

PROBLEM PARADISE

通巻 110 号

第 28 巻

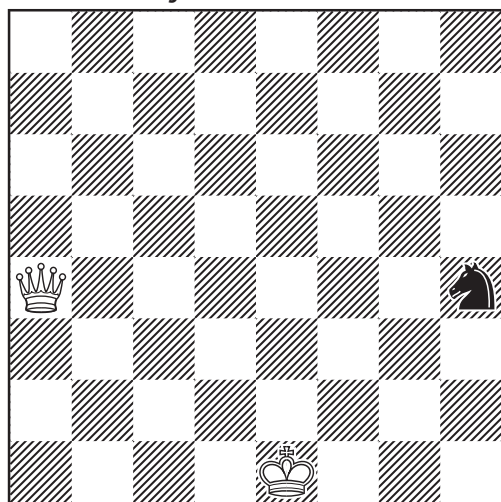
2025 年 4-6 月

日本チェス・プロBLEM協会オンライン機関誌

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

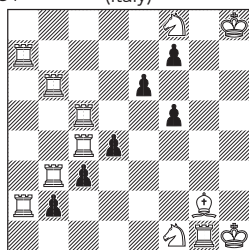
編集人：若島 正 (wakashimatadashi [at] gmail.com)

Thomas Maeder
F1632 C+ (Switzerland)
In memory of René J. Millour



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

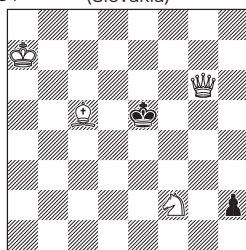
D765 Daniele Guglielmo Gatti
C+ (Italy)



#2vvvvv

(12+6)

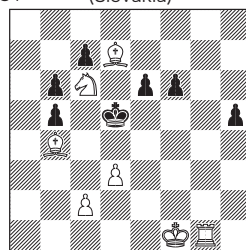
D766 Zoltan Labai
C+ (Slovakia)



#3

(4+2)

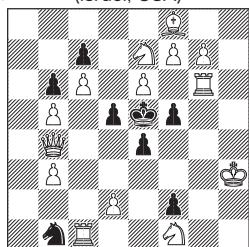
D767 Zoltan Labai
C+ (Slovakia)



#3

(7+7)

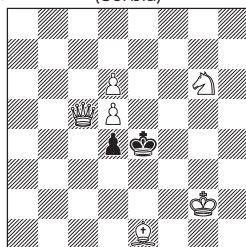
D768 Leonid Makaronez
Rauf Aliovsadzade
C+ (Israel, USA)



#3

(14+8)

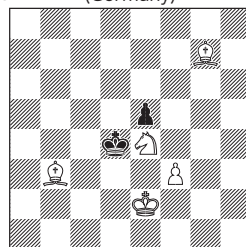
D769 Petrasin Petrasinovic
C+ (Serbia)



#4

(6+2)

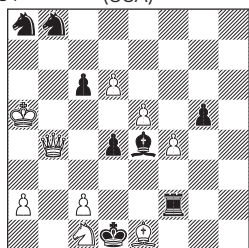
D770 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



#7

(5+2)

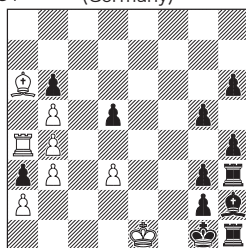
D771 Yuri Arefiev
C+ (USA)



#11

(9+8)

D772 Udo Marks
C+ (Germany)



#20

Black begins

(8+12)

ダイレクトメイト

担当者

若島 正

ジャッジ 2024-2025

Paz Einat (Israel)

今回は8局出題——実はこれが在庫のすべてです。緊急に作品の投稿をお願いします！

D772 は黒から指し始めますが、見慣れない条件だからと尻込みしないように。実は見かけほど難しくありません。

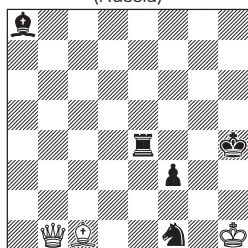
#n：白から指し始め、指定された手数で黒のKをチェックメイトにする手順を求める。黒は抵抗する。

v：紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。

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>

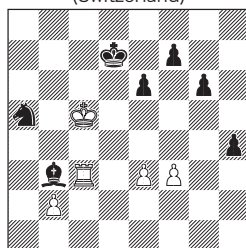
E276 Pavel Arestov
(Russia)



