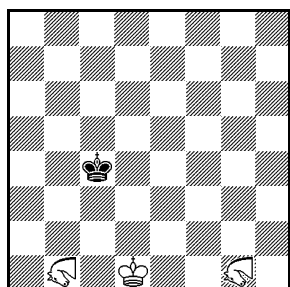


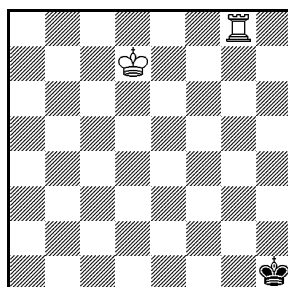
Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 1997

1
A. Anisimowitsch
8608 Ideal-Mate Review
VII-IX 1997
 Preis



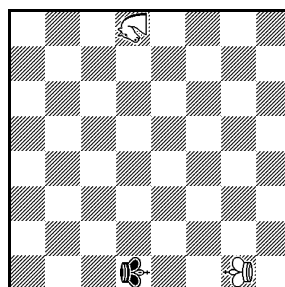
H#6 0.1;1.1... 3+1 C+
 b) ♔d1→e1
 ♚=3:7-S

2
Nils Adrian Bakke
G9/54 feenschach
I-VI 1997
Wolfgang Fichtner in
memoriam



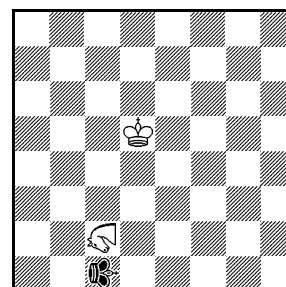
R#5 2+1
 Barriereschach

3
Elmar Bartel
Erich Bartel
Problemkiste II 1997
 1. NG-Spezialturnier
 2. Platz



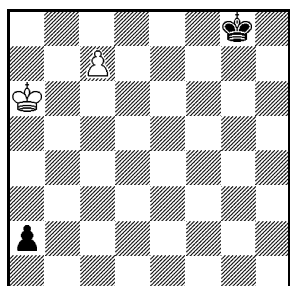
#37 2+1 C+
 ♚=kgl. 0:1&5:6-S
 ♜=kgl. 0:1&6:7&7:7-S
 ♚=1:6&5:7-S

4
Elmar Bartel
Erich Bartel
K684 Problemkiste
VI 1997



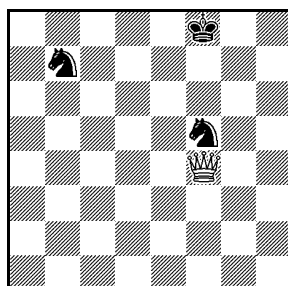
H#3 2+1 C+
 b-d) ♚c2→d3,e3,f4
 ♜=kgl. Gnu (1:2&1:3-S)
 ♚=Camel (1:3-S)

5
Erich Bartel
4286 Problemkiste
IV 1997



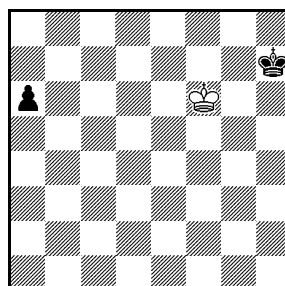
1w→Ser.H#4 2+2 C+
 Duplex
 Spiegelcirce

6
Johannes J. Burbach
Gerard J. Bouma
4292 Problemkiste
IV 1997



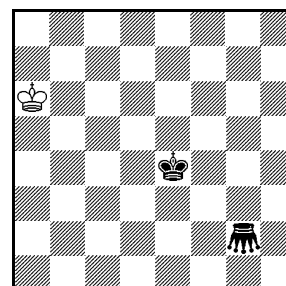
H#3 2.1;1.1;1.1 1+3
 Augsburger Schach

7
Norbert Geissler
4401 Problemkiste
VIII 1997



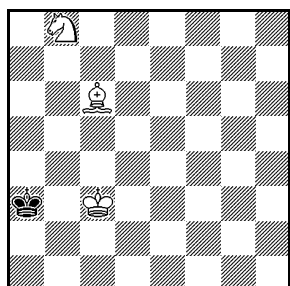
H=15 1+2 C+
 Doppellängstzüger

8
Norbert Geissler
2753 Phénix XII 1997



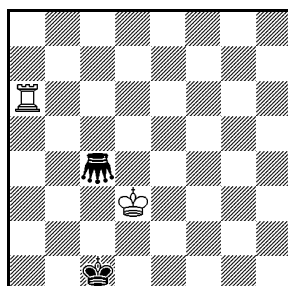
H=5 b) ♜g2→a3 1+2 C+
 c) ♚e4→f3 d) ♚a6→c8

