

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2014

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2014.

Ihre Aufgabe ist es, eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe zu erstellen (eigene Aufgaben werden natürlich nicht bewertet). Bitte senden Sie Ihr Urteil möglichst bald an:

Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland

oder per Email an: hans.gruber@ur.de

Herzliche Grüße

HG & -he-

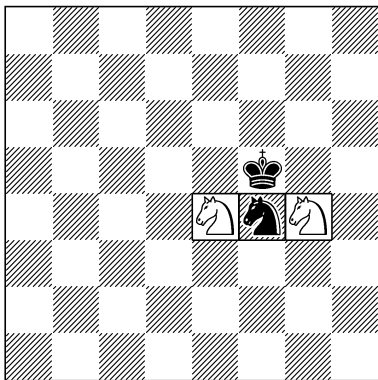
1

Arnold Beine

Die Schwalbe IV/2014

Michael Schlosser zum

60. Geburtstag gewidmet

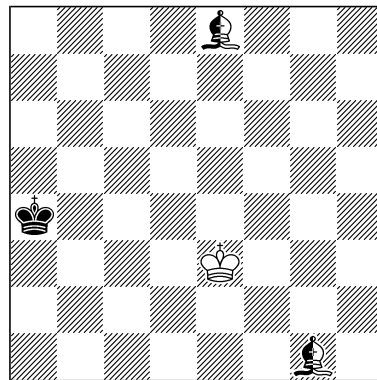


H#11 2.1;1.1... C+
Circe rex inclusiv
Doppellängstzüger Köko
Chamäleons e4, f4, g4

2

Geoff Foster

StrateGems I-III/2014

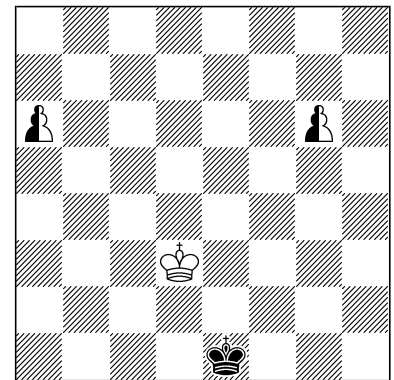


H#3 0.1;1.1;1.1 Duplex C+
b) ♔a4→d7
Antikönige

3

Geoff Foster

Fairings IV/2014



H#3* C+
Couscuscirce Glasgowschach

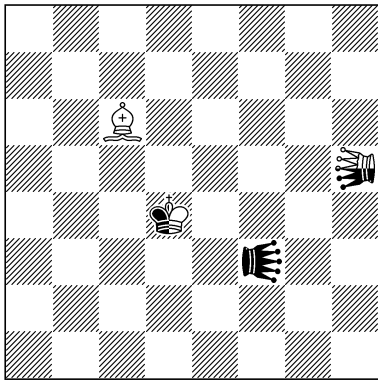
4

Ján Golha

Šachová skladba IV/2014

Meergans MT

Spez. ehr. Erw.



H#4 0.6;1.1... C+

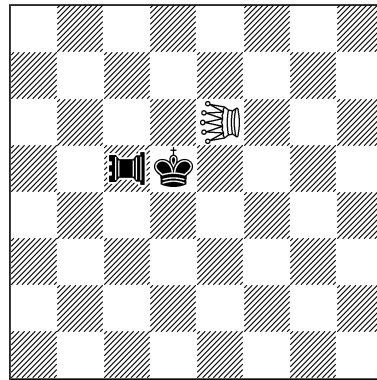
Circe Parrain

♖=Spatz ♗=Heuschrecke

5

Harald Grubert

Problemkiste IV/2014



Ser.H=12 b) ♔d5→e5 C+

c) f. ♗e6→d3 d) f. ♖c5→h4

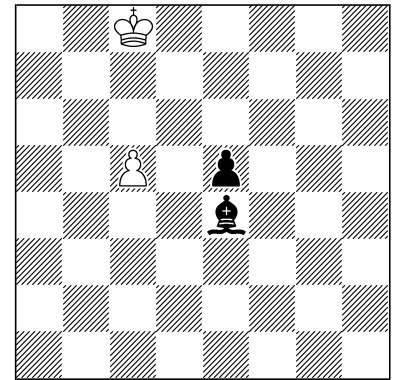
Platzwechselcirce

♖=Elch ♖=Turmelch

6

Michael Grushko

Julia's Fairies III/2014



HS#6 b) ♔e4→♞e4 C+

Circe Parrain Einsteinschach

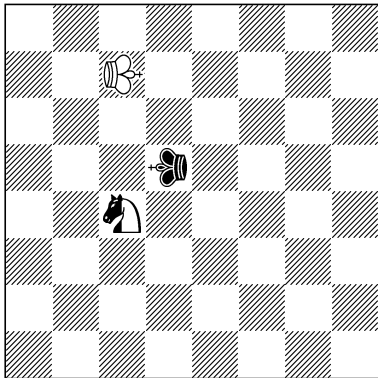
Kobulkinge

7

Peter Harris

Problem Paradise

IV-VII/2014



H#3 C+

a) Sentinelles

b) Sentinelles en pion adverse

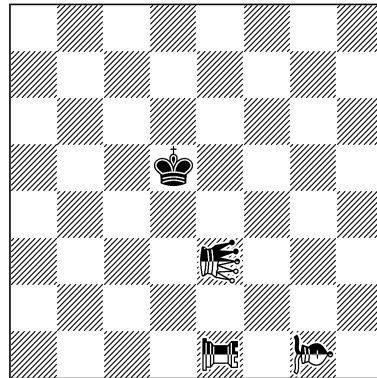
♖=königlicher Bauer

♗=königliche Dame

8

Eric Huber

feenschach I-II/2014



H#2 0.6;1.1 C+

Anti-take&make take&make

♖=Sirene ♖=Triton

♗=Nereide

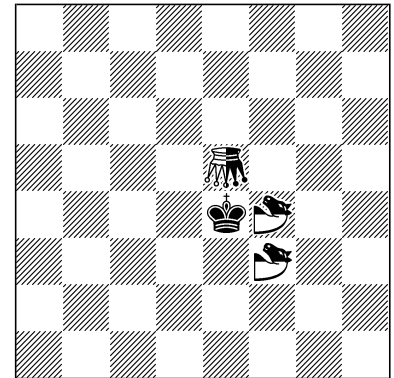
9

Eric Huber

Šachová skladba IV/2014

Meergans MT

2. ehr. Erw.