Draw

(3+5)

E277 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



Draw

(5+7)

エンドゲーム

Draw: 白から指し始め、ドローになる手順を求める。

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2025

Arpad Rusz (Romania)

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>

お知らせが遅くなりましたが、2025年の judge をルーマニアの Arpad Rusz さんにお引き受けいただきました。

今回の出題は2問。完全に解答できなくても部分点を差し上げますので、ぜひ挑戦してみてください。

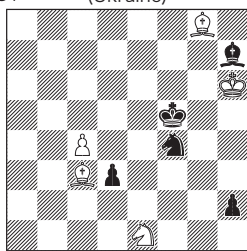
【訂正】

105 号に掲載された E242(Osintsev) は、手違いにより、すでに他誌で発表済みであったことが判明しました。

この作品は 2024 award の 3rd honorable mention に選ばれていましたが、これを取り消し、E274(Krug) を 3rd honorable mention に繰り上げます。

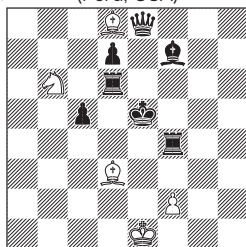
確認不足をお詫びいたします。

H1525 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



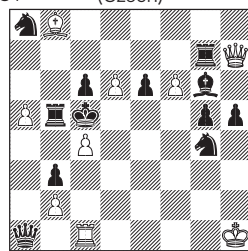
H#2 (5+5)
b)-Sf4 c)-Se1

Antonio Tarnawiecki
H1526 Steven Dowd
C+ (Peru, USA)



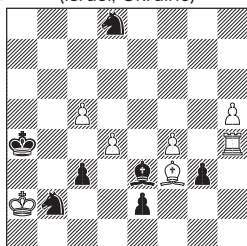
H#2 2sols (5+7)

H1527 Michal Dragoun
C+ (Czech)



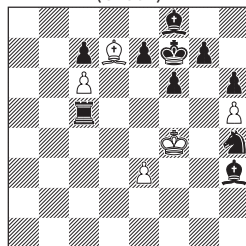
H#2 4sols (9+12)

Leonid Lyubashevsky
Sergey I.Tkachenko
H1528 Andrey Frolkin
C+ (Israel, Ukraine)



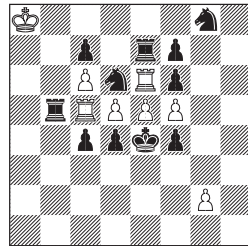
H#3 (7+7)
b)Ka2→a6

H1529 Miroslav Svitek
C+ (Czech)



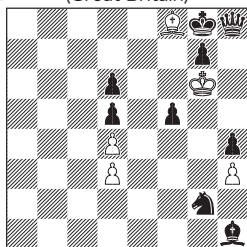
H#3 2sols (5+10)

H1530 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



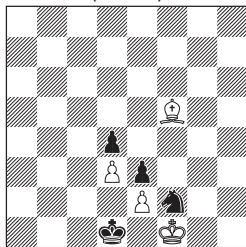
H#3 2sols (8+11)

H1531 Christopher J.A. Jones
C+ (Great Britain)



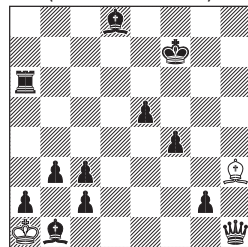
H#4.5 (5+9)
b)wBf8→b & bSg2→w

H1532 Sebastien Luce
C+ (France)



H#6 2sols (4+4)

H1533 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#6.5 (2+12)

ヘルプメイト

担当者

藤原俊雅

ジャッジ 2025

未定

●本号も9題の出題です。ご解答と短評をよろしくお願いいたします。

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。

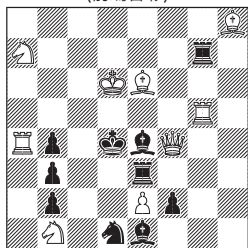
sols : solutions すなわち「解」のこと。指定された数だけ解があり、これは余詰ではなく、作意設定のうちに入っている。

