

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2022

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2022. 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

Hans Gruber

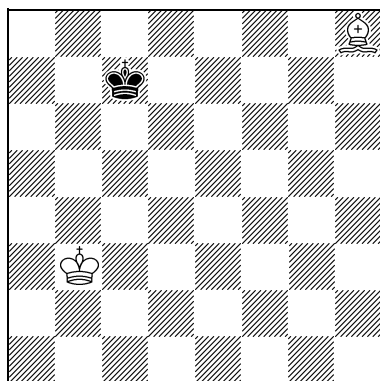
1

**Bojan Bašić**

*Quartz 2022*

JT 25

1. Lob

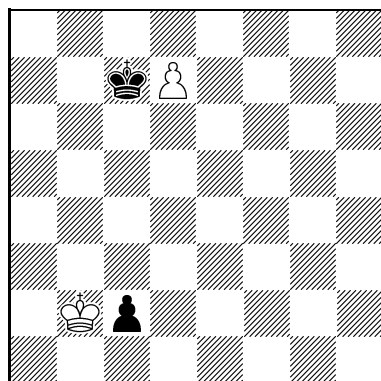


Ergänze minimale Steinzahl und nehme 5 Halbzüge zurück, so dass die PAS determiniert ist  
Chess960

2

**Arnold Beine**

*Die Schwalbe VIII/2022*



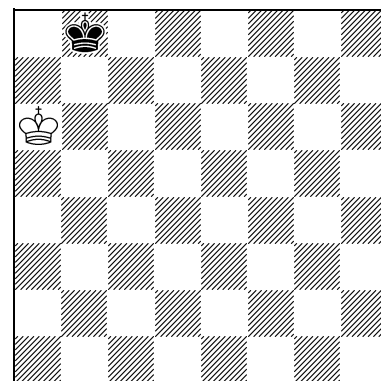
H#7 2.1;1.1... C+  
Beamtenschach

3

**Andrew Buchanan**

*Issy-les-Moulineaux 2022*

1. ehrende Erwähnung



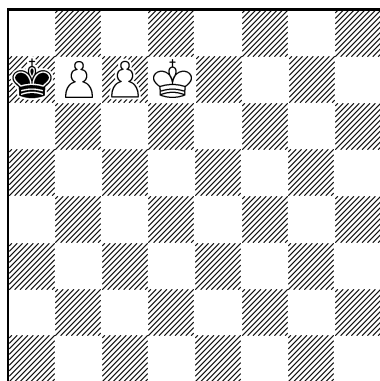
Weiß am Zug Letzter Zug?  
2 Lösungen  
Vogtländer Schach

4

**Anirudh Daga**

*Issy-les-Moulineaux 2022*

4. Lob

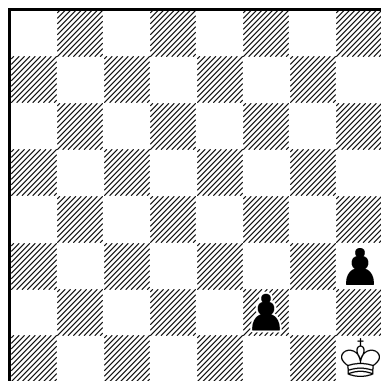


Ser.=3 b) ♔d7→♖d7 C+  
Volages Circe

5

**Anirudh Daga**

*Phénix X/2022*

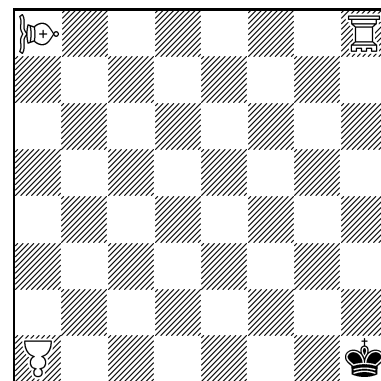


H==4 b) ♜f2→d2 C+  
Sentinelles

6

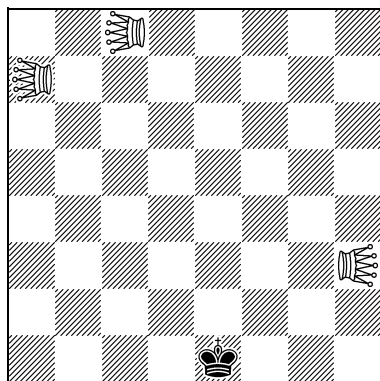
**Udo Degener**

*feenschach X–XII/2022*



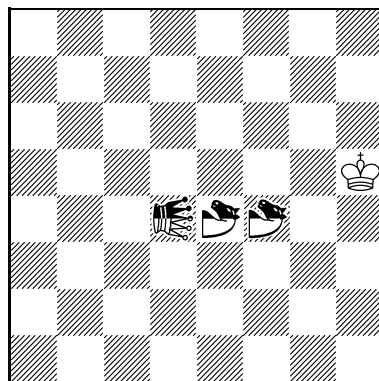
Ser.H=241 C+  
PWC Randzüger  
♖ = Turmhüpfer  
♜ = Läufer-Adler  
♙ = Berolinabauer

7  
**Udo Degener**  
*feenschach X–XII/2022*



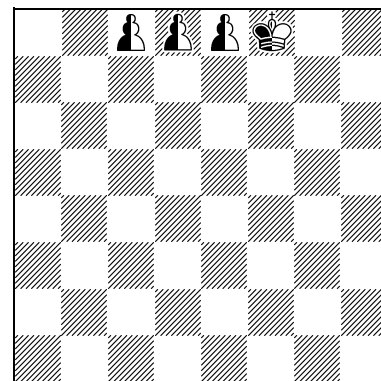
Ser.H=272 C+  
 PWC Randzüge  
 ♔ = Hamster  
 ♖ = Grashüpfer+Känguruh

8  
**Ján Golha**  
*Problemist Ukraini X–XII/2022*



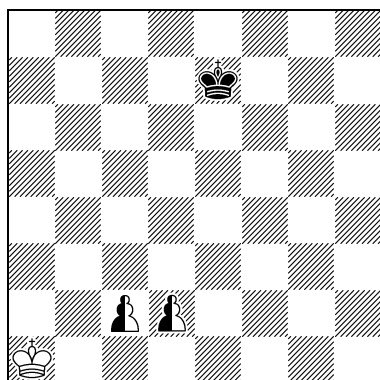
HS#3 3 Lösungen C+  
 Circe Parrain  
 Take&Make-Schach  
 ♔ = Heuschrecke  
 ♖ = Spatz

9  
**Michael Grushko**  
*Problemist Ukraini I–III/2022*



Ser.H#28  
 ABC Circe Einsteinschach  
 Take&Make-Schach

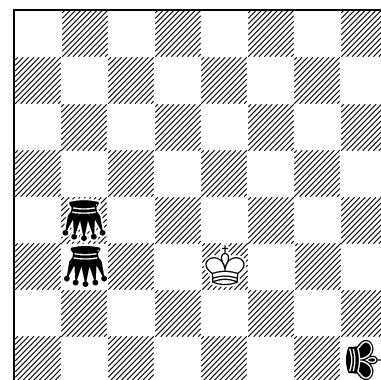
10  
**Eric Huber**  
*Springaren IX/2022*



