

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2021

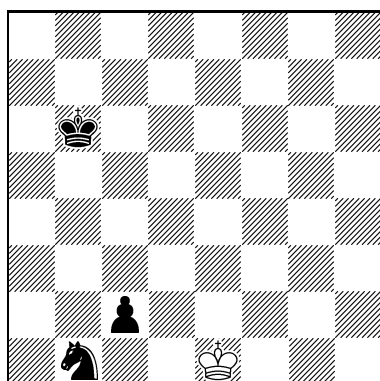
Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2021. 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.

Herzliche Grüße

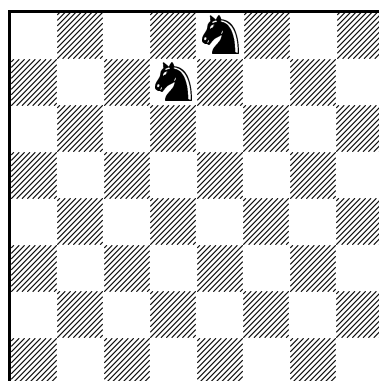
Hans Gruber

1
Dmitrij Baibikov
Julia's Fairies 2021



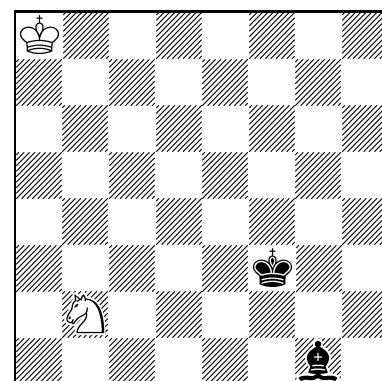
-30 & #1 VRZ Proca
 Anticirce

2
Bojan Bašić
nach D. Baibikov & W. Keym
Julia's Fairies XII/2021



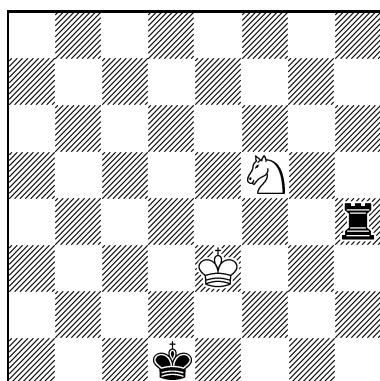
Ergänze a) ♔♔ 10♘ 8♞
 b) ♔♔ 10♘ 7♞ zu einem
 Illegal Cluster

3
Kıvanç Çeçle
Gaudium XI/2021



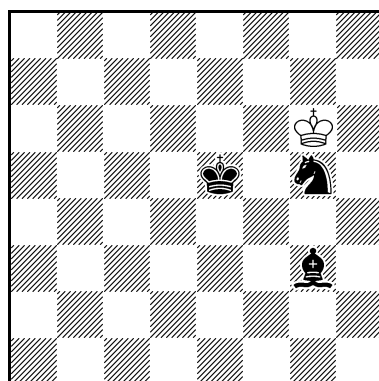
H#2 b) ♜g1→f2 C+
 c) ♜g1→f1
 Ohneschach

4
Niels Danstrup
SuperProblem IV/2021



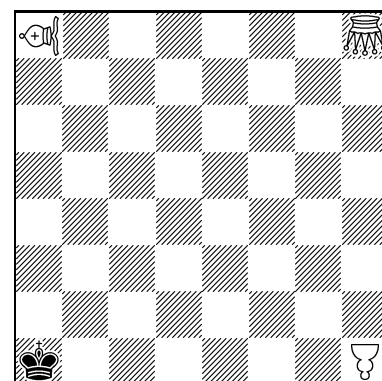
H#11 2.1;1.1... C+
 Beamenschach
 b) alles 3 nach oben

