

PROBLEM PARADISE

通巻 111 号

第 28 巻

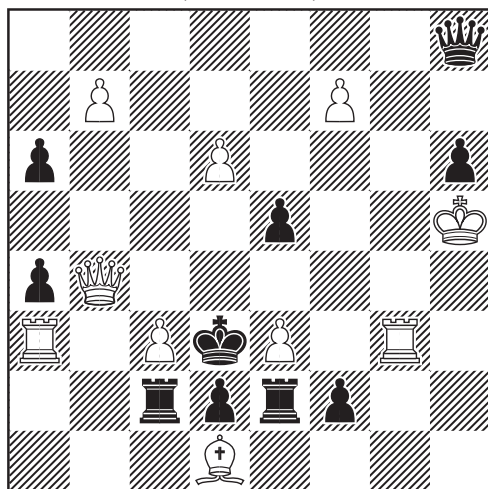
2025 年 7-9 月

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)

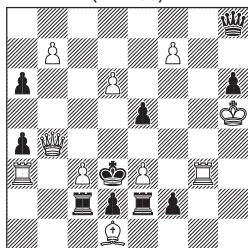
D773 Gérard Doukhan
C+ (France)



#2vvv

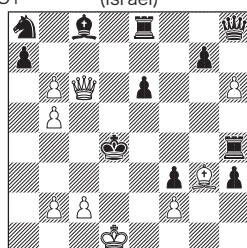
(10+10)

D773 Gérard Doukhan
C+ (France)



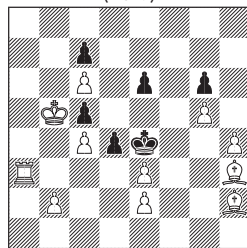
#2vvv (10+10)

D774 Leonid Lyubashevsky
C+ Leonid Makaronez (Israel)



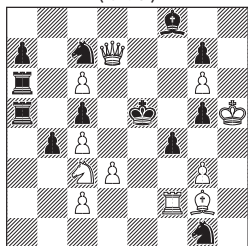
#3 (9+11)

D775 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



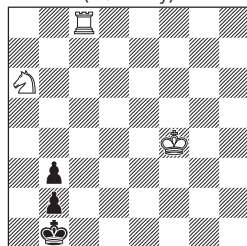
#4 (11+6)

D776 Leonid Lyubashevsky
C+ (Israel)



#4 (11+12)

D777 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



#10 (3+3)

ダイレクトメイト

担当者

若島 正

ジャッジ 2024-2025

Paz Einat (Israel)

☆今号の出題はわずか5題です。投稿が少ないと、このコラムもお休みになるおそれがあります。作家の方々の積極的なご投稿による支援が、コラム存続のために不可欠ですので、どうぞよろしくお願いいたします。

☆ **D773** は、c4 と e4 という2つの地点に注目してください。

☆ **D774** では、メインの変化3通りにおいて、遠くの地点で interference が起こります。

☆ **D775** では、間近に迫る stalemate に対処する方法を考えてください。

☆ **D776** では、遠くの地点で selfblock が起こります。

☆ **D777** は、手数の長さにかかわらず、本号の出題の中でいちばんやさしいはずです。

#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。

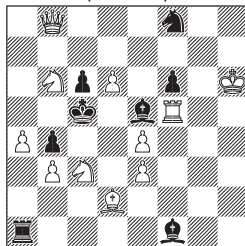
作品投稿や、解答および短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

<https://forms.gle/Cc5J6THbZxfq3ADx7>

Issue 109

☆解答募集形式に戻った初めての回、解答者は4名でした。まだ不慣れということもあって、仕方のない数字かと思いますが、解答募集に戻した意図をお汲みいただき、ぜひもっと多くの解答をお寄せくださいますように。特に、「今月のプロブレム」欄に応募していただいている方々は、こちらの問題でも腕試しをしてみてください。

D757 Zoltan Labai
C+ (Slovakia)



#2v

(11+8)

- 1.Sbd5? (2.Qxb4#)
1...Rxa4 2.Sxa4#
1...Bxc3 2.Sxc3# but 1...Bb5!
1.Scd5! (2.Bxb4#)
1...Rxa4 2.Sxa4#
1...Bc3 2.Sxc3#

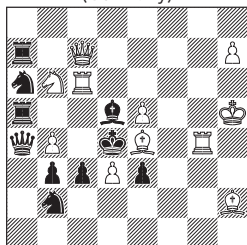
☆表面上では、紛れと作意でまったく変化手順が変わっていないように見えますが、実は違うSが mating piece になっています。ここがおもしろいところ。

須川卓二 : S だけ動かす攻めの統一感が良い。

中嶋正和 : 白Sのスイッチバックが狙いでしょうか。

☆全員正解でした。

D758 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



#2*v (11+10)

Set:

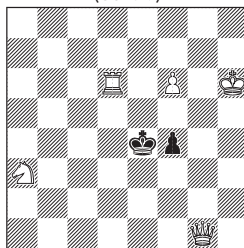
- 1...Be6 2.Bf5#
- 1...Bf7+ 2.Bg6#
- 1.Rd6? (2.Bf5,Bg6#)
- 1...Qd7 2.Bf5#
- 1...Qe8+ 2.Bg6# but 1...e2!
- 1.Qd6! (2.Bf5,Bg6#)
- 1...Rf7 2.Bf5#
- 1...Rg7 2.Bg6#
- 1...Rxf7+ 2.Bxf7#
- 1...e2 2.Bg1#
- 1...Sc5 2.Qxd5#

☆ 同じ mating move が、異なる黒の応手に現れる、いわゆる mate transference で、それが set、try、play という3相にまたがっています。

☆うまいと思うのは、1.Rd6? に対する 1...e2! の逃れの設定の仕方。2.Bg1+? なら d6R が c7Q を遮断しているため、2...Kxe5! で詰まないのです。

須川卓二：全ての防手に完璧な対応の図ですね。

D759 Petrasin Petrasinovic
C+ (Serbia)



#3 (5+2)

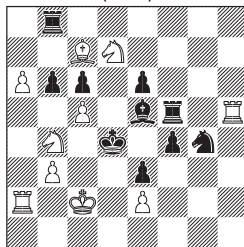
1.Sc2! Zz

- 1...Kf3 2.Rd4 Ke2 3.Qg2#
- 1...Ke5 2.Qc5+ Ke4 3.Qd5#
- 1...Kf5 2.Qg5+ Ke4 3.Qd5#
- 1...f3 2.Qd4+ Kf5 3.Se3#

☆ 1.Sc4? は 1...Kf3! で困ります。1.Sc2! が正解で、1...Kf3 に 2.Rd4 を発見すれば解決。

須川卓二：S を近づける初手は本命でした。

D760 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)

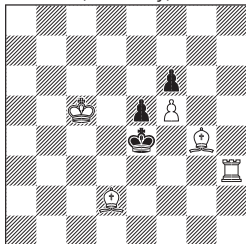


#3 (10+10)

- 1.Ra4! (2.Sxc6+ Kd5 3.Se7#)
- 1...Rf7 2.Sa2+ Kd5 3.Sc3#
- 1...Bd6 2.Sa2+ Kd5 3.Sc3#
- 1...Bf6 2.Se3+ Kd5 3.Sxf4#
- 1...Re8 2.Se3+ Kd5 3.Sxb6#

☆バッテリーで開いたSが連続して動いてメイトにするのが、いわゆる Siers battery。そこに5段目の half-pin を加えたのが工夫です。

D761 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



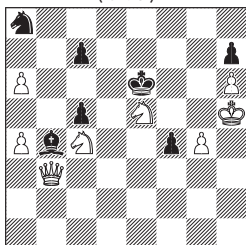
#4 2 sols (5+3)

1.Be3 Kd3 2.Bd1 e4 3.Bc1+ e3
4.Rxe3#
1.Bh5 Kxf5 2.Kd5 e4 3.Bh6 e3
4.Rf3#

☆ほとんど helpmate のような感触です。

須川卓二：Bの活躍が楽しめる作品。

D762 Leonid Lyubashevsky
C+ Leonid Makaronez (Israel)



#4 (8+7)

1.Sc6! (2.Sb6+ c4 3.Qxc4+ Kf6/
Kd6 4.Sd7/Qd5#)

1...Kf6 2.Sce5 c4 3.Qxc4 ---
4.Qf7#
1...Kd7,Kd5 2.Qd3+ Ke8 3.Sce5
4.Qd8#

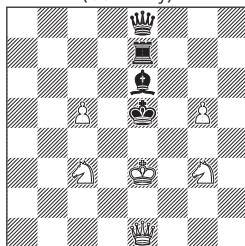
2...Kxc6 3.Qf5 --- 4.Qe6#

☆つかまえにくい形をしています。
1.Sc6! が flight square を2つ与えるだけに、なかなかの難手でしょう。

☆見どころは、最後の変化でSを取らせて3.Qf5! という静かな手。これで受けないのは意外でしょう。

☆正解者はいませんでした。

D763 Stefan Felber
C+ (Germany)



#6 (6+4)

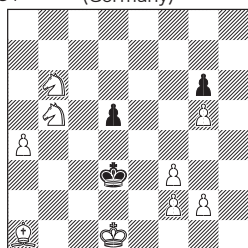
1.Qh1! (2.Qe4#)
1...Qg6 2.Qh8+ Qg7 3.Qh4 Bg4
4.Qxg4 Qg6 5.Qd4+ Ke6 6.Qd5#
4...Qxg5
5.Qxg5+ Ke6 6.Qf5#

☆ 1.Qb1? は 1...Qa8! の受けがありません。

Composer: Asymmetrie, Damenduell, Schwalbe.

☆ Schwalbe とはドイツの専門誌 Die Schwalbe にちなんだもので、「ツバメ」のマーク。

D764 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



#7

(9+3)

1.Be5! d5 2.f4 Ke4 3.Sxd4 Kd3 4.Sc2
Ke4 5.Se3 Kd3 6.Sd7 Ke4 7.Sc5#

☆ 変化がまったくない一本道で、
1.Be5~2.f4 で網を絞ればあとは容易で
しょう。

【採点結果】

☆ 採点は、WCSC や ISC で採用されて
いる方式を採用しました。つまり、#2
の場合はキーのみを答えても可。#3 以
上の場合は、指定の手数になる変化をす
べて書き、最終手の 1 手前の白の着手ま
で正しく書けていれば得点になります。

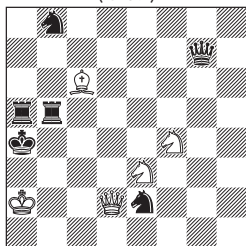
小畑勉 5 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 +
+ 0 = 5

塩見亮 5 + 5 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 +
+ 0 = 10

須川卓二 5 + 5 + 5 + 0 + 5 + 0 + 0 +
+ 0 = 20

中嶋正和 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 0 + 5 +
+ 5 = 35

E278 Michael Pasman
(Israel)



Win (5+6)

エンドゲーム

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2025

Arpad Rusz (Romania)

今号の endgame は 1 題のみ。たどり着ければ爽快なラストが待っていますので、取り組んでみてください。

次号では、2025Award を目指して問題数が増えることを期待しています！

Win: 白から指し始め、白勝ちになる手順を求める。

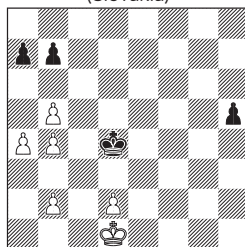
作品の投稿や解答または短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

<https://forms.gle/wp73DTii6b4EAdNR7>

Issue 109

Solving の大会と同様に、部分点を設けました。完答でなくても点数が獲得できますので、ぜひ解答の方にもチャレンジしてください。

E273 Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



Draw (6+4)

- 1.b6! (1 point)
- 1...axb6 2.b5 (3 points)
- 2...Kc4 3.Ke2 Kb4 4.d4 (4 points)
- 4...Kc4 5.Ke3 h4 6.b3+ Kd5 7.b4 Kc4 8.d5! (4.5 points)
- 8...Kxd5 9.a5 bxa5 10.bxa5 Kc5 11.a6 (5 points)

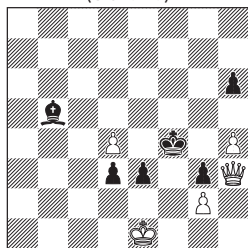
11...bxa6 12.bxa6 Draw
 [2...h4 3.Ke2 Kc4 4.Kf3 Kb4 5.Kg4
 Kxa4 6.Kxh4=]
 [3.Ke1? Kb4 4.d4 Kc4--+]
 [7...h3 8.Kf3 Kc4 (8...Kxd4 9.a5 bxa5
 10.bxa5 Kc5 11.a6=) 9.d5 Kxd5 10.a5
 bxa5 11.bxa5 Kc5 12.a6=]

ポーンエンディングの問題です。黒には強力なパスポーンがあるので、白もQサイドでパスポーンを作れる形にしておく必要があります。1.b3? などでは1...b6とされて固められてしまうので、1.b6! ~ 2.b5 が絶対。こうしておいてから、8.d5! と捨ててa ファイルから突破するのが作意でした。

若島：(3.Ke2 の後) P を取り合っても、黒はb 筋のダブルポーンなので、ドローになるのではないかと。

●ダブルポーンだけが残ると白負けになりますが、本譜のようにポーンを消してしまえばドローです。

E274 Michal Hlinka
 L'ubos Kekely
 (Slovakia)



Draw (5+6)

1.Qh1 (1)
 1...Ke4 2.d5! (2)