Ser.H#7 b) ♖ d2→f2 C+  
 Punktspiegelung

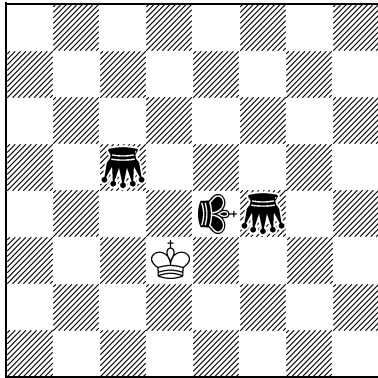
11  
**Werner Keym**  
**Bernd Schwarzkopf**  
*Die Schwalbe XII/2022*  
 Konstruiere ein Illegal Cluster mit einer Stellung, die ein Illegal Cluster bleibt, wenn sie um 90°, 180° und 270° gedreht wird. Welche Steine sind erforderlich für eine möglichst ökonomische Stellung?

12  
**Václav Kotěšovec**  
*StrateGems IV–VI/2022*



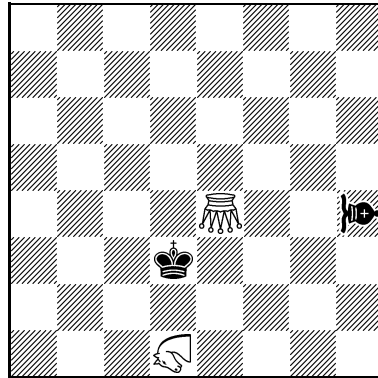
H#4 3.1;1.1... C+  
 ♔ = königlicher Turm

**13**  
**Václav Kotěšovec**  
*feenschach X–XII/2022*



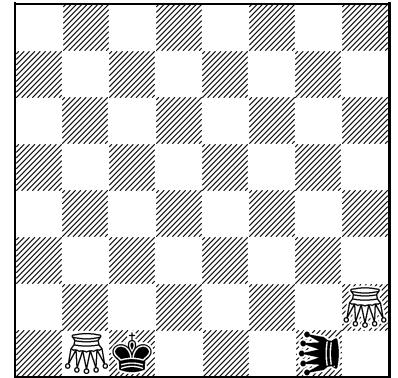
H#5 4.1;1.1... C+  
 ♚ = königliches Zebra

**14**  
**Václav Kotěšovec**  
*Roméo Bédoni gewidmet*  
*Phénix XI–XII/2022*



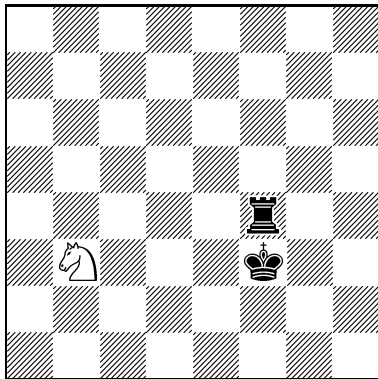
H#8 4.1;1.1... C+  
 PWC  
 ♞ = Nachtreiterhüpfer  
 ♚ = Skarabäus

**15**  
**Václav Kotěšovec**  
*mpk-Blätter XII/2022*



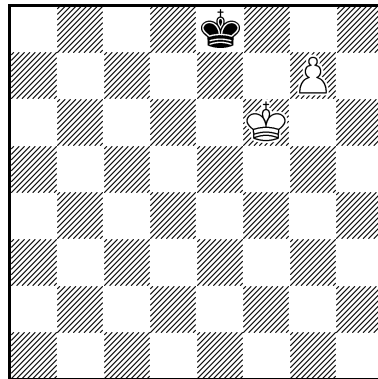
H=8 3.1;1.1... C+  
 ♚ = Känguruh

**16**  
**Ken Kousaka**  
*Problem Paradise I–III/2022*



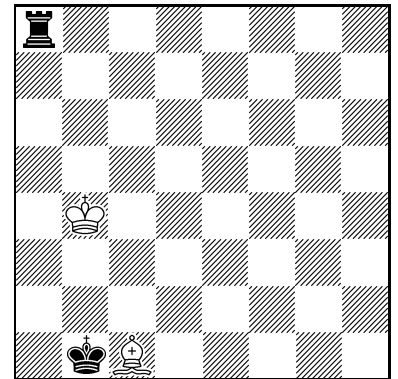
H#2  
 Annanschach  
 1+1 Unsichtbare Steine

**17**  
**Ken Kousaka**  
*Problem Paradise I–III/2022*



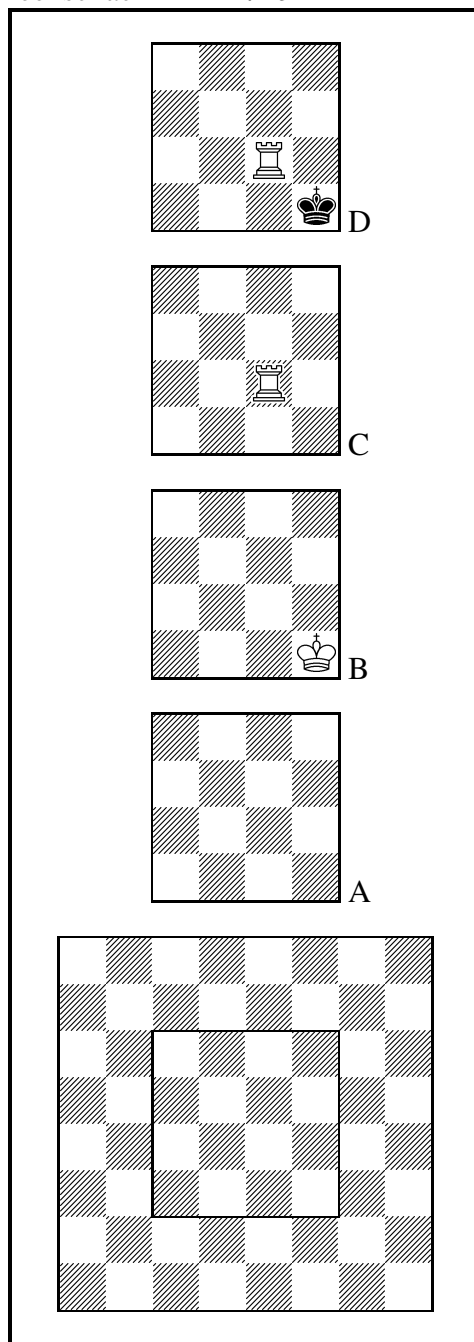
H#2  
 transmutierende Könige  
 1+1 Unsichtbare Steine

