
frühere Herausgeber **Wilhelm Karsch**, Bd. I-XI, 1949-70, **Peter Kniest**, Band XII-XX, 1971-88

unter Mitarbeit von *H. Doormann, W. Hagemann, R. Förster, P. Quindt, W. Schlitt, E. Bartel, H. Schiegl, H. Zander, H. Hofmann, L. Zagler, I. Kniest, T. Kühn/Kolkmeier, M. Rittirsch, G. Büsing, H.-P. Reich, D. Borst, J. M. Rice, V. Gülke*

Herausgeber **bernd ellinghoven**, Königstr. 3, D-52064 Aachen, *be.fee@t-online.de*, 0241/36784

Urdrucke an **Hans Gruber**, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, *hg.fee@t-online.de*

Lösungen an **Thomas Marx**, Töpferstr. 21, D-41515 Grevenbroich, *loe.fee@googlemail.com*

Mitarbeiter **Thomas Brand, Chris Feather, Friedrich Hariuc, Stefan Höning, Hans Peter Rehm, Ulrich Ring, Bernd Schwarzkopf, Klaus Wenda**

Zahlungen an Konto-Nr. 101 972 437 bei Postbank Essen, BLZ 360 100 43

Bezugspreis 30,— EUR pro Jahr IBAN: DE44 3601 0043 0101 9724 37 — BIC: PBNKDEFF

Zugzwang als Problemziel

Vorstellung einer neuen Forderungs-Familie

Arno Tüngler (Bischkek, Kirgisische Republik)

ZUGZWANG – dieses echt deutsche zusammengesetzte Hauptwort ist auch in anderen Sprachen allgemein gebräuchlich. Sowohl im Russischen als im Englischen hat es auch die bei uns übliche übertragene Bedeutung; das ist für uns im Rahmen dieses Aufsatzes aber nicht so wichtig. In der Schachpartie bezeichnet es treffend eine Stellung, in der die am Zug befindliche Partei nicht einem Schachgebot ausgesetzt ist und doch am liebsten gar nicht ziehen würde, da jede Bewegung ihrer Figuren eine Schwächung der Stellung bedeutet, die vom Gegner zu dessen Vorteil genutzt werden kann.

So alt dieser Begriff auch ist¹, es brauchte bis ins Jahr 2010, daß jemand – und zwar der Amerikaner Dan Meinking – auf die Idee kam, den Zugzwang als Problemziel zu adeln. Er machte diese Innovation auf der Internet-Seite von *MatPlusNet*² am 18. Juli 2010 publik. Natürlich könnte man eine beliebige Stellung, in der keine Partei im Schach steht, zur Zugzwangstellung erklären – schließlich ist ja die am Zug befindliche Partei wirklich gezwungen zu ziehen. Bei der neuen, *CapZug* (kurz für *Capture Zugzwang* oder *Schlagzugzwang*³) genannten Forderung ist das Zugzwangziel aber deutlich eingekreist – die am Zug befindliche Partei wäre gezwungen zu *schlagen*. Solch eine Zugzwangstellung ist also das

¹ Zitat aus Wikipedia: „Als Urheber des Fachwortes wird Max Lange genannt. Die früheste bekannte Verwendung erfolgte 1858 in einem Artikel der *Berliner Schachzeitung*.“

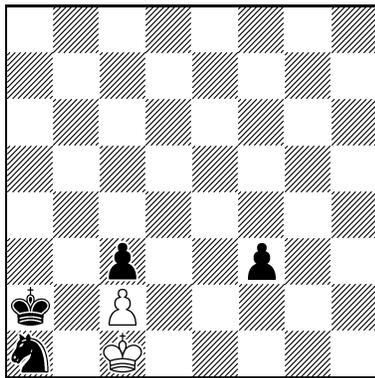
² www.matplus.net/pub/start.php?px=1304610903&app=forum&act=posts&tid=786&fid=gen&page=0

³ Im folgenden habe ich die entsprechenden englischen Bezeichnungen in Klammern mit einer deutschen Form ergänzt. Ob sich die deutschen Begriffe in der Praxis durchsetzen werden, oder ob entsprechende Kurzformen (SchlagZug, SchachZug, MattZug, PattZug ...) gebräuchlich werden, bleibt abzuwarten.

Problemziel – nicht aber das Schlagen als solches. CapZug reiht sich also in die Gruppe der *Problemziele* ein – eine durchaus vielversprechende Ergänzung zu den bekannten Zielen wie Matt, Patt, Schlag und Schach und den weniger gebräuchlichen wie Rochade, Zielfeld xy, Fesselung und Rückkehr. Dieses *Ziel* kann mit beliebigen *Forderungen* verknüpft werden, z. B. CapZug in 2 Zügen ($\times z^2$), Hilfs-CapZug in 3 Zügen ($H \times z^3$), Serienzugselbst-CapZug in 10 Zügen ($Ser.S \times z^{10}$) ... Die von Dan Meinking vorgeschlagene Definition besteht aus folgenden drei Teilen:

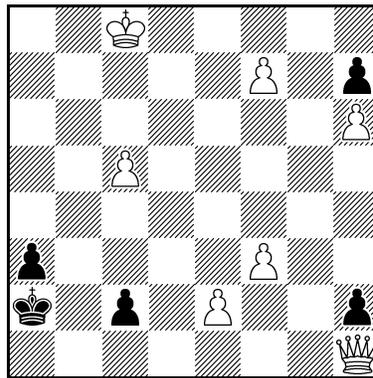
Das Ziel *CapZug* ist erreicht, wenn die am Zug befindliche Partei (1) einen oder mehrere legale schlagende Züge hat *und* (2) keinen legalen nicht-schlagenden Zug hat *und* (3) sich *nicht* im Schach befindet. Oder kurz formuliert, eine Seite ist *CapZug*, wenn sie sich in einer Zugzwangstellung befindet und zu einem Schlagfall gezwungen wäre.

Z1
Dan Meinking
MatPlus Forum 2010



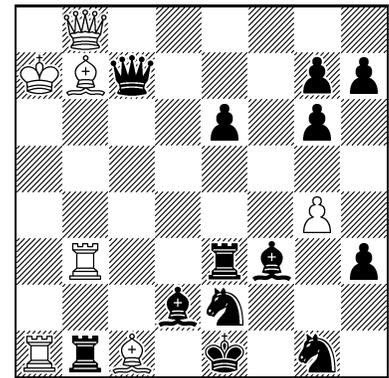
$H \times z^7$ C+ 2+4

Z2
René J. Millour
Good Zug Tourney 2010
 1.-2. Preis



$H \times z^3$ 0.1;1.1;1.1 C+ 7+5
 b) $\text{f}3 \rightarrow \text{d}3$ c) $\text{c}8 \rightarrow \text{c}4$
 d) $\text{c}8 \rightarrow \text{c}3$

Z3
Petko A. Petkow
Good Zug Tourney 2010
 3. Preis



$H \times z^5$ 7+13

Sehen wir uns ein erstes Beispiel an, die **Z1**. Problemlos könnte Schwarz in der gegebenen Zugzahl Patt gesetzt werden, aber für das CapZug-Ziel braucht man die Phoenix-Umwandlung und den weißen Turm auf b3. Es ist absolut unerheblich, daß in der Schlußstellung Schwarz zwei Schlagmöglichkeiten hat – es könnten auch eine, drei oder mehr sein. Das Ziel ist erreicht, weil sich Schwarz im Zugzwang (nicht im Schachzwang und auch nicht im Patt) befindet und nur Schlagfälle als potentielle Züge zur Verfügung hat.

Es erforderte keine großen Überlegungen, um von dieser neuen Idee zu weiteren *Familienmitgliedern* der Zugzwangfamilie zu kommen. An Stelle der Schlagfälle können ja auch beliebige andere *spezielle* Züge gefordert werden, z. B. Schachgebote, Mattzüge, Pattzüge, Doppelpattzüge oder Züge auf ein bestimmtes Feld. Eine erweiterte Definition für diese Art von Problemzielen könnte demnach folgendermaßen aussehen:

Das Ziel *X-Zugzwang* ist erreicht, wenn die am Zug befindliche Partei (1) einen oder mehrere legale Züge hat, die *X* erfüllen *und* (2) keinen legalen Zug hat, der *X* nicht erfüllt *und* (3) sich *nicht* im Schach befindet. Oder, wiederum kurz formuliert, eine Seite ist *X-Zug*, wenn sie sich in einer Zugzwangstellung befindet und zu *X* gezwungen wäre.

Ich möchte zu den verschiedenen neuen Problemzielen nun jeweils einige Beispiele vorstellen. Dabei werde ich auch auf einige Besonderheiten und Perspektiven hinweisen.

⁴ Die jetzt übliche Notation für CapZug ist $\times z$ (\times steht für Schlag, z für Zugzwang); die Geschichte dazu kann man im *Parry Series & CapZug Hub* von Dan Meinking (<http://parryserieshub.chessproblems.ca/>) nachlesen.

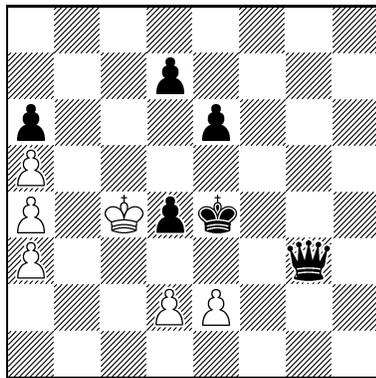
Z4

Cornel Pacurar

Arno Tüngler

Good Zug Tourney 2010

1. ehr. Erw.



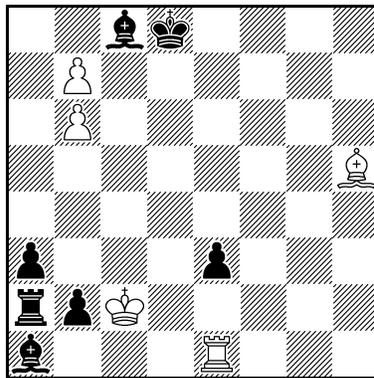
H×z5 0.1;1.1... C+ 6+6

b) ♔e4↔♚e6

Z5

Dan Meinking

MatPlus Forum 2010



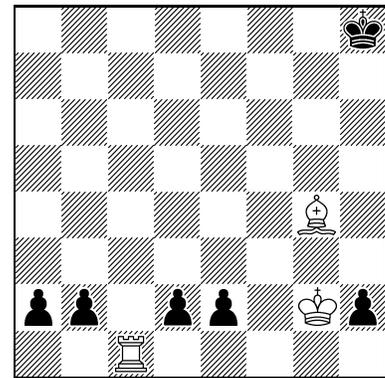
pSer.H×z6 C+ 5+7

Z6

Guy Sobrecases

Arno Tüngler

Chessproblems, ca 2011



a) pSer.H×z6 3+6

b) pSer.H=6

CapZug (Schlagzugzwang)

Schon im Oktober 2010 nutzte Dan die Möglichkeit, seine Erfindung in einem Thematurier zu erproben. Im *Good Zug Tourney* zum Anlaß des 53. Weltkongresses der Schachkomposition verlangte er als Preisrichter Hilfs-CapZug-Aufgaben in mindestens 2.5 Zügen. Immerhin nahmen an diesem ersten Experiment 45 Aufgaben teil, teilweise von renommierten Autoren. Die nächsten drei Beispiele sind aus diesem Turnier. Die **Z2** demonstriert anschaulich, daß zum Erreichen von Hilfs-CapZug eine sD-Umwandlung in zwei Zügen motiviert werden kann – bekanntlich braucht man ja mindestens drei Züge im Hilfsmatt oder -patt. Ein sehr ökonomischer Babson! Petko A. Petkow wurde angeregt, mit seiner **Z3** eine ganze schwarze Armee einzumauern. Interessanterweise wäre die **Z4** auch als Hilfspatt in 4.5 Zügen korrekt – wenn man in den beiden Lösungen die jeweils vierten und fünften weißen Züge vertauscht! Hier ist also die Ermöglichung des schwarzen en passant-Schlages das thematische Ziel⁵.

Die nächsten Beispiele zu diesem Problemziel verknüpfen es mit einer anderen Erfindung von Dan Meinking – dem Paradenserienzüger⁶! Die **Z5** ist ein Paradenserienzughilfs-CapZug. Daß man den wK nach b1 befördern muß, ist klar, daß es aber zu Phönixen beider Läufer kommt, überrascht. Die **Z6** erlaubt den Vergleich mit einem Paradenserienzughilfspatt. Immerhin gibt es sieben Umwandlungen (darunter eine A UW im CapZug-Teil) und stark unterschiedliches Spiel mit ähnlichen, aber typisch unterschiedlichen Schlußstellungen. Und schließlich ist die **Z7** ein Produkt intensiver Bemühungen der beiden Autoren auf dem bekannten Internet-Forum von Cornel Pacurar⁷. Versuchen Sie doch bitte selbst, den sK nach e4 und den sTe2 nach b2 zu bekommen, womit die CapZug-Schlußstellung ja schon fast erreicht wäre ...

CheckZug (Schachzugzwang)

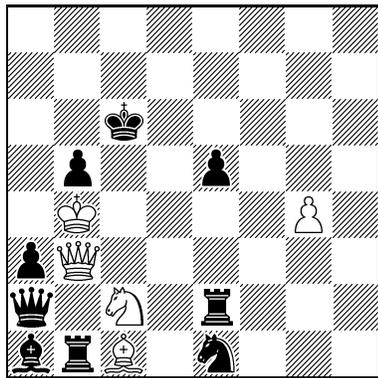
Das war der zweite Sprößling aus dieser Familie, den ich im Februar 2011 im oben erwähnten Forum unseren Mitstreitern vorschlug. Natürlich war gleich eines der ersten Beispiele ein neues Vielväterproblem! Die **Z8** zeigt auch schön den Unterschied zur Forderung *Serienzughilfsselbstschach*, weil das schon einen Zug eher erreichbar ist mit der Lösung 1.a5 5.a1=D 6.Da7 & 1.b7+ D×b7+⁸. Mit Dieter

⁵ Den vollständigen Preisbericht enthält das lesenswerte Bulletin des oben erwähnten Kongresses. Dieses kann man auf http://www.chessfed.gr/wccc2010/files/wccc_2010_bulletin_final.pdf herunterladen.

⁶ Siehe seinen Artikel in *feenschach*, Heft 181, IV-VI 2010, S. 265-269

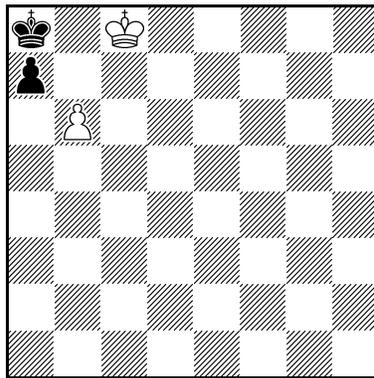
⁷ Siehe auf <http://forums.chessproblems.ca>.

⁸ Erich Bartel & Bernd Schwarzkopf, K3385B. *Problemkiste*, I 2010, wKc8, wBb6, sKa8, sBa7, Ser.HS+6

Z7**Dan Meinking****Guy Sobrecases***Diagrammes 2010**Arno, Bojan, Cornel & Geoff
gewidmet*

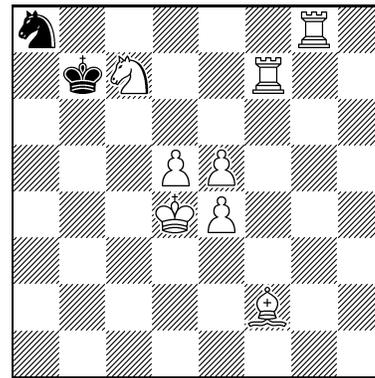
pSer.H×z8

5+9

Z8**Arno Tüngler***Urdruck*

Ser.H+z8

C+ 2+2

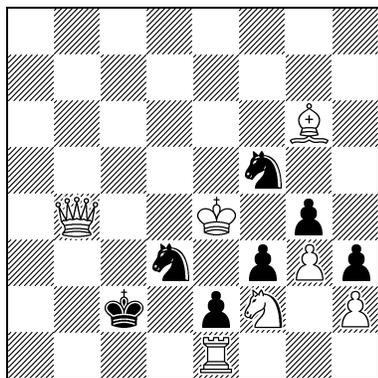
Z9**Dieter Müller****Arno Tüngler***Urdruck*

Ser.H+z4

C+ 8+2

b) ♖a8→h1 c) ♖a8→h8

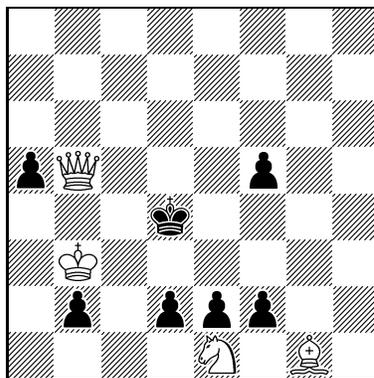
Müller gelangen dann einige komplexere Sachen: In der **Z9** kehrt der sS in seine drei Ecken zurück, während in der **Z10** die halbgefesselten Springer auf ihrem Weg in die Zugzwangstellung im ersten Zug genau das Feld betreten, das der wK in seinem Kreuz-Zug einnimmt.

Z10**Dieter Müller****Arno Tüngler***Chessproblems.ca 2011*

Ser.H+z3

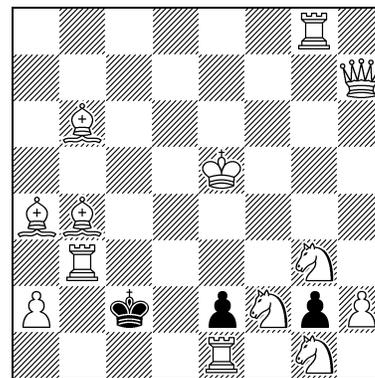
C+ 7+7

Vier Lösungen

Z11**Arno Tüngler***Urdruck*

Ser.H+z7

C+ 4+7

Z12**Mark Kirtley***Urdruck*

+z4

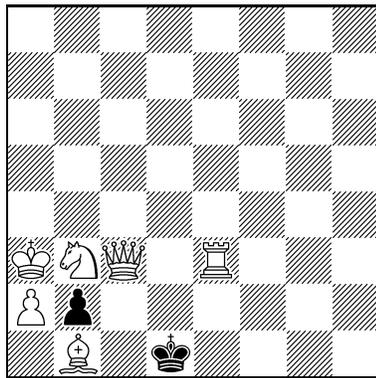
C+ 13+3

Die AUW der **Z11** bringt uns zur logischen Frage: Sind Mattzüge auch Schachgebote? Als „Ser.H=7 Ohneschach“ wäre dieses Stück unlösbar, eben weil es auch Mattzüge in der Schlußstellung gäbe. Mir ist bewußt, daß bei der Ohneschach-Forderung zwischen Matt- und Schachzügen unterschieden wird, aber das scheint eine gewollte Ausnahme für diese spezielle Bedingung zu sein. Es gibt Aufgabenbeispiele für die Forderung *Schachgebot in n Zügen* und *Reflexschach in n Zügen*, in denen auch Mattzüge als der Forderung genügend akzeptiert werden. Mein *Wenigsteiner des Jahres 1984*⁹ mußte deswegen auch mit der zusätzlichen Bedingung *Ohnematt* firmieren, weil ohne diese Weiß zum *Reflexschach* gezwungen wäre. Deswegen werden hier und auch in zukünftigen Aufgaben mit dem Ziel *CheckZug* auch Matts als Schachgebote gezählt, getreu der freien Definition: Ein Matt ist ein Schachgebot, das nicht pariert

⁹ PDB P1112339

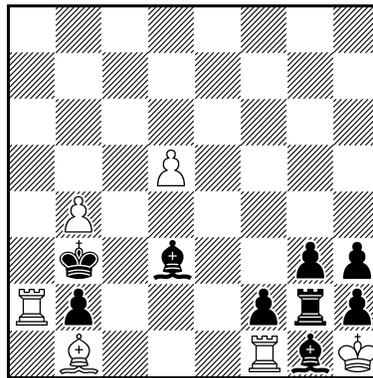
werden kann. Zum Abschluß dieses Unterthemas noch ein erstes *direktes* Zugzwang-Problem (**Z12**) – die Forderung ist also *CheckZug in 4 Zügen*. Mark Kirtley hat hier gleich zwei ineinander verschachtelte schwarze Allumwandlungen dargestellt, wobei es zu sieben verschiedenen Positionen des wK im Check-Zug kommt! Bitte analysieren Sie dieses großartige Problem einmal genauer. Vergleichen Sie auch das Spiel nach 1.– e1=T+ 2.Kf3+ Te4 mit der **Z12a**; einerseits erlaubt die Forderung der Z12 die schwarzen Schachgebote im ersten Zug, die in einem Selbstschächer ja eine fatale vorzeitige Erfüllung des Problemzieles wären, andererseits ist das aus dem Rahmen fallende Schachgebot im zweiten weißen Zug der Z12a im CheckZug-Ziel natürlich vermieden. Wie dieses äußerst ambitionierte Stück demonstriert, haben direkte Zugzwang-Forderungen durchaus ihre Perspektiven. Das wird auch durch die nächste Gruppe bestätigt.

Z12a
Peter Rösler
Jugendschach 1985



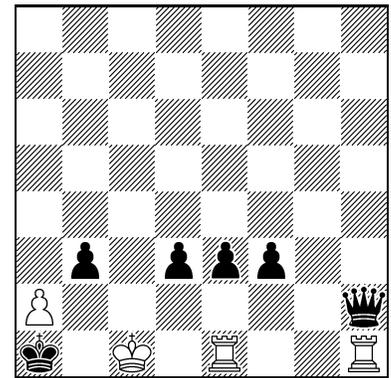
S+2 C+ 6+2

Z13
Arno Tüngler
(Version)
Romanian Tzuica Tourney
2007



H#z4 0.1;1.1... C+ 6+9
b) ♙b1↔♖f1

Z14
Felix Seidemann
(Version)
The Problemist Fairy Chess
Supplement 1930



H#z3 0.1;1.1;1.1 C+ 4+6

MateZug (Mattzugzwang)

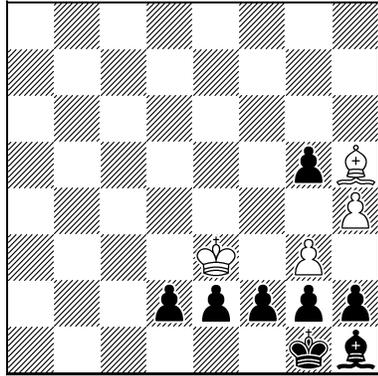
Ein Hilfs-MateZug ist nahe verwandt mit einem Hilfsselbstmatt, wie die **Z13** anschaulich belegt. Diese Version spart zwei weiße Bauern (auf d2 und d4) im Vergleich zu meiner im *Romanian Tzuica Tourney* ausgezeichneten Aufgabe, das stille letzte weiße Züge im Hilfsselbstmatt verlangte. Im Hilfs-MateZug ist das ja selbstverständlich und die beiden Bauern, die nur dazu dienten, um Nebenlösungen mit Schachs im letzten weißen Zug auszuschließen, werden überflüssig!¹⁰ Einige Problemisten sind der Meinung, daß Hilfsselbstmatts keine *schwarzen Duale* im Mattzug haben sollten, und ein Stück wie die **Z14** könnte, wie hier gezeigt, auch als Hilfs-MateZug vorgestellt werden, womit dieser Kritikpunkt hinfällig wäre. Andererseits nimmt man der Aufgabe dann den Überraschungseffekt, denn im Hilfsselbstmatt erwartet man natürlich ein Schachgebot, um das Selbstmatt zu erzwingen, was im Hilfs-MateZug ja sowieso ausgeschlossen ist¹¹. Darum ist weit wichtiger, daß es eine ganze Reihe von Ideen gibt, die im Hilfsselbstmatt daran scheitern, daß es unvermeidliche Nebenlösungen mit durch Schach erzwungene Selbstmatts gibt, die aber durchaus als Hilfs-MateZug darstellbar sind. Geoff Foster war auf diesem Gebiet aktiv, und die **Z15** ist ein erstes Produkt seiner Bemühungen. Als Hilfsselbstmatt wäre das leicht in 5 Zügen lösbar, z. B. 1.Lf3 Kf1 2.g4 g1=D 3.L×h1 e1=D+ 4.Kf3 ~ 5.Lg2+ D×g2#. Im MateZug-Gewand geht es aber (hoffentlich) nur mit den vier interessant motivierten schwarzen Umwandlungen und dem weißen Tempoverlust im vierten Zug.

Geoff hat auch eine ganze Reihe von Stellungen gefunden, die als Selbstmatt nebenlösig sind, aber

¹⁰ Arno Tüngler, *Romanian Tzuica Tourney*, WCCC Rhodos 2007, 3. ehr. Erw., wKh1, wTa2f1, wLb1, wBb4d2d4d5, sKb3, sTg2, sLd3g1, sBb2f2g3h2h3, HS#4, b) wLb1↔wTf1. a) 1.L×d3 b1=S 2.T×g1 Sa3 3.Tb1+ Ka4 4.Lf1 Tg1#, b) 1.L×g2 K×a2 2.Tf1 Lb1 3.Le4 Ka1 4.L×b1 g2#

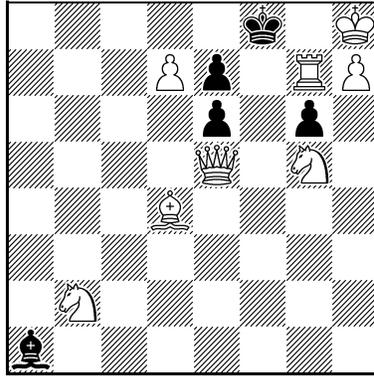
¹¹ Originalforderung und Lösung: HS#3, 1.a3 Da2 2.Te2 f×e2 3.Te1 D~b2,d2#

Z15
Geoff Foster
Urdruck



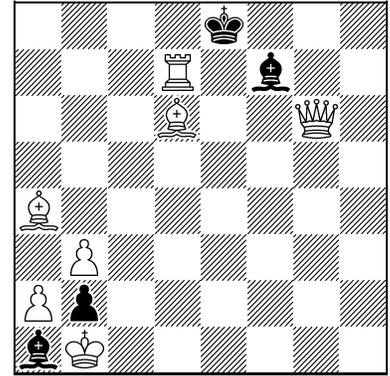
H#z7 4+8

Z16
Saturnin Limbach
(Version)
Zadaniowiec 1943
Preis



#z5 8+5

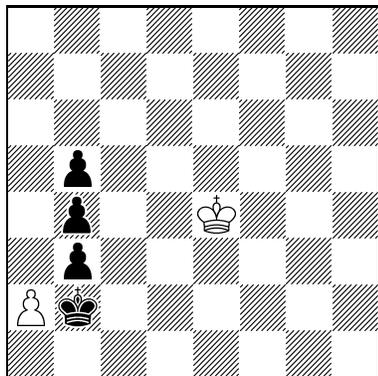
Z17
Pavlos Moutecidis
(Version)
La Tribune de Genève
1982-1983
2. Preis



#z7 7+4

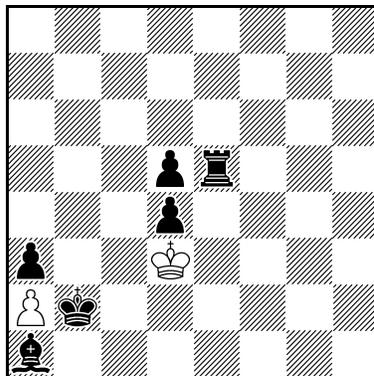
als direktes MateZug-Problem korrekt! Zwei seiner Beispiele seien hier gezeigt. Die **Z16** hatte in der veröffentlichten Stellung natürlich das Selbstmattziel, da gab es aber Nebenlösungen wie 1.Se4 und nach 1.– L×b2 2.Tf7+ K×f7 3.Sg5+ Kf8 4.Df5+ e,g×f5 5.Lg7+ L×g7# bzw. 1.– g5 2.L~ g4 3.Sg3 L×b2 4.Tf7+ K×f7 5.Dg7+ L×g7#. Mit MateZug geht aber wohl nur die versteckte Lösung mit der Einmauerung des sL. Ähnlich scheint Paul Moutecidis' **Z17** durch den Forderungswechsel gerettet zu sein. Die Nebenlösungen im Selbstmatt wie 1.Dg5 L×b3 2.De5+ Le6 3.Lc7 Kf8 4.Dg7+ Ke8 5.Td4+ Ld7 6.Lc6 L×c6 7.Te4+ L×e4# sind wohl kaum wegzukorrigieren. Die Diagrammstellung wäre bereits MateZug, wenn Schwarz am Zug wäre. Man beachte, daß im Gegensatz zum Selbstmatt ein schwarzes Matt im MateZug durchaus *erlaubt* ist und die weiße Absicht damit widerlegt, falls Schwarz auch nichtmattsetzende Züge zur Verfügung hat oder unter Schachzwang steht! So wäre in Moutecidis' Stück nach 1.Dg5? Lg6+ 2.Df5 L×f5# durchaus eine Widerlegung. Mit dieser schwarzen Lizenz zum Mattsetzen bietet das MateZug-Ziel neue Möglichkeiten zum schwarzen Gegenspiel, die auszuloten sich lohnt.

Z18
Albert H. Kniest
(Version)
FEENSCHACH 1965



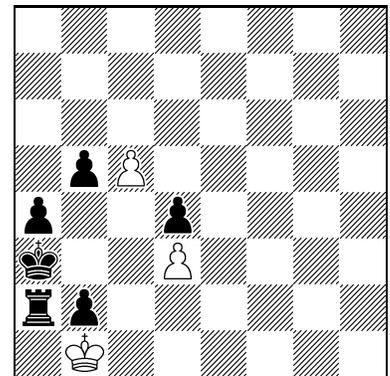
H=z4 0.1;1.1... C+ 2+4

Z19
Arno Tüngler
Urdruck



H=z5 C+ 2+6

Z20
Dan Meinking
Urdruck



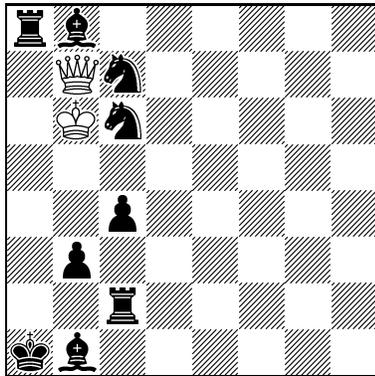
H=z5 2.1;1.1... C+ 3+6

StalemateZug (Pattzugzwang)

Hier gilt dasselbe, was schon oben zu MateZug gesagt wurde, manche Hilfsselbstpatt-Ideen könnten vielleicht besser als Hilfs-StalemateZug gezeigt werden. So spielen die *schwarzen Duale* in AHKs **Z18**

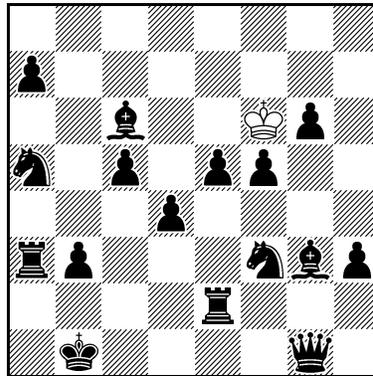
keine Rolle mehr – hier ist das Spiel nach dem letzten weißen Zug ja beendet und völlig gleichgültig, wie viele Pattzüge Schwarz zur Verfügung hat¹². Ebenso wäre die **Z19** auch als Hilfsselbstpatt korrekt. In der Lösung kommt es zu vollständigen Rundläufen beider Könige. Dagegen wäre die **Z20** als Hilfsselbstpatt nebenlöslich; Weiß könnte das Selbstpatt-Ziel ja auch mittels Damen- statt Läuferumwandlung erreichen. Hier gibt es Rückkehren beider Könige und reziproke Schlagfälle von sTa2 und wBc5. Dan Meinking ist überzeugt davon, daß in diesem Bereich noch viel zu finden ist. Warum nicht auch Double-StalemateZug (Doppelpattzugzwang) als Ziel? Man sehe sich die folgenden phantasievollen Beispiele an, wie das Zugzwang-Ziel originell genutzt werden kann.

