

# PROBLEM PARADISE

Issue 105

vol. 27

January-March 2024

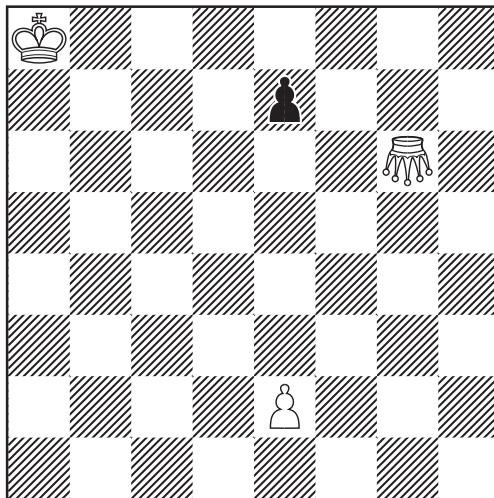
Online Journal of Japanese Chess Problem Society

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

General Editor: Tadashi Wakashima (wakashimatadashi at gmail)

F1493

Sébastien Luce  
(France)

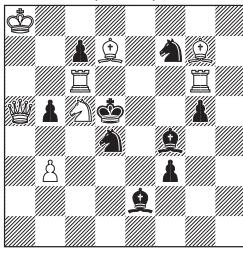


HS==30

(3+1)

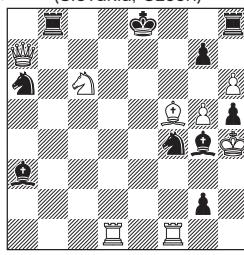
Grasshopper g6  
Circe

**D707** Miroslav Svítek  
C+ (Czech)



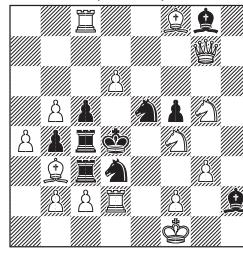
#2 (8+9)

**D708** Miroslav Svítek  
C+ (Slovakia, Czech)



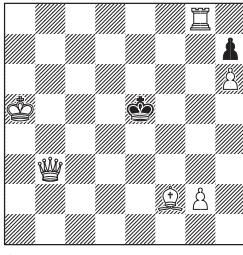
#2 (8+10)

**D709** Gerard Doukhan  
C+ (France)



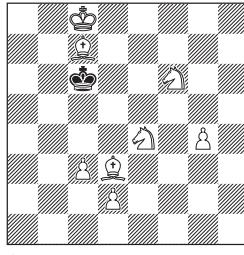
#2 (15+10)

**D710** Petrašin Petrašinović  
C+ (Serbia)



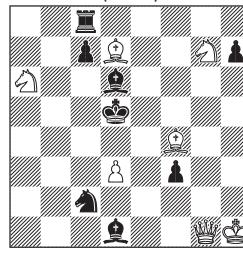
#3 (6+2)

**D711** Antonio Tarnawiecki  
C+ (Peru)



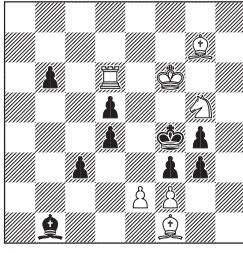
#3 (8+1)

**D712** Leonid Lyubashevsky  
Leonid Makaronez  
C+ (Israel)



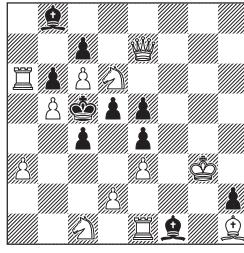
#3 (7+8)

**D713** Alexander Shpakovsky  
C+ (Russia)



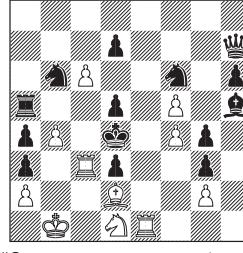
#3 (7+9)

**D714** Rauf Aliovsadzade  
C+ (Ukraine, USA)



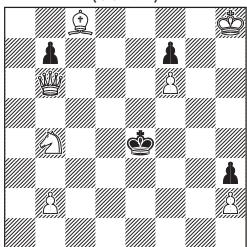
#3 (12+10)

**D715** Gerard Doukhan  
C+ (France)



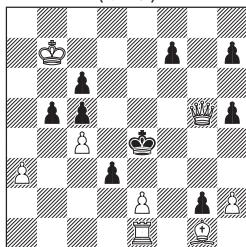
#3 (11+14)

**D716** Petrašin Petrašinović  
C+ (Serbia)



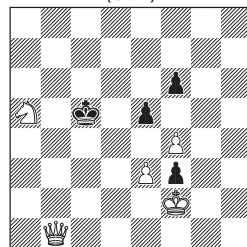
#4 (7+4)

**D717** Leonid Makaronez  
C+ (Israel)



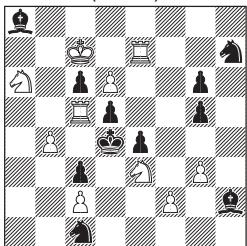
#4 (8+9)

**D718** Steven B. Dowd  
C+ (USA)



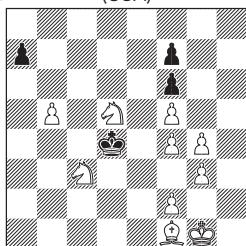
#6 (5+4)

**D719** Alexandr Pankratiev  
C+ (Russia)



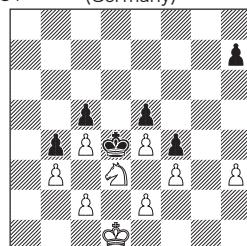
#6 (10+11)

**D720** Steven B. Dowd  
C+ (USA)



#8 (10+4)

**D721** Kurt Keller  
C+ (Germany)



#10 (9+6)

## **Directmates**

### **Directmate Editor**

**Tadashi Wakashima [若島正]**

### **Judge 2024-2025**

#### **To be announced**

15 problems in this issue.  
I'm very glad to have some decent 2-movers here, but good problems are desperately needed.

Composers, please send your originals to this section. New contributors are most welcome.

---

### **D707 (Svitek)**

- 1.Se4? (2.Sc3#/2.Sef6#)  
 1..Sd4~ a 2.Sc3#  
 1..Sxc6! b 2.Bxc6#  
 1...Be5 2.Sc3#  
 1..Bd2 2.Sef6# but 1...Kxe4!  
 1.Qxc7? (2.Sf6# A)  
 1..Sd4~ a 2.Be6#  
 1...Sxc6! b 2.Qxc6# but 1..Sd6!  
 1.Qb4? (2.Qxd4#)  
 1..Sd4~ a 2.Qe4#  
 1..Sxc6! b 2.Bxc6# but 1..Bc4!  
 1.Qc3! (2.Qxd4#)  
 1..Sd4~ a 2.Sf6# A  
 1..Sxc6! b 2.Bxc6#  
 1...Se5 2.Sf6# A  
 1...Be5 2.Se3#  
 1...Be3 2.Sxe3#

The most interesting try is 1.Se4?  
but unfortunately its refutation is so obvious.

### **D708 (Labai & Svítek)**

- 1.g6! (2.Qf7#)  
 1...0-0 AB 2.Qxg7#  
 1...Rb7 BC 2.Rd8#  
 1...Be7+ CD 2.Qxe7#  
 1...Sxg6+ DE 2.Bxg6#  
 1...Rf8 2.Qd7#  
 1...Sc7 2.Qxb8#

Composers: Spirale of pairs defensive motifs AB - BC - CD - DE.  
 A – creating flight by castling  
 B – direct guard of the threat square  
 C – interference of threat unit's line  
 D – checking  
 E – creating flight by capture

### **D709 (Doukhan)**

- 1...Bd5 2.Se2# A  
 1.Qb7? [2.Se2# A] (and not 2.Sxf3?  
 B Sxf3! the White has unpinned the BSe5)  
 1...Se~ 2.Sxf3! B  
 but 1...Sc6!  
 1.Re2? [2.Sf3#B](and not 2.Qxe5?  
 B Sxe5! the White has unpinned the BSd3)  
 1...Sd~ 2.Qxe5#C  
 but 1..Bd5!  
 1.Rxc5! [2.Qxe5#]C (and not 2.Se2?  
 B Kd5! the White has given c5)

1...Rxc5 2.Se2# A transferred  
1...Bd5 2.Rxd5# changed  
1..Kxc5 2.Qa7#

Composer: Complete Cyclic Sushkov with a new scheme: this involves also a cycle of threats dual avoidance linked with a cyclic Pseudo-Le Grand AB-BC-CA.

#### D710 (Petrashinovic)

1.Kb6!  
1...Kd6 2.Re8 Kd7 3.Qe6#  
1...Ke4 2.Rg5 Kf4 3.Qe3#  
1...Kf4 2.Qb5 Ke4 3.Rg4#  
1...Kf5 2.Qd5+ Kf4/Kf6 3.g3/Bh4#  
1...Kf6 2.Qd5 Ke7 3.Bh4#

It's a pity there is no good move except 2.Qb5.

#### D711 (Tarnawiecki)

1.Sg8! Kd5 2.Be2 Kc6/Kxe4 3.Se7/  
Sf6#

#### D 7 1 2 (Lyubashovsky & Makaronez)

1.Sf5! (2.Qd4+! Sxd4 3.Se3#)  
1...Re8 2.Qc5+! Bxc5 3.Sxc7#  
1...c5 2.Sc7+! Bxc7 3.Se7#  
2...Rxc7 3.Qg8#  
1...f2 2.Qg2+ Bf3 3.Qxf3#  
1...Se3 2.Qxe3 Re8 3.Qd4#

Active sacrifice.

#### D713 (Shpakovsky)

1...Bd3 2.Se6+ Ke4 3.exd3#  
1.Rxd5? fxe2 a 2.Rxd4+ Be4  
3.Rxe4# but 1...gxf2! b  
1.Bh6? A gxf2 b 2.Se4+! Kxe4  
3.Re6# but 1...Bf5!  
1.Se4! (2.Bh6+ A Kxe4 Re6# B)  
1...Kxe4 2.Re6+ B Kf4 3.Bh6# A  
1...fxe2 a 2.Bg2! ~ 3.Bh6# A  
1...d3 2.e3+ Kxe4 3.Re6#

Composer: Sacrificial and flight giving key, Urania (A), changed play, changed function of moves.

#### D714 (Novitsky & Aliovsadzade)

1.Qxe5! (2.d4+ cxd3 e.p. 3.Sb3#,  
2...exd3 e.p. 3.Qxd5#)  
1...Bg2 2.Sb3+! (Sd3+?) cxb3  
3.Rc1#,  
1...Bd3 2.Sxd3+! (Sb3+?) cxd3  
3.Rc1#  
2...exd3 3.Qxd5#.

Side variation:

1...cxsd6 2.Qd4+ Kxb5 3.Qxb6#

Composers: Dual avoidance. Mates transference.

#### D715 (Doukhan)

1.Re5? C [2.Be3# A] but 1..Sc4!  
1.Rc5? D [2.Bc3# B] but 1..Rxc5!

1.Rc1! [2.Re5 C [3.Be3# A] Sc4  
 3.Bc3# B] somov B2  
 1..Rc5 2.Rxc5 D [3.Bc3# B] Se4  
 3.Be3# A somov B2, pseudo-Le  
 Grand  
 1..Qxf5 2.Be3+ A Ke4 3.Sc3#  
 distant self-block  
 1...Rb5 2.Bc3+ B Kc4 3.Se3#  
 distant self-block  
 1...Qe7 2.Rxe7 [3.Be3#] Sc4  
 3.Bc3#  
 1...d6 2.Re6 [3.Be3#] Sc4 3.Bc3#

Composer: Synthesis of Adabashev with two homogeneous pairs of variations.

First (threat and first defence) :  
 Pseudo-Le Grand theme A & B.

In the second pair, we have

--distant blocks

--same second moves A B who make the threats and mates of the first pair

--flight of BK

--mates on the same cases that A & B.

Logic themes for the moves Re5 C and Rc5 D.

### D716 (Petrashinović)

1.Sc2!  
 1...Kd3 2.Bf5+ Ke2 3.Qe3+ Kd1/Kf1  
 4.Qe1/Bxh3#  
 1...Kf3 2.Qe3+ Kg2 3.Bxb7+ Kf1/  
 Kxh2 4.Qe1/Qf2#  
 1...Kd5 2.Bd7 Ke4 3.Qe3+ Kd5

4.Qd4#

A difficult flight-giving key with delicate play.

### D717 (Makaronez)

1.Qf6! (2.Qf3+ Ke5 3.exd3+ Kc6  
 4.Qxc6#)  
 1...d2 2.Be3! Kxe3 3.Qe5+ Kf2  
 4.Qg3#  
 2...bxc4 3.Bf4 --- 4.Qe5#  
 1...dxe2 2.Rxe2+ Kd3 3.Qf3+ Kxc4  
 4.Rd2#

Nice sacrifice 2.Be3! but we expect more for a 4-mover.

### D718 (Dowd)

1.f5! (1.Kxf3? Kd6!; 1.Qb7? exf4!)  
 Kd6 2.Qb7 (reversal) Kc5 3.Qb8  
 e4 4.Qb7 (switchback) Kd6 5.Qa7  
 (tempo) Kd5/Ke5 6.Qd4/Qc5#

Composer: Systematic movement/tempo play.

### D719 (Pankratiev)

1.Rc4+ dxc4 2.Sc5 Sf6 3.Se6+ Ke5  
 4.Sxg5+ Kd4 5.Rxe4+ Sxe4 6.Sf3#

2 active R sacrifices, but the play is too straightforward, entirely without any variation at all.

## **D720 (Dowd)**

1.b6 axb6 2.Bb5 Kc5 3.Kf1 Kd6  
4.Ke2 Kc5 5. Kd3 Kd6 6.Se4+ Kxd5  
7.Kc3 Kxe4 8.Bc6#

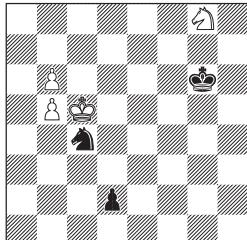
Composer: Model mate with single bishop, double knight sacrifice. The motif of the double knight sacrifice has been used in problems but not in this form (see for example, Weiss, #6 605778 in yacpdb).

## **D721 (Keller)**

1.Sf2? h6! 2.Sg4 h5!  
1.Kd2! h5 2.Sf2 h4 3.Kd1 Kc3/Ke3  
4.Kc1/Sg4+ Kd4 5.Sg4/Kc1 Kc3  
6.Sh6! Kd4 7.Sf5+ Kc3 8.e3! fxe3  
9.Sd6 threat 10.Sb5#  
1...h6? 2.Se1! h5 3.Sg2 h4 4.Kc1  
Kc3 5.Sxh4 Kd4 6.Sf5 & early #9!

Composer: Symbol problem (heart), 2 flights taking key, switchback (Kd1-d2-d1, kd4-e3-d4), pendulum (kd4-c3-d4-...)

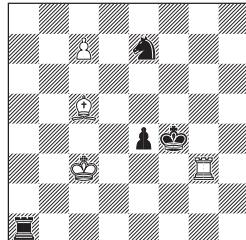
**E241** Amatzia Avni  
(Israel)



Draw

(4+3)

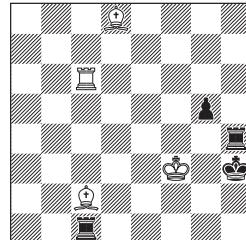
**E242** Sergey Osintsev  
(Russia)



Win

(4+4)

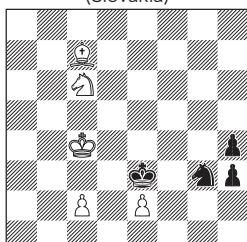
**E243** Pavel Arestov  
(Russia)



Win

(4+4)

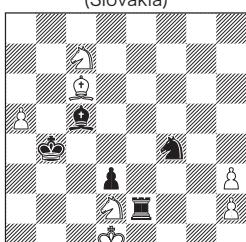
**E244** Michal Hlinka  
Luboš Kekely  
(Slovakia)



Draw

(5+4)

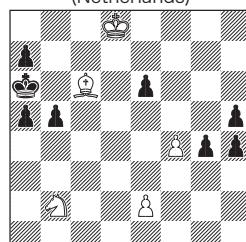
**E245** Michal Hlinka  
Luboš Kekely  
(Slovakia)



Draw

(7+5)

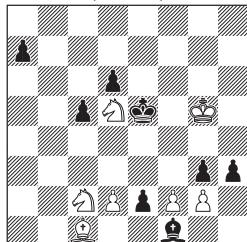
**E246** Jan Timman  
(Netherlands)



Win

(5+8)

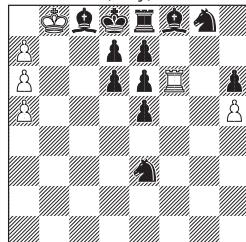
**E247** Peter Krug  
(Austria)



Win

(7+8)

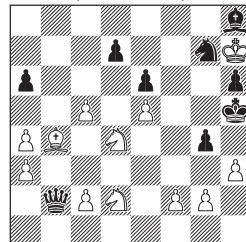
**E248** Daniel Gatti  
(Italy)



Draw

(6+12)

**E249** Beat Neuenschwander  
(Switzerland)



Draw

(12+9)

## **Endgame Studies**

### **Endgame Editor**

**Ryo Shiomi [塩見 亮]**

### **2024 Judge**

**Mario G. Garcia (Argentina)**

今回も多数の投稿をいただき、9題の掲載となりました。

かなりの難問ぞろいですが、比較的取り組みやすそうなのは有名GM Timman 氏作のE246、いちばん駒数の多いE249あたりかと思います。ぜひ挑戦してみてください。

---

### **E241 (Avni)**

1.Se7+ Kh5 (1...Kf7 2.Kxc4! d1Q  
3.Sc6 Qg4+ 4.Kb3! Qc8 5.b7=)  
2.Sc6! Sxb6 3.Kxb6 d1Q 4.Kc7 Qb3  
5.b6 Qg3+ 6.Kd7 Qb3 7.Kc7 Qf7+  
8.Kc8 ½-½

☆ d ポーンの promotion を防ぐことができず、白は忙しい状況です。まずは 1.Se7+ とチェックするところでしょう。

☆ これに対し、1...Kh5 (1...Kg5) と逃げた場合を考えます。2.Kxc4 d1Q でドローにできればいいですが、3.Sc6 でも 3.b7 でも負けになります（ご確認ください）。

☆ S を取らずに 2.Sc6! と b ポーンをサポートするのが正解。2...d1Q には

3.b7、また 2...Se5!? と手を稼ごうとしても 3.Sxe5 d1Q 4.b7 Qd8 5.Sc6= でドローですので 2...Sxb6 と P を取りますが、以下本譜のように進めて positional draw となります。3 手目以降も白の応手はすべて only move です。  
☆ 1 手目に戻って、1...Kf7 と近づいてきた場合はどうでしょうか。本譜と同じように 2.Sc6? Sxb6 3.Kxb6 d1Q--+ と進めると、4.Kc7 Ke6 5.b6 Qd7+ などとなり、BK が近いので負けになります。  
☆ この場合は 2.Kxc4! が正しく、2...d1Q 3.Sc6 Qg4+ に 4.Kb3! と当たりを避けてドローになります。4...Qc8 5.b7 Qxb7? 6.Sd8+ の fork があるのがポイントです。

☆ 1 手目の BK の応手によって、solution と try が入れ替わるというのが、この小品の唯一のポイントでした。

★ The point is the change between solution and try according to the BK move: Kxc4 / Nc6. It is a bit shame that 1...Kg5 and 1...Kh5 make no difference.

### **E242 (Osintsev)**

1.Rg8! Rc1+ 2.Kd4 Rd1+ 3.Kc4  
Rc1+ (3...Rd7 4.Kb5! Rxc7 5.Bd6+  
Ke3 6.Rg3+ Kf2 7.Bxc7 Sd5 8.Bb8  
e3 9.Rg5!! e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4!  
Sf4 12.Be1 Sg2 13.Rg3++- 4.Kb5  
Kf5 5.Rf8+! Ke6 6.Re8 Kd5 7.Rd8+  
Ke6 8.Rd6+ Kf5 (8...Ke5 9.Rd1!  
Rxd1 10.Bxe7 Rc1 11.Bc5+-) 9.Rc6!  
Sc8 10.Bd4! Rd1 11.Rf6+ Kg5  
12.Rf8 Sd6+ 13.Kc5 1-0

☆難問。初手 1.Rg7? は 1...Sd5+ 2.Kb2 Ra8=、1.Bd6+? は 1...Kf5 2.Bxe7 Rc1+ 3.Kd4 Rxc7+- となつて失敗なので、1.Rg8! が正解です。

☆今度は 1...Sd5+ に 2.Kb2+- があるので、黒は 1...Rc1+ からチェックを続けてから 4...Kf5 と K を近づけます。

☆ここで 5.Re8? が自然ですが、一例を挙げると 5...Rb1+! 6.Ka6 Rc1 7.Kb5 Rb1+ 8.Ka4 Rc1 9.Kb5 Rb1+ 10.Bb4 Rxb4+ 11.Kxb4 Sd5+ 12.Kc5 Sxc7= で勝てません。いったん 5.Rf8+ と チェックを入れて 5...Ke6 に 6.Re8 と pin にするのがうまい手です。以下 8.Rd6+ と進んだ局面がポイントとなります。

☆まず 8...Ke5 と逃げた場合を考えます。9.Rc6? は thematic try で、9...Sc8? なら 10.Bd4+! Kxd4 11.Rxc1+- があつて勝てるのですが、9...Rb1+ 10.Ka6 から 10...Sc8= でドローになります。9.Rd1! が正解で、9...Rxd1 10.Bxe7 Rc1 11.Bc5+- で勝ちです。9.Rd1 に対して 9...Rc2(c3) と逃げても、BK が e5 にいるために 10.Bxe7 Rxc7 11.Bd6++- があるのがポイントです。

☆それでは 8...Kf5 と逃げた場合はどうでしょうか。9.Rd1? は thematic try で、9...Rc3! という受けがあり、以下 10.Rd5+ Ke6 11.Rd6+ Ke5! 12.Rd7 Sc8 13.Rd8 Ke6! 14.Kc6 (14.Rxc8 Kd7=) 14...Se7+ 15.Kb6 Rb3+ 16.Ka6 Rc3! 17.Kb6 Rb3+= という感じで手は続きますがギリギリ勝てません。今度は逆に 9.Rc6! が正解で、9...Rb1+ には 10.Ka6 Sc8 11.Bd4!

