

PROBLEM PARADISE

Issue 108

vol. 27

October-December 2024

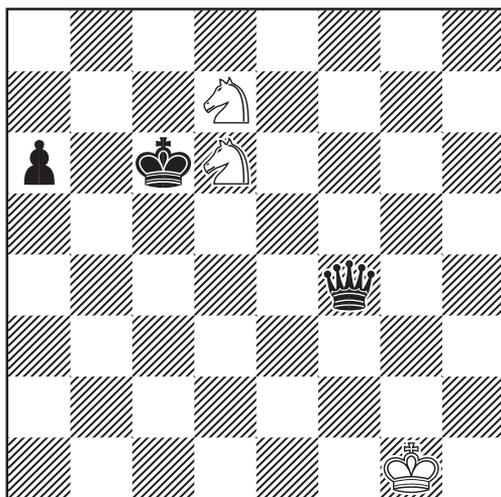
Online Journal of Japanese Chess Problem Society

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

General Editor: Tadashi Wakashima

(wakashimatadashi@gmail.com)

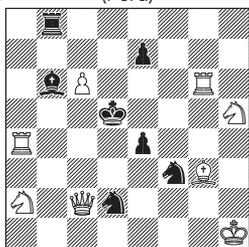
H1513 Viktoras Paliulionis
C+ (Lithuania)



H#5 2sols

(3+3)

D742 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



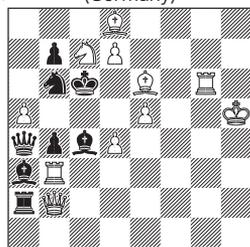
#2 (8+7)

Ovidiu Crăciun, Vlaicu Crișan
D743 C+ (Romania)
Dedicated to Marjan Kovačević



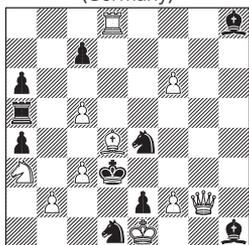
#2*vv (9+8)

D744 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



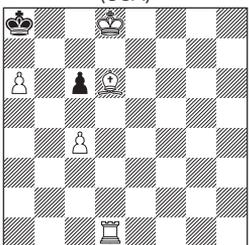
#2*v (11+8)

D745 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



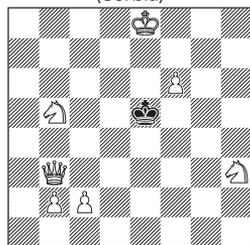
#2* (10+10)

D746 Rauf Aliovsadzade
C+ (USA)



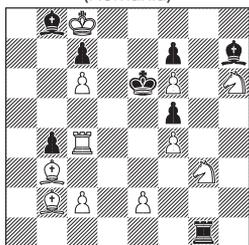
#3 (5+2)

D747 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



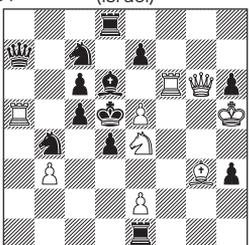
#3*v (7+1)

D748 Alexandru Mihălcescu
C+ (Romania)



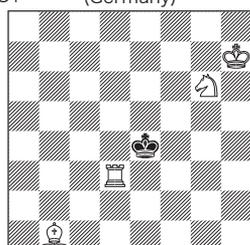
#3 (11+8)

Leonid Lyubashevsky
D749 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



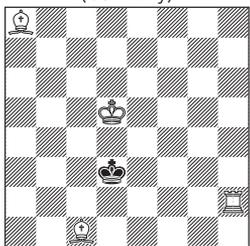
#3 (9+13)

D750 Stefan Felber
C+ (Germany)



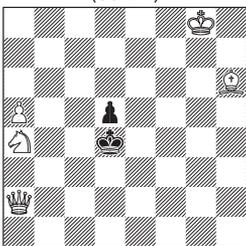
#4 (4+1)

D751 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



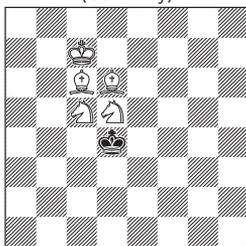
#4 (4+1)
B) Rh2→b2

D752 Petrašin Petrašinović
C+ (Serbia)



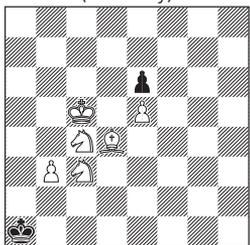
#4 (5+2)

D753 Stefan Felber
C+ (Germany)



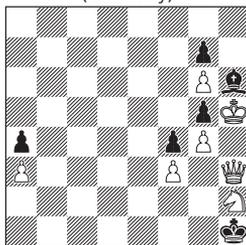
#5 (5+1)

D754 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



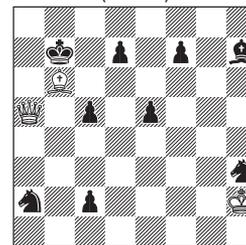
#6 (6+2)

D755 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



#9 (7+6)

D756 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



#10 (3+9)

Directmates

Directmate Editor

Tadashi Wakashima [若島正]

Judge 2024-2025

Paz Einat (Israel)

In this issue, I' m very glad to have 4 nice two-movers.

As you may have already noticed, I make it a rule to publish 2 problems/per issue/per author at most. Please remember that when you submit a lot of originals, you must wait quite a while to see all of them published.

D742 (Tarnawiecki)

1.c7! (2.Qc6#)
1...Bc5 2.Sc3#
1...Sd4 2.Sb4#
1...Se5 2.Sf4#
1...e6 2.Sf6#
1...Sc4 2.Qxc4#

Author: It features the SOMOV type of mate in fourfold presentation. It also has the important try 1.Qc3? Bc7!

D743 (Crăciun, Crisan)

(*) 1... Rc5(a) 2.Bf3(X)#

The set play is underlined by the unthematic try:

1.Ra8? [2.Re8#] refuted by 1...f3(b)!

1... Rc5(a) 2.Bf3(X)#

Thematic try: 1.Sd3? [2.Re5#] refuted by 1...cxd6(x)!

1... Rc5(a) 2.Sxc5(A)#

1... f3(b) 2.Bxf3(X)#

1... Rxd3 2.cxd3#

Real play: 1.Sf3! [2.Re5#]

1... Rc5(a) 2.Sd2(B)#

1... Rxf3(c) 2.Bxf3(X)#

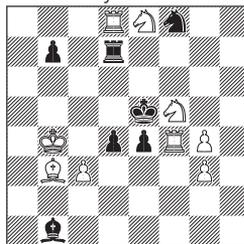
1... cxd6(x) 2.Sxd6#

Authors: Double Mate Correction.

Marjan Kovacevic sent us the following version, which "only makes it thematic for Jurmala, but on the cost of ugly capturing of bP and other brutalities" .

He regrets the lack of introductory try from wSf5:

version by M. Kovacevic



#2v

(9+7)

setplay: 1...Rf7 2.cxd4#

1.Sd6? threat: 2.Rf5#

1...e3 2.cxd4# 1...Rf7 2.Sxf7#

but 1...dxc3!

1.Sxd4! threat: 2.Rf5#

1...e3 2.Sf3#

1...Rxd4+ 2.cxd4#

1...Rf7 2.Rd5#

His conclusion: "Your original version is nicer and could be published, no matter if only partly thematic."

D744 (Maleika)

Set Play: 1...Be2+/Bd3 2.Bg4/Bf5#

Try: 1.Rc3? (2.Bg4,Bf5#)

1...Qd1+/Qc2 2.Bg4/Bf5#

1...bxc3/Sd5,Sc8/Sxd7

2.Qxb6/Rxc4/Bd5#

But 1...b3!

Play: 1.Qc3! (2.Bg4,Bf5#)

1...Rg2/Rf2 2.Bg4/Bf5#

1...bxc3/Sd5,Sc8/Sxd7

2.Rxb6/Qxc4/Bd5#

TW: Mate transferences, changed mates. Masterfully done.

D745 (Maleika)

Set Play: 1...Sxc5/Sxf6/Sexc3/Sexf2

2.Bxc5/Bxf6/Bxc3/Bxf2#

Play: 1.Qg6! (2.Be3, Be5#)

1...Rxc5/Bxf6/Sdxc3/Sdxf2

2.Bxc5/Bxf6/Bxc3/Bxf2#

TW: Clear fourfold mate transferences.

D746 (Aliovsadzade)

1.Kc7! zz

1...c5 2.a7 Kxa7 3.Ra1#,

1...Ka7 2.Bc5+ Ka8/Kxa6 3.Rd8/
Ra1#

Author: Kubbel theme in a miniature form.

D747 (Petrašinić)

Set Play: 1...Ke4 2.Kf7 Kf5/Ke5
3.Qe6#

Try: 1.Kd7?

1...Kxf6 2.Qg8 Ke5/Kf5 3.Qe6#

1...Ke4 2.f7 Kf5/Ke5 3.Qe6#

but: 1...Kf5!

Play: 1.Sc7!

1...Kxf6 2.Qf7+ Ke5 3.Qf4#

1...Kd6 2.Qc4 Ke5 3.Qf4#

1...Kf5 2.Qg3 Ke4/Kxf6 3.Qf4#/
Qg5#

1...Ke4,Kd4 2.Qd5 Ke3 3.Qd3#

Author: Exchanged play on diffence
1...Ke4 in setplay, try and solution.

D748 (Mihălcescu)

1.Kd8! (2.Rd4+ Kxf6 3.Rd6#)

1...Rxc3 2.Rc3+ Kxf6 3.Rxc3#

1...Kd6 2.Be5+ Kd4 3.Rc3#

1...Kd5 2.Rc3+ Kd4/Kd6 2.e3/Sxf7#

Author: The threat and the variation
1...Rxc3 make the Siers battery.

D749 (Lyubashevsky, Makaronez)

1.Qg4! (2.Sc3+ dxc3 3.Qc4#)
1...Sb5 2.Qe6+ Kxe4 3.exd6#
1...Sa2 2.Qf3! ---/d3 3.S~/Qxd3#
1...Rc1 2.Sg5! --- 3.Qe4,Qf3#
1...Qa6 2.Rxd6+ exd6/Rxd6 3.Sf6/
Rxc5#

Authors: Battery creation, active sacrifice, ambush key.

D750 (Felber)

1.Kg7? Kf5 2.Re3+ Kg4/Kg5 3.Bc0??
1.Kh6! Kf5 2.Rd4+ Ke6/Kf6
3.Ba2(+) Kf5 4.Rf4#

Author: Asymmetrie, Idealmatt.

D751 (Woschnik)

1.Kc5! Kc3 2.Be4 Kb3 3.Rh3+
Ka2,Ka4 4.Ra3#
1.Bc6! Kc3 2.Ba4 Kd3 3.Bd1 Kc3
4.Rb3#

D752 (Petrašinić)

1.Sb6!
1...Kc3 2.Bc1
2...Kd4/Kb4 3.Qxd5+ Kc3 4.Qc4#
2...Kd3 3.Qd2+ Ke4 4.Qxd5#
1...Ke5 2.Qxd5+ Kf6 3.Sc8 Kg6
4.Qg5#
1...Kc5 2.Qxd5+ Kb4 3.Bc1 Kc3
4.Qc4#

TW: Again, in this author's characteristic style.

D753 (Felber)

1.Bb7! Kc4 2.Be7 Kb5 3.Kd6 Ka5
4.Bd8+ Kb5 5.Ba6#
3...Kc4 4.Ba6+ Kd4 5.Bf6#

Author: Aristokrat.

D754 (Degenkolbe)

1.Sd1! Kb1 2.Se3 Kc1,Ka2 3.Kb4
Kb1 4.Ka3 Kc1 5.Bb2+ Kb1 6.Sd2#
1...Ka2 2.Sd2 Ka3 3.Sb2 Ka2 4.Kb4
Ka1 5.Sd3+ Ka2 6.Sd1#

D755 (Degenkolbe)

1.Sf1+! Kg1 2.Sd2 Kf2 3.Qf1+ Ke3
4.Se4 Kd4 5.Qe2 Kd5 6.Qc2 Kd4/
Ke6 7.Qc3+/Qc7 Kd5 8.Qc5+ Ke6
9.Qd6#

Author: Der Eckensteher-König wird bis ins Zentrum getrieben, um dort mattgesetzt zu werden.

D756 (Arefiew)

1.Ba7! d5(d6) 2.Qb6+ Kc8 3.Bb8!
Kd7 4.Qd6+ Ke8 5.Bc7! f6(f5)
6.Bd8! Kf7 7.Qf6+ Kg8 8.Be7! B~
9.Bf8 --- 10.Qg7#

Author: Each time, White carries out the same maneuver, pushing the black King to the other edge of the board. Knowing that the eight-square board will eventually end... With serie echo-mates.

告知

作者と読者のコミュニケーションを促進するために、次号から本誌を従来のスタイルに戻します。

出題作品の解答を募集します。正解発表は2号後になります。ぜひ多数の解答およびコメントをお送りいただきますよう、今からお願いしておきます。

このスタイル変更のために、109号と110号は出題のみになります。

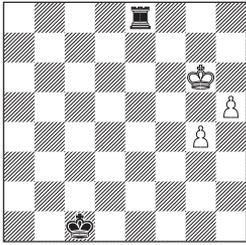
Notice

To promote better communication between composers and readers, we will return this magazine to its traditional format starting from the next issue.

We invite readers to submit solutions to the originals published in the magazine. The correct solutions will be presented two issues later. We encourage as many solutions and comments as possible and thank you in advance for your participation.

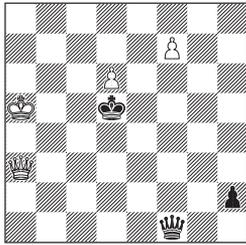
Due to this format change, Issues 109 and 110 will feature only the originals without solutions.

E262 Sergey Osintsev
(Russia)



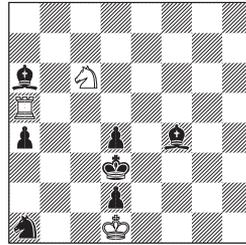
Win (3+2)

E263 Rainer Staudte
Michael Schlosser
(Germany)



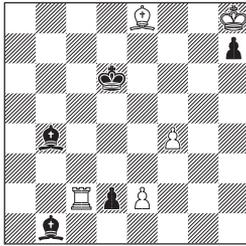
Win (4+3)

E264 Thomas Niessen
(Germany)



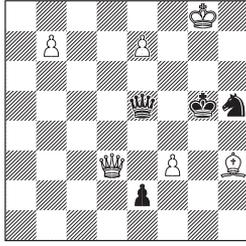
Draw (3+7)

E265 Michael Pasman
(Israel)



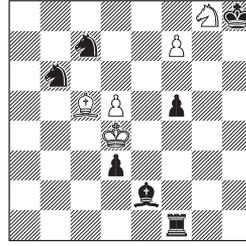
Draw (5+5)

E266 Michael Pasman
(Israel)



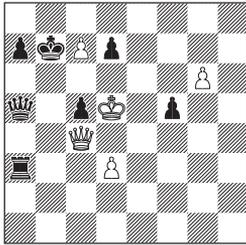
Win (6+4)

E267 Michael Pasman
(Israel)



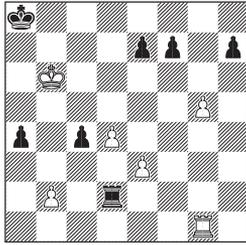
Win (5+7)

E268 Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



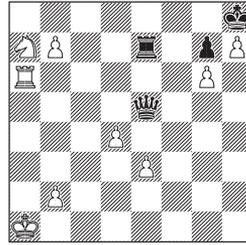
b) Pf5→g4
Draw (5+7)

E269 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



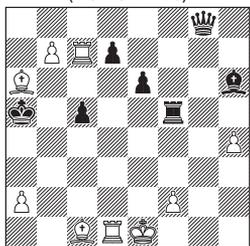
Win (6+7)

E270 Vladislav Tarasiuk
(Ukraine)



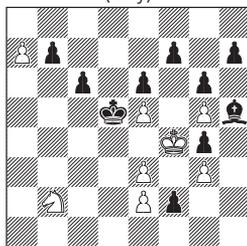
Win (9+4)

E271 Jan Timman
(Netherlands)



Win (9+7)

E272 Daniele Gatti
(Italy)



Draw (8+10)

Endgame Studies

Endgame Editor

Ryo Shiomi [塩見 亮]

2024 Judge

Martin Minski (Germany)

新しい Judge を Martin Minski さんに務めていただくことになりました。

Mr. Martin Minski has kindly accepted the role as the new judge.

実は今回、入稿直前に手持ちが1問もなかったのですが、作家さんたちに呼びかけたところ、なんと一瞬で11問が集まりました。友情に感謝です!

Honestly I had no problems in stock when I started preparing this issue. I asked composers if they have anything in reserve, no less than 11 studies were sent to me right away. Friendship is great!!

E262 (Osintsev)

1.g5! Kd2 2.Kf5! Rf8+ 3.Kg4! Ke3
4.g6! Ke4 5.h6 Rf1 6.h7! Rg1+
7.Kh3 Kf3 8.Kh2 Rg2+ 9.Kh1 Win

*1.Kf7? Rh8 2.Kg7 Ra8 3.h6
Kd2 4.g5 Ke3 5.g6 Kf4 6.h7
Kf5(6...Kg5)= / 1.h6? Kd2 2.Kf7
Rh8 3.g5 Ke3 4.g6 Rxh6 5.g7 Rh7=
*2.Kf7? Rh8=

*2...Ke3 3.g6+-

*3.Ke4? Rh8=

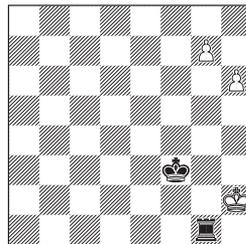
*3...Kd3 is the same

*4.h6? try 4...Rh8! 5.Kh5 Ke4
6.g6 Kf5 7.g7 Ra8 8.h7 Ra1 9.Kh4
Kf4 10.Kh3 Kf3 11.Kh2 Ra2+=
horizontal positional draw

*5...Rf6 6.g7! (6.Kg5?! Rf5+ 7.Kg4
Rf6; 6.h7? Rxg6+ 7.Kh5 Rg1
8.Kh6=) 6...Rg6+ 7.Kh5 Kf5 8.h7
Rg1 9.Kh4 Kf4 10.Kh3 Kf3 11.Kh2
Rg2+ 12.Kh1+-

*6.g7? try 6...Rg1+ 7.Kh4 Kf4
8.Kh3 Kf3 9.Kh2 Rg6 10.h7 Rh6+
11.Kg1 Rg6+ 12.Kf1 Ra6 13.Ke1
Ke3 14.Kd1 Kd3 15.Kc1 Kc3 16.Kb1
Rb6+ 17.Ka2 Ra6+ 18.Kb1 Rb6+=
vertical positional draw

★実戦で現れてもまったく不思議ではない RvsP の endgame です。2.Kf5 と、shouldering で BK を寄せつけないようにするあたりも非常に実戦的。鑑賞の一番のポイントは6手目、6.g7 と 6.h7 の二択にあると思います。6.g7? とした場合、9.Kh2 でこの position になりますが、これが Keres-Eliskases (Nordwirk,1938) などにも登場した、有名な draw の形なのです。



対して正解の6.h7! では、8.Kh2 のときに WP が g6,h7 にいることが違いで、勝ちになるというわけです。なお4.h6 の variation に出てくる draw も、上図に関連してよく知られている形です。

★ The main point is avoiding 4.h6? and 6.g7?, which lead to drawn positions known from Keres-Eliskases(Nordwirk,1938) etc.. It is interesting to compare, for example, the position after 9.Kh2 in the 6.g7? line and the one after 8.Kh2 in the mainline. It is a practical “tablebase” position, but a challenging puzzle as well.