**18**  
**Ken Kousaka**  
*Problem Paradise I–III/2022*

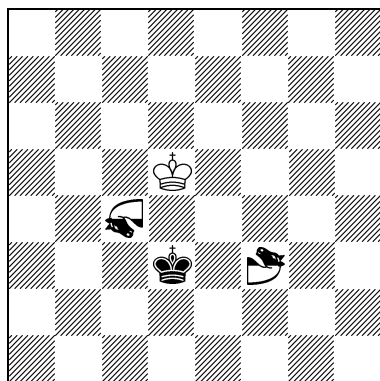




H#3 0.1;1.1;1.1  
 Circe 1+0 Unsichtbare Steine

20  
**Udo Marks**  
*feenschach X–XII/2022*



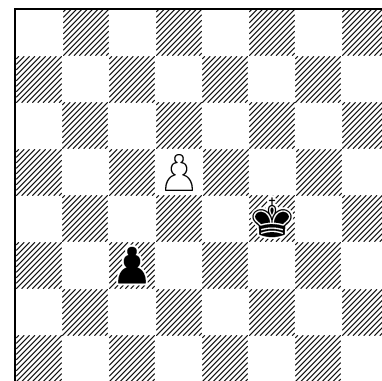
19  
**Teppo Mänttä**  
*Springaren III/2022*



#9 3 Lösungen C+  
 Circe Köko Kürzestzüge  
 =  $\sqrt{50}$ -Springer  
 = Rose

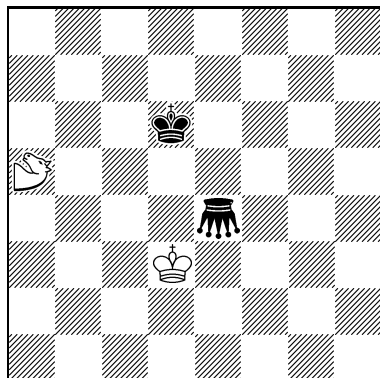
#4 2 Lösungen C+  
 Stereoschach

21  
**Karol Mlynka**  
*Meinen französischen Enkelkindern in Hurigny gewidmet*  
*Phénix XI–XII/2022*



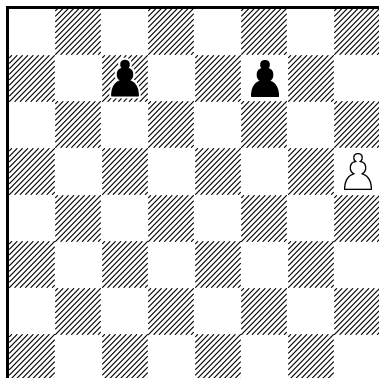
H#2 b)  $\triangleleft d5 \rightarrow e5$  C+  
 c)  $\triangleleft d5 \rightarrow h5$  d)  $\triangleleft d5 \rightarrow h4$   
 Angesicht-zu-Angesicht  
 Messigny-Schach

22  
**Daniel Novomeský**  
*Phénix IV–V/2022*



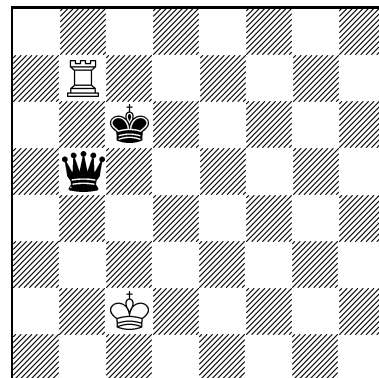
H#18 0.2;1.1... C+  
 Köko Längstzüger  
 ♘ = Antilope

23  
**Per Olin**  
**Michel Caillaud**  
*Quartz 2022*  
 JT 25  
 1. Preis



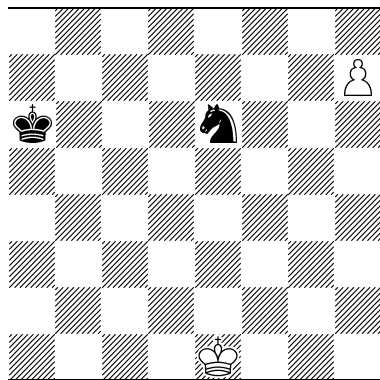
7 schwarze Offiziere wurde  
 in 8.5 Zügen ab PAS  
 geschlagen. Wo und von  
 wem?  
 Chess960  
 Monochromes Schach  
 15+7 Unsichtbare Steine

24  
**Oleg Paradsinski**  
**Anatoli Karamaniz**  
*Problemist Ukraini*  
 IV–VI/2022



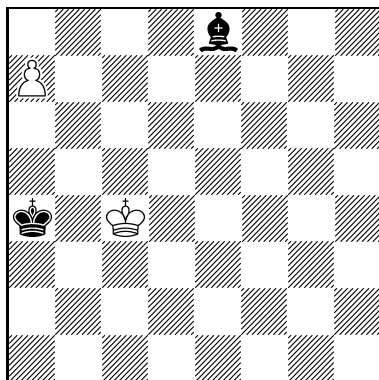
H#5 3.1;1.1... C+  
 Beamtenschach

25  
**Paul Răican**  
*feenschach X–XII/2022*



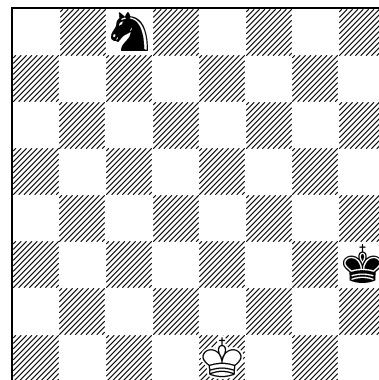
-14 & #1 VRZ Proca  
 Anticirce Vertikalzylinder

26  
**Paul Răican**  
*Phénix XI–XII/2022*



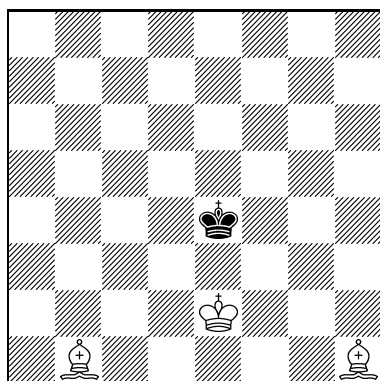
Ser.S#10 2 Lösungen C+  
 Sentinelles

27  
**Paul Răican**  
**Andreas Thoma**  
*Phénix X/2022*



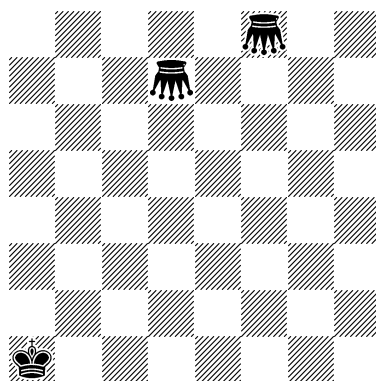
-9 & #1 VRZ Proca  
 ohne VV  
 Anticirce