Ne7 12.Rf6++- とすることができます。9...Sc8 が作意ですが、10.Bd4! があり、以下 10...Rd1 (10...Sd6+!? 11.Kb6! Sc8+ 12.Kb7 Rxc6 13.Kxc6 Ke6 14.Bc5+-, 10...Rb1+ 11.Ka6! Rb3 12.Rf6+!+-) 11.Rf6+! で勝ちとなります。

☆こちらも、8 手目の黒の応手によって solution と try が入れ替わるというテーマでした。

☆なお、さらに本問には、3...Rd7 という変化 (additional line) もあります。これに対しては 4.Kb5! Rxc7 5.Bd6+ と fork をかけ、5...Ke3 6.Rg3+ Kf2 7.Bxc7 Nd5 8.Bb8(d6/e5) e3 となつた局面がまた難解なのです。

☆ここは 9.Rg5!! が only move で、9...e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4! Sf4 12.Be1 Sg2 13.Rg3++- で勝ちになります。同じようでも 9.Rg8? は 9...e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4 Sf6! 12.Rg6 Sg4! 13.Be1 Ne5+=(fork)、9.Rg7? は 9...e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4 Se3+ 12.Kd3 Sf5+=(fork)、9.Rg6? は 9...e2 10.Bg3+ Kf3 11.Kc4 Sf4!(tempo!) 12.Rg8 Sg2 13.Kd3 e1Q 14.Bxe1 Sxe1+= と、ことごとく S の網にかかります。このオマケの変化だけでも鑑賞に耐える、ボリュームのある作品でした。

★ This features the change between thematic try and solution, as well. Surprisingly, the additional line after 3...Rd7 forms a logical mini-study within a study!

## E243 (Arestov)

1.Bf5+ Kh2 2.Bc7+ Rf4+! 3.Bxf4+ gxf4 4.Rh6+! Kg1 5.Bd3! Rc3 6.Rg6+! Kh2 7.Rg2+ Kh1 8.Rd2 Kg1 9.Rd1+ Kh2 10.Kf2! Ra3 11.Rd2! Kh3 12.Kf3! Ra4 13.Be4 Ra1 14.Kxf4 Rf1+ 15.Bf3 1-0

☆白は特に駒得しているわけではないので平凡な1.Bxg5? Rxc2(Rf1) = では勝てません。端に追いやられているBKのポジションから、1.Bf5+～2.Bc7+という手が浮かぶところ。(2.Rxc1? は2...Rf4+=)

☆それで簡単に勝ちかと思いつかや黒には2...Rf4+というリソースがあります。3.Bxf4+ gxf4 に4.Rxc1? は即座にstalemateなので、4.Rh6+! とこちらから攻めます。

☆ここから先は派手な手はなく、マスターの実戦を見ているかのような勉強になるendgameです。RBvsRはドローの場合が多いですが、Kを端に追い詰めた形は勝ちなので、ていねいにその状態をキープすることが基本方針です。

☆黒は5...Rc3とpinで受けるのが最強ですが6.Rg6+～7.Rg2～7.Rd2とRを転換します(7...Kh1に替えて7...Kh3は8.Rd2 Kh4 9.Kxf4+-で早い)。狙いは8.Kf2なので8...Kg1としますが9.Rd1+ Kh2と戻らせて10.Kf2!とunpinします。

☆10...Kh3ならば11.Be2! f3 12.Bxf3 Kh4 13.Rd5! Rc2+ 14.Be2+-でmateがかかりません。これがRBvsRで勝つ場合の典型的な形です。もはや作意を特

定するのは難しいですが、10...Ra3に対し11.Rd2! から12.Kf3!と、いつたんself-pinの位置からf4のPを落として受けなしに追い込むのが一応のmainlineでした。

★ Black's play for stalemate is the point to see. The latter half of play reminds a practical game of a master.

## E244 (Hlinka & Kekely)

1.Bb6+! Kxe2 2.Sd4+ Kf2! 3.Sf5+! Kf1 4.Se3+ Ke2 5.Sg4 Kf3 6.Sf2 h2 7.Kd5! Se4 8.Bc7! Sg3 9.Bb6 h1Q 10.Sxh1 Sxh1 11.c4 Sg3 12.c5 h3 13.c6 h2 14.c7 h1Q 15.c8Q Kf4+ 16.Kd6! Sf5+ 17.Kc7! ½-½

☆hポーンのpromotionが迫っており、白はうまく対処しながら自分のcポーンを伸ばしていきたいです。1.Se5?とSでパスポートを止めたいですが、1...Kxe2 2.Sg4 Kf3 3.Se5+ Kg2 4.Sg4 h2 5.Sxh2 Kxh2 6.Kb5 h3 7.c4 Kg2 8.c5 h2 9.c6 h1Q 10.Bxg3 Kxg3 11.c7 Qb7++のように1手足りません。

☆1.Bb6+! Kxe2 2.Sd4+とチェックを続けるのが正解。黒は勝ちに行くなら2...Kf2!と白のbatteryに入っていくしかありませんが、3.Sf5+! Kf1 4.Se3+とさらにチェックを続け、6.Sf2とSをf2に持ってくることできずはh1をキープ。ここからcポーンを伸ばす反撃に移ります。

☆cポーンの道を空けるためにKをど

こに動かすかが考えどころ。7.Kb5? と離れると、7...Se4 8.Bc7 Kxf2 9.Bxh2 Kg2 10.Be5 h3 11.c4 Sg3 12.c5 h2 13.c6 h1Q 14.c7 Qh3 15.Kb6 Qc8--で負けます。7.Kd5と近づくのが自然ながら正解で、7...Se4 8.Bc7!(switchback)として、今度は8...Kxf2ならば9.Bxh2 Sg3 (9...Kg2 10.Kxe4 Kxh2 11.Kf3=) 10.c4 Kg2 11.c5 Kxh2 12.Ke5!(only)で大丈夫です。

☆ 8...Kxf2ではなく8...Sg3なら、9.Bb6!(switchback)で元に戻るだけです。埒が明かないので9...h1Qからpawn raceに入り、同時にQを作ることができました。ただし最後まで注意が必要で、15...Kf4+に対して16.Ke6?は16...Qh3++-、16.Kd4は16...Qd1+～...Qc1+のskewerで負け。16...Sf5+に対しても17.Kd7?は17...Qh7+ 18.Ke6 Qe7+ 19.Kd5 Qe4+ 20.Kc5 Qc2++-のskewer、17.Ke6?は17...Qh6+ 18.Kf7 Qg7+ 19.Ke6 Qe5+ 20.Kf7 Qe7+ 21.Kg6 Qg7+でmateを食らいます。

☆なお初手で1...Ke4も考えられますが、2.Bg1 Sxe2 3.Bh2 Sg3 4.Kc3 Sf1 5.Bg1 Kf3 6.Sd4+ Kg2 7.Se2 Sg3 8.Sf4+ Kxg1 9.Sxh3+ Kg2 10.Sf4+ Kf3 11.Sh3 Se4+ 12.Kd4 Sf2 13.Sg1+ Kg2 14.Se2=という感じでやはりhポーンを止めることができます。これも難問だったと思います。

★ With a little switchback of B(b6-c7), White handles the dangerous h-pawn in order to push his own passed pawn. Accuracy is

needed till the end!

## E245 (Hlinka & Kekely)

1.Sa6+ Kc3 2.Se4+ Rxe4! 3.Bxe4 Bd6 4.Bc6! Sxh3 5.Ba4 Kc4! 6.Bd7! Sg5 7.Ke1! Bxh2 8.Kf2 Se4+ 9.Ke3 Sf6 10.Sb4! Bg1+ 11.Kd2 Se4+ 12.Kd1 Sf2+ 13.Kd2 Kxb4 14.Bf5 Kc4 15.a6 ½-½

☆これも難問で、明確なテーマが見えず、1手1手を探し出すのに苦労します。

☆初手は1.Bf3?のような受けですと1...Bf2!-+という好手があり以下負けになります。BBがc5にいるうちに1.Sa6+とするのが正解。1...Kxa5は2.Sxc5=ですので1...Kc3と入ってきますが、さらに2.Se4+とすれば、黒が勝ちに行くなら2...Rxe4!と切るしかありません。

☆3.Bxe4に3...Bd6となり、白はむしろ駒得になりましたが、d3のPが脅威で依然として守勢です。ここで4.Bc6! Sxh3 5.Ba4が発見困難な好手。黒の狙いはPをd2に進め、WKをd1から追い出すことですが、Kがe2を行った際にWBがd1-h5のdiagonalにいるとd1が守れないで、a4-d1のdiagonalに切り替えておく意味です。

☆そこで黒は5...Kc4!と、初手にa6を行ったSの位置を咎めようとします。白が何もしないでいるとh2Pを落とされ、a6Sが動かないでじわじわ負けそうです。そのため、6.Bd7!でSをどこかしてから7.Ke1!～8.Kf2とKの展開を急ぎます。

☆ 黒 も 8...Se4+ 9.Ke3 Sf6 と、Bに当てて tempo を取ってきます。10.Be6+? は Kc3-+ で負け。先ほどの方針からいければ 10.Ba4 が自然ですが、10...Sd5+ 11.Kf2 Sc3 12.Be8 d2 13.Bh5 Kb5 14.Be2+ Kxa5 15.Sc5 Bg1+!-+ という tactics があつてやはり負けになります。

☆ どうしようもなさそうですが、Bの当たりを放置して 10.Sb4! がこれまた発見困難な一手。10...Kxb4 11.Bf5= なので 10...Bg1+ 11.Kd2 Se4+ ですが 12.Kd1 として、12...Kxb4 13.Bf5 Sc5 14.a6= はやはりドローです。本譜も最終的に b4S を取るしかなく、d3P が落ちることが確定してドローになりました。

★ A difficult one to solve. 4.Bc6! ~ 5.Ba4(switching diagonal) and 10.Sb4! are particularly hard to see, I think.

## E246 (Timman)

1.f5! exf5 2.e4! fxe4 3.Sa4! bxa4 4.Kc7 a3 5.Ba4! a2 6.Kc6 a1Q 7.Bb5# 1-0

☆ 黒の g,h ポーンを止めるのは無理なので、端にいる BK を mate するしかなさそう。その意味では考えやすい問題です。

☆ とはいえ単純な 1.Kc7? は a4-+ で捕まりません。1.f5! exf5 2.e4! fxe4 と、P を 2 つとも犠牲にして a8-h1 diagonal をブロックするのが本題のテーマでした。

☆ さらに 3.Sa4! bxa4 と S も捨て、a4 を突かせないようにします。そうすればあとは、Q を作られた瞬間に K と B のみの気持ちいい mate を決めるだけです。

☆ この正解が見えれば、2...g3 のような variation は白勝ちとしたものですが、念のため確認しておきましょう。3.exf5? は 3...h3 4.f6(4.Kc74...a4=) g2 5.f7 g1Q 6.f8Q Qd4+= でドローです。P を取らずに 3.e5! とするのが肝心で、3...h3 4.e6 g2 5.e7 g1Q 6.e8Q と進んだときに Bxb5+ が threat になっているのが大きいのです。以下、6...Qd4+ 7.Kc7 Qg7+ (7...a4 8.Bxb5+ Ka5 9.Sc4+ Kb4 10.Ba6 Qc5+ 11.Kd7 Qd5+ 12.Sd6+-) 8.Bd7 (8.Kb8? Kb6=) 8...Qg3+ 9.Kc8 Qc3+ 10.Kb8 Qg3+ 11.Ka8+- と、チェックは続きますが最後は a8 の corner に逃げ込むことができました。

★ Giving up his material, White closes the a8-h1 diagonal and the a4 square, which results in the economical mate with K and B. A pleasant study!

## E247 (Krug)

1.Sf4! hxg2 2.Bb2+! Ke4 3.f3+ Kxf3 4.Bd4!! cxd4 5.Kf5 d3 6.Sxd3 e1Q 7.Sd4# 1-0

☆ BP の promotion が迫っています。BK は中央にいますが、浮いている d5S を c7 か f4 に動かすと急に狭くなり、メイトが狙えそうです。1.Sc7 と 1.Sf4、

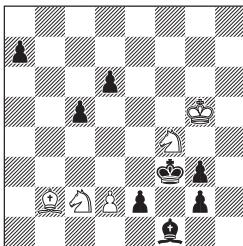
どちらが正解でしょうか？

☆ 1.Sc7 は、1...hxg2? のような手なら 2.d3+- でメイト受けなし (2...d5 3.Bf4#)。また 1...e1Q ? にも、2.d4+ cxd4 3.Bf4+ Ke4 4.f3+ Kd3 5.Sxe1+ と手順に Q を取って勝ちになります。しかし黒には 1...e1S!! という妙防があり、2.Sxe1 gxf2 3.d3 Kd4! と逃げられてしまうのです。1.Sc7 は魅力的ですが strong try でした。

☆ というわけで 1.Sf4! が正解です。たとえば 1...h2 のような手なら 2.Bb2+ Ke4 3.f3# の mate が狙いです。先ほどの 1...e1S には 2.Sxe1 gxf2 3.Sf3+! Ke4 4.d3+ Bxd3 5.Sd2+ Kd4 6.gxh3+- で、mate にはならないものの h ポーンが残るので勝ちです。

☆ 面白いのは 1...hxg2 の場合です。2.f3? は 2...g1Q 3.Bb2+ Qd4 4.Bxd4+ cxd4 5.Se1 d3 !+ で逃げられ、2.d3? も 2...d5 3.Sxg2 gxf2!= で勝てません。

☆ 2.Bb2+! が正解で、2...Ke4 に 3.f3+ Kxf3 と呼び込み、ここでいい手があります。



☆ 4.Bd4!! と取られるマスに動いて g1 を守るのが絶妙手です。黒は 4...cxd4 と取るよりありませんが、そこでじっ

と 5.Kf5 と寄ると、P を d4 に呼び寄せた効果で、なんとメイトが受からなくなっています。5...e1Q は 6.Sxd4+ Kf2 7.Sh3#、5...g1Q は 6.Se1+ Kf2 7.Sfd3#、そして 5...d3 には 6.Sxd3 e1Q [6...g1Q 7.Sce1#] 7.Sd4# と、どれもきれいなメイトです。見事と言うよりありません。

★ 4.Bd4!! is the move of the study and leads to variations of beautiful checkmate by Ss. What a spectacle!

## E248 (Gatti)

1.Rf1! Sxf1 2.a8R! Bg7 3.a7 Rf8 4.a6 Ke8! 5.Kc7 Kf7 6.Rxc8 Rxc8+ 7.Kxc8 e4 8.a8Q Sg3 9.Kxd7 Sf6+ 10.Kd8! Sfxh5 11.Qa7! Sf5 12.Qd7 Bd4 13.Qe8+ Kf6 14.Qxh5 ½-½

☆ 白は a ポーンで Q を作れそうですが、ものすごい駒損なので、ドローにするためには尋常ならざる手段が求められます。

☆ まずは f6R が当たっているのでこれを動かしますが、たとえば 1.Rxf8 Rxf8 2.a8Q は Sd5 で Q が閉じ込められて全然ダメ。1.Rf3 も 1...Sd5 で同様です。S の当たりに動かす 1.Rf1! が正解で、次に 2.Rc1 の mate threat を見せて 1...Sxf1 と取らせて手を稼ぎます。

☆ 次の手は 2.a8Q しかなさそうですが、2...Sf6 と活用されてやはり駒が足りません。以下は絶対手ではありませんが面白い variation。3.Qh1 Bxa6 4.Qa8 Bc8 5.Qf3 Sd5 6.Qxf1 Sb4 7.Qb5 Sc6+ 8.Ka8 となって白勝ちにも見えま

すが、8...Ba6!! の妙手があって 9.Qxa6 なら Kc7+ 10.Qc8+ Rxc8#。9.Qb6+ としても 9....Kc8 で白の手がなく、10.Qd8+ Sxd8!--+ で負けです。

☆このようないびつな形のときに考えたのが stalemate のアイデアです。それが 2.a8R! で、そのまま a7, a6 と P を進めて自ら手をつぶそうという狙いです。f1 で取られたばかりの R が、underpromotion で蘇る、いわゆる phoenix が本作の狙いでした。

☆ 黒は 2...Bg7、3...Rf8、4...Ke8! とパズルのようにほぐして stalemate は回避します。白は 5.Kxc8 と取ってしまうと 5...Kf7+ ~ 6...Rxa8 から 7...e4 で黒にも Q ができるため負けなので、5.Kc7 が好手です。以下 8.a8Q まで、ようやくまともな駒割りで Q を作ることができました。

☆解答者としてはこれでドローと結論づけても十分かとは思いますが、一応作意を見ましょう。10.Kd8! は e7 に狙いをつけた手。11.Qa7! も難しいですが only move で、11.Qb7 だと 11...Bd4! と a7 に利かれ、12.Qxe7+ Kg6 13.Qxe6+ Sf6 14.Qxd6 Sf5+- は a ポーンと B を交換しても負けになります（と判断するのも実は難しいのですが...）。

★ Underpromotion to R with the theme of phoenix comes out of the humorous setting. It should be noted that this is a fixed and improved version of the study published on Problem Paradise in 2018, which proved cooked afterwards.

## E249 (Neuenschwander)

1.c6! dxc6 2.Se4 Sf5 3.Sxf5 exf5 4.Sg3+ Kg5 5.h4+ Kf4 6.Bd6 Bxe5 7.Bf8 Qb7+ 8.Kg6 Bc7 9.Bg7! Ba5 10.Ba1! Bd8 11.Bh8! Ba5 12.Ba1! Bd8 13.Bh8! ½-½

☆駒数は多いですが、テーマが明確な好作です。白は大きく駒損なので、端にいる BK への mate threat で対抗します。

☆そのためには b4B の活躍が必須なので、1.c6 と突き捨てます。1...Qxd4 は 2.c7+- で白 P が止まらないので 1...dxc6。これは通りました。

☆ そうしておいてから 2.Se4 と S を活用します。2...Qxd4? は 3.Sg3+ Kg5 4.Be7+ Kf4 5.Se2+ の fork があるので、黒も 2...Sf5 が絶対の受けです。以下 3.Sxf5 exf5 4.Sg3+ Kg5 5.h4+ Kf4 はこう進むところ。

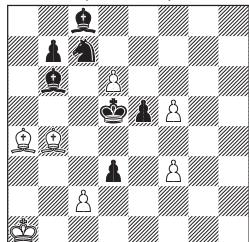
☆ この後は、黒 K を e5 のマスに逃がさないのが肝心です。6.Bd6 とし、6...Bxe5 と取らせてから 7.Bf8( 狙いは Bxh6#) とします。7...Qb7+ 8.Kg6 をはさんで 8...Bc7 と B を柔軟なポジションに据えますが、これにも当然 9.Bg7! と e5 を抑えます。threat は Ne2+ ~ Nc3+ の perpetual check です。

☆ 黒が 9...Ba5 と c3 を抑えてきたら 10.Ba1! として今度は Nh5+ ~ Nf6+ の perpetual check を狙うのが素晴らしい。10...Bd8 と戻ってたら 11.Bh8! とします。これは only move で、11.Bg7? ですと 11...Qe7 12.Sh5+ Ke4 13.Sf6+ Kd4 14.Sg8+ Qxg7+ 15.Kxg7 Bxh4+- となり、先

ほどとは違って B が d8 にいるため h4 の P が落ちて負けの ending になります。  
☆ というわけで黒の Ba5-Bd8 には Ba1-Bh8 とで対応していれば黒は進展できず positional draw となりました。最後 WB の corner-to-corner が限定なのが、よくできていると感心させられます。なお 11...Ba5 に替えて 11...Qe7 の変化もありますが 12.Sh5+ Ke4 13.Sf6+ として、13...Qxf6+ なら 14.Bxf6 Bxf6 15.Kxf6= でポーンエンディング、13...Kd4 なら 14.Sg8+= でビショップエンディングで、どちらもぴったりドローになります。

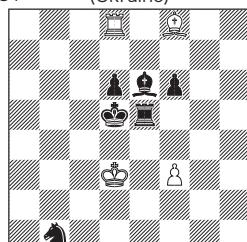
★ The starting position looks quite complicated, but after the variation we reach the position with a clear-cut theme, where WB's corner to corner movement saves the game.  
Fantastic!

