

PROBLEM PARADISE

通巻 115 号

第 29 巻

2026 年 7-9 月

日本チェス・プロBLEM協会オンライン機関誌

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

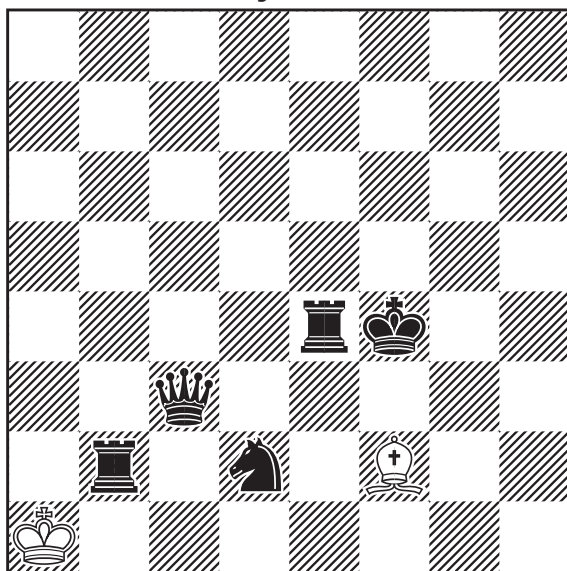
編集人：若島 正 (wakashimatadashi [at] gmail.com)

H1577

Torsten Linß

C+

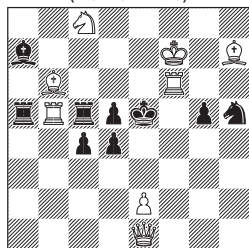
(Kyoto)



H#8

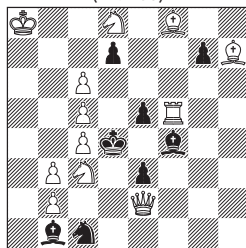
(2+5)

D805 Henk Bruin
C+ (Netherlands)



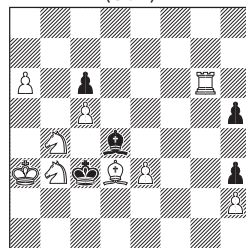
#2vvvv (8+9)

D806 Gérard Doukhan
C+ (France)



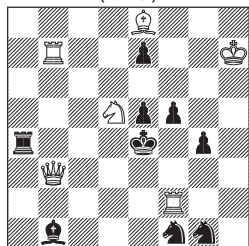
#2* v (12+8)

D807 Rauf Aliovsadzade
C+ (USA)



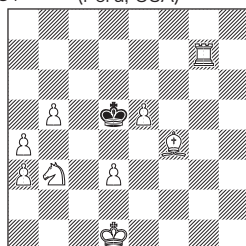
#3 (9+5)

D808 Leonid Lyubashevsky
C+ Leonid Makaronez (Israel)



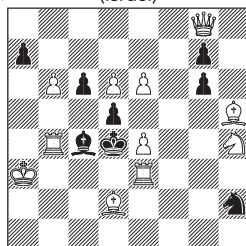
#3 (6+9)

D809 Antonio Tarnawiecki
C+ Steven B. Dowd (Peru, USA)



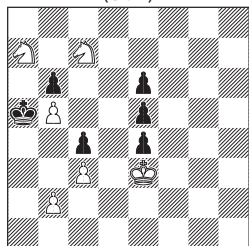
#4 (9+1)

D810 Leonid Lyubashevsky
C+ (Israel)



#4 (11+8)

D811 Steven B. Dowd
C+ (USA)



#6 (6+6)

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 2 題、#3 が 2 題、#4 が 2 題、#6 が 1 題です。

D805 の作者 Henk Bruin さんは、本誌初登場です。PROBLEM PARADISE へようこそ！

D806 では、play と set play と try との関係にも注目して下さい。

D807 では、黒ビショップのディフェンスに注意。

D808 では、黒のディフェンスのバリエーションが多いので注意しましょう。

D809 では、黒はキングのみですので、上手くメイティング・ネットを張りましょう。

D810 は、白からのメイトスレットの発見が難しいかもしれません。

D811 では、黒の手順は限られていますのでスタイルメイトに注意してメイトを目指しましょう。

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。

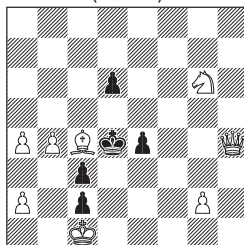
作品の在庫が不足しています。皆さんのオリジナル作品をぜひお寄せください。

Issue 113

D787

C+

Jan Lipka
(Poland)



#2

(8+5)

Set play: 1...Kxc4 2.Qxe4#

Tries: 1.Qf4? but 1...d5! 1.Qe1? but 1...d5!

Play: 1.Qe7! zugzwang

1...Ke3 2.Qe7# model mate

1...d5 line opening 2.Qc5#

1...e3 2.Qh4# switch back

1...Kxc4 2.Qxe4#

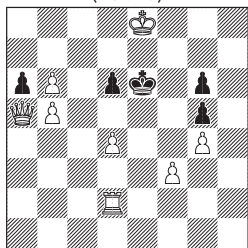
Tadashi Wakashima : Pleasing switchback mate.

須川卓二 : e3 に対して元に戻る Qh4 が最高ですね

及川弘典 : d5 に対応できる地点に移動。スイッチバックで詰む手順が好み。

☆ 1...Ke3 2.Qe7# のときに model mate、1...d5 2.Qc5# のときに line opening、1...e3 2.Qh4# のときに switchback が表現されています。

D788 Jan Lipka
C+ (Poland)



#2 (8+5)

Tries: 1.Qxa6? zugzwang
1...Kd5 [a] 2.Qa2# [A]
1...d5 [b] 2.b7# [B]
but 1...Kf6!
1...Qa1? but 1...d5!
Play: 1.Qc3! ~ 2.d5# model mate
1...Kd5 [a] 2.Qb3# [C] model mate
1...d5 [b] 2.Qc6# [D]
1...Kf6 2.d5# model mate

Composer: Three model mates, white combinations and changed mates.

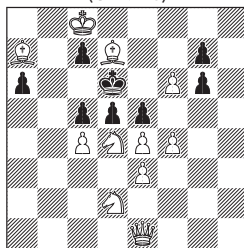
(aA/bB - aC/bD).

須川卓二 : Qa1 が本命でしたがはずれでした。Qc3 の方が効率よかった。

及川弘典 : d5 地点が要衝。

☆この作品では、白クイーンをどこに動かすかがポイントですが、黒の 1...Kf6 と 1...d5 という 2 つのディフェンスに対応できる 1.Qc3! が正解です。

D789 Mykola Cherniavskyi
C+ (Ukraine)



#2 (11+8)

Tries: 1.Sc6? 2.fxe5#
1...exf4 2.e5#
but 1...gxf6!
1.cxd5? 2.Sc4#
but 1...gxf6!
1.Se6? 2.Bxc5#
but 1...exf4!

Play: 1. Qh4! zugzwang
1...exf4 2. Qxf4#
1...gxf6 2. Qxf6#
1...dxc4 2. Sxc4#
1...exd4 2. e5#
1...c6 2. Bb8#
1...a5 2. Sb5#
1...g5 2. Sf5#
1...cxd4 2. c5#
1...dxe4 2. Sxe4#

Composer: 7 pawns - 9 pawn moves + mate change + reversal + changing the functions of white and black moves e:f4, e5, g:f6, Sc4.

Tadashi Wakashima : Distinct 8 mates after P defenses.

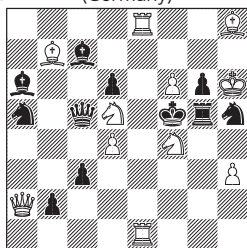
服部卓磨 : ポーンの動きに対して、全部違うメイト形できれいですね。

須川卓二：h4 は絶妙の位置ですね。

及川弘典：f6 地点に睨みを利かせておく。

☆メイトスレットがある1.Sc6?, 1.Se6?, 1.cxd5? はいずれも上手く行きません。正解は1. Qh4! です。これに対して黒ポーンの9つの動きに対応する9つのメイトとなります。

D790 Rainer Paslack
C+ (Germany)



#2vvv

(11+11)

Tries: 1.Re4? threat: 2.Se3/Se7#

1...Sc6 2.Se3#

1...Sc4 2.Se7#

1...Qxd5 2.Qxd5#

but 1...Sg7!

1.Se6? threat: 2.Se3/Se7#

1...Bd8 2.Se3#

1...Sc4 2.Se7#

1...Sg7 2.Sxg7#

1...Qxd5 2.Qxd5#

but 1...Sc6! 2.Se3+?? Ke4!

1.Se2? threat: 2.Se3/Se7#

1...Sc6 2.Se3#

1...Rg3 2.Se7#

1...Sg7 2.Rf1#

1...Qxd5 Qxd5#

1...Qxd4 Sxd4#

1...Bxe2 Bc8#

but 1...Sc4! 2.Se7+?? Ke6!

1.Rf1? threat: 2.Se3/Se7# but

1...Qxd4!

Play: 1.Sd3! [2.Se3/Se7#]

1...Sc6 2.Se3#

1...Sc4 2.Se7#

1...Sg7 2.Rf1#

1...Qxd5 2.Qxd5#

1...Bxd3 2.Bc8#

Composer: Thema H, 2. maskierte Form, mit zwei Themafeldern und Doppeldrohung. (Theme H, 2 masked form, with two thematic fields and a double threat.)

Tadashi Wakashima : Extended Theme H with two masked lines. Supurb!

☆この作品は、ラインテーマの一つである Thema H をさらに拡張したものと なっています。Thema H は、白の3つのラインピースを扱うテーマです。この作品では、Re1, Re8, Qa2 のラインが利いている e6 のマスと、Re1, Re8, Bb7 のラインが利いている e4 のマスが Thema H の対象となり、Qa2 と Bb7 の2つのラインは Sd5 によってマスクされています。しかし、ラインを遮断する 1.Re4?, 1.Se6?, 1.Se2? (threat: 2.Se3/Se7#) は、それぞれ 1...Sg7!, 1...Sc6!, 1...Sc4! で失敗です。正解は、1.Sd3! (threat: 2.Se3/Se7#) となり、1...Sg7/1...Sc6/1...Sc4 には、それぞれ 2.Se3#/2.Se7#/2.Rf1# でメイトになります。

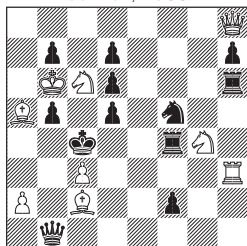
服部卓磨：Try がわからず…。解説みて

勉強します。

☆ラインテーマについての知識が無いと Try を発見しづらいかもしれません。ご参考までに Thema H の定義と作品例を下記に示します。

Thema H: 黒キングの周囲にあるマスの 1 つは、3 つの白のラインピースによって守られている。各 try において、白は 3 つのラインのうちの 1 つのラインを遮断するが、黒は 2 つ目のラインを遮断することでこれを防御するため、白は 3 つ目のラインを遮断するようなメイトを仕掛けることができない。

D790cf Stefan Dittrich
Schach, 1988

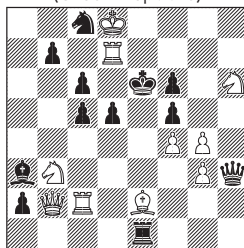


#2 (9+12)

The thematic square is c3, guarded by Ba5, Qh8 and Rh3.

1.Nd4? (closing h8-c3) [2.Qc8#]
1...Ne7/Nxd4 2.Ne3# but 1...Qb4!
(closing a5-c3) (2.Bd3?)
1.Nb4? (closing a5-c3) [2.Qc8#]
1...Qxb4 2.Bd3#

D791 Josef Burda
C+ (Czech Republic)



#2 (10+12)

Tries: 1.Qc3? threat:2.Qe3#

1...Rxe2 2.Rxe2#

but 1...a1=Q!

1.Qd4? threat:2.Qe3#

1...Rxe2 2.Rxe2#

but 1...a1=Q!

Play:1.Rc3! threat:2.Re3#

1...d4 [a] 2.Bc4# [B]

1...Bxb2 [b] 2.Sxc5# [C]

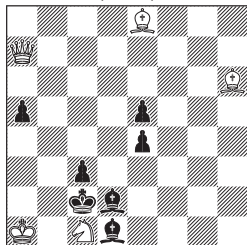
1...Sd6 [c] 2.Re7# [D]

1...Rxe2# [d] 2.Qxe2# [E]

1...Qg2/Qxg3/Qh1 [e] 2.gxf5# [A]

☆ 1.Qc3? 又は 1.Qd4? に よ っ て 1...Rxe2 2.Rxe2# を狙うのが良さそうに見えますが、1...a1=Q! で失敗です。1.Rc3! (2.Re3#) とルークを使う手が正解です。1...Rxe2# には 2.Qxe2# となり、今度は 1...a1=Q でも 2.Re3# でメイトです。

Leonid Lyubashevsky
D792 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



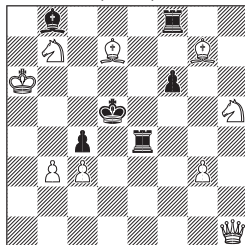
#3 (5+7)

1.Qe3! threat: 2.Qxe4+ Kc1 3.Qb1#
1...Bd1~ 2.Ba4+ Kc1 3.Qxc3#
1...Kxc1 2.Qc3+ Bc2 3.Qxd2#
1...Bxe3 2.Bxe3 ~ 3.Ba4#

Composers: Pinning, Changed functions of moves Qc3, Ba4, Sacrifice key, Aristocrat.

☆白は、クイーン、2つのビショップ及びナイトによって黒キングを囲んでいます。正解は、クイーンを捨てる 1.Qe1! です。これに対して黒のd1のビショップが動くと、2.Ba4+ Kc1 3.Qxc3# となり、1...Bx3 だと、2.Bxe3 ~ 3.Ba4# となり、2つの手順の間で白のQとBの役割が変化します。また、白にはポーンがなく、このように白又は黒にポーンがない問題を Aristocrat (Aristocratic problem) といいます。

Leonid Lyubashevsky
D793 Leonid Makaronez
C+ (Israel)



#3 (9+6)

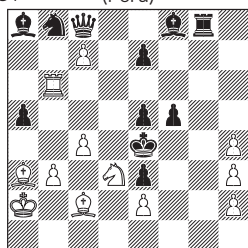
1.Qf3! threat: 2.Qf5+ Be5 3.Qe6#
2...Re5 3.Sf4#
1...Be5 2.bxc4+ Kxc4 3.Be6#
1...Bf4 2.Sxf4+ Ke5 3.Qh5#
1...Bxg3 2.Qd1+ Ke5 3.Qd6#
2...Rd4 3.Qxd4#
1...cxb3 2.Qd3+ Ke5 3.Qb5#
2...Rd4 3.Qxd4#
1...f5 2.Qd1+ Rd4 3.Qxd4#
1...Rfe8 2.Qf5+ Re5/Be5 3.Sxf6#

Composers: Interference, Pinning, Play on adjacent squares e5, f4, g3.

Tadashi Wakashima : While variations are abundant, there seems to be no distinct theme.

☆白クイーンによるピンを維持しつつ、メイトスレット (2.Qf5+ Be5 3.Qe6# 2...Re5 3.Sf4#) となる 1.Qf3! がキーとなります。変化も6種類あり、十分に楽しめる作品だと思います。

D794 Antonio Tarnawiecki
C+ (Peru)



#3 (12+11)

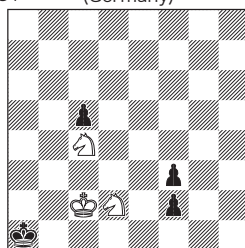
1.Rb5! threat:2.Rxe5+ Kd4 3.Bb2#
1...Sc6 2.Sb4+ Kf4 3.Sd5# 2...Kd4
3.Bb2#
1...Sd7 2.Sc5+ Kf4 3.Se6# 2...Kd4
3.Bb2#
1...Bd5 2.Sb4+ Kf4 3.Sxd5# 2...Kd4
3.Bb2#
1...Bg7 2.Sxe5+ Kf4 3.Sg6# 2...Kd4
3.Bb2#
1...Qxc7/Qe6 2.Sc5+ Kf4 3.S(x)e6#
2...Kd4 3.Bb2#

Tadashi Wakashima : Siers battery with four variations.

服部卓磨 : S の 3 方向でのメイトがとてもきれいです。

☆ 白の 4 つの変化はいずれも Siers battery (又は Siers mechanism) と呼ばれるテーマです。Siers battery では、バッテリー (この作品では d3 のナイトと c2 のビショップ) の前方の駒 (この作品では d3 のナイト) がバッテリーラインから離れた後、元の前方の駒は再び移動しますが、元のマス (d3) には戻らず、チェック又はチェックメイトを仕掛けます。

D795 Udo Marks
C+ (Germany)



#13 (3+4)

1.Sb3+ ! Ka2 2.Sc1+ Ka1 3.Sd2 (4.Sb3#) c4 4.Sf1 c3 5.Kxc3 Kb1 6.Sd3 Ka2 (6. ... Ka1 7. Kb3 ...) 7.Kb4 Kb1(7. ... Ka1 8. Kb3 ...) 8.Kb3 Ka1 9.Sxf2 Kb1 10.Sd3 Ka1 (10. ... f2 11.Sd2+ ...) 11.Sd2 f2 12.Sb4 f1=Q 13.Sc2#

Tadashi Wakashima : White has to search for positions in which Black's f1=Q cannot parry the mating threats.