28  
**Bernd Schwarzkopf**  
*feenschach X–XII/2022*



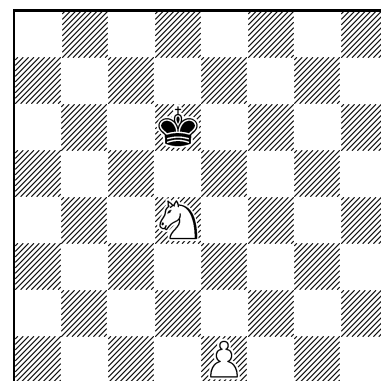
Ergänze einen Springer,  
dann H=2

29  
**Adrian Storisteanu**  
*Phénix IV–V/2022*



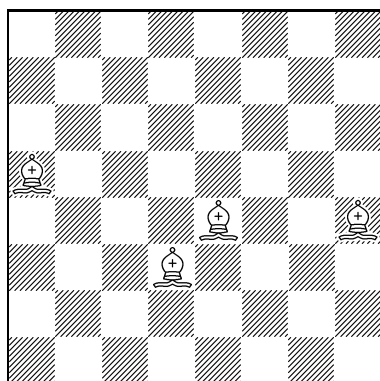
-3s & H=1 4 Lösungen  
Ringzylinder

30  
**Adrian Storisteanu**  
*feenschach I–VI/2022*



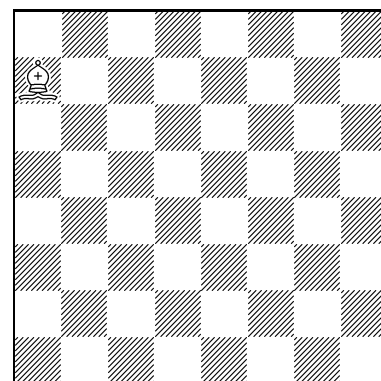
Ser.H#10 2 Lösungen C+  
Antisupercirce Typ Calvet  
PWC

31  
**Andreas Thoma**  
*feenschach X–XII/2022*



S#4 C+  
Längstzüger Wandelschach

32  
**Pierre Tritten**  
*Quartz 2022*  
JT 25  
Ehrende Erwähnung



Ergänze Steine zu BP 1.5  
mit Matt durch Doppelschach  
Chess960 Punktspiegelung

### Märchenschachdefinitionen

**ABC = Alphabetisches Schach** Bei Weiß und bei Schwarz muss immer der Stein ziehen, der auf dem in alphanumerischer Reihenfolge ersten Feld steht (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2 ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

**Angesicht-zu-Angesicht = Face-to-Face** Stehen Steine verschiedener Farbe Angesicht-zu-Angesicht (also: der weiße Stein unterhalb des schwarzen Steines) auf derselben Linie, tauschen sie ihre Rollen. Bauern auf der 1./8. Reihe können nicht ziehen. Jeder Stein kann en passant schlagen, wenn er die Rolle eines Bauern bekommen hat.

**Annanschach** Wenn das orthogonal in Richtung zur eigenen Grundreihe benachbarte Feld eines Steines A von einem Stein B derselben Partei besetzt ist, übernimmt A die Gangart (inclusive der Schlagart ...) von B (und besitzt in diesem Augenblick die eigene A-Gangart nicht). Zieht einer der beiden Steine weg, erhält A seine normale Gangart wieder. Die Übernahme der Gangart betrifft immer

nur einen Stein: Steht A oberhalb von B und B oberhalb von C, übernimmt A die Gangart von B, B übernimmt die Gangart von C; es gibt aber keine Übergabe von C auf A.

**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. (Beim Typ Calvet sind auch Wiedergeburten auf dem Schlagfeld erlaubt.) 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.

**Beamenschach** Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugunfähig, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. Ein Beamtenbauer wandelt sich in eine Beamtenfigur um; ein bei Circe geschlagener Beamtenstein wird als Beamtenstein (auf dem orthodoxen Wiedergeburtfeld) wiedergeboren. Eine Rochade mit einem Beamtenkönig ist nur möglich, wenn der König beobachtet wird (aber es darf kein Schachgebot vorliegen!). Zur Beurteilung, ob ein Rochade-„Zwischenfeld“ bedroht ist, stellt man den König probeweise ohne sonstige Veränderungen auf das Zwischenfeld. Ein beamteter Bauer darf en passant schlagen, wenn er beobachtet wird.

**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. Ein en passant-Schlag ist möglich (Beispiel: wBBe2, sBBf4; nach 1.BBe2-g4 kann Schwarz 1.– BBf4×f3 e. p. schlagen), auch durch einen normalen Bauern (Beispiel: wBBe2, sBe4; nach 1.BBe2-g4 kann Schwarz 1.– Be4×f3 e. p. schlagen).

**Chess960** Schachspiel, bei dem die Offiziere zufällig angeordnet werden. Dabei gilt jedoch: (1) Auf jeder Linie stehen bei Weiß und bei Schwarz gleiche Steine. (2) Die Läufer einer Partei stehen auf Feldern verschiedener Farbe. (3) Der König steht zwischen den beiden Türmen seiner Partei. (4) Nach der Rochade zur rechten Seite steht der wK auf g1, der Turm auf f1; nach der Rochade zur linken Seite steht der wK auf c1, der Turm auf d1.

**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. Ein Bauer, der auf der eigenen Offiziersgrundreihe steht, darf von dort einzügig ziehen oder schlagen.

**Dead reckoning** Es tritt automatisch Remis ein, wenn eine tote Stellung (dead position) erreicht wird, also eine Stellung, in der keine der beiden Parteien mehr mattsetzen kann. Bei Rückzügen ist zu beachten, dass keine tote Stellung erreicht wird, denn dann wäre der zurückgenommene Zug vorwärts nicht mehr spielbar gewesen.

**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.

**Hamster** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungbock um  $180^\circ$  ab. Ein Hamster a1 hüpft also über einen Sprungbock auf a7 nach a6, über einen Sprungbock auf g7 nach f6, d. h. auf das Feld unmittelbar vor dem Sprungbock (statt wie der Grashüpfer dahinter).

**Heuschrecke** Wie Grashüpfer, aber nur über einen gegnerischen Sprungbock, wobei das Feld hinter dem Sprungbock frei sein muss. Der Sprungbock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.

**Illegal Cluster = IC** Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.

**Känguruh** Zieht wie Grashüpfer, benötigt für seinen Zug aber genau zwei Böcke, die in einer Linie mit dem Känguruh und dem Zielfeld, aber nicht notwendig unmittelbar hintereinander stehen müssen. Das Zielfeld ist das Feld direkt hinter dem zweiten Sprungbock.

**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.

**Läufer-Adler** Wie Adler, aber auf die Diagonalen eingeschränkt.

**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 Parteeinleitungsstellungsfeld zurückgetauschter König/Turm darf rochieren.

