

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2023

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2023. 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).

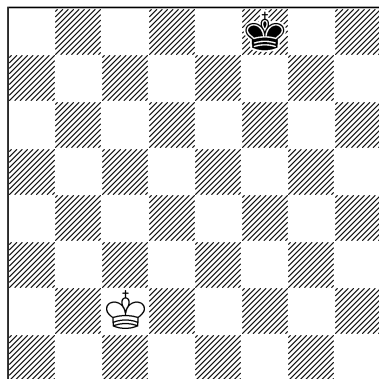
Herzliche Grüße

Hans Gruber

1

**Dmitrij Baibikov**

*Die Schwalbe IV/2023*



- a) Letzte 10 Einzelzüge?
- b) Was waren die Schläge?  
Strikt wachsende Steine

2

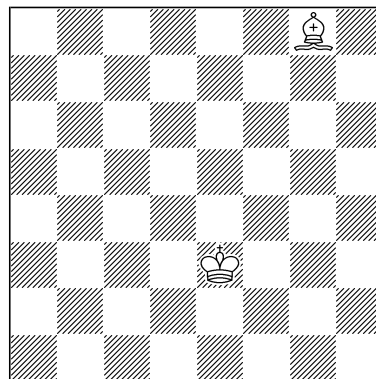
**Dirk Borst**

**Gus Rol**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

4. ehrende Erwähnung

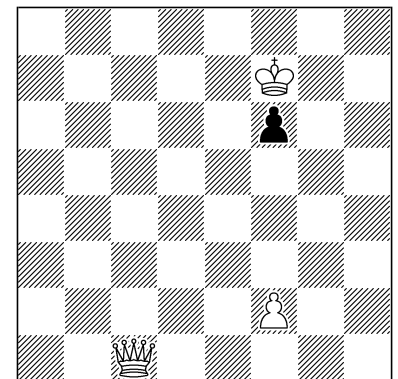


Ergänze wK, 2wDD, 2wTT,  
wL, wS, wB, 6sKKKKKK,  
sD, 2sTT, 3sLLL zu einem  
Legal Cluster  
Rex multiplex

3

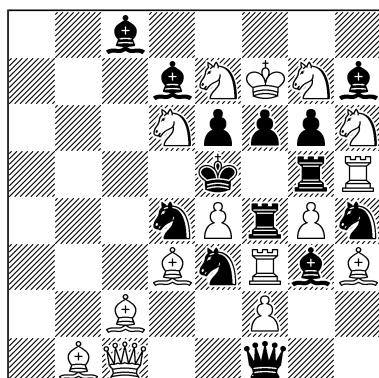
**Michel Caillaud**

*Problem Paradise I-III/2023*



H#14 0.1;1.1...  
25 total unsichtbare Steine  
(Typ 2)

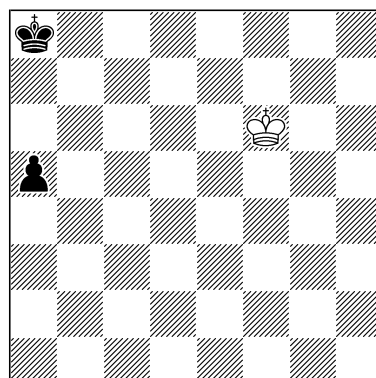
Beispielstellung zu 3



4

**Kıvanç Çefle**

*Die Schwalbe II/2023*

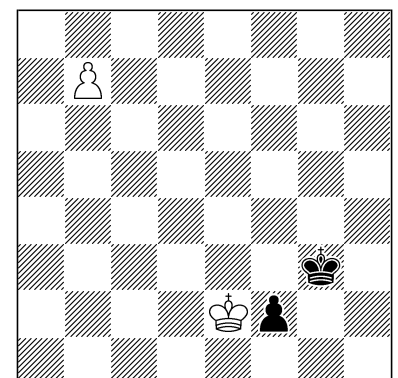


Ser.H=7 2 Lösungen C+  
Sentinelles en pion adverse

5

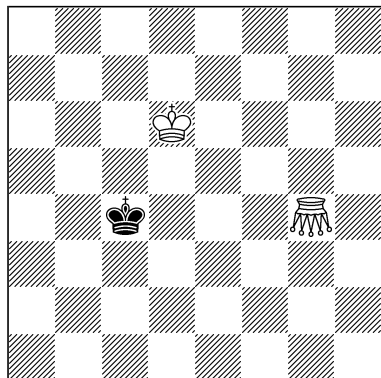
**Vlaicu Crişan**

*Julia's Fairies XI/2023*



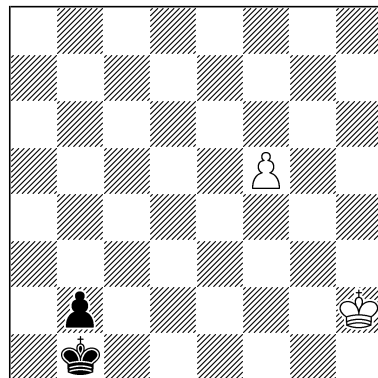
HS#4 Duplex C+  
Superdeckungen

6  
**Geoff Foster**  
*Anda Fairy Planet IX/2023*



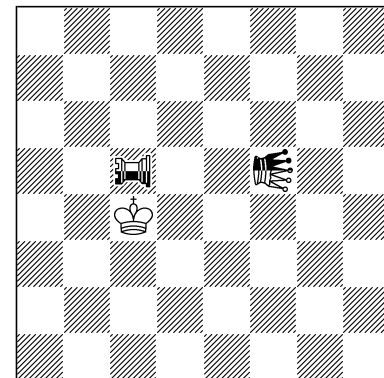
H#3 0.1;1.1;1.1 C+  
 b) ♖g4→♗g4  
 c) ♖g4→♞g4  
 Bolero invers rex inclusiv  
 ♗ = Elch  
 ♞ = Adler

7  
**Norbert Geissler**  
*Tehtävänäikka XI/2023*  
 Heinonen MT  
 1. Lob



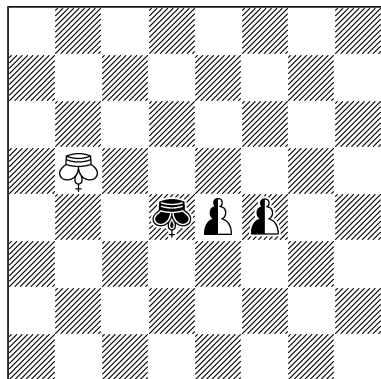
Ser.H#6 b) ♖f5→f4 C+  
 c) ♖f5→c7 d) ♜b2→d2  
 Equipollentscirce

