

Vorauswahl/Preselection Wenigsteinerjahrespreis 2024

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei die Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2024. Ihre Aufgabe ist es, eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe zu erstellen (eigene Aufgaben werden nicht bewertet). Bitte senden Sie Ihr Urteil möglichst bald an hans.gruber@ur.de.

Herzliche Grüße

Hans Gruber

Dear jury colleagues,

here is the preselection of problems to be judged in the Wenigsteinerjahrespreis 2024. Your task is to rank five problems plus one reserve problem (own problems are not judged). Please send your ranking as soon as possible to hans.gruber@ur.de.

Kind regards

Hans Gruber

1

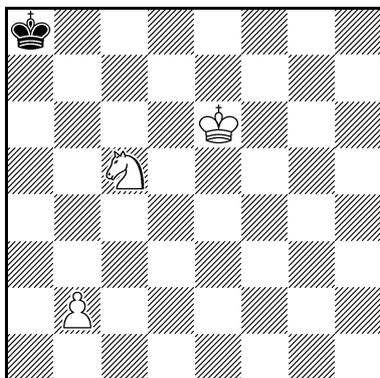
Elmar Abdullayev

Sahmat besteciliyi

IX–X/2024

Cirtan-Thematurnier

2. Lob



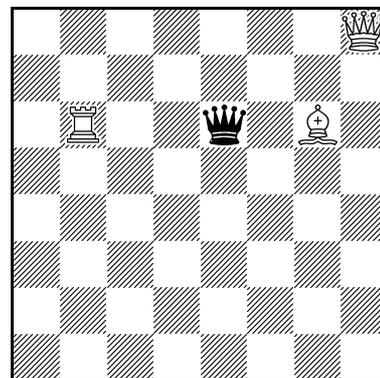
#8

C+

2

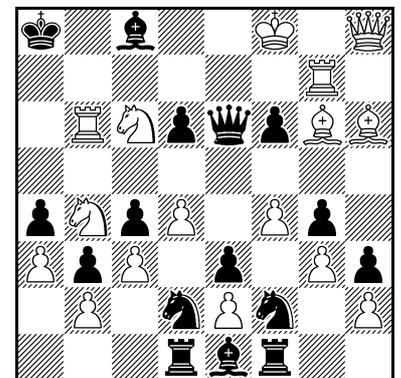
Alain Brobecker

9795 *Phénix* V–VI/2024

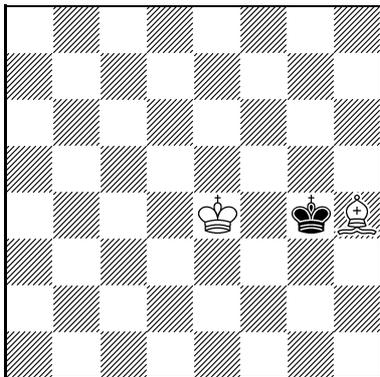


Ergänze 28 Steine zu einer legalen Stellung, in der kein Stein einen gegnerischen beobachtet

Lösung von 2

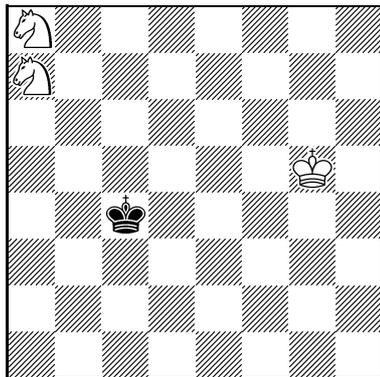


3
Michel Caillaud
Problem Paradise
 IV–VI/2024



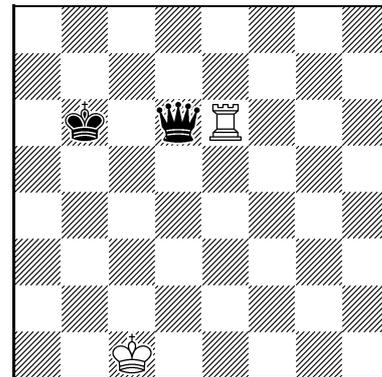
H#3.5 2;1.1...
 2 total unsichtbare Steine

