

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2008

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2008.

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

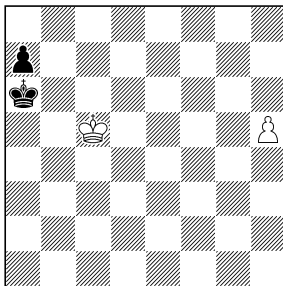
Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland

oder per Email an: hans.gruber@paedagogik.uni-regensburg.de

Herzliche Ostergrüße

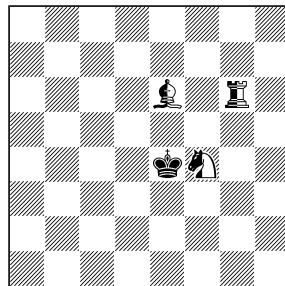
HG & -he-

1Elmar Bartel
Problemkiste VI/2008



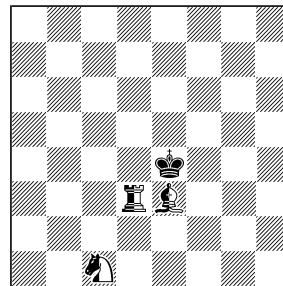
Ser.H-e.p. in 23
Annanschach

2Vlaicu Crisan
Eric Huber
Phénix VII-VIII/2008



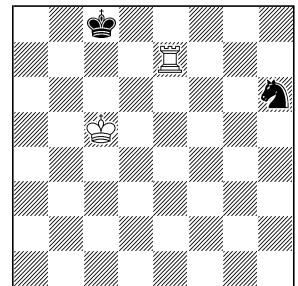
H#3 3.1;1.1;1.1
Circe Parrain
Take&Make-Schach

3Vlaicu Crisan
Eric Huber
51st WCCC VIII-IX/2008
Sake Tourney
2. Preis



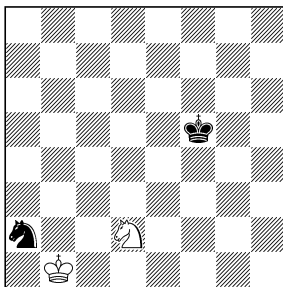
H#3 b) ♠c1 ↔ ♕e3
Circe Parrain
Take&Make-Schach

4Stephan Eisert Die
Schwalbe II/2008



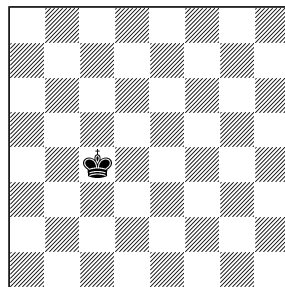
+

5Geoffrey Foster
harmonie III/2008



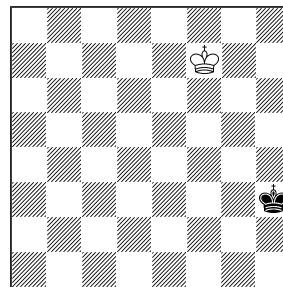
H#7 0.2;1.1...
Platzwechselcirce

6Geoffrey Foster *Phénix*
IV/2008



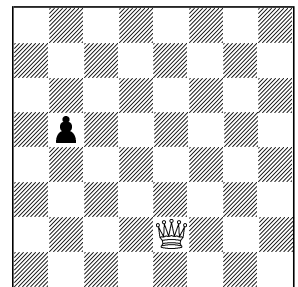
Ser.H=10
Sentinelles en pion adverse
a) 5/8 b) 6/8

7Geoffrey Foster
harmonie IX/2008



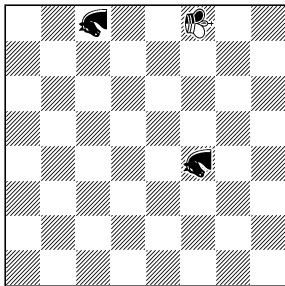
Ser.H#31
Sentinelles en pion adverse
2/8

8Geoffrey Foster
StrateGems IX-XII/2008



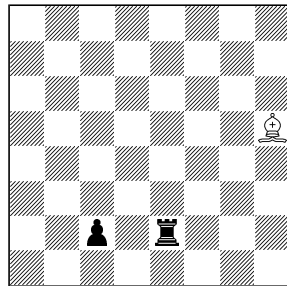
HS#3 Drei Lösungen
Republikanerschach
Sentinelles en pion adverse

9Ján Golha *Phénix VII–VIII/2008*



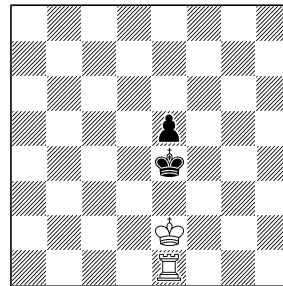
H#3 2.1;1.1;1.1
 b) ♜f4→b5 c) ♚f8→b8
 d) ♜f4→f5
 Sentinelles
 ♚=königlicher Grashüpfer
 ♜=Nao

10Michael Grushko *Mat Plus IX/2008*



H#6 2.1;1.1...
 Circe Parrain
 Einsteinschach
 Republikanerschach

11Edgar Holladay *StrateGems I–III/2008*



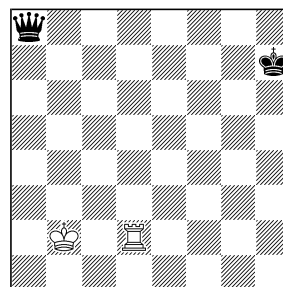
=15 Zwei Lösungen

12Werner Keym *Die Schwalbe IV/2008*
 Konstruiere ein I. C. mit ♚ ♜ ♙, 6 ♘, ♚ ♙. Die weißen Steine stehen auf weißen Feldern.

