

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2005

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2005.

Bitte senden Sie Ihr Urteil (wie üblich: eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe) möglichst bald an:

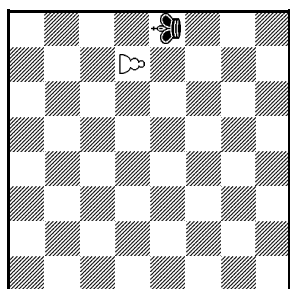
Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland

oder per Email an: hg.fee@t-online.de

Herzliche Grüße

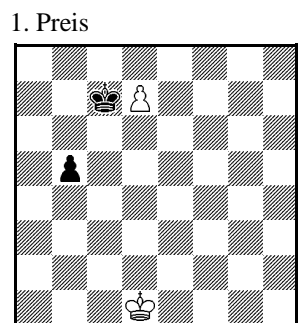
HG & -he-

**1**  
**Erich Bartel**  
Problemkiste XII 2005



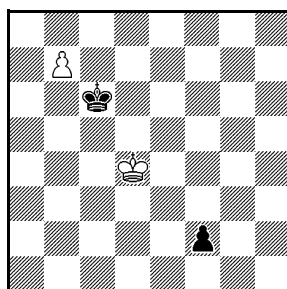
1s→Ser.! = 11      1+1 C+  
Zwei Lösungen  
b) ♖e8→d1  
MAFF  
♖=kgl. B ♗=kgl.  
Flamingo (1:6-S)

**2**  
**Arnold Beine**  
(verspätet erschienen)  
feenschach XII 2004



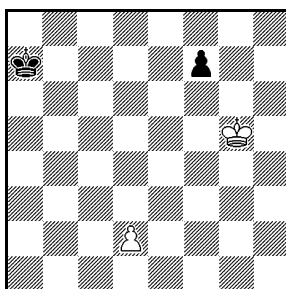
1. Preis  
H#12 0.2; 1.1. . .      2+2 C+  
b) ♜b5→a3  
Köko Doppellängstzuger

**3**  
**Arnold Beine**  
(verspätet erschienen)  
feenschach XII 2004



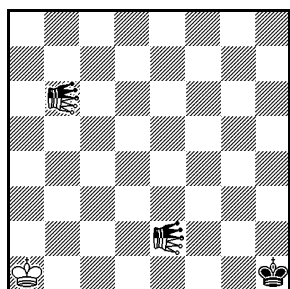
4. Preis  
H#14\*      2+2 C+  
Köko Doppellängstzuger

**4**  
**Michel Caillaud**  
(verspätet erschienen)  
feenschach XII 2004



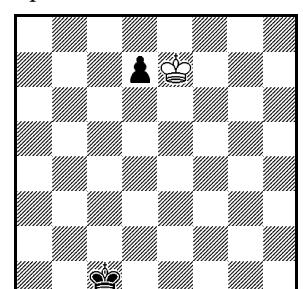
Preis  
H#23      2+2 C+  
Doppellängstzuger

**5**  
**Vlaicu Crisan**  
**Eric Huber**  
Pat a Mat XII 2005



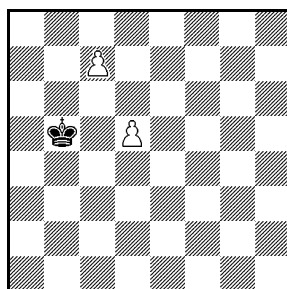
HS#10      1+1+2 C+  
Schwarz beginnt  
Zwei Lösungen  
Circe Parrain  
♞=Heuschrecke

**6**  
**Norbert Geissler**  
mpk-Blätter II 2005



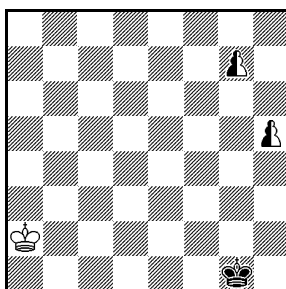
H=9      1+2 C+  
b) ♜c1→a2 c) ♜c1→h3  
Köko

**7**  
**Norbert Geissler**  
Problemkiste X 2005



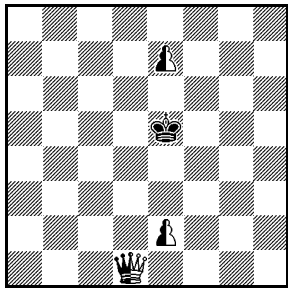
Ser.H#11      2+1 C+  
b) ♞d5→g5 c) ♞b5→b7  
d) ♞b5→d7  
Köko Platzwechselcirce

**8**  
**Michael Grushko**  
Probleemblad IX-X 2005



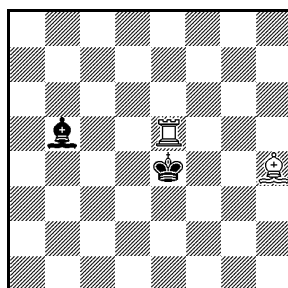
H#6\*      1+1+2 C+  
Circe Längstzuger

**9**  
**Eric Huber**  
*idee & form I 2005*



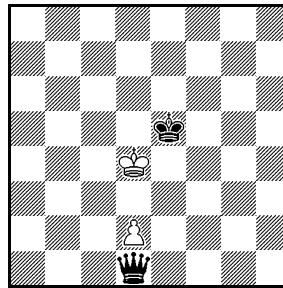
H=3 2.1;1.1;1.1 0+1+3 C+  
 Eiffelschach Circe Parrain