E263 (Staudte, Schlosser)

1.d7 Kc6 2.Qd6+! Kxd6 3.d8Q+ Ke5
4.Qh8+ Ke6 5.Qe8+ Kd5 6.f8Q Qxf8
7.Qxf8 h1Q 8.Qa8+ Win

*2.d8Q?? Qb5# / 2.Qa4+? Kc7=
/ 2.d8S+? Kd7 3.f8Q Qxf8 4.Qxf8
h1Q=

*3...Kc5 4.f8Q+ Qxf8 5.Qxf8+-
/ 3...Kc6 4.Qc8+ Kd5 5.f8Q+- /
3...Ke6 4.Qe8+ as main

*4...Kd5 5.f8Q Qe1+ (5...Qxf8
6.Qxf8 as main; 5...h1Q 6.Qd8+
mating) 6.Qb4 h1Q 7.Qxh1+ Qxh1
8.Qb7+-

*6...h1Q 7.Qd7+ mating / 6...Qa1+
7.Kb5 Qb1+ (7...Qb2+) 8.Qb4 Black
loses soon, e.g. 8...h1Q 9.Qd7+
Ke5 10.Qde7+ Kf5 11.Qh7+! Qxh7

12.Qxb1+-

★初形から1.d7 Kc6 と進むと、WK への mate threat が強くてなかなかうまくいかなそうですが、2.Qd6+! が本作の核心の一手。2...Kxd6 3.d8Q+ と、取られた駒が promotion で再生する効果を phoenix と呼びます。以下は手番を握った白が、最後は skewer で BQ を抜いて勝つという流れでした。

★ Black' s mating attack requires drastic countermeasures(2.Qd6+!). It is nice to see W get a new Q with Phoenix. White wins by skewering BQ in the end.

E264 (Niessen)

1.Sb4+ Kc3 2.Sd5+ Kc4 3.Sb6+ Kd3
4.Rxa4 Sc2 5.Sd5 Bb5 6.Sxf4+ Ke4
7.Se6! Ke3! 8.Sxd4! Bxa4 9.Sb3!
Bxb3 Draw

*2.Sxa6? Bd6! 3.Sc5 Bxc5 4.Rxc5+
Kb2 5.Rc4 a3 6.Rxd4 Sb3 7.Rc4
a2--+

*3.Sxf4? Bb5 4.Sd3 Sb3 5.Sb2+
Kb4--+ / 3.Rxa4+? Kxd5 4.Rxd4+
Ke5 5.Re4+ Kf5 6.Re5+ Bxe5--

*4.Rxa6? Sc2 5.Sd5 Se3+ 6.Sxe3
dxe3 7.Rd6+ Ke4--

*7.Ra5? Se3+ 8.Kxd2 Sc4+-+

★白は駒損のうえに Sa1-c2-e3# を狙われていてピンチです。1.Sb4+ ~ 2.Sd5+ ~ 3.Sb6+ と、a6 と f4 の B をあえて取らずに、S を c6 から b6 に

移動させるのがうまい手段でした。Sc2 に対して Sd5 と返せるようにするのが目的です。最後は 9.Sb3! というおしゃれな手で stalemate のフィニッシュです。

★ White is behind in material and must also defend against the checkmate threat Sa1-c2-e3#. It is a deep concept to move S from c6 to b6 with three capture refusals! (The object is to enable Sd5 as a response to Sc2. I like the cute 9.Sb3! to force stalemate.

E265 (Pasman)

1.Rc8 Bf5! 2.Ra8 d1Q 3.Rd8+ Ke7
4.Rxd1 Kf8! 5.Bg6!! Bxg6 6.e4!
Bxe4 7.f5! Bxf5 8.Rd3! Be7! 9.Rd8+!
Kf7 10.Rf8+! Kg6 11.Rxf5 Draw

*1.Ba4? Bxc2 2.Bxc2 h5-+
*1...Bc2 2.Bh5 Bc3+ 3.Kg8 Bf5
4.Rd8+ Ke7 5.Rd3 Bxd3 6.exd3 h6
7.Kh7=
*2.Rd8+? Ke7-+ / 2.Rb8? Kc7-+
*4...Kxe8 5.Kg7=
*5.Rc1? Ba3 6.Bg6 Bxg6 7.Rc8+
Kf7 8.Rc7+ Be7-+ / 5.e4? Bxe4 6.f5
Bxf5 7.Bg6 hxg6!-+
*5...hxg6 6.Kh7 g5+ 7.Kh6=
*6...Bc3+ 7.e5
*8.Rd8+? Ke7 9.Rb8 (9.Rf8 Bc3+)
9...Bc3+-+ / 8.Rd4? try 8...Be1!
9.Rd3 Bh4! 10.Rd8+ Ke7! 11.Rf8
Bf6+-+

*8...h5 9.Rf3= / 8...Kf7 9.Rf3 Kg6
10.Rxf5=

★本局の目玉はなんとといっても 5.Bg6!! でしょう。目の覚めるようなこの一手で、メイトを防ぎながら Rd8+ を可能にします。また、派手ではないものものうひとつの見どころが 8.Rd3!。8.Rd4 としたくなりますが変化の通り失敗します。8.Rd3 に対してはメイトを狙う Be7! が最強ですが、そうさせることで 10.Rf8+! のときに K が e7 に逃げられないという仕組みでした。秀作。

★ 5.Bg6!! makes my eyes wide open. This brilliant move prevents checkmate and enable Rd8+ at the same time. A Logical try 8.Rd4? seems good but fails as shown in the variation. After the correct 8.Rd3!, 8...Be7! with a mate threat is the best try, but in the case of 9.Rd8+! Black finds he doesn't have the e7 square for K. Well composed!

E266 (Pasman)

1.f4+! Sxf4 2.Qg3+ Kh6 3.b8Q!
Qxb8+ 4.Kf7 e1Q 5.Qxe1 Qb3+
6.Be6 Qf3! 7.Qd2! Qg3 8.Bg4!! Qxg4
9.Qh2+ Sh5 10.Qd6+ Kh7 11.Qd3+
Kh6 12.Qe3+ Sf4 13.Qb6+ Kh7
14.Qb1+ Kh6 15.Qh1+ Kg5 16.e8Q
Win

*1...Qxf4 2.Qd5+ Kh4 3.Qxh5+
Kxh5 4.e8Q+-+ / 1...Kxf4 2.Qf5+

Qxf5 3.b8Q+ Kg5 4.Bxf5 e1Q
5.Kf7+-

*3.Kf7? Qh5+=

*7.Qc1? try Qh5+ 8.Kf8 Qg5 9.Qh1+
Sh5 10.Bf7 Qg7+ 11.Ke8 Qh8+
12.Kd7 Qd4+=

*7...Qh5+ 8.Kf8 Qg5 9.Qh2+ Sh5
10.Bf7 Qg7+ 11.Ke8 Qh8+ 12.Kd7
Qd4+ 13.Qd6++-

*9.e8Q?? Qg7#

*11.e8Q? Qf5+ 12.Ke7 Qg5+=

*12.e8Q? Qg7+(Qf4+)=

*15.e8Q?? Qg7#

★ 1.f4+ の“焦点のポーン”から始まり難解な手順が続きますが、特に注目すべきは7.Qd2! でしょうか。同じようでも7.Qc1?だと、変化の通り12...Qd4+となり perpetual checkが防げません。7.Qd2! なら、同じように進んだ際にQがh2にいるので13.Qd6と守れるという理屈でした。本譜の7...Qg3には8.Bg4!! という捨て駒が唯一の勝ち筋でした。難問。

★ A difficult study to solve. One of the key move is 7.Qd2!, which prepares 13.Qd6 in the variation of 7...Qh5+ (See the difference in the 7.Qc1? variation). In the mainline, 8.Bg4!! turns out to be the only way to the victory.

E267 (Pasman)

1.Sf6! Rf4+ 2.Ke5 Re4+! 3.Kxf5 Sd7
4.Sxd7 Re8 5.Sf6! Rc8 6.Kg6! Sxd5

7.Se8 Bh5+ 8.Kxh5 Sf6+ 9.Kg6!
Rxe8 10.Bd4! Rg8+ 11.Kh6! Win

*1.f8Q?? Sb5+ 2.Ke5 (2.Ke3 Sc4#)
2...Sd7++-

*1...Sb5+ 2.Ke5 Sc4+ 3.Ke6 Sc7+
4.Ke7+-

*2.Ke3?? Scxd5+ 3.Sxd5 Rf3+
4.Kd4 Sd7-+ / 2.Kc3? Sbx5+=

*3.Sxe4? Sd7+=

*3...Re8 4.Kg6!! Bh5+ 5.Sxh5 Sd7
6.Bd4++-

*5...Ra8 6.Kg6 Sxd5 7.Se8 Bh5+
8.Kxh5+- / 5...Kg7 6.fxe8Q+-

*9.Kg5?? Sh7+-+ / 9.Kh6? try Sg8+
10.Kg6 Rc6+ 11.Bd6 (11.Sd6 Se7+)
11...Rxd6+ 12.Sxd6 Se7+ 13.Kh6
Sg8+=

★これも難問。実戦なら1.f8Q?から考えますが、プロブレムの手ではありません。1.Sf6! からf6のマスを中心に見ごたえのある応酬が続き、重要なのは9.Kg6! です。9.Kh6? も同じようですが9...Sg8+ がチェックになって失敗します。10.Bd4! が決め手で収束しました。

★ Another difficult one! Starting 1.Sf6!, a spectacular battle goes on. The important moment is 9.Kg6!, as the similar try 9.Kh6? fails against 9...Sg8+ with check. 10.Bd4 is a nice finish.

E268 (Hlinka, Kekely)

a)

1.g7 Rxd3+! 2.Qxd3 c4+ 3.Kxc4
Qa6+ 4.Kd4! Qf6+ 5.Kd5! Qf7+
6.Kd6 Qe6+ 7.Kc5 Qe7+ 8.Kd5!
Qxg7 9.Qb3+! Kxc7 10.Qc3+! Qxc3
Draw

*4.Kc3? Qa1+ 5.Kc4 Qxg7 6.Qxf5
Kxc7-+

*5.Kc5? Qxg7 6.Qa6+ Kxc7!
7.Qxa7+ Kd8 8.Qb8+ Ke7 9.Qd6+
Ke8 10.Qb8+ Kf7 11.Qb3+ Ke7
12.Qe3+ Kd8-+

*5...Qxg7 6.Qb3+ as main

*8.Kb5? Qxg7 9.Qxf5 a6+ 10.Kc4
Qg8+ 11.Kc5 Kxc7-+; 8.Qd6?
Qxg7 9.Qa6+ Kxc7 10.Qxa7+ Kd8
11.Qb8+ Ke7 12.Qd6+ Ke8-+

*9.Qb5+? Kxc7-+

b)

1.g7 Rxd3+ 2.Qxd3 c4+ 3.Kxc4
Qa6+ 4.Kd4! Qf6+ 5.Kc5! Qxg7
6.Qa6+! Kxc7 7.Qxa7+ Kd8
8.Qa8+! Ke7 9.Qe4+ Kf7 10.Qd5+!
Kg6 11.Qe4+ Kh6 12.Qh1+ Kg5
13.Qd5+! Kh4 14.Qh1+ Kg3
15.Qe1+! Kf4 16.Qd2+! Kf5
17.Qd3+! Kg5 18.Qd5+ Kg6
19.Qe4+ Kf7 20.Qd5+ Draw

*4.Kc3? Qa1+-+

*5.Kd5? Qxg7-+ / 5.Ke3? Qxg7
6.c8Q+ Kxc8 7.Qa6+ Kd8 8.Qxa7
Qc3+-+

*5...Qe7+ 6.Qd6 Qxg7 7.Qa6+! as
main

*6...Kxa6 7.c8Q+ Ka5 8.Qc7+ Ka4

9.Qxa7+ (9.Qf4+) 9...Kb3 10.Qb7+
Kc2 11.Qe4+ Kd2 12.Qf4+ Ke2
13.Qe4+ Kf2 14.Qf4+ Kg2 15.Qe4+
Kg3 16.Qe1+ as main

*8.Qb8+? Ke7 9.Qd6+ Ke8 10.Qb8+
Kf7 11.Qf4+ Kg8 12.Qc4+ Kh8-+

*10.Qc4+? Ke8 11.Qe4+ Qe7+-+

*11.Qd3+? Kh5 12.Qd5+ Qg5-+

*13.Qc1+? Kg6 14.Qc2+ Kf7
15.Qb3+ Ke7 16.Qe3+ Kd8-+

*15.Qg1+? Kf4 16.Qf2+ Kg5-+

*16.Qc1+? Kf5 17.Qb1+ Kf6
18.Qb2+ Kf7 19.Qb3+ Ke7 20.Qe3+
Kd8-+

*17.Qc2+? Kf6 18.Qc3+ Kf7
19.Qb3+ Ke7 20.Qe3+ Kd8-+

★ endgame では比較的珍しい twin 設定の問題です。a) の狙いは最終形の鮮やかな mirror stalemate (K の周囲のマスに駒がない stalemate)。b) では f5 に BP がいないためこれがなく、かわりに広いスペースを生かし WQ を正確な位置でチェックしつづければ perpetual check のドローとなります。BP が少し動いただけですが、5 手目以降はまったく違う展開となりました。

★ A twin problem, which is relatively rare in the endgame section. The goal of a) is a beautiful mirror stalemate! In b), making the most of the open space, W moves his Q precisely to force perpetual check. A trivial difference of BP placement requires completely different solutions.

E269 (Neuenschwander)

1.b4! cxb3 2.g6! b2 3.gxf7 b1Q+
4.Rxb1 Rf2 5.e4! Rxf7 6.e5 e6 7.Kc6
Win

*1.b3? Rb2!=

*1...Rb2 2.b5+- / 1...axb3 2.g6 b2
3.gxf7(3.gxh7)+-

*2...fxg6 3.Rf1+- / 2...hxg6
3.Rh1+-

*3.gxh7? b1Q+ 4.Rxb1 Rh2 5.Kc7
(5.Ra1 Kb8=) 5...Ka7= / 3.g7?
b1Q+ 4.Rxb1 Rg2 5.Kc7 (5.Ra1
Kb8=) 5...Ka7=

*5.Kc7? Rxf7= / 5.d5? Rxf7=

*6...a3 7.Rg1+-

★ Pの数は黒の方が多いですがKの位置の違いが大きく、白は勝ちに行く側です。1.b4! でチェックがかからないようシエルターを作ってから、2.g6! の breakthrough が狙いです。黒も bP を捨てて抵抗しますが、5.e4! ~ 6.e5 で f6 のマスを抑えれば、あとは黒の eP が落ちて白が中央の P で勝てる形になりました。最後のほうは実戦的な印象です。

★ Black has more material, but White is the one to play for a win with his superior K. After the preparatory 1.b4!, 2.g6! is the breakthrough we want to see! After some resistance from Black, 5.e4! ~ 6.e5 is the practical way to win the R endgame.

E270 (Tarasiuk)

1.Sc6! Qb8! 2.Sxb8 Rxb7 3.Rf6!
Rxb8 4.Ra6! Rc8 5.Ka2 Rb8 6.b3
Rc8 7.Ka3 Rb8 8.b4 Rc8 9.Ka4 Rb8
10.b5 Rc8 11.Ka5 Rb8 12.Rf6! gxf6
13.b6! Win

*1.dxe5? Rxb7 2.Sb5 Ra7! 3.Rxa7=
stalemate

*1...Rxb7 2.Sxe5+-

*3.Rd6? Ra7+ 4.Kb1 Ra1+=

*3...gxf6 4.Sc6! Rg7 5.b4+-

*4.Rf7? Ra8+=

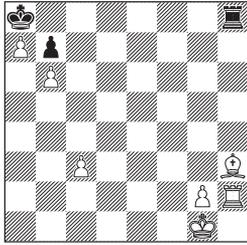
*12.b6? Rc8! 13.Ra7 Rc5+ 14.Ka6
Ra5+ 15.Kxa5= stalemate

*13.Ka6? Kg7 14.b6 Ra8+! 15.Kb7
Rh8! 16.Kc7 Kxg6 17.b7 Rxh7+=

★ h8 に閉じ込められた BK の配置が stalemate を暗示しています。実際、単純に 1.dxe5? ではドローになってしまうので、1.Sc6! 以下 stalemate をめぐる虚々実々のやり取りが続きます。特に Ra6-f6-a6-f6 と switchback が続くところが注目ポイント。なお、5.Ka2 以降のメカニズムは下に掲げる古典作品をベースにしているそうです。

★ Imprisoned BK indicates the stalemate idea. Starting with 1.Sc6, you can see interesting battle over stalemate. Especially spectacular is the repeated switchback of WR(a6-f6-a6-f6)! According to the author, the mechanism after 5.Ka2 is based on the classic below.

T. Gorgiev 1937



Win

(7+3)

1.Bc8! Rxc8 2.Rh7! [2.Rh6? Rg8
3.Kh1 Rf8 4.Kh2 Rg8 5.g3 Rf8 6.Kh3
Rg8 7.g4 Rf8 8.Kh4 Rg8 9.g5 Rf8
10.Kh5 Rg8 11.g6 Rf8 12.g7 Rf5+]
2...Rg8! 3.Kh1! Rf8 4.Kh2! Rg8
5.g3! Rf8 6.Kh3 Rg8 7.g4 Rf8 8.Kh4
Rg8 9.g5 Rf8 10.Kh5 Rg8 11.g6 Rf8
12.Kh6! Rg8 13.g7 Re8 14.Rh8 Win

E271 (Timman)

1.Bg5! Bxg5 2.Rc8 Bd2+! 3.Kxd2
Rxf2+ 4.Be2! Rxe2+ 5.Kc1! Rc2+!
6.Kb1! Rb2+ 7.Ka1! Rxa2+ 8.Kxa2
Qg2+ 9.Ka1! Qxb7 10.Rxc5+
Ka4 11.Rdd5!! exd5 12.Rc2! Qb3
13.Ra2+ Kb4 14.Rb2 Qxb2+
15.Kxb2 Kc5 16.h5 Win

*1.Bxh6? Qg1+ 2.Kd2 Rxf2+ 3.Kc1
Qg3 4.Bd2+ Rxd2 5.Rxc5+ Kxa6
6.Rxd2 Qf4 (6...Qe1+)=

*2...Qg7 3.b8Q Qc3+ 4.Kf1 Qh3+
5.Kg1 Qg4+ 6.Qg3+-

*3.Rxd2? Qg1+ 4.Bf1 Re5+ 5.Re2
Rxe2+ 6.Kxe2 Qg4+ 7.f3 Qc4+=

*4.Kc1? Qg3=

*5...Qg3 6.Ra8+-

*7.Kxb2? Qg2+ 8.Ka1 Qxb7 9.Rxc5+
Ka6=

*9...Qg7+ 10.Kb1 Qg6+ 11.Kc1
Qh6+ 12.Rd2+-

*11.Rd4+? Kb3=

★初手は1.Bg5!。1...Bxg5 と取らせて
手を稼ぎます。黒も2...Bd2+! と捨て
てQの筋を通すと、白も4.Be2! と捨て
てRa8がチェックになるようにします。
双方からBのただ捨てが続くのが面白
いところ。そして11.Rdd5!! が感動的
で、12.Rc2! となってみると黒は手番を
握っていながらQを救う方法がありま
せん。Timman氏によると11.Rdd5の
アイデアはロシアの作家Zakhodyakin
(1912-1982) によるものなそう
です。実は本作でもっとも鑑賞すべきは、
7.Kxb2? とすぐにRを取らず、7.Ka1!
Rxa2+ 8.Kxa2 とa2Pを取らせている
こと。あとに出てくる13.Ra2+ という
点はこれによって可能になっているの
です。過去の作品をベースにした、さす
がの深いコンセプトでした。

★ A nice prelude with B sacrifices
from both sides(1.Bg5! and 2...
Bd2+! gain tempo, while 4.Be2!
makes Ra8+ possible). 11.Rdd5!
is really stunning, after which BQ
finds himself helpless against WR.
As informed by the author, the
idea of 11.Rdd5 is known from
Zakhodyakin(1912-1982). What
makes Timman's version great is
7.Ka1!(instead of 7.Kxb2), which
forces Black take a2P. We see the

point of the 7th move when White plays 12.Rc2: the a2 square has become available for R! A deep concept.