13Werner Keym *Die Schwalbe VIII/2008*
 Thomas Brand zum Einstieg gewidmet
 Konstruiere ein I. C. mit möglichst vielen Steinen auf einer Geraden. Der von seinem Ursprungsfeld am weitesten entfernte Stein steht auf einem weißen Feld.

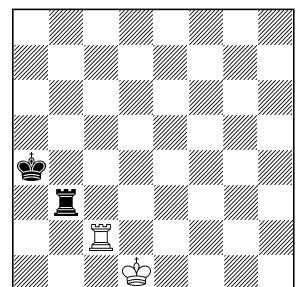
14Werner Keym *Die Schwalbe X/2008*
 Konstruiere ein I. C. mit den Königen und zwei weißen Steinen, in dem die Summe der Abstände der Steine zu ihren Ursprungsfeldern in der PAS a) minimal, b) maximal ist.

15Václav Kotěšovec *Suomen Tehtävänäikat IV/2008*



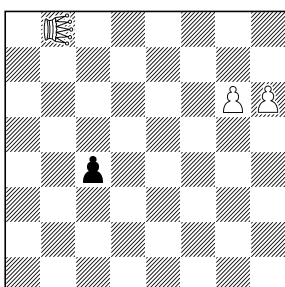
H#28 .1;1.1...
 Doppellängstzüger Köko
 Platzwechselcirce

16Václav Kotěšovec *Best Problems I/2008*



H#18 0.2;1.1...
 Doppellängstzüger Köko

17Zoltán Laborczi *The Problemist Supplement VII/2008*

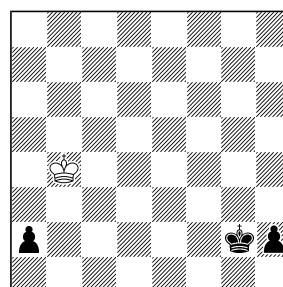


Ser.! = 11 b) ♚c4→h4
 Platzwechselcirce

18René J. Millour *Mat Plus VI/2008*
 8+6 Steine stehen auf dem Brett. Von diesen haben 9 nie gezogen, 6 stehen auf derselben Linie. 1) Wie viele legale solcher Stellungen gibt es? 2) Auf wie vielen Feldern konnte viermal geschlagen werden? 3) Auf wie vielen Feldern konnte [Ta8] geschlagen werden?

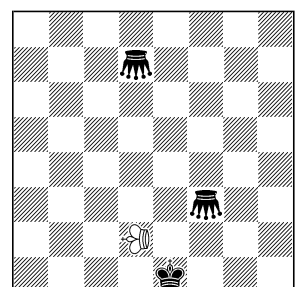
Monochromes Marscirce

19René J. Millour *Eteroscacco 2008*



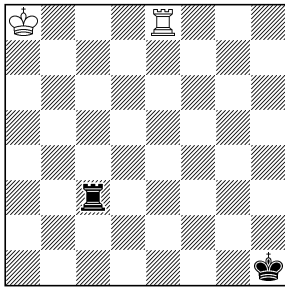
H=3 2.1;1.1;1.1
 Ohneschach

20Daniel Novomeský *StrateGems I–III/2008*



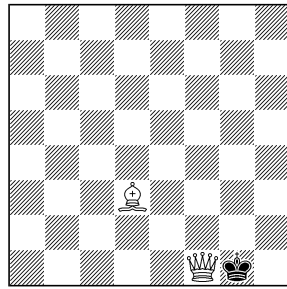
H#7 0.3;1.1...
 ♚=königlicher S+G

21Kostas Prentos 51st
WCCC VIII-IX/2008
 Sake Tourney
 1. Preis



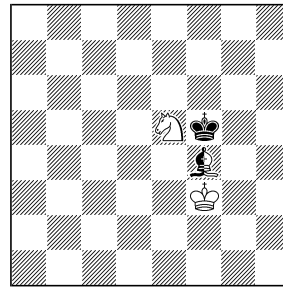
H#3 4.1;1.1;1.1
 transmutierende Könige

22Paul Raican The
Problemist XI/2008



#1 vor 2 Zügen
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca
 Circe Parrain

