

5 mit Adlern: \* 1.– Da7#; 1.A×g4 2.A×f3 3.A×g2 4.Ah3 5.Ag8 6.Ah7 7.Ac6 8.Aa5 9.Ad6 10.A×f2 11.Af4 12.Ac5 13.Ab7 15.Ka8 16.Ac8 17.Aa7 18.Ab8 Db7#.

Und weil es so schön war, noch ein Adlerflug (... und meine Seele spannte weit ihre Flügel aus ...)  
6: \* 1.– Db1#; 1.Ad8 2.A×e5 3.A×d4 4.Ae3 5.Ab2 7.Kc1 8.Ac3 9.Ad1 10.Ac4 11.A×e4 12.Ae6 13.Ag5 14.Ab2 16.Ka1 17.Aa3 18.Ab1 19.Aa2 20.Ac2 Db2#.

7 mit einem verliebten Elchpärchen: 1.Ec4 2.E×c5 3.Eb6 4.E×a6 5.Ec5 6.Eb2 7.Ec1 8.Ea2 Eb8#; 1.Ec1 2.Ed4 3.Eb5 4.E×a6 5.E×c5 6.Eb2 7.Ec1 8.Ea2 Eb8#.

8 stellt den Spatz vor (dieser Allerweltsvogel soll ja in Deutschland rar werden): \* 1.– SPf2#; 1.SPh3 2.SPg1 6.Kb1 7.SPc2 8.SPb2 9.SPa2 10.SPa1 Db2#.

9 ist die einzige themagemäße Aufgabe der Datenbank, die mehr als eine der erlaubten Hüpfarten benutzt: a) 1.Ee4 2.Ac3 3.Ed4 4.c4 g8=A#; b) 1.d5 2.d4 3.Ae4 4.Eh8 g×h8=E#.

Außer in Echecs.db habe ich auch noch im Buch *Umwandlungen in Märchenfiguren* von Elmar Bartel/Erich Bartel/Hans Gruber nachgesehen. Zu meinem großen Erstaunen gab es dort unter den 8/10/24 Aufgaben mit Spatz/Adler/Elch keine, die für unser Turnier zulässig wäre, weil es entweder andere oder zusätzliche Märchenbedingungen oder -steine gibt. (Einzige Ausnahme: Bsp. 3, während 4 erst nach Redaktionsschluss des Buches veröffentlicht wurde.) Wieso gibt es eigentlich noch kein Ser.H# oder #2 mit Umwandlungen in Spatz, Elch und Adler zugleich?? Zusammenfassend kann man sagen: Zum Thema unseres Turniers ist noch fast nichts komponiert worden. Sie betreten völliges Neuland, Originalität ist garantiert. Allerdings liebt der Preisrichter gute Strategie besonders, weniger Mattbilder oder Rekorde, die aber auch, falls gelungen, nicht leer ausgehen werden. Ich bin ganz sicher, dass man feine strategische Aufgaben zum Thema bauen kann.

Following a suggestion by Chris Feather *feenschach* announces its **65th Theme Tournament** for hoppers of the following kinds on a normal board: **Sparrow/Eagle/Moose**. There are 2 sections: a) #2 or #3; b) Ser.H#. Other fairy pieces and fairy conditions are not accepted.

The judge **Hans Peter Rehm** will provide special mentions for good entries using only orthodox men and sparrows.

Send your contributions until **November 30, 2011** to **Thomas Marx**, Töpferstr. 21, D-41515 Grevenbroich, Mail loe.fee@googlemail.com.

For examples see the german text. With three omissions these are all thematic problems in the WinChloe database and possibly most of what has been composed until now. The judge particularly appreciates strategic problems. The hoppers sparrow, eagle, and moose offer a plenitude of new strategic ideas. Of course, task problems or Bohemian problems are welcome as well.

**!BITTE NACHDRUCKEN!**

**! PLEASE REPRINT !**



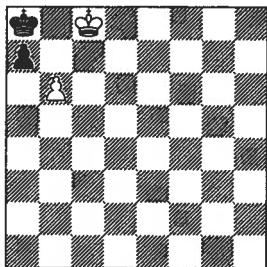
## Eine Parryserienzügelvielväterproblemparade

*Cornel Pacurar*

*Vorwort der f-red.:* Ursprünglich sollten einige Vielväterprobleme im Parryserienzügel-Aufsatz von Dan Meinking (siehe *f-181*, S. 261 ff) untergebracht werden, aber CP geriet in Flow ...