H#3 0.1;1.1;1.1 C+

b) ♔f3→d5 c) ♔f3→h6

d) ♔f3→b8 e) ♖e5→g5

f) ♗e5→h7

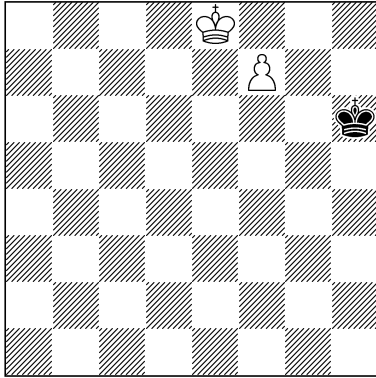
Circe Parrain

♔=Eichhörnchen

10

Branko Koludrović

*ChessProblems.ca Bulletin
XII/2014*

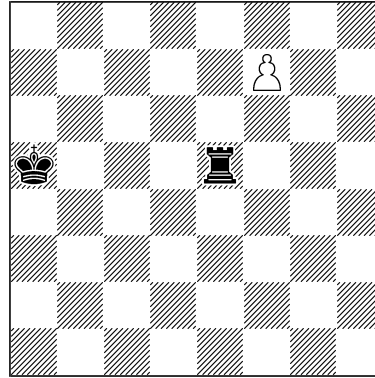


-2w & !=1 b) ♔e8→f5
c) ♖f7→e6

11

Dijan Kostadinov

Phénix VII–VIII/2014

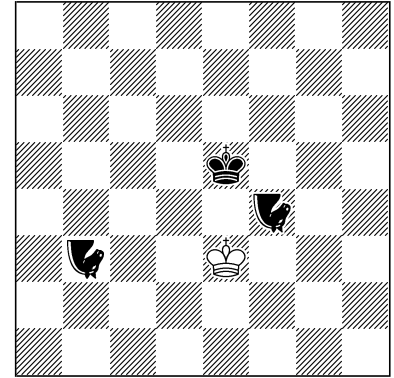


H#2 b) ♖e5→♔e5 C+
c) ♖e5→♘e5
Disparate Steine Kobulkönige

12

Václav Kotěšovec

StrateGems I–III/2014

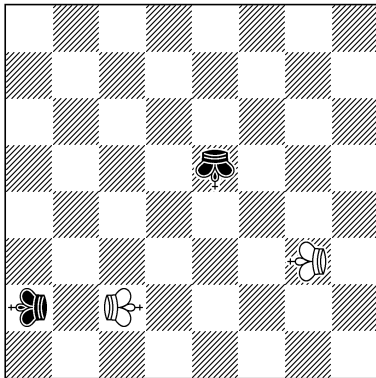


HS#8 Schwarz beginnt C+
3 Lösungen
Köko

13

Václav Kotěšovec

Šachová skladba I/2014



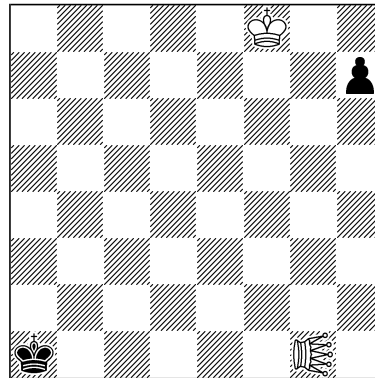
H==40 C+
Rex multiplex
♔♔=königlicher Turmhüpfer
♔=königlicher Grashüpfer
♔=königlicher Läuferhüpfer

14

Rainer Kuhn

Probleemblad X–XII/2014

Malte zum Gedenken

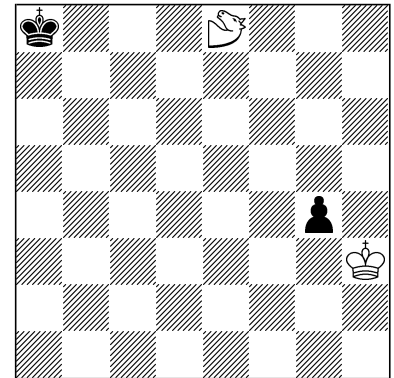


H#6 b) ♔a1→b2 C+
♔=Lion

15

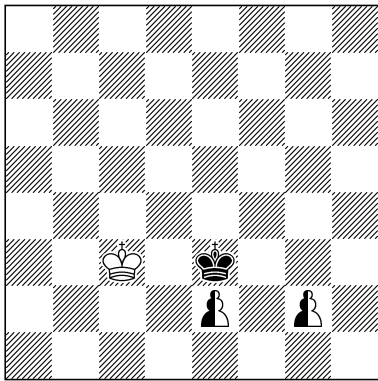
Juraj Lörinc

Phénix IV/2014



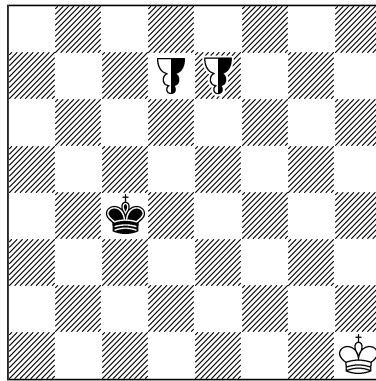
S#11 C+
Antikönige
♔=Spiralspringer

16
Sébastien Luce
Julia's Fairies 2014



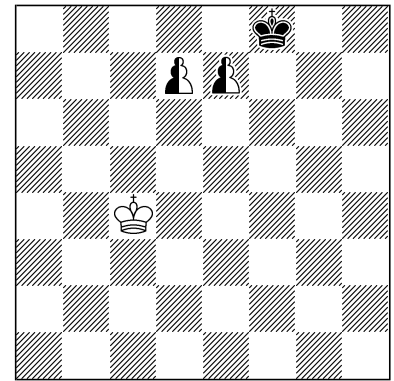
Ser.H#3 2 Lösungen C+
 Couscousanticirce

17
Teppo Mänttä
Springaren III/2014
 Widlert 60 JT
 4. Preis



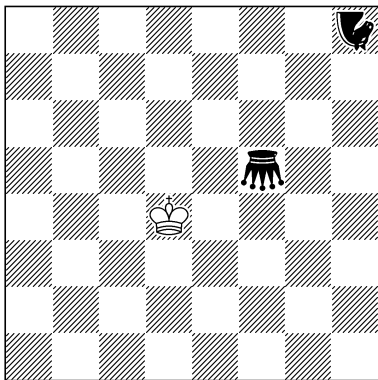
#12 b) ♔c4→d6 C+
 Köko Längstzüger
 ♚=Berlinabauer