**H1463** Mohamed Jamal Elbaz  
C+ (Morocco)



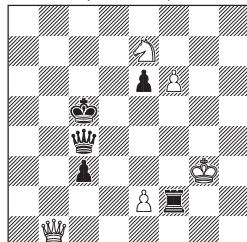
H#2 4sols (7+7)

**H1464** Mykola Vasyuchko  
C+ Mykhailo Galma (Ukraine)



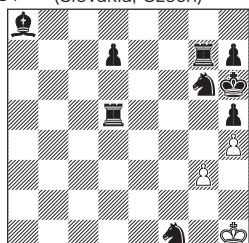
H#2 (4+6)

**H1465** Mihaiu Cioflâncă  
C+ (Romania)



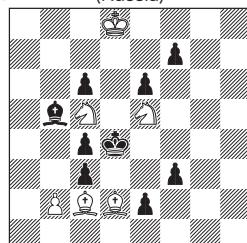
H#2 5sols (5+5)

**H1466** Jozef Ložek  
C+ Miroslav Svitek (Slovakia, Czech)



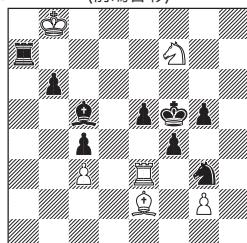
H#2 (3+9)  
b) bSf1→w

**H1467** Anatoly Stepochkin  
C+ (Russia)



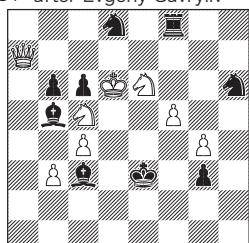
H#2 3sols (6+9)

**H1468** Hiroaki Maeshima  
C+ (前嶋啓彰)



H#2 4sols (6+9)

**H1469** Michal Dragoun  
C+ (Czech)  
after Evgeny Gavryliv



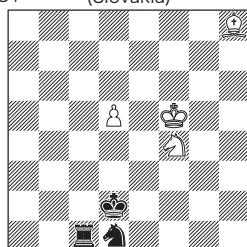
H#2 4sols (8+9)

**H1470** Ilio Krampis  
C+ (Latvia)



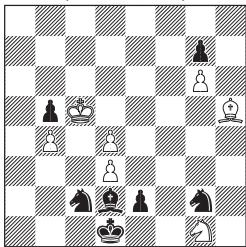
H#2.5 (7+9)  
b) Ph4→d4

**H1471** Stanislav Hudák  
C+ (Slovakia)



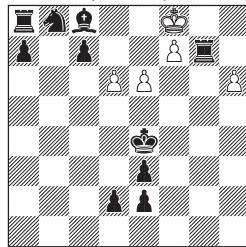
H#3 2sols (4+3)

**H1472** Christopher J.A. Jones  
C+ (Great Britain)



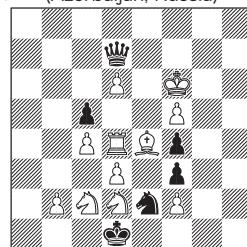
H#3 (7+7)  
b) bSs→bPs

**H1473** Viktor Yuzyuk  
C+ (Ukraine)



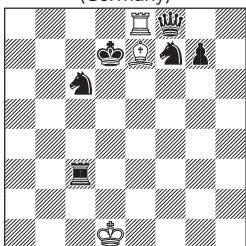
H#3 4sols (5+10)

**H1474** Kenan Velikhanov  
C+ (Azerbaijan, Russia)



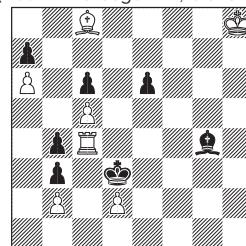
H#3 2sols (11+6)

**H1475** Rolf Wiehagen  
C+ (Germany)



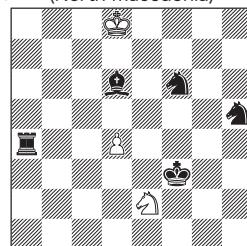
H#3.5 2sols (3+6)

**H1476 C+** Marko Klasinc  
(Bosnia Hercegovina, Slovenia)



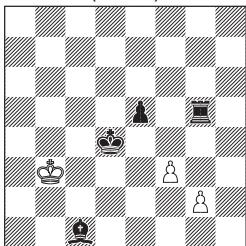
H#4 (7+7)

**H1477** Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



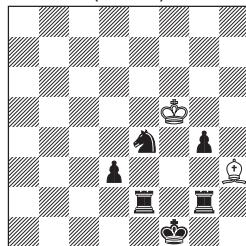
H#4.5\* (3+5)

**H1478** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



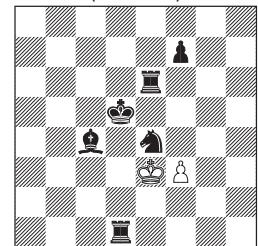
H#5 (3+4)

**H1479** Sébastien Luce  
C+ (France)



H#5 2sols (2+6)

**H1480** Niels Danstrup  
C+ (Denmark)



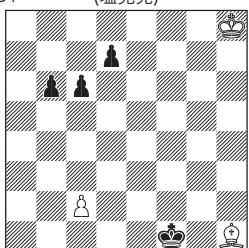
H#5 (2+6)

**H1481**

Ryo Shiomi

C+

(塩見亮)



H#6

(3+4)

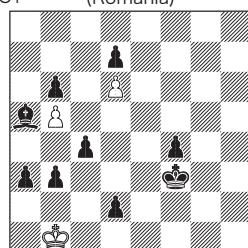
**H1482**

Paul Raican

C+

Ovidiu Craciun

(Romania)



H#6

(3+9)

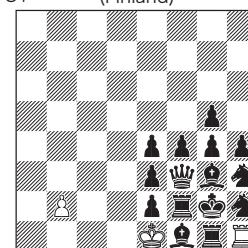
b) bPc4→bB

**H1483**

Marko Ylijoki

C+

(Finland)



H#6.5 2sols

(3+15)

## **Helpmates**

### **Helpmate Editor**

**Toshimasa Fujiwara [藤原俊雅]**

### **Judge 2024**

**To be announced**

- 今号は 21 題の作品発表です。
- 今回も小林敏樹さんと及川弘典さんから日本語で先に短評をいただきました。いつも本当にありがとうございます。106 号以降も、先に短評を送ってくださる方を募集しますので、メールか X の DM でご連絡ください。
- また現在のプロパラでは、従来の解答募集の代わりとなる短評募集も行っています。解答を見ていただいても構いませんので、作品に対する感想を送ってください。好きな作品だけで構いません。短評は翌号に掲載されます。

This issue has 21 compositions.  
HG means the comment of Hans Gruber, TF means the comment of Toshimasa Fujiwara. I welcome your comments on the published works!

---

### **H1463 (Elbaz)**

- 1.Sb5 c4+ 2.Kc6 Bxb5#  
1.Se6 Bb5 2.Sd4 c4#  
1.Be3 Bb3+ 2.Kd4 c3#  
1.Bd7 c3 2.Bc6 Bb3#

- 1 解目と 2 解目でペア、3 解目と 4

解目でペアという HOTF の構成をとる作品です。

● テーマは非常に簡単。白の手に着目すると、ペア同士で着手の順序が入れ替わっていますね。よくあるネタですが、2+2 の形で実現したのは初めて見たような気がします。もちろん私が見たことないというだけで、普通に考えて前例のある構成だろうとは思います。

及川：白の着手交換×2。上手い。

小林：白 P の 1、2 ステップで 4 解。セルフブロックでない 1.Sb5 の解が破綻だが、仕方がない。

● 1.Bd7 の解のみモデルメイトにならないというのが表面的な欠点です。私がそれ以上に気になったのは、最初の 2 解は黒 S のみで処理出来ているのに対し、2 ペア目は異なる黒 B を使っているところ。こういう細かい点も、Help では解のバランスとして見られるところです。

● さらに言えば、f3 と f5 の P が 1 ペアで動かないのも気になります。この部分については簡単に解決できるので、改良案を書いてみました。

HG : Two pairs of swapped white moves (with 0 or 1 king move each), that's nice. Unfortunately, the position is quite rigid.

TF : Exchange of moves x 2. My idea of reducing pieces is (a1K, e5P, f5P) → (f6K).

### **H1464 (Vasyuchko & Galma)**

- a) 1.Re4 fxe4+ 2.Ke5 Bxd6#  
b) 1.Bg4 fxg4 2.Ke6 Rxd6#

●黒駒の片方を P に取らせて、最後は d6 への着手で決める。まさにヘルプの基本手筋。

及川：同地点の着手で詰ます所が良いですね。

小林：白黒どちらも R/B が役割交換。でも手順は単調。

●見慣れた光景、いや、見飽きた光景というべきでしょうか。

HG : Analogous play in both phases without strategic depth. In a) the knight prevents the cook 1.Bf5+ K any.

TF : Exchange of functions and mates on the same square. It is one of basic ways to compose helpmates.

## H1465 (Cioflâncă)

1.Rf5 Sc8 2.Rd5 Qb6#

1.Qd5 Sc6 2.Kc4 Qb4#

1.Qe4 Sf5 2.Kd5 Qb5#

1.Kd6 Qe4 2.Qc7 Qd4#

1.Kd4 Sg6 2.Qc5 Qd3#

●この手の解探しは作者独自の世界。中でも本作は出色でしょう。というのも、白の Q, S、それから黒の K, Q に 1 手のダブりも無く 5 解を構成したのは奇跡的だからです。

及川：Kd6 ～と Rf5 ～の手順が好みでした。

小林：見つけにくいだけの 5 解かと思ったが、詰上りの K と Q の位置が全て異なるのは収穫か。手のダブりもない。

●ヘルプでは対照性や手の意味付けが重

視される傾向にありますが、このようなタイプでも良い作は評価してあげたいところです。

HG : The king is mated on five different squares - a remarkable task. Aesthetic demands are of secondary importance in such problems.

TF : I think it is miraculous that the author has constructed 5 solutions with no repeating moves, even though Even though White' s Q, S and Black' s K, Q move many times! In particular, the solution of 2...Qd4# is well made.

## H1466 (Ložek & Svitek)

a) 1.Se3 g4 2.Sf5 g5#

b) 1.Se5 Se3 2.Rg6 Sf5#

小林：黑白の S が同じ動きをするという趣向。もうひとつねり欲しい。

及川：色違いの S が同地点に着地。洒落ている。

●ここ最近作者が連作している、別陣営の同種駒が同じように動くというテーマでした。これを 2 手の 4 解 (2+2) か、あるいは 4 手の 2 解くらいで実現できないものでしょうか。

●余詰防止のために置かれた左側 3 枚は、この作意に見合った配置とは思えません。

HG : Same white and black knight moves, but each twin on its own is very simple.

TF : This is a theme that different

colored pieces move the same way.  
I look forward to the realization of  
this theme in 4 solutions (2+2).

### H1467 (Stepochkin)

1.cxd2 Se6+ 2.Ke3 Sg4#

1.Kxe5 Bh6 2.Kf6 Sd7#

1.Kxc5 Sd7+ 2.Kb4 Bxc3#

● この辺りから多少なりとも本格的なテーマが見られます。本作は cyclic Zilahi。

● 当然これだけでは 1 作を支えられません。そこで作者が与えた + a が、3/4 star-flight です。ただし、それによって舞台が分裂してしまい、Hans Gruber さんご指摘のような欠点が生まれています。創作って難しいですね。

小林：サイクリック Zilahi。Sc5/Se5/Bd2 の 3 枚の役割が循環している。

及川：wBd2・wSc5・wSe5 の 3 枚によるサイクル。お見事！

HG : A cycle that was bought with rough means and in which idle black pieces are to be complained about in two solutions each.

TF : It's interesting as it achieves cyclic Zilahi, 3/4 star-flight and three model mates. However, there are many compositions of this type, so I would like to see further bonuses.

### H1468 (Maeshima)

1.Sxe2 Rh3 2.Kg4 Sh6#

1.Bxe3 Bxc4 2.Ke4 Sd6#

1.Se4 Bh5 2.Sf6 Rxe5#

1.Be7 Sxe5 2.Bf6 Bg4#

Author : 2 × 2 Helpmate of the Future, but which solutions are paired? The answer is all the possible pairs! Solutions I and II have the same motif of capturing of a white piece attacking bK flight, while solutions III and IV have the same motif of dual avoidance of self-block on f6. Solutions I and III have the same black thematic piece (Knight), while solutions II and IV have the same black thematic piece (Bishop). Solutions I and IV have the same white thematic piece (Rook), while solutions II and III have the same black thematic piece (Bishop). In each pair, the thematic piece is captured in one solution and mates in the other solution, thus the matrix shows Zilahi.

● まず作者解説を読んでいただきました。要約すると、どの 2 解もペアになっている HOTF だということです。

● 私はこの作品を見た時に、1 解目と 2 解目が Zilahi で明快なワンペア、3 解目と 4 解目が黒の S, B のどちらを f6 に運ぶか (dual avoidance) のワンペアで HOTF だと捉えました。

及川 : bB・bS による初手駒取りの有無のペア手順。巧く構築されていますね。

● 及川さんのコメントは 1 解目と 3 解目、2 解目と 4 解目をペアと捉えているようにも思えます。そういう意味で作者の狙いは成功と言えるでしょう。

小林：なるほど。Zilahi と dual avoidance のブレンドですね。

● 実は 3 解目と 4 解目のペアには軽微な不一致があります。4 解目の W1 が R 着手なら完璧で、そこだけが惜しまれるところです。

● とは言え、H#2 の好作といって間違いないでしょう。作者は、海外でも通用する Help の作法をマスターした感があります。

HG : The theme of two pairs of analogous solutions is greatly clouded by the fact that 1.Bxe3 (but not 1.Nxe2) is also required as a block.

TF : Two solutions that show Zilahi and the other two solutions that show dual avoidance. It would have been perfect if W1 in the fourth solution had been Rook's move!

## H1469 (Dragoun)

1.Bxc4 Qa4 2.Be2 Qf4#

1.Rxf5 Qh7 2.Rf2 Qd3#

1.bxc5 Qa2 2.Ke4 Qe2#

1.Sxe6 Qa1 2.Kd4 Qg1#

Author : 2+2 solutions with diagonal/orthogonal analogy. In I and II, annihilation of white pawn, ambush, black selfblock and gate-opening for white queen; in III and IV, captures of white knight allowing play of the black king. Solo of the white queen.

● H#2 のトリを飾るのはヘルプの大

家である Michal Dragoun さんです。2023 年のこのコースの Judge も担当されています。本号の後ろのページに Award が掲載されることになると思うので、ぜひ読んでください。

● さて、本作の内容ですが、やはり HOTF です。はじめの 2 解は P 取りによって白 Q の道を開けてやる手順。もう 2 解は S を外すことで黒 K の行き先を作る手順。B 1 を駒取りで統一、さらに白の着手を Q のみで統一（着手地点にダブリは無い）と、ただの 2+2 で終わらない構成は流石の一語です。

及川 : HOTF ですね。wQ の通り道を開ける 2 手順が好み。

小林 : 2 解 × 2 の構成が実に巧み。流石にヘルプの名手だけあって、一味違う。

● 私は小林さんと同意見なのですが、Hans Gruber 氏は全く異なる見解を示しました。

Author : it was inspired by H1407 from PP 101 (when I started to study helpmates to prepare award of PP 2023).

HG : Again 2x2 solutions, but with a coarse construction. The play is colorless.

TF : It is beautifully unified HOTF. No repeating moves of the white Queen are also very technical. Mr. Hans Gruber's comment probably comes from the fact that White's move is only Queen, but I have a rather favorable impression of this fact.

## H1470 (Krampis)

- a)1...Bb7 2.Qxg3 Bd5 3.Qe3 Sf4#  
b)1...Rh4 2.Qxb5 Re4 3.Qc4 Sc5#

●黒 Q が 2 つの P を睨んでいて、いかにも初形です。期待通りの手順が出てきて pin-mate。ヘルプらしくはあるのですが類型的で、また a) で白 R を上に使う余地が無いのは気になるところです。b) には B を斜め上に動かす余地があるだけに。

及川：ピンメイトにするための Pelle move がいい感じ。

小林：セルフピンからの Pelle ムーブ。ツイン設定がやや残念な気がした。

●私もそう思います。「駒を動かしつつ、元その地点にいた駒を外す」というこのツイン設定は、1 枚変更のように表記できていますが実質的には 2 枚の変更ですかね。

HG : Two good analogous solutions. White abandons a battery, but Black activates the other one by self-pin of the queen. The second white move is trivial, but the second black move (Pelle move of the queen) is substantial.

TF : Nice Pelle moves for self-block. I am concerned that White Rook can't move to h4 in a).

## H1471 (Hudák)

- 1.Ra1 Ke4 2.Kc1 Kd3 3.Rb1 Se2#  
1.Sc3 Sg2 2.Se2 Bc3+ 3.Kd1 Se3#

●テーマよりも少ない駒数で作ることを優先している作者。

及川:bR の tempo move がアクセント。小林：白 K を活用する方の手順がなかなか見えなかった。この解では黒 R のテンポが入る。

●片方の解でテンポムーブが出てくるだけの小品でした。

HG : The solutions are not thematically connected. The pawn must be deplored.

TF : 1.Ra1 is a good move, but it would be better if the other solution also contains a tempo move.

## H1472 (Jones)

- a) 1.Sxd4 Kxd4 2.Bc1 Kc3 3.Se1 Bxe2#  
b) 1.c1=B Sf3 2.e1=B d5 3.g1=B+ Sd4#

●ツイン設定は 2 枚の黒 S を黒 P に変えてくださいというものです。

Author : I hope that the twinning isn't confusing. For part (b), the bSs at c2 & g2 become bPs. (Part [b] closely resembles a single-solution problem by Gyorgy Paros, to which I've added part [a].)

●作者コメントによると、b) は Help の第一人者である Gyorgy Paros の単解作にある手順で、Jones さんがそこに a) を加えたということのようです。

小林：d4 地点をいかに開放するか。B 成 3 枚の b) は面白いが、a) は平凡でつまらない。

及川：色違いのSが同地点に着地。bP 3枚がBに成る統一性も良く、逆王手で仕留める(b)の手順が見事。

●解答者はb)を絶賛。黒による3連続B成で、しかも最後は手待ちのプロモーションかつ逆王手にもなっているので確かに面白いです。まさに、昔なら単解で通用したような手順と言えるでしょう。

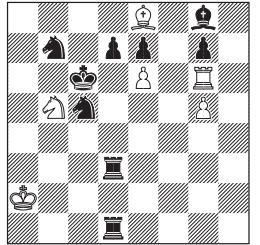
●さて、作者の主張はここにa)の解を加えたことにあるのだと思うのですが、このツイン設定を使ってまでa)を付け、作品価値が向上したのかは甚だ疑問です。

●小林さんから、Jonesさんによる単解作品の複数解化の例を教えていただきましたので、以下に示しておきます。これらは大変うまくいってます。

HG : The b) solution is much better than the a) solution.

TF : Three consecutive promotions to Bishop, and the last one is a tempo promotion! However, the fact that a) was added by using this twin setting was not praised by the solvers. I think it would be interesting attempt to incorporate another solution to the past single-line composition.

