

PROBLEM PARADISE

通巻 109 号

第 28 巻

2025 年 1-3 月

日本チェス・プロブレム協会オンライン機関誌

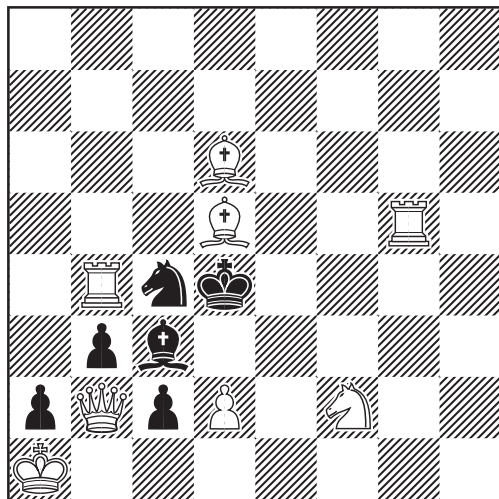
<https://problem-paradise.com/>

編集人：若島 正 (wakashimatadashi [at] gmail.com)

S329

前嶋啓彰

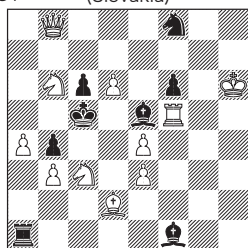
C+



S#3

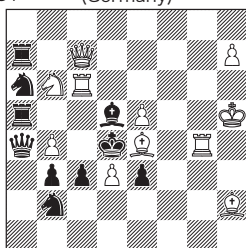
(8+6)

D757 Zoltan Labai
C+ (Slovakia)



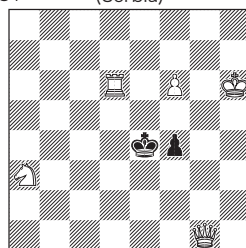
#2v (11+8)

D758 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



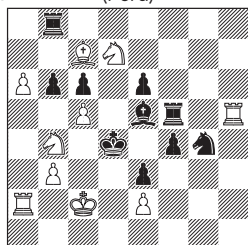
#2*v (11+10)

D759 Petrasin Petrasinovic
C+ (Serbia)



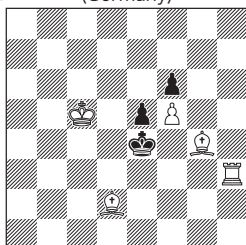
#3 (5+2)

D760 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



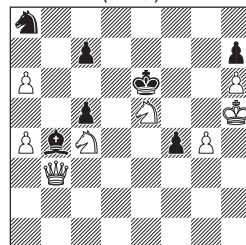
#3 (10+10)

D761 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



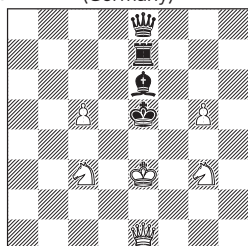
#4 2 sols (5+3)

D762 Leonid Lyubashevsky
C+ Leonid Makaronez (Israel)



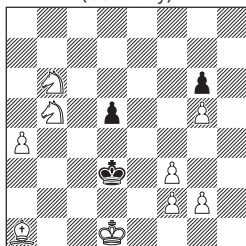
#4 (8+7)

D763 Stefan Felber
C+ (Germany)



#6 (6+4)

D764 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



#7 (9+3)

ダイレクトメイト

担当者

若島 正

ジャッジ 2024-2025

Paz Einat (Israel)

本号から、以前の解答募集形式に戻ります。採点基準は WCSC や ISC の方式に従い、たとえば #2 では初手のキーだけを正しく答えれば正解扱いになります。なるべく変化などをメイトの手まで書いてみることをおすすめします。1 題が 5 点です。多数の解答や短評をお送りいただきますようお願いいたします。

本号では 8 題を出題しています。#2 や #3 が特に不足していますので、作家の方々の投稿をお待ちしています。前号でお知らせしたとおり、本欄では 1 人の作者について 1 つの号で最大 2 作の発表という上限を設けています。そのため、いつときに多数の投稿をいただくと、発表までしばらく時間がかかることもあることをお含みおきください。

D757 では、作者が意図している changed mate について、あなたはど思うのでしょうか？

D758 は 107 号で発表した、同じ作者による D744 のヴァージョンです。あなたはどちらがお好みですか？

D759 はいかにもこの作者らしい作品。変化をきっちり読みきってください。

D760 の主役は Sb4 です。

D761 は解が 2 つあることに注意してください。

D762 はキーの発見に手間取るかもしれません。

D763 はいわゆる非対称。どちらから行きますか？

D764 はうまくメイトの網を作ってください。

#n : 白から指し始め、指定された手数で黒の K をチェックメイトにする手順を求める。黒は抵抗する。

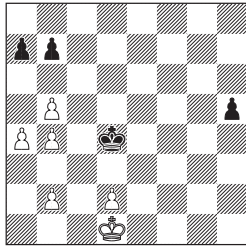
v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

* (Set Play) : ダイレクトメイトやセルフメイトの場合、黒から指し始める手順を指す。

作品投稿や、解答および短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

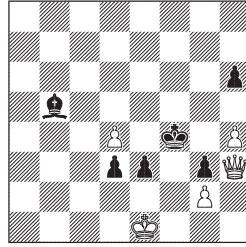
<https://forms.gle/Cc5J6THbZxfq3ADx7>

E273 Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



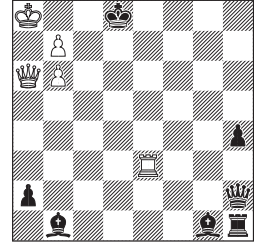
Draw (6+4)

E274 Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



Draw (5+6)

E275 Andrzej Jasik
(Poland)



Win (5+7)

エンドゲーム

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2025

Martin Minski (Germany)

今回の Endgame は 3 問。他のセクションと同様、今号から解答・短評を募集いたします。

Solving の大会にならって部分点を設けますので、完全に解けなくても気軽にご回答ください。

私も毎年参加する ISC では、全然わからずにとりあえず初手だけ書いて 0.5 点ゲットしたりしています (笑)。

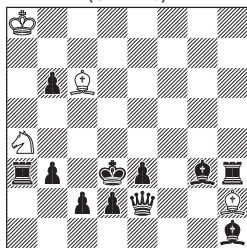
Draw: 白から指し始め、ドローになる手順を求める。

Win: 白から指し始め、白が勝ちになる手順を求める。

作品の投稿や解答または短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

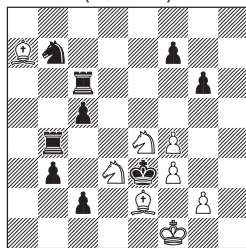
<https://forms.gle/wp73DTii6b4EAdNR7>

H1516 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



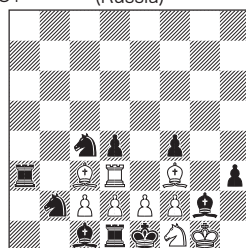
H#2 (4+11)
b)wBh2→wR

H1517 Mihaiu Cioflâncă
C+ (România)



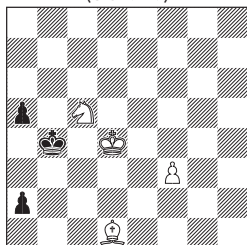
H#2 4sols (8+9)

H1518 Aleksandr Pankratiev
C+ Yuri Gorbatenko
(Russia)



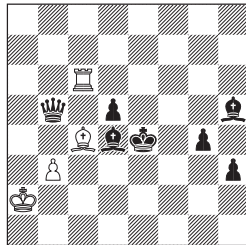
H#2 3sols (9+10)

H1519 Stanislav Hudak
C+ (Slovakia)



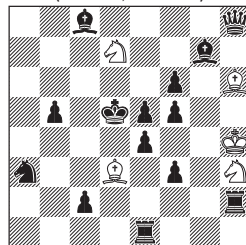
H#3 2sols (4+3)

H1520 Aleksey Ivunin
C+ Aleksandr Pankratiev
(Russia)



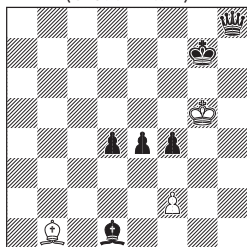
H#3 4sols (4+7)

H1521 Abdelaziz Onkoud
C+ Evgeny Gavriliv
(France, Ukraine)



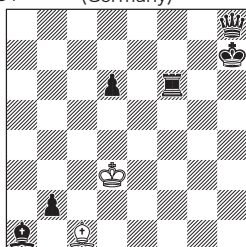
H#3 2sols (5+14)

H1522 Christopher J.A. Jones
C+ (Great Britain)



H#4.5 (3+6)
b)Pe4→e7

H1523 Gunter Jordan
C+ (Germany)



H#5.5 (2+6)

H1524 Sergey Tkachenko
Andrey Frolkin
C+ Leonid Lyubashevsky
(Ukraine, Ukraine, Israel)



H#7 (2+14)

ヘルプメイト

担当者

藤原俊雅

ジャッジ 2025

未定

本号から従来の解答募集形式が完全復活！ 解答者に優しい9題のみの出題です。ですので解答と短評をよろしく願います。

H#n：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。

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。

作品の投稿や解答または短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

<https://forms.gle/rzKJFJ8hSamjRDv79>

【短評】

前号発表作へのコメントを掲載します。今回も中嶋正和さんから短評をいただきました。いつもありがとうございます。

H1507：解の対称性がわかりやすく楽しい。

H1508：4解までしか解けず、意外と難しかった。

H1509：RとBの動きが巧みな4解。

H1510：狙いが見えづらく、難解でした。

H1511：わかりやすい Albino。

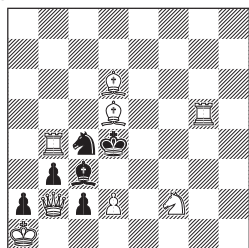
H1512：すっきりした詰め上がりで良いですね。

H1513：wSの片方がなくてもメイトになるなあ、と思ったら解けました。

H1514：いつもながら巧みな限定手順。

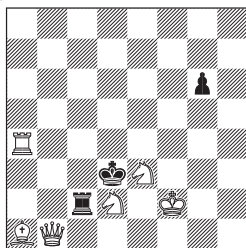
H1515：hファイルの駒の動きが楽しい。

S329 前嶋啓彰
C+



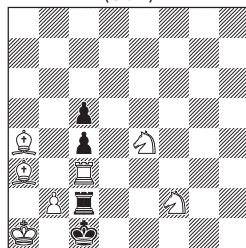
S#3 (8+6)

S330 中嶋正和
C+



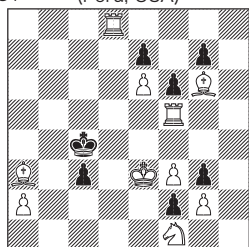
S#5 (6+3)

S331 Steven Dowd
C+ (USA)



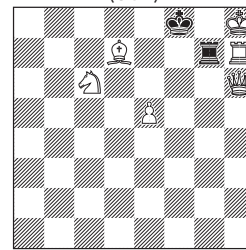
S#8 (Set play) (7+4)

S332 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru, USA)



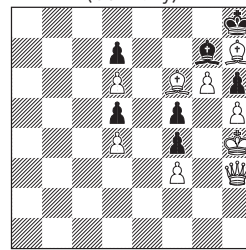
S#9 (Set play) (10+7)

S333 Steven Dowd
C+ (USA)



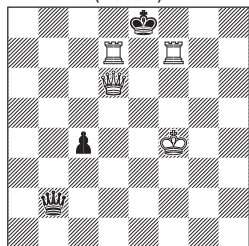
S#10 (Set play) (6+2)

S334 Gunter Jordan
C+ (Germany)



S#11 (Set play) (9+7)

S335 Aleksandr Pankratiev
(Russia)



S#31 (4+3)

セルフメイト

担当者

前嶋啓彰

ジャッジ 2024-2026

Sven Trommler (Germany)

☆今号より、解答募集形式が再開します。

解けた方は1作でもよいので解答とコメントをお寄せいただけると幸いです。

☆今号は7題の出題。S329は簡単な作品です。S330は本欄に作者として初登場の中嶋さんの作品です。

☆長編は5題ですが、難しいのでヒントを書きます。S331,S334はSet Playと本手順でメイトが変わります。S332はZugzwangの連鎖で黒の手を限定してください。S333は初形での不要な駒を考えると手順が見えてきます。S335はチェックの連続ですが、黒Kも白Kのメイトのために必要であることを考えると大きく追い回す必要があります。