5
Niels Danstrup
Die Schwalbe VI/2021



H#7 0.2;1.1... C+
 Masand

6
Udo Degener
feenschach II-IV/2021

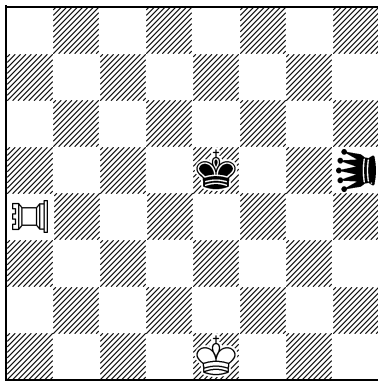


Ser.H=218 C+
 PWC Randzuger
 ♘ = Giraffe
 ♙ = Berolinabauer

7

Geoff Foster

The Problemist XI/2021



H#3 b) ♔e5→c7 C+

c) ♔e5→c8 d) ♔e1→g1

e) ♔e1→f8

Punktspiegelung

♞ = Heuschrecke

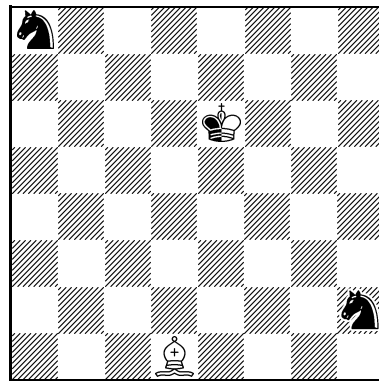
♞ = Pao

8

Michael Grushko

Julia's Fairies II/2021

2. Lob



HS#5 Schwarz beginnt C+

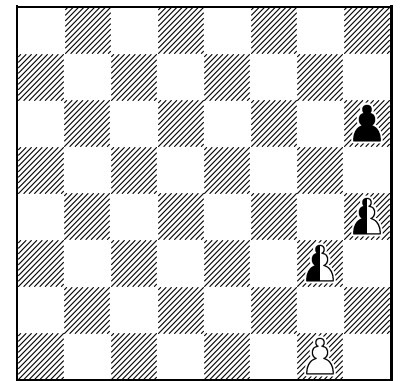
b) ♖d1→a4 c) ♖d1↔♞h2

Geisterschach Proteusschach

9

Michael Grushko

Variantim IV/2021



HS#17 Schwarz beginnt C+

ABC Doppelagentencirce

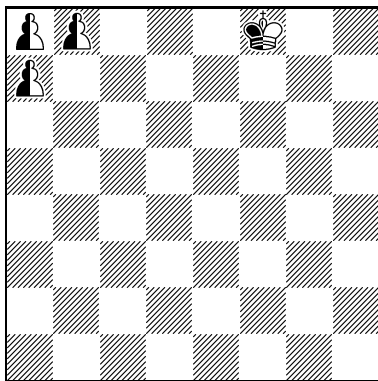
Einsteinschach

Republikanerschach

10

Michael Grushko

Variantim XII/2021



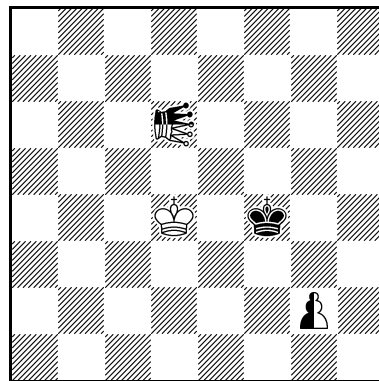
Ser.H#37 C+

ABC Einsteinschach PWC

11

Eric Huber

StrateGems I-III/2021



H#3 0.1;1.1;1.1 C+

b) ♔f4→b6

♞ = Dobrich-Lion

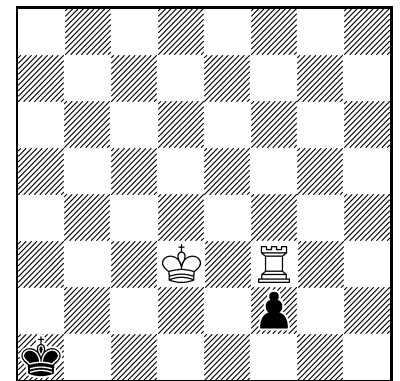
12

Maryan Kerhuel

Jacques Rotenberg

Julia's Fairies V/2021

3. Preis

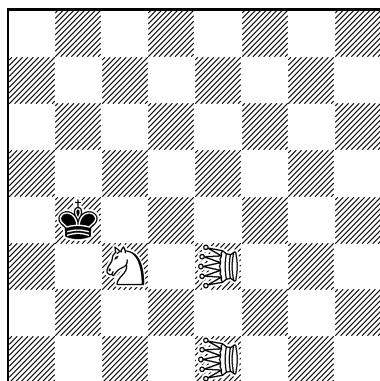


HS#4 b) ♔d3→g2 C+

c) ♔d3→h2 d) ♔a1→c1

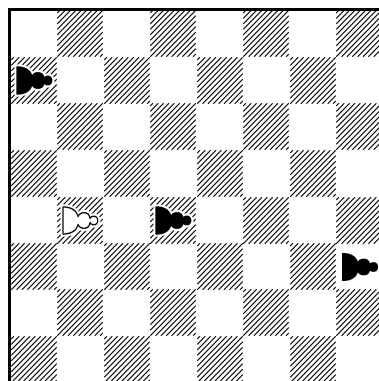
Antineuköko

13
Václav Kotěšovec
mpk-Blätter IV/2021



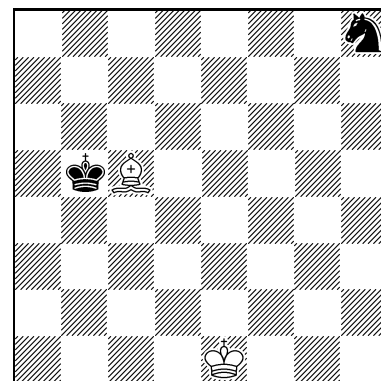
H=8 2.1;1.1... C+
 ♖ = Känguruh

14
Václav Kotěšovec
feenschach V-VI/2021



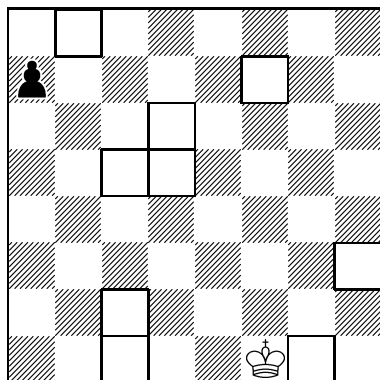
Ser.=102 2 Lösungen C+
 PWC
 ♞ ♠ = Floh

15
Alex Levit
Julia's Fairies II/2021



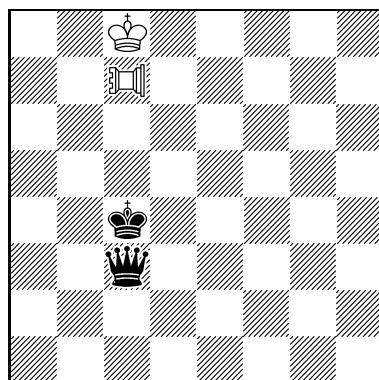
-29 & #1 VRZ Proca
 Anticirce

16
Juraj Lörinc
Conflictio X/2021



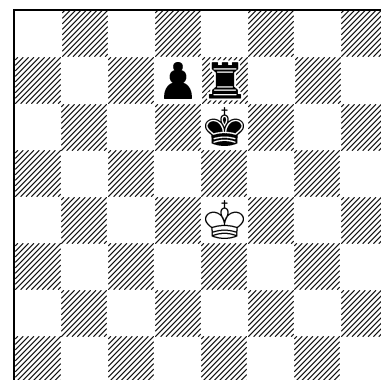
S#8 C+
 Chamäleonschach
 Haaner Schach Längstzüger
 Loch b8, c1, c2, c5, d5, d6, f7,
 g1, h3

17
Juraj Lörinc
Conflictio XII/2021



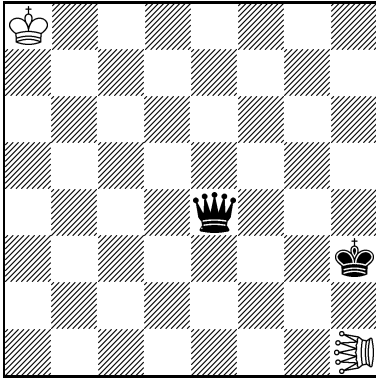
S#9 C+
 Köko Längstzüger
 ♖ = Adler

18
Cedric Lytton
The Problemist IX/2021



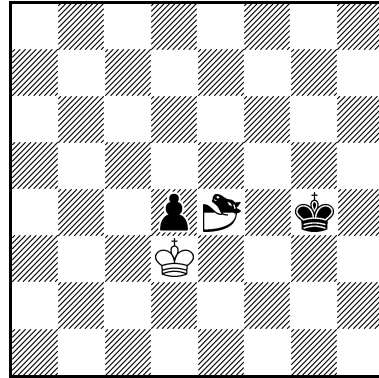
Ergänze 10 ♔ zu einem
 Illegal Cluster

19
Teppo Mänttä
Springaren III/2021



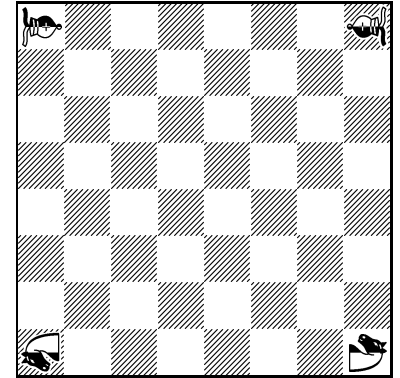
S#34 C+
 Circe Köko Längstzüger
 ♔ = Equihopper

20
Teppo Mänttä
feenschach II-IV/2021



S#11 2 Lösungen C+
 Circe Köko Kürzestzüger
 Nullzüge erlaubt
 ♔ = Rose

21
Teppo Mänttä
Eric Huber zum
50. Geburtstag gewidmet
feenschach II-IV/2021

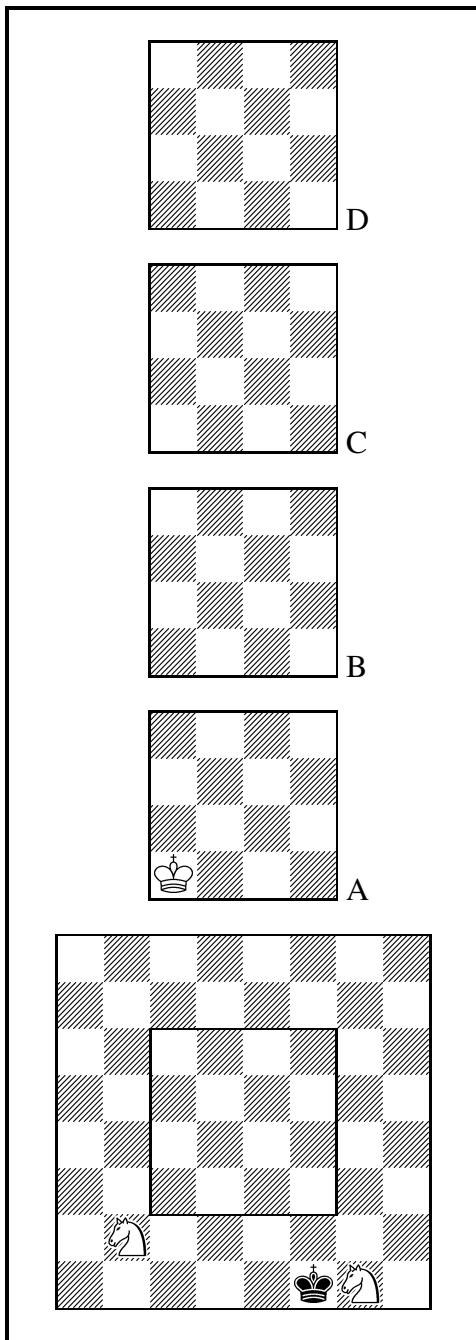


==50 C+
 Circe Köko Längstzüger
 Nullzüge erlaubt
 ♔ = Alfilreiter
 ♔ = Giraffe
 ♔ = Zero
 ♔ = Dabbabareiter