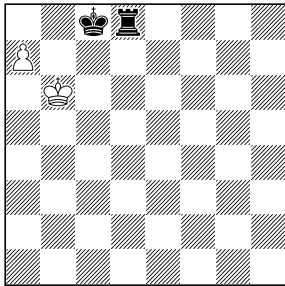
23Vito Rallo Best
Problems VII/2008



H#4 0.3;1.1...
 Circe Couscous

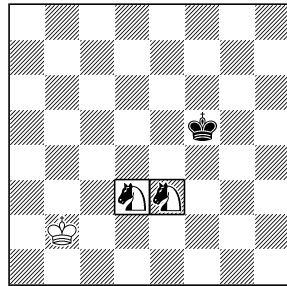
24Bernd Schwarzkopf
Die Schwalbe VI/2008
 Günter Lauinger gewidmet
 Gesucht ist ein I. C. mit
 möglichst vielen und
 möglichst vielen
 unterschiedlichen Steinen
 des Partietsatzmaterials auf
 einer Geraden und einem
 weiteren weißen Stein auf
 weißem Feld

25Wilfried Seehofer
Problemkiste IV/2008



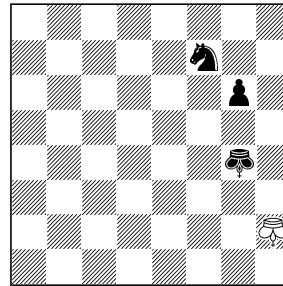
S#6 Zwei Lösungen
 Längstzüger

26Jaroslav Štůň Pat a Mat
III/2008



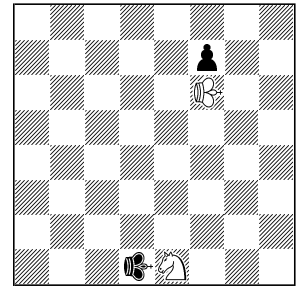
H#3* 2.1;1.1;1.1
 b) ♖d3→f3
 Köko
 ♔=Chamäleon

27Neal Turner The
Problemist I/2008



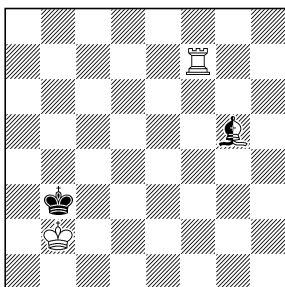
HS#7 Schwarz beginnt
 Zwei Lösungen
 ♔♚=königlicher
 Grashüpfer

28Neal Turner Phénix
IV/2008



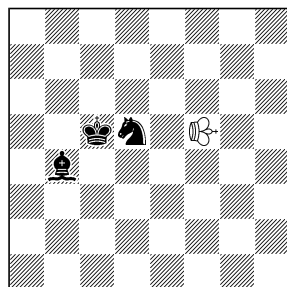
S#16
 ♔♚=königlicher
 Grashüpfer

29Yoshikazu Ueda
Problem Paradise
IV-VI/2008



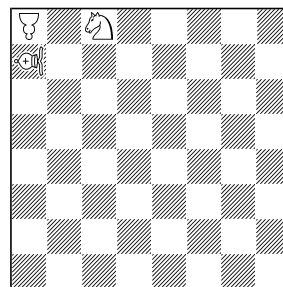
H#19
 Madrasi rex inclusiv
 Platzwechselcirce
 Ultraschachzwang

30Kohey Yamada Phénix
IV/2008



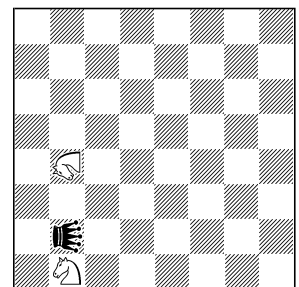
H#3 0.2;1.1;1.1
 Ultraschachzwang
 ♔=königliche Amazone

31Kohey Yamada
StrateGems VII-IX/2008



Ser.#64
 Republikanerschach
 weißer Kürzestzüger
 ♔=L-T-Jäger ♚=Freund

32Kohey Yamada
StrateGems VII-IX/2008



H#8*
 Republikanerschach
 ♔=Camel
 ♚=Doppelgrashüpfer

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Amazone: Kombination aus Dame und Springer.

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 (inclusive Schlagart usw.) von B (und besitzt in diesem Augenblick die eigene A-Gangart nicht). Zieht einer der beiden Steine weg, erhält A seine normale Gangart wieder.

Camel: 1:3-Springer. Das Camel entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/1 oder 1/3; z. B. kann es von a1 aus die Felder b4 und d2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

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

Circe Couscous = Couscouscirce: Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren.

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.

Doppelgrashüpfer: Muß bei seinem Zug zwei Grashüpferzüge machen. Er darf nur im zweiten Teilzug schlagen oder Schach bieten. Die Richtung des zweiten Teilzugs ist beliebig. Der Bock kann in beiden Teilsprüngen derselbe Stein sein. Nullzüge sind nicht erlaubt.

Doppellängstzüger: Die Längstzügerbedingung gilt für Schwarz und für Weiß.

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: $D \rightarrow T \rightarrow L \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow B \dots$; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: $B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow D \dots$. Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratene Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe zu Bauern werden, dürfen einschrittig vorwärts ziehen.

Freund: Unbeweglicher Stein, es sei denn, daß er von einem anderen Stein der eigenen Partei beobachtet wird. Dann erhält er dessen Kräfte. Er kann diese Kräfte auch an einen anderen Freund der eigenen Farbe weitergeben.

