

PROBLEM PARADISE

通巻 113 号

第 29 卷

2026 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/>

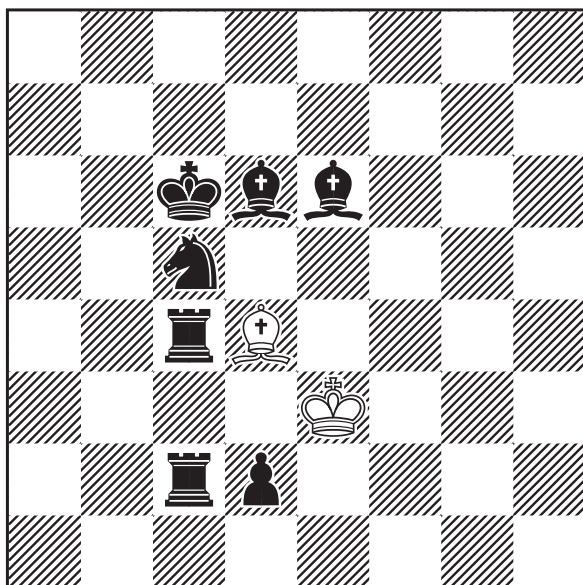
編集人：若島 正 (wakashimatadashi [at] gmail.com)

H1557

Minhyuk Kim

C+

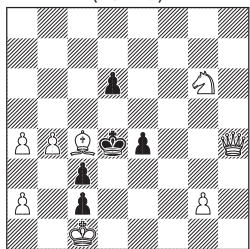
(South Korea)



H#5

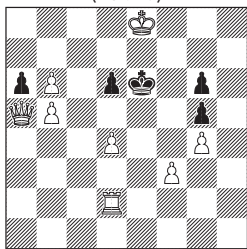
(2+7)

D787 Jan Lipka
C+ (Poland)



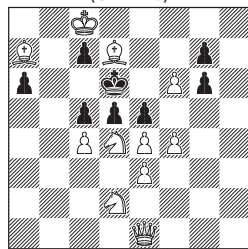
#2 (8+5)

D788 Jan Lipka
C+ (Poland)



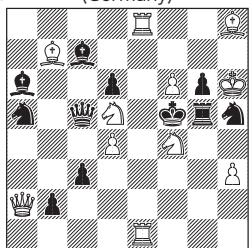
#2 (8+5)

D789 Mykola Cherniavskiy
C+ (Ukraine)



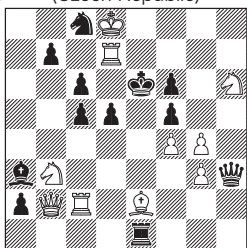
#2 (11+8)

D790 Rainer Paslack
C+ (Germany)



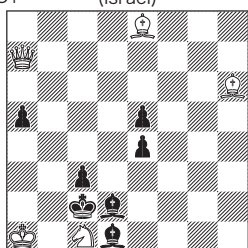
#2vvv (11+11)

D791 Josef Burda
C+ (Czech Republic)



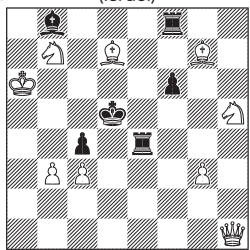
#2 (10+12)

D792 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez
C+ (Israel)



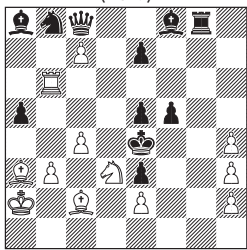
#3 (5+7)

D793 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez
C+ (Israel)



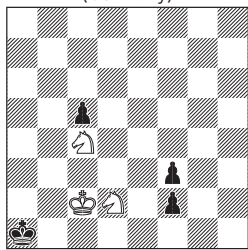
#3 (9+6)

D794 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



#3 (12+11)

D795 Udo Marks
C+ (Germany)



#13 (3+4)

ダイレクトメイト

担当者

中嶋正和

ジャッジ 2026-2027

未定

今号より、新しくダイレクトメイト担当となりました中嶋正和と申します。どうぞよろしくお願いいたします。

今号は、#2が5題、#3が3題、#13が1題です。

D787では、黒の1手目が限られています。白の2手目でどのようにチェックメイトにするかがポイントです。**D788**では、白クイーンをどのように使うかがポイントです。**D789**は、黒の7つのポーンの動きに注目してください。

D790は、tryが3つあります。黒のディフェンスに注意しましょう。**D791**は、白のビショップを巡るやり取りがポイントです。**D792**では、白の2つのビショップを上手く活用しましょう。**D793**は、黒のビショップのディフェンスに注意しましょう。**D794**は、白のナイトとビショップのバッテリーに注目です。**D795**は、黒のポーンに注意しながら、白のキングと2枚のナイトで黒キングを捕らえましょう。

#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。

*：黒から指し始めたときの set play 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。

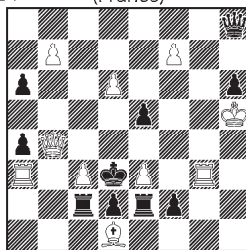
<https://forms.gle/Cc5J6THbZxfq3ADx7>

Issue 111

(若島正)

☆解答者は3名でした。もっと多数の解答をお寄せください。特に #2 だけの解答も大歓迎です！

D773 Gérard Doukhan
C+ (France)



#2vv (10+10)
D773

Set: 1...Rxc3 2.Rxc3#
Tries: 1.Rxa4? [2.Qc4#**A**] threat to the square c4
1...Rxc3 2.Qe4# **B** changed but 1...Qc8!
1.Rg4? [2.Qe4# **B**] threat to the square e4
1...Rxe3 2.Qc4# **A** but 1...Qh7!
1.Qc5? [2.Qd5#] but 1...e4!
Play: 1.Qa5! [2.Qd5#] give the 2

squares c4 & e4
 1...Kc4 2.Bxe2#
 1...Ke4 2.Bxc2#
 1...e4 2.Qxa6#

Composer: Combination where are intricate.

- White corrections between the try 1.Qc5? & 1.Qa5!
- Sushkov and Pseudo Le Grand: 1.Rxa4? & 1.Rg4?
- 8th TT FRME theme: White in 2 tries threaten on 2 different squares. White give these squares after the key of the Real Play.

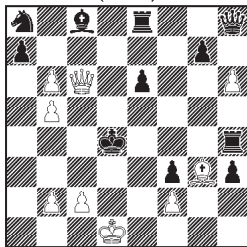
☆ Pseudo Le Grand とは、上の **AB** のように、2つの tries においてそれぞれのスレットが異なる変化で再現するパターンを指します。同じ変化で再現するパターンは Le Grand です。

須川卓二： c4,e4 で仕留める紛れから、黒キングが c4,e4 に逃げ出せる 1.Qa5 がキーとは素晴らしい流れ。

及川弘典： 渋いQソップ。

☆テーマの設定もさることながら、キーがうまくできていて、文句のない作品です。

Leonid Lyubashevsky
 D774 Leonid Makaronez
 C+ (Israel)



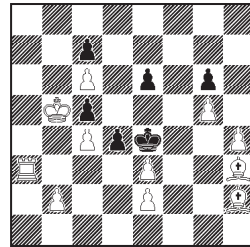
#3 (9+11)

1.Bd6! threat: 2.Qc5+ Ke4 3.Qe5#
 1...g5/gxh6 2.Kd2! threat: 3.c3#
 1...g6 2.Qxf3! threat: 3.Qd3#
 1...e5 2.Bb4! threat: 3.Bc3#
 1...axb6 2.b3! threat: 3.Qc4#
 1...Rh5 2.Qc3+ Ke4/Kd5 3.Qd3#

須川卓二： 1...g6 の応手の 2.Qxf3 がなかなか見えませんでした。

☆スレットも含めて、変化が6通りと豊富。はっきりとしたテーマが見えないのが残念です。

D775 Antonio Tarnawiecki
 C+ (Peru)

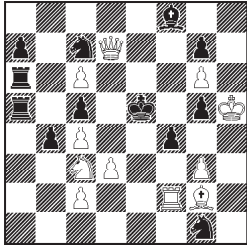


#4 (11+6)

1.Rd3!zz
 1...dxe3 2.Rd8 e5 3.Bd7 Kd4 4.Bf5#
 1...e5 2.Bc8 dxe3 3.Rd7 Kf5 4.Rd4#

須川卓二： 実にキレイな2つの解。詰将棋のブルータス手筋を思い出します。☆詰将棋のブルータス手筋に相当するのが、Indian theme。critical point の d7 を飛び越す 2.Rd8 と 2.Bc8 の飛び越して、すっきりした表現になっています。

D776 Leonid Lyubashevsky
C+ (Israel)



#4 (11+12)

1.Bh3! threat: 2.d4+ cxd4 3.Qxc7+ Bd6 4.Qxg7#

3...Kf6 4.Se4#

1...Rxc6 2.Qf5+ Kd6 3.Se4+ Ke7 4.Qd7#

2...Kd4 3.Qe4+ Kxc3 4.Qe5#

1...bxc3 2.gxf4+ gxf4 3.Qxc7+ Kd4 4.Qxf4#

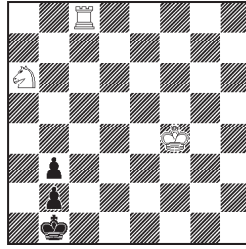
3... Kf6 4.Rxf4# 3...Bd6 4.Qxg7#

Composer: Remote selfblock.

須川卓二：まだ経験が浅いのでセルフブロックがよく理解できませんでした。

☆ selfblock とは、黒 K の逃げ道を黒の駒で塞いでしまうことです。#2 だと、selfblock が起こるマスは K の位置の周囲 8 マスになりますが、#3 以上だと黒 K の可動範囲が増えるため、さらに 1 回り以上のマスでも selfblock が起こりえます。この作品の場合は、c6 と c3 がそのマスで、作者が言っている remote selfblock とはそれを指しています。

D777 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



#10 (3+3)

Foreplan: 1.Sc5? but 1...K~!

Solution: 1.Sb4! (Zugzwang) Ka1 2.Ra8+ Kb1 3.Ke3 Kc1 4.Rc8+ Kb1 5.Kd2 Ka1 6.Ra8+ Kb1 7.Sa6! [Rückkehr] Ka1

Der weiße König hat endlich sein Zielfeld betreten und somit ist der Hauptplan durchführbar.

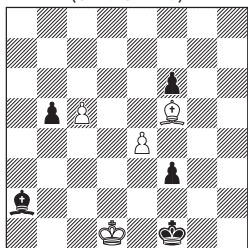
8.Sc5+! Kb1 9.Sa4 Ka1 10.Sc3#

Damit der Hauptplan durchgeführt werden kann, muss der weiße König a tempo herangeführt werden.