E272 (Gatti)

1.e4+ Kd4 2.e3+ Kc5 3.Sd3+ Kb6
4.a8S+! Ka7 5.Sxf2 Kxa8 6.Sd3
b5 7.Sb4! c5 8.Sa6 c4 9.Sc7+ Kb7
10.Sxb5 Kb6 11.Sc3 Draw

*2...Kc3?? 3.Sd1+-

*4.Sxf2? try 4...Kxa7 5.Sd3 b5!
6.Sb4 c5! 7.Sa6 c4! 8.Sc7 b4!-+

*6...Ka7 7.Sc5 b5 8.Sa6 Kb7 9.Sc7
b4 10.Sa6 b3 11.Sc5+=

*7.Sc5? try 7...b4! 8.Sb3 (8.Sxe6
b3!-) 8...Kb8! 9.Sc5 Kc8 10.Sb3
Kd8 11.Sc5 Ke8! 12.Sb3 Kf8
13.Sc5 Kg8! (13...Kg7? 14.Sxe6+!
14...fxe6= stalemate) 14.Sb3 Kg7
15.Sc5 h6! 16.Sb3 hxg5+ 17.Kxg5
Kg8!!(17...Kf8? 18.Kf6! 18...Ke8
19.Sc5! 19...g5 20.Kxg5 ! 20...Bg6
21.Kxg4!)=) 18.Kf6 Kf8! opposition
19.Sc5 Ke8 20.Sb3 g5! 21.Kxg5
Bg6!-+

*11.Sd4? try 11...c3! 12.Sc2 Ka5
13.Se1 Kb4 14.Sc2+ Kb3 15.Se1
Kb2 16.Sc2 Kc1 17.Sd4 Kd1 18.Sc2
h6! 19.gxh6 g5+!! 20.Kxg5 Bg6!-+

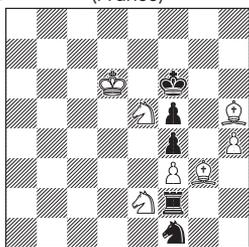
*11. ... Kc7 12.Sb5+ Kd7 13.Sc7 c3
14.Sxe6! c2 15. Nc5+!= / 11...h6?
12.gxh6+-

★ 奇妙な初形ですが、手が限られて

いるので今回で一番考えやすい問題
かもしれません。大事なのは4.a8S+
と4.Sxf2の二択。正解は4.a8S+の
underpromotionで、BKをa7ではな
くa8にずらしておくことによって、
のちの9.Sc7+がチェックになるという
仕組みでした。もうひとつは7.Sb4と
7.Sc5の二択です。正解は7.Sb4!で、
7.Sc5?はSxe6のsacrificeを狙って魅
力的ではあるのですが、黒に正確に対応
されると足りません。この変化中の黒K
の動きは、すべてSxe6がチェックにな
らないようにしていると考えると理解し
やすいと思います。

★ A weird position, but maybe it is
the easiest study to tackle as the
moves are limited. The main point
is the underpromotion 4.a8S+.
Compared with 4.Sxf2 variation, BK
is on a8 instead of a7, which makes
9.Sc7+ with check! One more choice
is between 7.Sb4! and 7.Sc5?.
7.Sc5 looks attractive preparing
Sxe6 sacrifice, but fails against very
precise moves from Black, who pays
every attention so that Sxe6 comes
without check.

H1507 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



H#2 2sols (7+5)

H1508 Aleksey Ivunin
C+ (Russia)



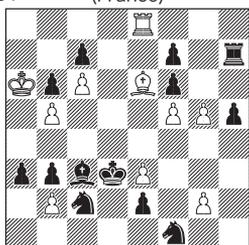
H#2 5sols (8+7)

H1509 Jakub Marciniuszyn (Poland)
C+ Bogusz Piliczewski
C+ after A. Pankratiev



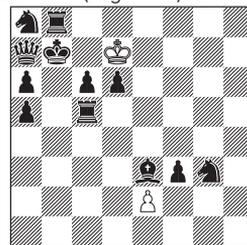
H#3 4sols (4+14)

H1510 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



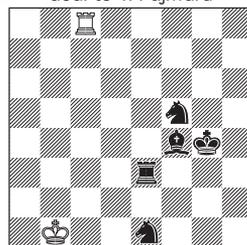
H#3 b)Be6→b7 (10+13)

H1511 Jorge Lois
C+ (Argentina)



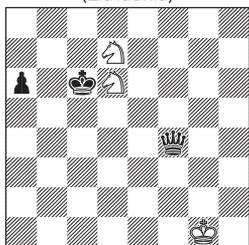
H#3.5
b)Pa6→d3 c)Pc6→b5
d)Rc5→c8

H1512 Sébastien Luce
C+ (France)
ded. to T. Fujiwara



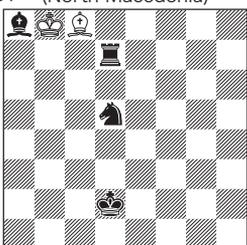
H#4 2sols (2+5)

H1513 Viktoras Paliulionis
C+ (Lithuania)



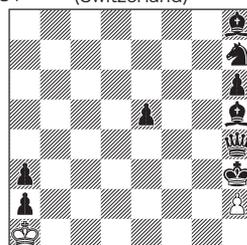
H#5 2sols (3+3)

H1514 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#7
b)Sd5→g5

H1515 Bruno Stucker
C+ (Switzerland)



H#7 (2+9)

Helpmates

Helpmate Editor

Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]

Judge 2024

Harry Fougiaxis (Greece)

- 今号は9題の新作発表です。
- 今年度から社会人になったこともあって、あまり作品を採用してしまうと解説稿が間に合わなくなりそうなので、当面はこの9作程度を維持していきたいと思っています。
- 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。また、中嶋正和さんから前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ています。皆さんいつもありがとうございます。
- さて、109号以降なのですが、どうやら従来の解答募集形式が復活するようです。また若島さんから正式なアナウンスがあると思いますので楽しみに。
- 最近プロパラの担当をやっている良かったことが一つ。H1476(Fadil Abdurahmanovic & Marko Klasinc作)に刺激を受けて作った詰将棋で半期賞をいただきました。ヘルプメイトを勉強したら小学校手数の詰将棋が作れるようになる、というのはマジだと思います。

This issue has 9 compositions. HG means the comment of Hans Gruber, TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I welcome your comments on the published works!

H1507 (Onkoud)

1.Rxe2 Bxf4 2.Rxe5 Bxe5#
1.Sxg3 Sxf4 2.Sxh5 Sxh5#

●2枚ずつ取る Zilahi で、B と S の比較 (もっと言えば BB と SS の比較) にもなっています。H#2 では定型ですが、この作は配置にセンスの良さを感じます。スターターとしては絶好と言えるでしょう。

塩見：オール駒取り！ 解の対称もきれい。

及川：bPf4 取りを經由した駒取りのサイクルと Zilahi の融合。巧い。

小林：形式的過ぎるせいで、あまり面白さを感じない。

HG : Black wants to capture on the squares e5/h5 to allow White mates. On its way, Black cannot but capture the other white officer. This gives a king of double Zilahi effect. Nice.

TF : It provides a clear comparison between BB and SS. Interesting composition.

H1508 (Ivunin, Pankratiev)

1.cxd4 Sg3 2.e4 Bxd4#
1.Bxc3 Sd6 2.Kxd4 Sf5#
1.Bh5+ Kg3 2.Be2 Bxd2#
1.Rh2 Rh8 2.Re2 Rh3#
1.Rxd8 Bb4 2.Kxd4 Bxc5#

●コントラストのない多解ものです。

ISC 的な解探しで、解いていて楽しみは少ないと思います。

●いかにも適当な駒配置から解を捻り出した感じですが、唯一作者が制御しているなどと思うのは、白の R, B, S が全てのメイト形に寄与している部分でしょうか。

及川 : wPd4 を取る手順と e2 地点をセルフブロックする手順。後者の 2 手順が好み。

塩見 : H#2 だが全部見つけるのは至難の業。

小林 : 関連のなさそうな解。でも 4 解しか見つけられなかった。

HG : Is this a nightmare for solvers (because the solutions are not related to each other) or mere fun (because there is colourful play)? In each mate, all white officers play.

TF : This kind of work is not the classic helpmate, but I would appreciate seeing one in each issue.

H1509 (Marciniszyn, Piliczewski)

1.Sf3 Bh2 2.Qg3 Rc4+ 3.Ke5 Bxg3#
1.Sd3 Rxc1 2.Qc2 Be5+ 3.Kc5 Rxc2#

1.Qc8 Bb8 2.Qc7 Rc4+ 3.Ke5 Bxc7#
1.Qb8 Rc8 2.Qc7 Be5+ 3.Kc5 Rxc7#

● H #3 で白駒が R と B の 4 解。バッテリーを作って開王手 (または両王手) するのが定番ですが、本作は一味違います
● 本作は R を遠移動して Q でラインを塞ぐ筋が 2 解、それから B を遠移動して同様に進む筋が 2 解で 4 解。珍しい

HOTF になっています。また、4 解のうち 2 つは B1 で S を使ったライン遮断、残り 2 つは黒 Q によるスイッチバックが登場。全体を通して見事な対比です。

● 4 解のうち 2 解が「ラインを遮断した駒を最終手で取り返す」筋になっている作は見ますが、その筋だけで 4 解に仕立てたのは初めて見ました。

● ただし、W2 が必然的にダブってしまう構成は微妙です。ここまで駒を置くなら、バッテリー構築も含めての 6 解、あるいは 8 解で作ってみるのも 1 手かもしれませんね。

塩見 : 上下左右にうまく組み合わせられた 4 解。すばらしい!

小林 : 白 RB の内側に黒 Q を入れる筋。最初の 2 解は小さな動きの中に Q のスイッチバック、もう 2 解では大きな動きに S の活用が加わって、とてもよくできていると思う。

及川 : Klasinc theme と Maslar theme、それに加えてマグネット。4 手順とも bQ 取りで締める見事な構成。

● Maslar theme とは「白の線駒が移動 (クリティカルムーブ) し、黒駒がそのラインを切り、それを白の線駒が取り返す」一連の手順のこと。

Author : This composition has two pairs of solutions. In the first pair, the black knight interferes the black rook on e3. White then intends to play a rook on the key squares c2 and a bishop on g3, but to achieve the goal, they must advance one square further (hesitation), clearing the way for the queen (Bristol bicolor). The queen follows them

and stands on an adjacent square (magnet) and covers the line by standing on critical squares, allowing the king to enter it, after which the rook or bishop checkmates by accepting the queen's sacrifice with a delay (Maslar theme). In the second pair, the queen moves away, opening a line for the rook and bishop, one of which then makes a critical move, allowing the queen to return to c7 (Klasinc theme, switchback). This maneuver allows the king to enter the covered line, and White then checkmates by capturing the queen (Maslar theme, Umnov move). All the mates are model.

HG : Bristol-Maslar in one pair of solutions, switchback-Maslar in the other pair. This is an intricate invention.

TF : A wonderful work with originality. The author's message is clearly conveyed. Is the repetition of moves on White's second move inevitable, or is there a way to avoid it?

H1510 (Onkoud)

a) 1.e1=S Bd5 2.Sxg2 Bxg2 3.Bd2 Bxf1#

b) 1.Sd4 Re6 2.Sxc6 Rxc6 3.Sd2 Rxc3#

●白は R と B ですが、本作もバッテリー

ものではありません。

● a) で、いかにもセルフブロックに貢献しそうな P を成ってしまうのが好手。邪魔な白 P を外すためなのですが、黒駒を 2 回も取る筋なので見え辛さがあります。

塩見：どこに注目すればよいかわからず難航。

● 折角なら b) も promotion から入ってほしかったですが、それでも Chumakov theme にはなっているので、及第点でしょう。

及川：Chumakov theme。セルフブロックが同地点である所が良いですね。

●確かに。そこにも小さな B と S の対比がありますね。

HG : Coarse play and coarse twinning – 23 pieces is quite a lot for this outcome.

TF : The strategy of capturing black pieces twice is difficult to find.

H1511 (Lois)

a) 1...exf3 2.Se4 fxe4 3.Rd5 exd5 4.Bb6 dxc6#

b) 1...exd3 2.Rc4 dxc4 3.Ka6+ Kxc6 4.Rb5 cxb5#

c) 1...Kxd6 2.Bd4 e3 3.Kb6 exd4 4.Rb7 dxc5#

d) 1...Ke7 2.Bb6 e4 3.Kc7 e5 4.Qb7 exd6#

塩見：P ひとつだけなので解答はしやすい。

●さらにツインの設定も大きなヒント。b) の初手なんて 1...exd3 しか無いです

もんね。

●ただの Albino ならツインを使わず 4 解で出来ている作例もありますが、Albino のあとも P が動き続けてメイトになる作品は珍しいと思います。そこは良いポイントである一方、黒の手は形作りに過ぎないのでどれほど評価すべきか難しいところです。

及川：予想通りの Albino。面白かったです。

小林：白の手が 1 手もダブらずに Albino を実現しているのが腕。解いて楽しい。

HG : Albino of the white minimal pawn, but the solutions are rude and the twinning is unpleasant. But it is a remarkable task.

TF : It' s interesting that P continues marching even after Albino. It would be a masterpiece if it could be realized in a form with multiple solutions.

H1512 (Luce)

1.Rg3 Re8 2.Sf3 Kc2 3.Bg5 Kd3
4.Kf4 Re4#

1.Kf3 Kc1 2.Re4+ Kd1 3.Ke3 Kxe1
4.Sd4 Rc3#

● 1.Kf3 の解は逆王手がかかったりライン遮断があり、Ideal mate になりません。

●もう 1 解との対照性はありますが、最低限クリアしています。

及川：可もなく不可もなく。どちらも詰上がりが見えやすかったです。

小林：Se1 がうまい配置で、無駄駒なくきれいな 2 解が成立している。好局。
塩見：この 2 解を手順限定で表現できているのがすごい！

● 4 手以上の複数解は、対照性がなくても手順が限定できているだけで一定評価しちやいます。

Author : Aristocratic miniature with two different central mates. Four self-blocks in the first mate, three in the second and participation of the two white pieces. In second variation, black King has to cover on e3 the action of black Rook e4 to allow white King to capture Knight e1. Note that this Knight is necessary to the correction of the problem.

HG : Echo avoidance?!

TF : While it doesn' t have a strong contrast, it is a well-executed work that is effectively expressed with a small number of pieces, and it' s quite appealing.

H1513 (Paliulionis)

1.Qxd6 Kf2 2.Kb5 Ke3 3.Qa3+ Kd4
4.Ka4 Kc4 5.a5 Sb6#

1.Qg4+ Kf2 2.Qxd7 Ke3 3.Kb6 Kd4
4.Ka5 Kc5 5.Qa4 Sb7#

● 1 解目、Qxd6 で白 S を取ってしまうのはまだ分かりますが、2 解目の Qg4+ ~ Qxd7 で取るのは驚愕の手順です (確かに Q の動きは限定されている！)。

● 2 つの解は全ての駒が一段ズレた、

完全なカメレオンエコーとなります。

●白Kの動きはダブっているので手順が完璧とまでは言えないものの、これだけの配置で表現できているのは流石で、今回のベストでしょう。お見事！

塩見：Sを1枚取らせないと詰まないのが不思議。

及川：Zilahiとカメレオンエコー。シンプルな作品。

小林：この形からZilahi入りのカメレオンエコーとは！何より手順がなめらかで美しい。やはりこの作者は違う。

Author：Zilahi, miniature, ideal chameleon echo mates.

HG：An unbelievable echo! It is incredible that in such an open position, and with so many moves, a full knight can be sacrificed. The determination of the queen's play in the open area is remarkable as well.

TF：I was really surprised when Black captured White Knight with 2.Qxd7. It's perfect except White King's moves are repeated, and I think it's the best composition in this batch.

H1514 (Mihajloski)

a) 1.Ra7 Bb7 2.Sb6 Kc7. 3.Kc3 Kd6 4.Kb4 Bc6 5.Ka5 Kdc5 6.Ka6 Kb4 7.Bb7 Bb5#

b) 1.Rc7 Ba6 2.Rc1 Ka7 3.Be4 Kb6 4.Bc2 Kbc5 5.Kd1 Kd4 6.Sf3+ Ke3 7.Se1 Be2#

●毎度おなじみの作者の長編です。

及川：bRの利きを塞ぐBの色の違い。b)の方に少し手こずりました。

●b)は白Kの大移動。

塩見：Sの位置の違いで詰む場所がガラッと変わる。

小林：黒マスのSか白マスのSかで、詰型が変わるのがミソ。うまく手順が限定されるものだ（いつも同じ感想だけど）。

●エコーではないですが、全く無駄のないIdeal mateが2つ。手順もラインの遮断などを使って見事に限定されており、(ツインを使っているとは言え)どうやったらこんな作品が作れるのか不思議です。

TF：The logic that restricts the sequence of moves is clever. It's wonderful how all the pieces work so well in this twin.

H1515 (Stucker)

1.Qg3 hxg3 2.Bf6 g4 3.Bh4 g5 4.Kg4 g6 5.Sg5 g7 6.Bg6 g8=S 7.Kh5 Sf6#

●初形が一番の取り柄。

塩見：整列して待機している黒の駒たちがユニーク。

及川：Excelsior。bQとbBのブロック駒交換がアクセント。

●大した手順ではないですが、整列していた駒達が順にウムノフで動くのは味があります。

●舞台から離れた黒Pが3枚必要なのは作者としても痛恨でしょう。

Author：Q sacrifice, w delayed

excelsior, model mate, w minimal.
Also correct: -Ka1 -Pa2a3e5 (i.e.
3Ps are needed to control the wK.

HG : Yes, it is mate! At least, the
diagram position provides some fun.

TF : The three Black Pawns left to
stop the White King from moving are
unfortunate, but it' s an interesting
initial position. The sequence also
has the charm of Umnov.

H1506 : wB+wK の作品はたくさんあ
るようなので重複しやすいんですかね。

【Comments】

最後に前号発表作へのコメントを掲載
します。本号への解答もお待ちしております。

Sebastien Luce

H1500 : who can say that Queens
don' t like the corners ? But I can
say I like a lot this problem!

