

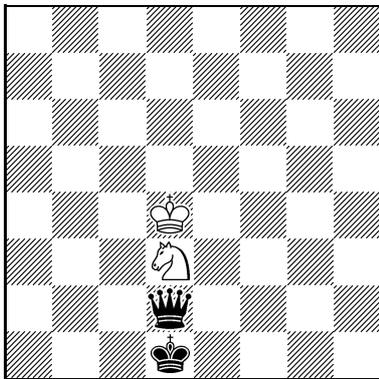
# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2015

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2015. 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@ur.de](mailto:hans.gruber@ur.de) (oder: Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland).

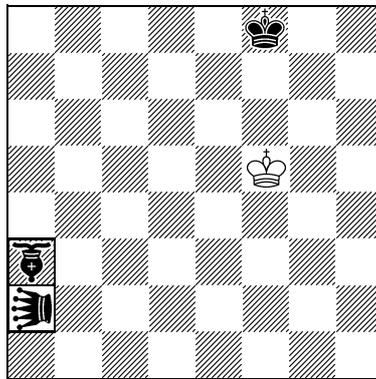
Herzliche Grüße von Hans Gruber und Hilmar Alquiros!

**1**  
**Erich Bartel**  
*PDB-Website VIII/2015*



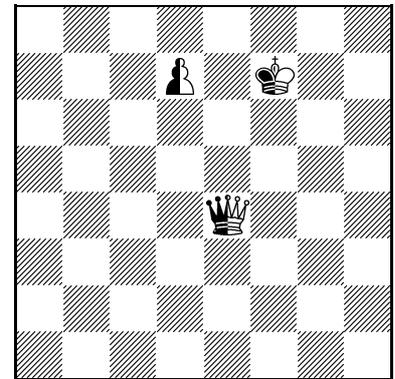
HS#7\* b) 2→ C+  
 ABC, Chamäleoncirce, Köko

**2**  
**Erich Bartel**  
*58. WCCC Congress Bulletin  
 Ostróda IX/2015*  
 1. Riga Black Balsam TT, Abt.  
 2  
 Spezialpreis



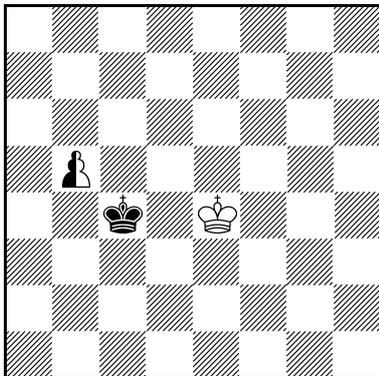
HS#3 b) ♔f8→c7 C+  
 c) ♕f8→b3  
 ♚=Amazon, ♛=Prinzessin,  
 halbneutral: a2, a3

**3**  
**Geoff Foster**  
*StrateGems IV-VI/2015*



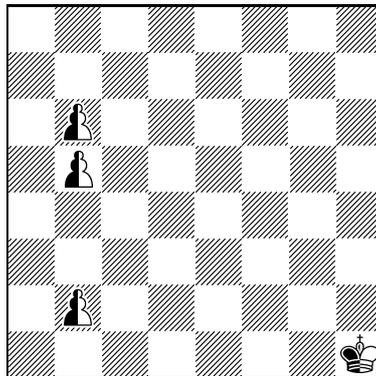
H#2 3.1;1.1 C+  
 Phantomschach rex inclusiv

**4**  
**Norbert Geissler**  
*Die Schwalbe IV/2015*



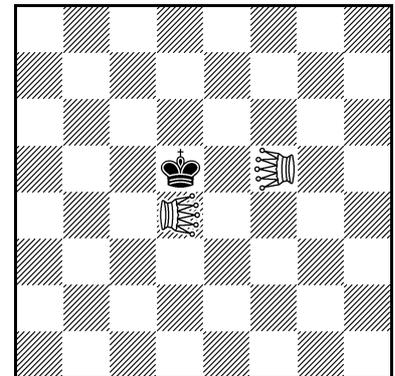
H#8 b) ♔e4→a3 C+  
 c) ♚b5→f3 d) ♚b5→f7  
 e) ♚b5→a6 f) ♚b5→d5  
 g) ♚b5→g3 h) ♚b5→e6 &  
 ♔e4→e7  
 Köko

**5**  
**Mikael Grönroos**  
*Springaren III/2015*



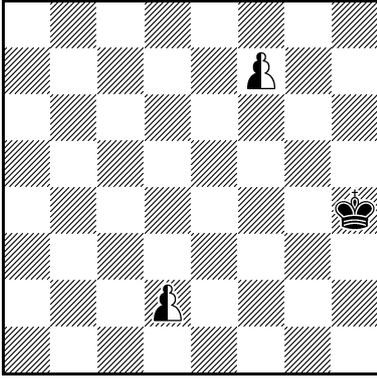
H#6 C+  
 Circe

**6**  
**Harald Grubert**  
*mpk-Blätter IX/2015*



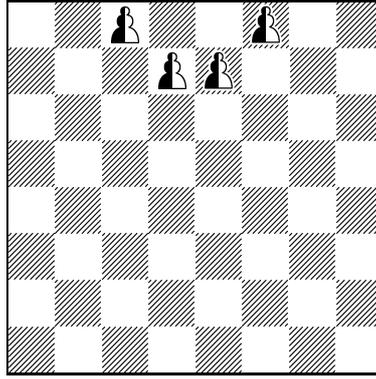
Ser.H=9 b) ♔d5→f6 C+  
 c) ♚f5→b5 d) ♚f5→d6  
 Equipollentscirce  
 ♚=Elch, ♚=Spatz

7  
**Michael Grushko**  
*Julia's Fairies IV/2015*



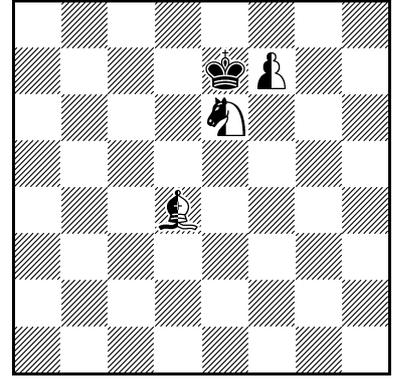
H#2.5 b) ♔ d2→e2 C+  
 Phantomschach

8  
**Michael Grushko**  
*Variantim XII/2015*



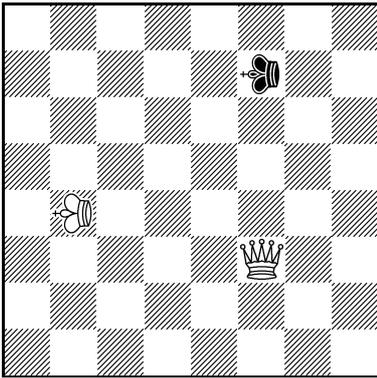
Ser.HS#8 (8s Serienzüge, C+  
 dann: S#1) 4 Lösungen  
 Circe Parrain, Einsteinschach,  
 Republikanerschach