9
Unto Heinonen
Suomen Tehtävienikat
17.II.1997



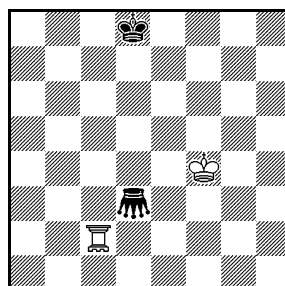
Ser.H=26 3+1 C+
 Vertikales Spiegelcirce

10
Václav Kotěšovec
Rekordy v KÖlner
KOntakt šachu I 1997



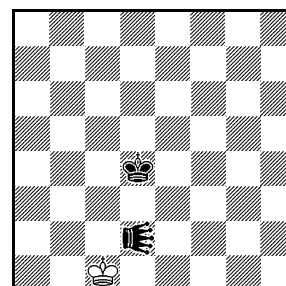
Ser.H=35 2+2 C+
 Köko

11
Václav Kotěšovec
2662 Phénix
VII-VIII 1997



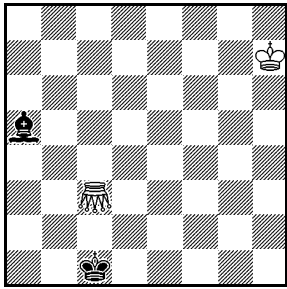
H#11 0.3;1.1... 2+2 C+
 Köko
 ♚=Wesir (0:1-S)

12
Václav Kotěšovec
4448 Problemkiste X 1997



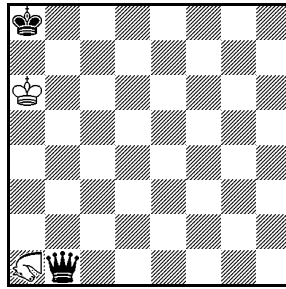
H=22* 1+2 C+
 Doppellängstzüger
 ♚=Equihopper

13
Václav Kotěšovec
2759 Phénix XII 1997



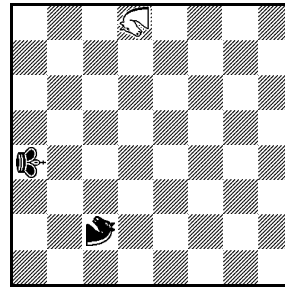
H#9 3.1;1.1... 2+2 C+
 Köko

14
Torsten Linß
Problemkiste II 1997
 1. NG-Spezialturnier
 5. Platz



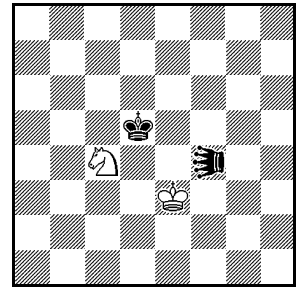
S#37 2+2 C+
 Längstzüger
 ♖=Flamingo (1:6-S)
 ♗=Flamingo (1:6-S)

15
Torsten Linß
Problemkiste II 1997
 1. NG-Spezialturnier
 12. Platz



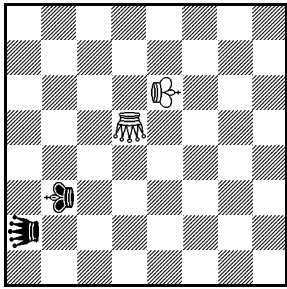
H#37 1+2 C+
 ♖=Flamingo (1:6-S)
 ♗=kgl. Grashüpfer
 ♘=Nachtreiterhüpfer

16
Juraj Lörinc
4368 Šachová Skladba IX 1997



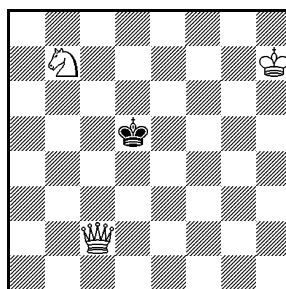
H#4 0.3;1.1... 2+2
 Köko
 ♗=Elch

17
Juraj Lörinc
Thema Danicum 1997
 58. Thematurier/A
 2. Preis



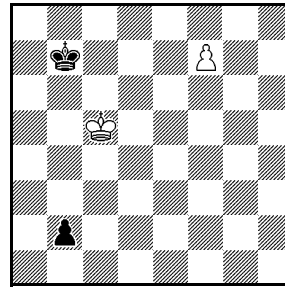
H#6 3.1;1.1... 2+2
 ♖=kgl.G ♗=kgl. Elch
 ♘=Elch

