

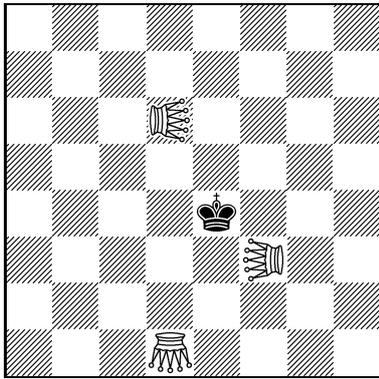
# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2016

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2016. 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).

Herzliche Grüße von Hans Gruber und Hilmar Alquiros!

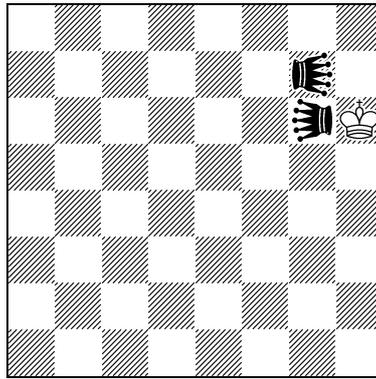
**1**  
**Erich Bartel**  
*feenschach III-IV/2016*



H#4 b) ♖d6→e8, c) ♖d6→g2, d) ♖f3→h6  
♖=Adler, ♗=Spatz

C+

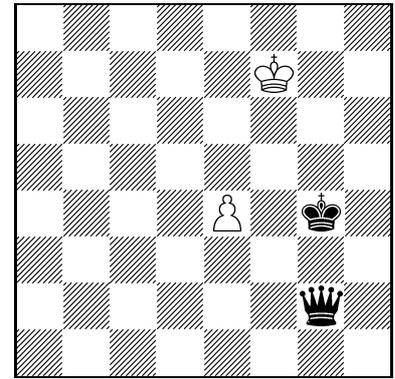
**2**  
**Erich Bartel**  
*PDB-Website X/2016*



HS#15 b) ♖g7→h2  
Doppellängstzüge,  
Equipollentscirce  
♖=Equihopper,  
♗=Margarite

C+

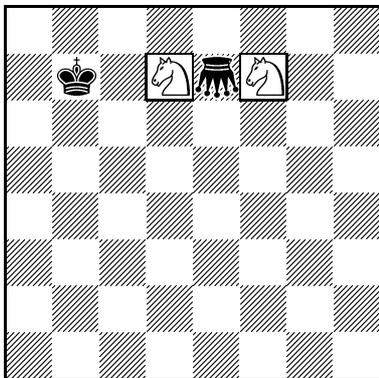
**3**  
**Claude Beaubestre**  
*St-Germain-au-Mont-d'Or*  
*2016*  
1.-2. Lob ex æquo



H#6 2.1;1.1...  
Circe Parrain, Einsteinschach

C+

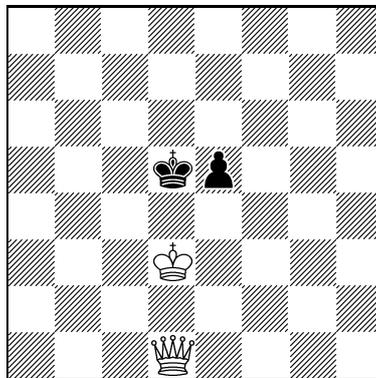
**4**  
**Arnold Beine**  
*Michael-Schlosser-60-JT*  
*II/2016*  
1.-4. Preis ex æquo



H#17 1.2;1.1...  
Circe rex inclusiv,  
Doppellängstzüge, Köko  
d7, f7: Chamäleons

C+

**5**  
**Vlaicu Crişan**  
**Eric Huber**  
*Die Schwalbe II/2016*



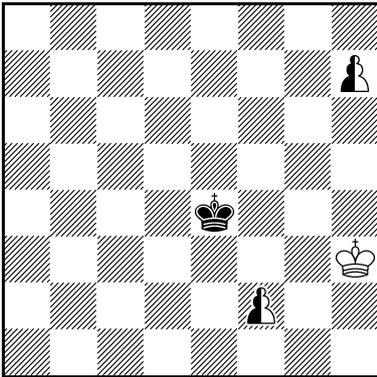
HS#5 Schwarz beginnt  
2 Lösungen  
Dynamoschach

C+

**6**  
**Alex Fishbein**  
*The Problemist III/2016*  
Finde eine orthodoxe Partie,  
die mit 7.- K×b7# endet

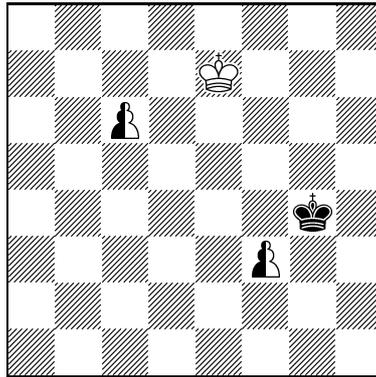
C+

7  
**Geoff Foster**  
*idee & form VII/2016*



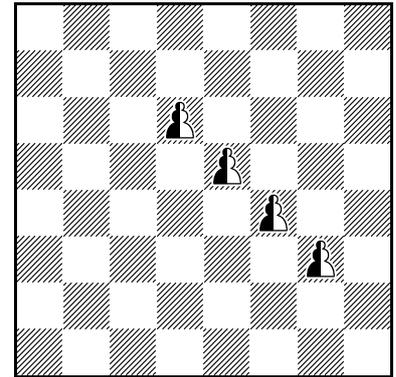
H#2 2.1;1.1 C+  
 Phantomschach,  
 Tauschkönige

8  
**Harald Grubert**  
*Variantim XII/2016*  
 Grushko 60 JT/B  
 9. ehr. Erw.



