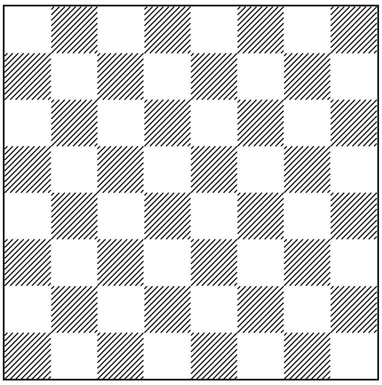
Preisbericht Wenigsteinerjahrespreis 2018

Preisrichter-Kollegium: Hilmar Ebert, Hans Gruber, Maryan Kerhuel, Václav Kotěšovec, Juraj Lörinc, Petko A. Petkow, Kjell Widlert.

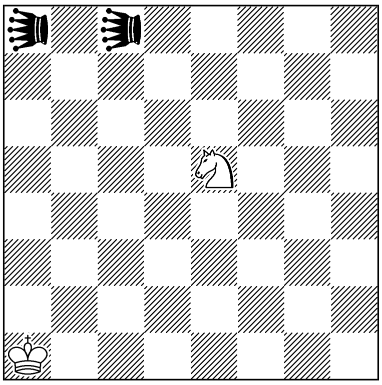
Weitere Informationen zum Wenigsteinerjahrespreis: `www.wenigsteiner.de`

1. Platz WJP 2018
René J. Millour
feenschach VII–IX/2018



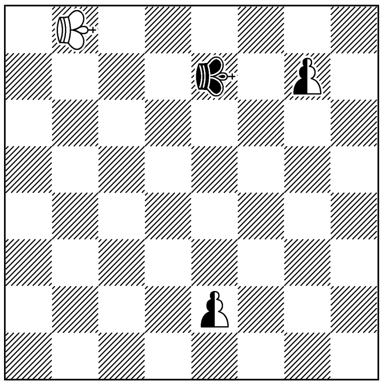
Ergänze die Könige 0+0
und 6 schwarze und/oder weiße Steine gleicher Art so, dass jede kBP 22.0 Züge umfasst und den Schlag eines Läufers auf f4 beinhaltet.
a) Welcher Art sind die 6 Steine? b) Welches waren die 5 letzten Einzelzüge?
c) Von wem und wo wurden die fehlenden Steine geschlagen?
Monochromes Schach

2. Platz WJP 2018
Sébastien Luce
Jacques Rotenberg
Problem Paradise
X–XII/2018



H==10 0.3;1.1... C+ 2+2
b) a8→h7
Antipodencirce
=Heuschrecke

3. Platz WJP 2018
Eric Huber
ChessProblems.ca Bulletin
VII/2018
6. Thematurnier
1. Preis



H=2 C+ 1+1+2
b) e2→b7, c) b8→a2
Supercirce
=königlicher Triton

Antipodencirce: Zu jedem Feld des Normalbrettes gibt es im Abstand 4:4 ein einziges Feld, das Antipodenfeld. Beim Antipodenschach wird ein geschlagener Stein auf dem Antipodenfeld wiedergeboren, wenn dieses frei ist, andernfalls verschwindet er vom Brett.

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.

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.

Monochromes Schach: Es sind nur Züge erlaubt und legal, deren Ausgangs- und Zielfeld von gleicher Farbe sind. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt.