I. C. = illegal cluster: Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.

(X-Y-)Jäger: Zieht und wirkt „vorwärts“ (Richtung gegnerische Offiziersgrundreihe) wie X, „rückwärts“ (Richtung eigene Offiziersgrundreihe) wie Y. Seitenbewegungen entlang einer Waagerechten, wie sie z. B. ein Turm ausführen könnte, sind weder als X noch als Y zulässig oder wirksam.

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

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.

Marscirce: Im Gegensatz zu Circe wird im Marscirce nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein wiedergeboren, und zwar *vor* dem eigentlichen Schlagfall. Für die Bestimmung des Ursprungsfeldes 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 vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

Monochromes Marscirce: Kombination aus monochromem Schach und Marscirce.

Monochromes Schach: Start- und Zielfeld eines Zuges müssen dieselbe Felderfarbe aufweisen. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt.

Nao = chinesischer Nachtreiter: Zieht wie Nachtreiter, schlägt und wirkt wie Nachtreiter-Lion, also nur über einen Sprungstein hinweg.

Ohneschach Außer im Mattzug darf kein Schachgebot gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.

PAS: Partieanfangsstellung.

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.

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.

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 **Sentinelles en pion adverse** werden Bauern der gegnerischen Farbe hinterlassen. Bei **Sentinelles m/n** sind Obergrenzen von m für weiße und von n für schwarze Bauern vorgegeben.

Take&Make-Schach: Ein schlagender Stein führt als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in der Gangart des geschlagenen Steines aus. Ist ein solcher Zug nicht möglich, ist der Schlag illegal. Ein Bauer darf am Ende nicht auf der eigenen Offiziersgrundreihe stehen bleiben. Ein Bauer wandelt dann und nur dann um, wenn er sich am Ende des gesamten Zuges auf der Umwandlungsreihe befindet. Schach geben bleibt orthodox.

Transmutierende Könige: Könige, die im Schach stehen, können im nächsten Zug nur wie die Schach bietenden Steine ziehen. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen.

Ultraschachzwang Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.

Verteidigungsrückzüge: Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlußforderung erfüllen muß. Schwarz nimmt solche Züge zurück, daß Weiß die Anschlußforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den entschlagenden Retrozug macht, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog.

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

Lösungen

(1) 1.Ka5 2.Ka4 3.Kb3! 4.a5 6.a3 7.Ka4 8.b2 9.Kb3 10.c2 11.Kc3 12.d2 13.Kd3 14.e3 15.Ke4 16.f4 17.Kf5 18.e5 19.Ke6 20.f6 21.Kf7 22.g7 23.g5 h×g6 e. p.

(2) 1.nS×g6-g4 nL×g4-e5 [+nTg5] 2.K×e5-a1 [+nSc1] nTg2 [+nLe2] 3.nT×e2-d1 nSa2 [+nLc3]#
1.nLg4 nLf3+ 2.K×f3-a8 nTe6 [+nLd3] 3.nS×d3-b5 nTe8 [+nLd5]#
1.nTg4 nLd5+ 2.K×d5-h1 nSg2 [+nLe3] 3.nS×e3-g1 nTh4 [+nLf3]#

(3) a) 1.K×e3-f4 nTd5 [nLe5]+ 2.K×e5-a1 nTd2 [nLe2] 3.nT×e2-d1 nSa2 [nLc3]#
1.K×e3-a7 nS×d3-d5 [nLf7] 2.Ka8 [nTd4] nL×d5-b4 3.nT×b4-a5 [nSa6] nSb8 [nLc6]#
b) 1.K×e3-g2 nTg3 [nSh3]+ 2.Kh1 nLg5 3.nT×g5-h4 nSg1 [nLf3]#
1.K×d3-d4 nL×e3-d5 [nTe7] 2.K×d5-a8 [nSb7] nTd7 [nLc5] 3.nS×c5-a7 nTd8 [nLc6]#

(4) 1.Th7 Sg4 2.Kd6 Sf6 3.Th8+ Kb7 und jetzt nicht 4.Ke7? Sd5+ remis, sondern 4.Th4! Se8+ 5.Kd7 Sf6+ und jetzt 6.Ke7!
(der Zug ist erst als Antwort auf ein provoziertes Schach möglich = Lepuschütz-Thema) Sd5+ 7.Kd6 Sc3 8.Kc5 (Rückkehr) Ka6 9.Tc4 Sb5 10.Ta4+

(5) 1.– Kc2 2.Ke5 Kd1 3.Kd4 Sb3+ 4.Kc3 Sc1 5.Kb2 S×a2 [Sc1]! 6.Ka1 Kc2 7.S×a2 [Sc1]! Sb3#
1.– Sb3 2.Ke4 Ka1 3.Kd3 K×a2 [Sa1] 4.Kc2 Ka3 5.Kb1 S×a1 [Sb3] 6.K×a1 [Sb1] K×b3 [Sa3] 7.S×b1 [Sa3] Sc2#