9  
**Michael Grushko**  
*Die Schwalbe XII/2015*



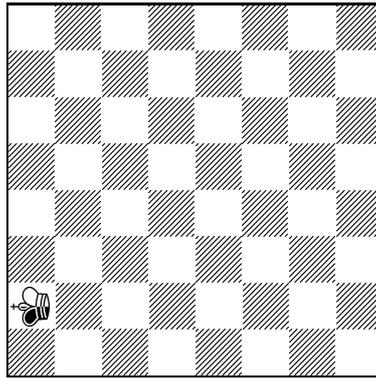
Ser.H#5 b) ♔ f7→f5 C+  
 c) f. ♔ e7→f7  
 Circe Parrain, Einsteinschach,  
 Phantomschach

10  
**Peter Harris**  
*StrateGems IV-VI/2015*



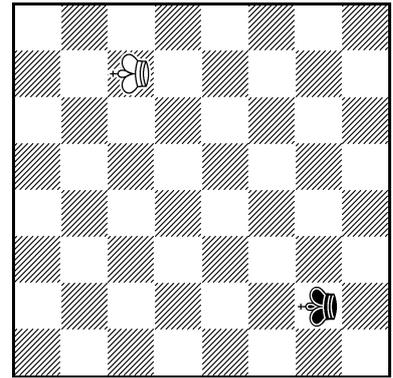
H#2 2.1;1.1 C+  
 b) ♔ f7→g7  
 Sentinelles en pion adverse  
 ♔ ♔=königliche Dame

11  
**Peter Harris**  
*StrateGems IV-VI/2015*



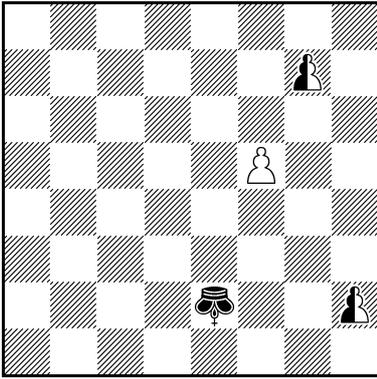
H#2.5 Duplex C+  
 Chamäleonschach,  
 Sentinelles en pion neutre  
 ♔=königlicher Läufer

12  
**Peter Harris**  
*Problem Paradise  
 IV-VI/2015*



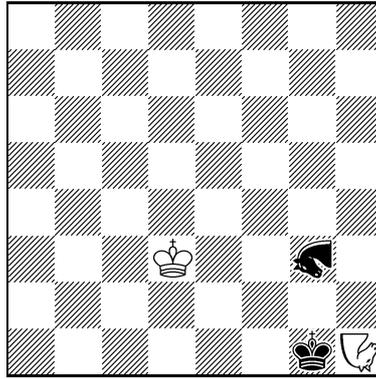
HS#4 2 Lösungen C+  
 Längstzüger, Sentinelles  
 ♔ ♔=königlicher Bauer

**13**  
**Maryan Kerhuel**  
*Phénix VII–VIII/2015*



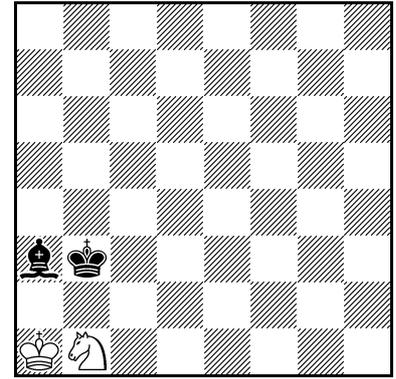
Ser.H#3 2 Lösungen C+  
 Marscirce  
 ♔=Wesirkönig

**14**  
**Václav Kotěšovec**  
*Šachová skladba VII/2015*  
 Henrych 60 JT  
 2. Preis



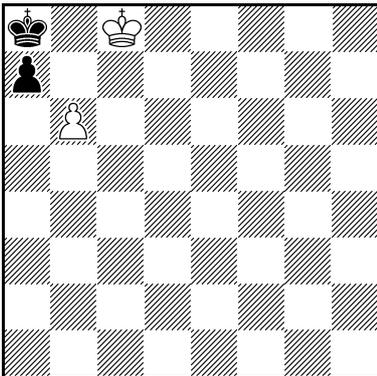
H#5 C+  
 ♞=Nachtreiterhüpfer

**15**  
**Václav Kotěšovec**  
*Šachová skladba VII/2015*  
 Henrych 60 JT  
 3. Preis



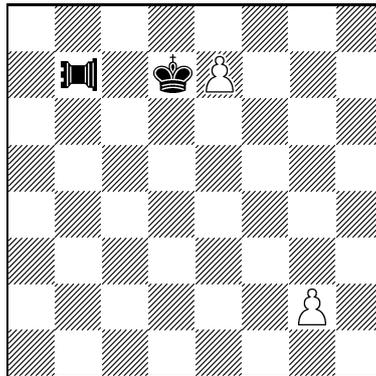
H#5.5 C+  
 PWC

**16**  
**Sébastien Luce**  
*feenschach IX–X/2015*  
 Chris J. Feather & Pierre  
 Tritten gewidmet



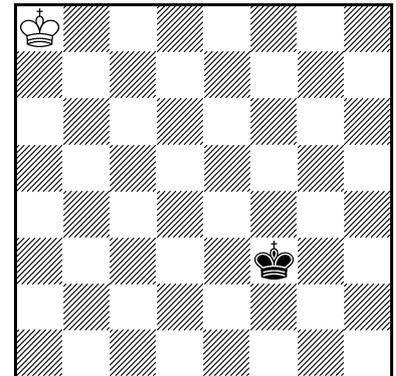
H#26 0.1;1.1... C+  
 Circe Mutant Grasshopper,  
 Doppellängstzüge  
 (Wiedergeburten inclusive),  
 Reverses Einsteinschach,  
 Sentinelles en pion neutre

**17**  
**René J. Millour**  
*feenschach V–VI/2015*



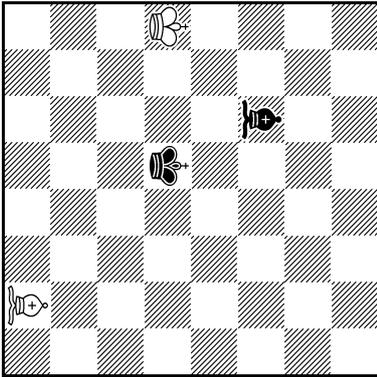
H=11  
 2+8 Invisibles  
 ♖=Pao

**18**  
**Karol Mlynka**  
*ChessProblem.ca Bulletin*  
 IV/2015



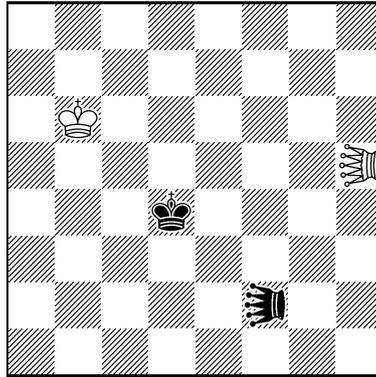
Ser.H#4 b) ♔a8→h8 C+  
 c) ♔a8→d8 d) ♔f3→b4  
 e) ♔f3→h4  
 Doppelagentencirce,  
 Sentinelles,  
 weißer Preßburger König