**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.

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



**Punktspiegelung** Stehen zwei Steine (beliebiger Farbe, Könige eingeschlossen) auf Feldern, die punktsymmetrisch bezüglich der Brettmittelpunkte zueinander sind (z. B. a1-h8, b3-g6), tauschen sie ihre Zug-, Schlag- und Wirkkräfte (behalten aber die Farbe, die Bauernzugrichtung und evtl. königliche Eigenschaften bei). Ein Bauer auf der ersten Reihe kann nicht selbstständig ziehen, sein korrespondierender Stein auf der achten Reihe daher auch nicht. Die Rochade ist nur mit nicht-gespiegelten Figuren (König, Turm) möglich. Nur nicht-gespiegelte Bauern können en passant schlagen.

**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.

**Randzüger** Jeder schwarze Zug muss auf einem Randfeld enden.

**Ringzylinder** Die Seiten des Brettes sind zweifach aneinandergeheftet zu denken. Zum einen grenzen die a- und h-Linie unmittelbar aneinander, also a1 an h1, a2 an h2 ... bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Zum anderen sind analog 1. und 8. Reihe miteinander verbunden. Die Bauernumwandlung auf den gewohnten Umwandlungsreihen bleibt von dieser Verheftung ebenso unberührt wie Bauerndoppelschritt und Rochade. Die Feldnummerierung bleibt unverändert wie auf dem Normalbrett.

**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.

**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.

**Skarabäus** Ähnlich dem geknickten Grashüpfer, nur macht der Skarabäus hinter dem Sprungbock einen 1:2-Sprung in ähnlicher Richtung wie er auf den Sprungbock hinzieht. Von a1 mit Sprungbock auf d4, erreicht er e6 und f5; von d1 mit Sprungbock auf d4, erreicht er c6 und e6.

**Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungbock um  $135^\circ$  ab; ein Spatz a1 hüpfte also über einen Sprungbock auf a7 nach b6, über einen Sprungbock auf g7 nach f7 oder g6.

**Stereoschach** Mischung aus Brettschach und Raumschach. Es wird ein normales  $8 \times 8$ -Brett verwendet (a1-h8), über dessen zentralem  $4 \times 4$ -Quadrat (c3-f6) sich ein  $4 \times 4 \times 5$ -Raum aufspannt (c3-c3A-...-c3D; f6-f6A-...-f6D). Die Partieanfangsstellung ist die orthodoxe, weswegen sowohl weiße als auch schwarze Bauern im Raum nach oben, nicht aber nach unten ziehen können. Weiße Bauern können auf a8 ... h8 sowie auf c6D ... f6D umwandeln, schwarze Bauern analog auf a1 ... h1 und c3D ... f3D.

**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.

**Transmutierender König** Ein König, der, wenn er im Schach steht, im nächsten Zug nur wie der bzw. die Schach bietende(n) Stein(e) ziehen kann. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen. Ein König der Farbe X, der ein Schachgebot von einem Bauern der Farbe Y erhält, kann im nächsten Zug (nur) wie ein Bauer der Farbe X ziehen.

**Turmhüpfer** Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

**Unsichtbare Steine** 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 für die 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). Bei „Total unsichtbaren Steinen“ ist auch die Farbe zu Beginn unbekannt.

**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 entschlagen 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 entschlagen 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.)

**Vertikalzylinder** Das  $8 \times 8$ -Brett bildet die Mantelfläche eines vertikal stehenden Zylinders, auf dem die a- und h-Linie unmittelbar aneinandergrenzen, also a1 an h1, a2 an h2 ... bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Die Feldnummerierung bleibt dabei unberührt, ebenso die Rochaden und die Bestimmung der Ursprungfelder im Circe.

**Vogtländer Schach** Partei A ist matt, wenn jeder ihrer verfügbaren Züge den gegnerischen König nach wie vor der Beobachtung durch Steine von A ausgesetzt ließe oder erneut aussetzen würde, d. h. wenn es Partei A mit ihrem nächsten Zug nicht mehr gelingen kann, sich jeglicher Beobachtung des gegnerischen Königs zu entledigen. Details sind dem Regelwerk des Reichenbacher Schachs zu entnehmen, dessen Grundidee das Vogtländer Schach aufgreift und verallgemeinert. Den Unterschied zum Antischach kann man auf diese knappe Formel bringen: Steht ein König unter Fremdbeobachtung, steht im Normalschach dessen eigene Partei, im Vogtländer Schach die Gegenpartei und im Antischach überhaupt keine Partei im Schach.

**Volages** Von der Diagrammstellung an wechseln alle Steine außer den Königen die Farbe, sobald sie mit ihrem Zug die Felderfarbe ihres Standfeldes wechseln. Nachdem sie einmal die Farbe gewechselt haben, behalten sie die neue Farbe für immer bei. Das Spiel beginnt mit der Diagrammstellung ohne jede Retroanalyse. Wandelt ein Bauer schlagfrei um und wechselt dabei die Felderfarbe, wechselt die Umwandlungsfigur die Farbe (Beispiel: 1.wBa7-a8=D=s); wandelt ein Bauer schlagend um, ohne dabei die Felderfarbe zu wechseln, bleibt die Umwandlungsfigur eine Volages-Figur (Beispiel: 1.wBa7 $\times$ b8=D 2.Db8-a8=s). Der Doppelschritt eines Bauern auf der eigenen Bauerngrundreihe ist immer erlaubt, auch wenn es sich dabei um einen Bauern handelt, der die Farbe

gewechselt hat (Beispiel: 1.– sBd3-d2=w 2.d4). Die lange Rochade mit einem Volages-Turm ist nicht erlaubt, da dabei der Turm die Farbe wechseln würde und ein Selbstschach entstünde (Beispiel: sKe8, sTa8; nicht möglich: 1.– 0-0-0 [Td8=w]??); die lange Rochade mit einem Turm, der bereits die Farbe gewechselt hat, ist aber möglich (Beispiel: wBa7, sKe8; möglich: 1.a7-a8=T=s 0-0-0 [Td8 bleibt schwarz!]).

**Wandelschach** Gelangt ein ziehender oder schlagender Stein auf ein Feld, das in der Partiefangstellung besetzt ist, übernimmt er als Bestandteil desselben Zuges Gangart und Farbe des ursprünglich dort befindlichen Steines. Ein König betritt solche Felder, ohne sich zu wandeln; ein sein eigenes Ursprungsfeld betretender Stein bleibt unverändert. Eventuelle Schachgebote oder illegale Selbstschachs werden erst nach vollzogener Wandlung festgestellt. Es ist möglich, dass eine Partei mehrere Könige erhält. In diesem Fall gilt die Regel gemäß Rex multiplex: Alle Könige einer Partei müssen gleichzeitig Matt gesetzt werden, Schachgebote müssen für alle angegriffenen Könige parierbar sein – sonst sind sie illegal. Durch Wandlung entstandene Türme bzw. Könige erhalten das Rochaderecht neu.