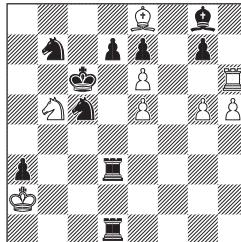
**cf.1** György Páros  
Chess Life & Review 1972 1st Pr



H#3 (6+9)

1.Bh7 exd7+ 2.Bxg6 d8=Q+ 3.Bxe8 Sa7#

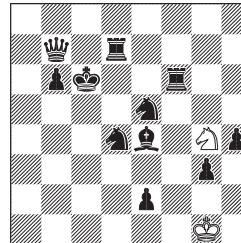
**cf.2** Christopher J. A. Jones  
(after György Páros)  
Original 2004



H#3 (8+10)  
b) Rh6→g6

a) 1.Sxe6 Bf7 2.d5 Bg6 3.Sec5 Be8#  
b) 1.Bh7 exd7+ 2.Bxg6 d8=Q+  
3.Bxe8 Sa7#

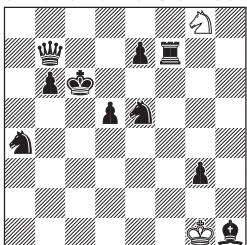
**cf.3** Hieronymus Fischer  
Deutsches Wochenschach 1913



H#5.5 (2+11)

1...Sxf6 2.Qa6 Sg4 3.Kb7 Sxe5  
4.Ka7 Sf3 5.Ba8 Sxd4 6.Rb7 Sc6#

**cf.4** Christopher J. A. Jones  
The Problemist 2013 5th Comm



H#5.5\*

(2+10)

- 1.Qb8 Sxe7+ 2.Kb7 Sxd5 3.Ka8 Sc3
- 4.Ra7 Sxa4 5.Bb7 Sxb6#
- 1...Sf6 2.Qa6 Sxd5 3.Kb7 Sxe7
- 4.Ka7 Sg6 5.Ba8 Sxe5 6.Rb7 Sc6#

### H1473 (Yuzyuk)

- 1.Kd3 dxc7 2.Kc2 cxb8=Q 3.Kd1 Qb1#
- 1.Kf3 hxg7 2.Kf2 g8=Q 3.Ke1 Qg1#
- 1.Kd5 e7 2.Kc6 e8=Q+ 3.Kb7 Qb5#
- 1.Kf5 Ke8 2.Kg6 f8=Q 3.Kh7 Qxg7#

●明らかに promotion の形で 4 解ですが、AUWではなく、Qへの同種成でした。異なる地点で成るのが主張点。

及川：star-flight と 4 枚の wp がそれぞれ Q に成って仕留める構成がマッチしている。

小林：4 枚の P が Q 成。やりたいことは分かるが、手順にもっと統一感があれば。

● 残念なポイントはいくつかあって、まず 1 つは 3...Qb5# の解のみモデルメイドになっていないところ。次に惜しくも extended star-flight になってしまいというところ。2.Kf2 が Kg2 であれば。

続いて、これは P が歩くような作品全般に言える問題ですが、双方の絡みに乏しい。最後に、star-flight テーマの作品の多くに言えることとして、1 解でしか動かない駒が多い。

Author : On Black' s first move - Star (bK), on White' s second move, the pawns are promoted to the queen.

HG : There exist a number of problems with 4 solutions with 3-move king walks. Often - as here - black pieces are idle in some of the solutions. Nice that each white pawn promotes, and that the promotions occur on 4 different squares.

TF : Very nice that promotions on different square. It is a pity that it' s not an extended star-flight (If 2.Kf2 were 2.Kg2!), and the solution of 3...Qb5# isn' t model mate.

### H1474 (Velikhhanov & Skripnik)

- a) 1.Qxf5+ Bxf5 2.Kxd2 Re4 3.Kxd3 Rd4#
- 1.Qxd6+ Rxd6 2.Kxc2 Bd5 3.Kxd3 Be4#
- b) 1.Sxd4 Sb1 2.Ke2 Bxf3+ 3.Kxd3 Se1#
- 1.Kxc2 Sxf3 2.Kc3 Sg1 3.Kxd4 Sxe2#

● R と B でバッテリーを作ってダブルチェックする a) は基本手筋です。b) は奇妙な手順ですが、白 R が消える順と、白の R & S が消える順ではあるので、

最低限の納得感はあります。

及川：スイッチバックを絡ませた両王手で仕留める(a)の手順に目が行くが、cyclic Zilahi になっているのか。

● cyclic Zilahi は私が全く気付かなかつた点。確かに言われてみれば、a) の 1 解目と b) の 2 つの解が R-S-S のサイクルになっています。ただ、普通 3 駒でのサイクルは 3 解で表現するものなので、強く主張できるポイントとは思えません。

小林：a) で、K がどちらの S を取るかも分岐になっているのはうまい。

● 2 解において黒 K は d3 で合流するので、どちらの S を取るか選択できるというわけですね。

● また小林さんからは、b) は 1.Kxc2 の解しか解けなかったとのコメントをいただきました。確かに、b) における 2 手順は (Hans Gruber 氏も "disharmony" と表現されているように)、対照性が無く解き辛いものです。ただ、a) の 2 解だけではオリジナリティに乏しいので 4 解にし、cyclic Zilahi の付加価値を取りにいった作者の気持ちも分からなくはないです。

HG : Great harmony between the two solutions in twin a), great disharmony between the two solutions in twin b).

TF : a) has nice contrast but typological, so the author added twin b). Thereby cyclic Zilahi theme was added to this composition. Is this a coincidence?

## H1475 (Wiehagen)

1.Ba3 2.Qb4 Rb8 3.Ke7 Rxb4 4.Kf8  
Rb8#

1.Ra8 2.Qb8 Bd6 3.Ke8 Bxb8 4.Kf8  
Bd6#

● 前問の a) でも見た、バッテリー作成 → スイッチバックで両王手のメイトという構成です。

及川：マグネットからのバッテリー構築、そして両王手で締める。良いですね。

小林：黒 Q のマグネットムーブは楽しいが、いかにもありそうな手順だ。

● いかにもありそなでの調査してみると、以下の前例が見つかりました。他にもあるかもしれません、この洗練度 (使用駒 9 枚) で新作たり得るかどうか？

HG : Two strategically deep and solutions in wonderful analogy. The bicoloured Bristol and the white Indian are connected through the critical square (b4, b8) to which the queen moves, then the white piece captures it. Wonderful construction - it is miraculous that the dozens of potential cooks could be controlled by only two pieces (Rc3, Sc6).

TF : This work has the following precedent. Progress has been seen in terms of economical setting.



1...Bh1 2.Qg2 Rg6 3.Kd5 Rxg2  
4.Kc6 Rg6#  
1...Rh6 2.Qg6+ Be4 3.Kd6 Bxg6  
4.Kc6 Be4#

#### **H1476 (Abdurahmanović & Klasinc)**

1.Bf3 Rh4 2.e5 Bg4 3.Kc4 d4 4.Bd5  
Be2#

●ヘルプを何作も見ていると段々感情は動かなくなってくるのですが、本作には久しぶりにショックを受けました。

●2手目までは自然に進行します。ここまででは、ああいつものIndianだな、としか思わないところです。続く3手目が驚愕の手。3...d4!!! 自らバッテリーをハーフバッテリー形に逆行させる鬼手です！

●白にはバッテリーを開く気がないのに、一体何のためにバッテリーを作ったのでしょうか？それは両王手のためではなく、c4 地点への白駒の利きを無くすためなのです。2...Bh3 の形式的な紛れがあるのは細かい配慮だと思います。P 突きのロジック自体はc5 を guard した

いというごく普通のものですが、それがバッテリーのラインに挟まる手になっているという表現の面白さ。この作者が単解で十分とするだけのこととはあります。

及川：白の3手目 d4 が絶妙手。素晴らしい構成。

小林：最終ダブルチェックにしないのは目新しい？ ただ、序の4手は他に手がないので…。

●本作に感銘を受けた私は、詰将棋にこのアイデアを転用して1作揃えました。他の作家に影響を与える作品を作れるのが真のcomposerですね。

Author : Creation of Indian battery in W1 and W2, which is interfered in W3.

HG : Super-original: The black bishop vacates a square that proves to be the critical square for a white Indian maneuver. But before the Indian battery can fire, White plays the paradox second interference of the white line so that the rook line is only indirectly used.

TF : I can't believe 3...d4!! Logic is normal, but the expression is extremely interesting! In fact, white creates a battery not for double checkmate, but to remove the guard of c4. Another masterpiece by prominent composers.

#### **H1477 (Mihajloski)**

1.Bh2 Ke7 2.Sg3 Kxf6 3.Kg2 Kg5  
4.Kh3 Sf4#  
1...d5 2.Bb8 d6 3.Bc7+ dxc7 4.Kg2

c8=Q 5.Kh1 Qh3#

- set と本手順で、B の左上 / 右下への動きの対比がメインテーマでしょうか。
- 初形で白 K の右下へのルートが完全にブロックされているため、白の動かせる駒は d4P くらいですが、1...d5 とすると set の最終手 Sf4 を R に取り返されてしまいます。これが本手順でセットプレイを再現できないロジック。本手順には B の tempo move も入って良い感じ。

及川：wP の動・不動。bB の動きの違いもいい感じ。

小林：set で d4P を使おうとして大苦戦。2 つの解の関連性という点で、これではどうかとも思う。

- 確かに、本手順で P が動かないのは残念なところです。

Author : Hesitation (bB), Promotion(Q, 1), Model mate × 2.

HG : A fine strategic solution is enhanced with a set-play that looks accidental - but together they form a nice pair.

TF : Is the main theme that Bishop moves to the upper left and lower right in the set and the actual play? These Bishop moves are a good contrast, and it's also preferable to include a tempo move in the actual.

#### H1478 (Pankratiev)

1.Rf5 Kc2 2.Bh6 Kd1 3.Ke3 Ke1  
4.Kf4 Kf2 5.Bg5 g3#

- テンポムーブだけの易作で、練習問題レベルですね。

及川：味のある bB の tempo move。

小林：黒 B のテンポはあるものの、基本手順。新作としては通用しないのだろうなあ。

HG : A trifle, but with a tempo move and an ideal-mate. This perfectly would have fitted to Eugene Albert's Ideal-Mate Review a couple of years ago.

TF : An easy H#5.

#### H1479 (Luce)

1.d2 Bxg4 2.Rg1 Kf4 3.Rh2 Ke3  
4.Sf2 Kxd2 5.Rhg2 Be2#  
1.g3 Bg4 2.Rh2 Kg6 3.Kg2 Bf3+  
4.Kh3 Kh5 5.Reg2 Bg4#

- 作者らしい、この小さなダイヤ型の初形が一番の見物。さらに手順もまずまずで、3.Rh2 の tempo move が入る 1 解目などなかなか上手くできています。2 解目は d3P と e4S が取り残される欠点こそありますが、解が限定されているだけで十分と言えるでしょう。

小林：この形からの 2 解限定は驚き。

5...Be2# の解では黒 R のテンポも入る。及川：2 手順とも白の初手は同地点着手で、ひとつは Kozhakin theme。bR 繰りも上手い。

- この場合、初手の同地点着手は減価事項だと思います。同一駒によるものなので(この点は Hans Gruber 氏からも指摘が入っています)。

Author : The first solution begins

by a black tempo move by d-pawn, then later in h2 by a Rook to allow self-blocks on f2, g2, g1 on the right time. In the second variation, Bishop switchback g4-f3-g4 and Kozhakin. Model mates. Ironically, if the beginning position represents a square on the tip, the final mating positions are two little black squares 2x2.

HG : Nice ornamental diagram position, but despite some common elements (for example, both rooks move to h2) the solutions have little in common. It is a pity that the 1st white move twice is 1.- Bg4 (once capturing). The combination of mates (one ideal, one model) looks like an accidental spin-off.

TF : The discovery of this position is praiseworthy! The only drawback is that d3P and e4S do not work in the second solution, but this beautiful initial position fully compensates for it.

#### **H1480 (Danstrup)**

1.f5 Kf4 2.Sf6 Kg3 3.Ke5 Kf2 4.Rdd6  
Ke3 5.Bd5 f4#

● テーマは明らか。白KのRundlaufです。黒はただK周りを囲んでいくだけなので、ちょっと彩に乏しいですね。

小林：黒が着々とKの周りをブロックしている間に白Kの一回転。ヘルプになじみのない人が、このような易しく楽

しい作品を解いて面白いと思ってくれると良いのだが。

及川：wKの一回転と Kozhakin theme の融合。楽しかった。

●私の感覚では、本作はまだスケッチの段階。ここからどのように肉付けしていくかが創作だと思うのですが。

Author : White has only one more piece besides the King – a Minimal Problem. White's King Makes a rundlauf Around This Piece (Ke3-f4-g3-f2-e3). White's first and last moves goes to the same square (f4). There is Ideal mate. Black has 6 pieces. Since it is a different piece that moves every time in the 5 moves, there is only 1 static piece.

HG : The "bored" white king plays a squared roundabout while Black's pieces come running.

TF : Nice Rundlauf with a minimum number of white pieces.

#### **H1481 (Shiomi)**

Ke2 c4 2.Kd3 c5 3.Kc4 cxb6 4.c5  
Ba8 5.Kb5 b7 6.Kc6 b8=Q#

● 101号より本誌Eコースの担当になつた塩見さんから投稿をいただきました。

及川 : Excelsior と wB の corner-to-corner。爽やかな手順。

● 2段目にいるPが8段目まで歩いてPromotionする、これをプロブレムの世界では Excelsior のテーマと呼んでいます。そこにBの最遠移動を加えて盤上7枚で纏めたのが作者の腕。

小林：延々と考えて、Ba8！に気付いた時は感激した。無駄駒もなく、実に素晴らしい手順。

作者：シンプルなので類作ありかもしれませんか…。

●作者の心配に小林さんが応えてくれましたよ！

小林：ある詰上りだけど、同一作はないのかなあと思ってDBでサーチしてみました。ちょっと調べた限りでは、同一図はなく、同じような手順の作品はありました。でも本作の仕上がりが圧倒的に優れているように思えます。

- ・白PのExcelsior
- ・白Bのコーナー to コーナー
- ・interplayがあること (4.c5 Ba8の部分とか5...b7 6.Kc6のあたり)
- ・先例のKluver作のように黒駒でb7をふさいでいない
- ・ほかの詰め方を想定してしまう初形なので、意外性がある

●小林さんに教えていただいた先例から2作を以下に引用しておきますので、小林さんのコメントと合わせて、先例と比較した時に塙見作がいかに優れているかを各自ご研究ください。

●そして最後に、異なる地点でのQ成で2解を表現したZlatko Mihajloski作を。さすがに長編ヘルプの名手だけあって、これはこれで見事なものです。

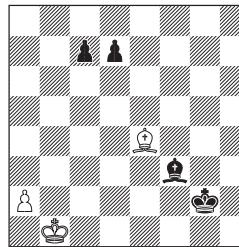
●色々と紹介してきましたが、名手の作品と比較されるレベルの作品を作った塙見さんの創作力は素晴らしいと思います。次作にも期待！

HG:The well-known ambush (bishop behind the pawn which is prepared to promote) with the promoted

queen guarding squares (not checking). Here the theme is shown in a nice setting, with the long move h1-a8 and with good economy.

TF : Compared to the work of Hans Klüver and Fritz Loepert, this work is superior in terms of economy. It's probably one of the best achievements on this kind of procedure.

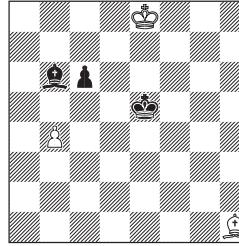
cf.6 Hans Klüver  
Die Schwalbe 1978



H#6 (3+4)

1.c5 Ba8 2.Bb7 a4 3.Kf3 a5 4.Ke4 a6 5.Kd5 axb7 6.Kc6 b8=Q#

cf.7 Fritz Loepert  
80 Mate 1982

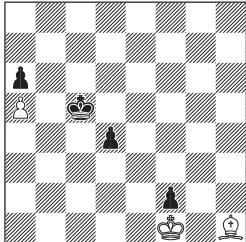


H#4 (3+3)  
b) Pb4→c5

a) 1.Kd6 b5 2.Kc7 bxc6 3.Kb8 Kd7 4.Ba7 c7#

- b) 1.Ke6 cxb6 2.c5 Ba8 3.Kd6 b7  
4.Kc6 b8=Q#

**cf.8** Zlatko Mihajloski  
Springaren 2022



H#6 2sols (3+4)

- 1.Kd6 Bc6 2.Ke5 Bb5 3.axb5 a6  
4.Kf4 a7 5.Kg3 a8=Q 6.Kh2 Qg2#  
1.Kb5 Ke2 2.f1=R Bb7 3.Rf6 Bc8  
4.Rb6 axb6 5.a5 b7 6.Ka6 b8=Q#

### **H1482 (Raican & Craciun)**

- a) 1.d1=S Kc1 2.Sc3 Kd2 3.Sd5+  
Kd1 4.Se7 dxe7 5.Be1 e8=Q 6.Bg3  
Qe2#  
b) 1.Bd5 Ka1 2.Bc6 bxc6 3.dxc6 d7  
4.Ke2 d8=Q 5.Kd1 Qd3 6.Kc1 Qb1#

● a) では白 K を黒 K に近づけますが、一旦 d2 に動いて逆王手を喰らってから d1 に下がらなければならないというじれったさが良いです。逆に b) では初手 Ka1 と動いて、これで本当に詰むのか不安になりますが、a) より 1 手早く Q が作れるので Qb1# で詰みに至ります。こちらの解には Hans Gruber さんもビックリ。

小林：詰上りが見えずに手こずった。よく 2 解にしました、という感想。

及川：wPd6 が成る過程の違い。どちらの手順も良いですね。

●この手の作品で、どちらの手順も良く出来ているというのは珍しいですね。

●初手の白 K の左右移動、同じ P による異なる地点での Q 成と、対比的な部分もあって良作だと感じました。

HG : A puzzle with entertaining twinning and a surprising mate Qb1.

TF : It's a successful work with contrasting parts such as W1 and promoting to Queen at different squares!

### **H1483 (Ylijoki)**

- 1...Rxf1+ 2.Sxg1 b3 3.h3 b4 4.Bh4  
b5 5.Kg3 b6 6.Qg2 b7 7.f3 b8Q/B#  
1...Rxh2+ 2.Bxh2 b4 3.g3 b5 4.Qh5  
b6 5.Kf3 b7 6.Kg4 b8=Q 7.Rf3 Qc8#

●右下の黒い塊が目を引きます。黒駒が集まり過ぎて動きが不自由なため、このままでは詰み形を作れません。h1R を使って塊をほぐします。ここで R を取るか S を取るかが対比ポイントその 1 です。続いて、P がダブルステップするかシングルステップするかという、同経路ながら速度の異なる 2 種類の excelsior。これが対比ポイントその 2 です。

及川：左辺での wP の tempo move に右辺でのブロックでの駒の入れ替えと、パズル色の強い作品。面白かったです。

小林：素朴な発想だけど、白の 1 手目が異なるようにして作品化した意欲は買います。どんなアイデアでも作品として

完成させることは偉大だ。

- 配置・手順ともにキャッチャーで、Hans Gruberさんのコメントの通り、“remarkable”な作品だと思います。
- 今号のトリを飾るにふさわしい好作でした。

HG : A tricky marshalling yard. It's nice that the two introductory rook sacrifices are followed by the pawn's single and double step respectively. One would like to lament the promotion dual a little, but such a long problem with two solutions out of one cage is certainly remarkable.

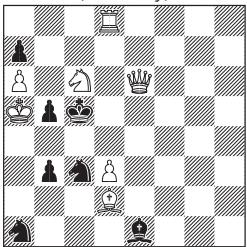
TF : W1 and excelsior of different speeds are well contrasted in the two solutions, and the initial form is also impressive. A splendid long helpmate!

#### [ 総評 ]

小林：1474 の解一つが分からなかったのは悔しいですが、良い作品が多く、解く価値のある選題でした。えらい時間かけましたが、楽しかったです。

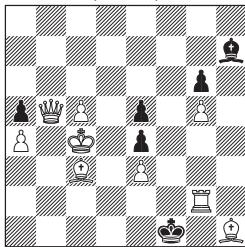
- 小林さんに前例の調査をしていただいたことで、いつも以上に有意義な結果稿にすることができました。ありがとうございました。

**S316** Gunter Jordan  
C+ (Germany)



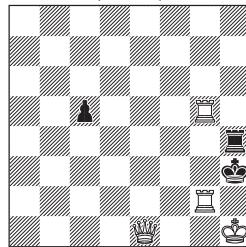
S#2 (7+7)

**S317** Anatoly Stepochkin  
C+ (Russia)



S#11 (9+6)

**S318** Aleksandr Pankratiev  
C+ (Russia)



S#17 (4+3)

## ***Selfmates***

### **Selfmate Editor**

**Hiroaki Maeshima [前嶋啓彰]**

### **2024-26 Judge**

**Sven Trommler (Germany)**

☆今号は3題の出題。

☆今号から新しいジャッジのサイクルが開始します。2024年-2026年の3年間の予定で、ジャッジはドイツのSven Trommlerさんにお願いしています。

☆1月に開かれた20th International Solving Contest (ISC)に今年も参加しました。午前はなかなか調子が良かったのですが、午後の問題に苦しみ結果は19/60点。次こそは20点を超えていたですね。

☆ISCからチェスプロブレムに興味を持たれた方にも本欄を楽しんでいただけよう、今号はなるべく解説を多めに付与します。

☆短評をくださる方を募集しています。プロブレムを見て思ったこと、感じたこと等あればProblem Paradiseホームページのフォームよりお送りください。

☆The judge of the 2024-2026 cycle is the renowned composer and judge, Herr Sven Trommler from Germany. We are highly grateful for his accepting the responsibility.

☆Please send me comments for the problems via the form (<https://forms.gle/LuPr6hd65SYZvCfR7>) on Problem Paradise's homepage! Any comments are welcome.

☆ The waiting list is almost empty, so please send me your original!

---

### **S316 (Jordan)**

1.S~? (2.Qb6+ axb6#)

1... Sa4(?) 2.Bb4+ Lxb4#, but  
1...Sd5!