Z21
Mark Kirtley
Urdruck



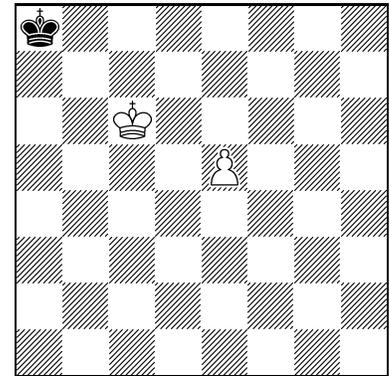
H.Monochrom-z2 2+9
2.1;1.1

Z22
Cornel Pacurar
Urdruck



Ser.Promotion-z31 1+16
Spiegelcirce

Z23
Cornel Pacurar
Dan Meinking
StrateGems 2011



Ser.H×z28 C+ 2+1
Platzwechselcirce

Andere Arten

Die **Z21** firmiert mit *MonochromZug* (Monochromer Zugzwang), was bedeuten soll, daß die am Zug befindliche Partei sich im Zugzwang befindet und nur Züge auf eine Felderfarbe (Weiß oder Schwarz) zur Verfügung hat. Sehen Sie sich einmal an, wie die gesamte schwarze Armee durch fein motiviertes Zusammenspiel innerhalb von nur zwei Zügen in eine solche Zugzwangstellung manövriert wird – einmal auf die weißen, einmal auf die schwarzen Felder! Ob es da noch andere Ideen gibt, vielleicht in mehr Zügen? Ich könnte mir durchaus ein direktes Problem mit der Forderung MonochromZug in 2 Zügen vorstellen, in denen Weiß mit seinem zweiten Zug auf jeden schwarzen Zug solch eine Zugzwangstellung herstellt.

Und schließlich haben wir auch ein erstes Beispiel für *PromotionZug* (Umwandlungszugzwang), d. h. daß die im Zugzwang befindliche Partei nur Umwandlungszüge zur Verfügung hat! Vielleicht versuchen Sie ja einmal Cornel Pacurars **Z22** selbst zu lösen, da gibt es schon einige Klippen zu umschiffen ... Dieses Stück unterscheidet sich auch von den bisher gezeigten Aufgaben mit der neuen Idee, die ja alle *orthodox* sind, wenn man einmal vom märchenhaften Zugzwangziel absieht. Natürlich gibt es ungeahnte Möglichkeiten mit Märchenfiguren und -bedingungen! Die **Z23** ist noch ein einfaches Demonstrationsstück mit Rückkehr von sK und (umgewandeltem) wB, um anzudeuten, Tiefgründigeres zu entdecken.

Computerprüfung

Vielleicht haben Sie sich schon gewundert, daß eine ganze Reihe der Aufgaben mit dem C+ Symbol versehen sind. Tatsächlich kann man inzwischen mit dem Programm WinChloe CapZug-Probleme (aber keine der anderen Arten) prüfen. Das einzugebende Ziel heißt dort *Capture forcée sans être en échec*. Mit Popeye kann man auch andere Zugzwang-Probleme prüfen, es wird aber eine sogenannte *strukturierte* Forderung verwendet. Thomas Maeder hat in der Zwischenzeit Popeye in vielen der vorge-

¹² HS=4, 1.a4 Ka3 2.Kd3 b2 3.Kc2 b×a4 4.Kb1 Kb3,b3=

stellten Zugzwang-Forderungen verbessert und inzwischen können auch direkte Aufgaben mit diesen geprüft werden. Näheres entnehmen Sie bitte den Erklärungen zum Programm, das Sie auf der Website http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=200122 herunterladen können.

Ich hoffe, daß diese neue Forderungsfamilie ein breites Echo bei den Komponisten findet und kann mir vorstellen, daß es hier noch viel zu entdecken gibt. Bitte schreiben Sie mir, wenn Sie irgendwelche Fragen, Anregungen oder sonstiges Interesse an dieser neuen Spielart haben, an meine Adresse atungler@yahoo.com. Guten Zugzwang!

Lösungen

Z1: 1.Sb3+ c×b3 2.f2 b4 3.f1=S b5 4.Se3 b6 5.Sc2 b7 6.Sa1 b8=T 7.c2 Tb3×z.

Z2: a) 1.– f8=D 2.c1=D Df5 3.Db2 Dc2×z; b) 1.– f8=T 2.c1=T Tf1 3.Ta1 Tb1×z; c) 1.– f8=L 2.c1=L Lg7 3.Lb2 L×b2×z; d) 1.– f8=S 2.c1=S Sg6 3.Sd3 e×d3×z.

Z3: 1.Dh2 De5 2.Lh1 Lg2 3.Tg3 Tf3 4.Lh6 Lg5 5.Td1 Tc1×z.

Z4: a) 1.– Kc5 2.Dd6+ K×d6 3.e5 K×d7 4.Kd5 d3! (4.– e4?) 5.Kc5 e4×z; b) 1.– K×d4 2.Dc3+ K×c3 3.Kd5 Kc2 4.Kc4 e3! (4.– d4?) 5.d5 d4×z.

Z5: 1.Lg4 2.Ld1+ L×d1 3.e2 4.e×d1=L+ Kb1 5.Lg4 6.Lc8 b×c8=L×z.

Z6: a) 1.h1=D+ Kf2 2.Dg1+ T×g1 3.e1=T 4.Ta1 5.d1=S+ L×d1 6.b1=L Lc2×z; b) 1.d1=S 2.Se3+ Kg3 3.Sf5+ L×f5 4.e1=D+ K×h2 5.Dg1+ T×g1 6.a1=L Lb1= (Zwilling b) ist C+).

Z7: 1.Lb2 2.Sd3+ D×d3 3.Te4+ Sd4+ 4.Kd5 5.Te2 6.La1+ Db3+ 7.Ke4 8.Teb2 Sc2×z.

Z8: 1.a5 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 8.La7 Kc7+z.

Z9: a) 1.Sb6 2.S×d5 3.Sb6 4.Sa8 Kd5+z; b) 1.Sg3 2.S×e4 3.Sg3 4.Sh1 Ke4+z; c) 1.Sg6 2.S×e5 3.Sg6 4.Sh8 Ke5+z.

Z10: 1.Sf4 2.Sg2 3.Sh4 Kf4+z; 1.Se5 2.Sf7 3.Sh8 Ke5+z; 1.Sd4 2.Sb3 3.Sa1 Kd4+z; 1.Se3 2.Sf1 3.S×h2 Ke3+z.

Z11: 1.d×e1=S 2.Sd3 3.e1=T 4.Te3 5.f1=D 6.Da1 7.b1=L D×f5+z.

Z12: 1.Ta1! Zz. e1=D+ 2.Te3+ Kb2 3.Ld4+ Dc3 4.Te1+z; 1.– e1=L 2.Tc8+ Lc3 3.Kd5+ Kd2 4.Kd6+z; 1.– e1=S 2.Tc1+ K×c1 3.Dh6+ Kc2 4.Ke5+z; 1.– e1=T+ 2.Kf3+ Te4 3.Sh1 Zz. g×h1=D+/g×h1=T/g×h1=L+/g×h1=S 4.Kg3/Tg2/K×e4/Kg2+z.

Z12a: 1.Sa1 Zz. b×a1=D/T/L/S 2.Kb3/Kb2/Db2/Dc2+.

Z13: a) 1.– L×d3 2.b1=S T×g1 3.Sa3 Tb1+ 4.Ka4 Lf1#z; b) 1.– L×g2 2.K×a2 Tf1 3.Lb1 Le4 4.Ka1 L×b1#z.

Z14: 1.– a3 2.Da2 Te2 3.f×e2 Te1#z.

Z15: 1.e1=L Kf3 2.f1=T+ Kg4 3.Tf2 Kh3 4.Kf1 Lf3 5.g1=D g4 6.Lg2+ Kg3 7.h1=D Ld1#z.

Z16: 1.Lc5 L×b2 2.Df4+ Lf6 3.Df3 e5 4.Se4 g5 5.Dg4#z.

Z17: 1.Ta7+ Kd8 2.Dg5+ Kc8 3.Dc5+ Kd8 4.Td7+ Ke8 5.De5+ Le6 6.Dh5+ Lf7 7.Dg6#z.

Z18: 1.– a4 2.Ka3 Kd3 3.b2 Kc2 4.b×a4 Kb1=z.

Z19: 1.Kb1 Kd2 2.Te2+ Kd1 3.T×a2 Ke1 4.Kc2 Ke2 5.Kb2 Kd3=z.

Z20: 1.Ta1+ Kc2 2.Tc1+ Kd2 3.T×c5 Kd1 4.Tc2 K×c2 5.b4 Kb1=z; 1.Kb4 c6 2.Ta3 c7 3.Tb3 c8=L 4.Ka3 Le6 5.b4 L×b3=z.

Z21: 1.Sa6 Dd7 2.Ka2 Dd2Mz; 1.Sa7 Df3 2.Tb2 Dc3Mz.

Z22: 1.K×g6 [Bg2] 2.K×f5 [Bf2] 7.K×a7 [Ba2] 9.K×c5 [Bc2] 11.K×a3 [Ta1] 13.K×a5 15.K×b3 [Bb2] 18.K×e2 [Th1] 22.K×c6 [Lf1] 25.K×f3 26.K×g3 [Lc1] 27.K×h3 [Bh2] 30.K×e5 [Be2] 31.K×d4 [Bd2]Pz.

Z23: 5.Ke6 6.K×e5 [Be6] 8.Ke7 9.K×e6 [Be7] 11.Ke8 12.K×e7 [Be8=L] 13.K×e8 [Le7] 15.Ke6 16.K×e7 [Le6] 18.Ke5 19.K×e6 [Le5] 28.Ka8 Lb8×z.

feenschach-Informalturnier 2002 – Direktes Spiel

Preisbericht von Hans Peter Rehm (Kleinsteinbach)

(Die *f*-Redaktion dankt HPR dafür, wieder einmal ohne Murren als Ersatzpreisrichter eingesprungen zu sein, sein Urteil rasch und dennoch fundiert gefällt und den Preisbericht schon L^AT_EX-tauglich abgeliefert zu haben.)

Heft 145: S. 318, Nr. A, B; S. 326-332, Nr. A0-A5, B1-B3, B5, B7-B10, C1, C2; S. 333f, Nr. 2, 4 (siehe 146/410), 5, 6.

Heft 146: S. 386 Nr. 97, 98; 8624, 8625 (C+), 8626, 8627, 8628 (siehe 156/315), 8629, 8630, 8631 (Cardinäle vom Typ „Einmal-Reflexion“, siehe 147/454), 8632, 8633, 8634, 8635 (NL 155/288, Korr. 158/52), 8636, 8637, 8638 (NL 155/289, neu als f-148/8743), 8644 (kein Hilfsspiel, NL 163/295).

Heft 147: S. 425, Nr. 6 (C+); S. 446-449, Nr. G16/12, 13, 15-23, 26, 28; S. 470, Nr. 2.

Heft 148: S. 488-489, Nr. F, K, L; 8714, 8715, 8716, 8717, 8718, 8719, 8720, 8721 (C+), 8722 (C+), 8723, 8724, 8725, 8726, 8727, 8728, 8729, 8730, 8731, 8732, 8733, 8734, 8735, 8736, 8737, 8738, 8739, 8740, 8741, 8742, 8743 (=f-146/8638v).

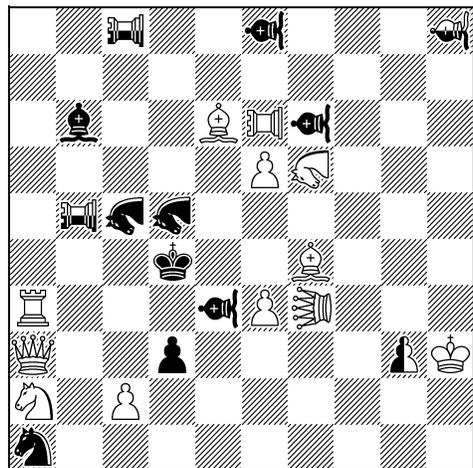
Ich will die (damaligen) *f*-Bräuche akzeptieren, bei denen Serienzugmatts oder gar Hilfsselbstmatts unter „Direktes Spiel“ eingeordnet werden. Preise erhalten Aufgaben von Aschwanden, die nicht jedermanns Fall sind, und die ich deshalb ausführlich bespreche. Sie finden sich nicht im *FIDE-Album*. An sich würde ich persönlich (als alter Anhänger der logischen Schule) gern längere strategische oder logische direkte Aufgaben hoher Qualität vorfinden. Es gab aber aber keine rundum geglückte Aufgabe dieser Art im Turnier.

Eher technische Verbesserungen korrekter früherer (gar ausgezeichneter) Aufgaben werden hier, mit einer Ausnahme, nicht ausgezeichnet. Die Verbesserung S. 334, Nr. 6, wurde schon für 2000 berücksichtigt und erhielt den 1. Preis (*f*-155/262).

Reto Aschwanden

8632 feenschach 2002

1. Preis



#2vzv

10×10-Brett

♁=Lion ♁♁=Turmlion

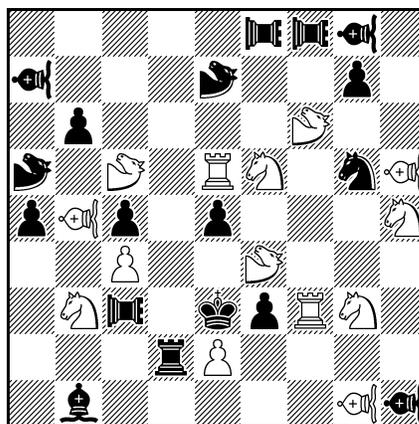
♁♁=Läuferlion

♁♁=Nachtreiterlion

Reto Aschwanden

8633 feenschach 2002

2. Preis



#3v

9×9-Brett (ohne wK)

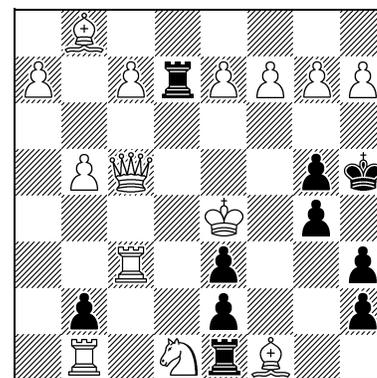
♁♁=Läuferlion ♁♁=Nao

♁=Pao

Nils A. Bakke

8723 feenschach 2002

3. Preis



C+ 14+10

Längstzüger

Das sonstige Löserfutter aus Kleinaufgaben habe ich nach so langer Zeit fast immer durchfallen lassen. Ohne Auszeichnung blieb auch 8736 mit fünf verschiedenen ungewohnten Märchensteinarten. Inhaltlich wird nichts gezeigt, was nicht orthodox ähnlich möglich wäre. Eigentlich handelt es sich nur um

Antibatteriematts, die durch Ablösung von Deckungspflichten richtig zu wählen sind. Ich habe viel mehr Zeit als bei den Preisen von Aschwanden benötigt, um durchzusteigen. Der Löser wird für seine Mühe aber nicht durch ein orthodox unmögliches oder sehr schwieriges Thema belohnt. Die beiden Satzfluchten Kb7, Kd5 sind ungedeckt, umso schlimmer, dass eine davon vier thematische Verführungen widerlegt. Das wäre schon orthodox kaum tolerabel.

1. Preis: 8632 (Reto Aschwanden)

1.NLg7~? [2.LI×g8#; 1.–LLe6 2.D×d3#] 1.–NLd6~ **a** 2.D×d3# **A**; 1.–NLh8! **b** 2.Sb4# **B**; 1.–NLc6~ **c** 2.Sc3# **C**; 1.–NLI9! **d** 2.c4# **D**; aber 1.–TLc4!

1.NLc9!? [2.LI×g8#; 1.–LLe6 2.Sc3#] 1.–NLd6~ **a** 2.Sc3# **C**; 1.–NLh8! **b** 2.c4# **D**; 1.–NLc6~ **c** 2.D×d3# **A**; 1.–NLI9! **d** 2.Sb4# **B**; aber 1.–NLa10!

1.Lg5~? [2.LI×g8#; 1.–LLe6 2.Sb4#] 1.–NLd6~ **a** 2.Sb4# **B**; 1.–NLh8! **b** 2.D×d3# **A**; 1.–NLc6~ **c** 2.c4# **C**; 1.–NLI9! **d** 2.Sc3# **D**; aber 1.–NLf2!

1.Lc9!! [2.LI×g8#; 1.–LLe6 2.Dc5#] 1.–NLd6~ **a** 2.c4# **D**; 1.–NLh8! **b** 2.Sc3# **C**; 1.–NLc6~ **c** 2.Sb4# **B**; 1.–NLI9! **d** 2.D×d3# **A**

Wenn alle zu je 2×2 reziprok gewechselten Matts (aus 4 Mattzügen in 4 Phasen) als Antworten auf dieselben Paraden (als reduzierter Zagorujko) vorkommen, nennt das der Autor anscheinend „symmetrisches 4×4 -Thema“. Das ist vermutlich schwieriger darzustellen als die zyklischen Wechsel oder Cyclone-Themen, denn eine orthodoxe Darstellung ist anscheinend nicht bekannt (vermutlich unmöglich). Schon ein einziger doppelter reziproker Mattwechsel erhielt orthodox oft einen Preis, heute ist da wohl kaum noch Neues zu finden. Hier hat man zugleich noch, dass jeweils fortgesetzte Verteidigungen im Spiel sind. Ich will dem Betrachter mit einigen Hinweisen das Leben leichter machen. Alle thematischen Mattzüge erfordern, dass das Satzfluchtfeld e6 (ohne Satzmatt) gedeckt ist. Das tut der nTLb6 als weißer Stein nach beliebigen Zügen der Nachtreterlions neben dem sK. Die Drohung pariert er als schwarzer (1.–NL~ 2.LIg4×g8+? TLb6-e6!). Für das Funktionieren eines Themamatts sind immer zwei Linienzustände erforderlich:

1. Zu Sc3# müssen die beiden Linien c10-c3 und j10-c3 entweder leer oder doppelt besetzt sein, damit nTLc10 bzw. nLL i10 das Feld c3 nicht beherrschen.
2. c4# (Ta4 verstellt) benötigt genau 1 Stein (Bock) auf i9-e5, damit nLLj10 das Feld d4 deckt, und 0 oder 2 Steine auf c10-c4.
3. D×d3# geht nur, wenn j10-d4 leer oder doppelt verstellt (nLLj10-d4 unmöglich) ist und c5 gedeckt, also genau ein Stein auf c9-c6 steht.
4. Bei Sb4# muss ebenfalls c5 gedeckt sein, also genau ein Stein auf c10-c5 stehen, aber auch d4, also genau 1 Stein sich auf i9-e5 befinden.

Die Erstzüge ermöglichen diese Wechsel durch unterschiedliche 0-fache, 1-fache, oder 2-fache Besetzung dieser Themalinien. Das ist schon sehr scharfsinniges Linienspiel. Die Matrix benutzt entscheidend die Neutralen, sie decken Mattfelder (schwarze Wirkung) und Fluchtfelder (weiße Wirkung) auf derselben Linie. Ein Rätsel blieb mir nur, wieso der Autor nicht einen sBi3 aufgestellt hat.

Zu loben ist auch, dass NLg7 gerade in der Lösung eine aktive Rolle hat (also dort nicht durch einen wB ersetzt werden könnte), er deckt c5 nach 1.–LLg8-e6 2.Dc5#.

2. Preis: 8633 (Reto Aschwanden)

Normalerweise halte ich es als Preisrichter nicht für nötig, den Inhalt einer Aufgabe zu schildern; das gehört eigentlich in die Lösungsbesprechung, während der Preisbericht die Gründe für die Einstufung erläutern sollte. Die Lösungsbesprechung enthält nur die Kurzfassung des Autors: „Zyklischer Grimshaw, Lačný, Zyklus der 2. und 3. weißen Züge, Antisomow A1.“ Damit sich das Publikum aber mit dem Stück befasst, hier also auch etwas Hilfestellung zum schnellen Erfassen des Inhalts: Die potentiellen Matts (Themazüge) T×e5, Sd5 und T×f3 (Themafelder e5, d5, f3) sind gedeckt durch Lb1 (T×e5+Le4!), Td2 und Pc3. Besetzen diese Steine den Schnittpunkt d3, werden je zwei dieser Deckungen aufgehoben (Tripelgrimshaw). Nach dem Zug 1.NAf4-g6? (1.–Td4!) sind die Matts zusätzlich überdeckt

durch LLi1, LLh9, und Pf9, wobei die Mattsteine Tg3, Te6 und Sf6 als Böcke dienen. Opfert man diese im 2. Zug auf einem Themafeld, bleibt also das andere Themafeld ungedeckt, was zu einem Zügezyklus führt. Es ist noch nicht so lange her, dass dieses harmonische Programm Inhalt eines preiswürdigen Dreizügers gewesen wäre. Hier jedoch ist das nur *eine* Phase eines Lačnýs. Die andere beginnt mit 1.NAc6-g8! Jetzt überdeckt der LLa8 alle 3 Themamatts, wird aber durch die Themazüge antikritisch über den Bock b7 gelenkt, wodurch seine anderen Verteidigungsmöglichkeiten entfallen. Nun stehen aber auf den Verteidigungslinien i1–e5, h9–d5, f9–f3 je zwei weiße Steine (darunter die Mattsteine), und Weiß muss sich hüten, den Stein wegzuofern, der in der anderen Phase gerade zu entfernen war, weil dadurch die Deckungswirkung von LLi1, LLh9, und Pf9 über den verbleibenden Bock wieder eingeschaltet wird. Dadurch entsteht die zyklische Verschiebung der 2. weißen Züge. Und wieso verteidigen die Züge nach d3? Weil sie die Linie b5–e2 verstellen, während der Drohmattzug Sf4 eine zweite, nach e2 gerichtete Linie (LLi6–e2) verstellt. Die Schlüssel von Verführung und Lösung arrangieren, dass in der Verführung die Verteidigungslinien i1–e5, h9–d5, f9–f3 einfach (durch die Mattsteine) besetzt sind, während sie in der Lösung doppelt belegt sind. Außerdem wird durch den Lösungsschlüssel der LLa8 eingeschaltet.

Mit diesen Hinweisen sollte jeder dem Geschehen in der Aufgabe bequem folgen können. Die Konstruktion scheint mir sehr ökonomisch zu sein!! Nicht direkt an der Themamatrix beteiligt (inklusive Fluchtfelddeckung und Drohmechanismus) sind (außer Bauern) eigentlich nur NAA5 (deckt e4 gegen den Mattdual T×e4#, sBB können dazu nicht verwendet werden) und NAe8, der nicht nur die Zugreihenfolge in der Drohung eindeutig macht, sondern auch die Nebenlösung 1.NAg7-c9 verhindert.

Hier die Lösung in Langnotation. Ich persönlich finde Kurznotation bei vielen Märchensteinen und 9×9-Brett schwer verständlich (da brauche ich mindestens die doppelte Zeit beim Nachvollziehen).

1.Nf4-g6? [2.Sf6-g4+ Sh6×g4 3.Si5×g4#] 1.– Td2-d3 2.Tg3×f3+ Pf9×f3 3.Te6×e5#; 1.– Lb1-d3 2.Sf6-d5+ LLh9×d5 3.Tg3×f3#; 1.– Pc3-d3 2.Te6×e5+ LLi1×e5 3.Sf6-d5#; (1.– Na6-c2 2.Tg3×f3+ Pf9×f3 oder Pc3×f3 3.Te6×e5#); aber 1.– Td2-d4!

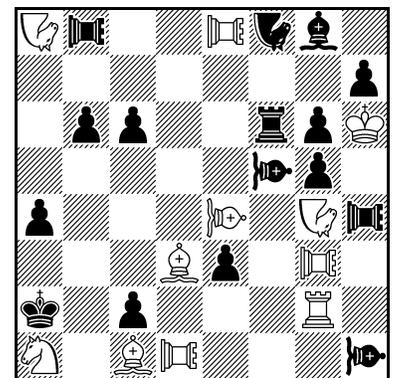
1.Nc6-g8! [2.Sf6-g4+ Sh6×g4 3.Si5×g4#] 1.– Td2-d3 2.Te6×e5+ LLa8-e4 3.Tg3×f3#; 2.Tg3×f3+? LLa8×f3 3.Te6×e5 LLi1×e5; 1.– Lb1-d3 2.Tg3×f3+ LLa8×f3 3.Sf6-d5#; 2.Sf6-d5+? LLa8×d5 3.Tg3×f3 Pf9×f3; 1.– Pc3-d3 2.Sf6-d5+ LLa8×d5 3.Te6×e5#; 2.Te6×e5+? LLa8-e4 3.Sf6-d5 LLh9×d5; (1.– Na6-c2 2.Te6×e5+ LLa8-e4 3.Te5×e4#)

Von 2002 an hat der Autor dieses Thema (Tripelgrimshaw mit Lačný und zyklischen Zügen) mehrfach bearbeitet, teilweise mit ganz anderer Technik wie im II. Preis *Rehm-60* (Anticirce, Rückstellkonflikte), teilweise mit ähnlicher wie etwa im 3. Preis, *Die Schwalbe*, 2003 (s. Diagr. A).

Satz: 1.– Le6 2.N×c6+ TLh(b)b4 3.T×c2#; 1.– Te6 2.T×c2+ TLb2 3.Lc4#; 1.– Ne6 2.Lc4+ TLb3 3.N×c6#. Lösung: 1.LLb7! [2.N×g5+ L(T)Le4 3.TLa8#] 1.– Le6 2.T×c2+ LL×c2 3.N×c6#; 1.– Te6 2.Lc4+ TL×c4 3.T×c2#; 1.– Ne6 2.N×c6+ LL×c6 3.Lc4#

Hier werden in der Lösung Böcke weggeopfert, während im Satz Lion-Deckungslinien der Matts zweifach besetzt sind und nicht geöffnet werden dürfen, und die antikritischen Züge macht im Satz der TLb8. Fragt sich, welche Bearbeitung man vorzieht. Obwohl das *Schwalbe*-Stück mit dem Normalbrett auskommt und „nur“ 27 Steine hat, wirkt es nicht ökonomischer, und ich finde tatsächlich 8633 besser. Mir missfällt einfach, wenn unbegründete Satzspiele thematisch wichtiggenommen werden. Ein Zirkelschluss: Die Züge sind thematisch, weil sie thematisch sein sollen. Ehrlicherweise müsste man das *Schwalbe*-Stück als Zwilling a) H#2.5 b) Direkt-#3 bezeichnen, und diese Mischung von Hilfsspiel (das sogar inkorrekt ist) und direktem Spiel ist mir zuwider, im Gegensatz zur beinahe gesamten #2-Welt, wo man sich an diese

A
Jean Marc Loustau
Reto Aschwanden
Die Schwalbe 2003
 3. Preis



#3 11+16

♖♗=Turmlion=TL
 ♖♗♘=Läuferlion=LL

unbegründeten Satzspiele gewöhnt hat, vermutlich weil viele #2-Thema-Darstellungen ohne eine (meist inkorrekte) H#-Phase nicht realisierbar wären. An 8633 gefallen auch die guten Thema A-Paraden in beiden Phasen.

3. Preis: 8723 (Nils Adrian Bakke)

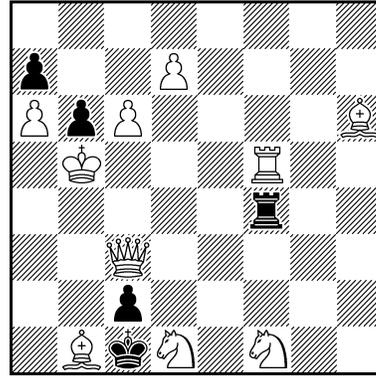
1.h8=T+ Kg6 2.g8=D+ Kf6 3.e8=S+ Ke6 4.c8=L e×d1=D/T/L/S/e×f1=D/T/L/S 5.Dd5+/Dd4/Tc2/Df8/Df5+/Lf4/Td3/Lg3 D×d5/T×d4/Lf3/S×c3,Sf2/D×f5/T×f4/L×d3/S×g3,Sd2#

Schwarze AUW (vier Varianten) sind im Längstzüger zahlreich. In Doppelschach hat das schon T. R. Dawson, 1921, dargestellt. Die schönste doppelte gestaltete J. Hartong, 1947, eine Augenweide, darum hier reproduziert (s. Diagr. B, 1.Dg3!). Nils A. Bakke hat sich intensiv damit befasst, die sAUW zu erweitern und mit anderen Ideen zu verknüpfen, u. a. mit einer vorangehenden konsekutiven weißen AUW.

Auch diese Idee ist nicht neu; Echecs.DB enthält aber nur ein Längstzüger-Beispiel (W. Alaikow, 1988). Hier scheint erstmalig die weiße AUW einer doppelten schwarzen vorangestellt worden zu sein. In Echecs.DB ist überhaupt kein Beispiel dazu zu finden. Vermutlich ist das also immer noch die einzige Darstellung, was den hohen Platz rechtfertigt. Weniger wichtig scheint mir zu sein, dass das Schema der sAUWen unverändert einer Aufgabe von C. Wermelinger entnommen ist (s. Diagr. C, 1.Dd5!).

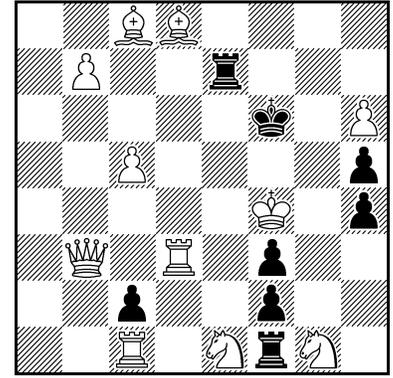
Ich nehme auch Legalitätsanforderungen an die Stellung im Märchenschach nicht so wichtig. Es scheint offen zu sein, ob das Thema in legaler Stellung bewältigt werden kann.