22

Udo Marks

feenschach VII-IX/2021



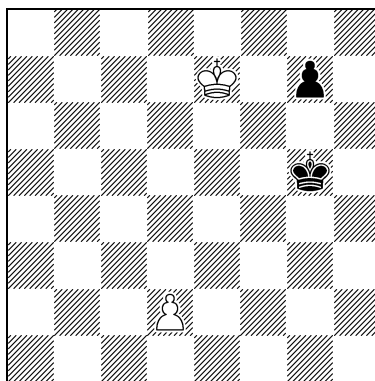
H#3 2.1;1.1;1.1
Stereoschach

C+

23

Franz Pachl

Gaudium III/2021



HS#29

Doppellängstzüger Köko

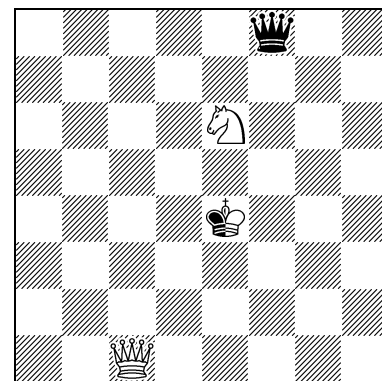
C+

24

Petko A. Petkov

Geoff Foster

The Problemist I/2021



HS=3 Schwarz beginnt

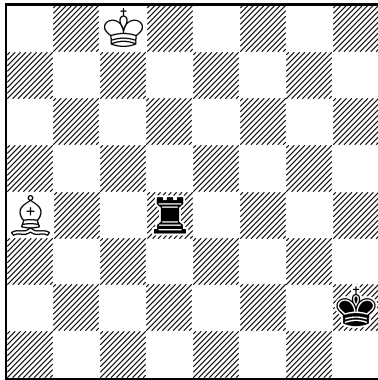
C+

b) ♘e6→b7 c) ♔f8→a1

d) ♘e6→d8 e) ♘e6→g8

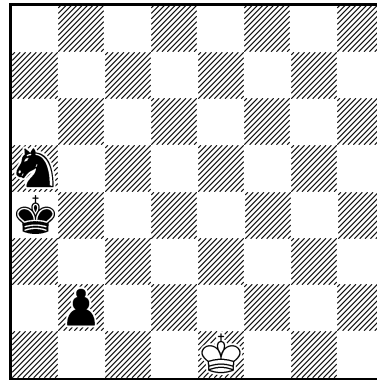
Disparate Steine Typ Popeye

25
Kostas Prentos
Phénix IV–V/2021



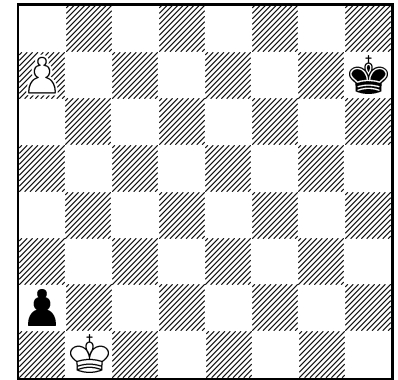
HS#4 Schwarz beginnt C+
 b) ♖a4→h1 c) ♖a4→c6
 d) ♜d4→d6
 Bolero rex inclusiv

26
Paul Răican
feenschach VII–IX/2021



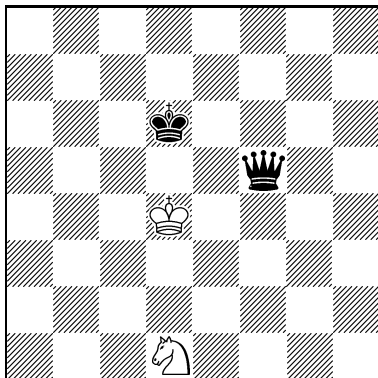
-28 & S=1 VRZ Proca
 Anticirce

27
Oliver Sick
mpk-Blätter IV/2021



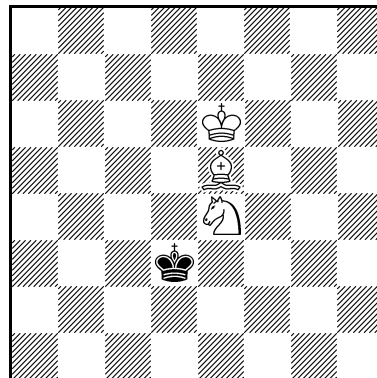
HS#5 Schwarz beginnt C+
 b) ♔h7→g7
 Längstzüger
 Make&Take-Schach

28
Jaroslav Štůň
Best Problems I/2021



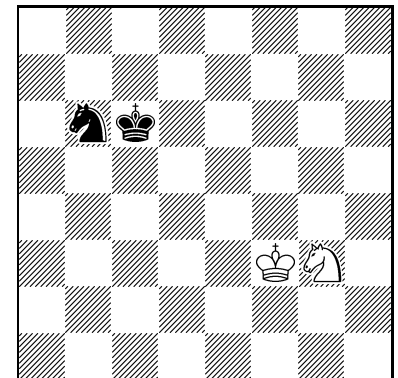
HS#6 Schwarz beginnt C+
 b) ♞d1→b3 c) ♔d4→c3
 d) ♞d1→b6
 Köko Make&Take-Schach

29
Stephen Taylor
The Problemist I/2021



#9 b) alles 2 nach unten C+
 c) ♔d3→d7 d) ♔e6→d7
 Köko

30
Stephen Taylor
The Problemist I/2021

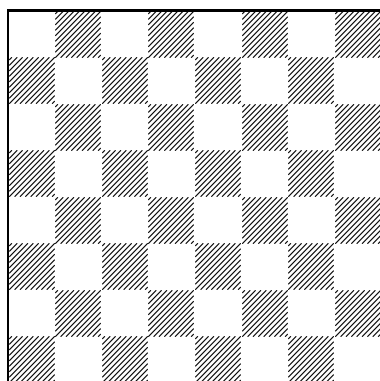


H==6 2.1;1.1... C+
 Köko

31

Pierre Tritten

Julia's Fairies IV/2021

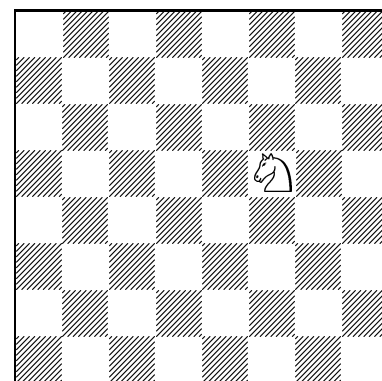


Ergänze Steine zu BP 3.5 C+
mit Matt durch
Dreifachschach 2 Lösungen
Circe Parrain
Punktspiegelung

32

Gregor Werner

feenschach VII-IX/2021



Ergänze Steine zu BP 6 mit
Matt
#R Chess

Märchenschachdefinitionen

#R Chess (= #Removal Chess) Ein Matt beendet das Spiel nicht unbedingt. Vielmehr werden nach Ausführen des Mattzuges versuchsweise als Stellungsänderung alle Schach bietenden Steine entfernt. Entsteht danach eine legale Stellung mit der soeben anscheinend mattgesetzten Partei am Zug, dann wird das Spiel entsprechend weitergeführt.