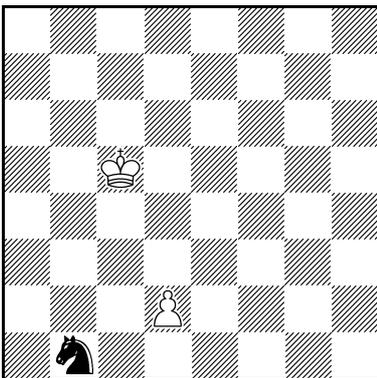
H#2 2.1;1.1 C+  
 Glasgowschach,  
 Phantomschach

9  
**Harald Grubert**  
*Variantim XII/2016*  
 Grushko 60 JT/B  
 Lob



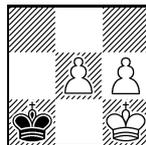
HS#5 Schwarz beginnt C+  
 b) verschiebe d6→c8  
 Circe Parrain, Einsteinschach,  
 Republikanerschach

10  
**Eric Huber**  
*ChessProblem.ca Bulletin*  
 IV/2016



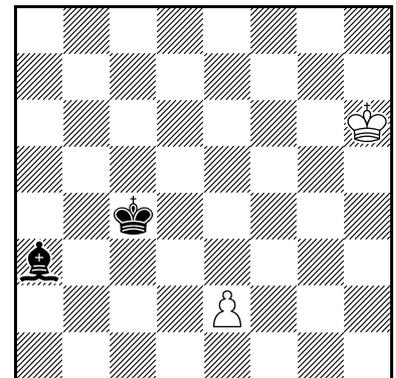
Ser.HS=9 b) ♞b1→c3 C+  
 Längstzüger, Sentinelles

11  
**Werner Keym**  
*Die Schwalbe X/2016*



Matt durch zwei  
 Leichtfiguren in wie vielen  
 Zügen? b) ♔a6→a7,  
 c) ♚c7→a7  
 3×3-Brett a6-c8

12  
**Rainer Kuhn**  
*Super Problem 2016*  
 170. Thematurnier  
 1. Preis



H#6 0.2;1.1... C+

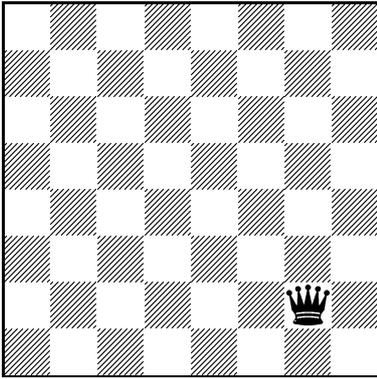
13

**François Labelle**

*St-Germain-au-Mont-d'Or*

2016

1. Lob

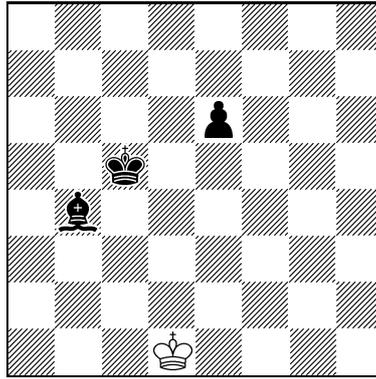


Ergänze zu einer Stellung nach einer BP 4, die mit Matt endet

14

**Aleksandr Levit**

*Julia's Fairies II/2016*



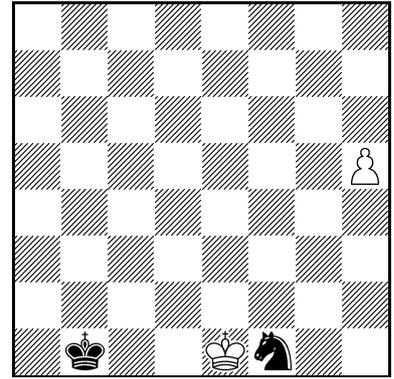
-19 & #1 Proca VRZ Anticirce

15

**Aleksandr Levit**

*Problem Paradise I-III/2016*

*Vlaicu Crişan gewidmet*



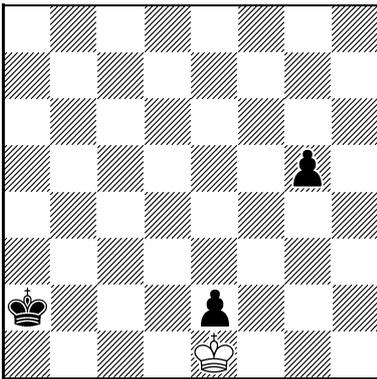
-21 & #1 VRZ Proca Anticirce

16

**Aleksandr Levit**

*Problem Paradise*

*IV-VI/2016*

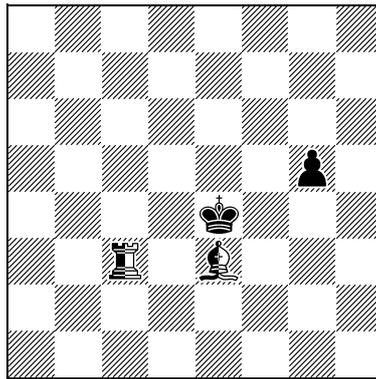


-23 & #1 Proca VRZ Anticirce

17

**Sébastien Luce**

*Problem Paradise I-III/2016*

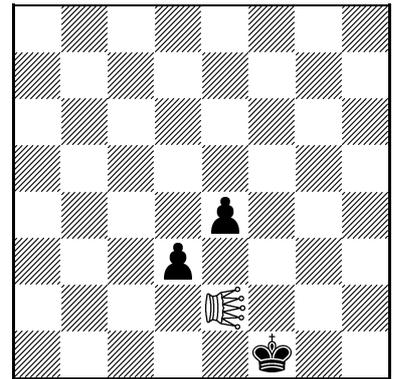


H#4 0.2;1.1... C+ Circe, Take&Make-Schach

18

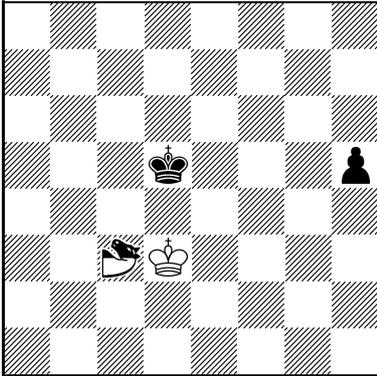
**Sébastien Luce**

*feenschach VII-VIII/2016*



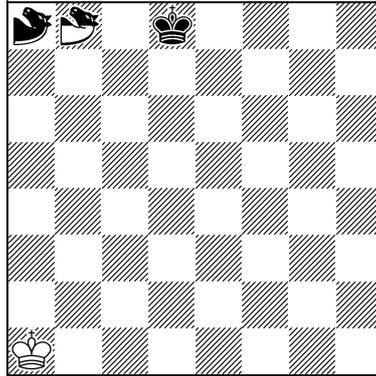
H#5 2.1;1.1... C+  
b) ♔f1→h3  
PWC  
♗=Heuschrecke