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。

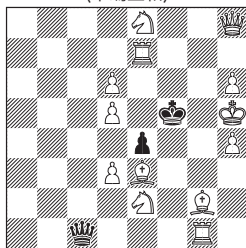
[https://forms.gle/
rzKJFJ8hSamjRDv79](https://forms.gle/rzKJFJ8hSamjRDv79)

S336 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



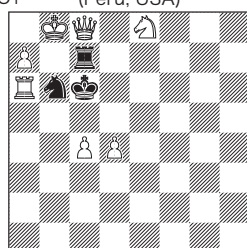
S#2 (9+10)

S337 Masakazu Nakajima
C+ (中嶋正和)



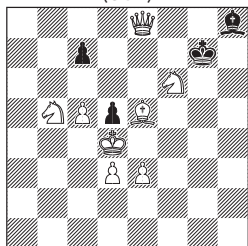
S#6 (13+3)

S338 Antonio Tarnawiecki
C+ Steven Dowd
(Peru, USA)



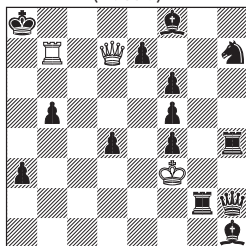
S#9 (7+3)

S339 Steven Dowd
C+ (USA)



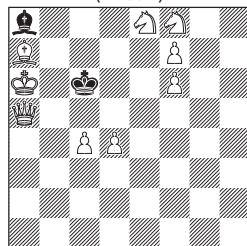
S#9 (8+4)

S340 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



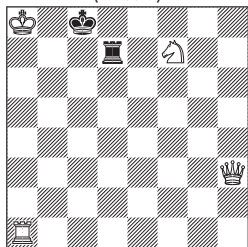
S#10 (3+14)

S341 Anatoly Stepochnik
(Russia)



S#12 (9+2)

S342 Aleksandr Pankratiev
(Russia)



S#18 (4+2)

セルフメイト

担当者

前嶋啓彰

ジャッジ 2024-2026

Sven Trommler (Germany)

☆今号は 7 題の出題です。

☆ S336 はセルフメイト入門。黒のディフェンスを探してみてください。

☆ S337 は詰将棋的に楽しめると思います。

☆ S338 は最終メイト形は想像しやすいので、どうやってその形に持っていくかを考えてください。

☆ S339 は黒番なら 1 手メイトなので (Fata Morgana)、パスする手を考えます。a7 のポーンをうまく使ってください。

☆ S340 は黒の B-R バッテリーが主役です。

☆ S341 も Fata Morgana です。黒 K は狭いので、うまく追い回してください。

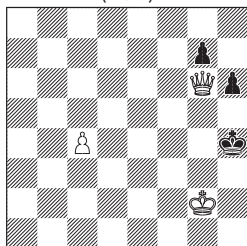
☆ S342 も長手数ですが、白 K の位置はメイトされやすい位置なので、黒 R をうまく誘導してください。

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。

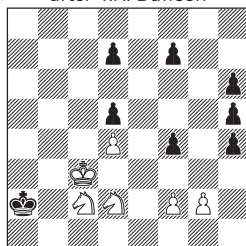
<https://forms.gle/LuPr6hd65SYZvCfR7>

F1629 Narayan Shankar Ram
C+ (India)



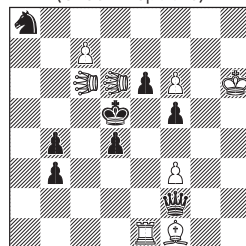
DS#9 (3+3)

F1630 Udo Marks
C+ (Germany)
after T.R. Dawson



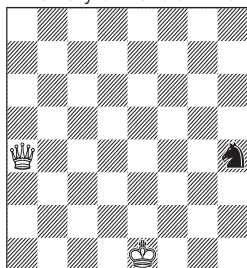
=12 (6+8)