1.Sd4! (2.Qb6+ axb6#)

1...Sa4 2.Bb4+ Bxb4#

1...Sd5(!) 2.Sxb3+ Sxb3#

☆セルフメイトは「白が自分のキングがメイトされるように黒を強制し、黒はそれに対して抵抗する」という設定です。この作品はセルフメイトがどのようなものかを知るのに最適ですので、詳細に見ていきましょう。

☆白は例えば1.Qd6#とすると黒キングをメイトにできますが、それではセルフメイトを解いたことにはなりません。セルフメイトは、白が自分のキングをメイトされるように指さないといけないのです。

☆かといって、例えば1.Ka4??のように指すのもいけません。チェスのルールには従わないとならないのです。

☆さらに、黒は白キングをメイトすることに協力してくれません。1.Qxb3? Sxb3#?は確かにメイトですが、黒はそのような手は指しません。

☆さて、それではどうすればよいのかを考えます。そのため、まずは白Sc6を盤上から消してみましょう。そうすると、次に白は2.Qb6+とできます。こ

の手に対して、黒は 2...axb6 と取るしかありませんが、その手で白 K はメイトになっています！これで目的達成。

☆黒はそれに抵抗します。それには、2 手目の Qb6+ をポーン以外で取れるようになればよいので、b6 に駒を利かせることを考えます。しかし、1...Sa4(?) では 2.Bb4+ とされ、今度は 2...Bxb4 と取るしかなくそれがメイトになります。

☆よって、b6 と b4 に利かせる 1...Sd5! が好防。

☆白の初手は、Sc6 を適当に動かす手 (random move) ではいけないことがわかりました。それではどこに動かすのか？ 1...Sd5 とされても白に継続手段がある場所があるのか？

☆解は 1.Sd4! です (threat は同じ)。これに対して 1...Sd5 すると、この S が b3 への効きを遮ってしまっているため、2.Sxb3+ Sxb3# とメイトにできるようになっています。

### S317 (Stepochkin)

\* 1...Bg8 #  
1.Rb2 Kg1 2.Rb1+ Kf2 3.Qb2+ Kxe3  
4.Qc1+ Ke2 5.Qf1+ Ke3 6.Bd2+  
Kxd2 7.Qe1+ Kc2 8.Rc1+ Kb2  
9.Qd2+ Ka3 10.Rc3+ Kxa4 11.Qe3  
Bg8#

☆ Short Variation は除いています。  
☆白がパスすれば 1 手詰。しかし適切なパスがありません。これもセルフメイトに頻出の手筋であり、このテーマを集めた同名の本より Fata Morgana と呼

ばれています。

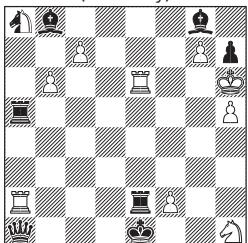
☆黒キングを大きく a4 まで追って黒をツーケツワクに追い込み、11...Bg8# を強制します。

### S318 (Pankratiev)

1.Qe6+ Rg4 2.Rxc5 Kh4 3.Rh2+ Kg3 4.Qb3+ Kf4 5.Rf2+ Ke4 6.Qd5+ Ke3 7.Qd2+ Ke4 8.Re2+ Kf3 9.Re3+ Kf4 10.Rd3+ Ke4 11.Rd4+ Kf3 12.Qd3+ Kf2 13.Rc2+Ke1 14.Re2+ Kf1 15.Rh2+ Ke1 16.Qe3+ Kf1 17.Qg1+ Rxg1#

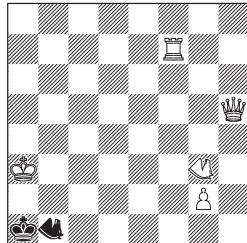
☆今度は S317 と異なり、黒の駒に自由度が大きくなっています。長手数のセルフメイトでこのような場合はチェックの連続になることが多いです。

**F1483** Armin Geister  
C+ Daniel Papack  
(Germany)



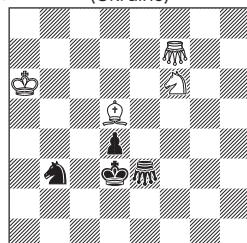
S#2 (9+7+1)  
Neutral Knight a8  
Mars Circe

**F1484** Torsten Linß  
C+ (Germany)



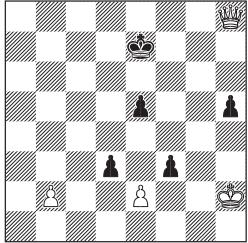
R#43 (5+2)  
Bucephale = 4:3 + 5:0 Leaper b1 g3

**F1485** Mykola Vasyuchko  
C+ Mykhailo Galma  
(Ukraine)



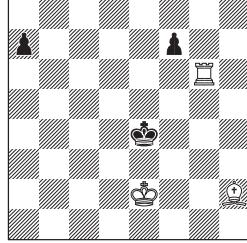
H#2 (4+4)  
b) wKf1  
Grasshopper e3, f7

**F1486** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



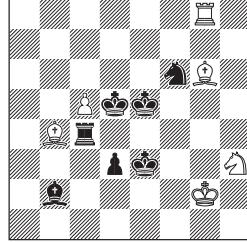
H#2 4 Sols (4+5)  
Transmuted Kings

**F1487** Eligiusz Zimmer  
C+ (Poland)



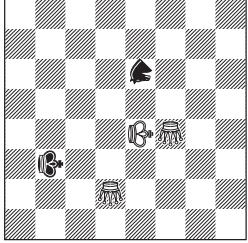
H#3 (3+3)  
b) H=3

**F1488** Paul Răican  
C+ (Romania)



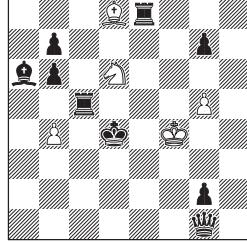
H#3.5 (6+7)  
b) wSh3→f8  
Rex Multiplex

**F1489** Stephan Dietrich  
C+ (Germany)



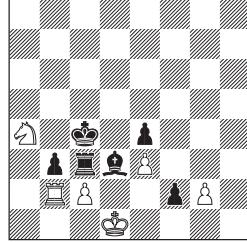
H#4 2 Sols (3+2)  
Poseidon b3 e4  
Grasshopper d2 f4  
Nightrider Hopper e6

**F1490** Nikola Petković  
C+ (Serbia)



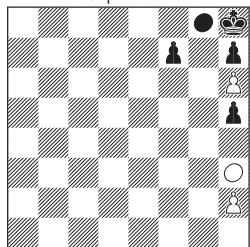
HS#4.5 2 Sols (5+9)

**F1491** Mihaiu Cioflâncă  
C+ (Romania)



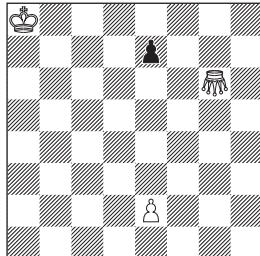
HS#4.5 2 Sols (6+6)

**F1492** Sébastien Luce  
(France)  
C+ Respirations



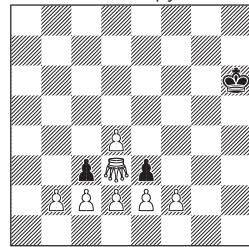
H=12.5 (3+5)  
Leaper(0,0) g8 h3

**F1493** Sébastien Luce  
(France)



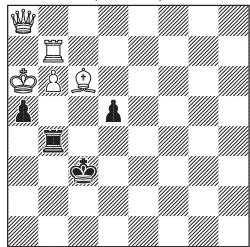
HS==30 (3+1)  
Grasshopper g6  
Circe

**F1494 C+** Sébastien Luce  
(France)  
Du haut de ces pyramides



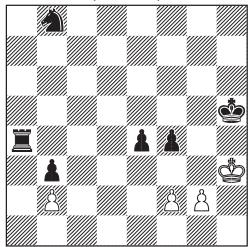
ser#16 2 Sols (7+3)  
Grasshopper d3  
ABC Einstein

**F1495** Jean-Francois Carf  
(France)



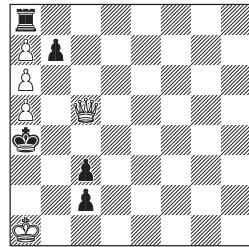
SS#10 (5+4)

**F1496** Pascale Piet  
(France)



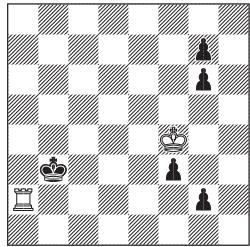
SS#16 (4+6)

**F1497** Rauf Aliovsazdade  
(USA)



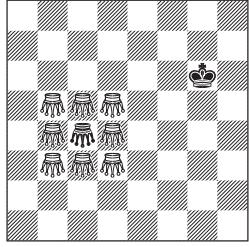
SHS#3 (5+5)  
b) wQc5→c8

**F1498** Ľuboš Kekely  
(Slovakia)



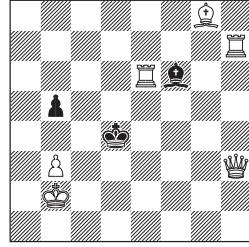
SH=13 (2+5)  
Checkless Chess

**F1499** Sébastien Luce  
(France)



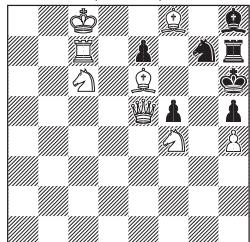
1->ser-=17 (8+1)  
(8+1) Grashopper  
ABC

**F1500** Jean-Francois Carf  
(France)



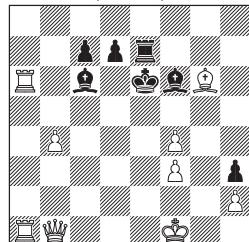
PSS#7 (6+3)

**F1501** Jean Carf  
C+ (France)



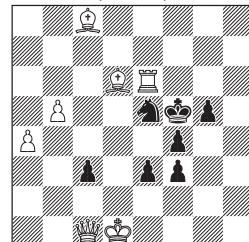
PSS#7 (8+7)

**F1502** Jean-Francois Carf  
C+ (France)



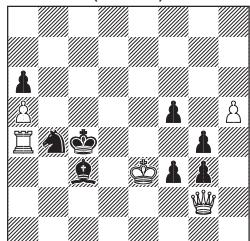
PSS#7 (9+7)

**F1503** Jean-Francois Carf  
C+ (France)



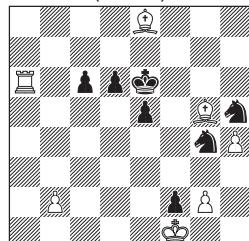
PSS#8 (7+7)

**F1504** Jean-Francois Carf  
C+ (France)



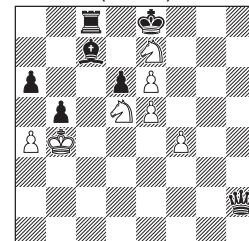
PSS#9 (5+8)

**F1505** Jean Carf  
C+ (France)



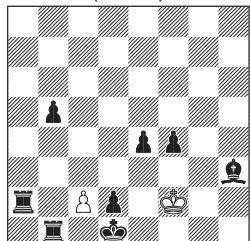
PSS#9 (7+7)

**F1506** Jean-Francois Carf  
C+ (France)



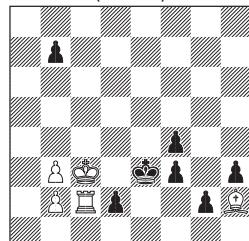
PSS#10 (7+7)

**F1507** Pascale Piet  
C+ (France)



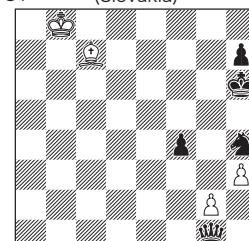
PSS#13 (2+8)

**F1508** Pascale Piet  
C+ (France)



PSS#13 (5+7)

**F1509** Ľuboš Kekely  
C+ (Slovakia)



PSS#14 (4+5)

## **Fairies**

**Fairy Editor**

**Vlaicu Crisan (Romania)**

**Judge 2024**

**Juraj Lörinc (Slovakia)**

Welcome to new composer Rauf Aliovsadzade (USA) and many thanks to Juraj Lörinc (Slovakia) for accepting to judge our fairy informal tournament for 2024. This issue we reached a significant milestone for our beloved fairy column: the original with number 1500! And, of course, we don't want to stop here.

Thanks to our contributors we are able to present 27 originals in our first issue.

We start with **F1483** – an exquisite selfmate from the German duo. The theme baffled me: it's a kind of clash of rebirth MarsCirce specific. In case you are wondering why wPg7 can't play on g8 and parry the mates: bBf8 pins the wP! **F1484** is a neat reflex miniature from Torsten, in which 4 moves are repeated in order to create a proper mating net for the wK.

From the five helpmates, the novelty in our pages is the Rex Multiplex condition from **F1488**: all Kings must be mated at the same time. In **F1489** Stephan continues his exploration of Poseidon

properties in an appealing light setting.

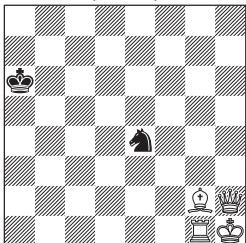
We have two helpselfmates this time. Nikola's **F1490** doubles an original motif which hasn't been shown before. I liked the keys on the same field from **F1491** and the tricky solutions, which might have caught many solvers off-guard.

As usual, Sébastien's compositions display lots of imagination. In **F1492** we can admire some Leaper00 in unexpected action. The Wenigsteiner **F1493** is a task which beats the previous world record by a whisker. Who will raise the gauntlet?

Are you ready for the serial play? According to Winchloe implementation, when fairy pieces are present on the board they are automatically included in the Einstein transformation chain. Not surprisingly, Popeye has an entirely different view on this topic. ☺ In **F1494** a non-capturing Pawn is transformed into a Grasshopper. The content of the remaining serial problems is competently described by their authors in the comments.

I also received the following improved version, which should be judged together with the originals from 2023:

**F1447v.** Anatoly Stepochkin  
(Russia)



(\*) R#4  
b) bKc5

(4+2)

- a) (\*) 1...Sf2 #  
1.Ra1+ Kb7! 2.Rc1! Ka8! 3.Rb1! Ka7  
4.Rg1 Sf2#  
b) (\*) 1...Sf2 #  
1.Qe5+ Kc6! 2.Qb8! Kd5! 3.Qc7!  
Ke6(Kd4) 4.Qh2 Sf2#

In these pages, our fairy aficionados may enjoy the Shatranj article kindly sent by L'uboš Kekely.

Please help me to keep the same high rate of originals, both quantitatively and qualitatively. I also urge the Japanese readers to submit their fairy compositions – in this way I can make sure at least they are also reading this column. Thank you very much!

- 1.Rd2? Qxd2! 2.Sg3+ Bxe6+  
3.nSxd2! or 2.Sxd2+?! Bxe6 3.Kg5!  
1.Rb2! [2.Sg3+ Bxe6#]  
1...Rd2 2.Sxd2+ Bxe6#  
1...Ra3 2.Sxa3+ Bxe6#

Authors: Specific Mars Circe idea with neutral piece and thematic tries.

#### **F1484 (Linß)**

- 1.Qf3 BU~ 2.Qf1+ BUb1 3.Qf6+  
BUe5 4.BUc6 Kb1 5.Qf5+ Ka1  
6.Qf1+ BUb1 7.Qf6+ BUe5 8.g4  
... 12.g5 ... 16.g6 ... 20.g7 ...  
24.g8=BU ... 28.BUgg3 ... 32.BUb3  
... 36.BUe7 ... 40.BUa4 Kb1  
41.Qf1+ Kc2 42.Rf2+ Kc3 43.Ra2  
BUa8#  
(1.Qf5? BUf4!, 1.Qb5/Qe2? BU~!  
2.Qb2#)

Author: Repeated tempo gain maneuver.

#### **F1485 (Vasyuchko & Galma)**

- a) 1.Gc5 Be4+ 2.Kc4 Sd5#  
b) 1.Sa1 Gf5 2.Sc2 Se4#

Authors: Ideal echo mates.

#### **F1483 (Geister & Papack)**

- 1.Ra3? Bxa3! 2.Sg3+ Bxe6+  
3.nSxa3! or 2.Sxa3+?! Bxe6 3.g8!

#### **F1486 (Kekely)**

- 1.Kd6 Qh6+ 2.Kd4 e3#  
1.Ke6 Qf6+ 2.Kg4 exf3#

1.Kf7 Qh7+ 2.Kc4 exd3#  
1.h4 Qxh4+ 2.Kc5 b4#

Author: Meredith. Analogies. 4 pawn mates.

#### F1487 (Zimmer)

a) 1.Kf5 Rh6 2.Kg5 Kf3 3.f5 Bf4#  
b) 1.f5 Ra6 2.f4 Bxf4 3.Kf5 Kf3=

#### F1488 (Răican)

a) 1...Be8 2.Kee6 Rg5+ 3.Be5 Bc3  
4.Kee4 Rxe5#  
b) 1...Rh8 2.Re4 Rh4 3.Kdd4 Sh7  
4.Sd5 Rxe4#

#### F1489 (Dietrich)

1.POa3 POd4 2.NHc2 POc3 3.POa2  
POb2 4.POb1+ POa1#  
1.POb4 Ga5 2.POc5 Gd4 3.NHa4  
POd3 4.POb4 POc4#

#### F1490 (Petković)

1...Bd3 2.Sf7 Rc4 3.Se5 Rf8+ 4.Bf6  
Qf2+ 5.Sf3++ Kd5#  
1...Bc4 2.b5 Rxb5 3.Be7 Kc5 4.Ke5  
Qe3+ 5.Se4++ Kc6#

Author: White forces mate by double check.

#### F1491 (Cioflâncă)

1...f1=S 2.cxd3+ Kxd3 3.Re2 Sd2  
4.Re1 Sc4 5.Sb2+ Sxb2#  
1...Bf1 2.cxb3+ Kd3 3.Sc5+ Kxe3  
4.Se6 Bd3 5.Re2+ Bxe2#

#### F1492 (Luce)

1...L00h3 2.f5 L00h3 3.f4 L00h3  
4.f3 L00h3 5.f2 L00h3 6.f1=S L00h3  
7.Sg3 hxg3  
8.L00g8 g4 9.L00g8 g5 10.L00)g8  
g6 11.L00g8 gxh7 12.L00g8 hxg8=S  
13.h4 Sf6=

Author: "Respirations" by the leapers (0,0) white and black. First, from the white Leaper h3, waiting for the sacrifice of black Knight of promotion on g3 after the Excelsior of the f-Pawn. Then respiration of the black Leaper g8, waiting for his own capture by the white Pawn which also realizes an Excelsior to Knight. An ultimate "tempo move" by Pawn h3 allows white to stalemate.

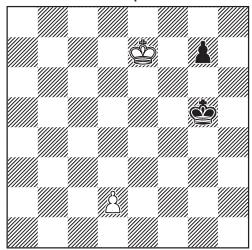
#### F1493 (Luce)

1.Kb8 e6 2.Gd6 e5 3.Gf4 exf4(Gf8)  
4.Ga8 f3 5.exf3(f7) f6 6.Gc8 f5  
7.Gg4 fxg4(Gg8) 8.Ga8 g3 9.Kc7  
g2 10.Gxg2(g7) g6 11.Kd6 g5  
12.Ke5 g4 13.Kf4 gxf3(f2) 14.Kg3  
fxg2(Gg8) 15.Gxg2(g7) g5 16.Ge2  
g4 17.Kxg4(g7) g5 18.Kf5 g4  
19.Gh5 g3 20.fxg3(g7) g6+ 21.Ke5  
gxh5(Gh8) 22.Gd4 h4 23.gxh4(h7)

h6 24.Kf4 h5 25.Gg4 hxg4(Gg8)  
 26.h5 g3 27.Kxg3(g7) g6 28.Kg2  
 gxh5(h2) 29.Gg1 h4 30.Kh1 h3==

Author: After a first unexpected King move, captures and rebirths follow one another (14 total) bringing the final picture where black Pawn is forced to incarcerate white King. Before reaching h1, white King executes two Rundlaufs going through e5 and g3. The Grasshopper goes through two times by a8, g4 and g8. And black Pawn goes through two times by g2. The problem was tested with "no promotions" which is not annoying, as there is only one existing final picture including the presence of a white Pawn and a black Pawn. It is the longest help-self in four pieces. Previous length record was the following with three conditions:

**2146 C+** Franz Pachl  
 (Germany)  
 4th Prize Gaudium (238 March 2021)



hs#29 (2+2)  
 Maximum  
 White Maximum  
 Köko

1.Kf8 Kf6 2.Ke7+ Ke6 3.Kd6 Kd5  
 4.d4+ Ke6 5.Ke7 Kd5 6.Kf8 Kc4 7.d5  
 Kc5 8.d6 Kc6 9.Ke7 Kd5 10.Kf8 Ke6  
 11.d7 Kd6 12.Kg8 Ke7 13.Kh7 Kf6  
 14.Kg8 g5 15.Kf7+ Kg7 16.Ke8 Kh6  
 17.d8=S Kg6 18.Sf7 Kf5 19.Se5 Ke6  
 20.Sg6 Kd7 21.Sf4 g4 22.Sh3 g3  
 23.Sf2 g2 24.Sh1 g1=R 25.Sf2 Rg3  
 26.Sh3 Ke7 27.Sf4 Rg5 28.Sh5 Kf8  
 29.Sf6 Re5#

### F1494 (Luce)

1.bxc3=S 2.Sd1=P 3.c3=G 4.Ge5  
 5.dxe3=S 6.d2=G 7.Gf4 8.Gd5  
 9.Gf5 10.d5=G 11.Sd1=P 12.d3=G  
 13.Gg6 14.e3=G 15.Gg1 16.Gg5#  
 1.b4=G 2.Ge4 3.dxc3=S 4.Sd5=P  
 5.c4=G 6.Ge6 7.Gf5 8.d6=G  
 9.d5=G 10.Gg5 11.Gf6 12.Ge7  
 13.Gg4 14.f3=G 15.Gd3 16.Gg6#

Author: Du haut de ces pyramides,  
 quarante siècles nous contemplent  
 was a famous word of Napoleon the  
 first. Here, the destruction of the  
 Pyramid leads to diagonal or lateral  
 mate by anti-battery.