B
Jan Hartong
Fairy Chess Review 1947



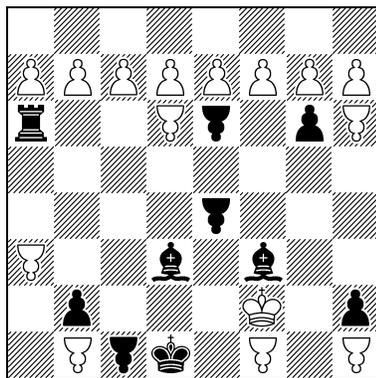
S#2 10+5
Längstzüger

C
Charles Wermelinger
Thèmes 64 1959
3. Preis



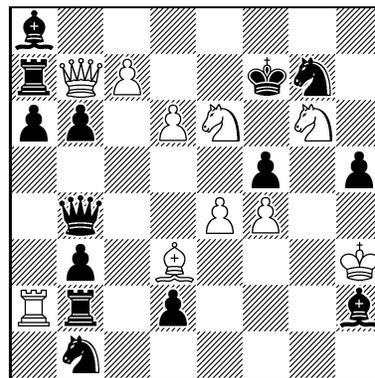
S#2 11+8
Längstzüger

Bernard Rothmann
René J. Millour
8635v feenschach 2002
1. ehrende Erwähnung



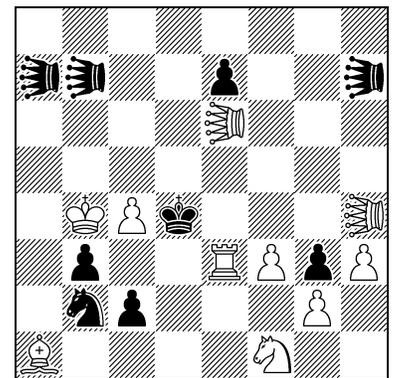
=15 15+10
Verfolgungszüger
♣ ♠=Orphan

Nils A. Bakke
S. 489, Nr. K feenschach 2002
2. ehrende Erwähnung



R#3 C+ 10+14

Leonardo G. Perrone
Gaspar J. Perrone
S. 470, Nr. 2 feenschach 2002
Lob



S#2 C+ 10+9
♣ ♠=Heuschrecke

1. ehrende Erwähnung: 8635v (Bernard Rothmann & René J. Millour)

1.Ob6 Od6 2.Oc3 Ta3 3.a8=O Ta7 4.b8=O Tb7 5.c8=O Tc7 6.d8=O Td7 7.e8=O Te7 8.f8=O Tf7 9.g8=O Tg7 10.h8=O Th7 11.O×g6 Th6 12.Og3 Tg6 13.Oh×f3 h1=O 14.Ob×d3 b1=O 15.O8×g6==

Der Preisrichter mag solche Tasks wenig, besonders, wenn primitive und unökonomische Wiederholungen (wie hier bei den weißen Umwandlungen, die alle aus einem langweiligen, identischen Grund erfolgen) auftreten. Gefällig ist aber, wie die eindeutigen Umwandlungen bei Schwarz erzwungen werden. Eine Gestaltung mit nur 3 weißen Umwandlungen in Orphan, wobei dann die drei Orphans möglichst subtil nach b6, b4 und g3 gesteuert werden, würde ich höher schätzen.

2. ehrende Erwähnung: S. 489, Nr. K (Nils Adrian Bakke)

1.Kg2? Ke8! 2.c8=D,T#; 1.c8=D+? K×g6! 2.Kg2 S×e6 3.D×e6#; 1.c8=T+? K×e6! 2.Kg2 K×d6 3.Tc6#; 1.c8=L+? Kg8! 2.Kg2 S×e6 3.L×e6#; 1.c8=S+? Ke8! 2.Kg2 D×d6 3.S×d6#
 1.Sd8+! ~ 2.Kg2 [3.Kf1 d1=D,T#] d1=D+/d1=T+/d1=L+/d1=S+ 3.Kh3/Kf3/Kh1/Kf1 Dg4/T×d3/Lf3/Se3#

Weißer AUV als Auswahl-Probespiele, bei denen der sK denjenigen Sternfluchtzug wählen muss, bei dem Schwarz an einer AUV mit wK-Sternflucht dadurch gehindert wird, dass er selber mattsetzen muss. Es gefällt das genaue Echo (mit Farbwechsel) der Verführungen und der Lösung. Nach mehreren Vorformen ist dies die am besten geglückte Darstellung des Themas.

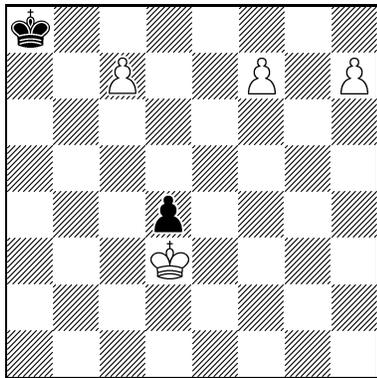
Lobe ohne Rangfolge

Lob: S. 470, Nr. 2 (Leonardo G. Perrone & Gaspar J. Perrone)

1.T×b3 Zz. 1.- c1=D 2.H[×h7]h8+ Dc3#; 1.- c1=T 2.c5+ Tc4#; 1.- c1=S 2.H[×e7]d8+ Sd3#; 1.- c1=H 2.H[×g3]f2+ H[×c4]c5#; 1.- c1=L 2.Sd2 Zz. L×d2#

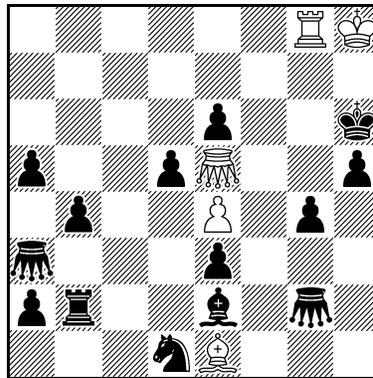
Nette Super-AUV mit vielen Heuschreckeneffekten.

Bo Lindgren
 8721 feenschach 2002
 Lob



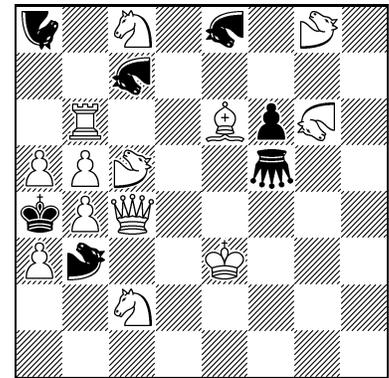
R#10 C+ 4+2

Alexander Ettinger
Leonid Makaronez
Klaus Wenda
 8735 feenschach 2002
 Lob



#9 C+ 5+14

Wenelin Alaikow
 8737 feenschach 2002
 Lob



#2vvvvvv C+ 13+7
 Circe
 Camel Zebra

Lob: 8721 (Bo Lindgren)

1.c8=D+ Ka7 2.Dc6 Kb8 3.f8=S! (3.h8=T+? Ka7! 4.Ta8#) 4.h8=T Kb8 5.Th2 Ka7 6.Tf2 Kb8 7.Ke2! (7.Sd7+? Ka7! 8.Ta2#) Ka7 8.Sd7 d3+ 9.Kf1 d2 10.Dg2 d1=D#; 7.- d3+ 8.Kf1 Ka7 9.Sd7 d2 10.Dg2 d1=D#

Perfekte Kleinaufgabe mit vier Umwandlungen im Sechsstener. Die Reflexmattbedingung kommt gut zur Geltung.

Lob: 8735 (Alexander Ettinger, Leonid Makaronez & Klaus Wenda)

1.Lg3 [2.Lf4+ Gg5 3.L×g5#] h4 2.Lf4+ Kh5 3.Lg5#, aber 1.- Gc1!
 1.Lh4 [2.Ge7 3.Lg5+ G×g5 4.Gh4#] a1=D,L (1.- Tc2? 2.Lg3 Gd2 3.Lh4 4.Lg5#) 2.Tf8 Ga6 3.Te8 Kg6

4.T×e6+ Kf7 5.Te7+ Kg6 (5.– Kf8 6.Gc5#) 6.Tg7+ Kh6 7.Lg3! h4 8.Lf4+ Kh5 9.Lg5# bzw. 7.– Gd2 8.Lh4 9.Lg5#

Gefällige Logik, ein überraschender Zug Te8 und genügend benützte Grashüpfer. Einer höheren Auszeichnung steht entgegen: 1. Am Schluss hat man nach der einzigen Verteidigung gegen Lf4+, nämlich Gg2-e2, die nette Rückkehr Lh4, aber es entsteht ein unparierbares orthodoxes Matt, bei dem Ge5 sogar überflüssig ist. 2. Nach 1.Lh4 droht auch das Hauptspiel 2.Tf8, 1.– a1=D,L bringt keine neue Schädigung für Schwarz. 3. Am Pendeln wirkt der wG nur in einer kurzen Abzweigung mit.

Lob: 8737 (Wenelin Alaikow)

1.Kd3/Kf4/Kd2? G×b5 [Bb2]/Zd6/N×b6 [Ta1]!; 1.Kf3/Ke4/Ke2? N×b6 [Ta1]/Cd5/C×b4 [Bb2]!
 1.Kf2! [2.D×b3 [Zb1]#; 1.– Z~ 2.Zd6#]
 1.– G×b5 [Bb2] 2.D×b5 [Gb1]#; 1.– C×b4 [Bb2] 2.D×b4 [Cb1]#;
 1.– N×b6 [Ta1] 2.S×b6 [Nb1]#; 1.– Cd5 2.C×d5 [Cd1]#

Leicht verständlicher Inhalt, das ist ein Vorzug. Sechs Verführungen des wK scheitern daran, dass er ein Schach durch eine wiedergeborene Märchenfigur (nach b1 und d1) erhält. Man vermisst die siebte Verführung, und eine Widerlegung sollte nicht zweimal auftreten. Fragt sich, ob man diese Wünsche ohne mehr an „Exotik“ realisieren könnte.

Lob: 8738 (Joost de Heer)

1.f8=nT g1=nD 2.nD×c5 [nBc2] c1=nS 3.a8=nL nT×a8 [nLc8]#

Noch eine perfekte Kleinaufgabe. Details „oft gesehen“ (schon damals), es gefällt aber die zeitliche Konzentration: Nur ein Halbzug ohne Umwandlung.

Lob: 8743 (Klaus Wenda)

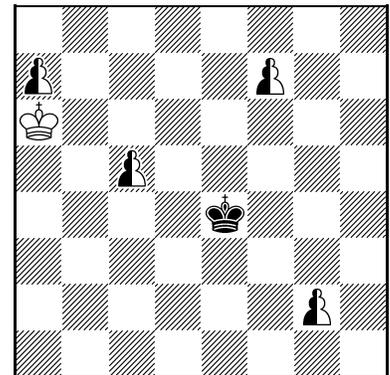
1.S×f6 [Sg1]? 2.S×f3 [Sb1] 5.Gf6 8.Kf3+ Tf8#, aber 8.– Lf8!
 1.Sg5 2.S×f3 [Sb1] 3.S×d2 [Sg1] 4.c×d6 [Bd2] 5.G×f6 [Gf8]
 6.L×g4 [Lf1] 7.L×e2 [Lf1] 8.Kf3+ T×f8 [Th8]#

Das Matt ist sicher recht verborgen, und die Verführung ist sehr Anticirce-Cheylanisch: Der wG muss durch Rückstellen von f8, seinem Ursprungsfeld, aus Schach bieten, weil L×f8 (Schlag auf das Ursprungsfeld) bei Cheylan nicht erlaubt ist und somit T×f8 (öffnet e8 mit Matt) erzwungen ist (bei Gf6+ wäre Tf8 genauso matt, aber Schwarz wählt besser Lf8!). Darum muss der wG mit Schlag nach f6, und man muss Bf6 vorerst am Leben lassen. Es gibt nur ein Lob, weil ansonsten eigentlich kein besonderes Thema realisiert ist.



Joost de Heer

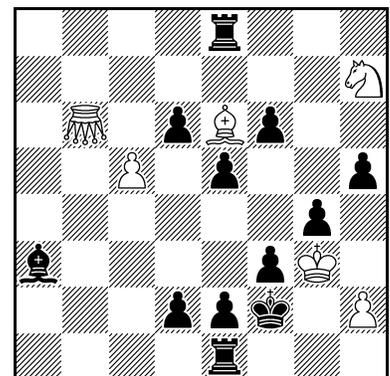
8738 feenschach 2002
 Lob: 8738
 für Judith Peeters



HS#3 C+ 1+1+4
 Spiegelcirce

Klaus Wenda

8743 feenschach 2002
 Lob
 bernd ellinghoven gewidmet



Ser.S#8 C+ 6+12
 Anticirce Typ Cheylan

feenschach-Infomaltturnier 2003 – Hilfsspiel

Preisbericht von Vlaicu Crisan (Cluj-Napoca)

Übersetzung: Hans Gruber

Heft 150: 8863, 8864, 8865, 8866, 8867, 8868, 8869, 8870, 8871, 8872, 8873, 8874, 8875 (NL 158/46), 8876, 8877, 8878, 8879, 8880, 8881, 8882, 8883, 8884, 8885, 8886, 8887, 8888, 8889, 8890, 8891, 8892, 8893, 8894, 8895.

Heft 151: S. 82, Nr. 7 (C+); S. 97ff, Nr. 3, 11, 16, 19, 20, 28, 29, 33.

Heft 152: S. 111 (T. Steudel); S. 131ff, Nr. 42, 48, 52-55; 9012, 9013, 9014, 9015, 9016, 9017, 9018, 9019, 9020, 9021 (illegal + Korr. 160/130), 9022, 9023, 9024, 9025, 9026, 9027, 9028, 9029, 9030, 9031, 9032, 9033 (a) H#2 b) H=2 158/52), 9034, 9035, 9036, 9037, 9038, 9039, 9040, 9041, 9042, 9043, 9044, 9045, 9046, 9047, 9048, 9049, 9050, 9051, 9052, 9053, 9054, 9055, 9056, 9057.

Heft 153: S. 166, Nr. 11; S. 173, Nr. 2.

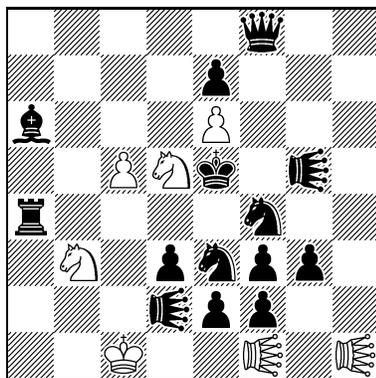
First of all apologies to Hans Gruber and all the participants to the tournament for the long delay in the delivery of the present award, although I was not the initially designated judge. My congratulations go to the rewarded composers and my thanks to all the participants for their patience. I would like to address my special thanks to my usual co-judge Eric Huber for his advice which helped me polishing the present judgment.

96 compositions took part in the tournament. The level of the tournament was not as high as one usually expects to see in *f*, with no outstanding problems to be praised. For this reason I could not award a Prize—a decision which was rather tough. At first, a few words about not retained compositions. I eliminated problems featuring at least two constructional defects, such as a single solution, repeated moves, partial / total lack of interplay, unused white force in the mating position, *technical* fairy pieces / conditions and lack of interesting strategy. Unfortunately, this also caused some notable collateral victims, particularly for several series problems which generally do not match the above criteria.

Zunächst entschuldige ich mich bei Hans Gruber und allen Turnierteilnehmern für die Verspätung, mit der ich diesen Preisbericht abliefere (obwohl ich nicht der ursprünglich vorgesehene Richter war). Ich gratuliere allen Autoren der ausgezeichneten Probleme und danke allen Teilnehmern für ihre Geduld. Ein besonderer Dank gilt meinem üblichen Mit-Preisrichter Eric Huber für seinen Rat beim Feinschliff dieses Berichtes.

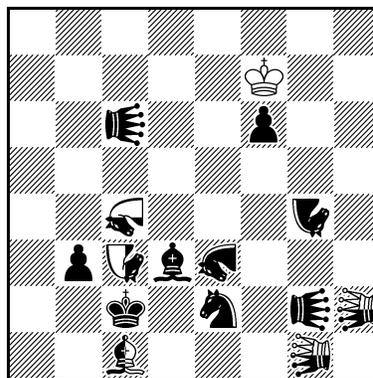
*Am Turnier nahmen 96 Kompositionen teil. Das Niveau war nicht so hoch, wie man es von *f* gewohnt ist, es konnte kein herausragendes Problem bejubelt werden. Daher konnte ich keinen Preis vergeben – diese Entscheidung fiel mir ziemlich schwer. Noch einige Worte zu Problemen, die nicht im Preisbericht aufscheinen. Ich schloss alle Probleme aus, die wenigstens zwei konstruktive Mängel aufweisen, etwa nur eine einphasige Lösung, Zugwiederholungen, teilweises (oder komplettes) Fehlen eines Zusammenspiels der Parteien, im Matt ungenutzte weiße Offiziere, technische Märchensteine oder -bedingungen sowie das Fehlen einer interessanten Strategie. Dies führte bedauerlicherweise zu einigen Kollateralschäden, vor allem bei Serienzüglern, die obigen Kriterien oft nicht gut entsprechen.*

Sven Trommler
Franz Pachtl
 9034 feenschach 2003
 1. ehr. Erw.



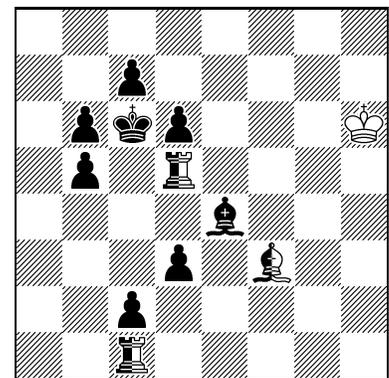
H#2 C+ 7+14
 b) ♖f1→h3 c) ♜c5→f5
 ♜=Hase

Michal Dragoun
Juraj Lörinc
 9042 feenschach 2003
 2. ehr. Erw.



H#2 2.1;1.1 C+ 1+9+5
 Circe
 ♜=Heuschrecke ♜=Lion
 ♜=Camel

Petko A. Petkow
 S. 131, Nr. 42 feenschach
 2003
 3. ehr. Erw.



H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 1+8+3

1st Honourable Mention/1. ehrende Erwähnung: 9034 (Sven Trommler & Franz Pachtl)

- a) $1.S \times e6 + Sf4$ 2. $Sg2 + Sg6\#$
b) $1.Sf5 + Se3$ 2. $Hg2 + Sg4\#$
c) $1.Hd6 + Sd2$ 2. $Sfg2 + S \times f3\#$

A successful introduction of a new fairy piece *Hase*—actually a Kangaroo with Lion mobility! The *Hase* allowed the authors to achieve an interesting cycle of functions between the three pieces on d2, e3, f4: One remains on the Hg5 battery line, the second performs an interception on g2 enabling Hh1 to get control over e4 and d5 while the third selfblocks on a flight square. White play is also well unified: The selfpinned wS is unpinned in B2, so it can deliver mate. The Umnov effect is also very pleasant. There are some drawbacks which hindered us to reward this ambitious composition a prize: The twinning is not quite perfect and the white *Hasen* have merely a technical purpose. Anyway, a *helpmate* in the true sense of the word!

Eine erfolgreiche Premiere der neuen Märchenfigur Hase – das ist ein Känguruh mit Lion-Beweglichkeit! Der Hase erlaubte es den Autoren, einen interessanten Funktionswechselzyklus der drei Steine auf d2, e3 und f4 darzustellen: Einer bleibt auf der Batterielinie des Hg5, ein zweiter verstellt auf g2 und verschafft dem Hh1 damit Kontrolle über die Felder e4 und d5, der dritte blockt ein Fluchtfeld seines Königs. Auch das weiße Spiel ist schön einheitlich: Der selbstgefesselte wS wird im zweiten schwarzen Zug entfesselt und kann daraufhin mattsetzen. Der Umnov-Effekt ist sehr gefällig. Es gibt ein paar Schwächen, die mich davon abhielten, dieser ambitionierten Komposition einen Preis zu geben: Die Zwillingsbildung könnte besser sein, die weißen Hasen haben nur technische Zwecke. Sei's drum, dies ist ein Hilfsmatt im besten Sinne des Wortes!

2nd Honourable Mention/2. ehrende Erwähnung: 9042 (Michal Dragoun & Juraj Lörinc)

1. $N \times h2$ [nLlh8] nNe4 2. $H[\times e4]f3$ [nNe8] $K \times e8$ [nNe1]#
1. $C \times h2$ [nLlh8] nCf3+ 2. $H[\times f3]e4$ [nCf8] $K \times f8$ [nCf1]#

One must admire the very intensive use of Circe in order to force the rebirth of a neutral unit on a square where it can not flee from. There is no unified dual avoidance, as $1.C \times h2$ [nLlf8] nNe4? fails because nCh2 guards e1 and $1.N \times h2$ [nLlh8] nCf3+ fails because g4 is free for nC. This lack of unity in the motivation and the rather technical use of nLlg1, which serves just for guarding c1, downgraded this otherwise brilliant idea to HM level.

Man muss die intensive Circe-Nutzung bewundern, mit der die Wiedergeburt eines neutralen Steins auf einem Feld, von dem er nicht wegziehen kann, erzwungen wird. Es liegt aber keine einheitliche Dualvermeidung vor, denn $1.C \times h2$ [nLlf8] nNe4? scheitert daran, dass nCh2 e1 deckt, während $1.N \times h2$ [nLlh8] nCf3+ nicht geht, weil das Feld g4 dem nC zugänglich ist. Diese kleine Uneinheitlichkeit in der Motivation und die weitgehend technische Verwendung des nLlg1, der nur c1 zu decken hat, sorgten dafür, dass für diese ansonsten brillante Idee nur eine ehrende Erwähnung herausrang.

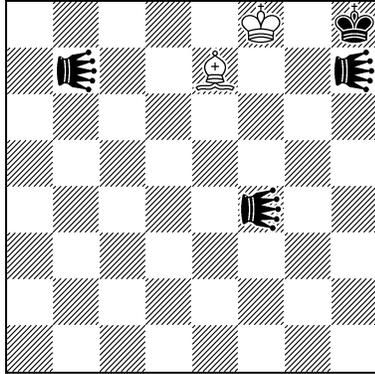
3rd Honourable Mention/3. ehrende Erwähnung: S. 131, Nr. 42 (Petko A. Petkow)

1. $Lg6$ nTe1 2. $c1=T$ nTe6 3. $Tc5$ nTd \times d6#
1. $Lf5$ nLh1 2. $Ld7$ nTg5+ 3. $nTg2$ nTg \times c2#

In one solution, the masked battery nLf3/nTd5 is broken up and then translated along the same line after critical move nLh1. In the other solution, we have preventive interference at B1 and replacement of nTc1 on 6th line. However, both solutions start with sLe4 move and end with battery mates selfpinning the front piece of the battery, disabling the switchback. This unifying crucial effect is clearly far more important than the disparate ANI effects.

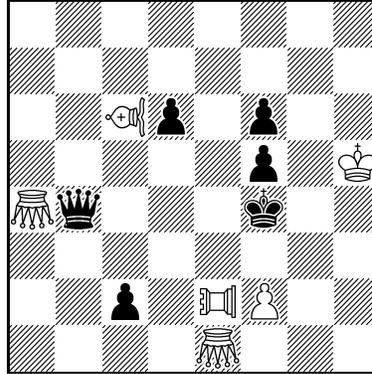
In der einen Lösung wird die maskierte Batterie nLf3/nTd5 aufgelöst und auf derselben Linie (mit dem kritischen Zug nLh1) verschoben. In der anderen Lösung sehen wir eine präventive Verstellung im ersten schwarzen Zug und eine Versetzung des nTc1 auf die 6. Reihe. Beide Lösungen beginnen mit einem Zug des sLe4 und münden in Batteriematts mit einer Selbstfesselung des Batterievordersteins, womit dessen

Chris Feather
8893 feenschach 2003
1. Lob



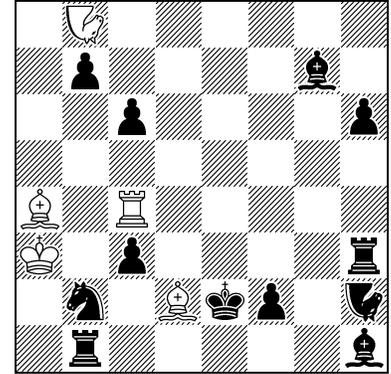
Ser.H#24* C+ 2+4
♖=Känguruh

Petko A. Petkow
S. 135, Nr. 53 feenschach 2003
2. Lob
-be- zum 50. Geburtstag



H#2 b) ♖e1→b7 C+ 6+6
c) ♖e1→c4
♖=Pao ♗=Vao

Lennart Werner
8877 feenschach 2003
3. Lob



H#2 C+ 5+12
b) ♖c3↔♘b2 c) ♖f1

Rückkehr verhindert wird. Dieser wichtige, Einheit stiftende Effekt ist offenbar viel bedeutsamer als die versprengten ANI-Effekte.

1st Commendation/1. Lob: 8893 (Chris Feather)

* 1.– Lf6#

1.KÄa7 5.Ke6 6.KÄf7 7.Kd7 8.KÄc7 10.Ke5 11.KÄb8 13.Kd7 14.KÄf7 16.Kb5 17.KÄb4 18.KÄb3 19.Kc4
20.KÄa2 22.Kb2 23.KÄb1 24.Ka1 Lf6#

Wonderful miniature, with no less than 17 relay changes in the 24 Black moves—a real gem! The echo mates in opposite corners are lovely. The play is not at all mechanical and has some subtle points—just study for instance why KÄf7 can't be played earlier. If only the mating move would have been different than in the set play ...

Eine herrliche Miniatur mit nicht weniger als 17 Schaltwechseln in 24 schwarzen Zügen – eine Perle! Die Echomatts in gegenüberliegenden Ecken sind süß. Das Spiel wirkt nicht im Geringsten mechanisch und enthält einige sehr tiefe Begründungen – beschäftigen Sie sich doch einmal damit, weshalb KÄf7 nicht früher gespielt werden kann. Ach, wäre doch bloß der Mattzug nicht derselbe wie im Satzspiel ...

2nd Commendation/2. Lob: S. 135, Nr. 53 (Petko A. Petkow)

- a) 1.Db7 Vh1 2.Dg2 Pe4#
- b) 1.De1 Pe8 2.De7 Ve4#
- c) 1.D×a4 Gc1 2.De4 Pe3#

This is the most convincing composition from the ANI article. The two *identical* solutions with sD ambush and masked creation of antibatteries are complemented by a third *anti-identical* solution featuring wG capture with a different antibattery mate. With HOTF fashion still flourishing nowadays, it is understandable why less challenging ANI type compositions can rarely obtain a higher recognition.

Die überzeugendste Komposition aus dem ANI-Artikel. Die beiden identischen Lösungen mit Hinterstellung der sD und maskiertem Aufbau von Antibatterien werden durch eine dritte anti-identische Lösung ergänzt, in der der wG geschlagen wird und ein unterschiedliches Antibatteriematt entsteht. Angesichts der Begeisterung, die HOTF heutzutage genießen, ist es verständlich, weshalb die weniger herausfordernde ANI-Form kaum höhere Anerkennung finden kann.

3rd Commendation/3. Lob: 8877 (Lennart Werner)

- a) 1.Nf3 Nh5 2.c×d2 Te4#
b) 1.Lf3 Lb5 2.Sd1 Tc2#
c) 1.Tf3 T×c6 2.Lf8 Td6#

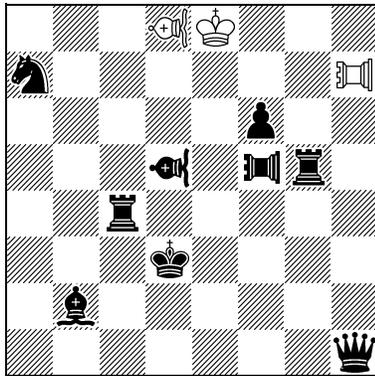
Very attractive at the first glance: Triple Stocchi with double interference on f3 exploited by White in the mating move in a rather airy setting. However the strategy is not unified, as only the last two solutions feature battery creation. The not so pleasing twinning mechanism and the lack of interplay are partially compensated by the fact that all white pieces deliver mate (either directly, or by battery).

Auf den ersten Blick sehr attraktiv: Dreifacher Stocchi-Block mit doppelter Verstellung auf f3, die von Weiß im Mattzug genutzt wird, und das in einer sehr luftigen Stellung. Allerdings ist die Strategie nicht einheitlich, da nur zwei der Lösungen mit Batteriebildung arbeiten. Die nicht sehr attraktive Mehrlingsbildung und das Fehlen eines Zusammenspiels werden teilweise dadurch wettgemacht, dass alle weißen Steine mattsetzen (sei es direkt oder durch ein Batteriematt).

Marko Ylijoki

9036 feenschach 2003

4. Lob

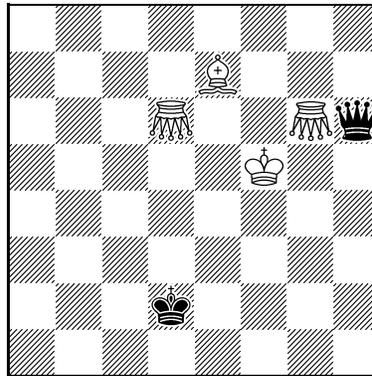


H#4 2.1;1.1... C+ 3+9
♖♗=TL-Jäger
♘♙=LT-Jäger

Jaroslav Štůň

8878 feenschach 2003

5. Lob

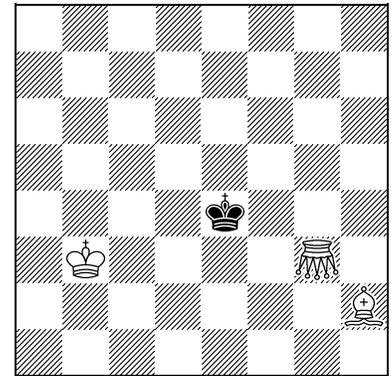


H#4 b) ♖d6→b6 C+ 4+2
c) ♖g6→d5 d) ♖g6→c3

Václav Kotěšovec

8883 feenschach 2003

6. Lob



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

4th Commendation/4. Lob: 9036 (Marko Ylijoki)

- 1.Tf4 TL-Jg6 2.Ke4 TL-Jg8 3.LT-Jd1 TL-Jc4 4.LT-Jf3 TL-Je2#
1.Le5 LT-Jd6 2.Kd4 LT-Jf8 3.TL-Jc2 LT-J×f6 4.TL-Jc3 LT-Jf2#

By far the most artistic composition from the tournament in a very economic rendering (Meredith)! The solvers seem to have missed the exchange of functions between white / black Hunters and the ODT in the purest sense: All moves diagonal in one solution become orthogonal in the other! However, there are two main drawbacks: The lack of interplay which seriously mars the initial enthusiastic impression, and the lack of deep strategic effects—just selfblocks and line opening.

Mit Abstand die künstlerischste Komposition des Turniers, und dies in einer sehr ökonomischen Darstellung (Meredith)! Anscheinend haben die Löser den Funktionswechsel zwischen den weißen und schwarzen Jägern und die ODT, die in Reinform auftaucht (alle Züge, die in der einen Lösung diagonal sind, sind in der anderen orthogonal!), übersehen. Es gibt aber zwei größere Schwächen: Das Fehlen eines Zusammenspiels der Parteien, das den anfänglichen Enthusiasmus doch schmälert, und das Fehlen tiefer strategischer Effekte (es geht nur um Blocks und Linienöffnungen).

5th Commendation/5. Lob: 8878 (Jaroslav Štůň)

- a) 1.Ke3 Kf6 2.Kf4 Gg3 3.Dh5 Gg2 4.Df3 Ld6#
b) 1.Ke2 Ga6 2.Dd2 Gf1 3.Ke3 Gf2 4.De2 Lc5#

c) 1.Kd3 Gd2 2.Ke3 Gd1 3.Da6 Ke5 4.De2 Lg5#

d) 1.De6+ Kf4 2.Kd3 Gg3 3.Kd4 Gb3 4.Dc4 Lf6#

The positive part: Four echo mates in a miniature setting with very acceptable twinning. However, the echoes are not quite perfect: The position of wK in twin b) is different and, unfortunately, better! There are also some repeated moves (e. g. Kd2-d3 and Gd6-g3).

Zuerst das Gute: Vier Echomatss in Miniaturform mit prima Mehrlingsbildung. Aber die Echos sind nicht ganz astrein: Die Stellung des wK in b) ist unterschiedlich (und leider besser!). Zudem gibt es einige Zugwiederholungen (z. B. Kd2-d3 und Gd6-g3).

6th Commendation/6. Lob: 8883 (Václav Kotěšovec)

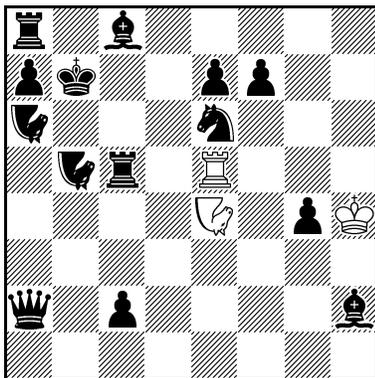
1.– Ga3 2.Kf3 Kc4 3.Ke3 Gf3 4.Ke4 Lf4=

1.– Lg1 2.Kf4 Ge5 3.Ke4 Le3 4.Kd3 Ge2=

Sergej Smotrow

9041 feenschach 2003

7. Lob



H#2

C+ 3+14

b) ♖a6→b8

Circe

The only Wenigsteiner in the award! Two ideal specific Czech stalemate positions, with both wG and wL being self-defended are enough for a Commendation.

