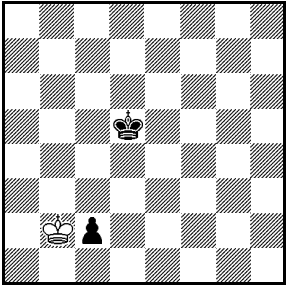
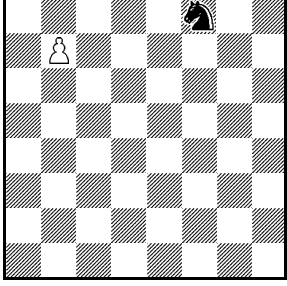
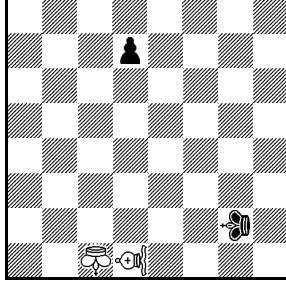
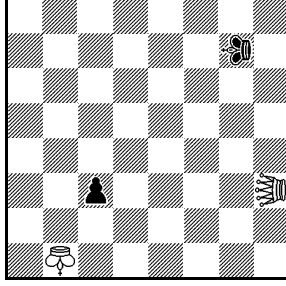
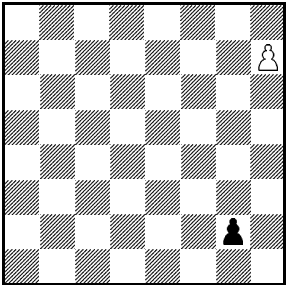
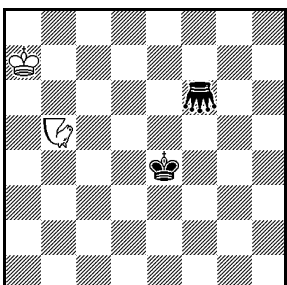
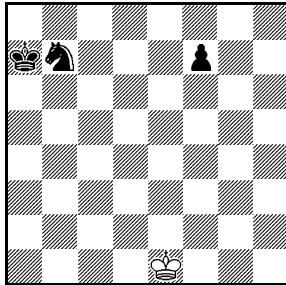
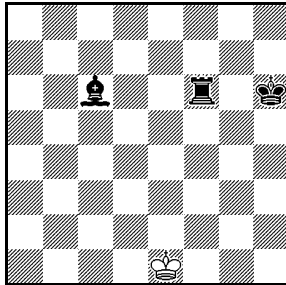
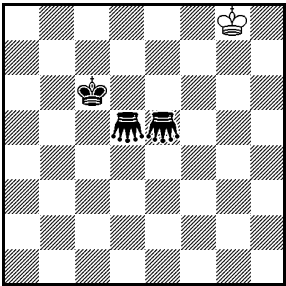
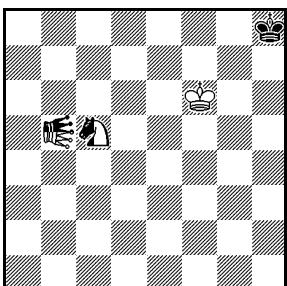
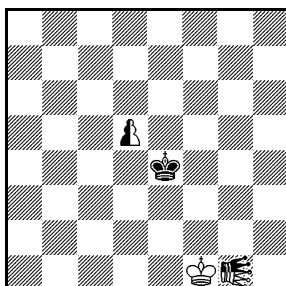
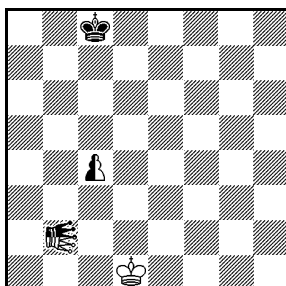
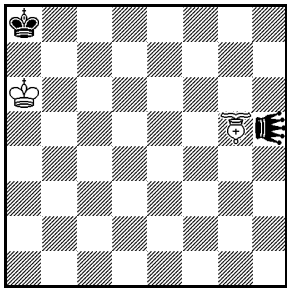


Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2003

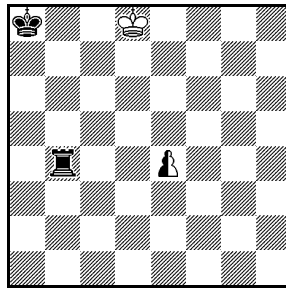
- 1**
Erich Bartel
Problemkiste VI 2003
Hazett gewidmet
- 
- Ser.H==7 1+2 C+
 Zwei Lösungen
 Köko
- 2**
Erich Bartel
Problemkiste VIII 2003
- 
- Ser.=17 1+1 C+
 Vier Lösungen
 Circe Chamäleonschach
 weißer Randzüger
 weißer Längstzüger
- 3**
Erich Bartel
Problemkiste VIII 2003
- 
- S#19 2+2 C+
 ♖=Dummy King
 ♘=kgl. 5:5-Springer
 ♙=Giraffe
- 4**
Erich Bartel
Problemkiste VIII 2003
- 
- S#10* 2+2 C+
 ♖=Dummy King
 ♘=kgl. 5:5-Springer
 ♙=Flamingo
- 5**
Erich Bartel
Problemkiste XII 2003
- 
- H#2 Duplex 1+1 C+
 Republikanerschach
- 6**
David Bevan
The Problemist Supplement XI 2003
- 
- H#6 b) ♖a7→h1 2+2 C+
 c) ♖a7→h8 d) ♖a7→a1
- 7**
Wolfgang Dittmann
Thema Danicum IV 2003
- 
- #1 vor 7 1+3
 VR Typ Proca
 Anticirce Typ Cheylan
- 8**
Wolfgang Dittmann
idee & form X 2003
- 
- #1 vor 5 1+3
 VR Typ Proca
 Anticirce
- 9**
Imants Dulbergs
Die Schwalbe VIII 2003
- 
- H=10* 1+3 C+
 Längstzüger
- 10**
Chris J. Feather
Broodings IX 2003
- 
- Ser.H#7 1+1+2 C+
 Zwei Lösungen
 Circe
 ♘=Equihopper
- 11**
Chris J. Feather
Broodings X 2003
- 
- H#4 2.1;1.1... 1+1+2 C+
 Circe
 ♘=Lion
- 12**
Chris J. Feather
Broodings XII 2003
- 
- H#4 1+1+2 C+
 b) ♖c4→c6
 Circe
 ♘=Heuschrecke

13
Chris J. Feather
Broodings XII 2003



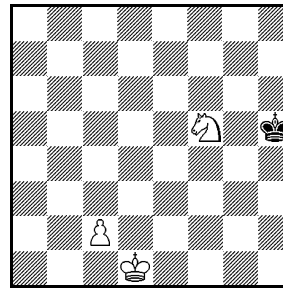
H#5 2+2 C+
Circe
♞=Erzbischof
♞=Heuschrecke