19  
**Teppo Mänttä**  
*Springaren XII/2016*  
 Sommarturnering  
 1. Preis



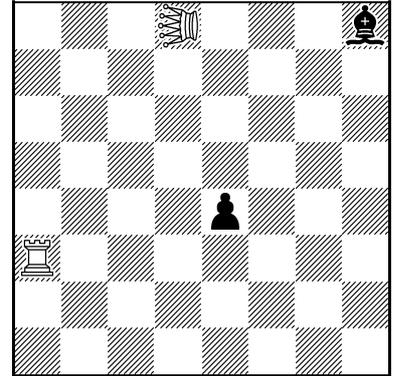
#16\*  
 Köko, Kürzestzüge,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♁=Rose

20  
**Teppo Mänttä**  
*Springaren XII/2016*  
 Sommarturnering  
 1. ehr. Erw.



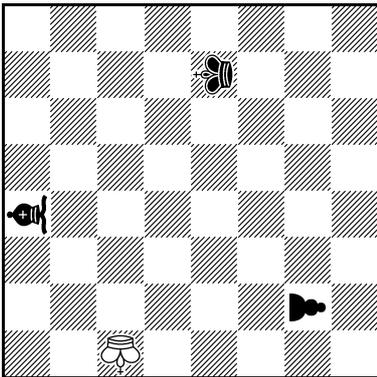
H#19  
 Köko, Kürzestzüge,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♁ ♁=Rose

21  
**René J. Millour**  
 (Korr.)  
*Probleemblad X–XII/2016*  
 Wolfgang Will gewidmet



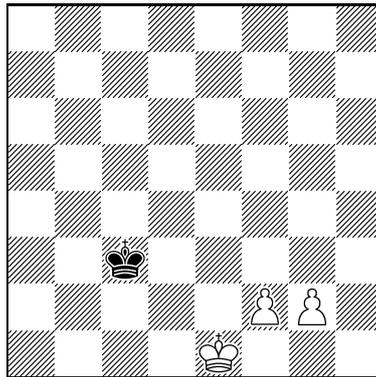
Ser.=18  
 1+16 unsichtbare Steine  
 ♁=Leo

22  
**Karol Mlynka**  
*Pressburger King 2016*



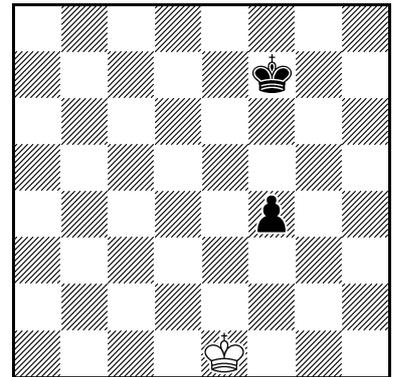
#2\* 2 Lösungen C+  
 Ultraschachzwang  
 ♁=supertransmutierender  
 Chamäleonkönig,  
 ♁=königliche  
 Läuferheuschrecke,  
 ♁=Läuferheuschrecke,  
 ♁=Chamäleonbauer