**Wurzel-50-Springer =  $\sqrt{50}$ -Springer = 1:7- & 5:5-Springer** Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand  $\sqrt{50}$  gemäß der im Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder die eines 1:7-Springers oder die eines 5:5-Springers sein. Ein  $\sqrt{50}$ -Springer auf a1 etwa kann die Felder b8, f6 oder h2 betreten. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

**Zebra** 2:3-Springer. Das Zebra entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/2 bzw. 2/3; z. B. kann es von a1 aus die Felder c4 und d3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

## Lösungen

(1) Ergänze sTd8, sLg8, sBf7. Dann R 1.g7×Dh8=L Kc8-c7 2.h6×Bg7 0-0-0 [Ke8, Td8] 3.g5×Bh6 e. p. (was 3.– h7-h5 erzwingt). Dann sind sLg8 und sDh8 eingesperrt, auch Ke8 und Td8 stehen fest. Der andere Turm kommt daher von f8, der schwarzfeldrige Läufer von b8, die Springer von a8 und c8. Die PAS lautet also SLSTKTLD. Valladolid.

Der weiße König verhindert auf b3 wenigstens drei Nebenlösungen: R 2.– 0-0-0 [Ke8, Tb8] mit PAS: STSLKTLD; R 2.– 0-0-0 [Kd8, Tb8] mit PAS: STSKTLLD; +sTd8, +sLg8, +sBh7 mit R 2.f6×Bg7 und 3.e5/g5×Bf6 e. p.

Der schwarze König kann nichts auf c7 entschlagen, da jeder Entschlag mit den weiteren Rücknahmen kollidieren würde (Entschlag von wD/wT würde den König ins Schach setzen, alle anderen Entschläge würden die Rochade verunmöglichen).

(2) 1.c1=S d8=T 2.Sd3+ Kb3 3.Sc5 Kb4 4.Sa6 Td7+ 5.Kb7 Kc5 6.Ka8 Kb6 7.Sb8 Ta7#  
1.c1=L+ Kc2 2.Lg5 d8=D+ 3.Kc6 Dd2 4.Lf4 Dd6+ 5.Kb5 De5+ 6.Kb4 Db8+ 7.Ka3 Db3#

(3) Die Diagrammstellung ist remis! Wegen der Dead reckoning-Regel dürfen nur Züge zurückgenommen werden, die zu Stellungen führen, die nicht schon remis sind.

R 1.Kc7×Tb8 (mit der Vorwärtsmöglichkeit 1.– Kd7 2.Kb7 Kd8#)

R 1.Kc8×Lb8 (mit der Vorwärtsmöglichkeit 1.– Kd7 2.Ka7 Kd6#)

(4) a) 1.Kc6 2.c8=L=s! 3.b×c8=D=

b) 1.c8=T=s! 2.d×c8=D [Ta8] 3.b×a8=S=

(5) a) 1.f1=S Kg1 2.h2+ Kh1 3.Sg3+ Kg2 4.Sh1 [+sBg3] K×h1 [+wBg2]==

b) 1.d1=L Kh2 2.Lf3 Kg1 [+wBh2] 3.Lg2 [+sBf3] Kf2 4.Lh1 [+sBg2] Kg1 [+wBf2]==

(6) 1.Kg1 7.Ka2 13.K×a8 [LAa7] 20.Kh7 37.K×a7 [LAa6] 44.K×h8 [THg8] 61.K×a6 [LAa5] 68.K×g8 [THf8] 81.K×a1 [BBb1] 85.K×a5 [LAa4] 92.K×f8 [THe8] 105.K×b1 [BBc1] 108.K×a4 [LAa3] 115.K×e8 [THd8] 128.K×c1 [BBd1] 131.K×a3 [LAa2] 138.K×d8 [THc8] 151.K×d1

[BBe1] 154.K×a2 [LAb1] 161.K×c8 [THb8] 174.K×e1 [BBf1] 177.K×b1 [LAc1] 184.K×b8 [THa7] 197.K×f1 [BBg1] 200.K×c1 [LAd1] 207.K×a7 [THa6] 220.K×g1 [BBh2] 223.K×d1 [LAe1] 230.K×a6 [THa5] 241.Kh4 LAg5=

(7) 1.Kd1 9.K×a7 [Ha6] 11.K×c8 [Hb8] 20.K×h3 [G+KÄh4] 32.K×a6 [Ha5] 35.K×b8 [Ha8] 44.K×h4 [G+KÄh5] 56.K×a5 [Ha4] 67.K×h5 [G+KÄh6] 79.K×a4 [Ha3] 90.K×h6 [G+KÄh7] 102.K×a3 [Ha2] 113.K×h7 [G+KÄg8] 126.K×a2 [Ha1] 137.K×g8 [G+KÄf8] 160.K×f8 [G+KÄe8] 183.K×e8 [G+KÄd8] 204.K×a8 [Ha7] 207.K×d8 [G+KÄc8] 228.K×a7 [Ha6] 230.K×c8 [G+KÄb8] 251.K×a6 [Ha5] 253.K×b8 [G+KÄa7] 272.Ka3 Ha2=

(8) 1.nSPe3 nH×e3-f2-e3 2.Kh4 [nSPe2] nSPf2 3.nH×f4-g5-g4 nSPh3 [nSPh5]#  
1.nSPf5 nH×e4-f4-e4 2.nSPg4 [nSPf3] nSPf5 3.nH×f5-g6-g5 nSPh4 [nSPh6]#  
1.nSPe5 nH×e5-f6-e5 2.Kh6 [nSPe6] nSPf6 3.nH×f6-g7-g6 nSPh5 [nSPh7]#

(9) 1.c5 5.c1 6.d5 10.d1 11.e5 15.e×d1-d3=nS [nBd2] 16.d1 17.nS×c1-c4=nL [nBc2] 18.c×d1-d3=nS [nBd2] 19.nL×d3-e1=nT [nSb1] 20.nS×d2-d4=nL [nBd2] 21.d×e1-e7=nS [nTa1] 22.nTc1=nL 23.nLh6=nS 24.nLf6=nS 25.nSg8=nB 26.nSh7=nB 27.nKg7 28.nKh8 nS×g8-g6=nL [nBg7]#

(10) a) 1.d2-e2 2.Kd8 3.e1=nD 4.nDf2 5.nDf7 6.c2-e2 7.nDd7 e2-e8=nD#  
b) 1.Kf8 2.c1=nD 3.nDcc2 4.Ke8 5.nDc7 6.f2-d2 7.nDe7 d2-d8=nD#

(11) Erforderlich sind Springer und Bauer der gleichen Farbe. Eine der Lösungsstellungen ist wKc8, wSa7, wBc6, sKb5. Drehung um 0°, 90° und 180° entgegen des Uhrzeigersinns führt zu illegalem Springerschach; Drehung um 270° (dann wKh6 und wSg8) erlaubt zwar die Rücknahme von g7-g8=S+, aber die Stellung ist illegal wegen des Doppelschachs.