Der einzige Wenigsteiner im Preisbericht! Zwei ideale, spezifische, böhmische Pattstellungen, bei denen sich sowohl wG als auch wL selbst decken, bringen ein Lob ein.

7th Commendation/7. Lob: 9041 (Sergej Smotrow)

a) 1.Tc7 N×a2 [Dd8] 2.Dd2 T×b5 [Nb1]#

b) 1.Nc7 T×e6 [Sg8] 2.Sh6 N×c5 [Th8]#

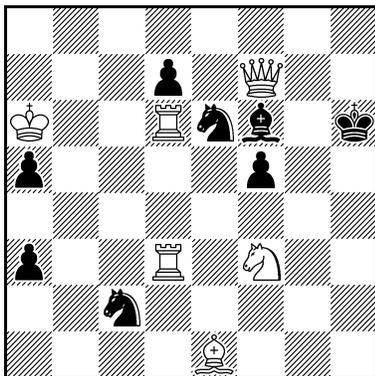
Clever strategy: Anticipatory interference of the black piece reborn at the second move, selfblock at B1 with dual avoidance. The clumsy and ugly position and orthodox mates detract.

Eine kluge Strategie: Antizipatorische Verstellung des schwarzen Steins, der im zweiten Zug wiedergeboren wird, Block im ersten schwarzen Zug mit Dualvermeidung. Die schwere, unschöne Stellung und die orthodoxen Matts führen aber zu Punktabzügen.

Tibor Érsek

8872 feenschach 2003

8. Lob



H=4 2.1;1.1...

C+ 6+8

Circe

8th Commendation/8. Lob: 8872 (T. Érsek)

1.Sf4 T×a3 [Ba7] 2.S×e1 [Lc1] T×a5 3.Sg2 Ta2 4.Sh4 Th2=

1.Lh4 L×a5 [Ba7] 2.Se1 Lb4 3.S×d3 [Th1] L×a3 4.Sf4 Lc1=

Two triple-pin stalemate positions! Interesting pinner-pinned cycle: wTd6-sLf6, wLe1-sSe6, wTd3-sSc2 in the first solution and wTd6-sSe6, wLe1-sSc2, wTd3-sLf6 in the second. Also we must note the exchange of functions between wTd3-wLe1. This sounds very great in theory, but practically: The Circe effects are rather technical, the white play is very weak (capture of two black pawns), there is an almost repeated B2 move (Sc2-e1) and there is a serious lack of interplay particularly in the first solution.

Zwei Patts mit Dreifachfesselung! Interessant ist der Zyklus zwischen fesselndem und gefesseltem Stein: wTd6-sLf6, wLe1-sSe6, wTd3-sSc2 in der ersten Lösung und wTd6-sSe6, wLe1-sSc2, wTd3-sLf6 in der zweiten. Zudem sehen wir einen Funktionswechsel zwischen wTd3 und wLe1. Das hört sich in der Theorie großartig an, aber die Praxis ist leider grauer: Die Circe-Effekte sind nur technischer Natur, das weiße Spiel ist sehr schwach (Schlag zweier schwarzer Bauern), es gibt einen fast wiederholten zweiten schwarzen Zug (Sc2-e1) und nur wenig Zusammenspiel der Parteien, vor allem in der ersten Lösung.

Hinweis zum 64. *f*-Thematurnier

Die Einsendefrist für das 64. *f*-Thematurnier (Klaus Wenda 70 Jubiläumsturnier) – siehe die Ausschreibung in *f*-184, S. 393 – wird bis zum **1. Mai 2012** (Datum des Poststempels) verlängert. Das sollte Ihnen noch ausreichend zusätzliche Zeit geben, tolle Aufgaben zu bauen und einzusenden!



Urdrucke *f*-188

Lösungen bis 31.3.2012 an Thomas Marx, Töpferstraße 21, D-41515 Grevenbroich.

Nachfragen zu Urdrucken bitte per Mail an den Urdruckbearbeiter (Hans Gruber: hg.fee@t-online.de) oder den Löseronkel (Thomas Marx: loe.fee@googlemail.com).

Viel Spaß beim Lösen! (HG)

Preisrichter 2011

S# (10308-10312): Frank Müller

H# (10313-10324): Ilja Ketris

Retro (10322-10327): Thomas Kolkmeier

Serienzüger (10328-10335): Geoffrey Foster

Direktes Spiel (10336-10348): Hubert Gockel

Hilfsspiel (10349-10369): Michal Dragoun

[Raumschach: Hans Gruber (Mehrjahresturnier)]

Definitionen der nicht alltäglichen Märchenschachelemente, die in diesem Urdruckteil Verwendung finden.

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

Alphabetschach: Bei Weiß und bei Schwarz muß immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2 ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

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 (inklusive 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.

Antiandernschach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, als Teil des Zuges die Farbe.

Anticirce: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfangsfeld, 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.

Antisupercirce: Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. Ist dies nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der schlagende Stein darf also nicht auf dem Schlagfeld wiedergeboren werden. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Wiedergeborene Könige bzw. in ihrer Ecke wiedergeborene Türme dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: (a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen

werden (und damit vom Brett verschwinden). (b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges in eine Figur um.

AP (a posteriori): Es ist erlaubt, daß die Zulässigkeit eines bestimmten Zuges erst im Nachhinein (a posteriori) durch Ausführung eines anderen bestimmten Zuges legalisiert wird.

Beidmatt: Eine Partei darf mit ihrem Mattzug derart ins Selbstschach ziehen oder in einem Schach stehen bleiben, daß sie, wäre sie unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls matt stünde ungeachtet des gleichzeitigen Einstehens beider Könige. Dies darf aber nicht aus einem bereits gültigen Matt oder Patt heraus geschehen.

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.

Cardinal: Linienfigur, die in Läuferrichtungen zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen mit dem Rand reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe gewechselt.

Chamäleon: Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette S-L-T-D-S...

Chamäleonschach: Alle Steine sind Chamäleons. Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in Chamäleons um.

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.

Circe rex inklusiv: Die Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Wiedergeburtfeldern e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Wiedergeburtfeld eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist.

Degradierung: Ein Offizier, der seine eigene Bauerngrundreihe betritt, verwandelt sich als Teil des Zuges in einen Bauern (der eigenen Farbe).

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.

Doppelgrashüpfer: Führt bei seinem Zug zwei Grashüpferzüge hintereinander aus, darf dabei aber im ersten Teilzug nicht schlagen (auch nicht den gegnerischen König; in der Stellung sKa1, wLb1, wDGh1 steht der schwarze König also nicht im Schach). Der Bock kann in beiden Teilzügen derselbe Stein sein, aber der DG darf am Ende des Zuges nicht auf seinem Ausgangsfeld landen (Nullzüge sind also nicht erlaubt).

Doppellängstzüger: Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

Doppelmatt (##): Ein Beidmatt mit zwei Einschränkungen: a) Die Königsopposition bleibt der minimale Königsabstand und darf nicht durch direkten Kontakt der Könige im Doppelmattzug durchbrochen werden; es gilt KKK! b) Ein etwa bestehendes Schachgebot muß mit dem Doppelmattzug vollständig parierte, also durch ein neues, aktives Selbstschach, das diesmal Matt ist, ersetzt werden und darf nicht einfach ignoriert bzw. zum eigenen Matt umfunktioniert werden.

Doppelultralängstzüger: Die Ultralängstzügerbedingung 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→T→L→S→B→B...; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: B→S→L→T→D→D... 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.

Elch: Zieht wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 45° ab. Ein Ea1 zieht über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.

Equihopper: Hüpf über einen beliebigen Stein (Bock), 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, wobei der verstellende Stein u. U. als Bock für ein neues Zielfeld benutzt werden kann.

Flamingo: 1:6-Springer. Der Flamingo entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 6/1 oder 1/6; z. B. kann er von a1 aus die Felder b7 und g2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

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.

Halbneutraler Stein: Befindet sich entweder in der weißen, der schwarzen oder der neutralen Phase. Falls er sich in der weißen Phase befindet, kann ihn nur Weiß ziehen; falls er sich in der schwarzen Phase befindet, kann ihn nur Schwarz ziehen; falls er sich in der neutralen Phase befindet, können ihn Weiß und Schwarz ziehen. Zieht ein in der weißen oder schwarzen Phase befindlicher halbneutraler Stein, gelangt er als Teil des Zuges in die neutrale Phase. Zieht Weiß einen in der neutralen Phase befindlichen halbneutralen Stein, gelangt dieser als Teil des Zuges in die weiße Phase; zieht ihn Schwarz, gelangt er in die schwarze Phase.

Hamster: Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 180° ab. Ein Hamster a1 hüpf also über einen Bock auf a7 nach a6, über einen Bock auf g7 nach f6, d. h. auf das Feld unmittelbar vor dem Bock (statt wie der Grashüpfer dahinter).

Heuschrecke: Zieht wie Grashüpfer, aber nur über einen gegnerischen Bock, wobei das Feld hinter dem Bock frei sein muß. Der Bock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.

Hilfsdoppelmatt in n Zügen (H##n): Wie Hilfsmatt in n Zügen, nur mit Doppelmatt- statt Mattziel.

Hilfsdoppelpatt in n Zügen (H==n): Schwarz zieht an und hilft Weiß, die schwarze Partei derart pattszusetzen, daß Weiß, wäre er unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls patt stünde. Der Doppelpattzug muß im Hilfsdoppelpatt also unbedingt durch Weiß geschehen. Das Selbstschachverbot ist einzuhalten.

Hilfsrochade in n Zügen (H-00/0 n): Wie Hilfsmatt in n Zügen, nur mit Rochade- statt Mattziel.

Hilfsselbstmatt in n Zügen (HS#n): (veraltet auch Hilfszwingmatt genannt) Weiß zieht an und läßt sich von Schwarz in n Zügen matt setzen; Schwarz hilft ihm dabei – bis auf den schwarzen Mattzug, der wie im Selbstmatt erzwungen werden muß. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.

Köko (Kölner Kontaktschach): 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.

Läuferhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.

Läuferlion: Wie Lion, aber nur auf Läuferlinien.

Legal-pSer.H#: Generalisierung des Paraden-Serienzügers: Die Partei, die nicht die (normalen) SeriENZüge ausführt, führt einen Zug außer der Reihe nicht nur dann aus, wenn sie ein Schachgebot erhält, sondern auch dann, wenn eine Stellung entsteht, in der retroanalytisch bewiesen werden kann, daß in einer normalen (orthodoxen) Beweispartie die Serienzugpartei nicht am Zug sein kann.

Lion: Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.

Mecklenbecker Chess: Weiße Bauern können statt auf der 8. auch bereits auf der 6. Reihe umwandeln, schwarze Bauern statt auf der 1. auch bereits auf der 3. Reihe. Wird dieses zusätzliche Umwandlungsrecht nicht sofort beim Betreten der entsprechenden Reihe wahrgenommen, verfällt es. Recht und Pflicht zur Umwandlung auf der letzten Reihe bleiben also.

m×n-Brett: Rechteckiges Brett mit m Linien und n Reihen. Das quadratische Normalbrett ist ein *Sonderfall* des m×n-Brettes mit m=n=8.

Neutraler Stein: Kann von Weiß und Schwarz beliebig und vor jedem Einzelzug frei wählbar als eigener oder gegnerischer Stein aufgefaßt und entsprechend bewegt oder geschlagen (im Circe auch wiedergeboren) werden. Ein König darf nie durch einen Zug seiner Partei in den Wirkungsbereich des gegnerischen Anteils eines neutralen Steines geraten, da dieser König sonst im Gegenzug geschlagen werden könnte (illegales Selbstschach); gerät er durch den Gegner in einen solchen Wirkungsbereich, muß er sich sofort dagegen wehren, oder er ist matt.

Orphan: Zieht so wie die gegnerischen Steine, die ihn beobachten.

Pao: Zieht wie Turm, schlägt wie Lion auf Turmlinien.

Paraden-Serienzug-Hilfsmatt in n Zügen (p.Ser.H#n): Wie Serienzug-Hilfsmatt, 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. p.Ser.H#n kann auch als eine Sonderform eines H#n mit Schachzickzack gesehen werden: Weiß zieht nur als Antwort auf ein Schachgebot oder zur Erfüllung der Forderung.

Paraden-Serienzug-Selbstpatt in n Zügen (p.Ser.S=n): Wie Serienzug-Selbstpatt in n Zügen, 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. p.Ser.S=n kann auch als eine Sonderform eines S=n mit Schachzickzack gesehen werden: Schwarz zieht nur als Antwort auf ein Schachgebot oder zur Erfüllung der Forderung.

Patrouilleschach: Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

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.

Platzwechselrochade: Ein König, der nicht im Schach steht, kann jederzeit mit jedem Stein der eigenen Farbe durch Platzwechsel „rochieren“, egal, wo dieser Stein vor dem Zug steht. Eine Platzwechselrochade ist nicht legal, wenn dadurch ein Bauer auf die eigene Offiziersgrundreihe zurück geriete.

Republikanerschach: Beide Könige fehlen im Diagramm. Spielziel ist es, den gegnerischen König ins Spiel in eine legale Mattposition zu bringen. Beide Parteien dürfen den jeweils gegnerischen König auf

einem leeren Feld einsetzen; dies darf aber nur nach einem Zug der eigenen Partei geschehen und nur dann, wenn der gegnerische König in eine legale Mattposition gesetzt wird.

Rochadeschach: Ein König darf von jedem Feld aus mit jedem beliebigen Stein beider Parteien, der mit ihm auf einer Diagonale oder Orthogonale steht – ohne daß ein anderer Stein zwischen beiden steht –, rochieren, falls er nicht im Schach steht und kein bedrohtes Feld überschreitet (er darf aber bereits gezogen haben). Dabei zieht der König zunächst zwei Felder auf seinen Rochadepartner zu, wonach dieser – aus jeder beliebigen Distanz – über den König springt und auf dem nächsten Feld hinter ihm landet.

Sentinelles en pion adverse: Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verläßt, hinterläßt sie auf dem Startfeld einen Bauern der gegnerischen Farbe, solange die Maximalzahl von 8 Bauern pro Partei nicht überschritten wird.

Sentinelles en pion neutre: Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verläßt, hinterläßt sie auf dem Startfeld einen neutralen Bauern.

Serienzughilfszielfeld xy in n Zügen (Ser.H.Zxy in n): Schwarz zieht und hilft dem Weißen dazu, (spätestens) nach dem n-ten schwarzen Serienzug das Feld xy einzügig betreten zu können.

Serienzugselbstkönigszielfeld xy in n Zügen (Ser.SK-Zxy in n): Weiß zieht an und zwingt Schwarz (spätestens) im n-ten Serienzug dazu, mit seinem König das Feld xy zu betreten.

Spatz (= Sperling): Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpfert also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.

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

Transmutierende Könige: Könige, die im Schach stehen, können im nächsten Zug nur wie der(die) Schach bietende(n) Stein(e) ziehen. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen.

Ultralängstzüger: Längstzüger, bei dem (1) ein weißer König nicht als im Schach stehend gilt, wenn es längere schwarze Züge als den gedachten Schlag des weißen Königs gibt, und (2) Schwarz ein weißes Schachgebot nicht parieren kann, wenn es längere schwarze Züge als die Parade gibt (es liegt dann Märchenmatt vor).

Verteidigungsrückzüger: Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtszug, 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). 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. Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, daß er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtszug ausführt, mit dem er selbst die Anschlußforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.) Eine Sonderform des Verteidigungsrückzügers ohne Entschlagsmöglichkeit ist der Pacific Retractor.

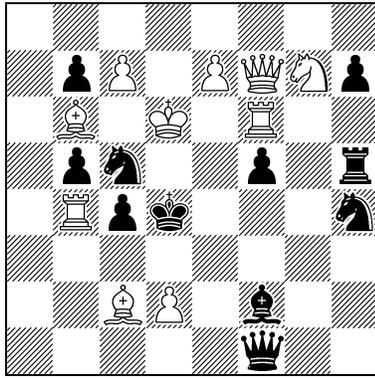
Weißer Kürzestzüger: Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Weißer Ultralängstzüger: Die Ultralängstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Zebra: 2:3-Springer. Das Zebra entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten $3/2$ bzw. $2/3$; z. B. kann es von a1 aus die Felder c4 und d3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

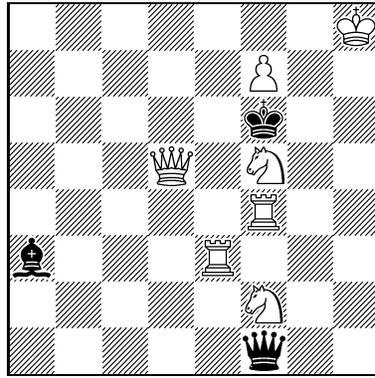
Zwillingsbauer (= Grazer Bauer = Pion Complet): Kombinationsstein aus Bauer und Berolinabauer.

10308
Eugeniusz Iwanow
 Częstochowa



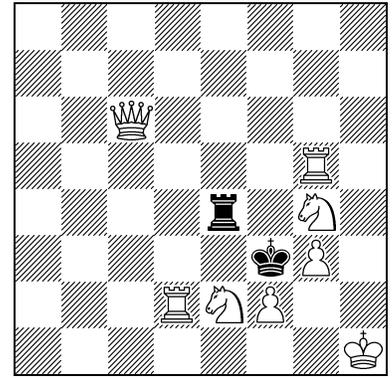
S#3 C+ 10+11

10309
Rupert J. Wood
 Wellington



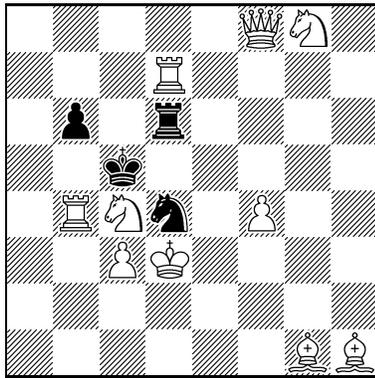
S#6 C+ 7+3

10310
Frank Richter
 Trinwillershagen



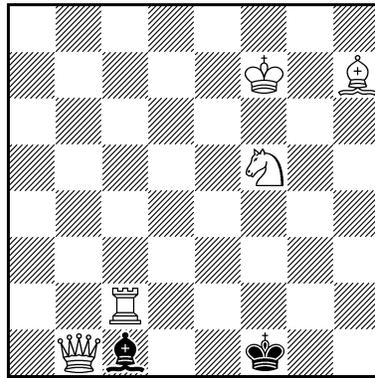
S#9 C+ 8+2

10311
Steven B. Dowd
 Birmingham (USA)



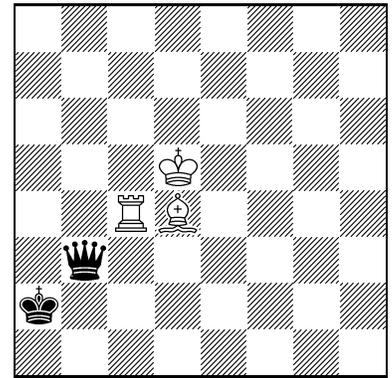
S#10 10+4

10312
Torsten Linß
 Dresden



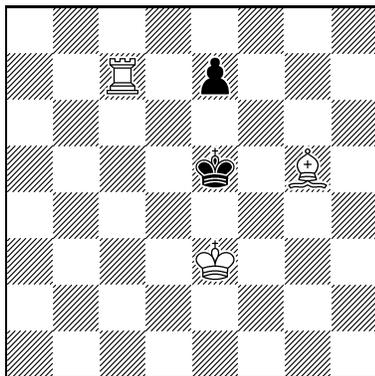
S#15 C+ 5+2

10313
Eugeniusz Iwanow
 Częstochowa



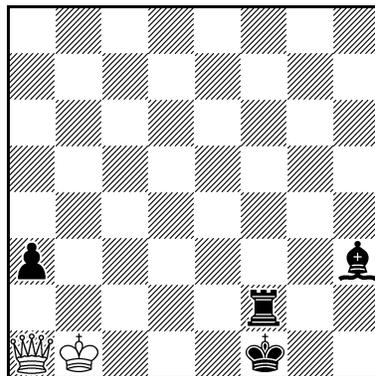
H#2 2.1;1.1 C+ 3+2

10314
Eugeniusz Iwanow
 Częstochowa



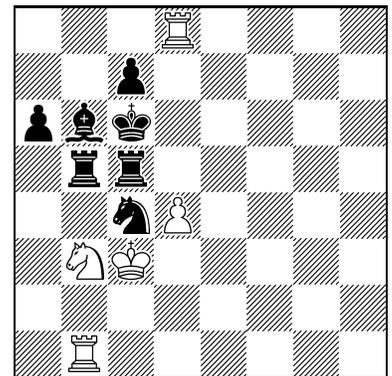
H#2 b) ♕g5→f5 C+ 3+2

10315
Zdenek Oliva
 Zagreb



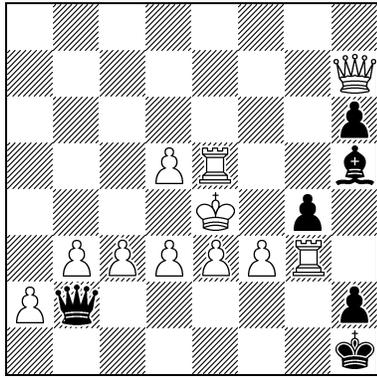
H#2* C+ 2+4
 b) ♜a3→c3

10316
Abdelaziz Onkoud
 Stains



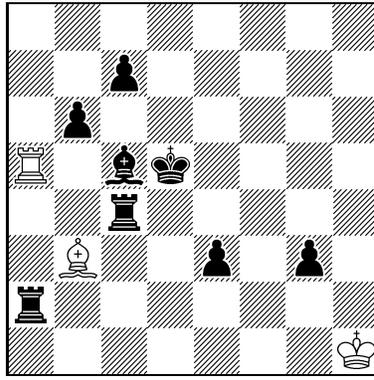
H#2 2.1;1.1 C+ 5+7

10317
Alexandr O. Nikitin
 Rjasan



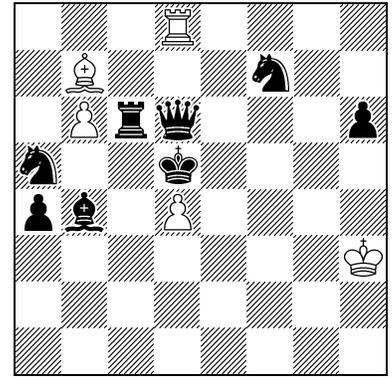
H#2 (3.1;1.1) C+ 11+6
 b) ♔b2→f1 (2.1;1.1)
 c) ♔b2→g1 (1.1;1.1)

10318
Abdelaziz Onkoud
 Stains



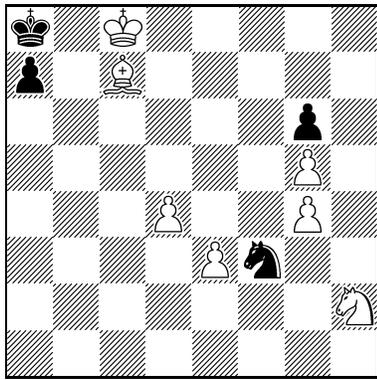
H#3 4.1;1.1;1.1 C+ 3+8

10319
Abdelaziz Onkoud
 Stains



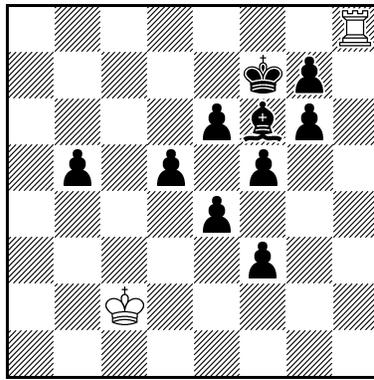
H#3 4.1;1.1;1.1 C+ 5+8

10320
Zdenek Oliva
 Zagreb



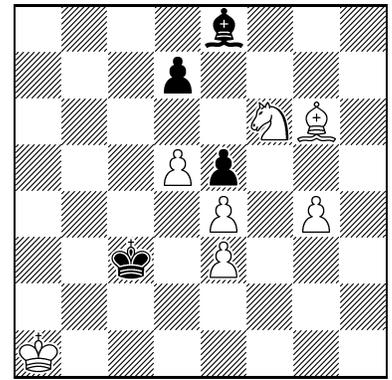
H#4 C+ 7+4

10321
Zdenek Oliva
 Zagreb



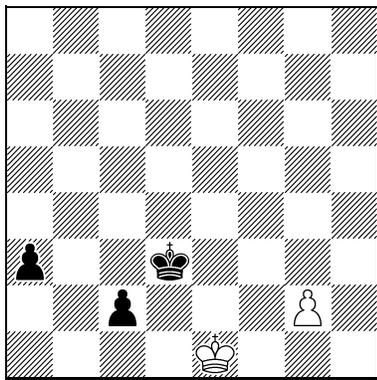
H#4 C+ 2+10
 b) ♔f7↔ ♜g6

10322
Marcel Tribowski
 Berlin



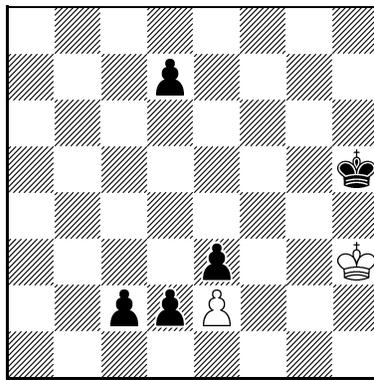
H#5 0.2;1.1... C+ 7+4

10323
Zdenek Oliva
 Zagreb



H#6 C+ 2+3

10324
Zdenek Oliva
 Zagreb



H#8 C+ 2+5

10325
Stephan Dietrich
 Heilbronn

Auf dem Schachbrett befinden sich ♞c1 sowie ♔♚; Weiß ist am Zug. Wie viele legale solche Stellungen gibt es?

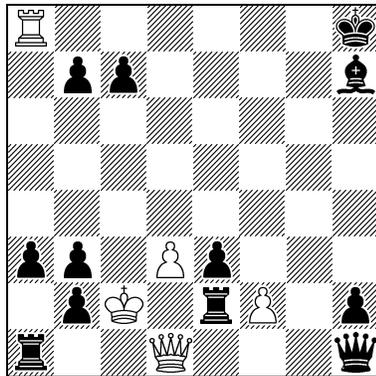
0+0

10326

Klaus Wenda

Wien

(Korrektur/Neufassung der f-185/10183)



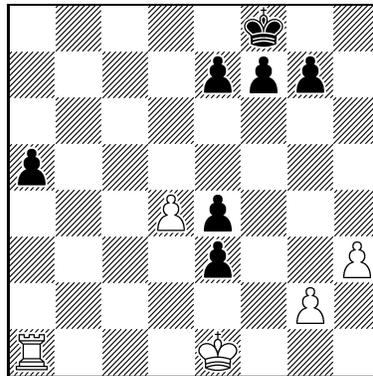
S#1 vor 6 Zügen 5+12
Verteidigungsrückzüge
Typ Proca
Anticirce

10327

Waleri Liskowez

Minsk

Mario Richter gewidmet



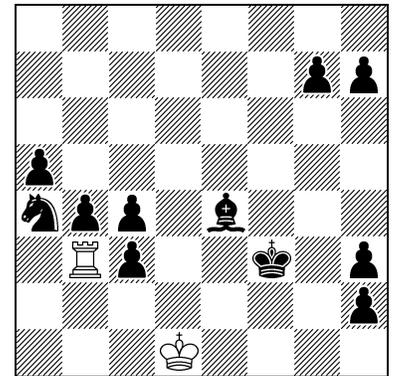
Legal-pSer.H#8 C+ 5+7
Zeroposition a) ♖h3→c2
b) ♜e3→♞e3 (mit 2 Lösungen)
AP

10328

Zdenek Oliva

Zagreb

(after Lj. Ugren)

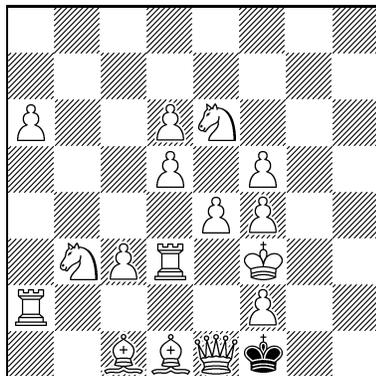


Ser.H#33 2+11

10329

Zdenek Oliva

Zagreb

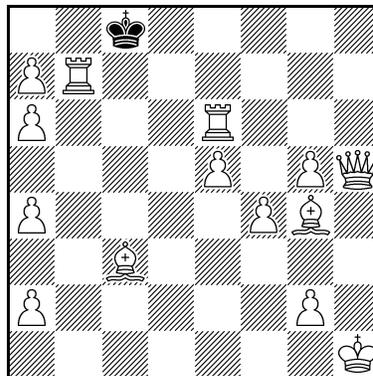


Ser.H#84 C+ 16+1

10330

Zdenek Oliva

Zagreb

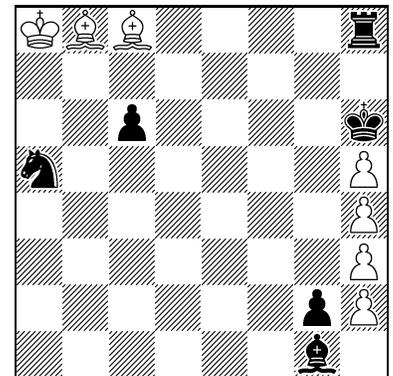


Ser.S=44 14+1

10331

Arno Tüngler

Bischkek

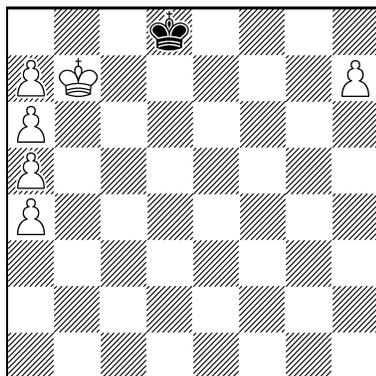


p.Ser.S=14 C+ 7+6

10332

Zdenek Oliva

Zagreb

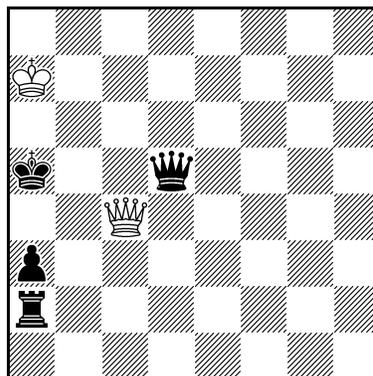


Ser.S=35 6+1
Alphabetschach Degradierung

10333

Zdenek Oliva

Zagreb

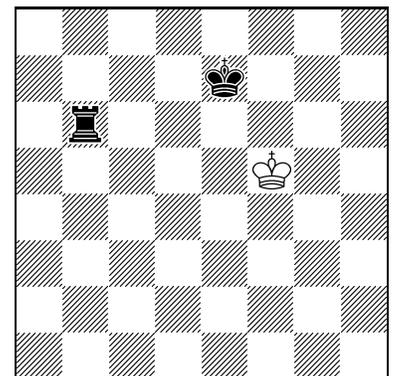


Ser.S.K-Zb6 in 93 2+4
Circe weißer Kürzestzüge

10334

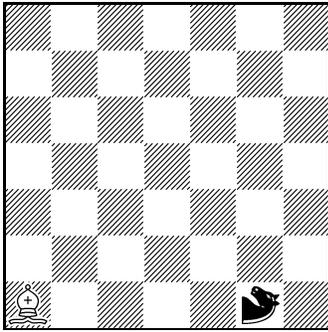
Zdenek Oliva

Zagreb



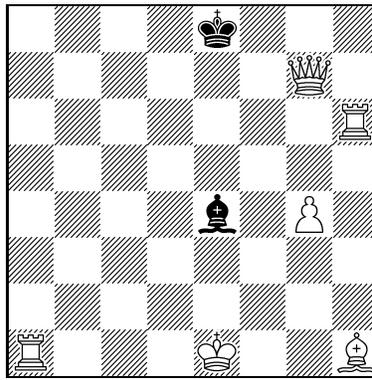
Ser.Za8 in 23 C+ 1+2
b) ♔f5→h5
Circe Haaner Schach