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.

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

Alfilreiter 2:2-Reiter; er erreicht von seinem Standfeld aus somit nur jedes zweite, also gleichfarbige Feld, das auch ein Läufer erreichen könnte.

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

Antineuköko Ein Stein, der auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht. Ein Stein, der nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht.

Beamenschach Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugänglich, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugänglich 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).

Bolero rex inclusiv Für alle Steine (außer Bauern) einschließlich Königen gilt, dass sie normal schlagen, aber schlagfrei so ziehen wie der Stein, der in der Partieanfangsstellung auf der eigenen Figurengrundreihe auf derselben Linie steht wie der ziehende Stein.

Chamäleonschach Alle Steine (Bauern und Könige ausgenommen) sind, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, Chamäleons. Ein Chamäleon verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette S-L-T-D-S... Bei einer Rochade wird der Turm nicht in Dame verwandelt, da die Rochade als Königszug behandelt wird. Die Rochade ist auch mit einem durch Chamäleonverwandlung im entsprechenden Eck entstandenen Turm möglich. Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in eine der vier Chamäleonfiguren (Chamäleon-Dame, Chamäleon-Turm, Chamäleon-Läufer, Chamäleon-Springer) um. Wenn sich in der Ausgangsstellung andere, Nicht-Chamäleon-Figuren befinden, ist die Umwandlung in eine solche Figuren auch möglich. Dies gilt auch für orthodoxe Figuren. Befindet sich zum Beispiel in einer Chamäleonschach-Aufgabe ein orthodoxer Springer in der Ausgangsstellung, hat ein Bauer fünf Umwandlungsmöglichkeiten, nämlich in die vier Chamäleonfiguren und in Springer (nicht aber in die anderen orthodoxen Figuren).

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.

Dabbareiter 0:2-Reiter; er erreicht von seinem Standfeld aus somit nur jedes zweite, also gleichfarbige Feld, das auch ein Turm erreichen könnte.

Disparate Steine Typ Popeye Wenn Partei A mit einem Stein der Art x zieht, darf Partei B im folgenden Zug nicht mit einem Stein der Art x ziehen.

Dobrich-Hüpfer Ein Dobrich-Hüpfer X (X kann jeder Stein sein, der für einen nichtschlagenden und/oder schlagenden Stein einen Sprungbock Y benötigt, z. B. Grashüpfer, Lion, Leo) zieht wie ein gewöhnlicher Hüpfer X, aber wenn er einen Sprungbock Y überspringt, führt dieser als Teil des Zuges einen nichtschlagenden Zug in seiner eigenen Gangart (Y) aus. Kann Y keinen solchen Zug ausführen, ist der Zug von X illegal. Welchen Zug Y ausführt, wird von X entschieden. Ist Y ein Dobrich-Hüpfer, wird nur der erste Teil des Zuges ausgeführt (der von Y übersprungene Sprungbock bleibt stehen). Ist Y ein Bauer, der auf seine Umwandlungsreihe gelangt, wandelt er sofort um; die Umwandlungsfigur wird von X bestimmt. Ist Y ein Bauer, der auf seine Offiziersgrundreihe gelangt, kann dieser einschrittig ziehen oder schlagen. Ist Y ein neutraler Bauer, der

von Schwarz (bzw. analog: von Weiß) übersprungen wird, zieht er in dieselbe Richtung wie ein schwarzer (bzw. analog: ein weißer) Bauer.

Doppellentencirce Geschlagene Steine wechseln die Farbe und werden dann nach Circeregeln wiedergeboren.

Doppellängstzüger Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

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 (Sprungbock), 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.

Floh Kombinationsfigur aus Grashüpfer und Bauer, aber ohne Bauernkraft (Schach, Schlag, Umwandlung) auf der 1./8. Reihe.

Geisterschach Ein Stein wird auf seinem Schlagfeld wiedergeboren, sobald dieses leer ist. Mit der Wiedergeburt wird der Stein zum Gespenst, das nicht geschlagen werden kann, keine Masse besitzt und nicht ziehen oder schlagen kann, wohl aber Schachwirkung gemäß seiner ehemaligen Gangart hat. Leider existiert mittlerweile auch eine andere Version der Bedingung unter demselben Namen, in der Gespenster ziehen (vermutlich auch schlagen) können.

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.

Haaner Schach Ab der Diagrammstellung hinterlässt jeder Stein, der ein Feld (ziehend, schlagend oder als Schlagopfer (wenn der Schlagstein nicht das Schlagfeld betritt, z. B. beim e.p.-Schlag) oder auch als Turm bei der Rochade) verlässt, auf seinem alten Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch überschritten werden kann.

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.

Kürzestzüger 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.

Loch Feld, das weder betreten noch durchschritten werden darf.

Make&Take-Schach Ein Schlagzug besteht aus der Zusammensetzung eines Normalschachschlags und eines nichtschlagenden Zuges. Ein Stein X wird durch einen Stein Y der anderen Partei geschlagen, indem Y zunächst einen nichtschlagenden Zug in der Gangart von X ausführt und daran anschließend, aber als Bestandteil desselben Zuges, den Stein X gemäß Normalschachregeln schlägt. Ohne einen vorangehenden make-Teil kann kein Schlag ausgeführt werden. Nach einem Doppelschritt eines Bauern X wird dieser e. p. geschlagen, indem ein Bauer der anderen Farbe durch einen nichtschlagenden Bauernzug gemäß der Farbe von X auf eines der seitlichen Nachbarfelder von X zieht und von dort aus in der gewohnten Weise im Vorübergehen schlägt. Ein Bauer darf weder auf der 1. noch auf der 8. Reihe stehen noch im make-Teil eines Schlagzuges dort hinziehen. Steht eine Figur auf der 1. oder 8. Reihe, kann sie keinen Bauern schlagen. Eine Bauern-Umwandlung findet dann und nur dann statt, wenn ein Bauer im Moment des Zug-Abschlusses auf die Umwandlungsreihe zieht bzw. schlägt. Eine Partei steht im Schach, wenn ihr König unter Anwendung der make&take-Bedingung durch einen Stein der anderen Partei geschlagen werden könnte. Insbesondere bietet Y Schach, wenn eine Rochadestellung mit Y an der Stelle des Königs der anderen Partei vorliegt und letzterer sich nach Ausführung der Rochade im (Normalschach-)Wirkungsbereich von Y befindet. Die Ausführung dieser bikoloren Rochade besteht dabei im Versetzen von Y um zwei Felder in Richtung des Eckturms der anderen Partei und dessen gleichzeitiger Besetzung des von Y überschrittenen Feldes; sie ist ausschließlich an die Voraussetzung gebunden, daß ein vorangegangener Zug des Eckturms nicht nachweisbar sein darf. Zieht eine Figur Y im make-Teil auf ein Feld a und dann im take-Teil auf das Schlagfeld b , wird dies in folgender Weise notiert: $Y-a \times b$; im Falle eines Bauern Y auf dem Feld y dagegen durch $y-a \times b$. Ist der make-Teil eines make&take-Schlagzuges nicht eindeutig bestimmt, heißt der Zug intern-dualistisch.