### F1495 (Carf)

1.Rd7 2.b7 3.b8=R 4.Rxb4 5.Kb5  
 6.Ka4 7.Ka3 8.Ba4 9.Qxd5 10.Qa2  
 axb4#

Author: Meredith. Minor promotion.  
 wK walk. Zugzwang. Model mate.

**F1496 (Piet)**

1.f3 2.fxe4 3.e5 4.e6 5.e7 6.e8=R  
7.Rxb8 8.Rxb3 9.Rg3 10.b4 11.b5  
12.b6 13.b7 14.b8=Q 15.Qxf4  
16.Qh4+ Rxh4#

Author: Meredith. Slow Excelsior with minor promotion. Clearing of the wR. New Excelsior.

**F1497 (Aliovsadzade)**

- a) 1.Rxa7 2.Rxa6 3.Rxa5 & 1.Qb4+ Kxb4#
- b) 1.Kxa5 2.Kxa6 3.Kxa7 & 1.Qxb7+ Kxb7#

Author: Zalokotsky theme: In one phase one piece visits in succession at least three squares, while in another phase another piece of the same color visits the same three squares also in succession, but in opposite order.

**F1498 (Kekely)**

1.Kc4 2.Kd5 3.Ke6 4.Kf7 5.Kg8  
6.Kh7 7.Kh6 8.Kh5 9.Kh4 10.Kh3  
11.Kh2 12.Kh1 13.g1=S Rf2=

Author: Miniature. Minimal. Minor promotion.

**F1499 (Luce)**

1.Gc2 & 1.Gd1 2.Gbd6 3.Ge2  
4.G3e5 5.Ge7 6.Gb3 7.Ge3 8.Gh7  
9.Gf2 10.Gd7 11.Gf4 12.Gf7 13.Gb2  
14.Gf6 15.Gg5 16.Gg7 17.Gf5=

Author: Où vas-tu petite Sauterelle noire? Black Grasshopper has eight choices on the first move. Paradoxically c2, on the diagonal of black King is the only square to allow stalemate after seventeen moves by white Grasshoppers.

**F1500 (Carf)**

1.Ka3 2.Kb4 3.Ka5 4.Rd7+ Kc5  
5.Ra6 6.Qc3+ Bxc3+ 7.b4+ Bxb4#

Author: Meredith. wK walk. Model mate.

**F1501 (Carf)**

1.Sd8 2.Rc6 3.Qb8 4.Kc7 5.Bc8+ e6  
6.Bc5 7.Bb6 Se8#

Author: Line opening. Zugzwang.

**F1502 (Carf)**

1.Qf5+ Kd6 2.Rd1+ Bd4 3.Qf8  
4.Be4 5.f5 6.f4 7.Bg2 hxg2#

**F1503 (Carf)**

1.Kc2 2.Kxc3 3.Kb4 4.Ka5 5.Bb4  
6.Qc5 7.Ra6+ Ke4 8.Qc4+ Sxc4#

Author: wK walk. Selfblock of wB and wR. Unpin of bS. Model mate.

### **F1504 (Carf)**

1.h6 2.h7 3.h8=S 4.Sg6 5.Sf4 6.Sd3  
7.Qa2+ Kb5 8.Ra3 9.Qd5+ Sxd5#

Author: Minor promotion. Pin. Model mate.

### **F1505 (Carf)**

1.b4 2.b5 3.bxc6 4.c7 5.c8=S  
6.Rxd6+ Kf5 7.Se7+ Ke4 8.Sf5  
9.Sg3+ Sxg3#

Author: Excelsior. Minor promotion.

### **F1506 (Carf)**

1.f5 2.f6 3.Sf5 4.e7 5.e6 6.Sxc7+  
Rxc7 7.Ka5 8.Kb6 9.a5 10.Sxd6+  
Qxd6#

Author: Precise move order.

### **F1507 (Piet)**

1.c4 2.c5 3.c6 4.c7 5.c8=Q 6.Qxh3  
7.Qf1+ Kc2 8.Qxb5 9.Ke2 10.Qc4+  
Kb2 11.Kxd2 12.Ke2 13.Qc3+  
Kxc3#

Author: Meredith. White Excelsior.  
Clearing of the line. Mate from  
battery.

### **F1508 (Piet)**

1.Rc1 2.Kc2 3.Kd1 4.Rc7 5.Rxb7  
6.Rh7 7.Rxh3 8.Rg3 9.Rxg2 10.Rf2  
11.Bg1  
12.Re2++ Kd3 13.Bf2 fxe2#

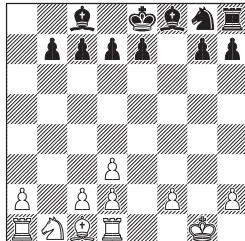
Author: Clearing of the field c2 by  
the white Rook for the white King.  
Walk of the white King to open c  
file. Walk of the white Rook to clear  
b7, h3, g2 and go to f2. Battery,  
zugzwang, model mate.

### **F1509 (Kekely)**

1.g3 2.gxf4 3.f5 4.Bg3 5.Kc7 6.Kd6  
7.Ke5 8.Kf4 9.Kg4 10.Kxh4 11.Bd6  
12.Bf8+ Qg7 13.Be7 14.Bg5+  
Qxg5#

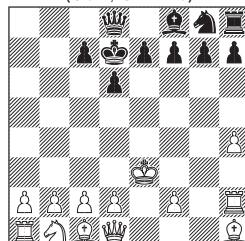
Author: Walk of white king.

**R369** Alexander Shpakovsky  
C+ (Russia)



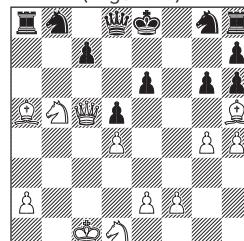
Proof Game 11.0 (11+11)

**R370** Kostas Prentos  
C+ (USA, Ukraine)



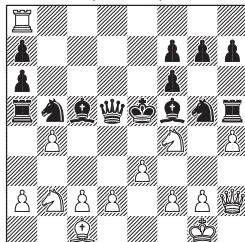
Proof Game 8.5 (13+11)  
Take & Make

**R371** Jorge Lois  
Roberto Osorio  
C+ (Argentina)



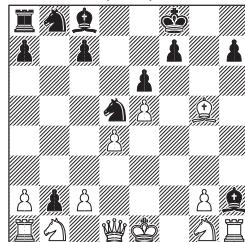
Proof Game 21.0 (12+12)

**R372** Per Olin  
C+ (Finland)



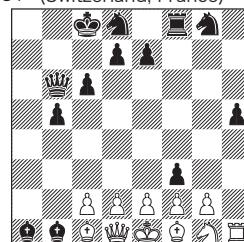
Proof Game 18.0 (14+14)  
Chess960

**R373** Kostas Prentos  
C+ (USA)



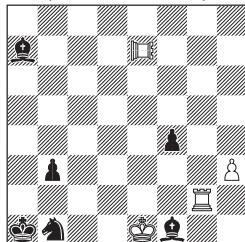
Proof Game 17.0 (12+12)  
Duelist

**R374** Reto Aschwanden  
Michel Caillaud  
C+ (Switzerland, France)



Proof Game 18.0 (11+13)

**R375** Klaus Wenda  
Vlaicu Crisan  
(Austria, Romania)



-9 & S#1 (4+6)  
Proca Retractor  
AntiCirce Calvet  
Pao e7

## **Retros**

### **Retro Editor**

**Naoki Matsuzaki ( 松崎直樹 )**

### **Judge 2023-2024**

**Andrew Buchanan (Singapore)**

☆今回はオーソドックス PG が 3 作と フエアリー PG が 3 作、Retractor が 1 作です。R369 は bQd8 がどのように 取られたか考えてみてください。R370 は、駒を取った直後に取られた駒の動き をするルールを活用し、P を大きく動か します。初形位置に残っている駒は動いていません。R371 は、bP に駒を取ら せるにはどのように動けばよいか考えて ください。取られた駒はすぐ特定できま すので、他の駒をどう動かすかが問題 となります。R372 は、初期配置と手順 の両方を特定する問題です。Chess960 では、白は 2 段目に P、1 段目に他の 駒を並べますが、B は白マスと黒マス に 1 つずつ置き、K は 2 つの R の間に あるようにするという制約があります。 Q と S に制限はありません。キャスリ ング後の K と R の位置は、初期配置に よらず通常のルールと同じで、0-0 後は Kg1 と Rf1、0-0-0 後は Kc1 と Rd1 に なります。一方の位置が変わらないこ ともあります。黒駒は白と線対称にな ります。全ての初期配置は Chess960 Start Positions ( <https://chess960.net/wp-content/uploads/2018/02/chess960-starting-positions.pdf> ) で 確認できます (0 ~ 959 まであり、通 常のルールの RSBQKBSR は 518 番で

す)。手数を計算して初期配置を推理して ください。R373 は、動ける駒を切 り替えられるようにタイミングを合わ せてチェックします。bK が動き続ける と収集がつかなくなるので、留めてお く必要があります。意外な駒が動きま す。R374 は、白が P を成った後で黒に 取らせるのですが、成駒の種類と位置が 問題となります。駒の動きがある程度 特定できたら、最終局面から逆算して いくと考えやすいと思います。R375 は R281(89 号), R281c(101 号) の改作 ですが、駒の種類や色が違うので異なる 印象を受けるかもしれません。Calvet タイプなので再生位置にある駒を取つて 同じマスに再生される手も合法です。 フエアリー駒の再生位置は駒取りと同じ ファイルの最奥 ( 同色 P が成る位置 ) で す。最も解きやすいのは R369 で次に R372、R371 と R374 も取り組みやす く、他は難しいと思います。並べてみる だけでも構いませんので、ぜひご感想を お寄せください。

---

### **R369 (Shpakovsky)**

1. b4 f5 2. b5 f4 3. b6 f3 4. bxa7 fxg2 5. axb8=S Ra3 6. Sc6 Rd3 7. exd3 gxf1=B 8. Se2 Bxe2 9. Sxd8 Bxd1 10. 0-0 Kxd8 11. Rxd1 Ke8

d3 で黒駒が取られている。bQd8 が 外に出たとは考えにくいので、d8 で取 られている。wPb2 を b8 で S に成って d8 に行つたことになる。黒は bP が成つ

て白駒を取り、d1 で wR に取られる。それまでに wP と wB と wS を取つている。gxf1=S? では wSg1 が取れないの gxf1=B となる。白黒とも P が成るときに、初形から動いていない駒を取り、同種の駒に成っている。これを Anti-Phoenix という。

Author: Ceriani WS & BB, Anti-Phoenix theme (i.e. promotion with opponent's sibling capture on its initial place), black home-base setting, castling, Switchback.

### R370 (Prentos, Frolkin)

1. h4 d6 2. Rh2 Bh3 3. gxh3-c8=Q  
a6 4. Qxb8-c6+ bxc6-h1=Q 5. Bg2  
Qxg1-f3 6. Bh1 Rb8 7. exf3-a8=Q  
Kd7 8. Qxb8-b5+ axb5-f1=S 9.  
Kxf1-e3

白駒 3 つと黒駒 5 つが取られている。手数から、動かずに取られた駒が複数あると考えられる。P が駒を取って動いて成り、成駒が駒を取って動いた後相手の P に取られ、今度はその P が成る、という動きが 3 回繰り返される。成駒の種類は、駒を取るときに横に動き、取られたときに相手の P が斜めに動くよう、Q となる。最後の P は S に成った後 K に取られる。P が成った後に動かずに取れることを Schnoebelen と呼ぶ。

Authors: A promoted piece is captured by a pawn that will also promote; this theme is repeated

three times (relay-race promotions). Ceriani/Frolkin (QQq) with additional Schnoebelen (s).

### R371 (Lois, Osorio)

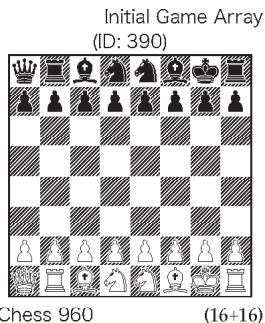
1. Sf3 b5 2. Sd4 b4 3. Sb5 b3 4. d4  
bxc2 5. Bd2 c1=B 6. Qc2 a5 7. Qc5  
a4 8. Ba5 Bf4 9. S1c3 Bg3 10. hxg3  
d5 11. Rh6 Bh3 12. gxh3 a3 13. Bg2  
axb2 14. Bf3 b1=B 15. Bh5 Bf5 16.  
0-0-0 e6 17. Rg1 Be7 18. Sd1 Bh4  
19. gxh4 gxh6 20. Rg6 Bg4 21. hg4  
fxg6

白駒が h6 と g6 で取られているが、白の手数を計算すると P が成る余裕がないので、wRh1 が h6 に行き wRa1 はキャスリング後に d1-g1-g6 と動く。wPh2, g2 は 2 回ずつ駒を取ったことになる。wBf1-g2-f3-h5 と干渉しないように、wPg2xf3? ではなく wPg2xh3xg4 となる。bPa7, b7 は wP を取つて成った後取られる。成駒の種類は、手数と wK への利きの関係で、両方とも B となる。元々の B 二つと成駒の B 二つが、隣り合う P にクロスキャプチャーされるのが狙い。

Authors: A monicolor central case of Proofgame of the Future (FPG), where central means that the four Involved pieces are of the same nature. This is performed by a double CC (cross capture) made by one couple of pawns, CC( (bb) [1],CC(bb)[1] ). The symbol ":"

Instead of "&" indicates that the double CC is made by just one couple of pawns, and the suffix [1] indicates that one of the captured pieces in each CC is a promote.

### R372 (Olin)



1. e3 Sd6 2. Ba6 bxa6 3. h4 Rb5 4. Rh3 Ra5 5. Rf3 Sb5 6. Rf6 exf6 7. b4 Bc5 8. Qe5 Kf8 9. Qh2 Ke7 10. Sd3 Re8 11. Sf4 Kd6 12. Rb3 Re5 13. Sb2 Rh5 14. Rd3+ Ke5 15. Rxd7 Qd5 16. Rxc7 Bf5 17. Rc8 Se6 18. Ra8 Sg5

黒駒が5段目に、通常のルールと同じ順に並んでいる。Pは成っていないので、wBがa6、wRがf6で取られたことが分かる。bPc7, d7は動かさずに取られたと考えられる。序盤の手順を考えると、bS以外の黒駒はbPが動くか取られるかするまで外に出られない。bSが動ききってしまうとbRの手数が増えてしまうので、その前にbPで白駒を取る必要がある。したがって白は先にwBf1-a6と指すことになる。Pがダ

ブルステップしているのでwRf6はb1かh1から来るが、wPe3が邪魔なのでwRh1からだと考えられる。残りの駒の配置については、白と黒の手数を計算して合うものを探せば、QRBSSBKRが見つかる。あとはbKと白駒の位置関係に注意しながら進めればよい。

**Author:** The solution consists of finding the Chess960 initial game array and the play leading to the diagram position. A wR has been captured on f6 and a wB on a6. Number of visible moves by Black to reach the diagram: K 3, Q 1, R 2+2, B 1+1, S 2+2, P 2; total 16. A crucial question is what pieces have started on g8 and h8. A knight on h8 would add two moves for bSg5 and a rook on g8 further one move, which would take the move count for Black up to 19. A knight on g8 would add one move for bSg5, further a rook or queen on h8 would add one move more taking the move count up to 18. From SRBQKBSR, QRBSBSR or SRBKRSQ Black can reach his diagram position in 18 moves, but White not. The conclusion is that a knight does not start on g8 or h8. Whatever pieces (K and/or Q and/or R) start on g8 and h8 it will mean two moves to be added to the 16 counted above. This means for Black that 1) the pawns c7 and d7 have been captured on their initial squares 2) the bishops

start on c8 and f8 3) the bSg5 starts on d8 and 4) the bSb5 starts on a8 or e8. The wRa8 captures on c7 and d7 resulting in the move count of the diagram for White as 17 (K 0 + Q 1, R 6+3, B 1+0, S 2+1, P 3). The missing white move can not have been by wK from f1 or h1, as a wB starts on f1 and a rook must be on the right side of the king. This fixes wKg1 and wRh1, which further leads to that the missing white move has been by wQ starting on a1. The bSb5 has started on e8 and b1/b8 are the initial squares for rooks. The initial game array is QRBSSBKR with the move count for both parties resulting in 18.

### R373 (Prentos)

1. e4 e6 2. e5 Se7 3. Bb5 Sd5 4. Bxd7+ Ke7 5. Bc6 bxc6 6. h4 c5 7. h5 c4 8. h6 c3 9. hxg7 cxb2 10. g8=S+ Rxg8 11. f4 Rg5 12. fxg5 Bh6 13. g6 Bf4 14. g7 Bh2 15. g8=S+ Qxg8 16. d4 Qg5 17. Bxg5+ Kf8

盤上の黒駒から、少なくとも3回白がチェックしたことが読み取れる。まず互いにeファイルのPを突いて止め、exf6と指せないように2...Se7とした後、wBでチェックしてbSを止める。bKがe7に来た後は黒をチェックする手は複数あるのだが、bKを動かさずに、チェックした駒をK以外の駒で取る必

要がある。bPb2を止めるため、一見動かさず取られたwPh2を成ってチェックする。Pがg8=S+としてチェックした直後に取られ、取った駒はg5で取られる、という手順が2回繰り返される。

Author: Two Schnoebelen Knights are captured on the same square (g8); both pieces that captured the promoted Knights are captured on the same square (g5).

### R374 (Aschwanden, Caillaud)

1. b4 f5 2. b5 f4 3. b6 f3 4. bxa7 b5 5. Sc3 Bb7 6. Sd5 Bxd5 7. h4 Sc6 8. h5 Qb8 9. h6 Qb6 10. hxg7 0-0-0 11. gxh8=S Bg7 12. Sf7 Rf8 13. Sd8 Sxd8 14. a8=S c6 15. Sc7 Bxa2 16. Sd5 Bxa1 17. Sc3 h5 18. Sb1 Bxb1

手数を計算するとwPg2がbPg7とbRh8を取ってh8で成ること、wPb2がbPa7を取ってa8で成ることが分かる。成駒は黒駒の経路上に行って取られる。黒はbPb7-b5の後、b8-d8を空けてキャスリングする。bPc7-c6はbSb8-c6-d8よりも後なので、bQd8-b8-b6と2手かけることになる。h8の成駒をf8かg7で取ろうとすると先にbBb1とする必要があり、a8の成駒を取れなくなってしまうので、Sに成ってd8で取られる。a8の成駒はbKc8に利かないこととb1に行けることから、同じくSと決まる。元のwSb1がd5で取られた後、成駒のwSが初形位置のb1に戻ってから取られる、という流れとな

る。

Authors: 3 white Knights are actively sacrificed to black officers  
: -1 original and the corresponding Pronkin

the motivation for sacrificing the original one is that b1 is the only square available for sacrificing the promoted one (this is new for a Knight as the thematical piece)  
these 2 are captured by the same officer

-1 Prentos

### R375 (Wenda, Crisan)

- 1. Kg3xPAh2(Ke1) f5-f4+
- 2. Kf2-g3 Bb8-a7+
- 3. Ke2-f2 f2-f1=B++
- 4. Ke1-e2 f3-f2+
- 5. Ke2xPd2(Ke1) PAh1-h2+
- 6. PAa7-e7 f4-f3+
- 7. Ke1-e2 d3-d2+
- 8. Kh4xQg3(Ke1) Qh2-g3++
- 9. PAa8-a7
- & 1. Ra2++ Qxa2(Qd8) #

R281c と同様に初手で bPAh2 を逆算し、最後にこの駒で白を詰ますことになる。この PA が h2 に残ったままだと後に Kh4xQg3 と戻すことができないのだが、途中で h1 に戻して h2 を空けることでダブルチェックを戻す手が成立する。最後は PA を動かして P の再生位置を空けた後、a8 に戻して e8 に利かし、R と PA でダブルチェック

クする。黒は wR を取るしかなく、Q と PA のダブルチェックで白が詰む。  
なお、-6. PAe8-e7? と縦に戻すと、  
-8...PAd8x~h8(PAh1)++ と返されてしまう。

Authors:

- (a). The double check in the forward play is necessary, otherwise Black can play 1...bxa2(Pa7)!
  - (b). Type Calvet is required in the forward play, otherwise Black can play 1...Kxa2(Ke8)!
  - (c). The key shows a suprising AntiZielElement: White first uncaptures the bPA on h2 and later decoys the bPA to h1, so h2 remains free for the uncaptured bQg3.
  - (d). -5. Ke2xBd2(Ke1)? is luckily refuted by -5...Be1-d2+!
- 

### Comments for issue 104

#### R359

Sunouchi: Intelligible construction of Valladao, and tasteful checkmates.