*Vorwort des Säckers:* Wir haben aus Ökonomie- und Ökologiegründen (Stichwort: *green feenschach*) darauf verzichtet, das identische Diagramm 25 mal abzudrucken. Also haben wir die Forderungen in die Lösungen integriert. Das war aber nicht der Grund dafür, dass der Artikel nun erst in diesem Heft erscheint, das ist ausschließlich Schuld des Säckers!

**VVP/P1-25**  
**Cornel Pacurar**  
 Urdruck



pSer.H=n C+ 2+2  
 Bedingungen siehe Lösungen



a canadian father in his cell has a flow...  
 [original=entwurf eines noch zu fälschenden öl=bildes]

**VVP/P1:** pSer.H=16; Norsk Sjakk, Spiegelantircirce, Spiegelcirce, weißer Längstzüger  
 1.a5 5.a1=S 6.Sc2=D+ Kd7 7.Dc5=S+ Kc6 8.Kb8 9.Kc8 10.Kd8 11.Sa4=D+ Kb7 12.Da5=S+ Ka6 13.Sb3=D  
 14.Db2=S 15.Sa4=D+ Kb7 16.De8=S Kc8=.

**VVP/P2:** pSer.H=15; Klöncirce, Kürzestzüger, weißer Längstzüger  
 1.a6 6.a1=T 7.Ta2 8.Ta3 9.Ta4 10.Ta5 11.Ta6 12.Ta7 13.Tb7 14.Tb8+ Kd7 15.Tc8 Kxc8=.

**VVP/P3:** pSer.H=14; Circe Parrain, Kürzestzüger, weißer Längstzüger  
 1.a6 6.a1=D 7.Da2 8.Da3 9.Da4 10.Da5 11.Da6+ Kd7 12.Da7+ Kc8 13.Db7+ Kd8 14.Dc7+ Kxc7=.

**VVP/P4:** pSer.H=13; Antircirce, Ohneschlag für Schwarz, schwarzer Synchronzüger  
 1.a5 5.a1=T 6.Te1 7.Kb8+ Kd7 8.Ta1 9.Ta7+ b7 10.Ta8 11.Ka7 12.Td8+ Kc6 13.Ta8 b8=S=.

**VVP/P5:** pSer.H=12; Antircirce, Equipollentsimmunschach  
 1.a5 5.a1=D 6.Da6+ b7+ 7.Ka7 8.Kb6 9.Da8+ b8=T+ 10.Ka7 11.Db7+ Txb7 [wTh1] 12.Ka8 Th7=.

**VVP/P6:** pSer.H=11; Antircirce, Frisch-Auf-Circe  
 1.a5 5.a1=D 6.Da6+ b7+ 7.Ka7 8.Dc4+ Kd7 9.Dg4+ Kc6 10.Dc8+ Kb5 11.Da8 b8=D=.

**VVP/P7:** pSer.H=10; Diagrammcirce, weißer Kürzestzüger  
 1.a5 5.a1=D 6.Da6+ b7+ 7.Ka7 8.De6+ Kc7 9.Dc6+ Kxc6 10.Kb8 Kb6=.

**VVP/P8:** pSer.H=9; Spiegelcirce, Symmetrieantircirce  
 1.a5 5.a1=D 6.Da6+ Kc7 7.Da7+ bxa7 [Dd1] [wBh2] 8.Dc1+ Kb6 9.Dh1 Ka7=.

**VVP/P9:** pSer.H=8; Norsk Sjakk, Tauschkönige  
 1.a5 5.a1=D 6.Da7=S [wK+sK] 7.Sc6=D [wK+sK] 8.Dc8=S Kc7=.

**VVP/P10:** pSer.H=7; Circe, weißer Längstzüger  
 1.a5 5.a1=T 6.Tc1+ Kd7 7.Tc8 Kxc8=.

**VVP/P11:** pSer.H=6; Phantomschach, weißer Kürzestzüger  
 1.a5 5.a1=T+ Kc7 6.Tc8+ Kxc8=.

**VVP/P12:** pSer.H=5; Turncoatcirce, Vaulting kings [Springer]  
 1.axb6 [sBb2] 2.b1=T 3.Tc1+ Kd6 4.Tc6+ Kxc6 5.Kb8 Kxb6 [wBb7]=.

**VVP/P13:** pSer.H=4; Protean Chess, schwarzer Synchronzüger  
 1.axb6=BB 2.b7+ rKd7 3.b8=D 4.Dc7+ rKxc7=rD=.

**VVP/P14:** pSer.H=5; Antipodenantircirce, Norsk Sjakk, Platzwechselcirce, weißer Kürzestzüger  
 1.axb6 [Ba7] [sBf2] 2.fl=L 3.Lc4=T+ Kd8 4.Tf4=L 5.Kb8 a8=D=.