☆ 白は 2 つのナイトとキングによって黒キングを端に追い込んでいますが、黒の f2,f3 ポーンのプロモーションに気をつける必要があります。白は、c3 ポーンをキングで取った後、ナイトを f ファイルへ持って行って f2 ポーンを取ります。最後は黒のポーンがプロモーションしますが、f1 の Q はメイトスレットに影響がありません。

総評 :

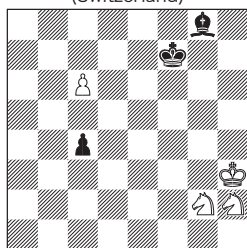
井上聡美 : 今回は # 2 をがんばりました。

☆ # 2 は全問正解でした。

服部卓磨 : 初めて解答します。よろしくお願いいたします。

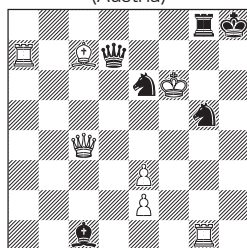
☆ 全問正解でした。お見事 !

E292 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



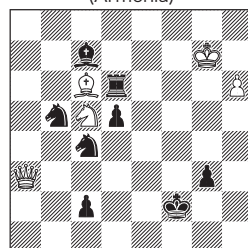
Win (4+3)

E293 Peter Krug
(Austria)



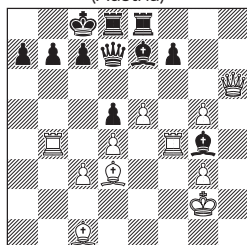
Draw (7+6)

E294 Alexey Gasparyan
(Armenia)



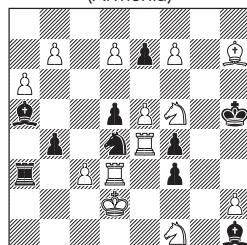
Draw (5+8)

E295 Peter Krug
(Austria)



Win (11+11)

E296 Alexey Gasparyan
(Armenia)



Black to move
Win (13+10)

エンドゲーム

担当者

塩見 亮

ジャッジ 2026

Peter Gyarmati (Hungary)

S (ナイト) が 2 枚だけ残った Endgame はドロー。それはみなさんご存じだと思いますが、白にもう一枚 S を足し、黒にもピースを足した場合はどうなるでしょう？

S3vsB、S3vsS、いずれも理論的には白の勝ちになります。これが E292 を解くための大きなヒントです！

E295 は Endgame Study というよりも、中盤で勝ちを探す問題だと思ってください。実戦派におすすめ。

Gasparyan さんの 2 作はいずれも難問です。E296 は黒番であることにご注意ください。

1 問でも、部分解答でもよいので多くの方の参加をお待ちしています！

1.e5! (2 pts)

1...fxe5

2.c6 Kg1 3.c7 (3 pts)

3...f2 4.Bh3 Be6 (4 pts)

5.Bxe6 f1Q+ 6.Kd2! (5 pts)

6...Qf4+ 7.Ke2! Qe4+ 8.Kd2! Qb4+

9.Ke2! Qb2+ 10.Kd1! Qb1+ 11.Kd2!

Qb4+ 12.Ke2! Draw

[1.c6? logical try 1...Kg1 2.c7 f2

3.Bh3 (3.c8Q f1Q+ 4.Kc2 Bc4--)

3...Be6! 4.Bxe6 f1Q+ 5.Kc2 (5.Kd2

Qf4+) 5...Qf2+ 6.Kb1 (6.Kb3 Qg3+)

6...Qe1+ 7.Kb2 Qb4+--]

[1...Kg1 2.exf6 f2 3.Bd3!= (3.Bh3? Be6--)]

[2.Bh3+? Kg1 3.c6 Bd5 4.c7 Bb7--]

[2...Bd5 3.c7 Bb7 4.Be4!=]

[3.Bh3? Bd5 4.c7 Bb7--]

[6.Kc2? Qe2+! 7.Kc3 Qe3+! 8.Kb4

(8.Kb2 Qd4+ 9.Kb3 Qa4+ 10.Kb2

Qb4+) 8...Qe4+! 9.Ka5 Qa8+

10.Kb6 (10.Kb4 Qa4+ 11.Kc5 Qc2+

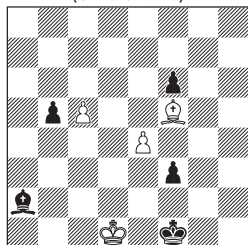
12.Kd6 e4) 10...b4 11.c8Q Qxc8

12.Bxc8 e4!--]

½-½

Issue 113

E283 Beat Neuenschwander
(Switzerland)



Draw

(4+5)

ポーンレースなので 1.c6 がもっとも自然ですが、変化手順のように進むと虎の子の c7P を守ることができず、負けになります。

1.e5! は一見意味がわかりませんが、これが奥の深い foreplan (伏線)。1.c6 の変化と同じように進んだとき、今度は 6.Kd2! と逃げるができます。黒の e5P が邪魔をされていて 6...Qf4+ が両取りにならないからです！

とはいえ残っているのは QvsB なので
実戦だったら白負けと即断しそうなところ
ですが、(K を正確に逃げさえすれば)
意外なことに黒には c7P を取り切る手
段がなく、positional draw となりました。

服部：Qf4+ で c7 のポーンを取られな
いための 1.e5。すごい伏線です。

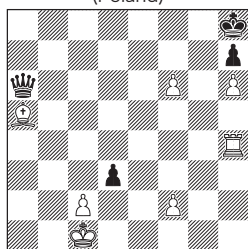
中嶋：黒の Qf4+ の両取りを防ぐ 1.e5
がポイントでしょうか？

●お二人とも手順前後で満点は逃しまし
たが、アイデアは正しく見えていまし
た！

若島：あまり自信なし。

●完全正解です！

E284 Andrzej Jasik
(Poland)



Win (7+4)

1.f7! (1pt)
1...d2+! (2pts)
2.Kb2! (3pts)
2...Qf6+ 3.Rd4!! (5 pts)
3...Qxd4+ 4.Bc3 d1S+! 5.Kc1! Sxc3
6.f8Q#
Win

[1.Bc3? Qa3+ 2.Kd2 dxc2 3.Kxc2
Qa2+ 4.Bb2 Kg8=]

[2...d1S+ 3.Kb1! Qf6 (3...Qb5+
4.Bb4 Sc3+ 5.Kb2 Sa4+ 6.Ka3)
4.Rd4 Qxf7 5.Rd8+-+]
[3.Bc3? d1S+! 4.Kc1 Sxc3--+]
[3...d1S+!? 4.Kb1! Qxf7 5.Rd8+-+
; 3...d1Q 4.f8Q+ Qxf8 5.Rxd1 Qxh6
(5...Qb8+ 6.Ka2 Qg8+ 7.Ka1)
6.Rg1+-+]

普段から複雑難解な出題作が多い中、
比較的取り組みやすい問題だったかもしれ
ません。

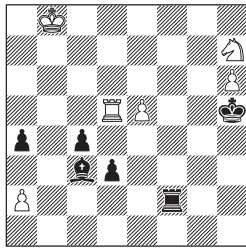
1.f7! はいかにもこうするところ。黒
も 1...d2+ くらいしか対抗策がありません。
2.Kb2! Qf6+ と進み、単純に 3.Bc3?
だと 3... d1S+! の underpromotion から
B が取られますが、3.Rd4!! が本作
の骨子。Q を d4 におびき出しておけ
ば、同じように進んだときに 6.f8Q# が
メイトになるという仕掛けでした。な
お、3...Qxd4 と 3...d1S+ のどちらを
mainline とするか微妙なので、3.Rxd4!!
まで答えれば満点としました。

中嶋：白 R のサクリファイスが気持ち
良い。

若島：3.Rd4! を発見して作意だと見当
がついたが、その後はよくわからない。

●完全正解でした！

E285
Michal Hlinka
L'ubos Kekely
(Slovakia)



Draw (6+6)

1.Sf6+ (1pt)
1...Rxf6! 2.exf6+ Kg6! (2pt)
3.Kb7! (4pts)
3...d2 4.Rd8 Ba5 5.h7! (4.5pts)
5...Bxd8 6.h8Q d1Q 7.Qg8+ Kf5
8.Qxc4 Bxf6 9.Ka6! (5 pts)
9...a3 10.Qc5+ Ke4 11.Qxa3
Draw

[1...Kg6!? additional line 2.h7!
(2.Se4? Rb2+! 3.Kc7 Bb4 4.Rd6+!
Kf5 5.Rd4 Kxe5 6.Rxc4 Rc2 7.h7
Rxc4+ 8.Kb7 Kxe4 9.h8Q d2
10.Qe8+ Kd3! 11.Qxa4 Bc5 or Bc3
-+ according to tablebase) 2...Rh2
3.Se4 Bb4 4.Rd4! Kxh7 5.Rxc4
Rb2 6.Ka7 (Ka8) 6...a3 7.Rd4
d2 8.e6! Kg6 9.e7 Kf7 (9...Bxe7
10.Rxd2=) 10.Rd7! Rxa2 11.e8Q+
Kxe8 12.Sf6+ Kf8 13.Sh7+ Kg8
14.Sf6+ perpetual check; 1...Kxh6?
2.Sg4+-+]

[2...Kxh6 3.Kc7! d2 (3...Kg6 4.Kd6
Bb4+ 5.Ke6 d2 6.a3) 4.Kd7 (4.Kd6
Bb4+) 4...Kg6 5.Ke6 Bb4 6.a3! c3
7.axb4=]
[3.Kc7? d2 if 4.Rd8 Ba5+ -+]

[3...Bxf6 4.Ka6=]
[4...Bb4 5.a3! Bd6 (5...c3 6.axb4=)
6.Rxd6 c3 7.Rd8! c2 8.f7 Kxf7
9.h7=]
[5...Kxh7 6.f7 Bxd8 7.f8Q d1Q
8.Qf7+ Kh6 9.Qxc4 Qd7+ 10.Ka6!=]
[7.Qe8+? Kxf6 8.Qc6+ Ke5-+]
[7...Kxf6 8.Qxc4 Qd7+ 9.Ka6! Qd6+
10.Kb5=]
[9.Kb6? a3 10.Qc5+ Ke4 11.Qxa3
(11.Qc6+ Qd5 12.Qxf6 Qd4+)
11...Qd8+]

自然な初手 1.Sf6+ に対して、
1...Kg6、1...Rxf6 と有力な応手が二つ
あります。1...Kg6 は perpetual check
に至る長い変化があり、もうひとつの
mainline と言っているかもしれません。

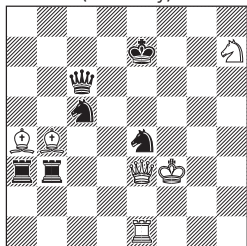
作意の 1...Rxf6 2.exf6+ に対し、
2...Kxh6 なら 3.Kc7! と K を活用し、
状況によって Pf6 を応援したり、クイ
ーンサイドの BP を取りに行ったりできる
ようにします。少しでも Reti のアイデ
アを思わせる動きです。

2...Kg6! に対しては、今度は 3.Kc7?
とすると次の 4.Rd8 に 4...Ba5+ と
skewer を食らってしまうので 4.Kb7!
が正着となります。2...Kxh6 には
3.Kc7!、2...Kg6! には 3.Kb7! という
対比が本作の狙いだと思います。

さらに作意通りに進むと 9.Ka6!
(9.Kb6? は負け) という難解な only
move も現れますが、そもそもそこまで
たどり着くのが至難の業でしょう。

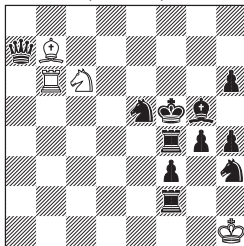
若島 正 5+5+0
中嶋正和 2+5+1
服部卓磨 2+5+1

Carlos de la Fe Dahlin
H1569 Kaj Engström
 C+ (Germany)



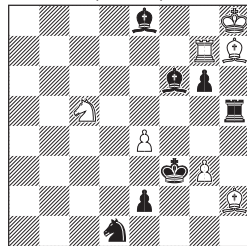
H#2 2sols (6+6)
 version Peter Schmidt

H1570 Mykola Vasyuchko
 C+ (Ukraine)



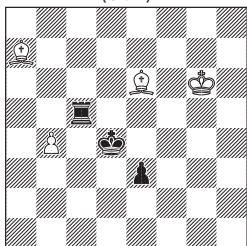
H#2 2sols (4+11)

H1571 Abdelaziz Onkoud
 C+ (France)



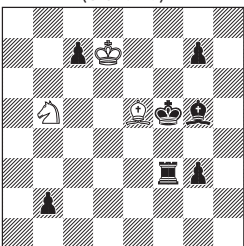
H#2.5 2sols (7+7)

H1572 Rauf Aliovsadzade
 C+ (USA)



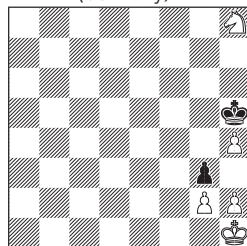
H#3* (4+3)

H1573 Stanislav Hudak
 C+ (Slovakia)



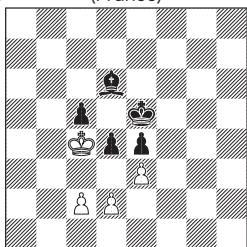
H#3 3sols (3+7)

H1574 Udo Marks
 C+ (Germany)



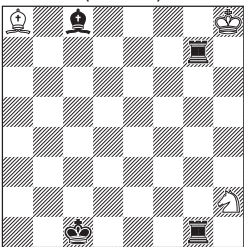
H#5* (5+2)
 Dedicated to Hans Gruber

H1575 Sébastien Luce
 C+ (France)



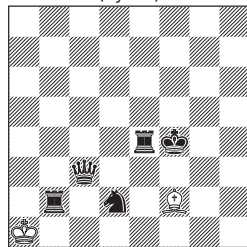
H#5 (4+5)
 "9" dedicated to Minhyuk Kim

H1576 Mark Pevsner
 C+ (Canada)



H#5.5 (3+4)

H1577 Torsten Linß
 C+ (Kyoto)



H#8 (2+5)

ヘルプメイト

担当者

藤原俊雅

ジャツジ 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いたします。

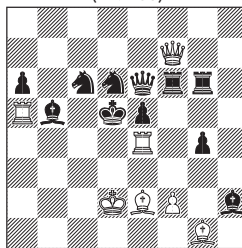
●中嶋正和さんからは解答の際に、拙作を看寿賞に推薦したとの嬉しいご連絡もいただきました。ありがとうございます。またお話しできるのを楽しみにしております。

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、これは余語
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>

H1551 Abdelaziz Onkoud
C+ (France)



H#2 2sols

(7+11)

1.Sxa5 f4 2.Bc6 Rxe5#

1.Sxf7 f3 2.Qd6 Bc4#

●「壁駒を変換するために、白の線駒を外す」というテーマの2解。

● a5R と f7Q の役割（取られる / ピンで働く）が 2 解で入れ替わるのは定番の作り方ですが、Q と R という強い駒でやっているんで、取ること自体にかなり面白みがあります。

中嶋：流石の2解の綺麗な対比。

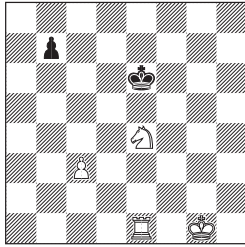
及川：セルフブロック駒の交換やピンメイトが絡んだ役割交換が上手い。wPの動きの違いも良いですね。

須川：対比でいうと Sxe4 かと思いました

●珍しい意味付けでの駒取りを実現して好評。この作者はいつも良質の短編を提供してくれますが、その中でも本作は出色と言えます。

Issue 113

H1552 Stanislav Hudak
C+ (Slovakia)



H#3 3sols (4+2)

1.Kf5 Kf2 2.Kg4 Sf6+ 3.Kh3 Rh1#
1.Kd7 Sd6 2.Kc7 Sb5+ 3.Kb8 Re8#
1.Kf7 Sf6 2.Kg7 Re7+ 3.Kh8 Rh7#

及川：黒は bK が動くだけ。そつなく纏まっていると思います。

●ただ追いかけるだけの作で、4 方向にできないものかと思ってしまいます。

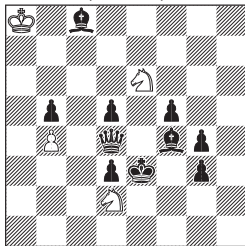
須川：3 つの方向に追っていく入門編。

c3 の P の意味は何だろう？

塩見：c3P が役立つかと思ったら無関係でした。余詰消しか。

●ナイトが c3 を通る筋（例えば 1.Kd7 Sc3 2.Kc7 Sb5+ 3.Kb8 Re8#）を消していますね。

H1553 Evgeny Gavryliv
C+ (Ukraine)