#### R360

Sunouchi: Bishops line up both in approachable a) and more elaborate b).

#### R361

Sunouchi: Queen should be a self-interference after 3 patterns of

repetition.

### **R362**

Sunouchi: Magnificent performances by pawns, especially "hd2" and "bb2".

### **R363**

Sunouchi: Reborn squares are essential including thematic black bishops.

### **R364**

Sunouchi: Royal knight goes around through complicated moves and colors.

### **R365**

Sunouchi: It's an impossible mission without irregularity as vertical castling

### **R366**

Sunouchi: Drastic capturing and rebirths despite the uneventful diagram.

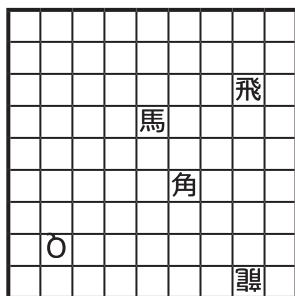
### **R367**

Sunouchi: Nice an hommage to Hasimoto theme with the additional tasks.

### **R368**

Sunouchi: One step is the key for the trimmed exchange of pawns' lines.

U331 小倉杏

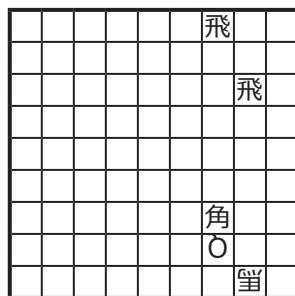


▲なし

Q王協力詰 5手

Q=Queen

U332 出口信男

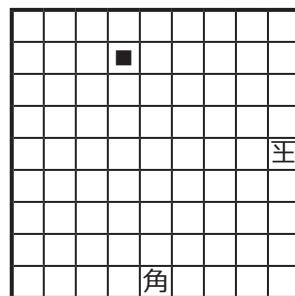


▲なし

Q王協力詰 5手

Q=Queen

U333 占魚亭

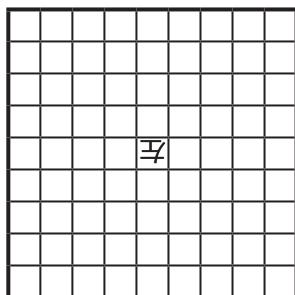


▲金

協力詰 5手

■ =Imitator

U334 占魚亭



▲金

点鏡手数指定左王協力詰(受先)

6手 4解

左→本文参照

U335 内田昭



▲金

協力詰 15手

U336 上田吉一



▲なし

協力自玉ステイルメイト

76手

## *Shogi*

### **Editor**

**IZUMI Masataka (泉正隆)**

### **Judge 2024-2026**

**TACHIOKA Hajime (太刀岡甫)**

★今号は6作の作品発表です。手数順に並べていますが、解図の難易度順というわけではありません。

★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。作品への短評も募集しております。同じく Submission Form からお送りください。

★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。

### **【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。

### **【協力自玉スタイルメイト】**

双方協力して最短手数で攻方をスタイルメイト（王手は掛かっていないが合法手のない状態）にする。ただし、単玉の場合のスタイルメイトとは単に合法手がない状態。

### **【駒詰】**

玉が指定駒の性能になる。ルール名は例えば「角王」のように「駒名+王」で表す。

### **【Queen (Q)】**

チェスの Queen。飛車と角を合わせた性能を持つ。

### **【Imitator (■または I)】**

着手をしたとき、その着手と同じベクトルだけ動く駒。Imitator が駒を飛び越えたり、駒のある地点に到着したり、盤の外に出たりするような着手は禁止。これは王手の判定にも適用される。

### **[補足]**

- ・駒を打ったときは動かない
- ・Imitator は動かす駒と同時に動く
- ・Imitator は攻方・受方のどちらにも所属しない
- ・利きの概念を持たず、性能変化ルールでも性能変化の対象にならない

### **【左 (左)】**

左右に1マス、左上および右下の1マスに利きを持つ駒。

### **U331 (小倉杏)**

28 飛生、11 Q、55 角、19 Q、  
18 飛 迄 5 手。

★ Q を詰ます協力詰。初形は飛角図式になっています。

★ Q は縦横斜めの方向に遮蔽物がない限り進める非常に強力な駒。わざわざ Q を使って詰将棋を作っているわけですから、Q の特性を活かした作品だろうと予想できます。実際、初手 28 飛生に 11

Qの最遠移動で応じます。55 角に対してさらに最遠移動の 19 Q。18 飛と寄つて両王手の詰みとなります。詰上りでは 54 馬が 18 飛と 55 角の両方に紐を付けています。初手の不成は 4 手目 19 Q を可能にするためでした。

★ Q の最遠移動 2 回。斜めと縦方向に大きく移動できる駒は標準の将棋駒にはありません。その意味で Q を利用する意義を感じます。また、55 角と 18 飛の 1 マス移動は Q の大移動と対照的な印象を与えています。

### U332（出口信男）

82 角生、92 Q、83 飛成、同馬  
91 飛成 迂 5 手。

★ U331 に続き、本作も飛角図式の Q 王協力詰です。

★ Q は強力な駒なので、盤の端や隅で詰ますパターンが多いです。

★ 初手は 37 角を動かして開王手できる形。正解は 82 角生と不成で大きく開く手。2 手目 92 Q から盤の左上で詰まそうとしています。87 飛成の捨駒を同馬と取られれば、91 飛成で詰みとなります。

★ 盤面の右側に揃った初形から 82 角生、92 Q とする展開に意外性があります。そして 4 手目 83 飛成の捨駒が光ります。  
★ U331 と本作は、奇遇にも 5 手の Q 王協力詰で飛角図式、さらに初手が大駒の不成という共通点があります。せっかくなので並べて発表させていただきました。

### U333（占魚亭）

26 金、51 香、25 金打、58 香生  
36 金 [I79] 迂 5 手。

作者：壁駒で出した香の移動。このネタで数作発表していますが、最小駒数で出来ました。

★ 初形で玉が 59 角の射線上にありますが、Imitator は右上方向に 1 マスしか動けないため王手は掛かっていません。

★ 初手は 26 金。この王手を 51 香と打って外すのが Imitator 特有の応手。Imitator の動きを阻害する壁を作り、26 金が玉を取るのを防いでいます。このような王手の外し方は「壁駒」と呼ばれています。続いて 25 金と打ち、58 香生 [I69] と香を不成で大きく動かします。59 角を壁にして 25 金が玉を取るのを防いでいます。最後は 36 金と寄り、25 金と 59 角の両王手で詰みとなります。68 や 69 に駒を打っても片方の王手しか外せませんし、16 玉と指すこともできません。

★もし 4 手目の香を成了した場合、最終手 36 金に対して 48 杏の受けがあります。よって、2 手目 51 香に代えて 51 飛と打った場合も同様に詰まなくなります。

★ Imitator を使用した作品では、2 枚の金駒で両王手を掛けて詰ます筋が少なぬないと思います。15 玉に対して「25 金・26 金」を設置し、盤上の別の駒（例えば角）を動かして両王手を掛けるイメージです。一方本作はその筋ではなく、最終手に金が玉から離れるように動いて

開王手を掛けます。最終手のこの感触に良さがあります。

★壁駒で発生させた香を不成で最遠移動し、離れる金の開王手で締めくくる作品。盤上3枚は驚異的な配置だと思います。

### U334 (占魚亭)

- 1) 44 飛、54 金、45 左、44 金、  
55 左、66 飛 迄 6 手
- 2) 46 桂、65 金、45 銀、56 金、  
64 左、65 金 迄 6 手
- 3) 54 金、46 金、64 飛、66 金、  
44 飛、56 金 迄 6 手
- 4) 56 飛、54 金、45 左、56 金、  
54 飛、55 飛 迄 6 手

作者：『WFP』第186号「左右非対称の利きを持つ駒についてのご提案」で上谷さんが提唱された新フェアリー駒「左」を使用した、都裸玉。

「54 金、46 金、64 飛、56 金まで4手」の早詰を消すために手数指定をつけています。

★「左」という駒を詰ます受先の協力詰。さらに点鏡と手数指定のフェアリー条件が付いています。手数指定なのでちょうど6手で詰まさなければいけません。4解なので、6手で詰ます手順が4つあります。

★まず1つ目の解。初手は44飛。54金、45左、44金で飛車を回収し、55左と戻る手に66飛と打って詰みとなります。詰上りでは66飛が金の利きで王手を掛けています。44金と66飛は「左」の利きの死角にあって取られません。

★次に2つ目の解。初手は46桂。65金に45銀と打ち、65金を銀の性能に変えて王手を外します。56金と引き、64左、65金と戻れば詰みとなります。詰上りでは46左が桂の利きになっているので65金を取れません。65金は銀の利きなので、いわゆる「桂頭の銀」の形で64左に逃げ場はありません。

★次は3つ目の解。初手は54金と設置し、46金（または66金）と打ちます。左右対称形なのでどちらでも構いません。46金には64飛と打って王手を外します。ここで56金と寄れば詰みですが、これでは4手なのでNG。66金、44飛を経てから56金とすれば6手の詰みとなります。「左」は前に進めないので56金を取れません。また、54金のおかげで56金の性能を変える受けがありません。

★最後の解。初手は56飛。これを54金、45左、56金で取ります。54飛と打って56金の王手を外し、最後は55飛で詰みとなります。56金が飛車の利きで6段目をカバーしています。詰上りでは55飛が王手を掛けているが、54飛で55飛を取ると56金の性能が元に戻つて自玉を王手にさらします。つまり一種のピンメイトになっています。なお、3手目65左として盤の左側で詰まそうとすると、最後74左と逃げることができます。「左」の特性によって手順が限定されています。

★1つ目と4つ目の解は、質駒の飛車を発生させ、奪った飛車を打って詰ます手順でした。一方2つ目と3つ目の解は、金が単騎で詰ます手順でした。4つの解に明確な対比があるわけではありません。

が、どの解も離れすぎず近すぎずのバランスを保っており、いずれも点鏡と「左」の特性を楽しめる手順だと思います。

### U335（内田昭）

24 金、同金、23 銀成、同金、  
24 金、同金、12 銀成、同玉、  
22 と、同玉、21 と、同馬、  
24 香、13 玉、23 金 迄 15 手。

★攻方の玉に王手が掛かった初形。まずは 24 金、同金と進めるよりありません。  
★ 33 とが 11 馬によってピンされいることに注意。23 金と打つのは同金で元の盤面に戻るため、23 銀成、同金とします。初形から 12 銀が消去されました。逆王手が掛かっているので再度 24 金、同金とし、12 銀成と 2 枚目の銀を捨てます。これを同馬とすれば 33 とをアンピンできますが、馬の守備が強く詰みの形を作れません。12 銀成には同玉が正解。

★ここまで来ると目指すべき詰みの形が見えてくるかもしれません。「22 と、同玉、24 香、13 玉、23 金迄」のように金を奪って詰ます筋を狙います。しかし実際は 33 とがピンされているため、13 玉が逆王手になります。そこで、22 と、同玉、21 と、同馬として馬を逸らしてから 24 香とすれば解決です。

★コンパクトな範囲で駒繰りを楽しめる作品。33 とをアンピンできる機会を一回見送らなければならないことが程よい考え方を作っています。

### U336（上田吉一）

68 金、同玉、78 金、同玉、  
88 金、同玉、18 龍、89 玉、  
98 龍、79 玉、88 龍、69 玉、  
78 龍、59 玉、68 龍、49 玉、  
39 金、同玉、28 龍、同玉、  
17 銀、同玉、16 と、同玉、  
15 と、同玉、25 と、同玉、  
34 銀生、同玉、45 と、同玉、  
44 と、同玉、54 銀成、同玉、  
55 歩、同玉、65 と、同玉、  
64 と、同玉、74 銀成、同玉、  
75 歩、同玉、85 と、同玉、  
95 と、同玉、94 馬、同玉、  
93 と、同玉、92 馬、84 玉、  
93 馬、同玉、92 と、同玉、  
91 飛生、82 玉、81 飛生、72 玉、  
71 飛生、62 玉、61 飛生、52 玉、  
51 飛生、42 玉、41 飛生、32 玉、  
21 飛成、同玉、11 歩成、同玉 迳 76 手。

★ U330 と同時に投稿いただいた作品。本作も 39 枚が盤面に配置された初形であり、間断なく駒を捨て続けて（玉に駒を取ってもらい続けて）攻方の駒をすべて消去する必要があります。

★可能な王手は限られているので取り組みやすいと思います。まずは 68 金から 3 枚の金を捨てていきます。88 同玉に 18 龍と引き、98 龍から 9 段目の桂・香を玉に取らせます。49 玉に 39 金と捨て、同玉に 28 龍、同玉、17 銀、同玉で舞台は中段に移ります。

★中段では手が途切れないように気を付けながらと金・銀・歩を捨てていきます。5 ~ 8 筋の捌き方が 8 手 × 2 の繰り返し

になっています。9筋のと金と馬を捨て  
つつ玉を上段に移動させます。

★玉を92まで落とせばあと一息。91  
飛生、82玉、81飛生、72玉の要領で  
2段目の小駒を一掃します。最後は21  
飛成～12歩成としてスタイルメイト達  
成です。

★序盤では龍で王手を掛けつつ9段目  
の小駒を間接的に消去しました。この手  
順は終盤の生飛車で追う手順と類似し  
ており、表現上の伏線になっています。  
そのため解いた際に納得感があります。  
U330と同様、多くの方に楽しんでいた  
だける趣向作でした。

## Problem Paradise Informal Tourney Award

Directmates 2016-2017  
Judge: Abdelaziz Onkoud

This award should have been delivered several years ago. But a sizable impediment stopped the delivery. Judging a chess problem tourney should be first a pleasure and a meeting. But I couldn't find these two things. I didn't meet problems that drew my attention and I found no pleasure in examining numerous ideas that didn't show anything substantial.

Admittedly, some of the problems used a few likable elements such as flight-giving keys, distant keys or sacrifice keys, corner mates, en passant captures and so on. But you need more than that to make a problem.

Among the 22 twomovers, apart from D454 all problems have only one phase. This really blocked me, I had nothing to get my teeth into. Several three- or fourmovers are based on the improvement of the position of a white piece to guard King flights. I couldn't find any decent matrix.

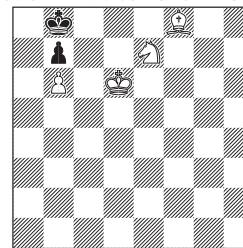
Having said that, I am finally delivering an award where I have retained only 3 problems of the

54 problems published during the period 2016-2017.

The commendations are ordered by publication date.

Here is my ranking:

D434 Victor Zheltukhov  
Problem Paradise 2016-17 Comm



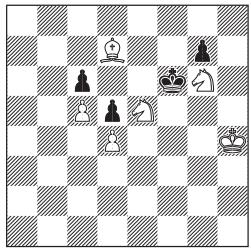
#5

(4+2)

The try 1.Bg7 doesn't work because the black Pawn reaching d4 would be able to capture the white Bishop on d4.

1.Bh6! Ka8 2.Sc6 bxc6 3.Kc7 c5  
4.Be3 c4 5.b7#

Stefan Milewski  
**D445** Wladyslaw Obierak  
Problem Paradise 2016-17 Comm

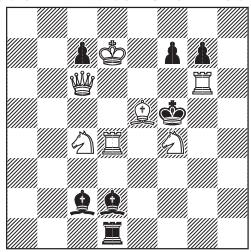


#6 (6+4)

The key creates two flights for the black King. One flight leads to an ingenious Rook promotion and the other flight to the creation of an Indian battery.

1.Bxc6! Blocus  
1... Kf5 2.Bxd5 Kf6 3.c6 Kf5 4.c7  
Kf6 5.c8=R Kf5 6.Rf8#  
1..Ke6 2.Kg4 Kf6 3.Bb5 Ke6 4.Bf1  
Kf6 5.Bh3 Ke6 6.Kg5#

Nikola Stolev  
**D454** Zivko Janevski  
Problem Paradise 2016-17 Comm



#2 (7+7)

The white King must unblock square d7. However, the King must choose the right square to avoid black defences pinning wQc6/wRd4.

1.Kd8? [2.Qd7#] , but 1...Bxf4!  
1.Ke8? [2.Qd7#] , but 1...Ba4!  
1.Kc8! [2.Qd7#]  
1..Ba4 2.Qe4#; 1...Bxf4 2.Rxf4#  
1..fxg6 2.Qxg6x#

Abdelaziz Onkoud  
December 31st, 2023

## Helpmates 2023

### Judge: Michal Dragoun

In *Problem Paradise* 2023 were published 59 helpmates from one-and-half to eight moves. After the first view I considered several problems for prize level, but unfortunately the closer originality checking revealed some troubles. It is not hard to exclude complete anticipation, but more often there are various degrees of similarity to older problems. The judge has to decide, if the problem eventually could receive „normal“ distinction, special one or if its predecessor is too close and not award the concrete composition at all. And of course each judge sets the borderlines between these groups differently.

I have further some remarks to several not awarded problems.

**H1403:** Dual avoidance on both sides, but its homogeneity does not work completely. After 1...Shf4 line g3-e5 is closed, so mate must be Rh5 and e4 has to be blocked by rook. But 1...Shg5 closes both lines h5-e5 and h4-f6 and as a compensation guards e4. Determination of bishop as blocking piece of f5 is OK, but effects of the first white move are slightly different, which I consider as a flaw in connection with a little bit simple

black play, although maybe the ideal setting is not possible because of geometry of the chessboard and used pieces.

**H1407:** Two solutions with gate openings for white queen are homogeneous, but the second pair has – apart from selfblocks – partly different motivation, e.g. line-opening of 1.Qxe5 and capturing unguard by 1...Bxg7 have no counterpart.

**H1423:** There is a similar problem yacpdb 301086 with promotions in thematic selfblocking black pieces. Added second selfblocks by queen allowed significantly lighter construction, but on the other hand selfblocks are not very interesting motivation.

**H1425:** A little bit earlier PDB P1412912 has more interesting nuance in the fact, that both knight and queen could block both f2 and h2, but check after move of white king determines only possible way.

**H1428:** As was pointed out, the problem is very similar to PDB P1352957. Difference is in the play of only black king and it seems that interferences of black queen are added as well, but on c5 is necessary, on b7 only optical (the

problem is sound with bBa7 too).

**H1435:** Economical realization of mates by two white batteries with king on their intersection, but these solutions were already used as a part of HOTF problem yacpdb 444386.

**H1437:** Anticipated by yacpdb 598642.

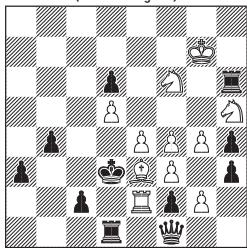
**H1453:** Two echoed mates without twin are e.g. in yacpdb 368211.

**H1460:** Zilahi in five moves is a rarity, but number of repeated moves is too high for me.

My award is as follows:

### 1st Prize

**H1444** Kenan Velikhanov  
C+ (Azerbaijan)



H#3 2sols (11+11)

1.Rxh5 Bc1 2.Rxd5 Rd2+ 3.Ke3  
Sxd5#

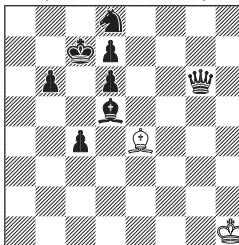
1.Rxf6 Rxc2 2.Rxf4 Bd2 3.Ke2 Sxf4#

One of the cases where I had to consider the level of originality. Zilahi and capture of white pawns for recapture mates and white manoeuvre in the first two moves

are the content of PDB P1405035 as well. However, the different nature of white captured and mating pieces and twinless setting (although with more material) convinced me to not use „special“ award here.

### 2nd Prize

**H1461** Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



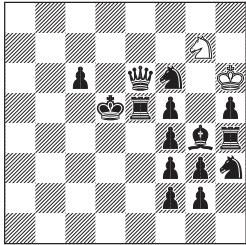
H#6.5 (2+8)

1...Bg2 2.Bf3 Kg1 3.Qe4 Kf2 4.Qb7  
Ke3 5.Kc6 Kd4 6.Qc7 Kxc4 7.Bd5+  
Bxd5#

White king has to reach c4 and black queen c7 – these aims are accomplished by reciprocal Bristol movements of both bishops on the same diagonal. Moves' timing is cleverly determined by the position and manoeuvre of the black queen.

### 1st Honourable Mention

H1430 Jorge Lois  
C+ (Argentina)



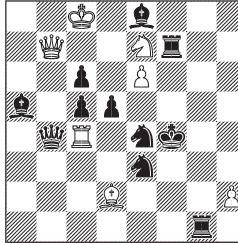
H#4 (2+15)  
b/c) Sg7→g6/g5

- a) 1.Re4 Sxf5 2.Qe5 Sd6 3.Ke6 Se8
- 4.Kf5 Sg7#
- b) 1.Re3 Sxf4+ 2.Ke5 Sxe6 3.Se4 Sf8 4.Kf4 Sg6#
- c) 1.Re2 Sxf3 2.Qe3 Sg1 3.Ke4 Sxh3 4.Kf3 Sg5#

Three times Kniest theme combined with three roundtrips of the white knight. But already exists WinChloe WID 244109, where is capture of black pawn used additionally as gate opening for blocking pieces. Plus point here is construction without white pawns and in WID 244109 are twice captured black pieces directly guarding mates, here is a difference in 2...Sxe6 in b), which avoids mechanic feeling as well.