2...Kxd5 3.h5! (3)
 3...Ba4 4.Kf1! (4)
 4...Bb5 5.Ke1 Bc4 6.Kd1 Kc5 7.Qg1
 Bb3+ 8.Ke1 Kd4 9.Qh1 Kc3 10.Qg1
 Kd4 11.Qh1 Kd5 12.Qg1 Ke4 13.Qh1
 d2+14.Ke2 d1Q+ 15.Qxd1 Bxd1+
 16.Kxd1 Kd3 17.Ke1 e2 Draw (5)
 [1.Qc8? d2+ 2.Kd1 Ba4--+]
 [2.h5? d2+ 3.Kd1 Kd5 4.Qg1 Kxd4
 5.Qh1 Kc3 6.Qg1 e2#]
 [2...Bd7 3.Kd1 Kxd5 4.h5 Bg4+
 5.Kc1 Ke4 6.Kb2 d2 7.Kc2 Kf5 8.Qa1
 d1Q+ 9.Qxd1 Bxd1+ 10.Kxd1 Kg5
 11.Ke2 Kxh5 12.Kxe3=]
 [4.Qg1? Ke4! 5.Qh1 d2+ 6.Ke2
 Bb5+ 7.Kd1 Bd7!-+]
 [5.Qg1? d2#]
 [6.Qg1? Kd4! 7.Kd1 Bb3+ 8.Ke1
 Be6 9.Kd1 Bg4+ 10.Kc1 Bxh5-+]
 [7.Ke1? Be6! 8.Kd1 Kc6 9.Kc1 Bb3-
 +]
 [12.Kf1? Bc4! 13.Ke1 Kc5! 14.Kd1
 Bf7! 15.Ke1 Be6! 16.Kd1 Kc6
 17.Qg1 Bg4+ 18.Kc1 d2+ 19.Kc2
 Bxh5]
 [13...Ke5 14.Kf1 Bc4 15.Ke1 Kd5
 16.Kd1=]

白は駒得ですがピンチです。1...d2 ~ 2...Ba4+ を狙われているので1.Qh1はこの一手。これでいったん耐えて、タイミングよくQh4+ とチェックで反撃できるようにします。ただし、すぐに2.h5? とすると2...d2+ 3.Kd1 Kd5! がzugzwang となり失敗。2.d5! と捨ててから3.h5 とQ の道を広げるのがポイントでした。以下細かい応酬の末、ideal

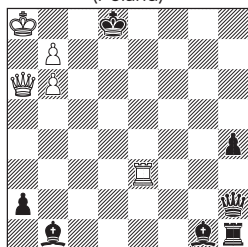
stalemate できれいに収束します。

中嶋：wQ が隅っこで動くのが面白い。

若島：白 Q と黒 B+dP が d1=Q+ で相殺した後、最終的には白 Kf4、黒 Kh4/Ph5 の形でドローになる、という予測は立つのですが、そこに至るまでの正確な手順がわからない。

●たしかにその通りで、17...e2 を指さずに BK が hP を取りに行った場合その形になりますね。

E275 Andrzej Jasik
(Poland)



Win

(5+7)

1.Re2! (1)
1...Be4! (1.5)
2.Rxe4 (2)
2...a1Q! 3.Qxa1 Qb8+!! (3)
4.Kxb8 Bh2+ 5.Qe5! (4)
5...Bxe5+ 6.Rxe5 Ra1 7.Rd5+!
(4.5)
7...Ke7 8.Rh5! Ra4 9.Rh6! Kd7
10.Rd6+! (5)
10...Kxd6 11.Kc8 Rc4+ 12.Kd8 Win
[1.b8Q+? Qxb8+ 2.Kxb8 Bxe3=]
[2.Qxa2? Qe5 3.Qg8+ Ke7 4.Qh7+
Kf8 5.Qxe4 Qa1+ 6.Kb8 Bh2+
7.Rxh2 Rxh2 8.Qf4+ Ke7 9.Qxh2
Qh8+ 10.Kc7 Qc3+=]

[2...Qb8+ 3.Kxb8 Bh2+ 4.Ka8 a1Q
5.Qa7+-]

[5.Re5? Rxa1 stalemate]

[7.Rh5? Ra4 8.Rh6 Rd4 9.Rd6+
Rxd6 10.Ka7 Rd7 11.Ka6 Rxb7=]

[9...Rc4 10.Rc6! Rxc6 11.Ka7 ± ;
9...Rd4 10.Kc7 Rc4+ 11.Rc6+-]

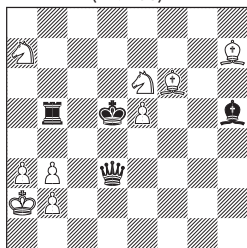
いかにも大きな花火が打ちあがりそうな初形です。1.Re2 の distraction に対し 1...Be4! で邪魔な B を消してから、2...a1Q で WQ を a1 におびき出し、3...Qb8+!! ~ 4...Bh2+ で h1R の利きを通そうというのが黒の壮大な構想でした。しかし、これに対して 5.Qe5! の返し技が用意されており、急に実戦的な R エンディングになります。7.Rd5+ は当然の手筋ですが 10.Rd6+ が鮮やかな決め手となり、ついに b ポーンのプロモーションが決まりました。

中嶋：BQ のサクリファイスが狙いでしょうか。

若島：いかにもらしい手が続くので、作意筋ではないかと思うのですが、すでに白が勝っているような気がするので、黒の最善の受けがわからず。

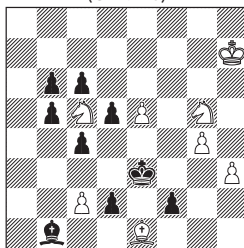
●お二人とも、2...Qb8+ の変化を解答されていました。

H1534 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



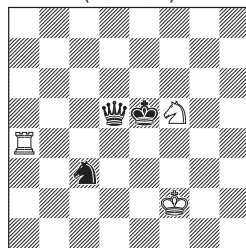
H#2 4sols (9+4)

H1535 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



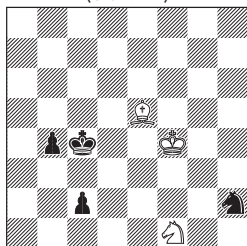
H#2 4sols (8+9)

H1536 Niels Danstrup
C+ (Denmark)



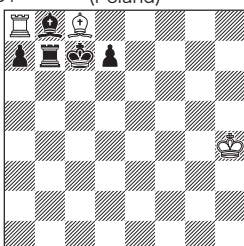
H#3
b/c)Sc3→c2/e3 (3+3)

H1537 Stanislav Hudak
C+ (Slovakia)



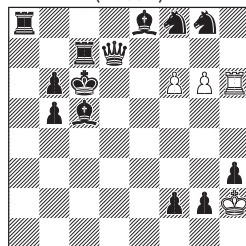
H#3 2sols (3+4)

H1538 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



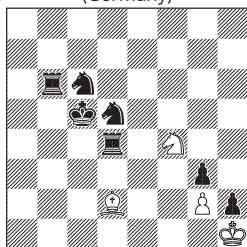
H#3
b)Rb7→a7 (3+5)

H1539 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



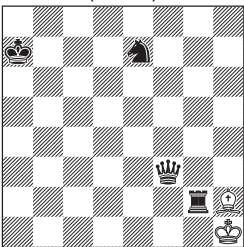
H#3 2sols (4+13)

H1540 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



H#4.5 (4+7)

H1541 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



H#7.5 (2+4)

ヘルプメイト

担当者

藤原俊雅

ジャッジ 2025

未定

●本号は8題の新作発表です。ご解答と短評をよろしくお願いいたします。

●それにしても担当業務も長くなるとマンネリ化してはいけませんねえ。93号からやっているので4年半ほどになるようです。自分の役割もそろそろ終わりと感じているので、後任の方がいればメールかXのDMにご連絡いただければと思います。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。

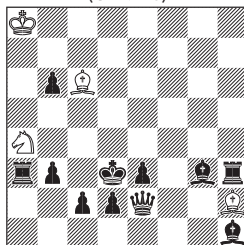
sols : solutions すなわち「解」のこと。指定された数だけ解があり、これは余詰ではなく、作意設定のうちに入っている。
b) c) ... : 問題図をa)とし、指定のように配置を変えた図をb) c) ...として、いずれもa)と同じ条件で解くこと。

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>

Issue 109

H1516 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



H#2 (4+11)

b)wBh2→wR

a) 1.Bb8 Be5 2.Ba7 Sb2#

b) 1.Rh7 Rh4 2.Rb7 Bb5#

●黒の駒が通った道を、その後で白の駒が通る。このBristolが狙いでしょう。

●ありきたりな筋で新作とは言えませんが、ヨチヨチルームみたいなものとお考えいただければと思います。

須川 : チェックにならないようにBとRの大移動

中嶋 : wKへのチェックを防ぐ。

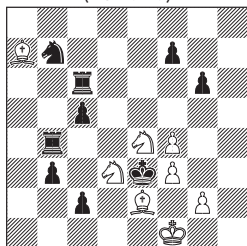
及川 : 最終手のために自駒でアンピン。双方の初手が良いですね。

塩見 : e2Qがやや重いか。

則 内 : Suppressed or pinned white men come around.

若島 : RB Bristol.

H1517 Mihaiu Cioflăncă
C+ (România)



H#2 4sols (8+9)

1.f5 Sdxc5 2.Kxf4 Sd3#
1.Rb5 Sexc5 2.Kd2 Se4#
1.Rd4 Sb4 2.c4 Sd5#
1.Kd4 Bxc5+ 2.Kc4 Sxb4#

● 1 解目と 2 解目は斜めの対称になっています。黒の初手の意味付けが異なるのは微妙ですが。

● はじめの 2 解だけでは作品とは言えないので、3・4 解目をどう付けるかが作家としての勝負どころ。この 2 解が異なる黒駒による d4 着手 (B1)、c4 着手 (B2) になっているのが細かいながらも見所です。

● 最終手は S による 4 地点からのメイト。

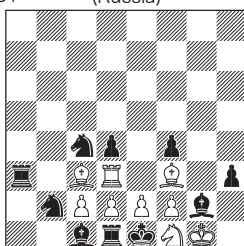
中嶋：Solving で出そうな問題の印象。

須川：初手 f5 が一番難解でした

及川：開き王手、スイッチバックして詰み、ピンメイトと様々な詰まり。bPc5 が陰の主役かな。

則内：I took time to verify all mates by living knights.

H1518 Aleksandr Pankratiev
C+ Yuri Gorbatenko
(Russia)



H#2 3sols (9+10)

1.Rxc3 Se3 2.Rxc2 Sxc2#
1.Sxd3 Bxd4 2.Sxf2 Bxf2#
1.Bxf1 Re3 2.Bxe2 Rxe2#

● 黒 K が完全に入玉して白 P が壁になっている珍形。黒はこの壁を壊す必要があるのですが、d2 だけは黒の利きが多すぎてダメのようです。

● よって c2, e2, f2 を取りにいきます。黒のルート上には白の駒があって、1 枚取ることになります。取られた駒と詰ませる駒が 3 解で入れ替わる、サイクリック・ジラヒがテーマでした。

● 紛れを解説しておきます。1.Se3 ~ 2.Sxc2 と外しにいくのは白 S のルートとダブってしまいアウト。1.Bxf3 ~ 2.Bxe2 と外すのは e2 への利きが無くなってアウトです。

● 今回の短編のなかでは唯一見られる作品。

須川：連続駒取り 3 解。パズルのようで面白い。

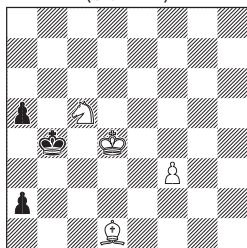
中嶋：黒 B,R,S での連続駒取り。

及川：サイクリック・ジラヒで、駒取りもサイクルになっていて巧い。

則内：House-wreckers wildly complete cycle Zilahi.

若島：Cyclic Zilahi.

H1519 Stanislav Hudak
C+ (Slovakia)



H#3 2sols (4+3)

1.a4 Be2 2.a3 Sd3+ 3.Kb3 Bc1#
1.a1=R Sb3 2.Ka4 Kc4 3.Ra3 Sc5#

● 白の駒のスイッチバック2パターン。
最小限の駒でやろうというのが作者の拘りのようです。

● それにしても f3P が残念。

中嶋：bP を 2 回動かす解が見えず大苦戦しました。

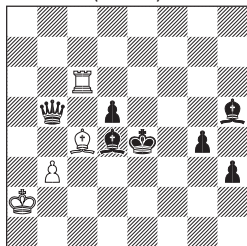
須川：もう 1 解は a1 = ? で悩みました。
見事に外されました

及川：B と S のスイッチバックで詰ます。
駒数が少ないこともあり、易しかったです。

則内：Lovely switch-backs make us happy to solve.

若島：The presence of wPf3 betrays everything.

H1520 Aleksey Ivunin
Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



H#3 4sols (4+7)

1.Be3 Bxd5+ 2.Kd4 Be4 3.Qe5 Rc4#
1.Bc5 Bxb5 2.d4 Re6+ 3.Kd5 Bc4#
1.Be5 Bf1 2.d4 Bxh3 3.Kd5 Bg2#
1.Qb8 Be2 2.Qf4 Bxg4 3.Ke5 Re6#

● 解探し的问题。ISC 対策としてはこういう問題を解くのが良いのかもしれない。

● 統一感があるのは、1・2 解目の最終手同地点着手くらいでしょうか。この作者の好きなテーマです。

● ただ、2・3 解目で黒の手のダブリが多いのが気になってしまうし、4 解目は 1.Bc3 として、スターフライトを実現してほしいと思っています。

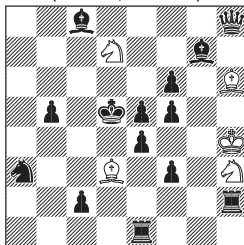
及川：bB が 4 方向に動くのかと思いました。

須川：初手 B 移動で纏めたかったかな

● やっぱり思いますよね。

則内：I expect thematic harmony in various mates.