4
Michel Caillaud
Problem Paradise
 IV–VI/2024



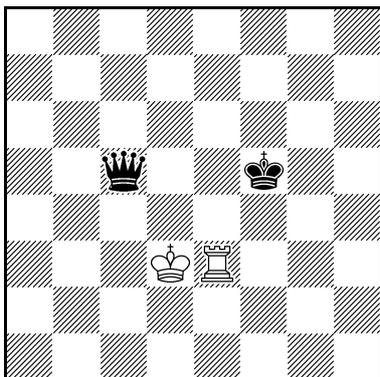
H#5.5
 4 total unsichtbare Steine

5
Niels Danstrup
Tehtäväniekka V/2024



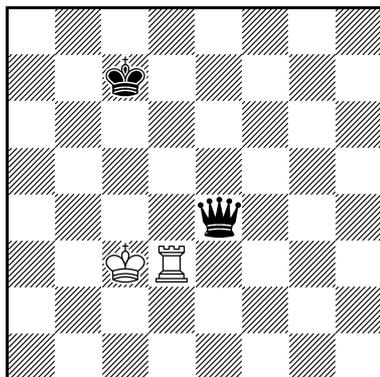
H#7
 Beamtenschach C+

6
Niels Danstrup
feenschach I–VI/2024



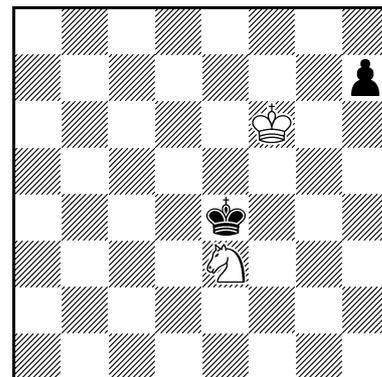
H#5.5 b) ♔f5→d7 C+
 Beamtenschach

7
Niels Danstrup
Springaren VI/2024
 Vinterturnering 2023–2024
 3. ehrende Erwähnung



H#5.5
 Beamtenschach C+
 b) ♖d3→d5

8
Geoff Foster
The Problemist III/2024



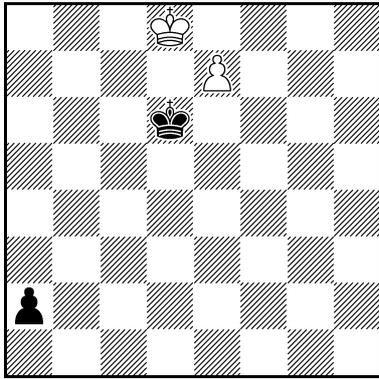
-1w & H#4.5 2 Lösungen

9

Norbert Geissler

Andernach-Bulletin V/2024

3. ehrende Erwähnung

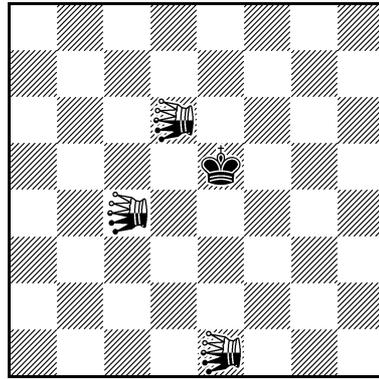


Ser.H#5 b) ♔d8→f3 C+
 c) ♖e7→b5 d) ♖e7→e4
 Equipollentscirce

10

Ján Golha

Pat a Mat VI/2024

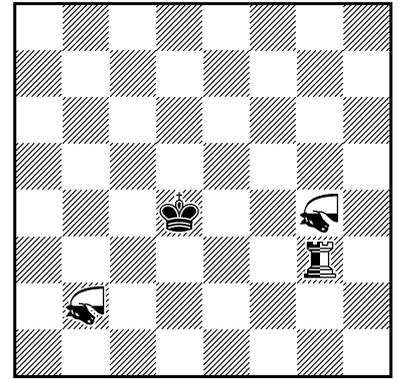


H#2.5 2;1.1;1.1 C+
 Circe Parrain
 Take&Make-Schach
 b) ♜e1 →b5
 ♜ = Margerite

11

Ján Golha

Šachová skladba XII/2024



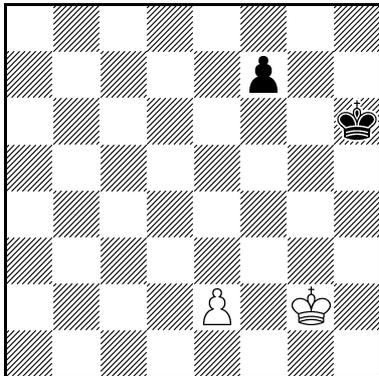
H#2.5 3;1.1;1.1 C+
 Circe Parrain
 Take&Make-Schach
 ♜ = Zebu

12

Joachim Hambros

Sébastien Luce gewidmet

Phénix V-VI/2024



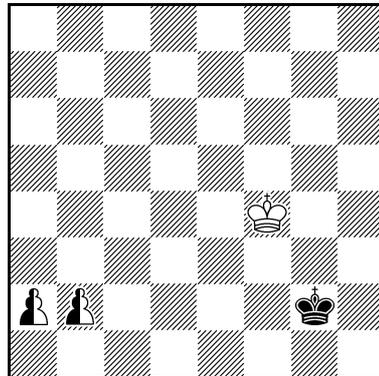
pSer.H=11 C+

13

Eric Huber

Problem Paradise

IV-VI/2024



H#3 2.1;1.1;1.1 C+
 Gefahrencirce

14

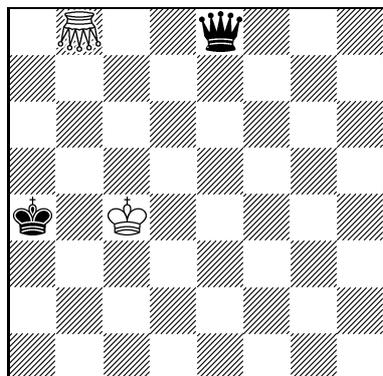
Eric Huber

Vlaicu Crişan

Die Schwalbe IV/2024

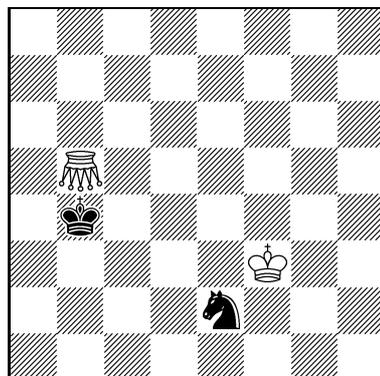
Ergänze 1 schwarzen Stein
 zu einer Mattstellung mit
 eindeutiger BP 2.0,
 Dynamoschach. 2 Lösungen