19  
Daniel Novomeský  
Phénix IV/2015



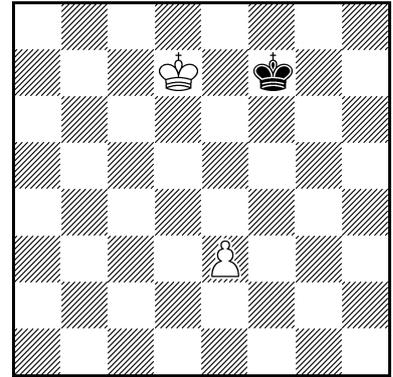
HS==5 2 Lösungen C+  
b) ♖d8→c1 c) ♜d5→d4  
Köko  
♜♞=königlicher Lion,  
♞♞=Cardinal

20  
Daniel Novomeský  
Phénix XII/2015



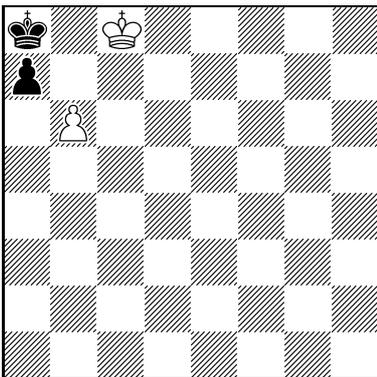
H#3 2.1;1.1;1.1 C+  
b) ♔b6→c1 c) ♚f2→f1  
Isardam  
♚♞=Adler

21  
Cornel Pacurar  
4. FIDE-Weltcup, Abt. H  
2015  
3. ehr. Erw.



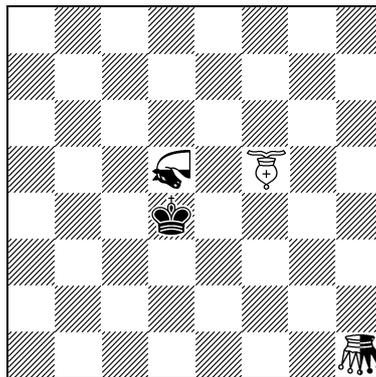
-4w & !=1 2 Lösungen

22  
Hans-Peter Reich  
feenschach V-VI/2015



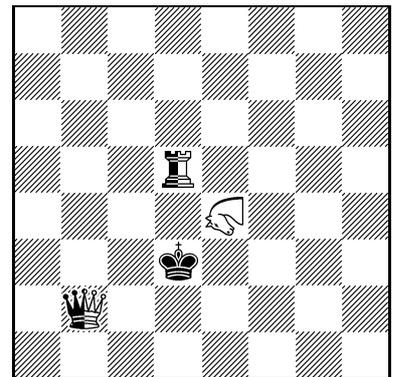
Bewege die Stellung auf dem Brett derart, dass ein korrektes H#3.5 entsteht (3 Lösungen)

23  
Kostěj Šoulivý  
mpk-Blätter IX/2015



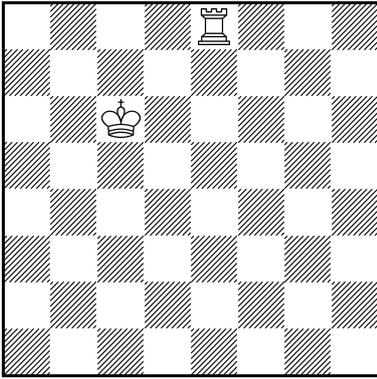
H#2 5.1;1.1 C+  
Patrouilleschach, Supercirce  
♞=Prinzessin, ♞=Gnu

24  
Kostěj Šoulivý  
Best Problems X/2015



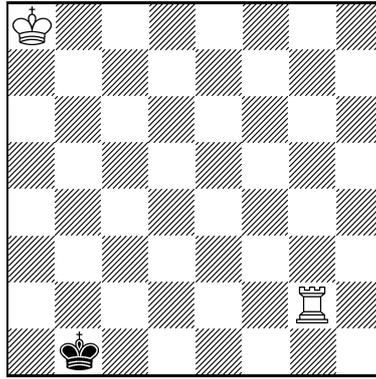
H#2 6.1;1.1 C+  
Patrouilleschach, Supercirce  
♞=Giraffe

25  
**Adrian Storisteanu**  
*Springaren VI/2015*



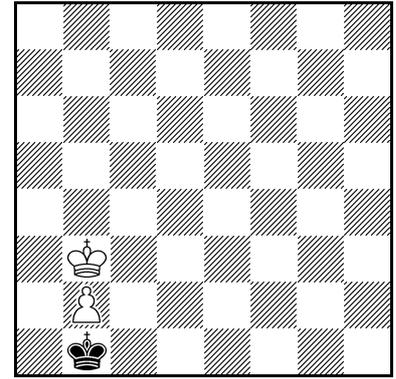
-3w & !=1 2 Lösungen

26  
**Adrian Storisteanu**  
*ChessProblem.ca Bulletin XII/2015*



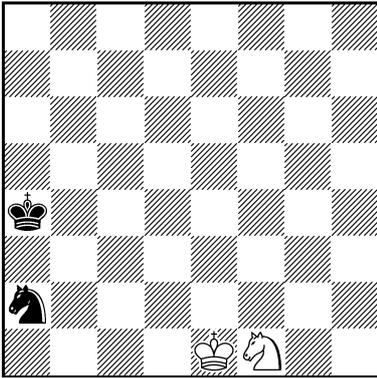
Ser.H=11 2 Lösungen C+  
 Messigny-Schach, PWC,  
 take&make

27  
**Adrian Storisteanu**  
*Springaren XII/2015*  
 Sommarturnering  
 1. Lob



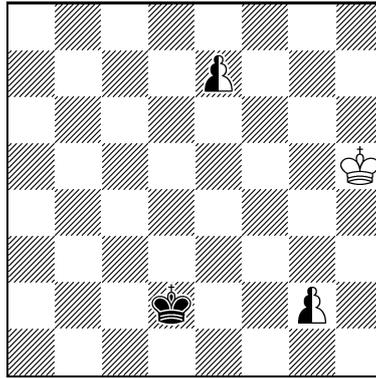
Ser.H=7 2 Lösungen C+  
 Antisupercirce,  
 Messigny-Schach, PWC