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



H#3 2sols (5+14)

1.Rd2 Bxe4+ 2.Kxe4 Sb6 3.Rd4 Sf2#
1.Qd8 Sxe5 2.Kxe5 Bc4 3.Qd4 Bf4#

●壁を壊して K を運ぶタイプの作品。
 ●白の駒は左側の B, S は壁の破壊用、ピンされた右の B, S はメイト用と完全に役割分担されています。このタイプの作品全般的に言えることですが、盤面が 2 つに切れている感じで、駒の絡みに乏しいのが残念です。

●もちろん対照性自体は O なのですが、駒も多いしあまり取り柄のない作品。

須川：少ない攻め駒なのに 1 枚取らすのにはビックリ

及川：Kniest テーマ。bQ と bR が同じマスに移動して自己ブロックする所も良いですね。

中嶋：wK をピンしていた bQ/bR が d4 をセルフブロック。

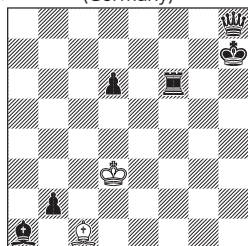
則 内：Sober starts in the crowd for unpin and brock.

若島：Kniest with unpin.

H1522 (Jones)

●既にアナウンスされている通り、107 号にて掲載済みの作品を誤って再出題してしまいました。採点対象外といたします。

H1523 Gunter Jordan
C+ (Germany)



H#5.5 (2+6)

1...Ke4 2.Rf5 Kxf5 3.Qf6+ Kxf6
 4.b1=B+ Bb2 5.Kh8 Bxa1 6.Bh7
 Kf7#

●黒の駒を捨てて単純な形に持っていくだけの逆算なのでつまらないですね。

●大事なのは白 K が黒マスに移動してから b1=B とするところくらいでしょう。

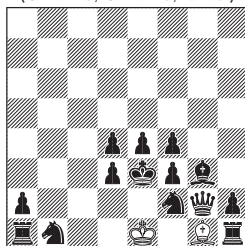
及川：bP を成らせるタイミングがポイント。詰み形が見えやすかったです。

則 内：I am impressed by the splendid story of moves.

若島：Not much strategy.

Sergey Tkachenko
 Andrey Frolkin

H1524 Leonid Lyubashevsky
C+(Ukraine, Ukraine, Israel)



H#7 (2+14)

1.Qf1+ Kxf1 2.Bh4 Ke1 3.Be7 Kf1
 4.Ba3 Ke1 5.Bc1 Kf1 6.Sd2+ Ke1
 7.Sf1 Bxf2#

● bSf2 が白 B にピンされていて、その B も黒 R にピンされている、完全に凝固固まった状態です（自由度が高いと潰れるので当然の処理です）。

●本作の最終的な目標はもちろん、白 B をアンピンすること。

●まず、初手の Q 捨ては初形と終形の

対比のために追加したものでしょう。

● b1S が動くと白のほうに詰んでしまう形で、このSはピンされているようなもの。このラインに駒を挟んで駒をFreeにしてあげる必要があります。そのために使うのが g3B。これを c1 まで動かすことで b1S が動けるようになり、S が f1 まで動けば、ついに白Bが動けるようになり、メイトを得ることができます。

● Series(連続) ものではよく見るような手順ですが、ノーマルなヘルプでは珍しく、長編ヘルプの類想感を脱していると思います。今回のベスト。

Author : Screening (5.Bc1!); unpinning (7.Sf1!) on the same 1st rank; wK' s oscillations.

須川 : 楽しいパズルでした

塩見 : よく見ると動かせる駒がほとんどない。

中嶋 : 予想したよりもシンプルなBとSでのセルフブロック。もっと複雑だろうと予想し、悩んでしまった。

及川 : 一人千日手で Bxf2 と指せる局面になるまで待つ。面白かったです。

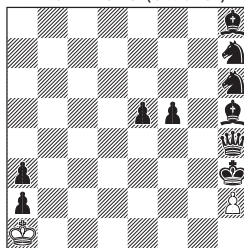
則内 : Cheers to the superior idea of relocating a knight.

若島 : Easy but great fun.

[コメント]

● Viktoras Paliulionis さんより、108号発表の H1515 (Bruno Stucker 作) の改案を2ついただきましたので掲載します。

Cf1 Viktoras Paliulionis
after H1515 (Stucker)



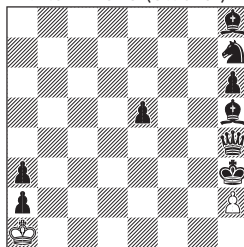
H#7 2sols

(2+10)

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

1.Bg4 Kxa2 2.Qh5 Kb3 3.Kh4 Kc4 4.Bh3 Kd5 5.Sf6+ Kxe5 6.Se4+ Kf4 7.Sg3 hxg3#

Cf2 Viktoras Paliulionis
after H1515 (Stucker)



H#7

(2+9)

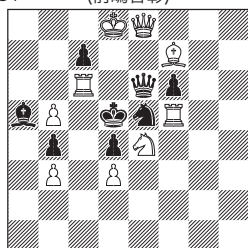
b)Ph6→f5 c)Qh4→c4

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

b) 1.Bg4 Kxa2 2.Qh5 Kb3 3.Kh4 Kc4 4.Bh3 Kd5 5.Sf6+ Kxe5 6.Se4+ Kf4 7.Sg3 hxg3#

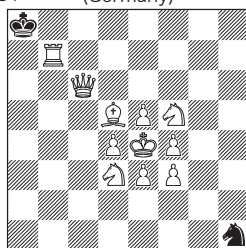
c) 1.Kg2 h4 2.Bg6 h5 3.Kh1 hxg6 4.h5 g7 5.h4 g8=Q 6.h3 Qxc4 7.h2 Qf1#

S343 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



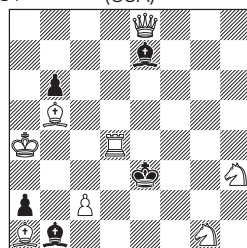
S#2 (9+8)

S344 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



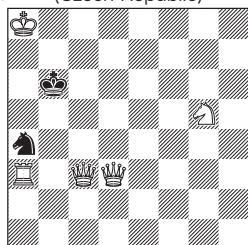
S#8 (11+2)
b) Ka8→d8

S345 Steven Dowd
C+ (USA)



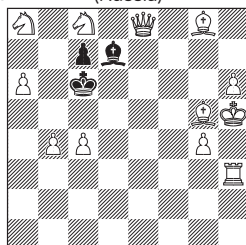
S#9* (8+5)

S346 Jozef Holubec
C+ (Czech Republic)



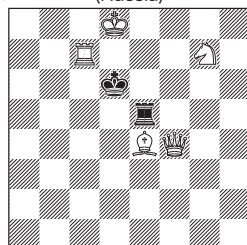
S#10 (5+2)
b) Sa4→g4

S347 Anatoly Stepochnik
C+ (Russia)



S#10v (12+3)

S348 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



S#10 2 sols (5+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 6 題の出題です。

☆ S343 は簡単なのでノーヒントとします。

☆ S344, S346 は Twin がついています。S344 の白 K のメイト形は想定しやすいので、黒 K を適切に誘導してください。☆ S345 のメイト形は 1 通りしかありませんので、再構成する方法を考えてください。

☆ S347 は白 K がメイトされるために不要な駒をうまく消してください。

☆ S348 は長編ですが、黒 K を大きく追い回すものではありません。白 K の周りにうまく駒を集めてください。

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。

*(set play) : selfmate の場合、黒から指し始める手順を表す。

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。

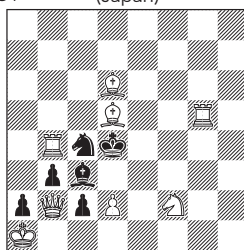
<https://forms.gle/LuPr6hd65SYZvCfR7>

Issue 109

☆ 109 号より、解答募集形式が再開されました。本号には 5 名の方より解答をいただきました。ありがとうございます。

☆ 解とコメントを以下に掲載します。なお、Setplay がある作品で Setplay の記載には 1 点を差し上げることとします。

S329 Hiroaki Maeshima
C+ (Japan)



S#3

(8+6)

1.Bg2!

1...c1=S 2.Bf1 Se2/d3 3.Bxe2/Bxd3 Bxb2#

1...c1=B 2.Bf4 Bxd2 3.Bxd2 Bxb2#

Yuri Arefiev: A good form for the embodiment of such a plan.

則内：相手の promotion によって応手を使い分ける所が好きです。

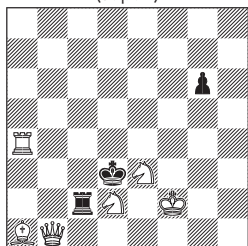
中嶋：白 B で黒のプロモーション駒を支配する。

☆ 自作。全員の方が正解でした。

☆ 黒の異なるプロモーションにより解が切り分けられるのはセルフメイトで頻出の手筋です。なお、このテーマは現在では黒の全種成 (AUW) による 4 解の切り分けまで達成されています。

☆ 1...c1=B の解の 2 手目は B1xd2 と書いても、Bxd2 と書いてもどちらでも正解としました。(同一地点に着手できる 2 つの同種駒があり、そのうち 1 つがピンされているときの書き方は、OTB においても統一見解があるわけではないと思います)

S330 Masakazu Nakajima
C+ (Japan)



S#5 (6+3)

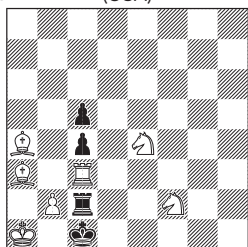
1.Sf1! g5 2.Ke1 g4 3.Se4 g3 4.Qd1+ Rd2 5.Sf2+ gxf2#

Yuri Arefiev: Unusual design of the game. Nice to solve.

則内：慎重に事を進めながらピンの形をずらす所が巧いと思います。

☆中嶋さんの作品。白の手順が繊細に限定されていることに着目ください。

S331 Steven Dowd
C+ (USA)



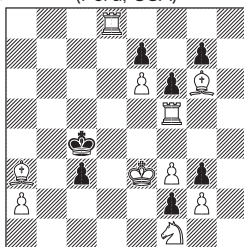
S#8 (Set play) (7+4)

1... Rxc3 2.b4+ Rxa3#
1.Sg4! Kd1 2.Rxc2 Ke1 3.Se3 c3
4.b3 c4 5.Bb5 cxb5 6.Sg2+ Kd1
7.Be2+ Kxc2 8.Bb2 cxb2#

Author: Fata Morgana with capture of mating piece, changed mate.

☆ Fata morgana には Setplay のメイトを再構築するタイプと異なったメイト形を作るタイプがあり、これは後者です。

S332 Antonio Tarnawiecki
Steven Dowd
C+ (Peru, USA)



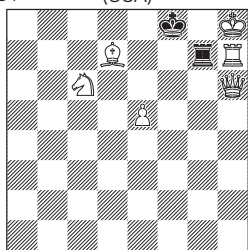
S#9 (Set play) (10+7)

1.Ke2 c2 2.Bc1 Kb4 3.Rd4 Kc3
4.Rfd5 f5 5.Ra4 f4 6.Rd6 exd6 7.e7
d5 8.e8R d4 9.Re4 d3#

☆掲載時の Set play の指定は誤りでした。申し訳ありません。

☆セルフメイトは様々な理由でアンダープロモーションを容易に組み込めます(極端な例は Bettmann の Babson Task の S#3 です)。ここでも黒 K の動きを制限しながらメイトにしないように R プロモーションが発生しています。

S333 Steven Dowd
C+ (USA)



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

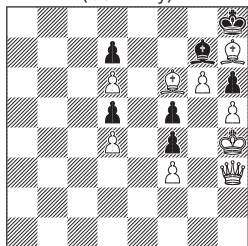
1... Kf7 2.Qe6+ Kf8 3.Qg8+ Rxg8#
1.Sb8! Ke7! (1...Kf7 2.Qe6+ Kf8
3.Qf6+ Rf7 4.Qd6+ Re7 5.Qh6+
Rg7 6.Sc6, s#8)
2.Qg5+ Kf7! 3.e6+ Kf8 4.e7+ Kf7!
(4...Rxe7? 5.Qh6+ Rg7 6.Sc6! s#8)
5.e8B+ Kf8 6.Qh6 Ke7 7.Sc6+ Kf8
8.Bf7 Kxf7 9.Qe6+ Kf8 10.Qg8+
Rxg8#

Author: Fata Morgana with
antiphönix and mate recovery.

☆ 規定手数に満たない変化 (Short
variation といいます) は記載しなくて
もよいことになっています。

☆ 白は set play のメイト形を達成する
ため、Pe6 をプロモーションして捨てる、
という手順を取ります。

S334 Gunter Jordan
C+ (Germany)



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

* 1. ... Bxf6#

1.Bxg7+! Kxg7 2.Qxf5 Kh8 3.Qxf4
Kg7 4.Qe5+ Kf8 5.g7+ Kf7 6.Bf5!
Kg8 7.Qg3 Kf7 8.g8Q+ Kf6 9.Q8g7+
Kf5 10.Qh3+ Kf4 11.Qg5+ hxg5#

Author: Abbau des Satzmattnetzes
mittels 3 x Kniest-Thema. Rundlauf
(D-5), wobei die wD eigentlich
schon an der richtigen Stelle
blockt, aber sie wird für die Lösung
zwischenzeitlich anderweitig
benötigt (Anti-Zielelement), stilles
Vorausopfer (L), Dreiecksmarsch
(k), Umwandlung (D), Antiphönix
(D), Mustermatt, Fata Morgana Typ
Weber (=Schlag der Satzmattnetzfigur).