18
Teppo Mänttä
Springaren III/2014
 Widlert 60 JT
 3. ehr. Erw.



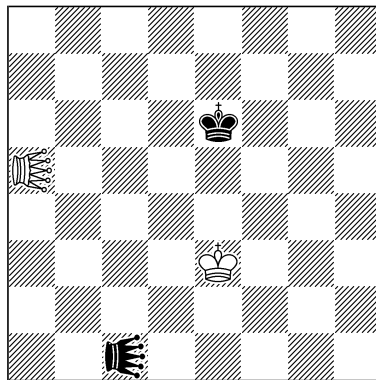
#8 b) ♔f8→g8 C+
 Köko Längstzüger

19
Dan Meinking
ChessProblems.ca Bulletin
 III/2014



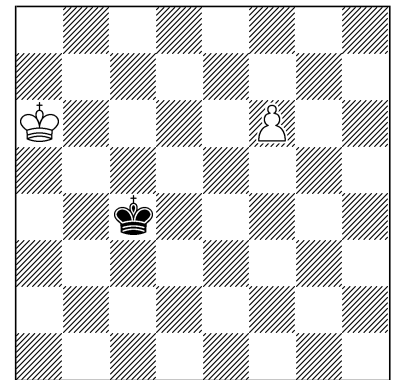
pSer.H!=5 b) ♜f5→f2 C+
 c) ♔d4→f6 d) ♜h8→g8

20
Daniel Novomeský
Šachová skladba I/2014



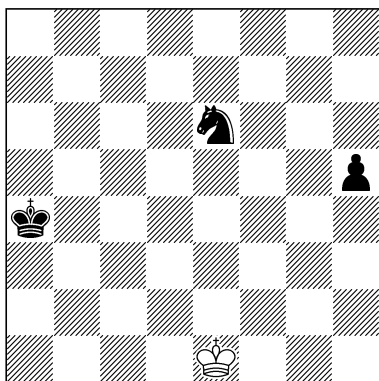
H#3 4.1;1.1;1.1 C+
 Isardam
 ♜♜=Elch

21
Cornel Pacurar
ChessProblems.ca Bulletin
 XII/2014



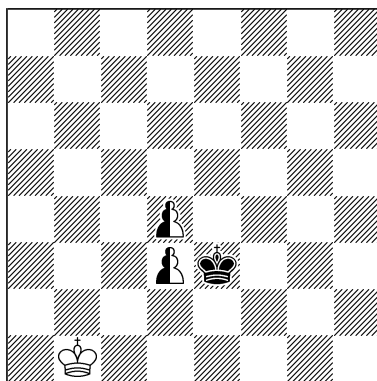
-4w & !=1

22
Paul Raïcan
Phénix IV/2014



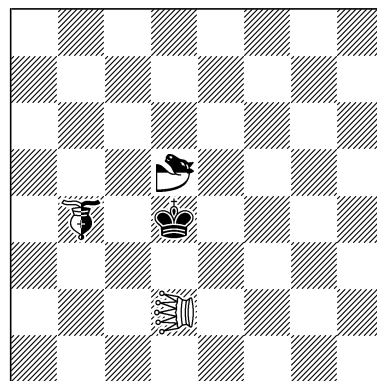
-15 & #1
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca
 Anticirce

23
Semion Shifrin
Michael Grushko
VARIANTIM XII/2014



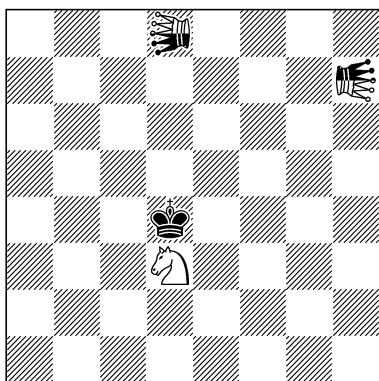
H#2 b) ♔b1→a1 C+
 c) ♔b1→a8: 2.1;1.1
 Antisupercirce Circe Parrain

24
Kostěj Šoulivý
Problemkiste IV/2014



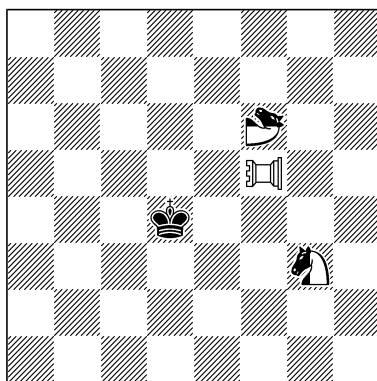
H#2 6.1;1.1 C+
 Supercirce
 ♙=Equistopper ♚=Prinzessin
 ♞=Eichhörchen

25
Kostěj Šoulivý
Phénix IV/2014



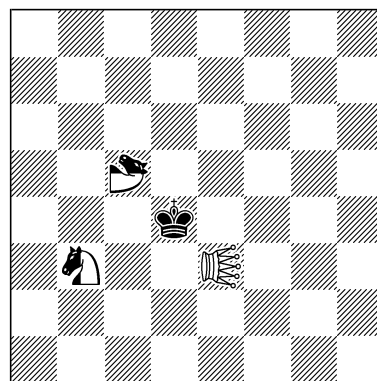
H#2 5.1;1.1 C+
 Supercirce
 ♙=Heuschrecke ♚=Leo

26
Kostěj Šoulivý
feenschach VII–VIII/2014



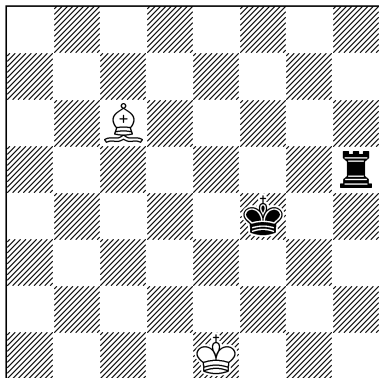
H=2 5.1;1.1 C+
 Supercirce
 ♙=Pao
 ♞=Diagonalspiralspringer

