

# PROBLEM PARADISE

Issue 107

vol. 27

July-September 2024

Online Journal of Japanese Chess Problem Society

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

General Editor: Tadashi Wakashima

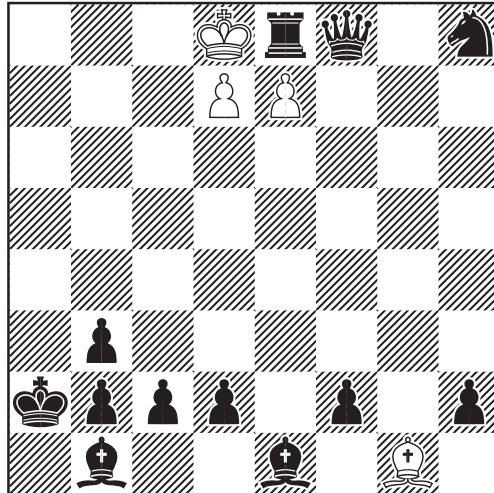
([wakashimatadashi@gmail.com](mailto:wakashimatadashi@gmail.com))

F1551

Klaus Wenda

C+

(Austria)

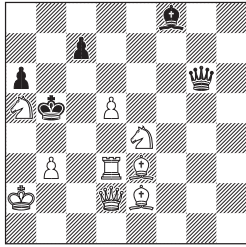


HS#3.5

(4+12)

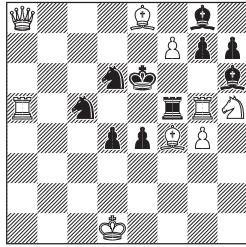
AntiCirce

**D734** Rauf Aliovsadzade  
C+ (USA)



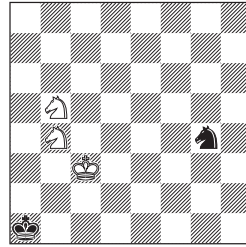
#2vvv (9+5)

**D735** Kabe Moen  
C+ (USA)



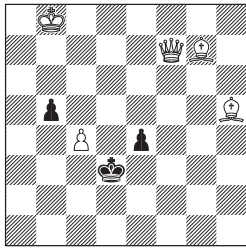
#2 (9+10)

**D736** Udo Marks  
C+ (Germany)



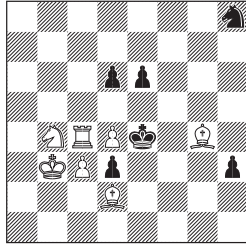
#3 (3+2)  
b) Sg4→d7

**D737** Petrašin Petrašinović  
C+ (Serbia)



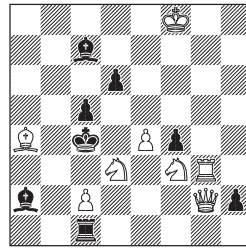
#3 (5+3)

**D738** Leonid Lyubashevsky  
C+ Leonid Makaronez  
(Israel)



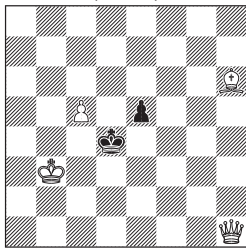
#3 (7+6)

**D739** Alexander Shpakovsky  
C+ (Russia)



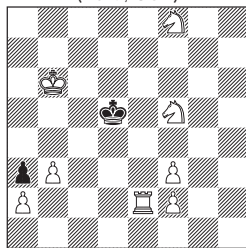
#3 (8+8)

**D740** Petrašin Petrašinović  
C+ (Serbia)



#4 (4+2)

**D741** Antonio Tarnawiecki  
C+ Steven Dowd  
(Peru, USA)



#4 (8+2)

## Directmates

### Directmate Editor

Tadashi Wakashima [ 若島正 ]

### Judge 2024-2025

Paz Einat (Israel)

Currently, there is a severe shortage of good problems here. Composers, please send your originals to this section. New contributors are most welcome.

-----

#### D734 (Aliovsadzade)

Tries:

1.Rc3+? (A) Kxa5!

1.Rd4+? (B) Kb6!

1.Sc4? (2.Qa5#) 1...Bb4! (a)

1...Qb6! (b)

Play: 1.Sb7! (2.Qa5#)

1...Bb4 (a) 2.Rc3# (A)

1...Qb6 (b) 2.Rd4# (B)

Composer: Combination of Seneca and Kharkiv-2 themes.

TW: Checking tries cannot be avoided in this interesting pattern.

#### D735 (Moen)

1.Qd8! (2.Qxd6#)

1...Kd5 2.fxg8=Q#

1...Rxf4 2.Sxf4#

1...Re5 2.Rxe5#

1...Rd4 2.f8=S#

1...Sd~ 2.gxf5#

1...Sxe8 2.fxe8=Q#

1...Sd7 2.Qxd7#

Composer:

- Give-and-take key leading to a triple pin mate.

- Threefold promotion mates from the same P.

Black correction.

TW: An elegant presentation of a triple pin mate with fine embellishments..

#### D736 (Marks)

1.Sa3! Se3 2.Kb3! zz S~ 3.Sbc2#

1.Kc2! Sc5 2.Sd4! zz S~ 3.Sb3#

TW: A pretty little thing.

#### D737 (Petrašinović)

1.cxb5! (2.Qb3+ Kd2 3.Qc3#)

1...Kc2 2.Qa2+ Kd3/Kd1 3.Qe2/  
Qb2#

1...Kd2 2.Qf2+ Kc1/Kd3 3.Qb2/  
Qe2#

1...Ke3 2.Qf6 Kd2/Kd3 3.Qc3#

1...e3 2.Qd5+ Kc2 3.Qd1#

TW: Difficult as expected from this composer. 2.Qf6! after 1...Ke3 is particularly hard to find.

**D738 (Lyubashevsky & Makaronez)**

1.Bh6? (2.d5+ Ke5 3.Bg7#)  
 but 1...d5!  
 1.Rc7! (2.Sd5! ---/Kxd5/exd5 3.Sf6/  
 Bh3/Re7#  
 1...d5 2.Sa6! --- 3.Sc5#  
 1...e5 2.d5! --- 3.Rc4#  
 1...Sg6(Sf7) 2.Rf7! ---/Se5(Sf4,Sh4)  
 3.Bf3/Rf4#

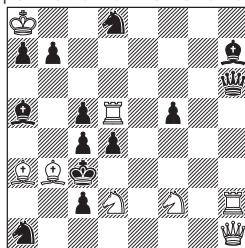
Composers: Selfblock, play on the same square d5, active sacrifice.  
 TW: The best #3 in this issue. A subtle key 1.Rc7! with threat 2.Sd5! is particularly fine.

**D739 (Shpakovsky )**

1.c3! [2.Sde5+(A), 2.Sfe5+(B), 2.Sb2+(C)]  
 1...Rb1 2.Sde5+! (A) dxe5/Kxc3  
 3.Sd2/Qd2#  
 1...Rd1 2.Sfe5+! (B) dxe5/Kxc3  
 3.Sb2/Qb2#  
 1...fxg3 2.Sb2+(C) Kxc3 3.Qd2#  
 1...Kxc3 2.Qd2+ Kc4 3.Sb2#  
 1...Rxc3 2.Sd2+ Kd4 3.Qf2#  
 1...Rc2 2.Qxc2 ~ 3.Sb2,Sd2#

Composer: Karlström-Fleck 3+3. Letzform of the author's yacpdb/433719.  
 TW: I quote the problem referred to for comparison.

cf. Alexandr Shpakovsky  
 SuperProblem JT-10 2016 1st Pr



#3 (8+13)

1.Bxc2!  
 (2.Sde4+ fxe4/Kxc2 3.Sd1/Qb1#)  
 (2.Sfe4+ fxe4/Kxc2 3.Sb1/Qb1#)  
 (2.Sb1+ Kxc2 3.Qd1#)  
 1...Qb6 2.Sde4+  
 1...Qh5 2.Sfe4+  
 1...Qxh2 2.Sb1+

**D740 (Petrašinić)**

1.Qh3! zz  
 1...Kxc5 2.Qe6 e4 3.Be3+ Kb5  
 4.Qb6#  
 2...Kb5 3.Be3 --- 4.Qb6#  
 1...Kd5 2.Qd7+ Ke4 3.Qf7 Kd3/Kd4  
 4.Qc4#  
 1...Ke4 2.Kc3 Kd5 3.Qd7+ Ke4/Kxc5  
 4.Qd3#/Be3#  
 1...e4 2.Qf5 Kd3 3.Qf2 e3 4.Qxe3#

Composer: Mating pieces Q/B on the same square e3. Give-and-take key.

**D741 (Tarnawiecki & Dowd)**

1.Sg3! zz  
 1...Kd4 2.Rd2+ Ke5 3.Sh5 Kf5



4.Rd5#

2...Kc3 3.Se4+ Kb4 4.Rd4#

1...Kd6 2.f4 Kd5 3.Rd2#

TW: Short mate after 1...Kd6 is a real letdown.



## Endgame Studies

### Endgame Editor

Ryo Shiomi [塩見 亮]

### 2024 Judge

Mario G. Garcia (Argentina)\*

\* 残念なお知らせです。endgame section の judge を務めてくださっていた Mario Guido Garcia さんが、7月12日に76歳で逝去されました。

Mario さんは自身でも500以上のendgame studyを作られたほか、2018年からProblem Paradiseのジャッジを担当してくださっていました。

前任者の真鍋浩さんによると、Mario さんはご自身のネットワークを生かして幅広く投稿を呼び掛けてくださり、投稿数が劇的に増加。今のように誌面が賑やかになり、1年に一度表彰を行うことになったのもMarioさんのおかげだそうです。

謹んでお悔やみを申し上げます。

Mr. Mario Guide Garcia, the judge of the endgame section, passed away on July 12 at the age of 76.

We deeply appreciate Mario's contribution to Problem Paradise and extend our sincere condolences.

-----

### E253 (Staudte, Schlosser)

1.Rb5! Be4+ 2.Kc4 Bg1(or 2...Bf2)  
3.Rb3+! Ka4 4.Rb2! Sc1 5.Ra2+  
Sxa2 Draw

☆ BBSvsR の駒割りは、theory では win ということになっています。これがまず前提です。なので白は何か手段を見つけないければなりません。

☆まず 1.Rb5! として、d5B の取りと、Ra5+ の fork を狙います。しかし黒も 1...Be4+ と応戦。2.Kxe4? は 2...Sc3+ の fork で BS が残って負けなので、2.Kc4 とかわします。

☆依然として Ra5+ の狙いが残っているので 2...Bg1(2...Bf2 でも可) と逃げますが、3.Rb3+! Ka4 と BK の位置をずらしてから 4.Rb2! が好手。4...Ka3 は 5.Rb3+ で perpetual check になるだけなので 5...Sc1 と逃げますが、5.Ra2+! Sxa2 できれいに stalemate になりました。3...Ka4 の時点で、WR が消えれば stalemate のポジションになっていたのですね。

☆なお、2...Bg1 に替えて 2...Ka4 とした場合も、3.Rb2! Sc1 4.Ra2+ Sxa2= で同じこととなります。

★ A simple study, but it contains the themes of R sacrifice, switchback and stalemate. A nice miniature!

### E254 (Zamanov, Tarasiuk)

1.Sb7+  
A(main):1...Kd4 2.Sxa5 bxa5  
3.h5!(3.f5? try) 3...gxh5 4.gxh5 Bc2  
5.Ke6 Bb3+ 6.Kf6 Bg8 7.Kg7 Be6  
8.Kf6 Bg8 9.Kg7 Draw

B:1...Kc4 2.Sxa5+ bxa5 3.f5!(3.h5? try) 3...gxf5 4.gxf5 Bd1 5.f6 Bh5 6.f7 Bxf7 7.Kxf7 Draw

☆白はピースダウンなので、K-sideの passed pawns をうまく生かす手段を考えるのが課題です。まずは 1.Sb7+ で BB をひとつ消すところから。

☆ 1...Kd4 と逃げた場合を見ましょう。2.Sxa5 bxa5 のあと、3.f5? は 3...gxf5 4.gxf5 Be8! 5.Kxe8 Ke5 となり、BK の応援が間に合ってしまう。正解は 3.h5! で、3...gxh5 4.gxh5(4.f5? は hxg4 5.f6 Bb3 で負け) 4...Bc2 5.Ke6 以下、h-pawn を生かした positional draw となります (5...a4 は 6.f5! で、6...Bxf5+? には 7.Kxf5 8.h6 a3 9.h7 a2 10.h8Q+ の skewer があり逆に白勝ち)。

☆これを、1...Kc4 と逃げた場合と比較すると面白いこととなります。2.Sxa5+ bxa5 に、同じように 3.h5? とすると、3...gxh5 4.gxh5 Bc2 5.Ke6 a4! で黒勝ち。6.f5 Bxf5+ 7.Kxf5 a3 8.h6 a2 9.h7 a1Q-+ となったときに K が d4 にいないため、h8 を守っているのがポイントです！ 今度は 3.f5! が正解で、3...gxf5 4.gxf5 のとき、BK が離れているために先ほどの 4...Be8 という好手がなく、4...Bd1 5.f6 Bh5 6.f7 Bxf7 7.Kxf7= 以下、黒が先に Q を作れますが白の hP が残って draw となります。

☆ 2 つの variation で f5,h5 という main と try が入れ替わるのが本作のテーマでした。

☆なお、このテーマとは離れますが、初手で 1...Kd5 と逃げた場合も奥が深い

です。今度は 2.Sxa5 bxa5 に 3.h5! gxh5 4.f5! という、また別の手段が必要になるからです。4...hxg4 5.f6 と進んだときに K が邪魔して 5...Bb3 がないのがポイント。5...g3 6.f7 g2 7.f8Q g1Q 8.Qa8+ と進み、a5P を取ってしまえば QBvsQ は theoretical draw です。

★ The exchange of main and try (f5,h5) is the theme, which is very interesting. Every subtle difference matters!

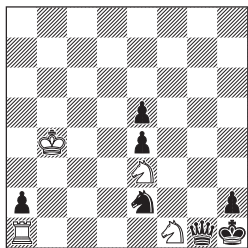
## E255 (Krug)

1.Se3+ Qg1 2.Sdf1 Se2 3.Kxa6 e5 4.Ka5 e4 5.Kb4 e6! 6.Rd1!! e5 7.Ra1 Qxf1 8.Sxf1! Kg2 9.Sxh2 Kxh2 10.Rxa2 Kg2 11.Rxe2+ Kf3 12.Rh2! Win

☆白は大きな駒損なので、h1 に閉じこめられた BK を狙うしかありません。1.Se3+ Qg1 2.Sdf1 と 3.Sg3# を狙い、3...Se2 と受けた局面を見ると、黒はこれ以上動かせる適当なピースがないことがわかります。

☆白は、この金縛り状態をキープするため、3.Kxa6 以下、Q や S による check を食らわないように注意を払いながら K を下げていきます。6.Rd1! は理解が非常に難しい手なので、いったん先回りして、7.Ra1 の局面を見てみましょう。

(7.Ra1 までの局面)



☆黒はいよいよ適当な手がなく、7...Qxf1 と切るくらいです。8.Rxf1+? は8...Sg1 で、Rをどこに動かしても9...a1=Q 10.Rxa1 で stalemate になってしまうので、8.Sxf1! は正確な手。以下 RvsP の endgame となり、最後 12.Rh2! の only move まで、ぴったりに勝ちになりました。

☆さて、先ほど飛ばした部分に戻りましょう。6.Rd1! に替えてすぐに6.Ra1 としてはダメなのでしょうが、黒が6...e5 とすると上図と同じ局面ですが、今度は白番です。Sのcheckを食らわない位置、たとえば7.Kc5にKを動かすくらいですが、本譜と同じように12.Rh2まで進んだとき12...e3でdrawになってしまいます。Kの位置が悪く、13.Kc3とできないからです！

つまり図の局面は、白番ならドロー、黒番なら勝ちという、いわゆる reciprocal zugzwang だったのでした。

☆もし黒が5...e5 だったら、すぐに6.Ra1で上図の局面になって勝ちです。5...e6! は、6.Rd1! という難解な waiting move を要求する、最強の抵抗だったというわけです。

★ Surprisingly, the diagrammed

position is reciprocal zugzwang as WK must keep an access to c3 in the final position. A sophisticated endgame study!