F1631 Michal Dragoun
C+ (Czech Republic)



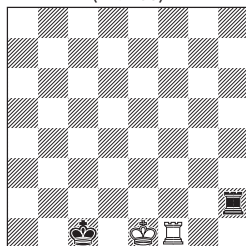
H#2 4 Sols (8+8)
Lion c6 d6

F1632 C+ I nomas maeoer
(Switzerland)
In memory of René J. Millour



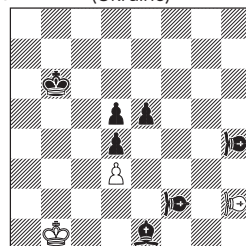
H#3.5 2 Sols (2+1)
3 Total Invisibles

F1633 Sébastien Luce
C+ (France)



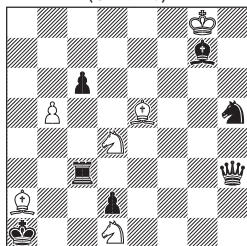
H#3.5 2 Sols (2+2)
Einstein

F1634 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



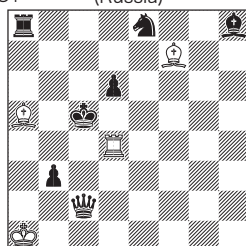
H#5.5 (3+7)
Vao h2 f2 h4

F1635 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



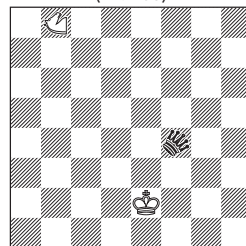
HS#3.5 2 Sols (6+7)

F1636 Georgy Evseev, Valery Gurov
C+ (Russia)



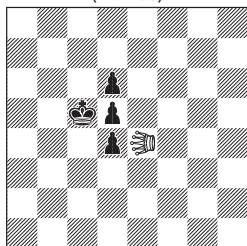
HS#4 (4+7)
b) bSe8→b8

F1637 Sébastien Luce
C+ (France)



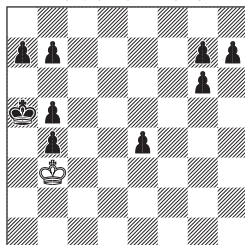
HS#6 2 Sols (2+1)
Circe
Zebra b8
Attractor Queen f4

F1638 Sébastien Luce
C+ (France)



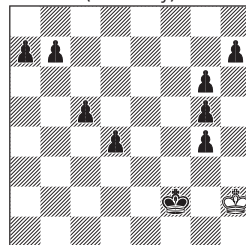
H=6 (1+4)
b) Rotate 270°
Circe Plus
Locust e4

Slobodan Saletic, Udo Marks
F1639 (Serbia & Germany)
C+ Version of F1013



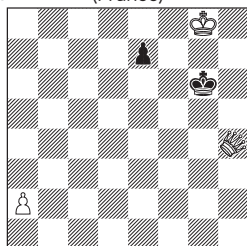
H=10.5 (1+9)

F1640 Udo Marks
C+ (Germany)



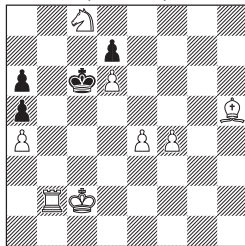
H=11.5 (1+9)

F1641 Sébastien Luce
C+ (France)



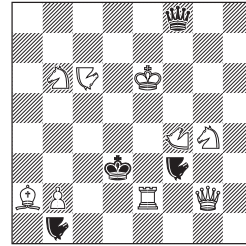
H==7 (3+2)
Attractor Queen h4

F1642 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



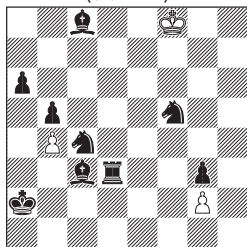
SH=26 (8+4)

F1643 Sébastien Luce
C+ (France)



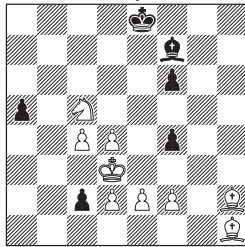
SS#5 2 Sols (9+4)
Zebra f4
Nightrider c6 b1 f3