(6) a) 1.Kc3 [+wBc4] 2.Kc2 [+wBc3] 3.K×c3 [+wBc2] 4.K×c4 [+wBc3] 5.Kc5 [+wBc4] 6.Kc6 [+wBc5] 7.Kc7 [+wBc6] 8.K×c6 [+wBc7] 9.Kb7 10.Ka7 c8=D=
b) 1.Kd4 [+wBc4] 2.Ke3 [+wBd4] 3.Kd2 [+wBe3] 4.Ke2 [+wBd2] 5.Kf1 [+wBe2] 6.Kg2 7.Kg3 [+wBg2] 8.Kg4 9.Kf5 10.Ke4 g4=

(7) 1.Kh4 [+wBh3] 2.Kh5 [+wBh4] 3.K×h4 [+wBh5] 4.K×h3 [+wBh4] 5.Kg4 6.K×h4 [+wBg4] 7.Kg5 8.K×g4 [+wBg5] 9.Kf5 10.K×g5 [+wBf5] 11.K×h5 [+wBg5] 12.Kg4 13.Kf4 14.Ke5 15.K×f5 [+wBe5] 16.K×g5 [+wBf5] 17.Kf4 18.Ke4 19.Kd5 20.K×e5 [+wBd5] 21.K×f5 [+wBe5] 22.Ke4 23.Kd4 24.Kc5 25.K×d5 [+wBc5] 26.Kc6 27.K×c5 [+wBc6] 28.Kb6 29.Kc7 30.K×c6 [+wBc7] 31.Kd7 c8=D#

(8) 1.Dg4 [+sBe2] e1=D 2.Dh5 [+sBg4] Dg3 3.Dh1 [+sKh4] [+sBh5]+ b4 [+wKh2]#
1.De6 [+sBe2] e1=D 2.Da6 [+sBe6] Db4 3.Da2 [+sKa5] [+sBa6]+ e5 [+wKa3]#
1.Df2 [+sBe2] b4 2.De3 [+sBf2] b3 3.Dc1 [+sKe1] [+sBe3]+ Kf1 [+wKd1]#

(9) a) 1.Nd6 nkGc5 2.Nd5 [+sBf4] nkGe5 [+wBc5] 3.nkGc7 [+sBe5] c×d6#
1.Ne7 nkGd6 2.Ne6 [+sBf4] nkGf6 [+wBd6] 3.nkGd8 [+sBf6] d×e7#
b) 1.Nd6 [+sBb5] nkGc5 2.Na4 nkGa5 [+wBc5] 3.nkGa3 [+sBa5] nkG×d6 [+wBa3]#

1.Ne7 nkGd6 2.Nc6 [+sBe7] + nkGb6 [+wBd6] 3.nkGb4 [+sBb6] nkG×e7 [+wBb4]#

c) 1.Nb6 nkGb5 2.Ne2 [+sBf4] nkGf1 [+wBb5] 3.nkGd3 nkGa6 [+wBd3]#

1.Nd6 nkGe5 2.Nd5 [+sBf4] nkGc5 [+wBe5] 3.nkGe7 [+sBc5] e×d6#

d) 1.Ng7 [+sBf5] nkGh6 2.Ng6 nkGf6 [+wBh6] 3.nkGh8 [+sBf6] h×g7#

1.Ne4 nkGf4 2.nkGf6 [+sBf4] nkG×f4 [+wBf6] 3.nkGd4 [+sBf4] nkGg7 [+wBd4]#

(10) 1.Te1=L Le2=S 2.c1 S×c1=L 3.Lf2=S [Bd2] L×d2=T 4.Sh3=B [Bf3] Td4=L 5.f2 L×f2=T 6.h2 [Bf1] T×f1=D [+sKh1]#

1.Te5=L Ld1=S 2.Lb2=S S×b2=L 3.c1 [Sb1] L×c1=T 4.Sa3=B [Bb3] Tc5=L 5.b2 L×a3=T 6.b1 [Ba2] Tc3=L [+sKa1]#

(11) 1.Td1 Kf4 2.Kd3 e4+ 3.Kd4 Kf5 4.Te1 Ke6 5.T×e4+ Kf7 6.Te5 Kf6 7.Kd5 8.Ke6 Kg7 9.Th5 Kf8 10.Th7 Ke8 11.Te7+ Kd8 12.Kf7 Kc8 13.Ke8 Kb8 14.Kd8 Ka8 15.Kc8=

1.Ta1 Kd4 2.Ta4+ Kc5 3.Kd3 e4+ 4.K×e4 Kb5 5.Td4 Kc5 6.Td8 Kd4 7.Tc8 Ka5 8.Tb8 Ka6 9.Kd5 Ka5 10.Kc4 Ka6 11.Tb4 Ka7 12.Tb5 Ka8 13.Tb6 Ka7 14.Kb5 Ka8 15.Ka6=

(12) wKc8, wTe2, wLb3, wSa2a4c2f3h3h5, sKd6, sLg4.

R 1.Ke6×Bd6+ e5×d6 e. p.+ 2.d7-d5 führt zu einem illegalen Läuferschach. Ohne Turm ist R 1.Ke6×Td6+/Sd6+ Td5/Sc4-d6+ möglich.