15
Timo Kallio
Springaren VI/2024
 Vinterturnering 2023-2024
 7. ehrende Erwähnung



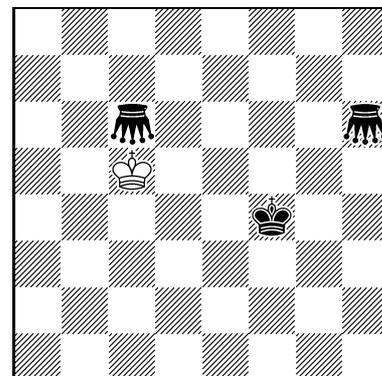
H#2 2.1;1.1 C+
 Madrasi rex inclusiv

16
Juraj Lörinc
Springaren VI/2024
 Vinterturnering 2023-2024
 2. ehrende Erwähnung



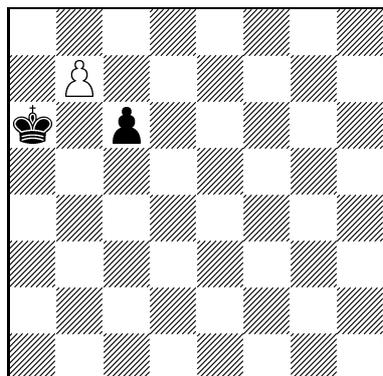
H#4.5 3;1.1... C+
 Devresbo

17
Juraj Lörinc
Springaren VI/2024
 Vinterturnering 2023-2024
 10. ehrende Erwähnung



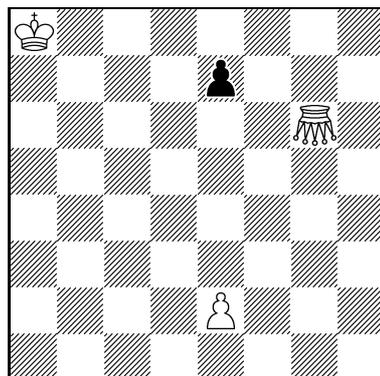
HS#5 2 Lösungen C+
 transmutierende Könige

18
Jean-Marc Loustau
Best Problems VII/2024



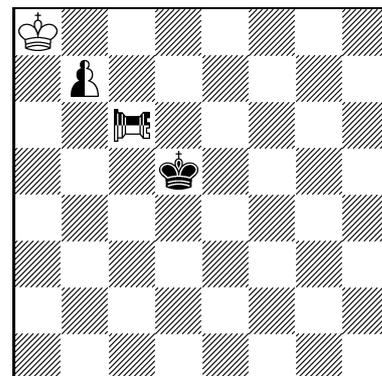
H#5 C+
 Antineuköko
 b) ♔a6↔♚c6

19
Sébastien Luce
Problem Paradise I-III/2024



HS==30 C+
 Circe

20
Teppo Mänttä
Springaren VI/2024
 Vinterturnering 2023-2024
 1. Preis

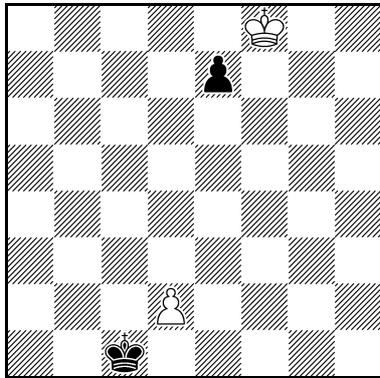


S#6 C+
 Köko Kürzestzüger
 Nullzüge erlaubt & a) Circe
 b) Diagrammcirce
 c) Couscouscirce
 ♞ = Rose

21

Franz Pachl

The Problemist Supplement VII/2024

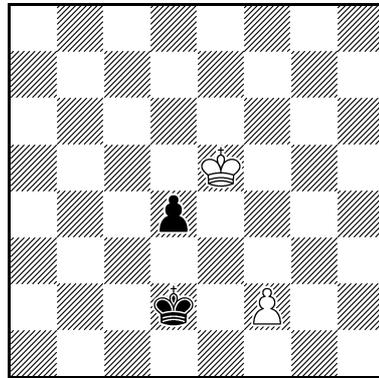


a) H#27 b) HS#27 C+
Doppellängstzuger Köko

22

Franz Pachl

Gaudium XI/2024



H#9.5 C+
Couscouscirce
Doppellängstzuger Köko
b) ♠ f2→e2 c) alles 1→ links
d) alles 3→ links

23

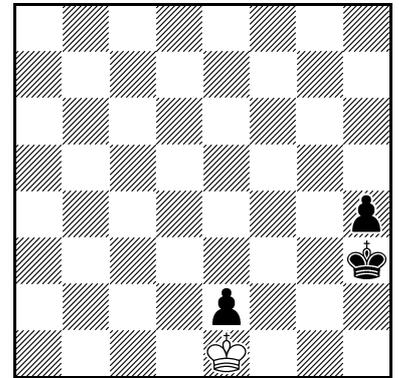
Paul Răican

Vlaicu Crișan

Springaren VI/2024

Vinterturnering 2023-2024

1. ehrende Erwähnung

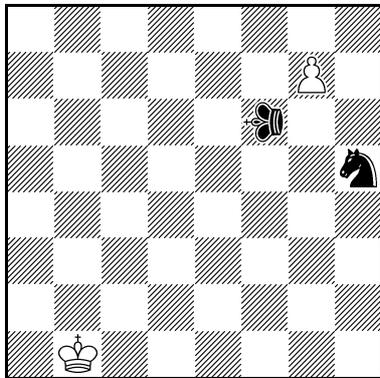


-24 & #1 VRZ Proca
Anticirce

24

Jochen Schröder

Die Schwalbe XII/2024



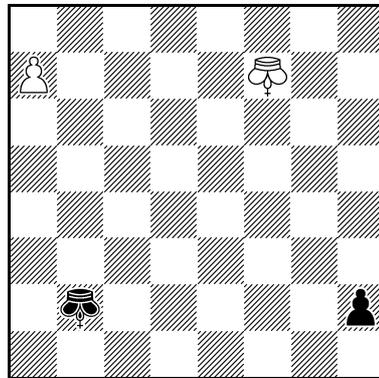
a) Ser.=3 b) ALLES 90° C+
entgegen des Uhrzeigersinns
drehen: HS=3 c) ALLES
180° drehen: H=1.5
d) ALLES 270° entgegen des
Uhrzeigersinns drehen: H##1