8  
**Ján Golha**  
*Phénix IX/2023*  
 18. Thematurnier  
 8. ehrende Erwähnung



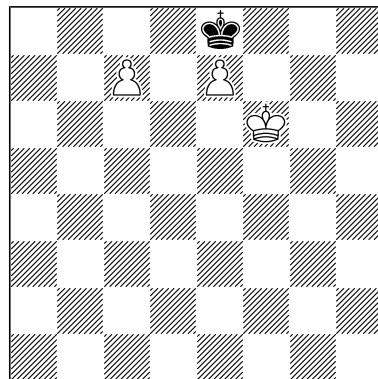
HS#4 4 Lösungen C+  
 Parraincirce  
 Take&Make-Schach  
 ♞ = Heuschrecke  
 ♞ = Turmspatz

9  
**Ján Golha**  
*Phénix IX/2023*  
 18. Thematurnier  
 1. Lob



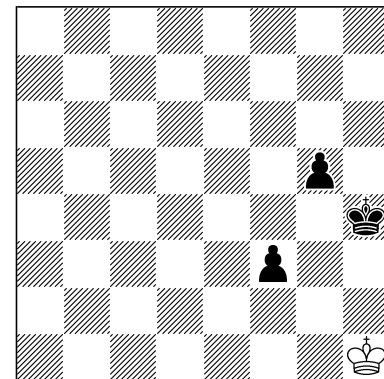
HS#6 2 Lösungen C+  
 a) Parraincirce b) Spiegelcirce  
 ♞♞ = königlicher Grashüpfer