27
Kostěj Šoulivý
feenschach VII–VIII/2014



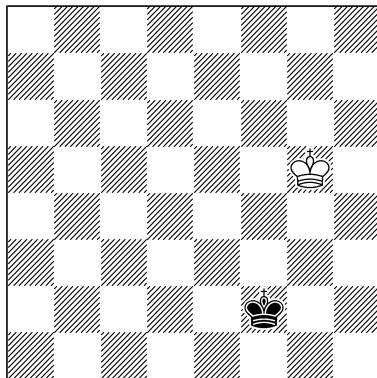
H=2 8.1;1.1 C+
 Supercirce
 ♙=Lion
 ♞=Diagonalspiralspringer

28
Andreas Thoma
Šachová skladba I/2014



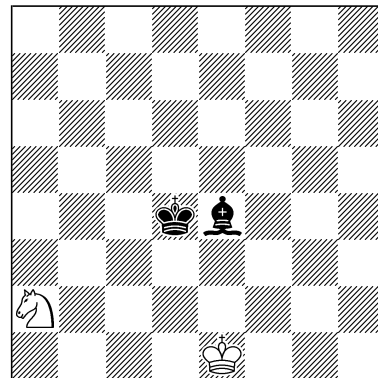
-6 & #1
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca
 Anticirce Typ Cheylan

29
Andreas Thoma
feenschach I–II/2014
Hanspeter Suwe gewidmet



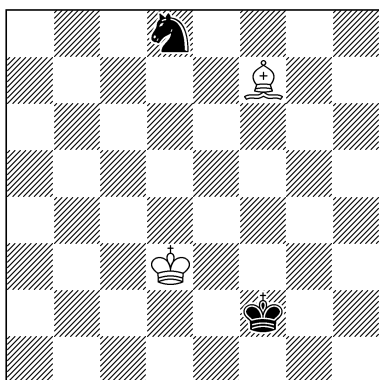
Hilfs-Rochade in 8 C+
 b) ♔g5→g6
 Anticirce Circe
 Doppellängstzüge Sentinelles

30
Andreas Thoma
Šachová skladba X/2014



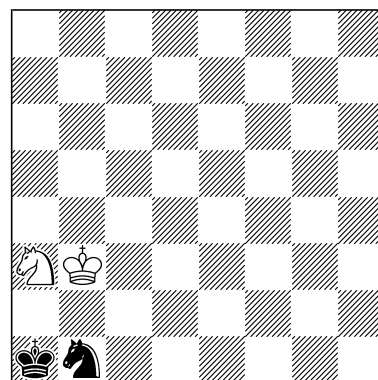
-13 & #1
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca
 Anticirce

31
Kjell Widlert
Springaren VI/2014



H#6 b) ♕f7→b1 C+
 Alphabetschach

32
Kjell Widlert
feenschach IX–X/2014



H#10* C+
 Alphabetschach

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Alphabetschach Bei Weiß und bei Schwarz muss immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2 ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

Anticirce Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfangsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Ein wiedergeborener König oder Turm gilt als neu und darf rochieren. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht.

Antikönig Der Antikönig muss dauernd im Schach stehen. Jede Partei mit einem Antikönig darf nur so ziehen, dass der eigene Antikönig im Schach steht. Die Gegenpartei darf mit ihren Zügen das Schachgebot aufheben. Ein Antikönig ist antimatt, wenn er nicht im Schach steht und seine Partei nicht so ziehen kann, dass er dann im Schach steht.

Antisupercirce Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. Ist dies nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der schlagende Stein darf also nicht auf dem Schlagfeld wiedergeboren werden. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Wiedergeborene Könige bzw. in ihrer Ecke wiedergeborene Türme dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: (a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen werden (und damit vom Brett verschwinden). (b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges in eine Figur um.

Anti-take&make Der geschlagene Stein führt als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in seiner Gangart aus. Ist ein solcher Zug nicht möglich, ist der Schlag illegal.

Berolinabauer Ein Bauer, der schräg zieht und geradeaus schlägt – natürlich einschrittig vorwärts. Der (schlagfreie) Doppelschritt von der eigenen (2. bzw. 7.) Bauernreihe bleibt möglich, jetzt freilich diagonal. Umzuwandeln ist wie beim normalen Bauern.

Chamäleon Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette S-L-T-D-S... Bei einer Rochade wird der Turm nicht in Dame umgewandelt, da die Rochade als Königszug behandelt wird.

Circe Parrain Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein *weiterer* Stein gezogen hat. Dabei ist die Linie zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtfeld parallel zu der Zuglinie zwischen Start- und Zielfeld des „weiteren“ Steines, wobei die beiden parallelen Vektoren gleichlang und gleichgerichtet sind.

Circe rex inklusiv Die Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Wiedergeburtfeldern e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Wiedergeburtfeld eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist.

Couscouanticirce Wie Anticirce, aber der schlagende Stein wird auf dem Ursprungsfeld des geschlagenen Steines wiedergeboren. Gerät ein Bauer dadurch auf seine Umwandlungsreihe, entscheidet die umwandelnde Partei über die entstehende Umwandlungsfigur.

Couscoucirce Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren. Gerät ein Bauer dadurch auf seine Umwandlungsreihe, entscheidet die umwandelnde Partei über die entstehende Umwandlungsfigur.

Diagonalspiralspringer Zieht und wirkt auf „Spiralen“, die jedoch – im Gegensatz zum Spiralspringer – um Diagonalen statt um Orthogonalen „gewickelt“ sind, und zwar „eng“, z. B. b1-a3-c2-b4-d3...-f8-h7 oder b1-c3-a2, oder „weit“, z. B. b1-c3-e4-f6-h7 oder b1-d2-e4-g5-h7. Ein Diagonalspiralspringer bietet also von b1 aus einem gegnerischen König auf h7 auf drei verschiedenen Wegen Schach, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Die Verallgemeinerung ist der m:n-Diagonalspiralreiter.

Disparate Steine (Winchloe-Auffassung) Wenn ein Stein zieht, kann die gegnerische Partei keinen Stein derselben Art ziehen, bevor die erste Partei wieder gezogen hat.

Doppellängstzüger Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

Eichhörnchen Kombinationsfigur aus 2:0-Springer + 2:1-Springer + 2:2-Springer = Kombinationsfigur aus Dabbaba + Springer + Alfil.

Eigenpatt in n Zügen (!=n) Eine Partei führt in spätestens n Zügen eine Stellung herbei, in der sie – wäre sie erneut am Zug – patt stünde.