23  
**Cornel Pacurar**  
*ChessProblem.ca Bulletin*  
 IV/2016



-2s & H#1 b) ♁c3→c5,  
 c) ♁c3→c8  
 Assassincirce

24  
**Paul Raícan**  
**Andreas Thoma**  
*harmonie IX/2016*



-14 & #1 Proca VRZ  
 Anticirce

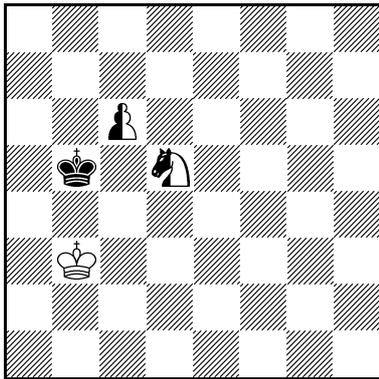
25

**Semion Shifrin**

*Variantim XII/2016*

Grushko 60 JT/B

1. Preis



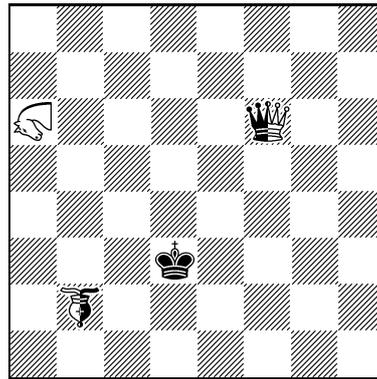
H#3 0.2;1.1;1.1

Antisupercirce, Circe Parrain

26

**Kostěj Šoulivý**

*feenschach V-VI/2016*



H#2 5.1;1.1

C+

Patrouilleschach, Supercirce

♁=Giraffe, ♔=Prinzessin

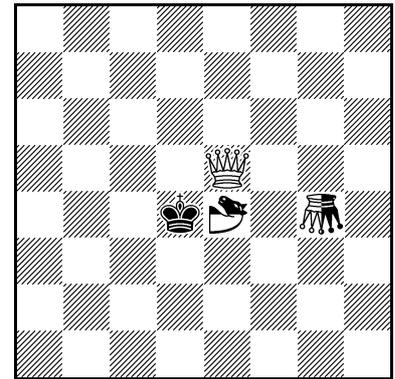
27

**Kostěj Šoulivý**

*Variantim XII/2016*

Grushko 60 JT/B

3. Preis



H#2 4.1;1.1

C+

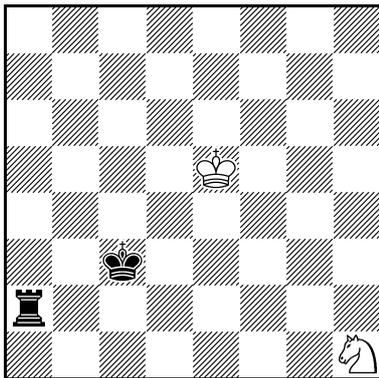
Patrouilleschach, Supercirce

♁=Zebra

28

**Jaroslav Štůň**

*Phénix IX/2016*



H=3 0.1;1.1;1.1 Duplex C+

b) ♖h1→e1

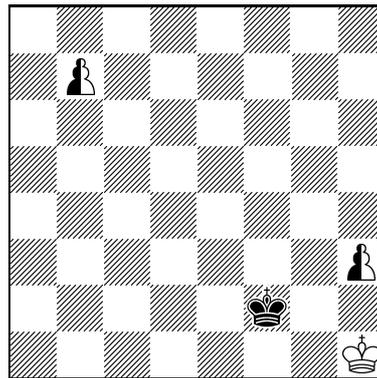
Masand

29

**Andreas Thoma**

*Problem Paradise*

*IV-VI/2016*



S#7 b) ♔f2→f3

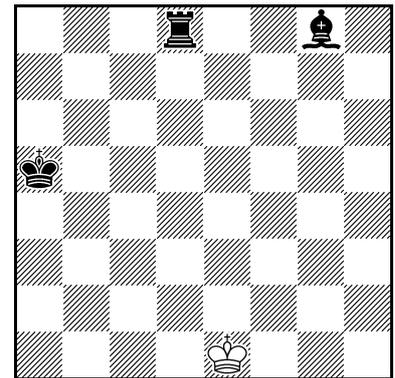
C+

Circe, Längstzüger

30

**Andreas Thoma**

*harmonie-aktiv XI/2016*



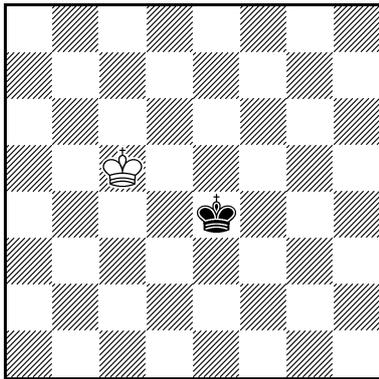
-9 & #1 Proca VRZ

Anticirce

31

**Andreas Thoma***TT Andernach 2016*

Lob



Hilfsrochade in 17 C+

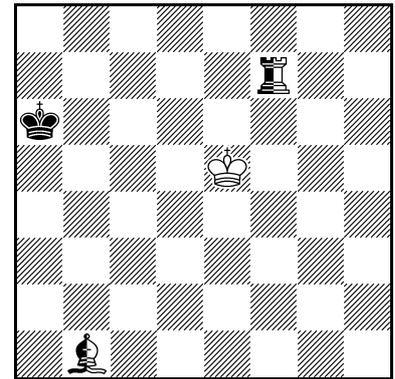
Antircirce,  
Argentinisches Schach,  
Doppellängstzüger,  
Sentinelles totalmax=2

32

**Pierre Tritten***Variantim XII/2016*

Grushko 60 JT/B

7. ehr. Erw.



H#2 2.1;1.1 C+

Circe, Take&amp;Make-Schach

### Märchenschachdefinitionen

**Adler** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 90° ab; ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6.

**Antircirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangangsfeld wiedergeboren; 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. Ein schlagender Märchenstein wird auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf der der Schlag stattfand. Befinden sich das Feld, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand, und das Feld, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht, auf verschiedenen Linien (dies kann etwa beim Schlag durch eine Heuschrecke der Fall sein), gibt es verschiedene Programm-Konventionen bezüglich der Wiedergeburt. Gemäß der Popeye-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand. Gemäß der WinChloe-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag 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 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.

**Argentinisches Schach** Die Parteesatzsteine Dame, Turm, Läufer und Springer sind durch ihre argentinischen Entsprechungen Señora, Faro, Loco und Saltador ersetzt. Die Señora zieht wie Lion und schlägt wie Dame. Der Faro zieht wie Turmlion und schlägt wie Turm. Der Loco zieht wie Läuferlion und schlägt wie Läufer. Der Saltador zieht wie eine Kombinationsfigur aus Maohüpfer und Moahüpfer und schlägt wie eine Kombinationsfigur aus Mao und Moa.

- Assassincirce** Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Der „sekundär geschlagene“ Stein verschwindet vom Brett.
- 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.
- Chamäleonbauer** Bauer, der sich nur in Chamäleons umwandeln kann.
- 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 inclusiv** 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.
- Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.
- Dynamoschach** Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen wird ein Stein angesaugt oder weggestoßen, wobei der saugende/stoßende Stein stehen bleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschrittige nur schrittweise; dabei kann immer nur ein einzelner – eigener oder gegnerischer – Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Bretttrand hinaus gesaugt bzw. gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Bretttrand hinaus (mit)ziehen und verschwinden („R“ = „Raus!“). Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestoßen werden.
- 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 einen Läufer verwandelt.
- 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.
- Faro = Argentinischer Turm** Zieht wie Turmlion und schlägt wie Turm.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kürzestzüge** Von den normal möglichen Zügen unter Beachtung von Schachgeboten und illegalen Selbstschachs muss Schwarz den geometrisch jeweils kürzesten Zug machen; es wird aber Normalmatt angestrebt. Zwischen gleichlangen Kürzestzügen kann Schwarz frei wählen.
- Loco = Argentinischer Läufer** Zieht wie Läuferlion und schlägt wie Läufer.
- Margarite** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock in jede beliebige Richtung auf ein Nachbarfeld ab. Eine Margarite a1 hüpfte also über einen Bock auf d4 nach c3, c4, c5, d3, d5, e3, e4 oder e5. Sie beherrscht somit alle acht Nachbarfelder eines auf Damenlinien zu erreichenden Bockes. Die Margarite ist eine Kombination von Adler, Elch, Grashüpfer, Hamster und Spatz.
- Masand** Jeder Stein, der ziehend Schach bietet, hat für diesen Zug magische Kraft: Alle von ihm beobachteten Steine (außer König) wechseln die Farbe. Steine, die Schach bieten ohne selbst gezogen zu haben (z. B. Abzugsschach), bewirken keinen Masandeffekt.
- Nullzug** Wenn die Stellung nach einem Zug mit derjenigen zuvor absolut identisch wäre (dies geht nur im Märchenschach), dann wäre dieser Zug ein illegaler „Nullzug“, der – wenn nicht ausdrücklich erlaubt – nicht statthaft ist.
- 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 (außer König) wirkt (zieht, schlägt, fesselt, bietet Schach bzw. Matt) zusätzlich zu seinen normalen Möglichkeiten so, als stünde er auch noch auf seinem (circegemäßen) Ursprungsfeld der Partieanfangsstellung. Diese Zusatzwirkung ist nur in Kraft, wenn das Ursprungsfeld unbesetzt ist. Falls ein Stein, der nicht auf seinem Ursprungsfeld steht, von seinem Ursprungsfeld zieht bzw. schlägt, muss er hierfür sein bisheriges Standfeld und das Ursprungsfeld verlassen.
- Prinzessin** Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.
- PWC (Platzwechselcirce)** 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.
- 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.
- Rose** Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann z. B. nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.