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

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

1. Platz (R. J. Millour)
Eine vielversprechende Matrix entsteht, wenn wKe1, wXb8,f8,g8, sKe8, sXb1,f1,g1 hinzugefügt werden. Sind die sechs X umgewandelte Bauern, haben wir drei weiße und drei schwarze Excelsiormärsche, von denen jeder vier Schläge erfordert: Je 4 Steine auf dem Brett + 12 geschlagene Steine = 16, das sind alle Steine. Um die Zugzahl zu minimieren, werden die KK zuhause aufgestellt und bei jedem Excelsior zwei Steine zuhause geschlagen. Die anderen Steine müssen ziehen, um sich zu opfern. Optimiert sieht das wie folgt aus: (1) d2-d4×c5×b6 e. p.×a7×b8=X, erzwingt zwei schwarze Züge: c7-c5 und b7-b5. (2) e2-e4×f5×g6×h7×g8=X, erzwingt drei Züge: Lc8-f5 und Ta8-a6-g6. (3) f2-f4×g5×h6×g7×f8=X, erzwingt zwei Züge: Dd8-g5 und Th8-h6. (4) Ähnlich d7-d5×c4×b3 e. p.×a2×b1=X, c2-c4, b2-b4 / e7-e5×f4×g3×h2×g1=X, Lc1-f4, Ta1-a3-g3 / f7-f5×g4×h3×g2×f1=X Dd1-g4, Th1-h3. (5) Nicht b2-b4×a5×b6 e. p.×c7×b8=X, weil d7-d5×c4×b3 e. p.×a2×b1=X dann unmöglich wäre, weil kein e. p.-Schlag auf b3 erfolgen könnte. (6) [Bf2] wandelt um, nicht [Bh2], da dann [Be7] den [Bf2] auf f2 mit Schach schlüge, oder auf f4, was beides zusätzliche weiße Züge erfordert. Das sind genau 22 Züge, und ein Läufer wird auf f4 geschlagen! Alle Steine sind beteiligt, die Springer werden natürlich zuhause geschlagen, zwei weiße Umwandlungen erfolgen auf b8 und g8, die dritte auf f8, aber nicht auf h8 oder d8, weil dies statt Dd8-g5, Th8-h6 wenigstens drei Züge brauchte, um die Opfersteine heranzuziehen (Dd8-g5, Lf8-e7-f6 oder g7-g5, Dd8-f6, Lf8-g7: f2-f4×g5×f6×g7×h8=X).
Schwarz hat mit D, T, L, S, 4BB acht schwarzfeldrige Opfersteine für die Excelsiormärsche nach b8 und f8, aber da Xg1 am Ende darsteht, muss ein e. p.-Schlag erfolgen! Schwarz hat mit K, T, L, S, 4BB vier weißfeldrige Opfersteine für den Excelsiormarsch nach g8 (ein Bauer wird e. p. geschlagen, Ke8, Xb1, Xf1 stehen am Ende auf dem Brett). Analoges gilt für die vertauschten Farben.
[Ba7] und [Sb8] werden zuhause geschlagen; a7×b8=X befreit [Ta8], der auf g6 für f5×g6×h7×g8=X gebraucht wird, wobei [Bh7] und [Sg8] zuhause geschlagen werden, wodurch wiederum [Th8] befreit wird, der für die dritte Umwandlung benötigt wird. Die Umwandlungsreihenfolge ist also b8-g8-f8 bei Weiß und analog b1-g1-f1 bei Schwarz. Also haben alle kBPs dieselben letzten Züge. Die Rücknahmen a2×Sb1=X, a7×Sb8=X, h2×Sg1=X und h7×Sg8=X gehen erst, wenn die jeweiligen Türme zuhause sind. In jeder kBP sind die letzten fünf Einzelzüge: R 1.– g2×Lf1=X 2.g7×Lf8=X h3×Bg2 3.h6×Bg7 g4×Th3. Beispiel einer kBP: 1.d4 c5 2.d×c5 b5 3.c×b6 e. p. d5 4.c4 d×c4 5.b4 c×b3 e. p. 6.b×a7 b×a2 7.a×b8=X a×b1=X 8.Lf4 Ta6 9.e4 Tg6 10.Ta3 Lf5 11.e×f5 e5 12.f×g6 Dg5 13.g×h7 f5 14.h×g8=X e×f4 15.Tg3 f×g3 16.f4 g×h2 17.Dg4 h×g1=X 18.f×g5 Th6 19.g×h6 f×g4 20.Th3 g×h3 21.h×g7 h×g2 22.g×f8=X g×f1=X. Nun ist noch die Identität von X zu bestimmen.
Falls X=Dame: e7-e5×Lf4×Tg3×Bh2×Sg1=D / Dd8-g5 Th8-h6 / f2-f4×Dg5×Th6×Bg7×Lf8=D kann durch e7-e5 / Dd8×Lg5, Dg5×Tg3, Dg3×Bh2, Dh2×Sg1 / Th8-h6-f6 / f2-f4×Be5×Tf6×Bg7×Lf8=D ersetzt werden. Zwar hat tatsächlich jede kBP 22 Züge, aber nicht immer muss auf f4 ein Läufer geschlagen worden sein. Also ist dies nicht die Lösung.
Falls X=Läufer: f2-f4×Dg5×Th6×Bg7×Lf8=L / Lc1-f4 kann durch Lc1×Dg5, Lg5×Th6, Lh6×Bg7, Lg7×Lf8 / f2-f4 ersetzt werden. [Lc1] oder [Bf2] verschwanden auf f4. Also ist dies nicht die Lösung.
Falls X=Turm: Kein wX-T kam von a1/h1, kein sX-T von a8/h8, also brauchen wir wirklich sechs Excelsiormärsche – das sieht wie die Lösung aus! Es gibt aber eine andere Möglichkeit, Türme einzusetzen: Statt wTf8 und wTg8 geht auch sTf8 und wTg6/4/2. [Bd2], [Bd7], [Be2], [Be7] und [Bf7] wandeln wie oben um, aber die sechs Züge f2-f4×Dg5×Th6×Bg7×Lf8=T / Lc1-f4 können durch nur fünf ersetzt werden: Lc1×Dg5, Lg5-f/h6, Lf/h6×Bg7, Lg7×Lf8 / f2-f4. Da das Opfer Th8-h6 jetzt nicht gebraucht wird, geht Tg8-g6/4/2 Th8×Lf8. Nur fünf Umwandlungen, wieder 22 Züge, tatsächlich sechs Türme (zwei weiße und vier schwarze) auf dem Brett, aber dies ist dennoch nicht die Lösung, weil [Lc1] nicht notwendigerweise auf f4 geschlagen wurde.
Falls X=Springer: Beim monochromen Schach ziehen Springer nie. Wir benötigen hier also sechs Umwandlungen, und alles stimmt mit obiger Matrix überein: 22 Züge, Läufer auf f4 geschlagen sowie weitere 23 exakte Schlagfälle = die Lösung! Zielstellung: wKe1, wSb8, wSf8, wSg8, sKe8, sSb1, sSf1, sSg1.
Letzte fünf Einzelzüge: R 1.– g2×Lf1=X 2.g7×Lf8=X h3×Bg2 3.h6×Bg7 g4×Th3
24 Schlagfälle: [Bd2]=Sb8: [Bc7] auf c5, [Bb7] auf b6 e. p., [Ba7] auf a7, [Sb8] auf b8. [Be2]=Sg8:

[Lc8] auf f5, [Ta8] auf g6, [Bh7] auf h7, [Sg8] auf g8. [Bf2]=Sf8: [Dd8] auf g5, [Th8] auf h6, [Bg7] auf g7, [Lf8] auf f8. [Bd7]=Sb1: [Bc2] auf c4, [Bb2] auf b3 e. p., [Ba2] auf a2, [Sb1] auf b1. [Be7]=Sg1: [Lc1] auf f4, [Ta1] auf g3, [Bh2] auf h2, [Sg1] auf g1. [Bf7]=Sf1: [Dd1] auf g4, [Th1] auf h3, [Bg2] auf g2, [Lf1] auf f1.

2. Platz (S. Luce & J. Rotenberg)

a) 1.– Sc4 2.H×c4-c3 [Sg8] Kb1 3.H×g8-h8 [Sc4] Sb2 4.H×b2-a1 [Sf6]+ Kc2 5.H×f6-e5 [Sb2] Sa4 6.H×a4-a5 [Se8] Sc7 7.H×c7-b8 [Sg3] Kd3 8.H×g3-h2 [Sc7] Sd5 9.H×d5-e5 [Sh1] Sf2 10.H×f2-e2 [Sb6]+ Sc4== und 1.– Sg4 2.H×g4-h3 [Sc8] Kb2 3.H×c8-d8 [Sg4] Sh2 4.H×h2-h1 [Sd6] Kc3 5.H×d6-d5 [Sh2] Sf3 6.H×f3-e4 [Sb7] Sc5 7.H×c5-b5 [Sg1] Sf3 8.H×f3-g2 [Sb7] Sc5 9.H×c5-d5 [Sg1] Se2 10.H×e2-d2 [Sa6]+ Sb4== und 1.– Sc6 2.H×c6-d5 [Sg2] Kb2 3.H×g2-h1 [Sc6] Kc3 4.H×c6-b7 [Sg2]+ Kd4 5.H×g2-h1 [Sc6] Sb8 6.H×b8-a8 [Sf4] Sg2 7.H×g2-f3 [Sc6] Sa7 8.H×a7-a6 [Se3] Ke5 9.H×e3-d3 [Sa7] Sc6 10.H×c6-d6 [Sg2]+ Sf4== b) 1.– Sc4 2.H×c4-c3 [Sg8] Sh6 3.H×h6-h5 [Sd2] Ka2 4.H×d2-e1 [Sh6] Kb3 5.H×h6-h7 [Sd2] Sf1 6.H×f1-g1 [Sb5] Sc7 7.H×c7-b7 [Sg3]+ Kc4 8.H×g3-g4 [Sc7]+ Kc5 9.H×c7-d7 [Sg3] Se4 10.H×e4-d4 [Sa8]+ Sb6== und 1.– Sg6 2.H×g6-f5 [Sc2] Ka2 3.H×c2-b1 [Sg6] Sf8 4.H×f8-g8 [Sb4] Sc2 5.H×c2-d3 [Sg6] Kb2 6.H×g6-h7 [Sc2] Kc3 7.H×c2-b1 [Sg6] Sf8 8.H×f8-e8 [Sb4] Kd4 9.H×b4-b5 [Sf8] Se6 10.H×e6-e5 [Sa2]+ Sc3== und 1.– Sd7 2.H×d7-e6 [Sh3] Ka2 3.H×h3-h2 [Sd7] Se5 4.H×e5-e4 [Sa1] Sc2 5.H×c2-b1 [Sg6] Ka3 6.H×g6-h7 [Sc2] Kb4 7.H×c2-b2 [Sg6]+ Kc5 8.H×g6-f5 [Sc2]+ Kc4 9.H×c2-d2 [Sg6] Se5 10.H×e5-d5 [Sa1]+ Sb3==

3. Platz (E. Huber)

a) 1.kTR×e2-e1 [nBd8=nTR]+ kTR×d8-e8 [nTRh7] 2.nTR×g7-f7 [nBf2] nTR×f2-f1 [nBd1=nTR]=
b) 1.kTR×g7-h7 [nBg8=nTR]+ kTR×g8-h8 [nTRa6]+ 2.kTR×b7-a7 [nBa8=nTR] kTRh7=
c) 1.kTR×g7-h7 [nBe8=nTR] nTR×e2-e1 [nBg1=nTR] 2.kTRh2 nTR×g1-h1 [nTRh3]=