10  
**Siegfried Hornecker**  
**Joachim Hambros**  
*Die Schwalbe II/2023*



tote Stellung in 2 (=DP in 2)  
 b) ♖c7→b7

11  
**Gunter Jordan**  
*Phénix IV-V/2023*



Ser.!=27 C+  
 Diagrammanticirce PWC

12

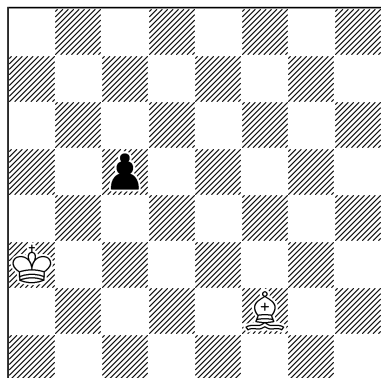
Maryan Kerhuel

Jacques Dupin

Phénix IX/2023

18. Thematurnier

4. Lob



Ergänze wT, wL, 2sKK zu einem Illegal Cluster

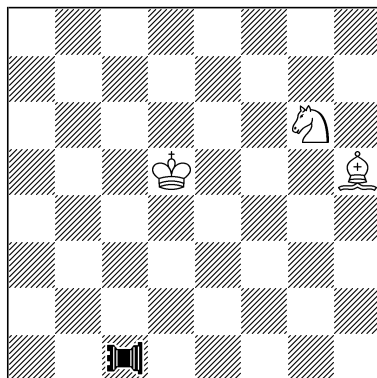
b) ♔a3→a4

Rex multiplex

13

Václav Kotěšovec

feenschach I-V/2023



HS#7 3 Lösungen

C+

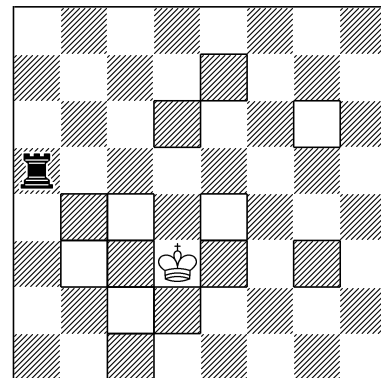
PWC

♖ = Adler

14

Juraj Lörinc

Pat a Mat IX/2023



HS#4 2 Lösungen

C+

b) ohne Löcher b3 b4 c4 d6 e3

e4 e7 g6 c) keine Löcher

Haaner Schach

Eingerahmt: Löcher

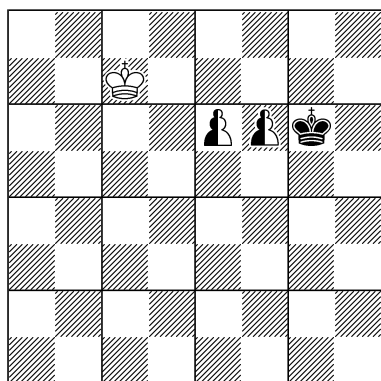
15

Juraj Lörinc

Phénix IX/2023

18. Thematurnier

1. ehrende Erwähnung



H#6\*

C+

Gitterschach PWC

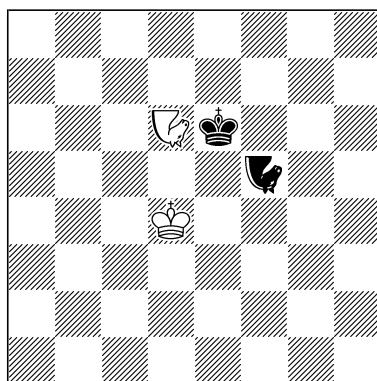
16

Juraj Lörinc

Phénix IX/2023

18. Thematurnier

9. ehrende Erwähnung



HS#6 b) ♔e6→c6

C+

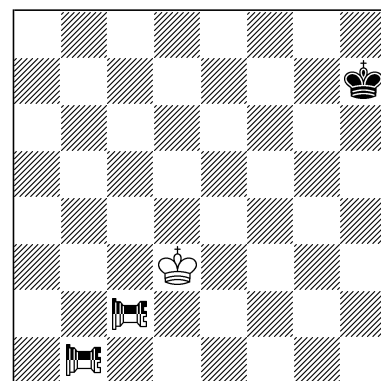
c) ♞f5→c5 d) ♞f5→e1

Köko Parraincirce

17

Teppo Mänttä

Springaren IX/2023



S#8 2 Lösungen

C+

Köko Kürzestzüger

Nullzüge erlaubt

♞ = Rose

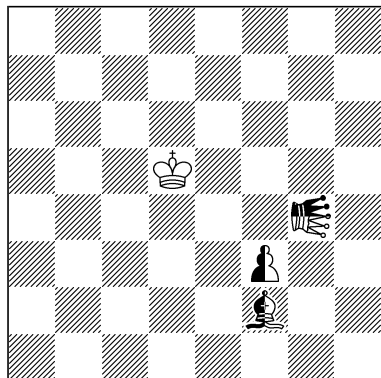
18

**Karol Mlynka**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

10. ehrende Erwähnung



HS#4 3 Lösungen

C+

Parraincirce

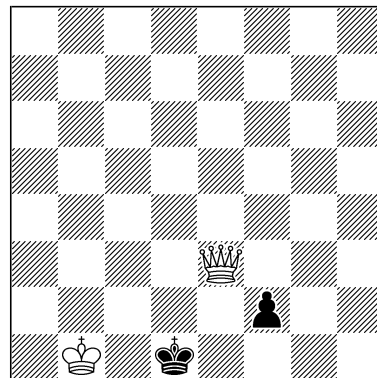
Take&Make-Schach

♞ = Heuschrecke

19

**Michael Oestreicher**

*Die Schwalbe II/2023*



#10

C+

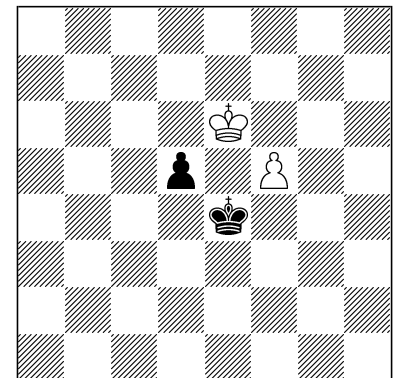
20

**Franz Pacht**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

1. Preis



H#9 0.1;1.1... b)-h) C+

1→, 1↓, h8→g7, 3↓, a8→b6,

h8→e6, a1→b3

Couscouscirce

Doppellängstzüger Köko

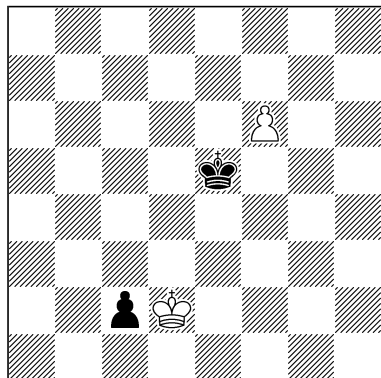
21

**Franz Pacht**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

7. Preis



H#14 0.1;1.1...

C+

b) ♜c2→b2 c) ♞f6→d6

d) ferner ♜c2→f2

Doppellängstzüger Köko

PWC

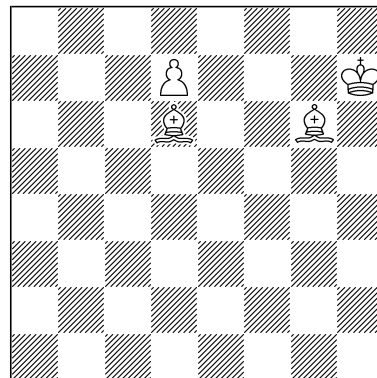
22

**Paul Răican**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

2. Lob



Ergänze wK, wT, wS, sK, sB

zu einem Illegal Cluster

2 Lösungen

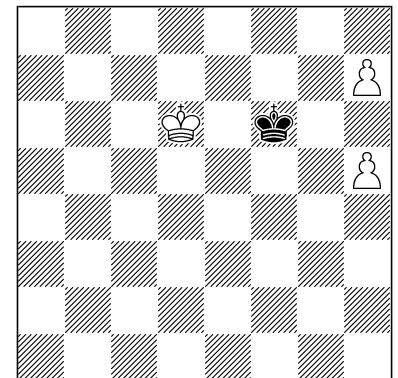
Rex multiplex

23

**Paul Răican**

**Vlaicu Crişan**

*Phénix XI-XII/2023*



pSer.HS#11

C+

b) ♞h5→h6

PWC Take&Make-Schach

Vogtländer Schach

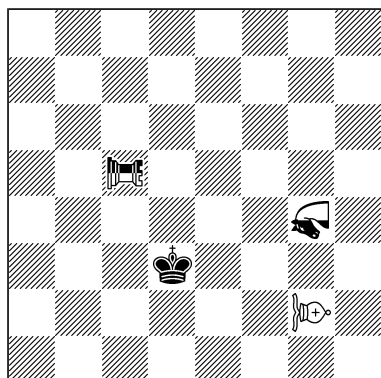
24

**Kostěj Šoulivý**

*Phénix IX/2023*

18. Thematurnier

5. Preis



H#2 4.1;1.1

C+

Supercirce

♖ = Dabbaba

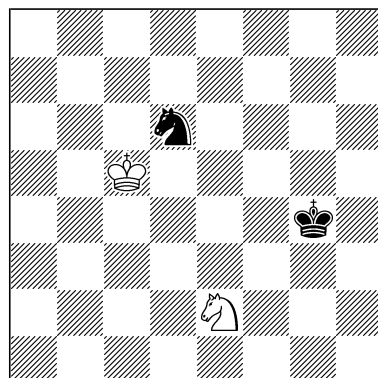
♘ = Radialspringer

♞ = Diagonalspiralspringer

25

**Stephen Taylor**

*Problemblad VII-IX/2023*



H#5 0.2;1.1...

C+

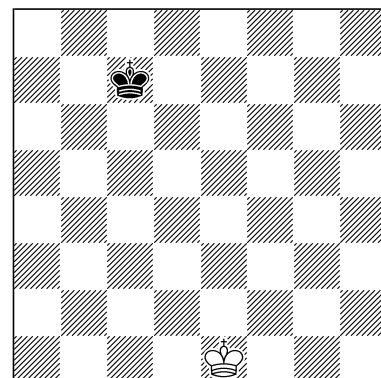
b) ♞e2→g3

Köko

26

**Andreas Thoma**

*Die Schwalbe X/2023*



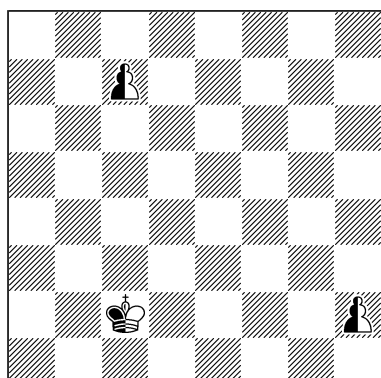
-16 & #1 VRZ Proca

Anticirce

27

**Hein Verduin**

*Julia's Fairies 18.V.2023*



H#2.5 2;1.1;1.1

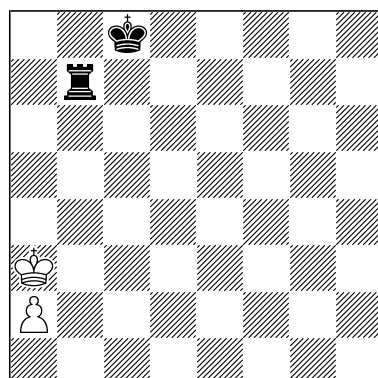
C+

Phantomschach

28

**Helmut Waelzel**

*mpk-Blätter XII/2023*



#15

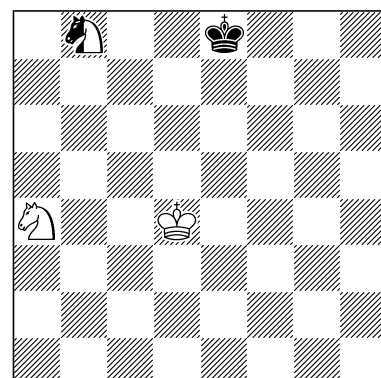
C+

MaxDister (♔a3 – ♖b7)