10335
Zdenek Oliva
 Zagreb



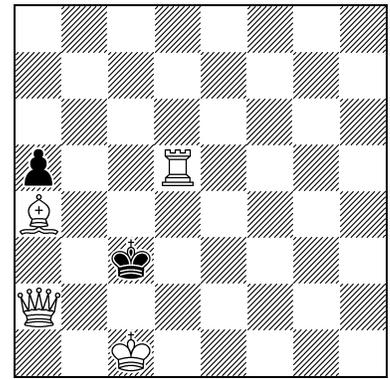
Ser.HZa1 in 264 C+ 1+1
 Platzwechselcirce 7x7-Brett
 ♖=Flamingo (1:6-S)

10336
Zdenek Oliva
 Zagreb



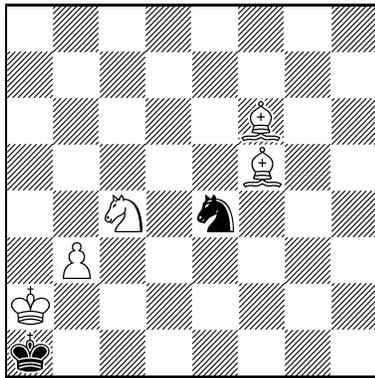
=2 C+ 6+2

10337
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



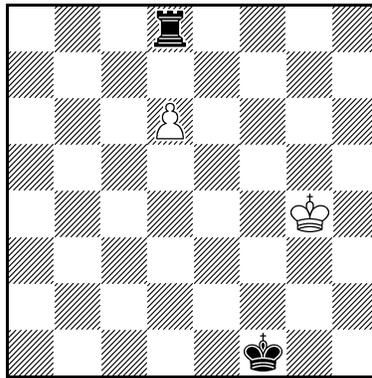
S#6 C+ 4+2
 a) Circe b) Diagrammcirce

10338
Zdenek Oliva
 Zagreb



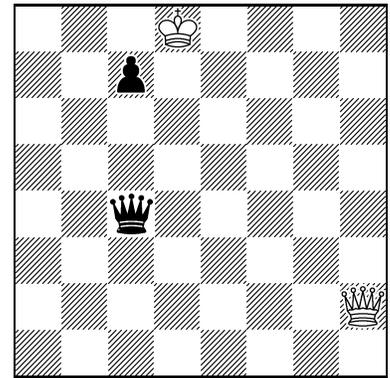
S#2 C+ 5+2
 Patrouilleschach

10339
Anatoli Stjopotschkin
 Tula



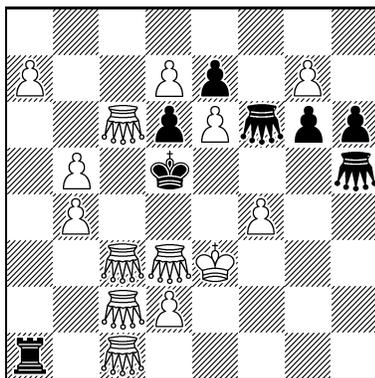
S#9 C+ 2+2
 Köko Längstzuger

10340
Peter Harris
 Johannesburg
 HG zum Geburtstag gewidmet



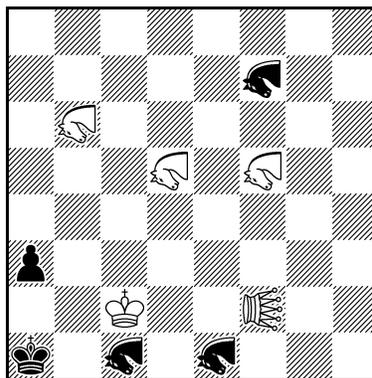
HS#2 C+ 2+2
 b) ♔c4→g5
 Doppelultralängstzuger
 Sentinelles en pion adverse
 Supercirce

10341
Stephan Dietrich
 Heilbronn
 Yoshikazu Ueda zum
 60. Geburtstag gewidmet



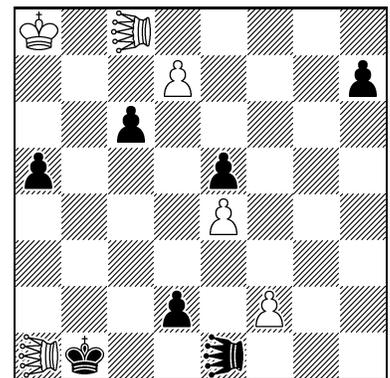
#2 C+ 14+8

10342
Rupert J. Wood
 Wellington



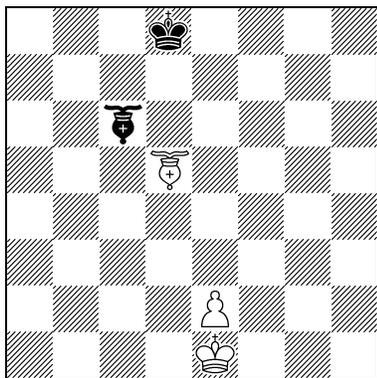
#21 5+5
 ♖=Doppelgrashüpfer
 ♘♙=Giraffe

10343
Anatoli Stjopotschkin
 Tula



S#5 b) ♖c8→h6 C+ 6+7
 Längstzuger
 ♖♗=Lion

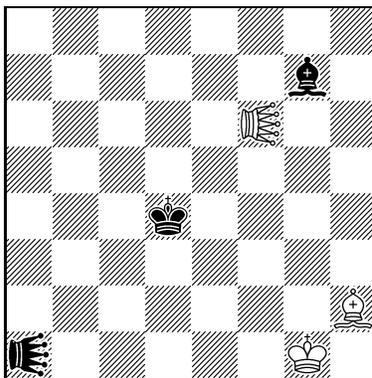
10344
Anatoli Stjopotschkin
 Tula



S#5 C+ 3+2

Längstzüger
 ♖♗=Cardinal

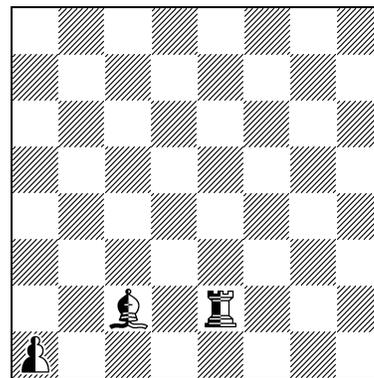
10345
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



HS#7 C+ 3+3

b) ♖a1→f6 (ohne ♗)
 Köko Längstzüger
 ♖♗=Lion

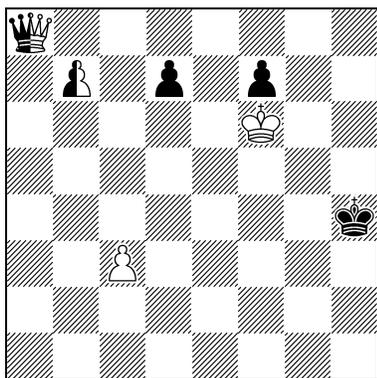
10346
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



HS#5 C+ 0+0+3

Zwei Lösungen
 Circe Parrain Einsteinschach
 Republikanerschach

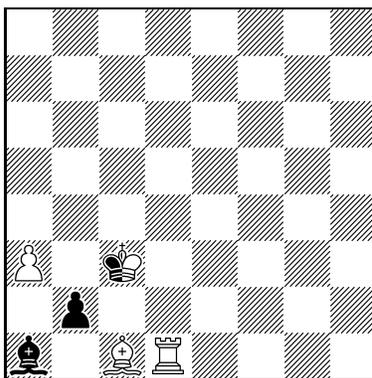
10347
Peter Harris
 Johannesburg



HS#3 C+ 2+3+2

b) ohne ♖c3
 Antisupercirce Längstzüger
 Sentinelles en pion adverse

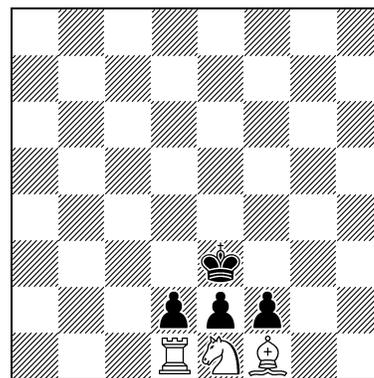
10348
Peter Harris
 Johannesburg



HS#3 C+ 3+2+1

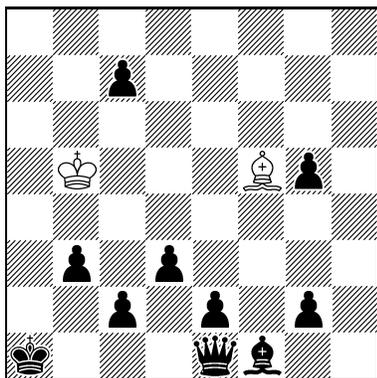
Zwei Lösungen
 Schwarz beginnt
 Antisupercirce Längstzüger
 Sentinelles en pion neutre

10349
Robert J. Bales
 Broadview



H#3 C+ 3+4

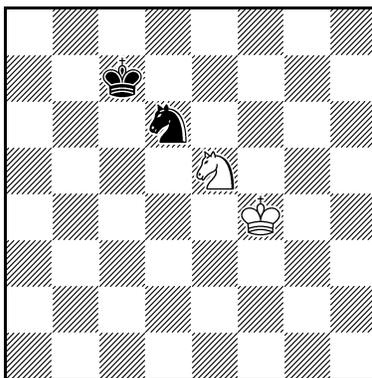
10350
Nils Adrian Bakke
 Stjørdal



H#3 2+10

a) Rochadeschach
 b) Platzwechselrochade

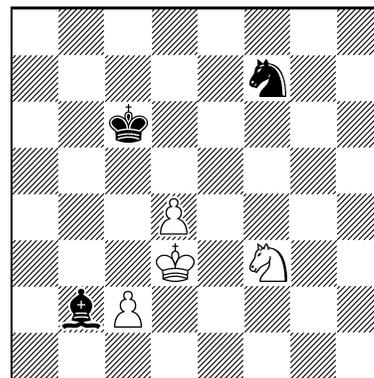
10351
Vito Rallo
 Trapani



H#3 b) ♖e5→g5 C+ 2+2

Annanschach Köko

10352
Vito Rallo
 Trapani



H#4 0.1;1.1... C+ 4+3

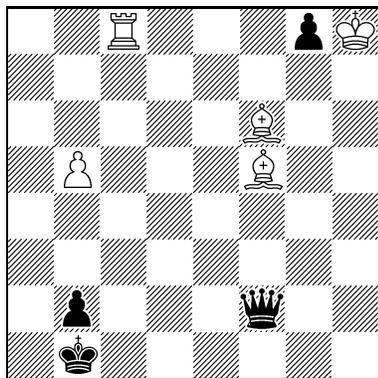
b) ♖b2→b3
 Einsteinschach

10353

Peter Harris

Johannesburg

-be- zum Geburtstag gewidmet



H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 5+4

Antiandernachschach

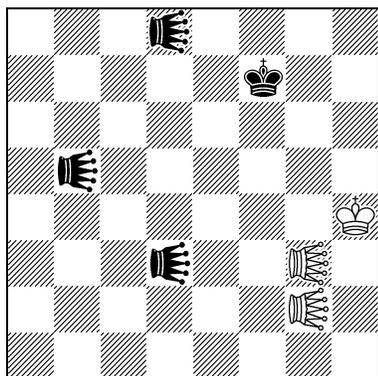
Supercirce

weißer Ultralängstzüger

10356

Rupert J. Wood

Wellington



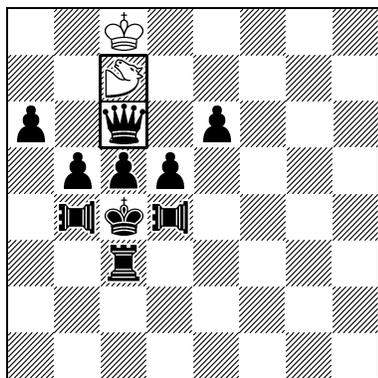
H#6 0.1;1.1... C+ 3+4

♁♁=Equihopper

10359

Klaus Wenda

Wien



H#2 C+ 2+10

b) gespiegelt an der

Mittelsenkrechten

Circe

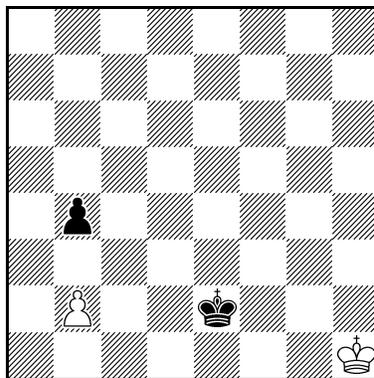
♁=Pao ♁=Zebra

halbneutrale Steine c6, c7

10354

Michael Grushko

Kiryat-Bialik



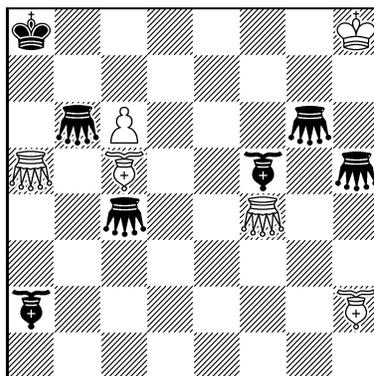
H.Rochade in 8 C+ 2+2

Circe rex inclusiv

10357

Rupert J. Wood

Wellington



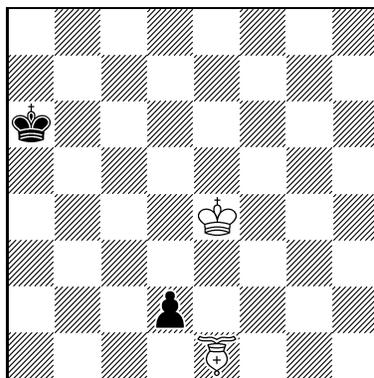
H==7 6+7

♁♁=Läuferhüpfer

10360

Anatoli Stjopotschkin

Tula



H#4 b) ♔e4→f3 C+ 2+2

c) ♔e4→f8 d) ♔a6→b8

e) ♔a6→d8

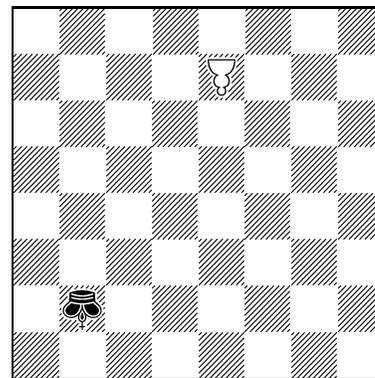
Köko

♁=Cardinal

10355

Zdenek Oliva

Zagreb



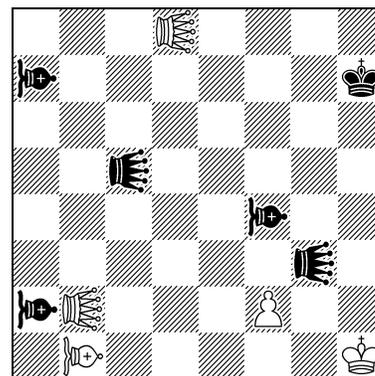
H=2 0.4;1.1 C+ 1+1

♁=kgl. B ♁=Zwillingsbauer

10358

Rupert J. Wood

Wellington



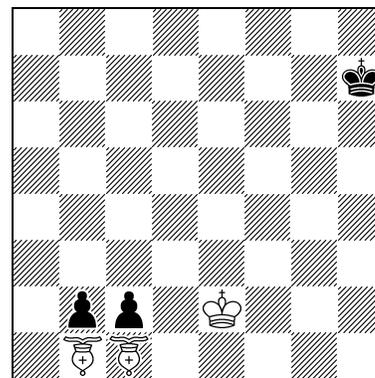
H==8 0.1;1.1... 5+6

♁♁=Lion ♁♁=Läuferlion

10361

Anatoli Stjopotschkin

Tula

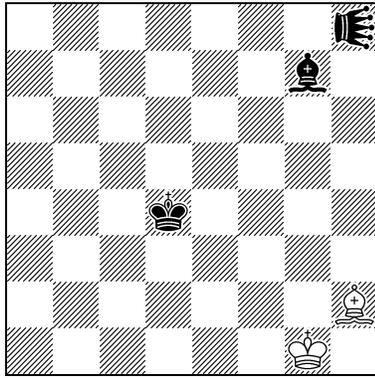


H#4 2.1;1.1... C+ 3+3

Köko

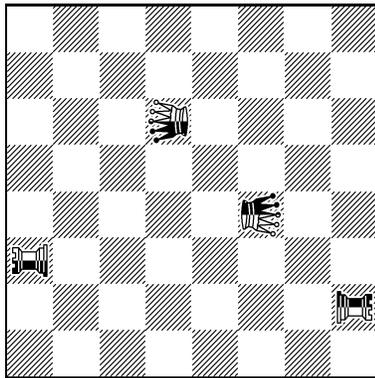
♁=Cardinal

10362
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



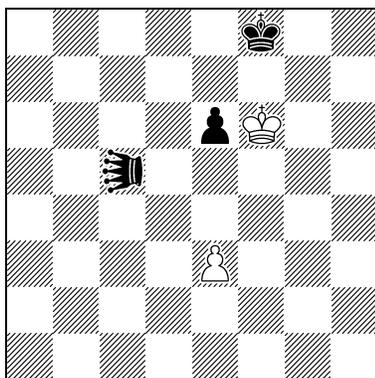
H#10* C+ 2+3
 Köko Längstzuger
 ♖=Lion

10365
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



H#4 0.1;1.1... C+ 0+0+4
 b) ♖h2→d2 c) ♖h2→f7 (H#4)
 Republikanerschach
 ♖=Spatz ♗=Adler
 ♖=Hamster ♗=Elch

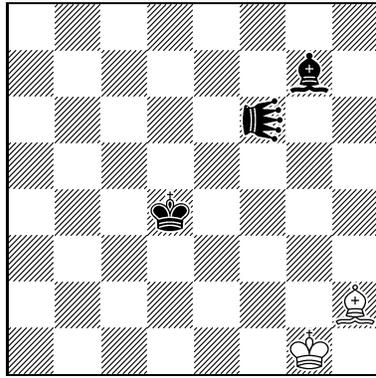
10368
Peter Harris
 Johannesburg



H==2 b) ♗e6→b2 C+ 2+3
 c) ♖f8→h1
 Längstzuger Supercirce
 transmutierende Könige
 ♗=Heuschrecke

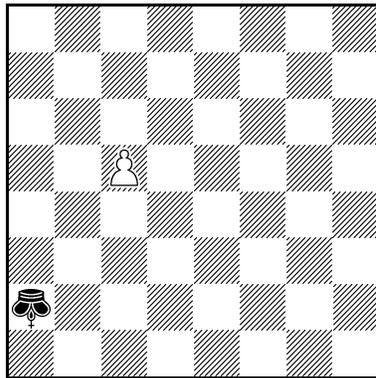
August – Oktober 2011

10363
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



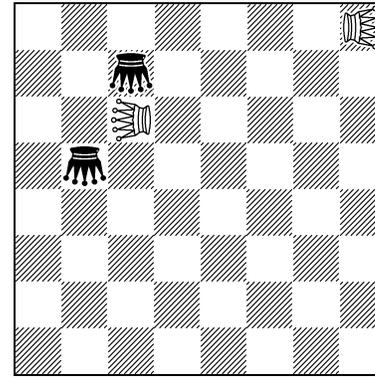
H#10 0.1;1.1... C+ 2+3
 a) zwei Lösungen b) ♖f6→c3
 Köko Längstzuger
 ♖=Lion

10366
Zdenek Oliva
 Zagreb



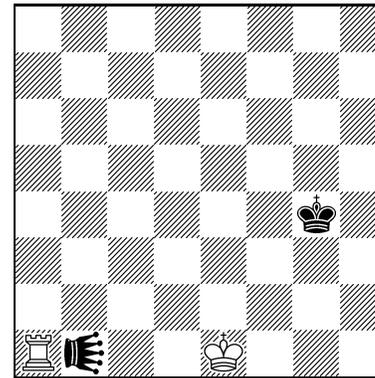
H=2 0.4;1.1 1+1
 Mecklenbecker Chess
 ♖=kgl. B

10364
Harald Grubert
 Stadtroda



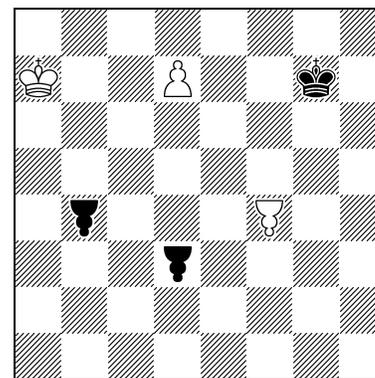
H#17* 0.1;1.1... C+ 2+2
 Alphabetschach
 Republikanerschach
 ♖=Spatz ♗=Elch

10367
Michael Grushko
 Kiryat-Bialik



H.Rochade in 13 C+ 2+2
 b) ♖g4→b2 (Weiß beginnt)
 Chamäleonschach Circe
 Doppellängstzuger
 ♖=Lion

10369
Peter Harris
 Johannesburg



H##4 0.1;1.1... C+ 3+3
 b) ♖b2
 Chamäleonschach
 ♖=Orphan

Lösungen f-181

Lösungsbearbeiter: Hans Gruber
Löseronkel: Thomas Marx
Errata-Homepage: www.feenschach.de

Selbstmatts (9991-10004)

9991 (G. Jordan)

1.Sc~? Sf3!
1.Se2! [2.Th6+ Sf6 3.Ld5+ L×d5#]
1.– Sc3,Sf6 2.Ld5+ S×d5 3.Te7+ S×e7#
1.– Sf3 2.Db3+ c4 3.Sd4+ S×d4#

Autor: „Fortgesetzter Angriff.“ Die maskierte Batterie wird transformiert, indem der Vorderstein sein Feld auf der Linie wechselt. WS: „Guter Auswahlsschlüssel und eine intelligente Nutzung der Batterie.“ KHS: „Die maskierte schwarze Batterie schimmert bereits in der Diagrammstellung durch. Der starke Verteidiger, der sSe4, muß aber vorher noch weggelenkt werden. Gefällt.“

9992 (W. Kopyl & G. Kosjura)

1.Kb4 Zz. a3 2.Df4 Kf2 3.Lh3 e6 4.Kb3 b4 5.Ta4 a5 6.Dd2+ S×f2#
1.– Kf2 2.a3 Kf1 3.c3 Kf2 4.Sh3+ Kf1 5.Db1+ Se1 6.Dd3+ S×d3#

WS: „Zwei interessante Varianten, der wK wird auf verschiedenen Feldern mattgesetzt.“ KHS: „Damenopfer und Springermatts, naja.“ RL: „Schönes Tempospiel.“ TK: „Verblüffendes Echo.“

9993 (O. W. Paradsinski)

1.Df1+ Ke3 2.Lc1+ Sd2 3.Ta4 e5 4.Df8 Kd3 5.Da3+ Sb3 6.Ld2 e3 7.Le1 e2#

WS: „Schwarz macht nur Zwangszüge, so etwas schätze ich nicht besonders.“ KHS: „Es ist schon überraschend, daß nicht der Springer, sondern der Bauer mattsetzt.“

9994 (G. Jordan)

1.Ke8! [2.Dd8 3.D×e7+ L×e7#] f5 2.e5 [3.Td8 4.Td7 5.T×e7+ L×e7#] h6/Tg6 3.Td8 [4.Td7 5.T×e7 L×e7#] Tg6/Thg8 4.Td6+ K×e5 5.Td7+ Td6 6.Dd4+ Ke6 7.Sg7+/T×e7+ L×g7/L×e7#

Autor: „Mattwechsel.“ TK: „Alle Versuche, die wD auf e7 schlagen zu lassen, um L×e7# zu erzwingen, scheitern an f5 nebst f×e4 und der sK hat das Fluchtfeld f5. Nur das Folgende schlägt durch: (...) Variantenschungel.“ KHS: „Daß die schwarzen Batteriesteine mattsetzen müssen, ist sonnenklar, aber wie? 1.Sg7+ T×g7! Der weiße König muß sein Standfeld räumen für seine Dame bzw. für seinen Turm. Schwierig und schön.“

9995 (S. Dietrich)

1.Kb8 Kc6 2.Dc7+ Kd5 3.Dd7+ Td6 4.Df5+ Kc6 5.Da4+ Kb6 6.Df2+ Td4 7.Df6+ Td6 8.Dd8+ T×d8#

KHS: „Mit fast idealer Selbstmattstellung. Prima.“

9996 (F. Richter & I. Soroka)

1.Kh5 h6 2.Dg1+ Kf8 3.Tb8+ Kf7 4.Da7+ Kf6 5.Tb6+ Kf5 6.Tf6+ K×f6 7.De7+ Kf5 8.Dg5+ h×g5#

1.Dc1 Kf8 2.Tb8+ Kf7 3.Dc4+ Kf6 4.Tb6+ Kf5 5.Tb5+ Kf6 6.Tf5+ K×f5 7.De4+ Kg6 8.Dg6+ h×g6#

Autoren: „Miniatur mit zwei Lösungen, jeweils Turmpopfer in Zug 6, echoartige Schlußopfer der weißen Dame zum Batteriematt.“ KHS: „Nach weißem Turmpopfer folgt ein herrliches Echomatt.“ TK: „Echo ohne große Überraschungen.“ WS: „Sehr schöne Echomattstellungen, die Namen über dem Diagramm bürgen ja auch für Qualität.“

9997 (S. Dietrich)

1.h4 Kf5 2.Se7+ Ke6 3.Tg6 K×e7 4.Tg7+ Ke6 5.Kf8 Kf5 6.Tg5+ Ke6 7.Sf4+ K×f6 8.Ld8+ T×d8#

KHS: „Beginn einer hübschen Serie mit Pferdedressur und Spiel des entfesselten sTurms.“

9998 (S. Dietrich)

1.Sg5 d4 2.Sa3 d5 3.Sde4 d×e4 4.Ke1 e3 5.Sh4 e2 6.Sg6 Ke3 7.Sc5 d3 8.Sce6 d2#

KHS: „Im Verlauf von sechs Zügen formieren sich die Springer zum entscheidenden Angriff.“

9999 (S. Dietrich)

1.Sa7 Ka2 2.Sc6 Kb3 3.Da1 Ka4 4.Sc3+ Kb3 5.Sa5+ Kb4 6.Sc2+ Kc5 7.Da3+ Kb6 8.Sc4+ Kc6 9.Le8+ T×e8#

KHS: „Amüsante Schlußstellung.“

10000 (S. Dietrich)

1.Sde4 Ke5 2.h5 Kf4 3.h6 Ke5 4.h7 Kf4 5.h8=T Ke5 6.Tg8 Kf4 7.Sf2 Ke5 8.Sd3+ Kf6 9.Ld8+ T×d8#

Autor: „Turmumwandlung.“ KHS: „Auf g8 kann nur ein weißer Turm blocken; das ist schon die halbe Lösung. Das monotone Hin und Her des schwarzen Königs gefällt mir aber nicht.“

10001 (S. Dietrich)

1.Kg3 Kg1 2.Se2+ Kh1 3.Kf2 Kh2 4.Sg3 Kh3 5.Kg1 K×h4 6.Sf3+ Kh3 7.Kh1 h4 8.Seg1+ K×g3 9.Sh2 h3 10.Sg2 h×g2#

Autor: „Platzwechsel der Könige.“ KHS: „Attraktiver Aufmarsch der weißen Springer.“

Die Stellung nach dem 1. Zugpaar ist C+.

10002 (S. Dietrich)

1.S8e7 Kf8 2.Tg8+ Kf7 3.Sf4 Kf6 4.Tg6+ Kf7
5.c5 Kf8 6.Tg8+ Kf7 7.Lc4 Kf6 8.Sg4+ Kf7 9.Sb8
K×e7 10.Sd5+ Kf7 11.Sh6+ T×h6#

Autor: „Weiträumiges Pendel des wT mit dem sK. Feldräumung des Bc4 für den Ld5, der wiederum für den Sc7 das Feld räumen muß.“ TK: „Zu den Aufgaben von Stephan Dietrich: Was reitet denn den Autor, daß er in jedem Problem diverse Umwandlungsfiguren verwendet? Es sind doch keine sonderlich neuen Ideen, die nur damit darstellbar sind ...“ KHS: „Der schwarze Turm muß auf h6 mattsetzen, aber wie? Die weiße Kavallerie hat daran maßgeblichen Anteil. Prima.“

Die Stellung nach dem 1. Zugpaar ist C+.