## E256 (Krug)

1.Sd7+! Kg7 2.f6+! exf6 3.Se8+ Kh8 4.Ra8 Rxe6 5.Sd6+ Kg7 6.Sf5+ Kg6 7.Rg8+ Kf7 8.Rf8+ Kg6 9.Rxf6+ Rxf6 10.Se5# Win

☆白がゆっくりしていると黒の passed pawns が進んできてしまうので、せまいBKを早くつかまえないとこです。1.Sxh7+? の駒取りは不正解としたもので、1...Ke5 2.Re1+ Kd4 3.Sb5+ Kc4 4.Sxc3 d2! で draw になります。e5に逃がさない1.Sd7+! から入ってみましょう。

☆1...Kg7 のとき、2.Se8+ Kg8 3.Ra8 とするといきなり受けがないように見えますが、3...Rh8!= が唯一の受けで逃れます。いったん2.f6+! exf6 を入れてから3.Se8+ がうまい手で、同じように3...Kg8 4.Ra8 Rh8 となったとき、f5を突き捨てた効果で4.Kf5! があり、mateが受からないのです。

☆本譜は3...Kh8と逃げますが、以下は自然な流れで、最後は9.Rxf6+! から10.Se5# が決まって2枚のSできれいなメイトとなりました。気持ちのいい作品です。

★ 2.f6! is the only move which is hard to find. A pleasant finish!

## E257 (Krug)

1.Bd2+! e3 2.Sf8 Sxe6 3.Sg6+ Kf5 4.Sh4+ Kf4 5.Bxe3+ Qxe3 6.Sg6+ Kf5 7.Se7+ Kf4 8.Sd5+ Kf5 9.Sdxe3+ Kf4 10.Sd5+ Kf5 11.Se7+ Kf4 12.Sg6+ Kf5 13.Sh4+ Kf4 14.e3# Win

☆これもBKのcheckmate狙いという見当がつきますが、具体的な手は迷います。まず初手、1.Sf8?として2.Sg6#を狙うのが有力なtryです。1...Sxe6としてくれれば2.Sg6+以下正解手順に合流しますが、1...Qf7+という受けがあり、2.Sg6+ Qxg6+ 3.Kxg6 exf3 4.Rxd6 fxe2 5.Rd4+ Kf3= はドローです。

☆先に1.Bd2+! e3を決めてから2.Sf8が正解です。今度は2...Qf7+と来ても3.Sg6+ Qxg6+ 4.Kxg6で、4...exd2は5.Rf6+でmate、4...Sxf3も5.Rf6+ Kxg4 6.exf3+ Kh4 7.Rf4#が一例で、白が勝てます。mainlineは2...Sxe6とRを取る手です。

☆ここであわてて3.Bxe3+?は3...Kf5-+と逃げられて黒勝ち。いったん3.Sg6+ Kf5 4.Sh4+ Kf4としてから5.Bxe3+とすれば5...Qxe3と取るしかありません。

☆ここからが面白い趣向。正解を並べてもらおうとわかりますが、Sがh4～g6～e7～d5～e3～d5～e7～g6～h4と、e3のQを取ってh4まで戻ってきます。13...Kf4までの局面を5...Qxe3までの局面と比べてみると、きれいにQだけが消えているのです！最後は

14.e3#と、これもおしゃれなメイトが決まりました。

★ Compare the position after 13...Kf4 with the position after 5...Qxe3. You can find that Q has disappeared like a magic!

## E258 (Krug)

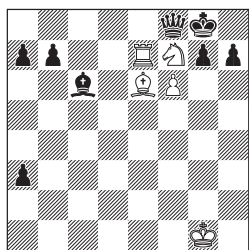
1.Ba2+ Kh8 2.Re7 Bc6 3.Rce5! fxe5 4.f6 Se6 5.Bxe6 Qf8 6.Sf7+ Kg8 7.Sxe5+ Kh8 8.Sf7+ Kg8 9.Kf2!! h5 10.Se5+ Kh7 11.Bf5+ Kh6 12.Sf7+ Qxf7 13.Rxf7 a2 14.Rxg7 a1Q 15.Rg6+ Kh7 16.Rg1+ Win

☆形を見るに、実戦から取材した問題かもしれないですね。なので取つきやすく見えますが、正解に至るのは至難の業です。

☆1.Ba2+ Kh8 2.Re7と、導入は自然です。2...Sc6とBを守るのは3.Rxe8+ Qxe8 4.Sf7+ Kg8 5.Sd6+のdiscovered check。また2...Bh5と逃げるのは3.Rcc7と7段目にRを重ねることができるので3...fxg5 4.f6以下勝てます。2...Bc6と守られたときにどうするかが最初の考えどころ。

☆黒陣は固く見えますが、3.Rce5!と強引にこじあけるのが好手です。3...fxe5 4.f6でbreakthroughに成功しました。一見これで終了のようですが、問題はまだまだ続きます。4...Se6! 5.Bxe6 Qf8とSを捨てて守られると簡単ではありません。とりあえずSのcheckでe5Pを落として、8...Kg8までで以下の局面になりました。

(8...Kg8 までの局面)



☆まず、白からすぐに勝つ手はありません。黒にもあまり有効な手はなく、...h5からKh7と逃げだすくらいです(a7のPを進める手はありますがあまり意味がなく、bPを進めるとSd8+からc6Bを取られるマイナスがあります)。したがって、黒に手を渡しつつ、次に9...h5と来たときに得になる手は?と考えます。

☆9.Ba2?は一番損のない手に見えますが、9...h5! 10.Se5+ Kh7 11.Bb1+に対して11...Be4!というタダ捨ての好手があり、12.Bxe4+ Kh6 13.fxg7 Qg8=は次に14...a2が残って、これがなんとドローです。

☆正解はKをじっと動かす9.Kf2!!です。以下9...h5 10.Se5+ Kh7 11.Bf5+ Kh6 12.Sf7+ Qxf7 13.Rxf7 a2 14.Rxg7 a1QまでQを作られますが、15.Rg6+ Kh7 16.Rg1+ +-と、先ほどまでKがいたマスにRを動かしてdiscovered checkでQを落とし、勝ちが決まりました。

☆9.Kf2!!のところ、同じようでも9.Kf1?としてしまうと、最後の14...a1Q+がcheckになって失敗です。それなら9.Kh2?でもいのように思えますが、今度は9...h5 10.Se5+ Kh7

11.Bf5+ Kh6 12.Sf7+ Qxf7 13.Rxf7と本譜同様に進んだときに13...gxf6!! 14.Be6 Kg5 15.Rg7+ Kf4 16.Rg3 Bf3=と、Rvs5Pという駒割りのポジションに持ち込まれて勝てないのです。Kf2はこの最後の16...Bf3を防いだ手でもありました。

☆なお、7手目でe5のPを回収せずにすぐに7.Kf2?とするのは7...e4=でドローになります。

☆以上、解説は書きましたが、自力では絶対に解けない難問でした。

★ The starting position looks like a part of a real game and welcomes solvers to tackle. But they will find the quiet move 9.Kf2!! almost impossible to spot!

## E259 (Krug)

1.Rd6+ Kxg5 2.h4+ Kxh4 3.Rxe5 Rxe5 4.Bf6+! Rg5 5.Rd3! a3 6.Rh3+! gxh3+ 7.Kf3 a2 8.Kf4 a1=Q 9.Bxg5# Win

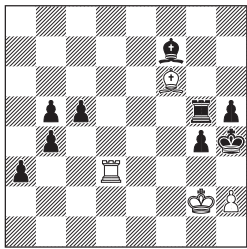
☆こちらもKrug氏のcheckmate問題です。クイーンサイドのBPの大群が進んでくる前に、正確に仕留める必要があります。

☆1.Bxe5?と駒を取る手は実戦ではもっとも自然ですが、プロBLEMではおそらく不正解でしょう。1...gxh3+ 2.Kxh3 a3 3.Rd6+ Kxg5 4.Bg3 Rf6 5.Rxf6 Kxf6 6.Bd6 b3 7.Bxc5 b2 8.Bd4+ Kg6 9.Bxb2 axb2 10.Rb4 Bc4 11.Rxb2 Kf5 12.Kh4 Ke4 13.Kxh5 Kd3=が一例で、駒が足りず

勝てません。

☆ 正解は 1.Rd6+。1...Kxg5 2.h4+ Kxh4 と BK を狭いところにおびき寄せから、3.Rxe5 と R で S を取ります。3...Kg5 4.Rxf5+ Kxf5 5.Rf6+ Ke4 6.Rxf7 はさすがに駒得が大きく勝ちなので 3...Rxe5 ですが、そこで 4.Bxe5? Kg5-+ ではなく、4.Bf6+! とするのがプロブレム流。4...Rg5 で、黒は身動きの取れない状態になりました。  
☆あとはどう決めるかの問題です。5.Rd7? は有力な try ですが、5...g3! = で逃れます。これを許さない 5.Rd3! が正解で、5...a3 でこの局面になりました。

(5...a3 までの局面)



☆ 6.Re3 から 7.Re5 を狙おうとしても 6...Bd5+ があってうまくいきません。ここは 6.Rh3+! が決め手。6...gxh3+ 7.Kf3 となり、黒はわかっているけどメイトが避けられません。7...a2 8.Kf4 a1Q 9.Bxg5# まで、ぴったりに決まりました。g2 に P がいる場合 Rh3+ gxh3, g3# という手筋はたまにあります。Rh3+ gxh3+(counter-check), Kf3 でメイト受けなし、というのは初めて見ました。

★ 6.Rh3! is the move of the study,

after which Black finds himself defenseless against coming checkmate. I am really impressed by the author's resourcefulness.

## E260 (Krug)

1.Se3! fxg5 2.hxg5 Bc8 3.Qg6! Qe5 4.Rxf7 Qxe3 5.Qc6! Bd6 6.Qxc8 Rxc8 7.Kg6+ Kg8 8.Rxg7+ Kf8 9.Rh8# Win

☆これは endgame study というよりも、人間の理解を超えた tactics の応酬といった感じです。正直、解くのは無理な気がします。正解手順を鑑賞してみましょう。

☆ c2S がいなければ Qh7# ですので、S を b4, d4, e3 あたりに動かしたいところ。正解は 1.Se3! で、その理由は徐々にわかってきます。

☆黒の応手は 1...g6+, 1...fxg5 のいずれかです。1...g6+ は 2.Kh6 Qe7 で WK がピンチのようですが、3.Qb4! が好手で、3...Qxb4 に 4.Sxf7# があるので勝ちです。このとき、b4 に S がいると 3.Qb4! ができず負けになってしまうのが、1.Sb4? がダメな理由です。

☆ 1...fxg5 には 2. hxg5 で、次に 3.Kg4 が狙いなので黒は 2...Bc8 と防ぐ一手 (2...g6 は 3.Kg4+ Kg7 4.Rh7+! Kxh7 5.Rxf7+! Qxf7 6.Qh1+ 以下 mate)。ここも白は迷うところで、たとえば 3.Sf5? と c8B を遮断する手は有力ですが、3...Re8! 4.g6 Re2! が唯一の defense で、以下 5.Kg5+ Kg8 6.gxf7+ Qxf7 7.Qxb8 Qf6+ 8.Kg4 Qg6+= は



perpetual check のドローです。また、3.Qh7+? というすごい手も見えますが、3...Kxh7 4.g6+ fxg6+ 5.Kg5+ Qh2 6.Rxh2+ Bxh2 7.Rh1 Re8= で少し足りません。

☆正解は、これまたすごいですが3.Qg6! とひとつ前で止める手です。3...fxg6+ (3...Qh2+ も 同 じ ) 4.Kxg6+ Qh2+ 5.Rxh2 Bxh2 6.Rh1 Re8 7.Rxh2+ Kg8 8.Sd5 Re6+ 9.Kh5+- となったとき、3.Qh7+? の変化と比べて白のポーンが多いため勝ちのエンディングになるのがポイント。また、3...Rf8 (4.Rxf7 の防ぎ) には4.Qe4! と引くのが柔らかい好手(4...g6+ には5.Qxg6 と取れる)で、4...Kg8 に5.Sd5+- で白勝ちとなります。なお、もし初手が1.Sd4? だった場合はこの最後の手がなく、5.Sc6 はQに当たらないので5...Be6= で勝てません。これが、1.Sd4? がダメな理由でした。

☆もし3.Qg6! までの手を当てられた人がいたら、すでに完答と言っていいと思いますが、最後まで見ておきましょう。ここからは、白に only move を要求する黒の応手が作意となっています。3...Qe5 4.Rxf7 Qxe3 となったところで5.Qc6! がその only move。これは具体的な読みとしか言いようがありません。

☆これに対して、5...Bh3 は6.Rf3! □ +-、5...Qd3 は6.Rxg7! □ 6...Kxg7 7.Qf6+ Kh7 8.Qh6#, 5...Qe2+ は6.Kg6+ Bh2 7.Rf4! □ Qd3+ 8.Kf7+- で勝ち (□はすべて only move!)。最後に作意の5...Bd6 には、6.Qxc8! とバッサリ切る手があり、以下6...Rxc8

(6...Qe4 は7.Qh3! □ +-) に mate でのフィニッシュとなりました。

★ A spectacular exchange of tactics from both sides. It might be a good exercise for Stockfish, rather than an endgame study?!