25

Kalyan Seetharaman

Neal Turner gewidmet

The Problemist V/2024

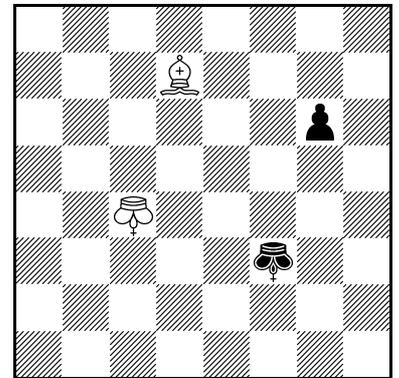


HS#2 2 Lösungen C+
SAT
♠♣ = königlicher Grashüpfer

26

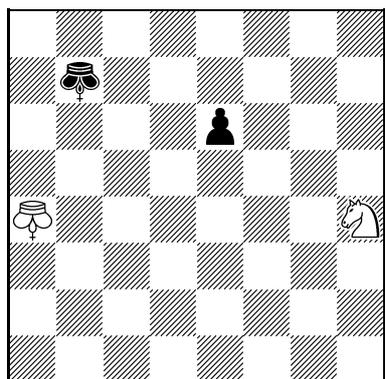
Narayan Shankar Ram

Conflictio VI/2024



S#2 2 Lösungen C+
SAT
♠♣ = königlicher Grashüpfer

27
Narayan Shankar Ram
Conflictio VI/2024



S#2 C+

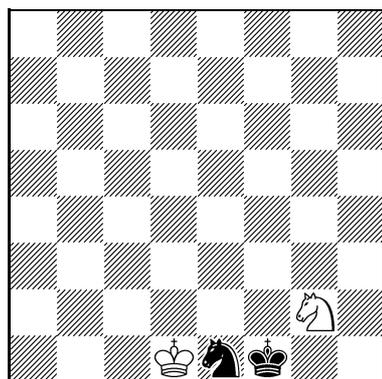
SAT

b) ♖h4→f6 c) ♖h4→c5

d) ♖h4→c3 (2 Lösungen)

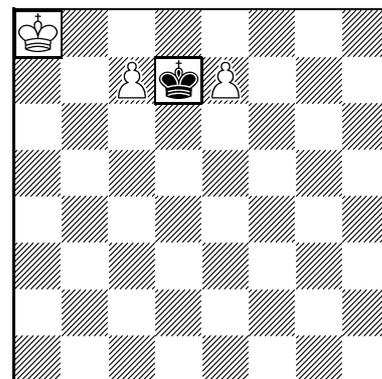
♔♚ = königlicher Grashüpfer

28
Adrian Storisteanu
Neujahrsgruß
The Problemist I/2024



-(w+s) & H#1*

29
Andreas Thoma
Gaudium V/2024



S#4 C+

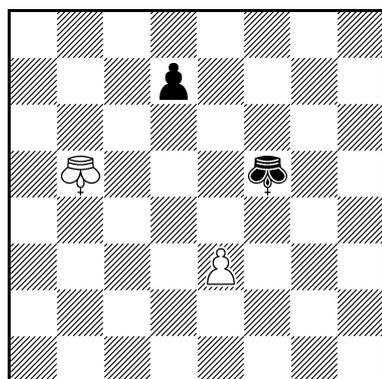
Antircirce

schwarzer MinDister
(Bezugssteine a8, d7)

b) ♖c7→b7

30
Boris Tummes
Die Schwalbe XII/2024
Konstruiere mit möglichst
wenigen Steinen eine
Remisstellung. Weiß ist am
Zug. Die Drehung dieser
Stellung im Uhrzeigersinn
um 90° ergibt eine
Gewinnstellung für Weiß,
um 180° eine Verluststellung
für Weiß und um 270° eine
illegale Stellung.

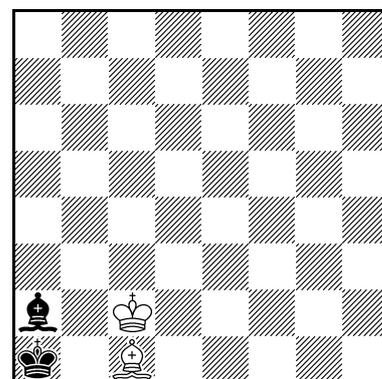
31
Neal Turner
The Problemist IX/2024
For Leena



HS#5 3 Lösungen C+

♔♚ = königlicher Grashüpfer

32
Kjell Widlert
feenschach XI–XII/2024



H#6* C+

ABC

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.

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

Antikönig Der Antikönig muss dauernd im Schach stehen. Er darf jedoch nie geschlagen werden. Jede Partei mit einem Antikönig darf nur so ziehen, dass der eigene Antikönig im Schach steht. Die Gegenpartei darf mit ihren Zügen das Schachgebot aufheben. Ein Antikönig ist antimatt, wenn er nicht im Schach steht und seine Partei nicht so ziehen kann, dass er dann im Schach 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 zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. Ein Beamtenbauer wandelt sich in eine Beamtenfigur um; ein bei Circe geschlagener Beamtenstein wird als Beamtenstein (auf dem orthodoxen Wiedergeburtfeld) wiedergeboren. Eine Rochade mit einem Beamtenkönig ist nur möglich, wenn der König beobachtet wird (aber es darf kein Schachgebot vorliegen!). Zur Beurteilung, ob ein Rochade-“Zwischenfeld“ bedroht ist, stellt man den König probeweise ohne sonstige Veränderungen auf das Zwischenfeld. Ein beamteter Bauer darf en passant schlagen, wenn er beobachtet wird.

Berolinabauer Ein Bauer, der schräg zieht und gradeaus 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).

Circe Parrain Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein weiterer Stein der Partei des geschlagenen Steins 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 (z. B. 1.wSg3×sTf5 sLh5-f7 [+sTd7]). Regelmäßig wird der Paten-Zug von der Partei des geschlagenen Steins ausgeführt, weshalb die Bauernpartei auch über eine eventuelle Bauernumwandlung auf der Umwandlungsreihe entscheiden darf, wenn der Bauer durch den Paten-Zug dort landet. Ein Bauer, der auf der eigenen Offiziersgrundreihe steht, darf von dort einzügig ziehen oder schlagen.