**10**  
**Didier Innocenti**  
**Olivier Ronat**  
*Diagrammes VII-IX 2005*



H#4 0.2;1.1... 2+2 C+  
 Marscirce

**11**  
**Bernhard Jacobs**  
*Die Schwalbe II 2005*

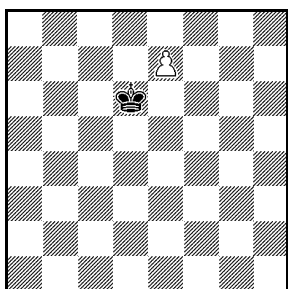


S#52 2+2 C+  
 Circe Köko  
 Doppellängstzuger

**12**  
**Werner Keym**  
*Die Schwalbe VIII 2005*

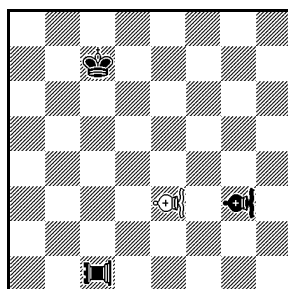
In einer Stellung mit den beiden Königen nimmt Schwarz einen Zug so zurück, daß ein H#1 entsteht. Ausgangsfeld und Zielfeld eines jeden Zuges haben die gleiche Farbe. Anticirce.

**13**  
**Holger Lassahn**  
*Problemkiste II 2005*



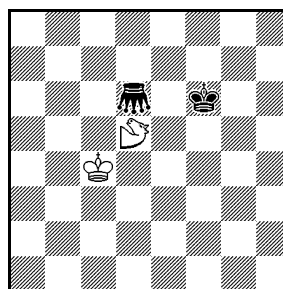
H=2 2.1;1.1 1+1 C+  
 b) ♔d6→f7  
 Haaner Schach  
 Ohneschach Ohneschlag

**14**  
**Juraj Lörinc**  
*Phénix IV 2005*



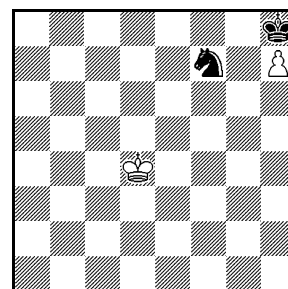
H#2 1+3 C+  
 b) ♖e3⇒♜e3  
 Isardam  
 ♜=Pao ♖=Vao

**15**  
**Juraj Lörinc**  
*Phénix VII-VIII 2005*



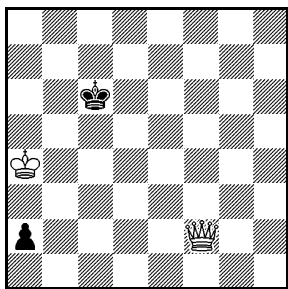
H#4 1.2;1.1... 2+2 C+  
 b) ♗d5→g5  
 Köko Ohneschach  
 ♗=Rose

**16**  
**Uwe Mehlhorn**  
*Problemkiste XII 2005*



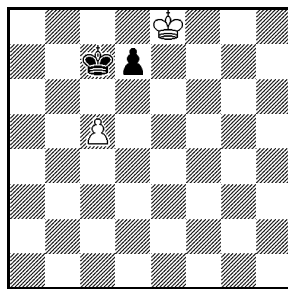
Ser.H.Zg7 in 1000 2+2  
 Randzuger  
 Platzwechselcirce  
 rex inklusiv Isardam  
 Kürzestzuger  
 weißer Längstzuger

**17**  
**René J. Millour**  
**Bernard Rothmann**  
*Phénix VII-VIII 2005*



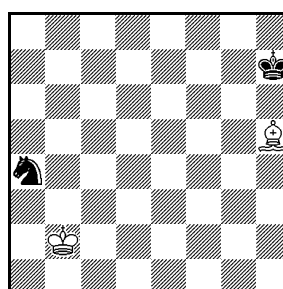
-3(w+s) 2+2  
 Hilfszüge→#1  
 Marscirce

**18**  
**Ion Murăraşu**  
*(verspätet erschienen)*  
*feenschach XII 2004*  
 3. Preis



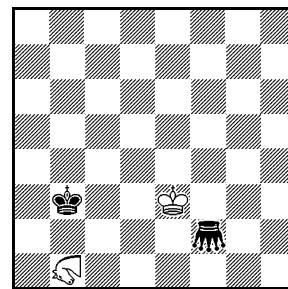
H#3\* 1.2;1.1;1.1 2+2 C+  
 Supercirce Haaner Schach  
 Doppellängstzuger

**19**  
**Wilfried Neef**  
*mpk-Blätter VI 2005*



H#27 0.1;1.1... 2+2  
 Beamtenschach

**20**  
**Daniel Novomesky**  
*StrateGems X-XII 2005*



H#18 0.3;1.1... 2+2 C+  
 Köko Längstzuger  
 ♗=Korsar

21  
**Daniel Novomesky**  
*Probleemblad XII 2005*

H#6\* 0.3;1.1... 1+3 C+  
 Köko Längstzuger

22  
**Paul Raican**  
*StrateGems IV-VI 2005*

a) #6 b) S#6 1+1+2 C+  
 Circe Längstzuger

23  
**Wilfried Seehofer**  
*The Problemist III 2005*

Ser.H#28 2+1 C+  
 Zwei Lösungen  
 Platzwechselcirce

24  
**Wilfried Seehofer**  
*Diagrammes IV-VI 2005*

R#9 2+2 C+  
 Zwei Lösungen  
 Längstzuger  
 ♖=Lion

25  
**Wilfried Seehofer**  
*StrateGems VII-IX 2005*

H#8 2+1 C+  
 Doppellängstzuger  
 Chamäleon-Df1

26  
**Nikolai Sinowjew**  
*StrateGems I-III 2005*  
 Holladay MT  
 Ehr. Erw.