18
Panos Louridas
14007 Schweizerische Schachzeitung V 1997



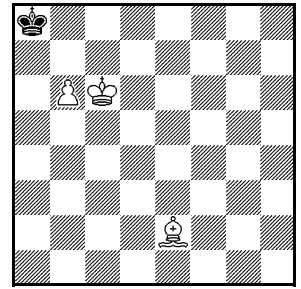
#5 3+1 C+

19
Christian Poisson
8282 Ideal-Mate Review I-III 1997
 Preis



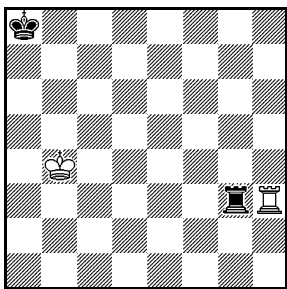
H=3 b) ♖b7→a8 2+2 C+
 Circe

20
N. Rezwow
8352 Ideal-Mate Review IV-VI 1997
 Lob



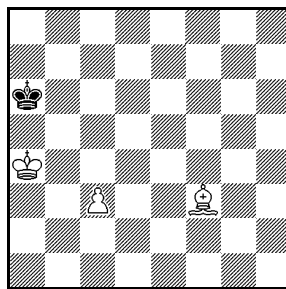
#5 3+1 C+

21
Jacques Rotenberg
Christian Poisson
3736 Diagrammes IV-VI 1997



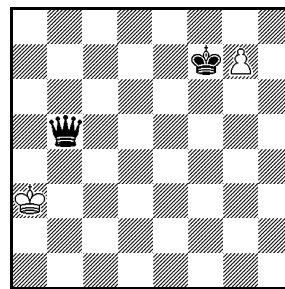
Ser.H=18 2+2
 Circe Parrain

22
Hansjörg Schiegl
13 Grüße aus Augsburg 22.III.1997



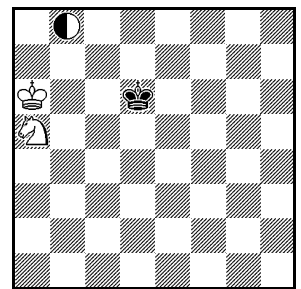
-11s → #1 3+1
 Circe

23
Robert Sharp
4451 Problemkiste X 1997



H#5 0.1;1.1... 2+2 C+

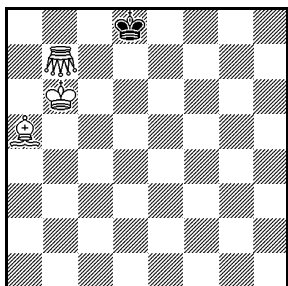
24
Wiktor Sheglow
2568 Phénix IV 1997



H#4* 2+1+1 C+
 Imitator b8

25

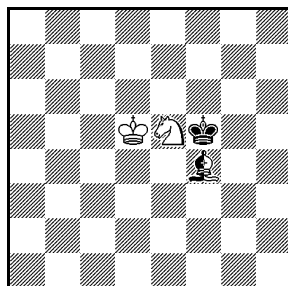
Wiktor Sheglow
8617 *Ideal-Mate Review*
VII-IX 1997
Preis



H#43 0.1;1.1... 3+1 C+
Weiß muß Schach bieten

26

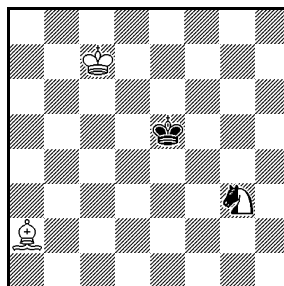
Wiktor Sheglow
8619 *Ideal-Mate Review*
VII-IX 1997
Preis



H#4 3.1;1.1... 2+1+1 C+

27

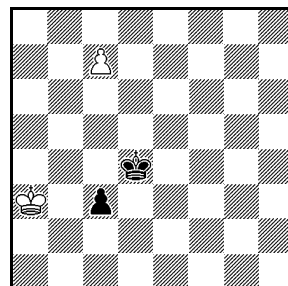
Wiktor Sheglow
8620 *Ideal-Mate Review*
VII-IX 1997
Preis



H#4 3.1;1.1... 2+1+1 C+

28

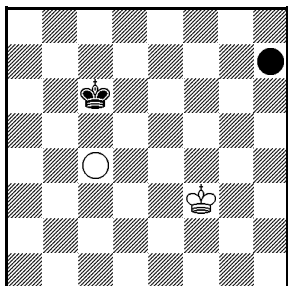
Jürgen Tschöpe
2663 *Phénix*
VII-VIII 1997



Gewinn; Schwarz 2+2
zieht an
Dynamoschach

29

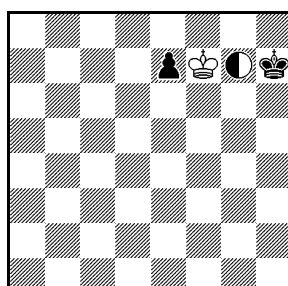
Yoshikazu Ueda
H17 *Problem Paradise*
II 1997