29

**Tadashi Wakashima**

*Die Schwalbe VIII/2023*



H#9 0.1;1.1...

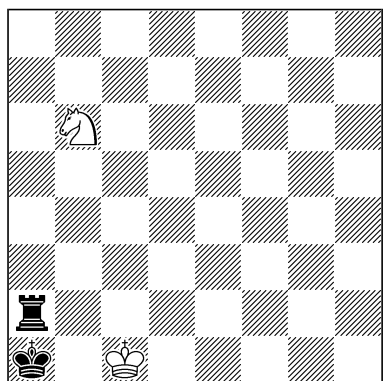
C+

b) ♞a4→d1

Annanschach

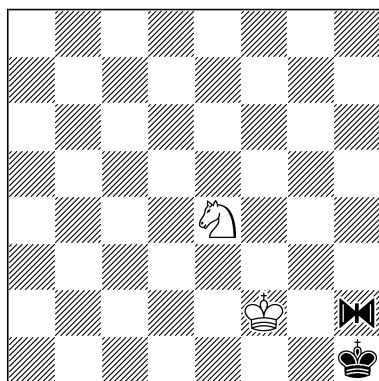
Ultraschachzwang

30  
Kjell Widlert  
Springaren IX/2023



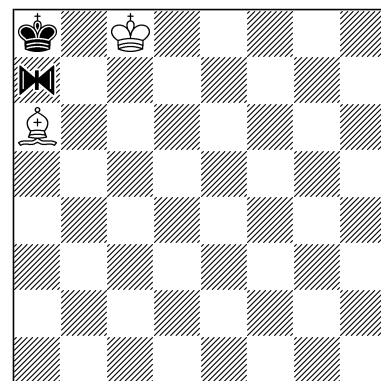
H#10 C+  
ABC

31  
Kjell Widlert  
Phénix IX/2023



H#5\* C+  
ABC  
♞ = Equihopper

32  
Kjell Widlert  
Phénix XI–XII/2023



H#9\* C+  
ABC  
♞ = Equihopper

### 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.

**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.

**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.

**Anticirce** 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.

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

**Couscouscirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren. Schlägt ein Stein mit gleichzeitiger Umwandlung oder Verwandlung (z. B.

Chamäleon), dann wird das Schlagopfer auf dem Circe-Wiedergeburtfeld des umgewandelten bzw. verwandelten Steins wiedergeboren. Wird ein Bauer durch einen Offizier geschlagen, wählt die schlagende Partei die Umwandlungsfigur. Im Gegensatz dazu wählt beim Kuckuckscirce die Bauernpartei die Umwandlungsfigur, wenn ein Bauer durch einen Offizier geschlagen wird.

**Dabbaba** 0:2-Springer.

**Dead position** = Tote Stellung. Eine Stellung, in der automatisch Remis eintritt, weil keine der beiden Parteien mehr mattsetzen kann.

**Diagonalspiralspringer** Zieht und wirkt auf „Spiralen“, die jedoch – im Gegensatz zum Spiralspringer – um Diagonalen statt um Orthogonalen „gewickelt“ sind, und zwar „eng“, z. B. b1-a3-c2-b4-d3-... -f8-h7 oder b1-c3-a2, oder „weit“, z. B. b1-c3-e4-f6-h7 oder b1-d2-e4-g5-h7. Ein Diagonalspiralspringer bietet also von b1 aus einem gegnerischen König auf h7 auf drei verschiedenen Wegen Schach, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Die Verallgemeinerung ist der m:n-Diagonalspiralreiter.

**Diagrammanticirce** Wie Anticirce, aber die Wiedergeburt eines schlagenden Steines erfolgt nicht auf dessen Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung, sondern auf dessen Standfeld im Diagramm. Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlag illegal.

**Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

**Elch** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungbock um 45° ab; ein Ea1 hüpfte also über einen Sprungbock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Sprungbock auf g1 nach h2.

**Equihopper** Hüpfte 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.

**Equipollentscirce** Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, das sich ergibt, wenn man den Zugvektor des schlagenden Steines an das Schlagfeld legt. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt oder außerhalb des Brettes, verschwindet der geschlagene Stein endgültig.

**Gitterschach** Orthogonale Gitterlinien teilen das Brett in 16 gleichgroße Quadrate zu je 2×2 Feldern. Züge innerhalb eines solchen Quadrats sind illegal, d. h. bei jedem Zug muss mindestens eine Gitterlinie überquert werden.

**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.

**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.

**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.

**Legal Cluster** Legale Stellung, die illegal wird, wenn ein beliebiger Stein entfernt wird.

**Loch** Feld, das weder betreten noch durchschritten werden darf.

**MaxDister** Schwarz muss unter allen legalen Zügen so ziehen, dass der Abstand zwischen zwei angegebenen Bezugssteinen am Ende des Zuges (inklusive eventueller Wiedergeburten) maximal vergrößert wird. Ist dies nicht möglich, darf Schwarz einen beliebigen Zug machen, der den Abstand aber nicht verkleinert. Ist auch das nicht möglich, kann der Abstand (geringstmöglich) verkleinert werden. Schwarz darf einen Bezugsstein nur dann dauerhaft vom Brett entfernen, wenn er keinen anderen Zug hat. Die Wirkung der Bezugssteine auf den gegnerischen König bleibt normal, die Eigenschaft als Bezugsstein bleibt auch bei Änderungen (z. B. Wechsel der Stein- oder Gangart, Farbwechsel) erhalten.