S#n：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。黒は抵抗する。

作品の投稿や解答または短評は、次のGoogle Formを使ってお送りください。

<https://forms.gle/LuPr6hd65SYZvCfR7>

【短評】

☆前号の作品に中嶋正和さんからコメントをいただきました。

S325：2－3手サイクルの狙いがわかりやすく良いです。

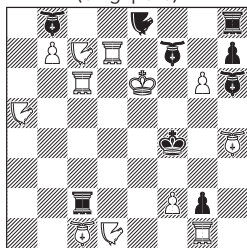
S326：きれいなツインのカメレオンエコー、お見事。

S327：set play には気付かなかった。

wQでbKを追い回す手順は難しい。

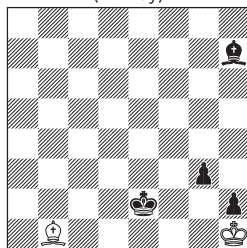
S328：こちらもFata Morganaだが、狙いがわかりやすく楽しめました。

F1612 James Quah
C+ (Singapore)



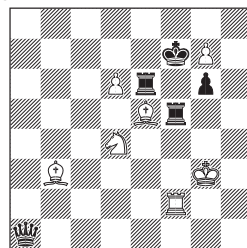
#2v (12+9)
Rook-Lion c6 d7 g1 h8
Bishop-Lion c1 b8 f7
Quintessence-Lion a5 c7 c2 e8

F1613 Ali Okan Pandar
C+ (Turkey)



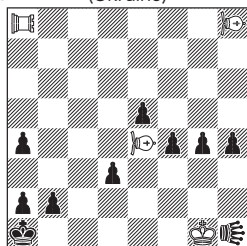
S#6 (2+4)
Koeko Maximummer

F1614 駒井めい
C+ (Japan)



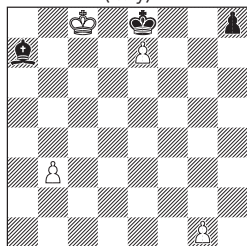
H#1.5 (7+5)
b) wPg7→h7
White Must Capture

F1615 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



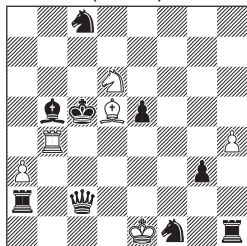
H#2 2 Sols (4+10)
Leo h1
Pao a8
Vao e4 h8

F1616 Alberto Armeni
C+ (Italy)



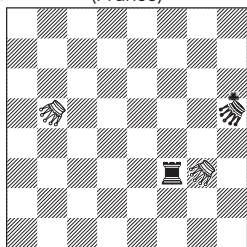
H#2 (4+3)
b) bBa7→d1
Einstein Take&Make

F1617 Pierre Tritten
C+ (France)



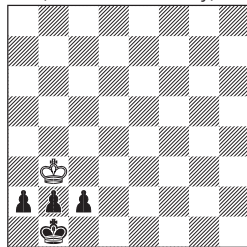
H#2 3 Sols (6+9)
Take&Make

F1618 Roméo Bedoni
C+ (France)



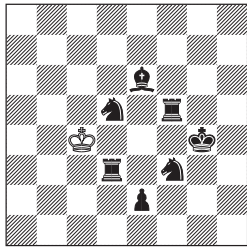
H#2.5 4 Sols (2+2)
Royal Contra-Grasshopper h5
Contra-Grasshopper b5 g3

F1619 Slobodan Saletic
C+ (Serbia & Germany)



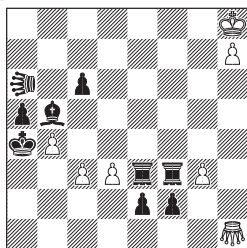
H=3 (1+4)
Zero Position
a) wKa3 b) bKc1

F1620 Sébastien Luce
C+ (France)



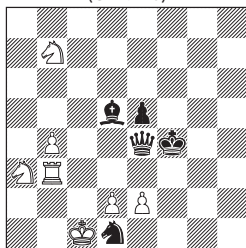
H=3.5 (1+7)
b) bSf3→e4
Masand

F1621 前嶋啓彰
C+



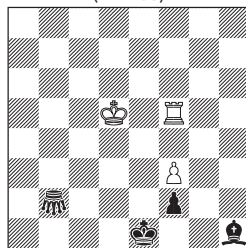
HS#3 2 Sols
(7+9)
Mars Circe
Grasshopper h1
Senora a1
Rook-Lion e3 f3

F1622 Mykola Vasyuchko
(Ukraine)
C+



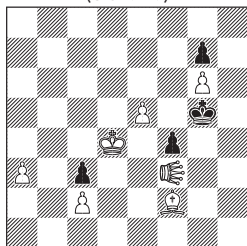
HS#3.5
(7+5)
b) wSa3→e7

F1623 Sébastien Luce
(France)
C+



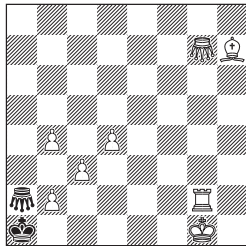
HS#5
(3+4)
Grasshopper b2

F1624 Ľuboš Kekely
(Slovakia)
C+



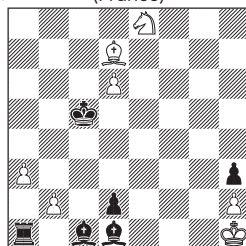
SH=12
(7+4)
b) wKe5
Checkless Chess
Fers f3

F1625 Sébastien Luce
(France)
C+



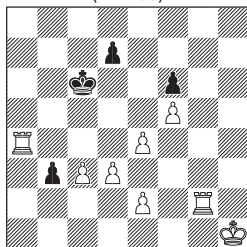
SH#16
(8+2)
Grasshopper g7 a2

F1626 Pascale Piet
(France)
C+



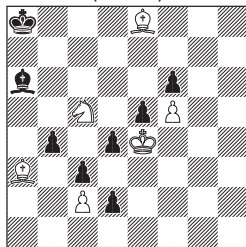
PSS#9
(7+6)

F1627 Jean Carf
(France)
C+



PSS#10
(8+4)

F1628 Jean-François Carf
(France)
C+



PSS#11
(6+8)

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2025

未定

本号より、読者向けの解答競技を再開します。正解には、WCSCの規定に従い、1問につき5点が与えられます。解答の提出期限は、本号がオンライン公開されてから3か月間です。解答を提出する際には、短評も合わせてお送りください。

Problem Paradise に掲載された新作の正解は、2号後に発表されます。その際、解答者のランキング表および総合順位表の2つの表も掲載されます。ランキングに関する異議がある場合は、担当者までご連絡ください。また、解答競技の公正性に留意の上、解答に電子機器を使用しないようにお願いします。

作家の方々は、プロブレムが解答者に挑戦と楽しみを提供するものであることを念頭に置いてご投稿ください。自作に対してなんの反応も得られないことほど残念なことはないのですから！

2025年より、作家ごとの作品の多様なルールを導入します。1つの号につき、同一ジャンルのフェアリー作品は1作まで、年間では4作までとします。このルールの目的は、フェアリー作家の方々が他のジャンルにも挑戦する機会を増やすことです。

もしこのルールが制約が強すぎると感じる場合、複数の新作を含む記事として投稿されることを歓迎します。また、解

答者向けではないと思われる作品については、いつでも記事として投稿可能です。

2025年度の最初の号では、解答者にとえられる時間の制約を考慮し、新作の掲載数を少なくしてあります。その後、解答者からのフィードバックをもとに、徐々に掲載数を増やしていく予定です。

対局系（黒は抵抗する）

F1612

Lion系の駒が多く登場します。Bishop、Rook、Quintessenceに対応するこうした駒は、他の駒（いわゆる「ハードル」）を飛び越えて、その先の任意のマスへ移動できます。到着地点での駒取りは可能ですが、ハードルそのものには影響を与えません。

Quintessenceは、90°の角度で(1,2)のKnightのステップを繰り返してジグザグに進む駒で、b1-a3-c4-b6-d7…といったように(1,3)の並行ラインに沿って移動します。

F1613

2つのフェアリー条件があります。

Koeko：駒が動くためには、移動先のマスに他の駒が隣接している必要があります。

Maximummer：黒は幾何学的に最も長い移動をしなければならず、複数の最長距離の手がある場合は自由に選択できます。距離は各マスの中心から計測され、斜めや曲線の距離はピタゴラスの定理（直交座標の2乗和の平方根）を用いて算出されます。その他のルールは通常のチェスと同様です。

ヘルプメイト系

F1614

White Must Capture : 白は駒取り可能な場合は必ず駒を取り、それが不可能な場合のみ通常の手を指します。

F1615

Chinese Piece (Leo、Pao、Vao) はそれぞれ Queen、Rook、Bishop のように動きますが、ハードルを飛び越えるときだけ駒を取れます。

F1616

2つのフェアリー条件があります。

Einstein Chess : 通常の移動の場合 (非駒取り) : $Q \rightarrow R$ 、 $R \rightarrow B$ 、 $B \rightarrow S$ 、 $S \rightarrow P$ と駒が変化します (Pawn は変化なし)。駒取りの場合 : $R \rightarrow Q$ 、 $B \rightarrow R$ 、 $S \rightarrow B$ 、 $P \rightarrow S$ (Queen は変化なし)。

Take & Make (F1617 にも登場) : 取った駒の動きを模倣した移動を、同じ手番内で行わなければなりません。もし模倣した移動が不可能なら、駒取り自体が禁手になります。ポーンの成りは、模倣した移動の結果として最上段に到達した場合のみ発生します。チェックのルールは通常のチェスと同じです。

F1618

Contra-Grasshopper : 通常の Grasshopper とは逆に、ハードルが駒に隣接するマスになければならず、その先の任意の地点に移動できます。

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

ヘルプスタイルメイト系

[H=n : 黒が白に協力し、n 手で黒をスタイル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。]

F1619

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

F1620

Masand : チェック (開き王手を除く) をかけたとき、その駒の利きにある敵味方の駒は、K を除いてすべて色が変わります。

ヘルプセルフメイト系

[HS#n : 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。]

F1621

Mars Circe : 駒を取るときには、Circe の再生地点に移動した後に駒取りを行います (再生地点が空いている必要あり)。
[フェアリー駒の Circe による再生位置は、その駒がいる筋で P の成りが起こるマス。]

Grasshopper : Q ライン上でハードルを飛び越え、その直後のマスに移動します。そこに相手の駒があれば取れます。
Senora : Argentinian Queen。ハードルを飛び越えて移動し、駒取りは通常の Queen のように行います。

連続系

[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。]

F1624

Checkless Chess : メイトでないような
チェックは禁手になります。

[Fers : 駒のいる位置から (1,1) だけ離れた地点に着地する駒。]

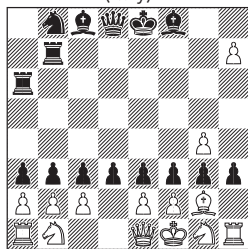
F1626-F1628

Parry Series-self (PSS) : 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ま
す。ただし、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手指します。

新作の投稿、解答あるいは短評は、次
の Google Form を使ってお送りくださ
い。

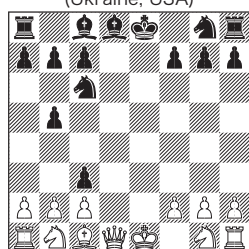
[https://forms.gle/
r6jwvA5ALCBkxG6n6](https://forms.gle/r6jwvA5ALCBkxG6n6)

R388 Mario Parrinello
(Italy)



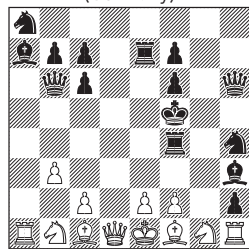
Proof Game 17.0 (14+15)
FaceToFace

R389 Andrey Frolkin
Kostas Prentos
(Ukraine, USA)



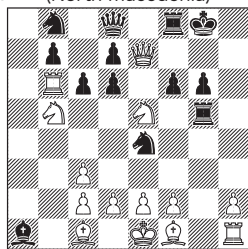
Proof Game 11.0 (13+15)
Circe
Multicapture

R390 Silvio Baier
C+ (Germany)



Proof Game 30.5 (12+15)

R391 Ivan Denkovski
C+ (North Macedonia)



Proof Game 22.0 (14+13)

レトロ

担当者

松崎直樹

ジャッジ 2025-2026

Jorge Lois (Argentina)

☆今回はオーソドックス PG が 2 作と
フェアリー PG が 2 作の計 4 作です。

R388 : 8 つの bP を 7 段目から 3 段目

に動かしてください。bP と対面した白
駒は何でしょうか。

R389 : Multicapture は、少なくとも 2
通りの方法で攻撃されている駒だけを取
ることができるルールです。bP が駒を
4 回取っています。wB と wP は、再生
不可能な状態で取られたはずですが。ど
こでどう取られたのでしょうか。

R390 : 2 つの bQ のうち、成り駒はど
ちらでしょうか。どこで成ったもので、
どこから来たのでしょうか。

R391 : 黒はキャスリングしたでしょうか。bBc8 はどのように取られたのでしょうか。wP と bP はどこで成ったのでしょうか。一方の a-P は成らずに取られたはずですが、どのようにしたのでしょうか。

解答・短評大歓迎です。

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

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。

FaceToFace (FTF) : 詰将棋で言う対面。白の駒と黒の駒が同じファイルで直接向かい合ったとき、それぞれの性能が入れ替わる。最下段の P は FTF によって動く力を与えられないかぎり動けない。FTF によって P の性能になっている駒がアンパサンで敵の P を取ることも可能。

作品の投稿や解答または短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

<https://forms.gle/MxGZRuQade6icz5W7>

【短評】

R384

Sunouchi: The black queen is a main character, and rooks in b) are excellent supporters.