## E261 (Krug)

1.Sh6+! Kg7 2.Qg8+ Kxh6 3.Qh8+ Kxg6 4.Bh5+ Kf5 5.g4+ Ke4 6.cxd3+

A(main):6...Kd5 7.Qxc3 Bxc6 8.Bf7+! Qxf7 9.Qc4+! Ke5 10.Qxf7 h2 11.Qg7+! Win

B:6...Kf3 7.Kf1 Bxc6 8.Be8! Qxg4 9.Bxc6+ d5 10.Bxd5# Win

☆こちらも tactics 問題です。パツと見えるのは1.Sfe5+? のQ取りですが、1...Kh8!= 2.Sxd7? h2-+ はむしろ負け。1.Sh6+! がプロブレム流で、1...Kg7 2.Qg8+ Kxh6 3.Qh8+ Kxg6 4.Bh5+ Kf5 5.g4+ Ke4 6.cxd3+ と、強制手が続くようにできています。

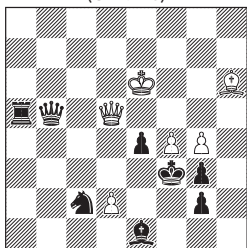
☆ここで分岐。作者は6...Kd5 を mainline、6...Kf3 を 2nd mainline としています。まず6...Kd5 を見てみましょう。7.Qxc3 と取り、7...Qxc6 は8.Bf7# ですので7...Bxc6 としますが、8.Bf7+! と捨ててから9.Qc4+! でQを素抜くことができました。ここは注意が必要で、同じようでも9.Qb3+? だと9...Kc5 10.Qxf7 h2-+ でhPが止まらず負けてしまいます。9.Qc4+ なら9...Ke5 と逃げるしかなく、10.Qxf7 h2 に最後11.Qg7+!+- がびったりで、

黒がどう応じてでも hP を取り切ることができます。

☆次に 6...Kf3 の変化です。7.Bf7? には 7...Kg2= があるので 7.Kf1! がこれを防ぐ好手。8.Sd4# の狙いがあるので 7...Bxc6 と取りますが、今度は 8.Be8! とここに B を動かすのが決め手です。8...Qxe8 には 9.Qxh3#、8...Qxg4 には 9.Bxc6+ 以下、いずれも mate が決まりました。

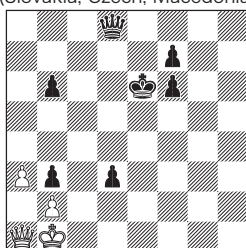
★ This is a “tactics problem” as well. In both mainlines, WB moves(Bf7,Be8) prove to be the winning shots.

**H1499** Evgeny Gavryliv  
C+ (Ukraine)



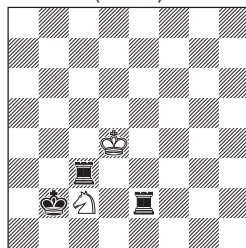
H#2 2sols (6+8)

Josef Lozek, Miroslav Svitek  
**H1500 C+** Zlatko Mihailoski  
(Slovakia, Czech, Macedonia)



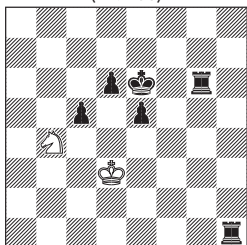
H#3.5 2sols (4+7)

**H1501** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



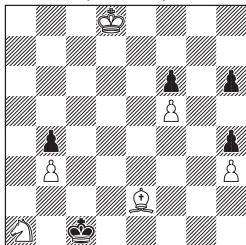
H#4 2sols (2+3)

**H1502** Sébastien Luce  
C+ (France)



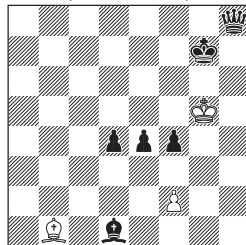
H#4 b) Sb4→a3 (2+6)

**H1503** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



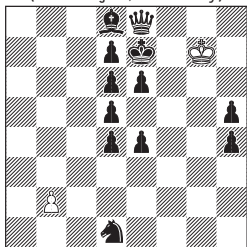
H#4 2sols (6+5)

**H1504** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



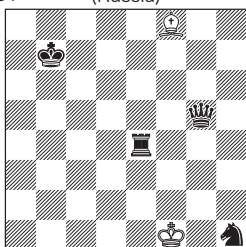
H#4.5 b) Pe4→e7 (3+6)

Vidadi Zamanov  
**H1505** Rolf Wiehagen  
C+ (Azerbaijan, Germany)



H#5 2sols (2+12)

**H1506** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



H#8 (2+4)

## Helpmates

### Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

### Judge 2024

Harry Fougiaxis (Greece)

- 今号は少なめ、8題の新作発表です。
- 今回も小林敏樹さん、及川弘典さん、塩見亮さんから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。108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、前回同様、中嶋正和さんから106号発表作への短評をいただきましたので、最後にまとめて掲載します。そちらもぜひご覧ください。

This issue has 8 compositions. HG means the comment of Hans Gruber, TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I welcome your comments on the published works!

-----

### H1499 (Gavryliv)

1.Bf2 Qh5 2.Qf5+ gxf5#  
1.Qe2 Qf5 2.Re5+ fxe5#

- 同rankに異なる線駒を捨てる感触が全て。
- 塩見：難解。Pで駒を取る手は見えずら  
いという典型。

及川：見えみえだけれど、バッテリーを構築して開き王手一閃。

- お二人は真逆の意見になりました。個人的には易しい部類のH#2と思います。小林：解いてみて、Ra5とBe1を1枚の駒で代用出来たらなあと思った。黒Qc5に置き換えるしかないのでダメなのだが。

- Qでブロックして、奥のRを捨てるという形で統一するのが普通ですかね。あるいは、a5, b5の駒で捨てる/セルフブロックの役割変換になるように作るか(この構図だと無理ですが)。

- 配置効率も悪く、うまくいかなかった作品。

HG : A kind of bicoloured Bristol, but with different purposes (fxe5 does not interfere a black line). The white bishop is useless in the 1.Qe2 solution, a great weakness.

TF : I like the touch of throwing away different black line pieces on the same rank.

### H1500 (Lozek, Svitek, Mihailoski)

1...a4 2.Kd7 a5 3.Kc8 axb6. 4.Qd7 Qa8#

1...Kc1 2.Ke7 Kd2 3.Kf8 Qh1. 4.Qe7 Qh8#

- テーマは解答者全員に伝わりました。それだけで十分。

塩見：Qが4つのコーナーを制覇！

及川：四隅制覇。corner-to-corner好きにはたまりません。

小林：初形位置を含めた白Qの4コー

ナーがやりたかった？白の0.5手が明らかでない間延びに見える。

●解同士の対比は皆無というわけでもないですが、手順で白と黒の絡みが薄く、単調なものになってしまっていますね。  
HG : King and pawn clean a line for the queen, but first they stay on that line, a little paradox.

TF : All solvers understood the theme. This fact is more precious than anything else.

### H1501 (Pankratiev)

1.Kc1 Sa3 2.Kd1 Sc4 3.Rc1 Kd3  
4.Re1 Sb2#  
1.Rc4+ Kd3 2.Ra4 Sd4 3.Ka3 Kc3  
4.Ra2 Sb5#

塩見：メイトの形は限られている。

●異なる位置で同型の詰上りを、プロブレムの世界ではエコーと呼んでいます。本作はエコーの例題といったところで、他に言うことは特になし。

及川：カメレオン・エコー。可愛い小品。  
小林：飛躍のない手順だが、カメレオンエコーになっているのが値打ち。前例はないのかしら？

●前例が心配ですね。この作者はいつもそうですが、Hans氏の指摘もやはりそこです。

HG : Echo on different edges. The PDB contains no less than 33 H#4 with exactly this material (and many with less or more moves), most of which are echoes. It is hard to find anything new in this field,

and I was not motivated to study all 33 problems in order to identify potential differences of H1501. Who wants to do that?

TF : It' s a simple example of chameleon echo theme.

### H1502 (Luce)

a) 1.Rc1 Sa6 2.Kd5 Sxc5 3.Re6 Sa6  
4.Rc5 Sb4#  
b) 1.Rd1+ Kc4 2.Rd4+ Kb5 3.Kd5  
Sb1 4.Re6 Sc3#

● a) はSによる4手のスイッチバック。壁として使えるようなc5Pを取ってしまう意外性も含め、理想的な手順です。  
及川：エコーメイトでいいのかな。軽快なwSの動きがたのしい(a)が良いですね。

塩見：これはよくできていると感心。  
小林：a) はいいとして、b) が全く面白くないので、ツインの価値がないように思う。

● b) は単体だとc5Pが残ってmodel mateにならないし残念ですね。ただ、diagonal echoになるというのが作者の主張のようです。そこに気づいた及川さんは凄い！

Author : In the first twin, elimination of the "annoying pawn" on c5 and its replacement by a black Rook to self-block. White Knight rundlauf (with two switchbacks a6-c5-a6 and b4-a6 then later a6-b4). In twin b) mate in diagonal echo, also with self-block by the two Rooks.

HG : In a) a two-move switchback by the knight, easy, but nice. The twin b) was a bit more difficult, but mainly because I hesitated to look for solutions in which a pawn remains which spoils the model (ideal) mate - there are many hundreds (or thousands) of helpmates without this weakness.

TF : a) is the ideal sequence focusing on the switchback of white Knight. b) is a bit weak, but the whole is echoing and attractive.

### H1503 (Hudák)

1.Kb2 Sc2 2.Kxb3 Kc7 3.Ka4 Kb6 4.b3 Bb5#

1.Kd2 Bg4 2.Ke3 Sc2+ 3.Kf4 Sd4 4.Kg5 Se6#

●うーん、これは……。

塩見：キングサイトの方はセットが整っているが、クイーンサイドは自分で作らなければならないので難しい。

及川：wB と wS の役割交換。Kb2 の方での黒4手目 (b3) が渋い。

小林：見事なまでに2解がバラバラ。とにかく2解にした、ということか。

●何の意味もない複数解で、頭数を揃えるためだけの出題でした。

HG : Too many pawns, because one camp is unused in each solution.

TF : There is no contrast between the two solutions.

### H1504 (Jones)

a) 1...Bd3 2.e3 fxe3 3.Bb3 exf4 4.Bg8 f5 5.Kh7 f6#

b) 1...Bg6 2.Bh5 Kf5 3.Kh6 f3 4.Bg4+ fxc4 5.Qg7 g5#

● a) は詰上りに備える 1...Bd3 が面白い着手で、収束はよく見るバッテリーメイトになります。

●そして、b) の方には check に絡んだテンポムーブが入っています。こちらの手順は相当発見困難ではないかと。及川:wB と wP のコンビネーション。(b) の方が好み。

小林：P で P を取る Jones 流。b) は地味な手順だが、さりげなく 2.Bh5 のテンポが入れてある。

塩見：b) が全然見えませんでした。

●駒の動きにダブリがないのが上手い。対照性がなくともツボを外さなければ作品になるというこの作り方は、作者 Jones 氏の十八番です。2解形式で出来ていればなお良かったのですが！

HG : While the a) mate it within the range of expectation, the b) mate is really surprising and difficult to find. Well done!

TF : There is no strong contrast between the two solutions, but they are convincing! It is well made with only 9 pieces.

### H1505 (Zamanov,Wiehagen)

1.e3 b4 2.e2 b5 3.e1=Q b6 4.Qc3 b7 5.Qc8 bxc8=S#

1.Ba5 b4 2.Kd8 b5 3.Bd2 b6 4.Bg5  
b7 5.Be7 b8=Q#

● 1 解目では双方成、2 解目では黒駒 (K と B) の位置交換。

及川：エクセルシオール×2。どちらも好手順ですね。

●確かに、それぞれの手順は見られる水準です。しかしこれだけ駒を置いてしまっただけではどうでしょうか。

●それから、白の手が4手目までずっとダブっているのが不満。エクセルシオールを複数解でやる時は、ダブルステップとシングルステップで切り分けるのが常套手段のはずですが、本作はそうになっていません。

塩見：Sを動かしたくなるがそうすると失敗。

小林：思わせぶりなd1Sはdポーンの成りを防ぐだけの意味だった。いっそのこと1.Sc3 bxc3...の解を付加すればいいのにと思ったが、手数を合わせるのが難しそう。

Author : wQ- and wS-Excelsior in minimal. First solution: Platzwechsel bK/bB, with Almost-Rundlauf of bB; No such piece in the PDB. Second solution: Sacrifice of the promoted bQ (Ceriani-Frolkin); No such piece in the PDB.

HG : A long tour of the bishop to complete the exchange of places with the king. In the second solution, a new queen is needed, because the knight inevitably runs into collisions with the white pawn when it tries to reach the square c8. And it cannot

sacrifice on c7 either. Two good and substantial solutions.

TF : The setting is heavy, but achieves what the author wants to do. In particular, it is interesting that Bishop moves significantly and exchange of places with King.

### H1506 (Pankratiev)

1.Sf2 Bd6 2.Sg4 Kg2 3.Re8 Kf3  
4.Se5+ Ke4 5.Kc8 Kd5 6.Sd7+ Kc6  
7.Kd8 Kb7 8.Qe7 Bc7#

●線駒に包囲されて白Kが使えない形。普通なら線駒をどかせてKを動けるようにするところですが、それではうまくいきません。

●作意は、黒Sの巧みな活用によって線駒のラインを切り、白Kを動けるようにする筋。

●ブルーゲームでの「シールドの手筋」を見ているような長手順で見事なものです。

及川：長旅をするbSを盾として利用したwKの遠征がいい感じ。最後は収縮して詰上がる。

小林：この形で手順が限定されているのは驚き。Rを動かす前に、Sg4の形にしておくのがポイントだった。

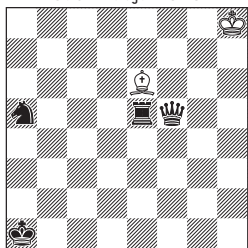
塩見：これもメイト形が見えませんでした……。

●本号ヘルプの締めくくりに相応しい秀作でした、と書いて締めくくるつもりでしたが……

●世界の壁は高く、同じ駒種、ほぼ同じ手順で2解にした例を Hans Gruber

氏が示してくれました。完全なエコーになっており、信じられない出来栄です。作者はプロパラでもお馴染みの Viktoras Paliulionis さん。流石ですね。HG : The knight's move to e5 is the crucial point, interfering both the queen and the rook. A nice long problem. However, the PDB contains almost 20 H#8 with this material, and the top level is much higher, showing a full echo in 8 moves: Viktoras Paliulionis, 3202. Sachmatija, VII-IX/2015, H#8 2 solutions, Kh8 Be6 / Ka1 Qf5 Re5 Sa5. TF : It's an interesting solution, like a shield theme in proof game. It is unfortunate that there was a precedent.

H1506-cf Viktoras Paliulionis  
Sachmatija 2015



H#8 2sols (2+4)

1.Kb1 Bb3 2.Re8+ Kg7 3.Qe5+ Kg6  
4.Qa1 Kf5 5.Ra8 Ke4 6.Sc4 Kd3  
7.Sb2+ Kd2 8.Ra2 Bc2#  
1.Sc6 Kg7 2.Ra5 Bd5 3.Qd7+ Kf6  
4.Sb4 Ke5 5.Kb2 Kd4 6.Ka3 Kc3  
7.Ka4 Kb2 8.Qb5 Bb3#

### 【総評】

今回の作品群は低調でした。これは担当の力量不足です。それから、解説もあまり集中して書けませんでした。次回はどうにか……。

●最後に、中嶋正和さんによる前号の発表作への短評を掲載します。

H1484 : 1 問目として程良い難易度。

H1485 : b5 に R/B を閉じ込めるんですね。

H1486 : 狙いがわかりやすく、解く側としてはありがたい。

H1487 : このメイト形は知らなかったです。原図とほぼ変わらないのは確かに残念。

H1488 : bS のどちらかを取らないと Qg6 が実現しない点は面白いと思います。

H1489 : Nice ODT!

H1490 : バッテリー 4 つ、なるほど。

H1491 : 2 解とも見えず残念。易しいのか…

H1492 : ポーンで駒取りとわかっていても解が見えづらいですね。

H1493 : なるほど、そういう関連性なのです。

H1494 : なんとなく ellingshoven 作に似ているなあと思ったらやはりそうでしたか。

H1495 : Nice twin!