F1644 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



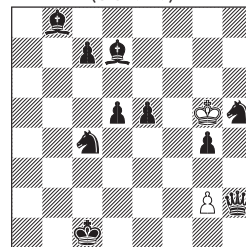
SS#28 (3+9)
Bicolores

F1645 Alberto Armeni
C+ (Italy)



PSH#5 (9+6)
Circe

F1646 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



PSS=27 (2+10)
Bicolores

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2025

未定

前号でお知らせしたとおり、今回は18作の新作を出題します。創作家のみなさま、わたしたちの芸術の第一目的は、解答者を喜ばせ、驚かすことだという点をどうかお忘れなく。そこで、わたしは解答者にとって魅力的だと思われる作品を優先的に選題しました。

対局系（黒は抵抗する）

尊敬する WCCI 2022-2024 のディレクターから投稿をいただいた **F1629** は Direct-self で、白が黒の K をチェックメイトにするよう強制される手順を求めます。

F1630 では、黒がテンポを使い果たさないよう慎重に指す必要があります。[=：最終目的がスタイルメイトであることを表示する。]

ヘルプメイト系

Michal さんがみごとなスタイルで再登場。**F1631** では4解すべてを見つける楽しみが味わえるでしょう。

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

F1632 はきわめて難解な Wenigsteiner なので、挑戦してみようという解答者の方々にちょっとしたヒン

トを。黒 K がメイトになる位置は d3 と a1 です。Thomas さんは Popeye における Total Invisible の実装改良に尽力され、2024 年末までに 12 回ものアップデートを行いました。この作品のもとなっている René さんの不完全作品 (<https://juliasfairies.com/problems/no-1572/>) を完全に修正することはできませんでしたが、**F1632** はその作意に最も近い、美しい形に仕上がっています。

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

続く **F1633** も Wenigsteiner で、2 解とも最後には ideal mate になります。[Einstein：Einstein Chess：K 以外の駒は、駒を取ると、その駒は $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q$ の順でランク上がる（Q はそのまま）。逆に、駒を取らないで移動すると、その駒は $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$ の順でランク下がる（P はそのまま）。P は 8 段目に到達しても成れない。1 段目に発生した P は double step および triple step ができ、そのとき 5、6 段目にいる敵の P はそれをアンパサンで取ることができる。]

ウクライナの 2 人により共作 **F1634** は、単一解ながら興味深い要素をいくつか含んでいます。

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

ヘルプセルフメイト系

F1635 は、cross-check 好きにとつて楽しめるはずです。

[Helpself: 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。]

ロシアの 3 人の共作 **F1636** は、ピンラインを主題にしています。

Wenigsteiner の **F1637** に は Attractor Queen という駒が登場します。この Q は、何か駒があるラインの方向にしか動けません。この駒はフェアリー駒とみなされ、取られたときの再生位置は敵陣の 8 段目になることにご注意ください。

[Circe:K 以外の取られた駒は初形位置に再生する。R および S の初形位置は取られた場所の色によって決まる。P の初形位置は取られた筋の 2 段目。フェアリー駒の初形位置は取られた筋の 8 段目。取られた駒の初形位置が何らかの駒によって占領されているときはその駒は通常通り盤上から消える。初形位置に戻った R はキャスリング可能。初形位置に戻った P は 2 歩進むことが可能。

Zebra : (2,3)-Leaper。]

ヘルプスタイルメイト系

F1638 では Plus というルールが登場します。これは、駒が d4、d5、e4、e5 のどこかに位置する際、この 4 つのうち空いているマスのどこからでも駒取りができる、というものです。ツインでは、盤を 270 度回転した後、BK は e6、白の Locust は d4 に配置が変わります。

[Locust : 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。)]

F1639 と **F1640** では、単独の WK が黒の駒を何枚か取る必要があります。長い解の要点はわかるでしょうか？

F1641 の double stalemate の最終形が、それほど難しくないことを願っています。

[== : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。]

連続系

Luboš さんは K の長い行進を描くのが得意で、今回の 3 作 (**F1642**, **F1644**, **F1646**) もその例外ではありません。

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

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

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

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。]

F1643では2解とも見つけることで、作者の意図がより深く理解できます。
[Nightrider : (1,2)-Rider.]