R385

Sunouchi: Effective rebirth of rook by pawn. It takes effort to immobilize the white bishop.

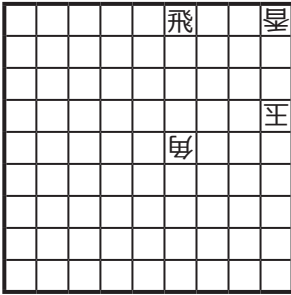
R386

Sunouchi: Construct a diagonal line of funny bishops for the king not to come back home.

R387

Sunouchi: The route of white pawn is a clue to solution. Clever black moves are impressive.

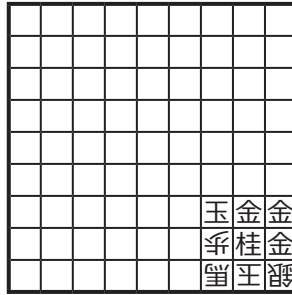
U365 島田春瑠



▲なし

協力詰 5手 2解

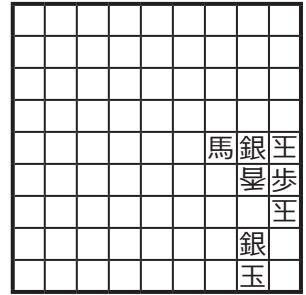
U366 出口信男



▲桂

協力詰 19手

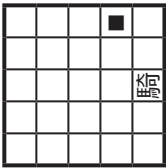
U367 駒井めい



▲なし

複玉詰 1手

U368 占魚亭



▲金

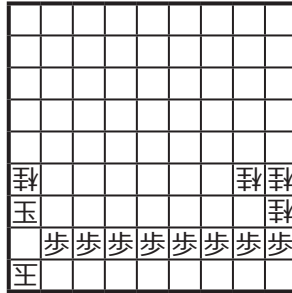
△飛 2角 2金銀 2歩 2

5五将棋協力自玉詰 7手 (受先)

■ = Imitator

n 駒 = 中立 Knight 王

U369 出口信男

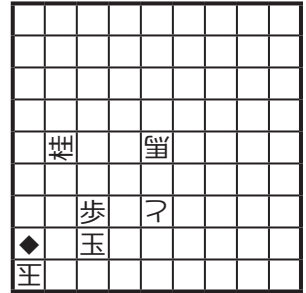


▲歩

最北協力詰 35手

利き二歩無効

U370 上田吉一



▲飛 G △なし

協力自玉詰 38手

G = Grasshopper

n 桂 = 中立桂

◆ = Pyramid

U371 上田吉一

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

▲なし

協力自玉スタイルメイト 76 手

先手の駒はすべて取捨て

将棋

担当者

泉 正隆

ジャッジ 2024-2026

太刀岡甫

★今号は7作の出題です。

★ U365 は島田春瑠さんの協力詰です。本作には解が2つありますので、両方ご解答ください。フェアリー条件やフェアリー駒を使用していないので取り組みやすいと思います。

★ U366 は出口信男さんの協力詰です。3×3の石垣の初形が目を引きます。本作もシンプルなルールですので取り組みやすいかと思ひます。

★ U367 は駒井めいさんの作品です。複玉は少し複雑なルールですが、手数は1手と非常に短いので考えやすいかと思ひます。

★ U368 は占魚亭さんの作品です。5五将棋の盤駒と Imitator、中立 Knight 王が使用されています。受先なので受方から指し始めて、最後の受方の着手が中立 Knight 王を詰まします。比較的複雑なフェアリー駒が使われているので解図は大変かもしれませんが、盤の大きさが5×5なのでその分考えやすいと思ひます。

★ U369 は出口信男さんの作品です。最北は出口さん考案の新ルールで、安南や安北などの性能変化系ルールの仲間です。本セクションの末尾に出口さんによる例題を掲載しておりますのでご覧ください。なお、U369 は利き二歩無効の問題設定です。

★ U370 は上田吉一さんの協力自玉詰です。中立桂と Grasshopper が使用されています。Pyramid は Grasshopper の跳躍台になることにご注意ください。

★ U371 は上田吉一さんのスタイルメイト作品です。最短手数で先手に合法手

がない局面を目指します。盤上の先手の駒はすべて取捨での設定なので、後手は取った駒を使うことはできません。

★今号からこれまでの解答募集形式に戻っています。将棋では以下の基準で解答を採点します：

- ・ 1 題 5 点満点とする。
- ・ 不正解の場合は 0 ～ 3 点の途中点を与える。途中点は、初手から 4 手が一致するごとに 1 点を与え、最高でも 3 点とする。手数が 3 手以下の作品の場合、途中点は 0 点。
- ・ 誤記は極力救済する方針とし、点数は個別に判断する。

★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。

<https://forms.gle/dEYSvKxQtHKKHFFYL8>

★作品投稿や解答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

★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。

★ 1 題だけでも構いませんので、ぜひ多くの方々の解答参加をお待ちしております！

【協力詰】

双方協力して最短手数で受方の玉を詰ます。ただし無駄合の概念はなく、すべて

の合駒が有効。

【協力自玉詰】

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

【協力自玉スタイルメイト】

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

【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。

【n 解】

解が複数あり、n 個の解を求める出題形式。

【受先】

受方から指し始める。

【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。

【複玉】

攻方または受方が複数の玉（王属性を持つ駒）を使用できる。玉が残り 1 枚になるまで王手を無視できる。残り 1 枚にな

るまで玉が取られ、最後の玉への王手を解除できない上、新たな玉を盤上に出現させる受けもないときが詰み。

【最北】

味方の駒が2枚以上縦に並ぶと、それらはすべて一番上の駒の利きになる。

【補足】

・1段目の桂香歩は行き所のない駒の禁則により着手できないが、2段目の桂は着手可能。

【利き二歩無効】

玉を取る手が二歩になる場合は玉を取れない。

【Knight (騎)】

(1,2)-Leaper。つまり、1対2の八方向に跳ぶ駒。

【Grasshopper (G)】

フェアリーチェスの Grasshopper。Queenの利きの方向にある駒を1つ飛び越したその直後の地点に着地する。そこに敵の駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に2つ以上の駒は飛び越せない。

【Imitator (■またはI)】

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitatorが駒を飛び越えたり、駒のある地点に到着したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

【補足】

- ・駒を打ったときは動かない
- ・Imitatorは動かす駒と同時に動く

・Imitatorは攻方・受方のどちらにも所属しない

・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

【Pyramid (◆)】

着手不可・通過不可の領域を表す。跳び越すことは可能。ホッパー系の駒のジャンプ台になる。

【駒詰】

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

【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)。
- ・中立駒であっても自玉への王手は禁手。自玉への王手になっているかの判定は、

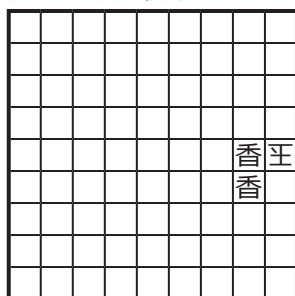
現手番が終了し、相手側が着手する前に
行う。

【取捨駒】

取っても持駒にならずに消える駒。取捨
属性を持つ駒は例えば「取捨歩」のよう
に「取捨+駒名」で表す。

最北の例題

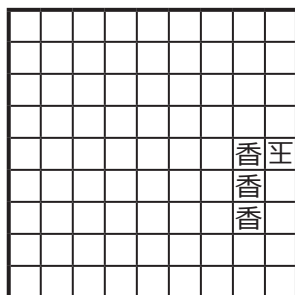
例題 1 出口信男



▲金

最北詰 1 手

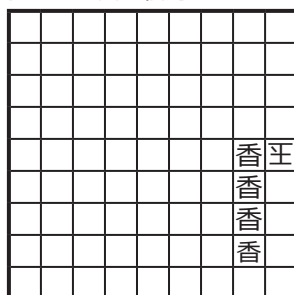
例題 2 出口信男



▲銀

最北詰 1 手

例題 3 出口信男



▲桂

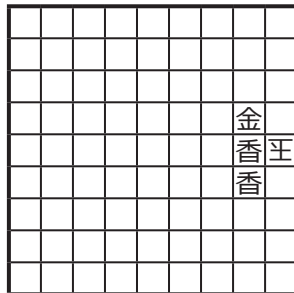
最北詰 1 手

例題の解答

例題 1

24 金 迄 1 手。

(詰上図)

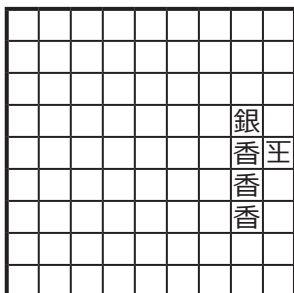


24 金と打てば 25 香と 26 香が金の利き
に変わり両王手が掛かります。王手の外
しがありません。

例題 2

24 銀 迄 1 手。

(詰上図)

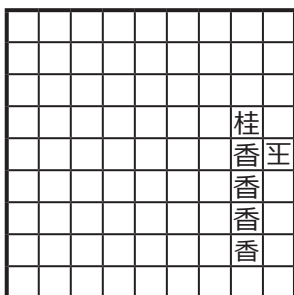


24 銀と打てば 25 香、26 香、27 香が銀の利きに変わり、24 銀と 26 香による両王手で詰みとなります。玉がどの駒を取っても王手を外せないことを確認してください。

例題 3

24 桂 迄 1 手。

(詰上図)



24 桂と打てば盤上の香がすべて桂の利きに変わり、27 香によって王手が掛かります。27 香は桂の利きなので現状は 26 の地点に攻方駒の利きはありません。しかし 26 玉と指すと 27 香の利きが元に戻るため白玉が取られてしまいます。

短評 (107 号)

U357

中嶋正和：b) は、中立駒の最善詰ならではの解ですね、なるほど。

U358

中嶋正和：詰め上がりは見たことがありますが、手順は楽しめました。

U359-361

中嶋正和：わかりやすく、ネコネコ詰の理解が深まりました。

U362

中嶋正和：5 五将棋 + 点鏡のアイデアが面白い。

U363

中嶋正和：持ち駒が多いので簡単では？と思いきや、三段目の歩の防御力が高く、簡単にはいかないですね。

U364

中嶋正和：趣向詰らしい城と銀の動きが楽しい。

★短評、誠にありがとうございました！

年間賞

エンドゲーム 2024 ジャッジ : Martin Minski

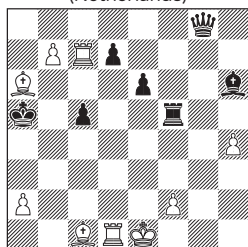
[賞の区分は、prize が入賞、honorable mention が佳作、commendation が準佳作。]

発表されたのは、11 か国 15 人の作者による 32 作。雑誌の年間賞としては、レベルが高くて驚いた。そのため、ほぼ 50% が受賞することになった。

私が選んだのは次のとおり。

1st prize

E271 Jan Timman
(Netherlands)



Win (9+7)

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

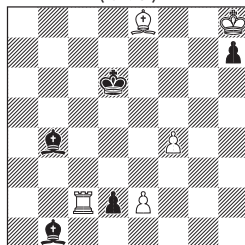
*1.Bxh6? Qg1+ 2.Kd2 Rxf2+ 3.Kc1 Qg3 4.Bd2+ Rxd2 5.Rxc5+ Kxa6