14
Chris J. Feather
Phénix XII 2003



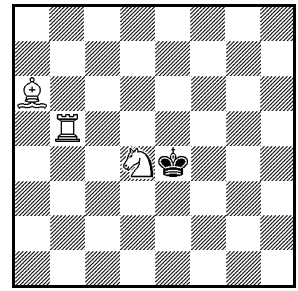
H#4 1+2+1 C+
Circe
b) 180° drehen

15
Norbert Geissler
Problemkiste VI 2003



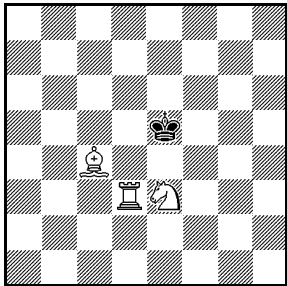
Ser.=6 3+1 C+
b) ♖d1→h1 c) ♖d1→f6
d) ♖d1→f4
Phantomschach

16
Eric Huber
Phénix VII-VIII 2003



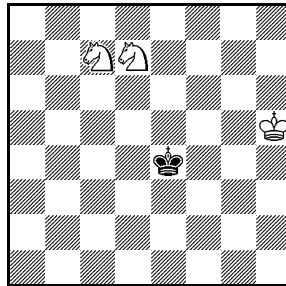
H#2 b) ♖d4→f4 3+1
c) ♖a6→f1
Circe Augsburger Schach

17
Eric Huber
Vlaicu Crisan
Uralski Problemist XII 2003



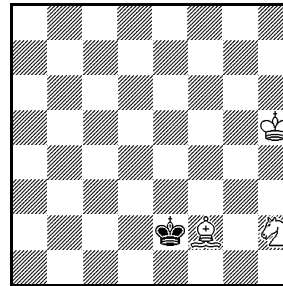
H#2 0.3;1.1 3+1
Circe Augsburger Schach

18
Alexej Jepifanow
Ideal-Mate Review I-III 2003



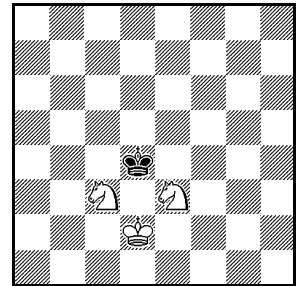
H#4 Zeroposition 3+1 C+
a) ♖e4→f7 b) ♖h5→d1
c) ♖c7→b4 d) ♖d7→h4

19
Alexej Jepifanow
Ideal-Mate Review I-III 2003



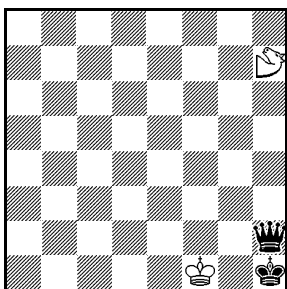
H#5 0.1;1.1... 3+1 C+
b) ♖f2→♜f2

20
Alexej Jepifanow
Ideal-Mate Review VII-IX 2003



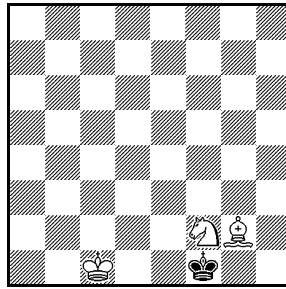
H#4 0.2;1.1... 3+1 C+
Circe

21
Alexej Jepifanow
Uralski Problemist 2003
Spez. ehr. Erw.



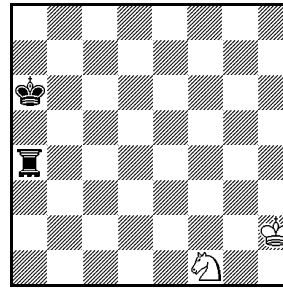
H#39* 2+2 C+
Doppellängstzüger

22
Václav Kotěšovec
Problemesis VI 2003



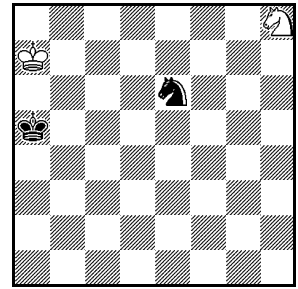
H#13 3+1 C+
alphabetisches Schach

23
Václav Kotěšovec
Problemesis VI 2003



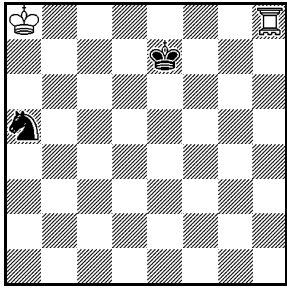
H#17 0.1;1.1... 2+2 C+
alphabetisches Schach
♞=Wesir

24
Václav Kotěšovec
Problemesis VI 2003



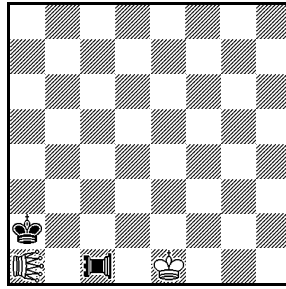
H#18 0.1;1.1... 2+2 C+
alphabetisches Schach

25
Václav Kotěšovec
Problemesis VI 2003



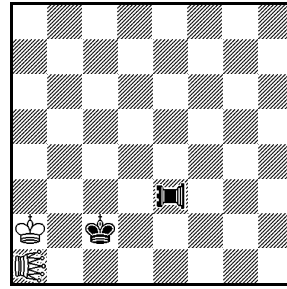
H#21 0.1;1.1... 2+2 C+
 alphabetisches Schach
 ♖=Wesir

26
Václav Kotěšovec
Problemkiste VIII 2003



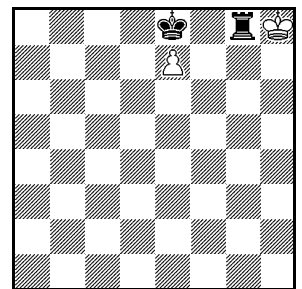
H#4 0.1;1.1... 2+2 C+
 ♖=Nonstop-Equihopper
 ♗=Adler

27
Václav Kotěšovec
Problemkiste VIII 2003



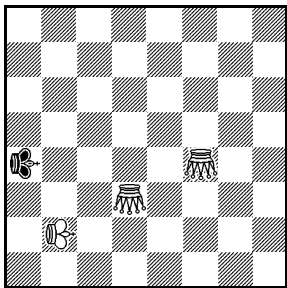
H#4 0.1;1.1... 2+2 C+
 ♖=Equihopper ♗=Adler