H#2 2+2
b) sVariable h7→g7
c) sVariable h7→b7
K+nur

30

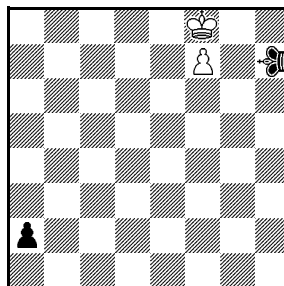
Mario Velucchi
PS670 *The Problemist*
Supplement IX 1997
Ulf Hammarström
gewidmet



H#3 1+2+1 C+
b) ♞e7→♞e7
Imitator g7

31

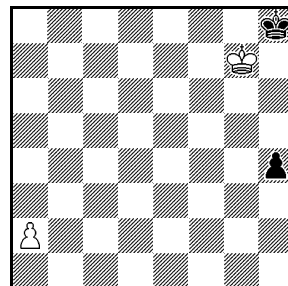
Lennart Werner
2763 *Phénix XII* 1997



H#3 Zeroposition 2+2 C+
a) ♞h7→h8 b) ♞h7→h6
c) ♞a2→e2
Transmutierender König h7

32

Kjell Widlert
Springaren V 1997
Julturniering 1996/1997
4. ehr. Erw.



H#16 2+2
Köko

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Augsburger Schach: Steine gleicher Farbe (außer König) dürfen sich vereinigen und trennen.

Barriereschach: Jede Partei darf jedes Feld nur einmal betreten. Als betreten gilt ein Feld, das durch den Zug einer Figur besetzt wurde. Linienfiguren wirken auch über nicht mehr betretbare Felder hinaus, aber nicht auf diese.

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.

Dynamoschach: Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen kann ein Stein angesaugt oder weggestoßen werden, wobei der saugende bzw. stoßende Stein stehenbleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschriftige nur einschriftig; dabei kann immer nur ein einzelner — eigener oder gegnerischer — Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt bzw. gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit-)ziehen und verschwinden. Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, daß ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestoßen werden.

Imitator: Stein ohne Farbe, aber mit Masse, der kein eigenes Zug- und Schlagrecht besitzt, der aber bei jeder aktiven Bewegung eines ziehenden oder schlagenden Steines passiv mitzieht — und zwar gleichzeitig, parallel, in dieselbe Richtung, genauso lang und schlagfrei. Dafür muß er freie Bahn haben, d. h. er kann nicht auf oder durch ein besetztes Feld oder gar über den Brettrand hinaus mitziehen. Ist dem Imitator die vollständige Imitation wegen Block, Sperrung oder Brettbegrenzung verwehrt, so ist der betreffende Zug unmöglich. Ein Schachgebot liegt nur vor, wenn der drohende Schlag des Königs imitierbar ist.

K+nur: Könige im Schach ziehen nur wie der Schach bietende Stein.

Köko: Es sind nur Züge legal, die auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.

Nachtreiterhüpfer: Wie Grashüpfer, aber auf Nachtreiterlinien statt auf Damenlinien.

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

Transmutierender König: König, der, wenn er im Schach steht, nur wie der Schach bietende Stein zieht.

Variable: Symbol für einen Stein. Eine Variable kann von ihrer Partei — es gibt weiße und schwarze Variablen — gezogen werden und bleibt wie der anfangs ausgewählte Stein während der ganzen Lösung. Falls die Variable als Bauer startet, kann sie sich umwandeln. Schachgebote, Mattzüge und Umwandlungen müssen a posteriori so ausgeführt werden, daß allein durch die niedergeschriebene Lösung die Zugfolge legal ist. Daher kann eine Variable nicht als Dame oder Läufer matt geben, wenn sie nur wie ein Turm zieht.

Vertikales Spiegelcirce: Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, das sich symmetrisch an der vertikalen Mittelsenkrechten zu seinem Ursprungsfeld befindet.

Lösungen

1

a) 1.– Se8 2.Kb3 Sh1 3.Ka2 Kc2 4.Ka1 Kb3 5.Kb1 Se8+ 6.Ka1 Sd8#

b) 1.– Kf2 2.Kd3 Kg3 3.Ke2 Sd8 4.Kf1 Sa1 5.Kg1 Sd8+ 6.Kh1 Se8#

Echo.

2

1.Ke6? Kh2 2.Ke5 Kh3 3.Ke4 Kh4 4.Kf5 Kh5 5.Th8#! (nicht 5.Tg5+)

1.Ke7! Kh2 2.Ke6 Kh3 3.Ke5 Kh4 4.Kf6 Kh5 5.Tg6 K×g6#

Auswahlkombination mit Echomatt.