- Einsteinschach** Ein nichtschlagend ziehender Stein X verwandelt sich als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges in einen gleichfarbigen Stein Y, wobei Y als rechter Nachbar von X in folgender Skala zu wählen ist: D→T→L→S→B→B...; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: B→S→L→T→D→D... Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe (1. Reihe bei Weiß, 8. Reihe bei Schwarz) zu Bauern werden, dürfen einschrittig oder mit einem Doppelschritt oder mit einem Dreifachschritt vorwärts ziehen; sie können en passant geschlagen werden. Bei einer Rochade wird der Turm als Teil des Zuges in eine Dame verwandelt.
- Elch** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 45° ab. Ein Ea1 zieht über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.
- Equistopper** Springt auf jedes Feld, das Mittelpunkt zwischen seinem Ausgangsfeld und dem Standfeld eines beliebigen anderen Steines ist. Kann dabei schlagen. Der englische Equistopper kann auf Damenlinien verstellt werden, der französische nicht.
- Glasgowschach** Weiße Bauern wandeln statt auf der 8. bereits auf der 7. Reihe um, schwarze Bauern statt auf der 1. bereits auf der 2. Reihe. Gerät ein weißer Bauer (z. B. durch Wiedergeburt oder durch einen beschleunigten Exzelsior) auf die 8. Reihe, bleibt er dort unverwandelt und zugunfähig als Bauer stehen (analog ein schwarzer Bauer auf der 1. Reihe).
- Heuschrecke** Wie Grashüpfer, aber nur über einen gegnerischen Bock, wobei das Feld hinter dem Bock frei sein muss. Der Bock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.
- Isardam** Es sind solche Züge illegal, die dazu führen, dass ein Stein einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachtet. Ein König steht daher nicht im Schach, wenn durch den virtuellen Schlag des Königs der Schlagtäter einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachten oder von einem solchen beobachtet werden würde.
- Kobulkönige** Falls ein Offizier geschlagen wird, nimmt der König der Partei dieses Offiziers als Teil des Schlagzuges Zug-, Schach- und Schlagkraft dieses Offiziers an. Er bleibt königlicher Stein mit den Kräften dieses Offiziers, bis ein anderer Offizier der eigenen Partei geschlagen wird (dann wird analog verfahren). Wird ein Bauer geschlagen, wenn sich der Kobulkönig auf der eigenen Umwandlungsreihe befindet, wird der Kobulkönig wieder zum normalen König.
- Köko (Kölner Kontaktschach)** Ein Zug ist nur legal, wenn nach ihm der ziehende Stein Kontakt zu einem anderen Stein hat, also wenigstens eines seiner Nachbarfelder durch einen anderen Stein besetzt ist.
- Königlicher Stein** Zieht und wirkt nicht wie ein („Normal-“)König, sondern wie der betreffende Stein, wodurch z. B. der Begriff der Königsopposition seinen gewohnten Sinn verliert. Er besitzt aber die sonst üblichen Königsfunktionen wie Schachgebot, illegales Selbstschach, Matt oder Patt. Ein königlicher Stein darf über vom Gegner beobachtete Felder ziehen, Felder also, auf denen er im Schach stünde.
- Läuferhüpfer** Wie Grashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.
- Leo** Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt und wirkt wie ein Lion.
- Lion** Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.
- Nereide** Zieht wie Läufer, schlägt und wirkt wie Heuschrecke, aber nur auf Läuferlinien.
- Pao** Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Lion auf Turmlinien.
- Paraden-Serienzüger (pSer.)** Wie Serienzüger (mit entsprechender Forderung), aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugsfolge Schach bieten. Die passive Farbe muss dieses Schachgebot sofort parieren, wobei sie beim Hilfszüger hilft, das Problemziel zu erreichen, beim direkten Spiel und beim Selbstzüger sich dagegen wehrt. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugsfolge fort.

Platzwechselcirce (PWC) Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein vor dem Schlag stand. Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Könige sind nicht als Schlagobjekte – wohl aber als Schlagende – zugelassen, sofern nicht rex inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

Prinzessin Kombinationsfigur aus Läufer + Springer.

Rex multiplex Beide Parteien können mehrere Könige und/oder königliche Steine besitzen und auch in einen König umwandeln. Ein Schachgebot ist nur zulässig, wenn es entweder für alle Könige zugleich parierbar ist oder alle Könige gleichzeitig mattsetzt.

Sentinelles Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.

Sentinelles en pion adverse Statt Bauern der eigenen Partei werden Bauern der gegnerischen Partei wiedergeboren.

Sirene Marine Dame: Zieht wie Dame, schlägt und wirkt wie Heuschrecke.

Spatz = Sperling Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.

Spiralspringer Ähnlich dem Nachtreiter, aber die 1:2-Sprünge liegen nicht auf einer geraden Linie, sondern auf einer um eine Orthogonale „gewickelten Spirale“. Dabei gibt es die sogenannte „enge“ Wicklung, a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8 oder a1-b3-c1-...-h3, und die „weite“ Wicklung, a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-e1-g2. Ein Spiralspringer bietet also von a1 aus einem gegnerischen König auf c8 oder b7 Schach, wenn die Zwischenstationen der genannten Wege leer stehen, einem König auf a5 oder e1 sogar über mehrere Wege. Die Verallgemeinerung ist der m:n-Spiralreiter.

Supercirce Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.

take&make Ein schlagender Stein führt als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in der Gangart des geschlagenen Steines aus. Ist ein solcher Zug nicht möglich, ist der Schlag illegal. Ein Bauer darf am Ende nicht auf der eigenen Offiziersgrundreihe stehen bleiben. Ein Bauer wandelt dann und nur dann um, wenn er sich am Ende des gesamten Zuges auf der Umwandlungsreihe befindet. Schach geben bleibt orthodox.

Triton Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Heuschrecke, aber nur auf Turmlinien.

Turmelch Wie Elch, aber nur auf Turmlinien.

Turmhüpfer Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Verteidigungsrückzüge Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.) Eine Sonderform des Verteidigungsrückzegers ohne Entschlagsmöglichkeit ist der Pacific Retractor.