須川卓二：楽しく解ける趣向。終盤遠ざかる Sa6 が印象的。

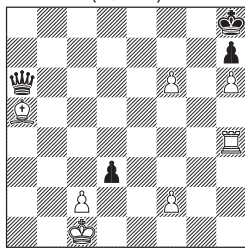
☆ Foreplan の 1.Sc5? が 作 意 手 順 で 8.Sc5+! と 実 現 す る の で、logical problem の よう に 見 え ま す が、実 際 に は R の 位 置 が 変 わ っ て い る の で、そ う い う よ う に 言 っ て い い の か は い さ さ か 疑 問 で す。

E283 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



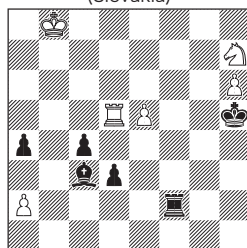
Draw (4+5)

E284 Andrzej Jasik
(Poland)



Win (7+4)

E285 Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



Draw (6+6)

エンドゲーム

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2026

Peter Gyarmati (Hungary)

GM Jan Timman 氏が 2 月 18 日に 74 歳で逝去されました。言わずと知れた世界的プレイヤーであるとともに、一流の Endgame 作者として本誌にも作品を寄せてくださいました。ご冥福をお祈りいたします。

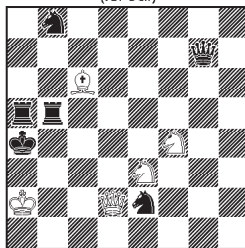
今回の Endgame は 3 題。1 問でも、そして部分解答でもよいので解答・短評をお寄せいただけるとうれしいです。

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/wp73DTii6b4EAdNR>

Issue 111

E278 Michael Pasman
(Israel)



Win (5+6)

- 1.Sfd5! (1 point)
- 1...Sc3+! (2 points)
- 2.Sxc3+ Kb4+ 3.Sa4+! Kxa4 4.Sd5! (3 points)
- 4...Qa1+! 5.Kxa1 Kb3+ 6.Kb1 Sxc6 7.Qc3+ Ka4+ 8.Ka2! (4 points)
- 8...Rb6 9.Qc4+ Sb4+ 10.Qxb4+! (5 points)
- 10...Rxb4 11.Sc3# Win

[1.Sed5? Qa1+ 2.Kxa1 Kb3+ 3.Kb1 Sxc6 4.Qxe2 Ka3+ 5.Kc1 Rc5+ 6.Kd2 Rxd5+ 7.Sxd5 Rxd5+=]

[1... Qa1+ 2.Kxa1 Kb3+ 3.Kb1
Sxc6 4.Qxe2 Ka3+ 5.Kc1 Rc5+
6.Sc2+(Sc4+)]

[8... Rxd5 9.Qb3#]

[8... Sb4+ 9.Qxb4+]

[9.Sxb6+? Kb5+ 10.Sa4 Rxa4+=]

● 緊迫感のある初形です。

白は S を d5 に動かせば、c3 を守りつつ Qb4#、Sb6# といったメイトを狙えて良さそうです。どちらの S が難しいですが、後の変化で e3 に S を残す 1.Sfd5! が正解。

こうなると黒はいきなり受けなしに見えますが、1...Sc3+ から counter-check を続ける抵抗がありました。

S が 1 枚ずつ消えたところで、再び 4.Sd5! とすると、今度は 4...Qa1+ しかありません。

作意は黒 K を a4 に追い戻してから、白も Q を捨てての model mate。激しい応酬で始まり、最後は爽快なフィニッシュとなりました。

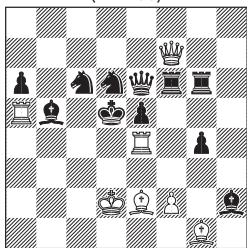
中嶋：黒からの Qa1+ のサクリファイスが狙いでしょうか。

● Q を捨てるタイミングが難しいですが、的確に解答されていました！



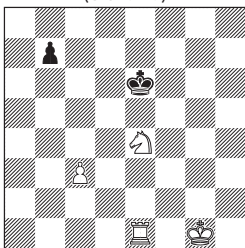
【編集者より：チェスやチェス・プロブレムに関するユーモラスな逸話やイラストが満載の、とびきり楽しい本 *Problem Solved: Crafty Compositions and Cheeky Cartoons* (2013) の著者である Claus Grupen さんから、イラストを自由に引用する許可をいただきました。ここにあつくお礼申し上げます。また、Grupen さんをご紹介いただいた、Sébastien Luce さんにも感謝！】

H1551 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



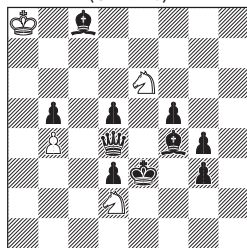
H#2 2sols (7+11)

H1552 Stanislav Hudak
C+ (Slovakia)



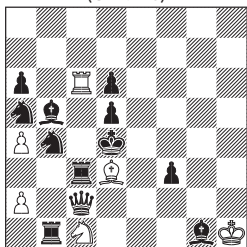
H#3 3sols (4+2)

H1553 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



H#3 2sols (4+10)

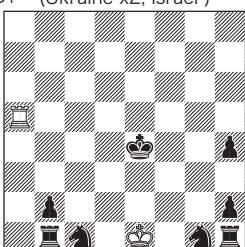
H1554 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



H#3 3sols (6+12)

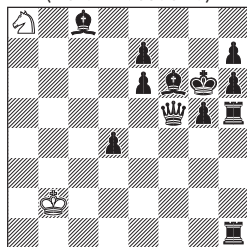
Sergiy I. Tkachenko, Andriy Frolkin

H1555 Leonid Lyubashevsky
C+ (Ukraine x2, Israel)



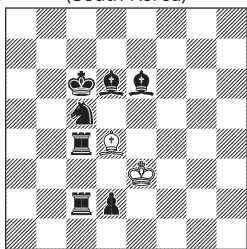
H#4.5 2sols (2+8)

H1556 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



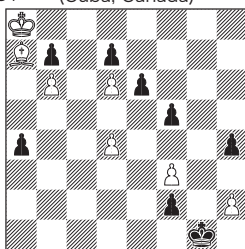
H#4.5 2sols (2+12)

H1557 Minhyuk Kim
C+ (South Korea)



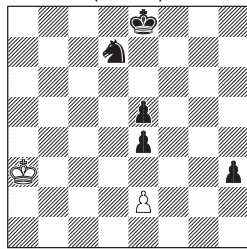
H#5 (2+7)

H1558 Luis Echemendia
C+ (Cuba, Canada)



H#5 2sols (7+8)

H1559 Krzysztof Drązkowski
C+ (Poland)



H#8 (2+5)

ヘルプメイト

担当者

藤原俊雅

ジャッジ 2026

未定

●本号は9題の新作発表です。ご解答と短評をよろしくお願ひいたします。

●前号と前々号は後任募集について書きましたが、反響無し。引き続き募集していますので、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。よろしくお願ひいたします。海外作家とのコミュニケーションも取れますし、ヘルプメイトの勉強ができる良い機会だと思います。

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。

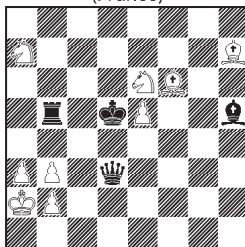
sols : solutions すなわち「解」のこと。指定された数だけ解があり、これは余詰ではなく、作意設定のうちに入っている。
b) c) ... : 問題図を a) とし、指定のよ様に配置を変えた図を b) c) ... として、いずれも a) と同じ条件で解くこと。

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 111

H1534 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



H#2 4sols (9+4)

- 1.Qc3 bxc3 2.Rc5 Sf4#
1.Rb4 axb4 2.Qd4 Sc7#
1.Bf3 Bxd3 2.Be4 Bc4#
1.Be8 Sxb5 2.Bc6 Sbc7#

●e6Sは、いかにも動かしてメイトにしてくださいという配置で、4解のうち2解では実際にSf4#とSc7#が決め手。セルフブロックとして働くQとRの利きがSの跳ね先を限定しています。QとRの役割がセルフブロックするor捨てる、で入れ替わる構成になっているのも見どころですね。

●残り2解では、前半2解でe4, c6のガードとして働いていた白のB, Sがそれぞれ動き出します。黒がQとRを捨てに行くのではなく、その場で取られるのも対比と言えるでしょう。

及川 : 詰上りを予想しやすかったです。

塩見 : QとRの取られ方4種類。

中嶋 : 4種類の駒取り + セルフブロック 上手い。

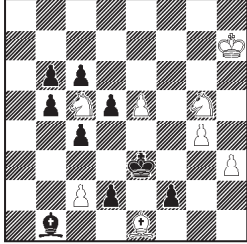
須川 : 決め手はSが多いんですね。割と考え易い作品でした。

●3解がS、1解だけBでのメイトに

なりますが、統一感は損なっていません。

●全ての解がモデルメイトになっているのも流石で、好作とって差し支えありません。

H1535 Mykola Vasyuchko (Ukraine)
C+

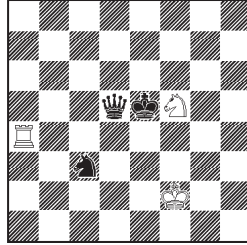


H#2 4sols (8+9)

- 1.d1=B Sb3 2.Be2 Bd2#
- 1.f1=B Sd3 2.Be2 Bf2#
- 1.Kd4 Bxd2 2.Kxc5 Se6#
- 1.Kf4 Bxf2 2.Kxg5 Se6#

●これは易しかったと思います。
 中嶋：予想通りの4解。気持ちいい。
 須川：初手K移動は予想外でした。4解全部成るものかと。
 ●黒Pの塊が詰み形を暗示。
 及川：洒落た2ペア。
 塩見：解が対になっていると考えやすいですね。
 ●ただ、後半の2解はシメトリックなだけなので、面白みがないですね。

H1536 Niels Danstrup (Denmark)
C+



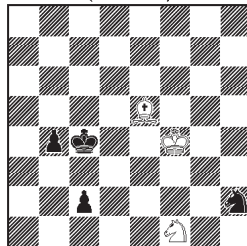
H#3 (3+3)
b/c)Sc3→c2/e3

- a) 1.Se4+ Kg2 2.Kf4 Sg3 3.Qg5 Rxe4#
- b) 1.Sd4 Sh4 2.Ke4 Sf3 3.Qf5 Rxd4#
- c) 1.Sc4 Se3 2.Kd4 Ke2 3.Qe5 Rxc4#

中嶋：エコー×3 簡素かつ明確。
 及川：エコーメイト×3。成立する構図をよく見つけましたね。

●まさに完璧な3つのエコーなのですが、これ前例がないとは到底思えません。
 須川：どう評価したらいいのか分からないが平行移動3解は面白い。
 ●どう評価すれば良いのかもよく分かりませんよね。ツインじゃなくて複数解で出来ていれば評価アップか？

H1537 Stanislav Hudak (Slovakia)
C+



H#3 2sols (3+4)

1.c1=Q+ Ke4 2.Qg5 Bd4 3.Qb5 Sd2#

1.Sf3 Ke3 2.Sd4 Sd2+ 3.Kc3 Bxd4#

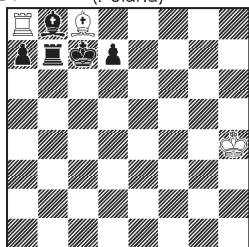
及川：wB と wS の動きの交換。どちらの順番も良いけど、Qに成る方が好み。

須川：c1=Q はやり難かったが Q を b5 へ導く順が素晴らしい。

中嶋：2解の関連性はよく理解できていないのですが、個人的には楽しめました。

●この作者は普段、解の関連性を意識せずに作っているようです。でも本作は W2 と W3 が入れ替わるとい主張がありますね。白Kの移動先も変わりますし。まあ無理やり褒めるところを見つけているだけですけど。

H1538 Eligiusz Zimmer
C+ (Poland)



H#3 (3+5)
b)Rb7→a7

a) 1.Rb5 Bxd7 2.Kb7 Bxb5 3.Kxa8 Bc6#

b) 1.Kxc8 Kg5 2.Kd8 Kf6 3.Ke8 Rxb8#

作者：Zilahi.