H#3 2sols (4+10)

1.Qe5 Sc7 2.Kd4 Ka7 3.Be3 Sxb5#
1.Bg5 Sf8 2.Kf4 Kb8 3.Qe3 Sg6#

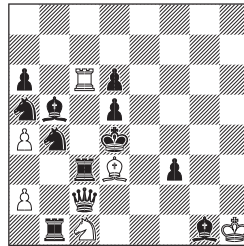
及川：bQ・bB で挟んでセルフブロック。何とも言えない味がある。

須川：最後 Sc6# の筋の紛れに嵌りました

●白 K の tempo move は、黒の初手によって決まります。この作り方は私も 5th YCCC で使ったことがあります。

●作品的には、ほんとに最低限のことしかやっていないので、特に言うことがないです。

H1554 Mykola Vasyuchko
C+ (Ukraine)



H#3 3sols (6+12)

1.Bxc6 Bxa6 2.Bb5 Sb3+ 3.Kc4 Bxb5#

1.Rxd3 Rxc2 2.Rc3 Se2+ 3.Kc4 Rxc3#

1.Ke5 Se2 2.d4 Sf4 3.d5 Sg6#

●またも白駒を取る作品です。黒 K を詰ませるためには c4 に運ぶ必要があり、そこに 2 枚の白駒が利いているので、1 枚を黒で取り、もう 1 枚を黒駒で影にする構造になっています。ちなみに黒が白線駒を奥に通してからスイッチバックする一連の流れは Klasinc theme と呼ば

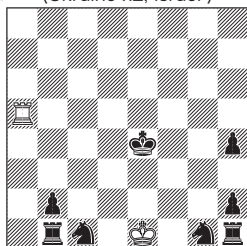
れています。

及川：Klasinc theme、Maslar theme、Zilahi の3つが綺麗に融合されていて巧い。

須川：Ke5 の解だけ異質なのは気になるがSの3段跳ねは気持ちよし

●そう、3解目は明らかに異質です。ただ、3解目は主要駒3枚(R, B, S)が全て働いたメイト形になり、オリジナリティの面でも2解の時よりは向上しているので、一概にダメというものでもなさそうです。

Sergiy I. Tkachenko, Andriy Frolkin
H1555 Leonid Lyubashevsky
C+ (Ukraine x2, Israel)



H#4.5 2sols

(2+8)

1...Rg5 2.Kd4 Rxc1 3.Sb3+ Ke2
4.Kc3 Rg4 5.Kc2 Rc4#
1...Rc5 2.Kf4 Rxc1 3.Sh3+ Ke2
4.Kg3 Rc4 5.Kg2 Rg4#

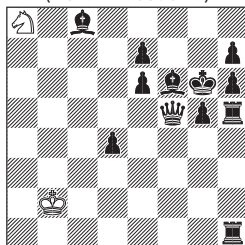
及川：エコーメイトですね。面白かったです。

●エコーメイトとはかなり好意的な捉え方ですね。シンメトリーの2解なので、私としては実質単解としか思えません。手順にも面白い部分はありません。

須川：Kを1段目でチェックメイトしようとするのがダメ。2段目は予想外でした

塩見：3名の共作は珍しいですね。

H1556 Zlatko Mihajloski
C+ (North Macedonia)



H#4.5 2sols

(2+12)

1...Sc7 2.R5h4 Sxe6 3.Kh5 Sc5
4.Qg6 Se4 5.Bg4 Sg3#
1...Sb6 2.Ra1 Sxc8 3.Ra8 Sd6 4.Rg8
Sf7 5.Rg7 Sh8#

●Sのみ動き続ける作品。2解で移動先にダブリはありません。

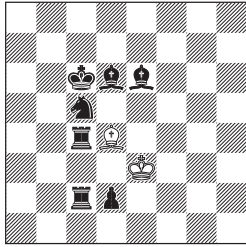
及川：bRとwSのcorner-to-cornerが入ったSb6の手順が良い！

須川：Rの大回転の順が素晴らしいです

●私もお二人と同意見で、RとSの大移動が見られる5.Sh8#の順が面白いです。恐らくこの解を最初に設定して、複数解作品に仕立てるために5.Sg3#の解を追加したというのが創作経緯でしょう。

●5.Sg3#の解もSの動きがよく限定されていて、この作者にしては珍しいタイプの作品だと思いますが、内容にはやはり納得感があります。

H1557 Minhyuk Kim
C+ (South Korea)



H#5 (2+7)

1.Be7 Bxc5 2.Rd4 Bb4 3.Rd7 Bxd2
4.Kd6 Kd4 5.Rc6 Bf4#

●「5」の初形曲詰。チェスプロブレムの世界では炙り出しよりも初形曲詰のほうが人気があるようです。作者コメントによれば、手数が「5」手なのも含めてテーマとのことでした。

及川：初形「5」の字の5手詰。bRの移動をアシストするwBの動きが感じ。

新井：初解答です。取り組みやすそうな初形に惹かれました。一月以上悩んで何とか解に辿りつきました。d2のPがブローションとセルフブロックを匂わせて実は白Bの軌跡を限定しているところが良いと思いました。最終形は無駄な駒がなく、きれいです。悩ましくも楽しい作品でした。

●初解答ありがとうございます。今後よろしくお願いいたします！

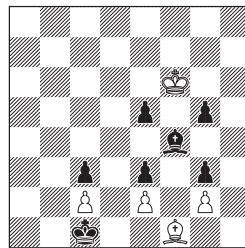
●お二人のコメントのとおり、深い戦略が無くても十分に楽しめる作品でした。珍しい韓国出身の作家で、今後の作品にも注目です。

作者：初形は数字の「5」の形をしており、設定は H#5 です。初形が数字の形で、

その数字と同じ手数を設定とする作品は、Anthony Taffs によって広く研究されてきましたが、それでもこのような作品はまだ多くありません。また、私の作品では、すべての駒が作品の構成上の役割を果たしています。単に「5」の形を完成させるためだけに置かれている駒は一つもありません。特に、c5のナイトとd2のポーンは余詰を防ぐ役割を担っています。先行作については、YACPDBとDie Schwalbe PDBのデータベースを調べましたが、該当する作品は見つからず、本作はオリジナルであると考えています。

●数字を扱った初形曲詰として、Sébastien Luce から1作紹介いただいたので掲載します。

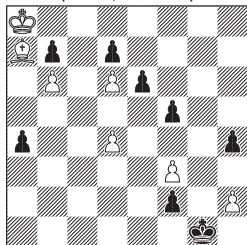
Sébastien Luce
dedicated to Jorma Pitkanen
Tehtävänäiekka 2020



H#7.5 (5+7)

1...Kf5 2.e4 Kxe4 3.Bd6 Kxe3 4.Bb4
Kd4 5.Kd2 Kc4 6.Ke3 Kb5 7.Kd4 Kc6
8.Kc4 e3#

H1558 Luis Echemendia
Mark Pevsner
C+ (Cuba, Canada)



H#5 2sols (7+8)

1.Kf1 Kxb7 2.Ke2 Kc7 3.Kd3 b7
4.Kc4 b8=Q 5.Kd5 Qb5#
1.Kxh2 d5 2.Kg3 dxe6 3.dxe6 d7
4.Kf4 d8=Q 5.Ke5 Bb8#

●黒 K のマーチ。2 解見つけるのは結構骨が折れたのではないのでしょうか。

● 5...Qb5# のメイト形は褒められたものではないですが、5...Bb8 のメイト形はかなり良いですね。

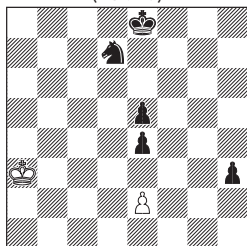
及川：セルフブロック駒の bPe6 が違う駒である所が上手いですね。

●最速で P を歩かせるために S を捨て、Excelsior の間に R 成からセルフブロックするという単純な構成です。

及川：Excelsior は明白。wP の運び方考えるだけなので易しかったです。

●これは一本道の易しい作でした。オリジナリティの面は心配で、P のまま詰ませる 2 解目が付けることができれば雰囲気は違ってくると思うのですが、難しいでしょうか。

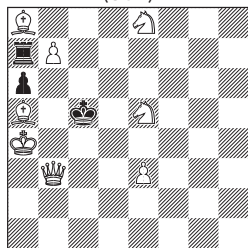
H1559 Krzysztof Drązkowski
C+ (Poland)



H#8 (2+5)

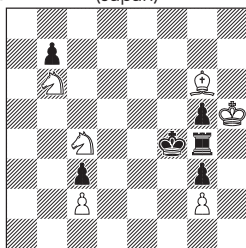
1.Sc5 Kb4 2.Sd3+ exd3 3.h2 d4
4.h1=R d5 5.Rh6 d6 6.Re6 d7+
7.Ke7 Kb5 8.Kd6 d8=Q#

S367 Steven Dowd
C+ (USA)



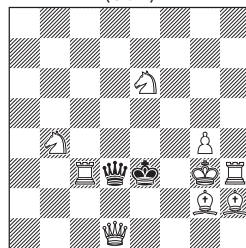
S#4 (8+3)

S368J 駒井めい
C+ (Japan)



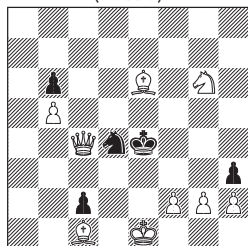
S#5 (Set play) (6+6)

S369 Steven Dowd
C+ (USA)



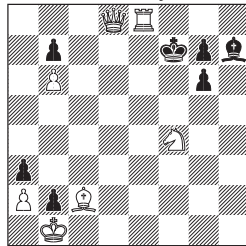
S#10 (Set play) (9+2)

S370 Anatoly Stepochnik
C+ (Russia)



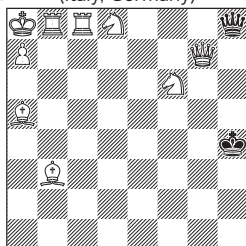
S#11 (Set play) (9+5)

S371 Mirko Degenkolbe
(Germany)



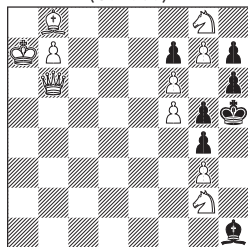
S#11 (7+7)

S372 Daniele Gatti
C+ (Italy, Germany)
b) bRh8



S#12 (9+2)

S373 Mark Pevsner
"Lock and Key"
(Canada)



S#12 (10+7)

セルフメイト

担当者

前嶋啓彰

ジャッジ 2024-2026

Sven Trommler (Germany)

☆今号は7題の出題です。多数の投稿ありがとうございます。

☆ **S367** は複数の変化に注目してください。

☆ **S368** はメイト形が明確なので、メイト形を実現してください。

☆ **S369** 以降は長手数作品です。S369はSetが付いていますが、本手順では異なったメイトが現れます。

☆ **S370** は逆に、テンポを失う手を探してみてください。

☆ **S371** はチェックの連続で迫っていきます。

☆ **S372** はツインが付いています。それぞれ異なった白の手順を探してください。

☆ **S373** は初形曲詰です。白Kをメイトできるのは黒Bだけなので、メイトされる場所を考えてください。

☆ S371,373 は部分的にC+ です。

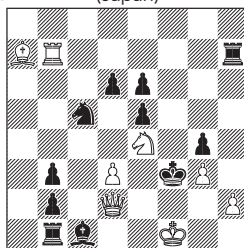
Issue 113

S356J

前嶋啓彰

C+

(Japan)



S#2

(8+11)

1.Qg5! (2.Sd2+ Bxd2#)

1..Sxe4 2.Qe3+ Bxe3#

1..Rxh2 2.Rf7+ Bf4#

☆自作。全員正解でした。(意図が明確な誤記は正答として扱いました)

★及川：bBの通り道を開ける。最遠移動しないのがポイント。

★駒井：d2を空けるためにwQを位置変更。1.Qg5~2.Qe3+とwQを再度動かす手順が特に気持ちいいですね。

★須川：「d2を空けるQの移動先は1択でした」

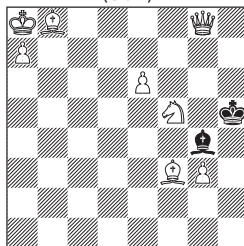
★中嶋：白クイーンをどこに移動するかがポイントでしょうか。

S357

Steven Dowd

C+

(USA)



S#10*

(8+2)

1. ... Bxf3#

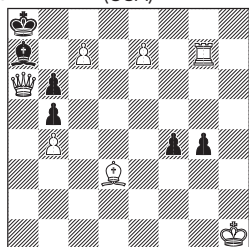
1.Sg7+ Kh6! (1... Kg5/g6? 2.Se8+ Kf5 3.Qf7+ Kg5 4.Qf6+ Kh5 5.Qh4 Kg6 6.Be4+ Bf5 7.g4 Bxe4#)
 2.Bf4 + Kg6 3.Be4+ Kf6! (3. ...Bf5?
 4. Se8+ Kh5 5.Bf3+ Bg4 6.Bb8 Kh6 7.Qg7+ Kh5 8. e7 Bxf3#)
 4.Qd8+ Kxg7 5.Qe7+ Kh8! (5. ... Kg8? 6. Qh7+. s#9)
 6.Be5+ Kg8 7.Qh7+ Kf8 8.e7+ Ke8 9.Bc6+ Bd7 10. Bb8 Bxc6# .

☆作者自信作とのことですよ。

★ 作 者 : Key is a check but also provides 3 escape squares to the black king. The e6 pawn doesn't just shield in the set play but also in the solution on a new square.

★服部 : かなり悩んだんですが、解けませんでした。(編注 : 途中まで正しい手順をいただきましたので部分点 1 点といたします)

S358 Steven Dowd
 C+ (USA)

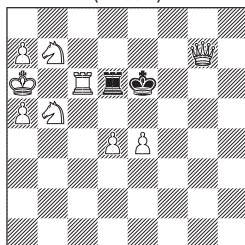


S#11 (7+6)

1.Bf1! f3 2.Bg2 fxg2+ 3.Kg1 g3
 4.c8B Kb8 5.Bb7 Kc7 6.e8Q Kd6 7.
 Bf3 Bb8 8.Qg6+ Ke5 9.Qa1+ Kf4
 10.Qd4+ Kxf3 11.Qf2+ gxf2#

☆正解者はいませんでした。かなり見つけにくい手順だと思います。

S359 Anatoly Stepochnik
 C+ (Russia)



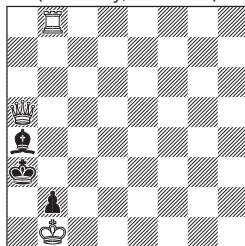
S#12* (9+2)

1...Rxc6 #
 1.Qf8! Kd7 2.Qf7+ Kxc6 3.Qe8+ Rd7 4.S5d6! Kc7 5.Qb8+ Kc6 6.Qc8+ Rc7 7.Qe8+ Rd7 8.a8Q Kc7 9.Qeb8+ Kc6 10.Qc8+ Rc7 11.Se8! Rxc8 12.Sc5+ Rxa8 #

☆ Try は非常に簡単ですが、本手順では R が縦からメイトするのが面白い作品です。

★ 若 島 : This took me a while to solve this because I first thought that a8=Q comes last with a check.

S360 Mirko Degenkolbe
 C+ (Germany, Lithuania)



S#12 (3+3)

1.Rd8!!! (1.R8~?) Kb3 2.Rd3+
Kc4 3.Qd5+ Kb4 4.Rd4+ Ka3,Kc3
5.Qc5+ Kb3 6.Qc4+ Ka3 7.Rd3+
Bb3 8.Qc5+ Ka4 9.Rd4+ Bc4 10.Qb6
Ka3 11.Qa5+ Kb3 12.Rd3+ Bxd3#

☆初手の選択が面白い作品です。

★ 作 者 : Following a surprising selection key, the two white protagonists manoeuvre until they have set up the mating net. The idea is that the black bishop must be directed to c4 before White can deliver the final blow. Six-piece miniature.

★若島 : Mating position obvious.