Die einfache Zusatzbedingung „weiße Steine auf weißen Feldern“ bedingt, daß die Lösung mit dem e. p.-Schlag nicht spiegelbar ist.

(13) wKf2, wBa2b2d2e2g2h2, sKc2 (nicht gedreht und gespiegelt mit wKf7/sKc7, da e1-f7 kürzer ist als e8-c2).

(14) a) Fehlversuche: wKe1, wTa8/Tb8/Tc8/Td8 Tf8/Tg8/Th8, sKe8 (TT stammen nicht von den Ursprungsfeldern a1 und h1), wKe1, wLc1, wBc2, sKg5/Kh6 (legaler letzter Zug Kd2-e1+), wKe1, wLa3, wBb2, sKe7/Kf8 (Summe von 3.8 Längeneinheiten). Lösung: wKe1, wTh1, wLc1, sKh6 mit der minimalen Summe 3.6.

b) wKb8, wDa8, wLh8, sKa1 mit der maximalen Summe 31.9 scheidet daran, daß nach dem Entfernen der Dame der letzte legale Zug Bh7-h8=L+ oder Bg7×Xh8=L+ war und dieser Läufer nicht vom Ursprungsfeld c1 stammt. Lösung: wKb8, wDh8, wLa8, sKh1 mit der maximalen Summe 31.9. Hier war (ohne D) zuletzt Kb7-b8+ möglich. Fehlversuch ist auch wTh8 (statt wDh8), da dieser von h1 stammen kann. Ein I. C.-Nullsteiner-Zwilling mit Verführungen und nicht-spiegelbaren Lösungen, die grundverschieden sind: In a) verhindert ein Abzugsschach durch den K eine Nebenlösung, in b) ermöglicht dieses die Lösung; in a) darf der T nicht durch eine D ersetzt werden, in b) ist es umgekehrt; in a) stehen L und T auf c1 bzw. h1, in den Verführungen zu b) kann der Lh8 nicht von c1 kommen, der Th8 aber von h1.

(15) 1.Da1 K×a1 [Db2] 2.Dh8 Tb2 3.D×b2 [Th8] K×b2 [Da1] 4.Da3 K×a3 [Db2] 5.D×h8 [Tb2] Tb4 6.Db2+ K×b2 [Da3] 7.Da5 Tb6 8.Da1 Th6 9.Da3 K×a3 [Db2] 10.Db4 K×b4 [Da3] 11.Dc3 K×c3 [Db4] 12.Dd4 K×d4 [Dc3] 13.De3 K×e3 [Dd4] 14.Df4 K×f4 [De3] 15.Dg3 Th2 16.Dg1 Th6 17.Dg5 Th4 18.De5 Th6 19.Dh5 T×h5 [Dh6] 20.Kg6 Kf5+ 21.K×h5 [Tg6] Tg4 22.De6+ K×e6 [Df5] 23.Df3 Te4 24.Df7 Th4 25.Df5 Te4 26.Df3 Th4 27.Df7 K×f7 [De6] 28.Dh3 Kg6#

1.Dh8 Kc1 2.Db2+ K×b2 [Dc1] 3.Dc3 Td4 4.De3 Td2 5.Dh6 Kc3 6.D×d2 [Th6] K×d2 [Dc3] 7.De3 K×e3 [Dd2] 8.Dd4 K×d4 [De3] 9.D×h6 [Te3] Tc3 10.Dd2+ Tc1 11.Dh6 Tc5 12.Db6 Tc7 13.Dd6 Tg7 14.Df8 Te7 15.Dd8 Tg7 16.Dd5 Ke5 17.Df7 Ke6 18.Df5 Tg4 19.Dd5 Tc4 20.Dd3 Tc2 21.Dg6 Kf5 22.De6 K×e6 [Df5] 23.Dd3 Tc4 24.Dg6 Kf7 25.Dd3 Te4 26.Dd5 Te6 27.Df5+ Th6 28.Dh5 Kg8#

(16) 1.– Ta2+ 2.Tb1 Kc2 3.Td1 Kd2 4.Ta1 Tc2 5.Te1 Kc3 6.Tb1 Ta2 7.Ta1 Td2 8.Te1 Td4 9.Te5 Td2 10.Ta5 Tb2 11.Ka3 Tb6 12.Tc5 Td6 13.Tc7 Tb6 14.Tc4 Kb2 15.Tc1+ Ka2 16.Tc7 Td6 17.Tc5 Td4 18.Tc3 Ta4#

1.– Tc4+ 2.Td3 Te4 3.Td5 Tb4 4.Td2 Kc2 5.Kb5 Kb3 6.Ta2 Kc3 7.Td2 Tb2 8.Td4 Td2 9.Ta4 Tb2+ 10.Ta1 Td2 11.Ta6 Td4 12.Tc6+ Td7 13.Tc8 Tb7 14.Ta8 Kb4+ 15.Ka4 Ka3 16.Tc8 Td7 17.Tc6 Td5 18.Tc4 Ta5#

(17) a) 1.g7 2.g8=T 3.Tc8 4.T×c4 [Bc8] 5.Tf4 6.Tf8 7.KÄg8 8.Tf7 9.Th7 10.Th8 11.h7! =

b) 1.h7 2.h8=L 3.Lf6 4.Ld8 5.L×h4 [Bd8] 6.Le7 7.Lf8 8.KÄg8 9.Lg7 10.Lh8 11.g7! =

(18) (1) 1 und nur 1 Stellung: wKe1, wSb1g1, wBb3c2e3e4f2, sKe8, sSb8g8, sBc7e5e6!