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=

Zakhodyakin の優れたスキームを土台にして、そこに Steinitz - von Bardeleben 戦 (1895 年) で現れたような神風ルークを組み合わせ、さらに「塩」(白黒両方のビショップの捨駒)と「胡椒」(a2 の白ポーンのロジカルな消去)をちょっぴり加えている。このような素晴らしいアイデアを思いつくのは、名匠 Jan Timman ならでは! 7.Ka1! の時点では、白のポーンを消去しなくてはならないのは決して明白ではない。この年間で段違いの 1 位であり、最も深い作品だった。

2nd prize

E265 Michael Pasman
(Israel)



Draw (5+5)

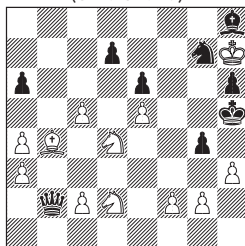
1.Rc8 Bf5! 2.Ra8 d1Q 3.Rd8+ Ke7 4.Rxd1 Kf8! 5.Bg6!! Bxg6 6.e4! Bxe4 7.f5! Bxf5 8.Rd3! Be7! 9.Rd8+! Kf7 10.Rf8+! Kg6 11.Rxf5 Draw

*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=

実際のところ、白は「ジークフリート」ルーク（スタイルメイトになるため取れない）をうまく捨てて、よくあるビショップのメイトを防いでいるだけのことである。Michael Pisman は、おそらく現時点で最も優れたテクニックの持ち主で、それをもとにして簡素で巧みなストーリーを展開し、捨駒の順番を明快に限定している。

3rd prize

E249 Beat Neuenschwander
 (Switzerland)



Draw

(12+9)

1.c6! dxc6 2.Se4 Sf5 3.Sxf5 exf5 4.Sg3+ Kg5 5.h4+ Kf4 6.Bd6 Bxe5 7.Bf8 Qb7+ 8.Kg6 Bc7 9.Bg7! Ba5 10.Ba1! Bd8 11.Bh8! Ba5 12.Ba1! Bd8 13.Bh8! Draw

*1.Se4? Qxd4-+
 *1...gxh3? 2.c7 hxg2 3.S2f3+-
 *2...Qxd4? 3.Sg3+ Kg5 4.Be7+ Kf4 5.Se2+ +-
 *6...Qb7+ 7.Kxh8 Qc8+ 8.Kg7 Qd7+ 9.Kg6 Qe8+ 10.Kg7=
 *11.Bg7? Qe7 12.Sh5+ Ke4 13.Sf6+ Kd4 14.Sg8+ Qxg7+ 15.Kxg7 Bxh4-+
 *11...Qe7 12.Sh5+ Ke4 13.Sf6+ Kd4 (13...Qxf6+ 14.Bxf6 Bxf6 15.Kxf6=) 14.Sg8+=

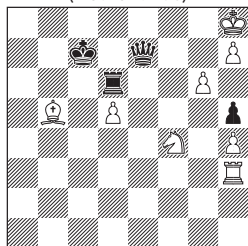
使用駒 20 枚の「エンドゲーム」？
 なんとまあ！ でも、こんなポジションナール・ドローを見たことがあるだろうか？

4th prize

E250

Jan Timman

(Netherlands)



Draw

(8+4)

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

*1.g7? Rd8--+

*2.Rc3+? Kb7 3.g7 Rg6 4.Bc6+
Ka7--+

*3.Rc3+? Kb7!--+

*5.Rd5+? Kb4! (5...Kb6? 6.Rd7=)
6.Rd7 Qe5--+

*6.Ba4? Kb4! 7.Bd1 Rb6!--+

*8.Kg8? Rh6--+

*11...Qd4 12.Rd7 Qxd7 13.g8Q+
Re6 14.Qf7 Qxf7=

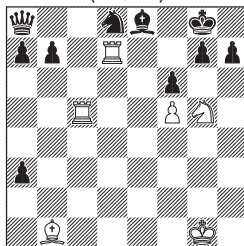
自然なうまい序奏が（願わくばオリジナルな）ステイルメイトのスキームにつながる。問題は、後の13.Qf7! を可能にするために、h4/h5 にポーンのペアを追加したのが、本当によかったのかどうか。私なら省きたいところだ。

special prize

E258

Peter Krug

(Austria)



Win

(6+10)

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

*2...Bh5 3.Rcc7 fxg5 4.f6 Sf7 5.Bxf7
Bxf7 6.Rxf7 a2 7.fxg7+ Kg8 8.Rf8+
Qxf8 9.gxf8Q+ Kxf8 10.Rc1+- /
2...Sc6 3.Rxe8+ Qxe8 4.Sf7+ Kg8
5.Sd6+ +-

*7.Kf2? e4=

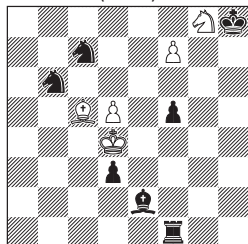
*9.Ba2? try 9...h5! 10.Se5+ Kh7
11.Bb1+ Be4! 12.Bxe4+ Kh6 = /
9.Kh2? h5! 10.Se5+ Kh7 11.Bf5+
Kh6 12.Sf7+ Qxf7 13.Rxf7 gxf6!
14.Be6 Kg5 15.Rg7+ Kf4 16.Rg3
Bf3= / 9.Kf1? h5 10.Se5+? Kh7
11.Bf5+ Kh6 12.Sf7+ Qxf7 13.Rxf7
a2--+

奇怪な初形のロマンティックなスタディ。白の駒が「魔法の四角形」e6-e7-f7-f6 を占め、突如として 9.Kf2!!

が決め手となる。最後には、新しくできた黒のクイーンがバッテリーを使って打ち取られる。9.Ba2? の紛れで 11...Be4! が気に入った。

1st honorable mention

E267 Michael Pasman
(Israel)



Win

(5+7)

**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+-+

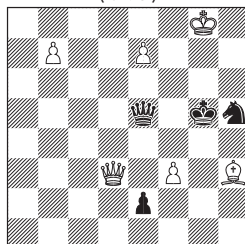
*5...Ra8 6.Kg6 Sxd5 7.Se8 Bh5+
8.Kxh5+- / 5...Kg7 6.fxe8Q+-

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

f8=Q という単純なスレットを白と黒のスリリングな戦いに変えてしまう、作者の手腕が発揮されたもう一つの例。ただし、テクニカルなポーンの取り2回と、d3の「遊んでいる」黒ポーンが、全体の印象をやや損ねている。

2nd honorable mention

E266 Michael Pasman
(Israel)



Win

(6+4)

**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+=

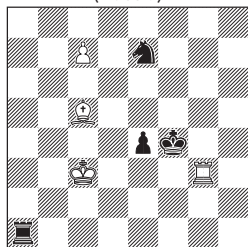
*7...Qh5+ 8.Kf8 Qg5 9.Qh2+ Sh5
10.Bf7 Qg7+ 11.Ke8 Qh8+ 12.Kd7
Qd4+ 13.Qd6+-+

*9.e8Q?? Qg7#
 *11.e8Q? Qf5+ 12.Ke7 Qg5+=
 *12.e8Q? Qg7+(Qf4+=)
 *15.e8Q?? Qg7#

うまい序奏が絶妙手 8.Bg4!! につながる。ロジカルな紛れはやや人工的で、強引なエンディングは人間には難しい。

3rd honorable mention

E242 Sergey Osintsev
 (Russia)



Win

(4+4)

1.Rg8! Rc1+ 2.Kd4 Rd1+ 3.Kc4 Rc1+ 4.Kb5 Kf5 5.Rf8+! Ke6 6.Re8 Kd5 7.Rd8+ Ke6 8.Rd6+ Kf5 9.Rc6! Sc8 10.Bd4! Rd1 11.Rf6+ Kg5 12.Rf8 Sd6+ 13.Kc5 1-0

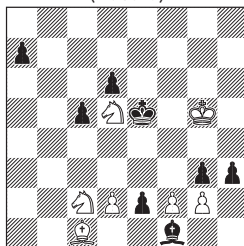
*1.Rg7? Sd5+ 2.Kb2 Ra8= / 1.Bd6+? Kf5 2.Bxe7 Rc1+ 3.Kd4 Rxc7=
 *1...Sd5+ 2.Kb2+-
 *3...Rd7 4.Kb5! Rxc7 5.Bd6+ Ke3 6.Rg3+ Kf2 7.Bxc7 Sd5 8.Bb8 e3 9.Rg5!! (9.Rg8? e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4 Sf6 12.Rg6 Sg4 13.Be1 Se5+=; 9.Rg6? e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4 Sf4! 12.Rg8 Sg2 13.Kd3 e1Q

14.Bxe1 Sxe1+=) 9...e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4! Sf4 12.Be1 Sg2 13.Rg3+-
 *5.Re8? Rb1+ 6.Ka6 Rc1 7.Kb5 Rb1+ 8.Ka4 Rc1 9.Kb5 Rb1+ 10.Bb4 Rxb4+ 11.Kxb4 Sd5+ 12.Kc5 Sxc7=
 *8...Ke5 9.Rd1! (9.Rc6? Rb1+ 10.Ka6 Sc8=) 9...Rxd1 10.Bxe7 Rc1 11.Bc5+-
 *9.Rd1? Rc3! 10.Rd5+ Ke6 11.Rd6+ Ke5 12.Rd7 Sc8 13.Rd8 Ke6 14.Kc6 Se7+ 15.Kb6 Rb3+ 16.Ka6 Rc3 17.Kb6 Rb3+=
 *9...Rb1+ 10.Ka6 Sc8 11.Bd4! Se7 12.Rf6+-
 *10...Sd6+!? 11.Kb6! Sc8+ 12.Kb7 Rxc6 13.Kxc6 Ke6 14.Bc5+- / 10...Rb1+ 11.Ka6 Rb3 12.Rf6+

駒の損得はないものの、白は勝ちを強制できる。手の流れはいいが、特に際立ったハイライトはない。

4th honorable mention

E247 Peter Krug
 (Austria)



Win

(7+8)

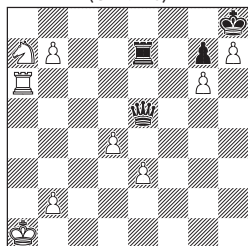
1.Sf4! hxg2 2.Bb2+! Ke4 3.f3+ Kxf3 4.Bd4!! cxd4 5.Kf5 d3 6.Sxd3 e1Q 7.Sd4# Win

*1.Sc7? try 1...e1S!! (not 1...e1Q?
 2.d4+ cxd4 3.Bf4+ Ke4 4.f3+ Kd3
 5.Sxe1+ Ke2 6.gxh3; 1...hxg2 2.d3)
 2.Sxe1 gxf2 3.d3 Kd4!=
 *1...e1S 2.Sxe1 gxf2 3.Sf3+! Ke4
 4.d3+ Bxd3 5.Sd2+ Kd4 6.gxh3+- /
 1...h2 2.Bb2+ Ke4 3.f3#
 *2.f3? g1Q 3.Bb2+ Qd4 4.Bxd4+
 cxd4 5.Se1 d3!-+ / 2.d3? d5 3.Sxg2
 gxf2!=
 *4.Kf5? e1Q=
 *5...e1Q 6.Sxd4+ Kf2 7.Sh3# /
 5...g1Q 6.Se1+ Kf2 7.Sfd3#
 *6...g1Q 7.Sce1#

かなり窮屈な局面（たとえば Bf1 を見よ）で、黒のキングはメイトの網に追い込まれ、なんと防げなくなる。セルフブロックを伴うエコーメイトが4つある。

special honorable mention

E270 Vladislav Tarasiuk
 (Ukraine)



Win (9+4)

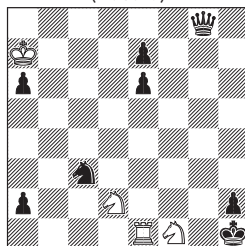
**1.Sc6! Qb8! 2.Sxb8 Rxb7 3.Rf6!
 Rxb8 4.Ra6! Rc8 5.Ka2 Rb8
 6.b3 Rc8 7.Ka3 Rb8 8.b4 Rc8
 9.Ka4 Rb8 10.b5 Rc8 11.Ka5 Rb8
 12.Rf6! gxf6 13.b6! Win**

*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+=

1937 年に Gorgiev が用いた有名な趣向手順が、スイッチバックのモチーフと組み合わされている。

1st commendation

E255 Peter Krug
 (Austria)



Win (4+8)

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

*5.Ka4? e5=
 *5...e5 6.Ra1!+- zz
 *6.Ra1? e5 zz 7.Kc5 (7.Kc4 Qg8+)
 7...Qxf1! 8.Sxf1 Kg2 9.Sxh2 Kxh2
 10.Rxa2 Kg2 11.Rxe2+ Kf3=