及川：Zilahi. 分かりやすい組立てでした。

●テーマは Zilahi だけ。20 世紀前半な

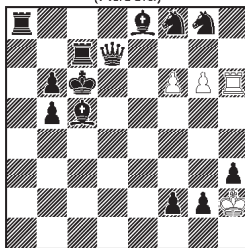
ら通用したでしょうが、現代でこのクオリティではどうにもなりません。

中嶋：wR/wB で簡素なメイト。

須川：a 解は分かり易いが、b 解の玉移動は予想外でした。

●意外と言えば聞こえは良いのですが、a) とコントラストがない酷い筋だから直ぐには見えないというだけでした。

H1539 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



H#3 2sols (4+13)

1.f1=R g7 2.Rxf6 gxf8=Q 3.Rd6 Qf3#

1.g1=R f7 2.Rxg6 fxe8=Q 3.Rd6 Qe4#

中嶋：f,g,h ファイルの bP がヒントになりました。

●そうですね。さらに R のラインの 2 重に止めている白 P もヒントになっているので易しかったかと思います。

須川：R を d 6 に運ぶのが謎を解く鍵でしたね。十分謎解きを味わえました。

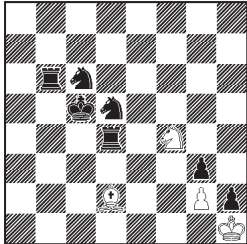
● d6 に Pelle move で移動した時、白 K に利きが当たらないように R 成限定になっています。

及川：Pelle move & Zilahi × 2。成る駒は違うが同一の構成で、なかなか面白い。

塩見：実質的には1解。

●この2解を面白いと思うか、構成が似すぎていて1解と大差ないと捉えるか、意見が分かれました。個人的には、1解よりはマシだけど配置効率が悪すぎて機能していない、という程度の評価です。

H1540 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



H#4.5 (4+7)

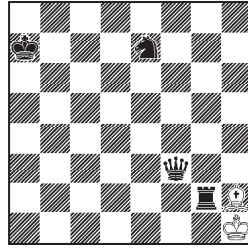
1...Ba5 2.Rb5 Bd8 3.Sb6 Sd5 4.Rc4 Sb4 5.Sd4 Be7#

及川：wBの転回。初形でbRがあった地点にbSが移動するのがいい感じ。

●Rがどいた地点にSが移動、を2回行うのが面白いですね。詰上りは初形から斜めに反転したような形になります。どうせなら白Sもd6から出発してb4に反転したり…、まあ厳しいですね。

●悪くない手順ではあるのですが、この手数帯はよほど手順に強さが無い限り、単解では評価が割引されてしまう運命にあります。

H1541 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



H#7.5 (2+4)

1...Bc7 2.Rh2+ Kg1 3.Qa8 Kf1 4.Rh8 Ke2 5.Sc6 Kd3 6.Sd8 Kc4 7.Sb7 Kb5 8.Rb8 Bb6#

●白Kは動けないので初手は1...Bc7くらいでしょう。

●次の手が問題ですが、この使用駒であれば詰み形は相当限られます。詰み形を想像できていれば、黒Rでブロックすべき地点はb8だと分かるはず。2.Rg8? とすると白Kが黒K側に歩いていけないので、自然なのは2.Rb2? でしょう。以下自然に進めると以下のようになりません。

1... Bc7 2.Rb2+ Kg1 3.Qa8 Kf1 4.Rb8 Ke2 5.Sc6 Kd3 6.Sd8 Kc4 7.Sb7 Kb5 8.?? Bb6#

●これで黒の8手目に指せる手がなく失敗です。また、上記の手順で4.Rb8に代えて、一旦Rb7として次の手でRb8とするような小細工は通用しません。7.Sb7が間に合わなくなり、7...Kb5がRの利きに入る手になるからです。

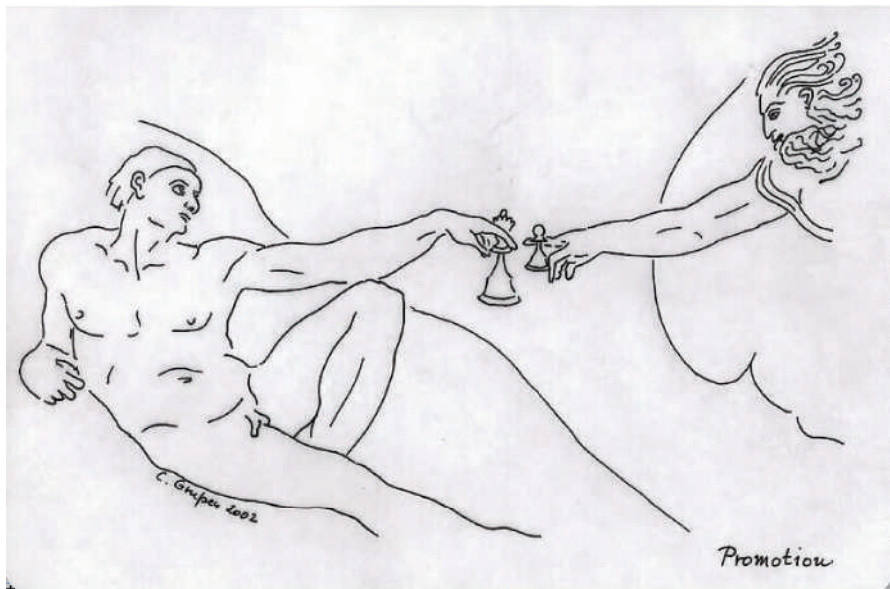
●さて、これで問題ははっきりしました。黒はRの移動に3手かけ、かつRb8とする前にSb7を済ませておく必要があります。ただし凡庸なRd2～Rd8～

Rb8のようなルートでは白Kの移動を妨げてしまいます。

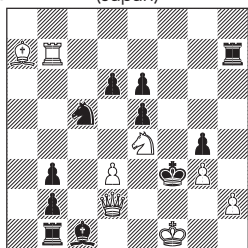
●正解は2.Rh2+!の両王手。Rを盤端に追いやっておくことで、白Kの動きを邪魔せずに、3手かけてb8をブロックすることができるのでした。

●黒Rの移動はもちろんですが、黒Sの移動も白Kの移動マス(c4)に利きを持たせないという理屈だけで限定されており、大変よくできた作品でした。

及川：wKの大遠征。手順・詰み形、どちらも見えやすかったです。

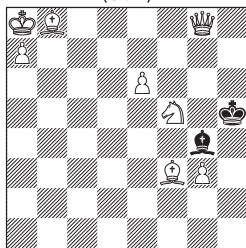


S356J 前嶋啓彰
C+ (Japan)



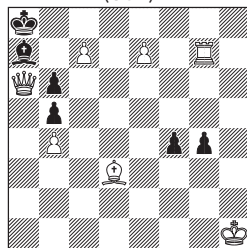
S#2 (8+11)

S357 Steven Dowd
C+ (USA)



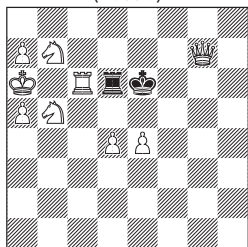
S#10* (8+2)

S358 Steven Dowd
C+ (USA)



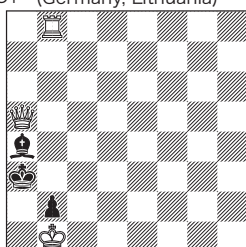
S#11 (7+6)

S359 Anatoly Stepochkin
C+ (Russia)



S#12* (9+2)

S360 Mirko Degenkolbe
Nikolaj Zujev
C+ (Germany, Lithuania)



S#12 (3+3)

セルフメイト

担当者

前嶋啓彰

ジャッジ 2024-2026

Sven Trommler (Germany)

☆今号は5題の出題です。長編が多いのでヒントを多めに出します。

☆ **S357** は Setplay がついています。本手順は詰将棋感覚で解いてください。

☆ **S358** はメイトのためには黒 K を前進させる必要があります。

☆ **S359** は Setplay と本手順で異なるメイト形が現れます。R を使う方向を考えてください。

☆ **S360** は黒がスタイルメイトなので局面を緩めますが、初手に選択があります。緩めすぎないようにするのがポイントです。

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。

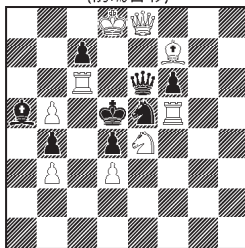
作品の投稿や解答または短評は、次の Google Form を使ってお送りください。

<https://forms.gle/LuPr6hd65SYzvCfR7>

Issue 111

☆今月は3名の方より回答をいただきました。ありがとうございます。

S343 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



S#2

(9+8)

1.b6

1...Bxb6 2.Rd6+ cxd6#

1...Qxf7 2.Qd7+ Qxd7#

1...cxb6 2.Rc5+ bxc5#

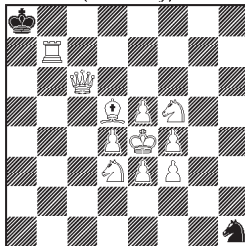
☆ 自作です。いきなり 1.Rd6+? は 1...cxd6+ に 2.b6 とできるので、それを消すために自分から 1.b6 と突いておきます。

☆ 須川：本命の Q でのメイトの他、R の縦横の対比が良い感じ。

☆ 中嶋：スレットがあるかと思いきや、1.b6 でツークツワンクか、なるほど。

☆ 及川：wP を取る駒・wR が取られる地点の変化。

S344 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



S#8

(11+2)

b)Ka8→d8

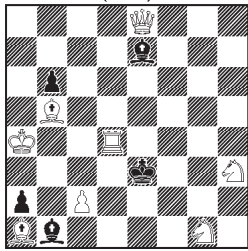
a) 1.Rb3+ Ka7 2.Qc7+ Ka6 3.Ra3+ Kb5 4.Bc6+ Kc4 5.Rc3+ Kxc3 6.Bd5+ Kd2 7.Qc1+ Ke2 8.Sg3+ Sxg3#

b) 1.Qc7+ Ke8 2.Bc6+ Kf8 3.Qd6+ Kg8 4.Bd5+ Kh8 5.Rb8+ Kh7 6.Qe7+ Kg6 7.Rb6+ Kh5 8.Sg3+ Sxg3#

☆メイト形は想像しやすいですが、そこまでの手順が面白いですね。

中嶋：ツークツワンクでは無理なので連続チェックで黒のキングを連れて来るしかない。

S345 Steven Dowd (USA)
C+



S#9* (8+5)

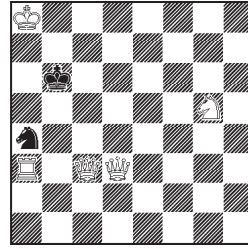
1... Bxc2#

1. Rd1! Ke4 2. Qg6+ Ke3 3. Qg3+ Ke4 4. Qg4+ Ke3 5. Re1+ Kd2 6.Sf3+ Kxc2 7. Sd4+ Kd3 8. Rd1+ Ke3 9. Sc2+ Bxc2#

☆ Author: Fata Morgana with change of sacrifice. Model mate.