中嶋正和

H1499 : 私は好きな作品ですが皆さん
厳しいですね。

H1500 : 既視感のある mate 型

H1501 : 易しいカメレオン・エコー

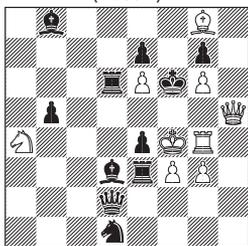
H1502 : diagonal echo というのです
ね、なるほど。

H1503 : クイーンサイドの解だけでも
よかったかも。

H1504 : wB と bB の tempo move が
上手い対比。

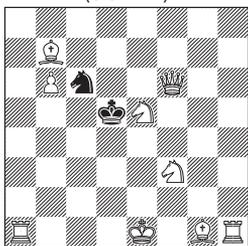
H1505 : 狙いがわかりやすく解きやす
い作品。

S325 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



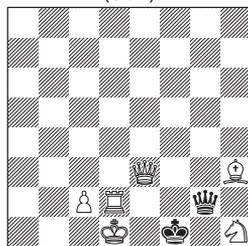
S#3 (9+11)

S326 Jozef Holubec
C+ (Slovakia)



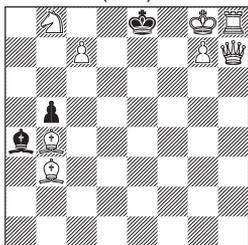
S#8 (9+2)
b) Se5→a4 S#9

S327 Steven Dowd
C+ (USA)



S#11 (6+2)

S328 Steven Dowd
C+ (USA)



S#12 (8+3)

Selfmates

Selfmate Editor

Hiroaki Maeshima [前嶋啓彰]

2024-26 Judge

Sven Trommler (Germany)

☆今号は4題の出題。引き続き、長編作が3作に、短編作が1作です。

☆2022-2024年のFIDE Albumのサイクルが終わります。このあと、World Championship in Composing for Individuals (WCCI) 2022-24の開催、FIDE Albumへの投稿募集と続きます。

S325 (Pankratiev)

1.Sb6! (2.Sd7+ Rxd7+ 3.Qe5+ Bxe5#)

1...Rd5/Rxe6+ 2.Qe5+ Rxe5 3.Sd5+ Rxd5#

1...Ba7 2.Sd5+ Rxd5 3.Qf5+ Rxf5#

1...exf3 2.Qf5+ Bxf5 3.Sd7+ Rxd7#

☆近年のセルフメイトの流行の一つである、白の2手目-3手目のサイクルです。Sd7,Qe5,Sd5,Qf5がサイクルになっていることに注目ください。

☆A popular theme in recent selfmates - cycle of moves in W2 and W3.

S326 (Holubec)

a) 1.Bf2 Ke4 2.Rf1 Kd5 3.Rd1+ Ke4 4.Bg3 Ke3 5.Sc4+ Ke4 6.Sa3 Ke3 7.Qd4+ Sxd4 8.Sc2+ Sxc2#

b) 1.Rc1 Ke4 2.Ke2 Kd5 3.Bc5 Ke4 4.Re1 Kd5 5.Qf7+ Ke4 6.Kd1+ Kd3 7.Se5+ Sxe5 8.Qc4+ Sxc4 9.Sb2+ Sxb2#

☆カメレオンエコーです。手順中にチェックではない手が多いのが特徴です。

☆Chameleon Echo with several non-checking moves in the sequences.

S327 (Dowd)

1. ... Qxh3 2. Sg3+ Qxh3 3. Qe1+ Qxe1#

1. Re2! Qxh3 2. Re1+ Kg2 3. Qd2+ Kf3 4. Qd5+ Kf4 5. Re4+ Kf3 6. Rd4+ Ke3 7. Qe5+ Kf3 8. Qf4+ Kg2 9. Rd2+ Kg1! 10. Qf2+ Kxh1 11. Qf1+ Qxf1# model mate

☆作者コメントにもあるように、白はパスすれば短手数でメイトされます(これをFata Morganaといいます)。Fata Morganaは手数をかけて元の局面を再構成するようなものが多いのですが、この作品と次の作品はメイトが変わっていることに特徴があります。

☆wRが一周して元の位置に戻る手順や、最終形のモデルメイトなど、見どころが多い作品です。

☆Fata Morgana (three move set

play) with round trip of WR and changed mate. (Author)

S328 (Dowd)

1. ... Bxb3#

1. Ba3! b4 2. c8Q+ Ke7 3. Qh4+ Kd6 4. Qxb4+ Ke5 5. Qcc5+ Kf6 6. Qb6+ Bc6 7. Bc2 Ke6 8. Bh7 Kf6 9. Qb2+ Ke6 10. Qc4+ Bd5 11. Bf8! Bxc4 12. Qe5+ Kxe5#

☆初手からの1.Ba3! b4 2.c8=Q+ Ke7はIndian風の手順です。白はパスすれば1手メイトです。

☆ Fata Morgana with changed mate. (Author)

☆ Indian-like maneuver 1.Ba3! b4 2.c8=Q+ Ke7 is interesting.

☆中嶋正和さんより、PP107の短評をいただきました。ありがとうございます。

S322

wQとwSでの追い回しが楽しい。

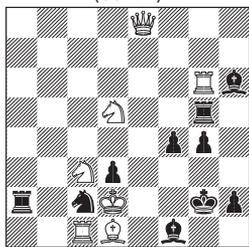
S323

Q鋸?からの巧みなFata Morgana。

S324

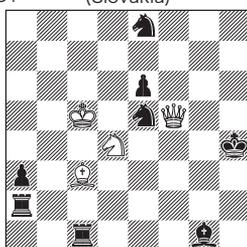
S321と同様の感想。Dualが無いと良いが。

F1570 Marjan Kovačević
C+ (Serbia)



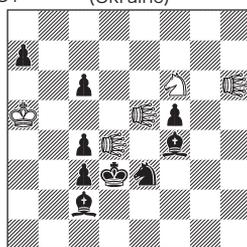
R#2*vvv (7+10)

F1571 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



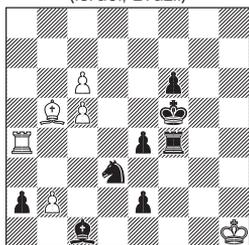
H#2 2 Sols
Danger Circe (4+8)

F1572 Mykola Vasyuchko
C+ Mykhailo Galma
(Ukraine)



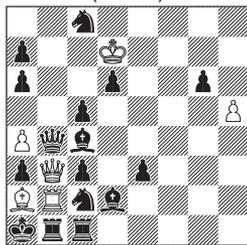
H#2
b) wKa6
Leo 3+0 (5+9)

F1573 Ricardo de Mattos Vieira
C+ Menachem Witztum
(Israel, Brazil)



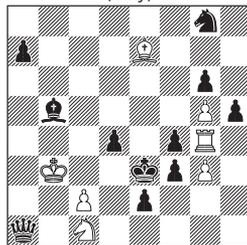
H#2 2 Sols
Series Capture (6+8)

F1574 Pierre Tritten
C+ (France)



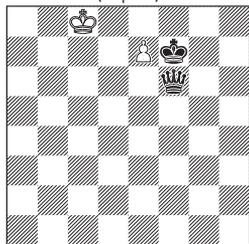
H#2 2 Sols
Take & Make (6+16)

F1575 Mario Parrinello
C+ (Italy)



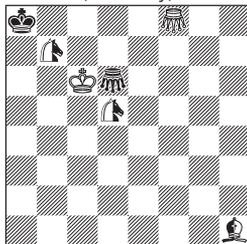
H#2 3 Sols
Delayed PWC (7+11)

F1576 Masataka Izumi
C+ (Japan)



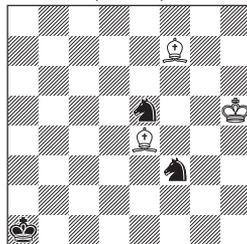
H#3
Transmuted Kings (2+2)

F1577 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



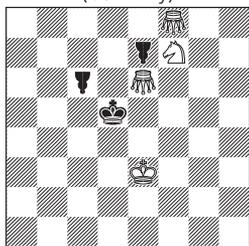
H#3 2 Sols
Grasshopper d6 f8
Neutral Camel b7 d5
Neutral Bishop h1 (2+2+3)

F1578 Sébastien Luce
C+ (France)



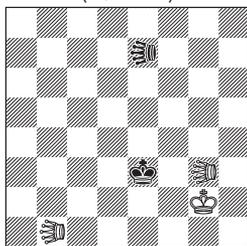
H#3
a) Take & Make
b) Circe Equipollents (3+3)

F1579 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



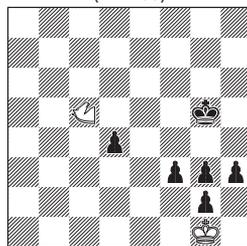
H#3 (4+3)
b) Sf7→g6
Grasshopper e6 f8
Berolina Pawn c6 e7

F1580 Niels Danstrup
C+ (Denmark)



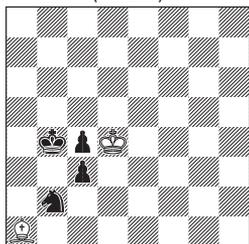
H#4 (3+2)
b)wKb4 c)=b)+bKd7 d)=c)+wKb7
Moose b1 e7 g3

F1581 Sébastien Luce
C+ (France)



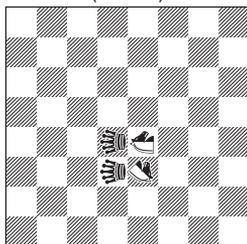
H#5.5 (2+6)
b) wSc5
Zebra c5

F1582 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



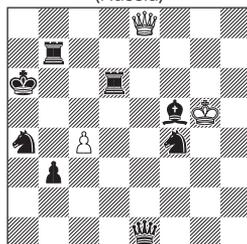
H=3 (2+4)
b) wRa1

F1583 Sébastien Luce
C+ (France)



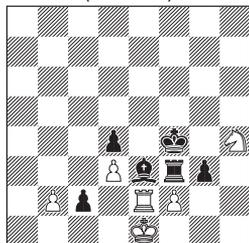
H=4.5* (0+2+2)
PWC
Locust d3, d4
Neutral Zebra e4
Neutral Antelope e3

Aleksandr Pankratiev
F1584 Yuri Gorbatenko
C+ (Russia)



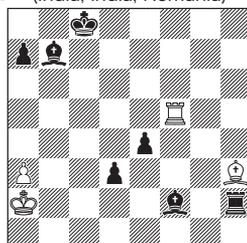
HS#4 2 Sols (3+8)

F1585 Mihaiu Cioflăncă
C+ (Romania)



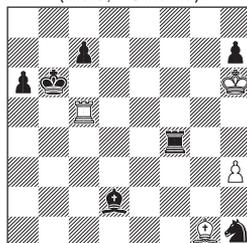
HS#4.5 (6+6)
b)Sh4→c1 c)=b)+Rf3→a1
d)f2→g2 e)=d)+b2→d2
f)=e)+c2→h3

S. K. Balasubramanian
F1586 Vlaicu Crișan
C+ (India, India, Romania)



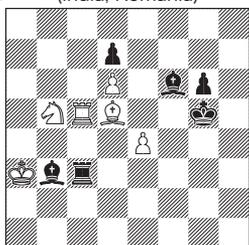
HS#5.5 (4+7)

S. K. Balasubramanian
F1587 Vlaicu Crișan
C+ (India, Romania)



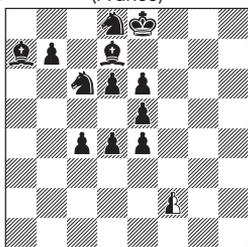
HS#5.5 (4+7)

S. K. Balasubramanian
F1588 Vlaicu Crișan
 C+ (India, Romania)



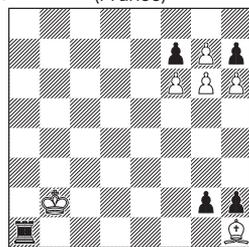
HS#5.5 (6+6)

Sébastien Luce
F1589 (France)
 C+



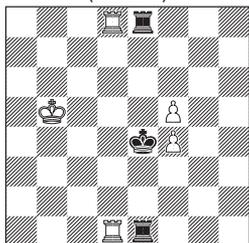
SD#19 (0+12+1)
 PWC
 Neutral Pawn f2

Sébastien Luce
F1590 (France)
 C+



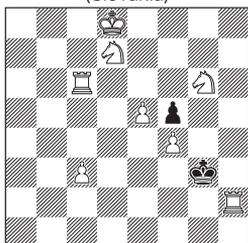
3→SD==5 (6+5)
 Take & Make

Mykola Vasyuchko
F1591 Mykhailo Galma
 C+ (Ukraine)



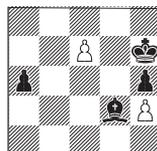
SH#4 (5+3)
 b) f5→c2

Ľuboš Kekely
F1592 (Slovakia)
 C+



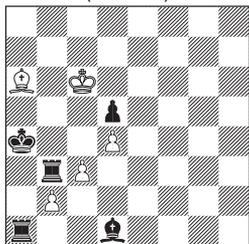
SH#21 (8+2)
 Danger Circe

Sébastien Luce
F1593 (France)
 C+



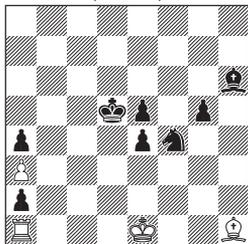
SH=16 (2+4)
 Sentinelles
 Maximumer
 5x5 board

Ľuboš Kekely
F1594 (Slovakia)
 C+



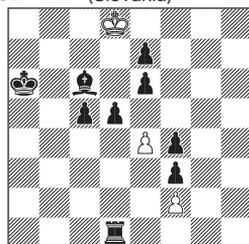
SS#13 (5+5)
 Danger Circe

Pascale Piet
F1595 (France)
 C+



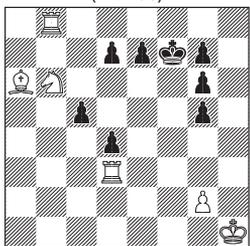
SS#14 (4+8)

Ľuboš Kekely
F1596 (Slovakia)
 C+



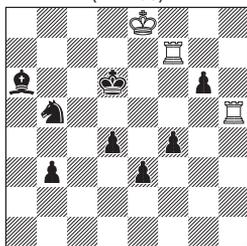
SS=17 (3+9)
 Danger Circe

F1606 Jean Carf
C+ (France)



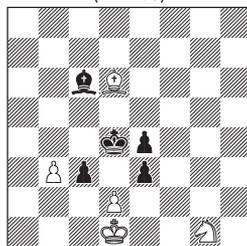
PSS#9 (6+8)

F1607 Jean-François Carf
C+ (France)



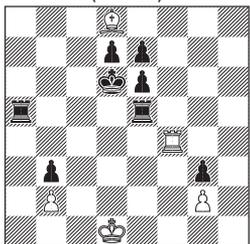
PSS#10 (3+8)

F1608 Jean Carf
C+ (France)



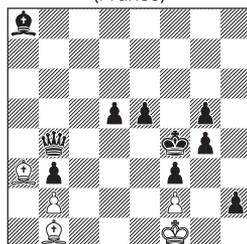
PSS#12 (5+5)

F1609 Jean-François Carf
C+ (France)



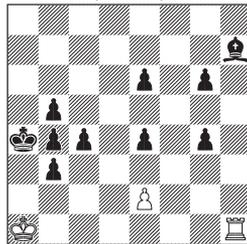
PSS#12 (5+8)

F1610 Jean-François Carf
C+ (France)



PSS#14 (5+10)

F1611 Pascale Piet
C+ (France)



PSS=14 (3+10)

Fairies

Fairy Editor

Vlaicu Crisan (Romania)

Judge 2024

Juraj Lörinc (Slovakia)

Welcome in our beloved fairy column to Marjan Kovačević (Serbia), Ricardo de Mattos Vieira (Brazil), Masataka Izumi (Japan) and S. Manikumar (India)! Thanks to your contributions I am able to present 42 originals – a new amazing record.

Marjan sent no less than four different versions of his astonishing reflexmate **F1570**, oscillating between depth and width. The whole history of this composition deserves a separate article, because it is very instructive to find out how the mechanism gradually evolved and the trade-offs a grandmaster in chess composition has to make. Alas, this is the only original with conflicting stipulation from the whole lot.

We continue with 11 helpmates. **F1571** features Danger Circe: 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. This condition allows pinned pieces to capture the pinning pieces staying on their rebirth squares. **F1572** shows the

reduced Zalokotsky theme: the same [two] squares are visited in the opposite order by different [black] pieces. **F1573** shows an exchange of functions between 2 black pieces, with all moves using the Series Capture condition. It is almost unbelievable the black King can't be mated in the corner in **F1574** despite of the prominent white force next to him. Another new condition appears in **F1575** – Delayed PWC: the single move following a capture, the captured unit (except a King) is reborn on the square left by the piece which moved. If this square is occupied, the captured unit vanishes. Our Shogi editor makes his debut in the Fairy column with the neat Wenigsteiner **F1576**. Some readers might see the analogy with Tadashi Wakashima's Proca Retractor from Die Schwalbe 2008, but I will quote Marjan quoting Loshinsky: No mechanism may be exhausted by a single problem. I highly enjoyed the final positions in the next four miniatures. The "T" matrix used in F1581 allows many interesting ideas in long helpmates with white minimal force.

The two helpstalemates will provide a gentle introduction the five helpselfmates. **F1584** features a Zilahi with thematic piece acting as a front piece of a black battery. **F1585** sets a record – I have never seen

before a long HS#n with more than 3 phases in which different black pieces deliver mates on different squares. The next three joint single phase compositions explore the same theme: the full transformation of two already set White and Black batteries on entirely different lines (orthogonal to diagonal or diagonal to orthogonal). Which of these setting do you prefer and why?

As usually, we conclude with many serial compositions. I would particularly draw your attention on **F1608**, which might be the first presentation of a variation in parry-series field. Seasonal greetings to all our readers and let' s have a good start in 2025!

F1570 (Kovačević)

(*): 1...f3 2.Se7! Rxd6#
 1...Rxd5 2.Qe3 fxe3#
 1...Re5 2.Se3+ fxe3# 2.Sxf4+ Bxf4#
 1...S~+ 2.Ke1 d2#
 1.Q~? threat: 2.Se3+ fxe3#
 1...f3 2.S~ Rxd6#
 but: 1...Rxd5! (2.Rg~? f3#)
 1.Qb5!? threat: 2.Se3+ fxe3#
 1...Rxd5 2.Qxd3 Rxd3#
 but: 1...f3! 2.Sd~? Rxd6 3.Qb5!
 1.Qf7!? threat: 2.Se3+ fxe3#
 1...f3 2.Sf6! Rxd6#

1...Rxd5 2.Qxf4 Bxf4#
 but: 1...Kf2!
 1.Qb8!? threat: 2.Se3+ fxe3#
 1...f3 2.Sc7! Rxd6#
 1...Rxd5 2.Qxf4 Bxf4#
 but: 1...Kg3!
 1.Qa4! threat: 2.Se3+ fxe3#
 1...f3 2.Sb4! Rxd6#
 1...Rxd5 2.Qxf4 Bxf4#
 1...S~+ 2.Ke1 d2#
 Other tries:
 1.Sd~? threat: 2.Qe3 fxe3#
 1...f3 2.Q~ Rxd6#
 but: 1...Re5!
 1.Se3+? but: 1...fxe3+!

Author: Paradoxical wQ correction with 1 harmful passive interference (Qb5/Sd5) + 4 useful active Q/S interferences.

F1571 (Kekely)

1.Rh2 Bxc1 2.Rh3 Qg5#
 1.Rg2 Sxg1 2.Rg5 Qh3#

Author: Meredith. Unpins. Analogies.

F1572 (Vasyuchko Galma)

A: 1.Bxe5 LEb6 2.Bd4 LEa6#
 B: 1.Kxd4 LEa5 2.Ke5 LEa1#

Authors: Zilahi, Umnov, Zalokotsky theme

F1573 (Witztum, Vieira)

1.Bxb2-e5 Rxa2xe2-g2 2.Sxc5-a6
Bxa6-c8#

1.Sxc5-e6 Bxe2-h5 2.Bxb2-d4
Rxd4-d5#

Authors: bB / bS each present the same first step in both series captures: once on the way to block (which requires being pinned by White) and once on the way to a square to enable W2 series capture.

F1574 (Tritten)

1.Qxb3-b8 a5 2.Kxb2-b7 Bxc4-d5#

1.Bxb3-g8 h6 2.Kxa2-f7 Rxb4-f4#

Author: Interchange of function between black Queen and Bishop c4 (capture of white Queen and anticipatory self-block / captured by white mating piece). Interchange of function between white Bishop and Rook (captured by black King, doing a pseudo Bristol / mate by capture of piece capturing white Queen in the other solution). Heavy, heavy setting.