28
Zoltán Laborczi
The Problemist Supplement VII 2003



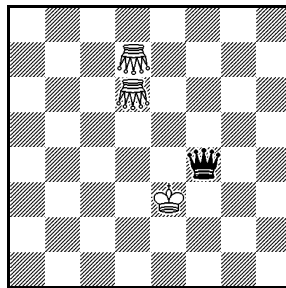
H#4* 2+2 C+
 Circe rex inclusiv

29
Juraj Lörinc
Die Schwalbe VIII 2003



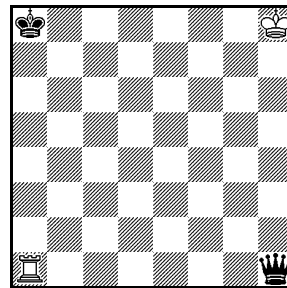
H#4 0.3;1.1... 3+1 C+
 Köko

30
Juraj Lörinc
Problemesis XII 2003



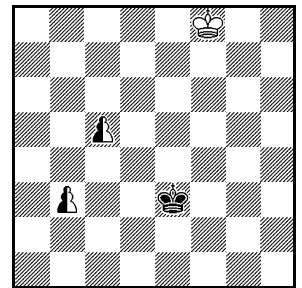
S#8 3+1 C+
 Drei Lösungen
 Köko Längstzüger

31
Frank Müller
Suomen Tehtäväniekat X 2003



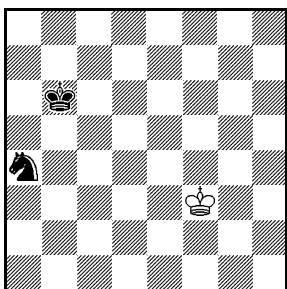
S#24 2+2 C+
 Circe Köko Längstzüger
 weißer Kürzestzüger

32
Ion Murărașu
Chess Composition Microweb 2003
 11. Thematurier
 1. Preis



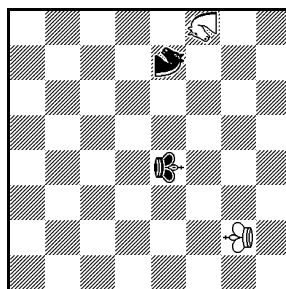
H#2 b) 90° 1+1+2 C+
 drehen (Kh3/Kc4)
 Supercirce

33
Ion Murărașu
Suomen Tehtäväniekat VII 2003



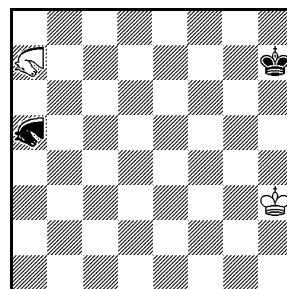
H#4 3.1;1.1... 1+2 C+
 Sentinelles

34
Daniel Novomesky
Die Schwalbe II 2003



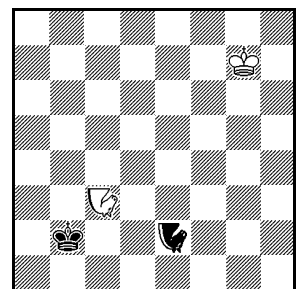
H#44 0.2;1.1... 2+2 C+
 alphabetisches Schach
 ♖=kgl. Flamingo
 ♗=kgl. Känguruh
 ♘=Korsar
 ♙=Nonstop-Equihopper

35
Daniel Novomesky
Phénix VII-VIII 2003



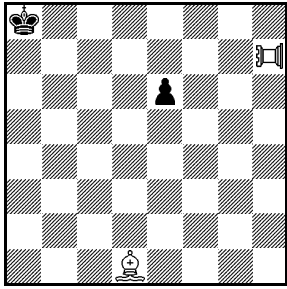
H#23 2+2 C+
 alphabetisches Schach
 ♖=Flamingo

36
Daniel Novomesky
Problemesis VIII 2003



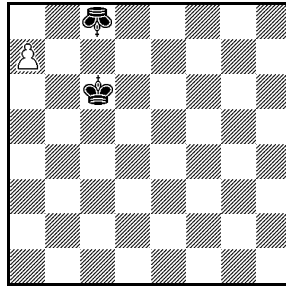
H#7* 0.3;1.1... 2+2 C+
 Köko

37
Daniel Novomesky
Phénix XII 2003



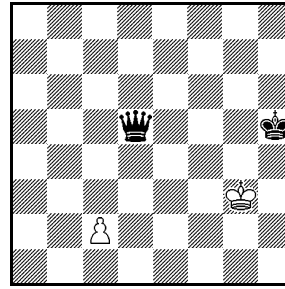
H#11 2+2 C+
 Circe
 ♖=Turmhüpfen

38
Zdenek Oliva
Problemkiste XII 2003



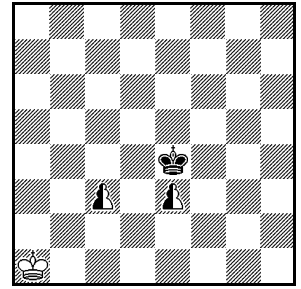
Ser.H=535 1+2 C+
 Platzwechselcirce
 Randzüger
 ♚=Wesirkönig

39
Zdenek Oliva
Problemkiste XII 2003



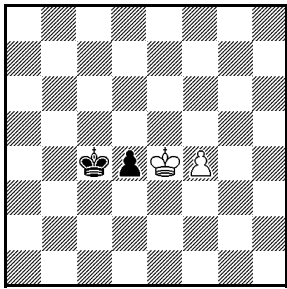
Ser.#40 2+2 C+
 Circe weißer Kürzestzüger

40
Petko A. Petkow
Phénix XII 2003



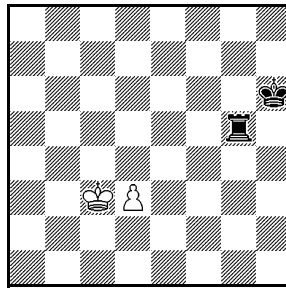
H==5 1+1+2 C+
 Sentinelles en
 Pion Adverse

41
Wilfried Seehofer
Problemkiste II 2003



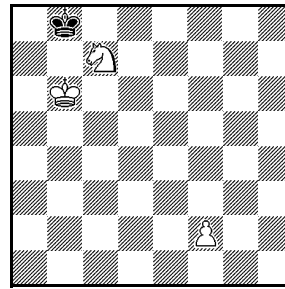
H#15 2+2 C+
 Doppellängstzüger

42
Wilfried Seehofer
Die Schwalbe II 2003



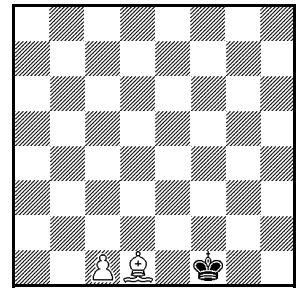
a) #16 b) S#16 2+2 C+
 Köko Längstzüger

43
Wilfried Seehofer
Problemkiste IV 2003



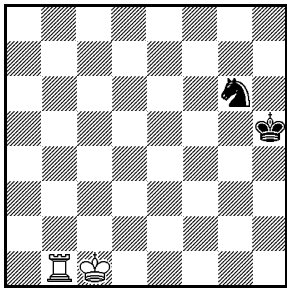
#14 3+1 C+
 Köko

44
Wilfried Seehofer
Problemkiste VIII 2003



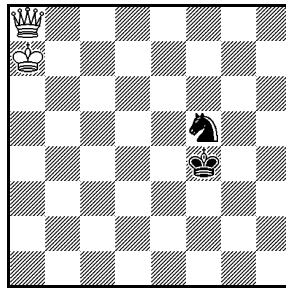
Ser.H#28 2+1 C+
 b) alles 1=>
 Platzwechselcirce