**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.

**Paraden-Serienzüger (pSer.)** Wie Serienzüger (mit entsprechender Forderung), aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugsfolge Schach bieten. Die passive Farbe muss dieses Schachgebot sofort parieren, wobei sie beim Hilfszüger hilft, das Problemziel zu erreichen, beim direkten Spiel und beim Selbstzüger sich dagegen wehrt. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugsfolge fort.

**Parraincirce** 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.

**Phantomschach** Jeder Stein (außer König) wirkt (zieht, schlägt, fesselt, bietet Schach bzw. Matt) zusätzlich zu seinen normalen Möglichkeiten so, als stünde er auch noch auf seinem (Circe-gemäßen) Ursprungsfeld der Partieanfangsstellung. Diese Zusatzwirkung ist nur in Kraft, wenn das Ursprungsfeld unbesetzt ist. Falls ein Stein, der nicht auf seinem Ursprungsfeld steht, von seinem Ursprungsfeld zieht bzw. schlägt, muss er hierfür sein bisheriges Standfeld und das Ursprungsfeld verlassen. Soll die Bedingung auch für Könige gelten, wird „Phantomschach rex inclusiv“ gefordert.

**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.

**Radialspringer** Zieht und schlägt auf diejenigen Felder, die von einem gegnerischen Stein genauso weit entfernt sind wie das soeben verlassene Standfeld, wobei Entfernungen mit der im Längstzüger üblichen Zuglängenberechnung ermittelt werden.

**Rex multiplex** Beide Parteien können mehrere Könige und/oder königliche Steine besitzen und auch in einen König umwandeln. Ein Schachgebot ist nur zulässig, wenn es entweder für alle Könige zugleich parierbar ist oder alle Könige gleichzeitig mattsetzt.

**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 en pion adverse** Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen Bauern gegnerischer Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.

**Spiegelcirce** Ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des gleichartigen gegnerischen Steines wiedergeboren.



**Spiralspringer** Ähnlich dem Nachtreiter, aber die 1:2-Sprünge liegen nicht auf einer geraden Linie, sondern auf einer um eine Orthogonale „gewickelten Spirale“. Dabei gibt es die sogenannte „enge“ Wicklung, a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8 oder a1-b3-c1-...-h3, und die „weite“ Wicklung, a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-e1-g2. Ein Spiralspringer bietet also von a1 aus einem gegnerischen König auf c8 oder b7 Schach, wenn die Zwischenstationen der genannten Wege leer stehen, einem König auf a5 oder e1 sogar über mehrere Wege. Die Verallgemeinerung ist der m:n-Spiralreiter.

**Strikt wachsende Steine** Jeder Stein kann nur Züge ausführen, die weiter sind als sein vorangegangener Zug. Diese Beschränkung gilt auch in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König.

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

**Superdeckungen** Ein Stein (auch Könige und Bauern), der von einem anderen Stein der eigenen Partei beobachtet ist, kann nicht geschlagen werden. Auch gefesselte Steine können beobachten.

**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.

**Total unsichtbare Steine (Typ 2)** Es befinden sich total unsichtbare Steine (tuS) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl ist bekannt, nicht aber ihre Farbe, ihre Steinart und ihre Standfelder. Ein total 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 total unsichtbaren Steines womöglich, eventuell teilweise (z. B. nur die Farbe und eine Eingrenzung der Steinart) aufgeklärt werden. Wenn sowohl Farbe und 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 total unsichtbare Stein schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines total unsichtbaren Steines wird mit „tuS~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines total unsichtbaren Steines Schach bietet (analog für Matt).

**Tote Stellung** = dead position. Eine Stellung, in der automatisch Remis eintritt, weil keine der beiden Parteien mehr mattsetzen kann.

**Turm��patz** Wie Grashüpfer auf Turmlinien, knickt aber über dem Sprungbock um 135° ab; ein Turm��patz a1 hüpfte also über einen Sprungbock auf a7 nach b6.

**Ultraschachzwang** Schwarz muss Schach bieten, wenn er kann. Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.

**Verteidigungsrückzüge** Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). (1) Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder Partei,

ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

**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.

## Lösungen

(1) R 1.– Ke8×Df8 (keine tote Stellung, es war 0.– Ke7 1.Da8 Kf6 2.Da1# möglich) 2.Kd1×Tc2 Th2-c2 3.Ke1-d1 Th5×Th2 4.Ta2-h2 Th7×Th5 5.Ta8×Da2 Dg8-a2 6.Ta3×La8 und dann etwa Dg1-g8 7.Ta7-a3 Le4-a8 8.Ta4-a7 Lb7×Be4 9.e2-e4 Lc8-b7 10.Ta2×Ta4 Th4×Ba4 11.Ta5×Bh5 Tb4×Bh4 12.Tg5×Ba5 Tg4×Tb4 13.Tb5-g5 Tc4×Bg4 14.Tf5×Bb5 Tc7×Bc4 15.c2-c4 Dc5×Sg1 (15.– Db6×Sg1?? illegal) 16.Tf2×Bf5 f7-f5 17.Th2-f2 Df2-c5 18.Dc5-f8 Df6×Bf2 19.Dg5×Bc5 (19.De3×Bc5?? illegal) Dc6×Lf6 20.La1×Sf6 Ta7-c7 21.Le5-a1 De6×Lc6 22.De3×Bg5 Dd7-e6 23.Lb2×Be5 Dd8-d7 24.Dc3-e3 Sg8-f6 25.Dd2×Lc3 e7-e5 26.Dd1-d2 Lh8×Sc3 27.Lc1-b2 Ld4-h8 28.Ta1-a2 Th8- h7 29.Sb1-c3 Lg7×Bd4 30.d2-d4 Lf8-g7 31.Lh1×Sc6 Ta8-a7 32.Ld5-h1 Sb8-c6 33.Lg2×Bd5 d7-d5 34.Th1-h2 c7-c5 35.Lf1-g2 h7-h5 36.h2-h4 g7- g5 37.g2-g4 b7-b5 38.b2-b4 a7-a5 39.a2-a4  
Last-move-Längenrekord für Zweisteiner (10 Einzelzüge), Rekord exakter Entschläge (30).

(2) wKa5, wDb4h3, wTb5c3, wLd4, wSh4, wBd6, sKa2a7c6c7e7g5, sDa8, sTa1e8, sLd8f8h6  
Der letzte Zug war c5×Bd6 e. p. und setzte alle 6 sKK gleichzeitig matt, daher legal. Bei Entfernen irgendeines Steines sind entweder nicht mehr alle sKK matt (aber mehrere bedroht) oder es sind Könige beider Parteien im Schach.