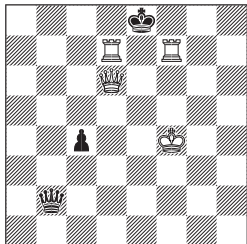
(Translated by the sub-editor:
Breaking the set mate' s mating
net, 3 x Kniest. Rundlauf(Queen),
where the white queen is actually
already blocking in the correct
place, but is temporarily needed
for another reason for the solution
(AntiZielElement), passive
sacrifice of Bishop, triangulation,
promotion(Q), antiPhoenix(Q),
model mate, Fata Morgana type
Weber (capture of the set mate
piece).)

Yuri Arefiev: Destroying the existing
net work of mate and creating a
new mate.

☆ Set mate をする駒を取るセルフメイ
トは Caillaud の有名な S#7 (Metaxa,

1987) があります。本作はそこから発展させ、他の要素と組み合わせています。

S335 Aleksandr Pankratiev
(Russia)



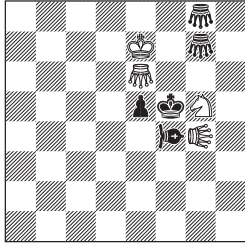
S#31

(4+3)

1.Rfe7+ Kf8 2.Rg7+ Ke8 3.Qg6+ Kf8 4.Rdf7+ Ke8 5.Rf5+ Kd8 6.Rd5+ Kc8 7.Qc6+ Kb8 8.Qc7+ Ka8 9.Qa5+ Kb8 10.Rg8+ Kb7 11.Rd7+ Kc6 12.Rc7+ Kd6 13.Rd8+ Ke6 14.Qa6+ Qb6 15.Qxc4+ Kf6 16.Rf8+ Kg6 17.Qf7+ Kg6 18.Qg7+ Kh5 19.Rf5+ Kh4 20.Qg5 Kh3 21.Qg4+ Kh2 22.Qg3+ Kh1 23.Qh3+ Kg1 24.Rc1+ Kf2 25.Ke4+ Ke2 26.Qf3+ Kd2 27.Qc3+ Ke2 28.Rc2+ Kd1 29.Rd2+ Ke1 30.Rd5+ Ke2 31.Qe3+ Qxe3#

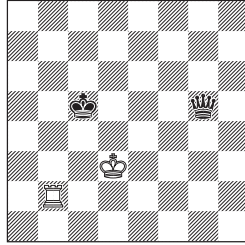
☆この作者特有の長手数セルフメイト。
7 駒 (ミニチュア) であることは一つの
評価点です。

F1647	Mykola Vasyuchko
C+	Mykhailo Galma (Ukraine)



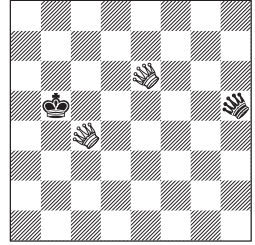
H#2 b) g8G→R (4+5)
Grasshopper e6, g7, g8
Vao f4, Leo g4

F1648 Eric Huber
C+ (Romania)



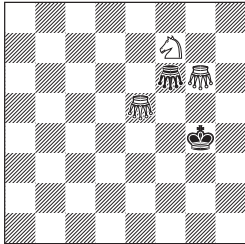
H#3 4 Solutions (2+2)
2 Total Invisibles

F1649 Ján Golha
C+ (Slovakia)



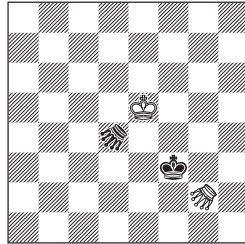
H#3 4 Sols (2+2)
Take&Make AntiTake&Make
Sparrow c4 e6 h5

F1650 Sébastien Luce
C+ (France)



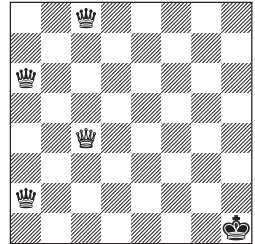
H#4.5 2 Sols (3+2)
 Circe
 Grasshopper e5 g6 f6

F1651 Sébastien Luce
C+ (France)



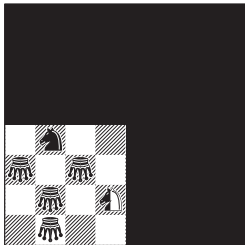
H#5.5 2 Sols (2+2)
White AntiDisparate
Contra Grasshoopper g2 d4

F1652 Sébastien Luce
C+ (France)



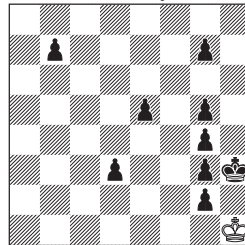
H#10.5 (1+4)
Attractor Queen c4 a2 a6 c8

F1653 Sébastien Luce
C+ (France)

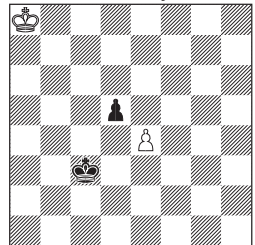


H=6.5 2 Sols (0+5+1)
Board 4x4
PWC
Grasshopper a3 b1 b2 c2
Neutral Sd2

F1654 Udo Marks
C+ (Germany)

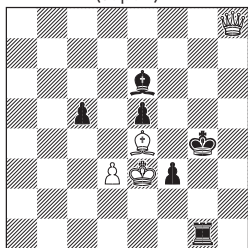

$$H=10.5 \quad (1+9)$$

F1655 Andreas Thoma
C+ (Germany)



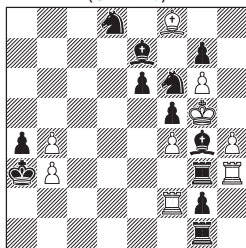
(*) H==3 (2+2)
SuperCirce
MonochromeChess

F1656 Hiroaki Maeshima
(Japan)



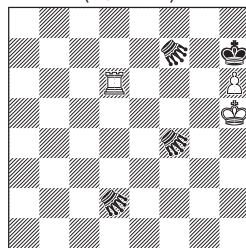
HS#3 (4+6)
b) wBe4→f2
PAD Chess Rex Inclusiv

F1657 Mykola Vasyuchko
(Ukraine)



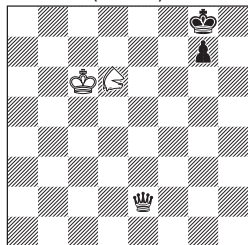
HS#3.5 2 Sols (9+12)

F1658 Niels Danstrup
(Denmark)



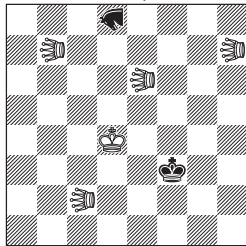
HS#5.5 (3+4)
Moose d2, f4, f7

F1659 Sébastien Luce
(France)



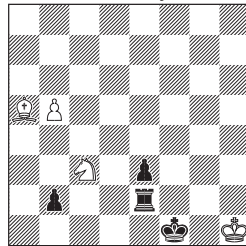
HS#8.5 (2+3)
Giraffe d6
Attractor Queen e2

F1660 Václav Kotešovec
(Czech Republic)



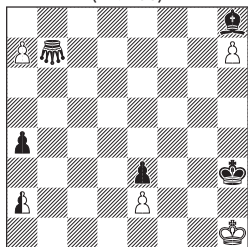
HS#8.5 3 sols (5+2)
Lion b7 c2 e6 h7
Nao d8

F1661 Dr. Rolf Kohring
(Germany)



SH#10 (4+4)
Danger Circe

F1662 Sébastien Luce
(France)



SS#19 (4+5+1)
Grasshopper b7
Neutral P a2

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2025

未定

創作家の強力なご支援のおかげで、今号では 16 題の新作を掲載することができました。残念ながら、今回は 対局系の作品がありません。今年最後の号のために、ぜひ対局系の フェアリーをいくつかご投稿いただければ幸いです。

ヘルプメイト系

ウクライナの二人組による **F1647** は、ヒントなしでも楽しめるやさしいスターターです。

[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。

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

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

F1648 と **F1649** は い ず れ も Wenigsteiner で、4 種類のカメレオン・エコー・メイトを含んでいます。どちらを好まれるか、またその理由をお聞かせください。

[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。

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。

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。

AntiTake&Make : 駒を取ったとき、取られた駒は同時にそこから移動する手を指さなければならない。その移動は、取られた駒の動き。

Sparrow: Grasshopper と 同 様 だ が、着地点が飛び越した駒を中心に 135° ずれた 2 地点のいずれか。]

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。]

Sebastien の Wenigsteiner **F1651** では、新しいフェアリー条件 White Anti Disparate（白は黒が指した駒と同じ種類の駒を指さなければならない）が導入されています。

[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。]

F1652 では再び Attractor Queen が登場します。これは「駒がある方向にしか動けないクイーン」です。

[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。]

F1654 は長手数ですが、どうか尻込みしないように——最終局面を思い描いてください。

F1655 (4 局めの Wenigsteiner) の set play が見えたら、ダブル・スタイルメイトに至るために、どのように手待ちをするかを考えてください。

[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。

Monochrome Chess : すべての駒は、その駒がいる同色のマス目にしか動かせないという条件。従って S は最初から動けない。キャスリングは 0-0 のみ可能。]

ヘルプセルフメイト系

F1656 では論考で詳しく紹介された新しいフェアリー条件 PAD Chess が登場します。これは「同じ駒が 2 回目の取りを行った場合、その取りを終えた直後に盤上から取り除かれる」というもの

です。Rex Inclusiv ではこの条件がキングにも適用されます。

Mykola の **F1657** は楽しく解けました——あなたも同じ感想を持たれましたか？ Niels の **F1658** は 2 解にできないかと思わせます——彼のアイデアを倍加させる、余詰のない設定を見つけられるでしょうか？

[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。]

最後の 2 作は 8.5 手のミニチュアで、最終局面を見つけるには想像力が必要です。

[Giraffe : (1,4)-Leaper。

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

Nao : Nightrider 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。]

連続系

F1661 では再び Danger Circe が登場します。

[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。

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。]

F1662 では、黒の Grasshopper を強制的に詰みに参加させるにはどうすれ

ばよいか、型破りな発想が求められます。
[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。

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ある。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。]

解答者の皆さまへ

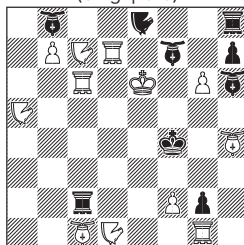
今回の問題セットがかなり難解であることは承知しています。やさしい作品をもっと並べられなかったことをお詫びします。少しでも解いて楽しんでいただければ幸いです。解けなかった場合でもぜひコメントをお寄せください——コメントを読むのはとても興味深く、たくさんのことを学べるからです。

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>

Issue 109

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

1.QLf5! **A** [2.RLf6# **B**]
1... BLd5 2.Bg3# **C**
1... BLd6 2.RLd2# **D**
1... Bg7/Bg5 2.B(x)g5#

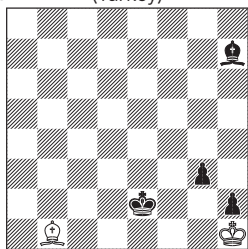
1.RLf6 **B?** [2.Bg3# **C**]
1... BLd5 2.RLd2# **D**
1... BLd6 2.QLf5# **A**
1... BLe5!
1... QLd5 2.RLd2#

Author: QLa5 has two routes to f5: QLa5-c6-d4-f5 or QLa5-c4-d6-f5. 1... BLd6 simultaneously closes the line for RLc6 while opening the line for QLa5. For 2.Bg3# **C**, we need the line QLa5-c6-d4-f5 to be open. QLe8 has two routes to e3: QLe8-d6-f5-e3 or QLe8-f6-d5-e3. 2.RLd2# **D** depends both on an arrival on the d-file as well as both its routes to e3 being closed.

Crisan: 正解者なし。作者は Djurasevic

cycle のエキスパートで、この優れた作例は、Lion 系の駒と効果のみを用いています。

F1613 Ali Okan Pandar
C+ (Turkey)



S#6 (2+4)
Koeko Maximummer

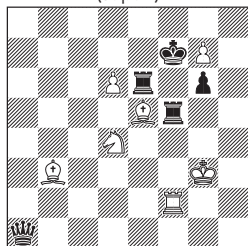
1.Bg6! Kf3 2.Kg1 Kg4 3.Bh5+ Kh3
4.Kh1 Bg6 5.Bf3 Be4 6.Bg2+ Bxg2#

則内：黒の B が白の B に磁石のように引き付けられる。

須川：だんだん密集して行く様は楽しめる。

Crisan：このフェアリー条件 2 つの組み合わせは難解なことで知られています。

F1614 Mei Komai
C+ (Japan)



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

a)1...Sxe6 2.Qe1 Sc7#

b)1...Sxf5 2.Qa3 Sg7#

Author: Capture prevention by pinning.

及川：The Battery and pin to wk changes.