採点

及川 : 5+0+0+0+0

駒井 : 5+0+0+0+0

須川 : 5+0+0+0+0

中嶋 : 5+0+0+0+0

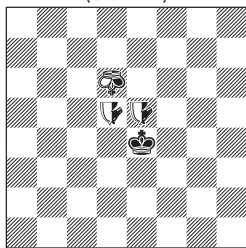
服部 : 5+1+0+5+5

若島 : 5+0+0+5+5



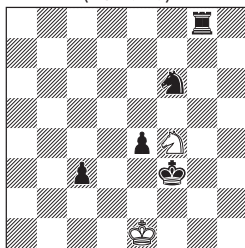
© Dr. Claus Grupen

F1721 Ján Golha
C+ (Slovakia)



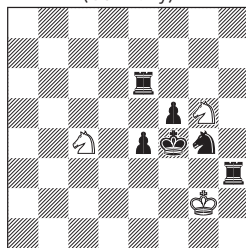
H#2 4 Sols (0+1+3)
Neutral Erlking d6
Neutral Bison d5 e5
Take&Make Parrain Circe

F1722 Eric Huber
C+ (Romania)



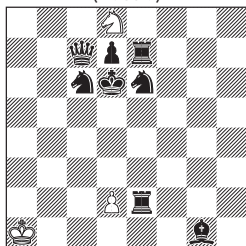
H#2 2 Sols (2+5)
PowerTransfer RexInclusive

F1723 Manfred Rittirsch
C+ (Germany)



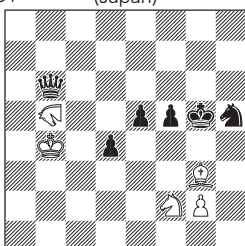
H#2 2 Sols (3+6)
PAD Strict

F1724 Yuri Arefiev
C+ (Russia)



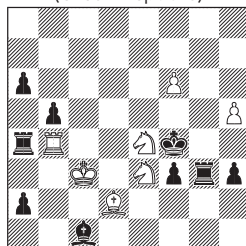
H#2 2 Sols (3+8)
Take&Make

F1725J 前嶋啓彰
C+ (Japan)



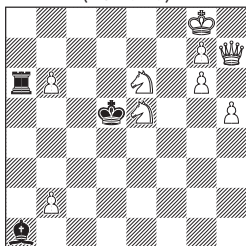
H#2 2 Sol (5+6)
Nao b5

F1726 Michal Dragoun
C+ (Czech Republic)



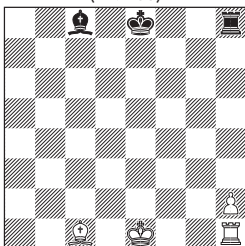
H#2 4 Sols (7+9)
PAD Strict RexInclusive

F1727 Vlaicu Crișan
C+ (Romania)



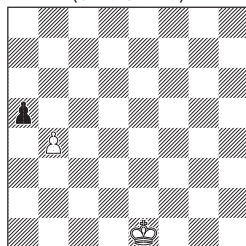
H#2 2 Sols (9+3)
Rifle Chess

F1728 Sébastien Luce
C+ (France)



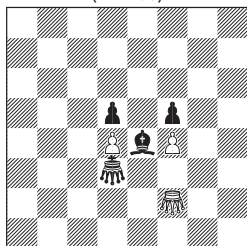
H#3 Einstein (4+3)
b) Rh1→a1 c) +bBf8

F1729 Thomas Maeder
C+ (Switzerland)



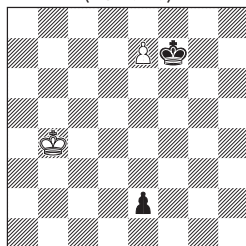
H#3.5 2 Sols (2+1)
3 Total Invisibles

F1730 Sébastien Luce
C+ (France)



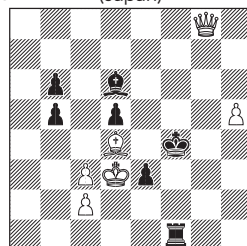
H#8.5 (3+4)
Kangaroo f2
royal Kangaroo d3

F1731 Eric Huber
C+ (Romania)



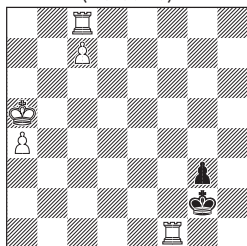
H=2 2 Sols (2+2)
Power Transfer Rex Inclusive

F1732J 前嶋啓彰
C+ (Japan)



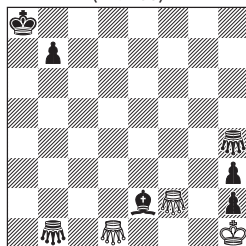
HS#3 (6+7)
b) wBd4→e2
PAD Strict RexInclusive

F1733 Nikolaj Zujev
C+ (Lithuania)



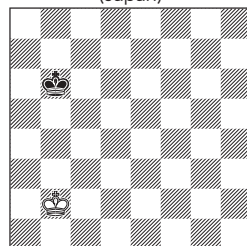
HS#5 (5+2)
Circe

F1734 Sébastien Luce
C+ (France)



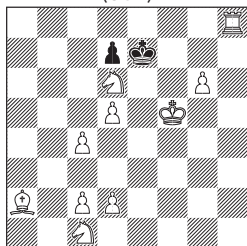
(*) HS#5.5 (3+7)
Grasshoppers d1 f2 b1 h1

F1735J 若島正
(Japan)



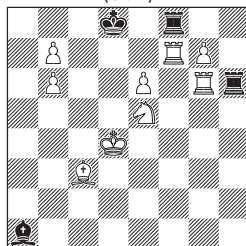
SH#22 (1+1)
Invisible Grasshoppers
b7 f7 g2 h2 h4

F1736 Steven Dowd
C+ (USA)



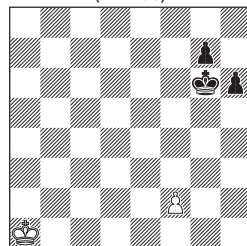
(*) SH#25 (10+2)

F1737 Steven Dowd
C+ (USA)



SS#8 (9+4)

F1738 Sébastien Luce
C+ (France)



SH=15 (2+3)
Equipollent Circe

フェアリー

担当者

Vlaicu Crisan (Romania)

ジャッジ 2026

未定

新しい投稿者、Yuri ArefievさんとSteven Dowdさんを歓迎します。また、私たちの呼びかけに応じてくださった作家の皆さんに心から感謝します。これからぜひ作品を投稿してください！ 解答者に親切な作品、つまり、アイデアが明快で、初形が魅力的であり、解いて満足感の得られる作品を優先して採用するつもりです。

今号では、8月にマクデブルクで開催された WCCC の非公式創作トーナメントに参加した作品をいくつかご覧いただけます。主として Sake と Murfatlar のトーナメントからのものです。残念ながら、今回は Tzuica からの作品はありません。

Murfatlar トーナメントでは、**Power Transfer** 型 Circe を表現した作品が求められました。これは次のような条件です。ある駒は、その駒の Circe における復活地点に駒（白黒どちらでもよい）が存在する場合、その駒と同じ動きしかできません。復活地点に駒が存在しない場合は、通常どおりに動きます。

Sake トーナメントでは、**PAD Strict** を表現した作品が募集されました。これは、(Kを除く)すべての駒が、図示された初形から数えて一度しか駒を取ることはできない、という条件です。

いずれの条件でも、**Rex Inclusive** は、その条件がキングにも適用されることを意味します。

まずは Wenigsteiner から始めましょう。Ján の **F1721** には、実際には二種類の異なるリーパーを組み合わせた二つのフェアリー駒が登場します。

Erlking は 01+11-Leaper、**Bison** は 13+23-Leaper です。

興味深いことに、Eric の **F1722** は Popeye の最新版でもコンピューター検討ができません。

Manfred の **F1723** はパラドキシカルなアイデアを扱っています。

Yuri は、自作 **F1724** が W1 における dual avoidance を表現していると主張しています——皆さんはこの主張に同意されるでしょうか？

Hiroaki の **F1725** には一目惚れしました。

Michal の **F1726** は第5位入賞作とは異なる作品で、本人は控えめにも、これもまだ掲載するだけの価値はあると考えています。もちろん、実際にはそれどころではありません。

F1727 は、F1682 が投げかけた挑戦に刺激され、私自身が好きなように楽しんで作った作品です。

Sébastien の見事な **F1728** は、Homebase の配置から三つの異なる twin を表現しています。

Thomas は、マクデブルクで Invisible pieces について魅力的な講演を行ったあと、親切にも **F1729** を本欄のオリジナル作品として投稿してくれました。解答者へのヒントです。見えない黒キングは、それぞれ a2、a3 でメイ

トされます。

F1730 は非常に手強い作品ですが、驚くべき解を発見したときには、その苦労が十分に報われたと感じていただけるはずです。

最後は、もう一つの愛らしい Wenigsteiner です。Eric の **F1731** は一見するとずいぶん無邪気な作品に見えますが、実際に解こうとすると……！

続いて helpselfmate です。**F1732** は、PP111 に掲載された不詰の F1656 を修正し、コンピューターで検討した作品です。

Nikolaj のミニチュア **F1733** を解くには、まず鍵となる局面を見つけなければなりません。

F1734 では、set play と real play の双方で黒 B がメイトを行います。

次は Serial play です。**F1735** に登場する Invisible Grasshopper がすべて invisibleなのは、その色が不明だからです。色が明らかになるまでは、Invisible の着手はすべて $I\sim$ と表記しなければなりません。黒が $1.I\sim$ と指した場合、どの IG がどのマスへ動いたのかは分かりません。最終局面に到達するためには、これらの IG がすべて visible にならなければなりません。さて、どうすればよいのでしょうか？

Steven の **F1736** は手数こそ長いものの、**F1737** よりは解きやすいと思います。

このオリジナル作品群の最後を飾るのは Sébastien の **F1738** です。この作品では、Equipollents Circe の働きを利用して白ポーン f2 をプロモーション・スクエアまで進めなければなりません。

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。

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。

Parrain Circe : 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。

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

Rifle Chess: 駒(Kを含む)が駒を取った場合、取った駒は元いたマスに戻る。

Einstein : 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 はそれをアンパサンで取ることができる。

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

Kangaroo : Grasshopper と同じ線上の動きをするが、二つのハードルを飛び越える。

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。

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

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。

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。

SeriesHelp 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。:

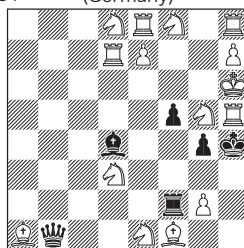
SeriesSelf : 白が連続して指定された手数を指し、それから黒が 1 手で白をメ

イト (あるいはスタイルメイト) にするよう強制される手順を求める。白は最終手を除いて、黒にチェックをかけてはならない。

Equipollents Circe : 駒が取られた場合、その取られた駒は、取られる直前にいたマスを開始点として、取った駒が行ったのと同じ移動をする。その結果、すでに駒のいるマスに到達する場合、あるいは盤外に出てしまう場合には、取られた駒は消滅する。

Issue 113

F1681 Andreas Thoma
C+ (Germany)



S#7 (15+6)
AntiCirce

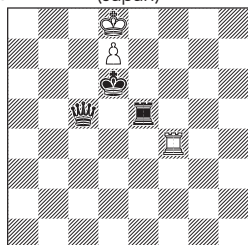
1.g3+ Rh2 2.Sg6+ Bg1 3.Bg7+ Qa1
4.Sc1 f4 5.Rd1 f3 6.Be5 f2 7.Bb8
fxe1=B → f8#

若島 : 最終局面は図面から容易に見当がつくが、解いて楽しい作品。

Crisan : 解けたのは Tadashi だけでした。アイデアは一筋縄ではいきません。黒 Pf2 と白 Pe7 の双方について、復活地点となりうるマスのほとんどを白が占有しています。このテーマを Proca

Retractor AntiCirce で表現することは
できるでしょうか？

F1682J 小林看空
C+ (Japan)



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

1.Qc8+ dxc8=S → d7 2.Rd5 Rf6#
1.Kd5 Rc4 2.Qc8+ dxc8=Q → d7#

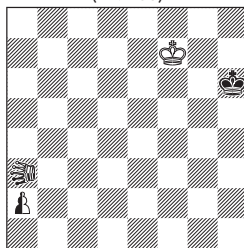
Arefiev: 難しい手順の後で素晴らしい
詰め上がり。

則内: Rifle Chess において、Rc4 は理
にかなったトラップ。

若島: 第2解のフェアリー・メイトが
心地よい。

Crisan: Rifle Chess では、キングの逃
げ道を、守られていない駒によって簡単
に塞ぐことができます。すべての解が
フェアリー・メイトで終わるような設定
を最初に見つけるのは誰でしょうか？

F1683 Sébastien Luce
C+ (France)



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

a) 1..Ke6 2.Kg7 nLxa1[+nP a7]+
3.Kf8 a8=nL#

1..Kf6 2.a1=nR nRg1 3.nRg3
nLxh3[+nRh8]#

b) 1.. nLxa1[+nP a7] 2.Kc8 a8=nQ+
3.nQa7+ nLxa8[+nQd8]#

1..Kg7 2.a1=nQ+ nQe1 3.nQa5
nLxa6[+nQd8]#

作者: 4つの変化で、それぞれ異なるメ
イト機構を示している。neutral piece
を用いた tanagra Circe としては新し
いもの。

a1) Locust 成によるメイト。その静的
な性質を利用している。

a2) Rook と Locust の両王手によるメ
イト。黒Kがh筋でサンドイッチになっ
ている。

b1) neutral Queen のピンによるメイ
ト。a8 の Locust のため、この Queen
は動くことができない。

b2) neutral Locust によるメイト。こ
の Locust は a8 に復活するため、取る
ことができない。

Arefiev: わずか4枚の駒で豊かなファ

ンタジー！

A rich fanntasy with just 4 pieces!

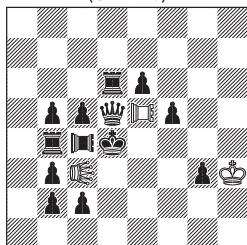
則内：neutral Locust によるさまざまなメイト・パターン。

及川：nP が成る手順上のタイミングの違い。

若島：残念ながら、もう 2 解を見つけることができませんでした！

Crisan：4 解すべてを見つけたのは Seichiro だけでした。Hironori は a1 + a2 を、Tadashi と Yuri は a2 + b1 を発見しました。さまざまな仕掛けを詰め込んだ楽しい作品で、フランスの高名な投稿者ならではの創意がよく表れています！

Mykola Vasyuchko
Mykhailo Galma
F1684 C+ (Ukraine)



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

a) 1.Kxc3 PAe1 2.Qd2 PAa1 3.Rd4 PAa3#

b) 1.Kxe5 LEf3 2.PAfh LEg4 3.Re4 LEg7#

作者：Zilahi、Bristol、Feather 1 の各テーマ。

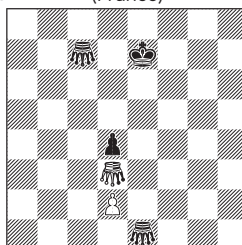
則内：幾何学的な構成による鮮やかな Zilahi。

及川：Zilahi と ODT。

若島：2...LEh5 が黒 K への王手になるので、LEh5 ~ LEh8 は成立しない。

Crisan：Feather 1 テーマ——黒駒が、初形で黒キングのいたマスを通過します。魅力的な 3 つのテーマを組み合わせた独創的な作品です。

F1685 Sébastien Luce
C+ (France)



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

1.nGd1 d3 2.Ke6 nGxd4 3.nGd2 d4
4.Ge7 d5+ 5.Kd7 d6+ 6.Kd8 d7#
1.Gc3 dxc3 2.Gf7 c4 3.nGb5 c5
4.Ke8 c6 5.nGd7 c7 6.nGg7 c8=Q#

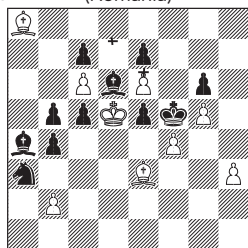
作者：第 1 変化では、白 P が d7 に到達して、Immun Chess 特有のメイトを実現する。第 2 変化では白の Excelsior。いずれも Model mate。
及川：どちらの解も Excelsior だと思いました。nGd1 の解はよくできています。
則内：d7# は Immun Chess ならではの例外的なメイト。

若島：素敵なフェアリー・メイトだが、Immun 条件があまり活用されていないのが惜しいところ。

Crisan：もっと多くの Immun 効果

を盛り込み、それぞれ異なる Immun Chess 特有のメイトで終わる作品を、どなたか作れないでしょうか？

F1686 Mihaiu Cioflâncă
C+



HS#4.5 (9+11)
b) bBa4→a6

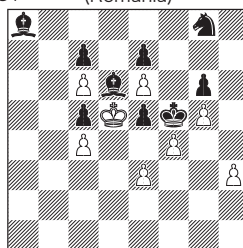
- a) 1..Bc2 2.Bb7 b3 3.Ba6 b4 4.Bd3+ e4 5.Bxe4+ Bxe4#
b) 1..Sc2 2.Bb7 Sd4 3.Bc8 Sxe6 4.Bd7 Bc8 5.Bxe6+ Bxe6#

Arefiev: おもしろい白 B のジグザグの動き。

及川: (a) 白 B の移動ルートを作り、(b) e6 の駒を黒駒に変える。どちらも巧妙。則内: B 同士の追いかけによって、両解が調和しています。

Crisan: 独創的なアイデアです。黒 B は白 B を取るようにするため、その背後に隠れます。Ralf Krätschmer はその後、Romanian Tzuica 2026 トーナメントでこれと類似したモチーフを発表しています (Annex C 参照)。

F1687 Mihaiu Cioflâncă
C+



HS#4.5 2 Sols (8+9)