45
Wilfried Seehofer
Problemkiste X 2003



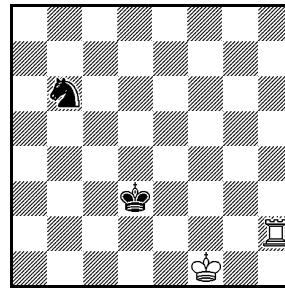
#21 2+2 C+
 Köko Längstzüger

46
Wilfried Seehofer
Problemkiste XII 2003



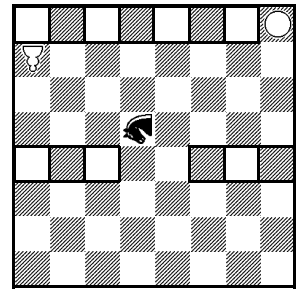
S#18 2+2 C+
 Köko Längstzüger

47
Wilfried Seehofer
Problemkiste XII 2003



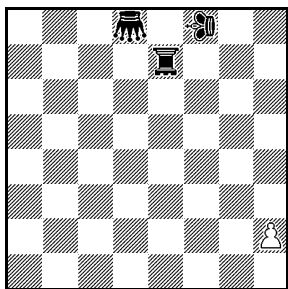
#11 2+2 C+
 Zwei Lösungen
 Köko Längstzüger

48
Yo Shiota
Yo Shioka
F155R Problem Paradise VII-IX 2003



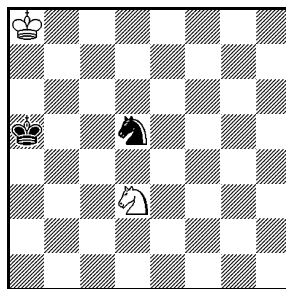
Ser.H=544 2+1
 Madrasi Platzwechselcirce
 13 Löcher

49
Theodor Steudel
Problemkiste XII 2003



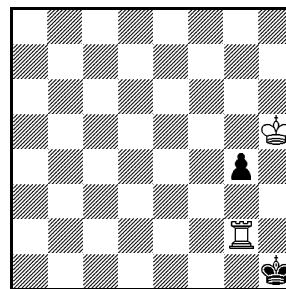
Ser.#54 1+3 C+
 Doppelrandzüge
 ♔=Ferskönig
 ♖=Grashüpfer ♗=Wesir

50
Luigi Vitale
Phénix IV 2003



H=2 2+2 C+
 a) Köko b) Antiköko

51
Nikolai Zinowjew
Ideal-Mate Review
IV-VI 2003



#5 Zwei Lösungen 2+2 C+

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Adler : Geknickter n° -Grashüpfer für $n=90$. Ein Adler a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6 . . .

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.

Anticirce : Der schlagende Stein wird circegemäß auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren (der geschlagene Stein verschwindet vom Brett). Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann.

Antiköko : Es sind nur Züge legal, die nicht auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.

Augsburger Schach : Steine derselben Partei (außer Königen) dürfen sich vereinigen und trennen.

Chamäleon : Ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S- . . . (d. h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm . . .).

Chamäleonschach : Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in Chamäleons um, auch wenn solche noch nicht in der Diagrammstellung auftauchen.

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.

Doppellängstzüge : Die Längstzügerbedingung gilt für Schwarz und Weiß.

Doppelrandzüge : Die Randzügerbedingung gilt für Schwarz und Weiß.

Dummy King : Unbeweglicher König.

Equihopper : Hüpf über einen beliebigen Sprungstein auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt — bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Der Equihopper kann dabei (im Gegensatz zum Nonstop-Equihopper) verstellt werden.

Erzbischof : Läufer, der pro Zug einmal am Brettrand reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe bei der Reflexion beibehalten, z. B. Ed1-a4-e8.

Flamingo : 1:6-Springer.

Giraffe : 1:4-Springer.

Heuschrecke : Springt auf Damenlinien wie ein Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt.

Känguruh : Benötigt für seinen Grashüpfer-ähnlichen Zug zwei Sprungböcke, 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 Bock.

Köko : Es sind nur Züge legal, die auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.

Korsar : 2:5-Springer.

Lion : Wie Grashüpfer, kann aber beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.

Loch : Eine Lücke im Brett, die zwar von Springern übersprungen, jedoch nicht von Reitern durchschritten werden kann (diese also verstellt), und in die man nicht hineinziehen kann.

Nonstop-Equihopper : Hüpf über einen beliebigen Sprungstein auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt — bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Der Nonstop-Equihopper kann dabei (im Gegensatz zum Equihopper) nicht verstellt werden.

Phantomschach : Steine ziehen, schlagen und wirken sowohl von ihrem Standfeld aus als auch von ihrem (circegemäßen) Ursprungsfeld aus.

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.

Republikanerschach : Beide Könige fehlen im Diagramm. Spielziel ist es, den gegnerischen König ins Spiel in eine legale Mattposition zu bringen. 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 legale Mattposition gesetzt wird.

Sentinelles : Jede Figur (nicht Bauer), 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 : Wie Sentinelles, aber es werden nicht gleichfarbige Bauern hinterlassen, sondern gegnerische.

Supercirce : Ein geschlagener Stein (außer König) kann nach Wahl der schlagenden Partei als Teil des Schlagzuges auf einem beliebigen freien Feld wiedergeboren werden. Wiedergeborene Türme dürfen rochieren; auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborene Bauern können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Bauern, die auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden, werden als Teil des Zuges umgewandelt; die schlagende Partei bestimmt die Art der Umwandlung.

Turmhüpfer : Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Verteidigungsrückzügler Typ Proca : Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Rücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtszug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt Züge so 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 (potenziell) entschlagenden Retrozug gemacht hat, ob und welcher Stein entschlagt wird.

weißer Kürzestzügler : Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

weißer Längstzügler : Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

weißer Randzügler : Weiß darf ab Diagrammstellung nur auf Felder oder auf Feldern des Brettrandes ziehen; hat er keine solchen Züge, ist er märchenpatt oder bei bedrohtem König märchenmatt.

Wesir : 0:1-Springer.