28  
**Andreas Thoma**  
*StrateGems VII-IX/2015*



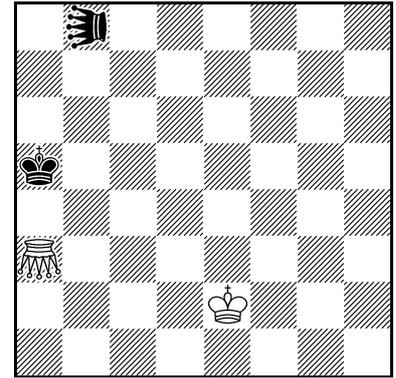
-17 & #1 VRZ Proca  
 Anticirce (Typ Cheylan)

29  
**Pierre Tritten**  
*Fairings II/2015*



H#2 Duplex C+  
 Phantomschach

30  
**Tadashi Wakashima**  
*feenschach V-VI/2015*



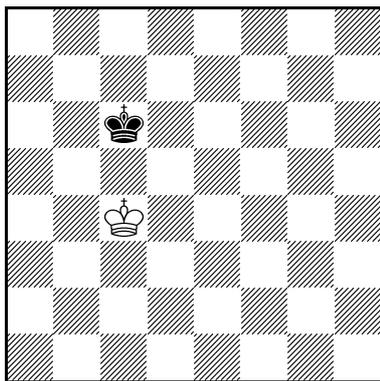
Ser.H#7  
 5 weiße Invisibles  
 ♚=Heuschrecke

31

Tadashi Wakashima

Eric Huber

Problem Paradise I–III/2015



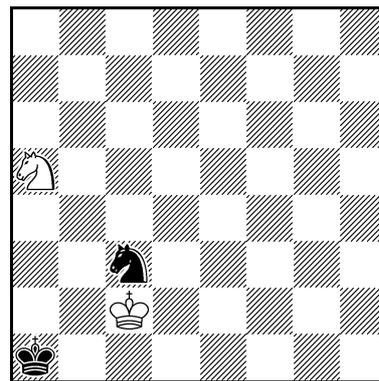
H#2 b) + ♔d1

Antircirce, 1+1 Invisibles

32

Kjell Widlert

Phénix IV/2015



H#12

ABC

C+

### Märchenschachdefinitionen

**ABC (Alphabetisches Schach)** 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.

**Adler** Geknickter  $n^\circ$ -Grashüpfer für  $n = 90$ . Ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6.

**Amazone** Kombinationsfigur aus Dame und Springer.

**Antircirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangriffsfeld, 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.

**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 geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Auf ihrem Ursprungsfeld 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 um.

**Cardinal** Linienfigur, die in Läuferrichtungen zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen mit dem Rand reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe gewechselt.

**Chamäleoncirce** Wie Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäß dem Schema D-S-L-T-D... verwandelt. Wird also z. B. ein wT geschlagen, wird eine wDd1 wiedergeboren.

**Chamäleonschach** Alle Steine sind Chamäleons. Ein 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. Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in Chamäleons um.

- Circe Mutant X** Nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein vor der Circe-gemäßen Wiedergeburt auf seinem Ursprungsfeld in X verwandelt. z. B. Circe Mutant Grashüpfer,  $1.wL \times sD$  [sGd8]!
- 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.
- Doppelagentencirce** Geschlagene Steine wechseln die Farbe und werden dann nach Circeregeln wiedergeboren.
- Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien. In Verbindung mit Circe-Spielarbeiten bedeutet der Zusatz „Wiedergeburten inclusiv“, dass die Distanz zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtfeld des geschlagenen Steines zur Zuglänge addiert wird.
- 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:  $D \rightarrow T \rightarrow L \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow B \dots$ ; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala:  $B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow D \dots$ . 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** Geknickter  $n^\circ$ -Grashüpfer für  $n = 45$ . Ein Elch a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b8, über einen Bock auf g7 nach g8 oder h7.
- Equihopper** Hüpf über einen beliebigen Stein (Bock), der sich in der Mitte zwischen Start- und Zielfeld befinden muss. Verläuft die direkte Linie zwischen Start- und Zielfeld durch einen weiteren Feldmittelpunkt, muss dieses Feld frei sein, d. h. ein Equihopper kann dort verstellt werden.
- Equipollentscirce** Wie Circe, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf demjenigen Feld wiedergeboren, das punktsymmetrisch zum Startfeld des Schlagenden (mit dem Schlagfeld als Drehpunkt) liegt.
- Giraffe** 1:4-Springer. Die Giraffe entfernt sich also von ihrem Standfeld um die Koordinaten 4/1 oder 1/4; z. B. kann sie von a1 aus die Felder b5 und e2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.
- Gnu** Kombinationsfigur aus Springer und Camel.
- Halbneutraler Stein** Befindet sich entweder in der weißen, der schwarzen oder der neutralen Phase. Falls er sich in der weißen Phase befindet, kann ihn nur Weiß ziehen; falls er sich in der schwarzen Phase befindet, kann ihn nur Schwarz ziehen; falls er sich in der neutralen Phase befindet, können ihn Weiß und Schwarz ziehen. Zieht ein in der weißen oder schwarzen Phase befindlicher halbneutraler Stein, gelangt er als Teil des Zuges in die neutrale Phase. Zieht Weiß einen in der neutralen Phase befindlichen halbneutralen Stein, gelangt dieser als Teil des Zuges in die weiße Phase; zieht ihn Schwarz, gelangt er in die schwarze Phase.
- 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.
- Invisibles** Die angegebene Anzahl unsichtbarer Steine I steht auf dem Brett, es ist aber nur ihre Farbe bekannt, nicht ihre Figurenart und ihr Standfeld. Ein unsichtbarer Stein kann schlagfrei ziehen (dann ist auch das Zielfeld unbekannt) oder schlagen (dann ist das Zielfeld bekannt). Durch den Lösungsverlauf kann die Identität eines Steines womöglich aufgeklärt werden. Wenn sowohl seine

Steinart als auch sein derzeitiges Standfeld bekannt sind, wird der Stein sichtbar (und bleibt es). Eine Grundvoraussetzung der Aufklärung ist, dass alle vorherigen Züge auch unter der Maßgabe legal bleiben, dass der unsichtbare Stein schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines unsichtbaren Steines wird mit „I~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines unsichtbaren Steines Schach bietet (analog für Matt).