(12) 1.kTc1 Kd4 2.Ge4 Kd3 3.Gc2 Kc3 4.Gd1 Kb2#  
1.kTh2 Kf3 2.Gg3 Kg4 3.Gh4 Kf3 4.kTh3 Kg2#  
1.Gb2 Kf2 2.Gg2 Kg3 3.Gh3 Kf2 4.kTh2 Kg1#

(13) 1.kZg1+ Kd4 2.Gc4 Ke5 3.Gf5 Kd4 4.Ge4 Ke3 5.Gd3 Kf2#  
1.kZb2 Kc4 2.Gb4 Kb5 3.Ga5 Kc5 4.Gd5 Kd4 5.Ge4 Kc3#  
1.kZh2 Kc4 2.Gb4 Kd4 3.Ge4 Ke3 4.Gf2 Kf4 5.Gf5 Kg3#  
1.kZg7 Kd4 2.Gc4 Ke5 3.Gf5 Kd4 4.Ge4 Ke5 5.Gd5 Kf6#

(14) 1.Kc4 Gb4 2.Kd3 SKe5 3.Kc3 Gd2 4.NHb1 SK×b1 [NHc5] 5.Kc2 SKd4 6.Kb2 Ga2 7.K×a2 [Gb2] G×e5 [NHb2] 8.Ka1 Gc3#  
1.Kc2 Gb1 2.Kd2 Ge1 3.NHb1 Gc3 4.NHd5 Ge1 5.K×e1 [Gd2] SKe4 6.Kf2 Gg2 7.Kg1 G×d5 [NHg2] 8.Kh1 Gf3#  
1.K×e4 [Gd3] SKe5 2.Kf5 Gg6 3.NHf8 Ge4 4.Kf6 Ge6 5.NHd4 Gg6 6.Kg7 Gg8 7.K×g8 [Gg7] G×d4 [NHg7] 8.Kh8 Gf6#  
1.Kd4 SKe6 2.Kd5 SKb4 3.Kd6 SKg3 3.NHb7 SKc8 5.Kc6 G×b7 [NHc4] 6.Kc7 SKd5 7.Kb8 G×e4 [NHb7] 8.Ka8 Gc6#

(15) 1.Kd2 Gc2 2.Ke3 Gh1 3.Ke4 Gd5 4.Kf5 Gg5 5.Kg6 Gh7 6.KÄg7 Gf5 7.Kh7 Gg8 8.Kh8 Gg6=  
1.Kd1 Ge1 2.Ke2 Gd2 3.Kf2 Gg2 4.Kg3 Gg4 5.KÄg5 Gh4 6.KÄg2 Gf4 7.Kh2 Gg1 8.Kh1 Gg3=  
1.KÄa1 Gd1 2.Kc2 Gb2 3.Kc3 Gd4 4.KÄe5 Gd5 5.KÄb2 Gd3 6.Kc2 Gd2 7.Kb1 Ga2 8.Ka1 Ga2=

(16) Der wI muss der König sein.  
1.Kd3 Sc4 [wI=Kb2] 2.Tf3 Kc2 [sI=Td4]#

Der sI muss jetzt ein Turm sein, weil sonst die Stellung des wK auf b2 oder dessen Zug nach c2 illegal wäre.

(17) 1.sI- - Kd6 2.Kd8 g×f8=T [sI=Tf8, sonst wäre Kf6-d6 nicht möglich gewesen] [wI=Sd7, sonst wäre der wKd6 im Schach durch sKd8; ein anderer weißer Stein kommt nicht in Frage]#

(18) 1.- Lb2 2.Ta2 I×a2 [Ta8] 3.T×a2 [wI=wL; Lf1] Ld3#

Nur Läufer oder Dame konnten auf a2 schlagen; das Schlagen einer Dame auf a2 wäre wegen der Wiedergeburt auf d1 illegal.

(19) 1.nRe5+ Kc3 2.Ke4 Kb3 3.nRd3 Kc3 4.nRc5 K×c4 [n√50-Sc8] 5.nRd3 Kc3 6.nRb4 [droht bereits die weitere Folge] nRb4 7.nRc2 nRc2 8.nRe3 Kd2 9.K×e3 [nRe1]#  
 1.nRc6 [droht bereits die weitere Folge] nRc6 2.nRc2 nRc2 3.K×c4 [n√50-Sc1]+ Kd2 4.nRd4 Kd1 5.nRb5 nRb5 6.Kb4 nRb5 7.nRb1 K×c1 [n√50-Sc8] 8.nRa3 Kb2 9.K×a3 [nRa1]#  
 1.nRd2 [droht bereits die weitere Folge] nRd2 2.nR×c4 [n√50-Sc1] Kc3 3.nRe5 Kc2 4.Ke4 Kd2 5.nRe1 nRe1 6.Ke3+ Kd1 7.Kf2 nRe1 8.nRg2 nRg2 9.Ke2#

(20) 1.Td4D Ke3D 2.TCd4C Kf3D 3.Td3C Ke3D 4.TCd3D#  
 1.Te5D Kf4D 2.TCe5C Kf3D 3.Tf5C Kf4D 4.TCf5D#

(21) a) 1.Ke5 sBc3↔wBd5 2.Kd6 sBd5→wBc3#  
 b) 1.Kf5 sBc3↔wBe5 2.Ke6 sBe5→wBc3#  
 c) 1.Kg5 sBc3↔wBh5 2.Kh6 sBh5→wBc3#  
 d) 1.Kg4 sBc3↔wBh4 2.Kh5 sBh4→wBc3#

(22) 1.– Ke3 2.Ge2 Ad1 3.Ge4 Kf4 4.Gg4 Ke5 5.Kd5 Ke6 6.Gd7+ Ke5 7.Kc6 Kd5+ 8.Gd4+ Kd6 9.Kd7 Kc5 10.Gd8 Kc6+ 11.Ke8 Kc7 12.Gb6 Kc6 13.Gd6 Kc5 14.Gb4 Aa5 15.Gd6 Kc6 16.Gb6 Kb7 17.Gb8 Kc7 18.Gd6 Kd8#  
 1.– Kd4 2.Gc4 Kc3 3.Gc2 Kb4 4.Kc5+ Kc4 5.Kd4 Kd5 6.Ke5 Ke6 7.Kf6 Kf5 8.Kg5 Kg6 9.Gh7+ Kh5 10.Kh4 Kh6 11.Gh5 Kg6 12.Gf7 Kf6 13.Gf5 Ke6 14.Gd7 Ae8 15.Gf5 Kf6 16.Gf7 Kg7 17.Gh7 Kg6 18.Gf5 Kh5#