(2) Auf 1 und nur 1 Feld wurde viermal geschlagen, auf a3!

(3) Auf 1 und nur 1 Feld konnte [Ta8] geschlagen werden, auf c4!

Ausführliche Lösung siehe unten (auf englisch). Mögliche Beweispartie: 1.d4 e5 2.h4 D×h4 3.e4 De7 4.T×h7 Da3 5.Th3 Th6 6.L×h6 g5 7.L(c1)×g5 d5 8.g4 L×g4 9.a×b3 L(c8)×h3 10.Dh5 Ld7 11.Dh1 La4 12.Dh7 Lb3 13.a×b3 L×a3 14.Lc1 Lb4 15.T×a7 b5 16.Ta3 L(f8)×a3 17.L×b5 Lb4 18.La3 L(f8)×a3 19.Dh1 Lc1 20.Dh7 Le3 21.d(2)×e3 Ta2 22.D(d1)×d5 Ta8 23.Dc4 Ta2 24.Da4 T(a8)×a4 25.Ld7 Tc4 26.L(f1)×c4 f5 27.Le6 f(7)×e6

(19) 1.a1=T Kc3 2.Th1 Kd2 3.Kg1 Ke1= (4.Kg2+ illegal)

1.a1=L Kc4 2.Ld4 K×d4 3.h1=L Ke4= (4.K~+ illegal)

Doppelte orthogonal-diagonal-Transformation: orthogonale schwarze Batterie und diagonaler Königsweg bzw. diagonale schwarze Batterie und orthogonaler Königsweg.

(20) 1.– kSGe4 2.Gd5 kSGg5 3.Kf1 kSGf3 4.Gg2 kSGe5 5.Kg1 kSGd3 6.Gd2 kSGf4 7.Gh2 kSGh3#

1.– kSGb3 2.Ga3 kSGd4 3.Kf1 kSGf3 4.Gg3 kSGd4 5.Kg2 kSGf5 6.Gg4 kSGh4 7.Kh3+ kSGf4#

1.– kSGd8 2.Kf1 kSGe6 3.Gf5 kSGc7 4.Gf2 kSGd5 5.Gc6 kSGc3 6.Gc2 kSGe4 7.Gg2 kSGg3#