10003 (I. A. Brjuchanow)

1.f8=S f4 2.Sd7 f3 3.T×f3 Kb7 4.Tc3 Ka8 5.f4
Kb7 9.f8=L Kb7 10.Lb4 Ka8 11.Tc8+ Kb7 12.Sb6
a×b6#

WS: „Strategisch simpel, aber doch irgendwie unterhaltsam.“ KHS: „Exzelsiormarsch mimt Unterverwandlung. Zur Abwechslung einmal kein Standard-Selbstmatt auf a1 oder b1. Gut.“

10004 (O. W. Paradsinski)

1.Kb3 c5 2.Tc2+ Kb1 3.Tc4 Ka1 4.Kc2 Ka2 5.Td3
Ka1 6.Kc1 Ka2 7.Tc2+ Ka1 8.Tcd2 c4 9.Td4 c3
10.Sc2+ Ka2 11.Ta4+ Kb3 12.Tb4+ Ka2 13.Tb2+
c×b2#

Autor: „wK↔sK, ideal mate.“ WS: „Immer wieder dieselben Mattbilder bei den beiden Autoren OWP und IAB!“ KHS: „Herrliches Idealmatt.“

Gesamt zu den Selbstmatts

KHS: „Wieder ein Superangebot zum Lösen. Danke.“

Hilfsmatts (10005-10017)**10005 (M. Nieroba)**

a) 1.K×g6 L×c4 2.Kh5 Lf7#
b) 1.K×h4 L×h3 2.Kh5 Lf5#

Autor: „Linienöffnung durch den sK mit vertikalem und horizontalem weißem Batterieaufbau und Rückkehr des sK.“ WS: „Zweimal Switchback des sK, wirkt eine Spur schematisch auf mich.“ RL: „Schöne Analogie.“ KHS: „Rückkehr des schwarzen Königs nach Beseitigung der hinderlichen Masse des weißen Bauern. Hm.“

10006 (W. Medinzew)

a) 1.S×c6 Th3 2.S×b4 Ta3#
1.L×d4 c7 2.Lc5 b×c5#
b) 1.T×b5 d5 2.Tb7 c×b7#
1.S×d4 Lf7 2.S×b5 Lb3#

August – Oktober 2011

In jeweils einer Lösung jedes Zwillingss hilft Schwarz, eine weiße Halbbatterie zu aktivieren, indem er einen Vorderstein schlägt und sich dem anderen opfert. In der jeweils anderen Lösung schlägt Schwarz jeweils eine weiße Liniendeckung frei und blockt das Halbbatterie Vorderfeld, so daß der betreffende Batterie hinterstein „seitlich“ mattsetzen kann. TK: „Verwirrender Zwilling mit Rollentausch bezüglich der Linienfreimachung. Ich hätte in a) den sS nach e7 gestellt (C+). Dort wäre er näher an seinem Feld in b) dran.“ KHS: „Viel Inhalt: Batterieabzug mit alternierendem Schlag von Turm und Läufer von Schwarz; Fluchtfeldblock mit Springer von Schwarz; alternierendes Matt mit Turm und Läufer. Hervorragend.“

10007 (A. Dikusarow)

a) 1.Sd7 Tf5 2.Se5 Tf4#
b) 1.Lc8 Tc5 2.Lf5 Tc4#
c) 1.f5 Tb6 2.Tg7 Te6#
d) 1.Sd5 Sd3 2.Se3 Sf2#

TK: „In a)-c) macht der wT die Arbeit. d) wirkt dagegen wie aufgesetzt. Das kann auch insgesamt nicht befriedigen.“ KHS: „Dreimal wird der wTb5 von Schwarz entfesselt, das vierte Mal bleibt er gefesselt. Hm.“

10008 (F. Abdurahmanović)

1.Lg7+ Sc5 2.K×c5 Td4#
1.Lh2+ Td5 2.K×d5 Sd2#

Schwarz feuert seine horizontale Batterie ab und verstellt dabei den sTh7 (einmal horizontal, einmal vertikal). Der Vorderstein einer der beiden indirekten weißen Batterien wirft sich opfernd dazwischen, wodurch nach dem Schlag durch den schwarzen König die andere indirekte Batterie direkt wird und mattsetzt, indem der Vorderstein abzieht und das ursprüngliche Königsstandfeld deckt (leider nur in der zweiten Lösung mit Dualvermeidung). WS: „Hochintelligentes Spiel, mit Abstand der beste H#2er!“ KHS: „Der schwarze König zieht in eine Batterie hinein, die natürlich Matt gibt. Gefällig.“

10009 (S. Parzuch)

1.T×c7 g4 2.Se4 Sg6#
1.L×c7 g3 2.Sf5 Te6#

RL: „Glänzend gemacht.“ TK: „Eigentlich eine schöne Idee: Schwarz zieht im 1. Zug von einer Linie weg und fesselt dadurch die weiße Figur, die auf dieser Linie steht, was dann die weitere Fortsetzung bestimmt. Leider darf auf h1 kein sL stehen, und der sDh1 muß der Zugang nach f1 unter-sagt werden, daher der jämmerliche sSg1.“ KHS:

„Dualvermeidung im ersten schwarzen Zug durch Fesselung der weißen Figur. In der ersten Lösung könnte der nicht gefesselte wTc6 zwar nach e6, dies ist aber kein Matt. Deshalb 2.– Sg6#. Besser – der Einheitlichkeit wegen – wäre es, wenn auch hier der wTc6 gefesselt wäre.“

10010 (A. Dorewgui & A. Dikusarow)

- 1.S×b2 Thh2 2.Sc4 Ta2#
- 1.S×c3 Th3 2.Sd5 Ta3#
- 1.T×d4 Th4 2.Td5 Ta4#
- 1.T×e5 Th5 2.Te6 Ta5#
- 1.S×f6 Th6 2.Sd5 Ta6#
- 1.S×g7 Th7 2.Se6 Ta7#

RL: „Viele Lösungen.“ TK: „Zu viele Nachtwächter in jeder Lösung.“ KHS gefällt: „Task: Schwarz schlägt jeweils auf der Hauptdiagonalen eine Bresche für den mattsetzenden weißen Turm. Wunderbar.“

10011 (W. Medinzew)

- 1.D×c2 T×c3 2.S×g6 Tf3#
- 1.Ld8 D×c3 2.S×g5 Dc8#

Weiß schlägt entfesselnd eine Linie frei und kehrt nach Selbstfesselung des entfesselten schwarzen Springers zurück. Im ersten Zug öffnet Schwarz die weiße Linie erst, einmal mit Versteckzug, einmal mit Entfesselung. TK: „Die Begründung für den jeweils 1. Zug von Schwarz ist leider total unterschiedlich.“ KHS: „Schöne Selbstfesselung der schwarzen Springer, aber sehr materialaufwendig.“

10012 (I. A. Brjuchanow)

- a) 1.Kd6 K×c3 2.Dc6+ Sc4+ 3.Kc5 b4#
- b) 1.Kc6 Kd3 2.Kb6 K×c3 3.Ka5 Sc4#

Autor/KHS: „Idealmatts.“

10013 (A. Popovski)

- 1.– Se6 2.Df8 Lg7 3.Dg8 L×f5#
- 1.– S×f5 2.Df6 Se7 3.Kh8 L×f6#

KHS: „Chamäleon-Echomatt.“ Naja, nur in einer sehr weiten Interpretation ... TK: „Der sTa7 ist ärgerlich: Er verhindert nur NLs.“

10014 (A. Popovski)

- a) 1.f4 Lg4 2.f3 Kc2 3.f×g2 Kd1 4.f1=L Lh3#
- b) 1.K×g2 Lg4 2.Kh1 Lh3 3.f1=S+ Kf2 4.Sh2 Lg2#

KHS: „Die schwarzen Unterverwandlungssteine blockieren Fluchtfelder des schwarzen Königs. Naja. Mir scheint das nicht mehr neu zu sein?!? Oder?“

10015 (L. Anyos)

- 1.Ke3 d6 2.K×d4 d7 3.Kc5 d8=D 4.Ld4 Dc7#
- 1.Kf4 d6 2.Kg5 d7 3.Kf6 d8=D+ 4.Ke6 d5#

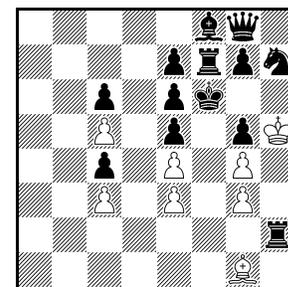
1.Lc7 d6 2.e3 d×c7 3.Dd3 c8=D 4.Ke4 D×g4#

Drei verstreute Königsfelder, allerdings viele Zugwiederholungen bei Weiß. KHS: „Schwierig zu findende Lösungen, warum eigentlich? Frage ich mich hinterher.“

10016 (D. Decker)

- 1.Kg1 La7 2.Kf1 Lb8 3.Ke1 La7 4.Kd1 Lb8 5.Kc1 La7 6.K×b2 Lb8 7.Kc3 La7 8.Lb2 Lb8 9.La3 La7 10.K×c4 Lb8 11.Kb5 La7 12.c4 Kd4 13.L×d6 e5 14.Le7 d6 15.Kc6 K×c4 16.Ld8 c×d8=S#

zu 10016
Ljubomir Ugren
Marko Klasinc
10 problem IV/1973



H#14 C+ 8+13
0.1;1.1...
b) ♖h2↔♔g8

Autorin: „Version: wLb8→a7, sKh1→g1, +wTh1, H#17 (11+9), 1.K×h1 Lb8 2.Kg1 usw. Zuglängenrekord für orthodoxes H# durch Unterverwandlung“ (für den bisherigen Rekord s. *Diagr.*: a) 1.– L×h2 2.Dh8 Lg1 3.Dg8 Lf2 7.Dg8 La3 11.Dg8 Ld6 12.e×d6 c×d6 13.Le7 d7 14.De8 d×e8=S#; b) 1.– L×h2 2.Th8 Lg1 3.Tg8 Lf2 7.Tg8 La3 11.Tg8

Ld6 12.e×d6 c×d6 13.Le7 d7 14.Te8 d×e8=S#). WS: „Wer ist denn die ominöse Dame, deren Pseudonym stark an einen Leimener Tennisspieler erinnert?“ KHS: „Verschlungene Wege zum Matt. Preisfrage: Welcher weiße Bauer wandelt sich um?“

10017 (D. Decker)

- 1.Kh2 Lb1 2.Kh3 La2 3.Kh4 Lb1 4.Kh5 La2 5.Kh6 Lb1 6.K×g7 La2 7.Kf6 Lb1 8.Lg7 La2 9.Lf8 Lb1 10.Kg5 La2 11.Kh4 Lb1 12.Kg3 La2 13.K×f3 Lb1 14.Kg4 La2 15.f3 Ke3 16.Lg7 d4 17.Le5 d×e5 18.Kg5 e×d6 19.Kf6 d7 20.Ke7 Kd4 21.Kd6 d8=D#

Autorin: „Rundläufe + Rückkehren.“ TK: „Zu 10016 + 10017: In beiden Problemen sind die ersten acht Züge klar. Viel spannender als der weitere Lösungsverlauf ist allerdings die Frage, wer sich hinter diesem dämlichen Pseudonym verbirgt ...“ KHS: „Der gleiche Algorithmus wie bei 10016. 10017 gefällt mir aber etwas besser wegen des längeren, abwechslungsreicheren Spiels.“

Gesamt zu den Hilfsmatts

KHS: „Danke für das bunt gemischte Angebot an Hilfsmatts.“

Retros (10018-10032)

10018 (P. Grevlund)

1.-9.Kg10=

2011 Lösungen gemäß Pascalschem Dreieck. JbN: „Damit habe ich mich nicht befaßt, ich würde aber wetten, daß es 2011 Lösungen sind!“ Niemand hätte dagegen gehalten ... TK: „Die 3 wBB in der Brettmitte verhindern lediglich, daß der wK diese Felder betritt. Einzig mögliches Pattbild ist wKg10! Der wK hat allerdings diverse Möglichkeiten, g10 zu erreichen. Die Anzahl zu berechnen geht am einfachsten, wenn man die Zugmöglichkeiten von Reihe zu Reihe berechnet; z. B. ist die Anzahl für e3 die Summe der Anzahlen für d2, e2 und f2. Es gibt also – wer hätte das gedacht? – genau 2011 Lösungen!“

10019 (N. I. Beluhov)

Autor: “Think of the board as a square of corners A, B, C and D, with A being at a1 and D being at a8. There are 12 different ways to glue two edges. For example, we denote by AD===BC the situation when the edges AD and BC are glued together, so that A coincides with B and D coincides with C—this is the common cylinder board. AD===CB denotes a Moebius strip, AB===AD denotes a cone, usw.

Black is checked in the following cases:

AB===BC Te4-e1-h5+, but 1.Te2(f5)

AB===CB Tg6-h6-c1+, but 1.Tc2

BC===CD 1.Th2-g8×g6

BC===DC 1.Tf5

DC===DA 1.Tf6

DC===AD 1.Ta2-b8-b5

AB===AD 1.Te2

AD===BC—Black is indeed in double check now, but White is checked, too!

AB===DA is the solution, as the black rook is now pinned by the wLa1!”

JbN: „Das Brett muß an den beiden Breitseiten in Form eines Möbius-Bandes zusammengeklebt werden.“ (Ohne weiteren Kommentar, hoho!) TK: „Man sieht sofort, daß das Zusammenkleben für einen „normalen“ Vertikal- oder Horizontalzylinder nichts bringt. Also was nun? Versuchen wir es mit einer Art „Möbiuszylinder“: Linker und rechter Rand werden zusammengeklebt, aber mit einer Drehung, so daß sich a1 an h8, a2 an h7 usw. bis a8 an h1 anschließt. Dann gibt der wTe4 auf zwei Wegen Schach: e4-a4-h5-c5+ und e4-h4-a5-c5+. Dieses Doppelschach ist durch Schwarz nicht zu beseitigen. Also ist dies die Lösung!?? Aber

halt: Leider ist dieses Zusammenkleben nicht erlaubt, da es den wK durch den sTf2-a7-h7+ ins Schach stellt! Bleibt nur die noch verrücktere Klebung des linken Randes mit dem oberen Rand! Also a1→h8, a2→g8 usw. Jetzt steht der wK nicht mehr im Schach, der sK aber wieder in einem Doppelschach durch wTg6-a6(=c9)-c5+ und durch wLb3-a2(=g9)-c5+. Schwarz ist matt und mir dreht sich der Kopf ...“ RS auch: „?? Der Turm zieht doch dazwischen ??“

10020 (N. I. Beluhov)

Autor: “The three pieces can be arranged in the form of a chessboard in 64 different ways, placing the black King on each of the board’s squares exactly once. In 1993, Alexandr Kisljak published a book titled *Poverzhenny Monarkh* (The Monarch Overturned) containing 64 SPGs with the black King checkmated exactly once on each square of the chessboard. Thus the dedication.

With the black King on h8, the white King should occupy f3, and the three queens d1, f5 and f8 (wKf3, wDd1f5f8, sKh8).

My pen-and-paper (that is, no computer help) analysis found this solution to be unique disregarding reflections, etc. Main points:

1) No arrangement should place the sK in double check. Indeed, two queens may only deliver a double check is one of them was promoted, but then we can re-arrange the pieces in a rotated position with none of the queens on the 8th rank.

2) No queen should be placed on the smallest piece. For either for some arrangement it would be left unguarded, or a double check would be delivered.

3) No two queens from the middle piece should attack the same square in the smallest piece.

4) No two queens from the large piece should attack the same square in the remaining quarter of the board (except for the very unlikely case that that square exactly was screened by the wK for that exact arrangement placing the bK there).

I considered separately the cases with 0, 1, 2 and 3 queens in the middle piece, some of them being fairly easy.

Note: My analysis produced one very curious by-product:

Problem: Is it possible to guard all squares of an $n \times n$ chessboard using $n-1$ queens placed outside the board?

The statement of the problem is true for $n = 1; 2; 3; 4$. I proposed it to Noam D. Elkies, who, together with some other experienced solvers, found

it not to be quite easy. Finally (17.2.2010), a counterexample for $n = 12$ was found by Daniel Kane, a graduate student. He places his queens at (0,1), (0,3), (0,5), (0,6), (0,7), (0,8), (0,9), (6,16), (13,12), (16,2) and (16,4)."

TK: „Für das mittlere und kleine Teil bleibt genau ein 4×4 Quadrat übrig. Da das mittlere Teil aus drei 2×2 Quadraten bestehen soll, müssen die auch in L- Form angeordnet werden. Es reicht aus, wenn das große Teil die Felder a4-e4-e1- h1-h8-a8-a4 belegt. Ich lege nun das mittlere Teil so, daß es die Felder a3-c3-c1-d1- d4-a4-a3 belegt, d. h. das kleine Teil besteht aus dem 2×2 Quadrat a1/b1/a2/b2. Wenn es Lösungen gibt, bei denen keine Figur auf dem großen Teil steht, dann reicht es aus, nur die kleinen Teile in allen möglichen (16) Anordnungen zu untersuchen. Ich habe dafür ein Programm geschrieben. Es hat sich ergeben, daß es in der Tat nur eine Lösung gibt: wKf3, wDa3d3h5, sKa1 (und natürlich die symmetrische wKc6, wDc1c4e8, sKa1).“

10021 (W. Liskowez)

Autor: “Consequent helpmate (HC#) has recently been introduced by me in the article ”“Consequent helpmate: A new modest kind of fairy retro”” (*StrateGems*, No. 50, 2010). This is an usual helpmate with the only distinction that all intermediary positions are evaluated *independently* of the earlier moves (similarly to consequent series-helpmate (Ser.HC#), where the legality of the position is reconsidered after each move). In other words, helpmate in ”“memoryless (scoresheetless)”” chess. This feature influences the legality of the post-key solutions with respect to castlings and (sometimes) e. p. captures. HC#- Problems can contain no retroelements, in which case they form a kind of fairy helpmate, where even if a rook or a king moved during the solution, they can castle.

1.Tb1+ T×b1 2.0-0-0! Tc1#
 1.Tb2 T×b2! 2.0-0-0! Tc2#
 1.Tb3 T×b3! 2.0-0-0! Tc3#
 1.Tb4 T×b4 2.0-0-0! Tc4#
 1.d5 T×b5 2.0-0-0! Tc5#
 1.d×e6 f×e6 2.0-0-0! Tc6#

In the starting position, castling is illegal because of the second sT, all 8sBs on the board and a cage around h8. Only cancelling one of these properties, one can restore the right to castle. In 5 cases White takes sT and in one case he takes sB. A capture of sL is insufficient.

There are 4 thematic (illegal) tries and pseudo-

cooks:

1.Tb2 Tb3,Tb4? 2.0-0-0?? [Tc3(c4)#]
 1.Tb3 Tb4? 2.0-0-0?? [Tc4#]
 1.Tc5? T×b7 2.0-0-0?? [T×d7#]
 1.0-0-0?? [T×b5 2.d5 Tc5# or 1.- T×b7 2.Tc5 T×d7#]

Comments.

1. The solutions are not absolutely similar: in 5 solutions, White captures the black rook while in the last solution, sT turns out to be a promotee; dual avoidance arises in 2 solutions; only 4 keymoves are by sT.

2. wLa6 participates in all solutions due to sLb7. With sBb7 instead, there would be a 7th (less uniform) solution: 1.Tc5 T×b7 2.0-0-0! T×d7# since T×Bb7 would legalize castling as well.

3. Due to sTb5, opening of the cage is useless. By the same reason, there are few pseudo-cooks (in particular, only 2 ones starting with illegal castling).

4. In the PDB I found more than 200 H#2 problems with 6 or 7 solutions. Several ones contain similar regular mates over a rank or a file. However, there are *no* retro problems with 5 or more solutions.

5. I consider such systematic movement (geometric patterns) as quite beautiful and attractive (regardless of their seemingly boring repetitions of moves and easiness for solving as a rule), especially when at least one solution has some peculiarity. In this problem, such is the solution 1.d×e6. In a sense, we have here a helpmate with *two* solutions, where one solution is merely implemented in 5 almost identical forms. Besides, there are 6 illegal pseudo-cooks, so that the solver is to make a difference.

6. The position is quite economical for such an intention.”

TK: „Knackpunkt ist in der Diagrammstellung der sTb5, der wegen der vorhandenen 8 sBB von h8 gekommen sein muß und damit die schwarze Rochade unmöglich macht. Der sTb5 muß verschwinden, oder der Weg von h8 muß geöffnet werden, oder ein sB muß verschwinden, damit sTb5 eine U-Figur ist. Leider werden nur 2 der 3 Möglichkeiten genutzt.“ KHS: „Der sTb5 ist Umwandlungsturm (bei legaler 0-0-0), bei acht schwarzen Bauern also illegal. Um Legalität herzustellen, muß der sTb5 geschlagen werden.“

10022 (W. Liskowez)

Autor: “a) 1.Kb5 Ta1 2.Kc4 0-0-0 3.Kb3 Td3+ 4.Ka2 Ta3#

Rundlauf of white rook including castling!

b) 1.– Ta1 2.Kc5 0-0-0 3.Kb4 Td4+ 4.Ka3 Ta4#

Chameleon echo. Ideal mates. Wenigsteiner.

Comments.

(1) I saw no orthodox helpmate with Rundlauf of a white rook including castling. Are there such published fairy helpmates, and if yes, are there ones with 4-5 pieces only?

(2) Twin b) enriches the contents noticeably despite an intentional (intrinsic) drawback: The first two moves by White are the same. In each twin, sK moves on squares only of one color (which are opposite to that of wL). Unfortunately, b) cannot be prolonged till HC#4. The main difficulty with twins was to differentiate Black's first moves and to have *distinct* keymoves (at least formally). I found no ways to ensure these requirements without zeroposition.

(3) There are *partial* orthodox predecessors of a):

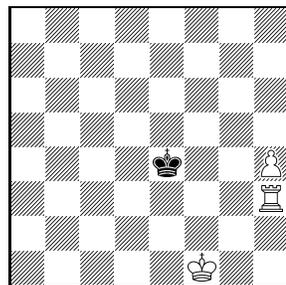
(a) A four-men helpmate with Rundlauf but without castling (s. **Diagr.**: 1.Kf4 Th1 2.Kg3 Tg1+ 3.Kh2 Tg3 4.Kh1 Th3#) and

(b) A miniature (2+5) helpmate with Rundlauf of *black* rook including castling (by F. Abdurahmanović, *Tovaris*, 1969, P0509450).

Twin b) after the keymove coincides with P0545782 by H. Suwe (*feenschach*, 1978). In a) after the first move, an orthodox four-men helpmate in 3 arises that is lacking in the PDB. A somewhat similar chameleon echo is implemented in the orthodox twin P0545595 by H. Ebert (*feenschach*, 1977) with 4 solutions. Besides, in the PDB, I revealed 6 four-men helpmates with 0-0-0/sKa3/Ta4#, and 3 more ones with 0-0-0/sKa2/Ta3#.

(4) There are numerous related variations of the problem, in particular, ones with 3 twins where sK is mated on a3, a2 and a1. (For example: wKe1, wTa3, wSc5, sKd5, Zeroposition, a) wT→a4: HC#4 0.1;1.1...; b) wLc5: HC#4 0.1;1.1...; c) sSc5: HC#4, where *all* three solutions contain round-trips; the last two, unfortunately, are identical.)”

zu 10022
Slavko Maslar
Mat 1981



H#4

C+ 3+1

TK: „Rundlauf wT.“ KHS: „Lustige Knobelei.“

10023 (N. I. Beluhov)

Autor: “Try: 1.Sa2-c1 h2-h3 2.Sc3-a2 Kc1-d2 3.Da2-a3+ d2-d3 4.g7-g6 Sd3-e1 ... one move too late to screen on b2.

Retroplay: 1.c2-c1=S Kc1-d2 2.Da2-a3+. Now, c3 or d2 at whatever point would effectively make the cage unopenable despite of the large number of movable pieces. Kc3 in a similar position retrostalemates White. In the retroplay, the white king and the black queen are waltzing in the great ballroom inside the castle: 2.– Kd2-c1 3.Db2-a2 Kc1-d2 4.Dc3-b2+ Kb2-c1 5.Dd2-c3+ Ka3-b2 (the dancers have switched places) 6.Dd1-d2 Kb2-a3 7.g7-g6 Ka3-b2 8.Kc3-d4 h2-h3 9.Kd2-c3 (the black king has joined his lady and the dance is over—the position is released) Kb2-a3 10.Tc3,d4-e4 T~c4.”

TK: „Hier habe lange versucht, mittels Sa2-c1 h2-h3 Sc3-a2 Kc1-d2 Da2-a3+ weiterzukommen. Ist mir aber nicht gelungen! Da Weiß 15 Steine hat, muß der sBb3 die wD geschlagen haben. Der wBa2 hat einmal geschlagen, ebenso der wBc2 auf dem Weg nach d6. Aber die wBB2/f2 müssen auch je einmal geschlagen haben, um die sBB durchzulassen. Als schwarze Schlagopfer stehen bereit: sS, sL, sT, sowie ein sB (a7 oder c7), der sich umgewandelt haben muß. Der sBh7 kann irgendwo zwischen h4 und h7 ent schlagen werden. Die Umwandlung eines sB führte mich dann zu folgender Lösung: c2-c1=S Kc1-d2 Da2-a3+ Kd2-c1 Db2-a2 Kc1-d2 Dc3-b2+ Kb2-c1 Dd2-c3+ Ka3-b2 Dd1-d2 Kb2-a3 g7-g6 Ka3-b2 Kc3-d4 h2-h3 Kd2-c3 Kb2-a3 und jetzt ist alles offen, da der wK genügend Züge hat.“ KHS: „Bei mindestens 68 Einzelzügen für die Beweispartie habe ich aufgegeben.“

10024 (G. Ettl)

R 1.Ta1-b1+ e5-e4 2.h6-h7 f6×Se5 3.Sd3-e5 g4-g3 4.Sb2-d3 g5-g4 5.Db1-c1 g6-g5 6.Kc1-d1 h7×Tg6 7.Tg1-g6 f7-f6 8.Td1-g1 Te1-e2

Autor: „Wegen des **Duals** 7.De4-b1 8.Sd1-b2 usw. ziehe ich diese Aufgabe zurück.“

10025 (D. L. Petrović)

R 1.Dd5×Tc4+ b6 2.La6 b7 3.Lb5×a6 a7 4.La6×b5 b6 5.Dh6 ... 50.Dd1 ... 95.Dfe2 b7 96.Lb5×a6 a7 97.La6×b5 b6 98.Lb5×a6 b×Da6 99.Dd1 c×Db6 100.Dh6×b6 b7 101.Lc6×b5 b6 102.Te2 ... 141.Dd1 b7 142.Lb5×c6 c7 143.Lc6×b5 b6 144.Lb5×c6 b7 145.Db6 c7 146.Dh6×b6 b7 147.Lc6×b5 b6 148.Te2 ... 184.Dfe2 b7 185.Lb5×c6 c7 186.Lc6×b5

b6 187.Ld5×c6 c×Db6 188.Dd1 d×Dc6 189.Dh6×c6 c7 190.Lc6×d5 d6 191.Te2 ... 230.Dd1 d7 231.Ld5×c6 c7 232.Lc6×d5 d6 233.Ld5×c6 c7 234.Dc6 d7 235.Dh6×c6 c7 236.Lc6×d5 d6 237.Te2 ... 273.Dfe2 d7 274.Ld5×c6 c7 275.Lc6×d5 d6 276.Ld5×c6 d×Dc6 277.Dd1 e×Dd6 278.Dh6×d6 d7 279.Le6×d5 d6 280.Te2 ... 319.Dd1 d7 320.Ld5×e6 e7 321.Le6×d5 d6 322.Ld5×e6 d7 323.Dd6 e7 324.Dh6×d6 d7 325.Le6×d5 d6 326.Te2 ... 362.Dfe2 d7 363.Lf5×e6 f×De6 364.Lh7×f5 f6 365.Dd1 g×Df6 366.h×g4 usw.

Autor: "This problem is an improvement of my circe retro moremover record: 3323. *f*-55 VII/1981 (PDB: P0007838). I have found a better position of the cage. Now it is 366 retro moves instead of 302. However, in these circe retro moremovers the order of moves is not exact but the main strategy is."

TK: „Letzter Zug war Dd5×Tc4 [Th8]+. Damit ist das ganze Brett schön zugebaut. Auflösen läßt sich das nur, wenn auf der g-Linie ein wB entschlagen und so das Feld g2 frei wird. Das kann – nach bereits durch den Autor bekannter Manier – nur einer der beiden sBBa7 und b5 erreichen. Die sBB müssen sich also von Linie zu Linie plagen. Dazu gibt es die Tempopumpe, die durch den wLc8 bedient wird und es Weiß erlaubt, alle 3 Züge einen Themazug auszuführen. Die sBB können die Linien nur durch Entschlag der beiden wDD wechseln, d. h. die wDD müssen nach d1 und e2 gebracht werden. Das erfordert ein komplexes Rangiermanöver: wTf1→e2, wTg1→f2, wSh2→f1, wD→g1, wSf1→h2, wTf2→f1, wDg1→f2, wTf1→g1, wDf2→f1, wTe2→f2, wDf1→e2→d1. Es scheint mir auch für die Folge keinen anderen Weg zu geben, so daß die einzige Schwierigkeit darin besteht, den Linienwechsel der sBB so kurz wie möglich hinzukriegen. Daß dies prinzipiell geht, zeigt die nachfolgende Zugfolge. Das Ärgerliche an der Problemforderung „Kürzeste Auflösung“ ist natürlich, daß man keinen Anhaltspunkt dafür hat, ob der Autor vielleicht irgendeinen Trick entdeckt hat, mit dem man ein paar Züge einsparen kann (siehe die Nr. 9769 aus *f*-172!). Deshalb bleibt auch bei mir ein Unbehagen, ob die obige Behauptung, daß es „in der Folge keinen anderen Weg zu geben“ scheint, denn richtig ist. Es sieht aber hier so aus, als wollte der Autor „nur“ einen Längenrekord aufstellen. Ich benötige bis zum Entschlag eines wB auf der g-Linie 409

Züge ... Man nehme zurück: 1.Dd5×Tc4 [Ta8]+ b6-b5 2.La6-c8 b7-b6 3.Lb5×Ba6 [Ba7] a7-a6 4.La6×Bb5 [Bb7] b6-b5 5.Tf2-f1 ... 8.Te2-f2 11.Tf1-g1 14.Tf2-f1 17.Sf1-h2 20.Dh6-e6 23.Dh2-h6 26.Dg1-h2 29.Sh2-f1 32.Tf1-f2 35.Df2-g1 38.Tg1-f1 41.Df1-f2 44.Tf2-e2 47.De2-f1 50.Dd1-e2 53.Te2-f2 56.Tf1-g1 59.Tf2-f1 62.Sf1-h2 65.Dg8-d5 68.Dh8-g8 ... 95.De2-f1 b7-b6 Jetzt stehen die wDD richtig für den 1. Linienwechsel. 96.Lb5×Ba6 [Ba7] a7-a6 97.La6×Bb5 [Bb7] b6-b5 98.Lb5×Ba6 [Ba7] b7×Da6 [Dd1] 99.Dd1-e2 c7×Db6 [Dd1] 100.Dh6×Bb6 [Bb7] b7-b6 101.Lc6×Bb5 [Bb7] b6-b5 ... 141.Dd1-e2 b7-b6 142.Lb5×Bc6 [Bc7] c7-c6 143.Lc6×Bb5 [Bb7] b6-b5 144.Lb5×Bc6 [Bc7] b7-b6 145.Db6-a6 c7-c6 146.Dh6×Bb6 [Bb7] b7-b6 147.Lc6×Bb5 [Bb7] b6-b5 ... 184.De2-f1 b7-b6 185.Lb5×Bc6 [Bc7] c7-c6 Jetzt kommt der 2. Linienwechsel. 186. Lc6×Bb5 [Bb7] b6-b5 187.Ld5×Bc6 [Bc7] d7×Dc6 [Dd1] 188.Dd1-e2 c7×Db6 [Dd1] 189.Dh6×Bc6 [Bc7] c7-c6 190.Lc6×Bd5 [Bd7] d6-d5 ... 230.Dd1-e2 d7-d6 231.Ld5×Bc6 [Bc7] c7-c6 232.Lc6×Bd5 [Bd7] d6-d5 233.Ld5×Bc6 [Bc7] c7-c6 234.Dc6-b6 d7-d6 235.Dh6×Bc6 [Bc7] c7-c6 236.Lc6×Bd5 [Bd7] d6-d5 ... 273.Df1-e2 d7-d6 Jetzt kommt der 3. Linienwechsel. 274.Ld5×Bc6 [Bc7] c7-c6 275.Lc6×Bd5 [Bd7] d6-d5 276.Ld5×Bc6 [Bc7] d7×Dc6 [Dd1] 277.Dd1-e2 e7×Dd6 [Dd1] 278.Dh6×Bd6 [Bd7] d7-d6 279.Le6×Bd5 [Bd7] d6-d5 ... 319.Dd1-e2 d7-d6 320.Ld5×Be6 [Be7] e7-e6 321.Le6×Bd5 [Bd7] d6-d5 322.Ld5×Be6 [Be7] d7-d6 323.Dd6-c6 e7-e6 324.Dh6×Bd6 [Bd7] d7-d6 325.Le6×Bd5 [Bd7] d6-d5 ... 362.De2-f1 d7-d6 Jetzt kommt der 4. Linienwechsel. 363.Ld5×Be6 [Be7] e7-e6 364.Le6×Bd5 [Bd7] d6-d5 365.Lf5×Be6 [Be7] e7×Dd6 [Dd1] 366.Dd1-e2 f7×De6 [Dd1] 367.Dh6×Be6 [Be7] e7-e6 368.Le6×Bf5 [Bf7] f6-f5 ... 408.Dd1-e2 g7×Df6 [Dd1] 409.h3×Bg4 [Bg7] h5×Bg4 [Bg2] und die Stellung ist auflösbar! Inzwischen habe ich aus maßgeblicher Quelle erfahren, daß wohl noch mehr Züge einzusparen sind. Ich glaube aber nicht, daß das am prinzipiellen Verfahren etwas ändert, also belasse ich es dabei ...“

10026 (D. L. Petrović)

Autor: "R 1.Td2×d3+ b×Dc6 2.Dc7 a6 3.Da5 a7 4.Da4×a5 a6 (The precious tempo to prepare the following 5-moves tempo manoeuvre was first presented in 1642. *Mat Plus* 37-38, 2010, PDB P1112889.) 5.Kd7 a7 6.Da8×a4 a5 7.Dd8 a6

8.Da5 a7 9.Da4×a5 a6 10.Kc7 (Obviously we have to revive the wS. This is the wD's duty.) a7 11.Da8×a4 a5 12.Kb6 a6 13.Ka5×b6 b7+ 14.Dh8 a7 15.Kb6×a5 a6 16.Ka5×b6 b7+ (In the problem 3260, *f*-55/1981, the author introduced this K's tempo manoeuvre and also S's, T's and L's tempo plays.) 17.Dh2 ... 20.Dg1 a7 21.Kb6×a5 a6 22.Kb7×b6 c×Sb6 23.Sa4 a7 24.Sc5×a4 a5 25.Dh2 a6 26.Dh6 a7 27.Sa4×c5 c6 28.Sc5×a4 c7 (Making tempi on a and c files wS enabled the wD's comeback.) 29.Db6 a5 30.Sd7×c5 a6 31.Da5 a7 32.Da4×a5 a6 33.Sf6 a7 34.Da6×a4 a5 35.Db6 a6 36.Da5 a7 37.Da4×a5 a6 (The wD's 5 moves tempo play with small triangulation. The wS goes to g1 to be uncaptured on c5 and then on d6.) 38.Sh7 ... 48.Sh3 a7 49.Sg1 d×Sc5 50.Da8×a4 a5 51.Sa4 a6 52.Dd8 a7 53.Sb6×a4 a5 54.Sd5 d7 55.Sf6×d5 d6 56.Sh7 a6 57.Da5 a7 58.Da4×a5 a6 59.Sg5 (Once more we have wD's triangulation a8-d8-a5.) ... 69.Sg1 e×Sd6 70.Sc8 a7 71.Da8×a4 a5 72.Sb6 a6 73.Sa4 a7 74.S×a4 a5 75.Dc8 a6 (The tempo play with one Pawn on the file found Josef Haas, 1748. *f*-32, I-III/1976, PDB: P0007178. Doing this 3 moves tempo manoeuvre the wS supports the D's journey to f1, i.e. the uncapture of wB on e6.) ... 81.Dh6×e6 ... 87.Dg1 a6 88.Df1 f×Le6 ... 100.Df6 a6 101.Sa5 a7 102.S×a4 a5 103.Sd7 a6 104.Ld5 a7 (At the very end the wQ demonstrates Frolikin's 4 + 3 moves tempo play presented in *Rex Multiplex* 1983, PDB: P0008401.) 105.Da6×f6 f7 106.Da5×a6 a7 107.Da4×a5 a6 108.Sf6 a7 109.Sh7×f6 f7 110.Da6×a4 a5 111.Df6 a6 112.Sg5 a7 ... 116.Sh3 a7 117.Da6×a4 a5 118.Df6 a6 119.Sg1 a7 120.D×f6 g×Sf6 121.h×g4 g5 usw.