**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.

**Köko** 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.

**Lion** Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.

**Marscirce** Im Gegensatz zu Circe wird nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein – und zwar vor dem eigentlichen Schlagfall – wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

**Messigny-Schach** Als Zug kann anstelle einer üblichen Figurenbewegung auch ein Platztausch von zwei Steinen gleicher Gangart ausgeführt werden, wobei je einer der Steine der ziehenden Seite und der gegnerischen Seite angehören muss. Derselbe Stein darf nicht in aufeinander folgenden Halbzügen Teil eines solchen Platztausches sein. Soll ein Platztausch der Könige nicht erlaubt sein, ist „rex exclusiv“ ausdrücklich anzugeben. Soll ein Platztausch zur Abwehr einer Mattstellung nicht erlaubt sein, ist „stop mat“ ausdrücklich anzugeben. Ein auf sein PAS-Feld zurückgetauschter König/Turm darf rochieren.

**Nachtreiterhüpfer** Wie Grashüpfer, aber nur auf Nachtreiterlinien.

**Pao** Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Lion auf Turmlinien.

**Patrouilleschach** Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

**Phantomschach** Jeder Stein (in der Normalform: außer König; bei „rex inclusiv“: auch König) wirkt (zieht, schlägt, fesselt, bietet Schach bzw. Matt) zusätzlich zu seinen normalen Möglichkeiten so, als stünde er auch noch auf seinem (circegemäßen) Ursprungfeld der Parteeinleitungsstellung. Diese Zusatzwirkung ist nur in Kraft, wenn das Ursprungfeld unbesetzt ist. Falls ein Stein, der nicht auf seinem Ursprungfeld steht, von seinem Ursprungfeld zieht bzw. schlägt, muss er hierfür sein bisheriges Standfeld und das Ursprungfeld verlassen.

**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 inclusiv gespielt wird. Bei der rex inclusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

**Preßburger König** Nimmt nur beim ersten Schachgebot die Gangart des Schach bietenden Steines an, muss selbst das Schachgebot abwehren, behält anschließend die neue Gangart für immer bei und verliert seine königliche Eigenschaft.

**Prinzessin** Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

**Republikanerschach** Beide Könige fehlen im Diagramm. Beide Parteien dürfen den jeweils gegnerischen König auf einem leeren Feld einsetzen; dies darf aber nur nach einem Zug der eigenen Partei geschehen und nur dann, wenn der gegnerische König in eine „orthodoxe“ (nicht-republikanische) Mattposition gesetzt wird. Beim Typ 2 darf die Seite, deren König eingesetzt wurde, ihrerseits den gegnerischen König einsetzen, wenn dadurch das eigene Matt abgewehrt und der eingesetzte König Matt gesetzt wird.

**Reverses Einsteinschach** Wie Einsteinschach, aber mit vertauschten Skalen für nichtschlagende / schlagende Züge.

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

**Sentinelles en pion neutre** Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen neutralen Bauern.

**Spatz** 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.

**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 und Zugrichtung 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.

**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. Schwarz darf sich auch dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt.

**Wesirkönig** König, der nur orthogonal zieht und wirkt (0:1-König).

## Lösungen

(1) a) \* 1.– Kc2 2.Sb2 K×b2 [Lc1] 3.Kd3 Kb1 4.Lb2 K×b2 [Ta1] 5.Te1 De3 6.Kc2 Kb3 7.Kd1 Kc2#  
1.Sc1 Ke1 2.Se2 De3 3.Ke4 Kf2 4.Sg3 Dd4 5.Kd3 Dc3 6.Ke2+ Ke1 7.Kf1 Df3#  
b) \* 1.– Ke2 2.Sd2 Kd3 3.Sf1 Ke4+ 4.Kg3 Kf4+ 5.Kg4 De2+ 6.Kg3 Dh2+ 7.Kh3 Kg4#  
1.Sg1 K×g1 [Lc1] 2.Kg3 Db2 3.Lf4 De5 4.Kh2 De4 5.Le3+ Kf2 6.Lf4 De1 7.Lg3+ Dh1#