Lösungen

- 1**
1.c1=S 2.Sa2 3.Sc3 4.Kc4 5.Kb4 6.Sb1 7.Ka3+ Ka1==
1.c1=T 2.Tc5 3.Kc4 4.Kb3 5.Ka2 6.Ka1 7.Tc1+ Ka2==
- 2**
1.b8=D 2.Dh2=S 3.Sf1=L 4.La6=T 5.Th6=D 6.Dc1=S 7.Sa2=L 8.Lg8=T 9.Tg1=D 10.Da7=S 11.Sc8=L 12.Lh3=T 13.Ta3=D
14.D×f8=S [Sb8] 15.Sh7=L 16.Lb1=T 17.T×b8=D=
1.b8=S 2.Sa6=L 3.Lf1=T 4.T×f8=D [Sb8] 5.Da3=S 6.Sb1=L 7.Lh7=T 8.Ta7=D 9.Dg1=S 10.Sh3=L 11.Lc8=T 12.Tc1=D
13.Dh6=S 14.Sg8=L 15.La2=T 16.Th2=D 17.D×b8=S=
1.b8=T 2.Tb1=D 3.Dh7=S 4.S×f8=L [Sb8] 5.La3=T 6.Th3=D 7.Dc8=S 8.Sa7=L 9.Lg1=T 10.Tg8=D 11.Da2=S 12.Sc1=L
13.Lh6=T 14.Ta6=D 15.Df1=S 16.Sh2=L 17.L×b8=T=
1.b8=L 2.Lh2=T 3.Ta2=D 4.Dg8=S 5.Sh6=L 6.Lc1=T 7.Tc8=D 8.Dh3=S 9.Sg1=L 10.La7=T 11.Th7=D 12.Db1=S 13.Sa3=L
14.L×f8=T [Sb8] 15.Tf1=D 16.Da6=S 17.S×b8=L=

3

1.GIc5 k5:5-Sb7 2.GIg4 k5:5-Sg2 3.GIf8 d6 4.GIg4 k5:5-Sb7 5.GIh8 k5:5-Sg2 6.GId7 k5:5-Sb7 7.GIh6 d5 8.GId7 k5:5-Sg2
9.GIh8 k5:5-Sb7 10.GIg4 k5:5-Sg2 11.GIf8 d4 12.GIg4 k5:5-Sb7 13.GIh8 k5:5-Sg2 14.GId7 k5:5-Sb7 15.GIh6 d3 16.GId7
k5:5-Sg2 17.GIh8 k5:5-Sb7 18.GIg4 k5:5-Sg2 19.GIf8 d2#

4

* 1.- c2#

1.Fb4 k5:5-Sb2 2.Fh5 k5:5-Sg7 3.Fb6 k5:5-Sb2 4.Fh7 k5:5-Sg7 5.Fg1 k5:5-Sb2 6.Fa2 k5:5-Sg7 7.Fg3 k5:5-Sb2 8.Fa4
k5:5-Sg7 9.Fg5 k5:5-Sb2 10.Fa6 c2#

5

1.g1=T h8=D 2.Tg8 Dh6 [+sKh8]#

1.h8=T g1=D 2.Th2 Df1 [+wKh1]#

6

a) 1.Kd5 Ka6 2.Kc6 Ka5 3.Kb7 Nf3 4.Ka8 Kb6 5.Gf2 Nd2 6.Ga7 Kc7#

b) 1.Ke3 Nc3 2.Gb3 Kg2 3.Gh2 Kh3 4.Kf2 Ne7 5.Kg1 Kg3 6.Kh1 Kf2#

c) 1.Kf5 Kg8 2.Kg6 Kf8 3.Kh7 Ke7 4.Gd8 Kf8 5.Gg8 Kf7 6.Kh8 Kg6#

d) 1.Kd3 Nf3 2.Gf2 Kb2 3.Ga2 Ka3 4.Kc2 Nc7 5.Kb1 Kb3 6.Ka1 Kc2#

Viereckenecho mit Batteriematt ohne Versetzung des schwarzen Königs.

7

1.Ke1×Bf2 f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 Tf2-f1+ 3.Kd2×Tc3! Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+ 5.Kd7×Le8! Tc8-c3+ 6.Kc6-d7 Ka8-a7+
7.Kb6-c6 & v: 1.Ka7#

8

Der Hauptplan: R 1.Kf7×Se8 & v: 1.Kg6#? wird noch durch den sT gestört. Daher im Vorplan Lenkung des sL nach a8.

Vorplan: R 1.Ke1×Bd2! d3-d2+ 2.Ke2×Td1! d4-d3+ 3.Kf1-e2 La8-c6+ 4.Ke1-f1 Td2(3)-d1+ und jetzt der Hauptplan:
5.Kf7×Se8 & v: 1.Kg6#

Verführung: Entschlägt Weiß den sT auf der anderen Seite, dauert es 1 Zug länger: R 1.Ke1×Bf2 f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 Tf2-f1+
3.Kc2×Tc3 La8-c6+ 4.Kd2-c2 Tf1-f2+ 5.Ke1-d2 Tf2-f1+ 6.Kf7×Se8 & v: 1.Kg6#

9

* 1.- Kf7 2.Gg8 Ke8 3.Gd8 Kf7 4.Kb7 Ke8 5.Gf8 Kd7 6.Ka8 Kd8 7.Gc8 Kd7 8.Ge6 Kc7 9.Gb8 Kb6 10.Ga6 K×a6=

1.Gb7 Kf7 2.Gg7 Kf6 3.Kb7 Ke6 4.Ga7 Kd6 5.Gc7 Kd5 6.Ka8 Kc4 7.Gc3 Kc5 8.Gd4 Kb6 9.Ga7 Kc7 10.Gc8 K×c8=

10

1.nSe6 2.nEh7 3.K×h7 [Eh8] 4.nEh6 5.Kh8 6.nSf8 7.nEd6 Kf7#

1.nSb7 2.nSd6 3.nEf7 4.nEf5 5.nS×f5 [Ef8] 6.nSh6 7.nEf4 Kg6#

11

1.K×d5 [nBd2] nLle1 2.d×e1=nD [nLle8]+ nDe7 3.nLle5 Ke2 4.Ke4+ nD×e5 [nLle1]#

1.Kf5 Kg2 2.nLIg5 nLI×d5 [nBd7] 3.nLIg5 d8=nD 4.Kg4+ nD×g5 [nLIg1]#

Spektakuläres Echo.

12

a) 1.c3 nH[×c3]d4 [nBc7] 2.c5 nH[×c5]b6 [nBc7] 3.Kd7 c8=nT 4.nTc6 nH[×c6]d6 [nTa8]#

b) 1.Kc7 Ke1 2.K×c6 [nBc2] Kf1 3.c1=nL nLe3 4.nLb6 nH[×b6]b7 [nLf8]#

Orthogonal-Diagonal-Echo, Umwandlungswechsel bzgl. Feld und Figur.