3

1.Sc2! Kc1! 2.Sb8 Kb1! 3.Ka6 Ka1/Kh8 4.Ka5 Kg8! 5.Ka4 Kf8! 6.Sc2 Kf7! 7.Sd8 Kf6! 8.Ka3 Kf5! 9.Kb3 Kg5! 10.Kc3 Kg6! 11.Se2 Kg7! 12.Sf8 Kf7! 13.Sg2 Ke7 14.Kc4 Ke8/Kd7 15.Kc5 Kd8! 16.Kc6 Ke8/Kd7 17.Kd6 Ke7! 18.Sa3 Kf7/Ke8 19.Ke6 Kg7/Kf8 20.Kf6 Kh7/Kg8 21.Kf7 Kh6 22.Kg7 Kh5 23.Kg6 Kh4 24.Kg5 Kh3 25.Kg4 Kh2 26.Kg3 Kh1 27.Kg2 Ka8 28.Sg4 Kh1 29.Sa5 Ka8 30.Sg6 Kh1 31.Sa7 Ka8 32.Sb1 Kh1 33.Sc7 Ka8 34.Sd1 Kh1 35.Se7 Ka8 36.Sf1 Kh1 37.Sg7#

Bisher längstes direktes Matt mit eindeutiger Hauptvariante im bedingungslosen Dreisteiner.

4

a) 1.kGNb4+ Kc5+ 2.kGNc7 Kc6+ 3.kGNa8 Cb5#

b) 1.kGNe2+ Ke4 2.kGNg3+ Kf3+ 3.kGNh1 Cg4#

c) 1.kGNb3 Kc4+ 2.kGNd2+ Kc3+ 3.kGNa1 Cb4#

d) 1.kGNf2 Ke6 2.kGNg5+ Kf6+ 3.kGNh8 Ce7#

Viereckenecho ohne Königsversetzung.

5

1.c8=D+ Kh7 2.a1=L 3.Lg7 4.Lh6 Dg8#

1.a1=T+ Kb7 2.c8=S 3.Sa7 4.Ka8 T×a7 [Sb8]#

AUW.

6

1.Sd8 Db8 2.Sg7 Ta8 [Lb8] 3.Sf7 Ld6#

1.Sbd6 Db4 2.Sg7 La3 [Tb4] 3.Sf7 Tb8#

Fesselung und Entfesselung mit Aufbau von maskierten Batterien.

7

1.Kg8 Kg5 2.Kf7 Kh6 3.Ke6 Kg7 4.Kf5 Kh8 5.Kg6 Kg8 6.Kf5 Kf7 7.Ke4 Ke6 8.Kd3 Kd5 9.Kc2 Kc4 10.Kb1 Kb3 11.Ka1 Kc2 12.a5 Kh3 13.a4+ Kc2 14.a3 Kb3 15.a2 Kc2=

Gegenseitiges Umtänzeln der Könige zwecks Felderfarbwechsel des weißen Königs.

8

a) 1.Kd3 Kb5 2.Kc2 Kc4 3.Kb2 Kd3 4.Ga2 Kd2 5.Ka1 Kc1=

b) 1.Ga7 Kb7 2.Kd5 Kc8 3.Kc6 Kd8 4.Kb7 Kd7 5.Ka8 Kc8=

c) 1.Kf2 Kb5 2.Ge2 Kc4 3.Kg2 Kd3 4.Gh2 Ke2 5.Kh1 Kf1=

d) 1.Kf5 Kd7 2.Kg6 Ke6 3.Kg7 Kf5 4.Gg8 Kg5 5.Kh8 Kh6=

Viereckenecho mit moderaten Versetzungen bei zwei orthodoxen Königen. a) und d) sind allerdings symmetrisch.

9

11.K×b8 [Sb1] 13.K×c6 [Lc1] 19.K×c1 [Lf1] 20.K×b1 [Sg1] 24.K×f1 [Lc1] 26.Kd1 Ld2=

Die zwei weißen Steine werden insgesamt fünfmal (!) geschlagen!

10

1.Ge2 2.Kd1 3.Ke1 4.Kf2 5.Gg2 6.Ke3! 7.Kd4 8.Kc4 9.Kb5 10.Kb6 11.Kb7 12.Ga8 13.Kb6 14.Kb5 15.Ga5 16.Gc5 17.Kb4 18.Kc3 19.Kd2 20.Ke3! (1. Rundlauf) 21.Ke4 22.Kd5 23.Ge5 24.Kc4 25.Kc3 26.Kd2 27.Ke3! (2. Rundlauf) 28.Kf4 29.Kf5 30.Gg5 31.Ke4 32.Kd4 33.Kc4 34.Kb5 35.Ka5 Th6=

„Superrekord“, zwei konsekutive Rundläufe des schwarzen Königs.