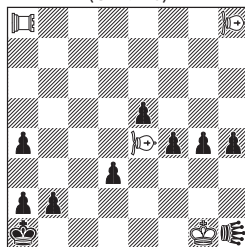
泉：駒取りの着手を非合法にするピン。初心者でも取つつきやすい。

則内：黒の Q が食事制限を行う医者のように振る舞う。

須川：ピンする黒の手が強欲条件解除の好手ですね。

Crisan：この可愛い短手数ヘルプメイトには教育的価値があり、解答者にも作品を作ってみようと思わせます。

F1615 Mykola Vasyuchko
C+ Mykhailo Galma (Ukraine)



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

1.LExa8 VAXb2 2.LEh8 VAXh8#

1.LExh8 PAXa2 2.LEa8 PAXa8#

Authors: Zilahi, Chumakov theme, alternating the first and second moves of the black pieces. Return of the white pieces.

及川：Corner-to-corner, switchback,

and Zilahi. It's easy and interesting.

泉：明快な対照性で好み。

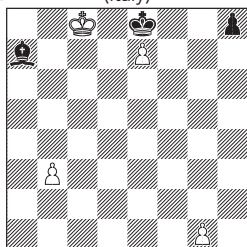
則内：移動距離最大の手で統一されて、とても楽しめます。

須川：Leoの大移動！見ごたえ満点です。

若島：Zilahi with switchbacks.

Crisan: 5人の解答者から正解とコメントをもらえました！ 全着手が盤の隅からまたは隅への手—このテーマを誰か示せるでしょうか？

F1616 Alberto Armeni
C+ (Italy)



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

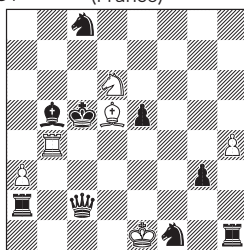
- a) 1.Bf2(S) gxf2-g4(S) 2.h6 Sxh6-h5(B)#
b) 1.Bxb3-b4(R) g3 2.Rf4(B) gxf4-d6(S)#

Author: Miniature.

則内：この複雑な条件でPが魔法の駒。

Crisan: 及川さんはb)が解けませんでした。2つのフェアリー条件の難しい組み合わせを表現した教育的な作品で、ツインのどちらもフェアリーメイト。

F1617 Pierre Tritten
C+ (France)



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

- 1.Qf2+ Kxf2-f7 2.Kxd6-f5 Bxh1-h3#
1.Qd2+ Kxd2-h6 2.Kxd5-g8 Rxb5-e8#
1.Be2 Kxe2-a6 2.Kxb4-a4 Sxc8-b6#

Author: Sacrifice of black piece for white King, allowing it anticipatory guard on first white move. Interchange of function between white officers (captured by black King / anticipatory guard / mate by capture). Diagonal-orthogonal correspondence.

及川：Cyclic Zilahi. Interesting!

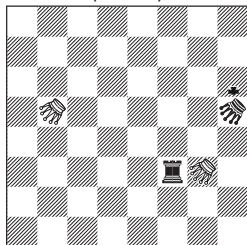
則内：この大冒険のためには盤全体を見渡す必要がある。

須川：初手Qで統一したかったところでしょう。

若島：Cyclic Zilahi with wK/bK hopping.

Crisan: Pierre お得意のテーマを、解答者にアピールする初形で！

F1618 Roméo Bedoni
Sébastien Luce
C+ (France)



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

1...CGa3 2.Rb3 CGc3 3.Rb4 CGa5#
1...CGB3 2.Rc3 CGf3 3.Rc4 CGe2#
1...CGc3 2.Rd3 CGe3 3.Rd4 CGc5#
1...CGe3 2.Rf4 CGg5 3.rCGc5 CGf5#

Authors: Multiple echoes. Black Rook is used to create the mating anti-battery but cannot break the check at the end.

及 川 : The procedure for Royal Contra-Grasshopper's move was a blind spot.

泉 : 明快な対照性で好み。

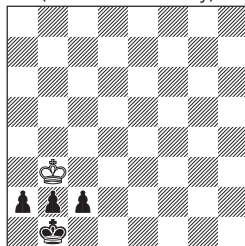
則内 : 少し異なる解で、見つけるのに苦労した。

須川 : 1 解わかりませんでした。

若島 : Unusual magnetic effect.

Crisan: 最後の解はまったく意外。白には初手に 5 通りしかなく、そのうちの 4 つが解になる。実に魅力的な Wenigsteiner !

F1619 Slobodan Šaletić
Udo Marks
C+ (Serbia & Germany)



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

a) 1.Ka1 Kb3 2.b1=R+ K:c2 3.Rc1+ K:c1=

b) 1.Kb1 Kc3 2.Ka1 Kd2 3.b1=B Kc1=

Authors: Kindergarten-Problem, Rex Solus, Under-Promoted, Ideal-Stalemate.

及川 : Different types of pieces to be promoted.

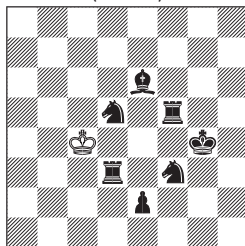
泉 : RかBか。少ない駒数で充分楽しい。

則内 : ごく簡単な作品だが、tempo を学ぶのに役に立つ。

須川 : 簡単そうでさにあらず、簡素形で見事な手。

Crisan: 全員が正解した唯一の作品。

F1620 Sébastien Luce
C+ (France)



H=3.5 (1+7)
b) bSf3→e4
Masand

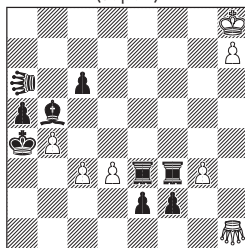
a) 1...Kb5 2.e1=Q Ka4
 3.Qe4[d3=w][d5=w][e6=w][f3=w]
 [f5=w]+ Rf4[e4=w] [f3=b]+ 4.Kg3
 Qe2=
 b) 1...Kxd3 2.Sf4[e2=w][e6=w]+
 Kd4 3.Sh3 Bxf5[e4=w]+ 4.Kf4
 Bxh3=

Author: Stalemates in Masand are relatively rare. This beginning position in square reveals two, in the same problem. In a) white King moves away from the square to be exposed in a4 to the check of black Queen of promotion which provokes five changes of colour of pieces. Pinned stalemate with five officers participating in the final picture. In b) white King is getting closer. Pawn e2 is not promoted but changes its colour, and we see at the end an economical stalemate with four actors including white King.

及川 : Qe4 that changes the color of the 5 pieces is very good.

Crisan: 及川さんだけが唯一の正解者でしたーおめでとうございます！
 Masandを解くときにいちばんの難関は、最終形を思い浮かべること。

F1621 Hiroaki Maeshima
 C+ (Japan)

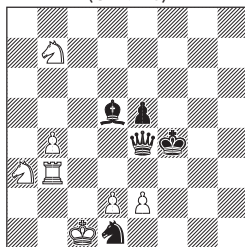


HS#3 2 Sols (7+9)
 Mars Circe
 Grasshopper h1
 Senora a1
 Rook-Lion e3 f3

1.K(e1)xf2 RLf1 2.Ge1 SEf6
 3.h8=Q+ RLd1#
 1.K(e1)xe2 RLe1 2.Gd1 SEe6
 3.h8=R+ RLa1#

Crisan: 正解者なし。黒が白の成駒の再生位置を占めることでみごとなcroscheckの詰み。

F1622 Mykola Vasyuchko
 C+ (Ukraine)

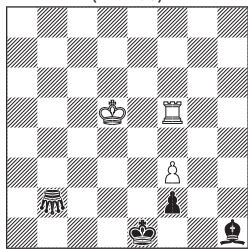


HS#3.5 (7+5)
 b) wSa3→e7

a) 1...Qh1 2.Rb2 Ke4 3.Sc5+ A Kd4
 4.e3+ B Sxe3#
 b) 1...Qxb4 2.Rb1 Bf3 3.e3+ B Ke4
 4.Sc5+ A Qxc5#

Crisan: 正解者は若島さんだけでしたーおめでとうございます！ 白の3手目と4手目を入れ替えるアイデアはすぐには見えません。Kの動きが入っている HS# は解くのが難しいものです。

F1623 Sébastien Luce
C+ (France)



HS#5 (3+4)
Grasshopper b2

1.Ke4 Gg2+ 2.f4 f1=R 3.Re5 Rg1
4.Kf3+ Kf1 5.Re3 Ge4#

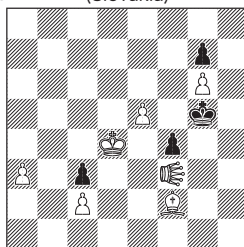
Author: Creation of a white battery King/Rook on the e-file and black battery Grasshopper/Bishop on diagonal a8-h1 with black Anderssen theme.

則内：白と黒の R が f 筋に双方の K を縛るコンパクトな位置。

若島：Creating B+G battery. Simple and elegant.

Crisan: 意表外のツークツワンク！

F1624 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



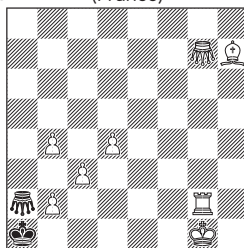
SH=12 (7+4)
b) wKe5
Checkless Chess
Fers f3

a) 1-10.Kf5-e6-d7-c6-b5-a4-xa3-b2-xc2-d1 13.c1=FE Kc3=
b) 1.Kxg6 2.Kh5 7.g1=FE 8-12.FEh2-g3-h4-g5-h6 Kf6=

Author: Meredith. Excelsior. Promotions to Fers. Model stalemates.

Crisan: 成ってできた bFE をフェアリー条件で無効にする手段をもとにした、ステイルメイトのエコー。

F1625 Sébastien Luce
C+ (France)



SH#16 (8+2)
Grasshopper g7 a2

1.Gc2 2.Kb1 3.Kc1 4.Gh2 5.Gf2
6.Kd2 7.Ke3 8.Gxd4 9.Gf2 10.Kd2

11.Kc1 12.Ga2 13.Gc2 14.Kb1
15.Ka1 16.Ga2 c4#

Author: Rundlauf a1-a1 by black King and a2-a2 by Grasshopper to eliminate white annoying pawn d4, allowing the mate by white Grasshopper on the long black diagonal.

泉：G と K の楽しい二人旅。K の助けを借りずに G 単独で c3 のポーンは取れるが、それではうまく G が a2 に戻ることができない。

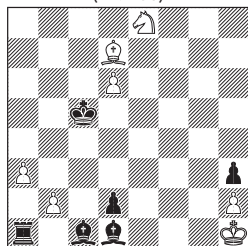
則内：黒の駒が大遠征で d4P を除去する。

須川：このルートはなかなか見えませんでした。紛れも多い。

若 島：Removal of wPc3 fails. Fine use of G as a shield.

Crisan: 新ドイツ論理派の必要条件を充分に満たしたみごとな作品。

F1626 Pascale Piet
C+ (France)



PSS#9 (7+6)

1.Sf6 2.Be8 3.d7 4.d8=Q 5.Se4+
Kc4 6.Qxd2 7.Qxd1 8.Qd6 9.Sd2+
Bxd2#

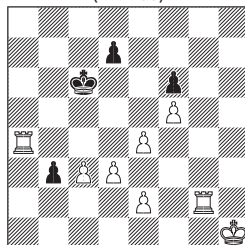
Author: Clearing of the line. Battery

mate.

則内：P と Q の垂直の動き、S の 3 段跳び。

Crisan: 2 連続の FML だが、parry 条件を使っているのは 1 手だけ。

F1627 Jean Carf
C+ (France)



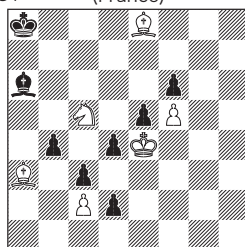
PSS#10 (8+4)

1-4.Kg1-f2-e3-d4 5.e3 6.Rb2
7.Rxb3 8.Rc4+ Kd6 9.Rb5 10.Re5
fxe5#

則内：気軽に解けて楽しめる R の動き。

Crisan: この手の作品は、どこで wK がメイトになるかを考えれば解けます。

F1628 Jean-François Carf
C+ (France)



PSS#11 (6+8)

1.Bb2 2.Bxc3 3.Bxd2 4.c3 5.cxb4
6.b5 7.Ba5 8.Bc7 9.b6 10.Bc6+ Bb7
11.Sd3 Bxc6#

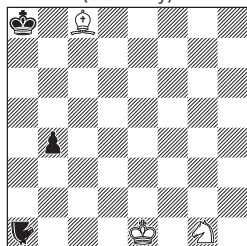
則内：きれいな初形とうまい手が印象的。

若島：Bringing Pc2 to c7 takes one move longer.