**VVP/P15:** pSer.H=6; Platzwechselcirce, Symmetrieantircirce, weißer Längstzüger  
 1.axb6 [Ba7] [sBg3] 2.g2 3.g1=D 4.Dxa7 [Bg1] [sDh2] 5.Dh3+ Kc7 6.Dh1 Kb8=.

**VVP/P16:** pSer.H=7; Equipollentscirce, Spiegelanticirce

*1.a×b6 [Bc5] [sBb2] 2.b1=D 3.Db6 4.D×c5 [Bd4] [sDd1] 5.Dg4+ Kc7 6.Dc8+ Kb6 7.Dc5+ d×c5 [wBc7]=.*

**VVP/P17:** pSer.H=8; Circe, Diagrammanticirce, schwarzer Synchronzüger, weißer Kürzestzüger

*1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tc7+ Kd8 8.Td7+ K×d7 [wKc8]=.*

**VVP/P18:** pSer.H=9; Antipodenanticirce, Circe, weißer Kürzestzüger

*1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tc7+ K×c7 [Th8] [wKg3] 8.Th4 9.Tg4+ K×g4 [wKc8]=.*

**VVP/P19:** pSer.H=10; Equipollentscirce, schwarzer Synchronzüger, Spiegelanticirce

*1.a5 5.a1=D 6.Da6+ Kd8 7.D×b6 [Bc6] [sDd1]+ Kc7 8.Dd7+ c×d7 [De8] [wBd7] 9.Dc8+ d×c8=D [wDd8]+ 10.Ka7 Dc8=.*

**VVP/P20:** pSer.H=11; Antipodencirce, Chamäleoncirce

*1.a5 5.a1=D 6.Da6+ b7+ 7.Ka7 8.Kb6 9.Da8+ b8=T+ 10.D×b8 [Df4]+ K×b8 11.Ka6 Db4=.*

**VVP/P21:** pSer.H=12; Fileanticirce, Platzwechselcirce, schwarzer Synchronzüger, weißer Längstzüger

*1.a5 5.a1=D 6.Dc3+ Kd7 7.Dd2+ Kc6 8.Dc1+ Kb5 9.Dc7 10.D×b6 [Bc7] [sDb8]+ c×b8=T [Dc7] [wTb1] 11.Db8+ Ka6 12.Db7 T×b7 [wTb1]=.*

**VVP/P22:** pSer.H=13; schwarzer Synchronzüger, Spiegelcirce, Symmetrieanticirce, weißer Kürzestzüger

*1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tc7+ K×c7 [Ta1] [wKf2] 8.Ta6 9.Kb8 10.T×b6 [Bb7] [sTg3] 11.Th3 12.Th1 13.Ka8 b8=D=.*

**VVP/P23:** pSer.H=14; Equipollentscirce, schwarzer Synchronzüger, Spiegelanticirce, weißer Längstzüger

*1.a5 5.a1=D 6.Da7 7.D×b6 [Bc5] [sDd1] 8.Dg1 9.De3 10.D×c5 [Ba7] [sDd1] 11.Db3 12.Db8+ a×b8=S [wSb8] 13.Ka7 14.Ka8 Sc6=.*

**VVP/P24:** pSer.H=15; schwarzer Synchronzüger, Spiegelfilecirce, Symmetrieanticirce, weißer Kürzestzüger

*1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tc7+ K×c7 [Tc1] [wKf2] 8.Ta1 9.Ta6 10.Kb8 11.T×b6 [Bb7] [sTg3] 12.Th3 13.Th2+ Kf1 14.Th1+ Kg1 15.Ka8+ b8=D=.*

**VVP/P25:** pSer.H=16; Antipodencirce, Chamäleoncirce, schwarzer Synchronzüger, weißer Längstzüger

*1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tc7+ b×c7 [Dg3] 8.Dh4 9.Dd8+ c×d8=D [Sh4] 10.Sf5 11.Sd6+ D×d6 [Lh2] 12.L×d6 [Sh2] 13.L×h2 [Ld6] 14.L×d6 [Th2] 15.Lb8 16.La7 Ta2=.*

## Lexikon:

**Anticirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteanfangsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; 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.

**Antipodenanticirce** Der schlagende Stein wird auf dem Antipodenfeld wiedergeboren (dem Feld, das sich im Abstand 4:4 vom Schlagfeld befindet). Der Schlag ist illegal, wenn dieses Feld besetzt ist.