### 2nd Honourable Mention

H1440 Christer Jonsson  
Kaj Engström  
C+ (Sweden)



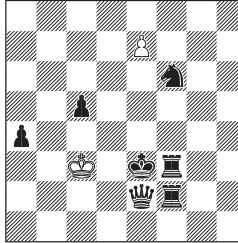
H#2 3sols (7+11)

- 1.Qxd2 Qb3 2.Sg2 Qg3#
- 1.Qxc4 Qb1 2.Sf6 Qf5#
- 1.Rxe7 Qxe7 2.Rg4 Qf6#

The first two solutions are (with the same line openings) realized in yacpdb 326138, but I consider the third solution with kept both black pins – again with model mate – as refreshing addition. Moreover is nice touch use of both interfered black rooks in this „antiidentical“ solution.

### 3rd Honourable Mention

Marko Ylijoki  
H1459 Rolf Wiehagen  
C+ (Finland, Germany)



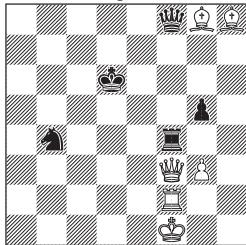
H#4.5 (2+7)  
b) a1=b1

- a) 1.e8=Q+ 2.Kf4+ Qe3+ 3.Kg3 Qd3 4.Kg2 Qxf3+ 5.Kf1 Qh1#  
 b) 1.f8=R+ 2.Kg4+ Rf3 3.Kh5 Re3 4.Rg5 Re7 5.R2g4 Rh7#

Two different promotions, selfpins of promoted pieces and their tempo move. Changed space on the chessboard nicely determines both model mates.

### Special Honourable Mention

Fadil Abdurahmanović  
**H1402 C+** Marko Klasinc  
 (Bosnia Hercegovina, Slovenia)



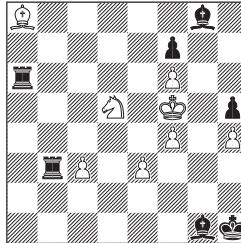
- 1.Rf7 Rd2+ 2.Ke6 Qf6#  
 1.Rf6 Qd3+ 2.Ke5 Rf5#

Selfpin of black piece followed by mates by Pelle move is well known. Halfpin of thematic white pieces and their function exchange is important addition. But... the solutions themselves are identical as in yacpdb 381815. Problem H1402 by rather small change adds tries by pinned pieces and is definitely better than its predecessor, but the difference is for me not large enough

for „normal“ distinction.

### 1st Commendation

**H1427** Christopher J.A. Jones  
 C+ (Great Britain)



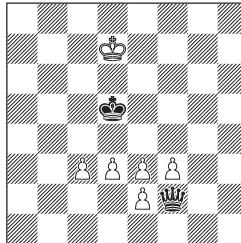
- b)Bg1→h2

- a)1.Rxc3 Sxc3+ 2.Rc6 Se2 3.Bh2 Bxc6#  
 b)1.Rxf6+ Sxf6+ 2.Rb7 Sg4 3.Bg1 Bxb7#

Tempo-play with moves of black bishop to squares, where it is replaced in the second twin. Paradoxical idea, but the position is rather symmetrical.

### 2nd Commendation

**H1434** Dmitri Grinchenko  
 C+ (Ukraine)

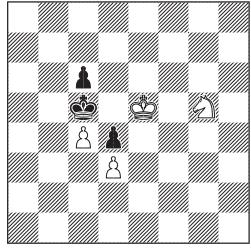


- 1.Qxe2 d4 2.Qc4 e4#  
 1.Qxe3 f4 2.Qc5 e4#

The Zilahi theme with two pawns is rather simple, but it is nicely unified by queen's selfblocks and ideal mates from the same square.

### 3rd Commendation

H1431 Niels Danstrup  
C+ (Denmark)



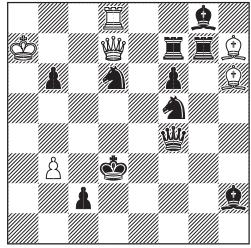
H#5 2sols (4+3)

- 1.Kb6 Kd6 2.Kb7 Kc5 3.Kc7 Kb4
- 4.Kd6 Ka5 5.Kc5 Se4#
- 1.Kb4 Kxd4 2.Kb3 Ke3 3.Kc3 Ke2
- 4.Kd4 Kd2 5.c5 Sf3#

Interesting royal manoeuvres. In the first solution roundtrip of black king which allows his opponent pass over c5, in the second solution Kniest theme, where white king makes accessible the square d4.

### 4th Commendation

Carlos de la Fé Dahlin  
H1439 Kaj Engström  
C+ (Sweden)



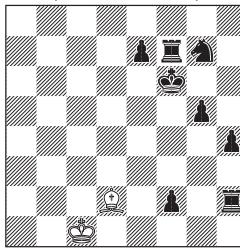
H#2 2sols (6+11)

- 1.Qd4 Qe7 2.Sb7 Qe3#
- 1.Qe4 Qc7 2.Se7 Qc4#

Pattern with two pinned black knights (with one of them being unpinned) and Pelle moves of white queen was repeatedly used either with unpin by capture of white pinning unit (the first one was probably Chris Feather with PDB P0518033) or with unpin by move of black king (e.g. yacpdb 99835 or 411333), but I did not find combination with the change of pin-motif resulting in double-pin mates.

### 5th Commendation

Alexander Fica  
H1413 Zoltan Labai  
C+ (Czech, Slovakia)



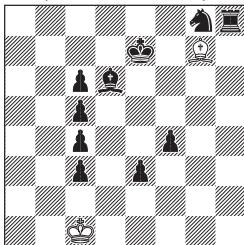
H#5 (2+8)  
b)Kf6→e5

- 1.g4 Bh6 2.e6 Kd2 3.f1=B+ Ke3
- 4.Bd3 Kf4 5.Bg6 Bg5#
- 1.f1=R+ Kc2 2.R1f6 Kd3 3.Rg6 Bf4+ 4.Kf6 Ke4 5.Se6 Be5#

Two different selfblocks of two squares are nicely combined with two walks by white king.

## 6th Commendation

H1416 Zlatko Mihajloski  
C+ (North Macedonia)



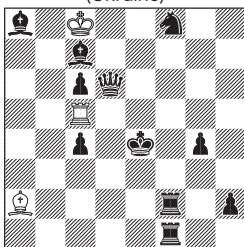
H#6.5 2sols (2+10)

- 1...Kc2 2.Kd8 Kxc3 3.Bf8 Kxc4 4.Se7  
Kxc5 5.Sc8+ Kxc6 6.Be7 Be5 7.Re8  
Bc7#  
1...Bxc3 2.e2 Kd2 3.f3 Ke3 4.Kf8  
Ke4 5.e1=R+ Kf5 6.Re8 Kg6 7.Be7  
Bg7#

Two echoed mates with frontal and (almost) diagonal walk of the white king. Without this „almost“ I would place this problem higher.

## 7th Commendation

H1445 Evgeny Gavryliv  
C+ (Ukraine)



H#3.5 (3+11)  
b) P<sub>c4</sub>→d5

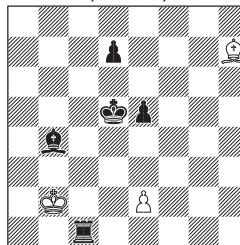
- a) 1...Re5+ 2.Kf3 Re1 3.Qg3 Bb1  
4.Bf4 Be4#

- b) 1...Bxd5+ 2.Ke5 Rc4 3.Rf6 Bxc6  
4.R1f5 Re4#

Two black self-blocking Bristols and two mates from the diagram square of the black king. But white play is not very interesting – the difficulties with determination of moves order are clear.

## 8th Commendation

Dmitri Grinchenko  
H1422 (after S. Hudák)  
C+ (Ukraine)



H#3 2sols (3+5)

- 1.Rc5 e3 2.Kc4 Kc2 3.d5 Bd3#  
1.Rc6 Bf5 2.Bc5 Kc3 3.d6 e4#

Compared to other problems with only model mates I like here analogy in critical moves of black rook and in play of both black and white pawn.

Michal Dragoun  
February 2024

I was inspired to write this article by Bedrich Formánek' s 90th jubilee tournament in last year, in which he promoted the predecessor of chess – a game called Shatranj and also by Vlaicu Crisan.

Shatranj is a strategic board game originating from Persia, where it originated sometime in the 6th or 7th century from an older game of Indian origin, Chaturanga. Through the Arabs, this game reached Europe, where in the XV century, modern chess was created. The new game gradually pushed Shatranj into oblivion because it was more dynamic and tactically interesting.

The King, the Rook and the Knight already moved the same as later in modern chess. At the beginning of the game, the **Alfil** (2:2 Leaper) stood on the fields c1 and f1 instead of the Bishop, who moved diagonally by two fields - e.g. Alfil on c1 could move to a3 or e3, while fields b2 or d2 may not have been free. The Bishop gets to 32 squares, but the Alfil only to 8. **The Kings** stood on the **d-column** at the beginning, and next to them instead of the Queen was the **Fers** (1:1 Leaper), which also moved only diagonally, but only

to the adjacent square. **The Pawn did not have the right to move 2 squares** at once and could only **promote into a Fers**. There was **no castling** in this game. It was possible to **win with** a checkmate, or even a **stalemate (!)**, or by taking all the opponent' s pieces, which is called bared King. However, if the opponent' s King could also immediately take the last piece so that only the Kings themselves remained, it was a draw.

The theory of openings was developed by Arab scholars in the form of **tabies** - standard positions created after about 12 to 14 moves. This was because the pieces had limited mobility and the game developed more slowly, clumsily and without tension. In order for the white and black pieces to touch earlier, the games started with these predetermined positions (the English historian H.J. Murray counted 31 of them).

There were also **mansubas** – artificially created positions before the end of the game, predecessors of chess compositions. Their frequent common feature was that the path to victory, which the

solver had to find from a seemingly hopeless position, is possible only by constant chess, often at the cost of sacrifices.

This year I completed several problems according to the rules of chess and sent fairy compositions to various competitions. As for the verification of such compositions, the freely available **Popeye** does not recognize the Shatranj condition. However, entering the "promonly FE" condition, i.e. allowing conversions only to Fers, is a significant help. For example the **WinChloe** program recognizes the Shatranj condition, but unfortunately this program is not freely available.

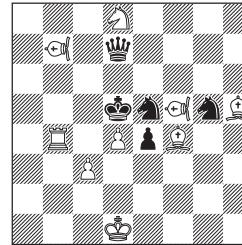
At the end of my composing attempts, I was particularly interested in the paradoxical rule from today's point of view, that by stalemating the opponent we achieve a win, which is actually equivalent to checkmate. I tried entering it as a stipulation. Suitable are e.g. stipulations for a series-checkmate, -stalemate or -selfcheckmate, parry series-checkmate or -selfstalemate. And it can also be combined with retro motifs of returning moves, or with other fairy conditions such as checkless chess or bicolores.

So, the ancient game of shatranj can certainly be used in contemporary compositional endeavors after genre diversification

and the search for new possibilities.

Now 5 published compositions.

Vlaicu Crișan  
Eric Huber  
**S1**  
2nd-4th Prize Formánek 90-JT, 2023

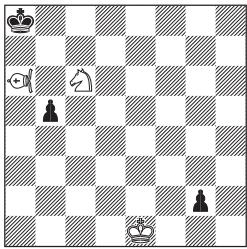


#3  
Shatranj  
Fers b7, f5

1.Kc2! threat 2.Rb5+ Kc4 3.Rc5 #  
1...Sd3 2.FEe6+ A Sxe6 3.ALf7 # B,  
2...FEEx6 3.FEc6 # C,  
1...FEc6 2.ALf7+ B Sexf7 3.FExc6 #  
C, 2...Sgxf7 3.FEe6 # A,  
1...Se6 2.FEc6+ C FExc6 3.FExe6 #  
A, 2...Sxc6 3.ALf7 # B.

Old Jacobs theme A-BC / B-CA / C-AB. The merits of this threemover are exclusively Arabian white thematic officers and an overall lively effect game and economic construction (judge).

**S2** Ľuboš Kekely  
Pat a mat 2023

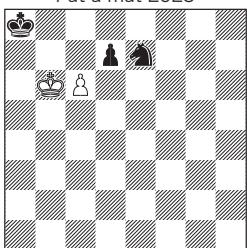


(#/=)6 (3+3)  
Shatranj  
Fers a6

1.Kf2? g1=FE+!  
1.Kd2! g1=FE 2.Kc3 FEf2 3.Kb4  
FEe3 4.Kxb5 FEEd4 5.Kb6 and  
now: 5...FEc3(e3,e5) 6.FEb7# or  
5...FEc5+ 6.Kxc5=

The rare stipulation is to checkmate or stalemate in the 6th moves. The white king has to rush to the b6 square, but there is only one correct way to get there.

**S3** Ľuboš Kekely  
Pat a mat 2023

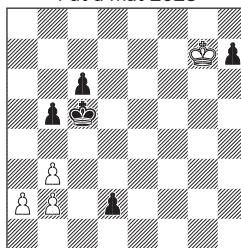


H(#/=)2.5 2 Sols (2+3)  
Shatranj

1...c7 2.Sc6 c8=FE 3.Sb8 FEb7#  
1...cxsd7 2.Sc8 dxc8=FE 3.Kb8  
FEb7=

In this tanagra, the goal is to mate or stalemate, but this time the opponent also helps. The final move with the new Fers is the same, but once it is mate respectively stalemate. There are also certain analogies: W1 – pawn moves, B2 – knight moves, W2 – promotions to Fers, B3 – moves to the same square and W3 – moves to the same field.

**S4** Ľuboš Kekely  
Pat a mat 2023

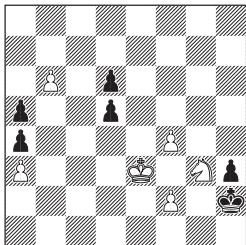


HS(#/=)7.5 (4+5)  
Shatranj

1...Kb4 2.Kxh7 c5 3.Kg6 c4 4.Kf5  
c3 5.Ke4 cxb2 6.Kd3 Ka3 7.Kc2 b4  
8.Kb1 d1=FE =(±)

This Meredith is helpself, which actually forces white to lose by [stale]mate. The white king's walk ends in a zugzwang: Black can only move by pawn d2, which can only promote into a Fers, thus closing the stalemate trap.

**S5** Ľuboš Kekely  
Probleemblad 2023



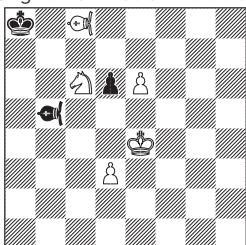
-1 & SH(#/=)22 (6+6)  
Shatranj  
Checkless Chess

Back -1...c7xRd6, then 1.c6 2.c5  
3.c4 4.c3 5.c2 6.c1=FE 7.FEb2  
8.FEc3 9.FEb4 10.FEc5 11.FExb6  
12.FEc7 13.FEd8 14.FEe7 15.FEf6  
16.FEg5 17.FEh4 18.FExg3 19.Kh1  
20.FEh2 21.FEg1 22.h2 Rg6 (=) #

Black takes back its last move – uncapturing white rook on d6 by pawn from c7. Then after black helping 22 moves White wins because Black is stalemated by the uncaptured white Rook.

And finally two originals.

**S6** Ľuboš Kekely  
Original for Problem Paradise

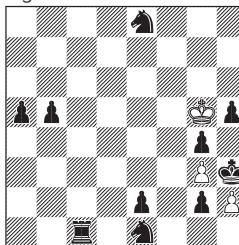


(#/=)6 (5+3)  
Shatranj  
Fers c8, b5  
Checkless Chess

1.Kd5!  
Now 1...FEa4 2.Kc4 wins  
1...FEa6! 2.Kc4 FEB7 3.Kb5 FExC8  
4.Ka6 d5 5.d4 FED7 6.exd7=( ± )

White wins by stalemating of black king up to 6 moves.

**S7** Ľuboš Kekely  
Original for Problem Paradise



SS(#/=)22 (3+10)  
Shatranj

1.Kf4 2.Ke3 3.Kd2 4.Kxc1 and back  
5.Kd2 6.Ke3 7.Kf4 8.Kg5 9.Kxh5  
10.Kg6 11.Kf7 12.Kxe8 13.Kd7  
14.Kc6 15.Kxb5 16.Kxa5 17.Kb4  
18.Kc3 19.Kd2 20.Kxe1 21.Kf2  
22.Kg1 e1=FE=(T)

After White plays 22 moves Black only move will stalemate – therefore White is lost.

## Definitions

### ＜一般的通則＞

- # : 最終目的がメイトであることを表示する。
- = : 最終目的がスタイルメイトであることを表示する。
- = = : 最終目的が双方スタイルメイトであることを表示する。
- v : 紛れ (try) を表す。個数は、テーマとなる紛れの数を表す。
- \* : Set Play を表す。オーソドックスやセルフメイトの場合は黒から指し始め、ヘルプメイトの場合は白から指し始める。作意手数から 0.5 手を引いた手数になる。
- 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。
- Zeroposition** : ツイン設定のために便宜上使われる図。この指定があるときには、問題図そのものを解く必要はなく、そこから配置を変えた図 a) b) ... のみを解くこと。
- ◆盤上にフェアリー駒がある場合、P はそのフェアリー駒にも成れる。
- ◆キャスリング可能な位置にある K と R は、それが不可能であるという証明ができないかぎりキャスリング可能とみなされる。逆にアンパッサン可能な位置にある P は、直前の手が取られる P が動いたものと証明ができない限りアンパッサン不可能とする。

### ＜問題設定＞

- Direct** (記号無し) : #n では、白から指し始め、n 手で黒をメイトにする手順を求める。黒はそれに抵抗する。
- Help (H)** : H#n では、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。
- 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。
- 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。
- Proca-Retractor -n#1** : 白から戻し始めて、n 手以内で、白が黒を 1 手でメイトにできるような局面を作るのが目的。黒は抵抗する。なお、黒にも白と同様、逆算してから 1 手詰にする権利がある。これを Forward Defense という。
- Proof Game (PG)** : 実戦初形から始めて、指定された手数で問題図に至るような手順を求める。
- Reflex (R)** : R ≠ n は、S ≠ n に「自分の手番で、相手を 1 手でメイトにできるときは、必ずその手を指さねばならない」という条件を追加したもの。この追加条件は、白黒の双方に適用される。
- Self (S)** : S#n では、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。
- Series-Direct (Series)** : Series#n では、白が連続して n 手指し、黒をメイトにする手順を求める。白は最終手を除

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

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

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

#### ＜フェアリールール＞

**Alphabetical Chess (ABC)** : 盤面の枠目に 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 の近くにある枠目の自駒を動かさなくてはならない。

**AntiCirce** : 駒を取るとき、取る駒 (K を含む) は初形位置に戻り、取られた駒は盤上から消える。取る駒の初形位置が何らかの駒(取る駒と取られる駒を除く)によって占領されているときは、駒が取れない。細則は Circe に準じる。

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

**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。

**Chess960** : 変則チェスの一種。Fischer Random Chess とも呼ばれる。詳細は <https://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%9D%A1%E3%83%95%E3%83%AB> を参照。

**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。

**Duelist** : Duellantenschach、または Single Combat もいう。1 手前に動かした駒を、次の手番でも動かさなければならない。それが不可能なら動かす駒を自由に選べる。

**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)。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)。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。

**Mars Circe** : 駒を取るとき、取る駒 (K を含む) はいったん初形位置に戻り、そこから駒取りを行う。取られた駒は盤上から消える。取る駒の初形位置が何らかの駒 (取る駒も含む) によって占領されているときは、駒が取れない。細則は Circe に準じる。

**Rex Multiplex** : 複数の K が同時に存在しうる。メイトはすべての K を同時に通常のメイトにする場合。メイトではなく、しかも 1 手で防げないようなチェックは禁手（たとえば、3 枚いる K のうち 2 枚に防げないチェックをかけるような手）。P は K 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。

**Transmuted Kings** : チェックをかけられた K は、その瞬間にチェックをかけた駒の働きをするというルール。特に断らない限り、このルールは双方の K に適用される。

#### 〈フェアリー駒〉

**Bucephale** : (4,3)-Leaper + (5.0)-Leaper。

**Fers** : (1,1)-Leaper。

**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。

**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。

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

**Locust** : Q の筋で、相手の駒を 1 枚飛び越して、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、かつ飛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）。

**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。

**Nightrider** : (1,2)-Rider。

**Nightriderhopper** : Nightrider 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。

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

**Poseidon** : Marine Piece の King。すなわち、普通に動くときは K で、隣接した駒を取るときには Locust であるような royal piece。

**Rider** : R や B など一定の方向にどこまでも進めるが駒にぶつかるとその先には進めない駒の総称。 $(x,y)$ -Rider は進める方向が  $(x,y)$ -Leaper の延長となる。例えは R は (0,1)-Rider。