Lösungen

- (1) 1.CSd3=CL CSf6=CL 2.Kg6 CLc3=CT 3.CLc2=CT CTf3=CD 4.CTg2=CD Cdf7=CS 5.CDg5=CS CSh6=CL 6.CSh7=CL CLe3=CT 7.Kf5 CSd2=CL 8.Kg6 CTe1=CD 9.Kg7 CLh6=CT 10.CLg8=CT CTf6=CD 11.Kf8 CDe8=CS#
 1.CSg6=CL CSe5=CL 2.Ke6 CLg7=CT 3.Kf7 CSg5=CL 4.Kg8 CLh6=CT 5.Kh7 CTg8=CD 6.CLf7=CT CDg5=CS 7.CTf4=CD CS×h7=CL [Ke8] 8.CDf8=CS CLg6=CT 9.CSd7=CL CTc6=CD 10.Kd8 CTd6=CD 11.CLc8=CT CDe8=CS#
- (2) a) N: 1.– nLf7+ 2.Kb3 Kd4 3.Ka2 Kd5#
 D: 1.– nLb5 2.Ke2 nLh2 3.nLa6+ Kb5#
 b) N: 1.– nLh5+ 2.nLg4 Kf3 3.nLh3+ Kg4#
 D: 1.– nLh2+ 2.nLf4 nLb8+ 3.Kf4 Kc7#
- (3) * 1.– a7=nL 2.nLb8 g7=nT 3.nTg3+ nL×g3 [nTc1]#
 1.Kd1 a7=nS 2.nSb5 g7=nD 3.nDc3+ nS×c3 [nDg1]#
- (4) 1.– nKe3 2.SPf2 Ld5 3.nH×d5-c5 nKe4 [Ld6] 4.nKe3 L×c5#
 1.– nKd3 2.SPe2 Le8 3.nKe4 L×h5 4.SPd3 [nHg6] L×g6#
 1.– nH×f3-e2 2.nKc5 [SPe4]+ La4 3.SPb5 Ld1 4.nKc4 L×e2#
 1.– Lb5 2.nH×b5-a5 nKe4 [Lc5] 3.nH×c5-d5 nKe3 [Lc4] 4.nKe4 L×d5#
 1.– Le4 2.nKe3+ nH×f3-e2 3.nKf4 [SPg4] Ld3 4.nKf3 L×e2#
 1.– Le8 2.nKd3 L×h5 3.SPe2 [nHg4] nKe3 4.nKf3 L×g4#
- (5) a) 1.TE×e6 [Ec5] 2.Kc6 3.TEb7 5.K×c5 [Eb6] 9.K×b6 [Ea7] 12.Ka8 Ec6=
 b) 1.TEf4 2.Kf6 3.TEg7 5.K×e6 [Ef7] 9.K×f7 [Eg8] 12.Kh8 Ef6=
 c) 1.Kd4 2.Kc3 3.TEb2 5.K×d3 [Ec2] 9.K×c2 [Eb1] 12.Ka1 Ec3=
 d) 1.Ke4 2.TE×d3 [Eh4] 3.Kf3 4.TEg2 6.K×h4 [Eg3] 9.K×g3 [Eh2] 12.Kh1 Ef3=
- (6) a) 1.c6 L×c6=T+ 2.Kd7 [+wBd5] e4 3.d×c6=S e3 [+sTc5] 4.Ke6 T×c6=D [e6=kS]+ 5.kSf8=B [+wSd8] e2 6.S×c6=L e1 [+sDc5]#
 b) 1.Kd8 S×c5=L 2.Kc7 [+wBb4] L×b4=T 3.Kd6 [+wBc3] Td4=L 4.c×d4=S e×d4=S [d6=kS] [+sLc3] 5.kSe4=B [+wSe2] Se6=B 6.S×c3=L e5 [+sLc2]#
- (7) a) 1.kDe6 [+sBd5] nSe5 [+wBc4] 2.kDd6 [+sBe6]+ c8=kD 3.nSg6 [+sBe5] c5#
 b) 1.kDd4 [+wBd5] nSa5 [+sBc4] 2.kDa7 [+wBd4]+ nSb7 [+sBa5] 3.nSc5 [+wBb7] c8=kS#
- (8) 1.– nND×e3-c3 [nSIe5]+ 2.K×e5-a5 [nSIe6] nTR×e6-a3 [nSIb3]#
 1.– nND×e3-f2 [nSIId4]+ 2.K×d4-h4 [nSIe4] nTR×e4-h2 [nSIg2]#
 1.– nND×e3-b6 [nSIId4]+ 2.K×d4-d8 [nSIe4] nTR×e4-b8 [nSIb7]#
 1.– nND×e3-c5 [nSIe6]+ 2.K×c5-f8 [nNDd6] nTR×e6-d8 [nSIId7]#
 1.– nND×e3-d1 [nSIc5]+ 2.K×c5-c1 [nSIc2] nND×c2-e3 [nSIe2]#
 1.– nND×e3-c4 [nSIe6] 2.K×e6-a6 [nSIe7] nTR×e7-a4 [nSIb4]#
- (9) a) 1.– nEh2 2.K×e5 nE×f4 [nGc7] 3.K×f4 [nEg3] nEe5 [nEd6]#
 b) 1.– nEc7 2.nGb8 nEe5 3.K×e5 nEd6 [nEc7]#
 c) 1.– nGe3 2.K×e3 nE×f4 [nGc1] 3.K×f4 [nEg5] nEe3 [nEd2]#
 d) 1.– nEd6+ 2.K×e5 nE×d6 [nGg3] 3.K×d6 [nEc7] nEe5 [nEf4]#
 e) 1.– nEd2+ 2.Ke3 nE×d2 3.K×d2 [nEc1] nEe3 [nEf4]#
 f) 1.– nEg5+ 2.K×f4 nEe4 [nEd3]+ 3.K×e4 nEf5 [nEg6]#
- (10) a) R 1.Kf8×Le8 2.e6×Lf7 & v: 1.e7!=
 b) R 1.Kf6×Sf5 2.Ke7×Sf6 & v: 1.Kf8!=
 c) R 1.Kf7×Te8 2.f5×Te6 & v: 1.f6!=
- (11) a) 1.Kb5? f8=T 2.Tf5 T×f5??, also 1.Tf5! f8=T 2.Kb5 T×f5 (sK=kT)#
 b) 1.Ld6 f8=L 2.Kb4 L×d6 (sK=kL)#
 c) 1.Sd7 f8=S 2.Kb6 S×d7 (sK=kS)#