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.

Neutraler König Ein neutraler Stein, dem Schach geboten werden kann, d. h. dessen Eroberung angedroht werden darf, obwohl mit dem fiktiven Schlag des gegnerischen „Königs-Anteils“ ja auch der eigene verschwände.

Neutraler Stein Ein Stein, der gleichzeitig zu Weiß und zu Schwarz gehört. Jede Partei kann einen neutralen Stein ziehen. Jede Partei kann (auch mit einem neutralen Stein) einen neutralen Stein schlagen. Ist Weiß am Zug, zieht ein neutraler Bauer in dieselbe Richtung wie ein weißer Bauer; ist Schwarz am Zug, zieht ein neutraler Bauer in dieselbe Richtung wie ein schwarzer Bauer. Neutrale Bauern wandeln sich in neutrale Figuren um – nach Wahl der ziehenden Partei. Im Diagramm sind neutrale Steine häufig durch halb weiße und halb schwarze Symbole gekennzeichnet.

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.

Ohneschach Außer im Mattzug darf kein Schachgebot gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.

Pao Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Lion (wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Sprungbock, soweit die Felder frei sind) auf Turmlinien.

Proteusschach Schlägt ein Stein X einschließlich des Königs einen Stein Y , wird aus dem Stein X ein Stein der Art von Y unter Beibehaltung der Farbe von X , der damit verbundenen Grundreihen- und Umwandlungsreihen-Orientierung sowie etwaiger königlicher Eigenschaften. Im letzten Fall gelten die Regeln für königliche Steine mit der Einschränkung, dass vom Gegner kontrollierte Felder nicht durchschritten werden dürfen. Obwohl königliche Steine keine vom Gegner beherrschten Felder überschreiten dürfen, können sie doch selbst über beherrschte Felder hinweg Schach bieten und mattsetzen.

Punktspiegelung Stehen zwei Steine (beliebiger Farbe, Könige eingeschlossen) auf Feldern, die punktsymmetrisch bezüglich der Brettmittelpunkts 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.

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 mattgesetzt 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.

Stereoschach Mischung aus Brettschach und Raumschach. Es wird ein normales 8×8-Brett verwendet (a1-h8), über dessen zentralem 4×4-Quadrat (c3-f6) sich ein 4×4×5-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.

VRZ (= Verteidigungsrückzüger) 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 (VV): 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.)

Zero (= 0:0-Springer) Kann nur einen Nullzug auf seinem ausführen (sofern Nullzüge erlaubt sind).

(1) R 1.Kd1×Bd2 [Ke1] c3-c2+ 2.Ke1-d1 d3-d2+ 3.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 4.Kf2×Lg2 [Ke1] Td1-d2+ 5.Kf1-f2 La8-g2++ 6.Ke1-f1 Td2-d1+ 7.Kf2×Sf1 [Ke1] Td1-d2+ 8.Ke1-f2 Td2-d1+ 9.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 10.Kf2-e3 Td1-d2+ 11.Ke1-f2 Td2-d1+ 12.Ke2×Td1 [Ke1]! d4-d3+ 13.Kf2-e2 Td3-d2+ 14.Ke1-f2 Td2-d1+ 15.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 16.Kh3×Lg4 [Ke1] Lh5-g4+ 17.Kg3-h3 Kc7-b6+ 18.Kf2-g3 Td1-d2+ 19.Ke1-f2 Td2-d1+ 20.Kg1×Bh2 [Ke1] h3-h2+ 21.Kf2-g1 Td1-d2+ 22.Ke1-f2 Td2-d1+ 23.Kg1×Dh1 [Ke1] Kd8-c7+ 24.Kf2-g1 Td1-d2+ 25.Ke1-f2 Td2-d1+ 26.Ke1×Lf2 [Ke1]! Lg1-f2+! 27.Ke1×Lf2 [Ke1] Le3-f2+ 28.Kf7×De8 [Ke1] Lg4-h5+ 29.Ke6-f7 Lh5-g4+ 30.Kd6-e6 & v: 1.Kd7#

Nicht R 1.Ke1×Bd2 [Ke1]? d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ & v: 1.- c1=D# (Vorwärtsverteidigung!)

Nicht R 12.Ke1×Bf2 [Ke1]? f3-f2+ 13.Kh3×Lg4 [Ke1] Lh5-g4+ 14.Kg3-h3 Kc7-b6+ 15.Kf2-g3 Td1-d2+ & v: 1.- La7# (Vorwärtsverteidigung!)

Nicht R 26.Kf7×Se8 [Ke1]? Kc8-d8+!

Nicht 26.Kf7×De8 [Ke1]? Lg4-h5+ 27.Ke6-f7 Lh5-g4+ 28.Kd6-e6 & v: 1.Kd7+?! De1+!

Längster Anticirce-Proca-Wenigsteiner, meiste Entschläge (13) im Anticirce-Proca-Wenigsteiner.

(2) a) +♔f7, ♕e3, ♖f2f4f6g1g3g5g7h1h3h5, ♗d3e2e4e6f3g8h7h8

b) +♔c4, ♕f7, ♖b4b5c5c6d5e6f6g6g7h8, ♗a6a8b7b8c7d8f8

In a) ist der Kern der Legalisierung die Rücknahme von Sg6(×)h8+, in b) die Entwandlung h7-h8=S+.

(3) a) 1.Ke3 Ka7 2.Kf2 Sd1#

b) 1.Kf4 Kb8 2.Lg3 Sd3#

c) 1.Lh3 Sc4 2.Lg2 Sd2#

(4) a) 1.Te4+ Kf3 2.Te5 Se3+ 3.Ke1 Sg2 4.Kf1 Se3+ 5.Kg1 Sg4 6.Te4 Sf2 7.Te2 Sh3 8.Te3+ Kg3 9.Kh1 Kf2 10.Te2+ Kf1 11.Th2 Sf2#

1.Tf4 Sd4 2.Te4+ Kd3 3.Tf4 Se2 4.Tc4 Sc3+ 5.Kc1 Sa2 6.Kb1 Sc3+ 7.Ka1 Sb5 8.Td4+ Kc2 9.Td2+ Kc1 10.Tb2 Sa3 11.Ta2 Sc2#

b) 1.Te7+ Kd6 2.Te6+ Kd7 3.Te8 Se6+ 4.Ke5 Sf4 5.Tg8 Sg6+ 6.Kf6 Se7 7.Tg7 Sg8+ 8.Kf7 Sh6 9.Kg8 Ke7 10.Kh8 Kf8 11.Th7 Sf7#

1.Tf7 Sd7 2.Tf6+ Ke7 3.Td6 Sc5 4.Tb6 Se6+ 5.Kd5 Sc7 6.Kc6 Sd5 7.Tb7 Sb4+ 8.Kc7 Sa6 9.Kb8 Kd7 10.Ka8 Kc8 11.Ta7 Sc7#

(5) 1.- Kh6 2.Kf6 Kh5 3.Ld6 Kh6 4.Sf7+ [Ld6=w] Kh5 5.Kg7 Lf8+ 6.Kh8 Kg6 7.Sh6 Lg7+ [Sh6=w]# 1.- Kg7 2.Lf4 Kg8 3.Kf6 Kf8 4.Se6+ [Lf4=w] Ke8 5.Kg7 Lh6+ 6.Kh8 Kf7 7.Sf8 Lg7+ [Sf8=w]#