H1496 : 予想通りのロイヤルバッテリー。

H1497 : こちらもロイヤルバッテリー。限定の仕方が上手い。

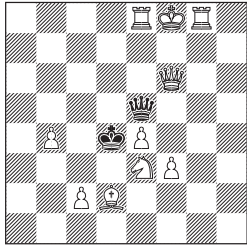
H1498 : 序盤の手順が巧妙ですね。



総評：個人的なベスト3は、H1487,  
H1492, H1497です。

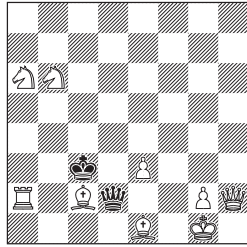
●短評ありがとうございました。ベスト  
3にH1487が入るのは意外でしたが、  
確かにあのメイト形には驚きました。H  
1492とH 1497は文句無しですね。

**S322** Steven Dowd  
C+ (USA)



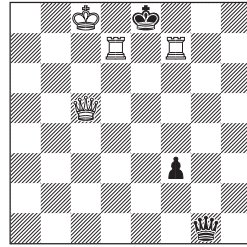
S#10 (10+2)

**S323** Steven Dowd  
C+ (USA)



S#11 (9+2)

**S324** Aleksandr Pankratiev  
(Russia)



S#17 (4+3)

## Selfmates

### Selfmate Editor

Hiroaki Maeshima [前嶋啓彰]

2024-26 Judge

Sven Trommler (Germany)

☆今号は3題の出題。引き続き、長編作が3作です。

☆前号 S321 に dual があったとので、Hans Gruber さんより指摘をいただきました。粗検申し訳ありません。

☆今号も中嶋正和さんより、PP106 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。

☆ The waiting list is almost empty and we ensure quick publication. Please send me your original!

-----

### S322 (Dowd)

1... Qxf6#

1.Sf5+! Kc4 2.Qa6+ Qb5 3.Sd6+ Kd4 4.Qa7+ Qb6! 5.Sb5+ Kc4 6.Sa3+ Kd4 7.Rd8+ Ke5 8.Sc4+ Ke6 9.Rd6+ Qxd6+ 10.Qe7+ Qxe7#

☆ Author: Checking Fata Morgana with a hyper active knight.

☆ Fata Morgana とは、白がもしパスできれば黒が白をメイトにする手順を指さざるを得ないものの、白にパスする手がないというものです。

黒キングを追い回しながら、もともと

のメイト形 (1...Qxf6#) とは異なるメイト形になるのが面白い作品です。

☆ It is interesting that the mating position is different from that of the set play.

### S323 (Dowd)

1...Qxe1#

1.Sc7! Kb4 2.Qd6+ Kc3 3.Sa4+ Kc4 4.Qc6+ Kb4 5.Qe4+ Ka5 6.Qf5+ Kb4 7.Qg4+ Ka5 8.Qh5+ Kb4 9.Sa6+ Kc4 10.Sb6+ Kc3 11.Qh2 Qxe1#

☆これは、同じメイト形を作るタイプの Fata Morgana です。遠ざかりながらの Q 鋸が楽しい動きです。

☆ Fata Morgana that the original position is retrieved including an enjoyable maneuver of zig-zag wQ moves.

### S324 (Pankratiev)

1.Rfe7+ Kf8 2.Re3+ Kg8 3.Qd5+ Kf8 4.Qxf3+ Kg8 5.Qf7+ Kh8 6.Qh5+ Kg8 7.Rd8+ Kg7 8.Re7+ Kf6 9.Rf7+ Ke6 10.Re8+ Kd6 11.Rd7!+ Kc6 12.Qd5+! Kb6 13.Rd6+ Ka7 14.Qf7+! Ka8 15.Ra6+ Qa7 16.Rd8! Qxa6+ 17.Qb7+ Qxb7#

3...Kh8 4.Qh5+ Kg8 5.Rd8+ Kg7 6.Re7+ Kf6 7.Rf7+ Ke6 8.Re8+ Kd6 9.Rd7+ Kc6 10.Qd5+ Kb6 11.Rd6+ Ka7 12.Qf7+ Ka8 13.Qxf3+ Ka7 14.Qf7+ Ka6 15.Ra6+ Qa7 16.Rd8

Qxa6 17.Qb7 Qxb7#

☆この作者特有の追い回すタイプの長編セルフメイト。

☆ Long selfmate in which bK is chased around the board.

前号 S321 に関して、Hans Gruber さんより dual の指摘をいただきましたので、掲載させていただきます。

Page 23, **no. S321 (A. Pankratiev) has duals** (all white moves are checks):

3.Rh7! Kc8 4.Qc6 Kd8 5.Qd6 Kc8  
6.Rc7 Kb8 7.Rc4 Ka8 8.Qd5 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#

5...Ke8 6.Re7 Kf8 7.Re4 Kg8 8.Qg6  
Kf8 9.Qh6 Kg8 10.Rh8 Kf7 11.Qf8  
Kg6 12.Rh6 Kg5 13.Qg7 Kf5 14.Re5  
Kf4 15.Rh4 Kf3 16.Qg2 Qxg2#

3...Ke8 4.Re7 Kd8 5.Qb6 Kc8 6.Rc7  
Kd8 7.Qd6 Ke8 8.Re7 Kf8 9.Re4  
Kg8 10.Qg6 Kf8 11.Qh6 Kg8 12.Rh8  
Kf7 13.Qf8 Kg6 14.Rh6 Kg5 15.Qg7  
Kf5 16.Re5 Kf4 17.Rh4 Kf3 18.Qg2  
Qxg2#

## Comments

中嶋正和さんよりコメントをいただきましたので、掲載いたします。毎号ありがとうございます。

S319

黒 K を f4 まで移動して行って Bh8-Bc3-Ba5 とするのか。さすがに上手いですね。

Pushing bK to f4 and then Bh8-Bc3-Bc5 - masterfully done!

S320

初形から 1 手パスする手順は見つからないが、ここまで追い回す手順とは思いませんでした。

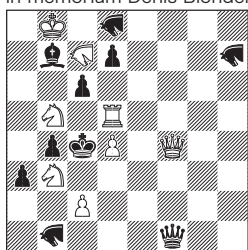
Even though there is no “skipping the move” sequence, I couldn’t imagine that White chases bK in such a long way.

S321

解答を並べてなるほどという手順。人力で解くのはかなり大変そう。

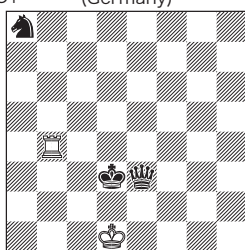
I found the sequence nice when I saw the solution. Seems harder to solve without assistance.

Jean-Marc Loustau  
**F1537 C+** (France)  
 In memoriam Denis Blondel



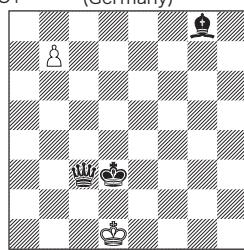
#3vv (8+10)  
 Rose c7 b1 d8 h7

Andreas Thoma  
**F1538 C+** (Germany)



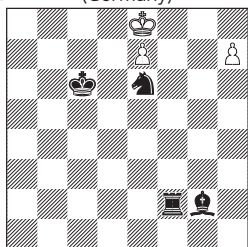
S#2 (2+3)  
 b)bSa8→a2  
 BlackMaxDister Rb4 Sa8(Sa2)  
 Circe

Andreas Thoma  
**F1539 C+** (Germany)



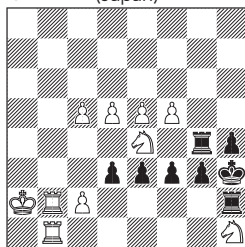
S#3 (2+3)  
 b)wPb7→c7 S#5  
 BlackMaxDister Pb7(Pc7) Bg8  
 Circe

Andreas Thoma  
**F1540 C+** (Germany)



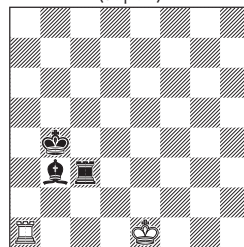
S#4 (3+4)  
 BlackMaxDister Bg2 Ph7

Tadashi Wakashima  
**F1541 HC+** (Japan)



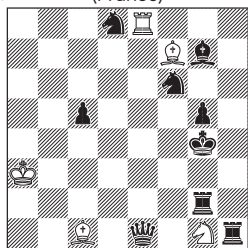
A#17 (10+8)  
 WhiteUltraSchachZwang  
 Circe

Tadashi Wakashima  
**F1542 C+** (Japan)



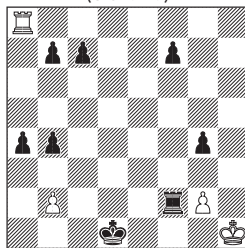
W#19 (2+3)  
 WhiteUltraSchachZwang  
 Circe

Pierre Tritten  
**F1543 C+** (France)



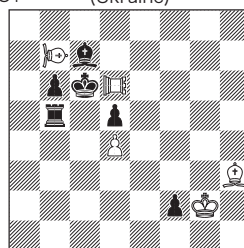
H#2 2 Sols (5+9)  
 Anti Take&Make type II

Luboš Kekely  
**F1544 C+** (Slovakia)



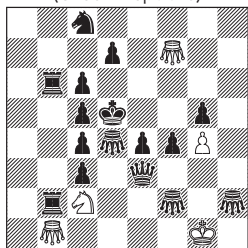
H#2.5 (4+8)  
 b)wKa1  
 Transmuted Kings

Mykola Vasyuchko  
 Mykhailo Galma  
**F1545 C+** (Ukraine)



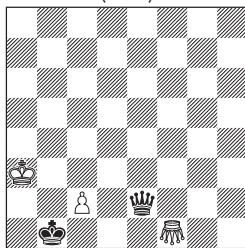
H#3 2 Sol (5+6)  
 Pao d6 Vao b7

**F1546** Michal Dragoun  
C+ (Czech Republic)



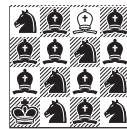
H#3 3 sols (5+16)  
Grasshopper 2+3

**F1547** Narayan Shankar Ram  
C+ (India)



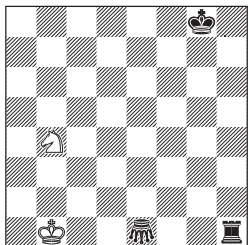
H#4 (3+2)  
Grasshopper with Einstein hurdle f1

**F1548 C+** Sébastien Luce  
(France)  
Un Caméléon bien au chaud



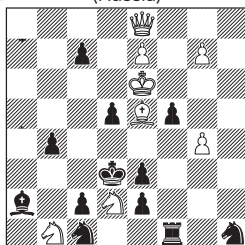
H#7 2 Sols (1+15)  
Board 4x4 (a1-d4)  
PWC

**F1549 C+** Sébastien Luce  
(France)  
Dedicated to Tadashi Wakashima



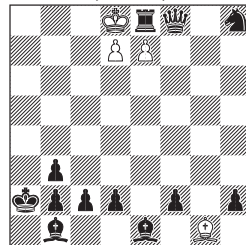
H#14 (2+3)  
Grasshopper e1  
Transmuted Kings  
UltraSchachZwang

**F1550** Alexander Pankratyev  
C+ (Russia)  
Iury Gorbatenko



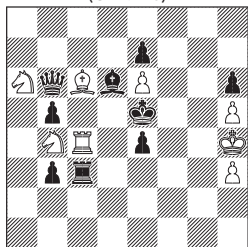
HS#3 2 Sols (8+12)

**F1551** Klaus Wenda  
C+ (Austria)



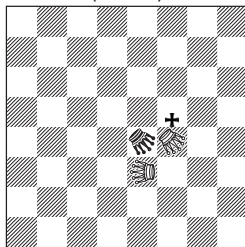
HS#3.5 (4+12)  
AntiCirce

**F1552** Mykola Vasyuchko  
C+ (Ukraine)  
Mykhailo Galma



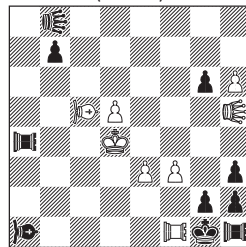
HS#3.5 (8+9)  
b) -wSb4

**F1553** Sébastien Luce  
C+ (France)



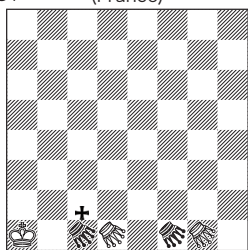
(\*) HS#4 2 Sols (2+1)  
royal ContraGrasshopper f4  
ContraGrasshopper e4  
Moose e3

**F1554** Igor Kochulov  
C+ (Russia)



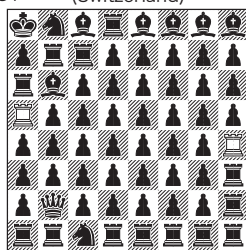
HS#4.5 2 Sols (8+10)  
Lion h5 b8  
Rook-Lion f1 a4 h1  
Bishop-Lion c5 a1

**F1555** Sébastien Luce  
C+ (France)



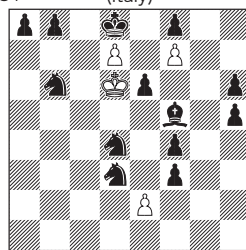
HS#9 (3+2)  
royal ContraGrasshopper c1  
ContraGrasshopper d1 g1 f1

**F1556** Bruno Stucker  
C+ (Switzerland)



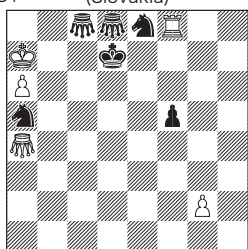
H=1 (2+62)  
Protean Chess  
Series Capture

**F1557** Alberto Armeni  
C+ (Italy)



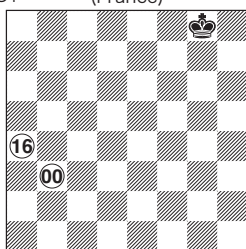
SD#4 4 Sols (4+13)  
Einstein

**F1558** Luboš Kekely  
C+ (Slovakia)



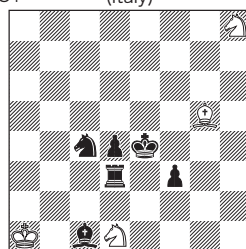
Ser! = 12 (5+6)  
Grasshopper a4 c8 d8  
Checkless Chess

**F1559** Sébastien Luce  
C+ (France)



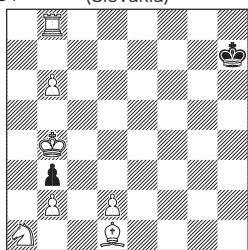
SD#51 (2+1)  
L16 a4  
L00 b3  
Point Reflection

**F1560** Alberto Armeni  
C+ (Italy)



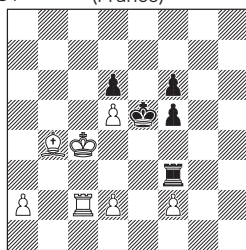
SH#6 (4+6)  
PWC

**F1561** Luboš Kekely  
C+ (Slovakia)



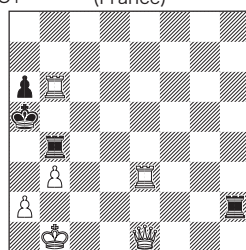
SH=14 (7+2)  
Danger Circe

**F1562** Pascale Piet  
C+ (France)



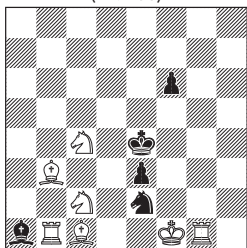
SS#14 (7+5)

**F1563** Pascale Piet  
C+ (France)



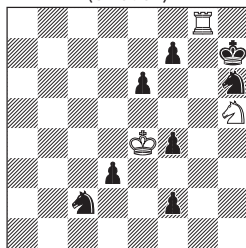
PSS#7 (6+4)

**F1564** Jean-François Carf  
C+ (France)



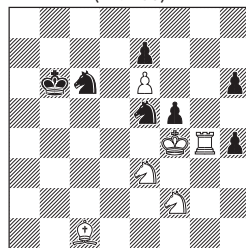
PSS#7 (7+5)

**F1565** Kjell Widlert  
C+ (Sweden)



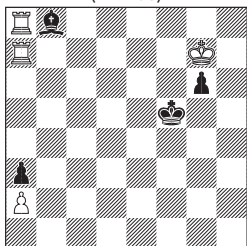
PSS#9 (3+8)  
AntiCirce Cheylan

**F1566** Pascale Piet  
C+ (France)



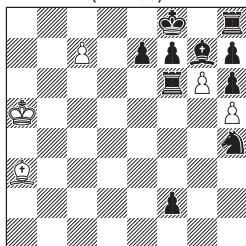
PSS#10 (6+7)

**F1567** Pascale Piet  
C+ (France)



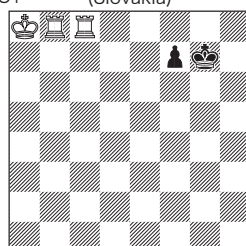
PSS#11 (4+4)

**F1568** Jean Carf  
C+ (France)



PSS#11 (5+10)

**F1569** Luboš Kekely  
C+ (Slovakia)



PHSS#13 (3+2)



## Fairies

### Fairy Editor

**Vlaicu Crisan (Romania)**

### Judge 2024

**Juraj Lörinc (Slovakia)**

Welcome to Narayan Shankar Ram, Iury Gorbatenko and Kjell Widlert. This issue contains 33 originals and 3 improvements – the absolute record! Many thanks for all contributors for submitting their works and let's keep the ascending trend.