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), 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.

Devresbo Ein Zug, nach dem der ziehende Stein (auch Könige) nicht von einem anderen Stein (beliebiger Farbe) beobachtet wird, ist illegal.

Diagrammcirce Wie Circe, aber die Wiedergeburt eines geschlagenen Steines erfolgt nicht auf seinem Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung, sondern auf seinem Standfeld im Diagramm.

Doppellängstzüger Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

Dynamoschach Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen wird ein Stein angesaugt oder weggestoßen, wobei der saugende/stoßende Stein stehen bleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschriftige nur schrittweise; dabei kann immer nur ein einzelner – eigener oder gegnerischer – Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt bzw. gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit)ziehen und verschwinden („R“ = „Raus!“). Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestoßen werden. Zur Verknüpfung mit Grashüpfer: Ein Grashüpfer kann einen beliebigen Stein, der in seinem Wirkungsbereich, also genau 1 Feld hinter einem beliebigen Sprungbock, steht, genau so bewegen, dass der bewegte Stein einen G-Zug in derselben Richtung ausführt, in der der G auf diesen Stein wirkt. Die Anzahl der Felder zwischen G und G- Sprungbock beziehungsweise zwischen bewegtem Stein und dessen Sprungbock spielt dabei keine Rolle.

Equipollentscirce Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, das sich ergibt, wenn man den Zugvektor des schlagenden Steins an das Schlagfeld legt, also dem tatsächlich zurückgelegten Weg des schlagenden Steins bis zu seinem Zielfeld (selbst wenn dieses nicht mit dem Schlagfeld übereinstimmt). Ist das Wiedergeburtfeld außerhalb des Brettes, verschwindet der geschlagene Stein endgültig.

Erlkönig Kombinationsfigur aus Wesir (0:1-Springer) und Fers (1:1-Springer) (zieht wie König, besitzt aber keine königlichen Eigenschaften).

Gecko = 3:3-Springer Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/3; z. B. kann ein 3:3-Springer von a1 aus das Feld d4 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

Gefahrencirce Ein bedrohter Stein (König inklusiv) kann alternativ auch auf sein Wiedergeburtfeld ziehen, wenn dieses frei ist oder von einem Stein besetzt ist, der dabei geschlagen werden kann.

Ibis 1:5-Springer.

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, 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 muss Schwarz den geometrisch jeweils kürzesten Zug machen; es wird aber Normalmatt angestrebt. Zwischen gleichlangen Kürzestzügen kann Schwarz frei wählen.

Madras rex inclusiv Wird ein Stein (Könige inklusiv) von einem gleichartigen Stein des Gegners beobachtet, wird er gelähmt und verliert während der Beobachtung jede Zugmöglichkeit und Wirkung außer seinerseits gegnerische gleichartige Steine zu lähmen. Eine Rochade (=Königszug) mit einem gelähmten Turm ist möglich. Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist e. p.-schlagbar. Könige können sich auch gegenseitig lähmen.

Margerite Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungbock in jede beliebige Richtung auf ein Nachbarfeld ab. Eine Margerite a1 hüpft also über einen Sprungbock auf d4 nach c3, c4, c5, d3, d5, e3, e4 oder e5. Sie beherrscht somit alle acht Nachbarfelder eines auf Damenlinien zu erreichenden Sprungbockes. Die Margerite ist eine Kombination von Adler, Elch, Grashüpfer, Hamster und Spatz.

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 nach Wahl der ziehenden Partei in neutrale Figuren um. In Situationen, in denen ein Stein nur als weißer bzw. schwarzer Stein einer Regelung unterliegt, wird der neutrale Stein grundsätzlich in der angesprochenen Farbe interpretiert. Es muss in Kombination mit Märchenbedingungen angegeben werden, ob ein neutraler Stein einer Umfärberegeln unterliegt; z. B. Turncoatcirce: sT×nLb3 wird entweder umgefärbt ([nL=wLf1=s]) oder bleibt neutral ([nLf1]).

Nullzug Zug, nach dem die Stellung identisch mit der Stellung vor dem Zug ist. Das heißt, dass gleiche Steine auf gleichen Feldern stehen, dass jeder Stein vorher und nachher dieselben Züge ausführen kann und dass jeder Stein vorher und nachher dieselben Zugrechte hat. Nullzüge sind, sofern nicht ausdrücklich erlaubt, illegal.

Paraden-Serienzug-Hilfspatt in n Zügen (p.Ser.H=n) Wie Serienzug-Hilfspatt, aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge Schach bieten. Die passive Farbe muss dieses Schachgebot sofort parieren, wobei sie hilft, das Problemziel zu erreichen. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort.

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.

SAT Ein König gilt als im Schach stehend, wenn er im orthodoxen Sinne ein oder mehrere Fluchtfeld(er) hat. Er steht matt (=SAT), wenn ein solches Schachgebot nicht aufgehoben werden kann (z. B. durch Decken oder Blocken der Fluchtfelder oder durch Zug des Königs auf ein Feld ohne Fluchtfelder). Orthodoxe Schachgebote (Bedrohung des Königfelds) sind irrelevant. Könige dürfen also nebeneinander stehen, können aber nicht geschlagen werden.

schwarzer MinDister Schwarz muss unter allen legalen Zügen so ziehen, dass der Abstand zwischen zwei angegebenen Bezugssteinen am Ende des Zuges (inclusiv eventueller Wiedergeburten) bestmöglich verkleinert wird. Ist dies nicht möglich, darf Schwarz einen beliebigen Zug machen, der den Abstand aber nicht vergrößert. Ist auch das nicht möglich, kann der Abstand (geringstmöglich) vergrößert 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. Es dürfen nie mehr als zwei Bezugssteine auf dem Brett stehen. Solange weniger als zwei Bezugssteine auf dem Brett stehen, wird ohne Dister gespielt. Reflexforderungen haben Vorrang vor der Dister-Bedingung.