Crisan：白の B と P の巧妙な着手の後で、気持ちのいいツークツワンクのメイト。

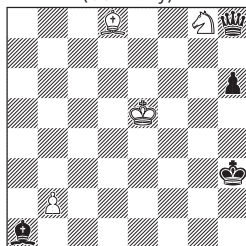
若島さん、みごとな解答ぶりであざやかな一位、おめでとうございます。則内さんも、すばらしい解答成績に加えて、優れたコメントをありがとうございました。須川さん、及川さん、泉さんの努力にも心から感謝します。そして最後になりましたが、塩見さんに温かいエールを送ります。みなさん、本当にありがとうございました。おかげで、わたしたちの愛するフェアリー欄を再び盛んにすることができました。

R395 Andreas Thoma
(Germany)



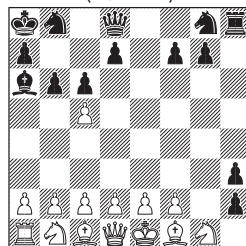
-3 & #1 (3+3)
Klan Retractor
AntiCirce Calvet
Nightrider a1

R396 Andreas Thoma
(Germany)



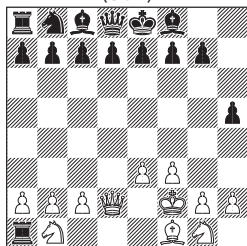
-3 & #1 (4+4)
Høeg Retractor
AntiCirce Cheylan

R397 Paul Răican
(Romania)



Proof Game 15.0 (14+14)
Sentinel

R398 Kevin Begley
C+ (USA)



Proof Game 10.5 (12+15)
Bolero

レトロ

担当者

松崎直樹

ジャッジ 2025-2026

Jorge Lois (Argentina)

☆今回は Retractor が 2 作とフェアリー PG が 2 作の計 4 作です。

R395: 黒のフェアリー駒の再生位置は白駒の再生位置と同じになることがあるので、白がチェックしたとき、その駒の再生位置と同じファイルの駒を取って受けられる可能性があります。逆に白が取られたくない駒と同じファイルの 1 段目に白駒を置けば、その駒が取られないようにできます。

R396: 白駒を入手できるように、黒が駒を取った局面に戻したいのですが、それには初形位置の黒駒が必要です。これは、駒を取った側が場所を決定してから、取られた側が駒の種類を決定するという条件下では一見不可能に思えます。しかし、局面の合法性を活用し、特定の黒駒の場合のみ成立するようにすることで限定できます。

R397: 駒が 2-7 段目を動く際に、余分な P を発生させず、必要な P のみ発生させる必要があります。P を取る以外にプロモーションでも盤上の P の数が減る点に注意してください。bRa8 はどのように取られたでしょうか。

R398: K・P 以外の駒の動きが、駒を取らないときに限り、その駒があるファイルに対応した動きに変わるというルールです (左から順に

RSBQKBSR)。駒を取るときは通常と同じように動かなければなりません。wRh1 はどのように取られたでしょうか。また、bRa1 はどのような経路で来たでしょうか。

皆様の解答・短評をお待ちしております。

☆ Bolero のルールと作例については、以下の記事を参照してください。

Petko A. Petkov (2019), Four new fairy conditions called “Bolero”, StrateGems 88. URL: <https://strategems.free.nf/archive/SG88.pdf>

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。

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

Høeg Retractor : 逆算の際、駒の起点をその駒の持ち主が決定し、駒取りの有無と種類を相手 (= 取られた駒の持ち主) が決定する。黒は抵抗する。

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。

AntiCirce Calvet : 取る駒がその初形位置に着地するような取りも許す Anticirce。

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。

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。

Bolero : K と P を除くすべての駒は、駒取りではない場合、次のように動く。

* a または h 筋にいる駒は、R のように動く。

* b または g 筋にいる駒は、S のように動く。

* c または f 筋にいる駒は、B のように動く。

* d 筋にいる駒は、Q のように動く。

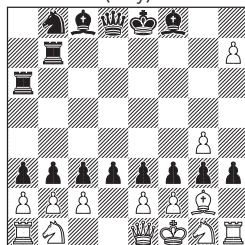
* e 筋にいる駒は、K のように動く。

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>

Issue 109

R388 Mario Parrinello
(Italy)

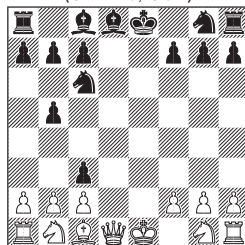


Proof Game 17.0 (14+15)
FaceToFace

1. d3 Sh6 2. Bxh6 hxd3 3. h4 Rh7
4. Bg6 gc3 5. h5 Rg7 6. Bf6 fb3 7.
h6 Rf7 8. Be6 ea3 9. h7 Re7 10.
Bd6 dh3 11. g4 Rd7 12. Bc6 cg3 13.
Bfg2 Rc7 14. Bb6 bf3 15. Kf1 Rb7
16. Ba6 ae3 17. Qe1 Rxa6

8 つの bP が 3 段目に横 1 列に並ぶように、wB を bP と向き合わせて bP を斜めに動かした後、bR を wB と向き合わせて wB を斜めに動かしていく。

R389 Andrey Frokin
Kostas Prentos
(Ukraine, USA)



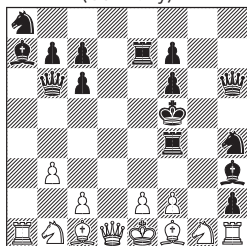
Proof Game 11.0 (13+15)
Circe
Multicapture

1. d4 e5 2. d5 Be7 3. Qd4 c5 4. dxc6 e.p.[+bPc7] dxc6 5. e4 Qd5 6. Bb5 Bd8 7. Kf1 cxb5 8. exd5 c5 9. dxc6 e.p.[+bPc7] Sxc6 10. Ke1 exd4[+wQd1] 11. c4 dxc3 e.p.[+wPc2]

wP が 3 回、bP が 4 回駒を取る。そのうち 3 回はアンパッサンで、白が同じ場所で 2 回行った後、黒も同じファイルで行う。シングルステップでは Multicapture の条件が成立しないためダブルステップとなる。wK は、wB が再生しないように、f1 に動いてから e1 に戻る。

Authors: Three en passant captures; the first two are exact copies (Pd5xPc5 → c7), the third has reversed colors (Pd4xPc4 → c2). White homepage.

R390 Silvio Baier
C+ (Germany)



Proof Game 30.5 (12+15)

1. h4 a5 2. h5 a4 3. h6 a3 4. hxg7 h5 5. b3 h4 6. Bb2 axb2 7. a4 h3 8. a5 Rh4 9. a6 Sh6 10. g8=S h2 11. Sf6+ exf6 12. a7 Bc5 13. Ra6 Ke7 14. Rc6 dxc6 15. g4 Qd4 16. g5 Bh3

17. g6 Sd7 18. g7 Re8 19. a8=R Sb6 20. Ra1 Sa8 21. g8=Q Ba7 22. Qg5 Qb6 23. d4 Sf5 24. Qc1 bxc1=Q 25. d5 Qh6 26. d6+ Ke6 27. d7 Rf4 28. d8=B Sh4 29. Be7 Kf5 30. Ba3 Re7 31. Bc1

bQ が二つあるので一方は成り駒だが、手数から、bPa7 が b2 と c1 の駒を取って Q に成ってから h6 に来たことになる。計 4 つの白駒が bP に取られている。wP が 4 つ成っており、2 つは取られて 2 つは盤上に残っている。c1 で駒が取られるには、g8 で Q に成って 2 手で c1 に動いたことになる。Ceriani-Frolkin 2 つと Pronkin 2 つを合わせると AUW となっている。

Author: Two years ago I published a three-part article in Schwalbe (issues 318-320) on orthodox proof games, which show the Pronkin theme twice and the Ceriani-Frolkin theme twice. At that time there were still many gaps in terms of possible combinations. In the meantime, I have managed to close some of them.

CF(Q,S) & PR(R,B)

☆ 参考記事を紹介します。1 つ目は作者コメントにある通り、2 つの CF と 2 つの PR を組み合わせた PG の記事で、2 つ目は、その他のテーマと記法について詳しいです。

Silvio Baier (2022–2023), Orthodoxe Beweispartien mit je zwei Ceriani-

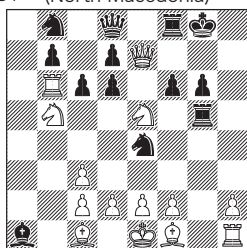
Frolkin und Pronkins, Die Schwalbe (Heft 318-2, 319, 320).

Silvio Baier, Nicolas Dupont and Roberto Osorio (2011), Future Proof Games – A challenging new concept Part one: Classical FPGs, Die Schwalbe (Heft 250A). URL: https://dieschwalbe.de/hefte/schwalbe_250A_August_2011.pdf

h8 で S に成った後 d6 へ行き、wSd6-c8-d6 と往復してから d6 で取られる。bBc8 は c3 で取られており、a1 にあるのは成り駒である。元の駒が取られた後で同種の駒に成った形となる。

Author: Circuit, pseudo-castling, switchbacks, Ceriani–Frolkin theme, Phoenix theme.

R391 Ivan Denkovski
C+ (North Macedonia)

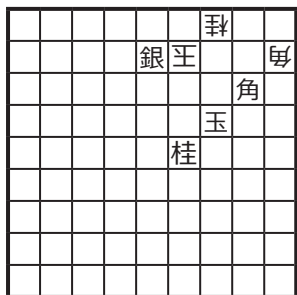


Proof Game 22.0 (14+13)

1. g4 c6 2. g5 Qa5 3. g6 Qxa2 4. gxh7 g6 5. Sa3 Bg7 6. Rb1 Bc3 7. bxc3 Sf6 8. Rb6 Se4 9. Bb2 f6 10. Qb1 Qg8 11. Bc1 Kf7 12. Qb5 Qd8 13. Qe5 Rf8 14. h8=S+ Kg8 15. Sf7 a5 16. Sd6 a4 17. Sxc8 Ra5 18. Sd6 exd6 19. Qe7 Rg5 20. Sb5 a3 21. Sf3 a2 22. Se5 a1=B

黒は wPa2 を取る必要があり、bQ は d8-a5-a2-g8-d8 のように台形型の Rundlauf をする。bK と bR はキャスリング後の位置にあるが、wPg2 が h8 で成る必要があるので、実際にはキャスリングしていない。wQ が外に出る必要があるので、wBc1-b2-c1 と動いている。白は bBf8 を取る必要があり、wP が

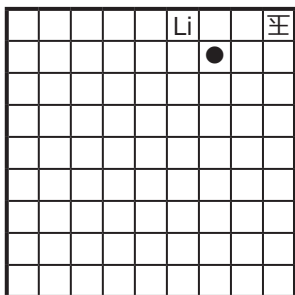
U380 駒井めい



▲なし

成玉夫詰 3手

U381 島田春瑠



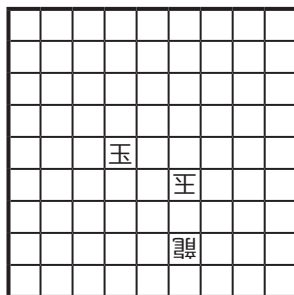
▲金 △銀

協力詰 11 手

Li = Lion

● = 石

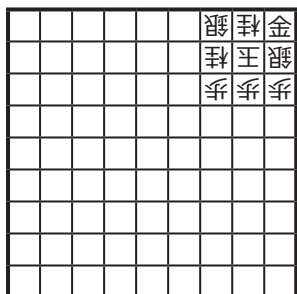
U382 占魚亭



▲飛 △角2

Patrol 協力自玉詰 12 手

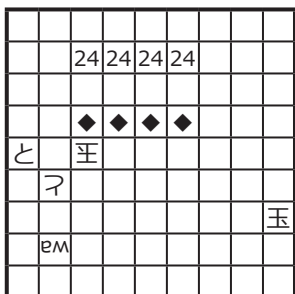
U383 出口信男



▲ 步 2

協力詰 19 手

U384 上田吉一



▲香 △香

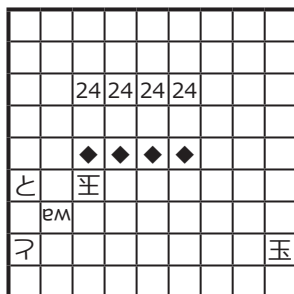
協力自玉詰 56 手

Wa = 取捨 Wazir

24 = (2,4)-Leaper

◆ =Pyramid

U385 上田吉一



▲香 △桂香

協力自玉詰 62手

Wa = Wazir

24 = (2,4)-Leaper

◆ =Pyramid

将棋

担当者

泉 正隆

ジャッジ 2024-2026

太刀岡甫

★今号は6作の出題です。

★ U380 は駒井めいさんの作品。成玉夫という設定を付けた詰将棋です。お互いの玉は成ることができ、成ると王属性（王手や詰みの対象であるという性質）を失います。

★ U381 は島田春瑠さんの協力詰作品。Lion を使用しています。Lion が石を飛び越えることはできないのでご注意ください。他誌ですが、Web Fairy Paradise の第 29 回フェアリー入門で Lion が特集されていますので、ご興味のある方は併せてご覧ください。
https://tsume-springs.com/?page_id=104

★ U382 は占魚亭さんの協力自玉詰作品。Patrol というフェアリー条件が使われています。Patrol は、他の自駒によって紐が付いている（パトロールされている）ときだけ駒を取れるというルールです。念のため Patrol の例題を用意しましたので、必要に応じてご覧ください。

★ U383 は出口信男さんの協力詰作品です。フェアリー条件やフェアリー駒を一切使用していないので取り組みやすいかと思います。

★ U384 と U385 は上田吉一さんの協力自玉詰作品です。使用駒や配置が似ていますが微妙に異なります。例えば

U384 の Wazir は取捨駒ですが、U385 では取捨てではありません。

★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。

★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。

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いていない駒は、敵の駒を取ることができない。王手や詰み等の定義はこれを前提とする。

【Wazir (Wa, 臣)】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横 1 マスに動く駒。

【Knight (S, 騎)】

(1,2)-Leaper。つまり、1 対 2 の八方向に跳ぶ駒。

【(2,4)-Leaper (24, 西)】

2 対 4 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。

【Lion (Li, 蠚)】

フェアリーチェスの Lion。Queen の利きの方向にある駒を 1 つ飛び越えその先の任意のマスに着地する。着地点に敵駒があれば取れる。飛び越える駒は敵味方どちらでもよい。一度に 2 つ以上の駒は飛び越せない。

【Imitator (■, 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。

【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】

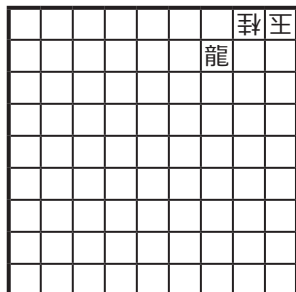
取っても持駒にならずに消える駒。取捨属性を持つ駒は例えば「取捨歩」のように「取捨+駒名」で表す。