- 1...Bb7 2.cxb7 e4 3.b8=S Be5 4.Sc6 Bd4 5.Sxe7+ Sxe7#
1...Sf6+ 2.gxf6 exf6 3.e7 Bb7 4.e8=Q Bc8 5.Qe6+ Bxe6#

作者: すべての駒が能動的に働く。

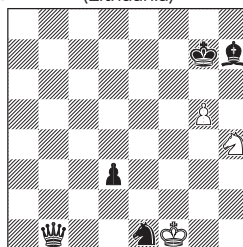
Arefiev: プロモーションを主題にしたみごとな二組のメイト。

及川: Zilahi. どちらの解も初手で駒を犠牲にする構成になっているのが巧妙。則内: F1686 よりもやや軽快で、親しみやすい作品。

Wakashima: B と S の機能交換。

Crisan: 前作と同じマトリックスですが、モチーフはまったく異なります。能動的な捨駒と成が表現されています。

F1688 Nikolaj Zujev
C+



HS#5.5 (3+5)

- 1..d2 2.g6 Kh6 3.g7 Bg6 4.g8=R

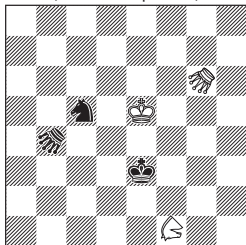
Bh5 5.Rg1 Qh7 6.Sf5+ Qxf5#

則内：さまざまなタイプの開き王手を試してみましたが、どれもうまくいきませんでした。

若島：意外な R への成。

Crisan：双方による見事なライン・オープニング。

F1689 Václav Kotešovec
C+ (Czech Republic)



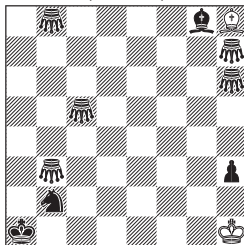
HS#7.5 3 Sols (3+3)
Moose g6 b4, Eagle f1

1.: MOc6 2.Kd6 Kf4 3.EAg4 Kf5
4.Kc7 Ke6 5.Kb8 Kd7 6.Ka8 Kc8
7.EAb7 Sd7 8.MOb5+ Sb6#
1..Kf2 2.Kf4 MOg5 3.EAg2 Kf1 4.Kg3
Sd3 5.MOc3 Sf4 6.Kh2 MOF3+ 7.Kh1
Se2 8.MOg4+ Sg3#
1..MOd5 2.Kf6 Kf4 3.Kf7 Kg5 4.EAg7
Se6 5.MOF4 Kh6 6.Kg8 MOF6+ 7.Kh8
Sg5 8.MOe7+ Sf7#

作者：3つの exact echo。

Crisan：この作品は誰も解くことができませんでした。解答者の立場からすると、S#1 を強制できるクリティカルな局面を思い描くのが難しいのです。

F1690 Mykola Vasyuchko
C+ Mykhailo Galma
(Ukraine)

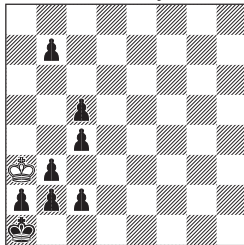


H=5 (2+9)
Grasshopper 0+5

1.Gb1 Bc3 2.Ba2 Bb4 3.G8b3 Bc3
4.Gh8 Bxh8 5.Gh2 Kxh2=

作者、若島、及川：白Bのスイッチバック。
及川：最終順位は容易に予想できました。
則内：隠れるBと旅するBがいいですね。
Crisan：白Bの h8-c3-b4-c3-h8 という経路は、実際には switchback ではなく circuit (Rundlauf) と呼ばれます。異なるマスをもつ以上経由しているからです。Bの代わりにRを使って、これと同様のアイデアを表現できるでしょうか？

F1691 Udo Marks
C+ (Germany)



H=5.5 (1+8)
b) bPb7→b4

a) 1...Ka4 2.b5+ Kxb5 3.b1=S Ka4

4.Sa3 Kxa3 5.c3 Kxb3 6.c4+ Kxc2=
 b) 1...Ka4 2.c3 Kxb3 3.c4+ Kxb4
 4.b1=R+ Kxc3 5.Rc1 Kd2 6.c3+
 Kxc1=

作 者 : Kindergarten problem、Rex
 Solus、underpromotion、echo
 ideal stalemate、そして a) における
 switchback : Ka3-a4-b5-a4-a3。

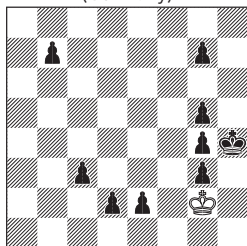
及川 : 黒 Pb2 の異なる成。

則内 : K の経路と underpromotion を
 見つけるのは簡単ではない。

Wakashima : b1=B が解に現れないの
 は意外。

Crisan : 成った駒が、白の駒 (QRBS)
 に取られるために能動的な捨駒になる—
 —これは Prentos promotion と呼ばれ
 ます。B への Prentos promotion も表
 現できるでしょうか？

F1692 Udo Marks
 C+ (Germany)



H=9 (1+9)

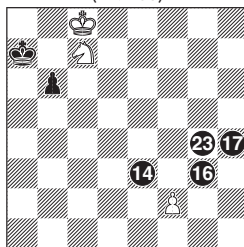
1.e1=S+ Kf1 2.b5 Ke2 3.b4 Ke3
 4.b3 Kd4 5.b2 Kxc3 6.b1=B Kxd2
 7.Bg6 Kxe1 8.Bh5 Kf1 9.g6 Kg2=

作 者 : Kindergarten problem、Rex
 Solus、underpromotion、Rundlauf
 Kg2-f1-e2-e3-d4:-c3:-d2-。

則内 : K が元の位置に戻ってくることを
 想像しやすい、解答者に親切な作品。

Crisan : 4 人の解答者が正解を見つけ
 ました。ここでは e1 で S に成った黒
 P が、一度も動くことなく取られます—
 —これは Schnoebelen promotion と
 呼ばれます。B と R への Schnoebelen
 promotion も表現できるでしょうか？

F1693 Roméo Bedoni
 C+ (France)



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

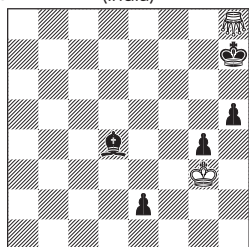
1.fxex3 2.e4 3.e5 4.e6 5.e7
 6.e8=L14#
 1.fxg3 2.gxh4 3.h5 4.h6 5.h7
 6.h8=L17#
 1.f4 2.f5 3.f6 4.f7 5.f8=L23
 6.L23d5#
 1.f3 2.fxg4 3.g5 4.g6 5.g7
 6.g8=L16#

作者 : 白の Albino + 4 重 Excelsior +
 フェアリー駒による AUW。Annex に
 挙げた唯一の先行例とは別の 4 種類の
 フェアリー駒を用いることで、同じテー
 マの組合せをはるかに経済的に実現して
 います。美的な点にもご注目。e3-f2-
 g3-g4 の駒配置が、a7-b6-c7-c8 の駒
 配置と「エコー」になっている！

則内：Albino とリーパーについての、ユーモラスなレッスン。

Crisan：解答者にそれほど大きな難題を課さない作品でも、教育的な価値を持つことがあります。また、ほかの作家が同様のことを別の方法で表現するための刺激になるかもしれません。

F1694 Govind M Prabhu
C+ (India)



SD#11 (2+5)
Bul Grasshopper h8

1.Kf4 2.Ke4 3.BGc3(Bd4 → f4)
4.Kxf4 5.Ke3 6.BGf3(Ke3 → g3)
7.Kg2 8.BGd1(Pe2 → h2)
9.BGxh5(Pg5 → g1=B) 10.Kg3
11.BGh8(Kh7 → h1)#

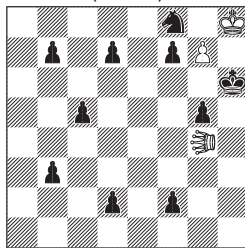
作者：Bul のホップが 5 回、白 K のスイッチバックが 2 回（うち一つは Rundlauf）、さらに Phoenix。白 K と Bul G は初形位置に戻る。

若島：10.Kf3? では、最終手が王手にならないため失敗する、というのが巧妙なポイント！

Crisan：この作品を解けた人はいませんでした。Tadashi は 9.BGxh5(Pg5 → g1=R+) 10.Kf2 という解答を寄せましたが、serial mover では白 K を王手のかかった状態に置く

ことはできない、ということを一瞬忘れていたようです。Bul Grasshopper は、ホップすると実に簡単に大混乱を引き起こします！

F1695 Sébastien Luce
C+ (France)



2→SD==9 (3+10)
Locust g4

1.d1=LO 2.LOxh5 & 1.g8=LO
2.LOxg4 3.LOxc8 4.LOxc4 5.LOxg8
6.LOxa2 7.LOxg2 8.LOxa8
9.LOxg8==

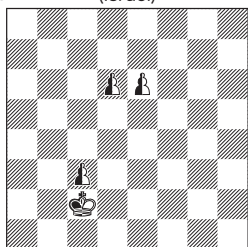
作者：このハイブリッドな stipulation によって、豊富な内容が可能になっている。興味のある読者は、Quartz 56(2023 年 1 月) の Supplement に掲載された、こうした stipulation についての記事を参照してほしい。Locust の Phoenix。g4 での Pronkin。白の成 Locust が、蝶のような Rundlauf を連続して 2 回行う。まず g8-g4-c8-c4-g8、次に g8-b2-g2-b8-g8 と巡回し、完全な paralysis に到達する。

若島：h5 をブロックできるのは LO だけだと気づけば、あとはごく自然かつ論理的に進む。大好きな作品です！

Crisan：解答の際には、アイデアを発見したあとも、すべての着手が正しく記さ

れているか注意しなければなりません。
Juraj は 8 手 の 手 順 g8Lxf7-e6xd7-
c8xc5-c4xb3-a2xf2-g2xb7-a8xf8-g8
を解答として寄せましたが、黒 Pg5 を
取るのを忘れていました。Seiichiro も
同 様 に、1.g8=LC 2.LCxe6 3.LCxc8
4.LCxc4 5.LCxa2 6.LCxcg2 7.LCxa8
8.LCxcg8 9.LCxcg4 という手順を示しま
したが、h5 の黒 LC が g4 の白 LC を取
れることを見落としていました。

F1696 Michael Grushko
C+ (Israel)

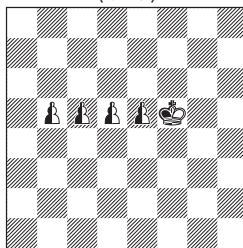


SH#9 (0+0+4)
b) nKc2→c1
Neutrals
EinsteinChess ParrainCirce
PhantomChess

a) 1.c5 2.dxc5=nS 3.nKd2(+nPd5)
4.nSxe6=nB 5.nKc2(+nPd6)
6.nBxd5=nR 7.nKb2(+nPc5)
8.nRxc5=nQ 9.dxc5=nS(+nPb4)
nKc1(+nQd4)#
b) 1.cxd6=nS 2.exd6=nS(+nPc6)
3.nKd2(+nSe7) 4.nSxc6=nB
5.nKe1(+nPd5) 6.nSxd5=nB
7.nKf2(+nPe6) 8.nBxe6=nR
9.nRxc6=nQ nKf1(+nBc5)#

Crisan: この作品を解けた人はいません
でした。

F1697 Michael Grushko
C+ (Israel)

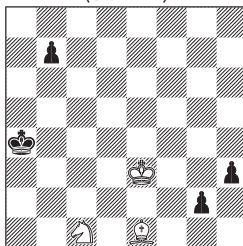


SH#24 (0+0+5)
Neutrals
AlphabeticChess Circe
EinsteinChess Take&MakeChess

4.nPb1 8.cxb1-b4=nS(+nPb2)
9.nPb1 10.nSxd5-d6=nB(+nPd2)
11.nPd1 12.nBxe5-e6=R(+nPe2)
13.exd1-d2=nS 14.nSb3=nP
15.b2 16.nRf6=nB 17.nKxf6-
h8(+nBc1) 18.bxc1-a3=S(+nBc1)
19.nSxb1-b4=nB(+nPb2)
20.bxc1-h6=nS(+nBc1)
21.nBe7=nS 22.nBg5=nS
23.nSg8=nP 24.nSh7=nP nSxg8-
g6=nB(+nPg7)#

作 者 : Fairy mate. Ideal mate.
Tanagra.
Crisan: この作品を解けた人はいません
でした。

F1698 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



SH=15 (3+4)

5.bxc1=R 9.Kxe1 12.Kh2 13.Rh1
14.Kg1 15.h2 Ke2=

作者：ミニチュア。Excelsior。黒 K の遠征。ラインのクリアランス。成 R の自己閉塞。Ideal stalemate。

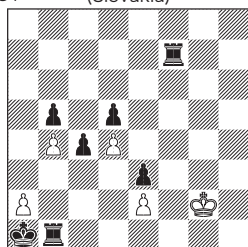
Arefiev: 楽しめる筋書き。黒 K が R を隅に引っ張ってから、その R を閉じ込めてステイルメイトになる。

則内：ちょうど間に合って、黒駒たちのための小さな小屋を作る。

Wakashima : KR のための経路のクリアランス。

Crisan : 白 Be1 を取れるのは黒 K だけです——黒 R で取ると王手をかけてしまいます。

F1699 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



SS=15 (5+7)

5.a8=B 8.Bxf7 10.Bxb1 15.Kc3
Kxb1=

作者：Meredith。Excelsior。Minor promotion。Zugzwang。Ideal stalemate。

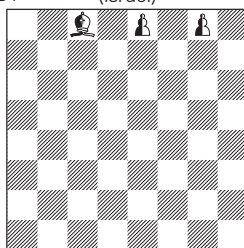
Arefiev: 白 B の綺麗な軌跡。

則内：両王の出会いに向けて、ひたすらお膳立てを整える。

若島：最終局面が少々見えやすすぎ。

Crisan : この種の作品を解くとき、まず自問すべきなのは「白 K はどこでステイルメイトになるのか？」ということです。ステイルメイトの局面が見えて初めて、その最終配置に到達するために必要な手数を数え始めることができます。経験の浅い解答者は、どこへ到達すべきかわからないまま盤上で駒を動かし始めるため、結局どこにもたどり着けないことがよくあります。

F1700 Michael Grushko
C+ (Israel)

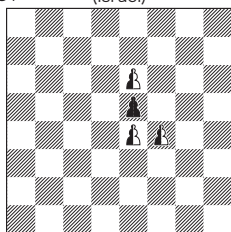


SHS#10 (0+0+3)
Neutrals
CirceDoubleAgents
EinsteinChess RepublicanChess

1.e6 2.nBxe6=nR(+nP e7)
3.nRd6=nB 4.exd6=nS(+nBf8)
5.nBxd6=nR(+nS b8)
6.nRa6=nB 7.nSxa6=nB(+nBc8)
8.nBxa6=nR(+nB c8)
9.nBxa6=nR(+nRa8)
10.nRxg8=nQ(+nP g7) &
1.nRg6=nB(+bKh8)+ Kxg8(+nQd8)
(+wKe8)#

Crisan: この作品を解けた人はいませんでした。

F1701 Michael Grushko
C+ (Israel)

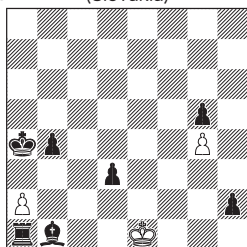


SHS#19 (0+1+3)
Neutral Pawn e4 e6 f4

3 . e 1 4 . e x f 4 = S (+ n P f 2)
8 . e x f 2 = S 9 . n S e 4 = n P 11 . e 2
12 . S x e 2 = B (+ n S b 1) 13 . n S d 2 = n P
14 . d 1 15 . B x d 1 = R (+ n B f 1)
16 . R x e 1 = (+ n R a 1) 17 . n R d 1 = n B
18 . n B h 5 = n S 19 . Q x f 1 + n Q d 1)
& 1 . n Q x h 5 (+ n Q d 8) (+ b K e 8) +
n Q g 5 = n R (+ w K g 6) #

Crisan: この作品を解けた人はいません
でした。

F1702 Luboš Kekely
C+ (Slovakia)



PSS#17 (3+7)

2 . a x b 4 6 . b 8 = B 7 . B x h 2 9 . B x g 5
10 . B d 2 14 . g 8 = Q 15 . Q c 4 + K a 3
16 . Q b 4 + K a 2 17 . K d 1 B c 2 #

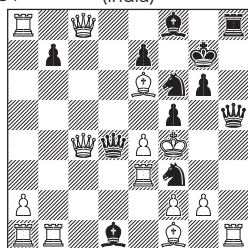
作 者 : Meredith. Excelsior. Minor

promotion。Zugzwang。バッテリーに
よる Model mate。

若島：最終手 17.Bc2# を強制するた
めに、白は黒 K を a2 まで連れてくる必要
がある。

Crisan：この作品を解けたのは Tadashi
だけでした。Parry-series を解く際の
難しさは、相手側に着手を強制しなけれ
ばならない点にあり、そのため解法の糸
口をつかみにくくなっています。チェス・
プロブレムを解くということは、結局の
ところ、解にたどり着くために「何を問
うべきか」という核心的な問いを見つけ
出す力を養うことなのです。