=8 b) alles 1 ↑ 2+2 C+  
 c) ♖h3→b2

27  
**Jaroslav Štůň**  
*Pat a Mat III 2005*

H#4 2.1;1.1... 1+1 C+  
 b) ♖f8→g4  
 Sentinelles

28  
**Jaroslav Štůň**  
*Phénix IV 2005*

H#15 0+0+2 C+  
 Doppellängstzuger  
 Sentinelles en pion advers  
 ♖=absoluter L-T-Jäger

29  
**Henry Tanner**  
*Suomen Tehtäväniekat IV 2005*

Ser.H#27 2+2 C+  
 Längstzuger  
 Platzwechselcirce  
 ♖=Bison Chamäleon-Dh1

30  
**Andreas Thoma**  
*König & Turm IX 2005*

H-Rochade in 5 2+2 C+  
 2.1;1.1...  
 Circe

31  
**Kohey Yamada**  
*StrateGems I-III 2005*

H#4 2.1;1.1... 1+3 C+  
 Republikanerschach  
 Circe Parrain  
 ♖=Heuschrecke

32  
**Kohey Yamada**  
*Die Schwalbe II 2005*

H#4 0.2;1.1... 3+1 C+  
 transmutierende Könige

**Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe**

**Anticirce:** Der schlagende Stein wird circegemäß auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren (der geschlagene Stein verschwindet vom Brett). Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Schlägt ein Bauer auf seine Umwandlungsreihe, wandelt er zunächst um; der Umwandlungsstein wird dann wiedergeboren. Ein Schlagfall vom eigenen Ursprungsfeld aus ist erlaubt. Typ Cheylan legt fest, daß ein Schlagfall auf das eigene Ursprungsfeld nicht erlaubt ist. Beim Typ Calvet ist dies erlaubt.

- Beamenschach:** Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugänglich, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei.
- Bison:** 1:3- & 2:3-Springer.
- Chamäleon:** Ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S-... (d. h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm ...).
- 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.
- Doppellängstzüger:** Die Längstzügerbedingung gilt für Schwarz und Weiß.
- Eiffelschach:** Wie Madrasi, aber mit verschobenen Paralyseeffekten:  $D \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \dots$ , also paralyisiert der Läufer den Turm (bei entsprechender Beobachtung), der Turm die Dame ...
- Flamingo:** 1:6-Springer.
- Haaner Schach:** Jeder Stein hinterläßt ab Diagrammstellung jedes Mal, wenn er zieht oder schlägt, auf seinem gerade verlassenen Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.
- Heuschrecke:** Springt auf Damenlinien wie ein Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt.
- Isardam:** Es sind solche Züge illegal, die dazu führen, daß ein Stein einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachtet. Ein König steht daher nicht im Schach, wenn durch den virtuellen Schlag des Königs der Schlagtäter einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachten würde.
- X-Y-Jäger (absoluter):** Ein absoluter X-Y-Jäger zieht und wirkt „abwärts“ (Richtung erste Reihe) wie ein X, „aufwärts“ (Richtung achte Reihe) wie ein Y. „Seitenbewegungen“ entlang einer Waagerechten sind weder als X noch als Y möglich.
- Köko:** Es sind nur Züge legal, die auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.
- Korsar:** 2:5-Springer.
- Kürzestzüger:** Wie Längstzüger, aber Schwarz muß den geometrisch kürzestmöglichen Zug ausführen. Schachgebote müssen pariert werden.
- Lion:** Wie Grashüpfer, kann aber beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.
- MAFF:** Beinahe-Matt, das genau ein Fluchtfeld läßt; maff ist somit ein König, wenn er angegriffen ist und nur ein Fluchtfeld hat. Matt ohne ein Fluchtfeld (= Normalmatt) gilt als illegale Stellung.
- Marscirce:** Im Gegensatz zu Circe wird im Marscirce nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein — und zwar vor dem eigentlichen Schlagfall — wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.
- Ohneschach:** Außer im Mattzug darf kein Schachgebot gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.
- Ohneschlag:** Kein Stein darf geschlagen werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Die Wirkung auf Könige ist aber normal.
- Pao:** Zieht (schlagfrei) wie ein Turm, schlägt wie ein Lion auf Turmlinien und -reihen.
- Platzwechselcirce:** Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein vor dem Schlag stand. Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Könige sind nicht als Schlagobjekte — wohl aber als Schlagende — zugelassen, sofern nicht rex inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.
- Randzüger:** Schwarz darf ab Diagrammstellung nur auf Felder oder auf Feldern des Brettrands ziehen; hat er keine solchen Züge, ist er märchenpatt oder bei bedrohtem König märchenmatt.

**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.

**Rose:** Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann zum Beispiel nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.