(23) Die schwarzen Springer wurden auf der 8. Reihe geschlagen. Die weißen Originaltürme konnten nicht auf die 8. Reihe schlagen. Es konnten nur die weiße Dame und die weißen Läufer schlagen, wenigstens einer der Steine auf weißen bzw. schwarzen Feldern. Damit sie ziehen konnten, mussten ein oder zwei weiße Bauern ziehen. Der wBh5 deutet an, dass die weißen Schlagtäter über die Südostecke herauskamen. Der weiße Bauer konnte entweder mit drei Schlägen oder mit einem Doppelschritt und einem Schlag nach h5 kommen. Ersteres geht nicht, da der erste weiße Schlag (auf f3 oder h3) frühestens im 3. weißen Zug erfolgen kann. Also spielt Weiß g2-g4, was eine diagonale Figur von h1 mobilisiert, gegebenenfalls dann auch f2-f4. Die PAS STSKTLLQ würde zwar z. B. 1.g4 b5 2.D×a8 Tb6 3.f4 e5 4.L×b6 Ke7 5.D×c8 Kf6 6.D×e8 Lc5 7.L×c5 g5 8.D×g8 erlauben, aber der letzte schwarze Offizier kann nicht auf h5 geschlagen werden. Falls wD und wL die Plätze wechseln, führt dazu, dass Weiß die Züge ausgehen. Aus der PAS STKTLSDL ginge zwar 1.g4 b5 2.L×a8 d5 3.f4 Tb6 4.D×b6 Td6 5.D×d6 e5 6.D×f8 Lc6 7.L×c6 g5, aber jetzt hat Weiß keinen Schlagzug. Statt dessen muss noch eine Rochade eingeschoben werden! 1.g4 b5 2.L×a8 d5 3.Dg3 Lc6 4.L×c6 Td6 5.D×d6 0-0-0 6.D×d8 g5 7.D×f8 Dg6 8.D×h8 Dh5 9.g×h5.

(24) 1.Db2+ Kd3 2.Db1+ Tc7+ 3.Kb6 Tb7+ 4.Ka5+ Kc4 5.Db6 Ta7#  
 1.Db1+ Kc3 2.Db6 Tc7+ 3.Kb5 Tc5+ 4.Ka4 Tc6 5.Db5 Ta6#  
 1.Da5 Tc7+ 2.Kb5 Tc5+ 3.Kb4 Tb5+ 4.Ka3 Tc5 5.Db4 Ta5#

(25) R 1.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1++ 3.Kf2×Lg2 [Ke1] Td1-d2+ 4.Kf1-f2 La8-g2+++ 5.Ke1-f1 Td2-d1+ 6.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 7.Kh3×Lg4 [Ke1] Lh5-g4+ 8.Kg2-h3 Sg7-e6+ 9.Kf2-g2 Td1-d2+ 10.Ke1-f2 Td2-d1+ 11.Ke6×Sf5 [Ke1] Se8-g7+ (a6 und a8 sind besetzt) 12.Kd5-e6 Kb7-a6+ 13.Kd6-d5 Kb8-b7++ 14.h6-h7 (deckt a7) & v: 1.Kc7#  
 War im Original verdrückt (wLh7).

(26) 1.a8=S 2.Sc7 3.Sd5 [+wBc7] 4.c8=D 5.Dc5 6.Dd4 [+wBc5] 7.Dd3 [+wBd4] 8.Dc3 [+wBd3] 9.Db2 [+wBc3] 10.Db5 [+wBb2]+ L×b5#  
 1.a8=L 2.Lb7 3.Ld5 [+wBb7] 4.b8=D 5.Db2 6.Dc3 [+wBb2] 7.Dd3 [+wBc3] 8.Dd4 [+wBd3] 9.Dc5 [+wBd4] 10.Db5 [+wBc5]+ L×b5#  
 Die Angabe „2 Lösungen“ fehlte im Original.  
 Ohne den wBd3 ginge am Ende jeweils 11.Kd3 [Bc4]!

(27) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd2×Bc2 [Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+ 5.Ke1×Te2 [Ke1] Td2-e2+ 6.Kd7×Le8 [Ke1] Te2-d2+ 7.Kd6-d7 S~-c8+ 8.Ke5-d6 Td2-e2+ 9.Kf4-

e5 & v: 1.Kg3#

Die VV 4.- Tf2-f1+ & v: 1.c1=D,T# muss ausgeschaltet werden.

(28) Verführung: +wSd3 & 1.Kd4 Ld5 2.Kc3 Ke3=, aber die Stellung nach Einfügen des wSd3 ist illegal: wLh1 bietet unmögliches Schach.

Lösung: +wSf3 & 1.Kf4 Lf5 2.Kg3 Ke3=

(29) Nicht R 1.Kh8×Ga1? 2.Kg7×Th8 3.Kg8×Bg7?? & v: 1.Kg1 g×f8=T=

Nicht R 1.Kb2×Ta1? 2.Kb3×Sb2 3.Ka3/Ka4×Db3?? & v: 1.Kh4 Dg6=

R 1.Kh1×Sa1! 2.Ka2×Sh1 3.Kb1×Da2! (nicht 3.Kb2×Da2??) & v: 1.Kc1 D×d7=

R 1.Kh8×Ta1! 2.Kg7×Th8 3.Ga5×Df8 & v: 1.Kg6 T×a5=

R 1.Kh2×Sa1! 2.Kh1×Lh2 3.Ka2×Dh1 & v: 1.Kb2 L×f8=

R 1.Kh2×Ta1! 2.Kg3×Sh2 3.Kf2×Dg3 (nicht 3.Kf3×Dg3??) & v: 1.Ke2 Sb3=

D/T/L/S setzen patt.

War im Original verdruckt (Forderung „-3w & H=1“).

(30) 1.Ke5 2.K×d4 [Ke2] [Se5] 3.K×e1 [Ke3] [Be2] 4.K×e2 [Ke4] [Be3] 5.K×e3 [Kf6] [Be4] 6.K×e5 [Ke5] [Sf6] 7.K×e4 [Ke6] [Be5] 8.K×e5 [Ke7] [Be6] 9.K×e6 [Kf7] [Be7] 10.K×e7 [Kh8] [Bf7] f8=D#

1.Kd5 2.K×d4 [Kd2] [Sd5] 3.K×e1 [Kd3] [Bd2] 4.K×d2 [Kd4] [Bd3] 5.K×d3 [Kc6] [Bd4] 6.K×d5 [Kd5] [Sc6] 7.K×d4 [Kd6] [Bd5] 8.K×d5 [Kd7] [Bd6] 9.K×d6 [Kc7] [Bd7] 10.K×d7 [Ka8] [Bc7] c8=D#

(31) 1.Lhd8=sD Dh4 2.Ld8=sD D×d3 3.Lh1=wT Da4 4.Te1=wK Dh4#

(32) 1.Le3 c6 2.L×a7++#

sK muss auf b8 stehen, also steht sT auf a8. Damit nicht K×a7, Ka6, T×a7 gehen, steht wTg1 und wL/wSh1. La7 muss von f1 (mit Sc8) oder d1 (mit Se8) kommen, aber ersteres würde 2.-S×a7 erlauben. Wegen wLd1 ist wLh1 unmöglich, also wSh1. Automatisch ergeben sich wLc1 und wDf1. Die PAS lautet also TKLLSDTS.