(6) 1.Kb1 7.K×h1 [BBg1] 14.K×h8 [Gh7] 20.Kb8 21.Ka7 32.K×g1 [BBf1] 38.K×h7 [Gh6] 55.K×f1 [BBel] 61.K×h6 [Gh5] 78.K×e1 [BBd1] 84.K×h5 [Gh4] 101.K×d1 [BBc1] 107.K×h4 [Gh3] 124.K×c1 [BBb1] 130.K×h3 [Gh2] 148.K×b1 [BBa1] 154.K×h2 [Gg1] 171.Ka2 172.Kb1 177.K×g1 [Gf1] 196.K×a1 [BBa2] 201.K×f1 [Ge1] 218.Ka4 GIb4=

(7) a) 1.Kd5 Kd2 2.He5 Pa1 3.Kd4+ Pd1#

b) 1.Hh7 Pa2 2.Hf7 Pf2 3.Kc2 Ke2#

c) 1.Hc5 Pf4 2.Hc1+ Pf1 3.Kf8 Kf2#

d) 1.Hh8 Pd4+ 2.Ka5 Ph4 3.Ka1+ Ph1#

e) 1.Hh1 Pa8 2.Hd1 Pe8+ 3.Hd4 Ke7#

(8) a) 1.- nKf5 2.Lg4+ S×g4=L+ 3.nK×g4=nkL nkLf3 [+uLg4]+ 4.nkLh1 uLh3 [+uLg4] 5.uLf3+ uLg2#

b) 1.- Sb6 2.Ld7+ S×d7=L+ 3.nK×d7=nkL nkLc6 [+uLd7]+ 4.nkLa8 uLc8 [+uLd7] 5.uLc6+ uLb7#

c) 1.- nKd7 2.Lc7 S×c7=L 3.nK×c7=nkL nkLe5 [+uLc7]+ 4.nkLh8 uLd8 [+uLc7] 5.uLe5+ uLf6#

(9) 1.- g2 2.g4 g3 3.g2 h×g3=nS [+nBg7] 4.nSh5=nB g5 5.g3 g4 6.g×h5=nS [+nBh2] h1 7.g4 nSf4=nB 8.f5 f×g4=nS [+wBg7=s] 9.nS×h6=nL [+sBh2=w] g5 10.h3 g4 11.h2 g3 12.h×g3=nS [+sBg2=w] nSh5=nB 13.g4 h×g4=nS [+wBg7=s] 14.nS×h6=nL [+nLc1] nL×h6=nT [+nLf8] 15.nL×g7=nT [+sBg2=w] nT×g2=nD [+wBg7=s] 16.nD×g7 [+sBg2=w] nDg6=T & 17.g3 [+sKh4]+

K×h3 [+wBh7=s] [+wKh5]#

C+ vorbehaltlich dessen, dass die legale Einfügung eines Königs (Republikanerschach) nicht geprüft werden kann.

(10) 1.a5 5.a1 6.a5 9.a2 10.b5 14.b×a1=nS [nBb2] 15.nSc2=nB 16.a1 17.b×a1=nS [nBb2] 18.nS×c2=nL [nBa1] 19.b1 20.nL×b1=nT [nBc2] 21.nT×a1=nD [nBb1] 22.nDa6=nT 23.nTa6-g6=nL 24.c1 25.nKe7 26.nKf6 27.nKg5 28.nKh4 29.nL×b1=nT [nBg6] 30.nT×c1=nD [nBb1] 31.nDg1=nT 32.nT×b1=nD [nBg1] 33.nDf1=nT 34.nT×g1=nD [nBf1] 35.nDg2=nT 36.nT×g6=nD [nBg2] 37.g×f1=nS [+nBg2] nSg3=nB#

(11) a) 1.– nDob-LIh2 [Kf3]+ 2.nDob-LIb2 [nBg1=nD]+ nDob-LIh8 [Kd3] 3.nDg7 nDob-LIc3 [nDg3]#

b) 1.– nDob-LId3 [Kc4] 2.nDob-LIa6 [Kb3] nDob-LIc6 [Kb5] 3.nDob-LIh1 [nBg1=nD] nDob-LIb1 [nDb6]#

(12) a) 1.Ke3 f1=S+ 2.Kd2 Sg3 3.Ta3 Se2 4.Kc1 Kb2#

b) 1.Kh1 f1=L 2.Tf2 Lh3 3.Th2 Lf1 4.Th3 Lg2#

c) 1.Kg3 f1=D 2.Kh2 Dh1+ 3.Th3 Dc6 4.Kh1 Dg2#

d) 1.Ke4 f1=T 2.Kd5 Tf2 3.Tb3 Kc2 4.Tb8 Td2#

(13) 1.Kc5 Se4+ 2.Kc6 KÄe5 3.Kd7 Sf6+ 4.Ke7 KÄe8 5.Kf7 Sg8 6.Kf8 KÄh8 7.Kg7 KÄd4 8.Kh8 Sf6=

1.Kb3 KÄa3 2.Kb4 KÄa5 3.Kc4 Sb5 4.Kc5 KÄd5 5.Kb6 Sa7 6.Ka6 KÄa8 7.Kb7 KÄe4 8.Ka8 Sc6=

(14) 1.Fe4 2.Fe5 3.Fc3 4.F×d4 [Fc3] 5.Fb2 6.Fb4 7.Fb5 8.Fb6 9.F×a7 [Fb6] 10.Fc5 11.F×b6 [Fc5] 12.Fd4 13.F×c5 [Fd4] 14.Fe3 15.Fe4 16.Fe5 17.F×c3 [Fe5] 18.Fc4 19.Fc5 20.Ff5 21.Ff6 22.F×d4 [Ff6] 23.Fd5 24.Fd6 25.Ff4 26.F×e5 [Ff4] 27.Fg3 28.F×f4 [Fg3] 29.Fh2 30.F×g3 [Fh2] 31.Fg4 32.Fg5 33.F×f6 [Fg5] 34.Fh4 35.Fh5 36.F×h2 [Fh5] 37.Fh4 38.Fh6 39.Ff4 40.F×g5 [Ff4] 41.Fe3 42.Fe4 43.Fg4 44.F×h5 [Fg4] 45.Ff3 46.F×g4 [Ff3] 47.Fe4 48.Fg2 49.F×h3 [Fg2] 50.Ff1 51.F×f4 [Ff1] 52.Ff2 53.Fh2 54.Fh3 55.Fe3 56.Fe4 57.F×g2 [Fe4] 58.Fg4 59.Fd4 60.Fd5 61.F×f3 [Fd5] 62.Ff4 63.Ff5 64.Fc5 65.Fc6 66.F×e4 [Fc6] 67.Fe5 68.Fe6 69.Fc4 70.F×d5 [Fc4] 71.F×c6 [Fd5] 72.Fe4 73.Fe5 74.Fe6 75.F×c4 [Fe6] 76.Fc5 77.Fc6 78.Ff6 79.Ff7 80.F×d5 [Ff7] 81.Fd6 82.Fd7 83.Fg7 84.Fg8 85.F×e6 [Fg8] 86.F×f7 [Fe6] 87.Fd5 88.F×e6 [Fd5] 89.Fc4 90.Fc5 91.Fc6 92.Fe4 93.F×d5 [Fe4] 94.Ff3 95.F×e4 [Ff3] 96.Fe5 97.Fe6 98.Fe7 99.Fe8 100.Fh8 101.Ff8 102.Ff2=