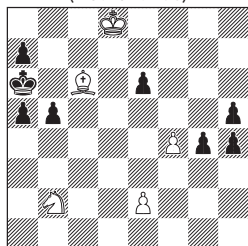
*7.Re1? Qxf1=

*12.Re1? e3 13.Kc3 Kf2 14.Rh1 e4=

自然な序奏が、テーマ的な紛れを持つ、オリジナルな相互ツークツワンクとへとつながる。ただ残念ながら、終わりに絶相手の駒取りが多すぎる。

2nd commendation

E246 Jan Timman
(Netherlands)



Win

(5+8)

**1.f5! exf5 2.e4! fxe4 3.Sa4! bxa4
4.Kc7 a3 5.Ba4! a2 6.Kc6 a1Q
7.Bb5# Win**

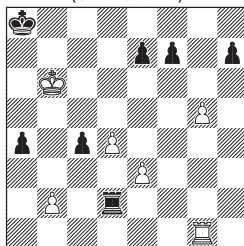
*1.Kc7? a4+- / 1.Sa4? bxa4 2.Kc7
h3 3.f5 exf5 4.e4 h2=

*2...g3 3.e5! (3.exf5? h3 4.Kc7a4=)
3...h3 4.e6 g2 5.e7 g1Q 6.e8Q
Qd4+ 7.Kc7 Qg7+ (7...a4 8.Bxb5+
Ka5 9.Sc4+ Kb4 10.Ba6 Qc5+
11.Kd7 Qd5+ 12.Sd6+-) 8.Bd7
Qg3+ 9.Kc8 Qc3+ 10.Kb8 Qg3+
11.Ka8+-

よく知られたメイト形に至る手順で、
みごとな捨駒が3回ある。

3rd commendation

E269 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



Win

(6+7)

**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=

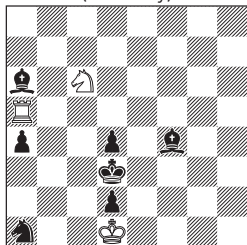
*5.Kc7? Rxf7= / 5.d5? Rxf7=

*6...a3 7.Rg1+-

このルークエンディングで、最初の2
つのポーンの捨駒に誰が気づけたらう
か？

4th commendation

E264 Thomas Niessen
(Germany)



Draw

(3+7)

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--+

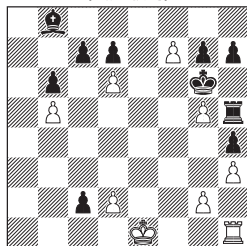
*4.Rxa6? Sc2 5.Sd5 Se3+ 6.Sxe3 dxe3 7.Rd6+ Ke4--+

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

9.Sb3! はみごと！

special commendation

E251 Toshiji Kawagoe
(川越敏司)



Win

(9+10)

1.0-0! c1Q 2.f8S+! Kxg5 3.Rxc1 c5 4.bxc6! Bxd6 5.c7 Win

*1.f8S+? Kf7 2.0-0+ Ke8 3.Rc1 Rxg5 4.Rxc2 Kd8 5.Sxh7 Rxb5 6.dxc7+ Bxc7 7.g4 hxg3 8.h4 Rh5-+

*2.f8Q? Qc5+ 3.Kh1 Rxg5--+ / 2.Rxc1? Kxf7 3.dxc7 Bxc7 4.Rxc7 Ke7=

スタディにおける Valladao タスクの新作。

年間賞

フェアリー 2013

ジャッジ : Manfred Rittirsch

2013 年度 Problem Paradise のフェアリー部門への数多い投稿作の中で、魅力的な作品以上のものはごくわずかだった。とはいえ、作者たちは実験への前向きな姿勢を見せてくれた！ その結果、準佳作は不釣り合いなほど多かったものの、入賞はわずか 2 作にとどまった。なお、F576 は誤って脱落したため、作品番号リストにはない。コメント中、P で始まる番号は Schwalbe のオンライン・データベース PDB (pdb.dieschwalbe.de を参照) で対応する ID を示す。

- **F567 (Harris)**: HOTF の要素にはかなり無理がある。フェアリーの仕掛けとしてはよく知られた手順だが、ツインには調和が取れている。

- **F570 (Rallo)**: 転送効果のおかげで盤の端での初歩的なアイデアル・メイトをトリプル・エコーで実現している。自明な理由から、オーソドックスの分野では（たとえば A 図参照）白 R の異なるメイティング・スクエア 3 通りはまだ実現していないが、この強力なフェアリー条件を本当に生産的に利用する方法はまた別物である。

- **F571 (Rallo)**: 同じ手が繰り返されるのは LOxd4-c5 だけ。

- **F572 (Rallo)**: 比較される B 図 では、メイト形における 黒 K/ 黒 G の場所の小さな変更は見られないが、余分な黒 P はあまりにも高い代償。

- **F573 (Rallo)**: まったく不調和な 2 解のうち一つは純度の低いメイトで終わっている。

- **F574 (Feather)**: 異なる 2 組の黒の R/B ペアが、同じ P のアンダープロモーションを成立させるために協力する（たとえば C 図参照）。しかし、白 K の切り分けられたテンポムーブの意味づけはオーソドックスのものであり、フェアリーメイトになるのは 1 解だけである。

- **F577 (Feather)**: 中立 Q への成りとは対照的に、B は利かす働きを持っていない。

- **F579 (Wakashima & Millour)**: UltraSchachZwang という制約は、ここでは単なるテクニカルな助けにしかになっていない。そのせいで、謎の側面が決定的に制限されている。

- **F580 (Harris)**: Bb4 は色が変わった後、まったく使われず、蚊帳の外になったままである。

- **F581 (Huber)**: 隣接する対角線上での 2 つのアンチバッテリーによるメイトはみごとだが、もしそれですらエコーと見なされるのなら、エコーという大きな概念には何が残るのか？

- **F582 (Harris)**: 発見するのはほとんど無理という点を除けば、解にはたいして見どころがなく、初形の良さもプラスにはならない。

- **F583 (Okaya)**: うまいツインで効率的な AUW。

- **F585 (Tritten)**: 作者は、この条件と最小限の白駒を用いた他のサイクリック・ジラヒを少なくとも 13 局発表していて、その中には、着手の意味づけが一貫性に欠け、モデルメイトが一つしかない

いという点で、本作と大差がないものもある。

- **F586 (Harris)**: すでに担当者が指摘しているように、Maximummer という条件はここでは純粋にテクニカルな道具に過ぎない。しかし、この風変わりなメイト形のエコーが賞の対象外となる主な理由は、本当の呼び物である、この条件に特有な黒の 1 手目のロックアウト・ムーブが簡単には統合されないという事実にある。1 解では、白 K が c4 から来るのを防いでいて、そのために初形ではチェックがかかっていなければならない。

- **F587 (Harris)**: $4.Rb2=Q+$ は Isardam で禁手なので、b) の解は成立しない。

- **F589 (Watanabe)**: アンチクリティカル・ムーブのためのアンピンは、実際にはヘルプメイトのテーマ（たとえば **D** 図参照）。また、Q は単に白 B に置き換えることができる (C+) !

- **F593 (Huber)**: 成が変化すると、両解で白 K の退路を P の出現で防いでいるのにもかかわらず、統一性に欠ける印象が強い。

- **F598 (Okaya)**: キーが弱く、パラレルになっていないアンピンを使っているので、受賞には至らなかった。

- **F600 (Formanek)**: 評者とは違って、ジョーク問題の名手である作者は、Hans Gruber がコメントで示した「余詰」を見逃しても許される。

- **F603 (Storisteanu)**: 盤の隅でのエコーのダブルじたいはかまわないが、手数がバラバラになっていることで、無理やりにそうになっている感がある。

- **F605 (Rallo)**: 同じ手の重複がある簡潔なエコーで、（最初は異なる色の!）Andernach Grasshoppers の役割が変化するが、g7 が二重に守られているため、作者が言うようなアイデアルメイトにはなっていない。

- **F609 (Feather)**: ジラヒにもかかわらず、2 解があまり変わらない。

- **F610 (Tritten)**: 参考図として出しているわたしのヴァージョンは、白の 1 手目をいかに Take & Make のプロットに統合できるかを示す案である。

- **F611 (Harris)**: 黒駒やフェアリー条件が多いのにもかかわらず、内容はさほどでもないし、2 つの解は統一性が弱く、3 つめの解はまったくマッチしていない。

- **F612 (Crisan & Huber)**: キャスリングした R を Locust 特有のピンするのはとても興味深いのが、それを補助する手順には大いに改善の余地があり、黒の 2 手目では、別個の Grasshopper が違う役割を果たす点がそうだ。ちなみに、作者は R の役割交換を云々しているが、キャスリングしていないルークが取られたとき、わたしはそれを「役割」と呼びたくない。

- **F613 (Rallo)**: 簡潔なミラー・エコーで、同じマスでの捨駒が変わるところもいいが、フェアリー条件の使用がごくわずかしかない。

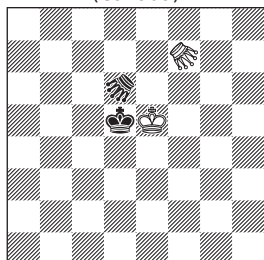
- **F614 (Rallo)**: アイデアルメイト 2 つに、白のマイナー・ピースの役割交換というこの筋書き（たとえば **E** 図参照）で、フェアリー条件がいささか軽視されている。

- **F616 (Okaya & Crisan)**: この作品

の場合、わたしは元の Cavalier Majeur のヴァージョンのほうが、たとえフェアリー条件をあまり使っていないくても、わずらわしい P を省けるのでいいと思うが、いずれにしてもメイトの網にシールド用の S が余分に入っているため、作品の質では F595 や F596 のような例に及ばない。

1st Prize

F604 Cornel Pacurar
C+ (Canada)



HS#5*** 2 Solutions (2+2)
AntiKings
LeafHopper f7, TreeHopper d6

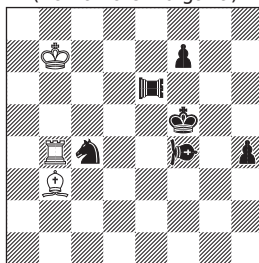
1...Ke6 2.LHg6 THg3 3.LHd6 THg7
4.Kd5 Kd7+ 5.Kd4+ Kd8#
1...THf4 2.Kd6 Kc6 3.LHc7 THb4
4.Kd7 Kb7+ 5.Ke7+ Ka7#
1...THf6 2.LHe7 THf4 3.Kd6 Ke6
4.Kd7 Kf7+ 5.Kc7+ Kg7#
1.Ke6 Ke5 2.Kf6 THd4 3.LHe7 Ke6
4.Kf7 Kd7+ 5.Kg7+ Kc7#
1.LHh5 Ke4 2.Kf4 THh2 3.LHe5
THd2 4.Kf5 Kd5+ 5.Kg5+ Kc5#

お互いに関連していて、同じくらいに珍しいフェアリー駒 2 枚がしかるべく協力しあう 2 局 (もう 1 局は F602) において、アンチ・アンチバッテリー (= バッ

テリー) が 2 つの異なるメイト形 (ねじれの有る無し) のエコーを形成する基盤になる。すべての解は曖昧さがなく、この 2 番めの例ではすっきりした 5 重エコーになっている (わたしは 2+3 の組み合わせよりこちらのほうが好きだ) のはほとんど奇跡と言える。こういう構成がなぜ正しいのかは、熱心な幾何学研究者にとって博士論文を書く絶好の材料になるだろう。

2nd Prize

F591 Vlaicu Crisan
Diyan Kostadinov
C+ (Romania & Bulgaria)



H#1.5 2 Sols (3+6)
B) wKd1
KoBul Kings Take&Make
Pao e6, Vao f4

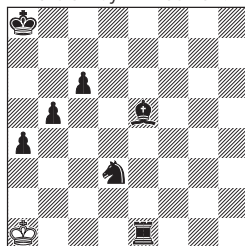
a) 1...Rxc4 → e5[f5=rS]+
2.rSe7 Bxe6 → c6[e7=rPA]#
1...Bxc4 → a3[f5=rS]
2.rSd6+ Rxf4 → e5[d6=rVA]#
b) 1...Bxc4 → e5[f5=rS]
2.rSg3 Rxf4 → d2[g3=rVA]#
1...Rxc4 → a3[f5=rS]
2.rSe3+ Bxe6 → e4[e3=rPA]#