Superbauer Wie Bauer, zieht aber geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe, kann schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen. Er kann auch von der eigenen Offiziersgrundreihe aus ziehen und schlagen.

Superberolinabauer Wie Bauer, zieht jedoch schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe, kann geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen. Er kann auch von der eigenen Offiziersgrundreihe aus ziehen und schlagen.

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 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).

transmutierender König Ein König, der, wenn er im Schach steht, im nächsten Zug nur wie der bzw. die Schach bietende(n) Stein(e) ziehen kann. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen. Ein König der Farbe X, der ein Schachgebot von einem Bauern der Farbe Y erhält, kann im nächsten Zug nur wie ein Bauer der Farbe X ziehen. Sein Wiedergeburtfeld bleibt aber unverändert jenes eines Königs.

Ubi-Ubi Kann in einem Zug beliebig viele Springerzüge hintereinander machen, von denen aber nur der letzte schlagen darf.

Verteidigungsrückzüge = VRZ Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). (1) Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder Partei, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

Zebu Kombinationsfigur aus Camel (1:3-Springer) und Giraffe (1:4-Springer).

Lösungen

(1) 1.Kd7 Ka7 2.Kc7 Ka8 3.b3 Ka7 4.b4 8.b8=D#

1.– Kb8 2.b4 Ka8 (2.– Ka7? 3.Kc7 7.#) 3.Kc8 Ka7 4.Kc7 Ka8 5.b5 8.b8=D#

(2) Es ist in der Schlussstellung auch nicht erlaubt, dass Könige gedeckte gegnerische Steine beobachten. Mit „!“ gekennzeichnete Steine können eindeutig bestimmt werden. „Nur“ heißt, dass von mehreren prinzipiell verfügbaren Feldern eines Steines nur eines in Frage kommt.

Auf f6 steht ein schwarzer, auf g7 ein weißer Stein. wTg7! Auf d7, e7, e8, f5, f7, g8 steht nichts. Auf c6 steht ein weißer, auf d6 ein schwarzer Stein. wSc6! Nur sBb3! wBb2! Nur sBe3! wBe2! Auf e4, e5 steht nichts. Nur sBa4! wBa3! Weißer Schild auf b- nur wSb4! Auf a2, c2, d5 steht nichts. sBd6! Nur wBc3! sBc4! wBd4! Auf b5, c5, d3 steht nichts. Nur wBg3! Nur sBf6! Nur sBh3! wBh2! sK nur a8 oder c8. wK nur f8 oder d8 (wL nicht 8. Reihe). wL auf h-. Nur wLh6! wBf4! sBg4! Da wK e8 beobachtet: Nur

sLc8! wKf8! sKa8! Nur sLe1! sSd2! sSf2! Nur sTd1! sTf1!

Lösungsstellung siehe Diagramm.

(3) 1.– Lg3 2.tuS×g3=V tuS×g3=V 3.Kh4 (Vg3 nicht D,L,B) Kf5 4.Kh5 (Vg3 nicht S, also Vg3=T) Th3#

1.– Lf2 2.tuS×f2=V tuS×V (Vf2 nicht B) 3.Kh3 (Vf2 nicht S) Kf4 4.Kh4 (Vf2 nicht D,L, also Vf2=T) Th2#

Nicht die beiden symmetrischen Lösungen 1.– Lg5? und 1.– Lf6?, weil wtuS ein Bauer sein kann.

(4) 1.– Sc8 2.Kd5 Sab6+ 3.Ke6 Sc4 4.tuS×c4=V tuS×c4=V (Vc4 nicht S,B) 5.Kf7 (Vc4 nicht D,L, also Vc4=T) Tc7 6.tuS×c8=V tuS×c8=V – das Ausgangsfeld von Vc8 ist d7 oder e7; wSe7 verböte 2.Kd5; wLd7 verböte 3.Ke6; also Vd7=B und Weiß vollendet den Zug, indem er die Umwandlung d×c8=D# spielt.