(3) 1.– f×g3 2.f5 tuS×f5 3.tuS×f5 tuS×f5 4.tuS×f5 tuS×f5 5.tuS×f5 tuS×f5 6.tuS×f5 tuS×f5 7.tuS×f5 tuS×f5 8.tuS×f5 tuS×f5 9.tuS×f5 tuS×f5 10.tuS×f5 tuS×f5 11.tuS×f5 tuS×f5 12.tuS×f5 tuS×f5 13.tuS×f5 tuS×f5 14.tuS×f5 [tuSf5=sK] Df4#  
25 konsekutive Einzelzüge unterschiedlicher Steine nach f5. Es müssen dann wBBe4g4, sBBe6g6 stehen; schwarzfeldrige Läufer waren nicht beteiligt ([Lf8] wird mit 1.– f×g3 geschlagen). Beispielstellung vor Beginn der Schlagkaskade (nach Aufdeckung möglicher Steine) anbei.

(4) 1.a4 4.a1=T 5.Ta7 6.Tc7 [+wBa7] 7.Tb7 [+wBc7] c8=S=  
1.Ka7 2.Kb6 [+wBa7] 3.Kb5 [+wBb6] 4.Kb4 [+wBb5] 5.K×b5 [+wBb4] 6.K×b6 [+wBb5] 7.Kb7 [+wBb6] b×a5=

(5) N: 1.b8=T Kh2 2.Tg8 f1=L+ 3.Kf2 Lh3 4.Kg1+ Kg2#  
D: 1.f1=S Ke1 2.Kf3 b8=D 3.Sg3 Dg8 4.Ke2+ D×g3#

(6) a) 1.– Gb4 2.Kb3 Kd5+ 3.Kc3 Gd2#  
b) 1.– Kd7 2.Kb4 Ec7 3.Kc5 Ed4#  
c) 1.– Ac5 2.Kc3 Ab3 3.Kc4 Ad3#

(7) a) 1.Ka1 2.b1=D 3.De4 4.D×f5 [Bg6] 5.Dg4 6.D×g6 [Bg8=D] Da2#  
b) 1.Ka2 2.b1=S 3.Sc3 4.Se2 5.S×f4 [Bg6] 6.S×g6 [Bh8=D] Db2#  
c) 1.Kc1 2.b1=T 3.Tb6 4.Tc6 5.T×c7 [Bc8=D] 6.Tc2+ D×c2#  
d) 1.d1=L 2.Lg4 3.L×f5 [Be6] 4.Lg4 5.L×e6 [Bc8=D] 6.La2 Dc1#

- (8) 1.nTSe4 nTsd3 2.Kb3 nTSc2 3.Kb2 nH×c2-b1-a1+ 4.Kb1 [nTSc1] nTSc2#  
 1.Kb5 nTSe6+ 2.Kc6 nTsd7 3.Kc7 nH×d7-c8-b8+ 4.Kc8 [nTsd8] nTsd7#  
 1.Kb3 nH×c5-b5-c4+ 2.Ka2 [nTsb4] nTsb3 3.Kb2 nH×b3-a2-a1+ 4.Ka2 [nTsa3] nTsb3#  
 1.Kb4 nH×c5-b5-c5+ 2.Ka4 [nTsb5] nTsb4 3.Kb3 nH×b4-a3-a2+ 4.Ka3 [nTsa4] nTsb4#
- (9) a) 1.f5 kGf4 2.kGg5 kGf6 3.kGe7 kGf4 4.f6 kGf7 5.e5 kGf5 6.e×f6 kGf7 [nBf8]#  
 1.e5 kGg4 2.kGf5 kGe6 3.kGd7 kGe4 4.e6 kGe7 5.f5 kGe5 6.f×e6 kGe7 [nBe8]#  
 b) 1.f5 kGf4 2.f6 kGd4 3.f7 kGf4 4.e5 f5 5.kG×f5 [nBf2] f1=nG+ 6.kGf3+ kGf2#  
 1.e5 kGg4 2.kGf5 e4 3.kGh3 kG×e4 [nBe7] 4.f5 e6 5.kG×e6 [nBe2] e1=nG 6.kGe3+ kGe2#
- (10) a) 1.c8=T+ Kd7 2.e8=S =DP (2.– K×c8 wäre erzwungen, dann KS-K)  
 b) 1.b8=L Kd7 2.e8=D+ (2.– K×e8 wäre erzwungen, dann KL-K)
- (11) 1.Kg1 2.Kf2 3.K×f3 [wKh1] [sBf2] 7.Kf5 8.K×g5 [wKh1] [sBf5] 11.Kf4 12.K×f5 [wKh1] [sBf4] 14.Kf3 15.K×f4 [wKh1] [sBf3] 16.Kg1! 17.Kf1 18.K×f2 [wKh1] [sBf1=D] 19.Kg1! 20.Kf2 21.K×f1 [wKh1] [sDf2] 22.Kg1! 26.Ke3 27.K×f3 [wKh1] [sBe3]! =
- (12) a) wTh5, wLb7, sKa5h2, sBc5 (nur sKh2 ist matt; ohne sBc5 sind beide sKK matt; nach anderen Entfernungen einfach legal)  
 b) wTh7, wLb7, sKb6h2, sBc5 (nur sKh2 ist matt; ohne sBc5 sind beide sKK matt; nach anderen Entfernungen einfach legal)
- (13) 1.Ld1 Ad2 2.Se5 A×e5 [Sd2] 3.Kd4 Ac5 4.Kc3 Ab3 5.Kb2 Aa2 6.Ka1 A×d1 [La2] 7.Sb1 Ab2#  
 1.Kc6 Ad6 2.Se7 Af6 3.Le8 Ac7 4.Kb7 A×e8 [Lc7] 5.Ka8 Aa7 6.Sc8 A×c8 [Sa7] 7.Lb8 Ab7#  
 1.Sf4 Ag3 2.Ke5 Ag5+ 3.Se6 A×e6 [Sg5] 4.Kf6 Af7 5.Kg7 Ag8 6.Kh8 A×h5 [Lg8] 7.Sh7 Ag7#
- (14) a) 1.Ke2 Tg5 2.Kf3 Te5 3.Kg4 Te6 4.Kf4 Tf6#  
 1.Kd4 Ta1 2.Kc5 Tb1 3.Kb5 Tb2 4.Ka4 Ta2#  
 b) 1.Kc4 Ta3 2.Kb4 Ta2 3.Ka4 Ta1 4.Kb3 Tb1#  
 1.Ke3 Th5 2.Kf2 Th2+ 3.Ke2 Tg2 4.Kd1 Tg1#  
 c) 1.Kc2 Te5 2.Kb2 Te2 3.Ka2 Td2 4.Ka1 Td1#  
 1.Kc3 Ta4 2.Kb2 Tb4+ 3.Kb1 Tb3 4.Ka1 Ta3#
- (15) \* 1.– e7 2.Kf7 Kc6 3.Kg8 f7+ 4.K×f7 [nBg8=nS] Kd7 5.K×g8 [nSf7] Ke6 6.nSd8+ e×d8=♙ [nSe7]#  
 1.K×f6 [nBg6] Kd6 2.Kg7 Ke5 3.Kf8 g7+ 4.K×g7 [nBf8=nT] e7 5.Kf7 nTd8 6.Ke6 e×d8=nS [nTe7]#
- (16) a) 1.Ke4 Kf6 2.N×f5 Kf7 [Nf6]+ 3.Ne7 Kg7 4.Kf5 Ng8 5.Kg6+ Kh8 6.N×g8 K×g8 [Nf8]#  
 b) 1.Ke5 N×d6 2.Ke6 [Nd7] Nc8 3.Ne5 Kb7 4.Kd7 Na7 5.Kc7+ Ka8 6.N×a7 K×a7 [Na6]#  
 c) 1.K×c5 Kd7 [Nb6] 2.Nc8 Kc7 3.Na7 Kb8 4.K×b6 Ka8 [Na6] 5.Nc6 Nb8 6.N×b8 K×b8 [Nc8]#  
 d) 1.Nf7 Kf6 2.Ke5+ Kg6 3.Ke6 Nh7 4.Ng5 Kg7 5.Kf7+ Kh8 6.N×h7 K×h7 [Nh6]#
- (17) 1.nRg6 nRg6 2.nRf5 nRg6 3.Ke4 nRg6 4.nRh6 nRg6 5.nRd3+ Kg7 6.nRf4 Kh7 7.Ke5 Kg7 8.nRd6 Kf6#  
 1.nRe4 nRc2 2.nRf5 Kg6 3.nRg5 nRg5 4.nRe6 Kf6 5.nRg5 nRg5 6.nRe3 nRg5 7.Kd4 nRg5 8.nRc5 Ke5#
- (18) 1.nLg3 nH×g3-g2-h1 2.Kd4 [nLg2] f×g2 [nBb7] 3.Kc5 [nLf3] b5 4.nH×f3-e4-d5 b4 [nLf2]#  
 1.f4 nH×f4-e4-e5+ 2.Kc4 [nBe3] e×f2 [nBc5] 3.Kd5 [nLg3] nLf4 4.nH×f4-g3-e5 c4 [nLf3]#  
 1.Kd6 nH×f3-e2-e4 2.nLg1 [nBg2] nH×g2-h1-h2 3.Kc6 [nBf2] nL×f2-f4 4.nH×f4-e5-d6 [nBb6] b5 [nLf3]#
- (19) 1.Dd3+ Ke1 2.Kc2 f1=S (2.– f1=D? 3.Dd2#) 3.Df3 Sh2 4.Dg2 Sf3 5.Kd3 (5.D×f3? patt) Se5+ 6.Kd4 und jetzt versucht der sK zu fliehen: 6.– Kd1 7.K×e5 Kc1 8.Kd4 Kb1 9.Kc3 Ka1 10.Db2#  
 6.– Sg4 7.D×g4 Kd2 8.Dg2+ Kc1 9.Kc3 Kb1 10.Db2#
- (20) a) 1.– K×d5 [e1=L]+ 2.Kf4 Ke6 3.Lg3 Kf6 4.Kg4 Kg6 5.Le5 Kh5+ 6.K×f5 [e8=S] Sd6+ 7.Kg6 Se4 8.Lf4 Sg3 9.Kh6 Sf5#  
 b) 1.– K×e5 [e1=S]+ 2.Kg4 Kf6 3.Sf3 Kg6 4.S×g5 [b8=D] Dg3+ 5.Sh7 Dh4 6.Sf6 Dh7 7.S×h7 [Dg8] Df7 8.Sg5 Df3+ 9.S×f3 [Dg8] Kf5#