- Saltador = Argentinischer Springer** Zieht wie eine Kombinationsfigur aus Maohüpfer und Moahüpfer und schlägt wie eine Kombinationsfigur aus Mao und Moa.
- Señora = Argentinische Dame** Zieht wie Lion und schlägt wie Dame.
- 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 totalmax=n** Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern dadurch die Gesamtzahl n von Bauern (beider Parteien) nicht überschritten wird.
- Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpfte 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.
- Supertransmutierender König = 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.
- Take&Make-Schach** 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.
- Tauschkönige** Falls ein Stein Schach bietet, tauschen als Teil des Zuges die beiden Könige ihre Plätze. Steht danach der gegnerische König abermals im Schach, findet kein erneuter Tausch statt.
- Ultraschachzwang** Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.
- Unsichtbare Steine (Invisibles)** Es befinden sich unsichtbare Steine (I) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl und ihre Farbe sind bekannt, nicht ihre Steinart und ihre Standfelder. 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).
- 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). (1) 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. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder

Partei, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) 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.)

## Lösungen

- (1) a) 1.Kd4 SPe5 2.Kc3 Ac2 3.Kb2 Gb3 4.Ka1 SPa2#  
 b) 1.Kd5 Gd6 2.Kc6 Gb6 3.Kb7 Aa6+ 4.Ka8 SPb7#  
 c) 1.Kf4 Af1 2.Kg3 SPf2 3.Kh2 Gg1 4.Kh1 SPg2#  
 d) 1.Kf5 Gd7 2.Kg6 SPf5 3.Kg7 Gh7+ 4.Kh8 SPg7#
- (2) a) 1.K×g7 [Ef8] Eh4 2.Kf6 Ed8 3.Ke7 Ef6+ 4.Kf8 Me5 5.Ke8 Mf8 6.Kf7 Me6+ 7.Ke8 Mg7 8.Kd7 Eb8 9.Kc8 Ed8 10.Kd7 Mc6 11.K×c6 [Mb5] Eb4 12.Kd7 Me8 13.Kc6 Ed8 14.Kb7 Mc7 15.Ka6 Eb6#  
 b) 1.Kg7 Mh8 2.Kf6 Mg1 3.Kg5 Ef8 4.Kf6 Ef4 5.Kg5 Mh6 6.Kh4 Me3 7.Kh3 Mh4 8.Kg4 Mf5+ 9.Kh5 Mg3 10.Kg6 Eh8 11.Kf5 Ed2 12.Kg4 Mh5 13.Kf3 Eh4 14.Kg2 Mg3 15.Kf1 Ef2#
- (3) 1.Dd2=T e5 2.Td6=L e×d6=S 3.Kg5 [sLd7] Kf8 4.Lf5=S S×f5=L 5.Kh6 [sSg6]+ L×g6=T+ 6.Kh7 [sSg7] T×g7=D#  
 1.D×e4 Kf6 [wBe3] 2.Dd4=T e×d4=S 3.Kg3 [sTd3] Kf5 4.Tf3=L S×f3=L 5.Kh4 [sLg4]+ L×g4=T+ 6.Kh5 [sLg5] T×g5=D#
- (4) 1.Gc7 CSd8=CL 2.Ga7 CLb6=CT 3.Gc5 CTe6=CD 4.Kc6 CDc4=CS 5.Gc7 CSb8=CL 6.Gc5 CLd6=CT 7.Ge7 CTd3=CD 8.Kb5 CDd8=CS 9.Kb4 CSd6=CL 10.Gc5 CSe6=CL 11.Ge7 CLb3=CT 12.Gc5 CL×c5=CT [Gc1] 13.Gc6 CTc2=CD 14.Gc1 CDc5=CS 15.Gc6 CSd7=CL 16.Ge8 CLa4=CT+ 17.Ka5 CTb6=CD#  
 1.– CSd6=CL 2.Ge5 CLb8=CT 3.Kc6 CTe8=CD 4.K×d7 [CSb1] CDc8=CS 5.Ke6 CSe7=CL 6.G×e7 [CLc1] CSd2=CL 7.Ge5 CLf4=CT 8.Gg3 CTf7=CD 9.Kf6 CLg5=CT 10.Gg6 CTe5=CD 11.Ge6 (11.Ge8?? Selbstschach) CDg5=CS 12.Gg8 CDh5=CS 13.Gg4 CSf7=CL 14.Kg5 CSf6=CL 15.Gg6 CLg7=CT 16.Ge8 CLh5=CT+ 17.Kh4 CTg3=CD#
- (5) 1.– Kc5 [sBe5→d5] 2.Kc4 Kc6 [wKc4→c5] 3.Dd4 [sBd5→d7] Kb5 [sBd7→c6] 4.Dc5 [wKc5→a7]+ Ka6 5.Ka8 Kb7#  
 1.– Ke5 [sBe5→f5] 2.Dd7 [wKd3→d8] Kf6 3.Dc8 [sBf5→e6] Kg6 [sBe6→f6] 4.[wKd8→h8] Kh6 5.Df5 Kg7#
- (6) 1.d4 c5 2.d×c5 Sa6 3.D×d7+ K×d7 4.Kd2 Kc7+ 5.Kc3 Le6 6.c6 Tc8 7.c×b7 K×b7#
- (7) 1.f1=nT nTb1 2.Kf3 h8=nD [Kf3↔Kh3]#  
 1.Kf4 h8=nL [Kf4↔Kh3] 2.f1=nS nSg3 [Kh3↔Kf4]#
- (8) 1.f2=nT Ke6 2.nT-h8-h5 c7=nD#  
 1.Kf4 Kf6 2.f2=nS c7=nL#
- (9) a) 1.– e×f4=nS 2.g×f4=nS [nBe5] d×e5=nS [nSg3] 3.nSf1=nB [nBd3] nSf×d3=nL 4.f4 [nBd6] d×e5=nS 5.f×e5=nS [nSd6] [+sKg6]+ nS×d3=nL [+wKe4]#  
 b) 1.– c×d7=nS 2.e×d7=nS [+Bc8] c5 [nSd4] 3.nS×c5=nL nSf3=nB [+Be4] 4.f×e4=nS f×e4=nS [+nBd3] 5.d×e4=nS [+nSf5] [+sKf2]+ nS×c5=nL [+wKd4]#
- (10) a) 1.S×d2 2.Sc4 [+sBd2] 3.Sa5 [+sBc4] 4.Sc6 [+sBa5] 5.Sb4 [+sBc6] 6.Sd5 [+sBb4] 7.Sf4 [+sBd5] 8.Sg6 [+sBf4] 9.Sh8 [+sBg6] & 1.Kd4 [+wBc5] Sf7=  
 b) 1.Sb1 [+sBc3] 2.S×d2 3.Sf3 [+sBd2] 4.Se5 [+sBf3] 5.Sc4 [+sBe5] 6.Sa5 [+sBc4] 7.Sc6 [+sBa5] 8.Sb4 [+sBc6] 9.Sa2 [+sBb4] & 1.K×c4 [+wBc5] Sc1 [+sBa2]=