Alberto さんも PSH# で再登場です。
F1645の図面だけを見て、そのテーマを推測できるでしょうか？
[Parse Series-help (PSH) : Series-help で、黒が連続して指す手順中にチェックをかけることもでき、その場合は直後に白が1手指す、としたもの。]

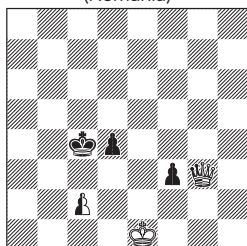
解答者のみなさま、これらの作品へのコメントをぜひお寄せください。作者は、自分の作品がどのように受けとめられたかを知るのを、いつも楽しみにしています。みなさまからのフィードバックは、informal tourneyの成功に欠かせないものです。どうぞよろしくお願いいたします！

【訂正】

Popeye 4.91 のリリースにおいて、我々の共作 F988 に次のような余詰が提示されました。

1.nQf3 0-0 2.[+wTib1] cxb1=nQ/nR Rc1#

F988c Eric Huber
Vlaicu Crisan
(Romania)



H#2 2 Sols (1+3+2)
3 Total Invisibles
Neutral Pc2, Qg3

これを次のように修正します：

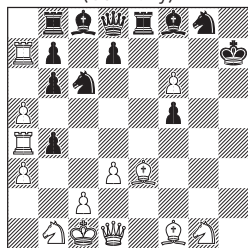
1.nQd6 0-0 2. [+wTib1] cxb1=nQ Rc1#

1.nQf4 TIxc2 2. Kd3 0-0-0[c2=wR]#

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。

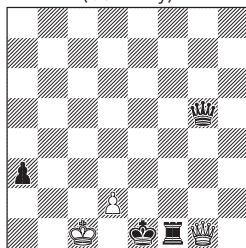
<https://forms.gle/r6jwvA5ALCBkxG6n6>

R392 Silvio Baier
C+ (Germany)



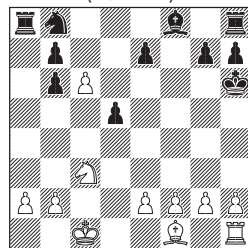
Proof Game 27.5 (13+13)

R393 Andreas Thoma
(Germany)



-2 & S#1 (3+4)
Proca Retractor
AntiCirce Cheylan

R394 Paul Răican
(Romania)



PSH-dia 19 (11+11)
Take & Make

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、フェアリー PG、Retractor が各 1 作の計 3 作です。
R392: どの P がどこで何に成ったのでしょうか。wP1 つは動かずに取られたはずですが、それはどれでしょうか。bRe8 はどこからどのように来たのでしょうか。
R393 : wP の駒取りを戻して、wK の周囲に黒駒が利くようにしてください。
R394 : PSH-dia (phser-dia と同) は、parry series help diagram の略です。初形から白が連続して指し、指定手数で出題図の局面にします。白はチェックしてもよく、その場合は直後に黒が 1 手指します。本作では、黒駒が動けるように何度もチェックする必要があります。なお、Take & Make で P が駒を取って成るのは、取られた駒の動きをした後に最奥に到達したときに限られます。皆様の解答・短評をお待ちしております。

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。

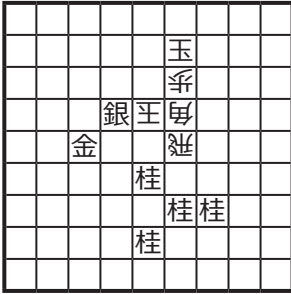
Proca-Retractor -n : 白から戻し始めて、n 手以内で、白が黒を 1 手でメイトにできるような局面を作るのが目的。黒は抵抗する。駒取りの有無と取られた駒の種類は、駒を取った側が決めることができる。なお、黒にも白と同様、逆算してから 1 手詰にする権利がある。これを Forward Defense という。

AntiCirce Cheylan : 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。取る駒がその原形位置に着地するような取りは禁手。