- (2) a) 1.Kg6 hPb2=nh 2.Kh7 hAa7=nh+ 3.nhPg7=wh+ nhA×g7=sh#  
b) 1.Kf6 hPc4=nh 2.Ke7 hAb4=nh+ 3.nhPd6=wh+ nhA×d6=sh#  
c) 1.Ke4 hPd6=nh+ 2.Kd3 hAa6=nh+ 3.nhPc4=wh+ nhA×c4=sh#
- (3) 1.nDc2 d8=nT 2.nTe8 nKf1#  
1.nKg8+ d8=nL 2.nDf3 nKd2#  
1.nKg7 d8=nD 2.nDf4 nKe2#
- (4) a) 1.Kc5 b6 2.Kc6 Kd5+ 3.Kc7 b7 4.Kb8 Kc6 5.Ka8 b8=nT 6.nTb6 Kc7 7.nTc6 Kb8 8.nTc8+ Ka7#  
b) 1.b4 Ka4 2.b3 Ka3 3.b2 Ka2 4.b1=nT nTb4 5.Kc3 nTc4 6.Kb2 nTc3+ 7.Ka1 Kb1 8.nTc1+ Ka2#  
c) 1.Kd3+ Kf4 2.Ke2 Kg4 3.f2 Kg3 4.f1=nT nTf2 5.Kf1 nTf4 6.Kg2+ Kh2 7.Kh1 Kg1 8.nTf1+ Kh2#  
d) 1.Kd5 Kd4 2.Ke6 Ke5+ 3.Ke7 f8=nT 4.nTf4 Kf5 5.Kf6+ Kg6+ 6.Kg7 Kh7 7.Kh8 Kg8 8.nTf8+ Kh7#  
e) 1.Kd4 Kd5 2.Kc5 Kd6 3.Kb6 a7 4.Kb7 a8=nT 5.nTa6 Kc7+ 6.nTd6+ Kb8 7.Ka8 Ka7 8.nTa6+ Kb8#  
f) 1.d4 Ke3 2.d3 Ke2 3.d2 Kd1 4.Kc3 Kc1 5.d1=nT nTd3 6.Kb2 Kb1 7.Ka1 Ka2 8.nTa3+ Kb1#  
g) 1.Kd3 Kf3 2.g2 Kf2 3.g1=nT nTg3 4.Ke2+ nTd3+ 5.Kf1 Kg1 6.Kg2 nTf3+ 7.Kh1 Kh2 8.nTh3+ Kg1#  
h) 1.Kd5 Kd7 2.Ke5 e7 3.Kf6 e8=nT 4.nTd8 Ke6 5.nTd6+ Kf7+ 6.Kg7 Kg8 7.Kh8 Kh7 8.nTh6+ Kg8#
- (5) 1.nKg2 nKf3 2.nKe4 nKd5 3.b1=nD nKc6+ 4.nKb7 nKa8 5.nD×b5 [nBb2] nDe5 6.b1=nD nD×b6 [nBb7]#
- (6) a) 1.Kc5 2.K×d4 [SPe3] 3.K×e3 [SPf2] 4.Kf4 5.K×f5 [Ef6] 6.K×f6 [Ef7] 7.K×f7 [Ef8] 8.Kg8 9.Kh8 SPg7=  
b) 1.K×f5 [Ef4] 2.K×f4 [Ef3] 3.Ke5 4.K×d4 [SPc3] 5.Ke3 6.K×f3 [Eg3] 7.K×g3 [Eh3] 8.Kh2 9.Kh1 SPg2=  
c) 1.K×d4 [SPd3] 2.Kd5 3.Kc6 4.K×b5 [Ea4] 5.Ka5 6.K×a4 [Ea3] 7.Kb3 8.Ka2 9.Ka1 SPb2=  
d) 1.Ke6 2.K×d6 [Ec6] 3.Ke5 4.K×d4 [SPc3] 5.Kc5 6.K×c6 [Ec7] 7.K×c7 [Ec8] 8.Kb8 9.Ka8 SPb7=
- (7) a) 1.-f8=nD 2.d1=nS nDf6+ 3.Kh5 nS[b1]a3#  
b) 1.- f8=nT 2.nTf6! (Tempo) nTf2 3.e1=nL nT[a1]a4#
- (8) 1.c6 2.f×e7=S 3.d×c6=S [nBd6] 4.d5 [nBc5] 5.nS×d5=L 6.nSa5=B [nBb4] 7.c×b4=S 8.a×b4=S [nBc3] & 1.c×b4=S [nSa5] [+sKa2]+ nS×d5=L [+wKc4]#  
1.c×d7=S 2.e6 [nBd6] 3.nS×f8=L 4.e5 [nBf7] 5.nL×d6=T 6.f5 [nBd4] 7.nT×d4=D 8.e×d4=S [nBc3] & 1.c×d4=S [nDe5] [+sKe2]+ nS×f5=L [+wKe4]#  
1.f6 2.c×d7=S 3.e×f6=S [nBe6] 4.e5 [nBf5] 5.nS×e5=L 6.nSh5=B [nBg4] 7.f×g4=S 8.h×g4=S [nBf3] & 1.f×g4=S [nSh5] [+sKh2]+ nS×e5=L [+wKf4]#  
1.f×e7=S 2.d6 [nBe6] 3.nS×c8=L 4.d5 [nBc7] 5.nL×e6=T 6.c5 [nBe4] 7.nT×e4=D 8.d×e4=S [nBf3] & 1.f×e4=S [nDd5] [+sKd2]+ nS×c5=L [+wKd4]#
- (9) a) 1.nSg7=nB 2.nL×g7=nT 3.Kd6 [+nBf6] 4.Ke5 5.nT×f7=nD f6[-f2]-f3 [+nBf4]#  
b) 1.nS×d4=nL 2.Ke8 [+nLd5] 3.nLd5[-c8]×f5=nT 4.Kd8 [+nBe5] 5.nT×e5=nD nLb6=nS [+nBc7]#  
c) 1.Kg8 2.f5[-f7]-f6 3.nL×f6=nT 4.Kh8 [+nBg6] 5.g6[-g7]×f6=nS nSg7=nB [+nTh7]#
- (10) a) 1.kDg6 [+wBf7] kDh4 [+sBb4] 2.kDg7 [+wBg6] Df6 [+sBf3]#  
1.kDh7 [+wBf7] f8=S+ 2.kDh8 [+wBh7] Dc3 [+sBf3]#  
b) 1.kDg8 [+wBg7] kDe4 [+sBb4] 2.b3 Df8 [+sBf3]#  
1.kDh7 [+wBg7] g8=L+ 2.kDh8 [+wBh7] Dc3 [+sBf3]#
- (11) N: 1.- nkLe6=nkT [+nBa2] 2.a1=nT nkTe7=nkD [+nBe6] 3.nTa6=nD nkDd8=nkS [+nBe7]#  
D: 1.- nkLc4=nkT [+nBa2] 2.nkTc3=nkD [+nBc4] a1=nS 3.nSb3=nL nkDb2=nkS [+nBc3]#
- (12) 1.c8=kS g1=kD 2.kSd6 kDa7 3.kSc4 [+wBd6] kDg1 [+sBa7] 4.kSa5 [+wBc4] kDb6#  
1.c8=kL g1=kT 2.kLe6 kTg7 3.kLb3 [+wBe6] kTg1 [+sBg7] 4.kLa2 [+wBb3] kTa1#
- (13) 1.WKe1 2.h1=nL 3.nL[c8]×f5 g8=nT#  
1.WKd2 2.WKd3 3.h1=nS g8=nD#

(14) 1.Kh2 Ke2 2.NHc1 Nd3 3.NHe5 Kf3 4.NHg1 Kf2 5.Kh1 Kg3#

Zyklischer Platzwechsel aller Steine.

(15) 1.– Sc3 2.K×c3 [Sb3] Ka2 3.Kc2 K×a3 [La2] 4.Kb1 Sa1 5.K×a1 [Sb1] Sd2 6.Lb1 Sb3#

Zyklischer Platzwechsel aller Steine.

(16) 1.– b×a7=G 2.K×a7 [wGa8] Gd8 [+nBa8] 3.Kb6 [+nBa7] Ga5 [+nBd8] 4.d6=nS+ nSe4=nL [+nBd6] 5.nLh7=nT [+nBe4] nT×a7=nL [+nBh7]+ 6.Kc5 [+nBb6] b×a7=nG [nLf8=nG]+ 7.nGb8 [+nBf8] K×b8 [nGb1] [+nBc8] 8.nGf5 [+nBb1] e×f5=nG [nGf1] 9.nGf6 [+nBf1] nGd4 [+nBa7] 10.K×d4 [nGd8]+ nGg5 11.nGc3 G×g5 [nGg1] 12.nGc5 nGb5 13.nGh5 nG×h5 [nGh1] 14.nGh6 nGc6 15.nGc2 f4=nS 16.nS×h5=nB [nGh8] nG×c3 [nGc1] 17.nGh6 nGc6 18.nG×c2 b4=nS 19.c5=nS Gb5 [+nBg5] 20.nS×c2=nB [nGc8] K×c8 [nGc1] 21.d×c5=nG [nSg1=nG] nG×c2 [nBc7=nG] [+nBc5] 22.nGh6 [+nBc1] g×h6=nG [nGh1] 23.nG×h6 [nGh8] [+nBh1] nG×c3 24.nG×c5 [+nBg1]+ nG7c4 25.nGe5 g4=nS 26.h×g4=nG [nSb1=nG] nGb6 [+nBb1]#

(17) 1.Kc7! e7-d8=PA! 2.Kc6! Paf8 3.Kc5 Pac8 4.Kc4 PAg8 5.Kb3!! PAb8! 6.Kb2!! PAh8 7.PAb8! PAb8! 8.Ka1 PAA8 9.I×a8 g2-f3 10.I×f3 I–! 11.Qb3 I×b3=

Diagonal P-moves are always captures: 1.– e7-d8=PA and 9.– g2-f3 are 1.– e×d8=PA and 9.– gxf3, capturing 2 bIs!