F1575 (Parrinello)

1.h4 Bb4 (a) 2.Q × c1 R × f4 (b)
(Sg4)#

1.Qa6 R × f4 (b) 2.S × e7(Pg8) Sd3
(c) (Bc1)#

1.Sh6 Sd3 (c) 2.h × g4 Bb4 (a)
(Re7)#

Author: Cyclic Zilahi. Cycle of white moves. Cyclic exchange of functions between the thematic black pieces:

- 1st solution: ph5 (loss of control of the mating square), Qa1 (capture)

- 2nd solution: Qa1 (loss of control of the mating square), Sg8(capture)

- 3rd solution: Sg8 (loss of control of the mating square), ph5(capture).

F1576 (Izumi)

1.Kg7 Kb8 2.Qf8+ Ke5 3.Qh8
e8=S#

Author: Zugzwang avoidance (bQ). Fairy mate. 1.Qh8 Kf5 2.Kg7 Ke5 puts Black in zugzwang.

F1577 (Dietrich)

1.Gb6 Kb5 2.nCAde8 Ka6 3.Gb8
nCAxe8#

1.nCAbe8 Kc7 2.Gb8 Kc6 3.nCAxe8+
Kb6#

Author: Cyclic function change of two camels leading to similar mate positions.

White king gives always hurdle for the Grashopper' s moves to b8.

F1578 (Luce)

A: 1.Sc4 Kg4 2.Kb2 Kxf3-e1 3.Kc1
Bxc4-a3#

B: 1.Sd3 Bxd3[Sc2] 2.Sfe1
Bxc2[Sb1] 3.Sxc2[Ba3] Bb2#

Author: Bishop pair against Knight pair: a classic for all chess players! Which is more unusual here is the change of condition leading to completely different solutions.

In Take & Make, white King, very far away, captures Knight f3 to get closer, and Bishop f7 captures the other Knight to change its color of square and mate the King out of the corner.

In twin the Knights make all the work, pushing together Bishop e4. This one will finish to give a specific mate, one of the Knights used to selfblock b1.

F1579 (Dietrich)

A: 1.f6 Sd6 2.Ke5 Gg6 3.d5 Sc4#

B: 1.d6 Gc5 2.b5 Ge7 3.c4 Sf4#

F1580 (Danstrup)

A: 1.Kf4 Kg1 2.Kg5 Mh2 3.Mg4 Kg2
4.Kh4 Mf3#

B: 1.Md2 Ka3 2.Kd3 Mc2 3.Ke2 Kb2
4.Kd1 Mc3#

C: 1.Kc7 Mb7 2.Mb6 Md8 3.Kb7 Mb5
4.Ka6 Mc5#

D: 1.Kd6 Md7 2.Ke6 Mc8 3.Kf7 Kc7
4.Ke8 Md6#

F1581 (Luce)

A: 1...Zxf3 2.h2+ Kxg2 3.h1=R Zd6
4.Rh4 Zb3 5.Kg4 Kg1 6.Kh3 Ze1#

B: 1...Se4+ 2.Kh4 Sxg3 3.d3 Kf2
4.d2 Kxf3 5.d1=B+ Kf4 6.Bh5 Sf5#

Author: In the fairy twin a) with the Zebra, the h-pawn is promoted to Rook to self-block h4. In orthodox twin b) the d-pawn is promoted to Bishop to self-block h5. In the "black T jail" at the beginning, each time white King participates in the mate.

F1582 (Zimmer)

A: 1.Sd3 Bxc3+ 2.Ka4 Kxc4 3.Sb4
Bxb4=

B: 1.Kb3 Rb1 2.Ka2 Rxb2+ 3.Ka1
Kxc3=

F1583 (Luce)

(*) 2.Lxf2[nANd4] nZb6
3.Lxd5[nAND3] nANG7 4.Lxa7[nZf2]
nANC4 5.Lxg1[nZa7] nANxg1[Lc4]=
1...nZb2 2.Lxa1[+nZd4]
nANa6 3.Lxa7[nANa1] nZf7
4.Lxg7[nZa7] nZc4 5.nZxa1[nANC4]
nANxg7[Lc4]=

Author: Cycle of captures leading to a final echo where the two black

Locusts self-block the two neutral pieces. The only example of this kind of echo in 0+2+2 (source Winchloe).

F1584 (Pankratiev, Gorbatenko)

1.Kxf4 Be4 2.Ke5 Bd5+ 3.Kd4 Rbb6
4.Qa8+ Bxa8#
1.Kxf5 Se2 2.Ke4 Sd4+ 3.Kd3 Ra7
4.Qb5+ Sxb5#

F1585 (Cioflâncă)

A: 1...c1=S 2.Rd2 Se2 3.fxe3+ Kxe3
4.Rd1 Sf4 5.Sg2+ Sxg2#
B: 1...Rxf2 2.Rxe3 Rg2 3.Re4+ Kf3
4.Se2 c1=B 5.Sg1+ Rxg1#
C: 1...Bxf2+ 2.Kf1 Be1 3.Rg2 Kf3
4.Se2 Rd1 5.Rxg3+ Bxg3#
D: 1...Bc1 2.Rf2 Ke3 3.Sf5+ Kxd3
4.Sd6 Be3 5.Rd2+ Bxd2#
E: 1...Rf2 2.Sf5 Rxg2 3.Sxg3 Kf3
4.Sf1 Rg4 5.Rf2+ Bxf2#
F: 1...Bf2+ 2.Kf1 Bg1+ 3.gxf3 g2+
4.Kxg1 Kg3 5.Re4 h2#

F1586 (Manikumar, Balasubramanian, Crisan)

1... Bd4+ 2.Kb1 Rb2+ 3.Ka1 Bd5
4.Rf8+ Kb7 5.Bc8+ Ka8 6.Ba6+
Rb8#

F1587 (Balasubramanian, Crisan)

1... Ra4+ 2.Kh5 Bb4 3.Kh4 h6

4.Rh5+ c5 5.Bxc5+ Ka5 6.Ba7+
Bc5#

F1588 (Balasubramanian, Crisan)

1... Bd1+ 2.Kb4 Rc2 3.Ka4 Bc3
4.Ba2+ Kf6 5.Rd5 Ke6 6.Rf5+
Rxa2#

F1589 (Luce)

1.f4 2.f5 3.fxe6[f5] 4.e7
5.exd8=nS[Se7] 6.nSxc6[Sd8]
7.nSb4 8.nSd5 9.nSb6 10.nSc8
11.nSxa7[Bc8] 12.nSb5
13.nSxd4[b5] 14.nSe6 15.nSf8
16.nSxd7[Bf8] 17.nSxe5[d7]
18.nSf7 19.nSxd6[Pf7]#

Author: Neutral pawn finds a way to realize an Excelsior to Knight on d8. And this one completes the Rundlauf (e6-e6) by building a beautiful black rosace prohibiting at the end the escape of the neutral Knight.

F1590 (Luce)

1.g1=R 2.Rxh1-a8 3.h1=B &
1.Kxa1-g1 2.Kxh1-b7 3.Kxa8-h8
4.g8=B 5.g7==

Author: This problem uses an unusual stipulation. For the interested reader, see the article about "hybrid stipulations" in the electronic bulletin Quartz

supplement 56 (Jan. 23). The black series includes two promotions and Schnoebelen, then in white series, white King goes successively to corner a1, h1, a8, h8, and the solution ends by a Phoenix of white Bishop on g8 with a complete paralysis.

F1591 (Vasyuchko, Galma)

A: 1.Rxd1 2.Rd7 3.Kd5 4.Re4 Rxd7#

B: 1.Rd8 2.Rd3 3.Kd4 4.Re4 Rxd3#

Authors: Zilahi, Chumakov theme, Annihilation.

F1592 (Kekely)

1.Kf3 2.Ke4 3.Kd5 4.Kxc6 5.Kd5 6.Ke6 7.Kf7 8.Kxg6 and back 9.Kf7 10.Ke6 11.Kd5 12.Ke4 13.Kxf4 14.Ke3 15.f4 16.f3 17.f2 18.Kd2 19.Kc1 20.f1=R 21.Rd1 Rc2#

Author: Meredith. Walk of black king. Minor promotion. Model mate.

F1593 (Luce)

1.Ba5(+d2) 2.Bc3 3.Ba1(+c3) 4.Bb2 5.Bc1(+b2) 6.c2 7.b1=S 8.Sc3 9.Sa4(+c3) 10.Sb2(+a4) 11.Sd1(+b2) 12.a2 13.a1=R 14.a2 15.Rb1 16.a1=B c5=Q=

Author: Here black Bishop gives birth to three black sentinels. One of them is promoted to a Knight which again gives birth to three new black sentinels. This time, two of these are promoted to Rook and Bishop. Then these officers come to be paralysed into the remaining black pawns.

Technical point: 6.c2 has to precede 7.b1=S, if not 7.Bb2 maximum move would have to be played. Another precision: a black pawn on the fourth rank can play one or two squares.

A white Queen of promotion stalemates black King, completing this AUW, first example in series movers on this kind of board.

F1594 (Kekely)

1.Bc4 2.Bxd5 3.Bf7 4.d5 5.d6 6.d7 7.d8=Q 8.Qb6 9.Kb7 10.Ka6 11.Qxd1 12.Qc2 13.Be8+ Kxe8#

Author: Meredith. Clearing of the line. Pin. Model mate from battery.

F1595 (Piet)

1.Bf3 2.Bd1 3.Bxa4 4.Bd7 5.a4 6.a5 7.a6 8.a8=R 9.Rg8 10.Rxg5 11.Rg2 12.Rc2 13.0-0-0 Sd3#

Author: Meredith, underpromotion,

long castling and battery mate.

F1596 (Kekely)

1.e2 2.e3 festina lente 3.exf4 4.f5
5.f6 6.fxe7 7.e8=B 8.Bh5 9.Bxf3
10.Bxd5 11.f4 12.f5 13.f6 14.f7
15.f8=Q 16.Qxc5 17.Qb6+ Kxb6=

Author: Meredith. Double excelsior.
Minor promotion. Pin. Ideal
stalemate.

F1597 (Piet)

1.Kf2 2.Kf1 3.Rf2 4.Bc2 5.Qd1+ Kb2
6.Bxh7 Ka1 7.Qc1 Rxc1#

Author: Meredith, zugzwang and
model mate.

F1598 (Carf)

1.Ka3 2.Ra4 3.b4 4.b5 5.b6 6.b7
7.b8=Q 8.Qf4+ Kd3 9.Qe4+ Kc3
10.Bb2+ Qxb2#

Author: Miniature, Excelsior, model
mate. Activity of all white pieces.

F1599 (Carf)

1.Rf4 2.Qxh7 3.Kc2 4.Sd1 5.Ba3
6.Bd6 7.Qc7+ Ke8 8.Re4+ Bxe4#

Author: Foresight key. Model mate.

F1600 (Piet)

1.Rd1 2.Bxe6+ Kc5 3.Bc8 4.Rxe5+
Kc4 5.Rxe3 6.Ba6+ Kc5 7.Rb3 8.Rb6
axb6#

Author: Meredith, zugzwang and
model mate.

F1601 (Piet)

1.Be6 2.Kg4 3.Kf3 4.Ke2 .Kf1
6.Qb4+ Kd3 7.Bf5+ Se4 8.Bxh7 e2#

Author: Meredith, zugzwang and
model mate.

F1602 (Carf)

1.Kf3 2.Bg6 3.Bxf7 4.Bg6 5.f7
6.f8=Q 7.Qf4+ Se3 8.Rb1 Bxg2#

Author: Zugzwang and model mate.

F1603 (Piet)

1.Bxf6 2.Bb2 3.Rg6 4.Sf6 5.Rg1
6.Rf1+ Ke3 7.Rd3+ exd3 8.Bd1 d2#

Author: Meredith, zugzwang and
model mate.

F1604 (Carf)

1.Kc6 2.Kb5 3.Ka4 4.Ka3 5.Ba4
6.e8=Q 7.Qh5 8.Qxe2+ Kc3 9.Rb4
axb4#

Author: Meredith, walk of the wK, promotion, zugzwang, model mate.

F1605 (Piet)

1.d3 2.dxe4 3.e5 4.e6 5.e7 6.e8=Q
7.Qc6+ Ke3 8.Sd1+ Kd3 9.Qd5+
Bxd5#

Author: Meredith, Excelsior and model mate.

F1606 (Carf)

1.g4 2.Kg2 3.Kf3 4.Ke4 5.Rf3+ Ke6
6.Bd3 7.Sc4 8.Rb6+ d6 9.Rb7 d5#

Author: All white pieces move. Walk of wK, zugzwang and model mate.

F1607 (Carf)

1.Rb7 2.Kf7 3.Kxg6 4.Kf5 5.Ke4
6.Kd3 7.Kc4 8.Rh6+ Ke5 9.Kd3
10.Rxb5+ Bxb5#

Author: Meredith, switchback. model mate.

F1608 (Carf)

1.d3 2.dxe4 3.e5 4.e6 5.e7 6.e8=Q
7.Qxc6 8.Sf3+ Kd3 9.Sg5 10.Qg2
11.Qd2+
11...cxd2 12.Be5 e2#
11...exd2 12.Bc5 c2#

Author: Meredith. Excelsior. Active sacrifice. Model mate.

F1609 (Carf)

1.Bb6 2.Bf2 3.Bxg3 4.Bh2 5.g4 6.g5
7.g6 8.g7 9.g8=R 10.Rc8 11.Rd4+
Rd5 12.Rc1 Rxd4#

Author: Excelsior, minor promotion, zugzwang and model mate.

F1610 (Carf)

1.Be4 2.Bxd5 3.Bxb3 4.Bc2 5.b3
6.Bc1+ Qd2 7.b4 8.b5 9.b6 10.b7
11.b8=S 12.Sc6 13.Sd4 14.Se2+
fxe2#

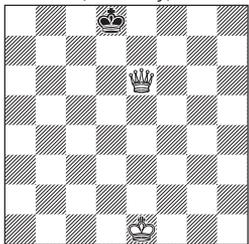
Author: Excelsior, minor promotion.

F1611 (Piet)

1.Rh6 2.Rxg6 3.Rxe6 4.Rxe4
5.Re3 6.Rxb3 7.e4 8.e5 9.e6 10.e7
11.e8=Q 12.Qe3 13.Ra3+ bxa3
14.Qxa3+ Kxa3=

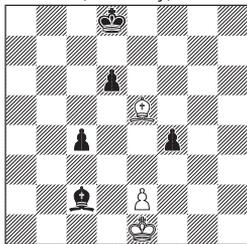
Author: Excelsior.

R384 Andreas Thoma
(Germany)



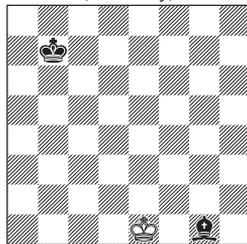
-3 & S=1 (2+1)
b) -5 & S#1
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R385 Andreas Thoma
(Germany)



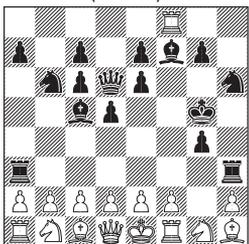
-4 & S=1 (3+5)
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R386 Andreas Thoma
(Germany)



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

R387 Henryk Grudziński
(Poland)



Proof Game 11.5 (16+16)
Circe Parrain

Retros

Retro Editor

Naoki Matsuzaki (松崎直樹)

Judge 2023-2024

Andrew Buchanan (Singapore)

☆今回は Retractor が3作とフェアリー PG が1作です。R384a は、wQ を残すと具合が悪いので処分する必要があります。白の最後の手は分かりやすいと思います。あとは wK と黒駒をどこに戻すかの問題となります。b でも白は最後に同じ手を指します。wK が駒を取って逃げられないように e1 に黒駒が利くようにします。R385 は、wP と wB が動けないようにする必要があります。Cheylan で bK は e8 の駒を取れないので、最後は wK でチェックして bK が逃げるようにします。R386 は、bK の動きを制限できないので、黒がどう指しても白がステイルメイトになるように、ツークツヴァンクを目指します。R387 は、取られた駒が直後の手のベクトルを加算した位置に再生されるルールです。駒取りの直後に K が相手の駒が利いているマスに動いても、再生した駒でチェックを回避できるなら合法です。まずは wP をどこで成るか考えてください。初形位置の白駒のうち、動いているのは1つだけです。R384a は解きやすいと思いますが、他は難しいと思います。皆様のご感想をお待ちしております。

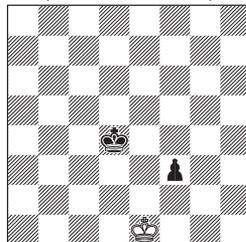
【お知らせ】

☆ 106 号 R377(Argirakopoulos, Prentos) につきまして、作者より取り下げの要望がありました。当初発表先 (Best Problems 110) にてルール解釈の不一致により不詰とされてしまい、本誌にて再発表となりましたが、その後誤解が解け、改訂版 (Best Problems 112) にて special prize となったためとのことです。Congratulations!

Authors: We have to withdraw problem No.R377 that was published in Problem Paradise 106 (April-June 2024). The judge of the Bonavoglia MT just published a revised award in Best Problems 112 and included this problem in his award as a special prize.

☆ 104 号 R360(Thoma) は、Dmitrij Baibikov 氏による余詰指摘 (107 号) を受け、作者の意向により局面はそのまま手数を短くする形で修正することになりました。

R360c Andreas Thoma
(corrected version)



-3 & S=1 (1+2)
b) bKd4→g7 -5 & S=1
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

- a) -1. Ke1xBf2(Ke1) B ~ -f2
 -2. Ke1xBf2(Ke1) B ~ -f2 -3.
 Kg2xBf2(Ke1) & 1. Kh1 ~=
 b) -1. Ke2xBd2(Ke1) f4-f3+ -2.
 Ke1-e2 B~+ -3. Ke1xBd2(Ke1)
 B~+ -4.Ke1xBd2(Ke1) Kf8-g7+ -5.
 Kd8xRd7(Ke1) & 1. Ke8+ ~ =

R384 (Thoma)

- a) -1. Ke1xPf2(Ke1) f3-f2+
 -2. Kg2xQf2(Ke1) f4-f3+
 -3. Kh1-g2 & 1. Qd7+ Kxd7(Ke8)=
 b) -1. Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
 -2. Ke1xRd1(Ke1) Rd2-d1+
 -3. Kf2xQg1(Ke1) Rd1-d2+
 -4. Ke1-f2 Rd2-d1+
 -5. Kf1xRe2(Ke1)
 & 1. Qd7+ Kxd7(Ke8)#/Re1#

a) は bQ を取る手を戻したとき白がチェックされた局面になるように、先に bP を戻しておく。wK を h1 に戻し、最後に wQ でチェックして bK に取らせると、d8 が空いて bQ が wK の周りに利き、スタイルメイトとなる。-2. Kg2xQg3(Ke1)? は Qg7-g3+ で bP の再生位置に戻されて失敗。b) はまず P を戻してから bR を逆算して、wQ の再生位置の d1 に利かせておく。次に bQ を逆算し、d8 が空くと wK に利くようにする。さらに別の bR を逆算して e1 に利かせ、wK が駒を取って逃げられないようにしてから wQ でチェックする。bK で取っても、d1 に bR を動かしても

詰みとなる。a) b) で初手で戻す bP の筋が対称になっている。

R385 (Thoma)

- 1. Pd3xRe4(Pe2) Rd4-e4+
 -2. Ke1xBd2(Ke1) Be3-d2+
 -3. Ke1xBd2(Ke1) Bc1-d2+
 -4. Kf7xQf6(Ke1) & 1. Ke8+ K ~ =

白がスタイルメイトになるように、wP と wB の動きを封じる必要がある。まず bR を d4 に戻して wP が前進できなくすると同時に wB が左下に動けないようにする。次に wB の再生位置の c1 を塞いで bQf6 を逆算すると、wB が動けなくなる。-2...Bc1-d2+? は早く詰むので e3 に戻る。最後は wK でチェックし、bK が逃げてスタイルメイトとなる。

R386 (Thoma)

- 1. Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
 -2. Ke2xBf2(Ke1) d4-d3+
 -3. Ke1-e2 Be3-f2+
 -4. Ke1xPf2(Ke1) f3-f2+
 -5. Kg2xBf2(Ke1) & 1. Kh1 ~ =

bK の周りのマスが空いており、wK のみでは黒の指し手を限定することができないので、黒がどう動いたとしても白がスタイルメイトになる形にする。bP と bB を繰り返し逆算し、wK が駒を取れないように bBf2 を e1 に利かせてから、最後に wKh1 とする。bB 3 つが斜めに並ぶ。

R387 (Grudziński)

1. g4 h5 2. Bg2 hxg4 3. Be4(Pe6)
Rh3 4. Sf3 fxe6 5. Rf1(Pc6) Sh6 6.
cxb7 Kf7(Pc6) 7. bxa8=R d5(Ra6)
8. Rxb8 Qd6(Sb6) 9. Rxc8 Ra3(Bc5)
10. Rxf8+ Kf6(Bf7) 11. Sg1 Kg5 12.
Bh1

wR と wB の位置が入れ替われるように wSg1 が 2 度動いている。まず wPg2 を動かし、取らせて再生することを繰り返してから R に成る。その後、wR で黒駒を取って再生させることを繰り返す。bSb8, bBc8, bBf8 は動かずに取られる。bRa8 は、bPa7 が邪魔なので取られた後 a6 に再生されてから動く。wS と wB を先に戻すと黒の手が尽きてしまうので、wBe4 が留まっている間に bK が動くことになる。g6 を通れないため経路は e8-f7-f6-g5 となる。

Author: A set of white pieces on the 1st line. The black pieces have occupied different squares in the center board. Rf8 of promotion! Creatives moves by white and black. Only 11.5 moves. Chameleon Black Bishops. Pioneering Composition in Condition Circe Parrain.