局面構成問題で 0 手の F600 を除けば手数が最小の本作は、今回の作品群で気

に入ったもののひとつ。しかし、これはそれほど突飛ではなく、難解という解答者のコメントが間接的に証明しているように、フェアリー要素がダイナミックな手順以上のものを保証している。4解すべてにおいて make の部分でレア・ピースを2つの移動先の1つに置くことで、普通のバッテリー2つとフェアリー・バッテリー2つが形成され、関係するライン・ピースが相互に2度役割を交換するという構成がオリジナル。それぞれのツインで、1解ではフロント・ピースがロイヤル・チャイニーズを動けないようにするが、もう1解ではそれがフェアリー・バッテリーを開けた後にガードの役割をするので、それもまた相互役割交換になっている。従って、作品全体は1つ以上の観点から HOTF になっていると解釈できる。関連する要素として、K による 1/2 ナイト・ホイールがすべての解に配られ、通常のバッテリー・メイトの前に白 K にチェックをかける手も入っている。黒の2手目の移動先が4つ異なっていて、そのうちの1つだけがテーマ的であるという点から、作品全体が成功確実とは言えない印象が強い。その点を別にすれば、改良の余地があるのはメイトの網の簡潔さだけである。

1st Honorable Mention

F608v Peter Harris
C+ Version by M. Yoshioka



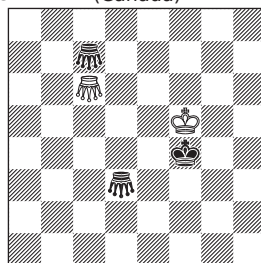
H#2 2sols (1+7)
Transmuted Kings
Supercirce
Lortap

1. Rg1+ Kxg1[+bRa7] 2. Bh2+ Kxa7[+bRg8]#
1. Bh8+ Kxh8[+bBb8] 2. Rh1+ Kxb8[+bBb7]#

原作よりはるかに調和の取れたヴァージョンで、R の移動先がひそかな焦点になっているところが光る。B にも同様のものがあれば、この素晴らしいアイデアは賞に値したかもしれない。

2nd Honorable Mention

F606 Cornel Pacurar
C+ (Canada)



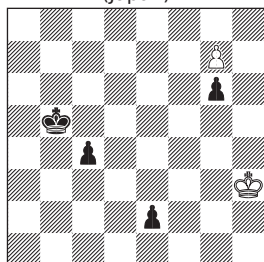
HS#4.5* 3 Solutions (2+3)
AntiKings
1+2 DoubleGrasshoppers

Set: 2.Ke4 DGf3 3.Ke3 DGf2 4.DGe4
Kg4+ 5.Kd4+ DGe3#
1...DGe4 2.DGd5 Kg4 3.DGg3 DGf4
4.DGg5 Kg3+ 5.Kg6+ DGf5#
1...Ke5 2.Ke4 DGd4 3.DGc3 Kd5
4.DGe5 Kc5+ 5.Kf5+ DGe4#
1...DGc3 2.Ke5 Ke4 3.Kd4 Ke3
4.DGe4 Ke2+ 5.Ke5+ DGd4#

F602/4 のアイデアの自明ではない
ヴァリエーションで、1種類のフェア
リー駒だけで完全同一の4重エコーがで
きている。

3rd Honorable Mention

F595 Ayako Okaya
C+ (Japan)



SS#12 (2+4)
Circe Turncoats
Transmuted Kings

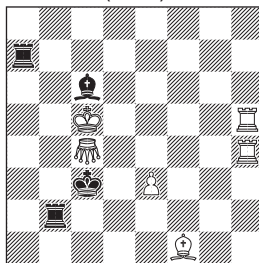
1.g8=Q 2.Qxg6(+wPg7) 3.g8=R
4.Rc8 5.Rxc4(+wPc7) 6.c8=B 7.Bg4
8.Bxe2(+wPe7) 9.e8=S 10.Sf6
11.Sg4 12.Rd4+ Kxe2(+bBf1)#

この作品と同じように、理想的に簡素
な駒数で AUW を実現している F596 の
SS=8 のほうを解答者は好んだが、わた
しの見方は違う。というのも、R を寄っ
て d7 に利かず最後の2手の仕上げが、

オーソドックスの分野でよくある F596
の俗っぽい Q の捨駒よりも、はるかに
エスプリが利いているからだ。

4th Honorable Mention

F588 S. K. Balasubramanian
C+ (India)



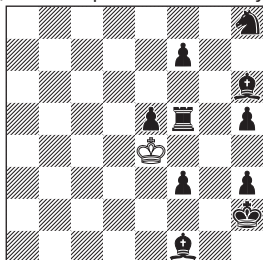
H#2 2 Solutions (6+4)
Madrasi Take&Make
Grasshopper c4

1.Rb4 Bg2 2.Kxc4 → a4 Kxb4 → b2#
1.Bb5 Rh2 2.Kxc4 → a6 Kxb5 → c6#

目を見開いてフェアリーテールの森を
散策し、オリジナルな ODT のスキーム
を探そうとするのは称賛に値するが、そ
の一方で難点もある。Madrasi の条件で、
とりわけ動かない Grasshopper を使っ
たものは、個々の美点が見逃されがちだ
という印象を拭えない。これは、解説の
コメントで言及された、手数が少しだけ
長いワールドカップ優勝作にもなおさら
当てはまる。それにもかかわらず、この
みごとにバランスの取れたツインの高い
美的価値は否定できない。

5th Honorable Mention

Ivan Skoba
Arno Tüngler
F617
(Czech Republic & Germany)



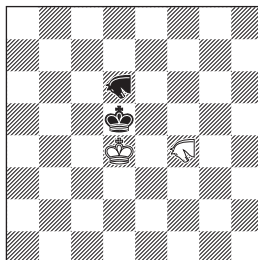
PS=30 (1+10)
Vogtlaender Chess

1.Kd5 2.Ke6+ f6 3.Kd5 4.Kd4+
e4 5.Kd5+ Rf4 6.Ke6 7.Kf7+ Sg6
8.Kg7+ Bg5 9.Kh6+ Bh4 10.Kxg6
11.Kf7 12.Ke6 13.Kd5 14.Kc4+ Bg2
15.Kd3+ e3 16.Ke2+ f2 17.Kd3
18.Ke4+ Rf3 19.Ke5+ f5 20.Ke4+
f4 21.Kf5 22.Kg5+ Bg3 23.Kg4+
h4 24.Kf5 25.Ke4 26.Kd3 27.Ke2
28.Kf1+ Bh1 29.Ke2 30.Kf1=

白 K 単独の行進によって黒の形を巧
妙に圧縮する（18 手目のみごとなダブル
ルチェックもあるし、最後の 2 手の振り
子運動は愉快でもありなるほどと思わさ
れる）本作が表彰に値するのは、途中で
黒駒を取る流れの悪い手が入ってはいる
が、おそらくこの設定で Vogtlaender
をやった最初の作品だからでもある。

6th Honorable Mention

Eric Huber
(Romania)
F578
C+ ded. to Cornel Pacurar



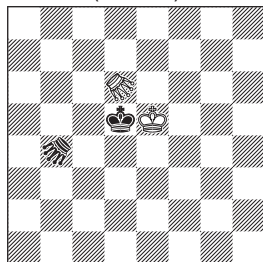
HS#3 3 Solutions (2+2)
AntiKings
1+1 Radial Leapers

1.Kd4 Kd5 2.RLb4 Kd6+ 3.Kc3
RLe3#
1.Kb4 RLc3 2.RLb2 Kd4+ 3.Ka3
RLa5#
1.Kb3 RLd4 2.Kc3 Kc5+ 3.Kd2
RLb2#

完全同一の 3 重工コーは、おおっと驚
かせる 2nd Prize 受賞作にはとうてい及
ばないが、それでも非常に魅力的なのは
間違いない。ただ、作者が「モデルメイト」
という用語を使っているのは、わたしに
は無意味だと思える。AntiKings (F581
および F602/4/6 参照) では、メイト
の経済性という概念自体が存在しないか
らだ。

7th Honorable Mention

F602 Cornel Pacurar
C+ (Canada)



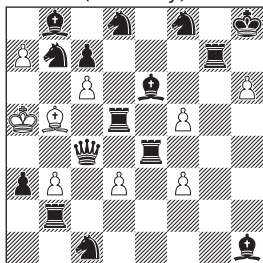
HS#4 5 Solutions (2+2)
AntiKings
LeafHopper d6, TreeHopper b4

- 1.Kd4 THd2 2.Kc5 THh6 3.Kc6 Ke6+
4.Kb6+ Kf6#
1.Kf4+ Ke4 2.Kf3 THf8 3.LHf4 Kf5+
4.Kf2+ Kf6#
1.LHf4 Ke4 2.Kf5 Kf3+ 3.Kg4 Ke4+
4.Kh4+ Kd4#
1.LHc5 THb6 2.Kd4 THf6 3.Kc4
Kc6+ 4.Kc3+ Kc7#
1.LHe7 Ke6 2.Kd6 THf4 3.Kd7 Kf7+
4.Kc7+ Kg7#

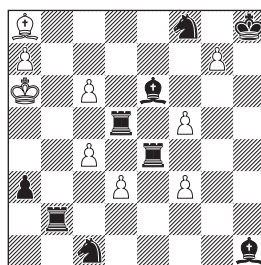
この珍しいメイト形の 2 + 3 の組み
合わせ (F604 参照) も、ささやかなが
ら強調しておく価値がある。

Special Honorable Mention

F590 Arno Tüngler
C+ (Germany)



A (9+15)



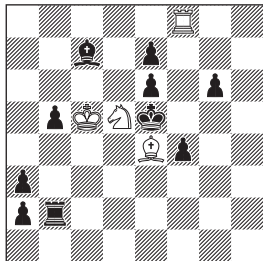
B (9+9)
Series-A→B 387

- 1.Ka6 2.bxc4 13.Bxb7 24.Bb5
26.Ka4 37.Bb3 39.Kc3 40.Bc2
42.Kd1 53.Be2 55.Kf1 66.Bg2
69.Kh3 80.Bg4 82.Kh5 93.Bg6
95.Kf6 96.Bf7 98.Ke8 109.Bd7 110.
Kxd8 111.Ke8 122.Bf7 124.Kf6 125.
Bg6 127.Kh5 138.Bg4 140.Kh3 151.
Bg2 154.Kf1 165.Be2 167.Kd1 178.
Bc2 180.Kc3 181.Bb3 183.Ka4 194.
Bb5 198.Kxb8 202.Ka4 213.Bb3
215.Kc3 216.Bc2 218.Kd1 229.Be2
231.Kf1 242.Bg2 245.Kh3 256.Bg4
258.Kh5 269.Bg6 271.Kf6 272.Bf7
274.Ke8 285.Bd7 287.Kxc7 289.Ke8
300.Bf7 302.Kf6 303.Bg6 305.Kh5
316.Bg4 318.Kh3 329.Bg2 332.Kf1
343.Be2 345.Kd1 356.Bc2 358.Kc3
359.Bb3 361.Ka4 372.Bb5 374.Ka6
386.Ba8 387.hxg7+ a ⇒ b

作者自身が述べているように、この長
手数記録がいつか破られるという運命が
影を落としており、結局的のところ、似た
ような K+B の行進と比べてさほど新し
いものをもたらししていない。

1st Commendation

F592 Pierre Tritten
C+ (France)



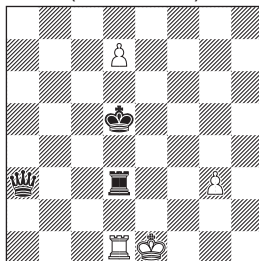
H#2 3 Sols (4+10)
Antipodean AntiCirce

- 1.Rg2 Kxb5[wKb5 → f1]
2.Kxd5[bKd5 → h1] Rh8#
1.Kf6 Rf7 2.Kxf7[bKf7 → b3] Bc2#
1.Bb8 Kb6 2.Kxe4[bKe4 → a8] Sc7#

白黒 K の長距離移動はダイナミックで、まだほとんど開拓されていない領域（例として F585 参照）においてサイクリック・ジラヒを実現している。移動先のマスが塞がっているときはチェックにならないというこのルール特有の効果が使われているが、残念ながらメイト形には1度しか使われていない。白 K の駒取りと捨駒も単独の手にとどまっている。ピンを利用したメイトも2つだけだし、メイトの網の経済性もここではまったく役割を果たしていたいという事実が、この作品を準佳作のレベルにとどめている理由だが、この比較的珍しいフェアリー条件で最小限の白駒を使って全体的にうまく演出しているところは買える。

2nd Commendation

F584 Peter Harris
C+ (South Africa)