☆正解者はいませんでした。Kにc2を取らせてc2でのチェックを可能にするのは応用が利きそうな手筋です。

S346 Jozef Holubec (Czech Republic)
C+



S#10 (5+2)

b) Sa4→g4

a)

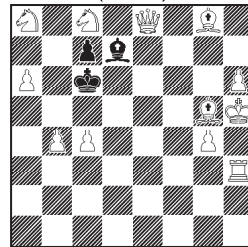
1.Qd6+ Kb5 2.Qb3+ Ka5 3.Qbe6 Kb5 4.Rb3+ Ka5 5.Qd2+ Sc3 6.Rb8 Ka4 7.Qb3+ Ka5 8.Se6 Ka6 9.Qb5+ Sxb5 10.Sc7+ Sxc7#

b) Sa4 → g4

1.Qa5+ Kc6 2.Qab5+ Kc7 3.Ra7+ Kc8 4.Qh3 Kd8 5.Sf7+ Kc8 6.Sd6+ Kd8 7.Qh4+ Sf6 8.Sc4 Kc8 9.Qd7+ Sxd7 10.Sb6+ Sxb6#.

☆正解者はいませんでした。黒のSが自由なので、チェックの連続は想像しやすいところですが、かなり自由度が高く難しいと思います。

S347 Anatoly Stepochnik (Russia)
C+



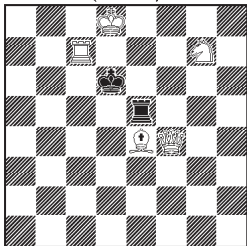
S#10v (12+3)

1.Rh4? Bxe8?? 2.Bf7!

1.Sa7+ Kd6 2.Qf8+ Ke5 3.Qc5+ Ke4
 4.Bd5+ Ke5 5.Bc6+ Ke6 6.Qf5+ Kd6
 7.Sb5+ Kxc6 8.Qg6+ Be6 9.Qe8+
 Bd7 10.Rh4 Bxe8#

☆正解者はいませんでした。1...Bxe8+
 がメイトでないので、チェックの連続に
 なります。

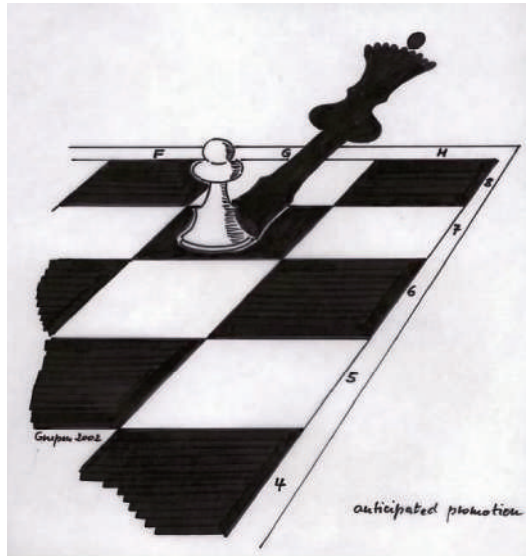
S348 Aleksandr Pankratiev
 C+ (Russia)



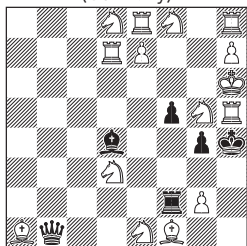
S# 10 2 sols (5+2)

1.Bd3 Kd5 2.Bc4+ Kd6 3.Ba6 Kd5
 4.Bb7+ Kd6 5.Rc6+ Kd5 6.Rc4+
 Kd6 7.Qf8+ Re7 8.Kc8 Ke5 9.Qf5+
 Kd6 10.Se8+ Rxe8#
 1.Se8+ Ke6 2.Qg4+ Rf5 3.Bg2 Ke5
 4.Rc5+ Ke6 5.Bh3 Kf7 6.Qg7+ Ke6
 7.Sf6 Kd6 8.Se4+ Ke6 9.Sg5+ Kd6
 10.Qf8+ Rxf8#

☆正解者はいませんでした。Miniature
 ですが難解作だと思います。

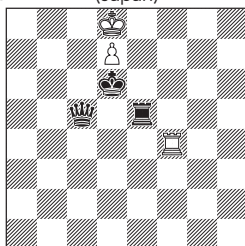


F1681 Andreas Thoma
C+ (Germany)



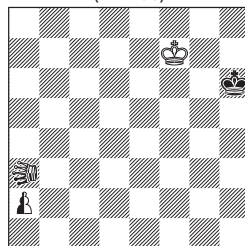
S#7 (15+6)
AntiCirce

F1682J 小林看空
C+ (Japan)



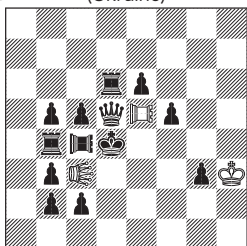
H#2 2 Sols (3+3)
Rifle Chess

F1683 Sébastien Luce
C+ (France)



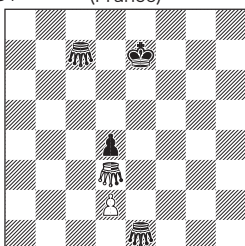
H#2.5 2 Sols (1+1+2)
b) bKb7
Neutral Locust a3, Neutral P a2
Circe

F1684 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



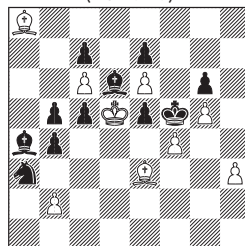
H#3 (3+13)
b) bPc2→f6
Pao c4 e5, Leo c3

F1685 Sébastien Luce
C+ (France)



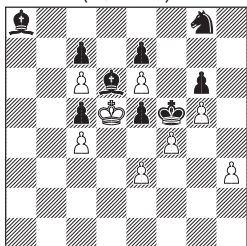
H#6 2 Sols (1+4+1)
Grasshopper c7 e1
Neutral Grasshopper d3
Immun Chess

F1686 Mihaiu Cioflăncă
C+ (Romania)



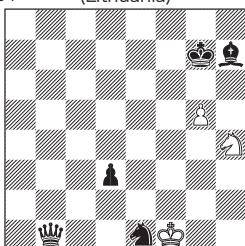
HS#4.5 (9+11)
b) bBa4→a6

F1687 Mihaiu Cioflăncă
C+ (Romania)



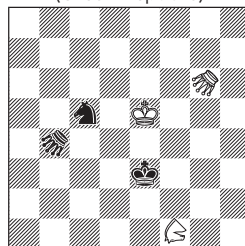
HS#4.5 2 Sols (8+9)

F1688 Nikolaj Zujev
C+ (Lithuania)



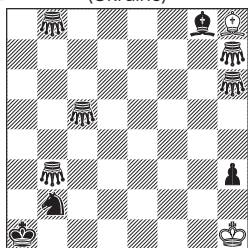
HS#5.5 (3+5)

F1689 Václav Kotešovec
C+ (Czech Republic)



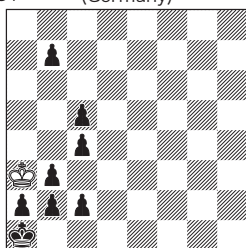
HS#7.5 3 Sols (3+3)
Moose g6 b4, Eagle f1

F1690 Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
(Ukraine)
C+



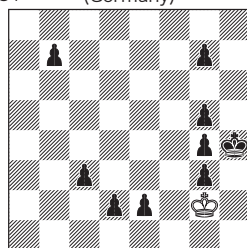
H=5 (2+9)
Grasshopper 0+5

F1691 Udo Marks
(Germany)
C+



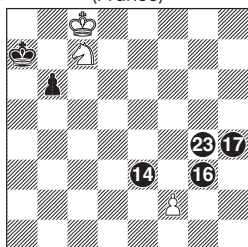
H=5.5 (1+8)
b) bPb7→b4

F1692 Udo Marks
(Germany)
C+



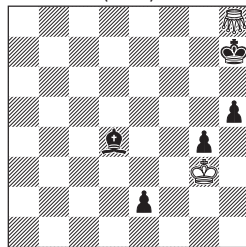
H=9 (1+9)

F1693 Roméo Bedoni
(France)
C+



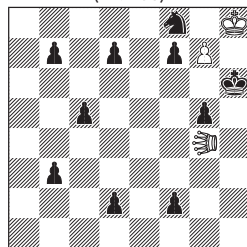
SD#6 4 Soils (3+6)
Leapers e3 g3 g4 h4

F1694 Govind M Prabhu
(India)
C+



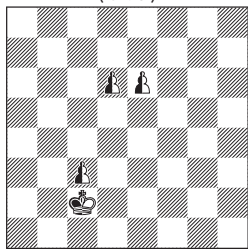
SD#11 (2+5)
Bul Grasshopper h8

F1695 Sébastien Luce
(France)
C+



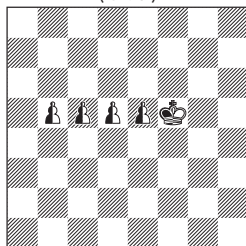
2→SD==9 (3+10)
Locust g4

F1696 Michael Grushko
(Israel)
C+



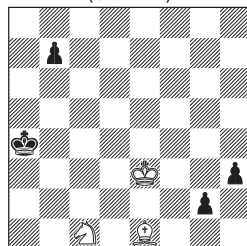
SH#9 (0+0+4)
b) nKc2→c1
Neutrals
EinsteinChess ParrainCirce
PhantomChess

F1697 Michael Grushko
(Israel)
C+



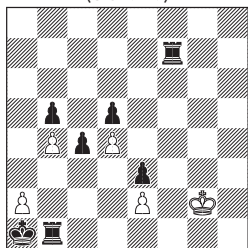
SH#24 (0+0+5)
Neutrals
AlphabeticChess Circe
EinsteinChess Take&MakeChess

F1698 Luboš Kekely
(Slovakia)
C+



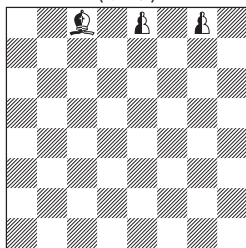
SH=15 (3+4)

F1699 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



SS=15 (5+7)

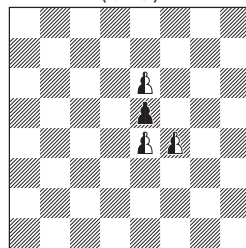
F1700 Michael Grushko
C+ (Israel)



SHS#10 (0+0+3)