Jean-Marc's **F1537** was originally submitted to Anda's Fairy Planet almost 1 year ago. Unfortunately, this magazine will no longer appear. The author says it is possible to place wQ on g2 and replace the bQf1 with bSf4, but for various reasons he prefers this version. Andreas presents us 3 very economic selfmates featuring the BlackMaxDister condition – which do you like most and why?

**F1541** and **F1542** show new stipulations summarized in the below table describing the type of play from the viewpoint of attaining the goal (i.e. to checkmate bk):

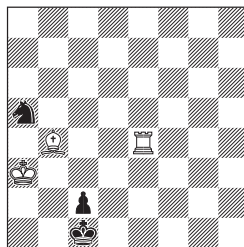
Type of play	Black Best	Black Worst
White Best	<b>tsumeshogi</b> (directmate)	<b>kyoryokutsume</b> (helpmate)
White Worst	<b>saiakutsume</b> (worstmate)	<b>akumatsume</b> (devilmate)

These terms in bold letters indicate the corresponding genres in Japanese Shogi problems. The common term *tsume* means checkmate. The stipulations *saiakutsume* (*saiaku*=worst) and *akumatsume* (*akuma*=devil) have been invented back in 1977 and presented by Hiroshi Kobayashi and Toru Kato in the Classification of Fairy Shogi Problems (<https://www.ne.jp/asahi/tetsu/toybox/kapitan/kp038.htm>).

Worstmate (W#) requires the following:

- (1) Black plays first.
- (2) White must respect a constraint, such as always give check.
- (3) The goal is to checkmate bK.
- (4) White tries not to attain the goal as long as possible.
- (5) Black tries to attain the goal as fast as possible (just like in usual helpmates).

### Example



W#3.5 (3+3)  
WhiteUltraSchachZwang

1...Bd2+ 2.Kb1 Rb4+ 3.Ka1 Rb1+



will retain their crown, with the second Wenigsteiner (**F1559**) being the astonishing answer to the seemingly absurd question: How can a 00-leaper mate? We end with the three improved version sent by Pascale to her originals published in the previous issue. Sometimes it is worth polishing your settings instead of rushing for an early publication!

Your last and hopefully best contributions for the last issue of this year are very welcome until the end of November, because 2024 is the final year of the WCCI and FIDE Album cycle. There are not so many online magazines publishing fairy originals nowadays, so please submit your high quality works! Thank you very much for your continuous enthusiasm which makes my job so exciting.

-----

### **F1537 (Loustau)**

1.Qd2? Plachutta  
 1...ROdx2 2.Sd6+ A ROxd6 3.Sa5#  
 B  
 1...RObx2 2.Sa5+ B ROxa5 3.Sd6#  
 A  
 But 1...cxb5!

1.Qg5? Plachutta  
 1...ROhxg5 2.Sa5+ B ROxa5 3.Rc5#  
 C

1...ROdxg5 2.Rc5+ C ROxc5 3.Sa5#  
 B  
 But 1...cxd5!

1.Qe4! Plachutta  
 1...RObx4 2.Rc5+ C ROxc5 3.Sd6#  
 A  
 1...ROhx4 2.Sd6+ A ROxd6 3.Rc5#  
 C

Author: 3 Plachutta at 1st move, played by the same white piece (the Queen).

Cyclic functions of the 3 white thematic pieces (Sb3, Sb5, Rd5): checking or mating, and controlling d4 – this kind of feature is usual and appreciated in help-play field, but it is also meaningful in direct mate field.

2 cycles of the 2nd/3rd white moves split in 3 phases.

Homogeneous refutations.  
 Transferred 2nd white moves.

Crisan: Denis would have definitely loved to see this composition! He was a big fan of both Roses and cyclic ideas.

### **F1538 (Thoma)**

a) 1.Rb6 Qxb6(Ra1) 2.Rb1 Qxb1(Rh1)#  
 b) 1.Rb2 Sb4 2.Rd2+ Qxd2(Ra1)#

Crisan: The easiest way to put the greatest distance is by capturing the

piece!

### F1539 (Thoma)

a) 1.b8=R!

1... Ba2 2.Rb2 Bg8 3.Rd2+  
Qxd2(Ra1)#

1... Bh7 2.Rf8 Be4 3.Rf3+  
Bxf3(Rh1)#

b) 1.c8=R Qxc8(Rh1) 2.Rh3+  
Qxh3(Rh1) 3.Rh2 Qxh2(Ra1) 4.Ra2  
Bh7 5.Rd2+ Qxd2(Ra1)#

Crisan: Same idea as in the previous problem. I like more the first twin, with the wR getting captured by two different black pieces.

### F1540 (Thoma)

1.h8=R! Bf1 2.Rh1 Ba6 3.Ra1 Bc8  
4.Ra8 Bd7#

Crisan: The four corners neatly shown in a miniature setting.

### F1541 (Wakashima)

1...Sg5+ 2.Kg2 c4+ 3.Rxc4(c2) c3+  
4.Rxc3(c2) cxd3(d7)+ 5.Rxd3(d2)  
dxe3(e7)+ 6.Rxe3(e2) exf3(f7)+  
7.Rxf3(f2) fxg3(g7)+ 8.Rxf5(f2) f4+  
9.Rxe5(e2) e4+ 10.Rxd5(d2) d4+  
11.Rxc5(c2) c4+ 12.Rxc4(c2) c3+  
13.Rxd4(d2) d3+ 14.Rxe4(e2) e3+  
15.Rxf4(f2) f3+ 16.Rxf3(f2) Rg1#  
Not 5...f2 6.Rxf2(Pf7)+ gxf2(Ra1)

7.Rg1+ fxg1=Q/R/B/S 8.Rxg1#

Author: 4-fold capture/double-step/single-step by wPs.

Crisan: A fascinating composition. I wasn't able to test it exhaustively, but used a hybrid method. To prove the existence of the solution I used the exact help play stipulation. The uniqueness can be only partially claimed after demonstrating there is no solution having a longer stipulation. Of course, it is impossible to check all the longer stipulations, hence the HC sign. I hope the readers will be able to find a better way of testing akumatsume.

### F1542 (Wakashima)

1.Rf3! Ra4+ 2.Kc3 Rc4+ 3.Kb2  
Rc2+ 4.Kxc2(Rh1) Rh2+ 5.Kc1  
Rc2+ 6.Bxc2(Rh1) Ke2+ 7.Rf1  
Rxf1(Ra8) 8.Kb2 Rb1+ 9.Kc3 Rb3+  
10.Bxb3(Rh1) Rh3+ 11.Kc2 Rc3+  
12.Kxc3(Ra1) Rc1+ 13.Kb4 Rc4+  
14.Ka3 Ra4+ 15.Kb2 Ra2+ 16.Kc3  
Rc2+ 17.Bxc2(Rh1) Rh3+ 18.Kb2  
Rb3+ 19.Kc1 Rb1#  
10...Rc1+? ... 2 moves shorter.

Author: White must play Ke2+ at some point, using Royal battery. This check must be forced. Otherwise, White can play Kd2+/Kf2+/0-0+ and no mate can be found. The mysterious-looking 1.Rf3! deprives

these possibilities from White. This version was tested by Popeye and finally C+!

Crisan: This can be tested by Popeye after the key move by using the rather weird SStipulation White 37d[#]a. The alternate option is to reverse the colors and use UltraSchachZwang instead of WhiteUltraSchachZwang with the stipulation S#19 and the option NoShortVariations. This stipulation offers many possibilities as there are very few published works (less than 100).

#### **F1543 (Tritten)**

1. Se4 Bg6 2. Rg3+(Qg3+?)  
Rxe4(Se3)#  
1. Se6 Rh8 2. Qg3+(Rg3+?)  
Bxe6(Sb3)#

Author: Mysterious first black Knight move. Interchange of function between wBf7 and wRe8. Dual avoidance on g3. Fairy mates. wBc1 seems to be unused in one solution, but it is necessary to prevent the following cook:

1. Qxe8 (Re5) Rxg5(f5)+  
2. Kxg5(Rh4) Sf3#

Crisan: The whole point of the composition stays in the foresight key moves enabling the crosscheck fireworks. Is anyone able to find a sound setting without wBc1?

#### **F1544 (Kekely)**

Transmuted Kings

a) 1...Rg8 2.Rxg2 Rxg4 3.Rd2 Rg1#  
b) 1...Rxa4 2.Rxb2 Rxb4 3.Rd2 Rb1#

Author: Meredith. Analogies. Clearing of the lines.

Crisan: I was intrigued by the possibility of executing all the moves with the same pieces in both solutions. Can this idea be shown in a more elaborate setting?

#### **F1545 (Vasyuchko & Galma)**

1.f1=R VAc8 2.Rf6 VAg4 3.Rxd6  
VAf3#  
1.f1=PA PAd8 2.PAf7 PAa8 3.PAxb7  
PAa6#

Authors: Zilahi. Long-trip (bR, 3).  
Long-trip (bPA, 3).

Crisan: Perfectly matched strategy in Meredith and model mates.

#### **F1546 (Dragoun)**

I. 1.Ge5 Gf3+ A 2.exf3 Sb4+ B  
3.Ke4 Gh1#  
II. 1.Sd6 Sb4+ B 2.cxb4 Gb3+ C  
3.Kc5 Gc7#  
III. 1.R6b4 Gb3+ C 2.cxb3 Gf3+ A  
3.Kc4 Sa3#

Author: Cyclic function exchange of three white pieces (captured, guard,

mate), thus forming a cyclic Zilahi. Cycle of white first and second moves. Model mates.

Crisan: One can only admire the grandmaster's hand in action! Black's play is also homogeneous: (distant) block, unblock and K flight. W1 sacrifice ensures the interplay and hence the order of moves.

**F1547 (Shankar Ram)**

1.Ka1 Gd3(Re2) 2.Rd2 Gd1(Bd2)  
3.Bc1+ Gb1(Sc1) 4.Sd3 Gxd3(Sc2)#

Crisan: A didactic presentation of a seemingly new fairy condition in Tanagra, with the condition exploited in every single move. Hard to beat this one!

**F1548 (Luce)**

1.Sdxc4(Bd2) Bxc3(Sd2)  
2.Bxc3(Bb4) Bxa3(Bb4) 3.Sxa3(Bc4)  
Bxb3(Bc4) 4.Bxb3(Ba2) Bxb1(Sa2)  
5.Kxb1(Ba1) Bxb2(Sa1)  
6.Sxb2(Bd1) Bxc2(Bd1)+  
7.Bxc2(Bb3) Bxa2(Sb3)#  
1.Bxc4(Bb3) Bxa2(Bb3) 2.Kxa2(Ba1)  
Bxb2(Sa1) 3.Kxb2(Ba2) Bxb3(Ba2)  
4.Bxb3(Bc2) Bxb1(Sc2) 5.Kxb1(Bb2)  
Bxc1(Bb2) 6.Kxc1(Bb1) Bxa2(Bb1)  
7.Sxa2(Bc3) Bxd2(Sc3)#

Author: After fourteen changes of place in each variation, mates in

vertical chameleon echo appear, well hidden, black King goes out of its corner to be mated on b1 and c1.

Final positions:



Crisan: This strongly reminds me of Loyd's reshuffling 15 game! However, this is definitely more difficult to solve.

**F1549 (Luce)**

1.Ga1+ Kb3 2.Rb1+ Ka3 3.Rb3+  
Ka4 4.Ra3+ Kc4 5.Ga4+ Sd3 6.Rc3+  
Kb4 7.Rb3+ Ke4 8.Gc2+ Se5  
9.Rd3+ Ke6 10.Ge4+ Sf7 11.Rd6+  
Ke7 12.Rd7+ Ke6 13.Re7+ Kg6  
14.Ge8+ Sh6#

Author: This tanagra was made after to have appreciated a lot a problem of our chief redactor!

Here we have a Zabunov theme: bGe1, front piece of a battery Rh1/Ge1, is at the end the rear piece of another battery Ge8/wSf7. B4 gives a double check, allowing wK to make a Grasshopper move. There is also a linear bR Rundlauf b3a3c3b3. White royal march ends on g6, protecting Sh6, and mates with the complicity of bRe7 which selfblocks the square, avoiding the escape of bK.



Author: Triple echo, on the b-file, rank six and the g-file. Each time, bCG mates by zugzwang with a bicolor anti-battery.

### F1554 (Kochulov)

1...BLh8 2.LIh7 LIb2 3.LId3 LIe5+  
4.RLf6 LIg7+ 5.Ke4+ LId4#  
1...RLh4 2.LIe2 LIb4 3.LIe6 LIe4+  
4.RLf4 LIg4+ 5.Ke5+ LId4#

Crisan: Highly spectacular anti-battery crosschecks!

### F1555 (Luce)

1.Ka2 CGh1 2.CGa1 CGd1 3.CGa4  
CGb1 4.Kb3 rCGa1 5.CGc2 CGd3  
6.Kb2+ rCGd4 7.Ka1 rCGd2 8.CGe2  
CGf1 9.CGc2 CGh1#

Author: wK Rundlauf in parallelogram a1-a2-b3-b2-a1 and bCG Rundlauf h1-d1-b1-d3-f1-h1. Also switchback of the wCG c2-e2-c2 with final mate by zugzwang.  
Crisan: Funny initial setting with all pieces on the same rank!