**Sentinelles:** Jede Figur (nicht Bauer), die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterläßt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind. Bei der „pion advers“-Form wird ein Bauer der gegnerischen Farbe hinterlassen, nicht einer der eigenen Farbe.

**Ser.!=:** Wie Serienzug-Patt, aber mit dem letzten Zug setzt Weiß nicht den Schwarzen, sondern sich selbst Patt.

**Supercirce:** Ein geschlagener Stein (außer König) kann nach Wahl der schlagenden Partei als Teil des Schlagzugs auf einem beliebigen freien Feld wiedergeboren werden. Wiedergeborene Türme dürfen rochieren; auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborene Bauern können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Bauern, die auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden, werden als Teil des Zugs umgewandelt; die schlagende Partei bestimmt die Art der Umwandlung.

**transmutierende Könige:** Ziehen, wenn sie im Schach stehen, nur wie der Schach bietende Stein.

**Vao:** Zieht (schlagfrei) wie ein Läufer, schlägt wie ein Lion auf Läuferlinien und -reihen.

**weißer Längstzüger:** Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

## Lösungen

1

- a) 1.kFd2 — 1.d8=kF 2.kFe2 3.kFf8 4.kFg2 5.kFa3 6.kFg4 7.kFa5 8.kFg6 9.kFa7 10.kFg8 11.kFf2! =  
1.kFf2 — 1.d8=kF 2.kFc2 3.kFb8 4.kFh7 5.kFb6 6.kFh5 7.kFb4 8.kFh3 9.kFb2 10.kFc8 11.kFd2! =  
b) 1.kFe7 — 1.d8=kF 2.kFe2 3.kFf8 4.kFg2 5.kFa3 6.kFg4 7.kFa5 8.kFg6 9.kFa7 10.kFb1 11.kFc7! =  
1.kFc7 — 1.d8=kF 2.kFc2 3.kFb8 4.kFa2 5.kFg3 6.kFa4 7.kFg5 8.kFa6 9.kFg7 10.kFf1 11.kFe7! =

2

- a) 1.– d8=T 2.Kb6 Td2 3.Ka5 Kc2 4.Kb4 Kb3+ 5.Ka3 Kc2 6.Kb2+ Kb1+ 7.Ka1 Ka2 8.Kb1 Kb2 9.Ka2 Kc3 10.Kb3+ Ta2+  
11.Ka3 Td2 12.b4+ Ta2#  
1.– d8=L 2.Kd7 La5 3.Kc6 Le1 4.Kc5 La5 5.b4 Lb6+ 6.Kc4 Ld4 7.Kb3 Lb2 8.Ka2 Kc2 9.Ka1 La3 10.b3 Lb4 11.Ka2 Kb1+  
12.Ka1 Lc3#  
b) 1.– d8=D 2.Kd7 Dc7 3.Kc6 Db6 4.Kb5 Dc5 5.Kc4 Dd4 6.Kd3 Da4 7.Ke2 Db3 8.Ke1 Da4 9.Kd2 Kc2 10.Kc1 Kb3 11.a2  
Dc4 12.Kb1 Dc1#  
1.– d8=S 2.Kd7 Se6 3.Kd6 Sc5 4.Kc6 Sb3 5.a2 Sc5 6.Kd5 Se4 7.Kd4 Sd2 8.Ke3 Sb1 9.a1=L Sd2 10.Ld4 Sf3 11.Kf2 Se5  
12.Ke1 Sd3#

3

- \* 1.– Ke3 2.Kc7 b8=S 3.Kb7 Sa6 4.Kb6 Sc5 5.Kb5 Sd3 6.Kc4 Se1 7.Kd4+ Kd2 8.Kc3+ Sg2 9.Kc2 Kc1 10.Kb1 Se1 11.f1=D  
Kb2 12.De2+ Ka1 13.Ka2 Sd3 14.Dc2 Sc1#  
1.Kd5 Ke3 2.Kc6 Ke2 3.f1=S Kf2 4.Sg3 Kf3 5.Se4 Kf4 6.Sd6 Ke5 7.Sc8 Kd5+ 8.Kd7 Ke6+ 9.Sa7 Kd6 10.Kc8 b8=D 11.Sc6  
Db5 12.Sa5 De5 13.Sb7+ Kc6 14.Sd8 Db8#

4

- 1.f5 d4 2.Kb6 Kf4 3.Ka5 Ke3 4.Kb4 Kd2 5.Ka3 Kc3 6.f4 Kd2 7.Kb4 Kc1 8.Kc3 d5 9.Kb4 Kd2 10.Ka3 Kc3 11.f3 Kd2  
12.Kb4 Kc1 13.Kc3 Kd1 14.Kb2 Kd2 15.Ka3 Kc3 16.f2 Kd4 17.Kb4 Ke5 18.Kc5 Kf6 19.Kd6 Kg7 20.Ke7 Kh8 21.Kf8 d6  
22.f1=T d7 23.Tf7 d8=D#