Neutrals
CirceDoubleAgents
EinsteinChess RepublicanChess

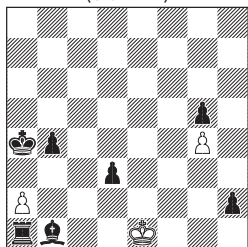
F1701 Michael Grushko
C+ (Israel)



SHS#19 (0+1+3)

Neutral Pawn e4 e6 f4
AlphabeticChess CirceClone
EinsteinChess RepublicanChess

F1702 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



PSS#17 (3+7)

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2026

未定

新たに寄稿者として Nikolaj Zujev さんと Govind M Prabhu さんを本欄に迎えることを歓迎します！ 作家の皆様からの惜しみない支援により、2026年は22作の新作で幕を開けました。この勢いをぜひ持続させていきましょう。

対抗系

Andreas の **F1681** は風変わりな形をしています。解答者へのヒント：3手のチェックによる導入の後、白の残りの手はすべて静かな手です。

Antircirce：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。

ヘルプ系

F1682 の Rifle Chess では駒取りをする駒（Kを含む）は動かずに駒を取ります。Pが promotion できる位置にいる駒を取る場合は、そのPは promotion した駒に変わります。

F1683 では、必ず4解すべてを見つけてください。

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。

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）。

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。

F1684 にはどのようなテーマが見出せるでしょうか。

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

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跳び越してその先（直後でなくてもいい）にある駒を取る。

F1685 の2解は異質で、一方はImmun特有のメイト形、もう一方はそうではありません。

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。

Immun Chess : 駒取りは、取られた駒の Circe ルールによる再生場所が空いているときのみ可能。

F1686-1689 の 4 題は長手数 of Helpself mate です。著名なルーマニアの作家が、類似したマトリクスを用いた 2 つのヴァージョンを投稿しています。あなたはどちらがお好みでしょうか。**F1688** を解くときには、最終局面がどのようになるかを推測してみてください。精巧に構成された **F1689** には、形がまったく同じの echo mate が 3 つあります。ヒント:すべての解において、bS が selfpinning によってメイトにする駒になります。

Helpself (HS) : HS#n では、ヘルプで (n-1) 手指して、そこから S#1 になるような手順を求める。通常白から指し始める。

Eagle: Grasshopper と同様だが、着地点が飛び越した駒を中心に 90°ずれた 2 地点のいずれか。

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。

F1690-1692 の 3 題 の Help stalemate は、Helpself mate の難問の後にひと息つかせてくれるでしょう。

F1690 では bBg8 を何らかの方法で拘束しなければなりません。

F1691 の 2 解は同じ強制手で始まり

ます——なぜ作者はこの導入を加えたのでしょうか。

F1692 では黒は逃走路 h5 を塞ぐ必要があります——それはどのようにして可能になるのでしょうか。

= : 最終目的がステイルメイトであることを表示する。

連続系

F1693 を解くのにヒントは不要でしょう。

Series-Direct (Series):Series#n では、白が連続して n 手指し、黒をメイトにする手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

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

F1694 には Bul Grasshopper が登場します。Grasshopper と同様に動きますが、跳び越される駒 (ハードル) もまた、駒取りではないグラスホッパー移動を行わなければなりません (それが不可能な場合、着手自体が不可能となります)。11 手に及ぶ手順を見出せるでしょうか。

F1695 では、黒の連続着手 2 手を行ってから、白の連続着手になります。関心のある読者は Sébastien さんの論考をご参照ください (<https://quartz.chessproblems.ca/pdf/56/StipulationsHybrides.pdf>)。

残念ながら、Michael さんの連続系の

作品群 **F1696-1697**、**F1700-1701** は解答向きではありません。

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-helpself (SHS) : 黒が連続して指定された手数を指し、それから白が HS#1 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。

Einstein Chess : K 以外の駒は、駒を取ると、その駒は $P \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow R \rightarrow Q$ の順で種類が1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 $Q \rightarrow R \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow P$ の順で種類が1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 はそれをアンバサンで取ることができる。

Circe Parrain : 地点 a で駒が取られたとき、取られた駒はその直後の指し手(移動ベクトルを v とする)によって、地点 $a+v$ に再生する。再生場所が盤の外だったり、そこが別の駒によって占領されている場合は、再生しない。直後の指し手がキャスリングの場合、その移動ベクトルは K と R それぞれの移動ベクトルを足す (つまり $0-0$ は 0 ベクトル)。1段目に再生した P は1マスしか前に進めない。8段目に P が再生すると、その瞬間に成る。細則は Circe に準じる。

Phantom Chess : K 以外の駒は、現在の位置か、Circe による再生位置 (そこ

が空いている場合) のどちらからでも動ける。

Alphabetical Chess (ABC) : 盤面の枱目に $a1, a2, \dots, a8, b1, b2, \dots, h8$ という order が付いているとしたとき、すべての着手は、この order でいちばん $a1$ の近くにある枱目の自駒を動かさなくてはならない。

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。

Circe Double Agents : 取られた駒は色を変えて相手側の同種駒の初形位置に再生する。細則は Circe に準じる。

Republican Chess : このルールでは、K は初形に配置されていない。着手した後で、敵の K を盤上に置き、その局面が合法的なメイトになっているならその K を置ける。(これを type 1 として、さらに、そのメイトになっている局面から1手指して、相手の K を盤上に置き、その K が合法的なメイトになっているなら、その K を置いてチェックメイトにできる、としたものを type 2 と呼ぶ。)

一方で、Luboš さんの作品 **F1698-1699**、**F1702** は、最終局面を思い描き、そこに至るまでの手数を数えることで解くことができます。

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。

- (iii) 1.Qd2 TIXd2 2.Kb4 Ra2
3.Kb3[d2=wR] Rdb2#
(iv) 1.Qg1 Rc2 2.Kd5 Rc6 3.Qc5
TIXc5 #

作者：2 解のペア 2 組、chameleon
echo mates、2xBristol。

説明：

(i) 1.TI~(bTI) Ke3(wTIf4 or bTIf4)
2.Kc4 Rb5 3.Qc5 TIXc5: c5 のマスは
ちょうど bK が移動した後で、白駒が
bQ を取った→wTI は h5 から来ている
→wTIC5=wR/wQ でメイト。

(ii) 1.Kb5 (TIB3/TIB4) Ra2
2.Kb4(TIB3 あるいは TI が b4 で取ら
れた) Ra5 3.Qb5 TIXb5: b5 のマスは
ちょうど bK が移動した後で、白駒が
bQ を取った→TI は h5 から来ている→
wTIB5=wR/wQ. TIB3 ではチェックを
回避できない→メイト。

(iii) 1.Qd2 TIXd2 (wTId2 ≠ wP)
2.Kb4 (TIB3; wTId2 ≠ wB/wQ) Ra2
3.Kb3 (-TIB3; wTId2=wR) Rdb2#
Bristol Rc2-a2 & Rd2-b2

(iv) 1.Qg1 Rc2 2.Kd5 Rc6 3.Qc5
TIXc5: c5 のマスはちょうど bK が移
動した後で、白駒が bQ を取った→
wTIC5 は c1 から来ているので wR/
wQ →問題図では bTI が c2 にいて、白
の初手で取られた。Bristol Rc2-c6 &
TIC1-c5

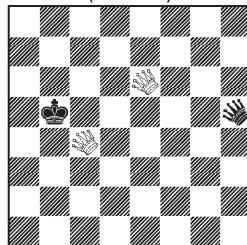
及川：1つしか解が発見できませんでし
た。

Juraj: Popeye でこれを解いたあと、
解のメカニズムを理解しようとしてみ
た……実に驚くべきことに、白黒とも

Total Invisibles の細部にはこだわっ
ていない。重要なのは、一方が R/Q のス
キン（正確なマスは3回の bQ 取りと1
回の wR 同定によって与えられる）でメ
イトを実現できること、そしてもうひと
つは主戦場のどこか外側に位置し、そこ
からは mating piece を取ることができ
ない点にある。実に見事！

Crisan: 素晴らしい Wenigsteiner!
Eric、この傑作を Problem Paradise に
投稿してくれてありがとう。

F1649 Ján Golha
C+ (Slovakia)



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

1.SWxc4 → c5[+wSWd4] SWc4
2.Ka5 SWxc5 → b6[+bSWb4]+
3.SWa4 SWa6#

1.SWxc4 → d6[+wSWc5] SWe5
2.Ka6 SWxd6 → b7[+bSWb5]+
3.SWa5 SWa7#

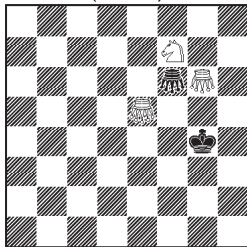
1.Ka4 SWc5 2.SWd4
SWxd4 → b3[+bSWb5]+ 3.SWa5
SWa3#

1.SWxc4 → e5[+wSWd6]
SWxe5 → c6[+bSWd5] 2.Ka5
SWxd5 → b4[+bSWb6]+ 3.SWa6
SWa4#

作者：4重の chameleon echo model mates.

Crisan: 全員無解。理論的観点からすると、「取られた駒はどの順序で再生するのか」と問うのが正しいでしょう。作者はこの条件の組み合わせを実装するにあたり、Popeye の慣習を採用しています。すなわち、まず取った側の駒が再生し、その後に取りられた駒が再生する、という順序です。これによって、たとえば第1解では、取られた白の SWc4 は、再生した黒の SWc5 をハードルとして用い、d4 に再生することが可能になります。ただし、この種のフェアリー条件の組み合わせについては、この慣習だけが唯一の正当な解釈ではない、という点には注意してください。

F1650 Sébastien Luce
C+ (France)



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

- 1... Sg5+ 2.Kxg5[+wSg1] Se2
3.Gd4 Ge1 4.Kh4 Sf4 5.Gg4 Gg3#
1... Sd6 2.Gc6 Se4 3.Kh5 Ge3 4.Kh6
Sf6 5.Gxg6[+wGg8] Gg5#

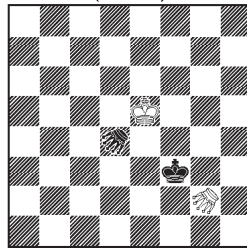
作者：echo mates。第1解では白のオーソドックス駒が取られて1段目に再生し、第2解ではフェアリー駒が取られて

8段目に再生する。

及川：Echo mates.