**Antipodencirce** = **Antipodenschach** Zu jedem Feld des Normalbrettes gibt es im Abstand 4:4 ein einziges Feld, das Antipodenfeld. Beim Antipodenschach wird ein geschlagener Stein auf dem Antipodenfeld wiedergeboren, wenn dieses frei ist, andernfalls verschwindet er vom Brett.

**Chamäleoncirce** Wie Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäß dem Schema D-S-L-T-D... verwandelt. Wird also z. B. ein wT geschlagen, so wird eine wDd1 wiedergeboren.

**Circe** Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Parteanfangsstellung wiedergeboren. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf dem mit dem Schlagfeld gleichfarbigen Ursprungsfeld, Bauern auf dem Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld, neutrale Steine auf dem Ursprungsfeld der Partei, gegen die geschlagen wurde, wiedergeboren. Märchenfiguren werden auf der Umwandlungsreihe (ihrer Farbe) derselben Reihe wiedergeboren; Märchensteine, die keine Figuren sind (z. B. Berlinbauern, Taxis) wie Bauern. Ein wiedergeborener Turm gilt als neu und darf rochieren. Die Regel gilt auch, wenn der Stein gar nicht von seinem Ursprungsfeld gekommen sein kann. Ist das betreffende Ursprungsfeld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

**Circe Assassin** Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, so entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Der „sekundär geschlagene“ Stein verschwindet vom Brett.

**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.

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

**Diagrammcirce** Wie Circe, aber die Wiedergeburt eines geschlagenen Steines erfolgt nicht auf seinem Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf seinem Standfeld im Diagramm. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

**Equipollentscirce** Wie Circe, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf demjenigen Feld wiedergeboren, das punktsymmetrisch zum Startfeld des Schlagenden (mit dem Schlagfeld als Drehpunkt) liegt.

**Equipollentsimmunschach** Wie Equipollentscirce, aber ein Stein inklusive König, dessen equipollentscircespezifisches Wiedergeburtfeld von einem anderen Stein besetzt ist, ist immun, kann also nicht geschlagen werden.

**Fileanticirce** Wie Anticirce, aber die Wiedergeburt eines schlagenden Steines erfolgt nicht auf dessen Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf dem Grundlinienfeld (bzw. Bauernlinienfeld bei Bauern als Schlagtättern) auf der Linie, auf der das Schlagen erfolgte. Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlag illegal.

**Filecirce** Ein Stein wird auf der Linie wiedergeboren, auf der er geschlagen wurde.

**Frisch-Auf-Circe** Wenn in einer Circe-Aufgabe bekannt oder eindeutig nachweisbar ist, daß eine orthodoxe Figur auf dem Brett durch Umwandlung entstanden ist, ist sie bei ihrer Wiedergeburt (jedesmal) wie eine Märchenfigur zu behandeln: Sie wird also wiedergeboren auf dem Umwandlungsfeld der Linie, auf der sie geschlagen wurde.

**Kloncirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird nicht normal wiedergeboren, sondern vorher zu einem Stein der gleichen Gangart wie der Schlagtäter geklont und dann als solcher wiedergeboren. Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei Circe wiedergeboren.

**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.

**Norsk Sjakk** Es dürfen sich nur Steine gleicher Gangart schlagen, dies aber wie gewohnt. Könige dürfen selbst nicht schlagen, können aber von jedem gegnerischen Stein mit Schachwirkung bedroht werden. Nachdem ein Stein gezogen oder geschlagen hat, wechselt er als unmittelbare Konsequenz seines Zuges die Gangart unter Beibehaltung seiner Farbe: Aus Dame wird Springer, aus Turm wird Läufer und jeweils umgekehrt. Bauern bleiben Bauern. Schachgebote werden erst nach dem Wechsel der Gangart festgestellt.

**Ohneschlag** Kein Stein darf geschlagen werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Die Wirkung auf Könige ist aber normal.

**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 (circegemäßen) Ursprungsfeld der Partianfangsstellung. 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.

**Platzwechselcirce (PWC)** 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 inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

**Proteusschach** Bei einem Schlag übernimmt der schlagende Stein die Gangart des geschlagenen Steins. Ein schlagender König bleibt königlich und behält Farbe und Proteus-Eigenschaft. Schlägt ein Proteuskönig einen Bauern, zieht er wie ein eigenfarbiger Bauer und muß sich gegebenenfalls auf der letzten Reihe umwandeln. Ein Proteuskönig darf (wie der rochierende König) kein vom Gegner bedrohtes Feld überschreiten, er kann aber über diese Felder hinweg Schach bieten und mattsetzen.

