

PROBLEM PARADISE

通巻 114 号

第 29 卷

2026 年 4-6 月

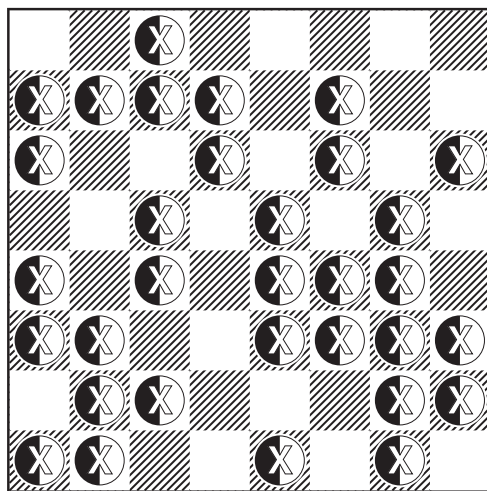
日本チェス・プロブレム協会オンライン機関誌

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

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

R403J

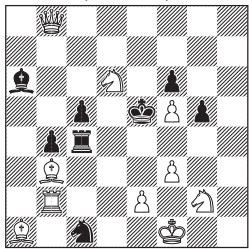
高坂 研



(0+0+32)

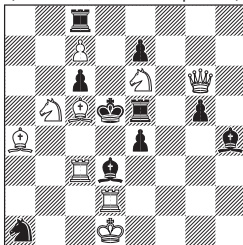
×に駒を配置し、どの駒も
相手の利きに入っていない
合法局面を構成せよ。

D796 Ovidiu Grigore Stancu
C+ (Romania)



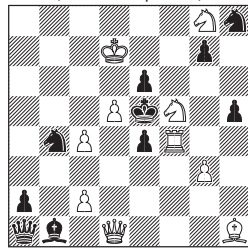
#2 v (10+8)

D797 C+ Zoltan Labai
Miroslav Svitek (Slovakia, Czech Republic)



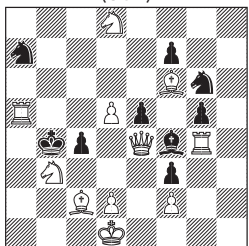
#2* vv (9+10)
After Z. Labai D757(PP109 2025)

D798 Miroslav Svitek
C+ (Czech Republic)



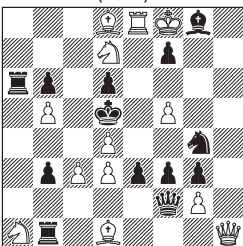
#2* vv (10+10)

D799 Kabe Moen
C+ (USA)



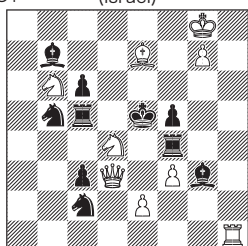
#2* (11+9)

D800 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



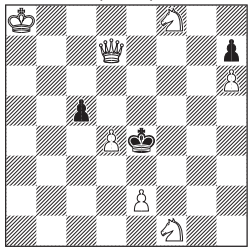
#2 vvvv (13+13)

D801 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez (Israel)



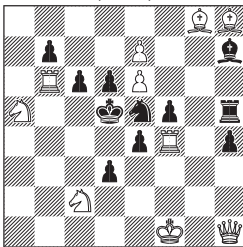
#3 (9+10)

D802 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez (Israel)



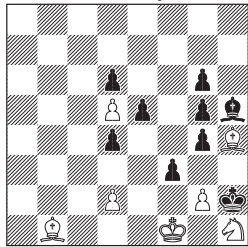
#4 (7+3)

D803 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez (Israel)



#4 (10+11)

D804 Udo Marks
C+ (Germany)



#15 (7+9)

ダイレクトメイト

担当者

中嶋正和

ジャッジ 2026-2027

未定

今号は、#2が5題、#3が1題、#4が2題、#15が1題です。

D796の作者である **Ovidiu Grigore Stancu** さんは、本誌初登場です。PROBLEM PARADISE へようこそ！

D797 では、PROBLEM PARADISE 109号のD757も参照いただくと更に楽しめます。**D798**は、黒クイーンのディフェンスに注意。**D799**は、黒のセットプレイから白のキーを探りましょう。

D800は、tryに惑わされず、正解を発見して下さい。**D801**は、d4マスがポイントになります。**D802**は、手が広いですが、上手くメイトの網を張りましょう。**D803**は、白クイーンの使い方がポイントです。**D804**は、2つのビショップを上手く使ってメイトスレットを狙いましょう。

v: 紛れ (try) を表します。個数は、テーマとなる紛れの数を表します。

*: Set Play を表します。オーソドックスの場合は黒から指し始めます。作意手数から0.5手を引いた手数になります。

作品の在庫が不足しています。皆さんのオリジナル作品をぜひお寄せください。

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。

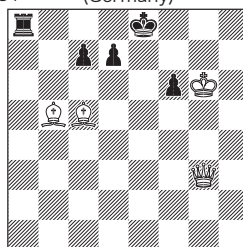
<https://forms.gle/Cc5J6THbZxfq3ADx7>

Issue 112

(若島正)

☆ 解答者は5名。井上聡美さん、Ayako Kagotani さんから初めて解答をいただきました。これからもどうぞよろしく！

D778 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



#2

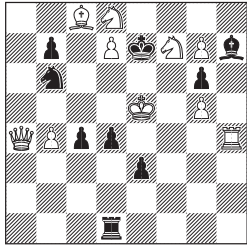
(4+5)

1.Qb3! (2.Qg8#)

1..0-0-0 2.Ba6#

塩見亮：ロングキャストリングに備える。
須川卓二：初心者ですのでキャストリングに気付くのに時間がかかりました。良い入門編ですね。

D779 Masakazu Nakajima
C+ (中嶋正和)



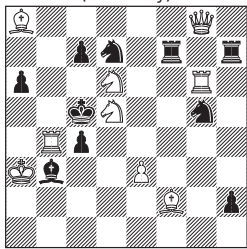
#2 (10+9)

1.Re4! (2.Kf4#)
1..Rf1/Sd5/Sxd7 2.Kxd4/Kxd5/
Qxd7#

塩見亮：駒を取る手はうまくいかない。
須川卓二：すべて駒取りで決着ですね。
統一感があります。

Ayako Kagotani: Kの後ろの銃弾!
☆ Setにある、1..Sxc8 2.dxc8=S#と
いう underpromotion でのメイトが、
本手順では現れない(1..Sxc8がスレッ
トを防ぐ手にならない)のが残念です。
☆全員正解でした!

D780 Rainer Paslack
C+ (Germany)



#2v (9+10)

1.Sf4? (2.Sb7[A]/e4[B]#)
1...Se6/Rf6 [2 × Lewman] - 2.Se4/
Qd5#

but 1...Sf6! [Lewman]
1.Qd8! (2.Qxc7#)
1...Sd- [Anti-Lewman] 2.Sb7(A)#
1...Sf6 [Lewman] 2.e4(B)#
[Dombrovskis Effect]
1...c6/Ba4/Se6 2.Qa5/Rxc4/Se4#

Composer: Lewman, Anti-Lewman
and Dombrovskis.

須川卓二：Sd7の動きを制御するのが
ポイントでした。

☆このところ作者が追求しているテーマ
の一つが、**Lewman** と呼ばれるテーマ。
まず、紛れの 1.Sf4? を見てみましょう。
問題になるのが c6 のマス。その地点は、
現在 Ba8 がガードしていますが、スレッ
トの 2.Sb7# を指すと、そのラインが
閉じる代わりに、Rg6 によるラインが
開いて、ふたたび c6 がガードされます。
こういう c6-Sd6-Rg6 のような、間に
1 枚駒が挟まっているラインのことを、
masked line と呼びます。

☆そこで、黒のディフェンスは、この
masked line を切ってやることになり
ます。つまり、1..Se6/Rf6/Sf6 の 3 通
りですが、このうち 1..Sf6! が唯一の
逃れになります。こういう仕掛けを、
Lewman (レヴマン) と呼ぶのです。

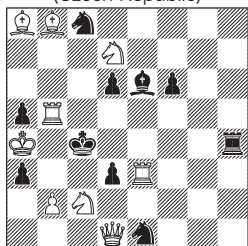
☆次に、本手順で 1.Qd8! の後のラン
ダム・ディフェンス 1..Sd- をご覧
ください。このとき、Qd8-Sd6-Sd5 と
いう masked line ができています。白
は 2.Sb7# で、このラインを開けてメ
イトにしますが、Ba8-d5 のラインを
閉じることになります。これを **Anti-
Lewman** と呼びます。

☆ **Dombrovskis** は、すでにご存知の方がいるかもしれませんが。紛れ 1.Sf4? のときのスレット 2.e4# が、本手順では、その紛れを否定する受け 1..Sf6 のときのメイト 2.e4# として再現するという、パラドキシカルな仕掛けで、通常の Dombrovskis ではそれが 2 つ以上の変化で起こります。

☆ こうしたテーマの組み合わせが、現代 #2 の主流になっていると言っても過言ではありません。

☆ 1.Sf4? の紛れにハマった解答が 1 通。惜しい!

D781 Miroslav Svitek
C+ (Czech Republic)



#2v (9+10)

Set: 1...d5 2.Rc5# **X**

Try: 1.Kxa5? (2.Rb4#)

1...Sxc2 **A** 2.Qxd3#

1...Bxd7 **B** 2.Bd5#

1...Rh5 **C** 2.Re4#

but 1...axb2!

Play: 1.Bxd6! (2.Rc5# **X**)

1...Sxc2 **B** 2.Qxd3#

1...Bxd7 **C** 2.Bd5#

1...Rh5 **A** 2.Re4#

1...Sb6+ 2.Sxb6#

Composer: DM - 23 - 33 cyclic

change of three defensive motifs - theme Mlynka.

A - direct guard of the threat square

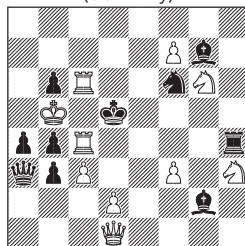
B - creating a flight by a capture

C - pinning of the threat unit

須川卓二：キーが駒取りは読みにくいです。

☆ こちらは、紛れと本手順で、黒の 3 通りのディフェンスのモチーフ（すなわち、意味）がサイクリックに変わるといふもの。こういう理屈っぽいテーマも、#2 ではしばしば試みられています。

D782 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



#2 (10+10)

1.f4! (2.Se7, Rd4#)

1...Rxf4 **ABDE** 2.Shxf4#

1...Sg8 **BCEF** 2.fxg8=Q#

1...bxc3 **CAFD** 2.dxc3#

Composer: A cycle of effects by which the threats are prevented **AB-BC-CA**, and a cycle of effects by which a mating move is enabled **DE-EF-FD**.

A: a black piece captures a guarding piece

B: a black piece gains access to a

square by its move

C: a black piece opens a black defensive line

D: a black piece enables a white move by capturing a white piece

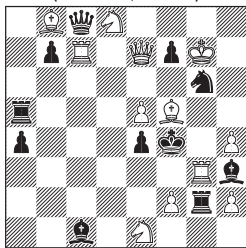
E: a black piece loses access to a square by its move

F: a black piece enables a white pawn capture by occupying a square

須川卓二：2つのスレットを防ぐ Sg8の攻防がステキです。

☆こちらも3通りのディフェンスのモチーフがサイクリックに変化する点では、前問と同じですが、こちらではスレットが2通りあるために、いわばサイクルが2層になっています。

D783 Zoltán Labai
Miroslav Svitek
C+ (Slovakia, Czech)



#2* (12+11)

Set: 1...Rxe5 **(a)** 2.Qg5#

1...Bxf5 **(b)** 2.Sxg2#

1...Kxf5 **(c)** 2.Qf6#

1...e3 2.Rf3# **(A)**

1...Sxe5 2.Qg5#

Play: 1.Qb4! (2.Qxe4#)

1...Rxe5 **(a)** 2.Rf3# **(A)**

1...Bxf5 **(b)** 2.Sd3#

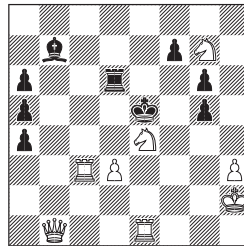
1...Kxf5 **(c)** 2.Rxf7#

1...Kxe5/Qxf5 2.Rc5/Sd3#

Composers: Change of three mates, change of defense, free change in two variations.

☆ #2 ではなくてはならないのが、2つの phase (この場合なら、set と本手順) で、同じ変化に対してメイトが変わる、いわゆる **changed mate**。この作品では3通りの changed mate が楽しめます。

D784 Leonid Lyubashevsky
Leonid Makaronez
C+ (Israel)



#3 (8+9)

1.Qb2! (2.Rc5+ Kf4 3.Qf2#)

1...Bd5 2.Rc2+ Kf4 3.Rf2#

1...Rd5 2.Sf6+ Kd6/Kf6/Kf4/Kd4 3.Se8/Rc6/Qf2/Re4#

1...Kf4 2.Rf1+ Ke5/e3 3.Rc5/Qf2#

1...Bxe4 2.Rxe4+ Kd5/Kf6 3.Qa2/Rc6#

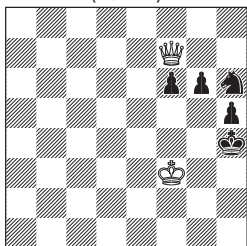
Composers: Grimshaw, Selfblock, Battery play, Mates on the same square f2.

☆遊んでいる Q を動かせる 1.Qb2! は当然として、これで白には Q-R と R-S の 2 本のバッテリーができたことになります。

☆ 1..Bd5 には 2.Rc2+ が地味ながら好手。

☆ 1..Rd5 には 2.Sf6+ とこちらのバッテリーを開いて捨てるのが気持ちのいい手で、2..Kxf6 には 3.Rc6# と、初形からは想像しにくい double check の詰め上がりになります。

D785 Jan Lipka
C+ (Poland)



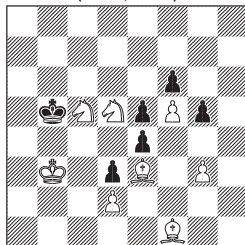
#4 (2+5)

1.Qc7! Sg4 2.Qf4 f5 3.Kg2 g5
4.Qg3#

Composer: A miniature with an option.

塩見亮 :K と S を縛りつけるイメージ。
須川卓二 :とにかくじっと待つ作戦ですね。

Antonio Tarnawiecki
D786 Steven Dowd
C+ (Peru, USA)



#5 (8+6)

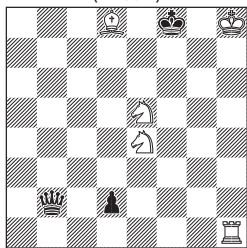
1.g4! zz
1...Ka5 2.Bxd3 exd3 3.Kc4 e4 4.Bd4
e3 5.Bc3#
1...Kc6 2.Kc4 Kd6 3.Kb5 Kxd5
4.Sxe4 Kxe4 5.Bg2#

☆捕まえにくそうな形をしていますが、1.g4! で黒は K の逃げ方が 2 通り。
☆ 1..Ka5 に対しては、2.Bxd3 exd3 と捨ててから 3.Kc4 とするのがステールメイトを避けるうまい手で、これで黒に 3..e4 を強要すれば解決します。

【総評】

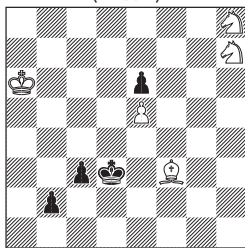
Ayako Kagotani: 中嶋さんが 113 号から新担当になられるとのことで、Problem Paradise 初解答に挑戦します。
☆ありがとうございました！ これからも引き続き解答をお寄せください。

E286 Pavel Arestov
(Russia)



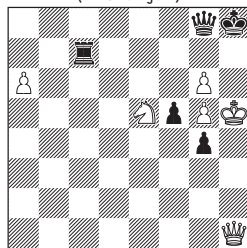
Win (5+3)

E287 Pavel Arestov
(Russia)



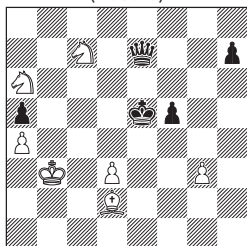
Draw (5+4)

E288 Ilham Aliev
(Azerbaijan)



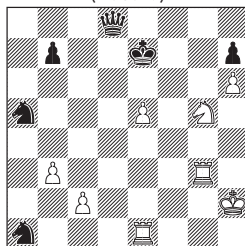
Win (6+5)

E289 Peter Krug
(Austria)



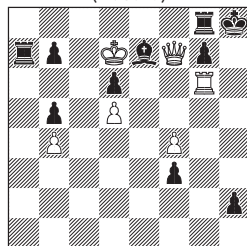
Win (7+5)

E290 Peter Krug
(Austria)



Win (8+6)

E291 Peter Krug
(Austria)



Draw (6+10)

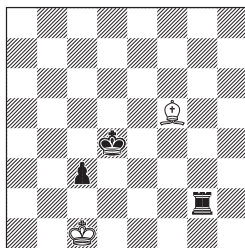
エンドゲーム

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2026

Peter Gyarmati (Hungary)