1.Fb5 2.Fb6 3.F×a7 [Fb6] 4.Fc5 5.Fe3 6.F×d4 [Fe3] 7.Ff2 8.Ff4 9.Fd2 10.F×e3 [Fd2] 11.Fa7 12.Fc5 13.F×b6 [Fc5] 14.Fd4 15.F×c5 [Fd4] 16.Fe3 17.F×d4 [Fe3] 18.Ff2 19.Ff4 20.F×d2 [Ff4] 21.Fd4 22.Fg4 23.Fg5 24.F×e3 [Fg5] 25.Fe4 26.Fe5 27.Fg3 28.F×f4 [Fg3] 29.F×g5 [Ff4] 30.Fg2 31.F×h3 [Fg2] 32.Fh4 33.Fe4 34.Fg4 35.Fg5 36.Fg6 37.F×g2 [Fg6] 38.Fg4 39.Fg5 40.Fe3 41.F×f4 [Fe3] 42.Ff5 43.F×g6 [Ff5] 44.Fe4 45.F×f5 [Fe4] 46.Fd3 47.Fd4 48.Ff2 49.F×g3 [Ff2] 50.Fe1 51.F×e4 [Fe1] 52.Fe2 53.Fg2 54.Fg3 55.Fd3 56.Fd4 57.F×f2 [Fd4] 58.Ff4 59.Fc4 60.Fc5 61.F×e3 [Fc5] 62.Fe4 63.Fe5 64.Fb5 65.Fb6 66.F×d4 [Fb6] 67.Fd5 68.Fd6 69.Fb4 70.F×c5 [Fb4] 71.F×b6 [Fc5] 72.Fd4 73.Fd5 74.Fd6 75.F×b4 [Fd6] 76.Fb5 77.Fb6 78.Fe6 79.Fe7 80.F×c5 [Fe7] 81.Fc6 82.Fc7 83.Ff7 84.Ff8 85.F×d6 [Ff8] 86.F×e7 [Fd6] 87.Fc5 88.F×d6 [Fc5] 89.Fb4 90.Fb5 91.Fb6 92.Fd4 93.F×c5 [Fd4] 94.Fe3 95.F×d4 [Fe3] 96.Fd5 97.Fd6 98.Fd7 99.Fd8 100.Fg8 101.Fe8 102.Fe2=

(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.Kh3×Th4 [Ke1] Tg4-h4+ 6.Kg2-h3 Th4-g4+ 7.Kf2-g2 Ld2-e3+ 8.Ke1-f2 Le3-d2+ 9.Kf2×Lf3 [Ke1] Ld2-e3+ 10.Ke1-f2 Le3-d2+ 11.Kg4×Lg5 [Ke1] La8-f3++ 12.Kf3-g4 Kc6-b5+ 13.Kf2-f3 Ld2-e3+ 14.Ke1-f2 Le3-d2+ 15.Kg3×Bf3 [Ke1] f5-f4+ 16.Kg2-f3 f3-f4+ 17.Kf2-g2 Ld2-e3+ 18.Ke1-f2 Le3-d2+ 19.Kg2×Lh3 [Ke1] Lg4-h3+ 20.Kf2-g2 Ld2-e3+ 21.Ke1-f2 Le3-d2+ 22.Kf2×Lf3 [Ke1] Ld2-e3+ 23.Ke1-f2 Le3-d2+ 24.Kd3×Bc4 [Ke1] Kd7-c6+ 25.Ke2-d3 Kc8-d7+ 26.Kf2-e2 Ld2-e3+ 27.Ke1-f2 Le3-d2+ 28.Ke7×Le8 [Ke1] Lh6-g5+ 29.Kd6-e7 & v: 1.Kc7#

(16) 1.Ke1 Zz. a5 2.Kf2 Zz. a4 3.Ke3 Zz. a3 4.Kf4 Zz. a2 5.Kg3 Zz.

5.– a1=D 6.Kf3 Zz. Dh8=S 7.Ke2 Zz. Sg6=L 8.Kd1 Ld3=T#

5.– a1=T 6.Kg4 Zz. Tb1=D 7.Kh5 Zz. Db7=S 8.Kh4 Sd8=L#

5.– a1=L 6.Kg2 Zz. Lh8=T 7.Kh1 Zz. Tc8=D 8.Kh2 Dg4=S#
5.– a1=S 6.Kh2 Zz. Sb3=L 7.Kh1 Zz. Lc4=T 8.Kg2 Te4=D#

(17) Symmetrische Ausgangsstellung (vertikal) mit zwei asymmetrischen Varianten.

1.Kd7 Dd4+ 2.Kc6 Dd8 3.Kb6 Dd3 4.Ad4 Db3 5.Ac3 Db5 6.Ka5 Db2 7.Ab4 Dd4 8.Ka4 (erneut Symmetrie, jetzt horizontal) Dc3/Dc5 9.Aa3+/Aa5+ Da5/Da3#

1.– Db4 2.Ad8 De7+ 3.Ke6 Db4 4.Kd5+ De7 5.Af8 De4+ 6.Kc5 De8 7.Kb4 Da4+ 8.Ka3 De8 9.Ab2 Da4#

(18) + ♗c7, d8, e5, e8, f8, g7, g8, h6, h7, h8

Keine Entwandlung (f7×e8=L+, f7-f8=L+, f7×g8=L+) verschafft Schwarz einen letzten Zug.

(19) 1.Eb7 D×b7 [Eb8]+ 2.Eb6 Dg2 3.Ka7 Da8+ 4.Kb8 Dg2 5.Kc7 Db7+ 6.K×b7 [Dd8] Dh4 7.Kc7 Dd8+ 8.Kc6 Dh4 9.Ed6 De7 10.Kc5 Dh4 11.Eb4 D×b4 [Eb8] 12.Kc4 Db7 13.Eb6 Dg2 14.Kc5 Db7 15.Ed4 Dg2 16.Kc4 Dd5+ 17.Kc3 Dg2 18.Kd3 Dd5 19.Ke3 Dg2 20.Kf2 Dd5 21.Kg3 Df3+ 22.Kf4 Dc3 23.Ke4 Dg3 24.Kf3 De5 25.Ef6 Dh2 26.Kg4+ De5 27.Eh2+ Kg2 28.Ef6 Dh2 29.Kf5 De5+ 30.K×e5 [Dd8] Dd4+ 31.Kf5 Dg1 32.Ef4 De3 33.Kg4 Dh3+ 34.K×h3 [Dd8] Dh4#

(20) 1.K×d4 [Bd7] Kf4 2.nRc5 d6 3.Kd5 d×c5 [nRc8] 4.nRd6 c4 5.Kc6 Ke5 6.Kc5 Ke6 7.nR×c4 [Bc7] c6 8.nRb6 nRb6 9.K×b6 [nRb1] c5 10.Kc6 Kd7+ 11.Kb6 Kc7#

1.nRg5 nRg5 2.Kc4 nRg5 3.Kd5 nRg5 4.nRe6 Kf5 5.nRg5 nRg5 6.nRe6 Kf6 7.nR×d4 [Bd7] d6 8.nRc6 nRc6 9.K×c6 [nRc1] d5 10.Kd6 Ke7+ 11.Kc6 Kd7#