11

1.– Ke4 2.Gf5 Ke5 3.Gd5 Kd6 4.Kc7 Kc5 5.Kb6 Kc4 6.Kb5 Kb3 7.Ga5 Wb2 8.Gc5 Wa2 9.Ka4 Kc4 10.Gc3 Kb5 11.Ka3 Ka4# — 1.– Ke3 2.Gf3 Kd3 3.Gc3 Kd4 4.Gc1 Wc3 5.Gc4 Kc5 6.Gc6 Kb4 7.Kc7 Wb3 8.Kb6 Wa3 9.Ka5 Kc5 10.Gc4 Kb6 11.Ka4 Ka5# — 1.– Wc3 2.Gb3 Wc4 3.Gd5 Ke5 4.Gf5 Kd5 5.Gc5 Kc6 6.Gc7 Kb5 7.Kc8 Wb4 8.Kb7 Wa4 9.Ka6 Kc6 10.Gc5 Kb7 11.Ka5 Ka6#

Dreifachecho.

12

1.– Kb2 2.Ed6 Ka3 3.Ed2 Kb4 4.Ed6 Ka5 5.Ed2 Kb6 6.Ed6 Kc7 7.Ed2 Kd8 8.Ed6 Ke7 9.Ed2 Kf6 10.Ed6 Kg5 11.Ed2 Kf4 12.Eh6 Kg3 13.Ke3 Kh2 14.Kf2 Kh3 15.Kg1 Kg4 16.Ef2 Kh3 17.Kh1 Kg4 18.Eh6 Kf5 19.Ed4 Ke4 20.Ef4 Kd3 21.Eb2 Ke2 22.Eh2 Kf1=

1.Ed6 Kb2 2.Ed2 Ka3 3.Ed6 Kb4 4.Ed2 Ka5 5.Ed6 Kb6 6.Ed2 Kc7 7.Ed6 Kd8 8.Ed2 Ke7 9.Ed6 Kf6 10.Eh6 Ke7 11.Eb8 Kd8 12.Ef8 Kc7 13.Kc5 Kb8 14.Kb6 Kc8 15.Ka7 Kd7 16.Eb6 Kc8 17.Ka8 Kd7 18.Ef8 Ke6 19.Ed4 Kd5 20.Ed6 Kc4 21.Eb2 Kb5 22.Eb8 Ka6=

13

1.Kd2 Ge1 2.Ke2 Ge3 3.Ld2 Gc1 4.Lh6 Kg6 5.Lg5 Kf5 6.Le3 Ke4 7.Lf2 Kd3+ 8.Kf1 Kd2 9.Le3+ Ke1#

1.Kc2 Gc1 2.Ld2 Ge3 3.Kd3 Gc3 4.Ke3 Gf3 5.Kf4 Gf5 6.Kg4 Gh3 7.Lg5 Gh8 8.Kh5 Kg7 9.Lf6+ Kh6#

1.Lb4 Ga5 2.Ld2 Ge1 3.Lh6 Kg6 4.Lg5 Kf5 5.Lf4 Ke4 6.Le3 Kd3 7.Ld4 Kc2 8.Kb1 Kd2 9.Lc3+ Kc1#

14

1.Fb7 Dh7 2.Fh6 Db1 3.Fb5 Dh7 4.Fh4 Db1 5.Fb3 Dh7 6.Fh2 Db1 7.Fg8 Dh7 8.Ff2 Db1 9.Fe8 Dh7 10.Fd2 Db1 11.Fc8 Dh7 12.Fb2+ Kb8 13.Fc8 Db1 14.Fd2 Dh7 15.Fe8 Db1 16.Ff2 Dh7 17.Fg8 Db1 18.Fa7 Dh7 19.Fg6 Da7+ 20.Kb5 Dg1 21.Fa5 Da7 22.Fg4 Dg1 23.Fa3 Da7 24.Fg2 Dg1 25.Ff8 Da7 26.Fe2 Dg1 27.Fd8 Da7 28.Fc2+ Kc7 29.Fb8 Dg1 30.Fh7 Da7 31.Fb6 Da1 32.Fh5 Dh8 33.Fb4 Da1 34.Fh3 Dh8 35.Fb2 D×b2+ 36.Ka6 Dh8 37.Ka7 Da1#

Rekord.