(5) 1.Dc6+ Kd2 2.Dd6+ Ke3 3.Dc6 Th6 4.Dc1 Kd4+ 5.Ka5 Th1 6.Da1+ Kc5 7.Dh8 Ta1#

(6) a) 1.– Te5+ 2.Kg4 Tg5+ 3.Kh3 Te5 4.Dd5+ Ke2 5.Db5+ Kf3 6.De8 Th5#

b) 1.– Te7+ 2.Kc8 Te5 3.De3+ Kc4 4.De4+ Kb5 5.De2+ Kc6 6.Dh5 Te8#

(7) a) 1.– Te3 2.De8 Te7+ 3.Kb6 Te6+ 4.Ka5 Te1 5.De5+ Ta1 6.Ka4 Kc4#

b) 1.– Te5 2.De3+ Kb4 3.De1+ Kb5 4.De4 Te7+ 5.Kb8 Te8+ 6.Da4+ Kb6#

(8) R Kg5×Tf6 & v: 1.– Kh4 2.Kf4 Kh3 3.Kg5 Kg3 4.Kh6 Kh4 5.Tg6 Sf5#

R Sf1×Le3 & v: 1.– Ke6 2.Kf3 Kf5 3.Kg2 Kg4 4.Kh1 Kh3 5.Lg1 Sg3#

(9) a) 1.a1=T 2.Te1 3.Te6 4.T×e7 [Be8=D] 5.Te5 Dc6#

b) 1.a1=L 2.Lf6 3.Ke5 4.L×e7 [Bd8=D] 5.Lf6 Dd5#

c) 1.a1=D 2.Da4 3.D×b5 [Bc6] 4.Da4 5.D×c6 [Be8=D] De5#

d) 1.a1=S 2.Sb3 3.Sd2 4.S×e4 [Bf6] 5.S×f6 [Bg8=D] Dd5#

(10) a) 1.– nMdf4+ 2.K×f4-d3 nMe2 [nMh2]+ 3.K×e2-h1 nMeg1 [nMg2]#

1.– nMde4+ 2.K×e4-c3 nMcb2 [nMd2]+ 3.K×d2-a1 nMeb1 [nMa2]#

b) 1.– nMc6+ 2.nMb×d6-f4 nMd6 [nMb8]+ 3.K×d6-a8 nMca7 [nMb7]#

1.– nMcc5+ 2.nMc×d6-f5 nMbf6 [nMh7]+ 3.K×f5-h8 nMfg8 [nMg7]#

Gemäß Popeye (4.89) C+, gemäß Winchloe NL.

(11) 1.– nZef3 2.nT×f3-e6 nZEd5 [nZEc4] 3.K×d5-c8 nTc6 [nZEb5]#

1.– nZEbc5 2.K×c5-d1 nTh3 [nZEd5] 3.nZE×g4-d5 nTd3 [nZEc4]#

1.– nZEgc5 2.K×c5-b1 nZee1 [nZef4] 3.nZE×f4-b5 nTb3 [nZEa4]#

(12) 1.f5 2.f4 3.f3+ Kh3 4.f2 5.f1=D+ Kg4 6.Dg1+ Kf5 7.Db1+ e4 8.Db5+ e5 9.Dd7+ e6 10.Df7+ e×f7 11.Kh7 f8=D=

(13) 1.b1=nD Kg5 2.a7 nDe1 3.Kf3 a8=nL#

1.b1=nL nLh7 2.a1=nD nDh8 3.Kh3 nLf1#

(14) +sTh2: 1.Th1“R“ [wBh2“R“] Th2 [sBh7-h1=S] 2.Kf2 [wBf2-g3] Sh1“R“ [wKf2-h1]#

+sBf4: 1.Dd1“R“ [wBd2“R“] Dd6 [sBd7-d1=D] 2.f3 Dg3 [sBc7-f4]#

(15) 1.Dd8 Ge8 2.Dh4+ Kb5#

1.De5 Gf4 2.Dh5 Kb4#

(16) 1.– Gb3 2.Sf4 Ke2 3.Sd3 Ge3 4.Kc3 Ge1 5.Sb4 Kd2#

1.– Kg3 2.Kc3 Kf4 3.Sg3 Ke4 4.Kd3+ Kd4 5.Se2+ Kc4#

1.– Kf4 2.Sc3 Ke4 3.Sd5 Ge5 4.Kc5 Ge3 5.Sb6 Kd4#

(17) 1.Kd6 Ge6+ 2.Kf6 Ge3 3.Kf7 Gg8 4.Kg6 Gg5 5.Kh6 K~#

1.Kd5 Ge4 2.Ke6 Gd6 3.Kf6 Gg6 4.Kg7 Kf5 5.Kh7 K~#

(18) a) 1.c5 b8=T 2.Ka7 (2.-??- Tb7 3.Ka5 Tb5#) Tc8 3.Kb6 Tc7 4.Ka6 Tb7 5.Ka5 Tb5#

b) 1.Kc5 b8=L 2.Kb6 (2.-??- Ld6+ 3.Kd4 Lc5+ 4.Ke3 Lb6#) Lc7 3.Kc5 Ld6+ 4.Kd4 Lc5+ 5.Ke3 Lb6#

(19) 1.Kb8 e6 2.Gd6 e5 3.Gf4 e×f4 [Gf8] 4.Ga8 f3 5.e×f3 [Bf7] f6 6.Gc8 f5 7.Gg4 f×g4 [Gg8] 8.Ga8 g3 9.Kc7 g2 10.G×g2 [Bg7] g6 11.Kd6 g5 12.Ke5 g4 13.Kf4 g×f3 [Bf2] 14.Kg3 f×g2 [Gg8] 15.G×g2 [Bg7] g5 16.Ge2 g4 17.K×g4 [Bg7] g5 18.Kf5 g4 19.Gh5 g3 20.f×g3 [Bg7] g6+ 21.Ke5 g×h5 [Gh8] 22.Gd4 h4 23.g×h4 [Bh7] h6 24.Kf4 h5 25.Gg4 h×g4 [Gg8] 26.h5 g3 27.K×g3 [Bg7] g6 28.Kg2 g×h5 [Bh2] 29.Gg1 h4 30.Kh1 h3==

(20) a) 1.b8=nS nRc6 2.nSd7 nRc6 3.nRb8 Kd6 4.Kb7 Ke6 5.Kc7 Ke7 6.nS×b8 [nRb1] Kd8#

b) 1.b8=nL nRc6 2.Kb7 nRc6 3.Kb6 nRc6 4.nR×b8 [nLb7] Kc5+ 5.nLa8 Kb5 6.Ka7 Kb6#

c) 1.b8=nR nRc6 2.nRb×c6 [nRc8] nRc6 3.nRd8 nRd8 4.nRe6 Ke5 5.Kb7 Kd5 6.nRa6 Kc6#