常連の Peter Krug さんの 3 作を含め、今回は 6 作が揃いました。

あくまで私の感覚ですが、比較的取り組みやすいのは後半 4 問かと思います。

1 問でも、部分解答でもよいので解答・短評をお寄せいただけると嬉しいです。

今号は、2025 年の Judge である Arpad Rusz 氏が選んだ Award も掲載していますので、そちらもぜひお読みください。

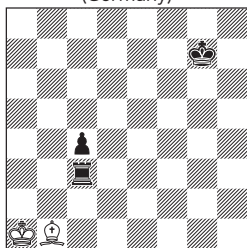
R+P vs B は、普通なら R の勝ちなのですが、このように

- * P が Bishop Pawn である
 - * P が 3 段目まで進んでいる
 - * B が b1-h7 の diagonal を抑えている
- という条件が揃っているとドローになります。実は、このことは 18 世紀にすでに発見されていました。

E279 の白は、このポジションを目指していることがわかると理解しやすいです。

Issue 112

Rainer Staudte
E279 Michael Schlosser
(Germany)



Draw

(2+3)

- 1.Kb2 (1 point)
1...Rb3+ 2.Kc2 Ra3 3.Kb2 Rg3(3...Rh3) 4.Kc2! (2 points)
4...Kf6 5.Ba2! (3 points)
5...Rg2+ 6.Kb1 c3 7.Bc4 Ke5 8.Bd3! (4 points)
8...Kd4 9.Bf5! (5 points)
9...Rg1+ 10.Kc2 Rh1 11.Bg6 Rf1 12.Bh7 Rf7 13.Bg6 Rf2+ 14.Kc1 Rf1+ 15.Kc2 Rh1 16.Bf5 Rg1 17.Bh7 Rg2+ 18.Kc1 c2 19.Kb2 Draw

●解答に入る前に、まずこのポジションをご覧ください。

- [4.Ba2? c3+! 5.Kc2 (5.Kb3 Rg2!)
5...Rg2+! 6.Kb3 Kf6-+]
[4...c3 5.Kb3!]=]

[5...c3 6.Bc4! Ke5 7.Bd3!]=]
 [9.Bh7? Kc4! 10.Bf5 Kb3 11.Be6+
 Ka3-+ e.g.12.Kc1 c2 13.Bd5 Rg5
 14.Be6 Rc5 15.Bf7 Kb4 16.Bg6 Kc3
 17.Bxc2 Rg5 18.Ba4 Rg1+ 19.Bd1
 Rh1 20.Kb1 Rxd1+ 21.Ka2 Rh1
 22.Ka3 Ra1#]
 [9...Rf2 10.Bh7!; 9...Rg5 10.Bh7!]
 [10...Rg5 11.Bh7! Rg7 (11...Rh5
 12.Bg6!) 12.Bf5! Rf7 13.Bg6!
 transposes to main line]
 [14.Kb1? Kc4!-+]
 [18.Kb1? Kc4! 19.Be4 Re2-+]

● 18世紀のドローポジションを目指し、
 まず WK が c ファイルに向かいます。

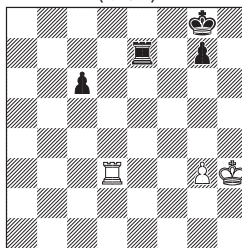
そして B で c4P を攻撃し c3 に進ま
 せようとするのですが、すぐに 4.Ba2?
 だと 4...c3+! で失敗。4.Kc2! が大事
 な手で、4...Kf6 5.Ba2 となったとき
 に 5...c3 はチェックにならないので
 6.Bc4! ~ Bd3 が間に合います。

注意でも 7.Bc4、8.Bd3 がぴったり
 で fortress を築くことに成功しました。
 あとは、K が c1 ではなく b1 にいると
 きに 9.Bh7? のような手を指してしま
 うと 9...Kc4 とされ、10.Bg8+ ができ
 ない (R が利いている) ので負けになる
 のは注意です。

中嶋 : wB を上手く逃げてパスポーンを
 進ませないことがポイントでしょうか。

● ポイントはとにかく 18 世紀のポジ
 ションを作ることでしたが、見事成功し
 ていて満点獲得でした!

E280 Michael Pasman
 (Isreal)



Draw (3+4)

1.Kg4! (1 point)
 1...Kf7 2.Rd6! (1.5 points)
 2...Re6 3.Rd7+! (2 points)
 3...Kf6 4.Kf3!! (4 points)
 4...g6 5.Kf4!! (5 points)
 5...c5 6.Rc7 g5+ 7.Kg4 Re4+
 8.Kh5 Re5 9.Ra7! Kf5 10.Ra4! Ke6
 11.Kg6! Kd5 12.Kf6 Re3 13.Rg4! c4
 14.Rxg5+ Kd6 15.g4! Rf3+ 16.Kg6
 Rf4 17.Kh5! Draw

[1.Kg2? Rc7! 2.Kf3 Kh7! 3.Rd6 g6!
 4.Kf4 Kh6-+]
 [1...Rc7 2.Kf4! c5 (2...Kh7 3.Rd6 g6
 4.Kg5) 3.Ke3 Kf7 4.Rd6=]
 [2...Rc7 3.Kf4/f3 3...Ke7 (3...c5)
 4.Rg6 Kf7 5.Rd6 c5 6.Ke3 c4
 7.Kd2=]
 [3.Rd3? c5-+]
 [3...Re7 4.Rd6! Rc7 5.Kf4 c5
 (5...Ke7 6.Rg6 Kf7 7.Rd6=) 6.Ke3!
 c4 7.Kd2!]=]
 [4.Kf4? logical try 4...g6! zz 5.Rc7
 (5.Ra7 Rd6!; 5.g4 g5+) 5...Rd6!
 6.Ke4 Kg5-+]
 [4...Re7 5.Rd6+ Re6 6.Rd7!]
 [5...g5+ 6.Kg4 Re4+ 7.Kh5=]

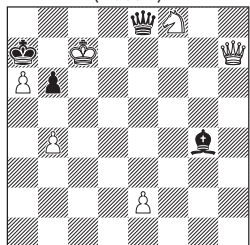
[9.Kg4? Ke6--; 9.g4? Ke6--]
 [9...Ke6 10.Kg6! Kd5 (10...g4
 11.Ra4!; 10...c4 11.Rc7 Kd5 12.Kf6!
 g4 13.Rxc4!)=) 11.Kf6! g4 12.Rd7+!
 Ke4 13.Rg7! Rf5+ 14.Ke6=]
 [13.g4? Re4!-+]
 [16.Rf5? Rxf5+-+]

●非常に実戦的なポジションです。
 黒のcポーンが強く、ゆっくりしていると Rc7 ~ c5 ~ c4 とされて負けます。これに対抗するには白はできるだけアクティブに、具体的には「BKを6段目でカットする」「WKをe3まで持っていく」ことを目指します。

なのですが、自然な 4.Kf4? は 4...g6 とされ、白はどう指しても負けてしまいます。4.Kf3!! が難解な key move で、4...g6 に今度は 5.Kf4!! とするのが正解。信じがたいことですが、5.Kf4 のポジションは白番なら白負け、黒番ならドロウという、Reciprocal zugzwang なのです！

難解で洗練された endgame study であると同時に、ルックエンディングのセオリーにとっても意義ある一局と言えるでしょう。

E281 David Gurgenzidze (Russia)



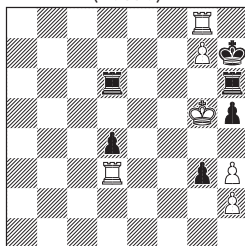
Win (6+4)

1.Sd7! (1 point)
 1...Qxe2 2.Sb8! (2 points)
 2...Bf3 3.Kc8+ Ka8 4.Qb7+! (3 points)
 4...Bxb7+ 5.axb7+ Ka7 6.Sc6+ Ka6
 7.b5+! (4 points)
 7...Qxb5 8.b8S#! (5 points) Win

[1...Qe6 2.b5! Qc4+ 3.Sc5! Qxc5+
 4.Kd8+-+]
 [7...Kxb5 8.Sd4+-+]

●初手は 1.Sd7! と活用。ちょっと狙いがぼんやりしていますが黒も指す手が難しいです。作意は 1...Qxe2 で、e2P を消すことで f3 に B を設置し、なんとか守ろうとしますが、4.Qb7! が作者狙いの一手。続く 7.b5! が K で取ればぴったりナイトフォーク、Q で取れば underpromotion によるメイトで、収束はきれいに決まりました。

E282 David Gurgenzidze (Russia)



Draw (6+6)

1.Rh8+ (1 point)
 1...Kxg7 2.Rxh6 (2 points)
 2...Rd5+ 3.Kh4! (3 points)
 3...gxh2 4.Re6! h1Q 5.Rg3+ Kf7
 6.Re1! (5 points)

6...Qh2 7.Rf3+ Kg6 8.Re6+ Kg7
9.Re7+ Kg8 10.Re8+ Kg7 11.Re7+
Draw

[2...Rxb6 3.hxg3=; 2...gxh2 3.Rxd6
h1Q 4.R6xd4=]

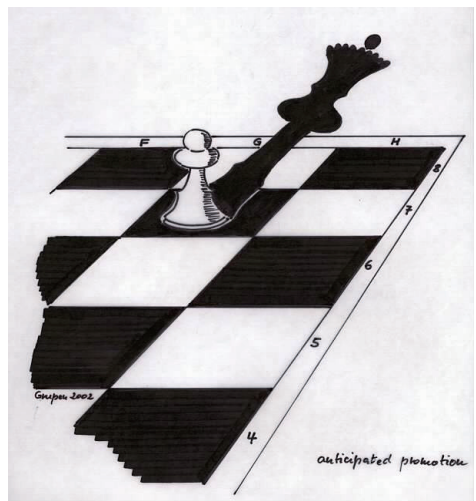
[6...Qxe1 stalemate]

●よく見ると g8R が浮いていて、黒の g3P も迫ってきているので忙しい状況です。

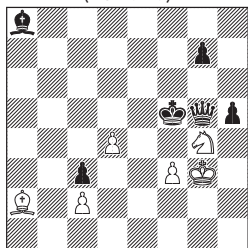
1.Rh8+ ~ 2.Rxb6 に 2...Rd5+ とかわされますが、3.Kh4! と狭いところに逃げるのがポイント。3...gxh2 で promotion が防げずピンチに見えますが、5.Rg3+ ~ 6.Re1 が本局の狙いで、これを取ると stalemate になるのが 3.Kh4! の意味でした。さっき動いた d5R も邪魔をしているため Q が逃げるなら h2 しかありませんが、7.Rf3+ としてから e ファイルの R でチェックを続けられドローとなります。狙いがわかりやすい良問です。

中嶋：wK を狭い場所へ逃げてスタイルメイトを狙う。

●こちらも見事な正解でした！

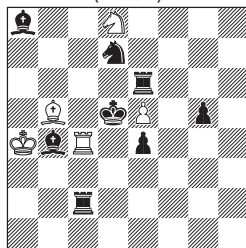


H1560 Mihaiu Cioflăncă
C+ (România)



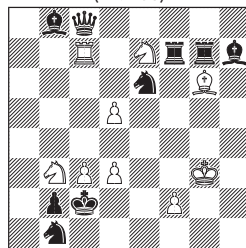
H#2 4sols (6+6)

H1561 Anton Nasyrov
C+ (Russia)



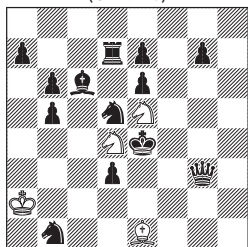
H#2 3sols (5+8)

H1562 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



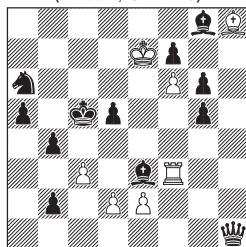
H#2.5 2sols (9+9)

H1563 Mykola Vasyuchko
C+ Viktor Yuzyuk
(Ukraine)



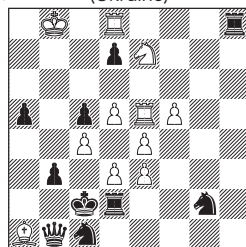
H#3 2sols (4+13)

H1564 Gennady Chumakov
C+ Oleksandr Semenenko
(Russia, Ukraine)



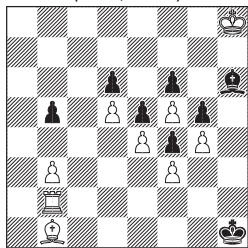
H#3 2sols (7+12)

H1565 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



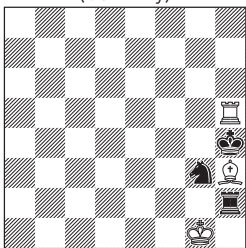
H#3 2sols (11+10)

H1566 Antonio Tarnawiecki
C+ Luis Echেমendia
(Peru, Cuba)



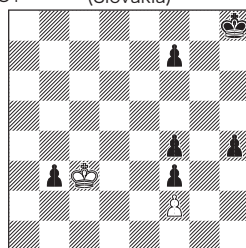
H#4.5 2sols (9+8)

H1567 Udo Marks
C+ (Germany)



H#7 (3+3)

H1568 Ľuboš Kekely
C+ (Slovakia)



H#8.5 (2+6)

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いたします。

●毎度書いていますが、ヘルプ担当の後任を募集していますので、ご希望の方がいらっしやればXやBlueskyのDM、あるいはメールでご連絡いただければと思います。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。

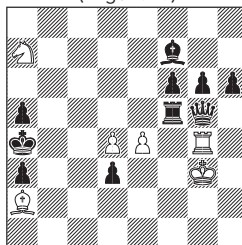
sols : solutions すなわち「解」のこと。指定された数だけ解があり、これは余詰ではなく、作意設定のうちに入っている。
b) c) ... : 問題図をa)とし、指定のように配置を変えた図をb) c) ...として、いずれもa)と同じ条件で解くこと。

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 112

H1542 Jorge Lois
C+ (Argentina)



H#2 2sols (6+10)
b)Ba2→d5

- a) 1.Rc5 dxc5 2.Qd5 exd5#
1.Rd5 exd5 B 2.Qe5+ dxe5#
b) 1.Re5 dxe5 2.Qf5 exf5
1.Qc1 exf5 2.Qc5 dxc5#

● a) の1解目はRをc5に、Qをd5に捨てます。2解目はRをd5で、Qはe5。ここまでは何ということもない凡庸な手順ですね。

● さてb) ですが、a2Bをd5に動かしたことによる状況の変化は2点。1つはR、Qをc5やd5に捨てられなくなった点であり、a)の手順はb)で再現できなくなりました。

● もう1つはf7Bの利きを切る必要がなくなった点です。これによってRをe5、Qをf5に捨てる筋が生じたのは自明でしょう。

● 最後の解は少しテクニカル。Rをf5で不動のまま取らせている間に、Qを大きく動かしてc5に捨てる。これでRとQの捨てる位置がc5-d5、d5-e5、e5-f5、f5-c5となりました。

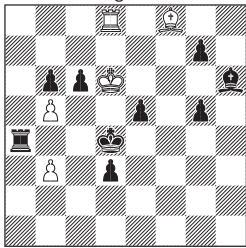
中嶋 : 面白い対比。

須川:a)ではQとRが1回ずつ動いて,b)ではQが2回動いて取らせる。上手い!

●珍しいサイクルを実現した佳作でした。

Juraj Lörinc : The mechanism motivating captures by two white pawns is easy to set up (Bf7 forces capture on d5 in a), blocked d5 makes capture on f5 necessary), but the trick with bQ transfer to c5 makes the pure cycle of moves possible. I like it a lot.