Comments for issue 107

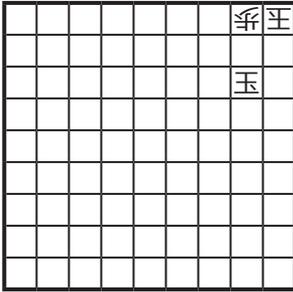
R381
Sunouchi: Brave white king and

forced black men through the congestion.

R382
Sunouchi: I am touched by the artistic composition with a simple diagram.

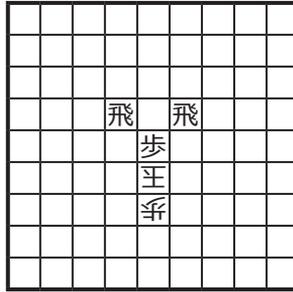
R383
Sunouchi: Marvelous stories for legal castling to identify who was captured.

U357 駒井めい



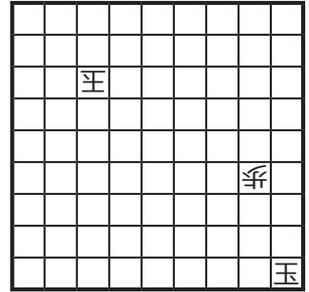
▲香 △香3
 最善詰 1手
 b) すべての香→中立香

U358 出口信男



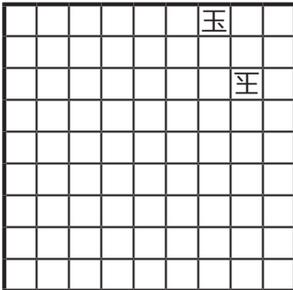
▲なし
 協力詰 9手

U359 さんじろう



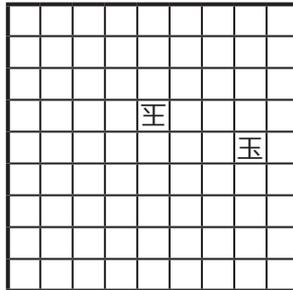
▲角
 ネコネコ協力自玉詰 4手

U360 さんじろう



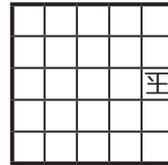
▲銀
 ネコネコ協力自玉詰 4手

U361 さんじろう



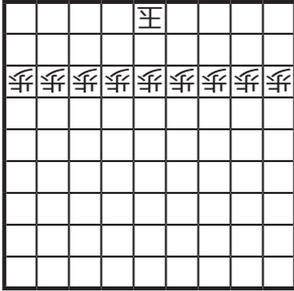
▲歩
 ネコネコ協力自玉詰 8手

U362 占魚亭



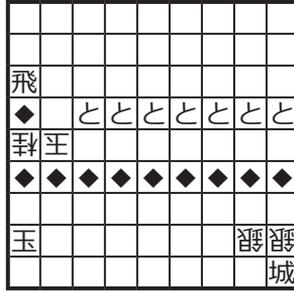
▲歩 △飛2角2金2銀2歩
 5五将棋点鏡協力詰 8手(受先)

U363 出口信男



▲金 3 銀 3 歩 5
背面詰 21 手

U364 上田吉一



▲なし △なし
成禁協力自玉詰 72 手
城 = Rookhopper
と = 不滅と
◆ = Pyramid

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。

★ U357 は駒井めいさんのツイン作品。b) では双方の持駒の香をすべて中立香に変更します。必要であれば最善詰や中立駒の細則を確認のうえ取り組むとよいでしょう。

★ U358 は出口信男さんの協力詰です。シンプルな初形とルールで、手軽に楽しめる内容となっています。

★ U359 ~ U361 はさんじろうさんのネコネコ作品。いずれもルールはネコネコ協力自玉詰なので、受方の玉に王手を掛けつつ最後の応手で攻方の玉が詰むようにします。作者のさんじろうさんは、Web Fairy Paradise (WFP) にて「ネコネコ協力詰双裸玉の研究」と題してネコネコ作品を多数発表されています。興味のある方はぜひ一度目を通してみてください。出題はWFP193号、解答はWFP195号です。

<http://www.dokidoki.ne.jp/home2/takuji/wfp.html>

★ U362 は占魚亭さんの作品。5五将棋の盤駒を使用しています。点鏡は盤の中心を軸に点对称の位置にある駒同士の利きが入れ替わるルール。通常の将棋盤の場合は55の地点が中心になりますが、5五将棋の場合は33のマスが中心になるのでご注意ください。

★ U363 は出口信男さんの背面詰。3

段目に並ぶ受方の歩が目を惹きます。無仕掛けの初形ですが、豊富な持駒を活かして詰まし上げましょう。

★ U364 は上田吉一さんの作品。手は限られているので難しくはないと思います。盤上のと金はすべて不滅駒であること、Pyramid (◆) はホップ駒の跳躍台になることに注意しましょう。

★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

★今回の作品への短評は2月末までにお送りいただければ次号に載せることができます。

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

【最善詰】

攻方はなるべく早く受方玉が詰むように着手し、受方はなるべく詰まないように応じる。

[補足]

・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。

・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

【中立駒】

どちらの手番でも動かせる駒。

【補足】

- ・中立駒は横向きに表記するか、「n飛」のようにnを付けて表す。
- ・盤上の中立駒は現手番の駒として動く(利きが上下非対称の場合要注意)。
- ・自分の持駒にある中立駒を打つことはできるが、相手の持駒の中立駒は打てない。
- ・現手番の駒として成れる場合のみ成れる。
- ・中立駒が現手番の駒を取ることはできないが、敵駒や中立駒は取れる。
- ・中立駒は取られても中立性を失わない。
- ・中立駒は行き所のない駒にならない。
- ・中立歩を打って詰ます着手は禁手(打歩詰)。
- ・すでに中立歩や通常の歩がある筋に、中立歩や通常の歩を打つ着手は禁手(二歩)。
- ・中立駒であっても白玉への王手は禁手。白玉への王手になっているかの判定は、現手番が終了し、相手側が着手する前に行う。

【ツイン】

問題図をa)とし、b)、c)……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

【協力詰】

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

【協力白玉詰】

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。

【ネコネコ】

敵味方を問わず、駒が縦に繋がっているとき、上からn番目の駒は下からn番目の駒の利きになる。

【補足】

- ・1段目の桂香歩や2段目の桂も着手可能。
- ・旧名称はネコネコ鮮

【5五将棋】

「5五将棋」の盤駒を使用する。つまり盤は5×5であり、使用駒は玉王飛2角2金2銀2歩2である。可成地域は敵陣1段目のみ。

【点鏡】

中心(通常は55のマス)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。
- ・5五将棋の場合、33に関して点対称の位置にある2つの駒の利きが入れ替わる。

【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。

【背面】

王手を外すことができます。例えば 17 n 香成とすれば攻方は 17 の成香で玉を取ることはできないので、17 n 香成で確かに王手が解除されています。つまり、12 n 香と打つ手は不正解です。

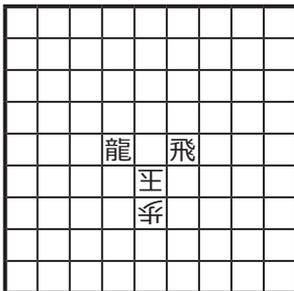
★正解は 19 n 香。9 段目に打てば受方は中立香を動かさないので王手を外すことができません。さらに、受方は持駒の中立香を合駒することもできません。もし中立香を合駒したとすれば、攻方にその中立香で玉を取られてしまいます。つまり、中立香合は自玉に王手を掛ける禁手です。

★最善詰と中立駒の性質を利用した最近打／最遠打のツイン。本作を見たとき、思わず「なるほど！」と声が出ました。

U358 (出口信男)

46 飛、55 玉、65 飛、54 玉、63 飛成、55 玉、45 飛、56 玉、65 龍 迄 1 手。

詰上図



作者：よく見かける詰み形で類作は多いと思います（参考図など）。酷似作・同一作は「？」です。幾分ミ二趣向っぽい手順…が救いか。2 枚の歩は角でも良さ

そう（飛角図式）ですが、紛れが少なくなりすぎます。

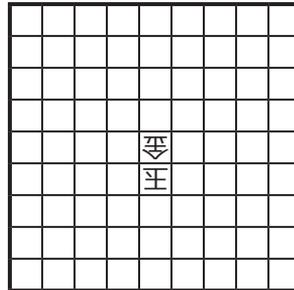
★「Y」の初形。ルールはシンプルな協力詰です。生飛車 2 枚では詰まないで、龍を作る必要があります。

★初手は 46 飛（または 66 飛）の一手で、55 玉と応じるしかありません。65 飛、54 玉、63 飛成で龍ができました。55 玉に 45 飛、56 玉、65 龍で詰みとなります。2 枚の飛車がちょこちょこ上下する手順が楽しいですね。

★詰上りの駒配置は小さい「Y」の形に見えます。多くの方が楽しめる可愛らしい小品だと思います。

★フェアリーデータベースで確認しましたが、同一図はありませんでした。作者コメントにある参考図は下記の作品です。

参考図（ばか詰 5 手／橋本孝治／詰バラ 1982.7）

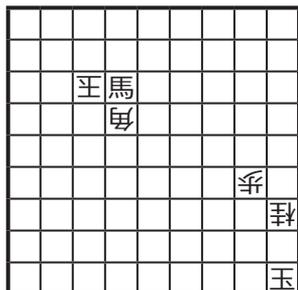


▲飛飛

U359 (さんじろう)

18 角、17 桂、63 角成、64 角 迄 4 手。

詰上図

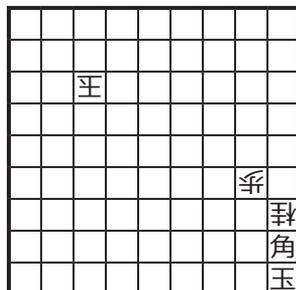


作者：19 王に対して 17 桂は一枚で二か所（29 と 18）を抑える常用の手筋です。これに遠くから角を打たせれば簡単に白玉詰が出来る寸法。最後 63 馬は自由に動けますが王手は解除できず、一方 19 王は動くことが出来ませんので詰み。ただし攻め方に持駒があれば合駒や付駒が可能なので、後手玉を詰めるのと異なりなんだか肩透かし感が拭えないですね。なお、26 歩は余詰防止の駒です。

★受方玉に王手を掛けた攻方玉を詰ますわけですが、双方の玉が離れているので手段は限られています。

★初手は 18 角。18 角と 19 玉の利きが入り替わるので、19 玉が角の利きで王手を掛けています。対して 17 桂と打つのがポイント。

途中図



▲なし

★ 17 桂と打ったことで、18 角の利きは元に戻り、19 玉と 17 桂の利きが入り替わります。駒を連結させて利きを変えるネコネコ特有の手筋で、「付駒」と呼ばれます。18 角が元の利きに戻ったので 63 角成と指すことができ、64 角の付駒で攻方玉が詰みとなります。

★詰上りを確認しましょう。64 角が馬の利きで 19 玉に王手を掛けています。攻方に持駒はないので合駒はできません。17 桂が利いているので 29 玉とは指せません。さらに 18 玉とも指せません。18 玉と指した途端に玉と桂の利きが入り替わり、17 桂に玉が取られてしまうからです。また、63 馬を動かすと 64 角の利きを元に戻すことができますが、元に戻っても角の利きなので王手は解除できません。最終手 64 角で攻方玉は確かに詰んでいます。

★ 17 桂という効率の良い付駒と最終 2 手の切れ味が印象的な作品。ネコネコは性能変化が激しいので難しくなりがちですが、本作は比較的考えやすかったように思います。

★ちなみに、26 歩がないと「28 角、27 香、29 玉、37 桂 迄」の余詰が生じます。

U360 (さんじろう)

34 銀、33 桂、22 銀生、32 玉 迄 4 手。

詰上図

						玉		
						王	銀	
						我		

作者：1 番（編集者注：U359）の大きな動きと異なり、ちまちまと細かいやり取りです。どうやら私はこのようなのが好きなようです。上図で 31 王 = 桂なので動けず、持駒なしなので付駒も出来ないし、33 銀としても王手を解除できないので詰み。

★双裸玉の初形。銀の打ち場所はいくつかありますが、正解は 34 銀。33 桂の付駒で王手を外します。

途中図

						玉		
						我	王	
						銀		

▲なし

★ 34 銀は桂の利きになっているので 22 銀生と跳ねることができます。銀と玉の利きが入れ替わるので 22 銀生は王手。最終手は 32 玉で詰み。31 玉と 33 桂の間に入り込み、攻方玉を桂の利きに変えています。もし攻方に持駒があれば、34 歩のような付駒で受方玉の利きを変えて王手を外せますが、持駒はないのでそれはできません。

★銀の活用と最終手が印象的な作品。配置も手順も一切の無駄がありません。

U361 (さんじろう)

53 歩、55 角、44 歩成、32 玉、33 と、31 桂、34 玉、33 角 迄 8 手。

詰上図

						我		
						王		
						馬		
						玉		

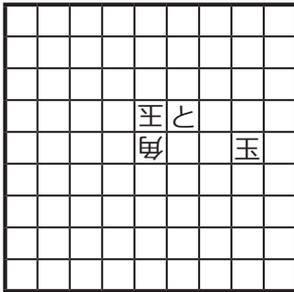
作者：序の 3 手は歩一枚で 4 段目の玉に手を付けるときの定石。問題はここからで、と金の二段活用から桂馬の付駒を経て、最後 33 角とと金を取れば不思議なことにこれで詰んでいるという仕掛けです。詰上がり 1 の字はネコネコでは意外性はそれほどない。最終手駒取りは白玉詰ならで、なんだかダマされたような気がする方がいるかもしれません。

後手玉を詰める場合最後に駒を取るのが本手順になることはないでしょうから。

★ U360 に引き続き本作も双裸玉の作品。ただし手数は8手です。

★ 初手 53 歩に 55 角の付駒で受け、角の利きで 44 歩成とします。

途中図 1

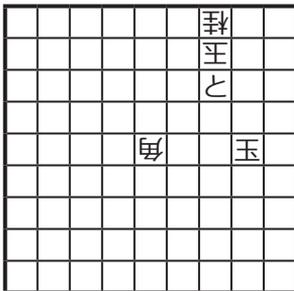


▲なし

★ 作者曰く、この3手は「歩一枚で4段目の玉に手を付けるときの定石」とのこと。ネコネコと向き合い続けてきた作者だから持っている知識・感覚ですね。

★ 上図で 32 玉と引き、33 とに 31 桂の付駒で受けます。

途中図 2



▲なし

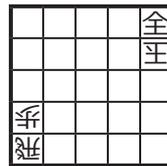
★ 33 とが桂の利きになったので王手が外れています。しかし、31 桂の真の目的はと金を桂の利きに変えることではありません。上図では 34 玉とします。33 とが玉の利きになるのでこれは王手。さらに攻方玉と 31 桂の利きが入れ替わっています。王手駒のと金を 33 角と取れば、33 角と受方玉の利きが入れ替わるので攻方玉に王手が掛かっており、攻方玉は桂の利きなので王手を外す手段がなく詰みとなります。6 手目の 31 桂は、34 玉が桂の利きが変わることを狙っていたのです。

★ ネコネコらしく、目まぐるしく駒の利きが変化する展開。本作も双裸玉の完全作ということで、非常に価値のある作品だと思います。

U362 (占魚亭)

55 飛、11 歩、12 銀、同歩成、54 歩、22 銀、12 玉、11 銀成 迄 8 手。

詰上図



作者：「受先点鏡 n 手 / 受方玉 1 筋配置の裸玉 / 持駒：歩」を使用駒制限なしで本将棋でやると受方の持駒に桂香がある関係で唯一解は成立しないのですが、5 五将棋には桂香がないので成立します。

5 五将棋で点鏡をやる意味はないかもし

れませんが、唯一解でこの詰上りが成立することが分かったからには発表するしかないと思い、投稿しました。

★5五将棋の盤駒を使用した作品。通常の9×9の将棋盤であれば、点鏡は55の地点を中心として点対称の位置の駒同士の利きが入れ替わるルールですが、本作は盤の大きさが5×5なので33の地点を中心として駒の利きが入れ替わります。

★受先なので受方から指します。初手は55飛。次の11歩による王手を可能にしています。

途中図1

				歩
				王
銀				

▲なし △飛角2金2銀2歩

★上図で12銀合とし、同歩成と取ります。ここで54歩と受けるのが詰上りを見据えた一手。

途中図2

				と
				王
歩				
銀				

▲銀 △飛角2金2銀

★性能変化系のルールでは、玉を弱い駒の利きに変えるのが常套手段です。54

に歩を設置したので、玉が12に移動すると歩の利きに変わります。

★22銀と打って12玉とし、11銀成で詰みとなります。玉は歩の利きで、11全は飛車の利きになっています。55飛を動かせば11全の利きは変化しますが、成銀は元々後ろに進めるので55飛を動かす受けはありません。

★点鏡らしい展開が楽しめる作品。点鏡は安南やネコネコなどの性能変化系のルールとは異なり、性能変化の仕方が盤の幾何に関連しています。5五将棋と点鏡を組み合わせるの面白いアイデアだと思います。

★ちなみに、受方の持駒に桂や香を加えると「51香、15歩、14銀、同歩、52桂、24銀、14玉、15銀 迄8手」などの余詰が発生します。

U363 (出口信男)

52歩、同玉①、51銀、61玉、62歩、51玉②、61金、41玉③、42歩、同玉、41銀、31玉、32歩、22玉④、21銀、11玉、12歩、21玉、11金、22玉、21金打 迄21手。

詰上図

			金	銀	金	金
		歩		歩	王	歩
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩

㊦ 41 玉は 51 金、31 玉、32 歩、同玉、31 銀以下。

㊧ 42 玉は 41 銀、31 玉、32 歩、41 玉、51 金、32 玉、31 銀以下。

㊨ 71 玉は 72 歩、同玉、71 銀、81 玉、82 歩以下。

㊩ 52 玉は 51 金打、42 玉、41 金打、32 玉、31 銀、21 玉、22 歩、11 玉、12 歩、同玉、11 銀迄。

㊪ 41 玉は 31 金、52 玉、51 銀迄。

㊫ 21 玉は 31 金、22 玉、21 金打、12 玉、11 銀迄。

作者：「将」1992 年 4 月 16 日（？）投稿作。同誌休刊のため未発表。手順がつまらなすぎるので誰も発表していない（発表する気が起こらない？）のでは。同一作、ありそうですが。