5

- 1.– Kh2 2.Kb1 Kg3 3.Kc1 Kf4 4.Kd1 Kf5 5.K×e2 Kg5 [+nHf2]+ 6.nH[×f2]g1+ Kf4 [+nHe1]+ 7.nH[×g1]h1 Kf5 [+nHg2]+  
8.Ke3 Kf6 9.Kf4 nH[×g2]f3+ 10.K×f3 [+nHg1] Kf5 [+nHf2]#  
1.– Kg1 2.Kb1 Kf1 3.Kc1 K×e2 4.Kc2 [+nHe3]+ nH[×b6]a7 5.Kc3 [+nHb7] nH[×b7]c7+ 6.Kd4 [+nHc8] Kd2 7.Kd5  
nH[×c7]c6+ 8.K×c6 [+nHb8] Kd3 [+nHc7]+ 9.Kd5 nH[×c7]d6+ 10.K×d6 [+nHc8] Kd4 [+nHd7]#

6

- a) 1.d6 Ke6 2.d5 Ke5 3.d4 Ke4 4.d3 Kd4 5.d2 Kc3 6.d1=T Kb2+ 7.Kb1 Ka2 8.Ka1 Kb2 9.Tc1+ Ka2==  
b) 1.d6 Ke6 2.d5 Ke5 3.d4 Ke4 4.d3 Ke3 5.d2 Ke2 6.d1=S Kd2 7.Sb2 Kc2 8.Sd3 Kb1 9.Sc1+ Ka1==  
c) 1.d6 Ke6 2.d5 Ke5 3.d4 Ke4 4.d3 Ke3 5.d2 Ke2 6.d1=L Ke1 7.Le2 Kf2 8.Lf1 Kg1 9.Kh2+ Kh1==

7

- a) 1.Kc5 2.K×d5 [Bc5] 3.Kc6 4.Kd7 5.Kd8 6.K×c7 [Bd8=D] 7.Kc6 8.Kb5 9.K×c5 [Bb5] 10.Kb4 11.Ka4 Da5#

- b) 1.Kc6 2.Kd7 3.Kxc7 [Bd7] 4.Kd8 5.Ke8 6.Kxd7 [Be8=D] 7.Ke7 8.Kf6 9.Kf5 10.Kg4 11.Kh4 Dh5#  
 c) 1.Kb8 2.Kxc7 [Bb8=S] 3.Kd6 4.Kxd5 [Bd6] 5.Ke6 6.Ke7 7.Kxd6 [Be7] 8.Kc7 9.Kd8 10.Kxe7 [Bd8=D] 11.Ke8 Sd7#  
 d) 1.Ke6 2.Kxd5 [Be6] 3.Kd6 4.Ke7 5.Kxe6 [Be7] 6.Kf7 7.Kf8 8.Kxe7 [Bf8=S] 9.Kd8 10.Kxc7 [Bd8=D] 11.Kc8 Sd7#

## 8

- \* 1.- h6 2.g5 gxh6 [nBh7] 3.Kh2 h8=nT 4.nTa8+ nTg8 5.nTg1 h7 6.nTg8 h8=nT#  
 1.g5 hxg6 e. p. [nBg7] 2.Kh2 g8=nT 3.nTa8+ Kb2 4.nTa1 g7 5.nTa8 g8=nT 6.nTa1 Kxa1 [nTh8]#

## 9

- 1.nDc2 e8=nT+ 2.Kd4 nTxe2 3.Kc3 [nBd1=nD] nDxc2=  
 1.Kf6 e8=nD 2.nDexe2 nDd7 [nBe8=nT] 3.nDde6 nD2xe6=

## 10

- 1.- Lf2 2.Kf3 Lg1 3.Kf2 Te2 4.Ke1 Lf2#  
 1.- Lf6 2.Kf5 Lg7 3.Kg6 Tg5 4.Kh6 Tg6#