Fadil Abdurahmanović
H1543 C+ Marko Klasinc
(Bosnia Hercegovina, Slovenia)



H#2.5 2sols (5+9)

1...Kd7 2.Kd5 Ba3 3.Re4 Ke7#
1...Ke7+ 2.Kc5 Rxd3 3.cxb5 Kd7#

作者：ナイトの代わりにキングをテーマ駒とした、Brasil theme の作品。

●ヘルプで頻出の、Brasil theme というテーマがあります。Sを跳ねてチェックをかけられる地点が2つあるが、どちらに跳ねてもRかBのラインを遮って詰まないで、先にRまたはBを反対側に飛ばしておく(クリティカルムーブ)、というもので、H#2で作ることができます。

●作者コメントのとおり、Brasil theme におけるSの役割をKに担わせてテーマを実現したのが本作。つまり、1...Kd7 2.Kd5 と進んだところで、いきなりKe7では白Bの利きを遮ってしまうのでBa3とクリティカルムーブしておくのが用意周到です。1...Ke7+の解では、Rをクリティカルムーブするわけですね。

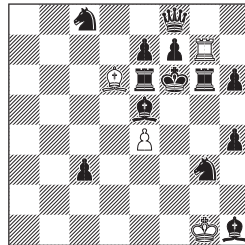
中嶋:キングで始まり、キングで終わる。

●初手と最終手が2解で入れ替わるのも作者の狙いのうちでしょう。

須川：1解は駒取り無し、1解は共に駒取りで対比させるのがきれいです

●少し気になったことを言うと、2解とも白の2手目に純粋な手待ちがないので、クリティカルムーブする場合としない場合を対比できないのが残念です。それから、Judgeの指摘によれば、本作には同じテーマの前例があったようです。

H1544 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



H#3 2sols (4+13)

1.Rg4 Bb4 2.Bd6 Rxd4 3.Ke5 Bxc3#
1.Bf4 Rh7 2.Rg7 Bxf4 3.Kg6 Rxh6#

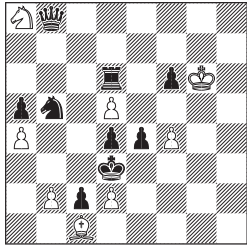
●白と黒の同種駒による戦いです。片方は白で黒を取ってしまい、もう一方は白

の移動先に黒が移動するウムノフ、これが2解でひっくり返るといわけです。

●全体として綺麗な対比構造になっていますが、何とも重い感じですね。

須川：Kを動かさない手ばかり読んで苦戦しました。気持ち良い対比です

H1545 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



H#3 2sols (8+9)

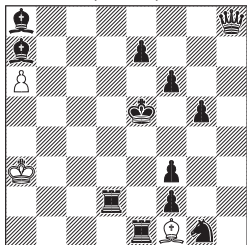
1.Sc3 Sb6 2.Se2 Sc4 3.Qxb2 Sxb2#
1.Rc6 Sc7 2.Rc4 Se6 3.Qxf4 Sxf4#

●2手かけてセルフブロック、最後にQで白Pを取り、Sで取り返してのメイト。

●B2とB3の手順前後が効かないところがミソで、Sの跳ね方はd5Pだけでコントロールされています。

須川：Sの3段跳ねは予想通りだが、e5地点に目が行きがちでf4は思考外でした

H1546 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



H#3.5 2sols (3+12)

1...Bc4 2.Bd4 a7 3.Bd5 a8=Q 4.Ke6 Qxd5#

1...Bd3 2.Be3 a7 3.Be4 a8=Q 4.Kf5 Qxe4#

●対照というよりも類似した手順に終始する2解で、モノクロームエコーになります。

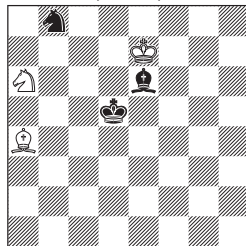
●特にW2、W3が同一の着手になるところは作意らしくないので、ヘルプに慣れた人ほど解き辛かったかもしれません。1解見えても、2解目ではBb7 axb7の筋などを考えてしまいそうなところでした。

則内：難解。

須川：1路ずつずれるこれが様式美ですね

作者：The echo-organics

H1547 Aleksandr Pankratiev
C+ (Russia)



H#4 4sols (3+3)

1.Sc6+ Kf6 2.Sb4 Sb8 3.Kc5 Ke5 4.Bc4 Sd7#

1.Sd7 Bb5 2.Sc5 Kf6 3.Kd6 Sc7 4.Bd5 Se8#

1.Bc8 Sb4+ 2.Kc5 Bc6 3.Kb6 Ba8 4.Kc7 Sd5#

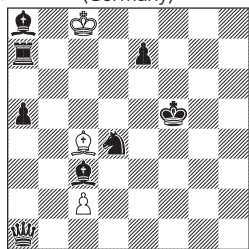
1.Sc6+ Kf6 2.Kd6 Sc7 3.Kd7 Sxe6 4.Ke8 Bxc6#

した

塩見:消えた B が復活。かわいい詰上り。

中嶋 : Nice wB switchback.

H1550 Thomas Woschnik
C+ (Germany)



H#5

(3+8)

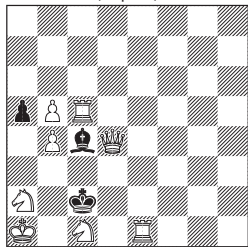
1.Bb2 Bd3+ 2.Ke6 Bh7 3.Sf5 c4
4.Bf6 c5 5.Qe5 Bg8#

則内 : 超難解。

●あまりテーマ的なところがなく、詰み形の発見も難しかったかと思います。少しだけ面白いのは黒の初手ですが、3...c4のための伏線、とまでは言えないですか。

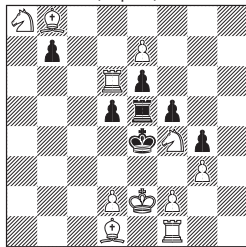


S361 Hiroaki Maeshima
C+ (Japan)



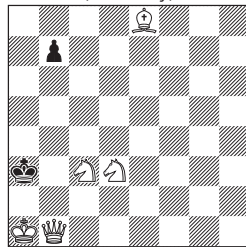
S#3 (8+3)

S362 Mei Komai
C+ (Japan)



S#4 (11+7)

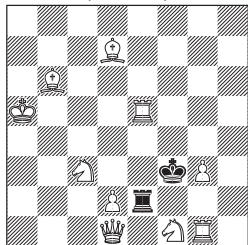
S363 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



S#6 (5+2)

- b) -Sd3
- c) Sc3→b3
- d) Sd3→e3 and Be8→b5
- e) Sc3→b4 and Sd3→a2

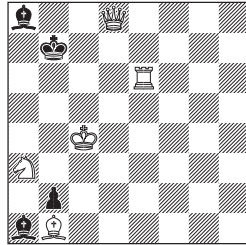
S364 Jozef Holubec
C+ (Slovakia)



S#8 (10+2)

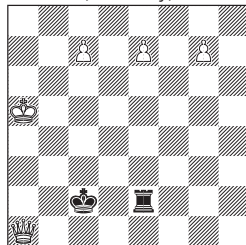
- b) +BPa6

S365 Steven Dowd
C+ (USA)



S#10 (5+4)

S366 Torsten Linß
C+ (Germany)



S#12 (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。

☆ **S361** は簡単なものです。2つの変化を読んでください。

☆ **S362** も同様、黒の手による変化を読む作品です。駒井めいさんは本欄初登場です。

☆ **S363** はツインが多くついています。メイト形は少ないので黒の手の限定の仕方がポイントになります。

☆ **S364** は白Kのチェックメイトのためには黒Kも必要です。

☆ **S365** はどちらのビショップをメイトに使うかを考えてみてください。

☆ **S366** は白のポーンをうまく使ってください。

☆以前の号にて、Jozef Holubecさんの出身国をCzech Republicと記載しておりましたが、正しくはSlovakiaです。謹んでお詫び申し上げます。

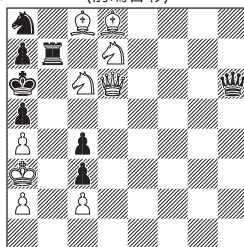
S#n：白から指し始め、白が自分をn手でメイトにさせるよう黒に強制する手順を求める。黒は抵抗する。

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

<https://forms.gle/LuPr6hd65SYzVcFr7>

Issue 112

S349 Hiroaki Maeshima
C+ (前嶋啓彰)



S#2

(9+8)

1.Qf4! (2.Sb4+ axb4#)
1...Qxc6 2.Sc5+ Qxc5#
1...Sb6 2.Qxc4+ Sxc4#

☆白はQ+Sバッテリーが強すぎて1.Sb4#?となってしまうので、1.Sb4をただのチェックにするためにQを動かします。そのとき、1...Qxc6に2.Sc5+から対応するためにc5にQの効きがあってはならず、1...Sb6に2.Qc4+から対応するためにc4にはQの効きが必要なので、Qの移動先はf4に決まります。

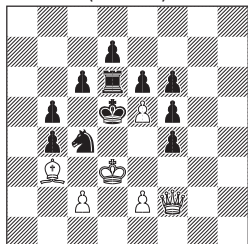
☆駒井：wQd6が白にとって邪魔な駒…と気付くのも少し時間がかかった。wQを邪魔にならない場所に動かしつつ、活用する手も見据えるのが絶妙なバランス。1...Qc1#を消すことになるので、案外指しにくさがある。黒クイーンで白ナイトを取る手順と、黒ナイトで白クイーンを取る手順の2つが現れるのが面白い。

☆須川：白Qが邪魔だけど動かすところは1箇所しかない。結構悩んだ

☆中嶋：そうか1.Qd3?は駄目か。

☆ 1.Qd3? cxd3 2.Sb4+ axb4 のとき、
3.Kb3 が発生しています。

S350 Sergiy I. Tkachenko
C+ (Ukraine)

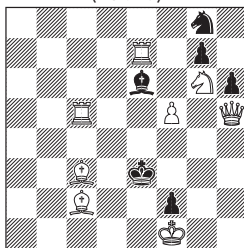


S#2 (6+11)

1...fxe5(a) 2.Qc5+!(A) Kxc5# (c)
1...Kxe5+(b) 2.Qd4+!(B) Rxd4#
1.exf6? threat: 2.Qc5+! Kxc5#
1...Ke5+ 2.Qd4+! Rxd4#
but: 1...e5!
1.Qxf4! zz..
1...fxe5 (a) 2.Qxe5+! (C) Kxe5# (b)
1...Kc5+ (c) 2.Qd4+! (B) Rxd4#
1...c5 2.Qe4+! fxe4#

☆ Setplay に登場する変化に対して、
本手順で進行が変わるという changed
play の作品です。初手が give-and-
take key であるのも好ましいところ。
☆ 須川：どうやってもいけそうなのにな
かなかやっかかったです

S351 Jan Lipka
C+ (Poland)



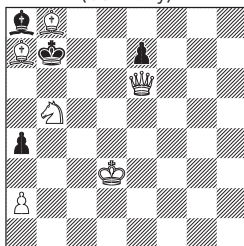
S#3 (8+6)

1.f6! zz.
1...gxf6 2.Re5+ fxe5 3.Qh3+ Bxh3#
1...Sxe7 2.Qh3+ Bxh3#
1...Sxf6 2.Re5+ Se4 3.Qh3+ Bxh3#

☆ 黒 B をどのようにアンピンするかと
いう問題。また、h3 へのラインを開く
ために初手は 1.f6 とします。

☆ Author: There is a selfpin in the
first variation, and a self-unpin in
the second variation.

S352 Mirko Degenkolbe
C+ (Germany)



S#9 Zeroposition (6+4)

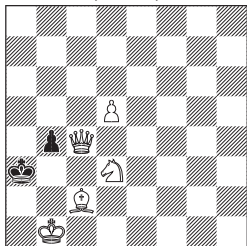
a) Kd3→e4
b) Bb8→h2

a) 1.Be5!! zz. a3 2.Bf6! exf6 3.Kf3 f5
4.Kg2 f4 5.Kh1 f3 6.Bf2 Kb8 7.Bg3+
Kb7 8.Bh2 f2 9.Qa6+! [9.Qc8+?]
Kxa6#(Model Mate)

b)1.Bag1!! zz. a3 2.Sc7! Kb8 3.Sd5+ Kb7 4.Ke3! [4.Ke4? 4.Ke2?] Ka7 5.Kf3+ Kb7 6.Sf6 exf6 7.Kg2 f5 8.Kh1 f4 9.Dc8+! [9.Da6+?] Kxc8# (Model Mate)

☆最終手の dual avoidance が好ましい作品です。

S353 Anatoly Stepochnik
C+ (Russia)

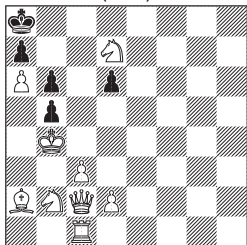


S#10 (5+2)

1.Ka1? b3 2.Bb1 b2+ 3.Sxb2!
1.Bd1! b3 2.Qc5+ Ka4 3.Sb4 Ka3
4.Sc6+ Ka4 5.Qc4+ Ka3 6.Qd3 Ka4
7.Ka1 Ka3 8.Bc2 Ka4 9.Qc4+ Ka3
10.Bb1 b2#

☆解答者はいませんでした。ロジカルな作品で、b2 に効くナイトを動かしておいて元の形に戻すというものです。

S354 Steven Dowd
C+ (USA)



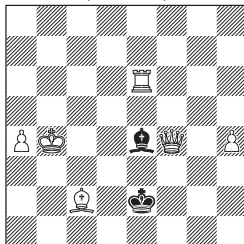
S#10 (9+5)

1. d3! d5 2. Qh2 d4 3. Rc2 dxc3 4. Sa4 bxa4 5. Ka3 b5 6. Sb6+ axb6 7. Bd5+ Ka7 8. Qc7+ Kxa6 9. Qb7+ Ka5 10. Ba2 b4#

☆解答者はいませんでした。Pでメイトするタイプの作品なので、ゆっくり局面を変えていく必要があります。

☆ Author: model mate double knight sacrifice switchback of bishop as block.

S355 Jozef Holubec
C+ (Slovakia)



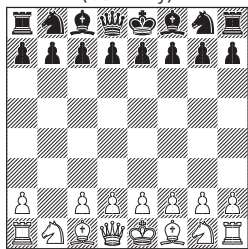
S#12 Zeroposition (6+2)

a) Ph4→b2
b) Pa4→h2

a) 1.a5 Ke1 2.Ka4 Ke2 3.b4 Ke1 4.b5 Ke2 5.b6 Ke1 6.b7 Ke2 7.b8B Ke1 8.Bd6 Ke2 9.Ba3 Ke1 10.Qf3 Kd2 11.Qf2+ Kc3 12.Rc6+ Bxc6#
b) 1.Kc5 Ke1 2.Kd6 Ke2 3.Ke7 Ke1 4.Kf6 Ke2 5.Kg5 Ke1 6.Kg4 Ke2 7.Kh3 Ke1 8.Qe3+ Kf1 9.Bd3+ Bxd3 10.Qc1+ Kf2 11.Qe1+ Kf3 12.Qf1+ Bxf1#

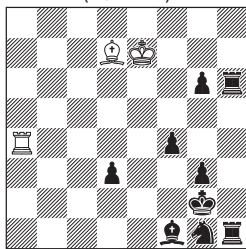
☆解答者はいませんでした。茫漠とした局面ですが、白Kがメイトされる場所を見つけることが重要になります。

F1703 Andreas Thoma
C+ (Germany)



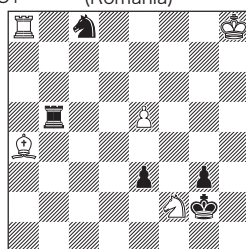
S#5 2 Sols (15+16)
Meistangreifer

F1704 Eric Huber
C+ (Romania)



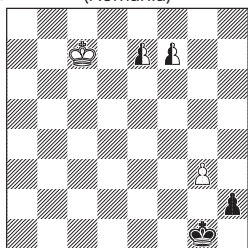
H#2 2 Sols (3+9)
Danger Circe

F1705 Eric Huber
C+ Vlaicu Crişan (Romania)



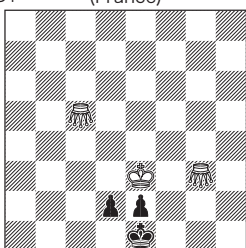
H#2 2 Sols (5+5)
Danger Circe

F1706 Eric Huber
C+ (Romania)



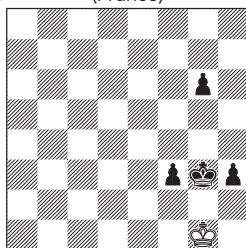
H#2.5 (2+2+2)
b) b1→a1
Neutral Pawn e7 f7
Danger Circe

F1707 Sébastien Luce
C+ (France)



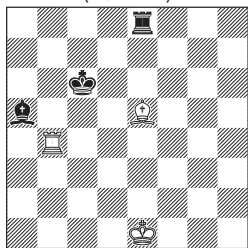
H#3.5 2 Sols (3+3)
Grasshopper c5 g3

F1708 Sébastien Luce
C+ (France)



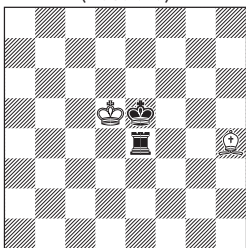
H=6 (1+4)
PWC

F1709 Vlaicu Crişan
C+ (Romania)



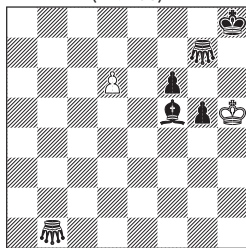
HS#2 2 Sols (3+3)
Pepo

F1710 Geoff Foster
C+ (Australia)



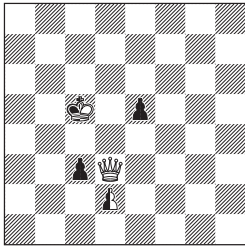
HS#4 3 Sols (2+2)
Royal Scarabeus d5 e5
Checkless Chess

F1711 Sébastien Luce
C+ (France)



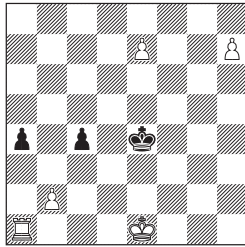
(*) HS#4.5 (2+6)
Grasshopper b1 g7

F1712 Michael Grushko
C+ (Israel)



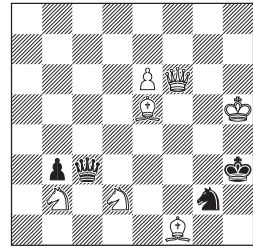
HS#6 (1+2+2)
HalfNeutral P c3 e5
Neutral P d2
EinsteinChess
ParrainCirce

F1713 Sébastien Luce
C+ (France)