13

1.H[×g5]f5 [Eg8] E×f5 [Hf1] 2.H[×f5]f6 [Ef8] Ee7 3.H[×e7]d8 [Ee8] Ed7 4.H[×d7]d6 [Ed8] Ec7 5.H[×c7]b8 [Ec8] Eg2#

14

a) 1.T×e4 [Be2] Kc7 2.e1=nT nTb1 3.Th4 nTb6 4.Th7+ K×b6 [nTh8]#

b) 1.T×d5 [Bd2]+ Kf1 2.d1=nT+ nT×d5 [Ta8] 3.Tg8 nTd2 4.nTf2+ K×f2 [nTh8]#

15

a) 1.c4 5.c8=D 6.Dg8=

b) 1.c4 5.c8=T 6.Tg8=

c) 1.c4 5.c8=L 6.Lh3=

d) 1.c4 5.c8=S 6.Se7=

16

Intendiert ist wohl, daß auch T+L getrennt wiedergeboren werden.

a) 1.Kd3 Sb5=TS 2.Kc4 Lb5=TLS#

b) 1.K×f4 [Sg1] Lb5=TL 2.Kg4 TLg5#

c) 1.K×d4 [Sg1] Se2 2.Kc4 Le2=LS#

17

1.- Te3=TS+ 2.Kd4 TSc4=TLS#

1.– Sc4=LS 2.Ke4 LSd3=TLS#

1.– Ld3=TL 2.Kf4 TLe3=TLS#

18

a) 1.Ke7 Kg6 2.Kd8 Kf7 3.Kc8 Sb6+ 4.Kd8 Se6#

b) 1.Kd4 Se5 2.Kc5 Kc2 3.Kb6 Kb3 4.Ka5 Sc4#

c) 1.Kf5 Kh6 2.Ke6 Kg7 3.Ke7 Sc6+ 4.Ke8 Sf6#

d) 1.Ke5 Se6 2.Kf6 Sf8 3.Kg7 Kg4 4.Kh6 Sf5#

Ohne wiederholten Zug. Exakte Echos.

19

a) 1.– Sg4 2.Kf3 Kg6 3.Kf4 Kf7 4.Kg5 Sf6 5.Kh6 Le3#

b) 1.– Sf1 2.Kf3 Kg5 3.Kg2 Kg4 4.Kh1 Kh3 5.Lg1 Sg3#

20

1.– Kd1 2.K×e3 [Sg1] Sd5+ 3.Kf2 Sh3+ 4.Kf1 Se3#

1.– Ke1 2.K×e3 [Sg1] Kf1 3.Kd2 Kg2 4.Ke1 Sf3#

Doppelte Asymmetrie, Echo.

21

1.Db8 Ad4+ 2.Kh2 Ah7 3.Dg3 Ae3 4.Db8 Aa6 5.Dg3 Ad2 6.Db8 Ah5 7.Dg3 Ae1 8.Db8 Ab5 9.Dg3 Af8 10.Db8 Ac4 11.Dg3 Ag1 12.Db8 Ad5+ 13.Kg3 Ag1 14.Db1+ Ke2 15.Dh7 Ac4 16.Db1 Af8 17.Dh7 Ab5 18.Db1 Af2 19.Dh7 Ac6+ 20.Kh2 Ag3 21.Db1 Ad7 22.Dh7 Aa3 23.Db1 Ae6+ 24.Kg1 Ah2 25.Dh7 Ad5+ 26.Kh1 Ah2 27.Db1 Ae6 28.Dh7 Ab2 29.Db1 Af5 30.Db8 Ac1 31.Dh2+ Kf1 32.Db8 Ag4 33.Dh2 Ad8 34.Db8 Ah5 35.Dh2 Ad2 36.Db8 Aa6 37.Dh2 Ae3 38.Db8 Ah7 39.Dh2 Ad4#

22

1.Kg1 Kd2 2.Kh2 Ke3 3.Kg1 Kf4 4.Kh2 Se4 5.Kg1 Sg3 6.Kf2 Kg5 7.Ke3 Lh1 8.Kd4 Sf5+ 9.Ke5 Sh4 10.Ke6 Kh6 11.Kf7 Le4 12.Kg8 Lh7+ 13.Kh8 Sg6#

23

1.– Sg3 2.Wb4 Sh5 3.Ka5 Kg3 4.Kb5 Kf4 5.Wa4 Ke5 6.Wa5 Kd6 7.Wa6 Kc7 8.Wa7 Kb8 9.Wb7+ Ka8 10.Ka6 Sf4 11.Kb6 Sd3 12.Kc7 Sb4 13.Wb8+ Ka7 14.Wc8 Ka6 15.Kb8 Kb6 16.Ka8 Sa6 17.Wb8 Sc7#

24

1.– Kb7 2.Kb4 Kc6 3.Kc3 Kd5 4.Kd2 Ke4 5.Ke1 Kf3 6.Kf1 Kg3 7.Sd4 Kh2 8.Sf3+ Kh1 9.Kf2 Sg6 10.Kg3 Sf4 11.Sg5 Sh3 12.Kf3 Kh2 13.Ke2 Kg3 14.Kf1 Kh4 15.Kg2 Sf4+ 16.Kh1 Sd3 17.Sf3+ Kg3 18.Sg1 Sf2#

25

1.– Ka7 2.Sc6+ Kb6 3.Se5 Kc5 4.Sg4 Kd4 5.Kd6 Ke4 6.Kc5 Kf3 7.Kd4 Kg2 8.Ke3 Kh1 9.Kf2 Wh7 10.Kf1 Wh6 11.Kf2 Wh5 12.Kf1 Wh4 13.Kf2 Wh3 14.Ke2 Kg2 15.Ke1 Kf3 16.Kf1 Kg3 17.Kg1 Kh4 18.Kh1 Wg3 19.Ke5 Wg2 20.Sf3+ Kg3 21.Sg1 Wh2#

26

1.– Kd2 2.Kb2 NEc3 3.Ka1 NEe1+ 4.Aa2 Kc1#

Zyklischer Platzwechsel *aller* Steine.

27

1.– Ka3 2.Aa2 Ee3 3.Kb1 Kb3 4.Ka1 Kc2#

Zyklischer Platzwechsel *aller* Steine.