Five different tempo manoeuvres. The first tempo play is something new from my circe retro laboratory: D's 5-moves tempo manoeuvre (each 5th move is a tempo)."

TK: „Ein erster Blick auf das Brett zeigt, daß die Konstellation nach Rücknahme des letzten Zuges Td2×Bd3 [Bd7] ähnlich ist wie in 10025. Wieder geht es darum, daß ein sB auf die g-Linie gebracht werden muß. Also wird es wohl auch so ähnlich ablaufen, d. h. die beiden sBB a5 und c6 werden wieder von Linie zu Linie ent schlagen. Doch halt! Schwarz kann die wD sofort ent schlagen, muß es auch tun, damit die dann nach g1 bzw. f1 zieht, damit Schwarz einen wS bzw. einen wL ent schlagen kann. Aber einzig und allein der wS gelangt dann wieder nach g1, kann somit mehrfach ent-

schlagen werden. Zudem gibt es den Engpaß der e- und f-Linie, wo ein sB nur maximal ein Feld zur Verfügung hat. Eine Tempopumpe ist da ganz ausgeschlossen. Wie soll es also funktionieren? In der Tat habe ich sehr lange gebraucht, bis ich den Mechanismus entdeckt habe. Der wBb5 steht auch so verführerisch da, daß ein Entschlag eines sB dort nahe liegt. Des Rätsels Lösung ist, daß man unbedingt die Felder a4-a7 dem sBa5 überlassen muß. Es gibt 2 mögliche Tempopumpen, die nur mit diesem sB arbeiten. D. h. nur ein sB bewegt sich von Linie zu Linie! Zuerst muß die wD ent schlagen werden. Die bedient dann eine der 2 Tempopumpen, bis der wK herangekommen ist und die wD ablöst. 1.Td2×Bd3 [Bd7]+ b7×Dc6! 2.Dc7-c6 a6-a5 3.Da5-c7 a7-a6 4.Da4×Ba5 [Ba7] a6-a5 5.Kd7-e8 a7-a6 6.Da8×Ba4 [Ba7] a5-a4 7.Dd8-a8 a6-a5 8.Da5-d8 a7-a6 9.D×Ba5 [Ba7] a6-a5 10.Kc7-d7 a7-a6 11.Da8×Ba4 [Ba7] a5-a4 12.Kb6-c7 a6-a5 13.Ka5×Bb6 [Bb7] b7-b6+ 14.Dh8-a8 a7-a6 15.Kb6×Ba5 [Ba7] a6-a5 16.Ka5×Bb6 [Bb7] b7-b6+ 17.Dh2-h8 ... 20.Dg1-h2 a7-a6 21.Kb6×Ba5 [Ba7] a6-a5 22.Kc6×Bb6 [Bb7] c7×Sb6 23.Sa4-b6 a7-a6 24.Sc5×Ba4 [Ba7] a5-a4 Jetzt muß die wD wieder die Tempopumpe übernehmen, damit der wS für den Transport des sB sorgen kann. 25.Dh2-g1 a6-a5 26.Sa4-c5 a7-a6 27.Sc5×Ba4 [Ba7] a5-a4 28.Kd7-c6 31.Dh6-h2 34.Db6-h6 a6-a5 35.Da5-b6 a7-a6 36.Da4×Ba5 [Ba7] a6-a5 37.Sb7×Bc5 [Bc7] a7-a6 38.Da8×Ba4 [Ba7] usw. Die Tempopumpe der wD benötigt 5 Züge 42.Sd6-b7 47.Sf7-d6 52.Sg5-f7 57.Sh3-g5 62.Sg1-h3 d6×Sc5 [Sg1] 63.Ke6-d7 68.Sd7-c5 73.Sf8-d7 78.Sh7-f8 83.Sg5-h7 88.Sh3-g5 93.Sg1-h3 e7×Sd6 [Sg1] Jetzt muß der wS wieder die wD ablösen, denn diese muß sich nach f1 begeben, damit der sBe7 auf e6 einen wL ent schlagen kann. 94.Sc8-d6 a7-a6 95.Da8×Ba4 [Ba7] a5-a4 96.Sb6-c8 a6-a5 97.Sa4-b6 a7-a6 98.Sc5×Ba4 [Ba7] a5-a4 99.Dh8-a8 102.Dh2-h8 105.Dg1-h2 108.Df1-g1 a6-a5 109.Kd6×Be6 [Be7] f7×Le6 110.Sa4-c5 a7-a6 111.Sc5×Ba4 [Ba7] a5-a4 Jetzt muß die wD wiederum den wS ablösen, damit dieser auf f6 ent schlagen werden kann. 112.Dg1-f1 115.Dh2-g1 118.Dh8-h2 121.Dd8-h8 a6-a5 122.Da5-d8 a7-a6 123.Da4×Ba5 [Ba7] a6-a5 124.Sd7-c5 129.Sf6-d7 134.Sh7×Bf6 [Bf7] 139.Sg5-h7 144.Sh3-g5 a7-a6 145.Sg1-h3 g7×Sf6 [Sf1] 146.h3×Bg4 [Bg7] und die Stellung läßt sich leicht auflösen. Der ständige Wechsel der Figur für die Tempopumpe und daß selbst der wK das am Anfang machen muß, macht

diese Aufgabe zu einem kleinen Juwel. Gefällt mir viel besser als die 10025!“

10027 (W. Dittmann & G. Weeth)

Autoren: „Fernziel ist die Blockade von e8, damit der wL mattsetzen kann. In der Verführung versucht Weiß, den sBd7 zum Entschlag zu zwingen, um mit der entschlagenen weißen Figur das Feld e8 zu besetzen/bedrohen. Das Remispendel, das Weiß dafür einsetzt, mündet allerdings in der Remisvermeidungspflicht von Weiß! In der Lösung zwingt Weiß einen erst zu entschlagenden schwarzen (!) Stein zur Blockade von e8. Hierfür ist der Einsatz von zwei Remispendeln nötig.

1. thematische Verführung: R 1.Lg6×Bh7 [Lf1]? (blockiert den sS) Ta7- b7 und Schwarz verteidigt sich mit eigenem Pendelstart (aber nicht 1.– e×Xd [Bd7]?, vgl. die Nachweise zu 1./2.– e×Xd [Bd7]? am Ende der Lösung) 2.Ka8- b8 Tb7-a7+ 3.Kb8-a8 (sonst 3.– La7-b6!) Ta7-b7 4.Ka8-b8 Tb7-a7+ 5.Kb8-a8?? illegal wegen dritter identischer Stellung.

2. thematische Verführung: R 1.d2-d4? Ta7-b7 2.e5×Td6 Sg6-h8 und weiter wie im 3. Zug der Lösung scheitert daran, daß Weiß im 7. Zug keinen unschädlichen Wartezug hat!

Lösung:

R 1.d3-d4!!

Reserviert 1 zusätzlichen Wartezug. Antiziel-Element: Die Läufer-Diagonale f1-b5 ist gesperrt.

1.– Ta7-b7

Am besten. Der sSh8 ist retro-gefesselt und der sBf7 darf niemals entschlagen (Schlagbilanz). Ein Entschlag durch den sBd7 ist schwächer; denn er führt zur Besetzung/Beobachtung von e8 durch die entschlagene weiße Figur mit Kurzmatt spätestens vor 10 Zügen, siehe den Nachweis am Ende der Lösung.

2.d2-d3! Sg6-h8!

Auch hier ist wie im 1. Zug ein Entschlag durch den sBd7 schwächer, siehe Ende der Lösung.

2.– Tb7-a7? 3.e5×Td6! und Weiß genügt ein einziges Remispendel zum Erfolg durch Fortsetzung wie im 7. Zug der Lösung = Matt vor 10 Zügen.

3.Ka8-b8

Pendelstart, um den sS wieder nach h8 zu treiben.

3.– Tb7-a7+ 4. Kb8-a8 Ta7-b7+ 5.Ka8-b8 Tb7-a7+ 6.Kb8-a8 Sh8- g6+

Jetzt erzwungen zur Vermeidung von illegalem Retro-Remis.

7.e5×Td6! Ta7-b7 8.h5×g6 e. p. [Bg2]!

8.f5×g6 e. p. [Bg2]? würde am Ende dem wL den

Weg versperren.

8.Ka8-b8? ist zu früh; Weiß müßte das Pendeln unterbrechen.

8.– g7-g5 9.Ka8-b8

Start des zweiten Remispendels, um den sT nach e6 zu zwingen.

9.– Tb7-a7+ 10.Kb8-a8 Ta7-b7 11.Ka8-b8 Tb7-a7+ 12.Kb8-a8 Te6- d6!

Erzwungen, da sonst illegale dritte identische Stellung.

13.Lh7×Dg8 [Lf1]! Te8-e6+ 14.Ld3-h7 & v: 1.L×b5 [Lf1]#

Rückkehr des wL.

Kurzmatt-Nachweise auf R 1.– /2.– e×Xd [Bd7]:

Im 1. Zug ergibt sich bei Entschlag auf d6 oder d4 ein Matt vor 2 bzw. 4 Zügen; der Entschlag auf d2 ist etwas stärker, weil der sBe3 durch ein Remispendel vertrieben werden muß, z. B. R 1.– e3×Td2 [Bd7]? (1.– e3×S/Dd2 [Bd7]? = 1 Zug schneller) 2.Td1-d2 Ta7-b7 3.h5×g6 e. p.! g7-g5 4.Ka8-b8 Tb7-a7+ 5.Kb8-a8 Ta7-b7 6.Ka8-b8 Tb7-a7+ 7.Kb8-a8 e4-e3! (erzwungen) 8.d3-d2 Ta7-b7 9.Ta1-d1 Sg6-h8 10.Te8×Tf8 [Ta1] o. ä. & v: 1.L×b5 [Lf1]#

Beim Entschlag im 2. Zug (R 2.– e×Xd [Bd7]) dauert das Matt noch am längsten nach R 2.– e4×Td3 [Bd7] (2.– e4×Sd3 [Bd7] = 1 Zug schneller) 3.Tc3-d3 Sg6-h8 4.Ka8-b8 Tb8-a8+ (K pendelt) ... 7.Kb8-a8 Sh8-f6+ 8.Tc1-c3 Ta7-b7 9.Ta1-c1 Sg6-h8 10.Te8×Tf8 [Ta1] o. ä. & v: 1.L×b5 [Lf1]#

Thema: Zwei hintereinander geschaltete Remispendel lenken einen sS zurück auf sein Standfeld und danach eine entschlagene schwarze Figur auf eine Blockfeld- Linie. Das Besondere am zweiten Remispendel ist, daß es ständig wechselt zwischen Selbstschach und Zugzwang unter Ausnutzung der unterschiedlichen Repulsfeldfarben des schwarzen Turms. Am Ende muß der wK auf einem schwarzen Feld stehen, damit der entschlagene sT das Feld e8 blockieren kann. Dieser Mechanismus scheint neu zu sein.“

KW: „Das Matt 1.L×b5 [Lf1] liegt auf der Hand. Mangels weißer Steine, die e8 decken könnten, muß man zuvor wohl das K-Repulsfeld verblocken. Doch auch dafür ist keine geeignete schwarze Figur in Sicht. Die kompakte schwarze Stellung und die B-Schlagbilanz deuten auf Retro-ZZ hin. Das Erfolgsrezept erscheint daher für den einigermaßen erfahrenen Löser nahe liegend: schwarzer Steingewinn mittels Remispendel.

R 1.d2-d4? wäre, wie später noch dargelegt wird, zu voreilig. Daher das überraschend zurückhaltende R 1.d3-d4! Ta7-b7 (Schwarz vermeidet es, den sBd7 zu bewegen, um nicht durch den Entschlag die weißen Kräfte zu stärken) 2.d2-d3 Sg6-h8 3.Ka8-b8 (das Pendel startet, um den sS wieder zum Rückzug nach h8 zu nötigen) Tb7-a7+ (auf Grund des Typs Calvet bietet der Turm auch auf seinem Ursprungsfeld Schach) 4.Kb8-a8 Ta7-b7+ 5.Ka8-b8 Tb7-a7+ 6.Kb8-a8 Sh8-g6+! (erzwungen) 7.e5×Td6 [Bd2]! (hier ist der künftige Okkupator von e8) Ta7-b7 8.h5×g6 e.p. [Bg2] g7-g5 (das zweite Remispiegel wird eingeläutet) 9.Ka8-b8 Tb7-a7+ 10.Kb8-a8 Ta7-b7 11.Ka8-b8 Tb7-a7+ 12.Kb8-a8 Te6-d6 (erzwungen, der sT zielt nach e8 und es kommt zum Finale) 13.Lh7×Dg8 [Lf1] Te8-e6+ 14.Ld3-h7 (deshalb wäre 8.f5×g6 e.p.? schädlich gewesen) & v: 1.L×b5 [Lf1]#

Hätte Weiß gleich R 1.d2-d4? Ta7-b7 2.e5×Td6 [Bd2] gespielt, wäre später kein unschädlicher weißer Wartezug mehr vorhanden gewesen.

Eine thematische Verführung wäre auch R 1.Lg6×Bh7 [Lf1]? (blockiert sSh8) Ta7-b7 2.Ka8-b8 Tb7-a7+ 3.Kb8-a8 Ta7-b7 4.Ka8-b8 Tb7-a7+ und Weiß muß unterbrechen, da 5.Kb8-a8? wegen identischer Stellung illegal wäre.

Das zweite Remispiegel zeigt eine interessante und vermutlich neue Technik, weil es in jedem Zug zwischen Selbstschach und Retro-ZZ variiert. Zuletzt muß der wK auf b8 stehen, damit der sT das Selbstschach durch die sDg8 auf e8 unterbrechen kann.“

TK: „WD hat mir mal gesagt, daß seine jetzigen Kompositionen wohl als Alterswerk angesehen werden müßten. Aber viele Künstler haben im Alter die besten Sachen gemacht. So auch hier: Ein äußerst verzwicktes Pendelstück, das ich wohl ohne ein paar Hinweise nie gelöst hätte ... Kurze Bestandsaufnahme: die sBB haben 5× geschlagen, also können auch nur sBB entschlagen. Die wBB haben nur 3× geschlagen, da ist also noch genügend Material zum Entschlagen für schwarze Offiziere. Und noch ein Wort zum Pendeln: Wer anfängt, ist im Vorteil! Aber davon später mehr. Weiß könnte einfach mit L×b5 [Lf1] mattsetzen, wenn der sK nicht auf a5 schlagen könnte [sKe8]. Ziel muß sein, entweder das Feld e8 von Weiß anzugreifen oder durch Schwarz zu blocken. Letzteres ist natürlich schöner und passiert auch so.

R 1.d3-d4 Ta7-b7 2.d2-d3 Sg6-h8 (am besten, sonst geht's schneller) 3.Ka8-b8 beginnt das Pen-

del Tb7-a7 4.Kb8-a8 Ta7-b7 5.Ka8-b8 Tb7-a7 6.Kb8-a8 jetzt darf Schwarz nicht mit Ta7-b7 antworten wegen 3-maliger Stellungswiederholung Sh8-g6 7.e5×Td6 [Bd2] Ta7-b7 8.h5×g6 e.p. [Bg2] g7-g5 9.Ka8-b8 beginnt erneut das Pendel Tb7-a7 10.Kb8-a8 Ta7-b7 11.Ka8-b8 Tb7-a7 12.Kb8-a8 wieder muß Schwarz einen anderen Zug machen, und er hat nur Te6-d6! 13.Lh7×Dg8 [Lf1] Te8-e6+ 14.Ld3-h7 & v: 1.L×b5 [Lf1]#

Anzumerken ist noch, daß Schwarz auch statt R 2.– Sg6-h8 einen Entschlag des sBd7 zurücknehmen könnte, z. B. e2×Sd3 [Bd7]. Der Autor war so gütig, mir zu verraten, daß durch die entschlagene weiße Figur jetzt kürzere Lösungen möglich sind. Und ich verzichte darauf, das im einzelnen zu analysieren. Nur nach 7.e5×Td6 [Bd2] ist ein Entschlag des sBd7 nicht mehr möglich wegen illegaler Stellung. Puh!!!“

10028 (J. Lois & R. Osorio)

1.a4 b5 2.a×b5 h5 3.Ta6 h4 4.Th6 d6 5.h3 Lg4 6.h×g4 a5 7.Th3 a4 8.Tc3 h3 9.g3 h2 10.Lg2 h1=D 11.Le4 Df3 12.Th1 Dd3 13.c×d3 a3 14.Da4 a2 15.Ta3 a1=D 16.b3 Df6 17.Ta1 Df3 18.e×f3

Autoren: “TFPG: Sibling wTT + Ceriani-Frolkin sDD, SI(T) vs CF(D).” Jbn: „Platztausch der weißen Türme, doppelte schwarze D-Erwandlung mit anschließendem Wegschlagen derselben.“ Zu den „Proofgames of the Future“ gibt es jetzt ein aufregendes Sonderheft der *Schwalbe* (Heft 250A, VIII/2011), das die tollsten Neuentwicklungen aufgreift. Das Genre „Beweispartie“ geht atemberaubend rasch atemberaubend neue Wege, die erzielte Komplexität auch im Zusammenspiel der Parteien wäre noch vor wenigen Jahren völlig undenkbar gewesen.

10029 (R. Osorio & J. Lois)

1.d4 h6 2.Lg5 h×g5 3.a4 Th3 4.a5 Ta3 5.e3 a6 6.Lb5 a×b5 7.h4 Ta6 8.h5 Tg6 9.h6 f6 10.h7 Th6 11.h8=S g6 12.Sf7 Th8 13.Sd6+ c×d6 14.a6 Dc7 15.a7 Dc4 16.a8=S Dd3 17.Sb6 Ta8 18.Sc4 b×c4

Autoren: “Theme: ”PG of the Future” (TFPG), which is defined as an analogy to Feather’s concept regarding helpmate: Two double tricks based on the same piece type (see discussion and definition in Roberto Osorio’s messages to the Retro Mailing List in October 2008), in this case it is Sibling sTT + Ceriani-Frolkin wSS (SI(T) vs CF(S)). We are presenting in this issue a complete thematic set of four TFPGs of the type SI(T) vs CF(X), being X all the possible piece types. It should be noted that this set is based on mutual sibling by rooks us-

ing a "non-standard mechanism", as defined by Michel Caillaud in the Thematic Tourney *Halkidiki* 2004; the standard mechanism is to swap the rooks in 4 moves (one of them goes directly to the final square). On the contrary, these PGs show the rooks swapping through an outside path, requesting then a minimum of 6 moves." JBN: „Platztausch der schwarzen Türme, doppelte weiße UVW in Springer, die anschließend wieder verschwinden.“

10030 (R. Osorio & J. Lois)

1.h4 g5 2.h×g5 a5 3.Th6 a4 4.Ta6 e6 5.a3 Lb4 6.a×b4 h5 7.Ta3 h4 8.Tg3 a3 9.f3 a2 10.Kf2 a1=T 11.Ke3 Ta3+ 12.Kd4 Tc3 13.Ta1 Taa3 14.b×c3 Tb3 15.La3 h3 16.Dc1 h2 17.Db2 h1=T 18.Da2 T1h6 19.Th3 Tf6 20.Th1 Th3 21.g×f6

Autoren: "TFPG: Sibling wTT + Ceriani-Frolkin sTT, SI(T) vs CF(T)." JBN: „Platztausch der weißen Türme, doppelte schwarze UVW in Türme, die anschließend wieder geschlagen werden.“

10031 (J. Lois & R. Osorio)

1.h4 g5 2.h×g5 a5 3.Th6 a4 4.Ta6 h5 5.b3 h4 6.La3 h3 7.Ld6 Th4 8.a3 Tb4 9.a×b4 c5 10.Ta3 c4 11.b×c4 h2 12.Th3 h1=L 13.g3 Le4 14.f3 a3 15.Kf2 a2 16.Ke3 a1=L 17.Kf4 Lf6 18.Ta1 Ta3 19.g×f6 Td3 20.c×d3 Sa6 21.d×e4 Lh6+ 22.Kf5 Lg5 23.Th1

Autoren: "TFPG: Sibling sTT + Ceriani-Frolkin wLL, SI(T) vs CF(L)." JBN: „Platztausch der weißen Türme, doppelte schwarze UVW in Läufer, die anschließend wieder verschwinden.“

Zu 10028-10031

TK: „Dieses Quartett ist eine Meisterleistung. Jeweils 2 Türme müssen die Plätze tauschen, um gegnerische Bauern durchzulassen, da ein „Nurbeiseiterücken“ wegen der stehengebliebenen Springer längert dauert. Jeweils 2 Umwandlungen in D/S/T/L mit feiner Begründung. In 10031 stehen für den Turmtausch nur 6 Züge zur Verfügung, weshalb ich das noch eine Spur besser bewerte.“

10032 (M. Parrinello & K. Prentos)

1.Sf3 c6 2.Se5 Da5 3.f3 Dc3 4.b×c3 b6 5.La3 La6 6.Lc5 Lc4 7.Le3 Lb3 8.Lh6 g×h6 9.a×b3 Lg7 10.Ta4 Lf6 11.Th4 Lg5 12.g4 Le3 13.Lh3 Ld4 14.c×d4 Sf6 15.Sc3 0-0 16.Da1 Kh8 17.Kd1 Tg8 18.Kc1 Tg5 19.Kb1 Tf5 20.Tc1 Tf4 21.Sd1 Te4 22.Dc3 Te3 23.Ka1 Td3 24.e×d3

Autoren: "Zigzag manoeuvres by the bishops and black rook." TK: „Da Weiß in den ersten drei Zügen leider die Diagonale a1/h8 zusperren muß, geht im folgenden (gottseidank!) alles völlig ein-

deutig zu. Witziger Treppenlauf des sTh8!“

Gesamt zu den Retros

KHS: „Durch das gute Angebot an zu lösenden Beweispartien konnte ich diesmal aus dem Bereich Retro mehr als sonst lösen.“

Serienzüge (10033-10039)

TK: „Mit ausführlichen Kommentaren wegen Preisrichteramtes!“

10033 (G. Jordan)

a) 1.h8=S 2.S×g6 3.Sf8 4.0-0

b) 1.h8=L 2.L×d4 3.Lh8 4.0-0

Autor: „Schwarzer Funktionswechsel, Umwandlungswechsel, Rochade.“ TK: „Jeweils eine schwarze Figur muß geschlagen und dann das Ursprungsfeld der anderen besetzt werden. Der sL könnte von der Stellung her in a) und in b) geschlagen werden, der sT jedoch nur in a) (es sei denn in b) durch 1.h8=C . . .).“ KHS: „Interessante Idee: Alternierender Wegschlag der die weiße Rochade störenden schwarzen Steine.“

10034 (T. Érsek)

1.f×g7 [Bg2] 2.Sf6 3.Th8 4.Ta8 5.Thh8 6.Thc8 7.Sg8 8.Kg4 9.Df4 10.Df8 11.Kf5 12.g4 13.Dd8+ Sd1= (14.Sg8~? S×f5; 14.Tc8~? L×f5; 14.Ta8~? T×f5; 14.Dd8~? D×f5)

TK: „Ein Blick aufs Diagramm zeigt, daß das Feld f5 von vier verschiedenen schwarzen Figuren angegriffen ist. Das ist eine gute Gelegenheit, die weißen Offiziere zu fesseln. Dann ergibt sich die Lösung fast von selbst.“ KHS: „Hier habe ich nach mehreren erfolglosen Anläufen das Handtuch geworfen.“

10035 (G. Jordan)

1.f4 5.f8=D 6.Dh6 7.D×h2 8.De2 9.Dg2 10.Dh3 g×h3==

1.f×g4 4.g×h7 5.h8=D 6.Db2 7.De2 8.Dg2 9.Dh1 10.D×h2 g×h2==

Autor: „Echopatt, 2 D-UW.“ RL: „Hübsch.“ TK: „Der sBe3 verhindert einige NLs, weil er Weiß zu De2 zwingt, was man merkt, wenn man das ohne ihn in 9 Zügen versucht. So aber kommt es – mindestens, was das finale Feld der wD anbelangt – zu einem Quasiecho.“ KHS: „Wohl mehr eine Spielerei als ein echtes Schachproblem.“

10036 (T. Érsek)

1.Lb5 2.La4 3.Df1 4.D×g1 [Ta1] 5.D×g5 [Bg2] 6.h×g2 7.g1=T 8.Tf1 9.T×f5 [Bf2] 10.Ta5 11.Db5 12.Da6 b5=

Autor: „D-Rundlauf.“ TK: „Auch hier ist das Pattbild zu erraten: Ein wB auf der b-Linie darf nicht

geschlagen werden.“ KHS: „Rückkehr der schwarzen Dame nach a6, Einmauerung von Turm und Läufer von Schwarz auf a5 und a4. Prima.“

10037 (G. Ettl)

1.Ka4 5.K×d4 10.Ka3 Kb1=

Autor: „Die Aufgabe zeigt eine Rückkehr. Wie schwer das wirklich ist, zeigt sich, wenn man versucht: +wLf2 mit Ser.H=14. Es ist dann ein zusätzlicher wLf1 zur Korrektheit notwendig.“ TK: „Das sBc5 den wBd4 schlagen kann, muß nur der wB geschlagen werden. Das erledigt der sK. Aber Hin- und Rückzüge sind identisch, was nicht sehr aufregend ist. Interessanterweise läßt sich die Bauernkette nicht verlängern: Der sB rechts außen könnte dann nämlich loslaufen, was er in der Diagrammstellung wegen des wK nicht kann!“ KHS: „Der schwarze König höchstpersönlich beseitigt den störenden wBd4 und kehrt wieder zurück. Gefällt.“

10038 (P. Grevlund)

a) 1.Dg2 2.f2 3.f1=L 4.Df2 5.La6 6.Kb6 7.Lc8 8.Ka7+ Ka8==

b) 1.Th5 2.Dc1 3.Da1 4.Sa4 5.Sb6 6.Ka6 7.Sc8 8.Ka7+ Ka8==

KHS: „Mit Computerhilfe gelöst und genüßlich nachgespielt.“ TK: „Mal abgesehen davon, daß der wKb8 illegal im Köko-Sinn ist (also lieber Köko ab Diagrammstellung), ist a) sehr schön: Alle schwarzen Figuren können am Ende noch ziehen, aber leider nur in die Nähe des sK, was diesen aber ins Schach setzt. b) bringt nicht allzuviel Neues, aber sTh5 kann in der Schlußstellung gar nicht ziehen, was die Angelegenheit „verwässert“.“

10039 (A. Tüngler)

Autor: „1.Le6+ Ke7? 2.Ld5 f4+ 3.e×f3 e. p.! Darum muß der wB nach f3 geführt werden: 1.Le6+ Kg6! 2.Lg8 3.Lh7+ Kh5 4.Lg8 5.Lc4 6.Le2+ f3! Danach wird der weiße König zurück geschubst ... 7.Lf1 8.Lh3 9.Lg4+ Kg6 10.Lh5+ Kh7 11.Lg6+ Kg8 12.Lh7+ Kf7 13.Lg8+ Ke7 14.Ld5 f4#.“

Schlagfreie Miniatur mit logischem Manöver zur Vermeidung eines en-passant- Schlages. Der schwarze Läufer macht einen vollen unregelmäßigen Rundlauf von h7 (über h7-g8-c4-e2-f1-h3-g4-h5-g6-h7) und der weiße König von f7 (über f7-g6-h5-g6-h7-g8-f7).“

RL: „Etwas Schönes.“ TK: „1.Le6+ Ke7 2.Ld5 f4#? scheidet an e×f3 ep! Also muß der wBf2 die Gelegenheit zu einem Einzelschritt bekommen, damit am Ende f4 zu einem echten Matt führt. Dazu bedarf es eines Quasi-sL- Rundlaufes sowie einiger Bewegung des wK. Das Ganze ist sehr sparsam

in Szene gesetzt und eine tolle Werbung für pSer-Probleme. Das beste Stück dieser Serie!“

Gesamt zu den Serienzüglern

KHS: „Einige Serienzüglern hatten es in sich. Weiter so bunt gemischt.“

Direktes Spiel (10040-10048)

10040 (G. Ettl)

1.Db6+ Ta1 2.Da6+ Td1 3.Dg6+ Ta1 4.S×f5 [Sb1] L×b1 [Lc8] 5.Da6+ Td1 6.Db6+ Ta1 7.Da7+ Td1 8.De3+ Ta1 9.Lb2+ D×b2 [Dd8] 10.Da7+ Td1 11.Tb3+ Ka2,Ka4 12.L×d1 [Lf1]+ La6#

Autor: „Mit der Zusatzbedingung „Weiß muß Schach bieten“ ist die Aufgabe C+. Ich denke, daß sich Weiß in dieser Stellung keinen Wartezug leisten kann.“ KHS: „Schritt für Schritt – unter Beschäftigung des schwarzen Turms – erreicht Weiß eine Stellungsverbesserung. Verwickelter und schwieriger Lösungsweg.“

10041 (I. A. Brjuchanow)

1.Kc1 Ka2 2.Kc2 Ka1 3.Kb3 Kb1 4.Tc3 Ka1 5.Lc4 Kb1 6.Df5+ Ka1 7.Db1+ K×b1=kD#

Autor: „Platzwechsel wK/sK, Idealmatt.“ TK: „Zu dürftig. Daß der sK die wD schlagen muß, ist von Anfang an klar.“

10042 (I. A. Brjuchanow)

1.Kb3 c5 2.Kc2 Ka2 3.Db1+ Ka3 4.Db2+ Ka4 5.Db6 Ka3 6.Kb1 Ka4 7.Ka1 Ka3 8.Cb1 c4 9.D×b7 c3 10.Db2+ c×b2#

Autor: „Platzwechsel wK/sK, Idealmatt.“ KHS: „Idealmatt. 1.C~ c5! Hübsches Tempomanöver.“

10043 (I. A. Brjuchanow)

* 1.– b2#

1.Ld3 b2+ 2.Kb1 Kb3 3.Le2 Ka3! 4.Lg4 Kb3 5.Af3 Ka3! 6.Ac4+ Kb3 7.Le2 a3 8.Af3 a2# und 3.Lf1 Ka3 4.Lh3 Kb3 5.Ag2+ Ka3 6.Ag4+ Kb3 7.Lf1 a3 8.Lb5 a2#

TK: „Das als „Zwei Varianten“ zu verkaufen, ist frech.“ KHS: „Der Adler ist ein seltsamer Märchen- vogel. Hier deckt er Fluchtfelder des schwarzen Königs. Die Forderung „Zwei Varianten“ kann man hier tolerieren.“

10044 (G. Foster)

1.LHa8 THb8 2.LHc6 THb6 3.LHd5 THd6 4.LHe4 THd4 5.LHf3 THf4 6.LHg2 THf2 7.LHh1 THh2#

TK: „Treppenwitz. Läuft voll automatisch ab.“ KHS: „Herrliche geometrische Bewegungsbilder der Hüpfen. Gefällt mir sehr gut.“

10045 (G. Ettl)

1.Ga2 [2.Ka3#] Ga3 2.Kb2 [3.Ka1#] Gc1 3.Gc2 [4.Kc3#] Ga3 4.Kc1 K~ 5.Gb2#

KHS: „Diese Märchenart gefällt mir nicht, weil sie schwer verständlich ist. Trotz Computerhilfe habe ich nicht durchgeblickt.“

10046 (G. Ettl)

1.Kh8+ Gc3 2.g7+ Ga1 3.g8=D+ Gc3 4.Dg7+ Ga1 5.D×g2 Gc3 6.Dg7+ Ga1 7.D×h6+ Gc3 8.Kh7#

KHS: „Siehe 10045.“

10047 (G. Ettl)

1.Kg8+ Gc4 2.f7+ Ga2 3.f8=D+ Gc4 4.Df7+ Ga2 5.De7+ Gc4 6.Kf8+ Gh6 7.De6+ b4 8.Kf7+ Ga2 9.De4+ Gc4 10.Kf6 Ge3 (10.– g5? 11.Dg6#) 11.Kf5 g5 12.K×f4#

6.– G×g3 7.Df7+ b4 8.Kg8+ Ga2 9.D×f4+ Gc4 10.Df7+ Ga2 11.D×g6+ Gc4 12.Kg7#

JBn meldete als erster die **NL in 9**: 1.Kh6 [2.Kh5+ g5 3.Kh4+ g4 4.Kh3#] Kb1+ 2.T×a2 [3.Kh5+ g5 4.Kh4+ g4 5.Kh3#] Kb2+ 3.T×a3 [4.Kh5+ g5 5.Kh4+ g4 6.Kh3#] Ka2+ 4.T×b3 [5.Kh5+ g5 6.Kg6#] Kb2+ (4.– Sd3? 5.Kh5+ g5 6.Kh4+ g4 7.Kh3#) 5.Tf3 [6.Kh5+ g5 7.Kg6#] Kb3+ 6.Tf1 nebst 7.Kh5+ usw. (1.Kf7 löst in 10 Zügen).