- (11) a) 1.c8=L Ka7 2.Kc7 Ka6 3.b8=L# – #3 durch L+L  
b) 1.b8=S Ka8 2.Sa6 Ka7 3.c8=L Ka8 4.Kc7 Ka7 5.Sb8 Ka8 6.Lb7+ Ka7 7.Sc6# – #7 durch S+L  
c) 1.a8=S Ka7 2.Kc7 Ka6 3.Sb6 Ka7 4.Sc8+ Ka6 5.b8=S# – #5 durch S+S!!
- (12) 1.– e4 2.Ld6 e5 3.Kd5 e×d6 4.Ke6 d7 5.Ke7 Kg6 6.Kf8 d8=D#  
1.– e3 2.Kd5 e4+ 3.Ke6 e5 4.Kf7 e6+ 5.Kg8 e7 6.Lb2 e8=D#
- (13) 1.e3 e6 2.Ke2 Dg5 3.Kf3 D×g2+ 4.Kf4 Ld6#
- (14) R 1.Ke1-d1 La3-b4+ 2.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 3.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 4.Kg2×Bg3 [Ke1] Td1-d2+ 5.Kf2-g2 g4-g3+ 6.Ke1-f2 Td2-d1+ 7.Kf2×Lg2 [Ke1] Td1-d2+ 8.Kf1-g2 La8-g2++ 9.Ke1-f1 Td2-d1+ 10.Ke4×Be5 [Ke1] Kc6-c5+ (Stellung zum ersten Mal) 11.Kd4-e4 Kd7-c6+ 12.Ke4-d4 Kc6-d7 (Stellung zum zweiten Mal) 13.Kd4-e4 Kd7-c6+ 14.Ke4-d4 Kc8-d7+ 15.Kf3-e4 g4-g5+ 16.Kf2-f3 Td1-d2+ 17.Ke1-f2 Td2-d1+ 18.Ke7×Le8 [Ke1] L~a3+ 19.Kd6-e7 & v: 1.Kc7#
- (15) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke2×Ld2 [Ke1] f4-f3+ 3.Ke1-e2 Lc1-d2+ 4.Ke1×Ld2 [Ke1] Le3-d2+ 5.Kf3×Lg2 [Ke1] Lh3-g2+ 6.Kf2-f3 Ld2-e3+ 7.Ke1-f2 Le3-d2+ 8.Kg4×Lg5 [Ke1] Lg2-h3 9.Kf3-g4 Lh3-g2+ 10.Kf2-f3 Ld2-e3+ 11.Ke1-f2 Le3-d2+ 12.Ke1×Lf2 [Ke1] Lg1-f2+ 13.Kf6×Lf7 [Ke1] Lh6-g5+ 14.Kf5-f6 Lg2-h3+ (Stellung zum ersten Mal) 15.Ke6-f5 Lg6-f7+ 16.Kf5-e6 Lf7-g6+ (Stellung zum zweiten Mal) 17.Ke6-f5 Lg6-f7+ 18.Kf5-e6 Le8-g6+ 19.Ke4-f5 Lh3-g2+ 20.Kd4-e4 Lf8-h6+ 21.Kc3-d4 & v: 1.Kb2#
- (16) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd1-e1 e3-e2+ 4.Kc2-d1 Tf1-f2+ 5.Kd2-c2 e3-e4+ 6.Ke1-d2 Tf2-f1+ 7.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 8.Ke1-d2 Tf2-f1+ 9.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 10.Kd2-e3 Tf1-f2+ 11.Ke1-d2 Tf2-f1+ 12.Ke5×Lf5 [Ke1] (nicht 12.Kd2×Bc2 [Ke1]? Tf1-f2+ & v: 1.– Lf4#!) La7-b8+ 13.Kd4-e5 Lb8-a7+ 14.Kd3-d4 Ld7-f5+ 15.Kd2-d3 Tf1-f2+ 16.Ke1-d2 Tf2-f1+ 17.Kd2×Bc2 [Ke1] (nicht 17.Kd2×Lc2 [Ke1]? Tf1-f2+ & v: 1.– Lf4#!) Tf1-f2+ 18.Ke1-d2 Tf2-f1+ 19.Kd6×Lc6 [Ke1] La7-b8+ 20.Ke6-d6 Le8-d7+ 21.Kd5-e6+ L~c6+ 22.Kd4-d5 Lb8-a7+ 23.Kc3-d4 & v: 1.Kb2#
- (17) 1.– nLf4 2.K×f4-b8 [nLc1] nT×c1-f4 [nLf8] 3.g×f4-a4 [nTa1] nT×a4-a3 [Ba7] 4.Ka8 nL×a3-f3 [nTh8]#  
1.– nLd4 2.K×d4-h8 [nLc1] nLf4 3.g×f4-h6 [nLc1] nL×h6-h5 [Bh7] 4.nTf3 nL×f3-c3 [nTa8]#
- (18) a) 1.e3 H×e3-e4 [Be2] 2.e1=L H×d3-c2 [Be4] 3.Ld2 H×d2-e2 [Lc2] 4.Ke1 H×e4-e5 [Be2] 5.Kd1 H×e2-e1 [Be5]#  
1.d×e2 [Hd3] H×e4-f5 [Bd3] 2.Ke1 H×d3-c2 [Bf5] 3.f4 H×e2-f2 [Bc2] 4.c1=L H×f4-f5 [Bf2] 5.Ld2 H×f2-f1 [Bf5]#  
b) 1.d2 H×e4-e5 [Be2] 2.d1=L H×e2-e1 [Be5] 3.Lb3 H×e5-e6 [Be1=S] 4.Sg2 H×b3-a2 [Le6] 5.Lg4 H×g2-h2 [Sa2]#  
1.Kh4 H×d3-c4 [Be2] 2.e1=L H×e4-f4 [Bc4] 3.Ld2 H×d2-c1 [Lf4] 4.Lg3 H×c4-c5 [Bc1=L] 5.Lg5 H×g5-h5 [Lc5]#
- (19) \* 1.– nRe4 2.Kc4+ Ke5 3.nRg5 nRg5 4.nRe6 Kf5 5.Kd5 Kf6 6.nRg5 nRg5 7.Ke5+ Kg6 8.nRf7 nRf7 9.Kf5+ Kg7 10.nRe5 Kh6 11.Kf6 Kg7+ 12.Kg5 h4 13.Kh6 Kh7 14.Kg7 Kh6 15.Kh7 Kh5 16.Kh6#  
1.– nRe2 2.Ke3 Ke4+ 3.Kf2 Kd3 4.Kf3 Kd2 5.nRg3 h4 6.Kg2 nRg3 7.nRh1 h3+ 8.Kg1 h2+ 9.nRg3 nRg3 10.Kf2 nRg3 11.nRh1 Ke2+ 12.Kf1 Ke1 13.Ke2 Kf1 14.Ke1 Kg1 15.nRd1 nRd1 16.Kf1#  
1.nRe4 Ke5 2.nRf6 nRf6 3.nRg4 nRg4 4.Ke4+ Kd5 5.Kf5 nRg4 6.nRh6 Ke5+ 7.Kg6 Kf6+ 8.Kh7 Kg5 9.Kg7 h4 10.Kf6+ Kh5 11.nRg4 h3 12.Kg6+ Kh4 13.nRf6 nRf6 14.nRh5 nRh5 15.nRg7 nRg7 16.Kg5#
- (20) 1.Kc8 nRb2 2.nRb2 Kb1 3.nRb2 Kc2 4.nRb2 nRb8 5.Kc7 nRc6 6.Kd7 (6.nRc6??) nRa7 7.Rb6 nRc6 8.Kd6 (8.Rb6??,nRc6??) nRe5 9.Kd5 nRc4 10.Kd4 Kb3 11.Kd3 nRb2 12.Ra4 (12.nRb2??) Kb4 13.Kc2 (13.Ra4??) Ka3 14.Kc1 (14.Ra4??,nRb2??) Kb3 15.Kb1 (15.Ra4??,nRb2??) nRc4 16.Ra4 Ka2 17.Ka1 Kb1 18.Ka2 Ka1 19.Kb1 nRa3#
- (21) 1.LEd1! 2.LEh5 3.LEh3 4.LEh7! 5.LEh2 6.LEa2 7.LE×a6 8.LEg6 9.LE×e4 10.LEc6 11.LEf3 12.LEb7 13.LEg2 14.LEa8 15.LEh1 16.LE×h8 17.LEh5 18.LEd5=  
a) Mysterious moves until the first event: with the visible hurdle-Ra3, 7.LEa2-a6 is necessarily a capture,