After 7.PAb8, the white reply 7.– PAh8-b8 is necessarily a capture! Thus, at this stage, and only at this stage, we deduce that there is a hurdle on the 8th rank! Where? Not on d8, f8, c8 or g8, all visited by the wPA. Thus, necessarily on e8! At 7th move and not before, we deduce that, because of this piece present from the beginning on e8, the previous 5 wPA-moves were 5 captures!! It becomes clear that **7 bIs were annihilated on d8, f8, c8, g8, b8, h8 and f3!** For the time being, the 8th bI and the 2 wIs are not located, but one of these 3 Is is on e8!

6.Kb2 is played with wPA on b8, controlling b over bPAb7! Thus, to prevent selfcheck, an I is necessarily on b6,5,4. If this I is white, it cannot be K,Q,R,B,S,P otherwise at least one of the bK-moves (Kd7-c7-6-5-4-...) would have been selfcheck. In fact, Ib6,5,4 is wPA or bQ,R,B,S,P,PA! At 9th and 10th moves, Black captures 2 visible pieces on a8 and f3, and this proves that the 8th bI is not on b6,5,4 as 9.Ib6×a8 would be a S-move and 10.I(Sa8)×f3 would be illegal. Now we are sure **Ib6,5,4 is wPA!** And also sure that the 8th bI is on e8 because the 2nd wI (=wK!) cannot be there: Ks on contiguous squares in the given position. After an orthogonal move (9.Ie8×a8) and a diagonal one (10.Ia8×f3), **a bQ is revealed on f3!**

Take care: The bK route shows that the wK cannot be on b,c,d (except d1,2), we deduce that 10.– I– is not a move made by Ib6,5,4=PA because no white piece would be able to capture on b3 at 11th move! Thus, the wK is on d1,2 and 10.– I– is 10.– I(Kd1,2)-c2.

At this stage the wK is still invisible. But when the visible bQ moves to b3, 11.– I×b3 is played and, at the very last moment, **the wK is revealed on b3!** And with no other piece on the board, wKb3 / wPAb6,5,4 / bKa1 is stalemate!

wPAb6,5,4 remains invisible because its location is not known with precision. In any case, stalemate is now ascertained! With wI(PA)b6,5,4 on b5, wI(K)d1,2 on d1 and the active 8th bI(Q) on d8, the diagram shows the given position with the 2+8 stipulated Is!

Some traps!

- We want a wPA, and only a wPA, on b. Consequently, not 1.-2.Kd6-c6 → wIb6=P is possible / not 1.-3.Kc7-d6-c5 → wIb5=P or wIb4=S / not 3.-4.Kb5-c4 → wIb4=P / not 4.Kb4 → wIb6=S / not 1.-3.Kc6-b6-c5 → wIb5=S / not 1.-6.Kc7-b6-5-4-3-2 → no I on b. Not 5.– PAA8? / not 6.Ka2? → no I needed on b!
- But instead of 5.Kb3 6.Kb2, why not 5.Kc3 6.Kb2? In this case, wI=PAb6,5,4 is possible, but also wI=PAb3, and then stalemate is not ascertained: Black plays 12.Kb1 proving that 11.Qb3 was 11.Q(×I)b3!
- Why not 8.– PAc8 9.I×c8 g2-h3 10.I×h3 etc.? In this case a5 is not guarded from a8 by the bQ, the wK is possibly on a5 and 10.– I– is possibly 10.– Ka5-b4, then 11.– I×b3 is possibly 11.– I(wPAb5,6)×b3 and this is not stalemate!

- Why not promotion on f8? 1.Kc7 e7-f8=PA 2.Kc6 PA d8 3.Kc5 PA g8 4.Kc4 PA c8 5.Kb3 PA h8 6.PAb8 PA × b8 7.Kb2 etc.? Only 5 bIs – not 6 – are captured on the 8th rank.

- (18) a) 1.Ke3 [+sBf3] 2.f2 3.f1=D 4.Df3+ K×f3=D [+sDd1=w]#  
 b) 1.Kg2 [+sBf3] 2.Kf1 [+sBg2] 3.g1=D 4.Dh2+ K×h2=D [+sDd1=w]#  
 c) 1.Ke2 [+sBf3] 2.Kf1 [+sBe2] 3.e1=D 4.Dd2+ K×d2=D [+sDd1=w]#  
 d) 1.Kb3 [+sBb4] 2.Ka2 [+sBb3] 3.Kb1 [+sBa2] 4.a1=D+ K×a1=D [+sDd1=w]#  
 e) 1.Kg3 [+sBh4] 2.Kh2 [+sBg3] 3.Kh3 [+sBh2] 4.h1=D+ K×h1=D [+sDd1=w]#

- (19) a) 1.Cg5 kLIh5 2.Ch6 Cg7 3.Cg8 Cd7 4.kLIh8 Cf8 5.Ch6+ Ch7==  
 1.Cc4 kLIb3 2.Cf7 kLIg8 3.Cg6 Cg5 4.Ch5 Ch4 5.Cf8+ Ce8==  
 b) 1.Cd6 Ce7 2.Ce5 Cf6 3.Cd4 kLI d2 4.kLIg5 Ce5 5.Ce3+ Cf4==  
 1.Cb1 Ca1 2.Ce4 kLI f3 3.Cc2 Cb3 4.Cf2 kLI f1 5.Ce1+ Cd1==  
 c) 1.Cc5 kLIb6 2.kLIa5+ kLI d4 3.Cb4 Ca6+ 4.kLIa7 Ca5 5.Cc5+ Cb6==  
 1.kLIg5 Ce5 2.Cc5+ kLIb6 3.Cd6 Cf4 4.kLIe3 Ce5 5.Cc5+ Cd4==

- (20) a) 1.Ae5 Kc7 2.Kd5 Ae6+ 3.Ad4 Kd6#  
 1.Ke3 Kc5 2.Ad2 Ac4 3.Kd3 Kd4#  
 b) 1.Ac3 Kd1 2.Kd3 Ac2+ 3.Ad4 Kd2#  
 1.Ke4 Kd2 2.Kf3 Ae4 3.Ag3 Ke3#  
 c) 1.Kc4 Ka5 2.Ab3 Aa4+ 3.Ad3 Kb5#  
 1.Kd3 Kb5 2.Ac2 Ab4 3.Kc3 Kc4#

- (21) R 1.Kd6×Sd7 2.Kd5×Sd6 3.Kd4×Sd5 4.d2×Se3 & v: 1.d3!=  
 R 1.Kd6×Ld7 2.Ke5×Td6 3.Ke4×Le5 4.Kd5×Te4 & v: 1.Kc5!=

- (22) Verführung: wKc6, wBb4, sKa6, sBa5. Da gibt es genau einen Umwandlungsdual: 1.– b×a5  
 2.Ka7 a6 3.Kb8 a7+ 4.Kc8 a8=D,T#??