(21) 1.nARg2 nDRb1! (1.– nDRh7 2.nDRh3 nGIg4 ... 49.==) 2.nZa1-a1 (Tempo) nDRh1 3.nDRh3 nGIg4 4.nDRf3 nARe4 5.nDRd3 nGlc3 6.nDRb3 nDRf3 7.nGIg2 nAR×g2 [nGIg8] 8.nDRh3 nGIh4 9.nDRf3 nARe4 10.nDRh3 nGld3 11.nDR×d3 [nGld1] nGle5 12.nDRd5 nARc6 13.nDRf5 nDRb5 14.nGla6 nGlb2 15.nDRd5 nGI×c6 [nARc8] 16.nARe6 nARA2 17.nZa1-a1 (Tempo) nARe6 18.nDRf5 nARA2 19.nGIg5 nARe6 20.nDRd5 nARA2 21.nGlc4 nAR×c4 [nGlc8] 22.nARe6 nARA2 23.nDRd7 nARe6 24.nAR×c8 [nGlc1] nDRd1 25.nDRb1 nDRb7 26.nARA6 nDRb1 27.nDRd1 nARe2 28.nDRf1 nGIg2 29.nDRf3 nARg4 30.nDRf5 nGIh6 31.nDRh5 nARe6 32.nDRd5 nARA2 33.nARc4 nGlb5 34.nARe6 nARA2 35.nGI×a1! nARe6 36.nARc4 nGlb5 37.nARe6 nGIh6 38.nDRf5 nARg4 39.nDRf7 nDRf3 40.nGIg2 nARe2 41.nDRd3 nGlc3 42.nDRb3 nDRf3 43.nGIg4 nAR×g4 [nGIg8] 44.nGIh4 nARe2 45.nDRf1 nGld3 46.nDRd1 nARc4 47.nDR×d3 [nGld1] nGlc5 48.nDRb3 nARA2 49.nDRb1 nGI×b1 [nDRb8] 50.nDRb2==

(22) 1.Kf2 Se2 2.Ke1 Sd3 3.Kd1 Sc3#

1.Ke1 Sa4 2.Kd1 Sc3 3.Kc1 Sge2#

(23) 1.Kf8 Kf6 2.Ke7+ Ke6 3.Kd6 Kd5 4.d4+ Ke6 5.Ke7 Kd5 6.Kf8 Kc4 7.d5 Kc5 8.d6 Kc6 9.Ke7 Kd5 10.Kf8 Ke6 11.d7 Kd6 12.Kg8 Ke7 13.Kh7 Kf6 14.Kg8 g5 15.Kf7+ Kg7 16.Ke8 Kh6 17.d8=S Kg6 18.Sf7 Kf5 19.Se5 Ke6 20.Sg6 Kd7 21.Sf4 g4 22.Sh3 g3 23.Sf2 g2 24.Sh1 g1=T 25.Sf2 Tg3 26.Sh3 Ke7 27.Sf4 Tg5 28.Sh5 Kf8 & 29.Sf6 Te5#

Der Schlüssel wird dreimal gespielt und zweimal zurückgenommen.

(24) a) 1.– Db8 2.Sc7 nKe5 3.Df4+ nK×f4=

b) 1.– Dd8 2.Sd6+ nKd3 3.Dd2+ nK×d2=

c) 1.– Da5 2.Sc5+ nKf5 3.Dg5+ nK×g5=

d) 1.– Dg8 2.Sf7 nKd5 3.Dc4+ nK×c4=

e) 1.– Dg7 2.Sf6+ nKd4 3.Dc3+ nK×c3=

(25) a) 1.– Kh8 2.Ka6 Kc8 3.Ka8 Th8 4.Lg4+ Ka6#

b) 1.– Kd2 2.Ka6 Kc1 3.Ka1 Tg1 4.Lh6+ Ka3#

c) 1.– Ke2 2.Kh3 Kf1 3.Kh1 Ta1 4.Lb5+ Kh3#

d) 1.– Kh8 2.Kh3 Kf8 3.Kh8 Tb8 4.La3+ Kh6#

(26) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kc1×Sd1 [Ke1] b3-b2+ 4.Kb2-c1 d2-d1=S++ 5.Kc2-b2 b4-b3+ 6.Kc1-c2 d3-d2+ 7.Kd2-c1 Tf1-f2+ 8.Ke1-d2 Tf2-f1+ 9.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 10.Ke1-d2 Tf2-f1+ 11.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 12.Kd2-e3 Tf1-f2+ 13.Ke1-d2 Tf2-f1+

14.Ke5×Le6 [Ke1]! La7-b8+ 15.Kd4-e5 Lb8-a7+ 16.Kc3-d4 b5-b4+ 17.Kd2-c3 Tf1-f2+ 18.Ke1-d2 Tf2-f1+ 19.Kf5×Bg6 [Ke1]! Lf7-e6+ (Pendel, zum 1.×) 20.Ke6-f5 Le8-f7+ 21.Kf5-e6 Lf7-e8+ (zum 2.×) 22.Ke6-f5 Le8-f7+ 23.Kf5-e6 g7-g6+ (erzwungen) 24.Kf4-f5 La7-b8+ 25.Ke3-f4 Lb8-a7++ 26.Kd2-e3 Tf1-f2+ 27.Ke1-d2 Tf2-f1+ 28.Kb2×Lc3 [Ke1]! & 1.Ka3+ Le1=

(27) a) 1.– Kg6 2.a8=D Kh5 3.Db7 a1=S 4.Db5+ K×b5 5.Kc2 Sb3#

b) 1.– Kf6 2.a8=T Ke5 3.Tg8 Kd4 4.Tg1 a×g1=L 5.Kc1 Le3#

(28) a) 1.– Dc2 2.Sb2 Dc1 3.Ke5 Ke6 4.Kf6 Kf5 5.Ke6 Dc3+ 6.Sc4+ Dd4#

b) 1.– Dc2 2.Sc1 Db2 3.Sa2 Db1 4.Kd5 Ke5 5.Kd6 Db3+ 6.Sb4+ Dc4#

c) 1.– Dc5 2.Kb4 Dc1 3.Sb2 Dc2 4.Sd1 De2 5.Se3 Df3 6.Kc5+ De4#

d) 1.– Db5 2.Sa4 Db3 3.Sb2 Da3 4.Ke5 Ke6 5.Kf5 Dc3+ 6.Sd3+ Dd4#

(29) a) 1.Sd6 Kd4 2.Lf6 Kc5 3.Le7 Kc6 4.Sf7 Kd5+ 5.Kd7 Kc6+ 6.Lf6 Kc7 7.Se5 Kc8 8.Ke7 Kd8+ 9.Ke8#

b) 1.Kf3 Ke1 2.Sf4 Kd2 3.Sg2 Kd3 4.Lf2 Ke4+ 5.Ke2 Kd3+ 6.Lg3 Kd2 7.Sf4 Kd1 8.Kf2 Ke1+ 9.Kf1#

c) 1.Lf4 Ke7 2.Kf5 Ke6+ 3.Kg4 Kd5 4.Sg3 Ke5 5.Lg5 Kf6 6.Kf3 Kg6 7.Lh4 Kg5 8.Se2 Kh5 9.Sf4#

d) 1.Sf6 Kd4 2.Ld6 Kc5 3.Lc7 Kb6 4.Se8 Kb7 5.Ld6 Kc8+ 6.Ke6 Kd8 7.Lc7+ Kc8 8.Le5 Kd8 9.Lf6#

(30) 1.Sd7 Kf4 2.Kd6 Se4+ 3.Ke7 Kf5 4.Sf6 Kg6 5.Sh7 Kg7 6.Kf8+ Kh8==

1.Kb5 Se4 2.Sa4 Ke3 3.Kb4 Kd3 4.Sc3 Kc2 5.Sb1 Kb2 6.Ka3+ Ka1==

(31) 1.Sc3 e6 2.Sd5 e×d5 3.e3 [Sd6] Ke4 4.e×d5+++#

1.Sf3 e5 2.S×e5 K×e5 3.d3 [Se6]+ Kd4 4.e5+++#

(32) 1.Sc3 Sf6 2.Sd5 Se4 3.S×e7 S×d2 4.Sf5 Lb4 5.b3 Kf8 6.La3 Sf3#