a bI disappears on a6!

b) Next event: as the visible Pe4 is destroyed, 9.LEg6×e4 needs a hurdle. There is an If5!

c) Again lots of mysterious moves until 16.LEh1×h8 also needing a hurdle, not on h5, h3, h7, h2 visited at 2nd, 3rd, 4th and 5th moves, not on h6 because, after 2.LEd1-h5, 17.LEh8-h5 is a non-capturing move, thus there is an Ih4! In other words, at 17th move and not earlier, we understand that, with this hurdle-h4, the 3rd, 4th and 5th moves were also captures, 3 bIs disappeared on h3, h7 and h2!

d) The LE is on h5 after the 2nd move and back on h5 with 17.LEh8-h5 after an eventful long rundlauf! We know there is an If5 and, with this hurdle-f5, 18.LEh5-d5 is also a capture, a bI disappears on d5!

e) Thus, at the very last move and not earlier, we discover that, with this hurdle-d5, the 10th, 11th, 12th, 13th, 14th and 15th moves were also captures, 6 bIs disappeared on c6, f3, b7, g2, a8 and h1! And at the very last move, we also discover that, with this hurdle-d5, the key 1.LEd8-d1 itself was a capture, a bI disappeared on d1!

f) It is now clear that, before being destroyed at 10th, 11th and 13th moves, pieces were on c6, f3 and g2. Consequently, with these hurdles-g2&c6&f3, 6.LEh2-a2, 8.LEa6-g6 and 2.LEd1-h5 were captures: 3 bIs disappeared on f2, g6 and h5!

g) 17 pieces – including 15 Is – are destroyed, the sole black piece on the board is now the bK, and the stipulated wI is of course the wK. The Ks are necessarily on f5 and h4 where hurdles were needed.

h) But which K on which square? Now that we learnt a piece was taken on g6 at 8th move, we can see that, with this hurdle-g6, f5 was controlled by LEh7 after 4.LEh3-h7. Consequently, the bK cannot be on f5, the wK is revealed on f5 and the bK on h4! Now, and only now, we understand why 4.LEh3-h7 was played, and not 4.LEh3-h6: all the captures would have intervened but, with wKh4 and bKf5, no Stalemate!

i) But what if Ib7 is transferred to a5, If3 to a1 and 7.LEa2×a5 8.LE×a1 9.LE×a6 is played? In other words, two moves more on a6/a1 and afterwards two moves less on a8/h1. This is a mirage: a bI is missing because, with no piece on f3, 2.LEd1-h5 is not a capture!

All the mysterious moves are now explained! The first diagram alongside shows where all the pieces were located in the initial position! If5=wK and Ih4=bK are revealed, 15 Is are never revealed but we know where 17 units – including 15 Is – were captured. Thereby, at the end with wKf5, wRa3, wLEd5 and bKh4, Stalemate is really ascertained!