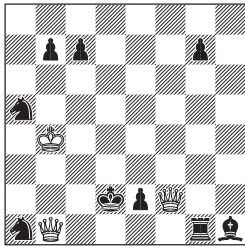
HS#7 (5+3)
Black is playing only in check
or to reach the goal

F1714 Andreas Thoma
C+ (Germany)



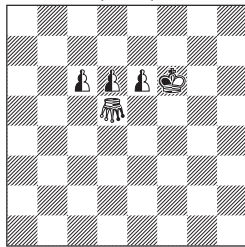
Ser=-2 (7+4)
b-e) c3=bR/bB/bS/bP
Circe
Diagram AntiCirce

F1715 Sébastien Luce
C+ (France)



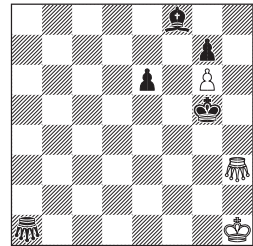
Ser=-21 (3+9)
Locust b1 f2
Annan

F1716 Michael Grushko
C+ (Israel)



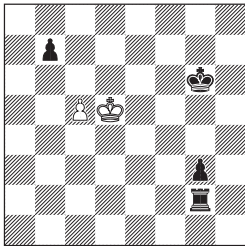
SH#16 (0+0+5)
Neutral King f6
Neutral Grasshopper d5
Neutral Pawn c6 d6 e6
AlphabeticChess
PWC
Take&MakeChess

F1717 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



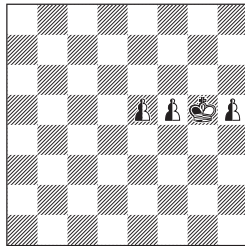
SR#16 (3+5)
Grasshopper-2 h3 a1

F1718 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



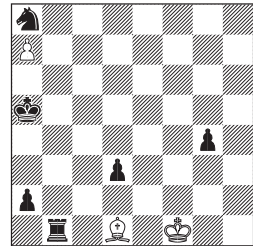
SH=14 (2+4)
Checkless Chess

F1719 Michael Grushko
C+ (Israel)



PSH=17 (0+0+4)
Neutral King g5
Neutral Pawn e5 f5 h5
AlphabeticChess PWC
Take&MakeChess

F1720 Anatoly Karamanits
C+ (Slovakia & Ukraine)



PSS#17 (3+6)

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2026

未定

新しい寄稿者である Geoff Foster 氏と Anatoly Karamanits 氏を歓迎します。フェアリー作品の投稿を呼びかけたところ、多くの作家の皆様からご応募をいただき、今回は 18 作の新作を掲載することができました。しかし、手元の在庫はすっかり空になってしまいました。ぜひ引き続き作品をお送りください！

対抗系

今回は 1 作のみの掲載です。セルフメイトで、条件は「Meistangreifer (最大攻撃者)」です。黒は、動かした駒が白駒を最大数だけ攻撃するように指さなければなりません。解は 2 つあり、それぞれに 2 つの変化があります。各解では、一方の変化が黒の 1 手目から、もう一方が黒の 2 手目から始まります。

ヘルプ系

解きやすい作品をもっと掲載しようという試みとして、Eric に Danger Circe の研究成果を紹介してもらいました。Danger Circe: 取りがかかっている駒(Kを含む)は、その再生マスが空いているか、あるいは捕獲可能な駒によって占有されている場合、その再生マスへ移動することもできる。
Neutral : 白および黒のどちらからも動

かせる駒。取ったり取られたりすることもできる。n の記号で表し、nQ という風に表記する。nP は成ると Neutral 駒に成る。ただし、普通の P が Neutral 駒に成ることはできない。フェアリー駒が盤上に現れている場合は、nP はその Neutral フェアリー駒に成れる。

F1707 では、黒の各ポーンがいずれかの解で必ず成ります。

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。

F1708 を解くのにヒントは必要ないでしょう。手数は長いものの、おそらく今回の掲載作品の中で最も解きやすい問題の一つです。

= : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。

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。

続いて 5 作のヘルプセルフメイトです。

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。

F1709 では Pepo 条件が使われています。

Pepo : 取りをかけられている K は力を失う。特に、相手の K を攻撃すること

ができなくなる。Kが取られるためには、少なくとも2枚の駒から取りをかけられていなければならない。

みごとな Wenigsteiner 作品 **F1710** に登場するロイヤル駒は Scarabeus です。

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

Scarabeus : Grasshopperのように動くが、障害駒を飛び越える際に約27度ずれたナイトジャンプを行う(左右どちらでも可)。

白のロイヤル駒 Scarabeus は、e4を障害としてf2およびg3に、またe5を障害としてg4およびg6に跳ぶことができます。

解答者へのヒント : すべての解は、Checkless Chessによって動機づけられた特定のツークツワンクで終わります。

Checkless Chess : チェックメイトにできるときを除いて、双方ともチェックをかけてはならない。

このセルフメイトでは、黒の王駒 Scarabeus (SC) は移動できません。なぜなら、白Bがその移動可能な両マスを支配しているからです。もし黒Rが動けば、黒のロイヤル駒 SC がチェックをかけることとなります。しかし白は(障害駒でもある) B を動かして防御できます。したがって、黒Rはメイトを成立させるためにそのBを取らなければなりません。

F1711 を十分に味わうためには、

セットプレー (set play) も見つけなければなりません。

Half Neutral : 動いたときに状態(白・黒/Neutral)が変わる駒。白(あるいは黒)の状態の駒を動かすとNeutralになる。Neutralの状態の駒を白(あるいは黒)が動かすと白(あるいは黒)になる。
Einstein Chess : K以外の駒は、駒を取ると、その駒はP→S→B→R→Qの順で種類が1ランク上がる(Qはそのままだ)。逆に、駒を取らないで移動すると、その駒はQ→R→B→S→Pの順で種類が1ランク下がる(Pはそのままだ)。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ができて、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。

F1713 で使われているフェアリー条件には短い名称がありませんが、黒はチェックされている場合、または目標達成のために必要な場合にのみ指します。作者がなぜこの特定の妖精条件を選んだ

のかわかるでしょうか？

連続系

F1714 の Forsberg twinning は、きっと楽しんでいただけたと思います。Series-Direct (Series) : Ser-n で は、白が連続して n 手指し、黒をスタイル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。

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。

Diagram Anticirce : 取った駒は問題図の初形位置に再生する。細則は Anticirce に準じる。

F1715 では、白 K は黒をスタイルメイトにするために、自由に動ける黒の駒をすべて排除するのに何手必要でしょうか？

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）。

Nightrider : (1,2)-Rider.

Annan : 俗に言う「安南」ルール。縦の筋に同じ色の駒が重なっているとき、上の駒は下の駒の働きになる。ただし、

1 段目に P が移動するのは禁手。3 段目の駒が P の働きをすることによるダブルステップはできない。3 段目の駒が P の働きをすることによるアンパサンは可。

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。

Alphabetical Chess (ABC) : 盤面の桁目に a1, a2, … a8, b1, b2, … 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 の近くにある桁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。

F1717 において、SR は Series Reflex を意味します。

Series Reflex : どちらの側でも、1 手でメイトをかけることが可能になった時点で、それを指す義務がある。

Parse Series-help (PSH) : Series-help で、黒が連続して指す手順中にチェックをかけることもでき、その場合は直後に白が 1 手指す、としたもの。

F1720 では、白 K はツークツワンクによってメイトされます。

Parse Series-self (PSS) : Series-self で、白が連続して指す手順中にチェック

をかけることもでき、その場合は直後に黒が1手指す、としたもの。

最後に、作家の皆様には、解答者にやさしい作品の投稿をお願いしたいと思います。一般的には、手数が短く、フェアリー要素の少ない作品の方が解きやすい傾向があります。

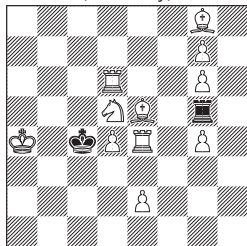
皆様の幸運と、豊かな創作のインスピレーションをお祈りします。ありがとうございました！

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 112

F1663 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



=2 (11+2)

- 1.Bh2? Rxd5!
- 1.Bf6? 1..Rxd5 2.Re3= but 1...Rxc6!
- 1.Bf4? 1..Rxd5 2.Bd2= but 1...Rxc6!
- 1.Bg3!
- 1...Rxd5 2.Be1=
- 1...Rxc6 2.Rxc6=
- 1...Rxc4 2.Rxc4=

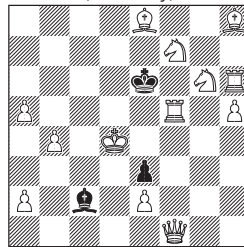
- 1...Rf5 2.gxf5=
- 1...Rh5 2.gxh5=
- 1...Re5 2.Bxe5=

作者：白の correction.

則内：Rxd5 がこの作品のハイライトであり、初手はその受けを準備している。須川：つまり Be1 が狙いだったのでね。

Crisan：魅力的な初形、明快なテーマ、解く楽しさ、そして解を発見した後の満足感を兼ね備えた、チェスプロブレムの理想的な例。

F1664 Gerhard Maleika
C+ (Germany)



=2 (13+3)

- 1.Rg5? 1..Bxc6!
- 1.Rd5? 1..Bxc6 2.Rd7= but 1...Bd3!
- 1.Rb5? 1..Bxc6 2.Rb7= but 1...Ba4!
- 1.Rc5!
- 1...Bxc6 2.Rc7=
- 1...Bd3 2.Kxd3=
- 1...Ba4 2.Bxa4=
- 1...Bb3 2.axb3=
- 1...Be4 2.Kxe4=
- 1...Bb1 2.Qxb1=
- 1...Bd1 2.Qxd1=
- 1...Bf5 2.Rxf5=

作者：白の correction。2.Rxc2= をスレットとして書かないのは、そのスレットが実現するような黒の着手が存在しないから。

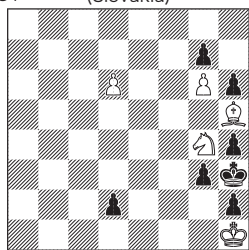
則内：F1663 と同様に、1...Bxg6 2.Rc7= がクライマックスである。

須川：1.Sh4? が正解だと思ったが、実際にはチェックになってました！

中嶋：素敵なお二つのスタイルメイト。

Crisan：前作と同じ発想。黒は自駒のセルフピンを狙い、その結果生じる逃げ道を白がふさがなければならない。両作品とも、主題となる黒の受けはキーの後で初めて可能になる。

F1665 Milan Šumný (Slovakia)



S#2 (5+7) Madراس

- 1.d7! zugzwang
- 1...d1=Q+ 2.d8=Q g2#
- 1...d1=R+ 2.d8=R g2#
- 1...d1=B 2.Se5 g2#
- 1...d1=S 2.Se3 g2#

則内：セルフメイトで d8=R や d8=Q に意味を持たせることができるか？

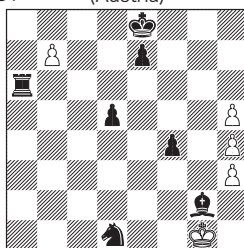
須川：実に魅力的です。非常に繊細で美しい構成。

中嶋：みごとな under-promotion の変化。

Lörinc：黒の成り駒を動けないようにする。白の成りはやや平凡だが、2.Se5 の変化はおもしろい。

Crisan：余詰やデュアルをうまく消している。黒の AUW の後に、白が 4 通りの異なる変化を示す別の S#2 を作れる人はいるだろうか？

F1666 Klaus Wenda(†) (Austria)



S#8 (5+7) AntiCirce Maximummer

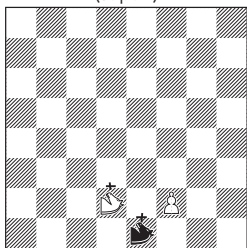
- 1.b8=B! Rh6 2.Be5 Ra6 3.h6 Rxh6 → h8 4.Bg7 Rxh4 → h8 5.Bd4 Rxh3 → a8 6.Ba7 0-0-0 7.Bf2 Rh8 8.Be1 Rh1#

作者：1.b8=Q? Rh6... 4.Qg7 0-0! (Q が f8 をガードしていない)

則内：白 B が黒 R に h 列の掃除を強制している。

Crisan：残念ながら、この著名なオーストリアの GM 作家は 4 月 11 日に亡くなられた。白 B と黒 R が盤上全体で優雅なワルツを踊る作品。

F1667 Mei Komai
C+ (Japan)



H#2 b) wPf2→e2 (2+1)
K Madrasi
Royal Mao d2 e1

- a) 1.rMAAd3 f3 2.rMAf2 rMAe4#
- b) 1.rMAc2 e4 2.rMAd4 rMAf3#

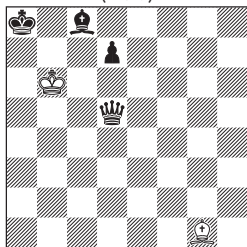
作者：非対称的な麻痺。

則内：最少駒数でロイヤル駒の動きを表現。

Lörinc：白の Royal Mao が黒の Royal Mao にチェックをかけながらその動きを麻痺させる。白 P は逆方向のチェックを防いでいる。

Crisan：最終形では白駒 2 枚が占有マスを入れ替えている。非常に巧妙な Wenigsteiner。

F1668 N. Shankar Ram
C+ (India)



H#2 3 Sols (2+4)
All In Chess

- 1.Kc7 Ba7 2.Kb6 Kb8# (Klasinc

theme: WKb6 opens line for WBg1, WBg1 moves to a7 through b6 and WKc7 switches back to b6).

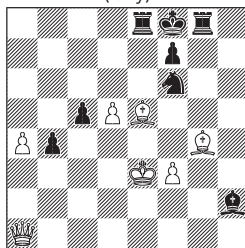
1.Bh2 Bb8 2.Ba7 Kb8# (Peri-critical maneuver of WBg1 around b6).

1.Kb8 Qa8 2.d5 Bh2# (Consecutive Umnov: BKa8 ← BQd5 ← BPd7, Exchange of B1/W2 moves between 2nd and 3rd solution).

則内:Kb8# の解は同型で、知的な構成。中嶋：All In Chess における白 B の変化が素晴らしいミニアチュア作品。

Crisan：興味深いことに、regression test にも利用された。Popeye 4.97 のリリース時、Thomas Maeder は Popeye 4.95 で導入された一見有効に見える修正を取り消さなければならなかった。

F1669 Uberto Delprato
(Italy)



H#2 2 Sols (7+8)
Chess 960

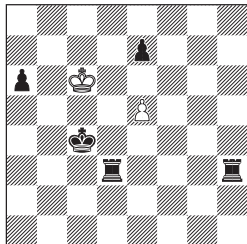
1.Se4 Bh8 2.0-0 Qg7# (wBe5 unpin with Bristol)

1.Sd7 Qf1 2.0-0-0 Qa6# (bS anticipatory interference to allow long castling)

則内:風変わりなキャスリングを用いた、いかにも現代的な作品。

Crisan : 残念なのは、白 Bg4 が第 2 解でしか使われていないこと。Chess960 で、この二つのキャスリングのアイデアをより良く表現できる配置を見つけられる人はいるだろうか？

F1670 Luboš Kekely (Slovakia)



H#3 2 Sols (2+5) White Sting

1.e6 +f7 2.Rb3 f8=Q 3.Rhd3 Qc5#
1.a5 +b7 2.Rd4 b8=Q 3.Rc3 Qb5#

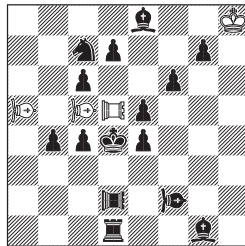
作者 : Miniature. Analogies.