**Schwarzer Synchronzüger** Schwarz muß in einem Vektor der gleichen Länge und derselben Richtung des letzten Halbzuges ziehen. Hat er mehrere solcher Züge, hat er die freie Wahl unter diesen. Hat er keinen solchen Zug, zieht er beliebig.

**Spiegelantircirce** Wie Antircirce, aber die Wiedergeburt eines schlagenden Steines erfolgt nicht auf dessen Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf dem Ursprungsfeld des gleichartigen gegnerischen Steines in der PAS. Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlag illegal.

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

**Spiegelfilecirce** Kombination aus Spiegelcirce und Filecirce.

**Symmetrieantircirce** Wie Antircirce, aber die Wiedergeburt eines schlagenden Steines erfolgt nicht auf dessen Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf dem Feld, das bezüglich des Brettmittelpunktes punktsymmetrisch zum Schlagfeld liegt (z. B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlag illegal.

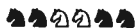
**Tauschkönige** Falls ein Stein Schach bietet, tauschen als Teil des Zuges die beiden Könige ihre Plätze. Steht danach der gegnerische König abermals im Schach, findet kein erneuter Tausch statt.

**Turncoatcirce** Wird ein Stein geschlagen, wird er als Teil des Schlagzuges zunächst auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren und wechselt dann seine Farbe.

**Vaulting kings [X] (schwebende Könige [X])** Könige im Schach ziehen, schlagen und wirken zusätzlich wie X.

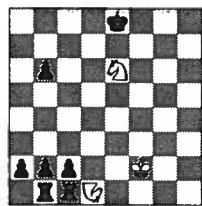
**Weißer Kürzestzüger** Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

**Weißer Längstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.



## BuB 1/2011

**Manfred Nieroba**  
(Neufassung 2010,  
Urdruck)  
1351v f-24 VIII/1974



Ser.H#8

C+ 3+7

f-24, S. 354, Nr. 1351

(M. Nieroba): Die Korr.

(f-36, S. 388) wurde in

f-119, S. 222, gekocht.

Nunmehr computergeprüfte

Korr. s. *Diagr.* (1.a1=N

2.Nd7 3.Ta1 4.b1=N 5.Ne7

6.Tcb1 7.c1=N 8.Nf7 Ng7#).

f-41, S. 234, Nr. B (J. J.

Lois): DL b) 2.Kc1 g6

3.Th8 g7 4.Tf8 g×f8=D

5.Kd1 Df1#.

f-42, S. 280, Nr. 1 (E.

Visserman): Es fehlen wBd2 und wBe5.

f-42, S. 284, Nr. 6 (W. Popp): Auf b2 soll ein schwarzer Bauer stehen.

f-42, S. 288, Nr. 19 (W. Rosolak): NL 1.T×d7 2.Sc5 3.Kd6 4.Tee7 5.De6 b×c5#.

f-42, S. 288, Nr. 21 (C. Nafarrate): NL 1.Sbc6 2.Sb8 3.De4 4.Kd5 5.Ke5 6.Df5 c×b8=L#.

f-42, S. 298 (P. Monréal & F. Calvet): b) ist „Antircirce

Typ Calvet“ (natürlich bei dem Zweitautor; damals gab es den „Typ Cheylan“ wohl noch gar nicht), sonst NL 1.Ke7,Ke8 Te6+ 2.Kf8 Te8#.

f-134, S. 208, Nr. 7932 (W. S. Kolpakow & W. A. Surkow): In der Lösungsbesprechung wurde mitgeteilt, daß die Aufgabe bereits als Nr. 4176 in *Diagrammes*, I-III/1999, publiziert wurde. Bereits zuvor war sie in *Australian Chess Problem Magazine*, V/1997, erschienen.

f-168, S. 78, Nr. 9595 (E. Zimmer): In der Lösungsbesprechung (f-174, S. 329) wurde diskutiert, ob ein Hamster einen Nullzug ausführen darf. Auf [www.feenschach.de/korrekturen/](http://www.feenschach.de/korrekturen/) wurde festgehalten, daß es hier offenbar einen Interpretationsunterschied zwischen Popeye und Alybadix gebe. IB stellt nun klar: „Alybadix thinks that a zero-move is allowed for Hamster, but not allowed for Jibber. Thus the Hamster a8 should be Jibber. Then Alybadix finds the solutions!“

f-179, S. 167, Nr. I (F. Hariuc): Die „Verführung“ löst doch, weil R Ka2×Sb1 Sa3-b1+ das Rochaderecht nicht verwirklicht (wie „Landsmann“ Paul Raican feststellt). Korrektur siehe Preisbericht in f-186, S.62.

**Helfer und Helfershelfer**

IB Ilkka Blom