## 11

- 1.Kc3 Db3+ 2.Kb2 De6 3.d4+ Da2 4.Kc3 Dd2+ 5.d5 Dxd5 [Bd2] 6.d4+ Db3+ 7.Kb2 De3 8.d5 Da3 9.d6 Dxd6 [Bd2] 10.d4+ Da3 11.Kb3 Dc5 12.d5 Dc2 13.d6 Dc7 14.dxc7 [Dd8] Dd4 15.Kc4 Dd8 16.c8=S Dd3 17.Sd6 Dxd6 [Sg1] 18.Kc5 Df6 19.Kd4+ Df1 20.Se2 Dd1+ 21.Ke3 Dd6 22.Sf4 Dd2+ 23.Sd5 Dxd5 [Sb1] 24.Sd2 Dxd2 [Sg1] 25.Kd3 Dh2 26.Se2 Dxe2 [Sb1] 27.Kd4 Da2 28.Sa3 Dc4+ 29.Kc5 Df4 30.Sb5 Da4 31.Sd6 Df4 32.Sf5 Db4 33.Kc4 Dd6 34.Sxd6 [Dd8] Df6 35.Se4 Df3 36.Sc5 Dc6 37.Sd7 Dc8 38.Sb8 Df5 39.Kd5+ Dc8 40.Sd7+ Kd4 41.Sb8 De6+ 42.Kc5 Db6+ 43.Kc4 Db3+ 44.Kc5 Db7 45.Sa6 Db4+ 46.Kd5 Db7+ 47.Kc4 Db3+ 48.Kb4 De3 49.Sc5 Da3+ 50.Sd3 Dxd3 [Sb1] 51.Sc3 Db5+ 52.Sxb5 [Dd8] Da5# 20.- Df3? 21.Sg3 Dc3+ 22.Kc4 Df3 23.Se2 Db3 24.Sf4 Dg3 25.Sd3 Dxd3 [Sb1] 26.Sd2 Dd6 27.Se4/Sb3 Dd3/Da3 28.Sf6/Sc5 Dg6/Dd3+ 29.Se4 Dd6 30.Sxd6 [Dd8] Df6 31.Se4 Df3 32.Sc5 Dc6 33.Sd7 Dc8 34.Sb8 Df5 35.Kd5+ Dc8 36.Sd7+ Kd4 37.Sb8 De6+ 38.Kc5 Db6+ 39.Kc4 Db3+ 40.Kc5 Db7 41.Sa6 Db4+ 42.Kd5 Db7+ 43.Kc4 Db3+ 44.Kb4 De3 45.Sc5 Da3+ 46.Sd3 Dxd3 [Sb1] 47.Sc3 Db5+ 48.Sxb5 [Dd8] Da5# 18.- Dd4? 19.Kc4 Df2 20.Se2 Dc5 21.Sf4 De3 22.Sd3 Dc5+ 23.Sxc5 [Dd8] Dd3+ 24.Se4 Dd6 25.Sxd6 [Dd8] Df6 26.Se4 Df3 27.Sc5 Dc6 28.Sd7 Dc8 29.Sb8 Df5 30.Kd5+ Dc8 31.Sd7+ Kd4 32.Sb8 De6+ 33.Kc5 Db6+ 34.Kc4 Db3+ 35.Kc5 Db7 36.Sa6 Db4+ 37.Kd5 Db7+ 38.Kc4 Db3+ 39.Kb4 De3 40.Sc5 Da3+ 41.Sd3 Dxd3 [Sb1] 42.Sc3 Db5+ 43.Sxb5 [Dd8] Da5# 18.- Db6? 19.Kd5 Df2 20.Se2 Dc5+ 21.Kc4 Df2 22.Sg3/Sc3 (auch 22.Sd4 Df6 23.Sf5 Dd6 24.Sxd6 [Dd8] Df6 25.Se4 Df3 ...) Dc5 23.Se4 De3 24.S~ Db3 25.Se4 Df3 26.Sc5 Dc6 27.Sd7 Dc8 28.Sb8 Df5 29.Kd5+ Dc8 30.Sd7+ Kd4 31.Sb8 De6+ 32.Kc5 Db6+ 33.Kc4 Db3+ 34.Kc5 Db7 35.Sa6 Db4+ 36.Kd5 Db7+ 37.Kc4 Db3+ 38.Kb4 De3 39.Sc5 Da3+ 40.Sd3 Dxd3 [Sb1] 41.Sc3 Db5+ 42.Sxb5 [Dd8] Da5#

## 12

- wKd1, sKe8, dann: R Kb3xDa4 [Ke8] & v: 1.Ka2 Kc2#

## 13

- a) 1.Ke6 e8=T 2.Kd7 Tc8=  
 1.Kc7 e8=L 2.Kd8 Ld7=  
 b) 1.Kg8 e8=S 2.Kf8 Sg7=  
 1.Kg6 e8=D 2.Kh7 Df8=

## 14

- a) 1.Kd6 Va7 2.Pc7 Vb8#  
 b) 1.Kc6 Pe8 2.Vc7 Pc8#

## 15

- a) 1.Gd4 Re3 2.Gb4 Kb5 3.Gb6 Ka6 4.Gg6 Rb6#  
 1.- Kc3 2.Gb2 Ra2 3.Gd4 Kb2 4.Gg7 Rc3#  
 b) 1.Kg6 Re6 2.Gf6 Rb3 3.Kg7 Kc3 4.Gh8 Rd4#  
 1.- Kc5 2.Gb4 Ra5 3.Gd6 Kb6 4.Gh6 Rc6#

## 16

- 1.Kg8 27.Kxh7 [Bh6] 162.Kxh2 [Bh1] 351.Kxb1 [Ba1] 540.Kxa7 [Ba8=S] 703.Kxa2 [Sa1] 892.Kxg1 [Sh1] 1000.Kxh4 [Sh5] Sg7 Z

Wenn die Forderung mit „genau“ formuliert wird, werden es 1001 Züge (ein Märchen): 1001.Kh3 Sg7 Z

## 17

R 1.Kd7-c6? ist illegal, da das Schach der wD von d1 nicht auflösbar ist. Schwarz muß, aber scheinbar hat er zwei War-  
 tezüge. . .

Verführung: R 1.a3-a2? Df8-f2 2.Kd7-c6 f7-f8=D+ 3.Ke1[e8]xLd7 Le8-d7. Die 6 Retro-Einzelzüge sind ok, aber nun ist  
 Schwarz retropatt, also ist die Stellung illegal, also ist das spielbare Matt 1.f8=D# nicht möglich.

Lösung: R 1.Kc7-c6!! Df8-f2 2.Kd7-c7 f7-f8=D+ 3.Ke1[e8]xLd7 Le8-d7 & v: 1.f8=D# (1.f8=T+? a1=X!) Nicht R 3.Ke1[e8]x Dd7?,  
 denn dies ist illegal, da das Schach der Dd7 nicht auflösbar ist. Auch nicht R 2.Kd8-c7? f7-f8=D+ 3.Ke1[e8]x D/Td8 d7-  
 d8=D/T+, denn nun gibt es kein Vorwärtsmatt.