R405 Velmurugan Nallusamy
C+ (India)



Proof Game 12.5 (14+12)
Masand

レトロ

担当者

松崎直樹

ジャッジ 2025-2026

Jorge Lois (Argentina)

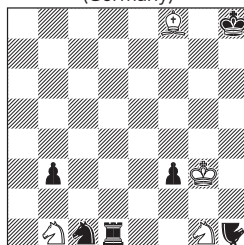
☆今回はフェアリー PG が 1 作です。

R405: 成駒が盤上に多数残っています。チェックで P の色を変え、その P を成って別の P の色を変える、という流れになりますので、最初にどの P の色を変えればよいか考えてください。駒の色が変わるため手順が見えにくいですが、最初のチェックさえ見つかれば、あとは芋蔓式に解けると思います。

皆様の解答・短評をお待ちしております。

☆ 113 号に掲載の R395c の再修正図を掲載いたします。bPf3 が加わったため、wBf8 を P に戻す手順が成立しなくなりました。

R395cc Andreas Thoma
(Germany)



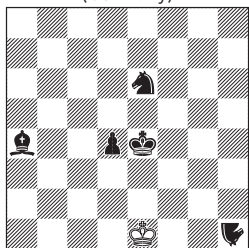
-4 & #1 (4+6)

KLAN Retraktor
AntiCirce Cheylan
Nightrider h1

- 1. Sd5xPf4(Sg1) Ng7xRh5(Nh1)+
- 2. h7xRg8=S(Sb1)+ Rh1-d1!
- 3. Kh3-g3 R ~ -h1+
- 4. Sf6-d5 & 1. hxg8=R(Rh1)#

Issue 113

R400 Andreas Thoma
(Germany)



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

- 1. Ke2xPd3(Ke1) Ne7xRh1(Nh1)+
- 2. Rg3xRg2(Rh1) Rg1-g2+
- 3. Ke1-e2 Rg2-g1/g2-g1=R+
- 4. Kd7xBe8(!) Nc8-e7+ (Kd7xSe8/
Re8? Nc6-e7+/Rc8-e8+!)
- 5. Kd6-d7 & 1. Ke5#

まず bP が動かずにチェックした局面に戻すと、黒は再生位置の e7 に駒を戻すしかない。それが可能な駒は bNh1 だけで、h ファイルまで行く手は e7-h1 しかない。この動きは駒を取っても取らなくても成立するが、決定権を持つのは白なので、駒取りを戻せるように Rh1 が取られたことにする。最後は bK の再生位置を塞いで wK で詰ます。

☆黒の初手を細かく見ていくと、まず黒が駒の起点を e7・終点を h1 と決め、白が駒取りが有ったと決め、白が取られた駒の種類を R と決めて、最後に黒が駒取りの場所を h1 と決める、という流れになります。

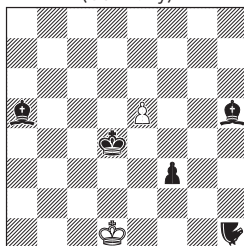
☆下記の余詰が成立しておりました。粗検申し訳ありません。修正図を掲載いた

します。

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

- 1. Ke1xPd2(Ke1) d3-d2+
- 2. Ke2xPf2(Ke1) Ne7xRh1(Nh1)+
- 3. Ke1-e2 f3-f2+
- 4. Kg5xPf6(Ke1) Sg7-e6++
- 5. Rd8xQ(R,B,S,N)e8(Rh1) & 1. Kf4#

R400c Andreas Thoma
(Germany)

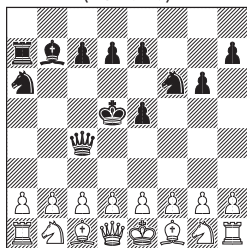


-5 & #1 (2+5)
KLAN Retractor
AntiCirce Calvet
Nightrider h1

- 1. Ke2-d1 Ne7xRh1(Nh1)+
- 2. Rc3xRc2(Rh1) Rc1-c2+
- 3. Ke1-e2 Rc2-c1/c2-c1=R+
- 4. Kf7xBe8(Ke1) (KxS,R,Q?)
Nc8-e7+
- 5. Ke6-f7 & 1. Kd5#

☆ wK でチェックしたときに bBa5 が e1 に効かないように、wRc3 でブロックします。

R401 Paul Răican
(Romania)



Proof Game 12.5 (16+12)
Sentinel

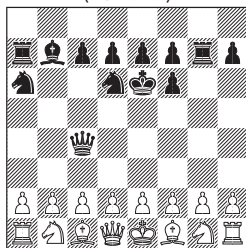
1. c4 Sf6 2. Qa4 Rg8 3. Qxa7
Sa6 4. Qxb7 Ra7 5. Qxc7 Bb7 6.
Qg3 Qc7 7. Qxg7 Qxc4(+bPc7) 8.
Qxf7(+wPg7)+ Kxf7 9. gxf8=Q+
Ke6(+bPf7) 10. Qxg8 Kd5(+bPe6)
11. Qg6 e5 12. Qc2(+wPg6) fxc6
13. Qd1(+wPc2)

☆ wQで黒駒を取って取られ、wPがQ
に成って戻るとい手順が作意でした
が、下記の手順も成立しておりました。
申し訳ありません。修正図を掲載いたし
ます。

Cook! (by Dmitrij Baibikov)

1. c4 e5 2. c5 Qh4 3. c6 Ke7 4.
Qb3 Sa6 5. Qxf7+ Kd6(+bPe7) 6.
Qxf8 Kd5 7. Qf5 Qc4 8. cxb7 Sf6
9. bxa8=Q+ Bb7 10. Qxa7 g6 11.
Qa8(+wPa7) Rxa8 12. Qc2 Rxa7 13.
Qd1(+wPc2)

R401c Paul Răican
(Romania)



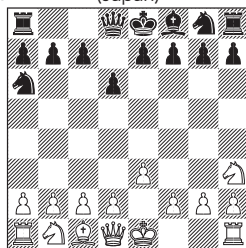
Proof Game 12.5 (16+13)
Sentinel

1. c4 Sf6 2. Qa4 Rg8 3. Qxa7
Sa6 4. Qxb7 Ra7 5. Qxc7 Bb7 6.
Qg3 Qc7 7. Qxg7 Qxc4(+bPc7) 8.
Qxf7 (+wPg7)+ Kxf7 9. gxf8=Q+
Ke6(+bPf7) 10. Qg7 Se8(+bPf6) 11.
Qg6(+wPg7) Sd6 12. Qc2 Rxc7 13.
Qd1(+wPc2)

☆ 2～7段目に無駄なPを発生させな
いように、Pが8つあるときに駒を動か
します。

作者：Phoenix-Pronkin Q

R402J 駒井めい
C+ (Japan)



Proof Game 4.0 (15+15)
Andernach

1. e3 d6 2. Ba6 bxa6(a6=w) 3. Sh3
Bb7 4. axb7(b7=b) Sa6

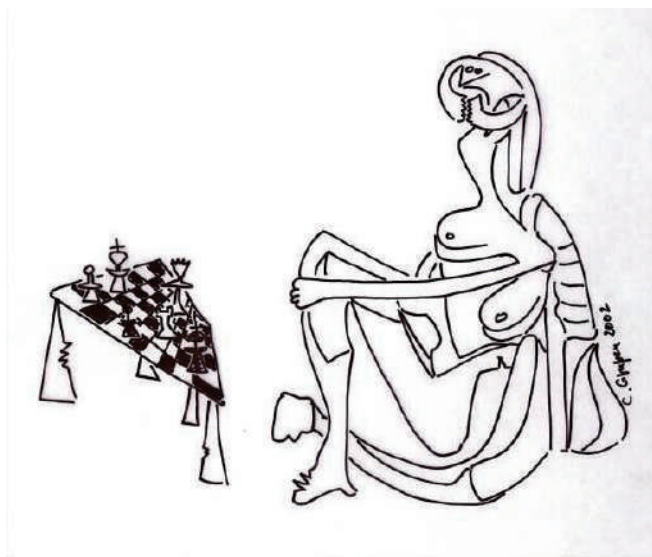
取られた駒は白マスのB二つで、どちらも動いてから取られたと考えられる。白黒ともPとSが動いているが、これらの駒でBを取ったとは考えにくい。Bが一手で動ける範囲を考えると、現在Sがある場所で先にPに取られたことになる。bBc8-h3? では白の手がなくなるので、wBf1-a6 としてから bPb7 で取り、bBc8-b7 としてから wPa6 で取って元に戻る。

若 島 : Andernach gives a strange result of the unsymmetrical solution in this symmetrical position.

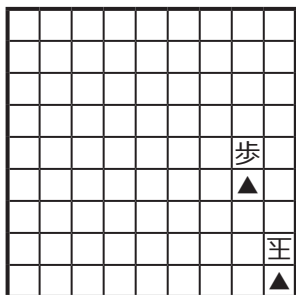
作者 : 双方のビショップを消去するために、ポーンをスイッチバックします。

Scores

- Dmitrij Baibikov $5 + 5 + 5 = 15$
- 若島正 $0 + 0 + 5 = 5$



U402 島田春瑠

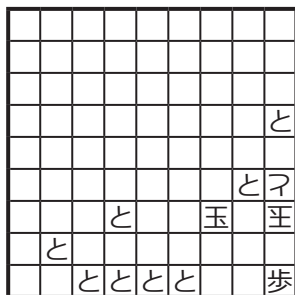


▲なし

協力詰 5手 2解

▲ = 攻方覆面駒

U403 島田春瑠



▲なし

協力詰 33手

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。今号も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！

★U402は覆面駒を使用した2解の作品です。覆面駒の例題を用意したので必要に応じてご覧ください。また、覆面駒の詳しいルール説明は下記ページをご参照ください。

https://note.com/tsume_springs/n/n6bbdea657599

★U403はシンプルな協力詰の作品です。手数は少し長めですが、飛び道具が登場しないので考えやすいかと思います。

★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。

【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にある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。

【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。

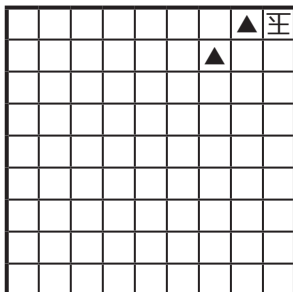
【覆面駒】

所属と位置は分かるが、種類が不明の駒。それが不可能と証明されない限り、双方の着手は合法手として扱い、攻方の着手は王手として扱う。駒種が一つに確定すると、その覆面駒は通常の駒に戻る。

例題

例題1には、盤上に攻方の覆面駒が2枚あります。例題2では、攻方の持駒に覆面駒が1枚あります。

例題1 泉正隆

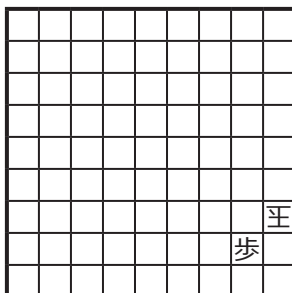


▲なし

協力詰 1手

▲ = 攻方覆面駒

例題2 泉正隆



▲飛▲

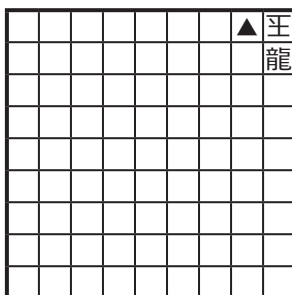
協力詰 3手 2解

例題の解答

例題1

12 ▲成 (32) 迄1手.

<詰上図 (例題1)>



出題図は合法的な局面なので、21 ▲は行き所のない駒ではありません。したがって、桂・香・歩ではありません。また、21 ▲が受方玉に王手を掛けていないことから、角か銀に絞られます。

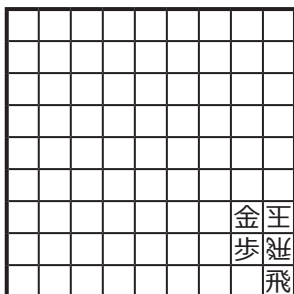
32の覆面駒を12に動かして成るとこれで詰み。このような動きができるのは飛車が成ったときだけなので、32飛

が12に動いて成ったと決まります。21
▲が角でも銀でも龍に紐が付いているの
で詰みとなります。

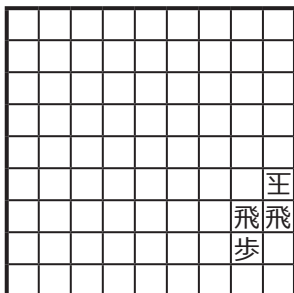
例題 2

19 飛打, 18 飛打, 27 ▲ 迄3手.
27 ▲, 16 玉, 17 飛打 迄3手.

<詰上図 (例題2 解1)>



<詰上図 (例題2 解2)>

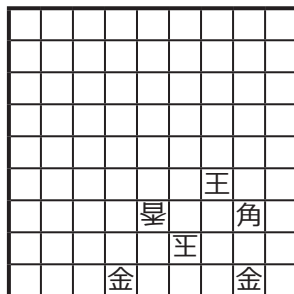


最初の解では、19 飛の王手に18 飛
と合駒し、その後27 ▲と打ちます。飛
車が盤上に2枚現れたので、覆面駒は飛
車ではない横に利く駒、すなわち金に確
定するため詰みとなります。
次の解ではまず27 ▲と打ちます。これ
が王手なので、飛車が金を打ったこと
になります。次に16 玉と引けば27の覆

面駒は飛車に確定し、持駒の飛車を17
に打って詰みとなります。

Issue 113 (U395-399)

U395 駒井めい

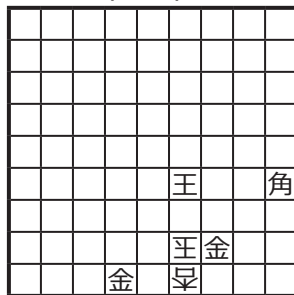


▲歩 △なし

非王手可最善詰 7手

46 玉、59 香生、16 角、59 香成
49 歩、同成香、38 金迄7手

<詰上図 (U395)>



作者：打歩詰を打開するために手待ちを
します。

及川弘典：打歩詰打開。49 歩を成立さ

せる攻防。

若島正：このルール特有のテンポ。58 香生もおもしろい。

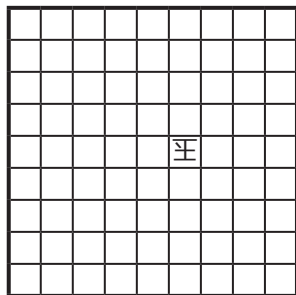
中嶋正和：王手を掛けないところがチェスプロブレムっぽい。

須川卓二：1 手目と 3 手目の手順前後は利かないんですね

★初手 49 歩は打歩詰の禁手。初手は 46 王の手待ちが好手で、受方は動かせる駒が限られています。58 香成や 59 香成は 49 歩、同杏、38 金で早く詰みます。打歩詰を維持する 58 香生が最善ですが、16 角が第二弾の手待ちで、受方は 59 香成と指すしかなく、49 歩以下詰みとなります。

★攻方の 2 連続の手待ち。なお、初手 16 角は 58 香成とされ、49 歩は 57 玉と逃げられますし、46 王は例えば 69 杏で詰みません。初手 46 王には 58 香生、初手 16 角には 58 香成が最善となっており、この対比も素晴らしいですね。

U396 占魚亭

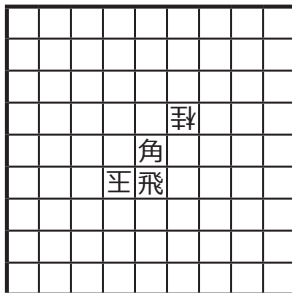


▲角

点鏡 Koko 協力詰（受先） 8 手

44 桂, 56 角, 54 飛, 同角,
55 玉, 56 飛, 66 玉, 55 角 迄 8 手

<詰上図 (U396)>



作者：2026 年 1 月完成。実験シリーズのひとつ。この組み合わせで面白いものを作るには、もう工夫が必要なようです。

★初手で弱い駒を出し、それを使って自玉の性能を弱めた詰上りが予想できます。Koko があるので玉の周囲にしか駒を打てませんが、それでも手が広いですね。4 筋か 5 筋に歩や桂を打つのが良さそうです。

★正解は初手 44 桂。続く 56 角に、54 飛は点鏡を利用した受け。同角で飛車を入手し、55 玉に 56 飛と打ちます。54 角が飛車の利きで王手を掛けています。66 玉で玉を桂の利きに変え、55 角と引けば両王手が掛かり詰みとなります。Koko のため 78 玉は指せませんし、54 に安い駒を打って飛車の利きを変えても 55 角の王手が外せません。

服部卓磨：ヒントがなければ、なんとか合駒を出させようとしていたと思います。

★服部さんは「44 歩、34 角、54 玉、43 角成、55 玉、54 馬、66 玉、76 馬迄 8 手」の解答でした。Koko のため 7 手目 66 玉が指せません。難問への挑戦に敬意を表します。