★ルールは背面詰。3 段目に受方の歩がずらっと並んでいます。攻方が 2 段目に金駒を打つと歩の利きになるうえ、3 段目の歩が強くなります。そのため金駒は極力 1 段目に打ち、2 段目には歩を打ちたいところ。

★初手は 52 歩。同玉が最善で、51 銀と打ちます。玉が銀の利きになっているので 61 玉（または 41 玉）と逃げるしかありません。

★62 歩と打ちます。51 銀の支えがあるので今度は歩を取られません。

途中図 1

			王	銀				
			歩					
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩

▲金 3 銀 2 歩 3

★51 玉で銀を取られますが、61 金と打って壁を作ることができます。61 金には 41 玉と逃げる手が最善で、42 歩、同玉、41 銀、31 玉、32 歩と進みます。この 5 手は冒頭の 5 手と同様の手順ですね。

途中図 2

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

▲金 2 銀歩

★上図で 41 玉や 21 玉は 31 金と打って早いので 22 玉と逃げますが、やはり 21 銀の尻銀が厳しい一手。11 玉に 12 歩と打ち（次図）、21 玉、11 金、22 玉、21 金打で詰みとなります。

途中図 3

		金	銀	銀	王
		歩		歩	歩
歩	歩	歩	歩	歩	歩

▲金 2

★ 3 段目に受方の歩が整然と並ぶ初形。尻銀～歩打を 3 回繰り返すリズム感を楽しめる作品だと思います。

★フェアリーデータベースで確認しましたが、同一作はありませんでした。

U364 (上田吉一)

84 と、75 玉、74 と右、65 玉、
 64 と右、55 玉、54 と右、45 玉、
 44 と右、35 玉、34 と右、25 玉、
 24 と右、15 玉、17 城、同銀、
 13 飛、14 城、同と、25 玉、
 29 城、28 銀、27 城、同銀、
 23 飛、24 城、同と左、35 玉、
 39 城、38 銀、37 城、同銀、
 33 飛、34 城、同と左、45 玉、
 49 城、48 銀、47 城、同銀、
 43 飛、44 城、同と左、55 玉、
 59 城、58 銀、57 城、同銀、
 53 飛、54 城、同と左、65 玉、
 69 城、68 銀、67 城、同銀、
 63 飛、64 城、同と左、75 玉、
 79 城、78 銀、77 城、同銀、
 73 飛、74 城、同と左、85 玉、

89 城、88 銀、87 城、同銀 迄 72 手。

詰上図

		飛							
◆		と	と	と	と	と	と		
王	王								
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	
	王								
玉	王								

★ルールは成禁協力自玉詰。98 の攻方玉を詰ますことが目的ですが、その手順中で駒が成ってはいけません。配置を見てみると、6 段目に並ぶ Pyramid によって盤が 2 つに分けられています。標準の将棋駒は Pyramid を飛び越えることはできませんが、19 の Rookhopper は Pyramid を跳躍台にして飛び越えることができます。本作ではこの Rookhopper が重要な働きをします。

★ 4 段目のと金はすべて不滅駒。そのため例えば初手 75 とは受方玉が詰んでしまうため失敗です。受方に持駒がないので、83 飛も受方玉が詰み失敗です。まずは 84 と、75 玉、74 と右、65 玉、64 と右、……と進めるしかありません。玉を 1 筋まで運んだ局面が次図です。

途中図 1

飛									
◆	と	と	と	と	と	と	と		
将								王	
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
玉								将	将
									城

▲なし △なし

★上図で 17 城と跳んで王手を掛けることができます。同銀で Rookhopper が受方の駒台に行きますが、13 飛、14 城、同とで回収することができます。25 玉とします。

途中図 2

									飛
◆	と	と	と	と	と	と	と		と
将								王	
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
									将
玉									将

▲城 △なし

★上図から繰り返し手順が始まると捉えることができます。29 城と打ち、28 銀の移動合に 27 城と跳びます。同銀、23 飛、24 城、同と左で Rookhopper を回収し、35 玉とします。

途中図 3

								飛	
◆	と	と	と	と	と		と	と	
将							王		
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
								将	
玉								将	

▲城 △なし

★途中図 2 と 3 を比較すると、一部の配置が左に 1 列動いたことが分かります。この 8 手 1 組の手順を繰り返し、受方玉を 8 筋、2 枚の銀を 7 筋まで運んだ局面が下図です。

途中図 4

		飛							
◆	と	と	と	と	と	と	と		
将	王								
◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
		将							
玉		将							

▲城 △なし

★上図から 89 城、88 銀、87 城、同銀で詰みとなります。

★1 枚の Rookhopper で 2 枚の銀を規則的に運搬する作品。少ない紛れと無駄のない構成により趣向手順の魅力が際立っています。

短評 (107号)

U345

中嶋正和：初形「一」から金銀の巧みな動き。

U346

中嶋正和：b)で初形に戻るんですね、なるほど。

U347

中嶋正和：夜6枚の乱舞。

U348

中嶋正和：フェアリーでしかできない打歩詰。

U349

中嶋正和：高度なフェアリー作品という印象。

U350、U351

中嶋正和：加南／加北は前／後の駒がかなり強力になりますね。

U352、U353

中嶋正和：一方、減南／減北は前／後の駒の弱体化が激しい。

U354

中嶋正和：2枚飛車を捨てる往路から、復路で駒の効きがなくなる手順が巧み。

U355

中嶋正和：グラスホッパーとライオンの

趣向手順が楽しい。

U356

中嶋正和：金と玉の入れ替え。この手順を実現する技術がすごい。

総評

中嶋正和：今回は全体的にフェアリーレベルが高い作品が多かった印象です。

★短評、誠にありがとうございます！

Informal Tourney Award

Selfmate 2015-2017

Judge: Hiromi Tsutsui

I apologize to composers and readers for the late publication of the award.

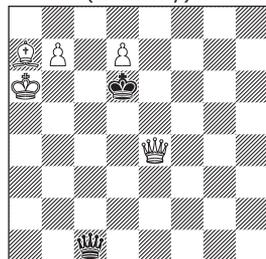
Overall, many problems have a mechanism of restricting black moves from the beginning, and I think this is the color of the magazine Problem Paradise.

I tend to rank problems with a small number of pieces higher than those with a large number of pieces that include tasks, but please bear with me.

There are 38 problems to judge (S188-S225). I decided to give 4 Prizes (S188-S225). I decided to give 4 Prizes and 7 Honorable Mentions.

1st Prize

S192 Torsten LinB
C+ (Germany)



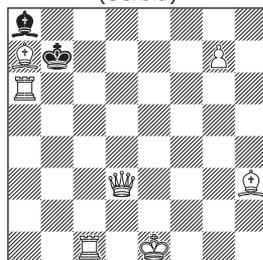
S#5 (5+2)
b)-Ba7

- a) 1.d8=R+ Kc7 2.Qe7+ Kc6 3.Qc5+ Qxc5 4.b8=S+ Kc7 5.Bb6+ Qxb6#
b) 1.d8=Q+ Kc5 2.Qc8+ Kd6 3.b8=B+ Qc7 4.Qce6+ Kc5 5.Qb6+ Qxb6#

My favourite problem in which AUW is achieved with 7 pieces.

2nd Prize

S200 Milomir Babic
(Serbia)



S#12 2sols. (7+2)

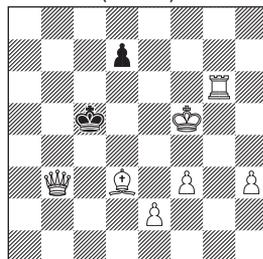
- 1.Bg1 Kb8 2.g8=Q+ Kb7 3.Rb1+ Kc7
4.Qdc4+ Bc6 5.Kf1 Kd6 6.Qd8+ Ke5
7.Re1+ Be4 8.Ra5+ Kf4 9.Qh4+ Kf3
10.Rf5+ Bxf5 11.Bg4+ Bxg4 12.Qh3+ Bxh3#

- 1.Bf2 Kb8 2.g8=Q+ Kb7 3.Qg5 Kb8
4.Qdd8+ Kb7 5.Kd1 Kxa6 6.Ra1+ Kb7
7.Be1 Kc6 8.Rb1 Bb7 9.Qg2+ Kc5
10.Qb6+ Kc4 11.Rc1+ Kd3 12.Qf3+ Bxf3#

Monochrome echo. White moves for guiding Black B is interesting.

3rd Prize

S213 Andrej Dikusarov
(Russia)



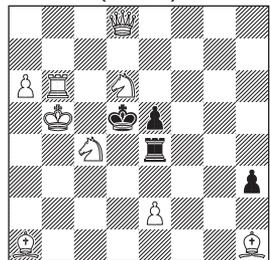
S#13 (7+2)

1.Be3+ Ka6 2.Bd3+ Ka5 3.Qb6+ Ka4
4.Qb5+ Ka3 5.Bc1+ Ka2 6.Qa4+ Qxa4#

I like the process for building a cage of
checkmate while limiting Black' s moves.

4th Prize

S198 Milomir Babic
C+ (Serbia)



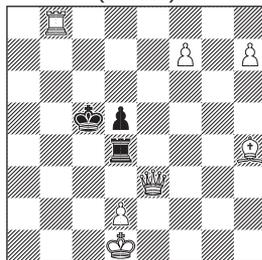
S#9 (9+4)
b) Pa6→a5

- a) 1.Qe8 h2 2.Ka5 Kc5 3.Rc6+ Kd5 4.Sb2
Kd4 5.Sf5+ Kd5 6.Re6 Kc5 7.Rxe5+
Rxe5 8.Sa4+ Kc4+ 9.Qb5+ Rxb5#
- b) 1.Qe7 h2 2.Ka4 Kc5 3.Sb5+ Kxc4
4.Sa3+ Kd5+ 5.Rb4 Kc6 6.Bc3 Kd5
7.Qd7+ Kc5 8.Rxc4+ Rxc4+ 9.Bb4+
Rxb4#
- 3...Kd5 4.Rc6 Kxc6 5.Bc3 Kd5 6.Qd6
Kc4 7.Sa3 Kxc3 8.Qb4 Rxb4#

Chameleon echo. Only (b) has
a variation, but the quality of the
sequences is high.

1st Honorable Mention

S197 Milomir Babic
C+ (Serbia)



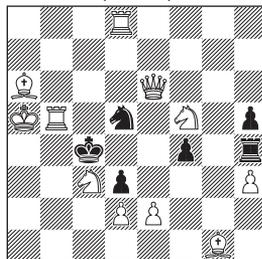
S#9 (7+3)

- 1.f8=Q+!
- 1...Kc6 2.Qc8+ Kd6 3.Qg3+ Rf4 4.Bf6
d4 5.Qa3+ Kd5 6.Qac5+ Ke4 7.Q5c6+
Kd3 8.Qh3+ Rf3 9.Qf1+ Rxf1#
- 1...Kc4 2.Qe2 Rd3 3.h8=Q d4 4.Qxd4
Kxd4 5.Qd6 Kc4 6.Qe4 Rd4 7.Kc1 Rxe4
8.d3 Kc3 9.Be1+ Rxe1#

Chameleon echo. It is difficult to chase
Black K.

2nd Honorable Mention

S208 Rade Blagojevic
Milomir Babic
C+ (Serbia)



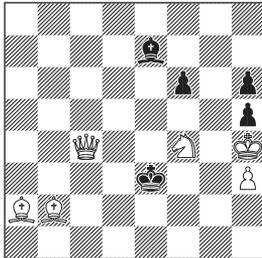
S#5 (11+6)

1. Ba7! (2.Rb6+ Kc5 3.Rd6+ Sb6
4.Qe3+ fxe3 5.Sa4+ Rxa4#)
- 1...Rxh3 2.Qc8+ Sc7 3.exd3+ Rxd3
4.Sd6+ Rxd6 5.Rb7+ Rxa6#

It is interesting that the destination of Black R is separated into the upper and lower square of the white K in the threat and the main line.

3rd Honorable Mention

S215 Andrej Dikusarov
C+ (Russia)



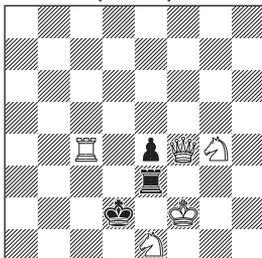
S#6 (6+5)

1.Qe2+ Kxf4 2.Bc1+ Kf5 3.Qxe7 Kg6
4.Be6 f5 5.Bg8 f4 6.g5+ hxg5#

It feels good the mating position has two black Ps lined up.

4th Honorable Mention

S204 Victor Zheltukhov
C+ (Russia)



S#6 (5+3)

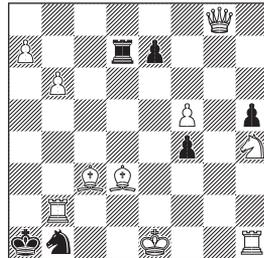
1.Kf1 Kd1 2.Sf2+ Kd2 3.Sf3+ exf3
4.Qd4+ Rd3 5.Qb2+ Ke3 6.Sd1+ Rxd1#

An economical checkmate from the initial diagram with a small number of

pieces.

5th Honorable Mention

S225 Milomir Babic
(Serbia)



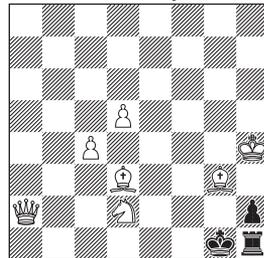
S#11 (10+6)

1.Rd2+ Sxc3 2.Qa2+ Sxa2 3.0-0+ Sc1
4.a8=Q+ Ra7 5.Qh8+ e5 6.fxe6+(ep)
Rg7+ 7.Kh1 f3 8.b7 f2 9.Sg2 h4
10.b8=B h3 11.Bh2 hxg2#

A great work including various elements.

6th Honorable Mention

S220 Stephan Dietrich
C+ (Germany)



S#8 (7+3)

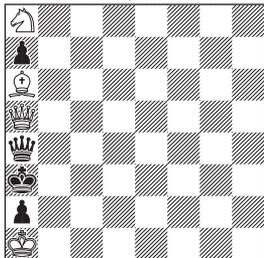
1.c5 Kg2 2.Be4+ Kg1 3.Sc4+ Kf1
4.Bd3+ Kg1 5.Bf2+ Kg2 6.Bd4+ Kf3
7.Se5+ Kf4 8.Qxh2+ Rxh2#

I admired the process that looks like constructing the placement of White

pieces.

7th Honorable Mention e.a.

S216 Tired Boy
C+ (Japan)

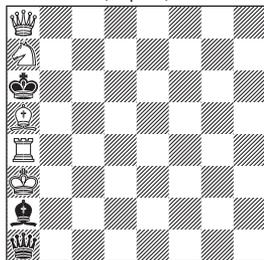


S#3 (4+4)

1.Qc3+ Qb3 2.Sb6 axb6 3.Bb5 Qxc3#

7th Honorable Mention e.a.

S219 Tired Boy
C+ (Japan)



S#4 (5+3)

1.Sc8+ Kb5 2.Qb7+ Kc5 3.Bb6+ Kb5
4.Qd5+ Bxd5#

Can we give an award to a pair of problems which have the same initial figure?

---Translated by Hiroaki Maeshima

Informal Tourney Award

Fairies 2021

Judge: James Quah

It was an honour, that came with a lot of work, to judge the 2021 fairies for Problem Paradise. What variety of offerings were there in this tourney, and how should these be ranked? I have at least some guiding principles that I hope are reasonable in explaining my selection and rankings. While nominally similar to those of most judges, what matters is how they apply to this particular tourney. Here is an overview of my thoughts. For a start, only problems that enrich the chess problem art should receive awards. This simply means they present valued content that one associates with chess problems, which is more than just moving pieces around. Fairies should ideally show achievements that can be realised in chess with a few refreshing twists.

Originality is highly desirable, of course, and this is marked down when problems show ideas that have been seen often before, while not being anticipated. As the fairy chess field is so diverse and not all areas can be covered, I have settled for gut feel based on visually scanning publications. There would have been higher rankings awarded to some good quality problems, but they have been downgraded due to looking like something that has been done too often.

We would like our composers these days to show some ambition in their work. This ruled out many lightweight or lighthearted problems. While traditional types are generally preferred, some relatively offbeat offerings still managed to get into the award. Apologies to those who felt their work should have been considered more substantial.

As usual, computers competed with humans, but which species showed more ambition? In the past, machines could hardly miss out. They can generate longer problems which would be at first sight considered superior – too bad, fairies cannot be divided by complexity. But we are now too used to seeing such problems, and are not necessarily impressed just because these are beyond our ability. Unfortunately, sometimes these are unfathomable to humans, who might not even bother to look at them. How can these be guaranteed high awards?

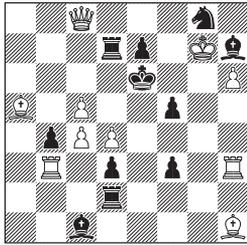
Fairy tourneys in different magazines are never the same as they depend on their composers and solvers. I understand PP Fairies publishes work more for solvers' consumption rather than competition (with numerous exceptions). The active solvers and Vlaicu deserve some thanks for their hard work in commenting. These comments can help by pointing out features I might have missed. I thought some were a little too complimentary, though!

There were 102 originals to judge. Of these, I awarded 2 prizes, 9 honourable mentions, and 9 commendations. It is

not possible to be completely objective in judgement when comparing different types of problems. My personal tastes, limits of knowledge, and bias have had some effect. Some ranking has emerged from my thought processes, which I hope is reasonable rather than rigorous.

1st Prize

F1212 Hubert Gockel
C+ (Germany)



#2vvv (10+11)
Breton Adverse

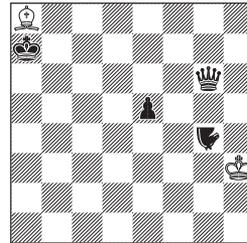
The diagram shows two White Nowotnys. When one interfering pawn is captured, the other vanishes, so now we suddenly have three threats from three open lines. In total, there are four 1½ anti-Nowotnys creating a four-fold cycle of triple threats. From an orthodox point of view, this is unbelievable. A special effect is shown in the mate 2.Bxd2[-bRd7]# D. Three of these triple line-openings are tries, and it surely needs some skill to defeat three threats at once. In the play after the key, there is a Fleck theme, plus three rook defences that all lead to its capture and removal of d7.

1.Rxb4[-bPf3]? [2.Rb6# A 2.Re3# B 2.Bd5# C] 1...f4!
1.Bxb4[-bPf3]? [2.Re3# B 2.Bd5# C

2.Bxd2[-bRd7]# D] 1...Sf6!
1.Bxf3[-bPb4]? [2.Bd5# C 2.Bxd2[-bRd7]# D 2.Rb6# A] 1...Sxh6[-wPd4]!
1.Rxf3[-bPb4] ! [2.Bxd2[-bRd7]# D 2.Rb6# A 2.Re3# B]
1...f4 2.Bxd2[-bRd7]# D
1...Sxh6[-wPc4] 2.Re3# B
1...Rd~ 2.Rb6# A
1...Rg2+ 2.Bxg2[-bRd7]#
1...Rb2 2.Rxb2[-bRd7]#
1...Rf2 2.Rxf2[-bRd7]#

2nd Prize

F1165 Torsten Linß
C+ (Germany)



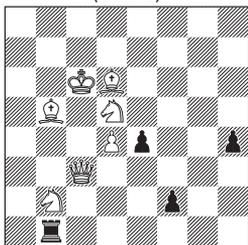
H#7 (2+4)
Nightrider g4

We start with two spectacular moves that must catch the solver's attention, and end with an expected mating position with an explainable motivation for the Indian and switchback. Those moves 2.Qc2 (Indian shutting off the nightrider) 3.Qg2+ (Turton doubling with the bishop) are excellent geometric manoeuvres. This raises it above orthodox problems with no such piece. And it is solver friendly, or if not, must be pleasing to anyone.