15

1.kGd1 Fe2 2.kGb3 Ff8 3.kGd1 Fg2 4.kGb3 Fa3 5.kGd1 Fg4 6.kGb3 Fa5 7.kGd1 Fg6 8.kGb3 Fa7 9.kGd1 Fg8 10.kGb3 Ff2 11.kGd1 Fe8 12.kGb3 Fd2 13.kGd1 Fc8 14.kGb3 Fb2 15.kGb1 Fh3 16.kGd3 Fb4 17.kGb1 Fh5 18.kGd3 Fb6 19.kGb1 Fh7 20.kGd3 Fg1 21.kGb1 Ff7 22.kGd3 Fe1 23.kGb1 Fd7 24.kGd3 Fc1 25.kGb1 Fb7 26.kGd3 Fh6 27.kGb1 Fb5 28.kGd3 Fh4 29.kGb1 Fb3 30.kGb4 Fh2 31.NHa6 Fg8 32.NHc2 Ff2 33.NHa6 Fe8 34.NHc2 Fd2 35.NHa6 Fc8 36.NHc2 Fb2 37.NHa6 Fh3#

Rundlauf des Flamingos von 9. bis 31. Zug.

16

1.– Kf3 2.Eb3 Sd6 3.Ke5 Sc4 4.Eg4 Ke4#

1.– Se5 2.Ee2 Sd3 3.Ec3 Sb4 4.Ef4 Kd4#

1.– Sd2 2.Kd4+ Ke2 3.Ec2 Sb3 4.Ef3 Kd3#

Dreifachecho.

17

1.kEd6 kGc6 2.kEb5 kGa4 3.kEe4 Gf3 4.kEg3 kGa1 5.kEe2 Gd1 6.kEc1 Gb1#

1.kEa1 kGc4 2.Ec5 kGc6 3.Ee6 Gf7 4.Eb7 Ga7 5.Ec5 kGc4 6.Eb3 kGa2#

1.Ec3 kGc4+ 2.kEc5 kGc6 3.kEd2+ Gd1 4.kEb3 Ga4 5.kEa5 Ga6 6.Eb7 kGa8#

Dreifachecho.

18

1.Kg6! Ke5 2.Kg5 Kd5 3.Kf5 Kd4 4.Kf4 Kd5 5.De4# (vier Züge des weißen Königs)

2.– Ke6 3.Df5+ Ke7 4.Kg6 Ke8 5.Df7#; 1.– Kd4 2.Kf5 Ke3 3.Kg4 usw.

19

a) 1.b1=L f8=D 2.Lf5 D×f5 [Lc8] 3.Ka7 D×c8=

b) 1.b1=T f8=S 2.Td1 Kb6 3.Td7 S×d7=

AUW.

20

1.Ld1!! Kb8 2.b7 Ka7 3.Kc7 Ka6 4.b8=D Ka5 5.Db6#

21

1.Kb7 6.Kg2 7.T×h3 8.Kf2 [Tg3] 9.T×g3 10.Ke2 [Tf3] 11.T×f3 12.Kd2 [Te3] 13.T×e3 14.Kc2 [Td3] 15.T×d3 16.Kb2 [Tc3] 17.T×c3 18.Ka1 [Tb2] K×c3=

Systematische Figurenmanöver.

22

R 1.Kb6-a6 2.Kc5-b6 3.Kc4-c5 4.Kd3-c4 5.Kd2-d3 6.Kd3×Bd2 7.Kc4-d3 8.Kc5-c4 9.Kd6-c5 10.Kd7-d6 11.Kc7×Bd7 [Bd2] & v: 1.d8=D#

23

1.– g8=T 2.De8 Kb4 3.Ke7 Kc5 4.Kd8 Kd6 5.Df8+ T×f8#

24

* 1.– Kb5 [Ic7] 2.Kc7 [Ib8] Kb4 [Ib7] 3.Kb6 [Ia6] Sb7 [Ib8] 4.Ka5+ [Ia7] Kc5 [Ib8]#

1.Kc5 [Ia7] Sc4 [Ic6] 2.Kb4 [Ib5] Sb2 [Ia3] 3.Kb3 [Ia2] Kb5 [Ib1] 4.Ka4 [Ia2] Kc4 [Ib1]#

Echo.