則内 : なんとか白 R を発生させようとして、かなり時間を浪費した。

Crisan : 美しい二つの epaulette mate。チェスプロブレムの創作は、しばしば魅力的な最終形をまず思い描くことから始まる。創作を志す人は、その方法についての次の記事を読んでほしい。

<https://www.wfcc.ch/wp-content/uploads/yccc-c-article2.pdf>

F1671 Mykola Vasyuchko Mykhailo Galma (Ukraine)



H#3 3 Sols (4+15) Pao 1+1 Vao 2+1

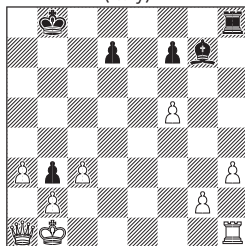
1.PAxd5 VAa7 2.Rd3 VAb8 3.c5 VAa7#
1.VAxc5 PAd6 2.Be3 PAe6 3.d5 PAd6#
1.c3 PAxd2 2.d5 PAC2 3.Rd3 VAab6#

作者 : Zilahi paradox theme, switchback, Kozhakin theme, Bristol. 3つの解で異なる白駒がそれぞれメイトにする。

則内 : 全方向から K を挟み込む。

Crisan : 作者がフェアリー駒の特性を3つの解すべてでどのように活用しているかに注目してほしい。まさに名人芸。

F1672 Uberto Delprato (Italy)



H#3 2 Sols (9+6) Chess 960

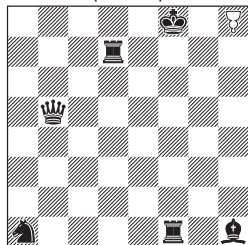
1.Bxc3 Rd1 2.Bxb2 Rxd7 3.Bc1 Qxh8#

1.0-0 0-0 2.Kh7 Qe1 3.Kh6 Qh4#

則内：おそらく a1 R は S に取られたの
だろう。

Crisan：実に優れたコメント。
Chess960 における合法性の問題を深
く理解していることを示している。おみ
ごと！

F1673 Roméo Bedoni
Sébastien Luce
C+ (France)



H#4 (1+6)
Joker h8

1.Ba8 Jxa1 2.Re7 Jxa8+ 3.Qe8 Jh1
4.Rff7 Jh8#

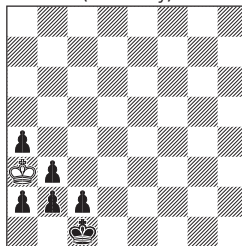
作者：Aristocratic miniature. Joker
による four corners と蝶形の rundlauf
を表現。最終形では Joker は R として
働くが、たとえば 5.Kg7? と指せない
のは、Joker が K として働くから。

則内：楽しめる作品。

Crisan：黒 S と黒 B は手順中に必ず取ら
なければならない。そうでなければ、
適当な一手を指してメイトを回避でき
てしまうからだ。この 2 枚の駒が消えな
ければならない理由を理解すれば、正解
は容易に発見できる。フェアリーチェス

の解答には、しばしば既成概念にとらわ
れない発想が必要だ。

F1674 Udo Marks
C+ (Germany)



H=4 Zero-position (1+6)
a)+bPc3 b)bKb1 c)wKc4

a) 1.b1=S+ Kxa4 2.Sa3 Kxa3 3.Kb1
Kxb3 4.Ka1 Kxc2=

b) 1.Ka1 Kb4 2.a3 Kxb3 3.b1=R+
Kxc2 4.Rc1+ Kxc1=

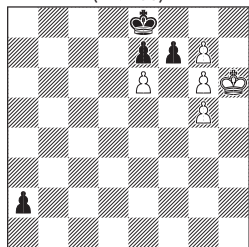
c) 1.a3 Kxb3 2.Kb1 Kc3 3.Ka1 Kd2
4.b1=B Kc1=

作者：Miniature, K と P のみの初形,
SRB 3 種の under-promotion。

則内：意外なことに、全解を見つけ出す
のは難しかった。

Crisan：それは意外でも何でも無いよ！
成ったばかりの黒駒を後でわざわざ取っ
てしまう理由を理解するのはたしかに難
しい。このテーマは Ceriani-Frolkin と
呼ばれ、解答競技でもつねに難問になる。

Sébastien Luce
F1675 Ded. to V. Kotěšovec
 C+ (France)



H==6 (5+4)
 PWC

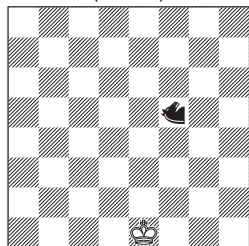
1.a1=R g8=B 2.Rh1+ Kg7 3.Rh6
 Bh7 4.Rxh7(Bh6)+ Kg8 5.Rg7+ Kh8
 6.Kf8 gxf7(g6)==

作者：盤上にはPしか存在しないが、2度の成りが起こる。最終形では白BがRをピンしている。しかし、そのRを取ることはできない。なぜならh6への再生によってselfcheckになってしまうから。

則内：いろんな成りのパターンを試して、何時間も費やしました。

Crisan：正解発見おめでとう！ 長手数のヘルプ作品では、まず最終形見極めるのが一般的に有効。そうでないと、自分が何を探しているのかもわからないまま何時間も費やしてしまうことがある。

F1676 Sébastien Luce
 C+ (France)



HS#4 b) bBf5 c) bRf5 (1+1)
 Zebra f5
 Haaner

- a) 1.Kd1 Zd2 2.Kc2 Za4 3.Kb1 Zc7 4.Kc1 Ze4#
- b) 1.Kd2 Be4 2.Kc1 Bg2 3.Kc2 Bh3 4.Kd1 Bg4#
- c) 1.Ke2 Rh5 2.Kf2 Rh3 3.Kg2 Rh2+ 4.Kf1 Rh1#

作者：Forsberg twins で、3つの解すべて1段目での ideal mate。しかも着手の反復なし。

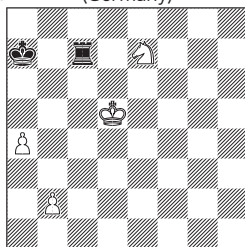
- a) では Zebra による smothered mate
- b) では B によるメイト
- c) では back rank メイト

条件によって白Kの周囲に「牢獄」ができる一方で、他のマスも封鎖され、黒駒にメイトを強制する。

則内：単純な手段でありながら芸術的印象に残る。

Crisan：すでに白1枚・黒1枚だけによる HS# Haaner はいくつか存在する。しかし、ここまで徹底した駒数の節約を実現するには膨大な探索が必要である。Sébastien は Forsberg twins という課題を初めて実現した。

F1677 Torsten Linß
 C+ (Germany)



HS#10 (4+2)

1.a5 Rb7 2.a6 Kb6 3.a7 Ka5 4.Kc6 Rb3 5.a8=Q+ Kb4 6.Kb7 Rc3

7.Qa4+ Kc5 8.Ka8 Kb6 9.b4 Rc7
10.Sc8+ Rxc8#

作者：黒 K の周回運動 (b6-a5-b4-c5-b6) と黒 R の周回運動 (c7-b7-b3-c3-c7)。さらに、

Klasinc opening (白 K が黒 R の道を開く)

critical move

黒 R b7-b3 に対する黒 K b4 の干渉

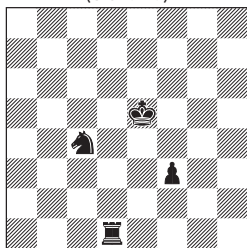
白 P b2-b4 に対する anti-Bristol

などを含む。

則内：2組の Rundlauf を含め、よく作り込まれている。

Crisan：これもまた完璧な逸品。長い手順の中に深い戦略的要素が詰め込まれ、白黒すべての駒が積極的に使われている。Torsten はまさに Perlenfischer (真珠を探し出す漁師) だ。

F1678 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



SH#6 b) bSc4→f4 (0+4)
White Sting

a) 1.Kd4 2.Kc3 3.Kb2 4.Ka1 5.Sb2
6.Rb1 +Ra3#

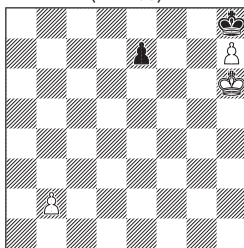
b) 1.Sg2 2.Kf4 3.Kg3 4.Kh2 5.Kh1
6.Rg1 +Rh3#

作者：4重奏。Chameleon echo。

則内：White Sting を習得するための良い練習問題。

Crisan：素敵な Wenigsteiner。盤上に白駒を置かず、White Sting を用いて4隅すべてで chameleon echo mate を誰か実現できるだろうか？

F1679 Sébastien Luce
C+ (France)



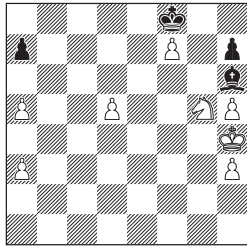
SS#14 (3+2)
PWC

1.b4 2.b5 3.b6 4.b7 5.b8=S
6.Sd7 7.Sf6 8.Sg8 9.Sxe7(g8)
10.hxg8=B(h7) 11.Ba2 12.Bb1
13.Bxh7(b1=Q) 14.Sg6+
Qxg6(Sb1)#

作者：3種成が現れる tanagra。白 P は excelsior で S に成り、その後長方形の rundlauf を行う。h7P は B に成り、h7-g8-a2-b1-h7 という rundlauf を見せる。さらに黒 Q への assisted promotion と、最後には bicolor Bristol が現れる。

則内：互いに助け合いながら成りを実現。Crisan：追加の PWC 効果と白の Rundlauf を得るために、ポーンを b2・e7 ではなく e7・f8 に置き、解答を4手短縮する価値はあるだろうか？

F1680 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



14→S#1 (8+4)
White Sting

1.Kg7 2.Kh8 3.Bf8 4.Bxa3 5.Bb4
6.Bxa5 7.Bd8 8.a5 9.a4 10.a3
11.a2 12.a1=R 13.Rg1 14.Rxg5 &
1.+Rg8+ Rxg8#

作 者 : Meredith. Excelsior. Minor promotion. バッテリーによるメイト。
則内 : 黒 K が道を空けることで、B が近道を利用できるようになる。
Crisan : 黒のバッテリー形成がまったく予想外の形で現れる。

【総評】

私の作業をこれほど楽しいものにしてくださった4人の解答者の皆様に心から感謝します。

特に則内誠一郎さんの粘り強さには深く感銘を受けました。彼は最も難解なフェアリーチェス作品である F1677 と F1675 の正解を発見するまで決してあきらめませんでした。その成果にはスタンディングオベーションがふさわしいでしょう。

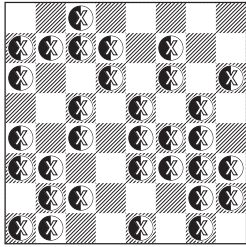
中嶋正和さんと須川卓二さんの努力にも感謝します。解答体験が充実したものであったことを願っています。

そして最後に Juraj Lorinc さんへ。あなたが「F1666、F1671、F1676、F1677 のような期待度の高い作品にはおもしろい解がありそうだ」と書いたとき、その直感は正しかったのです。

作者たちの作意手順を発見して、大いに楽しんでいただけることを願っています。

R403J

高坂 研

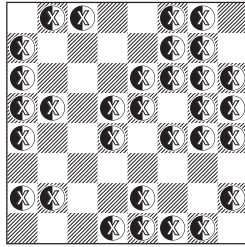


(0+0+32)

×に駒を配置し、どの駒も相手の利きに入っていない合法局面を構成せよ。

R404J

高坂 研



(0+0+31)

×に駒を配置し、どの駒も相手の利きに入っていない合法局面を構成せよ。

レトロ

担当者

松崎直樹

ジャッジ 2025-2026

Jorge Lois (Argentina)

☆今回は2作です。どちらもクラシカルレトロで、覆面推理問題です。

R403J は取られた駒がないので、すべてのPが盤上に残っていますが、直進するしかなく追いつくこともできなかったことから、位置を絞り込んでください。

R404J は駒が1つ取られているので、いずれかのPが隣に移った可能性があり、プロモーションについても考慮する必要があります。

皆様の解答・短評をお待ちしております。

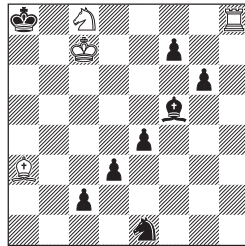
作品の投稿や解答または短評は、次のGoogle Formを使ってお送りください。

<https://forms.gle/MxGZRuQade6icz5W7>

Issue 112

R399

N.Shankar Ram
(India)



-2 & #1

(4+8)

Pacific Retractor

-1. Bc1-a3/Bb2-a3/Bb4-a3/Bc5-a3/Bd6-a3/Bf8-a3? S~e1,e1=S/c3-c2/e5-e4/B~f5/g7-g6/Ka7-a8!

-1. Rd8-h8/Re8-h8? Bd7-f5/Be6-f5!

-1. Be7-a3! Zz

-1...S~e1,e1=S/c3-c2/d4-d3/e5-e4/B~f5/g7-g6/Ka7-a8

-2. Rh1-h8/Rh2-h8/Rh3-h8/Rh4-h8/Rh5-h8/Rh6-h8/Sb6-c8+ &

1. Rh1-a1/Rh2-a2/Rh3-a3/Rh4-a4/

Rh5-a5/Rh6-a6/Rh8-a8#

bBf5 が c8 に利いているので、wRh8 が横からチェックしても詰みそうにない。縦からチェックしたいが、wB と黒駒が邪魔になっている。駒取りがないので、bK 以外の駒が戻った場合、wR がその空きマスを経由して動けるようになる。bK を a7 に戻されたとしても、wSb6 としてチェックを戻してから wRa8# で詰む。作意は wB が wR の邪魔をしないように、e7 に戻してツークツヴァンクにする手順となる。

則内: I was about to overlook Ka8-a7, a desperate defense.

Author:

- WBa3 interferes 6 times in the tries with WRh8 (Theme A1 in the #2 section of the 2nd WCCT)
- WR vacates or occupies a1/a8/h1/h8 (4-corners theme)
- Two additional tries by the WR refuted by shutoffs by the BB
- Totally 8 tries and 7 variations in all
- Meredith

☆ 第2回 WCCT については <https://www.wfcc.ch/wp-content/uploads/2.WCCT-1980-1983.pdf> をご参照ください。同じ白駒が別の白駒ひとつと干渉する (Interferences of the same white piece by another single white piece.) というテーマです。

- Dmitrij Baibikov 5 = 5
- 中嶋正和 5 = 5

- 則内誠一郎 5 = 5

【お詫び】

113号に掲載の R395c につきまして、修正図も不成立であったことが判明しました。粗検申し訳ありません。

R395c(Thoma)

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

- 1. Sh5xQf4(Sg1) Nd8xPh6(Nh1)++
- 2. Bd3xSe2(Bf1) S~-e2+/Qb8-f4+
- 3. f7-f8=B & 1. f8=R#

将棋

担当者

泉 正隆

ジャッジ 2024-2026

太刀岡甫

★今号は2作の出題です。出題数が少なめですので、全問正解のチャンスです。ぜひ解答をお送りください！

★ **U400** は駒井めいさんの作品。ルールは「協力千日手」です。攻方から指して、最短手数（本作は20手）で初形と同じ局面になる手順を求めてください。攻方には王手義務があります。

★ **U401** は橋本哲さんの将棋ブルーフゲームです。ここ最近、ブルーフゲームの出題が増えていて、(勝手に)嬉しい気持ちになっています。初めて将棋ブルーフゲームに触れる方は、バックナンバーをご覧くださいと雰囲気を感じやすいと思います。例えば110U、112U（今号で結果発表）、113Uをご覧ください。

★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。

【協力千日手】

双方協力して最短手数で初形局面に戻す。

【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。

【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。

【全 Andernach】

玉以外の駒は、盤上の移動を行うとその場で相手の駒になる。

【補足】

- ・所属の変更までを一手とみなす。
- ・所属の変更は成生の選択の後に行われる。成生は手番側が選択する。
- ・二歩が生じる場合は通常の着手になる。

【共存】

1つのマスに敵味方関係なく何枚でも重なって共存できる。

【補足】

- ・走り駒（飛角香など）は、他の駒が1枚以上いるマスを選び越えて行けない。
- ・他の駒がいるマスに、駒台から駒を打って共存させる着手は可。
- ・駒取りは通常通り、盤上の駒を移動させた先に敵駒がいる場合に起こる。
- ・敵駒が1枚以上いるマスに駒を移動させる場合、それぞれの敵駒に対して共存か取りのどちらかを選択する。

【Zero (Ze)】

(0,0)-Leaper。つまり、現在位置に移動する駒。

【Dummy (Du)】

利きを持たず、自分では動かない駒。

【補足】

- ・ルールによっては受動的に動かされたり、利きを持ったりする場合はある

- ・行き所のない駒の禁則の対象外である

【Moose (Mo)】

フェアリーチェスの Moose。Grasshopper の変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 45°曲がった場所に着地する。

【Eagle (Ea)】

フェアリーチェスの Eagle。Grasshopper の変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 90°曲がった場所に着地する。

【Sparrow (Sp)】

フェアリーチェスの Sparrow。Grasshopper の変種で、Queen の利きの方向にある駒に到達した後、進行方向に対し 135°曲がった場所に着地する。

< Moose、Eagle、Sparrow の利き >

○		○							
	歩		○	歩	○		歩		
						○		○	
	Mo			Ea			Sp		

【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

例えば「角王」のように「駒名+王」で表す。

【不滅駒】

取られることのない駒。不滅性を持つ駒は例えば「不滅歩」のように「不滅+駒名」で表す。

【n解】

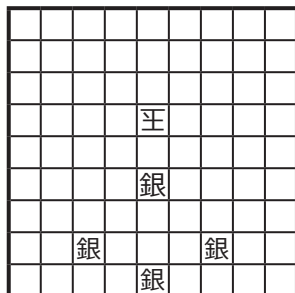
解が複数あり、n個の解を求める出題形式。

【プルーフゲーム】

実戦初形から出題図に至る手順を求める出題形式。

Issue 112 (U386-394)