Crisan: ハードルになる wG は自分でヒモが付いています。つまり、それを取ると、wGg8 が再生して selfcheck の禁手になるのです！ この典型的な Circe 効果は解答者にとっていつでも楽しいものです。

F1651 Sébastien Luce
C+ (France)

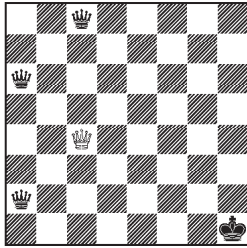


H#5.5 2 Sols (2+2)
White AntiDisparate
Contra Grasshopper g2 d4

- 1... CGd5 2.Kf2 Ke4 3.CGf4 CGf3
4.CGd4 CGf1 5.Ke1 Ke3 6.CGg1
CGh1#
1... CGe4 2.CGh4 CGe6 3.Kg4 Kf6
4.CGe4 CGh6 5.Kh5 Kf5 6.CGh7
CGh8#

作者：この Disparatet という anti-form の条件があるおかげで、最後に 90°回転した chameleon echo になる。Crisan: 全員無解。これだけの駒とフェアリー条件を用いて、白の CG によるメイトが四隅すべておよび異なる辺で現れる chameleon echo mate を、誰が最初に実現できるでしょうか。実に巧妙な新作で、今後さらに探究する価値が十分にありますね！

F1652 Sébastien Luce
C+ (France)



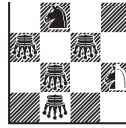
H#10.5 (1+4)
Attractor Queen c4 a2 a6 c8

1... AQc5 2.Kg2 AQc7 3.AQc2 AQc3
4.AQe2 AQc4 5.Kf3 AQb5 6.Ke4
AQxe2+ 7.Kd5 AQd3+ 8.Kc6 AQc4+
9.Kb7 AQc5 10.Ka8 AQc7 11.AQa7
AQxc8#

作者：bKが反対側の隅 a8 で詰まされ
るとは、いったい誰が想像できたろ
うか！ 白の初手は waiting で、3手
目に c3 へ戻ることを可能にして、bK
の行進を実現するためのもの。黒の
attractor Queen による二度の犠牲の
ち、ちょうどいいタイミングで、第三
の attractor Queen が a7 で selfblock し
て、ついに bK が a8 で詰まされる。

Crisan: 全員無解。これを解くためには、
まず最終形を想像すること、bAQa7
が決して b8 でチェックを防ぐことが
できないことを理解する必要があります。

F1653 Sébastien Luce
C+ (France)

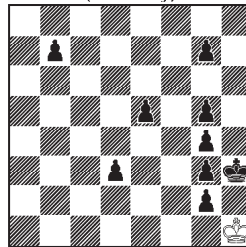


H=6.5 2 Sols (0+5+1)
Board 4x4
PWC
Grasshopper a3 b1 b2 c2
Neutral Sd2

1... nSc4 2.Gb3 nSxb2(Gc4) 3.Ga4
nSd1 4.Sc2 nSxc3(Gd1) 5.Sd4 nSa2
6.Ga1 nSb4 7.nSc2 nSxa1(Gc2)=
1... nSb3 2.Sa2 nSa1 3.Gcxa1(nSc3)
nSxa2(Sc3) 4.Sa4 nSc1 5.Gd1
nSb3 6.G3c3 nSd4 7.Gxd4(nSb2)
nSxd1(Gb2)=

作者：反対側の隅に2枚のSを置いて
無効化すると、黒Gの並び。
Crisan: 全員無解。最終図を想像するこ
とは可能ですが、双方でその局面に至る
までの手数を数えることはかなり困難で
す。

F1654 Udo Marks
C+ (Germany)



H=10.5 (1+9)

1...Kg1 2.Kh4 Kxg2 3.b5 Kf1 4.b4

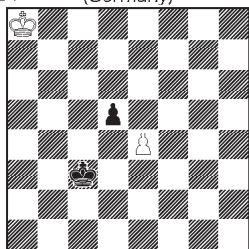
Ke1 5.b3 Kd2 6.b2 Kxd3 7.e4+ Kxe4
8.b1B+ Ke3 9.Bg6 Ke2 10.Bh5 Kf1
11.g6 Kg2=

作者：幼稚園問題、Rex Solus、
Excelsior、underpromotion、
Rundlauf.

Juraj: 機械を使わずに解けた。白に
は十分な手数があるので、wKが最終
形のg2から離れてePsに対処するこ
とができる。7.e4+は9手目に必要
なb1-g6のラインを閉じているので
Antizielelementの味を含んでいる。

Crisan: Jurajが言うとおり、この手の
問題は直接に問題図から解くことが
できます。10手のうち9手は見えてい
るので、黒が自由に指せるのは1手
だけです。

F1655 Andreas Thoma
C+ (Germany)

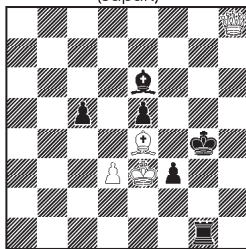


(*) H==3 (2+2)
SuperCirce
MonochromeChess

(*) 1... exd5[+bPc6] 2.Kb2
dxc6[+bPb7] 3.Ka1 cxb7[+bPb2]=
1.Kb2 exd5[+bPc7] 2.c5 dxc6
ep.[+bPb7] 3.Ka1 cxb7[+bPb2]=

Crisan: 全員無解。set playは2.c5が
純粋な tempo moveであることを強調
するため。

F1656 Hiroaki Maeshima
(Japan)



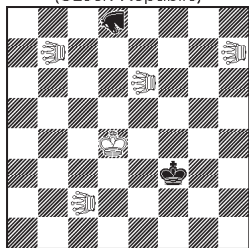
HS#3 (4+6)
b) wBe4→f2
PAD Chess Rex Inclusiv

a) 1.Bg6 e4 2.Kxe4 Rg3 3.Qh5+
Kf4#

b) 1.Bg3 f2 2.Kxf2 Bf5 3.Qh4+ Kf3#

Crisan: 全員無解。この作品は、興味深
い理論的問題を提起しています。つまり、
自らのKを消滅の危機にさらす黒の最
終手は合法なのか、という問題です。通
常のチェスのルールでは、自分のKを
消滅の危険にさらす手は illegal です。
Hiroakiは、PAD Chess Rex Inclusive
のルールのもとでの illegal move の定
義について、異なる解釈を提案していま
す。つまり、「自分のKを消滅させるど
んな手も illegal」というものです。この
新しい定義は、読者によってはかなり奇
異に感じられるかもしれませんが、私に
は新鮮で刺激的だし、しかもどこかユー
モラスな視点を提供しているように思え
ます。

F1660 Václav Kotešovec
C+ (Czech Republic)



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

1... Kf2 2.Ke4 NAF7 3.LIe2+ Ke1
4.Kf3 NAh3 5.LIhh2 NAb6 6.LIb5
NAf4 7.Kg2 NAd3 8.Kh1 Kf1 9.LIe4
Kf2#

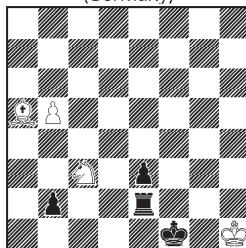
1... NAh6 2.Ke5 NAF7 3.Kf6 Ke4
4.LIh5+ Kd5 5.LIc5 Kd6 6.Kg7 Ke7
7.Kh8+ Kf8 8.LIe7+ NAd6 9.LIh7
Kf7#

1... NAF7 2.Kc3 Ke4 3.LIe7+ Kd5
4.LIec4 Kc5 5.Kb2+ Kb4 6.Ka1 NAd3
7.LIe4+ Ka3 8.LIb4+ NAc5 9.LIb1
Kb3#

作者：Triple echo.

Crisan: 全員無解。どうやってこんな壮大な作品が作れるのかと不思議に思う読者もいるでしょう。これにはかなりの忍耐が必要です。まず、手数などの制約を満たすような余詰のない図を網羅するデータベースをこしらえてから、高度な発掘テクニックを用いて、そのデータベースからわずかばかりの好作を抽出しなくてはならないからです。

F1661 Dr. Rolf Kohring
C+ (Germany)

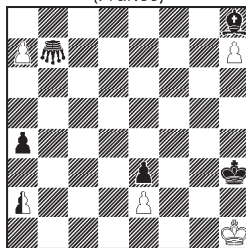


SH#10 (4+4)
Danger Circe

1.b1=B 2.Bc2 3.Bd1 4.Rc2 5.e2
6.e1=Q 7.Qe8 8.Ke1 9.Kd2 10.Kc1
Sa2#

Crisan: 全員無解。これを解くには、wPb5 の不思議な存在が唯一のヒントになります。明らかに、この P は最終形に関与するものではありません。ということは、それが消極的に使われるかもしれないということです。つまり、この P に取りがかかっているときには、wK はもう b2 に逃げられないわけです。そう考えると、最終形で bK は c1 でメイトになることがわかります。

F1662 Sébastien Luce
(France)



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

1.a8=Q 2.Qxh8 3.Qb2 4.h8=B
5.Bd4 6.Bxe3 7.Bg1 8.e4 9.e5 10.e6
11.e7 12.e8=Q 13.Qxa4 14.Qf4
15.a4 16.a5 17.a6 18.a7 19.a8=nB
Gb1#

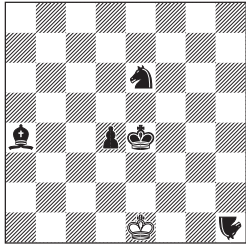
作者：縦横斜めに手数のかかる動きを何回も含んだ作品。つまり、最初のQ成りのできたQによるa8×h8-b2、最初のB成りのできたBによるh8-d4×e3-g1（これでPe2が動けるようになり、g1をselfblockする）。続いて、ePがExcelsiorでQに成る。このQによる新たな動きはe8×a4-f4で、neutralのaPが動けるようになるのと同時に、bKをステイルメイト形にする。さらにaPがExcelsiorでnBに成った後(Kozhakin theme)、黒はzugzwangでGb7を動かさざるを得ず、wQb2をハードルにしニュートラルのaポーンを解放すると同時に、黒王をステイルメイトに追い込む。さらに、a8でニュートラルのビショップへと至る究極のエクセルシオール（コジャキン・テーマ）のち、黒はツークツヴァンクによりグラスホッパーb7を動かさざるをえず、白クイーンb2をハードルに用いてdoublechekでメイトにする。部分的にコンピュータ・チェック済み。

Crisan: 全員無解。盤全体を使うのが印象的です。

Juraj Lörinc: 今号の新作には、私の意見では、人間が解くには不適切な問題が混じっていると思う。とりわけ、F1648, F1649, F1652, F1653, F1660.

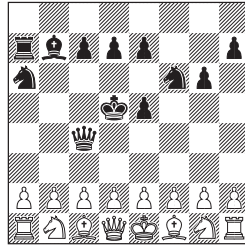
Crisan: 100% 同意します！ チェス・プロBLEMの第一目的は、解答者を楽しませるものであるべきです。解答者からのフィードバックがないことを見ていただいて、作者はそこから教訓を学んでほしいと思います。おもしろさが誰にもわからないフェアリー作品を作ることどんな意味があるのでしょうか？

R400 Andreas Thoma
(Germany)



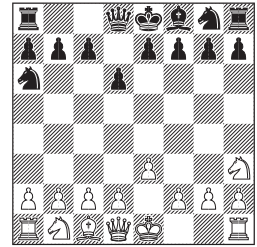
-5 & #1 (1+5)
KLAN Retractor
AntiCirce Calvet
Nightrider h1

R401 Paul Răican
(Romania)



Proof Game 12.5 (16+12)
Sentinel

R402J 駒井めい
C+ (Japan)



Proof Game 4.0 (15+15)
Andernach

レトロ

担当者

松崎直樹

ジャッジ 2025-2026

Jorge Lois (Argentina)

☆今回は Retractor が1作とフェアリー PG が2作の計3作です。

R400: bN を戻させて白駒を入手します。黒のフェアリー駒の再生位置は白の通常の駒の再生位置でもあります。Calvet なので再生位置の駒を取れます。

R401: ルールは R397 と同じですが、白駒がすべて初形位置にあります。bQ と bK はどのように動いたでしょうか。

R402: 駒を取って色が変わった駒が残っているはずですが、それはどれでしょうか。

R402 が解きやすいと思います。皆様の解答・短評をお待ちしております。

☆ Høeg タイプと KLAN タイプについて補足説明します。黒の手番では、まず黒が駒の起点と終点を決めた後に白が駒

取りの有無を決め、有りの場合は白が駒の種類を決めてから黒が場所を決める、という具合に進みます。先に決められた内容に拘束されます。合法的な局面が残るように選ぶ必要があります。

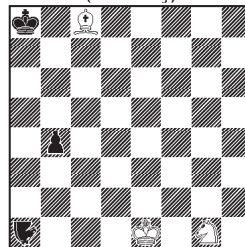
☆複数の不完全作を掲載してしまう結果となり、誠に申し訳ございません。

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 111

R395 Andreas Thoma
(Germany)



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

- 1. Kb3xPa4(Ke1) Nb7xQa5(Na1)+
- 2. a7xRb8=S(Sg1) b5-b4
- 3. c7-c8=B & 1. axb8=R(Ra1)#
- 1...NxRa5? -2. Ka7!