28

* 1.– K×g8 [Ta8] 2.0-0 e×d8=D [Th8] 3.Th7 Kf8 4.Tb7 Ke8#

1.Tg7 K×g7 [Th8] 2.0-0 e×f8=D [Th8] 3.Th7 Kf7 4.Kh8 Ke8#

29

1.– kDb4+ 2.kDc2 Ga4 3.kDc5+ kDb3 4.kDa5 Ga3#

1.– kDb3 2.kDe4 Ga3 3.kDc2+ kDb4 4.kDa2 Ga4#

1.– kDd2 2.kDd4 Gd5+ 3.kDe4 Gc1 4.kDb1 Gd1#

30

1.Gg3 Dc7 2.Gd3 Dc2 3.Gd2 Dc4 4.Gf3 Dg4 5.Gd3 Dd1 6.Gf4 Dg4 7.Kd4 De2 8.Gc4 De5#

1.Gd8 Dc7 2.Gd6 Dc5 3.Gd5 Dc7 4.Gb8 Df4 5.Gg3 Dc4 6.Kd3 Dh4 7.Gc3 Db4 8.Gd2 De4#

1.Gd5 Dc4 2.Gd4 De2+ 3.Kf3 De6 4.Gd3 De2 5.Gf1 De5 6.Kf4 De1 7.Gf5 De6 8.Gg4 De3#

31

1.Ta7 Dh7 2.Tb7 D×b7 [Th1] 3.Th7 D×h7 [Th1] 4.Kg8 Da7 5.Th7 D×h7 [Th1] 6.Kg7 Dh2 7.Tg1 Db8 8.Tg6 Dh8+ 9.Kf7 Db8 10.Tf6 Dg8+ 11.Ke7 Db8 12.Te6 De5 13.Kd7 Db8 14.Te7 Df8 15.Te8 Dd6+ 16.Kc7 Df8 17.Td8 Dd6+ 18.Kc6 Db8 19.Tc8 Db5 20.Kb6 Dd7 21.Tb8 Db5 22.Ka6 D×b8 [Ta1] 23.Ta5 Db4 24.Ka7 Db6#

32

- a) 1.c4 b×c4 [Bc1=nD]+ 2.nD×c4 [nBe4] nD×e4 [nBe1=nD]#
 b) 1.Kc3 c8=nD+ 2.nD×e6 [nBc4]+ nD×c4 [nBc1=nD]#

33

- 1.Kc6 [Bb6] Ke3 [Bf3] 2.Kd6 [Bc6] Kd4 [Be3] 3.Ke6 [Bd6] Kd3 [Bd4] 4.Kd5 [Be6] e4#
 1.Kc7 [Bb6] Ke4 [Bf3] 2.Kd7 [Bc7] Kd5 [Be4] 3.Ke7 [Bd7] Kd4 [Bd5] 4.Kd6 [Be7] e5#
 1.Kc5 [Bb6] Ke2 [Bf3] 2.Kd5 [Bc5] Kd3 [Be2] 3.Ke5 [Bd5] Kd2 [Bd3] 4.Kd4 [Be5] e3#

34

- 1.– KOa6 2.NEe1 KOf4 3.NEg7 KOa6 4.NEe1 KOf8 5.NEg7 KOd3 6.NEe1 KOB8 7.NEg7 KOg6 8.NEg5 kFf8 9.NEe3 kFe2
 10.NEg1 kFd8 11.NEe7 kFc2 12.NEg1 kFb8 13.NEe7 kFa2 14.NEg1 kFg3 15.NEe7 kFa4 16.NEg1 kFg5 17.NEe7 kFa6
 18.NEg1 kFg7 19.NEe7 KOB4 20.NEg1 KOg2 21.NEg3 KOe7 22.NEe5 KOc2 23.NEg3 KOa7 24.NEe5 KOf5 25.NEg3
 KOa3 26.NEe5 KOc8 27.NEg3 KOe3 28.NEe3 KOc8 29.NEg5 KOe3 30.NEe1+ kFf1 31.NEg5 KOc8 32.NEe3 KOa3
 33.NEg5 KOf5 34.NEe5 kFe7 35.kKÄe8 kFd1 36.NEg5 kFc7 37.NEe5 kFb1 38.NEg5 kFa7 39.NEe5 kFg6 40.NEg5 KOa3
 41.NEg7 KOf1 42.NEg5 KOd6 43.NEg7 KOB1 44.NEg5 KOg3#
 1.– KOd3 2.NEe1 KOB8 3.NEe7 KOg6 4.NEe1 kFf8 5.NEe7 kFe2 6.NEe1 kFd8 7.NEe7 kFc2 8.NEe1 kFb8 9.NEe7 kFa2
 10.NEe1 kFg3 11.NEe7 kFa4 12.NEe1 kFg5 13.NEe7 kFa6 14.NEe1 kFg7 15.NEe7 KOB8 16.NEe1 KOd3 17.NEe5 KOB8
 18.NEg3 KOg6 19.NEe5 KOB4 20.NEg3 KOg2 21.NEe5 KOe7 22.NEg3 KOc2 23.NEe5 KOa7 24.NEg3 KOf5 25.NEe7
 KOa3 26.NEe1 KOf1 27.NEe7 KOd6 28.NEe1 KOB1 29.NEe7 KOg3 30.NEe1 KOe8 31.NEe7 KOc3 32.NEe1 KOa8
 33.NEe7 KOf6 34.NEe1 KOd1 35.NEe1+ kFf1 36.NEg7 KOf6 37.NEe5 kFe7 38.kKÄe8 kFd1 39.NEg7 kFc7 40.NEe5 kFb1
 41.NEg7 kFa7 42.NEe5 kFg6 43.NEg7 KOa8 44.NEg5 KOc3#

35

- 1.Fg4 Fg6 2.Fa3 Fa5 3.Fg2 Fg4 4.Ff8 Fa3 5.Fe2 Fg2 6.Fd8 Ff8 7.Fc2 Fe2 8.Fb8 Fd8 9.Fa2 Fc2 10.Fg3 Fb8+ 11.Kg8 Fc2
 12.Fa4 Fd8 13.Fg5 Fe2 14.Fa6 Ff8 15.Fg7 Fg2 16.Fh1 Fa3 17.Kh8 Fg4 18.Fb2+ Kg3 19.Fc8 Kf4 20.Fd2 Kf5 21.Fe8 Kg6
 22.Ff2 Fa3 23.Fg8 Fg2#

36

- * 1.– 2.Kc2 Nd1 3.Kd3 Ne3 4.Kd4 Nc4 5.Kd5 Ne3 6.Ng6 Kf6 7.Ne7 Ke5#
 1.– Nd1 2.Ng6 Kf6 3.Kc2 Kf5 4.Ne2 Nb2 5.Kc3 Nd1 6.Nf4 Ke4 7.Nd5 Kd3#
 1.– Na2 2.Ng6 Kf6 3.Kb3 Kf5 4.Nf4 Ke4 5.Nb2 Nc1+ 6.nd3 Kd4 7.nc5 Kc3#
 1.– Nb1 2.Kc2 Nf3 3.Kd3 Ne1+ 4.Ng6 Kf6 5.Ne5 Kf5 6.Ng4 Kf4 7.Ne5 Ke3#