U386 出口信男



▲なし

協力詰 11手 2解

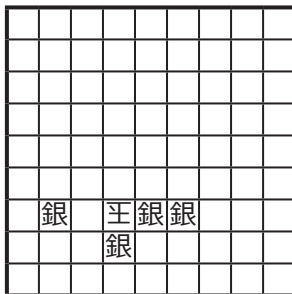
解1

55銀、45玉、46銀、56玉、
 47銀、66玉、57銀、76玉、
 87銀、67玉、68銀上迄11手。

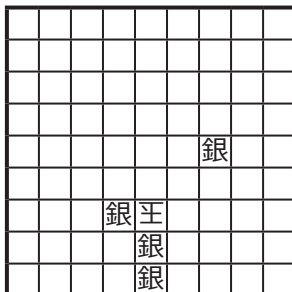
解2

45銀、55玉、44銀、46玉、
 35銀、56玉、47銀、66玉、
 67銀、57玉、58銀右迄11手。

<詰上図 (U386 解1) >



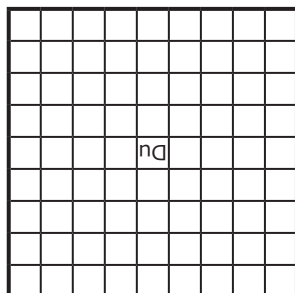
<詰上図 (U386 解2) >



須川：初手45銀の解は予想外の詰上り、
 初手55銀の解は全ての銀が動くのが気持ちよい。

★盤上の4枚の銀を使って詰みの形を作るパズル。このようなタイプの作品では、玉をふんわりと包囲する手順が必要になります。解1（初手55銀）では、9手目87銀として玉を67に引き込みます。解2（初手45銀）では、最初の6手で銀を35に移動させて挟撃の形を作ります。

U387 駒井めい



▲ Ze

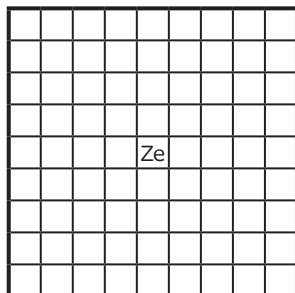
共存詰 1手

Du=Dummy 王

Ze=Zero

55Ze 迄 1手。

<詰上図 (U387) >



※ 55 : 攻方 Ze、受方 Du 王

作者：通常の条件では Zero で直接的に王手をかけられません。しかし、このルールなら可能なので、例題的な意味で作ってみました。

須川：これでいいのだろうか……

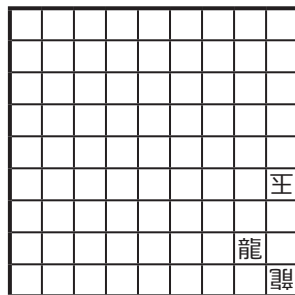
★「共存」は作者考案のルールで、1つのマスに複数の駒が同時に存在できま

す。相手の駒がいるマスに自分の駒を移動させるとき、その駒を取るか取らない(共存する)かを選びます。また、相手の駒がいるマスに自分の持駒を打つこともでき、その際は共存することになります(駒打ちで相手の駒を取ることはできない)。

★本作は、持駒の Zero を相手の Dummy 王のいるマスに打って詰みとなります。まずはこれが王手であることを確認しましょう。Zero はその場に移動する駒です。そのため、受方がもしパスをしたら攻方は 55 にいる Dummy 王を Zero で取ることができます。そして Dummy は一切動けない駒なので王手を外す手段はなく、詰みとなります。

★Zeroが駒を取るのは初めて見ました。

U388 駒井めい

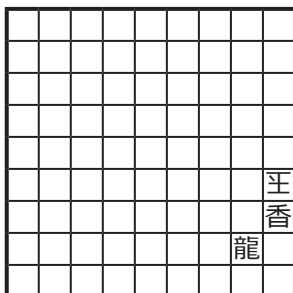


▲香香

共存詰 3手

17 香、同龍、17 香迄 3手。

<詰上図 (U388) >



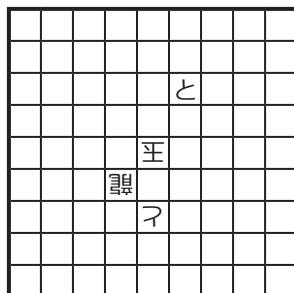
※ 17 : 攻方香、受方龍

作者：攻方香を受方龍に取られないように共存させます。いくら龍が強力と言っても、現位置には利きがないので取られません。

★続いては3手の共存詰。初手17香と打てば、受方はこれを同龍と取るしかありません。そして再度17香と打てば(17の地点で受方龍と共存し)これで詰んでいます。玉を動かして王手を外す手段はありませんし、持駒を打っても効果がありません。17龍は17に利いていないので、龍で香を取ることもできません。

★あらゆるフェアリー駒は、その場に移動できるか否かで場合分けができます。Zero(を含む合成駒)だけが特別ですね。

U389 占魚亭

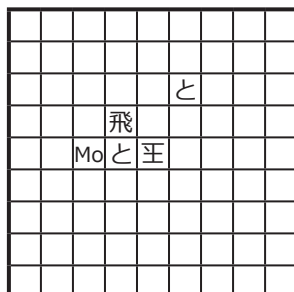


▲ Mo

Koko- 全 Andernach 協力詰 7手
Mo=Moose

68Mo、67と転、66と転、65と転、
54Mo 転、75Mo 転、64 飛 迄7手。

<詰上図 (U389) >



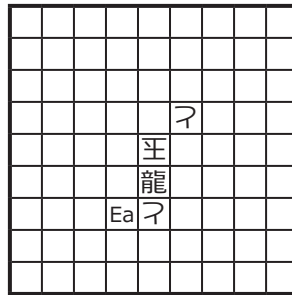
作者：Koko- 全 Andernach の連作(その1)。この組み合わせを発表するのは、第4回フェアリー短編コンクール以来でしょうか。今回はG系駒も加えました。(過激な全 Andernach を Koko で制御出来るので、ベストマッチだと思っています)

ゲテモノですが手順は一直線なので、易しいと思います。

★恐ろしいルールの組合せですが、手が広すぎるといことはありません。例えば初手は、Koko の制約があるので Moose を 67 か 68 に打つしか王手がありません (Moose はハードルで 45 度折れて着地する Grasshopper)。

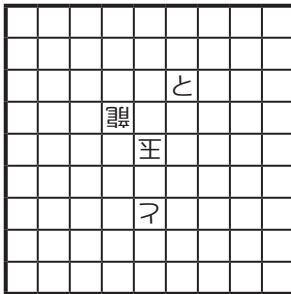
★全 Andernach は玉以外の駒が盤上の移動を行うと所属が反転するルールです。Andernach 系は同じ駒が連続で動く手順が楽しいですね。本作ではと金が 3 連続で動きます。Koko の効果を使った 4～6 手目の攻防も見所です。

<詰上図 (U390) >



作者 : Koko- 全 Andernach の連作 (その 2)。6 連続転。シリーズ 3 作の中で一番のお気に入りです。

U390 占魚亭



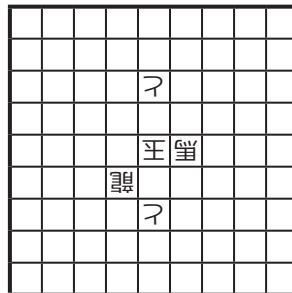
▲ Ea

Koko- 全 Andernach 協力詰 7 手
Ea=Eagle

75Ea、54 龍、56Ea 転、67Ea 転、
65 龍転、56 龍転、44 と転迄 7 手。

★ Eagle はハードルで 90 度折れて着地する Grasshopper 系の駒。初手は Eagle を 53 か 75 に打つ一手ですが、それ以降は結構紛れがあって大変だと思います。華々しい展開の後、最後に渋くと金を引いて詰みとなります。26 龍転のように 56 龍の所属を変える受けは Koko によって封じられています。最終手を含め 6 連続で所属の反転が起きています。

U391 占魚亭



▲ Sp

Koko- 全 Andernach 協力詰 7 手
Sp=Sparrow

62Sp、63馬転、52馬転、63と転、
52と転、65龍転、73角迄7手。

<詰上図 (U391) >

		Sp	?				
		角					
		龍	王				
			?				

作者：Koko- 全 Andernach の連作（その3）。馬の後をと金が追う部分が気に入っています。

★ Sparrow はハードルで135度折れて着地する Grasshopper 系の駒です。初手62Spに対して63馬転の移動合でバッテリーを作り、52馬転の開王手に63と転の移動合で応じます。このやり取りを経て、攻方は52と転で馬を取ることができます。受方は65龍転でハードルを外し、73角と打って詰みとなります。73角に対して64合は、65龍による王手が有効化されるので指せません。なお、3手目に72馬転として72の地点で馬を取ると、最終手の73角をと金で取られてしまいます。

★バッテリーの前駒を変えて開き王手を行う手順が楽しいですね。合駒の利かない詰上りもいいですね。

U392 橋本 哲

皇		爵	王	爵	圭	皇
と	継	圭				馬
香	糸	糸		圭	糸	糸
		龍		糸		
		歩				
		歩	角	歩	歩	歩
				玉		
		銀	金		金	銀
					桂	香

▲歩歩 △歩
ブルーゲーム 33手

76歩、64歩、77桂、65歩、同桂、94歩、77角、95歩、98飛、96歩、58玉、97歩成、93歩、96と、92歩成、86と、93飛成、85と、84龍、93桂、同香生、75と、25桂、74と、13桂生、64と、21桂成、63と、64桂、54歩、72桂成、53と、同桂成 迄33手。

作者：と金を97から53に鋸引きして捨てるのがテーマです。14手目88とから93に捨てに行く手もありそうに見えるかもしれませんが、それだと後手が1手短くなって、その1手を埋める手段に困るはずです。

松崎：とを93や84で取る手順を先に試しましたが、テンポが合わないですね。

中嶋：後手のと金を自陣に引っ張って先手の桂馬で取るのではないかと推測しましたが、正解に辿り着けませんでした。
須川：先手の手はギリギリなので9筋は後手から破ってもらわないといけな

い。97歩成を限定とする意味はそのと金を引き戻すはず。それにしても手数がピッタリで感動する。

★ 33手の将棋ブルーゲーム。盤上に先手の成桂が3枚あり、それぞれの成桂は以下の要領で作られたと予想できます。

・89桂が77桂～65桂～53桂成と跳ねる

・9筋で後手の桂を取り、25桂と打って13桂生～21桂成で桂を取る

・その桂を64に打ち、72桂成とする
そして、先手が盤上の配置を達成するのに必要な手数を数えると、76歩：1手、77角：1手、58玉：1手、21桂：3手、53桂：3手、72桂：2手、84龍：3手、92と：2手、93香：1手 で、合計ぴったり17手です。先手には一切の余裕がありません。そのため後手は、先手が無駄な手を指さずに済むようサポートします。特に、先手の97歩を取ってあげる必要があります。

★では具体的に手順を見ていきましょう。6筋の後手の歩が取られているので、76歩、64歩、77桂、65歩、同桂の5手は確定できます。54歩、53桂成と進めたい気持ちを抑えて94歩と突き、97歩の除去を急ぎます。以下77角、95歩、98飛、96歩、58玉、97歩成、93歩（途中図）と進み、先手の97歩を取ることができました。

<途中図 (U392) >

皇	我	爵	変	王	変	爵	我	皇
	進						馬	
歩	歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩
			桂					
		歩						
弓	歩	角	歩	歩	歩	歩	歩	歩
飛				玉				
香		銀	金		金	銀	桂	香

▲なし △歩

★目標局面の先手の持駒は歩2枚。1枚は13歩を取り、もう1枚は受方のと金を取ったのだと分かります。先手は、先ほどの手数計算の着手のどこかでと金を取る必要があります。例えば93香生や84龍が候補に上がります。試しに93香生でと金を取る順を考えてみましょう。93の地点で先手は桂も取らないといけないので、93香生でと金を取るなら93飛成で桂を取る必要があります。そのため途中図から96と、92歩成と進めると、93飛成で桂を取る準備が間に合いません。

★途中図では88とと避け、以下92歩成、93桂、同飛成、98と、84龍、97と、25桂、96と、13桂生、95と、21桂成、94と、64桂、93と、同香生、54歩、72桂成（参考図）という手順が考えられます。

<参考図 (U392) >

皇		龍	王	王	龍	圭	香
と	進	圭				母	
香	歩	歩		歩	歩	歩	
	龍			歩			
			桂				
		歩					
	歩	角	歩	歩	歩	歩	歩
				玉			
		銀	金		金	銀	桂
						桂	香

▲歩2 △歩

★参考図は31手目72桂成を指した局面です。続けて先手が53桂成と指せばよいのですが、実際はその前に後手が何か指す必要があり困っています。後手の1手が余ってしまいました。どこかで後手が1手損できればいいのですが、2手掛けて93桂と跳ねることは当然できませんし、と金を後方に引く手順では1手だけ手損することはできません（例えば96とがちょうど2手で95に到達することはできない）。

★と金を84に引いて84龍でと金をとる手順も、同様に後手が1手余り失敗します。

★途中図の後手97とを93や84に引いてくるには7手掛かります。ちょうど8手で93や84に引いてきたいところでしたが、そのような手段はありませんでした。実はまだ試していないと金の取られ方があります。53桂成で取られる手順です。97の地点から53にと金が移動するにはちょうど8手掛かります。これが正解で、具体的には途中図から96と、92歩成、86と、93飛成、85と、84龍、93桂、同香生、75と、

25桂、74と、13桂生、64と、21桂成、63と、64桂、54歩、72桂成、53と、同桂成で出題図の局面となります。先手が64桂を打つので、後手はと金を63まで動かしてから54歩を突きます。

★と金の鋸引きがテーマの作品。何度も動かした駒が取られる手順を成立させるのはそれ自体大変だと思います。さらに本作にはと金が93や84で取られる紛れがあり、作品の価値を高めています。

★しかしながら、本作には余詰がありました。指摘はDmitrij Baibikovさんです。

Dmitrij Baibikov : 私が将棋のルールを正しく理解できていれば、余詰。

76歩、64歩、77桂、65歩、同桂、54歩、77角、32銀、98飛、31角、58玉、97角生、53桂成、64角生、93飛成、46角、84龍、31金、93歩、41銀、92歩成、93桂、同香生、42銀、25桂、41金、13桂生、31銀、21桂成、13角、64桂、22角、72桂成迄33手。

★後手が角で97歩を取る手順です。53の地点が埋まるため同じルートで角が22に戻ることはできませんが、空いた13の地点を利用する97→64→46→13→22のルートがありました。

★粗検お詫び申し上げます。また、ご指摘くださったDmitrij Baibikovさんに深く感謝いたします。

U393 橋本 哲

皇	我	爵	王	王	爵	我	皇
						馬	
歩	歩	歩	桂	歩		歩	歩
			マ				
		歩					
歩	歩			歩	歩	歩	歩
銀	角					飛	
香	銀	金	玉	金	銀	桂	香

▲歩歩歩 △なし

プルーフゲーム 23手

76歩、64歩、77桂、65歩、
同桂、62飛、53桂不成、67飛成、
68飛、78龍、62飛不成、56歩、
42飛不成、57歩成、33角不成、98龍、
88角不成、56と、62飛不成、55と、
68飛不成、63歩、28飛迄23手。

作者:33角による王手を防ぐためのシールドがテーマです。その主役である28飛が何もなかったかのように28に戻っているところまでがお約束のワンセットのつもり。これが中途半端だと意味付けの純度も落ちるし冴えないという感覚です。これだけシンプルに成立してくれたのは幸運でした。その分、解く方には単純に見えてしまいそう。作る側からすると、検討用の将棋特有の紛れが面倒くさいんですけどね。なお、33手の方と序盤が共通しているのは単なる偶然です。松崎:33角生が王手にならないようにするには、先手の飛車を使うしかありません。

★先手がどこで3枚の歩を入手したの

か考えると、以下の予想が立つと思います。

- ・角で33歩を取って88に戻った
- ・89桂が跳ねて53歩を取った
- ・その途中で、後手が突いた65歩を取った

後手の6筋の歩を取っておけば、82飛が6筋を通って92に行くルートができるので都合がいいですね。なお、その際は67歩を取らないといけないので最低4手掛かります。では後手の手数を数えてみましょう。

- ・64歩～65歩:2手
- ・63歩と打ち直す:1手
- ・82飛→98龍:4手
- ・55と:4手

足してちょうど11手です。

★ところで、先手が33角生と指すと後手玉に王手が掛かります。後手の手数に余裕があれば「33角生、42銀、88角生、31銀」のようにして受けければ問題ありません。しかし実際は後手に1手の余裕もないので、王手を受けたり防いだりする手を指すことができません。この問題をどのように解決するかが本作のテーマです。

★先手の手数は余裕があります。先手が42の地点に駒を置いて33角生が王手にならないようにするのが解決策で、飛車を使います。後手の飛車が6筋を通るので、先手の飛車も6筋を通って42に行くことができそうです。あとは42飛が28に戻るのに手数が足りるかを確認すればよさそうです。

★以上の考察から手順を組み立てると冒頭の作意手順となります。「42飛生の後に33角生と指す」「98龍の後に88角

生と指す」など、特定の着手同士には前後関係があり、確かに手順が限定されていることが分かります。

★同じ駒を何度も動かした後に元の位置に戻る手順は、その駒だけに着目したら大きな手損なので成立させるのが大変です。当然ですが、その駒を一切動かさない余詰筋がないように作る必要があります。本作は33角生の王手を予防するというひとつの理由で、6手掛かる飛車の原位置復帰を実現しています。

U394 上田吉一

馬	銀		王				
龍	と	◆		玉			
		◆					
	◆	王	?				
		◆	歩	母			
			桂				
		桂					

▲なし △なし

協力白玉詰 146手

91馬、81銀は不滅駒

◆ = Pyramid

83龍、63玉、72龍、74玉、
63龍、同玉、72銀生、74玉、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
53飛、同と、81馬、72飛、
同銀生、74玉、44飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
23飛、同角、81馬、72飛、
同銀生、74玉、54飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
53飛、同と、81馬、72飛、