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

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/MxGZRuQade6ic35W7>

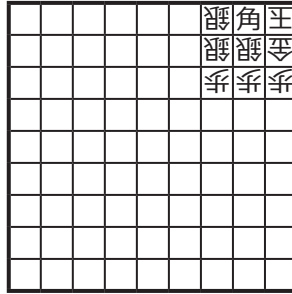
U372 島田春瑠



▲なし

協力詰 3手 3解

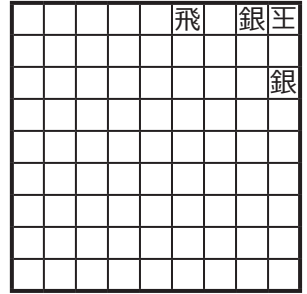
U373 出口信男



▲金

協力詰 19手

U374 駒井めい

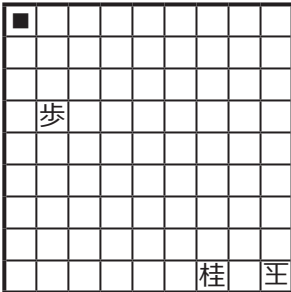


▲なし

Take&Make 詰 1手

b) 13銀→23

U375 原亜津夫

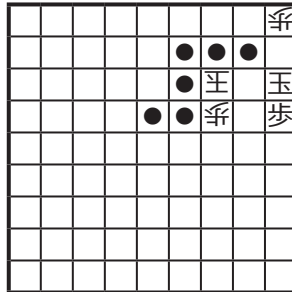


▲金 △桂

詰将棋 10手 (受先)

■ = Imitator

U376 原亜津夫

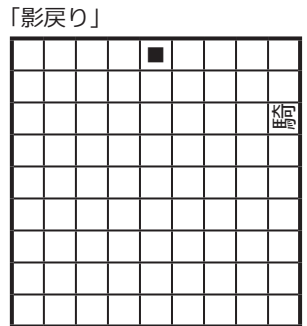


▲歩 △なし

非王手協力詰 13手

● = 石

U377 占魚亭



▲金

協力自玉詰 7手 (受先)

n 騎 = 中立 Knight 王

■ = Imitator

U378 橋本 哲

皇	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	皇
				飛			馬	
歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩
			歩					
香	歩							
	王	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛		馬						
	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

▲なし △歩

プルーフゲーム 21 手

U379 上田吉一

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

▲なし

協力自玉スタイルメイト 76 手

将棋

担当者

泉 正隆

ジャッジ 2024-2026

太刀岡甫

★今号は 8 作の出題です。

★ U372 は島田春瑠さんの協力詰です。本作には解が 3 つありますので、できるだけすべてをお答えください。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。

★ U373 は出口信男さんの協力詰です。前号の U366 は右下 3×3 の石垣でしたが、本作は右上 3×3 の石垣の初形です。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います。

★ U374 は駒井めいさんのツイン作品。問題図を a) とし、攻方 13 銀を 23 銀に変更した図を b) として解きます。どちらも手数は 1 手で、Take&Make というフェアリー条件が使われています。Take&Make では、駒を取った後には直ちに取った駒の利きで追加の移動を行わなければいけません。本セクションの末尾に Take&Make の例題を用意しましたので必要に応じてご覧ください。

★ U375 は原 亜 津 夫 さん の 作 品。Imitator を使用した受先の詰将棋です。Imitator の効果により、初形では玉は動けません。よって、初手は桂を打つしかありません。

★ U376 も原亜津夫さんの作品です。非王手ですので、最終手を除き、攻方も受方も王手を掛けてはいけません。受方の持駒はないので受方が指せる手は限られています。

★ U377 は占魚亭さんの協力自玉詰です。Imitator と中立 Knight 王が使われています。受方から指し始めて、最後の受方の着手が中立 Knight 王を詰ますこととなります。合駒などの王手解除で受方駒が盤上に出現する可能性はないので、初手は駒打ちであることが分かります。また、本作は「影戻り」と命名されています。タイトルが解図のヒントになるでしょう。

★ U378 は橋本哲さんのブルーフゲームです。橋本哲さんは 100 号 (U322) 以来の登場となります。将棋の実戦初形から 21 手で指定局面に到達する手順を求めてください。