### F1556 (Stucker)

1.Rxa5-a6! (Switchback to have a continuation for the Sb8 later on!)  
Rxb5=PPxg4xb3=Rxb6=PPxg5xf4xg3xb2=Rxb7=PPxg6xf5xe4xf3xg2xb1=Rxb8=Bxg7=PPxf6xe5xd4xe3xf2xg

1=Rxg8=Bxf7=PPxe6xd5xc4xd3xe2xf1=Rxf8=Bxe7=PPxd6xc5xb4xc3xd2xe1=Rxe8=Bxd7=PPxc6xb5xa4xb3xc2xd1=Rxd8xc8=Bxb7=Rxb8=Sxa6=Rxa7=PPxb6=Bxc7=Rxc1=Sxa2=PPxb1=Rxa1xa3=PPxb2=Qb6=

Author: Black's key with a switchback is followed by a 62-step move by White for the stalemate!  
Crisan: Another full board composition, which swiftly answers to the comment posted on the author's composition from PP 106, with the number of the piece changing its type during the same move increased dramatically. Amazing pattern – the author sent a graphical overview of the moves illustrating this point.

	52	50	49	41	33	25	17
54	51	56	42	34	26	18	10
53	55	43	35	27	19	11	3
	44	36	28	20	12	4	2
45	37	29	21	13	5	1	
61	46	38	30	22	14	6	4
58	62	47	39	31	23	15	9
60	59	57	48	40	32	24	16

### F1557 (Armeni)

1.e4 2.exf5=S 3.Sxh6=B 4.Bxf8=R#  
1.e3 2.exd4=S 3.Sxf3=B 4.Bc6=S#  
1.exf3=S 2.Sxd4=B 3.Bxb6=R  
4.Rxb8=Q#  
1.exd3=S 2.Sxf4=B 3.Bxh6=R  
4.Rf6=B#



Crisan: Task: Albino and mates delivered by 4 different pieces.

### **F1558 (Kekely)**

1.g4 2.gxf5 3.f6 4.f7 5.fxe8=G  
6.Rf5 7.Rb5 8.Gac6 9.Rb8 10.Rxc8  
11.Ka8 12.a7!=

Author: Meredith. Excelsior. Minor promotion. Ideal stalemate.

Crisan: The only remaining moves (Rc7/Rxd8) are illegal under Checkless Chess.

### **F1559 (Luce)**

1.16g3 2.16a2 3.16b8 4.16c2  
5.16d8 6.16e2 7.16f8 8.16g2  
9.16a3 10.16g4 11.16a5 12.16g6  
13.00h4 14.16a5 15.00b5 16.16g4  
17.00h6 18.16a3 19.00b7 20.16g2  
21.00c1 22.16f8 23.00d7 24.16e2  
25.00e1 26.16d8 27.00f7 28.16c2  
29.00g1 30.16b8 31.00a2 32.16h7  
33.00g3 34.16b6 35.00a4 36.16h5  
37.00g5 38.16b4 39.00a6 40.16h3  
41.00g7 42.16b2 43.00f1 44.16c8  
45.00e7 46.16d2 47.00d1 48.16e8  
49.00c7 50.16f2 51.00b1#

Author: This problem is born, follow-up to a question: "Is a (0.0) leaper able to mate??"

The answer is yes, with this condition. Till W12, L16 is going to square g6, allowing L00 to make

its first move ... as a L16. Then, the two leapers alternate moves until the key square b1 is finally reached by L00, reducing bK as L00 and reactivating L16 with mate. It seems the longest example of SD#n with three pieces or less (source Winchloe).

Crisan: Chapeaux!

### **F1560 (Armeni)**

1.Rxd1(Sd3) 2.Rh1 3.Rxh8(Sh1)  
4.Be3 5.Bxg5(Be3) 6.Sxe3(Bc4)  
Sg3#

Crisan: Black arranges the white pieces on the right squares.

### **F1561 (Kekely)**

1.Kg6 2.Kf5 3.Ke4 4.Kd3 5.Kxd2  
6.Kc1 7.Kxb2 8.Kc1 9.b2 10.bxa1=B  
11.Bd4 12.Bxb6 13.Bf2 14.Be1+  
Kxe1=

Author: Meredith. Walk of black king. Minor promotion. Clearing of the line. Ideal stalemate.

Crisan: The final position is difficult to visualize, because the hidden point appears only at the last move.

### **F1562 (Piet)**

1.a4 2.a5 3.a6 4.a7 5.a8=B 6.Bc6  
7.Be8 8.Bh5 9.Bxf3 10.Kd3 11.Ke3

12.d3 13.Rd2 14.Bd2 f4#

Author: Meredith. Excelsior. Minor promotion. Zugzwang. Model mate.

### **F1563 (Piet)**

1.Ree6 2.Qe5+ Rb5 3.Rxb5+ axb5  
4.Qxh2 5.Kb2 6.Ka3 7.Qb2 b4#

Author: Meredith. Zugzwang. Model mate.

### **F1564 (Carf)**

1.Bb2 2.Bxf6 3.Se5 4.Be6 5.Rg4+  
Sf4 6.Rb4+ Bd4 7.Se1 e2#

Author: Meredith. Pins. Zugzwang.

### **F1565 (Widlert)**

1.Kf3 2.Kg2 3.Kh1 4.Sf6+ Kg6  
5.Kg2+ Kf5 6.Se8 7.Rg5+ Ke4  
8.Rd5 9.Kf3+ Se1#

Author: Blocking of a rebirth square to enable a bK move (Kg6).  
Crisan: Who would have expected the bK to be led to wK' s initial square?

### **F1566 (Piet)**

1.Rg7 2.Rxe7 3.Rd7 4.e7 5.e8=Q  
6.Qa8 7.Qa4 8.Sd5+ Kc5 9.Be3+  
Sd4 10.Sd3+ Sxd3#

Author: Pin. Sacrifice. Model mate

### **F1567 (Piet)**

1.Kh6 2.Rh7 3.Rxa3 4.Re3 5.a4  
6.a5 7.a6 8.a7 9.a8=Q 10.Qe4+ Kf6  
11.Qf4+ Bxf4#

Author: Meredith. Excelsior.

### **F1568 (Carf)**

1.c8=B 2.Be6 3.Kb6 4.Kc7 5.Kd8  
6.Bxe7+ Kg8 7.gxf7+ Rxf7 8.Bxh4  
9.Bxf2 10.Bd4 11.Bxg7 Kxg7#

Author: Minor promotion. Zugzwang.

### **F1569 (Kekely)**

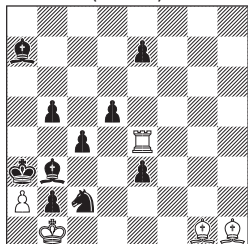
1.Rg8+ Kf6 2.Rg6+ Ke5 3.Rg5+ f5  
4.Re8+ Kd4 5.Rg4+ f4 6.Rd8+ Kc3  
7.Rg3+ f3 8.Rc8+ Kb2 9.Rg2+ f2  
10.Rb8+ switchback Ka1 11.Rg1+  
f1=Q 12.Rg6 switchback 13.Ra6+  
Qxa6#

Author: Tanagra. 11 parry checks!  
Systematic movement. Model mate.

-----

## Improvements

**F1530v** Pascale Piet  
C+ (France)

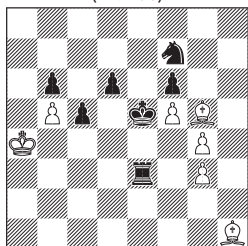


PSS#8 (5+10)

1. Rxe3 2. Bxd5 3. Bc6 4. Bxb5  
5. Rxb3+ cxb3 6. Bxa7 7. Bc5+ Sb4  
8. Bxe7 bxa2#

Author: Zugzwang.

**F1532v** Pascale Piet  
C+ (France)

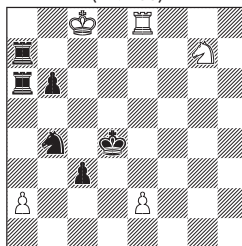


PSS#10 (7+7)

1. Bd5 2. Bxf7 3. Bc4 4. Bd3 5. Kb3  
6. Kc4 7. Bf1 8. Bf4+ Ke4 9. Bg2+ Rf3  
10. Bh1 d5#

Author: Pin. wB switchback.  
Zugzwang.

**F1535v** Pascale Piet  
C+ (France)

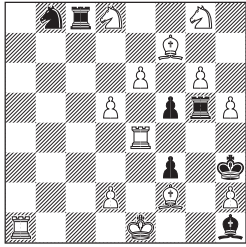


PSS#10 (5+6)

1. Re5 2. Se8 3. Sc7 4. Kd7 5. Kd6  
6. Sd5 7. Sxb4 8. Sc2+ Kc4 9. Kc6  
10. Rc5+ bxc5#

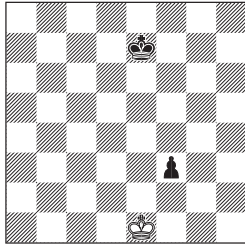
Author: Meredith. Model battery  
mate.

**R381** Andreas Thoma  
(Germany)



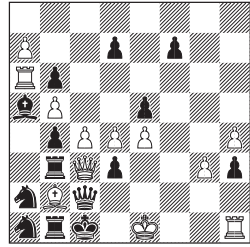
-3 & #1 (13+7)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R382** Andreas Thoma  
(Germany)



-5 & S=1 (1+2)  
Proca Retractor  
AntiCirce Cheylan

**R383** Dmitrij Baibikov  
(Israel)



-1 & #1 (12+14)

## Retros

### Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2023-2024

Andrew Buchanan (Singapore)

☆今回は Retractor が 2 作とクラシカルレトロが 1 作です。R381 は bK が白マスにいて h1 が塞がっているため R では読みません。また、g2 に B と R が利いているため S を P に戻して B に成り直す手筋も通用しません。別の駒で詰ます必要がありますが、その駒を活用するにはあるマスを塞ぐ必要があります。その手順を考えてください。R382 は最後に wK がチェックし、黒が応じるとステイルメイトになる形を目指します。再生位置にある駒を取れないという Chaylan のルールを活用します。途中同種の黒駒を複数逆算する手順があり、黒は手数が長くなるように抵抗します。R383 は往年のクラシカルレトロを彷彿とさせる問題です。現在の Retractor は細分化されており、黒が白に抵抗するか協力するか、駒取りを戻せるか否か、戻せる場合は駒の種類を決める権利はどちらにあるのか、等の方式を出題時に明記しますが、本作にはそのような表記はありません。詰手順自体はすぐ分かると思います。どの最終手を戻したら詰むのかを立証することが問われています。まずは盤面左下の駒の塊を解きほぐすにはどうすればよいか考えてみてください。紛れの筋に入ってしまうと、テンポがギリギリ合わなくなってしまいます。その

場合は駒を逆回りに動かしてみてください。今回はどれも難しめです。R383 は戻せる手の候補が少ないので、ぜひ解答を見る前にじっくり考えてみてください。皆様のご感想をお待ちしております。

### R381 (Thoma)

- 1.Ke5xPd6(Ke1) d7-d6+
- 2.Rh7xBh8(Ra1)  
Se8x~f6/g7(Sb8)+
- 3.Kf4-e5 & 1.Kg3#

まず wK を d6 に戻してから bBh8 を逆算すると、bB が動かずにチェックしたことになる。初形位置の黒駒は bSb8 しかなく、白マスから黒マスの駒を取ってチェックしたはずだが、g4 からではチェック放置となり、その他のマスには白駒があるため、e8 から駒を取ったことになる。bBh8 のために bR が黒マスの駒を取れず、bK の再生位置も塞がったため wK を近づけて詰む。-2. Rh6xBh8(Ra1)? は ...Sh7xXe6(Sb8) で失敗する。

### R382 (Thoma)

- 1.Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
- 2.Ke1xQf1(Ke1) Qh3-f1+
- 3.Ke1xQf1(Ke1) Qg2-f1+
- 4.Ke1xQf1(Ke1) Kd8-e7+
- 5.Kf8xRf7(Ke1) & 1.Ke8+ ~#

bP を d3 に戻させてから bQ を逆算

し続ける。bK が d8 に戻ると早く詰むので黒は抵抗するが、最後は d8 に戻るしかなくなる。最後に wK でチェックすると bK が逃げ、d8 が空いて bQ が e1 に利き、wK が駒を取れなくなりステイルメイトとなる。

### R383 (Baibikov)

-1. Ba3xSb2+ & 1. 0-0#

bK がチェックされているので、最終手は明らかに wBa3 が b2 の駒を取った手で、b2 は黒マスなので bBc8 以外の駒である。種類は即座に特定できないが、どの駒だとしても黒を詰ますにはキャスリングするしかない。問題はどの黒駒であればキャスリングの権利が残っているのかである。以下、wKe1 と wRh1 は動いていないものとする。b2 の黒駒は P では有り得ないので bP は成っており、wRh1 があるので g1 で成ったはずである。wPg3 は、マス目の色から f2? ではなく g2 から来たものである。盤上に残っている wP はすべて駒を取らずに直進しており、wPf2 が駒取り後に成って g2 か h3 で bP に取られたことが分かる。黒の成駒は bPh7...h3xg2-g1 で生じたものであり、bPh3 は bPg7...g4xh3 と来たことになる。盤の左下に駒が固まっており、bPb4 を戻すまで解けない構造になっている。解きほぐすには、まず bPb6 を b7 に戻して bBa5 を動かし、wPa7 を a4 に下げてから bPa5xb4 を戻す必要がある。bBc8 は wPf2 が白マスで取っているの、先に白の成駒を 8 段目に戻し、P に戻してから白マスで

の駒取りを逆算する必要がある。h3 で取られたのが白の成駒だとすると、wP が駒取りを戻すまで黒は bP を退くしかないが、bPe5 か g5 が残っていなければならないため、先に黒が手詰まりになってしまう。残る可能性は、b2 で取られた黒駒と h3 で取られた白駒がいずれも S であり、wS が b2 から動いてチェックしたときに bSb2 と応じた、というものである。まず bSb2 を g1 に戻し、bPh3xg2 で改めて白の成駒に戻すことになる。これには wSh3-f2-d1 と戻してから bSb2 を a4 に戻す手順と、wSh3-f4-e6-c5-a4 と戻してから bSb2 を d1 に戻す手順の 2 通りの可能性が考えられる。しかし前者の手順は bSa4-c5-e6-f4-e2-g1 と bSa4-c5-e4-f2-h3-g1 のどちらの場合も、先に白の手が尽きてしまい成立しない。正解は後者の手順で、下記ようになる。手数関係で白の成駒は wQ となる。

-1. Ba3xSb2+ g4xSh3 -2. Sf4-h3 g5-g4 -3. Se6-f4 g6-g5 -4. Sc5-e6 g7-g6 -5. Sa4-c5 Sd1-b2 -6. Sb2-a4+Sf2-d1 -7. e3-e4 Sh3-f2 -8. e2-e3 Sg1-h3 -9. h3-h4 g2-g1=S -10. h2-h3 h3xQg2 -11. Qa8-g2 h4-h3 -12. Qe8-a8 h5-h4 -13. e7-e8=Q h6-h5 -14. e6-e7 h7-h6 -15. f5xBc6 Bd5-e6 -16. f4-f5 Bb7-d5 -17. f3-f4 Bc8-b7 -18. f2-f3 b7-b6

まとめると、bSb2, wSh3 を戻す → wS が b2 に戻る → bS が g1 に戻り、P に戻ってから wQg2 を戻す → wQg2 が e8 に戻り、P に戻ってから bBe6 を戻す → bBe6 が c8 に戻る という流れとなる。問題設定自体は 1 手詰だが、

実に18手分の逆算が必要になっている。白黒とも駒取りを逆算したあと、取られた駒がPに戻り、そのPがさらに駒取りを戻す、という手順がある。

Author: Everything is ready for #1: Retract 1.Ba3xXb2+ & 1.0-0#. But retract 1.Ba3xPb2+ leads to illegal position and retract 1.Ba3xQ(R,B) b2+ is legal, but retroknot on squares a1, a2, a3, a5, a6, a7, b1, b2, b3, b4, b5, b6, c1, c2, c3, c4, d3, d4, d7, e1 cannot be released without moving of wK and 1.0-0# in this case is illegal. All that remains is to retract 1.Ba3xSb2+ and prove that the retroknot can be released without moving of wK.