U397 前嶋啓彰

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

▲銀 △角香歩歩

ブルーゲーム 12 手

76 歩、34 歩、75 歩、88 角生、
74 歩、99 角生、73 歩成、55 角生、
72 歩、73 角、71 歩成、同金 迄 12 手。

作者：プロモーションした駒が動かずに
その場所で取られるテーマをチェスプロ
ブレムで Schnoebelen と言います。オー
ソドックスで Q-Schnoebelen は手順限
定不可能であるということが広く知られ
ています。これは、Q で成立するのであ
れば効きが下位互換である R,B でも成
立するためです。

将棋 PG に話を移します。将棋 PG でも
成生選択で、生の駒の効きが成駒の下位
互換である（歩、角、飛車）ときに成駒
になる Schnoebelen は普通に考えると
不可能です。しかし、成立させられる方
法が歩のときに 2 つあります。ひとつ

は不成で入ると二歩禁となる場合、もう
一つは行き所のない駒禁です。それぞれ
7 手目、11 手目がそれらに対応します。

松崎直樹：Schnoebelen が 2 回ですが、
二歩回避は将棋ならではのですね。

及川弘典：後手の角の移動ルートは明白。
将棋らしく歩を成る 7 手目がポイント。

中嶋正和：比較的容易に解けました。

服部卓磨：たんに 71 まで歩が前進する
だけにみえて、73 歩成 72 歩と進むの
が面白かったです。

須川卓二：易しい手順。7 筋を伸びてい
く歩が美しい

★先手は後手の 73 歩と 71 銀を取る必
要があります。一方後手は、先手の 88
角と 99 香を取る必要があります。角で
88 角と 99 香を不成で取り、73 まで移
動したと推測できます。76 歩、34 歩、
75 歩、88 角生、74 歩、99 角生と進め、
ここで 73 歩成とするのが好手。

<途中図：73 歩成>

皇	王	皇	王	皇	王	皇	王
	延						
歩	歩	と	歩	歩	歩	歩	歩
					歩		
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩
						飛	
馬	桂	銀	金	玉	金	銀	桂

▲歩 △角香

★成ったおかげで 55 角生に 72 歩を打
つことができ、71 歩成、同金で目標の

局面になります。

★飛または角が成った後にその場で取られるという手順は、成生非限定になって成立しません。しかし、歩の場合は成に限定できる場合があります。それが本作の二歩禁回避（7手目73歩成）と行き所のない駒の禁（11手目71歩成）です。統一感のある狙いを易しい手順で実現しています。

U398 橋本哲

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

▲歩 △なし

ブルーゲーム 25手

26歩、34歩、25歩、33桂、
24歩、25桂、86歩、33角、
85歩、22銀、84歩、31金、
83歩成、41玉、72と、88飛生、
26飛、18角、28銀、同飛生、
86飛、27飛生、88飛、87銀、
28飛迄25手

作者：飛車のルントラウフ2題。
チェスのブルーゲームで"quiet geometrical circuit"(駒取りのない幾何学的形状の周遊)と呼ばれるテーマを、将棋でもやってみたものです。解く側からは、例えば25手の方の右上

部の動きや手数が自明に見えるかもしれませんが、でも、作る側からすると25桂や24歩が打った駒であるような可能性も残っていて、自明と片付けることができないのが辛いところ。こういうところ、解くだけの人には気付いてもらえないのですね。

なお、ルントラウフについて、幾何学形状を描く周遊みたいな日本語の説明を見たことがあるのですが、本来これは幾何学形状に限らず使われる言葉のはずです。もちろん、駒取りなしという制約もあります。

服部卓磨：飛車の一回転！

若島正：明快な飛のrundlauf。

松崎直樹：後手の飛車の経路を空けるために先手の飛車が一回転して元に戻るのが印象的でした。

須川卓二：なかなか解けそうで解けなかった。飛の回転が美しい

★先手が13手、後手が12手。まずは後手の着手を考えてみましょう。34歩、33角、22銀、31金、41玉がそれぞれ1手ずつで、21桂が33桂～25桂と跳ねたのなら2手。18角と87銀は打ったとしてそれぞれ1手掛かります。ここまでの手数を足すと9手になります。残り3手で、角を取る、銀を取る、27飛の配置を作る、を実現しなければなりません。そう考えると、初形の82飛が88飛生～28飛生～27飛生のルートを通った可能性が浮かび上がります。先手はこの手順の実現をサポートします。

★後手が25桂と跳ねる前に先手24歩の配置を作るべく、初手から26歩、34歩、25歩、33桂、24歩、25桂と進め

ます。そうしてから先手は 8 筋の歩を突いていきます。86 歩, 33 角, 85 歩, 22 銀, 84 歩, 31 金, 83 歩成, 41 玉, 72 とで、後手の飛車が動けるようになりました。88 飛生で角を取って下図に至ります。

<途中図 :88 飛生>

皇	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	皇
		と					飛	
歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
						歩	歩	
							桂	
歩		歩	歩	歩	歩	歩		歩
	銀						飛	
香	桂	銀	金	玉	金	銀	桂	香

▲歩 △角

★上図から残りの手数は 9 手。後手は角と銀を打つ手で 2 手使うので、28 飛生～27 飛生の他の手を指す余裕はやはりありません。この手順を実現するには先手の 28 飛が邪魔になっています。先手には手数に余裕があるので、一旦飛車を 28 から退けてから後で 28 に戻せば良さそうです。しかしその退け方が難しいのです。78～38 は後手の飛車のルートを塞いでいますし、18 飛は後手が 18 角と打てなくなります。正解は 26 飛。18 角に 28 銀、同飛生で銀を渡します。後手の配置は順調に実現できそうですが、先手の飛車はどうやって 28 に戻ればいいのでしょうか。後手の 27 飛が邪魔になっています。26→86→88→28 と迂回するのが解決策で、目標の局面となります。

★先手の飛車が矩形を描いて初期位置に戻ってくる作品。しかもその飛車は一切駒を取っていません。局所的に見れば 28 飛は動かない方が得なのですが、28 飛を動かさないととなるとスムーズに 27 飛の配置を実現できません。

★ちなみに私の Structa (将棋ブルーフゲーム検討ツール) では、本作の検討はできませんでした。例えば 24 歩や 25 桂が駒打ちだった可能性を否定できず、検討すべき局面数が膨大になり、一向に検討が終わらないのです。本作の検討ができるようになることを目標のひとつにしたいと思います。

U399 橋本哲

角	桂	杏	銀	金	玉	金	銀	桂	皇
	銀							圭	
		歩	歩	歩				歩	歩
歩				全		歩	王		
	桂								
	歩	歩							
歩	歩		歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩
	角						飛		
香		銀	金	玉	金	銀	桂	香	

▲歩 △なし

PG 28

76 歩, 44 歩, 同角, 34 歩,
77 桂, 33 桂, 同角生, 42 飛,
14 桂, 84 歩, 22 桂成, 85 歩,
82 角, 86 歩, 85 桂, 94 歩,
88 角生, 44 飛, 91 角生, 42 玉,
72 香, 33 玉, 71 香成, 24 玉,
43 銀, 84 飛, 54 銀成, 82 飛 迄 28 手.

※作者のコメントは U398 と共通

服部卓磨:今度は、後手の飛車の一回転！最後の43銀で飛車の移動方向(84or42)が限定されるのが味わい深かったです。若島正:こちらも明快な後手の飛のrundlauf。

松崎直樹:同じく飛車が一回転して元に戻りますが、こちらは角の王手を防ぐためなのですね。

★先手の駒の配置を見ると、後手の駒を取ってその駒で別の駒を取る連鎖があったと予想できます。先手の手数を数えてみると、22 圭: 2手、91 角: 2手、71 杏: 2手、54 全: 2手、76 歩: 1手、85 桂: 2手で、ここまでで 11 手必要です。残りの3手は、88 角を使って44 歩と33 桂を取ってから88に戻ったと考えられます。初形から、76 歩、44 歩、同角、34 歩、77 桂、33 桂、同角生と進めて後手玉に王手が掛かります。

<途中図 1: 同角生>

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

▲桂歩 △なし

★例えば42 銀と受けて後で31に戻る手、52 玉と上がる手などが思い浮かびます。後に先手が82 角～91 角生で香を取ることを考えれば、42 飛と受けて

後に82に戻るのが良さそうです。先手は14 桂～22 桂成とし、後手は先手の85 桂跳に間に合わせるために84 歩～85 歩と突いていきます。以下82 角、86 歩、85 桂、94 歩、88 角生と進みます。

<途中図 2: 88 角生>

皇	飛	飛	王	飛	皇
	角		飛		圭
		歩	歩	歩	歩
歩				歩	
	飛				
	歩	歩			
歩	歩		歩	歩	歩
	角				飛
香		銀	金	玉	金

▲歩 △なし

★これで後手の実現すべき配置は「24 玉」と「82 飛」だけになりました。先手も後手の残りの手数は5手ずつ。玉を24に運ぶには、88 角の利きを止める必要があります。そこで、上図では44 飛とします。飛車が82から遠ざかりますが、「24 玉」に3手、「82 飛」に2手を費やすことにすれば5手で間に合います。44 飛以下、91 角生、42 玉、72 香、33 玉、71 香成、24 玉と進みます。先手は54 全を作らないといけけないので43 銀と打ちます。そうして飛車の戻るルートが44→84→82に決まります。★後手の飛車の矩形軌跡。本作も緻密に手順が限定されているのを感じます。

★ Issue 113 (U395-399) 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！

服部卓磨 $5 + 0 + 5 + 5 + 5 = 20$

若島正 $5 + 0 + 5 + 5 + 5 = 20$

則内誠一郎 $5 + 0 + 5 + 5 + 5 =$
 20

Dmitrij Baibikov $0 + 0 + 5 + 5 + 5$
 $= 15$

松崎直樹 $0 + 0 + 5 + 5 + 5 = 15$

須川卓二 $5 + 0 + 5 + 5 + 0 = 15$

及川弘典 $5 + 5 + 5 + 0 + 0 = 15$

中嶋正和 $5 + 0 + 5 + 0 + 0 = 10$

藤袴 $0 + 0 + 5 + 0 + 0 = 5$



The 23rd Japanese Sake Tourney Award

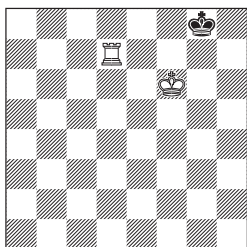
Judge: Tadashi Wakashima

課題 : RexInclusiv の有無を問わない
PAD Strict (#, H#, S# …… など)。
その他のフェアリー条件およびフェア
リー駒は認めない。コンピュータによる
検討済みの作品のみを受け付ける。

定義

PAD Strict: 問題図から、各駒(Kを除く)
は一度しか駒を取ることができない。.

例

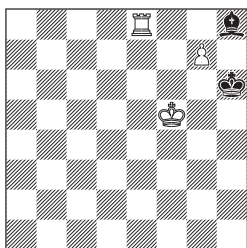


#2 (2+1)

PAD Strict RexInclusiv

1.Rh7! zz

1...Kxh7/Kf8 2.Kg7/Rh8#



H#2 2 sols (3+2)

PAD Strict RexInclusiv

1.Bxg7 Rh8#;

1.Kxg7 Kg6# (1.Kh7 gxh8 = Q#??
(1.Kh7 gxh8 = Q#?? は不可。成って
できた Q は、元の P がすでに一度駒を
取っているから、それ以上駒を取ること
ができない。)

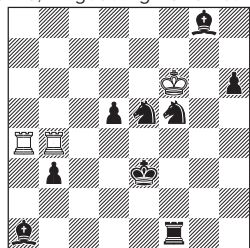
注

PAD : ある駒が二度目の駒取りを行った
場合、その駒は二度目の駒取りを完了し
た直後、ただちに盤上から取り除かれ
る。この新しいフェアリー条件は前嶋
宏彰氏によって考案された。**Problem
Paradise No.111, pp.51-54** を参照。

今回は記録的な数となる 68 作の応募
があった。全体の水準はきわめて高く、
入賞作を絞り込むため、本来なら掲載に
値する作品を数多く選外とせざるを得な
かった。

最初に発表した award では、1st
Prize を受賞した作品 (Rittirsch, Leck)
に余詔があることが判明し、award か
ら除外せざるを得なかったのは大変残
念だった。この余詔を指摘してくれた
Joost Michielsen 氏 に感謝したい。

01 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 1st Pr



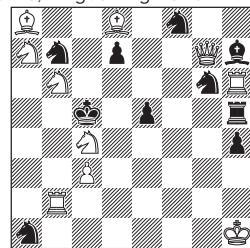
HS#3.5 2 sols (3+9)
PAD Strict RexInclusiv

1..Rf3 2.Rh4 Sxh4+ 3.Rf4 Kxf4
4.Kf5+ K~#
1..Bc3 2.Rg4 Sxg4+ 3.Rd4 Kxd4
4.Ke5+ K~#

作者：黒のセルフブロック、動く黒ナイトと黒キングを無力化し、白キング単独によるチェック（そして最後にはバッテリー・メイト）を可能にする白のブリストル。斜めと縦の対応。

「完璧」という言葉以外にない。この配置で、2枚の白Rがブリストル・マヌーヴァーによって、それぞれ異なる地点で能動的に捨駒になるというのは、ほとんど奇跡的。

02 Juraj Lörinc
Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 2nd Pr



#2v (10+10)
PAD Strict

1.Rd2? (2.Rd5#)
1..Sf4(e7) A 2.Qg1#;
1..e4 B 2.Qd4#;
1..d5 C 2.Qc7# but 1..Bg8!
1.Sd2! (2.Se4#)
1..Sf4(e7) B 2.Qg1#;
1..e4 C 2.Qd4#;
1..d5 A 2.Qc7#
1..Kd6 2.Qe7#;
1..Sd6 2.Sa4#

作者：メイトの変化を伴わない、防御モチーフ1 (Mlynka theme) のサイクル変化：

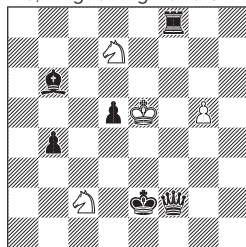
A — 直接的なガード

B — ラインを開くことによるガード

C — threat square を占有することによる PAD Strict のチェック回避
同一地点へのキー、および flight を与えるキー（防御動機の変化を扱う作品としてはかなり珍しい）。

この新しいフェアリー条件が受けの動機にどのような影響を及ぼすかを探究するのはごく自然なことだが、特に評価したいのは、このアイデアが #2 という形式で表現されている点。

03 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 3rd Pr



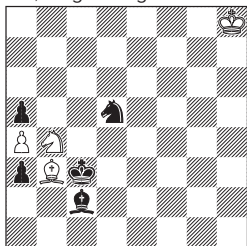
HS#4 (4+6)
b) Sc2→h4
PAD Strict RexInclusiv

- a) 1.Se3 Bc5 (B any?) 2.Sxc5 Kxe3
3.Sd3 Rf5+ 4.Kd4+ K~#
- b) 1.Sf3 Rf6 (R any?) 2.Sxf6 Kxf3
3.Sg4 Bd4+ 4.Kf4+ K~#

作者：黒 K を無力化するための白の捨駒。黒の捨駒は、1) Kd4+/Kf4+ を可能にすること、2) ブロックしている白 N を無力化すること、という二つの必要性によって決定される。黒 B と黒 R の相互的な機能交換。斜め／縦の対応。

同じ作者による 1st Prize 作と同様、これもまた見事な作品。とりわけ B1 の構成の仕方が巧妙。

04 Bruno Stucker
Thomas Maeder
Sake, Magdeburg 2026 4th Pr



H#3.5 2 sols (4+5)
PAD Strict RexInclusiv

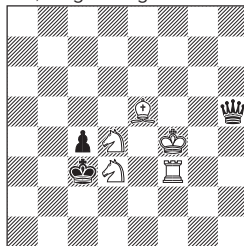
- 1..Bxc2 2.Kb3 Sa2 3.Kxa4 Bb3 4.Sb4 Sc3#;
- 1..Sxd5 2.Kb4 Bc4 3.Kxa4 Sb4 4.Bb3 Bb5#

作者：白の各駒は、黒 K を通過させるために、意図的に自らの駒取り能力を失う。その損失は、のちにブロックを伴うスイッチバックによって補われる。W3 と B4 の着手には、白黒混合の ABBA が

現れる。

チェス盤の中に隠された奇跡。シンプルな作品ではあるが、これほどの小品の傑作に魅了されずにいられるだろうか。

05 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 5th Pr



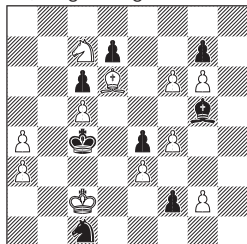
H#2 2 sols (5+3)
PAD Strict RexInclusiv

- 1.Qxe5 Sc5+ 2.Kxd4 Ke4#;
- 1.Qxf3 Sc2+ 2.Kxd3 Ke3#

作者：Rf3/Be5 と Sd3/Sd4 の相互的な機能交換、斜め／横の対応。この（あるいは類似した）配置を、はたして何人の作家が発見するだろうか :-)