- (12) 1.– Nd2 2.Kd4+ Nd3+ 3.Kd5 Kd6 4.Ke6 Nf6+ 5.Kf5 Ke7 6.Kg6 Nh7 7.Kg7 Kf8+ 8.Kh8 Nf7#
 1.– Ne6 2.Ke4+ Kd4 3.Kd3 Ke3 4.Kc3 Kd2+ 5.Kb2 Nc1 6.Kb1 Na2 7.Kb2 Kc1+ 8.Ka1 Nc2#
 1.– Kd4+ 2.Kf3 Kc4 3.Ke4 Nc5+ 4.Ke5 Kb5 5.Kd6 Nd7 6.Kc7 Nb8 7.Kb7 Ka6+ 8.Ka8 Nb6#
- (13) 1.kTHd2 kGe2 2.kTHf2 kGg2 3.kTHh2 kTHg1 4.kTHf2 kGe2 5.kTHd2 kGc2 6.kTHb2 kGa2
 7.kLHa1 kGc2 8.kTHd2 kGe2 9.kTHf2 kGg2 10.kTHh2 kTHg3 11.kTHf2 kGe2 12.kTHd2 kGc2
 13.kTHb2 kGa2 14.kLHc3 kGc2 15.kTHd2 kGe2 16.kLHe1 kGc2 17.kLHh4 kGe2 18.kTHf2 kGg2
 19.kTHh2 kGg4 20.kLHf2 kTHg5 21.kTHE2 kGg6 22.kTHg2+ kTHg1 23.kTHE2 kTHg7 24.kTHg2+
 kGg1 25.kTHE2 kGe3 26.kTHg2 kTHg1 27.kTHE2 kGe1 28.kTHg2 kGg3 29.kTHE2 kTHg4 30.kLHh4
 kTHg2 31.kTHh2 kTHg4 32.kLHf2 kGe1 33.kTHE2 kGe3 34.kTHE4 kGg1 35.kTHh4 kGe3 36.kTHf4
 kTHE4 37.kTHd4 kGe5 38.kLHc5 kTHE6 39.kLHe3 kGe2 40.kLHc5 kTHE1==
- (14) a) 1.h5 Ke7 2.h4 Kd6 3.h3 Kc5 4.h2 Lla7 5.h1=T Kb4 6.Tb1+ Ka3#
 b) 1.Kc3 Ke8 2.Kd4 Lic5 3.Ke5 LIg5 4.Kf6 LIId8 5.Kg7 Ke7 6.Kh8 Kf8#
- (15) 1.Sp.e6+ Kb8 2.Sp.c7+ Ka7 (2.– Ka8? 3.Sp.f5+ Ka7 4.Sp.h4+ Ka6 5.Sp.f3+ Ka5 6.Sp.f5+ Kb5
 7.Sp.g3 Ka4 8.Sp.f1+ Ka3 9.Sp.f3+ Kb3 10.Sp.h2 g3#) 3.Sp.c3+ Ka8 (3.– Ka6? 4.Sp.e3+ Kb5 5.Sp.g3
 Ka4 6.Sp.f1+ Ka3 7.Sp.f3+ Kb3 8.Sp.h2 g3#) 4.Sp.f5+ Ka7 5.Sp.h4+ Ka6 6.Sp.f3+ Ka5 7.Sp.f5+ Kb5
 8.Sp.g3 Ka4 9.Sp.f1+ Ka3 10.Sp.f3+ Kb3 11.Sp.h2 g3#
- (16) 1.g1=nT 2.nTf1 3.e1=nL+ Kd3#
 1.e1=nS 2.Ke2 3.g1=nD Kd2#
- (17) a) 1.e8=nD nDb5 2.nDd5 nDg2 3.Kg1 nDd5 4.nDb5 nDe8 5.d8=nT nTd3 6.nDe2 nDh2 7.nDf2
 nTg3+ 8.Kf1 nTb3 9.Ke2 nTg3 10.nDd4 nDh4 11.nTg4 nDe1 12.Kd3#
 b) 1.e8=nL nLc6 2.nLd5 nLg2 3.Kh2 nLc6 4.nLd7 nLh3 5.Kg3 nLd7 6.d8=nS nLh3 7.nLg2 nLc6
 8.nSb7+ nLg2 9.nLf3 nSc5 10.Kf4 nLc6 11.nLd5 nLf3 12.Ke5#
- (18) a) 1.d8=nD+ nDd3 2.e8=nT nTe2 3.nDd5 nTe8 4.Kc5 nTe4 5.Kd6 nDg8 6.nDf7 nDf3 7.nTf4
 nDc6 8.Ke7#
 b) 1.d8=nL Kf7 2.e8=nS nLf6 3.nSg7 nLc3 4.nSe6 nLg7 5.Kd5 nLd4 6.nSf8 nLg7 7.nSg6 nLd4 8.Ke6#
- (19) a) 1.Ne2+ Kd5 2.Nf4+ Kc6 3.Gf3 4.Ne2+ Kb7 5.Nc6+ Ka8! =
 b) 1.Nd6 2.Nf5+ Kc3 3.Gf6 4.Ne7+ Kb2 5.Nc3+ Ka1! =
 c) 1.Nf4 2.Nd5+ Kg7 3.Gc5 4.Ge5 5.Nf6+ Kh8! =
 d) 1.Nc6+ Ke3 2.Ng4+ Kf3 3.Ne5+ Kg2 4.Gd5 5.Nf3+ Kh1! =
- (20) 1.Ef3 Ke4 2.Ee5 Ef4+ 3.Ed7 Kf5#
 1.Kd5 Ee6 2.Kc4 Ed2 3.Eb5 Kd3#
 1.Ke5 Ef4 2.Ee4 Ed3+ 3.Ef6 Kd4#
 1.Kf6 Kf4 2.Ef5 Eg4+ 3.Ee7 Kg5#
- (21) R 1.Kb6×La6 2.Kc7×Tb6 3.e5×Df6 4.f4×Se5 & v: 1.f5! =
- (22) R 1.Ke1×Bd2 [Ke1]? d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 3.Kf2×Sf1 [Ke1] Td1-d2+ 4.Ke1-f2
 Td2-d1+ 5.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4+ 6.Kf2-e3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ & v: 1.– Lg3#! (Vorwärtsver-
 teidigung)
 R 1.Ke1×Bf2 [Ke1]! f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+
 5.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4+ 6.Kd2-e3 Tf1-f2+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kg4×Bf5 [Ke1] Sg7-e6+ 9.Kf4-
 g4 La7-b8+ 10.Ke3-f4 Lb8-a7+ 11.Kd2-e3 Tf1-f2+ 12.Ke1-d2 Tf2-f1+ 13.Ke6×Td7 [Ke1] Se8-g7+
 14.Kd6-e6 Tc7-d7+ 15.Kc5-d6 & v: 1.Kb4#
- (23) a) 1.K×d3 [Ke1] Kc1 [+nBe3] 2.d×e3 [nBc8=nD]+ nDe6 [+nBg1=nD]#
 b) 1.K×d4 [Kd1] Kb1 [+nBe4] 2.e×d3 [nBb8=nD]+ nDd6 [+nBf1=nD]#
 c) 1.K×d4 [Kh1] Kb8 [+nBe4] 2.e×d3 [nBf8=nD]+ nDh6 [+nBf1=nD]#
 1.K×d3 [Ka1] Kb8 [+nBe3] 2.d×e3 [nBc8=nD]+ nDa6 [+nBc1=nD]#
- (24) 1.nP×d2 [ESa2] nPc4 2.K×c4 [nPe6] ESb3#
 1.nP×d2 [ESg2] nPe4 2.K×e4 [nPc6] ESf3#