Lösungen nur:

- (1) wKh8, wBg6, sKf8, sBf7: 1.– g7+ 2.Ke8 g8=D+ 3.Ke7 Dg5+ 4.Kf8 Dd8#  
 (2) wKa3, wBb5, sKc3, sBc4: 1.– b6 2.Kc2 b7 3.Kb1 b8=D+ 4.Ka1 Db2#  
 (3) wKb5, wBc7, sKd5, sBd6: 1.– Kb4 2.Kc6 Kc3 3.Kb5 c8=D 4.Ka4 Da6#

- (23) 1.Ke3 nGc6 2.Kf3 Pe4#  
 1.Kc5 Pe3+ 2.Kc6 P×d5 [nGNe4]#  
 1.nGNc3 Pb1 2.nGa1 P×c3 [nGNb2]#  
 1.nGNg4 nGN×h1 [nGg1] 2.nGNf2 Pe3#  
 1.nGNg6 nGNf3 2.Kd5 Pe4#

- (24) 1.K×e4 [GIg1] nDd4+ 2.K×d5 [nTd6] GIh5#  
 1.K×e4 [GIa2] nDe5+ 2.K×e5 [nDf5] GIe1#  
 1.K×e4 [GIh2] nDe5+ 2.K×d5 [nTc5] GI d1#  
 1.K×e4 [GIa7] nDd4+ 2.nT×d4 [nDf4] GIe8#  
 1.K×e4 [GIb8] nDe5+ 2.nT×e5 [nDe3] GIa4#  
 1.K×e4 [GIg8] nDd4+ 2.K×d4 [nDd3] GIh4#

- (25) R 1.Kb7×Tc6 2.Tb8×De8 3.Ba7×Lb8=T & v: 1.a8=L!=  
 R 1.Td8×Le8 2.Be7×L(!)d8=T 3.Kd7×Dc6 & v: 1.K×d8!=

Schlag einer entschlagenen Figur, die eindeutig ist. Kontrastreiche andere Lösung mit Läufer einspernung.

- (26) 1.Ka1 2.Ka1↔Ka8 3.Kb7 8.K×g2-e2 [Tf3] 9.K×f3-f1 [Te2] 10.K×e2-g2 [Tf1] 11.K×f1-c1 [Tg2] Ka1↔Kc1=  
 1.Kc1 5.K×g2-e2 [Tf1] 6.K×f1-d1 [Te2] 7.K×e2-c2 [Td1] 8.K×d1-b1 [Tc2] 9.K×c2-a2 [Tb1] 10.K×b1-b3 [Ta2] 11.K×a2-a6 [Tb3] Ka8↔Ka6=

- (27) 1.Kb1↔Kb3 2.K×b2 [Kb4] [Bb3] 3.K×b3 [Kb5] [Bb4] 4.K×b4 [Kb6] [Bb5] 5.K×b5 [Kb7] [Bb6] 6.K×b6 [Kb8] [Bb7] 7.K×b7 [Ka3] [Bb8=D] Db5=

1.K×b2 [Kc7] [Bb1] 2.Kc7↔Kb3 3.Kb2 4.K×b1 [Kb3] [Bb2] 5.K×b2 [Kb4] [Bb3] 6.K×b3 [Kb5] [Bb4] 7.K×b4 [Ka8] [Bb5] b6=

(28) R 1.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 3.Kf3×Lg2 [Ke1] Lh3-g2+ 4.Kf2-f3 Td1-d2+ 5.Ke1-f2 Td2-d1+ 6.Kg4×Sf5 [Ke1] Lg2-h3+ 7.Kf3-g4 Lh3-g2+ 8.Kf2-f3 Td1-d2+ 9.Ke1-f2 Td2-d1+ 10.Kh4×Lg3 [Ke1] Lb8-g3++ 11.Kg3-h4 Sd6-f5+ 12.Kf2-f3 Td1-d2+ 13.Ke1-f2 Td2-d1+ 14.Kd7×Le8 [Ke1] Sc8-d6++ 15.Kc7-d7 La7-b8+ 16.Kb6-c7 Lb8-a7++ 17.Kc5-b6 & v: 1.Kb4#

(29) N: 1.g1=nS nSh3+ 2.Ke1 e8=nT#

D: 1.Kh4 Kc3 2.e8=nL g1=nD#

(30) 1.Ka4 2.H[×b4]b3 3.K×a3 4.Kb2 5.Kc1 6.H[×e3]f3 7.H[×c6]b7 I×b7#

6.H[×e3]f3 impliziert, dass ein wI auf d1 steht, der nicht D/T/S/B sein kann, weil sK über b2 und c1 zieht; also wId1=L or G or H. Falls wId1=L oder G, steht ein weiterer wI auf c2, und zwar (wegen 1.Ka4 und 2.H[×b4]b3) nur: wIc2=B. Falls wId1=H, steht ein weiterer wI auf b1, entweder L oder G oder H. In jedem Fall stehen damit alle 5 wIs fest, es befinden sich keine weiteren mehr auf dem Brett. Der abschließende weiße Zug I×b7 geht nur mit wId1=H and wIb1=H. Der Zug lautet daher H[×b7]b8 und setzt matt.

(31) a) 1.Kd5 (ein wI oder sI muss auf e1 stehen) Kc5 (ein wI oder sI muss auf e8 stehen) 2.I-! (sI verlässt e8 nach irgendwohin; das muss also ein Schachgebot sein, und ein wI steht auf e1) I-! (um das Schach zu parieren, verlässt wI e1 und zieht nach e8, also wI=D/T; sI kann wegen des e1-e8-Zuges nicht auf der e-Linie stehen und bietet auch nicht dem wK Schach; was immer sI ist, die Figur kann e1 nicht erreichen, um das Schach zu parieren, also steht Schwarz matt)

b) 1.Kb5 (ein wI oder sI muss auf e1 stehen) I×d1 (ein wI oder sI muss auf e8 stehen; also war dieser Zug wI=D/Te1 und wI×d1, Schach; ein sI steht auf e8) 2.Ka4 (wId1 ist keine Dame [Dd1], also Id1=T [Th1]) Ta1#

(32) 1.Sa2?? Sb3# ist illegal.

1.Ka2 Sc4 2.Ka1 Kb3 3.Kb1 Kb4 4.Kc1! Kc5! 5.Kc2 Sa5 6.Kd3! Sb3 7.Sa4+ Kb4 8.Sc3 Sc1+ 9.Kc2 Ka3 10.Kb1 Kb3 11.Ka1 Kc2 12.Sa2 Sb3#

1.- Sb7? 2.Ka3 Sa5 3.Kb4 Sb7 4.Ka4 Sa5 5.Ka3 Sb3 6.Ka2 Sc1+ 7.Ka1 -?- 8.Sa2 Sb3# scheitert am fehlenden Tempo.