Die Stellung vor dem Vorwärtzug der Lösung ist legal: R 4.a3-a2 und dann z. B. 4.- Kb3-a4 5.a4-a3 Lb5-e8 6.a5-a4 Lf1xDb5

7.Dd3-b5 f6-f7 8.Dd8×Sd3 f5-f6 9.Kd2-e1 Se1-d3+ . . .

Warteschlüssel, marscircespezifische Einsperrung auf e8, die 1.– K[e8]×f8! verhindert. Entwandlung und Umwandlung. Besondere Verführung: Üblicherweise verhindert ein Retropatt das Matt, aber hier ist das Matt möglich, jedoch illegal; es ist notwendig, mehr als die geforderten drei Züge in die Vergangenheit zu werfen.

**18**

\* 1.– Kf7 2.d5 c×d6 e. p. [Be7]+ 3.Kd8 d×e7 [Bc8]#

1.d5 c×d6 e. p. [Ba1=S]+ 2.K×d6 [Bh8=D] D×a1 [Sd5] 3.Sf6+ D×f6 [Sc6]#

1.d5 c×d6 e. p. [Bc6]+ 2.K×d6 [Bd5] d×c6 [Be5] 3.K×c6 [Bc8=D] Da6#

**19**

1.– Kb3 2.Sc5 Kb4 3.Sd3 Kc4 4.Se5 Kd4 5.Sf3 Ke4 6.Sg5 Kf4 7.Sh3 Kg3 8.Sf4 Lg6+ 9.Kg8 Le4 10.Sh5 Kg4 11.Sf6 Lh7+ 12.Kf7 Lg8+ 13.Ke8 Lf7+ 14.Kd7 Kg5 15.Se4 Kf5 16.Sd6 Le6+ 17.Kc8 Ke4 18.Kb7 Ke5 19.Sf7 Kf6 20.Sg5 Lf5 21.Se4+ Ke7 22.Sd6 Lc8+ 23.Ka8 Lf5 24.Sc8+ Kd8 25.Se7 Lc8 26.Sc6 Kc7 27.Sa7 Lb7#

**20**

1.– Kf3 2.Gf4 Ke4 3.Gd4 Kd3 4.Gd2 Kc4 5.Ka2 Kb3+ 6.Ka3 Kc3 7.Gb4 Kc4 8.Gd4 Kc5 9.Gb6 KOd6 10.Ge6 Kd5 11.Gc4 Kd4 12.Ge4 Ke3 13.Ge2 KOf1 14.Ge4 Kd4 15.Gc4 Kc5 16.Gc6 Kb6 17.Ga6 Kb5 18.Gc4 Ka4#

1.– Ke2 2.Gd2 Ke1 3.Kc2 Ke2 4.Gf2 Kd2+ 5.Kd3 Kc3 6.Ke2 Kd3+ 7.Kf1 Ke3 8.Gd4 Ke4 9.Gf4 Kf5 10.Gf6 Ke5 11.Gd4 KOd6 12.Gd7 Ke6 13.Gf5 Kd5 14.Gc5 Kd4 15.Ge3 Kd3 16.Gc3 Kc2 17.Gc1 Kd2 18.Ge3 Ke1#

1.– KOg3 2.Gd4 Kf3 3.Kc4 Ke3 4.Gf2 Kd4 5.Gh4 KOB5+ 6.Kd5 Ke5 7.Ke6 Kf6 8.Kf7 Kg5 9.Gf6 Kf5 10.Gf8 Kg6+ 11.Ke8 Kg7 12.Gh6 Kg6 13.Gf6 Kg5 14.Gh4 KOg3 15.Gf6 Kg6 16.Gh6 Kh7 17.Gh8 Kg7 18.Gf6 Kf8#

**21**

1.– 2.Ld5 Dc5 3.Ke4 Df2 4.Td3 Df5+ 5.Kd4 De6 6.Lc4 De5#

1.– Db2 2.Lb1 De2+ 3.Kf4 Dh2 4.Lf5 Dg2 5.Tg6 De4+ 6.Kg5 Dh4#

1.– Df4+ 2.Tg5 De3 3.Ke4 Db3 4.Td5 Df3+ 5.Kd4 Da3 6.Lc4 De3#

1.– De4+ 2.Ke3 Dd3 3.Lc4 Db3 4.Kd4 Db5 5.Tb3 Dd5+ 6.Kc3 Dd2#

**22**

a) 1.h8=nD nDa8+ 2.Kb3 nDf3+ 3.nDf2+ nDf8 4.g8=nT+ Kh2 5.nDc5 nTg1 6.nD×g1 [nTh8]#

b) 1.h8=nT nTa8+ 2.Kb2 nTh8 3.Kc1 nTa8 4.g8=nD+ nDa2 5.nT×a2 [nDd8] nTh2 6.nTd2 nD×d2 [nTa1]#

**23**

1.K×d2 [Le2] 2.K×e1 [Bd2] 4.K×e2 [Lf2] 6.K×d2 [Bd3] 9.K×f2 [Lf3] 12.K×d3 [Bd4] 14.K×f3 [Le3] 16.K×e3 [Le2] 19.K×d4 [Bd5] 27.K×b6 [Bb7] 28.Ka7 b8=D#