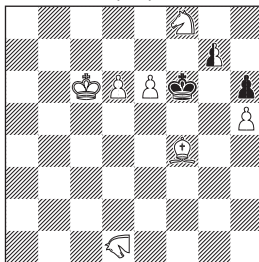
H#2 b) bKd5→g4 (4+3)
Circe Transmuted Kings
AntiCirce Cheylan

- a) 1.Qa5+ Kh1 2.Rxg3[+wPg2]
[bRd4 → h8]+ Kh5##
b) 1.Qe7+ Ka5 2.Kh5 Rxd3[+bRa8]
[wRd3 → h1]##

R 2 枚による4つの異なるメイトラインが変容した K の相互チェックと直角に交わるのは、ささやかではあるが、(ダブルメイトを含めると) 4つのフェアリー条件の成果として新鮮である。

3rd Commendation

F615 Chris Feather
C+ (UK)



SH#9* (7+2+1)
MaoRider d1
Neutral Pawn g7

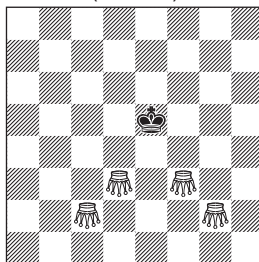
1.nPg6 2.nPxh5 6.nPh1=nMR
7.nMRf2 8.nMRh3 9.nMRf7 Be5#

4th Commendation

1. h8 = B 2. Bxb2 = bB (+ wPb7)
3. b8 = R 4. Rxb6 = bR (+ wPb7) 5. b8 = S
6. Sxa6 = bS (+ wPa7) 7. a8 = Q 8. Qg2 +
Kxg2 (+ bOd1) =

私見では、この連続系の作品は F595 に劣るものの、余分な駒を使わずに AUW を達成するオリジナルな方法は準佳作に値する。

F607 Adrian Storisteanu
C+ (Canada)

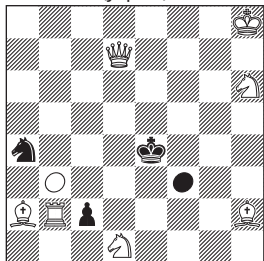


1...Gc2-e4 2.Kd4 Gf3-d5 3.Kc3
Gd5-d2 4.Kb2 Ge4-c2+ 5.Ka1
Gd2-b2=
1...Gf3-c3 2.Kf6 Gc3-g7 3.Kg6
Gc2-e4 4.Kh7 Gd3-f5 5.Kh8
Ge4-g6=

Grasshopper は Kangaroo など他の
フェアリー駒に比べて機動性が高いにも
かかわらず、盤の隅でのエコーはしばし
ばこの古典的な駒だけを使って実現され
てきた。たとえば、使用駒 3 枚の **G** 図
(これも白 **K** なし) や、4 重エコーの例
H-J 図がそうで、最後の 2 例はこのジャン
ルのスペシャリストとして有名な作者
が開発したコンピュータプログラムによ
って発見されたものである。これまでの
ところ、同作者は同じ素材を使って「わ
ずか」3 つの隅でのエコーしか実現して
いないが (**K** 図参照)、ステイルメイト
のパターンは微妙に異なっている。従っ
て、本作は完全同一エコーと、つねに特
別な魅力を持つ対称形の初形から、称賛
に値する。

6th Commendation

F597 Ayako Okaya
C+ (Japan)



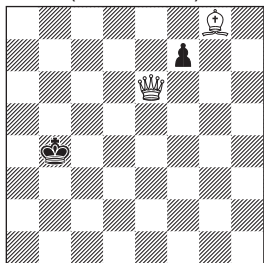
#2 (8+4)
1+1 Orphan

1.Sf5 (2.Sf2#)
1...cxd1=Q/cxd1=R/cxd1=B/
cxd1=S/cxd1=O
2.Qe6/Re2/Qd5/Bb1/Od3#

3次の修正効果を伴い、Orphan 成を追加することで AUW を super-AUW に拡張する試みは確実に成功している。なお、フェアリー駒がすべての変化で働いているわけではないのは重要ではなく、ドカンとやるタイミングを待っている a/b2 の RB と比べて白の Orphan は 2 倍に働いているからなおさらである。

7th-12th Commendation 順不同(発表順)

F568 Peter Harris
C+ (South Africa)

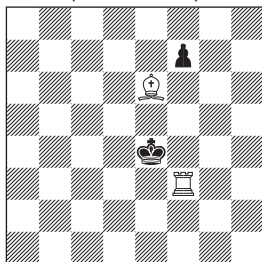


H#3 2 Sols. (2+2)
SuperCirce SuperAndernach

1.Ka4 Bxf7=bB(bPa3) 2.a2=wP
Qxf7=bQ(bBb4) 3.Qxa2=wQ(wPa3)
axb4=bP(bBb5)#
1.fxe6=wP(wQa1) Bf7=bB
2.Bxe6=wB(wPa2) Bb3=bB 3.Ka3
axb3=bP(bBb4)#

BxP を 1 解では白が指し、もう 1 解では黒が指すが、これが最終的にカメレオン・エコーへとつながるのは驚かされる。

F569 Peter Harris
C+ (South Africa)



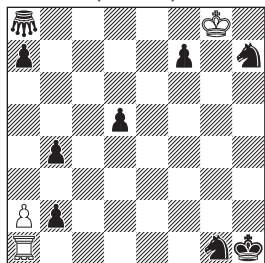
H#4 2 Sols (2+2)
Circe Einstein
AntiAndernach

1.f5=wP Rb3=bB 2.Kf4
Bxb3=R(bBc8) 3.Bxf5=R(wPf2)
f3=bP 4.Rf6=wB Rxf3=Q(bPf7)#
1.fxe6=S(wBf1) Rh3=bB 2.Sd4=wP
Bxh3=R(bBc8) 3.Kxd4(wPd2)
d3=bP 4.Bd7=wS Rxd3=Q#

どんな解答者も予測できないような、水平線の彼方に巻き起こるダイナミックな動きから、2つの美しく類似したモデルメイトが現れるとき、あらためてコンラート・ツーゼに感謝せざるをえない。いったいどんな羅針盤が作者をそこに導

いたのか（ジャック・スパロウもよろしくとのこと！）。実に残念なのは、1つの解で余分な bP が盤上に残ること。

F575 Klaus Wenda
C+ (Austria)



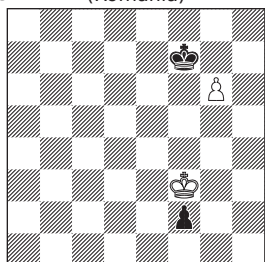
H#6 (3+9)
DoubleGrasshopper a8
Double Rookhopper a1

1.bxa1=DRH a3 2.DRHa2 axb4
3.Sg5 b5 4.S5f3 b6 5.DGg2 bxa7
6.Sh2 a8=DG#

稀有な成果—トリプルチェックのどのチェックも、メイトのために必要とは！

成の選択枝を増やすために、bPを加えてまで別種のフェアリー駒を追加するのは、わたしだったらやらなかつただろう。その紛れは通俗的な欠点もあり、さほどの価値があるとは思えない。

F594 Eric Huber
C+ (Romania)

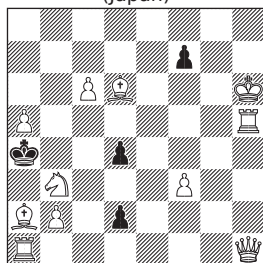


HS=5 b) wKh2 (2+2)
Sentinelles PionAdverse
Maximsummer AntiCirce

a) 1.Ke4[+bPf3] Ke6[+wPf7] 2.f8=Q f1=S 3.Qc5 Se3 4.Qh5[+bPc5] Sg2[+wPe3] 5.Qg4[+bPh5]+ hxg4[>g7]=
b) 1.g7 Kg6[+wPf7] 2.Kh3[+bPh2] Kh7[+wPg6] 3.Kg3[+bPh3] f1=Q 4.f8=S+ Qxf8[>Qd8] 5.Kg2[+bPg3] Qd1=

非同質な2解をつなぐ双方の成の変化は、チェックメイト問題 F593 に欠けていた、まさしく顕著な照応性である。

F599 Ayako Okaya
C+ (Japan)



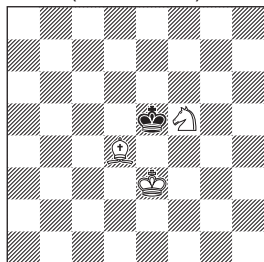
#2 (11+4)
Circe

1.Qc1 (2.Qc4#)
1...dxc1=Q(+wQd1)+
2.Sxc1(+bQd8)#
1...dxc1=R(+wQd1) 2.Bb1#
1...dxc1=B(+wQd1)+ 2.Sd2#
1...dxc1=S(+wQd1)
2.Qxd4(+bPd7)#

チェックを誘発する捨駒のキーは、解説で言及された作品（ちなみにこれは Yves Cheylan に捧げられている）をはじめとして、似たような仕掛けを使っている（そして少なくとも2例では同じ

ように Q がサイドラインから来るのがキーになる)、黒 AUW を表現したこのジャンルの数多い作品 (L ~ P 図参照) と比べて、興味深い工夫を見せている。

F601 Peter Harris
C+ (South Africa)



H#3 b) wKe3→e7 (3+1)

WhiteMaximumber

AntiAndernach

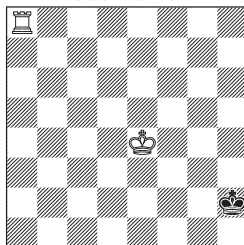
Lortap ChameleonChess

- a) 1.Kf4+ Sh6=bB 2.Bg5=wR+ Bf6=bR+ 3.Rb6=wQ+ Qg6=bS#
b) 1.Kf6+ Bb6=bR 2.Re6=wQ+ Sh4=bB 3.Bg5=wR+ Qg4=bS#

山盛りのフェアリー条件から予測できるとおり、奇抜なメイト形。ここではそれがクロスチェックのエコーを経て水平のミラーエコーとして表現されており、これは解答者の視点からすればきわめて要求が高い。

[参考図]

A Karol Mlynka
C+ Problemas 2021



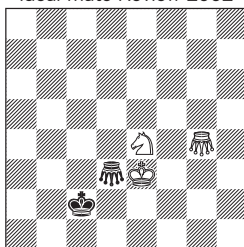
H#2* 2sols

(2+1)

b) Kh2→g1

- a) *1.- Kf3 2.Kh3 Rh8#
1.Kg1 Kf3 2.Kf1 Ra1#
1.Kh3 Kf4 2.Kh4 Rh8#
b) *1.- Kf3 2.Kf1 Ra1#
1.Kf1 Ke3 2.Ke1 Ra1#
1.Kh2 Kf3 2.Kh3 Rh8#

B C+ Harald Grubert
Ideal-Mate Review 2002



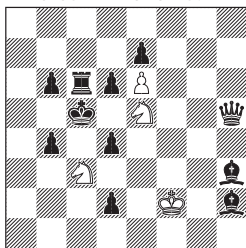
H#3 2sols

(3+2)

Grasshopper d3, g4

- 1.Gb1 Sg3 2.Kd1 Kd3 3.Ge1 Se2#
1.Kb1 Kd2 2.Gd1 Gd4 3.Ga1 Sc3#

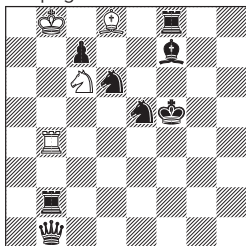
C László Lindner
C+ Boros-MT 1949 1st Pr



H#2 (4+11)
b/c/d) Pc6→d5/c4/b5

- a) 1.Bxe6 Kg2 2.Bc4 Sd7#
- b) 1.Qe8 Kf3 2.Qb5 Se4#
- c) 1.Qe8 Ke2 2.Qc6 Sd3#
- d) 1.Bxe6 Kf1 2.Bd5 Sa4#

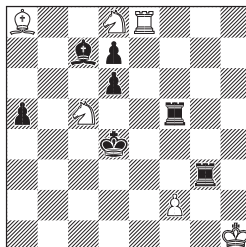
D György Paros
C+ Tipográfia 1972 1st Pr



H#2 2sols (4+8)

- 1.Se8 Bh4 2.Be6 Se7#
- 1.Sb7 Rh4 2.Bg6 Sd4#

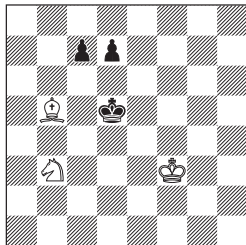
F610v Pierre Tritten
Version Manfred Rittirsch



H#2 2sols (6+7)
Take & Make

- 1.Rxc5(Rb7) fxg3(Pd3) 2.Kd5 Sxb7(Sb3)#
- 1.Bxd8(Be6) fxg3(Pe3)+ 2.Ke5 Sxe6(Sg8)#