25

1.– Kb5+ 2.Kd7 Lc7+ 3.Ke7 Ld6+ 4.Kf6 Le5+ 5.Kg5 Lf4+ 6.Kg4 Gb4+ 7.Kh4 Lg3+ 8.Kg5 Lf4+ 9.Kf6 Le5+ 10.Ke7 Ld6+ 11.Ke6 Gb6+ 12.Kf6 Le7+ 13.Ke5 Ld6+ 14.Kd4 Lc5+ 15.Kc3 Lb4+ 16.Kb3 Kc6+ 17.Kb2 La3+ 18.Kc3 Lb4+ 19.Kd4 Lc5+ 20.Ke5 Ld6+ 21.Ke6 Kb7+ 22.Kf6 Le5+ 23.Ke7 Ld6+ 24.Kd8 Lc7+ 25.Ke7 Ld8+ 26.Ke8 Gb8+ 27.Kf8 Le7+ 28.Kg7 Lf8+ 29.Kf6 Le7+ 30.Ke5 Ld6+ 31.Kd4 Lc5+ 32.Kc3 Lb4+ 33.Kb3 Kc8+ 34.Kb2 La3+ 35.Kc3 Lb4+ 36.Kd4 Lc5+ 37.Ke5 Ld6+ 38.Kd5 Gd8+ 39.Kd4 Lc5+ 40.Kc5 Ld6+ 41.Kb6 Lc7+ 42.Ka7 Lb8+ 43.Ka8 Kc7#

26

1.nLh6 Sf3 2.Kg6 Ke6 3.Kh7 Kf7 4.nLg7 Sg5#

1.nLh2! Sf7 2.Kg4 Ke4 3.Kh3 Kf3 4.nLg3 Sg5#

1.Kf6 Kc6 2.Ke7 Sg6+ 3.Kd8 nLc7+ 4.Kc8 Se7#

Dreifachecho.

27

1.nSe2 Kb6 2.Kd6 nSd4 3.Kd7 nSc6 4.Kc8 Le6#

1.Kd4 nSf5+ 2.Kc5 nSe7 3.Kb5 nSc6 4.Ka6 Lc4#

1.Kf6 Kd6 2.Kg6 Ke5 3.nSf5 Kf4 4.Kh5 Lf7#

Dreifachecho.

28

1.– Kc3 [Bb2]! 2.[c1=S] (2.Ka2? Kb2 [a1=D]+ gewinnt; 2.Kb2 [c1=S]? Kb2 [Ka1]! mit ewigem Schach) **2.– Sd3 3.Ka4** (3.c8=D+? Kb3+ mit ewigem Schach; 3.Ka2? Kb3+ 4.Kb1 Kc2+ remis) **3.– Kb3 [Sc3]+ 4.Ka5** (4.Kb4? Sd5+ remis; 4.Kb5? Sb5 [Ka7]+ remis) **4.– Kb4+ 5.Ka6 Kb5+ 6.Kb7** (6.Ka7? Kb6+ remis: ewiges Schach oder Unterverwandlung des wBc7) **6.– Se4 7.Kc7 [Bd7]!** (7.Kc6? Sd6! 8.Kb6 [Sc6] Kb6 [Kb7] 9.c8=D [Sd6]+ remis; 7.Ka7 [Bb7]? Kb6+ remis; 7.Kb6? Kb6 [Kb7] remis) **7.– Sc5** (noch das beste: zwingt Weiß zu präzisiertem Spiel) **d8=D** gewinnt (Weiß darf nicht trödeln: 8.[Be7]? K~ [Sd5]+ remis)

29

a) 1.Vg5+ [=S] [Vc4=B,S,L] Kd4 2.Kd6 [Vc4=B,L] Vc5 [=B]#

b) 1.Kh6 [Vc4=T] Kg3 [Vg7=B,S,L] 2.Vg6 [=B] Th4#

c) 1.Kd7+ [Vb7=L,D] Kf7 [Vb7=D] 2.Dc6 Ve6 [=L]#

30

a) 1.e5 [Ig5] Kf6 [Ig4] 2.Kg8 [If5] Kg6 [Ig5] 3.Kf8 [If5] Kf7 [Ie6]#

b) 1.Kh6 [Ig6] e8=D [Ig7] 2.Kh7 [Ig8] De2 [Ig2] 3.Kg6 [If1] Dg4 [Ih3]#

Attraktive Zwillingbildung

31

a) 1.a1=T Ke7 2.Th1 Ke8 3.Th7 f8=T#

b) 1.a1=L Ke7 2.Lf6+ Ke8 3.Lg5 f8=L#

c) 1.e1=S Ke8 2.Sf3 Ke7 3.Sg5 f8=S#

Gleichartige Umwandlungen, Dreiviertelbabson.

32

1.Kg8 Kf8 2.Kf7 Ke7 3.Ke6 Kd6 4.Kd5 Kc5 5.Kc4 Kd4 6.Kb3 a4 7.Kb4 a5 8.Kb5 a6 9.Kb6 a7 10.Kb7 a8=D 11.Kb8 Db7 12.Kc7 Dc6 13.Kd6 Dc3 14.Ke5 Ke4 15.Kf4 Ke3 16.Kg3 Kf4#

Mehrfache systematische Figurenmanöver.