同銀生、74玉、14飛、同角、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
69飛、同角成、81馬、72飛、
同銀生、74玉、44飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
68飛、同馬、81馬、72飛、
同銀生、74玉、54飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
53飛、同と、81馬、72飛、
同銀生、74玉、44飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
67飛、同馬、81馬、72飛、
同銀生、74玉、54飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
53飛、同と、81馬、72飛、
同銀生、74玉、44飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
66飛、同馬、81馬、72飛、
同銀生、74玉、54飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
53飛、同と、81馬、72飛、
同銀生、74玉、44飛、同と、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
65飛、同馬、81馬、72飛、
同銀生、74玉、54飛、同馬、
92馬、83飛、同銀生、63玉、
43飛、同馬 迄 146手。

<詰上図 (U394) >

			王				
馬	と		◆	玉			
	銀	◆	王	玉			
		◆		?			
		◆	歩				
			桂				
		桂					

中嶋：角を成るまでの経路と馬を呼び戻す経路とが異なる点に悩みました。

須川：と金が三角で動くのはなかなか見ない手順でした。

★ 45 角を成らせて呼び出し、「43 馬・44 と」の詰みの形を目指します。下図は初手から 12 手進んだ局面です。

<途中図 1 (U394) >

			継				
馬	と		◆		玉		
	銀	◆	王				
	◆			フ			
		◆		歩	馬		
				桂			
	桂						

▲飛 △なし

★龍を捨て、飛合を銀で掠め取って回収しました。上図では 23 飛と捨てたくなりますが、23 飛、同角、81 馬、72 飛、同銀生、74 玉と進んで手詰まりになってしまいます（参考図）。

<参考図 (U394) >

	馬		継				
	と	銀	◆		玉		
		◆					馬
	◆	王		フ			
		◆		歩			
				桂			
	桂						

▲飛 △なし

★次に王手で 14 飛と打ちたいので、と金を 53 に移動させたいところ。そのために 63 玉の配置にしたいのですが、92 馬に対して 83 に打つ駒がありません。74 玉型 (81 馬・72 銀) と 63 玉型 (92 馬・83 銀) の配置を切り替えるためには、受方に持駒が必要なのです。

★途中図 1 では 53 飛と打つのがポイント。同と、81 馬、72 飛、同銀生で飛車を回収し、74 玉に 44 飛と捨てます。同と、92 馬、83 飛、同銀生、63 玉で下図の局面です。

<途中図 2 (U394) >

			継				
馬	と		◆		玉		
	銀	◆	王				
	◆				フ		
		◆		歩	馬		
				桂			
	桂						

▲飛 △なし

★と金の位置が 54 から 44 に変わりました。この調整を行ってから 23 飛と打てば、同角、81 馬、72 飛、同銀生、74 玉のときに 54 飛、同とで飛車を渡すことができます。ちなみに「54 との配置のときは角を呼ぶ飛捨を打てない」という状況は今後も続きます。これを意識しながら手順を進め、「14 飛、同角」を行って飛車を回収した局面が下図です (48 手目 63 玉)。

<途中図3 (U394) >

			金						
馬	と		金		玉				
	銀	金	王	マ					
	金							馬	
		金		歩					
				桂					
		桂							

▲飛 △なし

★上図からは飛車を王手で打つ方向が横から縦に変わります。と金の位置は53。「54 と」の配置ではないので、69 飛と捨てて角を呼ぶことができます。同角成に81 馬から飛合を取れば「74 玉型」になるので、44 飛と捨てて「63 玉型」にします。

★ここからは24手1組の完全な繰り返しです。「44 と」の配置なので68 飛、同馬と捨てることができ、飛合を回収して「63 玉型」に戻せば「54 と」の配置になります。ここで67 飛と捨てると手詰まりになるので、53 飛と捨てると金の位置を変えます。81 馬から飛車を取り返すと「74 玉型」になってしまうので、44 飛で飛車を渡して「63 玉型」に戻します。ここまでの24手で局面に起きた変化は「69 馬→68 馬」のみ。この24手1組の手順を繰り返して65 馬・44 との配置にすれば後は収束で、65 馬→54 馬→43 馬と運んで詰みとなります。

★改めて本作の仕組みを振り返りましょう。攻方の飛車が0枚のときは「63 玉型」と「74 玉型」の切替ができます。そして、

切り替えると攻方の飛車が1枚になります。攻方の飛車が1枚のときは「63 玉型」と「74 玉型」の切替はできません。もう一度切り替えるためには飛車を捨てる必要があり、捨てるのと金の位置が44→54→53→44→……の順に1つ変わります。「攻方の飛車が1枚」かつ「と金の位置が53または44」かつ「飛打、同角(同馬)ができる玉位置」になるまで「63 玉型」と「74 玉型」の切替を繰り返すのです。非常に興味深い構造で、この仕組みの可能性に想像をかきたてられます。

★ Issue 112 (U386-394) 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!

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

Dmitrij Baibikov 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 = 10

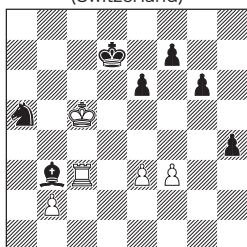
松崎直樹 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 = 10

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

年間賞発表
2025 スタディ
ジャッジ : Árpád Ruzs

2025 年度に、本誌に発表された作品数は 9 名の作家によるわずか 10 局と少なかったが、その水準は高く、いくつかの作品を入賞（選賞）に含めることができた。なお、作意手順（解説）は作家から提出されたとおりのものをそのまま掲載している。

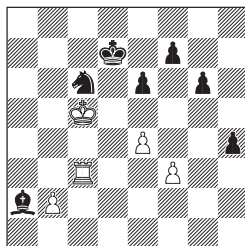
E277 Beat Neuenschwander
 (Switzerland)



Draw (5+7)

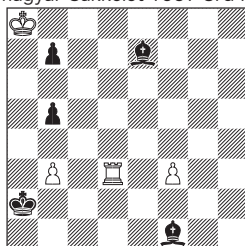
1st Prize

1.Kb4! [1.Kb5? Ke7! 2.Kxa5 (2.Rc7+ Kd6 3.Rc1 Nc4) 2...Bd1]
1...Bd5 [1...Bc4 2.Kxa5 Bf1 (2...Be2 3.Rc2 Bxf3 4.Rf2 Bd5 5.Rxf7+ Kc6 6.Rh7 g5 7.Rh5) 3.Rb3! h3 (3...Kc7 4.Rc3+ Kd7 5.Rb3; 3...e5 4.Rb8 h3 5.Rh8; 3...Ke7 4.Rb8 Kf6 5.Rh8 h3 6.b4 Kg7 7.Rh4 g5 8.Rh5 Kg6 9.Rh8) 4.Rb8 e5 5.Rh8 g5(5...Ke6 6.b4) 6.b4 e4 7.fxe4 g4 8.b5 Bg2 9.b6 Bxe4; 1...Ke7 2.Rc7+ Kf8 (2...Kf6 3.Kxa5) 3.Rc1!]
 2.e4 Nc6+ 3.Kc5 Ba2



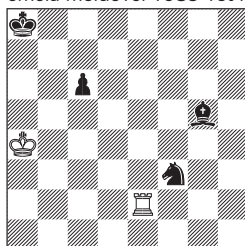
4.Ra3 Bb1 5.Ra1 Bc2 6.Rc1 Bb3 7.Rc3 Ba2 [7...Ba4 8.Ra3 はメイン・ラインにつながる。7...h3 8.Rxb3 h2 9.Rd3+ Kc7 10.Rd1 Ne5 11.Rh1]
8.Ra3 Bb1 9.Ra1 Bc2 10.Rc1 Ba4 11.Ra1 ここで回転木馬が逆方向に回りだす。[11.b3 Bxb3 12.Rb1 Ba4 13.Ra1 h3 14.Rxa4 h2 15.Ra1 Ne5; 11.Rc4? Bd1]
11...Bb3 12.Ra3 Bc2 13.Rc3 Bb1 14.Rc1 Ba2 15.Ra1 Bb3 16.Ra3 =

cf.1 V. Bron
 Magyar Sakkelet 1957 3rd Pr



(end of a cooked study) (4+5)

cf.2 N. Mansarliisky
 Femeia Moldovei 1983 1st Pr



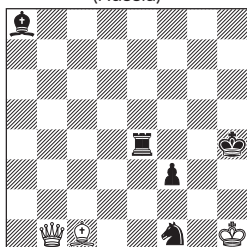
(end of a study) (2+4)

RによるBのパーベチュアルによる追いかけ。過去の作品と比較して、どこが新しいのか？ 本作では、新たな幾何学的配置に加えて、追いかけの回転方向が反時計回りから時計回りへと切り替わるのだ！

2nd Prize

E276

Pavel Arestov
(Russia)



Draw

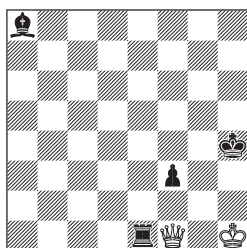
(3+5)

1.Bg5+! [1.Kg1? Ng3 2.Qb8 (2.Be3 Rxe3; 2.Bg5+ Kxg5--)] 2...Re1+ 3.Kf2 Re2+ 4.Kg1 Rg2#]

1...Kxg5 2.Qb5+!! [Try: 2.Qxf1? Re1!! 3.Qxe1 f2+--]

2...Kh4! [2...Kg4 3.Qxf1=; 2...Kf4 3.Qb8+!]=]

3.Qxf1 Re1!



4.Kh2! [4.Qxe1+? f2+ 5.Kh2 fxe1B--] **4...Re2+!** [4...Rxf1 stalemate]

5.Kg1 [5.Kh1? Bd5 (Be4) 6.Kg1 Rg2+ 7.Kh1 f2 8.Qxg2 f1Q+--]

5...Rg2+ 6.Kh1 f2 [6...Rc2 7.Kg1 Rg2+ 8.Kh1=]

7.Qc4+ Rg4+ [7...Kh3 8.Qh4+! Kxh4 stalemate] **8.Kh2 Be4** [8...Rxc4 stalemate]

9.Qf1! [9.Qe2? Rg2+ 10.Kh1 Rg1+ 11.Kh2 Rh1#]

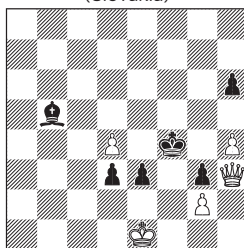
9...Rg2+!? 10.Qxg2! [10.Kh1? Rg1+ 11.Kh2 Rh1+! 12.Qxh1 Bxh1 --] **10...Bxg2 11.Kxg2 =**

3手目の驚くべきR捨ての後、白は、入念に準備されたステイルメイトの罠によって、黒のdiscovered checkを回避する。

1st Honourable Mention

E274

Michal Hlinka
Luboš Kekely
(Slovakia)



Draw

(5+6)

1.Qh1 [1.Qc8? d2+ 2.Kd1 Ba4+--]

1...Ke4 2.d5! [2.h5? d2+ 3.Kd1 Kd5 4.Qg1 Kxd4 5.Qh1 Kc3 6.Qg1 e2#]

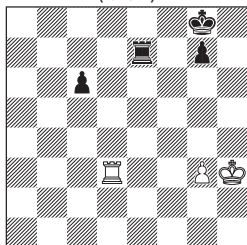
2...Kxd5 [2...Bd7 3.Kd1 Kxd5 4.h5 Bg4+ 5.Kc1 Ke4 6.Kb2 d2 7.Kc2 Kf5 8.Qa1 d1Q+ 9.Qxd1 Bxd1+ 10.Kxd1

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

Q 対 B+ 強力な passed Pawn2 枚に
 よる、興味深いドロークを巡る攻防。その
 手順がある程度おとなしくなってしまう
 のは、やむを得ないところだろう。

2nd Honourable Mention

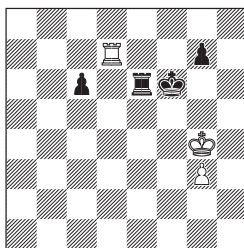
E280 Michael Pasman
 (Israel)



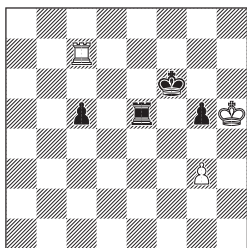
Draw

(3+4)

1.Kg4! [1.Kg2 Rc7! 2.Kf3 Kh7!
 3.Rd6 g6! 4.Kf4 Kh6-+]
1...Kf7 [1...Rc7 2.Kf4! c5 (2...Kh7
 3.Rd6 g6 4.Kg5) 3.Ke3 Kf7 4.Rd6=]
2.Rd6! Against black's threat
 Rc7+c5-c4 White needs 1) to cut
 black king on 6th 2) To be on time
 with the king on e3.
2...Re6 [2...Rc7 3.Kf4 /f3 3...Ke7
 (3...c5) 4.Rg6 Kf7 5.Rd6 c5 6.Ke3
 c4 7.Kd2=]
3.Rd7+! [3.Rd3 c5-+]
3...Kf6 [3...Re7 4.Rd6! Rc7 5.Kf4 c5
 (5...Ke7 6.Rg6 Kf7 7.Rd6=) 6.Ke3!
 c4 7.Kd2!]=]



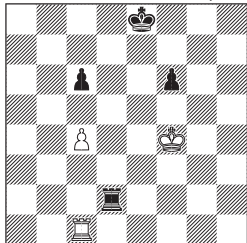
4.Kf3!! [ロジカルな紛れ : 4.Kf4 g6!
 zz メイン・ラインと似ているが、白
 の手番で 5.Rc7 (5.Ra7 Rd6!; 5.g4
 g5+) 5...Rd6! 6.Ke4 Kg5-+]
4...g6 [4...Re7 5.Rd6+ Re6 6.Rd7!]
5.Kf4!! zz 驚くべき Reciprocal
 zugzwang. 白番なら負け、黒番ならド
 □ -! **5...c5** [5...g5+ 6.Kg4 Re4+
 7.Kh5=]
6.Rc7 g5+ 7.Kg4 Re4+ 8.Kh5 Re5



9.Ra7! [9.Kg4 Ke6-+; 9.g4 Ke6-+]
9...Kf5 [9...Ke6 10.Kg6! Kd5
 (10...g4 11.Ra4!; 10...c4 11.Rc7
 Kd5 12.Kf6! g4 13.Rxc4!=) 11.Kf6!
 g4 12.Rd7+! Ke4 13.Rg7! Rf5+
 14.Ke6=]
10.Ra4! Ke6 11.Kg6! Kd5 12.Kf6
Re3 13.Rg4! [13.g4 Re4!-+]
13...c4 14.Rxg5+ Kd6 15.g4!
Rf3+ 16.Kg6! [16.Rf5 Rxf5+-+]
16...Rf4 17.Kh5! = 作者の見解によ
 れば、本作はエンドゲームの理論として
 も重要だという。

本作の素材（駒の構成）は、私が The
 Problemist 誌（2024 年）に発表した
 スタディを想起させる。それと比較する
 と、本作はより分析的な性質を帯びてい
 るが、4.Kf3!! や 9.Ra7! といった妙手
 も含まれている。

cf.3 A. Ruz
 The Problemist 2024 Sp. Pr

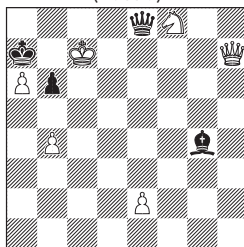


Draw (3+4)

1.Rh1! [1.Ra1?] **1...Rd4+ 2.Ke3!**
Rxc4 3.Rh5!! Ke7 4.Kd3! Rc1
 [4...Ra4 5.Rc5 Kd6 6.Rf5 Ke6 7.Rc5
 Kd6 8.Rf5 positional draw] **5.Kd2!**
Rf1 6.Ke2! Rf4 7.Ke3! Rc4 8.Kd3
Rf4 9.Ke3 Rf1 10.Ke2 Rc1 11.Kd2
Rc4 12.Kd3 positional draw.