After 1.Ba3xSb2+ the balances of the sides are closed:

W.: 12 (on board) + 4 (captured: a5xb4, c4xd3, g4xh3, h3xg2) = 16

B.: 15 (on board) + 1 (wPf captured black light-squared B) = 16

It follows that the retroknot can only be released by move b7-b6. But before that, bB must return home to square c8. It could not be captured on black square g3 (f2xBg3) – color effect. So, needs white unpromotion on e8 or g8 for uncapture bB by wPf. Trying immediately to uncapture this white promoted piece does not work, since 2 black pawns tempomoves will not be enough: R.: 1.Ba3xSb2+ g4xQh3 2.e3-e4 g5-g4 3.Qe6-h3 g6-g5 4.Qe8-e6 g7-g6

5.e7-e8=Q ?? 6.e6-e7 ?? 7.f5xBe6 etc. Therefore, for uncapturing white promoted piece needs another bP: h3xXg2. For this needs to unpin bSb2 by missed white piece. Only wS can unpin at bSb2. So, R.: 1.Ba3xSb2+ g4xSh3. Now wS goes to b2, and Black at this time makes pawn tempomoves. 2.Sf4-h3 (2.Sf2-h3? g5-g4 3.Sd1-f2 Sa4-b2 4.Sb2-d1+ Sc5-a4 5.e3-e4 Se4-c5 6.h3-h4 Sg5-e4 7.h2-h3 Sh3-g5 8.e2-e3 Sg1-h3 and retrostalemate to White.) 2...g5-g4 3.Se6-f4 g6-g5 4.Sc5-e6 g7-g6 5.Sa4-c5 Sd1-b2 6.Sb2-a4+. Now bS goes to g1 for unpromotion, and White at this time makes pawn tempomoves. 6...Sf2-d1 7.e3-e4 Sh3-f2 8.e2-e3 Sg1-h3 9.h3-h4 g2-g1=S 10.h2-h3 h3xQg2. Now wQ goes to e8 for unpromotion, and Black at this time makes pawn tempomoves. 11.Qa8-g2 h4-h3 12.Qe8-a8 h5-h4 13.e7-e8=Q h6-h5 14.e6-e7 h7-h6 15.f5xBe6. Now the 4th phase started. 15...Bd5-e6 16.f4-f5 Bb7-d5 17.f3-f4 Bc8-b7 18.f2-f3 b7-b6 etc. So, after retraction 1.Ba3xSb2+ Castling is legal.

Record: 19th Century Retractor (Help-retractor with 1 retraction only) with Castling as mating move in direct play and with longest as possible exact retroplay (36 single moves) for proving Castling rights. Phases transformation. Uncaptures

and then unpromotions (bS, wQ).

### Comments for issue 106

R375

中嶋: bRh1は最後に発生するんですね。いろいろなテクニックが詰まっています鑑賞だけでも充実しました。

☆コメントありがとうございます。鑑賞だけでの短評も大歓迎ですので今後ともよろしく願いいたします。

R376

Sunouchi: Thematic moves including under-promotions are admirable.

R377

Sunouchi: Confusing discolorations in Masand before brilliant 16 checks.

R378

Sunouchi: White men approach him in a dangerous way of cross check.

R379

Sunouchi: Returned white queen behaves elegantly in every variation.

R380

Sunouchi: Generate black barriers firstly to devitalize the white bishop.

### Cooks!

☆ Dmitrij Baibikov 氏より、下記の3作につきまして余詰指摘を頂戴しました。粗検申し訳ありません。

### R340/PP100 (Thoma)

Dual: -2.Ke2xRd1(Ke1) Ke7-e6+

-3.Ke1-e2 Rd2-d1+

-4.Kf2xRg3(Ke1) Rd1-d2+

-5.Ke1-f2 Rd2-d1+

and further according author solution.

### R360/PP104 (Thoma)

b) Short solution:

-1.Ke2xBd2(Ke1) f4-f3+

-2.Ke1-e2 B~+

-3.Ke1xBd2(Ke1) B~+

-4.Ke1xBd2(Ke1) Kf8-g7+

-5.Kd8xRd7(Ke1) & 1. Ke8+ ~ =

### R361/PP104 (Wenda, Crişan)

-2.Bf1xRe2(Bf1) Re1-e2+

-3.Ke2-d2 Ra1(b1)-e1+

(-3...Rc1(d1)+ -4.Ke1-e2

R~+ -5.Kf2xBe2(Ke1) g4-g3+

-6.Bf7x~e8(Bf1) & 1.Kg2#)

-4.Ke1-e2 Qc1-e3+

-5.b5xPa6(Pa2) e.p. a7-a5

-6.Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+

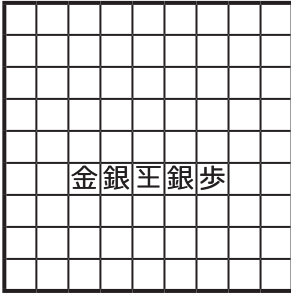
-7.Ke2xSd1(Ke1) d4-d3+

-8.Be8xBh5(Bf1) ~+

-9.Kf1-e2 & 1. Kg2#

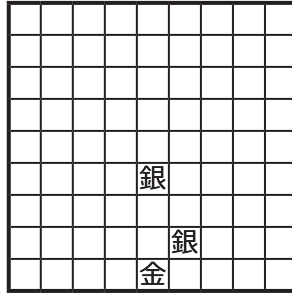


U345 出口信男



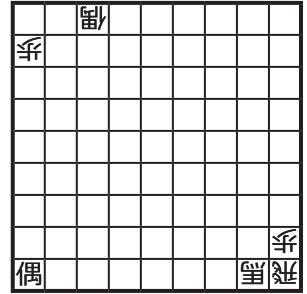
▲なし  
協力詰 9手

U346 駒井めい



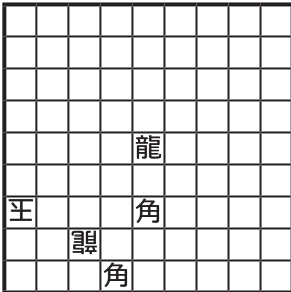
▲なし  
リパブリカン協力詰 1手  
b)=a) の詰上りから受方玉を  
除去

U347 駒井めい



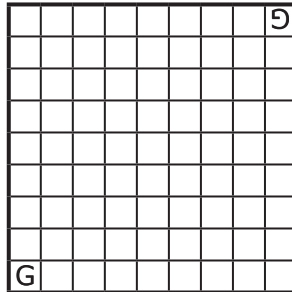
▲夜6 △なし  
協力自玉詰 12手  
偶 = Dummy 王  
夜 = Nightrider

U348 小倉杏



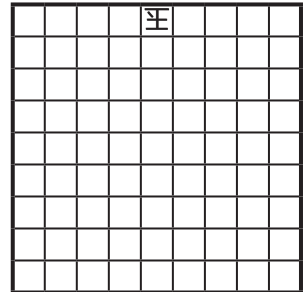
▲なし  
マドラシ打歩協力詰 7手

U349 占魚亭



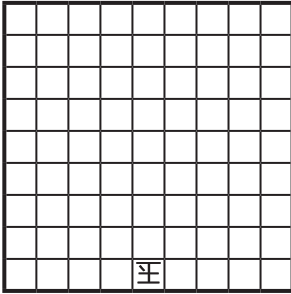
▲銀銀銀銀  
Koko Lortap 協力自玉ステイ  
ルメイト 9手 (受先)  
G = Grasshopper 王

U350 出口信男



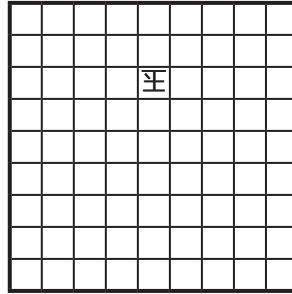
▲飛角  
加南協力詰 3手

U351 出口信男



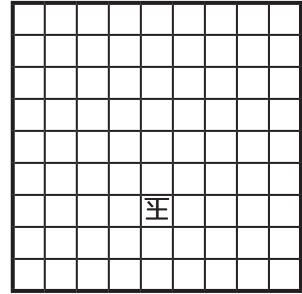
▲金銀  
加北協力詰 3手

U352 出口信男



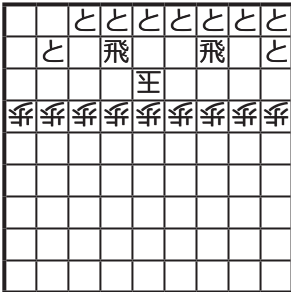
▲飛銀  
減南協力詰 3手

U353 出口信男



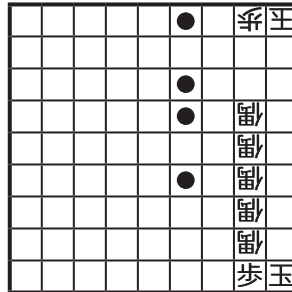
▲飛金  
減北協力詰 3手

U354 出口信男



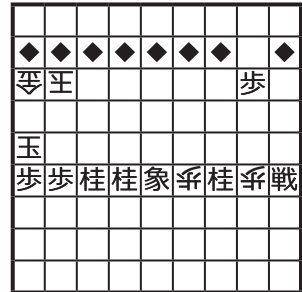
▲なし  
減北詰 37手

U355 島田春瑠



▲GG蠶 △なし  
協力自玉詰 44手  
G =Grasshopper  
蠶 =Lion  
偶 =Dummy (取捨て)  
● =石

U356 上田吉一



▲香 △香  
協力自玉詰 92手  
戦 =Dabbaba  
象 =Alfil  
◆ =Pyramid  
23歩は取捨駒

## Shogi

### Editor

IZUMI Masataka (泉正隆)

Judge 2024-2026

TACHIOKA Hajime (太刀岡南)

★今号は 12 作の作品発表です。

★ U345 は出口信男さんの協力詰。他にフェアリー要素がないので取り組みやすいと思います。

★ U346 は駒井めいさんの作品。ツインです。a) は与えられた図をそのまま解きます。その詰上りから玉を取り除いた局面を初形としたのが b) です。b) のルールもリパブリカン協力詰 1 手です。

★ U347 は駒井めいさんの協力自玉詰です。玉の性能は Dummy なので詰ましやすいそうですが、持駒に Nightrider が 6 枚もあるのですぐには詰みません。

★ U348 は小倉杏さんのマドラシ打歩協力詰。歩を打って詰ますので、まずは歩を入手する必要があります。

★ U349 は占魚亭さんのスタイルメイト作品。受先なので、受方から指し始めて攻方をスタイルメイトにします。Koko と Lortap というフェアリー条件を使用しています。まずはルールを確認して解図・鑑賞しましょう。銀 4 枚をすべて捨てるとは限りません。

★ U350 ~ U354 は出口信男さんの作品群。加南、加北、減南、減北という少し珍しいルールが使われています。U350 ~ U353 でルールに慣れたらメンディッシュの U354 に挑戦しましょう。

★ U355 は島田春瑠さんの協力自玉詰。4 筋の石は、「1 ~ 3 筋だけを使用してください」という合図です。2 筋の Dummy は取捨駒。詰上りで攻方の持駒が余ることを回避する目的なので、解図の際はあまり気にする必要はありません。

★ U356 は上田吉一さんの協力自玉詰。6 段目に並んだ駒は舞台装置で一切動きません。持駒の香を使って局面を動かしましょう。

★ 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。

★ 作品投稿や短評の受付状況は下記でご確認いただけます。必要に応じてご覧ください。

[https://tsume-springs.com/?page\\_id=77](https://tsume-springs.com/?page_id=77)

★ 今回の作品への短評は 11 月末までにお送りいただければ次号に掲載することができます。

★ 特に記載のない限り、受方の持駒にフェアリー駒はなく、通常の将棋駒セツトの残り全部です。

### 【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。

### 【リパブリカン】

詰ます対象の玉が初形で盤上に存在しない。最終手を指すと同時に任意の空きマスから一つを選んで玉を置き、詰んでいく局面を作る。

#### 【補足】

- ・詰ます対象が受方玉の場合、最終手を除いて攻方に王手義務はない
- ・詰ます対象が攻方玉の場合、攻方に王手義務がある

### 【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。

### 【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。

### 【Dummy (偶)】

利きを持たず、自分では動かない駒。

#### 【補足】

- ・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある
- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

### 【Nightrider (夜)】

(1,2)-Rider。つまり、Knightの利きの方向に走る駒。

### 【マドラシ】

同種の敵駒の利きに入ると利きがなくなる。ただし、玉は除く。

#### 【補足】

- ・玉にもこの規則を適用する場合、ルール名を「Kマドラシ」と表す。

- ・成駒と生駒は別種の駒として区別する。
- ・利きが消えるかどうかは「本来の利き」に入るかどうかだけで判断する。例えば駒AとBが互いに利きを消していて、新たな駒Cがその本来の利きに入っても、Cの利きが消える。つまり、「すでにA・Bの利きが消えているからCの利きは消えない」とは解釈しない。

### 【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（王手は掛かっていない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。

### 【受先】

受方から指し始める。

### 【Koko】

着手は、その周りの8マスに何らかの駒が存在するような地点へのみ可能（孤立禁）。王手にもこの条件は適用され、玉を取ったときにその駒が孤立する場合は王手ではない。

### 【Lortap】

味方の駒の利きで紐が付いている駒は、敵の駒を取ることができない。この条件は王手にも適用され、玉を取れない場合は王手ではない。

### 【Grasshopper (G)】

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。

#### 【加南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは「自分自身の利きに下の駒の利きを足した利き」になる。

#### 【補足】

・敵陣1段目の桂香歩、敵陣2段目の桂は着手可能（行き所のない駒の禁にあたらない）。

#### 【例】

・攻方23香、24銀の配置のとき、23香は21、22、12、32、14、34に利きを持つ。

#### 【加北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは「自分自身の利きに上の駒の利きを足した利き」になる。

#### 【補足】

・敵陣2段目の桂は着手可能だが、敵陣1段目の桂香歩は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【例】

・攻方23桂、24銀の配置のとき、24銀は12、32、13、23、33、15、35に利きを持つ。

#### 【減南】

味方の駒が縦に並ぶと、上の駒の利きは「自分自身の利きから下の駒の利きを引

いた利き」になる。

#### 【補足】

・上下の駒で共通する利きだけを引く。  
・敵陣1段目の桂香歩、敵陣2段目の桂は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【例】