(21) a) 1.Kc2 d3 2.Kc3 Kf7 3.Kd4 Ke6 4.Ke5+ Kf7 5.Kd6 Ke8 6.e5 Kd7+ 7.Kc7 Ke6 8.Kd7+ Kf5 9.e4 Ke6 10.e3 Kd6 11.Kc6 Kc5 12.Kb5 Kd4 13.e2 Ke3 14.Kc4 Kd2 15.e1=T d4 16.Te5 d5 17.Te1 Kc3+ 18.Kd3 Kc2 19.Te6 d6 20.Te7 d7 21.Te8 d8=S 22.Te7 Sf7 23.Kd2 Sd6 24.Te5 Sf5 25.Kc1 Sd4 26.Tc5+ Kb1 27.Tc3 Sb3#

b) 1.Kf7 e6 2.Kf6 Kc2 3.Ke5 Kd3 4.Kd4+ Kc2 5.Ke3 Kd1 6.d4 Ke2+ 7.Kf2 Kd3 8.Ke2+ Kc4 9.d5 Kd3 10.d6 Ke3 11.Kf3 Kf4 12.Kg4 Ke5 13.d7 Kd6 14.Kf5 Ke7 15.d8=T e5 16.Td4 e4 17.Td8 Kf6+ 18.Ke6 Kf7 19.Td3 e3 20.Td2 e2 21.Td1 e1=S 22.Td2 Sc2 23.Ke7 Se3 24.Td4 Sc4 25.Kf8 Se5 26.Tf4+ Kg8 27.Tf6 Sg6#

(22) a) 1.- f4 2.Ke3 K×d4 [Be1=L]+ 3.Kf2 Ke5 4.Kg3 Ke4 5.K×f4 [Be8=T] Kf3 6.Kg3 Kg2 7.Kh2 Te2 8.Lf2+ Kh1 9.Kg3 Te3+ 10.Kh2 Th3#

b) 1.- e4 2.d×e3 e. p. [Be7] Kf4 3.Ke2 K×e3 [Be1=L]+ 4.Kf3 Kf4 5.Kg4 Kg5 6.Kh5 Kf6 7.Lh4+ Kg6+ 8.L×e7 [Bf8=S] Sd7 9.Ld8 Kh6 10.Le7 Sf6#

c) 1.- e4 2.Kd3 K×c4 [Be1=D]+ 3.Ke2 Kd5 4.Kf1 Kd4 5.D×e4 [Bd8=D] Ke3 6.De8 Kf2 7.De3+ Kf3 8.De8 De7 9.Dd7 De1 10.Dd1 Kg2#

d) 1.- c4 2.Kb3 K×a4 [Be1=S]+ 3.Ka3 Kb5 4.Sd3 Kba4 5.Sc5+ Kb5 6.Sb3 c5 7.S×c5 [Bb8=L] Ld6 8.Sd7 Lb4 9.Sb6 Lc5 10.Sc4 Ka4#

(23) R 1.Kf1×Bf2 [Ke1] e3-e2+ 2.Ke1-f1 f3-f2+ 3.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 4.Kb2×Bb3 [Ke1] Tf1-f2+ 5.Kc2-b2 b4-b3+ 6.Kd2-c2 e4-e3+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 9.Ke1-d2 Tf2-f1+ 10.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 11.Kd2-e3 Tf1-f2+ 12.Ke1-d2 Tf2-f1+ 13.Ke5×Le6 [Ke1] La7-b8+ 14.Kd4-e5 Lb8-a7+ 15.Kc3-d4 b5-b4+ (15.- Lc7-b8+?) 16.Kd2-c3 Tf1-f2+ 17.Ke1-d2 Tf2-f1+ 18.Kf5×Bg6 [Ke1] Lf7-e6+ 19.Ke6-f5 Le8-f7+ 20.Kf5-e6 Lf7-e8+! (20.- g7-g6+?) 21.Ke6-f5 Le8-f7+ 22.Kf5-e6 g7-g6+ (erzwungen) 23.Ke5-f5 La7-b8+ 24.Kf4-e5 & v: 1.Kg3#

(24) ♔♚=Erlkönig, ♚♚=transmutierender König, ♚♚=Antikönig, 🦎=Gecko, 🦙=Ibis, 🦉=Ubi-Ubi, ♚♚=Berolinabauer, ♚♚=Superbauer, ♚♚=Superberolinabauer

a) 1.g8=S 2.S×f6 3.S×h5=

b) 1.EKg2 tKd5 2.a8=GE+ tK×g2 3.GEd5+ tK×d5=

c) 1.- b8=I 2.If3+ K×f3=

d) 1.UUg8 g×g8=UU##

(25) 1.a8=S h1=L 2.Sb6+ Lb7#

1.a8=L h1=G 2.Le4 Gd5#

(26) * 1.- g5 2.Le8 g4#

1.La4 Zz. g5 2.Le8 g4#

1.Le8 Zz. g5 2.Lg6 g4#

(27) a) 1.Sg6 Zz. e5 2.Sh4 e4#

b) 1.Sh7 Zz. e5 2.Sg5 e4#

c) 1.Sd3 Zz.e5 2.Se1 e4#

d) 1.Se2 Zz. e5 2.Sg1 e4#

1.Sb1 Zz. e5 2.Sd2 e4#

(28) * R 1.- Sf3×Le1 & v: 1.Sg1 Se3#

R 1.Kd2×Ld1 Lf3×Dd1 & v: 1.L×g2 D×e1#

(29) a) 1.e8=D+ Kd6 2.De1 [„droht“ 3.c8=L,c8=S+] Kc6 3.c8=L Kc7/Kb6 4.Le6 Kb8/Ka7#
b) 1.b8=L Zz. Kc8 2.e8=T+ Kd7 3.Te1 Zz. Kc8 4.Le5 Kb7#

(30) wKf8, wBb3, sKh7, sBg7.

(31) 1.e4+ kGd3 2.kGe2 d6 3.kGc4 kGb5 4.e5 kGf5 5.e6 d5#

1.kGe8 d5 2.kGe2 d4 3.kGe4 kGd3 4.kGc2 kGf3 5.e4 d3#

1.kGg5 kGc8 2.e4 d5 3.kGc5 kGc4 4.kGc3 kGf4 5.e5 d4#

(32) * 1.– Lb2#

1.Lb1+ Kd2 2.Ka2 La3 3.Ka1 Lc5 4.Kb2 Ld4+ 5.Ka2 Kc3 6.Ka1 Kb3#