- c) 1.– K×d4 [e1=L]+ 2.Kf2 Ke5 3.Kg3 Ke4 4.K×f4 [e8=T] Kf3 5.Kg3 Kg2 6.Kh2 Te2 7.Lf2+ Kh1 8.Kg3 Te3+ 9.Kh2 Th3#
- d) 1.– K×c4 [e1=D]+ 2.Ke2 Kd5 3.Kf1 Kd4 4.D×e4 [d8=D] Ke3 5.De8 Kf2 6.De3+ Kf3 7.De8 De7 8.Dd7 De1 9.Dd1 Kg2#
- e) 1.– f4 2.Kf2+ K×d2 [e1=S] 3.Sg2 Ke2+ 4.Ke1 Kf3 5.S×f4 [b8=D] D×f4 [Sd1] 6.Se3 Dd4 7.Sc4 Dg4 8.Sd2+ Ke3 9.Sf1 Dd1#
- f) 1.– K×e3 [e1=L]+ 2.Kg2 Kf4 3.L×g3 [f8=D] Kg4 4.Lf2 D×f2 [Ld1] 5.Kh3+ De2 6.Kh4 Kf3 7.Kg3+ Kg2 8.Kh2 Dc2 9.Lf3+ Kh3#
- g) 1.– K×a3 [e1=L]+ 2.Ka2 Kb4 3.L×c3 [f8=S] Ka3 4.Lg7 Sg6 5.Lf6 Se7 6.Kb3 Sf5 7.Le5 Sd6 8.Ka2 Se4 9.Ld4 Sc3#
- h) 1.– K×e7 [e1=S]+ 2.Kg6 Kf8 3.Kh7 g8=D 4.K×g8 [De8]+ D×e1 [Sd1] 5.Sf2 De3 6.Sd3 Kg7 7.Sf4 De5 8.Sd5 Kf8 9.Sf6 Dg5#