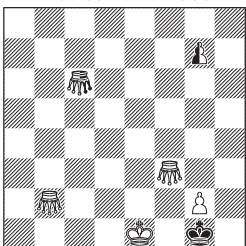
E C+ Michael Schwalbach
Die Schwalbe 1977 1st Comm



h#3* (3+3)

- *1.- Kf4 2.d6 Be8 3.c6 Bf7#
- 1.c5 Sc1 2.Kd4 Kf4 3.d5 Se2#

F Chris Feather
C+ Probleemblad 2005

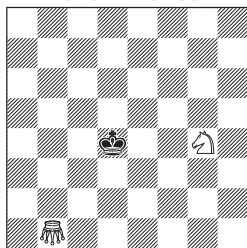


SH#12* (4+1+2)

Circe
Grasshopper b2 f3
Neutral Pg7 Gc6

- *1.- g8=nG#
- 1.g6 2.nGh6 3.nGf6 4.g5 5.nGh4
- 6.g × h4(nGh8) 7.nGh3 8.nGe3
- 11.h1=nG 12.nG × f3(Gf8) Gf2#

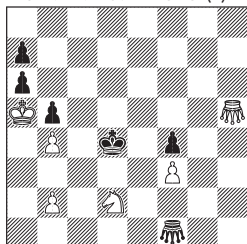
G Gerhard Pfeiffer
C+ Problemkiste 2001



h=4 2sols (2+1)
Grasshopper b1

1.Kc5 Se5 2.Kb6 Gb7 3.Ka7 Sc6+
4.Ka8 Gd5=
1.Ke4 Gf5 2.Kf3 Se5+ 3.Kg2 Gd5
4.Kh1 Sf3=

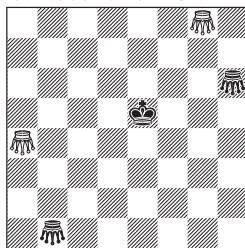
H C+ Flemming Sørensen
Thema Danicum 1979 (v) Pr



h=4 4sols (6+6)
Grasshopper f1 h5

1.Ke3 Sc4+ 2.Kxf3 Se5+ 3.Kg2 Gd5
4.Kh1 Sf3=
1.Ke5 Ge2 2.Kf6 Se4+ 3.Kg7 Ge5
4.Kh8 Sf6=
1.Kd3 Se4 2.Kc2 Ge2 3.Kxb2 Ge5
4.Ka1 Sc3=
1.Kd5 Sc4 2.Kc6 Se5+ 3.Kb7 Gd5
4.Ka8 Sc6=

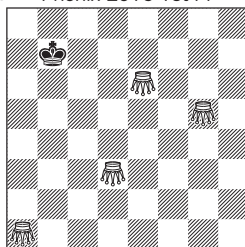
I C+ Václav Kotěšovec
StrateGems 2022 3rd HM



h=9 4sols (2+3)
Grasshopper 2+2

1.Kd5 Gc4 2.Kc5 Gc6 3.Gb6 Gd7
4.Gd4 Gd3 5.Kb6 Gd5 6.Ga7 Ge4
7.Kb7 Gf3 8.Gb8 Gd5 9.Ka8 Gc6=
1.Ke4 Gf4 2.Kf5 Gf6 3.Kg6 Gg5
4.Gh7 Gg7 5.Kf7 Ge5 6.Ge6 Gd4
7.Gg8 Gc3 8.Kg7 Ge5 9.Kh8 Gf6=
1.Kd4 Ge4 2.Kc4 Gb3 3.Kd3 Ge3
4.Gd2 Ge5 5.Kc4 Gb4 6.Kb3 Gb2
7.Ga2 Gf6 8.Kb2 Gd4 9.Ka1 Gc3=
1.Kf4 Gg4 2.Kf5 Ge6 3.Gg6 Gd5
4.Kg4 Gh3 5.Gh2 Gh1 6.Kf3 Ge4+
7.Kg2 Gc6 8.Gg1 Ge4 9.Kh1 Gf3=

K Václav Kotěšovec
C+ Phénix 2016 1st Pr

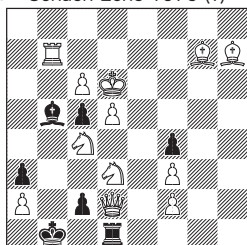


h=7 3sols (4+1)
Grasshopper 4+0

1.Ka6 Ga7 2.Kb5 Ga5 3.Kc6 Gb6
4.Kd6 Gd7 5.Kc6 Ge7 6.Kb7 Gac7+

7.Ka8 Gb7=
 1.Kb6 Ga6 2.Kc5 Gb5 3.Kb4 Ge2
 4.Ka3 Ga4+ 5.Kb3 Gc2 6.Ka2 Gb2+
 7.Ka1 Ge2=
 1.Kc6 Gb6 2.Kd6 Ge6 3.Ke7 Ge8
 4.Kf6 Gg7 5.Kg6 Gh5 6.Kh7 Gf5
 7.Kh8 Gg6=

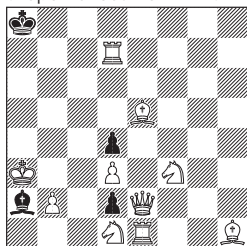
L Horst Bäcker
 C+ Schach-Echo 1976 (v)



#2 (12+7)
 Circe

1.Kxc5(Pc7)! zz
 1...c1=Q/c1=S/c1=R/c1=B/R~
 2.Sxc1(Qd8)/Sxa3(Pa7)/Rxb5(Bc8)/
 Se1/Qxc2(Pc7)#

M C+ Norman A. Macleod
 Europe Echecs 1977 2nd HM

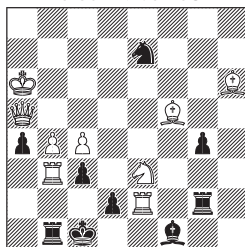


#2 (10+4)
 Circe

1.Kb4! zz
 1...dxe1=Q(Ra1)+/dxe1=B(Ra1)+/

dxe1=S(Ra1)/dxe1=R(Ra1)
 2.Sxe1/Sd2/Qe4/Sg1#
 1... B~ 2.Ra7#
 (1... Bb1 2.Ra7,Qe4,Sf~#)

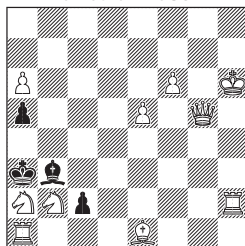
N Hubert Gockel
 C+ Die Schwalbe 1981



#2 (9+9)
 Circe

1.Qd5! (2.Qxd2(d7)#)
 1...d1=Q/d1=R/d1=B/d1=S
 2.Sxd1(Qd8)/Rxc3(Pc7)/Sc2/
 Qxd1(Sg8)#

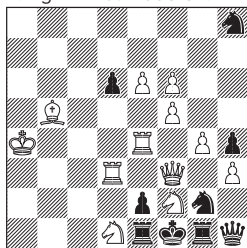
O Michel Caillaud
 C+ Thèmes-64 1983 Pr



#2 (10+4)
 Circe

1.Qe3! zz
 1...c1=Q/c1=R/c1=B/c1=S/a4/
 Kxb2(Sg1)
 2.Sxc1(Qd8)/Qxb3(Bc8)/Sb4/Qc5/
 Sc4/Qc1#

P C+ Michel Caillaud
diagrammes 2003 3rd Pr



#2 (12+9)
Circe

```
*1.- exd1=Q(Sb1)+ a
2.Rxd1(Qd8)# A
  1.-exd1=B(Sb1)+ b
2.Sxd1(Bc8)# B
  1.e7! (2.Sxh1(Qd8)#)
1... exd1=Q(Sb1)+ a
2.Sxd1(Qd8)# B
  1...exd1=B(Sb1)+ b
2.Rxd1(Bc8)# A
  1. ... exd1=S(Sb1)/exd1=R(Sb1)
2.Sd2/Sxh1(Qd8)#
  1. ... Qxh3(h2)/Qh2/Se3/Rxd1(Sb1)
2.Sxh3(Qd8)/Sh1/Sxe3(Sb8)/Qxe2#
```

Buch am Erlbach, 19.02.2025
Manfred Rittirsch

[用語集]

問題設定

Parry Series (PS): Series-Direct 系で、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。黒は抵抗する。

Series-A → B : 指定された手数だけ白が連続して指し、局面 A から局面 B に至る手順を求める。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。

フェアリー条件

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。

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

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。

AntiKings: チェックの概念を逆にしたルール。すなわち、このルールでチェックとは、通常の意味でチェックがかかっていない状態を指す。

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

Chameleon Chess: KとP以外の駒は、動くたびに $S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q \rightarrow S$ の順で種類が変わる。

Circe Turncoat : 取られた駒は通常のCirceの再生位置に、色を変えて再生する。

Lortap : Patrolの反対。紐のついている駒は、駒を取ることができない。

Madراسي : 同種の駒によって取りをかけられている場合、その駒は動けない。

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、黒はそこから選択できる)。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。

Sentinels Pion Advers : P以外の駒を動かしたとき、その動く前の位置に違う色のPが発生する。細則はSentinelsに準じる。

SuperAndernach : 動かした駒は、取りのあるなしに関係なく色が変わる。

SuperCirce : 取った駒を任意の地点に復活させることができる。復活させなくてもよい。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。

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。

Vogtländer Chess: Kにチェックがか

かっているとは、「敵のKに取りがかかっているとき」と定義したルール。

WhiteMaximummer : Maximummerの条件を黒ではなく白に適用したもの。

フェアリー駒

Double Grasshopper : 一度着地した地点からもう一度跳ぶGrasshopper。最初の着地地点では駒は取れない。局面を変化させない跳ね方はできない。

Double RookHopper : 一度着地した地点からもう一度跳ぶRookHopper。最初の着地地点では駒は取れない。局面を変化させない跳ね方はできない。

Kobul King : 特殊なRoyal駒。自軍のPではない駒Xが取られたとき、このRoyal駒の性能はXに変わる(これをKKXと表記)。自軍のPが取られたときは、通常のKに変わる(これをKKと表記)。KKの状態のときにのみキャスリングは可能。

LeafHopper: Qの利き筋の線上に何か駒がいるとき、その駒までの距離と同じ距離の地点に跳べる駒。

Mao : 最初に(0,1)、それから(1,1)と動くS。(0,1)のところになにか駒があるとその方向には跳べない。

Maorider : Maoをriderに延長した駒。

Neutral : 白および黒のどちらからでも動かせる駒。取ったり取られた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。

Orphan : 敵の駒によって取りをかけら

れているときに、その駒（複数可）の働きになる。それ以外の場合には動くことも駒を取ることもできない。Orphan が敵の Orphan に取りをかけているとき、その働きは敵の Orphan に伝達される。

TreeHopper: Q の利き筋の線上に何か駒がいるとき、その駒までの距離と同じ距離の地点にその駒から跳べる駒。

編集後記

前号で告知したように、この第 109 号から、解答を募集する従来のフォーマットに戻しました。そのために、本号は新作の出題のみです。解答やコメントは、Problem Paradise のホームページに載っているリンク、および本号のそれぞれのセクションに掲載されているハイパーリンクの先にある、Google Form をお使いください。解答は送った後でも編集可能で、くわしくはそれぞれの Google Form に書かれている指示をお読みください。解答の締め切りは**6月30日**です。結果発表は、2号後の111号に掲載されます。

本号では、年間賞を2つ掲載しました。Endgame 2024 のセクションでは、ジャッジとして予定されていた Mario G. Garcia さんの急逝に伴って、急遽代役をお引き受けいただいた、本誌でもおなじみの Martin Minski さんに、たいへん手際よく選評を書いていただきました。

た。そのすばやいお仕事ぶりに感謝します。熟読いただきたいのは、Manfred Rittirsch さんの微に入り細を穿った、Fairies 2013 の選評です。Rittirsch さんは病気を抱えながら、このジャッジの任務を最後まで完遂していただきました。その熱意に頭が下がる思いです。

それから、お気づきのように、本号からこの雑誌をバイリンガル誌として再出版させることにしました。チェス・プロブレム誌としては初めての試みだと自負しています。これによって、幅広い国内外の読者に会えることを願っています。とりわけ、フェアリー詰将棋が英語で紹介されるのは、これもおそらく初めてのことだと思います。海外の読者の関心を引き起こすことを期待しています。

解答、コメント、そして新作投稿の他に、本誌に対する感想などは編集長の若島宛にお送りください。宛先は gmail.com で wakashimatadashi まで。