Author: a1 must be occupied as the Nightrider's repulsion field.

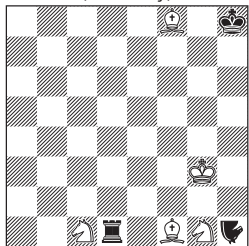
☆最後に wP が駒を取って R に成り、bN の再生位置に再生されることで駒を取れなくする手順が作意でしたが、余詰んでおりました。修正図を掲載いたします。

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

- 1. Kb6xBa7(Ke1) Bb8-a7+
- 2. Se8xPf6(Sg1) and 1. Bb7#

correction

R395c Andreas Thoma (Germany)



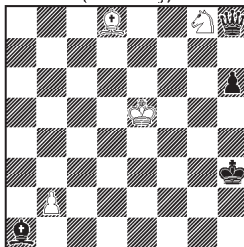
-4 & #1 (5+3)
 KLAN Retractor
 AntiCirce Cheylan
 Nightrider h1

- 1. Sd5xPf4(Sg1) Ng7xRh5(Nh1)
- 2. h7xRg8=B(Bf1)+ Rh1-d1
- 3. Kh3-g3 R ~ -h1+
- 4. Sf6-d5 & 1. h7xg8=R(Rh1)#

黒の -2 手目は、Rh1xh5(Ra8) とできるように h1 に戻すが、再度 h1 が空

いて詰む。

R396 Andreas Thoma (Germany)

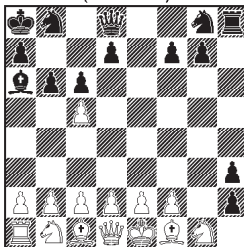


-3 & #1 (4+4)
 Høeg Retractor
 AntiCirce Cheylan

- 1. Bb6-d8 Qh7-h8+
- 2. Pa6xPb7(Pb2) Pc3xQb2(Pb7)
- 3. Sf6-g8 and 1. Qh2#

白駒を入手できるように黒駒が初形位置にある局面にする必要がある。そこで wP が b7 の駒を取った形にするのだが、事前に wB を b6 に戻しておき、Rb2-b7+ が成立しないようにする。黒がチェックを戻すには駒取りを戻すしかないので P に限定される。wPa6 があるので a3 ではなく c3 から取ったことになる。

R397 Paul Răican (Romania)



Proof Game 15.0 (14+14)
 Sentinel

1. d4 h5 2. d5 h4 3. d6 h3 4. dxe7 hxg2 5. Qxd7+ Kxd7 6. exf8=Q Kc6(+bPd7) 7. Qd6+ Kb6(+bPc6) 8. Qd2(+wPd6) gxh1=Q 9. dxc7 Qxh2 10. cxd8=S Qh4(+bPh2) 11. Sxb7 Qd8(+bPh4) 12.Sc5(+wPb7) h3 13. bxa8=R Ba6 14. Sb7(+wPc5)+ Kxb7(+bPb6) 15.Qd1(+wPd2) Kxa8

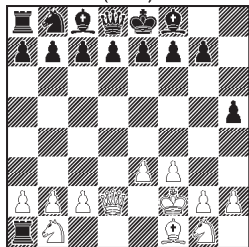
Author: QQ Phoenix-Pronkin, R Schnoebelen, S Ceriani-Frolkin.

☆作意は白黒ともPがQに成って初形位置に戻る手順でしたが、潰れておりました。

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

1. Sc3 d5 2. Sxd5 Bh3 3. g4 Bg2(+bPh3) 4. Sb6 Bxh1 5. Sxa8 b6 6. Sxc7+ Kd7 7. Se6 Bb7 8. Sxf8+ Kc6(+bPd7) 9. Sg6 Ba6 10. Sxe7+ Kb7(+bPc6) 11. Sd5 h5 12. Sc3 hxg4 13. Sb1(+wPc3) Ka8 14. c4 g3 15. c5 gxh2

R398 Kevin Begley (USA)



Proof Game 10.5 (12+15) Bolero

1. Sa3 Sh6 2. Saf3 Sh3 3. e3 h5

4.Sge2 Rh6 5. Rg1 Sxg1 6. Sfxg1 Rd6 7. f3 Rxd2 8. Kf2 Re1 9. Qd2 Rxc1 10. Sd1 Rxa1 11. Sb1

黒はbPに1手、bRに6手、bSに3手必要である。wRh1をh1で取るのは無理なのでbSがg1で取った後、動かずに取られたことになる。wSは2つとも動いたはずだが、駒を取らない場合に移動元に対応した駒の動きになる都合上、単に元の位置に戻るのでは手数が合わない。したがって作意は2つのwSが入れ替わる手順となる。

【お詫び】

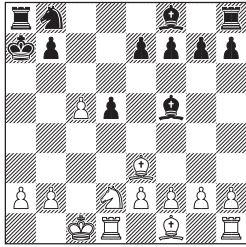
112号に掲載のR394cですが、修正図も不成立でした。再修正図を掲載いたします。

R394c (Răican)

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

1. Sf3 2. Se5 3. Sxd7-d6+ Kd7 4.Sxb7-b6+ Kc6 5. c4 6. Qb3 7.Qf3+ Qd5 8. cxd5-d8=Q+ axb6-d5 9.Qf6+ Sxf6-c3 10. dxc3-b5+ Kb6 11. Be3+ Ka5 12. Qxc7-c6 13. Qxc8-a6+ Sxa6-g6 14. b6 15. Bd4 16. e3 17.Bb5 18. 0-0

R394cc Paul Răican
(Romania)

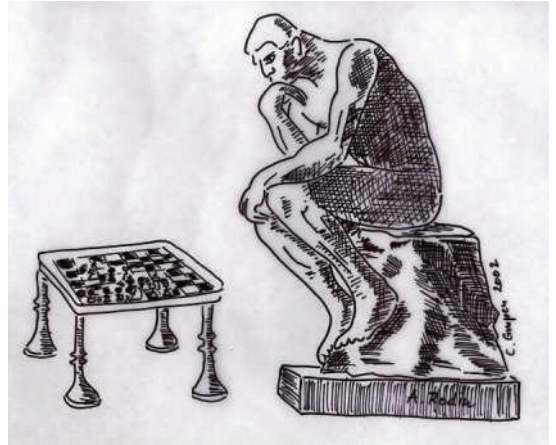


PSH-dia 16 (13+12)
Take & Make

1. Sf3 2. Se5 3. Sxd7-d6+ Kd7
4.Sc4 5. Sb6+ Kc6 6. c4 7. Qb3 8.
Qf3+ Qd5 9. cxd5-d8=Q+ axb6-d5
10.Qf6+ Sxf6-c3 11. Qd7+ Bxd7-f5
12. dxc3-b5+ Kb6 13. Be3+ c5
14.bxc6 e.p.-c5+ Ka7 15. Sd2
16.0-0-0

☆テーマはキャスリング・アンパッサン・
プロモーションの3つを組み合わせた
Valladão です。

• Dmitrij Baibikov 5 + 5 + 5 + 5 =
20



将棋

担当者

泉 正隆

ジャッジ 2024-2026

太刀岡甫

★今号は5作の出題。そのうち3作が将棋ブルーフゲームです。

★いきなり宣伝ですが、将棋ブルーフゲームの検討ツールを作りました。非力で長時間の検討になる場合も多いですが、15手以下なら実用に耐えるのではないかと思います。よろしければ下記よりダウンロードしてお試ください。

<https://tsume-springs.com/tool/structa.html>

★U395は駒井めいさんの作品。非王手手なので、攻方に王手の義務はありません。

★U396は占魚亭さんの作品。点鏡とKokoを付加した受先の協力詰です。点鏡は性能変化系のルールで、55の地点を中心に駒の利きが入れ替わります。いくつか例題を用意したので必要に応じてご確認ください。本作は手掛かりが少なく難解だと思われるので、ヒントを出したいと思います。ヒント：初手は受方が44に駒を打つ。詰上りの玉の位置は66。

★U397は本誌セルフメイト担当の前嶋啓彰さんの作品。12手の将棋ブルーフゲームです。なお、この「12手」は将棋流の手数の数え方なので、先手・後手がそれぞれ6回ずつ交互に着手します。

★U398、U399は橋本哲さんの将棋ブルーフゲーム。手数は少し長めかもしれませんが、多数の解答をお待ちしております。

★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、多くの方のご解答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。

【詰将棋】

普通詰。つまり、受方がどのように応じて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。

【最善詰】

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

【補足】

- ・無駄合の概念はなく、すべての合駒が有効。
- ・駒が余るかどうかで手順に優劣を付ける規則はない。

【点鏡】

55 に関して点对称の位置ある 2 つの駒は、敵味方関係なく互いにその利きが入れ替わる。

【補足】

- ・1 段目の桂香歩や 2 段目の桂も着手可能。

【非王手可】

攻方は王手を掛けなくてもよい。

【Koko】

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

【Patrol】

味方の駒の利きで紐が付いてない駒は、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)】

(1,0)-Leaper。つまり、縦横 1 マスに動く駒。

【Lion (鬘)】

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

【(2,4)-Leaper (24)】

2 対 4 の八方向に跳ぶ駒。

【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。

【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。

【受先】

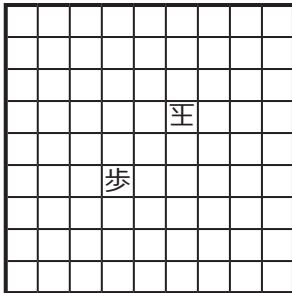
受方から指し始める。

【ブルーフゲーム】

実戦初形からちょうど指定手数で出題図に至る手順を求める出題形式。

例題

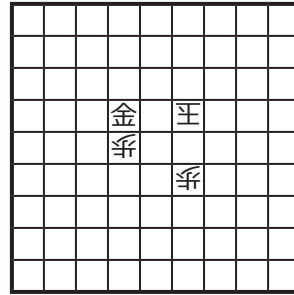
例題1 IZUMI Masataka 泉正隆



▲金

点鏡詰 1手

例題2 IZUMI Masataka 泉正隆



▲桂桂

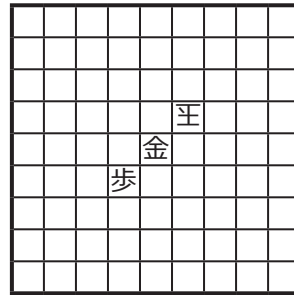
点鏡協力詰 5手

例題の解答

例題1

55金 迄1手。

<詰上図(例題1)>



初形で受方玉は歩の利きになっています。そのため55金と打てば玉に逃げ場はありません。なお35金と打つと、75歩などで金の利きを変えて王手を外すことができるため詰みません。