★ U379 は上田吉一さんのスタイルメイト作品です。すべての駒（受方玉+攻方駒 38 枚）が配置されています。この局面から最短手数（76 手）で攻方に合法手がない局面に到達する手順を考えてください。

★本セクション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、将棋バ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。

【非王手】

最終手（目的を達成できるとき）を除き、双方は王手を掛けてはいけない。

【Take&Make】

駒を取った後、取られた駒の性能で駒を取らずにさらに移動する。さらなる移動ができない場合は駒取りもできない。王手や詰み等の定義は通常通り。

【補足】

- ・王手や詰み等の定義もこれを前提とする場合は K-Take&Make と呼ぶ。
- ・駒取りと移動をあわせて一手とみなす。
- ・移動先は駒を取った後の状態で選ぶ。
- ・成れる生駒での駒取り時、現在位置・駒取り地点・移動先のいずれかが手番側から見て可成地域の場合、成生を選択できる。

【Knight（騎）】

(1,2)-Leaper。つまり、1 対 2 の八方向に跳ぶ駒。

【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

【石（●）】

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らない。

【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。

【受先】

受方から指し始める。

【n 解】

解が複数あり、n 個の解を求める出題形式。

【ツイン】

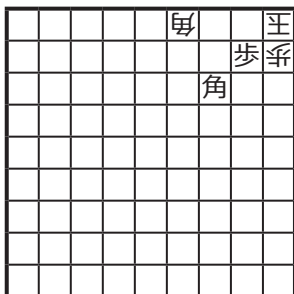
問題図を a) とし、b)、c) ……を指定された設定でそれぞれ解く出題形式。

【ブルーフゲーム】

実戦初形から指定手数で出題図に至る手順を求める出題形式。

Take&Make の例題

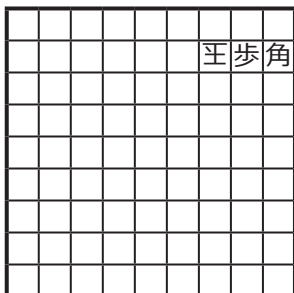
例題 1 泉正隆



▲桂

Take&Make 協力詰 3 手

例題 2 泉正隆



▲飛桂

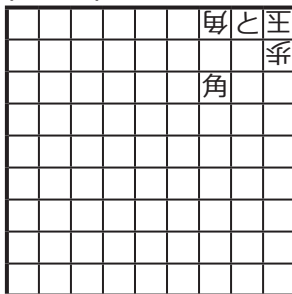
Take&Make 協力詰 3 手

例題の解答

例題 1

23 桂、同角 / 31 角、21 歩成 迄 3 手。

(詰上図)

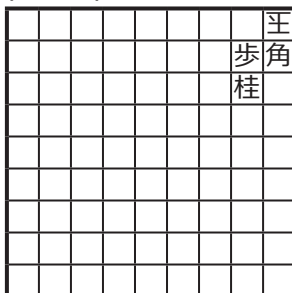


まずは 23 桂と打ち、これを角で取れば角は攻方桂の利きで 31 へ移動します。そのあとに 21 歩成とすれば詰み。玉でと金を取るには 21 の地点から攻方と金の利きでさらに玉が移動できないといけません。31 の地点は駒で埋まっており、11・22 の地点は攻方角が利いているのでさらなる移動ができません。なお、初手 21 歩成は同玉 / 31 玉が可能で詰んでいません。

例題 2

31 飛、同玉 / 11 玉、23 桂 迄 3 手。

(詰上図)



31 飛の捨駒で玉を 11 に運び、23 桂と打てば詰み。玉で 22 歩を取ると玉は 21 に移動しますが、21 には角が利いています。玉で 12 角を取ることもできません。もし玉が 12 角を取れば、玉は 12 の地点から角の利きで駒を取らずに動く必要がありますが、21 の地点には歩が利いていますし、12 → 23 方向には 23 桂が邪魔で動けません。

編集後記

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**9月30日**です。結果発表は、2 号後の 112 号に掲載されます。

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。