TK: „Wenn man versucht, dieses Problem mit PY zu lösen und dabei die Option „Varianten“ angibt, dann wird man mit Mega-, wenn nicht gar Gigabytes an Varianten überschüttet, die dann natürlich unmöglich zu verfolgen sind. Wenn man jedoch diese Option wegläßt und sich nur mit dem Schlüsselzug zufrieden gibt, dann läßt sich das Problem „über Nacht“ lösen. Aber – oh Schreck – PY sagt, daß 1.Kf7+ 1.Kh6 1.f7 1.g4 1.T×c1 alles Lösungen sind! Als ich mich damit näher beschäftigte, kam folgendes ans Tageslicht: Ein #9 ist möglich durch 1.Kh6 und 1.T×c1. Kh6 offenbart den schwachen Punkt des Problems: der wBg3 blockiert den sBg6. Das ermöglicht die Lösung 1.Kh6 [2.Kh5+ g5 3.Kh4+ g4 4.Kh3#]. Jetzt kann sich Schwarz noch ein paar Züge retten durch Beschäftigung des wT: 1.– Kb1+ 2.T×a2 Kb2+ 3.T×a3 Ka2+ 4.T×b3 Kb2+ 5.Tf3 Kb3+ 6.Tf1 7.Kh5+ 8.Kh4+ 9.Kh3#. Die zweite Lösung in 9 Zügen verfolgt eine andere Strategie: 1.T×c1 [2.Te1 3.Kf7+ Gc4 4.Te6+ Ga2 5.Te5+ Gc4 6.K×g6#]. Auch hier kann Schwarz den wT noch ein bißchen beschäftigen, das Matt aber nicht aufhalten. 1.Kf7+ Gc4 2.Ke6 [3.Kf5+ g5 4.K×f4+ g4 5.Kf3#] benötigt immerhin 11 Züge, ebenso 1.g4, wonach es ebenfalls ein Matt mit Kh3 oder Kf3 gibt. Die einzige Lösung, die gemäß PY die

vollen 12 Züge benötigt, ist 1.f7! Hier wächst die Rechenzeit aber wegen der Umwandlungsmöglichkeit des wBf7 so stark an, daß das nicht nachvollziehbar ist. 1.f7 droht 9-zügig 2.T×c1. Soviel habe ich noch herausgefunden. Jetzt kommt aber der eigentliche Hammer: Nachdem ich HG dies alles mitgeteilt habe, sagte er mir, daß die beabsichtigte AL eine ganz andere sei (die hat er mir natürlich nicht verraten ...). Ich kann jetzt nur mutmaßen, daß die AL mit 1.Kg8+ losgeht. 1.– Gc4 2.f7+ Ga2 3.f8=T/D+ Gc4 4.T/Df7+ Ga2. Da das aber offenbar UL ist, mache ich mir nicht die Arbeit, herauszufinden woran es scheitert.“ Danach ginge es schon weiter mit 5.De7+, aber jetzt kommt ein (anderer) Wurm doch noch heraus: **UL** 4.Df7+ Ga6! 5.De7+ Ge6!

10048 (H. Sokka)

1.Wf7 Gb6 2.Kc4 Gd8 3.Wf6 Gg5 4.We3 Gd2 5.Kb4 Ga5 6.Wd3 Gd8 7.Wc3 Gg5 8.K×a3 H[×f6]e6 9.Ka4 c5 10.Wb3 H[×b3]a2#

1.Kb4 c5+ 2.K×a3 Gb6 3.Kb3 Gb2 4.Ka2 c4 5.Kb1 c3 6.Wf2 Gg2 7.Kc1 Ge2 8.Wg2 Ge8 9.Wd7 Gc6 10.Wh2 H[×h2]h1#

1.Wf4 Gb6 2.Wf5 Gd8! (2.– Gd4? 3.Wf6 Gg7 4.Wg6 Gd7 5.Kc6 Gb5 6.Kd7 Ge8 7.Kd8 Gh5 8.Wd7 Gf7 9.Wg7 H[×g7]f8#) 3.Kd5 Gd4 4.Wf6 Gg7 5.Wg6 Gd7 6.Kc6 Gb5 7.Kd7 Ge8 8.Kd8 Gh5 9.Wd7 Gf7 10.Wg7 H[×g7]f8#

KHS: „Hübsche Grashüpfermatts. Wesire dienen als Sprungböcke für die Grashüpfer. Prima.“ Dies ist ein Pendant zur Hilfsspielaufgabe 10066 – das Pärchen zeigt, daß man direktes Spiel und Hilfsspiel unter manchen Umständen (etwa bei Verwendung von Längst- und Kürzestzügerarten) kaum oder gar nicht voneinander unterscheiden kann. Die direktere Form ist dann womöglich die ursprünglichere (fast wäre mir „partienähere“ aus der Feder gerutscht), weil sie ohne die Hilfsbedingung auskommt.

Gesamt zum Direkten Spiel

KHS: „Den angebotenen Aufgaben habe ich wieder viel Freude abgewinnen können. Nur das Vogtländer Schach sagt mir nicht zu.“

Hilfsspiel (10049-10068)

10049 (F. Abdurahmanović & E. Kummer)

1.– D×d5 2.b5 D×c4 3.Kd7 De4! 4.Kd6 D×f5 5.Kd5 D×e5+ 6.Kc4 De4!#

Autoren: “Double Rundlauf.” WS: „Zwei Rundläufe der wD, das ist natürlich ein dolles Ding! So etwas schickt man aber besser an *Schach-*

Aktiv!“ RL: „Interessantes Spiel.“ KHS: „Rundlauf-solo der weißen Dame. Gefällt.“ TK: „2-facher Rundlauf der wD, tolle Sache! Hier stört mich das NWK nicht.“

10050 (M. Nieroba)

a) 1.D×e4 [Lf1] Lc4 2.Dd4 Sd5#

b) 1.D×e7 [Sg1] Ld5 2.Db4 Se2#

Autor: „Mit 2 Circe-Schlägen und 2 Circe-Matts.“ KHS: „Hübsches Ideal matt.“

10051 (G. Berlinger)

a) * 1.– Tf5 2.Sh4 Tg5#

1.T×f3 [Th1] e×f3+ 2.Kg3 Th3#

b) 1.T×h5 [Lf1] Lf4 3.Sh4 Lh3#

Autor: „Das orthodoxe Satzspiel kann nicht aufrecht erhalten werden und muß dem Märchenspiel weichen. In beiden Phasen Mustermatt durch die wiedergeborene und circegedeckte Figur auf h3. Daß der sK in b) im Schach steht, ist nicht weiter schlimm, da sowieso zuerst der kritische Zug des sT ausgeführt werden muß.“ TK: „Im Satz spielt Circe keine Rolle, in b) steht sK im Schach.“ KHS: „Gefälliges Circematt.“

10052 (G. Berlinger)

a) 1.Lf4 Tg1 2.L×h2 Tg5 3.Lg3 Th5#

b) 1.Ld3 Kc8 2.L×f1 [Th1] Th2 3.L×h3+ T×h3#

Autor: „Echo-Mustermatts durch den circegedeckten wT. Ersetzung der Deckungsfigur wBh2 durch den blockenden sL in a). Periführung des sL und zweifache Verhinderung einer Wiedergeburt in b), damit nicht L×h3 bzw. K×h3 das Matt verdirbt.“ KHS: „Kleinkunst mit herrlichen Circematts.“

10053 (P. Tritten)

1.T×a1 [Th8] Ld4 2.0-0 Sh6#

1.T×g4 [Ta8] Lg3 2.0-0-0 Da6#

Autor: „Zilahi, model mates, two black castlings.“ KHS: „Wiederauferstehung der Rochaden. Gefällt.“ TK: „Das kann doch nicht neu sein, oder?“ WS: „Nett gemacht, aber das ist mir doch zu orthodox!“

10054 (L. M. Martin)

Der Zusatz „rex inclusiv“ fehlte!

1.Kb8 e4 2.Kc7 e5 3.Kc6 (3.Kd6?) e6 4.Kc5 e7 5.Kb4 e8=D 6.Ka5+ De1#

Autor: „Excelsior. Royal march. Creation of a especial and specific Immune Chess rex inclusiv “battery”.” JBN: „Entsprechend der Definition müßte es aber auch die nachfolgende Lösung geben: 1.Kb8 e4 2.Kc8 e5 3.Kd8 e6 4.Kc8 e7 5.Kb8 e8=D/T 6.Ka8 D/Tc8,d8,f8. . . h8#.“ Nach der „rex inclusiv- Aufklärung“ weiter: „Trotzdem habe ich

noch ein begriffliches Problem mit Immunschach: Ein/e auf e8 erwandelte/r wT bzw. wD dürfte ja keine Schlagwirkung auf einen sK auf der 8. Reihe haben, wonach eigentlich meine triviale Lösung auch gehen müßte – oder gibt es da noch andere, mir aus der Definition nicht ableitbare Regeln für ein Verbot eines solchen „virtuellen“ Schachgebots?“ Ich reime mir das so zusammen: Der Schlag des Königs wird „probehaltiger“ ausgeführt – wenn dann das Feld e8 (bzw. e1 im analogen Fall) besetzt ist, ist der Schlag illegal. Also anders gesagt: Von dem Ursprungsfeld eines Steines aus darf man den Stein *doch* schlagen. Daher sind JBN’s Cookversuche keine echten NLs, denn e8=D,T bietet Schach. Definitionsklärung durch TK: „Offenbar ist Immunschach von den PY-Programmierern (ähnlich wie Circe) so realisiert worden, daß die Regel für Könige nicht gilt. Dann ist ein „normales“ Matt mit wT oder wD auf e8 und dem sK auf der 8. Reihe auch ein Matt im Immunschach. Die beabsichtigte Lösung geht natürlich nicht, wenn die Regel für Könige nicht gilt, da ja der Zug sK→a5 dann illegal wäre. So findet man, wenn man in PY nur Immunschach eingibt, auch nur die herkömmlichen Matts auf der 8. Reihe und nicht die sehr witzige AL.“ Später „noch ein kleiner Nachtrag. Ich habe mal den Begriff „Immunschach“ gegoogelt. Da finden sich sehr unterschiedliche Ansichten darüber, ob Immunschach von Haus aus rexi ist oder nicht. In einem Forum steht dann als Kommentar, daß PY das wohl als rexex sieht. Interessant ist auch die folgende Definition: Ein Schlag ist möglich, wenn nach dem Schlag das Circe-Ursprungsfeld leer ist. Das würde allerdings die 10054 UL machen. Hier herrscht also noch einige Unklarheit . . .“ KHS: „Exzelsiormarsch, mit rex inclusiv ein nettes Immun-Matt.“

10055 (V. Rallo)

1.– K×e6 2.Sf3 Sf2+ 3.Ke3 Sg4+ 4.Se5 Kd5 5.Sc4 Ke4#

1.– Ke7 2.Kf4 Sg3 3.Sg4 Sh5+ 4.Sf6 K×e6 5.Sd5 Kf5#

Autor: „Tanagra. Echo mates.“ RL: „Prima Superminiatur.“ KHS: „Herrliches Echomatt mit den fleißigen Springern.“

10056 (S. Dietrich)

1.Le5 Sf4+ 2.Kf7 Sg6 3.Ld6 Se5+ 4.Kg8 Sf7 5.Lf8 Sh6#

1.Lb6 Sdc7+ 2.Kd6 Se6 3.Kd7 Sc5+ 4.Ke8 Sd7 5.Ld8 Sf6#

Autor: „Echoartige Mattbilder.“ KHS: „wSb5

nächtwächtert leider in den Matts. Wohl unvermeidbar bei diesen hübschen Echomatts. Oder? Bleibt aber ein Wermutstropfen.“

10057 (S. Dietrich)

1.Tc4 Sg5 2.Tg4 Se6 3.Td4 Sf4+ 4.Ke5 Sb5 5.Td5 Sd3#

1.Tb5 Sc3 2.Ke5 Sc4 3.Kd5 Se3 4.Kd4+ Kf4 5.Tc5 Sf5#

KHS: „Diese Märchen-Kombination dürfte wohl ziemlich neu sein?!? Hm.“

10058 (G. Ettl)

1.e3 Kg6 2.e2 Kf5 3.e1=S Ke4 4.Sc2 Kd3 5.Sa1 Kc2#

KHS: „Gefälliger, strammer Marsch des weißen Königs.“

10059 (G. Jordan)

a) 1.b2 e7 2.b1=D e8=D 3.Da2 Dg8==

b) 1.e2 g8=D 2.e1=D Dg2 3.D×e6 Da2==

Autor: „4 D-UW auf verschiedenen Feldern.“ RL: „Originell!“ BH: „Immerhin ein Wechsel zwischen a) und b) in diesem königlosen Problem.“ KHS: „Originelle Pattbilder.“

10060 (G. Jordan)

1.– Kc8 2.Kf7+ Kd7 3.Ke6+ Ke8!=

1.– c8=L 2.Tf7 Ld7+ 3.Kf8 Le8!=

Autor: „Der wK betritt die Felder c8, d7, e8; in der anderen Lösung betritt der wL Umnöw-ähnlich die gleichen Felder. Vielleicht eine neue Umnöw-Form?“ KHS: „Hübsche Pattbilder, Köko macht es möglich.“

10061 (V. Rallo)

1.d1=T Gd2 (A) (1.– Sd4?) 2.Ge3 Gb4 (B) 3.Td5 Sd4 (C)#

1.d1=G Sd4 (B) (1.– Gd2?) 2.Gd5 Gd2 (A) 3.Ge3 Gb4 (B)#

Autor: “Cycle of white moves with the same final mating position.” TK: „Zyklische Züge bei Weiß, Umwandlungswechsel und vertauschte 2. und 3. Züge bei Schwarz. Was will man mehr ...“ KHS: „Zyklus der weißen Grashüpferzüge: ABC-CAB.“

10062 (L. M. Martín)

a) 1.Te2 Lc7 2.K×b5 LEf1#

b) 1.Tf6 Le2+ 2.Kc3 LEg7#

Autor: “Anticipatory self-pin. Immobilization of hurdle. White closes a line for Black, Interference. (Initially, the squares where black king received checkmate are doubly dominated by the white rose.) Model mates.” KHS: „Nette Leomatts, wobei die Rose selbst nicht zieht, sondern nur – meiner Meinung nach unterbeschäftigt – deckt.“

10063 (G. Ettl)

1.Te3 Sc4 2.Kf3 Kf5 3.Tg3 Sd2#

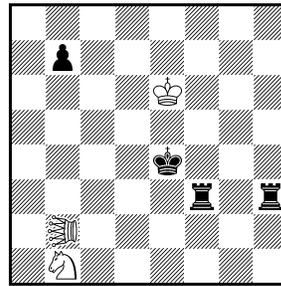
1.Tg4 LIg8 2.Te3 LIb3 3.Te4 Sd3#

zu 10063

Thomas Kolkmeier

(nach G. Ettl)

Urdruck



H#3

C+ 3+4

3.1;1.1;1.1

♖=Lion

Autor: „Chamäleon.“

TK: „Bei diesem an und für sich schönen Echo hat es sich der Autor zu leicht gemacht. sLf8, sSh8 und sBd6 stehen ausschließlich zur Vermeidung von NLs da. Ich mach’ das nicht oft, aber hier hat mich die Stellung so geärgert, daß ich Alternativen gesucht habe. Und tatsächlich lassen sich diese drei NL-Verhinderer einsparen

und sogar noch drei thematische Lösungen in Miniaturform erreichen (s. **Diagr.**: 1.Td3 Sa3 2.Ke3 Ke5 3.Tf3 Sc2#; 1.Te3 Kf6 2.Kf3 Kf5 3.Tg3 Sd2# (neue Lösung mit Tempozug des wK); 1.Tf4 LIb8 2.Td3 LIb3 3.Td4 Sc3#)!“ KHS: „Herrliches Echomatt mit schwarzen Turm-Epauletten und effektvoller Nutzung des Lions.“

10064 (F. Pachtl)

1.– NAbd6! 2.NAf3! (2.Lf3?) Va2! (2.– Vc1?) 3.NAc4! (3.c4?) Pe3# (3.– NAe3??)

1.– NAc6! 2.Lf3! (2.NAf3?) Vc1! (2.– Vd2?) 3.c4! (3.NAc4?) NAe3# (3.– Pe3??)

Eine gewaltige Dualvermeidungsparade in fast jedem Einzelzug mit perfektem Gleichklang der Lösungen. Ein Pachtl, wie er im Buche steht. KHS: „Die größte Schwierigkeit war, den Märchenzoo auseinanderzuhalten und zu bändigen.“

10065 (S. Dietrich)

a) 1.Ld5 Gc4 2.Lf7 Gg8 3.Sd7 Gf6+ 4.Ke8 Ge6#

b) 1.Gc8 Gf7 2.Se6 Gf6 3.Sc7 Gg7 4.Se8 Ge7#

KHS: „Tolle Grashüpfermatts.“

10066 (H. Sokka)

1.Kc4 Gb3 2.Kc3 Gd3 3.Kc2 Gb1 4.Tg6 Gd3 5.Kc1 Gh7 6.Tg5 Gh2 7.Tg4 Gc2 8.Tg3 Ge2 9.Tg2 Gh2 10.Kd1 H[×g2]f1#

1.Tg6 Gg5 2.Tc2 Gg7 3.Tg5 Gc3 4.Kd3 Ge3 5.Kd2 Gh6 6.Kd1 Gh2 7.Tg4 Gb2 8.Tg3 Gd2 9.Tg2 Gh2 10.Td2 H[×g2]f1#

TK: „Zwei Wege zum selben Mattbild.“ KHS: „Das Lösen war eine Sisyphusarbeit. Zweimal das gleiche Heuschreckenmatt stört mich aber nicht.“ Vgl. Kommentar bei 10048.

10067 (V. Kotěšovec)

1.– Kd3 2.Ge3 Kd4 3.Ke5+ Kd3 4.Kf4 Kc3 5.Kf3 Kc2 6.Kf2 We2+ 7.Kf1 Wf2 8.Ke1 Wf1 9.Kd1 Kc1 10.Ke1 Kd1#

1.– Kc4 2.Kd5+ Kb4 3.Kc5+ Ka4 4.Kc4 Ka3 5.Kc3 Wd3+ 6.Kc2 Wd2+ 7.Kc1 Ka2 8.Kb1+ Ka1 9.Kc1 Wd1 10.Kb1 Wc1#

1.– Wc2 2.Gd3 Kc4 3.Kd5+ Kc3 4.Ke4 Kb3 5.Ke3 Kb2 6.Ke2 Wd2+ 7.Ke1 We2 8.Kd1 We1 9.Kc1 Kb1 10.Kd1 Kc1#

KHS: „Wow, drei phantastische Echomatts. Prima.“

10068 (V. Kotěšovec)

1.Kd2 Dd3+ 2.Ke3 Dd7 3.Kf2 De8 4.Kf1 Kf2 5.Kg2 Kg3 6.Kf3 De2+ 7.Ke3 Dh2 8.Kf4+ Kh3 9.NHg2 Dg1 10.Kf3 De3+ 11.Kg4+ Kh4 12.Kh5 Dh6+ 13.Kg6 Kg3 14.Kh5 Df4 15.Kg5 Df1 16.Kh4+ Kf2 17.Kh3 Dh1#

1.Kc1 Kd2+ 2.Kb2 De1 3.Kc3+ De8 4.Kc2 Kc3 5.Kd3 De2+ 6.Ke3 Db2 7.Kd4+ Kc4+ 8.Kc5 Db6+ 9.Kd5 De6+ 10.Ke5 Dc8 11.Kd4 Dd7+ 12.Kc5 Kb5 13.Kd6 De8 14.Kc7 Dc6+ 15.NHb4 Dc3 16.Kb6+ Kc4 17.Ka5 Da3#

TK: „Zu 10067 + 10068: Daß mit Köko in Verbindung mit Längst- oder Kürzestzügern viel machbar ist, ist schon oft gezeigt worden. Frappierend ist hier, daß es mehrere Lösungen in gleicher Zügelzahl gibt. Aber 4-Steiner in allen möglichen Positionen mit dem Computer zu prüfen, ist ja heutzutage leicht möglich ...“ KHS: „Herrliches Echomatt auf verschiedenen Teilen des Bretts. Prima.“

Gesamt zum Hilfsspiel

KHS: „Bunte Mischung nicht allzu schwerer Aufgaben mit Hilfsspiel. Danke.“

Gesamt

BH: „Da meine Lösungen in der Klinik erfolgten und ich mir keine Kommentare dazu machte und ich mich jetzt nicht aufrufen kann, nochmal alles durchzuspielen, sende ich sie leider ohne Begleitworte.“ Gute Besserung/Erholung!

KHS: „Von den angebotenen 78 Aufgaben von meistens überdurchschnittlicher und guter Qualität habe ich diesmal über 3/4 gelöst, nur wenige davon mit Hilfe des Computers. Danke für das Märchenschach-Lexikon, das mir doch eine große Hilfe war.“

WS: „Liebe Schachfreunde, das war keinesfalls eine gute Serie! Es wird sicher besser in der nächsten Zeit!“

Kommentatoren

Löser/Kommentatoren

BH: Bernhard Haas JBn: Joachim Benn
KHS: Karl-Heinz Siehdnadel KW: Klaus Wenda
RL: Romuald Łazowski RS: Rolf Sieberg
TK: Thomas Kolkmeier WS: Wilfried Seehofer

LöLi

Bereits zum 39. Mal drehte Thomas Kolkmeier an der Spitze einsam seine Kreise; diesmal konnte er sich seinen Vorsprung vor allem bei den Retros erarbeiten. Auf den Plätzen 2 und 3 liegen eng gedrängt Rolf Sieberg und Karl-Heinz Siehdnadel, dahinter Joachim Benn auf dem 4. Rang. Die Hälfte der (leider nur) 12 Löser erreichten neue Aufstiege, darunter vier Elefanten-Aufstiege: Thomas Kolkmeier den 31., Karl-Heinz Siehdnadel den 16., Rolf Sieberg den 11., Johan Beije den 10. (willkommen im Club). Bernhard Haas erreichte den 7. Aufstieg, Wilfried Seehofer den 2. Herzliche Glückwünsche an die erfolgreichen Löser und vielen Dank allen fürs Mitmachen, Lösen und Kommentieren.

Appell

Jetzt, da *f* pünktlich erscheint, kommen auch die Lösungen immer rascher. Also lösen Sie doch (wieder) mit: Die *f*-Red. freut sich über jeden Löser, die Komponisten leben geradezu von den Kommentaren! Sie müssen ja nicht alles lösen: Auch wenn Sie sich über eine einzige Aufgabe im Urdruckteil gefreut haben, schreiben Sie uns und den Autoren das!

f-Bewertungssystem

Es ist an der Zeit, das alteingesessene *f*-Bewertungssystem, das fast nur noch von Thomas Kolkmeier verwendet wird, in Erinnerung zu bringen und zu seiner Verwendung aufzurufen. Die *f*-Bewertungen bestehen aus zwei Noten, einer Qualitätsnote und einer Schwierigkeitsnote. **Jeder** Löser ist aufgefordert (haben Sie keine Hemmungen), sein Urteil über die Probleme auch in Form von Noten auszudrücken!

Dabei ist es uns bewußt, daß eine Schwierigkeitsnote in Zeiten des Computers nicht mehr dieselbe Aussagekraft hat wie zuvor. Aber es gibt auch nicht-computerprüfbare Aufgaben, und vielleicht haben Sie sich ja vor Zuhilfenahme des Computers auch selbst an den Aufgaben versucht?! (Bitte widerstehen Sie der Verlockung, sehr schwierige

Aufgaben automatisch auch als sehr gut, äußerst einfache Aufgaben automatisch als eher schwach einzuschätzen.)

Eine „un glaublich schwache Aufgabe“ sollte von Ihnen die niedrigste Note (0) erhalten, eine „unüberbietbar gute Aufgabe“, also ein Meisterwerk, wie es auf der gesamten Welt vielleicht ein halbes Dutzend mal pro Jahr veröffentlicht wird, die höchste Note (5). Eine „durchschnittliche Aufgabe“ sollte auch einen durchschnittlichen Wert (2.5) erhalten. Noten können **nur** in Halbpunktschritten (0, 0.5, 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 4.5, 5) vergeben werden.

Eine „äußerst einfache Aufgabe“ sollte die niedrigste Note (I) erhalten, eine „äußerst schwierige Aufgabe“ die höchste (V), eine „durchschnittlich schwere Aufgabe“ eine mittlere Note (III). (Sie bekommen übrigens keinen einzigen Löserlistenpunkt mehr, wenn Sie allen Problem niedrige Schwierigkeitsnoten geben.) Natürlich ist es vom Expertisegrad des einzelnen Löser abhängig, ob und wann ein Problem schwer ist. Auch verschiedene Aufgabenmerkmale können verschieden zur Schwierigkeit beitragen: Schwer kann ein Problem sein, weil es keine klare Idee besitzt, weil

es auf verwirrende Variantenvielfalt angelegt ist, weil es aufwendige Analysen erfordert, weil es außergewöhnlich originell ist, weil es ungewohnte Märchenbedingungen oder -figuren verwendet, weil es „vom Prinzip her einfach, aber aufwendig“ ist usw. Gerade beim letzten Fall lassen sich individuelle Unterschiede nicht vermeiden: Der eine legt das Gewicht auf „vom Prinzip her einfach“ und zieht die „I“, der andere auf „aber aufwendig“ und zieht die „V“ – und beide haben recht, denn **Ihre persönliche Meinung ist gefragt**. Bitte geben Sie bei der Schwierigkeitsnote nur **ganzzahlige** Werte (I, II, III, IV, V) ab.

Zur Berechnung der Gesamtnoten eines Problems: (a) Die **Qualitätsnote** (arabische Ziffern) bzw. **Schwierigkeitsnote** (römische Ziffern) eines Problems berechnen wir als Mittelwerte aller Löserqualitäts- bzw. -schwierigkeitsnoten zu diesem Problem.

(b) Die Mittelwerte werden **abgerundet**: Bei der Qualitätsnote auf das nächstniedrigere Zehntel, bei der Schwierigkeitsnote auf den nächstniedrigeren ganzen Wert (das ist womöglich etwas ungerecht: Werten 10 Löser mit II und 1 Löser mit I, erhält die Aufgabe Note I).

Löserliste f-181		S#	H#	Retro	Ser.Z	Dir.	Hil.	Sum	DAUERKONTO						
Bearbeiter: Thomas Marx		9991	10005	10018	10033	10040	10049								
		10004	10017	10032	10039	10048	10068								
	Maximum ohne NLs	73	86	81	48	56	142	486	Nachtrag	*	1.	alt	neu	R	
	Maximum mit NLs	73	86	86	48	66	142	501							
1	Johan Bejne	—	82	—	—	—	21	103	76	10		926	105		
2	Joachim Benn	73	86	25	38	46	142	410		20	1	22	432	4	
3	Bernhard Haas	—	69	—	—	—	6	75	115	7		831	21		
4	Dietmar Jahn	—	76	—	—	—	—	76		9		147	223		
5	Thomas Kolkmeier	68	86	75	48	51	136	464		31	39	765	229	1	
6	Romuald Łazowski	38	86	25	43	41	142	375	30	11		451	856		
7	Thomas Marx	—	30	5	10	15	15	75		8		529	604		
8	Wilfried Seehofer	73	18	—	—	31	58	180		2		975	155		
9	Rolf Sieberg	73	86	50	43	45	142	439		11		771	210	2	
10	Karl-Heinz Siehndel	73	86	40	38	56	142	435		16	1	963	398	3	
11	Klaus Wenda	—	—	6	—	—	—	6				155	161		
12	Heinrich Weßelbaum	73	86	—	30	56	142	387		19		188	575		