- (21) a) 1.– Kc3 2.Kd4+ Kd2 3.Ke3+ Kc1 4.Kd3 Kb2 5.c1=L Kc3 6.Lg5 Kd4 7.Kc4 Ke5 8.Kd5+ Kf4 9.Ke6 f7 10.Le7 Ke5+ 11.Kf5 Kf4 12.Kg6 f8=T 13.Lg5 Tf6+ 14.Kh5 Th6#
- b) 1.– Kc1 2.K×f6 [Be5] K×b2 [Bc1=S] 3.Sa2 Ka1 4.K×e5 [Bf6] Kb2 5.Sc3 K×c3 [Sb2] 6.Sd3 Kd2 7.Sf4 Ke3 8.Se6 Ke4+ 9.Kf4 Kf3 10.Sg7 f×g7 [Sf6] 11.Sh7 Kg4 12.Sf8 g×f8=D [Sg7]+ 13.Kg5 Df6+ 14.Kh5 Dh6#
- c) 1.– Kc3 2.K×d6 [Be5] Kd4 3.Kc5+ Kc3 4.Kb4+ Kd2 5.c1=D K×c1 [Dd2] 6.Dd6 e×d6 [De5] 7.Db2 K×b2 [Dc1] 8.Dc7 Ka3 9.De7 d×e7 [Dd6] 10.Df6 Ka4 11.Df8 e×f8=D [De7] 12.Ka5 Dd8+ 13.Dc7 Db8 14.Da7 Db6#
- d) 1.– Ke1 2.K×d6 [Be5] K×f2 [Be1=S] 3.Sf3 Ke3 4.Sd2 K×d2 [Se3] 5.Sc2 Kc3 6.Sb4 K×b4 [Sc3] 7.Se4 e6 8.Sc5 Kb5 9.Sd7 e×d7 [Se6] 10.Sc7 Kb6 11.Se8 Kc5+ 12.Kc7 Kb6+ 13.Kd8 d×e8=T [Sd7]+ 14.Sf8 Kc7#

- (22) wKd5, wTe8, wSd8, sKf8, sBg7 (R Te7×~e8++ retro patt, nach Entfernen einfach legal)  
wKg7, wTd5, wSf8, sKe6, sBe7 (R 1.f7-f8=S+ retro patt, nach Entfernen einfach legal)

- (23) a) 1.Kg7 2.K×h7-h8 [Bg7]+ g8=L 3.Kh7+ La2 4.Kg6+ h6 5.K×h6-h7 [Bg6]+ g7 6.Kg8+ Ke6 7.Kh8+ g8=L 8.K×g8-h7 [Lh8] 9.K×h8-g7 [Lh7] 10.Kg8+ Lhb1 11.Kh8 & 1.Kf7 Kh7#
- b) 1.Kf7 2.Kg8+ h8=S 3.Kg7+ h7 4.K×h8-f7 [Sg7] 5.Kg8+ h8=S 6.Kf7+ Sg6 7.Kf8+ Se7 8.Ke8+ Se6 9.Kd8+ Sc7 10.Kc8+ Sc6 11.K×c7-a8 [Sc8] & 1.Kc7 Ka7#

- (24) 1.nDSSp.e6 Rc2 2.K×c2 [Rf4] nDSSp.×c5 [DBe2]#  
1.nDSSp.e3 Rc6 2.K×e3 [nDSSp.e5] DB×e5 [nDSSp.b3]#  
1.DBc3 Re6 2.K×c3 [DBf3] nDSSp.×f3 [DBc5]#  
1.Kc4 Re8 2.K×c5 [DBf5] nDSSp.×f5 [DBc7]#

- (25) a) 1.– Sf4 2.Kg5 Sg6 3.Kf5 Se7 4.Sc4 Kd4 5.Se3 Ke5#  
1.– Sd4 2.Sf5 Kc4 3.Kf4 Se6+ 4.Sd4 Kd3 5.Se2 Ke4#
- b) 1.– Sh5 2.Sc4 Kd4 3.Se5 Sf6 4.Sd3 Ke3 5.Sf2 Kf4#  
1.– Kd5 2.Sf5 Se4 3.Sg3 Sf2+ 4.Se4 Ke5 5.Sf6 Kf4#

- (26) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd2×Lc2 [Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+ 5.Kd3×Le4 [Ke1] Kc8-c7++ 6.Kd2-d3 Tf1-f2+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kd1×Tc1 [Ke1] La8-e4+ 9.Ke1-d1 Ld1-c2+ 10.Kd2×Bc2 [Ke1] Le2-d1+/Tf1-f2+ 11.Ke1-d2 Ld1-e2+/Tf2-f1+ 12.Kc3×Lb2 [Ke1] La3-b2+ 13.Kd2-c3 Le2-d1+/Tf1-f2+ 14.Ke1-d2 Ld1-e2+/Tf2-f1+ 15.Ke7×Le8 [Ke1] Lb2-a3+ 16.Kd6-e7 & v: 1.Kc7#

- (27) 1.– nKd1 2.h1=nS c8=nT 3.nTc8-a8-a2 nSh1-b1-a3#  
1.– c8=nL 2.Bh2-h7-h6 h7 3.nLg4 h8=nD#

- (28) 1.Ka4 Th7 2.Kb5 Th1 3.Kc4 Th8 4.Kd5 Th1 5.Ke5 Ta1 6.Kd4 Th1 7.a4 Th8 8.Ke5 Th1 9.a5 Ta1 10.Kd4 Th1 11.a6 Th8 12.Ke5 Th1 13.a7 Ta1 14.Kd6 Th1 15.a8=D#

- (29) a) 1.– Ke5 2.nSd7+ nSf6+ 3.Kf7+ nSe4+ 4.Ke6+ Kd3 5.Ke5+ nSd2+ 6.Kd4+ Ke1 7.Kd3+ Kf1 8.Kc2+ Kf2 9.Kd1+ Ke2#

b) 1.– Kc5 2.nSd7+ Kc6 3.Kd8+ nSc5+ 4.Kc7+ Kb4 5.Kc6+ nSb3+ 6.Kb5+ Kc2 7.Kb4+ Kd2 8.Ka4+ Kc4 9.nSa5+ Kb5#

**(30)** 1.Tg2 Sa4 2.Ka2 Sc3+ 3.Kb3 Kd1 4.Kc4 Se4 5.Kd3 Kc1 6.Ke2 Kc2 7.Kf1+ Kd1 8.Kg1 Ke1 9.Kh1 Kf1 10.Th2 Sg3#

**(31)** \* 1.– Sg3#

1.Eb6 Sd2! (1.– Sd6?) 2.Kh2 Sc4 3.Ed2 Sd6 4.Kh1 Se4! (4.– Sf5?) 5.Eh2 Sg3#

**(32)** \* 1.– Lb7#

1.Ea5 Lb7+ 2.Ka7 La8 (2.– Lc6?) 3.Ka6 Lc6 4.Ea7 Lb5+ 5.Kb6 La4 (5.– La6? 6.Ea5 Lb5 7.Ka7?) 6.Ea1 Lc6 (6.– Ld7?) 7.Ka7 Lb5 8.Ka8 La4 9.Ea7 Lc6#