・攻方23香、24銀の配置のとき、23香は21にのみ利きを持つ。

#### 【減北】

味方の駒が縦に並ぶと、下の駒の利きは「自分自身の利きから上の駒の利きを引いた利き」になる。

#### 【補足】

・上下の駒で共通する利きだけを引く。  
・敵陣1段目の桂香歩、敵陣2段目の桂は行き所のない駒の禁則のため着手できない。

#### 【例】

・攻方23と、24玉の配置のとき、24玉は15と35にのみ利きを持つ。

### 【詰将棋】

普通詰。つまり、受方がどのように応じても詰むように攻方は着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。複合ルールの場合、「安南詰」のように「……詰」というルール名になる。

### 【Lion (鬘)】

フェアリーチェスのLion。クィーンの利きの方向にある駒を1つ跳び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。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。



作者：攻方の着手として受方玉の追加のみをできれば、a では +58 玉、b では +49 玉で詰みます。

★リパブリカン是最終手を指すと同時に玉を追加して詰みの形を作るというルール。

★まず a) を考えましょう。すでに金銀の連結がよく、もし受方玉が 58 にあれば詰みの形になっています。しかし、受方玉を追加するだけという着手はルール上できません。盤上の駒を動かしつつ玉を追加する必要があります。

★ a) は 47 銀 (+49 玉) が正解。b) はこの詰上りから玉を取り除いた局面をリパブリカン協力詰 1 手として解きます。「受方玉を 49 に追加するだけ」という着手ができれば詰みですが、それはできません。a) では「受方玉を 58 に追加するだけ」で詰みだったことを思い出せば、b) は 56 銀 (+58 玉) が正解だと分かります。

★一方の初形で仮想的に玉を追加して得られる詰上りが他方の詰上りになっています。面白い着眼点の作品だと思います。

★一般に変同のない詰将棋作品は完全作である限り、初形が与えられたら一意的に詰上りの局面が定まります。一方、詰上りの局面（とルール、手数の情報）が与えられても、一意的に初形を復元することはできません。本作の b) は a) の詰上りを使って定義しています。一方、もし a) の初形の 56 銀を例えば 36 銀に代えても、a) b) とともに完全作になります。b) から a) の図を作る作り方は一意的ではないということです。大雑把に言うと、ツインの設定上「a) → b)」

は強い結びつきがありますが、「b) → a)」には弱い結びつきしかありません。その状況で、「a) ⇔ b)」の相互の関連を実現するような a) 図が存在するかどうかは自明ではなく、本作の創意と言える部分だと思います。

★本作の手数は 1 手でした。手数が長ければ長いほど「b) → a)」の結びつきは弱くなり、創作の難度は急激に高くなると予想できます。まずは 3 手で同様の狙いが実現できないか考えてみました。

### U347 (駒井めい)

83 夜、同馬、39 夜、47 夜、  
55 夜、同夜、14 夜、33 夜、  
52 夜、同夜、63 夜、同夜 迄 12 手。

(詰上図)

		馬					
銀			夜				
	銀	夜					
							夜
							銀
偶				夜			銀

▲なし △夜夜

作者：持駒消費を目的とした合駒動かし。

★双方の玉は Dummy の性能なので一切動かせません。先後協力して攻方の 99 偶を詰ますのが本作の目的です。

★まずは 83 夜、同馬と進めます。白玉

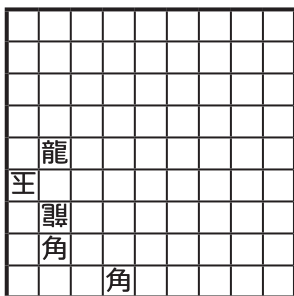




を入手します。

★ 96 玉と引き、85 龍の王手に 87 龍と引いて受けます。双方の龍が利きを失っています。

(途中図)



▲ 歩

★最終手は上図で龍の利きを断ち切る 86 歩。85 龍が利きを取り戻して王手になっています。受方 87 龍の利きも元に戻っています。87 龍を動かして再度 85 龍に利かせることができれば王手を外せますが、87 龍は 69 角にピンされているため王手を外せません。

★「玉の腹への打歩詰」を軸にして飛角図式にまとめた作品でした。

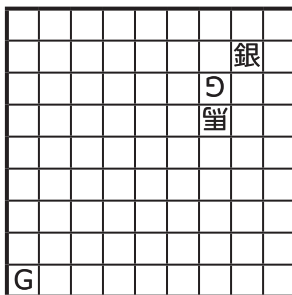
★本作の最終手は委託王手（着手した駒以外の駒で王手すること）です。普通詰将棋の場合、委託王手は開王手に限られますが、フェアリーでは様々な委託王手が存在します。普段は玉頭に叩かれてばかりの歩が玉の真横に打たれて玉を詰ますというのは愉快ですね。

U349 (占魚亭)

89 角、22 銀、33 G、34 銀、

同角成、24 銀、同馬、34 銀、同馬 迄 9 手。

(終了図)



作者：Lortap のみで銀 4 枚捨てきりたかったのですが余詰が消せず、Koko を加えて制御する方向にシフトしました。予定通りの手順とはいきませんでした。受方 G 王の移動が入り、許容範囲ギリギリの形で纏めることが出来たと思いません。

★双裸玉。隅に互いの G 王が位置しています。目的は攻方をステイルメイトにすることなので、持駒の銀 4 枚は少なくとも盤上に打たないといけません。本作には Koko と Lortap というフェアリー条件が付いています。いずれも合法的な着手を減らすルールなので、攻方のステイルメイトに役立ちそうです。

★受先なのでまず受方が指します。初手は 89 角。Koko のため、駒を打てる地点が限られていることに注意しましょう。G は利きが少ないため、G が駒を取るのにはなかなか大変です。攻方持駒の銀を取るために 89 角を使おうとしています。

★ 89 角に対して攻方は 22 銀と打ち、





(詰上図)

と	と	と	と	と	と	と	と	と	と
王									
飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛

- ㊦ 63 玉は 62 と、73 玉、72 と引迄。
- ㊧ 43 玉は 42 と、33 玉、53 龍、43 合、  
同と、23 玉、33 と、13 玉、23 と迄。
- ㊨ 12 玉は 11 と、13 玉、12 と引迄。
- ㊩ 52 とは 63 玉、51 と左、53 玉、61  
と右、63 玉以下逃れ。
- ㊪ 52 とは 43 玉、42 と引、33 玉、41 と、  
32 玉、31 と左、23 玉、22 と、同玉以下  
下逃れ。

★本作は減北詰。受方はできるだけ詰ま  
ないように抵抗します。

★盤上に 2 枚の飛車がありますが、真  
上にと金があるので「飛-と」の利きに  
なっています。例えば 32 飛は現状 52  
にしか動けません。62 飛は 42 にしか  
動けません。

★というわけで、初手で可能な王手は  
42 飛成と 52 としかありません。正解  
は 42 飛成で、43 玉に 53 龍と直ちに  
龍を捨てます。同玉で、初形から 62 飛  
が消えた局面になりました。62 飛は邪  
魔駒だったわけです。62 飛成、63 玉、  
73 龍、同玉でもう 1 枚の飛車も捨てて  
しまいます。

(途中図 1)

		と	と	と	と	と	と	と	と
	と								と
		王							
飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛

▲なし

★上図から 72 と引、63 玉、62 と引、  
53 玉……のように 1 筋まで追って下図  
に至ります。

(途中図 2)

								と	
	と	と	と	と	と	と	と	と	と
									王
飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛	飛

▲なし

★上図で 12 とは一切利きを持ちません。  
21 と寄とすれば 12 との利きが元に戻  
るので王手になります。代わりに 22 と  
が利きを失ったので、受方は 23 玉と逃  
げることができます。31 と寄、33 玉、  
41 と寄、43 玉……と繰り返し、最後  
は 81 と寄、83 玉、91 と、93 玉、92  
と引で詰みとなります。9 筋に追うと詰  
むのは 92 とが無いからです。もし途中

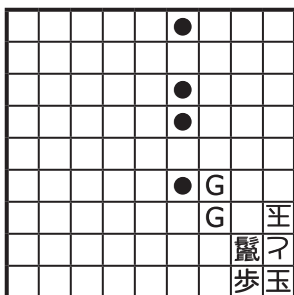
図1で12とが無ければ、1筋に追って13玉、12と引で詰んでいました。

★4手1組の手順を2回行って2枚の飛車を捨てる軽快な序と、と金を使った玉の1往復からなる作品。特に復路(1筋→9筋)は安北系特有の手順で面白いと思います。復路に使われた11とが最後92へ収まって詰みを迎えるのは無駄がなく気持ちがいいですね。

### U355 (島田春瑠)

31 G、22歩、33 G、23歩、  
 22 鬘、21玉、24 鬘、11玉、  
 22 鬘、21玉、25 鬘、12玉、  
 34 G、24歩、23 鬘、22玉、  
 26 鬘、13玉、35 G、25歩、  
 24 鬘、23玉、27 鬘、14玉、  
 36 G、26歩、25 鬘、24玉、  
 28 鬘、15玉、37 G、27歩成、  
 26 鬘、25玉、28 鬘、16玉、  
 38 G、26と、36 G、17玉、  
 35 G、27と、37 G、18と迄44手。

(詰上図)



作者：2枚のGと鬘を使用した趣向手順です。4筋の石は隙間なく9個置くと分かりやすいと思いますが、必要最小限の

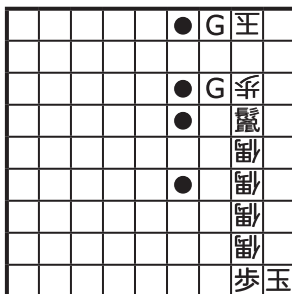
配置にしました。

★協力自玉詰なので、攻方19玉を詰ますのが目的です。受方に持駒はありません。21歩と11玉を19玉の近くまで移動させて詰まします。

★まずは31 Gと打ち、22歩と突いて王手を外します。2枚目のGを33 Gと打ち、さらに23歩と突きます。

★ここからの手順が少し難しいのですが、22 鬘と打ち(33 Gによる王手)、21玉に24 鬘とします。

(途中図1)



▲なし △なし

★上図で11玉と戻る手に22 鬘と入ります。21玉に25 鬘でもう1枚偶を取ってから12玉とします。34 G、24歩で次図に至ります。



83 香成、同金、94 香、同金 迄 92 手。

(詰上図)

◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		◆	
王								歩	
玉									
歩	歩	桂	桂	象	糸	桂	糸	戦	

★協力自玉詰なので、攻方 95 玉を詰ますのが目的です。もし攻方の持駒に例えば銀があれば 94 銀、同金の 2 手で詰みですが、実際は駒台に香しかありません。6 段目に攻方の桂、象、戦が並んでいますが、いずれも王手を掛けながら跳ねることは起こり得ません。持駒の香だけで仕事をする必要があります。

★ 85 香と打ち、84 香合、同香、73 玉、83 香成、同金と進めることができます(下図)。

(途中図 1)

◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		◆	
	玉	王						歩	
玉									
歩	歩	桂	桂	象	糸	桂	糸	戦	

▲香 △香

★受方の玉と金が右に 1 筋ずれました。

この 6 手 1 組の手順は 75 香、74 香合 ……というように繰り返すことができます。詰ます対象の 95 玉から受方玉と金が離れていくばかりですが、ひとまず行けるところまで進めてみましょう。6 手 1 組の手順を計 7 回繰り返し、13 玉・23 金の形になりました。

(途中図 2)

◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		◆	
								玉	王
玉									
歩	歩	桂	桂	象	糸	桂	糸	戦	

▲香 △香

★上図でも攻方は香を打つしかありません。15 香、14 香合、同香、22 玉、13 香成、同金と進めます。さらに 25 香、24 香合、同香、33 玉、23 香成、同金とすれば、玉と金の位置が入れ替わりました。

(途中図 3)

◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆		◆	
								王	玉
玉									
歩	歩	桂	桂	象	糸	桂	糸	戦	

▲香 △香

★上図から 35 香、34 香合、同香、43 玉、33 香成、同金とすれば、玉と金が 1 筋左に移動します。これを繰り返せば、「93 玉・83 金」の配置になります。初形では「93 金・83 玉」だったので、玉と金の位置が入れ替わったわけです。94 香、同金で詰みとなります。

★香打香合のやり取りを繰り返して玉と金を移動させる趣向作。22 の地点の空間を利用して綺麗に折り返しています。22 を空けておくだけでは往路で 22 玉 / 23 玉の非限定が発生するので、限定するために 23 歩が置かれています。易しく楽しい作品でした。

-----  
**短評 (106 号)**

U337

中嶋正和：Q を隅にもっていくのではなく、76 龍で Q の利きをブロックするのですか。上手い。

U338

中嶋正和：角生 3 回からの金で仕留めて大満足。

U339

中嶋正和：59 歩で打歩になるのか。

U340

中嶋正和：いれかわり入門としてわかりやすい。

U341

中嶋正和：駒を取ると生駒の持ち駒にな

るのか、なるほど。『玉野忠捨』・・・ペンネームも入れ替わっている？

U342

中嶋正和：協力詰めでないといこんなことができるのですね。

U343

中嶋正和：盤に並べると駒がきれいに消えて気持ちいい。

U344

中嶋正和：歩が横にスライドしていく動きが楽しい。

★短評、誠にありがとうございます！好きな作品だけでも構いませんので、皆さま是非短評をお寄せください！



## Definitions

### <一般的通則>

**#** : 最終目的がメイトであることを表示する。

**=** : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

**v** : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。

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

### <問題設定>

**-1 & #1** : 白から 1 手戻し、そこから黒を 1 手でメイトにせよというもの。

**Akumamate (A)** : A# では、白から指し始め、黒 K をメイトにするという目的に対して、白も黒も抵抗し、それで

もメイトになる最長手数の手順を求める。ただし、白の着手にはなんらかの制限を設ける。

**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。

**Parse Help-Series Self (PHSS)** : series self で、白がチェックをかけたときに黒が 1 手指してもよいとしたものの。

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

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

**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 (Ser!)** : Ser!=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る。白は黒にチェックをかけてはならない。

**Series-Direct (SD)** : SD#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。

**Worstmate (W)** : W# では、黒から指し始め、黒 K をメイトにするという目的に対して、白は抵抗するが黒は協力する。ただし、白の着手にはなんらかの制限を設ける。

### <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。

**Anti Take&Make type II** : 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、取った駒の動き。

**BlackMaxDister** : 指定された駒 2 枚の距離が最大になるような着手を黒が選

ぶ。

**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。

**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。

**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バサンは、通常の KR および P のみが行える。

**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。

**Ultraschachzwang** : 黒は必ず白 K にチェックをかける。メイトの概念はオーソドックスと同じ。

**WhiteUltraSchachZwang** : White must check と同じ。白は必ず黒 K にチェックをかける。

### <フェアリー駒>

**Bishop-Lion** : Lion を B の筋に限定した駒。

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

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

**Grasshopper with Einstein hurdle** : この性質を持つ Grasshopper が飛び越したとき、台になる駒は  $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$  と変化する。

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

**Lion** : Q の筋で、ある駒を 1 つ飛び越したその先の任意の地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

**Moose** : Q の筋で、駒を 1 枚飛び越し

てから、進行方向と 45 度を成す地点に着地する駒。そこに相手の駒があれば取れる。

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

**Rook-Lion** : Lion を R の筋に限定した駒。

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

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

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