If we compare to the „2015 Wenigsteinerjahrespreis, 1st place“, isn't a SER= easier to compose than a H=? Usually yes, but here not, because of these specificities: 1) 17 Invisibles instead of 10, which is not easy to manage! 2) Leo-rundlauf from h5 to h5! 3) 4.LEh7! – not 4.LEh6 – is a subtle and very important move! 4) Both Ks are revealed, which is not easy to manage! 5) Lots of Invisibles are located only in the very last moves of the solution!

A wenigsteiner very specific of the I-system because, forcing hurdles on f5, h4 and d5, an eventful LEO trip, in 18 moves with rundlauf, shows retroactively the capture of 15 bIs!

(22) \* 1.– g1=CD+ a/CT+ b 2.CKc8(=D)=kCS A/CKc7(=T)=kCD B#

1.CKd1 Zz. g1=CD+ a/CT+ b 2.CKd5(=D)=kCS C/CKd8(=T)=kCD D#

1.CKb1 Zz. g1=CD+ a/CT+ b 2.CKf5(=D)=kCS E/CK×b7(=T)=kCD D#

Ein supertransmutierender Chamäleonkönig agiert nach seiner Verwandlung und Entköniglichung als Chamäleon.

Sagorujko Z-32-26 nach Umwandlungen.

(23) a) R 1.Df5×Bf2 [+wBf2, -sDf2] 2.Dc2×Bf5 [+wBf2, -wDf2] & v: 1.Kd3 Dd4#

b) R 1.Tg3×Bg2 [+wBg2, -sTg2] 2.Tc3×Bg3 [+wBg2, -wDg2] & v: 1.Kd4 Dd5#

c) R 1.Sf4×Bg2 [+wBg2, -sSg2] 2.Sh3×Bf4 [+wBf2, -wDf2] & v: 1.S×f2 [Dd1] Dd7#

(24) 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.Kf3×Lg2 [Ke1] Lh3-g2+ 6.Kf2-f3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kf2×Bg2 [Ke1] Td1-d2+ 9.Ke1-f2 Td2-d1+ 10.Kg1×Lh2 [Ke1] Kf8-f7+ (10.– Lg3-h2+? retropatt!) 11.Kf2-g1 Td1-d2+ 12.Ke1-f2 Td2-d1+ 13.Kd7×Se8 [Ke1] f5-f4+ 14.Ke6-d7 & v: 1.Kf7#

(25) 1.– nSc3+ 2.K×c6 [Kc1] nSd5 [nBd8=nD] 3.nD×d5 [nDh4] nDe1 [nSa2]#

1.- nSb6 2.K×c6 [Ka1] nSc8 [nBd8=nT] 3.nT×c8 [nTd7] nTd1 [nSc2]#

1.- Kc2 2.K×c6 [Ka2] nSf4 [nBe5] 3.e×f4 [nBd8=nD] nDa5 [nSc1]#

Die dritte Lösung wird von PY 4.75 nicht gefunden.

(26) 1.nP×f6 [nDf3] nPe4+ 2.K×e4 [nPc6] GIb2#

1.Ke4 nDc6 2.Kd5 GI×b2 [nPf3]#

1.nD×b2 [nPa4] nDc2+ 2.K×c2 [nDd1] GIe5#

1.nD×a6 [wGIh1] nPc4+ 2.nD×c4 [nPf1] GIg5#

1.nD×a6 [GIg2] nDf6+ 2.nP×f6 [nDe2] GI×f6 [nPb5]#

(27) 1.K×e5 [Df4] nG×e4 [nZg2] 2.K×e4 [nGh1] Df3#

1.K×e5 [Dg6] nG-g7 2.nZ×g7 [nGh8] Df6#

1.K×e4 [nZb6] nGd4 2.K×d4 [nGa7] Dc5#

1.K×e4 [nZd7] nGc8 2.Kf5 De6#

(28) a) N: 1.- Sf2 2.Tb2 Sd1+ [Tb2=w] 3.Kd3 Kd5=

D: 1.- Ta1 2.Kf4 Tf1+ [Sh1=s] 3.Ke3 Sg3=

b) N: 1.- Sd3 2.Kc2 Sb4+ [Ta2=w] 3.Kd1 Sd3=

D: 1.- Kb4 2.Sg2 Te2+ [Sg2=s] 3.Kd4 Sf4=

(29) a) 1.b8=nT nTb1+ 2.Kh2 nTb8 3.K×h3 [nBh7] nTb1 4.h8=nS nTb8 5.nSg6 nTb1 6.nSh4 nTb8  
7.nTb4 nT×h4 [+nSg1]#

b) 1.b8=nD nDh2+ 2.nDa2 nDg8 3.Kh2 nDa2+ 4.K×h3 [nBh7] nDg8 5.h×g8=nL [nDd8] nLa2 6.nLb1  
nLh7 7.nDd3+ nD×h7 [nLf1]#

(30) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke2×Bd2 [Ke1] f4-f3+ 3.Ke1-e2 d3-d2+ 4.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-  
d1+ 5.Ke3×Td4 [Ke1] f5-f4+ 6.Kf2-e3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kd7×Se8 [Ke1] Ta8-d8++ 9.Kc6-  
d7 & v: 1.Kb5#

(31) 1.Kf3 [+sBe4] Kd4 [+wBc5] 2.Kg2 Ke3 3.Kh1 Kf2 4.e3+ Kg3 5.e2 Kf2 6.e1=SE+ Kg3 [+wBf2]  
7.SE×f2 [SEd8] Kf4 [+wBg3] 8.Kg2 Ke3 9.Kh3 Kf2 10.Kg4 Ke1 11.Kf3 c6 12.Kg2 c7 13.S Ea5+ Ke2  
14.SEd8 c×d8=FA [FAa1] 15.Kh3 [+sBg2] Kf3 16.Kh2 K×g2 [Ke1] [+sBf3] 17.Kg1 0-0-0

(32) 1.nLe4 K×e4-c6 [nLc8]+ 2.nLe6 nL×f7-f1 [nTa8]#

1.nTf5+ K×f5-c5 [nTa8]+ 2.nTb8 nT×b1-a2 [nLc8]#