【成玉夫】

お互いの玉は成ることができ、成ると Man（夫）になる。Man（夫）とは、利きは玉と同じだが王属性はない駒のこと。

Patrol の例題

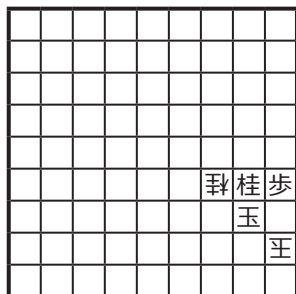
例題 1 IZUMI Masataka 泉正隆



▲歩

Patrol 協力詰 3手

例題 2 IZUMI Masataka 泉正隆



▲香

Patrol 協力白玉詰 2手

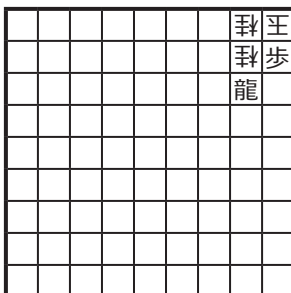
例題の解答

例題 1

12 歩、22 桂、23 龍 迄 3手。

初手に可能な王手は 12 歩しかありません。12 歩に 32 龍が利いているので確かに王手です。通常はこれで打歩詰ですが、Patrol では 22 に合駒をして王手を解除できます。龍の利きが遮られるため、12 歩が駒を取れなくなるわけです（玉

<例題 1 詰上図>

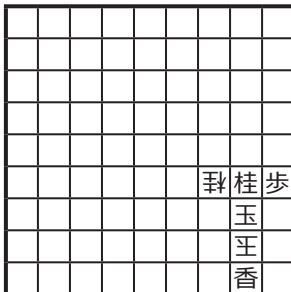


も取れない)。2 手目は前に利かない桂合が正解。23 龍で歩に再び紐を付ければ詰みとなります。なお、2 手目に 22 角とすると玉に紐が付くため、23 龍に対して 12 玉が可能で詰んでいません。

例題 2

29 香、28 玉 迄 2手。

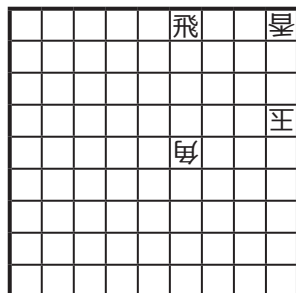
<例題 2 詰上図>



お互いの玉が隣接していますが、どちらも駒取りができないので合法的な局面です。初手 29 香は白玉に紐を付け、玉で王手を掛けています。これに対し 28 玉と香の利きに割り込んで詰み。攻方の玉も香も駒取りができないので 28 玉は合法手です。さらに、28 玉には 36 桂が利いているので逆王手になっています。攻方玉への王手を解除する手段はなく詰みとなります。

Issue 109 (U365-371)

U365 SHIMADA Haru 島田春瑠



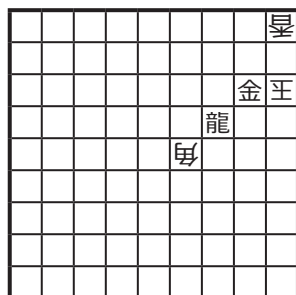
▲なし

協力詰 5手 2解

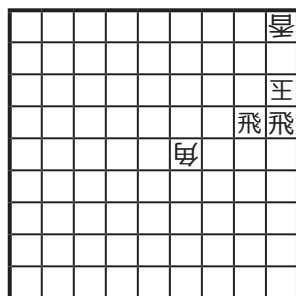
44 飛成、34 金、同龍、13 玉、
23 金 迄 5 手。

44 飛生、24 飛、同飛、13 玉、
14 飛打 迄 5 手。

<詰上図 (U365 解1)>



<詰上図 (U365 解2)>



塩見：シンプルな 2 解の対称。

中嶋：各手順の対称性が良いですね。

則内：成生の違いがあって面白い。

須川：初手の成生、2 手目の飛、金の対比、

詰上り玉位置も同じとポイントは高い

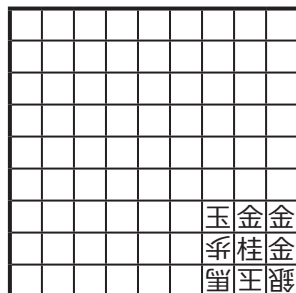
占魚亭：同地点での飛の成・生で分岐。

基本を学ぶのに最適な 2 解作品。

★基本の 2 解。解答成績は全員正解で、
トップバッターにふさわしい作品だった
と思います。

★初手に玉の後ろから飛成／飛生で王手
を掛ける解を追加した 4 解を見てみたくな
りますね。

U366 DEGUCHI Nobuo 出口信男

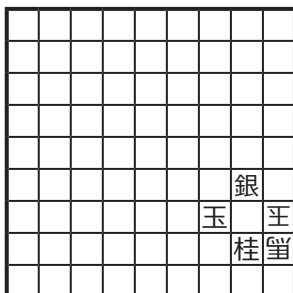


▲桂

協力詰 19手

19 金、同玉、18 金、同玉、
17 金、19 玉、18 金、同玉、
27 銀、29 玉、38 銀、18 玉、
27 銀、17 玉、29 桂、同馬、
18 歩、同馬、26 銀 迄 19 手。

<詰上図 (U366) >



須川：密集形にまとめるのはなかなか難しいがきれいな手順で好感がもてます
塩見：最後の5手は普通の詰将棋ですね。
占魚亭：「打歩詰回避（打開）入りの初形石垣図式」が作図のコンセプトなのかな。

則内：密集形とすらすら手順の好作。

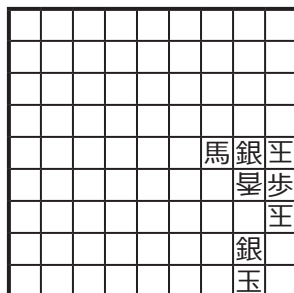
中嶋：初形の石垣から駒が綺麗に捌けて気持ち良い。

吉田：馬を蓋に呼び出す

★まずはすらすらと駒を捌き、11手目38銀で歩を入手します。14手目17玉の局面は打歩詰のため18歩が打てませんが、桂の捨駒で取歩駒（馬）を呼んで打歩詰を打開するお馴染みの手順で詰みとなります。

★本作も全員正解となりました。

U367 KOMAI Mei 駒井めい

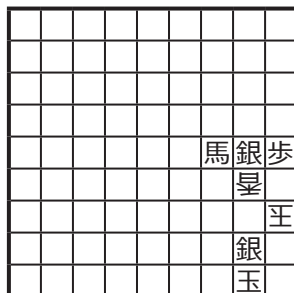


▲なし

複玉詰 1手

15歩 迄1手。

<詰上図 (U367) >



作者：「王手とは何か？」を考える作品。
17銀は自玉を王手にさらすため指せません。しかし、王手にはなっています。実際に玉取りをするのと、王手を判定するために仮想的に玉取りをするのは、同じではないことを示すのが狙いです。

吉田：究極の二択

占魚亭：ピンを維持する。複玉ルールのかえりに慣れるのに最適な作品。

須川：さて作者名から本当にこれでよいのか少し不安

則内：ルールを理解できず。

中嶋：これでいいのだろうか。

★複玉はややこしい部類のルールだと思います。自玉が複数あるときに限り王手放置が可能です。相手の玉が残る1枚になるまで玉を取った後に、最後の玉を詰ませば「詰み」となります。また、複玉における「王手」は、相手がパスした場合に少なくとも1つの敵玉を取れることと定義できます。例えば初手44馬は王手です。

★初形で盤上に受方玉が2枚あります。本作は1手詰。1手で詰ますには、片方の玉を取りつつ残った玉が通常の意味で詰みとなるような手を指す必要があります。

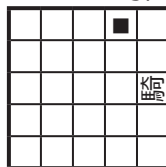
★玉を取る手は17銀と15歩の二択。どちらも王手ですが、17銀は自殺手のため指せません。攻方の玉は盤上に1枚しかないため、29玉を王手にさらす着手は禁手だからです。

★正解は15歩。17玉に28銀による王手が掛かっています。28香成は自殺手なので指せません。

★作者の狙いについて考えてみましょう。初手15歩は王手です。これがなぜ王手なのかというと、15歩と指した後にもし相手がパスをしたとすると、次に17銀と指して受方玉を取ることができからです。しかしながら、初手17銀は自殺手のため指せません。王手を判定する際の仮想的な着手では17銀が指せるのに、実際には17銀は指せません。王手を判定する際の仮想的な玉取りでは自玉が王手にさらされてもよい、ということです。このルールは、通常の詰将棋や将棋にも暗黙のうちに存在しているは

ずですが、明文化された説明を私は見たことがありません。「将棋は先に玉を取った方が勝ち」という原則を厳密に解釈したときに生じる内容だと思います。作者はこれを複玉一玉取りが作意に登場するルールを用いて対比的に表現しました。

U368 Sengyotei 占魚亭



▲金

△飛2角2金銀2歩2

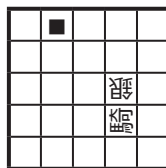
5五将棋協力白玉詰 7手（受先）

■ = Imitator

n 騎 = 中立 Knight 王

14銀、23金、25n騎 [I33]、33n騎 [I41]、
45n騎 [I53]、24n騎 [I32]、23銀 [I41]
迄7手。

<詰上図 (U368) >



作者：2024年10月完成。初手に銀を打って最終手で金を取るこの手順は本将棋では唯一解にならないので、5五将棋を使いました。n騎王繰りを楽しんでほしいですが、難しいので正解者は出ないかも……。

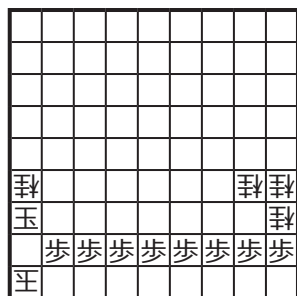
須川：初手大駒を出したいところを銀と
いうのがビックリ。やはり桂（騎）頭の
銀ですか

若島：最初はプロブレムのHS# のよう
に勘違いしていて、どうも詰め上がりの
可能性がないな……と悩んでいました。

★最後の受方の着手が中立 Knight 王を
詰ましますが、初形で盤上に受方駒はあ
りません。Imitator を利用した王手解
除で盤上に受方駒を出現させる方法も考
えられますが、本作は素直に受先の初手
でとどめに使う駒を盤上に設置します。

★初手は 14 銀。続く 23 金に、双方が
中立 Knight 王を動かして王手解除と王
手を繰り返します。最後は銀で金を取っ
て詰み。Imitator のせいで中立 Knight
王はどこにも動けません。初手 14 銀
が、最後に 24n 騎に王手を掛けつつ
Imitator を n 騎とは反対側の隅の方へ
動かすことのできる唯一の手段でした。

U369 DEGUCHI Nobuo 出口信男



▲歩

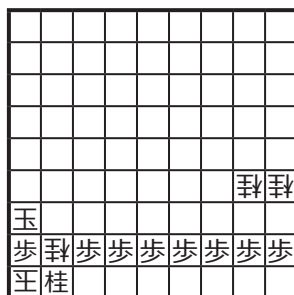
最北協力詰 35 手

利き二歩無効

98 歩、89 玉、87 玉、79 玉、
77 玉、69 玉、67 玉、59 玉、

57 玉、49 玉、47 玉、39 玉、
37 玉、29 玉、27 玉、19 玉、
17 玉、29 玉、27 玉、39 玉、
37 玉、49 玉、47 玉、59 玉、
57 玉、69 玉、67 玉、79 玉、
77 玉、89 玉、87 玉、99 玉、
89 桂、88 桂生、97 玉 迄 35 手。

<詰上図 (U369) >



須川：本当にルールの特性を上手く生か
した趣向だと思います

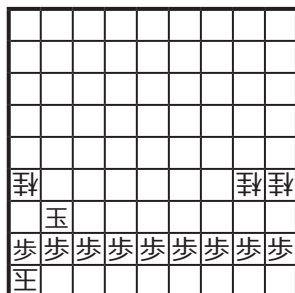
占魚亭：W還元玉。楽しい軽趣向作でし
た。

吉田：88 歩を桂生で取らせるため桂を
入手

★最北は安北を拡張したルール。2 枚以
上自駒が縦に並んだ場合、すべて一番上
の駒の利きに変わります。

★初手 98 歩は打った歩が玉の利きにな
るので王手です。利き二歩無効のルール
設定なので、2 手目 89 玉が可能です。
以下 87 玉、79 玉、……と玉がスライ
ドして 1 筋に向かいます。攻方は 17 桂
を取って折り返します。32 手目 99 玉
で次図。

<途中図 (U369) >

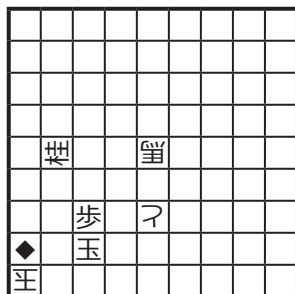


▲桂

★初手から 98 歩、89 玉、87 玉に 99 玉と進めれば上図とほぼ同じ盤面にできましたが、1 往復したおかげで攻方の駒台には桂があります。89 桂と打てば玉の利きで王手となり、88 桂生と応じることができます。8 筋の歩が消えたため 97 玉と寄って詰み。詰上図で 89 玉には、二歩にならないため同歩が指せるわけです。