1.Kd1 2.K×d2 [Ld1] 3.K×e1 [Bd2] 9.K×d2 [Bd3] 11.K×d1 [Lc1] 15.K×d3 [Bd4] 27.K×g6 [Bg7] 28.Kh7 g8=D#

**24**

1.Kb4 Llb5 2.Tc6+ Ka7 3.Kc5 Llh5 4.Kd6 Kb8 5.Tc8+ Ka7 6.Kc7 Ka6 7.Kb8 Kb5 8.Ka8 Lla5 9.Tb8+ Ka6#

1.Tc2 Llh7 2.Tc7 Lia7 3.Tc6+ Ka5 4.Tc4 Lia4 5.Ka2 Lia4 6.Ka1 Llh4 7.Tc6 Kb4 8.Tc1 Lia4 9.Tb1+ Ka3#

**25**

1.Kd6 CDa6=CS 2.Ke5 CSb4=CL 3.Kf4 CLf8=CT+ 4.Ke3 CTf1=CD 5.Ke4 CDa6=CS 6.Kf3 CSb4=CL 7.Ke2 CLf8=CT 8.Kd1 CTf1=CD#

Notabene: Es gibt viele Satzspiele.

**26**

a) 1.Kf4 Kg2 2.Tf3 Kh3 3.T×g3+ Kh4 4.Tg4+ Kh5 5.Kg3 Kh6 6.Kh4 Kh7 7.Kh5 Kh8 8.Kh6=

b) 1.Kf5 Kg3 2.Tf4 Kh4 3.T×g4+ Kh5 4.Tg5+ Kh4 5.Kg6 Kh3 6.Kh5 Kh2 7.Kh4 Kh1 8.Kh3=

c) 1.K×g3 Kc2 2.Kf3! (2.Kf2?) Kb2,Kd2 3.Kf2 Kc1 4.Te2 Kd1 5.Kf1 Kc1 6.Ke1 Kb1 7.Kd1 Ka1 8.Kc1=

Andere Varianten nicht dualfrei.

**27**

a) 1.Kf7 Kd4 [+wBc3] 2.Ke7 [+sBf7] Ke5 [+wBd4] 3.Kd7 [+sBe7] Ke4 [+wBe5] 4.Ke6 [+sBd7] d5#

1.Ke7 Kc4 [+wBc3] 2.Kd7 [+sBe7] Kd5 [+wBc4] 3.Kc7 [+sBd7] Kd4 [+wBd5] 4.Kd6 [+sBc7] c5#

b) 1.Kg5 [+sBg4] Kd3 [+wBc3] 2.Kf5 [+sBg5] Ke2 [+wBd3] 3.Ke5 [+sBf5] Kf2 [+wBe2] 4.Kf4 [+sBe5] e3#

1.Kf5 [+sBg4] Kd2 [+wBc3] 2.Ke5 [+sBf5] Ke3 [+wBd2] 3.Kd5 [+sBe5] Ke2 [+wBe3] 4.Ke4 [+sBd5] d3#

**28**

1.nJg1 nJa7 2.nJa1 [+wBa7] nJg7 3.nJg1 [+wBg7] nJb6 4.nJb1 [+wBb6] nJg6 5.nJg1 [+wBg6] nJc5 6.nJf8 [+wBc5] nJf1 7.nJa6 nJa1 [+sBa6] 8.nJ×g7 nKg2 9.nKf1 [+wBg2] g4 10.nKe2 nKf3 [+sBe2] 11.nKg2 [+wBf3] nKh3 [+sBg2] 12.nJf8 [+wBg7] nJf4 13.nJb8 [+wBf4] a×b8=LJ 14.nKh4 [+wBh3] nKg5 [+sBh4]+ 15.nKh6 nKh5 [+sBh6]#

**29**

1.D×a8=S [BIh1] 2.Sc7=L 3.Lh2=T 4.Ta2=D 5.Dg8=S 6.Sf6=L 7.Lb2=T 8.Th2=D 9.Db8=S 10.Sc6=L 11.L×h1=T [BIc6] 12.T×h8=D [BIh1] 13.Db2=S 14.Sc4=L 15.Lg8=T 16.Tg1=D 17.Da7=S 18.S×c6=L [BIa7] 19.L×h1=T [BIc6] 20.Th8=D 21.Db2=S 22.Sa4=L 23.Ld1=T 24.Td8=D 25.Dd1=S 26.Se3=L 27.L×a7=T [BIe3] BI d3#

**30**

1.Kg3 g5 2.h2 g6 3.h1=L g7 4.Ld5 g8=T+ 5.L×g8 [Th1] 0-0

1.Kg1 g5 2.h2 g6 3.h1=D g7 4.Dh8 g×h8=T [Dd8] 5.D×h8 [Ta1] 0-0-0+

**31**

1.Sg4 H[×e5]f5 2.Se5 [Tc6] H[×e6]d7 3.Te6 [Lg6] H[×e6]f5 4.Sg4 [Tg5] H[×g4]h3 [+sKh5]#

1.Lg4 H[×e3]f2 2.Lf3 [Sd2] H[×f3]f4 3.Se4 [Lg5] H[×e5]d6 4.Sg3 [Tg4] H[×g3]h2 [+sKh4]#

**32**

1.– Gf4 2.Kd3 Gc2 3.Ke3 Gd2 4.Kf2 Gce2#

1.– Gd5 2.Ke5 Gb3 3.Kf6 Gf7 4.Ke6 Gbd5#