1.nP×d2 [ESb6] nPe3+ 2.nEI×e3 [nPf2] ESc5#

1.nP×d2 [ESf6] nPc3+ 2.nEI×c3 [nPb2] ESe5#

1.nP×d2 [ESb7] nPf3+ 2.K×d5 [nEIe4] ESc6#

1.nP×d2 [ESf7] nPb3+ 2.K×d5 [nEIc4] ESe6#

(25) 1.Ke3 nLEh3 2.nLE×d3 [+wSg5] nH×d2 [+nLEh6]#

1.nLEg8 Sb2+ 2.nH×g8-h8 [+nLEf6] nH×f6-e5 [+nLEa1]#

1.nLEc7 Sc5+ 2.K×c5 [+wSe3] nH×c7-b6 [+nLEf2]#

1.nLEd7 Se5 2.K×e5 [+wSg3] nH×d7-d6 [+nLEh2]#

1.nLEe7 Se5+ 2.K×e5 [+wSc3] nH×e7-f6 [+nLEb2]#

(26) 1.Kc4 nSe4 2.nDS×e4 [nSd4] Pf4=

1.Kd3 Pf3 2.nDS×f3 [Pe3] P×g3 [nSe3]=

1.Kc5 nDSe5+ 2.nS×f5 [Pd5] P×f5 [nSd5]=

1.nDSe4 Pg5 2.nS×e4 [nDSf4] Pg4=

1.nDSg5 nSh5 2.Ke5 P×h5 [nSf5]=

(27) 1.nS×c5 [nDSd3] nS×d3 [nDSf3]+ 2.K×d3 [nSg3] LI×g3 [nSe3]=

1.nS×c5 [nDSc4] LI×c5 [nSc7] 2.K×c4 [nDSc6] LI×c7 [nSc5]=

1.nS×c5 [nDSe4] nS×e4 [nDSe2]+ 2.K×e4 [nSe1] LI×e1 [nSe3]=

1.nS×c5 [nDSd5] LI×c5 [nSa5] 2.K×d5 [nDSb5] LI×a5 [nSc5]=

1.nS×c5 [nDSc7] LI×c5 [nSc8] 2.K×c5 [LIc6] LI×c8 [nSc6]=

1.Ke5 nDS×b3 [nSe2] 2.nDS×e3 [LIe4] LI×e2 [nSe4]=

1.K×e3 [LIe6] nS×c5 [nDSe5]+ 2.nS×e6 [LIe4] LI×e6 [nSe4]=

1.Kc3 nDS×b3 [nSf3] 2.nDS×e3 [LIId3] LI×f3 [Sd3]=

(28) R 1.Ke1×Ld2 [Ke1] Le3-d2+ 2.Ke1×Ld2 [Ke1] Lc1-d2+ 3.Kf2×Tg3 [Ke1] Ld2-e3+ 4.Ke1-f2
Le3-d2 5.Ke6×Ld7 [Ke1] Le8-d7+ 6.La8-c6 & v: 1.Kf5#

(29) a) 1.Ke1 [+sBf2] Kf6 [+wBg5] 2.Kd2 Kg7 [+wBf6] 3.Kc3 [+sBd2] Kh6 [+wBg7] 4.Kd4 [+sBc3]
f7 5.Ke3 [+sBd4] f8=T 6.d1=D T×f2 [Ta1] [Bf7] 7.Dh5+ K×h5 [Ke1] [Dd8] [+wBh6] 8.Da5 0-0-0

b) 1.Kg3 [+sBf2] Kf7 [+wBg6] 2.Kf4 [+sBg3] Ke6 [+wBf7] 3.Kg5 [+sBf4] Kd5 [+wBe6] 4.Kh4 [+sBg5]
Ke4 [+wBd5] 5.f1=S Kf5 [+wBe4] 6.Se3+ K×g5 [Ke1] [Bg7] [+wBf5] 7.S×f5 [Sg8] [Bf2] [+sBe3]
f×g8=T [Th1] [Sg8]+ 8.Kg5 [+sBh4] 0-0

(30) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kc2×Tc3 [Ke1] La8-e4++ 4.Kd2-c2
Tf1-f2+ 5.Ke1-d2 Tf2-f1+ 6.Kd2×Se3 [Ke1] Tf1-f2+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kc2×Lb3 [Ke1] Lg8-b3++
9.Kd2-c2 Tf1-f2+ 10.Ke1-d2 Tf2-f1+ 11.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 12.Kf7×Le8 [Ke1] Tc8-c3++ 13.Ke6-
f7 & v: 1.Kd5#

(31) a) 1.Se6 Ke4 2.Sg5+ Kf4 3.Kg1 Kg3 4.Kh1 Lc4 5.Sf3 Lf1 6.Sg1 Lg2#

b) 1.Sf7 La2 2.Kg2 Lc4 3.Se5+ Ke3 4.Sf3 Lf1+ 5.Kh1 Kf2 6.Sh2 Lg2#

(32) * 1.– Sc2#

1.Sc3 Sc2+ 2.Kb1 Kb4 3.Kc1 Kc5! 4.Kd2! Sa1 5.Sa4+ Kb4 6.Sc3 Sb3+ 7.Kc2 Sc1 8.Kb1 Kb3 9.Ka1
Kc2 10.Sa2 Sb3#

Zugwechsel mit Mattwechsel. Überraschend, dass die Könige über c5 bzw. d2 gehen müssen, bevor sie wieder in die Ecke gehen. 3.– Kc5! (3.– Kc4?) und 4.Kd2 (4.Kd1?) ermöglichen die Schachs Sa4+ bzw. Sb3+.