37

- 1.Kb7 Lh5 2.Kc6 Lf7 3.Kd5 THe7 4.Ke4 Lg6+ 5.Kf3 Lf5 6.e×f5 [Lf1] Le2+ 7.Kg2 The1 8.Kh1 Lg4 9.f×g4 [Lf1] Lh3
 10.g×h3 [Lf1] THg1 11.h2 Lg2#

38

- 1.WKd8 25.WK×a7 [Ba6] 26.WKa8 52.WK×a6 [Ba5] 511.WK×h6 [Bh7] 535.WKf8 Kd7=

39

- 1.c3 6.c8=D 10.Dc4 12.De4 13.Kf3 14.Ke3 15.Dd4 17.Kc3 18.Dc4 20.Kb4 21.Dc5 23.Kb6 24.Dc6 26.Kc7 27.Dd6 29.Ke7
 30.De6 32.Kg7 33.Dd6 40.Dg4#

40

- 1.e2 Kb1 2.e1=nS Kc1 3.nSf3 Kd1 4.c2+ Ke2 5.c1=nS+ nSd3==
 Spektakuläre Schlußstellung.

41

- 1.Kb5 Kd5 2.Ka6 Kc6 3.d3 Kd7 4.Kb5 Kc8 5.Kc6 f5 6.Kb5 Kd7 7.Ka6 Kc6 8.d2 Kd7 9.Kb5 Kc8 10.Kc6 f6 11.Kb5 Kd7
 12.Ka6 Kc6 13.d1=T f7 14.Td8 f8=D 15.Td1 Da3#

42

- a) 1.Kc4 Tb5 2.d4 Th5 3.Kd3 Tc5 4.d5 Tc2 5.Kd4 Tc6 6.d6 Tc3 7.Kd5 Tc7 8.d7 Tc4 9.Ke6 Tc8 10.d8=D Tc7 11.Dd5 Th7
 12.Dg5+ Td7 13.Kf6 Tf7+ 14.Dg8 Th7 15.Kg5+ Tf7 16.Dh7#
 b) 1.Kd4 Tc5 2.Kd5 Tc2 3.d4 Tc6 4.Kd6 Tc3 5.d5 Tc7 6.Kd7 Tc4 7.d6 Tc8 8.Kd8 Tc5 9.d7 Th5 10.Ke8 Kg5 11.d8=D+ Kh6
 12.Dh4 Kg6 13.Df6+ Te5 14.De6 Td5 15.Dd6 Kf7 16.Dc6 Td8#

43

- 1.Sb5 Kb7+ 2.Kc5 Ka6 3.Sd6 Kb6+ 4.Kd5 Kc7 5.Sc4 Kc6+ 6.Kd4 Kb5 7.Se3 Kc5+ 8.Sg4 Kc4 9.Ke3 Kd3+ 10.Kf3 Ke4+
 11.Ke2 Kd3+ 12.Ke1 Kd2+ 13.f3 Kd1 14.Se3#

44

- a) 1.Ke1 3.K×c1 [Bd2] 9.K×d2 [Bd3] 11.K×d1 [Lc1] 15.K×d3 [Bd4] 17.K×d4 [Be4] 19.K×e4 [Be5] 21.K×e5 [Bf5]
 23.K×f5 [Bf6] 25.K×f6 [Bg6] 27.K×g6 [Bg7] 28.Kh7 g8=D#
 b) 1.Kf1 3.K×d1 [Be2] 9.K×e2 [Be3] 11.K×e1 [Lf1] 15.K×e3 [Be4] 17.K×e4 [Bd4] 19.K×d4 [Bd5] 21.K×d5 [Bc5]
 23.K×c5 [Bc6] 25.K×c6 [Bb6] 27.K×b6 [Bb7] 28.Ka7 b8=D#

45

1.Tb2 Sh4 2.Td2 Sg6 3.Kd1 Sh4 4.Ke1 Sg6 5.Tf2 Sh4 6.Tf1 Sg6 7.Kf2 Sh4 8.Kg1 Sg6 9.Tf2 Sh4 10.Th2 Sg2 11.Th3 Sh4
 12.Th1 Sg2 13.Kh2 Sh4 14.Kh3 Sg2! (14.- Sg6 15.Kg4#) 15.Kg4+ Kg5 16.Tf1 Se1 17.Tf6+ Kh4 18.Kf5 Kg4+ 19.Kf4 Kf3
 20.Kf5 Sg2 21.Kg4#

46

1.De4+ Sd4 2.De3 Se2 3.De5 Sd4 4.Db8 Ke3 5.Df4+ Sf5 6.De4 Kd4 7.Db7 Se3 8.Db6+ Kc5 9.Dd6 Kd5 10.De5 Sf5 11.De6
 Se7 12.Df7 Sg6,Sg8 13.Db7 Kc6 14.Db8 Kc7 15.Dd8 Se7 16.Dd6 Sd5 17.Dc6 Kb8 18.Ka8 Sb6#

47

1.Td2 Kc2 2.Te2 Kd1 3.Tg2 Ke1+ 4.Ke2 Kd2 5.Kf3 Ke3+ 6.Kf4 Kf2 7.Tg5 Ke3+ 8.Kf5 Ke4+ 9.Ke5 Kd5 10.Kf5 Sc4
 11.Ke4#
 1.Kg2 Sc4 2.Th3+ Se3+ 3.Kf3 Sg2 4.Ke2+ Kd2 5.Kd1 Sh4 6.Tc3+ Ke1 7.Kc2 Kd1+ 8.Kd3 Ke2+ 9.Ke3 Kf3 10.Kd3 Sg2
 11.Ke2#

48

1.Aa1 2.Ae4 3.A×a7 [BBe4] 36.A×e4 [BBa1] 69.A×a1 [BBd5] 102.A×d5 [BBh2] 135.A×h2 [BBe6] 168.A×e6 [BBa3]
 201.A×a3 [BBd7] 234.A×d7 [BBg3] 267.A×g3 [BBc6] 300.A×c6 [BBf2] 333.A×f2 [BBb5] 366.A×b5 [BBel] 399.A×e1
 [BBh5] 432.A×h5 [BBd2] 465.A×d2 [BBa6] 498.A×a6 [BBe3] 531.A×d2 [BBa6] 544.Ad5 BB×h8=A [Dh7]=

49

1.h4 5.h8=W 29.W×d8 54.Wg8#

50

- a) 1.Se3 Sf2 2.Sg2 Sh1=
- b) 1.Kb6 Kb8 2.Sb4 S×b4=

51

1.Tg3 Kh2 2.K×g4 Kh1 3.Kf3 Kh2 4.Kf2 Kh1 5.Th3#
 1.T×g4 Kh2 2.Kh4 Kh1 3.Kg3 Kg1 4.Tf4 Kh1 5.Tf1#
 Exaktes Echo.