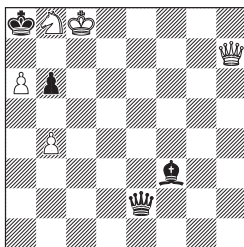
3rd Honourable Mention

E281 David Gurgenidze
 (Russia)

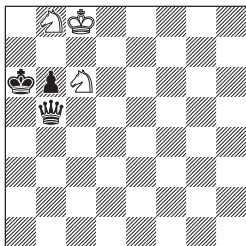


Win (6+4)

1.Nd7 Qxe2 2.Nb8 Bf3 3.Kc8+
Ka8



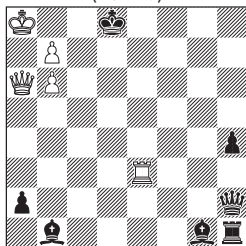
4.Qb7+! Bxb7+ 5.axb7+ Ka7
6.Nc6+ Ka6 7.b5+ Qxb5 8.b8N#



新たに成ったSによるチェックメイトを特徴とするスタディは、これまでにいくつか存在する。本作で私が気に入っている点は、見事な model mate に加えて、4手目に驚くべき Q 捨てがあることだ。

1st Commendation

E275 Andrzej Jasik
(Poland)



Win (5+7)

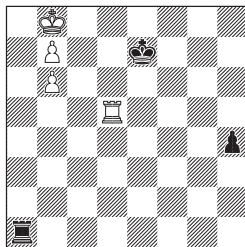
1.Re2! [1.b8Q+? Qxb8+ 2.Kxb8 Bxe3 ♯]

1...Be4! 2.Rxe4 [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...a1Q! [2...Qb8+ 3.Kxb8 Bh2+ 4.Ka8 a1Q 5.Qa7 ±]

3.Qxa1 Qb8+!! 4.Kxb8 Bh2+ 5.Qe5! [5.Re5? Rxa1 stalemate]

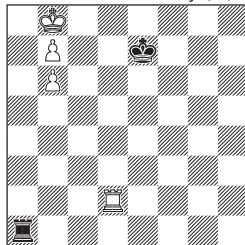
5...Bxe5+ 6.Rxe5 Ra1 7.Rd5+!
[7.Rh5? Ra4 8.Rh6 Rd4 9.Rd6+ Rxd6 10.Ka7 Rd7 11.Ka6 Rxb7=]
7...Ke7



8.Rh5! Ra4 9.Rh6! Kd7 [9...Rc4 10.Rc6! Rxc6 11.Ka7 +-; 9...Rd4 10.Kc7 Rc4+ 11.Rc6 +-]
10.Rd6+! Kxd6 11.Kc8 Rc4+ 12.Kd8 +-

2つの相からなるスタディであり、第2相は Duras の作品を想起させる。本作においては、すぐ R を捨てる 8.Rd6? は、黒 P が存在するために失敗する (8...h3! =)。したがって、白の R はまず、いくつかの紆余曲折を経なければならぬ。

cf.4 O. Duras
1902 Sachove Listy (m)

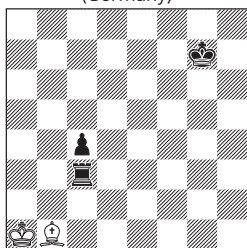


(4+2)

1.Rd6! Rc1 2.Rc6! +-

2nd Commendation

Rainer Staudte
 E279 Michael Schlosser
 (Germany)



Draw (2+3)

まずは、白の駒の塊をほどこ必要がある。

1.Kb2 Kはすぐにb-fileを渡らねばならない。

1...Rb3+ 2.Kc2 Ra3 3.Kb2 活発なRをa-fileから追い払う。

3...Rg3 [or Rh3]

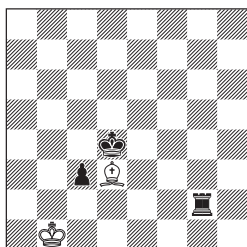
4.Kc2! [4.Ba2? c3+! 5.Kc2 (5.Kb3 Rg2!)] 5...Rg2+! 6.Kb3 Kf6]

4...Kf6 [4...c3 5.Kb3!]

5.Ba2! Rg2+ [5...c3 6.Bc4! Ke5 7.Bd3!]

6.Kb1 c3 7.Bc4 Ke5 8.Bd3 ようやく、Bはb1-h7の斜線に何とか到達し、ここからよく知られた positional drawに持ち込む。

8...Kd4



9.Bf5! いちばんいい斜線にいるBは支配することができない。.[9.Bh7?はRがg8を守っているので負けになる。9...Kc4! 10.Bf5 Kb3 11.Be6+ Ka3 Black wins now, e. g. 12.Kc1 c2 13.Bd5 Rg5 14.Be6 Rc5 15.Bf7 Kb4 16.Bg6 Kc3 17.Bxc2 Rg5 18.Ba4 Rg1+ 19.Bd1 Rh1 20.Kb1 Rxd1+ 21.Ka2 Rh1 22.Ka3 Ra1#]

9...Rg1+ [9...Rf2 10.Bh7!; 9...Rg5 10.Bh7!]

10.Kc2 Rh1 [10...Rg5 11.Bh7! Rg7 (11...Rh5 12.Bg6!) 12.Bf5! Rf7 13.Bg6! メイン・ラインに戻る]

11.Bg6 Rf1 12.Bh7 Rf7 13.Bg6 Rf2+ **14.Kc1!** [14.Kb1? Kc4!]

14...Rf1+ **15.Kc2 Rh1 16.Bf5 Rg1**

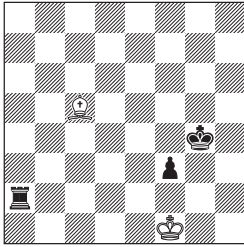
17.Bh7 Rg2+ **18.Kc1!** [18.Kb1? Kc4! 19.Be4 Re2 wins]

18...c2 19.Kb2! = fortressができて、黒のPは成れない。

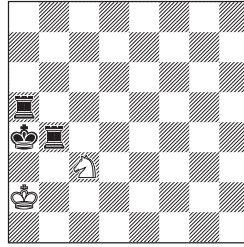
本作は、1750年に Ercole del Rio によって発見された理論的ドローに基づいている。あの古い局面が、デュアルを含む単なる理論的な局面に過ぎなかったのに対し、本作者は、デュアルのない長い一本道の正解手順を持つ局面を提示している。

ちなみに del Rio は、Pを他の縦列に配置しても同様のドローが成立すると考えていたが、それは誤りである。この positional draw が成立するのは、Bishop Pawn (c列またはf列のP) の場合に限られる。

cf.5 Ercole del Rio
Sopra il giuoco degli Scacchi 1750



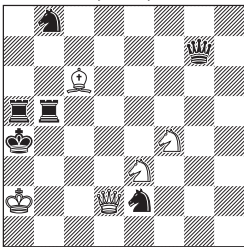
Draw whoever is to move(2+3)



既成の収束に至る aristocrat study (Pを使わない)。本作を目にすれば、きっと Philidor は「Pawn ごそチエスの魂だ」と言いたくなるだろう。

3rd Commendation

E278 Michael Pasman
(Isreal)



Win (5+6)

1.Nfd5! [1.Ned5 Qa1+!! 2.Kxa1 Kb3+ 3.Kb1 Nxc6 4.Qxe2 Ka3+ 5.Kc1 Rc5+ 6.Kd2 Rxd5+ 7.Nxd5 Rxd5+=]

1...Nc3+! [1...Qa1+ 2.Kxa1 Kb3+ 3.Kb1 Nxc6 4.Qxe2 Ka3+ 5.Kc1 Rc5+ 6.Nc2+ c4+]

2.Nxc3+ Kb4+ 3.Na4+! Kxa4
4.Nd5! Qa1+!
5.Kxa1 Kb3+ 6.Kb1 Nxc6 7.Qc3+ Ka4+ 8.Ka2! Rb6 [8...Rxd5 9.Qb3#; 8...Nb4+ 9.Qxb4+]

9.Qc4+ [9.Nxb6+ Kb5+ 10.Na4 Rxa4+=]

9...Nb4+ 10.Qxb4+! Rxb4
11.Nc3#

年間賞発表
2025 ヘルプメイト
ジャッジ: Hans Gruber
& Ulrich Ring

参加作品リスト

Issue 109, I-III/2025 H1516-
H1524 [9]

Issue 110, IV-VI/2025 H1525-
H1533 [9]

Issue 111, VII-IX/2025 H1534-
H1541 [8]

Issue 112, X-XII/2025 H1542-
H1550 [9]

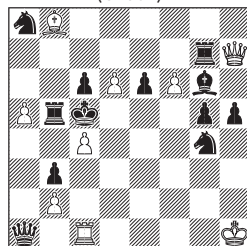
掲載されたヘルプメイト (Helpmate) は総計 35 局であり、様々な発想やテーマが盛り込まれたみごとな詰め合わせだった。ヘルプメイトというジャンルは依然として絶大な人気を誇っているが、その理由の一つは、コンピュータの支援によって、余詰のない正しい作品を創作することが比較的容易になった点にあるのは間違いない。それにもかかわらず、現代の優れたヘルプメイトにおける質と複雑性の発展には目を見張るものがある。この水準を満たし、入賞に名を連ねることは容易ではない。今回は Prize 1 局、Honourable Mention 2 局、Commendation 6 局の計 9 局のヘルプメイトを選出した。

H1543 は入賞候補であったが、いくつかの先行作品) が存在する。たとえば、J. Lois & J. Kapros, <https://pdb.dieschwalbe.de/P0513909>, この作品は黒 Q を除いた H#2.5 として

も成立する)、あるいは B. K. Iske & H. B. ttger, <https://pdb.dieschwalbe.de/P1288560> – などである。これらの作品をご教示いただいた Manfred Rittirsch 氏に感謝したい。

Prize

H1527 Michal Dragoun
C+ (Czech)



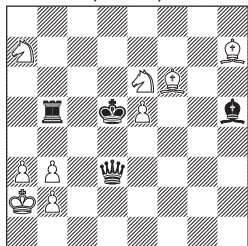
H#2 4sols (9+12)

- 1. Rd7 Qe7 2. Rxd6 Qxd6#
- 1. Bd3 Qe4 2. Bxc4 Qxc4#
- 1. Rc7 Re1 2. Kxd6 Qe7#
- 1. Bc2 Ba7+ 2. Kxc4 Qe4#

2 × 2 の組み合わせに分類できる、4 つの豊かな作意手順のセットであるが、それらは相互に深く結びついている。共通の要素は、mixed-coloured Bristols である。最初の 1 対の解答では、ラインを開けた黒駒が最終的に取られるのに対し、もう 1 対の解答では、それらの黒駒が黒 K の着手によって間接的にピンされ、pin-mate で結末を迎える。Bristol line に沿った白の着手は、白の第 1 手目と第 2 手目の両方で指される。本作は現代的かつ一風変わっており、それゆえに革新的であり、白駒の優れた活用による極めて調和のとれた作品である。

1st Honourable Mention

H1534 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



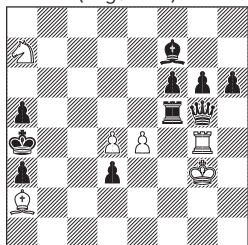
H#2 4sols (9+4)

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

黒の配置はオープンだが、手順の深みや多様性と完璧なコントラストを成している。駒はある時は能動的に、またある時は受動的に捨駒になる。ある時はブロックし、またある時はそのブロックがテーマに沿った紛れとして機能する。ここでもまた、調和がとれ、かつ効率的な2×2の表現が実現されている。駒取りは少々強引に感じられるかもしれないが、完全にテーマに組み込まれている。

2nd Honourable Mention

H1542 Jorge Lois
C+ (Argentina)



H#2 2sols (6+10)
b)Ba2→d5

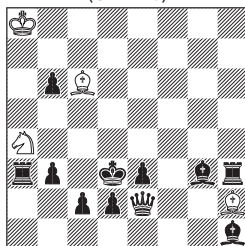
- a) 1.Rc5 dxc5 2.Qd5 exd5#
1.Rd5 exd5 2.Qe5+ dxe5#
b) 1.Re5 dxe5 2.Qf5 exf5#
1.Qc1 exf5 2.Qc5 dxc5#

黒 R と黒 Q が取られるマスの、革新的なサイクルである。このサイクルを実現するために、作家は3つの解において黒・黒 Bristols を使用し、さらに(必然的にそれらとは大きく異なるが)R の周囲を Q が回る一種の pericritical manoeuvre を用いている。これは異例であり、極めて独創的だ。

Commendations without ranking (発表順)

Commendation

H1516 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



H#2 (4+11)
b)wBh2→wR

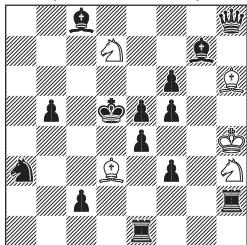
- a) 1.Bb8 Be5 2.Ba7 Sb2#
b) 1.Rh7 Rh4 2.Rb7 Bb5#

縦横から斜めへの変換を伴う Mixed-color Bristol であるが、目的の純粋性には欠けている(黒の目的は unpin であり、白の目的は guard であるため)。優れた Forsberg twinning だが、それぞれのツ

インにおいて、もう一方の黒の Bristol 駒が働いていない。

Commendation

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



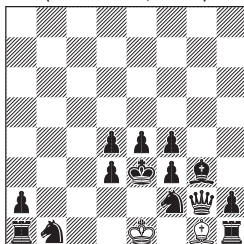
H#3 2sols (5+14)

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

オープンな配置で白の K を除く駒が 4 枚あるのは、H#3 で一つの成果である。白は、黒 K を mate square へと進入させるために駒取りを行う。ピンされている黒駒が 2 手マヌーバーを行って d4 のマスブロックし、これにより白駒のピンが解除されてメイトに至る。R が f2 のマスの guard も外さなければならぬのは惜しい。

Commendation

Sergey I. Tkachenko
Andrey Frolkin
H1524 Leonid Lyubashevsky
C+ (Ukraine x2, Israel)



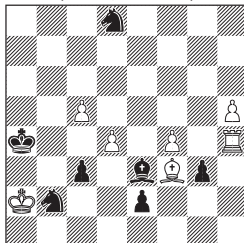
H#7 (2+14)

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

まず、b1 の黒 S が黒 B によって解放され、次いでその S が、1 段目の反対側にいる白 B のピンを解除する。

Commendation

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



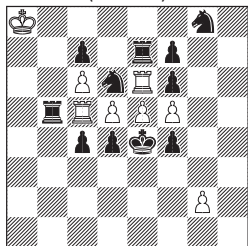
H#3 b)Ka2→a6 (7+7)

- a) 1.Bxf4 Bg4 2.Bc7 d5 3.Ba5 Bd7#
b) 1.Bxd4 Be4 2.Bxc5 f5 3.Ba3 Bc2#

白の縦の half-battery が、パラドキシカルなことに、B による遮断を通じて活性化される。1 枚の白 P が取られ、もう 1 枚の P が前進したのち、ダブル・チェックが繰り返される。

Commendation

H1530 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



H#3 2sols (8+11)

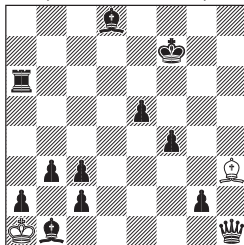
1.Ra5+ Rxa5 2.Sb5 exf6+ 3.Kxd5
Rxb5#

1.Re8+ Rxe8 2.Se7 g4 3.Kxe5
Rxe7#

mixed-color BRistol であり、ラインを開けた黒 R が白 R によって取られ、その白 R は S によって遮断され、さらにその S が最終的なメイトの着手で取られる。Bristol theme と Maslar theme のみごとな複合。

Commendation

H1533 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#6.5 (2+12)

1... Bf5 2.Bg5 Bxc2 3.Rf6 Be4 4.Ke6
Bxg2 5.Bg6+ Bf1 6.Qe4 Bg2 7.Kf5
Bh3#

B による長い周回運動であり、フェスティーナ・レンテ (ゆっくり急げ) の効果を含んだみごとな手順の妙。

[編集者より：ジャッジのみなさま、とても速く、しかもお手本になるような仕事をしていただき、ありがとうございます！ クレームはいつものとおり、3 か月以内に編集者まで。それを過ぎると、賞が確定します。]

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。解答の締め切りは**2026年9月30日**です。結果発表は、2号後の116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

112号には、11名の方々から解答をお寄せいただきました。前回から3名増えて喜んでます。ぜひ次号は20名以上になることを期待しています。

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。成績表をご覧になって、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
井上聡美	20		3.75					23.75
小畑 勉	15		8.75					23.75
胸井めい				5				5
塩見 亮	15		11.25					26.25
須川卓二	30		38.75	10	15		20	113.75
則内誠一郎			42.5		87.5	5		135
中嶋正和		13	25	15	20	5	5	83
松崎直樹							10	10
Dmitrij Baibikov						5	10	15
Ayako Kagotani	5							5
Juraj Lörintc			5	10	10			25

2025 年度総合成績 (109-112 号)

2025 年度には、18 名の方々から解答をお送りいただきました。

赤字にした名前は、皆勤賞の方々です。小畑さん、塩見さん、須川さん、中嶋さん、そして Baibikov さん、本誌にご協力いただき、ありがとうございます。

赤字にした数字は、それぞれのセクションでの最高得点を表します。総合 1 位に輝いたのは、**須川卓二さん**でした。おめでとうございます。

2026 年度には、さらに多くの方々にご参加いただくよう、心からお待ちしています。

	D	E	H	S	F	R	U	Total
泉 正隆					25			25
井上聡美	20		3.75					23.75
及川弘典	10		125		50		115	310
小畑 勉	30		40	5				74.75
高坂 研							30	30
駒井めい				5				5
塩見 亮	25		83		5		15	128
須川卓二	85		141.25	30	58.75		125	440
則内誠一郎	24		127.5	25	147.5	10	60	394
中嶋正和	35	20	111.25	35			60	286.25
吉田直嗣							80	80
松崎直樹							15	15
若島 正		6	40	17	70		40	173
Yuri Arefiev				30				30
Dmitrij Baibikov						55	10	65
Ayako Kagotani	5							5
Juraj Lörinc			5	10	15			30
Anton Nasyrov			35					35