1.Na1 Bh1 2.Qc2 Kg4 3.Qg2+ Kf4 4.Ka8 Kxe5 5.Ng4+ Kd6 6.Na7 Kc7 7.Qb7+Bxb7#

1st Honourable Mention

F1250 Bojan Bašić
(Serbia)



SH#8 (7+4)
b) I?? → ??
Invisible 0+1

This is ingenious use of an invisible black king. Black has to prove without a doubt where the king is. There are 22 safe squares he could be on, and the rook has to move to or through all others. In part (a), the king is on h1, and the rook must pass through all other candidate squares. Note that this is a twin, not two solutions, and part (b) works by moving the black king to a1. This means the solution of (b) is conditioned on the black king not being on h1, and need not begin with 1.Rh1. It is the reverse of the solution of (a).

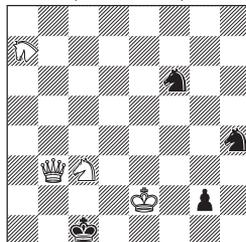
- (a) 1.Ra1 2.Ra8 3.Rh8 4.Rh5 5.Re5
6.Re7 7.Rg7 8.Rg1 Qh3#
(b) 1.Rg1 2.Rg7 3.Re7 4.Re5 5.Rh5
6.Rh8 7.Ra8 8.Ra2 Qc1#

People will disagree over how high or low this should be rated. I think it's something that could possibly be improved on in future, but the composer must take credit for thinking of it first. With only one unit moving, I'm

reluctant to upgrade it to a prize. But it has enough novelty value to propel it to a high ranking.

2nd Honourable Mention

F1183 Sergej Smotrov
(Kazakhstan)



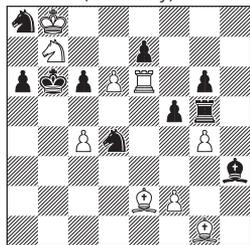
S#12 (4+4)
Rose a7

The logical try 1.Kf2? fails because it is not check, and also we need a block on g1. There is good use of the movements of the rose, notably at the point 8...Kc1 9.ROg1-h3-g5-e6-c5-b3-c1+. But despite satisfying all the good criteria, this is not a prize. It still feels like a typical long pendulum checking self-mate that the composer has made many times before.

- 1.Qd1+ Kb2 2.Sa4+ Ka2 3.Qc2+ Ka1
4.Qc4+ Kb1 5.ROb5+ Ka1 6.ROd4+
Kb1 7.Sc3+ Kb2 8.Qb4+ Kc1 9.ROg1+
Kc2 10.Qb3+ Kc1 11.Kf2+ Kd2 12.Se4+
Sxe4#

3rd Honourable Mention

F1230 Hubert Gockel
C+ (Germany)



#2v (9+10)
Breton adverse

We see double captures here that should be delightful. Opposing units are removed indirectly due to copies of them being under attack. With 1.f3/f4, White pins the black knight and threatens a special effect threat. Black then captures on g4 to remove the pawn that would deliver it. There is reciprocal change after 1...Bxg4[-d6] /Rxc4[-d6] because the f-pawn either avoids being captured or closes a defensive line. Note the changed play after 1...fxg4[-d6]. While the idea is instructive for the solver, its implementation does not escape traditional weaknesses. A pinning key as well as the redundant removal of Sa8 after 2.Bxd4 should not be overlooked.

1.f4? (2.dxe7[-c6]#)

1...Bxg4[-d6] a 2.c5# A (2.Bxd4[-Sa8]+? Bxe2[-Bd4]!)

1...Rxc4[-d6] b 2.Bxd4[-Sa8]# B (2.c5+? Rxf4[-c5]!)

1...fxg4[-d6] c 2.Bxg4[-c6]# C (2.Bxd4[-Sa8]+?/c5+? Rxc5!)

but 1...Bg2!

1.f3! (2.dxe7[-c6]#)

1...Bxg4[-d6] a 2.Bxd4[-Sa8]# B (2.c5+? Bxf3[-c5]!)

1...Rxc4[-d6] b 2.c5# A (2.Bxd4[-Sa8]+? Rxd4[-Be2]!)

1...fxg4[-d6] c 2.fxg4[-c6]# D

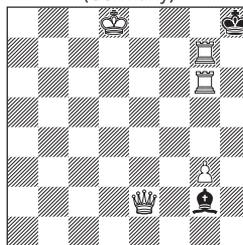
1...c5 2.dxe7[-c5]#

1...exd6[-~] 2.Rxd6[-c6]#

1...Sc7 2.dxc7[-Sd4]#

4th Honourable Mention

F1203 Torsten Linß
C+ (Germany)



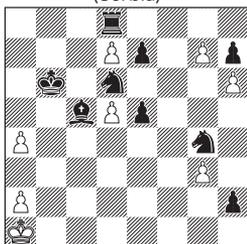
HS#12 (5+2)

Three times the black bishop shields the black king as both kings head for the mating position. This is perhaps prizeworthy because of the level of accomplishment, but there is little novelty value.

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

5th Honourable Mention

F1208 Milomir Babić
C+ (Serbia)



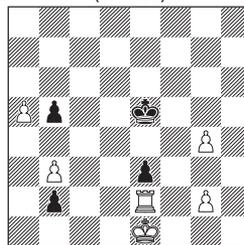
SS#20 (8+9)

I might make an inaccurate over-generalisation in assessing this problem. Series selfmates with Allumwandlung are rather common, and this is heavier than average. Here there is a second bishop promotion. Black is in zugzwang and his pinned bishop makes the only legal move to give checkmate, rather than the more usual response to parry a check from White. I think overall the content is moderately novel but not of highest quality.

1.g8=Q 2.Qxg4 3.Qd4 8.g8=B 9.Bxh7
10.Bb1 12.h8=B 13.Bxe5 14.Bxd6
15.Bxh2 16.d6 17.dxe7 18.exd8=R
19.Ra8 20.d8=S Bxd4#

6th Honourable Mention

F1207 Sébastien Luce
C+ (France)



SH#11 (6+4)

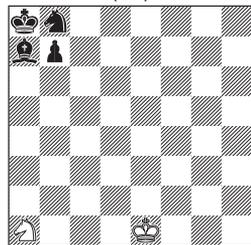
b) bPb2→h3
#C

This feels like an essential idea that really must be shown with the #C condition, in which the piece that delivers mate changes colour. The special effect is that Black checkmates White to donate his rook that magically changes colour. White then castles with that rook.

(a) 1.Kd4 2.Kc3 3.Kxb3 4.Ka2 5.Kb1
6.Kc1 7.b1=R 8.Rb4 9.Rxg4 10.Rh4
11.Rh1#[=wR] 0-0#
(b) 1.Kf4 2.Kg3 3.Kh2 4.Kg1 5.h2
6.h1=R 7.Rh2 8.Rxg2 9.Rxg4 10.Ra4
11.Ra1#[=wR] 0-0-0#

7th Honourable Mention

F1251 Chris Feather
C+ (UK)



SH#9 (2+4)

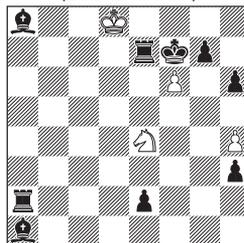
b/c) wSa1 → h3/b2
Take&Make
Equipollent Circe

This combination of fairy conditions is a little wild for my taste, and takes some figuring out. It's the quality of the outcome that matters. Black sends a unit on a mission to transport the white knight to where it can mate on c7, and this unit needs to return to its diagram square. In part (c) the pawn takes over from the bishop. A higher ranking would have been given if the bishop had done all the work himself.

- a) 1.b5 2.b4 3.b3 4.b2 5.bxa1-b3[*Sa2*]
6.bxa2-b4[*Sa3*] 7.bxa3-b5[*Sa4*] 8.bxa4
b6[*Sa5*] 9.bxa5-b7[*Sa6*] *Sc7*#
- b) 1.Sc6 2.Sd4 3.Se2 4.Sg1 5.Sxh3
f2[*Sg4*] 6.Sxg4-e3[*Sf5*] 7.Sxf5-d4[*Se6*]
8.Sc6 9.Sb8 *Sc7*#
- c) 1.Be3 2.Bc1 3.Bxb2-d3[*Sc4*] 4.Be4
5.Bd5 6.Bxc4-b6[*Sa5*] 7.Ba7 8.b6
9.bxa5 b7[*Sa6*] *Sc7*#

8th Honourable Mention

F1199 Fadil Abdurahmanovic
C+ (Bosnia & USA)



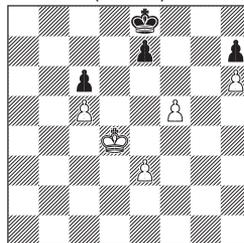
H=6 (4+9)

The solver needs to figure out the stalemate position. It is those attractive three end-to-end critical moves that constitute much of the content.

- 1.e1=S fxg7 2.Rh2 g8=R 3.Bh8 Sf6
4.Bh1 Rg1 5.Sg2 h5 6.Kg7 Kxe7=

9th Honourable Mention

F1192 Sébastien Luce
C+ (France)



H#10 (5+4)

Antipodean Circe
UltraSchachZwang

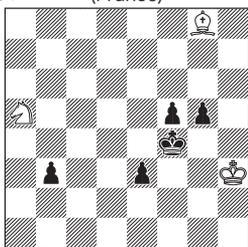
The Valladao certainly needs a Circe condition, in this case Antipodean Circe. Here we have promotion of a black pawn to rook by White, and later this rook is captured exactly at d4. It is acceptable to force the checks to ensure that

everything works.

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

1st Commendation F1163

Pierre Tritten
 Sébastien Luce
 F1163 C+ (France)



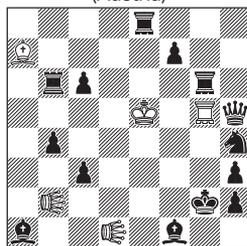
H#2.5 2 Sols (3+5)
 Couscous Circe

White gifts Black a promotion. A white piece has to guard e4 and f3 while the other mates. All captures are cleverly planned with reference to rebirth squares and correspondence is well observed.

1...Bxb3[Rf1] 2.Ra1 Bd5 3.Rxa5[Sa8]
 Sg6#
 1...Sxb3[Qb1] 2.Qa2 Sd2 3.Qxg8[Bd8]
 Bc7#

2nd Commendation

F1181 Klaus Wenda
 C+ (Austria)



SS#9 (5+14)

Equihopper b2, d1
 Rook-Hopper g5 e8 g6
 Symmetry AntiCirce

An immediate 1.Ke4
 2.EQxb6[>EQg3]? fails for four reasons:
 2...RHg4!/Qg4!/Kf3! parry the check
 and 2.Kf3 is not mate since e5 and d4
 are flights. It is entertaining to play
 through the solution, notably watching
 EQd1 move in capturing rebirths steps
 to a4 and back. Yes, entertaining, with
 acceptable use of both fairy pieces and
 an unusual fairy rule, but not really
 deep.

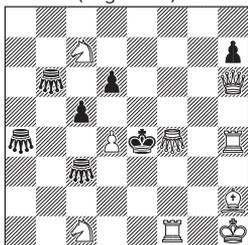
1.Kd4 2.Kxc3[>K f6] 3.Ke5 (return)
 4.Ke4 5.EQxf7[>EQc2] 6.EQxg6[>EQb3]
 7.EQxh5 [>EQa4] 8.EQxe8 [>EQd1]
 (return) 9.EQxb6[>EQg3]+ Kf3#

3rd – 9th Commendations e.a.

Different types are hard to compare,
 and the lowest end of the award
 contains a variety of styles. These just
 made the cut partly because I could
 find something to describe about their
 content. Here they are in order of
 publication.

3rd – 9th Commendation e.a.

F1156 Jorge Kapros
C+ (Argentina)



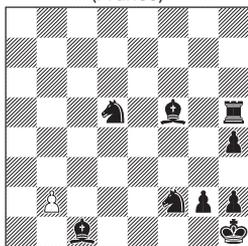
#2 (9+7)
Grasshoppers f4 a4 b6 c3

Five tries and four king flights. There are five mates by the grasshopper jumping over the black king. This is fine use of grasshoppers, and surely something that would appeal to traditional two-move composers.

- 1.Rf2? [2.Gf1#] Ke3!
- 1.Rg4? [2.Gh4#] Kf5!
- 1.dxc5? [2.Gd4#] Kd4!
- 1.Bg3? [2.Gh2#] Gh3!
- 1.Qg5? [2.Gh6#] Gd8!
- 1.d5! [2.Gd4#]
- 1...Ke3 2.Gd2# 1...Kf5 2.Gf6# 1...Kd4
- 2.Gc4# 1...Ke5 2.Gxd6# 1...Gxf4
- 2.Qxf4#

3rd – 9th Commendation e.a.

F1188 Pierre Tritten
C+ (France)



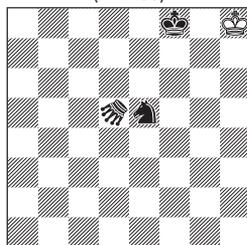
H#3 4 Sols (1+9)
Andernach

The white pawn was captured on b2-b5, and eventually there is a model mate by a converted piece. In other respects, the solutions differ too drastically, though. Notably the rook colour-changing capture is on h8, not of a pawn. The white king is strangely missing.

- 1.g1Q b4 2.Qf1 b5 3.Qxb5(WQ) Qf1#
- 1.Bc2 b3 2.Bxb3(WB) Bc2 3.g1B Be4#
- 1.Sh3 b4 2.Sxb4(WS) Sd3 3.Sg1 Sf2#
- 1.Bxb2(WB) Bh8 2.Rxh8(WR) Re8 3.Kg1 Re1#

3rd – 9th Commendation e.a.

F1191 Sébastien Luce
C+ (France)



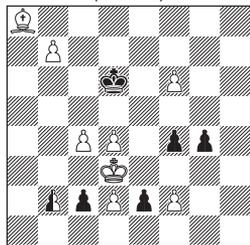
H#6 (1+3)
#C
Contra-Grasshopper d5

Let's have some fun with a triple rundlauf. According to the stipulation, black has to checkmate white to change the colour of the knight.

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

3rd – 9th Commendation e.a.

F1211 Sébastien Luce
(France)



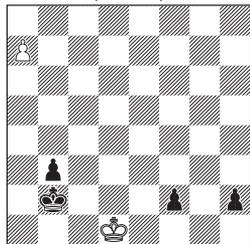
SH=9 (8+5+1)
#R
Neutral P b2

Most of black' s units can be blocked or captured, but not Pe2. So the idea is that it gives checkmate in order to disappear. It is just about witty enough to get into the award.

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

3rd – 9th Commendation e.a.

F1218 Sébastien Luce
C+ (France)



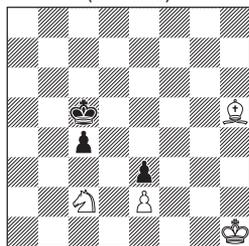
HS#4.5 (2+4)

Pawns promote, and there is a bicoloured Bristol in the solution.

1...f1=S 2.a8=Q h1=Q 3.Qe4 Ka1 4.Kc1
Qh7 5.Qb1+ Qxb1#

3rd – 9th Commendation e.a.

F1225 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



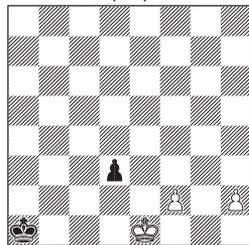
SH#15 (4+3)
Circe

In Circe, a captured unit gets reborn. But here it gets captured again and removed. This looks worthwhile.

1.c3 4.Kxc2[+wSb1] 5.Kd1 7.cxb1=S
9.Sf3 10.Kxe2 11.Kf1 13.e1=B 14.Bf2
15.Se1 Be2#

3rd – 9th Commendation e.a.

F1226 Chris Feather
C+ (UK)



SH#16 (3+2)
Take&Make
Equipollent Circe

A skilfully constructed round trip visiting all four corners should be recognised as an achievement. It is downgraded by comparison with F1251.

1.Kb2 2.Kc3 3.Kd4 4.Ke4 5.Kf3 6.Kg2

7.Kxf2-f4[+wPe4] 8.Kxe4-e5[+wPd5]
9.Kxd5-d6[+wPc6] 10.Kxc6-c7[+wPb7]
11.Kxb7-b8[+wPa8=B] 12.Kxa8
h1[+wBg1] 13.Kxh2-h4[+wPh5]
14.Kxh5 h6[+wPh7] 15.Kg7 16.Kh8
Bd4#

Near (and Far) Misses

The award has been concluded, and some have been selected but not others. Some problems could have got into the award, but upon close inspection I decided not to include them. It seemed they lacked something and did insufficient justice to the genre they were representing. Others missed out due to being too comparable and considerably inferior to others. Some examples are:

F1179 Mike Prcic: Pleasing, but loses out due to comparison with F1199, and also for being predictable.

F1245 Mihaiu Cioflâncă: Unused pieces in one solution.

F1248 Torsten Linß: Competent but not sufficiently interesting, especially compared with the composer's other entries and much work already in this area.

F1180, F1206 Chris Feather: Kept out by the other two by the same composer.

Much less likely to enter the award were many helpstalemates which felt like solving exercises, some helpmates with hardly related solutions, some long unstructured problems, helpselfmates that did not rise to the generally high standards of today, and parry series problems which looked elementary. These could be thought of as

unsuccessful experiments. Others were just not to my taste and of the sort I would never appreciate.

We need problems of varied types from contributors of different backgrounds, and I trust there should have been something for everyone. For some, getting their personal creations published has been satisfying, even if I felt there was no need for them to be rewarded. This is just an award, and there are still others not included that might be worth a look.

Definitions

<一般的通則>

: 最終目的がメイトであることを表示する。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

== : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。

v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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

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

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

◆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。

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。

Reflex (R) : R ≠ n は、S ≠ n に「自分の手番で、相手を 1 手でメイトにできるときは、必ずその手を指さねばならない」という条件を追加したもの。この追加条件は、白黒の双方に適用される。

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

Series-Direct (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(あるいはステイルメイト)にするよう強制される手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

<フェアリールール>

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

#R : メイトになった局面で、チェックをかけている駒は self-check にならないかぎり、盤上から消える。

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

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。

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

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

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。

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。

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

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

Maximummer : 黒は可能な手の中で移動距離(升目の中心から、中心までの距離)が最大の手を指すとする条件(複数存在するときには、黒はその中から選択できる)。キャスリングの移動距離は

K,Rの移動距離を足したもの(0-0は $2+2=4$ 、0-0-0は $2+3=5$)。チェックおよびメイトの概念はオーソドックスと同じ。

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

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

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。

Symmetry AntiCirce : 取った駒は、盤の中心から対称の位置に再生する。細則はCirceに準じる。

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

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。

<フェアリー駒>

Antelope : (3,4)-Leaper。

Berolina Pawn : 進むときは斜めに1マス、駒を取るときは直前にいる敵駒を取る、としたP。

Camel : (1,3)-Leaper。

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

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

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

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

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

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）。

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。

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。

Rider : R や B など一定の方向にどこまでも進めるが駒にぶつくとその先には進めない駒の総称。(x,y)-Rider は進める方向が (x,y)-Leaper の延長となる。例えば R は (0,1)-Rider。

Rook-Hopper : R の筋の線上で、一つ駒を跳び越して、その直後の地点に着地する駒。着地地点に敵の駒があれば取れる。

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

Zebra : (2,3)-Leaper。