例題2

56桂、45玉、57桂、同歩生、54金 迄5手。

<詰上図(例題2)>

			金						
		歩		王					
			桂						
			歩						

詰上図が確かに詰んでいることを確認しましょう。56 桂が金の利きで王手を掛けています。受方玉は歩の利きなので、逃げて王手を外すことはできません。54 の地点が埋まっているため、56 桂の利きを変える受けもできません。65 歩は玉の利きなので 56 桂を取れそうですが、桂を取ると二歩になるため取れません。4 手目に同歩成ではなく同歩生とした効果です。以上より、確かに受方玉は詰んでいます。

4 手目に同歩成とした場合、54 金に対して 56 歩だけでなく 56 とも可能です。歩生の意味付けが重複していますが、全体のまとまりは悪くないので目をつぶっておこうと思います。

Issue 111 (U380-385)

U380 駒井めい

					馬				
			銀	王				馬	
						角			
					玉				
				桂					

▲なし
成玉夫詰 3手

43 玉成、同桂、41 角成迄 3手

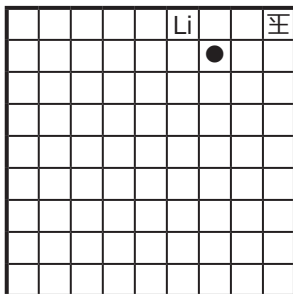
<詰上図(U380)>

					馬				
			銀	王				馬	
					歩				
					桂				

作者：玉消去によるアンピン。
及川：ロイヤル属性の喪失を利用した玉捨て。なるほど。
須川：邪魔な王を成捨てる。良い王様だったら悩むところだ
中嶋：玉でこんなことしていいのか？と思うのですが、これでいいのか。

★初手41角成は玉を王手にさらす反則。
43玉成で玉を消去するのがフェアリーならでの打開方法です。

U381 島田春瑠



▲金 △銀

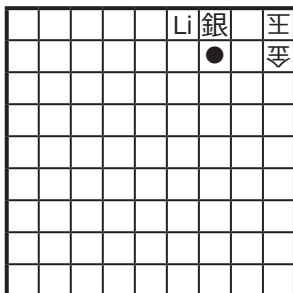
協力詰 11 手

Li = Lion

● = 石

31 金、21 銀、同金、12 玉、
11 金、同玉、31 銀、21 金、
42 銀生、12 金、31 銀生 迄 11 手。

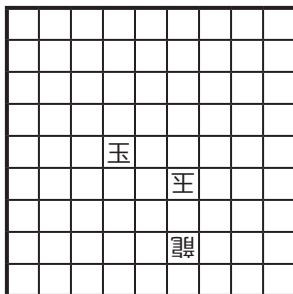
<詰上図 (U381) >



及川：6 手かけて持駒を交換。巧い。
須川：リズム感のあるかわいらしい小品

★最初の 6 手でお互いの持駒を交換しま
す。受方は 12 地点の封鎖に金を使い、
攻方は銀のスイッチバックで玉を詰まし
ます。

U382 占魚亭

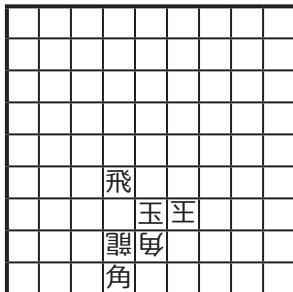


▲飛 △角 2

Patrol 協力白玉詰 12 手

76 飛、66 角、同飛、47 玉、
69 角、68 龍、56 玉、36 玉、
47 玉、58 角、57 玉、47 玉 迄 12 手。

<詰上図 (U382) >



作者：2023 年 6 月完成。いつも通りの
接近戦です。

及川：自作。得意？の接近戦です。

須川：解けない

★前半 6 手は大駒が主役のパート。角合
を取り、69 角には飛車のラインを遮る
68 龍で応じます。

<途中図 (U382) >

		玉					
		飛					
			王				
		銀					
		角					

▲なし △角

★後半は玉が主役。先手は56玉～47玉の体当たりで王手を掛け、最後は受方も玉による直接王手を掛けて詰まします。

U383 出口信男

					銀	銀	金
					銀	王	銀
					銀	銀	銀

▲歩2

協力詰 19手

21金、同玉、22歩、11玉、
21歩成、同銀、12歩、同玉、
24桂、22玉、32桂成、11玉、
21圭、12玉、22圭、同銀、
24桂、11玉、12銀 迄19手

<詰上図 (U383) >

							玉
						銀	銀
					銀	銀	銀
						桂	

及川：質駒の銀を取るタイミングがポイント。

中嶋：どうしても21手掛かってしまう。タイムアップで降参です。

★3×3の石垣図式。最初に銀を取ると王手が続かなくなるので21金とします。王手が途切れないように進め、14手目12玉で以下の局面となります。

<途中図 (U383) >

						銀	圭	
								王
						銀	銀	銀

▲銀桂

★ここで22圭と捨てるのが好手。同銀に24桂、11玉、12銀で詰みとなります。

U384 上田吉一

		24	24	24	24				
		◆	◆	◆	◆				
と	王								
	ヲ								
									玉
	em								

▲香 △香

協力自玉詰 56手

Wa = 取捨 Wazir

24 = (2,4)-Leaper

◆ = Pyramid

79香、78香、同香、同 Wa、
 77香、76香、同香、同と、
 85と、65玉、69香、68香、
 同香、同 Wa、67香、66香、
 同香、同と、75と、55玉、
 59香、58香、同香、同 Wa、
 57香、56香、同香、同と、
 65と、45玉、49香、48香、
 同香、同 Wa、47香、46香、
 同香、同と、55と、35玉、
 39香、38香、同香、同 Wa、
 37香、36香、同香、同と、
 45と、25玉、29香、28香、
 同香、同 Wa、27香、同と迄 56手。

<詰上図 (U384) >

		24	24	24	24				
		◆	◆	◆	◆				
						と	王		
							ヲ	玉	
							em		

▲なし △香香

及川：玉・と・Wazirの3種を運ぶ10手一組のサイクル手順。楽しかったです。
 須川：Wa とと金を連れての片道旅行。
 シンプルで良い感じ

★「香打、香合、同香、同 Wa」と「香打、香合、同香、同と」で Wazir とと金を一路右に動かし、「85と、65玉」で下図に至ります。

<途中図 (U384) >

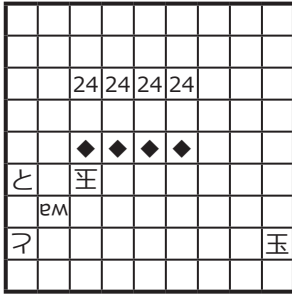
		24	24	24	24				
		◆	◆	◆	◆				
	と	王							
		ヲ							
									玉
		aw							

▲香 △香

★ 10手で受方の玉、と、Wazir と攻方の4枚が右に一路移動しました。この10手1組の手順を繰り返し、50手

目 25 玉に対して 29 香、28 香合、同香、同 Wa、27 香、同とで詰みとなります。

U385 上田吉一



▲香 △桂香

協力白玉詰 62 手

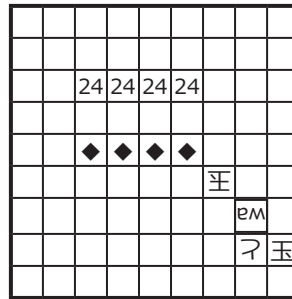
Wa = Wazir

24 = (2,4)-Leaper

◆ = Pyramid

79 香、78 香、同香、77 桂、同香、同 Wa、88 桂、同と、86 と、66 玉、69 香、68 香、同香、67 桂、同香、同 Wa、78 桂、同と、76 と、56 玉、59 香、58 香、同香、57 桂、同香、同 Wa、68 桂、同と、66 と、46 玉、49 香、48 香、同香、47 桂、同香、同 Wa、58 桂、同と、56 と、36 玉、39 香、38 香、同香、37 桂、同香、同 Wa、48 桂、同と、46 と、26 玉、29 香、28 香、同香、27 桂、同香、同 Wa、36 と、同玉、38 香、同と、28 桂、同と迄 62 手。

<詰上図 (U385) >



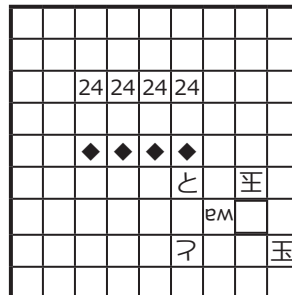
▲なし △桂香香歩

及川：U384 のバリエーション。こうするしかないとは言え、収束の変調がいい感じです。

須川：今度は桂を使つての片道旅行。少しだけ手間がかかりました

★ U384 では、1 サイクルの中で香打香合を 2 回行いました。今回は、1 回の香打で香合と桂合を取ります。10 手 1 組の手順を繰り返し、下図は 50 手目 26 玉の局面です。

<途中図 (U385) >



▲香 △桂香

★ 29 香、28 香、同香、27 桂、同香、

同 Wa までは同じですが、38 桂とは打たずに 36 と、同玉、38 香、同と、28 桂、同とでと金を引き寄せて詰みとなります。易しく楽しい趣向作。

★ Issue 111 (U380-385) 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！

及川弘典 $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$

須川卓二 $5 + 5 + 0 + 5 + 5 + 5 = 25$

中嶋正和 $5 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 = 5$



編集後記

本号は歴史的な号ではないでしょうか。表紙に掲載した作品は、おそらく本誌で初めての韓国からの投稿です。これからも、アジアの国々からの投稿があることを大いに期待しています。

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リンクの先にある、Google Form をお使いください。解答の締め切りは **2026年6月30日** です。結果発表は、2号後の115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

111号には、8名の方々から解答をお寄せいただきました。ここで、このページを読んでいただいている皆様にお願ひがあります。**このオンライン雑誌の存続は、読者からの解答や短評にかかっていますので、ぜひとも解答や短評をお送りください。**解けたのが1題でもかまいませんし、解けなかったがコメントだけでも大歓迎です。成績表をご覧ください。解答数の少ないセクションには特に、積極的なご参加をお待ちしています。

	D	E	H	S	F	R	U	Total
須川卓二	27.5		30	5	10		25	97.5
及川弘典	5		40	5	17.5		30	97.5
中嶋正和		3	30	10			5	48
Anton Nasyrov			35					35
塩見 亮			20					20
Dmitrij Baibikov						20		20
小畑 勉	5		8.75					13.75
Juraj Lörint					5			5