もちろん、この配置を発見できたのは、この作者をおいてほかにいない。羨むべき才能。

06 Ioannis Kalkavouras
Kostas Prentos
Sake, Magdeburg 2026 1st HM

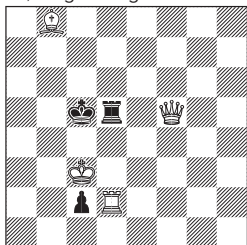


#7 (11+8)
PAD Strict RexInclusiv

1.Kc3?? 1..Sa8! [2..Sb6#] Kd5
2..Sb6+ Ke6 3.f5+ Kxf5 4.g4+ Ke6
5..Sa8 [6..Sc7#] Kd5 6.Sc7+ Kc4
7.Kc3#;
3...Kxf6 4.Sc4 [5.Be7#]

新ドイツ派のスタイルによる唯一の応募作。とりわけメイトにする最終手が印象的。

07 Eric Huber
Sake, Magdeburg 2026 2nd HM



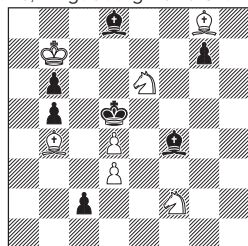
HS#3.5 2 sols (4+3)
PAD Strict RexInclusiv

1..Re5 2.K × c2 Kc4 3.Bd6 Re1
4.Qd5+ Kc3#;
1..c1=R+ 2.Qc2 Rd3+ 3.K × d3+
Kd4+ 4.Ke2+ Ke3#

作者：Pc2/Rd5の機能交換（Guard/Sacrifice）。エコー・メイト。黒Kによるメイト。ロイヤル・バッテリー。

これほど簡素な配置からエコー・メイトが現れるとは驚くべきことである。

08 Juraj Lörinc
Sake, Magdeburg 2026 3rd HM



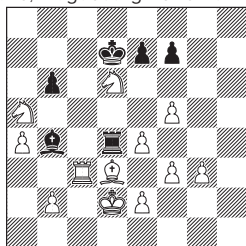
#3 (7+7)
PAD Strict RexInclusiv

1.Sg4! (2.Sg5+ Kxd4 3.Sf3#)
1..Bfg5 2.Sf4+ Kxd4 3.Se2#;
1..g5 2.Sg7+ Kxd4 3.Sf5#;
1..Bdg5 2.Sd8+ Kxd4 3.Sc6 #

作者：白Sは3手目にチェックできるようにするため、2手目で駒を取ることを避けなければならない。この作品は、Springaren 2015に発表した私の#3を改作したもので、元作では、黒の防御駒を斜めのチェックライン上に呼び込まないために、駒取りを避ける必要があった。

白黒双方について、この条件を利用した受けの動機と、Sの跳躍先が限定されるSiersバッテリーとの組み合わせ。ダイレクトメイトへの興味深い応用。

09 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 4th HM



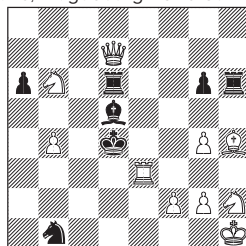
HS#4.5 2 sols (12+6)
PAD Strict RexInclusiv

1..Rxd6 (Rxd3?) 2.Bc2 Rd3 3.Kxd3
Kd6 4.Rc6+ Ke5 5.Sc4+ Kd4#;
1..Bxa5 (Bxc3?) 2.Rc2 Bc3 3.Kxc3
Kc6 4.Bb5+ Kc5 5.Sb7+ Kb4#

作者：PAD 特有のアンピン、白のセルフブロック、空いた地点への黒駒の捨駒、そしてメイトに至る黒Kの移動。Sa5/Sd6（チェック／取られる駒）、Rc3/Bd3（チェック／セルフブロック）、Rd4/Bb4（捨駒／ガード）の相互的な機能交換。直前まで黒駒がいた地点で、黒KによるPADメイト。斜め／縦の対応。

これらのメイト局面を実現するには、力業ともいべき構成力が必要だった。この作品は、単に優れた構成上の優雅さだけではなく、この作者の作家的力量の幅広さを示している。

10 Paz Einat
Sake, Magdeburg 2026 5th HM



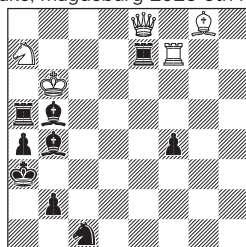
#2* (10+7)
PAD Strict

1...Bc6 (a) 2.Bf6 (A)#;
1...Rc6 (b) 2.Sf3 (B)#
1.Qc6! [2.Qc5#]
1...Bc6 (a) 2. Sf3 (B)#;
1...Rc6 (b) 2. Bf6 (A)#

作者：Reciprocal changes.

模範的な reciprocal changes. Q を捨てるキーが、この作品の価値を大いに高めている。

11 Manfred Rittirsch
Ralf Krätschmer
Sake, Magdeburg 2026 6th HM



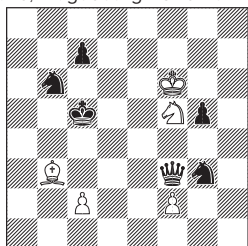
H#2 2 sols (5+9)
PAD Strict

1.Rexa7 Rf8 2.Bxf8 Qe7#;
1.Bxe8 Rf5 2.Rxf5 Sb5#

Zilahi. 白 R の捨駒。二重の利きを伴う
モデル・メイト。

このスキームを用いた H#2 は多数応募されたが、本作はダイナミックなプレイによって他作から一歩抜きん出ている。

12 Mark Erenburg
Sake, Magdeburg 2026 7th HM

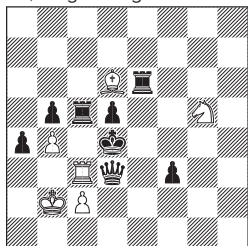


HS#3 (5+6)
b) Sb6→g6
PAD Strict RexInclusiv

- a) 1. Be6 Qc3+ 2. Sd4 Kxd4 3. Ke5+ Kc5#
b) 1. Bf7 Qc6+ 2. Sd6 Kxd6 3. Ke6+ Kc5#

ODT. ロイヤル・バッテリーを用いた応募作の中では、本作が最も優雅に構成されている。W1 の構成も非常に巧みである。

13 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 8th HM



H#2 3 sols (6+8)
PAD Strict

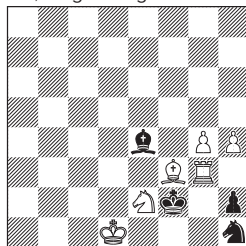
- 1.Re5 a Rc4+ 2.Rxc4 b Bc5#;
1.Rc4 b Se4 2.Qxe4 c Rd3#;
1.Qe4 c Be5+ 2.Rxe5 a Se6#

作者：3 枚の白駒による完全な循環的機能交換（ガード、捨駒、メイト）。Zilahi を含む。黒のセルフブロック着手のサイクル。FML メイト。

このサイクリックなスキームは誰でも思いつきそうに見えるが、実際にツインを用いずにこれを実現することに成功した応募作は、本作ただ一つだった。

Commendations (順不同)

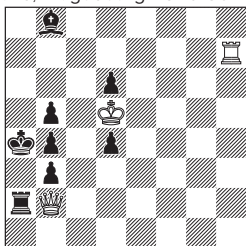
Kostas Prentos
14 Ioannis Kalkavouras
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 (6+4)
b) Kd1→f4 c) Kd1⇌Be4
PAD Strict RexInclusiv

- a) 1.Sxg3 Sf4 2.Kxf3 Ke2#
b) 1.Bxf3 Rg1 2.Kxe2 Ke3#
c) 1.Bxe2 Bg2 2.Kxg3 Kf3#

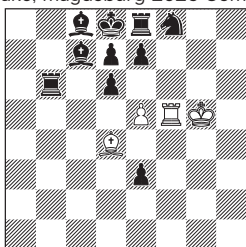
15 Thomas Maeder
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 2 sols (3+8)
PAD Strict

1.Ra1 Rh1 2.Rxh1 Qa1#;
1.Ba7 Qxd4 2.Bxd4 Ra7#

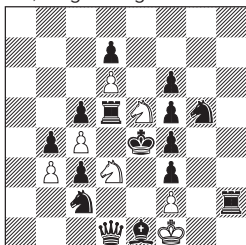
16 Bruno Stucker
Thomas Maeder
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2.5 2 sols (4+10)
PAD Strict

1..e6 2.Sxe6 Bh8 3.Rxh8 Rf8#;
1..exd6 2.Bxd6 Rb5 3.Rxb5 Bb6#

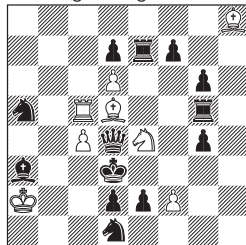
17 Mario Parrinello
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#3 (7+15)
b) Ke4→d4
PAD Strict

a) 1.Sd4 Sxc5 2.Rxc5 Sd3 3.Re5
Sc5#
b) 1.Se4 Sxf3 2.Qxf3 Se5 3.Qd3
Sf3#

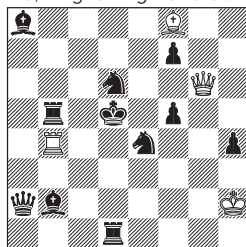
18 Mario Parrinello
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 (8+13)
b) Ka2→g3 c) Pd2→c2
PAD Strict

a) 1.Qxc5 Kb1 2.Qb4 Sc5#
b) 1.Qxe4 Kf4 2.Qe6 Be4#
c) 1.Qxd5 Sd2 2.Qf5 Rd5#

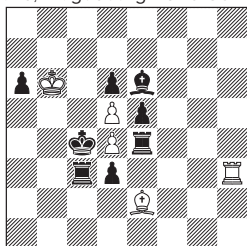
19 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 (4+11)
b) Rb4→g4
c)=b)+Pd5→f6
d)=c)+Bf8→b4
PAD Strict RexInclusiv

a) 1.Sb7 Bc5 2.Kxc5 Qc6#
b) 1.Qc4 Rxe4 2.Sxe4 Qd6#
c) 1.Rc5 Bxd6 2.Sxd6 Qe4#
d) 1.Sd2 Rc4 2.Kxc4 Qd3#

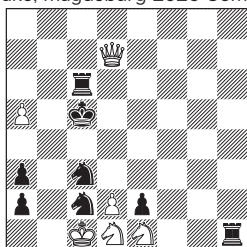
20 Michal Dragoun
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 2 sols (5+8)
PAD Strict RexInclusiv

1.Rxe2 Re3 2.Kxd4 Re4#;
1.Bxh3 Bg4 2.Kxd5 Be6#

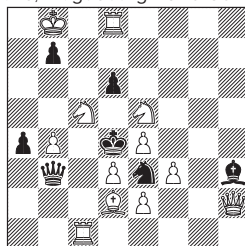
21 Mario Parrinello
Francesco Simoni
Sake, Magdeburg 2026 Comm



HS#3 2 sols (6+8)
PAD Strict

1.Sxc2 Sd5 2.Sb4 Sxb4 3.Qd5+
Kxd5#;
1.Sxc3 Sd4 2.Sb5 Sxb5 3.Qd4+
Kxd4#

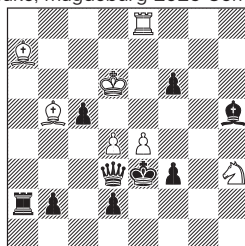
22 Paz Einat
Sake, Magdeburg 2026 Comm



#2v (12+7)
PAD Strict

1.Sc4? [2.Qe5#]
1...Sg4 (a) 2.Se6 (A)#;
1...Sxc4 (b) 2.e3 (B)#
1...Qxc4 2.Bc3# mate transfer;
1...Bd7 2.Qh8 # but 1...Sd5!
1.Sg4! [2.Qe5#]
1...Sxg4 (a) 2.e3 (B)#;
1...Sxc4 (b) 2.Se6 (A)#
1...Qe6,d5 2.Bc3#;
1...Bxg4 2.Qh8#;
1...Sd5 2.Se6#

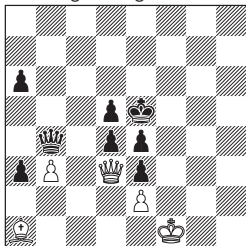
Marco Guida, Mario Parrinello
23 Francesco Simoni
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 (7+9)
b) Pc5→e6
PAD Strict

a) 1.Qxd4 Kxc5 2.Qa4 Kb4#
b) 1.Qxe4 Kxe6 2.Qg6 Kf5#

24 Norbert Geissler
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2.5 (5+8)

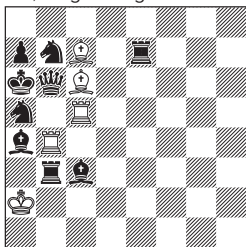
b) Ba1→c1

PAD Strict

a) 1..Qxd4 2.Qc5 Qc3 3.Kd4 Qc4#

b) 1..Qxe3 2.Kf4 Qd2 3.Ke3 Qc3#

25 Vlaicu Crisan
Eric Huber
Sake, Magdeburg 2026 Comm



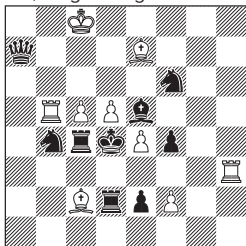
H#2 2 sols (5+9)

PAD Strict

1.Qxb4 Bxb7 2.Sxb7 Ra5#;

1.Qxc7 Rxa5 2.Sxa5 Bb7#

26 Hans Uitenbroek
Sake, Magdeburg 2026 Comm



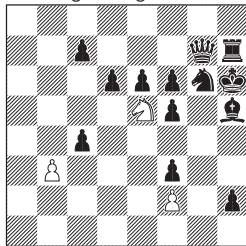
H#2 2 sols (9+9)

PAD Strict

1.Sbxd5 Ba4 2.Rxa4 Rb4#;

1.Sfxd5 Rh8 2.Bxh8 Bf6#

27 Jakob Leck
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#4.5 (3+13)

b) Se5→Be5

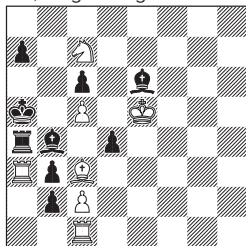
PAD Strict

No wK

a) 1..b4 (Sf7??) 2.Qd7 b5 3.Qxb5
Sd3 4.Qd7 Se5 5.Qg7 Sf7#

b) 1..Bg3 (Bf4??) 2.Se5 bxc4 3.Sxc4
Bh4 4.Se5 Bg3 5.Sg6 Bf4#

28 Ralf Krätschmer
Dieter Werner
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2.5 4 sols (7+9)

PAD Strict RexInclusiv

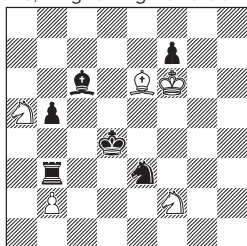
1...Ra1 2.bxc2 Rb3 3.Rxa1 Ra3#;

1...Re1 2.d3 Bd4 3.Bxe1 Bc3#;

1...Rxa4 2.Kxa4 Bxb2 3.Ka3 Ra1#;

1...Bxb4 2.Kxb4 c4 3.a5 Sa6# Bc2#

29 Mark Erenburg
Sake, Magdeburg 2026 Comm



H#2 (5+6)

b) Kf6→b6
PAD Strict

- a) 1.Be4 Sd3 2.Rxd3 Sb3#
(1.Ra3? ?? 2.Ra2 Sb3#??)
b) 1.Rd3 Se4 2.Bxe4 Sc6#
(1.Bb7? ?? 2. Bc8 Sc6#??)

編集後記

表紙をご覧ください。ハテ、京都？と不思議に思われるかもしれませんが。実は、今年の春、Torsten Linß さんが京都を訪れたときに、お酒を飲みながら楽しい夕べを過ごしました。そのときの記念に送ってもらった作品なのです。みなさまもぜひ、京都にお越しの際には、若島までご連絡ください。

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 12 月 31 日**です。結果発表は、2 号後の 117 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、17名の方々から解答をお寄せいただきました。前回から6名も増えて喜んでいきます。櫻井宏行さん、服部琢磨さん、藤袴さん、Niels Danstrupさん、ようこそ！これから引き続き解答をお寄せください！

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	15							15
及川弘典	25		45	5	32.5		15	122.5
小畑 勉	15							15
駒井めい				5				5
櫻井宏行	20							20
塩見 亮			17.5					17.5
須川卓二	15		30	5			15	65
則内誠一郎			45		70		20	135
中嶋正和		8	20	5			15	48
服部琢磨	45	8	7.5	16	10		20	106.5
藤袴							5	5
松崎直樹							15	15
若島 正	45	10	42.5	15	77.5	5	20	215
Yuri Arefiev					37.5			37.5
Dmitrij Baibikov						15	15	30
Niels Danstrup			45					45
Juraj Lörinc					15			15