★利き二歩無効を利用する往復手順にマッチした合理的な収束だと思います。

U370 UEDA Yoshikazu 上田吉一



▲飛 G △なし

協力自玉詰 38 手

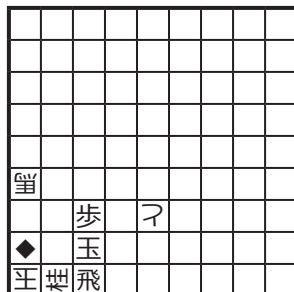
G =Grasshopper

n 桂 = 中立桂

◆ =Pyramid

97 G、同 n 桂生、19 飛、29 G、同飛、89n 桂生、91 G、同馬、97n 桂、39 G、同飛、89n 桂生、92 G、同馬、97n 桂、49 G、同飛、89n 桂生、93 G、同馬、97n 桂、59 G、同飛、89n 桂生、94 G、同馬、97n 桂、69 G、同飛、89n 桂生、95 G、同馬、97n 桂、79 G、同飛、89n 桂生、96 G、同馬 迄 38 手。

<詰上図 (U370) >



▲なし △ G

須川：最初は馬を 19 から連れてくるのかと考えましたが配置をみたら 9 筋でした。中立桂を効率よく使った無駄のない手順でした

占魚亭：G を渡し合い、攻方飛と受方馬を 1 マスずつ近づけていく。面白かったです。

若島：初手 91G としてしばらく時間を食った。

吉田：中立駒なら双方の手番で往復運動できる

★ Grasshopper を使った受方馬の呼び出し。捨てた G は飛車の王手に対する合

駒で回収しますが、その際に中立桂を使って双方がラインを開閉できるのが効率的ですね。近付いてきた攻方飛が自玉の退路を塞いでぴったりの詰みとなります。

★初手に 91 G と打ち、同馬、19 飛、29 G、同飛と進めると受方玉が詰んでしまいます。初手は 97 G と捨て、後の移動合のために中立桂を呼んでおく必要がありました。

U371 UEDA Yoshikazu 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

86 龍、同玉、96 飛、85 玉、
95 飛、同玉、94 金、同玉、
93 金、84 玉、83 金右、74 玉、
73 金右、64 玉、63 と、54 玉、
53 と右、44 玉、43 と右、34 玉、
33 と右、24 玉、23 と右、14 玉、
24 と、同玉、13 馬、同玉、
23 と、同玉、33 と、同玉、
43 と、同玉、53 と、同玉、
63 金、同玉、73 金、同玉、
83 金、同玉、93 と、同玉、
92 と、同玉、91 と、同玉、

81 歩成、同玉、82 銀生、72 玉、
81 銀生、同玉、71 と、同玉、
61 歩成、同玉、62 銀生、52 玉、
61 銀生、同玉、51 と、同玉、
41 歩成、同玉、42 銀生、32 玉、
41 銀生、同玉、31 と、同玉、
21 歩成、同玉、22 角成、同玉 迄 76 手。

<終了図 (U371) >

							王	

▲なし

須川:月蝕を超えた無防備煙・日蝕といった感じ。1 段目の銀の使い方が上手いと思いました。密集形で煙らすのが大変ですので凄いと思いました

占魚亭:きれいに駒が消えていく。49 手目以降の流れが好きです。

若島:このシリーズではいちばん漫画的。

中嶋:密集形から綺麗に消えて爽快。

吉田:無駄手なく駒を取らせ続ける

★盤上の攻方駒 38 枚を最短で捨てる作品。4・3 段目では金が主役で、2・1 段目では銀が主役になっています。

★次図は 50 手目 81 同玉の局面。ここから 82 銀生、72 玉、81 銀生、同玉、71 と、同玉と銀を不成で使って 4 枚消去します。計 3 回繰り返されるこの駒繰

りが印象的な作品だと思います。

<途中図 (U371) >

	王	銀	と	銀	と	銀	と	角
	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	

▲なし

★ Issue 109 (U365-371) の解答成績

は以下の通りです(成績順・解答到着順)。

解答ありがとうございました！

109U	U365 解1	U365 解2	U366	U367	U368	U369	U370	U371	計
及川弘典	5	5	5	5	5	5	5	5	40
若島正	5	5	5	5	5	5	5	5	40
須川卓二	5	5	5	5	5	5	5	5	40
吉田直嗣	5	5	5	5		5	5	5	35
中嶋正和	5	5	5	5				5	25
則内誠一郎	5	5	5	5					20
塩見亮	5	5	5						15

|

【論考】

（楽園とは）探偵の不在なり

前嶋啓彰

序と条件の定義

斜線堂有紀のミステリ「楽園とは探偵の不在なり」では、2人以上の命を奪ったものを地獄へと連れ去る天使が登場する。タイトルと天使の存在は、テッド・チャン「地獄とは神の不在なり」から着想したものであろうが、ここで作者は天使に特定の役割を与え、さらに倫理的な問いかけを提唱している。天使による審判があることで、物語の中での倫理観の大きな変容がもたらされており、それは物語の中心的なテーマとなっている。人々はそのような状況でどのようにふるまうのか？そして、通常のミステリにおける論理的な推理は、そのような状況下でどのように変わりうるのか？

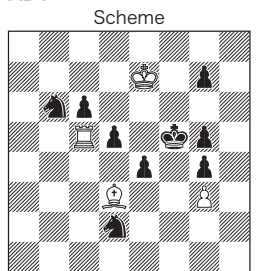
興味深いことに、これはフェアリーブロblem作家が、作品を作るときに考えることと類似している。もしチェスのルールが根本的に変わったら、何ができるようになるのか、そして何ができなくなるのか？

この本を読んでいるとき、ひとつの新しいフェアリー条件を思いついた。「ゲーム中に2回駒取りを行った駒は、2回目の駒取りの直後に盤上から取り除かれる」。この条件をPAD Chess (PADは"Paradise of the Absence of Detectives"の略である。公式の英訳がないため、この英訳は私訳である)と名付けることとするが、この条件は多くの

新しいテーマやメカニズムを生み出せると考えている。特に、レトロ解析を含んだ新しいテーマが生まれることを期待している。本論考においてこの条件を紹介し、多くの読者に興味深く感じていただけることを願いたい。

まずは、この条件がどのように機能するかを示す簡単な例を示したい。

PAD1



H#2
PAD Chess
b) bBg7

- a) 1.Sbc4 Bxc4 2.g6 Bxd5[-Bd5]#
b) 1.Sdc4 Rxc4 2.Be5 Rxe4[-Re4]#

条件の詳細

プロモーションに関しては、駒取りを行ったポーンがプロモーションする場合、プロモーションした後の駒もすでに駒取りを行っているものと扱われることとする。

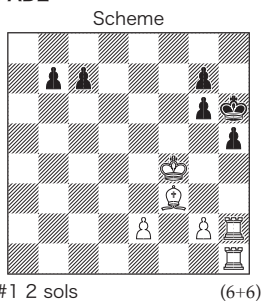
PAD Chessは、自然にレトロ解析と結び付けられる。PAD Chessの基本的な考え方として、「ある駒は、その駒が過去に1回駒取りを行ったと証明されない限り、駒取りを行っていないものとみなす」という仮定を置く。これはいわば推定無罪の原則であり、これによって

自然なレトロ解析の理由付けができることを期待している。

Codex of Chess Compositions では、レトロ解析は非合法局面には適用されない (その局面が非合法であることを示す場合を除く) ことが記されている。さらに、フェアリー作品にはレトロ解析が作品において必須でない限り適用されないことも書かれている (Footnote 18 <https://www.wfcc.ch/rules/codex/#18> を参照のこと)。しかし、PAD Chess は最初からレトロ解析を含むものとして定義する。つまり、PAD Chess の条件において初形から到達できない局面は illegal position とみなされ、かつ作品は常にレトロ解析を適用できるようになるものとする。もし、作品を作る際に PAD Chess からレトロ解析を明示的に除きたい場合は、条件に明に “without retro-analysis” とつけくわえていただきたい。PAD Chess without retro-analysis においては、たとえ過去の駒取りが明らかであっても (白のポーンが g2 と g3 にあるときのように)、全ての駒が過去に駒取りを行っていないことが仮定される。加えて、局面図が初形から到達できないことも許容される。これらに関しては、コメントや議論を広く募りたいと考えている。

以下に、簡単なレトロ解析を含む PAD Chess のスキームを載せた。論理的な推論が過去の駒取りを明らかにするのは、まさに推理小説の精神である。レトロ解析を含むことで、(条件名に反して !) 探偵の存在が必要になるのである。

PAD2

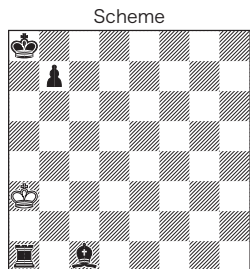


#1 2 sols
PAD Chess

解は 2 つある。ひとつめは 1.Rxh5# であるが、これは 1...gxh5[-Ph5] が合法手でないためである。黒の g6 のポーンは、その場所で駒取りをしているためである。それゆえ、もし h5 で (2 回目の) 駒取りを行うと、ポーンは消えることになり、h1 のルークによるチェックがかかるため非合法である。

ふたつめの解はもう少し繊細である。1.Bxh5[-Bh5]# がそれであるが、理由付けは以下のとおりである。白の Bf3 は明らかにプロモーションした駒であるが、プロモーションのときに駒を 1 つ取っている。それは、プロモーションマスとして可能なマスが c8,e8,g8 であるため、c8 と g8 でプロモーションした場合は (c7 と g7 に動いていないポーンがあるので) プロモーション時に駒を取っており、e8 でプロモーションした場合も (e2 にポーンがあるため、ポーンが直進だけして e8 でプロモーションできないため) 駒取りが起きている。まったく無実に見えるビショップが、実は駒取りを行っていたのである！

PAD3



Last move? (1+4)

- a) Orthodox Chess
b) PAD Chess

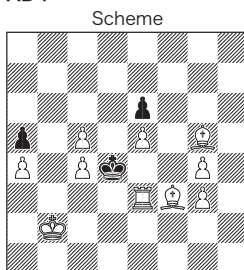
a) においては、最後の手は $0...b2xa1=R$ である。しかし、b) においては最後の手は指せない (b7 にポーンがあるので、b2 のポーンは一度駒取りをしている) ため、最後の手は $0...Rb2xa2[-Ra2]$ となる。

PAD Chess は、いくつかのチェスブロblemでよく見られるモチーフを、新たな視点からとらえ直すことができる。たとえば、ダブルポーンは非常に面白い存在となる。2つのポーンのうちひとつが解の途中で駒取りを行ったうえ、かつ消えないとなると、もうひとつのポーンが過去に駒取りを行っていたことが示せるのである。このようにして、レトロ解析により過去の駒取りを明らかにすることができる。他のアイデアやテーマもこの条件から生まれると考えている。もし読者が何か新しいものを考えついたら、ぜひ教えてほしい。

Madrasi や Circe のような他の条件と同様に、PAD Chess は Rex Inclusiv(条件はキングにも同様に適用される)と Rex Exclusiv(条件はキングに適用されない)の2つの変種を作るこ

とができる。何も指定がない場合、Rex Exclusiv が指定されているものとする。もし作家が Rex Inclusiv を使いたい場合は、明示的に指定してほしい。Rex Inclusiv においては、キングは駒取りをするまでは通常のキングと同じであるが、駒取りを行った後はキングによる2回目の駒取りは禁じられる。チェックとチェックメイトは通常と同じである。

PAD4



#2 (10+4)
PAD Chess Rex Inclusiv

1. Rb3! zz.
1...Kxc5/Kxe5/Kxc4 2. Be3/Bf6/Kc3#

黒キングが駒取りを行うと、それ以上駒取りはできないため 1. Rb3 Kxc4 2. Kc3# というキングの体当たりが可能になる。黒は 2...Kxc3 ができないため、白の2手目は合法である。

PAD Chess が他のフェアリー条件と組み合わせられた際には、面白い相互作用が生まれると思うが、詳細は決めている。Circe の駒復活を考えると、自然なのは復活した駒は駒取りが0回の駒として扱うことだと考えるが、他の考えもあり得ると思う。可能な限り PAD Chess を他のフェアリー条件と整合性

が取れる形で定義したく、詳細に関しては今後も調査する必要があるだろう(たとえば、上記の考え方を AntiCirce と結び付けると、駒取りが無制限に行えるようになるが、それは好ましいのかという問題がある)。

おわりに

PAD Chess が、チェスプロブレム愛好家の想像力を掻き立て、作家にインスピレーションを与え、フェアリーチェスの地平を広げることを望んでいる。もしコメントがあれば、ぜひお寄せいただきたい。

謝辞

この条件の略称とスキーマ図の改善案を提唱し、レトロ解析と細則に関して示唆に富むコメントをくださった Andrew Buchanan さんに感謝を表します。

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 **12月31日** です。結果発表は、2号後の113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。

解答成績

109 号には 11 名の方々から解答をお寄せいただきました。初回なので、こんなものかなあとも思うのですが、このオンライン雑誌の存続は読者からの反応にかかっていますので、ぜひもっともっと多くの方々のご参加をお待ちしています。

Score Sheet for PP 109								
	D	E	H	S	F	R	U	Total
Yuri AREFIEV				15				15
Dmitrij BAIBIKOV						15		15
Masataka IZUMI					25			25
Masakazu NAKAJIMA	35	4	33.75	5			25	102.75
Tutomu OBATA	5		10					15
Hironori OIKAWA			40		32.5		40	112.5
Ryo SHIOMI	10		21.75		5		15	51.75
Takuji SUGAWA	20		35	5	33.75		40	133.75
Seiichiro SUNOUCHI			40	10	60		20	130
Naotsugu YOSHIDA							35	35
Tadashi WAKASHIMA		6	40	17	70		40	173