- (21) 1.Tc1 Te7 2.Ta1+ Kh8 3.Tg1 Th7#
 1.Tb3 Th8+ 2.Ka1 Th7 3.Tb1 Ta7#
 1.Tc8+ Ka1 2.Tc2 Tb8 3.Th2 Tb1#
 1.Tc7 Te1+ 2.Kh8 Tb1 3.Th7 Tb8#
- (22) R Lb5×Bd3 [+Df1]+ c4×Dd3 2.De2-d3 [+Lb5] & v: 1.Dg2 [+Le4]#
 R 1.- e4×Dd3 2.Lc6-b5 [+Dd3] & v: 1.L×e4 [+Dg2]#
- (23) 1.- Sg6 2.K×g6 [wSe8] Ke4 3.Kh5 Kf5 4.nLg5 Sg7#
 1.- nLh2 2.Kg5 Sf7+ 3.Kh4 nLg3+ 4.Kh3 Sg5#
 1.- nLg5 2.K×g5 [nLe8] nLd7 3.Kh4 Kf4 4.nLg4 Sg6#
- (24) wKb1, sKb5, wLb6b7, wSb2b8, wBa4b3b4
- (25) 1.a8=S Td1 2.Ka7 Td8 3.Sb6+ Kc7 4.Sd7 Th8 5.Sf8 Th1 6.Sh7 Ta1#
 1.a8=L Td1 2.Ka7 Td8 3.Ld5 Th8 4.Lg2 Th1 5.Lh3+ T×h3 6.Ka8 Ta3#
- (26) a) 1.- nCSf4=nCL+ 2.Ke4 nCLE5=nCT+ 3.Kd4 Kc3#; 1.nCSg4=nCL Kc3 2.Ke4 Kc4 3.nCLf3=nCT Kd5#; 1.Ke4 nCSc4=nCL 2.Kd4 nCLd5=nCT+ 3.Kc4 Kb3#
 b) 1.- nCSd4=nCL 2.Ke4 nCLE5=nCT+ 3.Kd4 Kc3#; 1.nCSc2=nCL Kc3 2.Kf4 nCLf5=nCT+ 3.Ke4 Kd3#; 1.Kf4 nCSd4=nCL 2.Ke4 nCLE5=nCT+ 3.Kd4 Kc3#
- (27) 1.- Sd6 2.kGc7 kGg7 3.kGh7 Sf5 4.kGf7 kGg5 5.kGf4 kGe3 6.kGf6 Sh6 7.kG×h6 g5#
 1.- Se5 2.kGd6 Sd3 3.kGh6 Sf4 4.kGf6 g5 5.kGf3 kGe2 6.kGf5 Sh5 7.kG×h5 g4#
- (28) 1.Sf3 kGg4 2.Sd4 kGc4 3.Sf3 kGg8 4.Sg5 kGg4 5.Sf3 kGe2 6.Sd2 kGc2 7.Sb3 kGa4 8.Sd4 kGe4 9.Se2 kGe1 10.Sc3 kGb4 11.Se4 kGf4 12.Sg3 kGh2 13.Sh5 kGh6 14.Sf4 kGe3 15.Sg6 f×g6 16.kGh6 g5#
- (29) 1.nLc1+ nLh6 2.nLg7+ Tf6 3.nL×f6 [Tg7]+ nLe7 4.nLa3+ nLf8 5.nL×g7 [Tf8]+ nLh6 6.nLc1+ nLg5 7.nLf6+ T×f6 [nLf8] 8.nLa3+ nLe7 9.nL×f6 [Te7]+ nLg5 10.nLc1+ nLf4 11.nLe5+ T×e5 [nLe7] 12.nLa3+ nLd6 13.nL×e5 [Td6]+ nLf4 14.nLc1+ nLe3 15.nLd4+ T×d4 [nLd6] 16.nLa3+ nLc5 17.nL×d4 [Tc5]+ nLe3 18.nLc1+ nLd2 19.nLc3+ T×c3 [nLc5]#
- (30) 1.- kAb1 2.Sc3+ kAe1 3.Sb5+ kAe6#
 1.- kAf8+ 2.Kc4+ kAf2 3.Lc5+ kAb2#
- (31) 1.Ja6 6.Ja1 7.Jb2 8.Jb1 9.Jc2 17.Jg2 18.Fa7 19.Jg1 20.Fa6 21.Jf2 22.Jf1 32.Fa2 33.Jb2 34.Jb1 35.Fa1 36.Ja2 37.Fb2 38.Ja1 39.Fb1 40.Jb2 41.Fc2 60.Jg2 61.Fh2 62.Jg1 63.Fh1 64.Jh2 [+sKa8]#
- (32) * 1.- Sc3 [+sKa1]#
 1.DGb3 Ce3 2.DGd3 Cd6 3.DGd5 Sd2 4.DGd3 Sb3 5.DGc3 Sc5 6.DGc4 Se4 7.DGc7 Sf6 8.DGg7 Cg5 [+sKh8]#

Ausführliche Lösung zu Nr. 18

In Monochrome Marscirce, a P has at most 2 moves. For example [Pg2] can g2-g4, then g(2)×f/h3 and all is done, it cannot be captured on g2 or f3, only [Bc8] can take it on g4 or h3. The c, e and f Ps can never be captured. The immobile Ss are in the same case. Therefore, if we add the Ks, 6 white and 6 black pieces are always present in any Monochrome Marscirce position. Really, these 12 inevitable pieces are in the diagram (wKe1, wSb1g1, wPb3c2e3e4f2, bKe8, bSb8g8, bPc7e5e6), [Pe2] being at e4, [Pe7] at e5 and [Pf7] at e6. But what are Pb3 and Pe3 doing there? In fact, if Black has only his 6 imperative pieces, White has inevitably 8 pieces. Yes, only [Ra1] can take [Pa7] on a7 or a5, and reciprocally only [Ra8] can take [Pa2] on a2 or a4. Thus, only one of these Ps can be captured after the other one has moved out of the file. As [Pa7] is absent, [Pa2] is necessarily on b3 where it cannot be captured. It is not the same on h, where [Ph2] can be taken by Q(d8)×h4. But it is the same on d, where only [Qd1] can take [Pd7] on d7 or d5 and only [Qd8] can take [Pd2] on d2 or d4. As [Pd7] is absent, [Pd2] is necessarily on c3 or e3 where it cannot be captured. Thus, 14 pieces are inevitable and no position more economical exists in Monochrome Marscirce. Pe4 cannot be at e2 because B(f1)×[Pb7]b5 must be done. Similarly, [Pe7] has moved in order to allow B(f8)×[Pb2]b4. Yet, the stipulation asserts 9 pieces have never moved, thus 9 pieces must be on their starting squares, in practice on e1, e8, b1, b8, g1, g8, c2, c7 and f2. 6 pieces are on a same file is also stipulated, thus d(2)×e3 and not d(2)×c3, e7-e5 and not e7×d/f6, f7×e6 and not f7×g6. If Pf2 is put on c3 [forcing d(2)×c3 and f2×e3], only 8 units have never moved, and if Pf2 is on c3 and Pe6 on f7, we have at home the required 9 units, but only 5 pieces on e-file. There is finally only one matching position: the diagram position! As [Ke1] has never moved, [Pd2] inevitably made the last dark-square capture. This P has moved twice because [Pg7] has to disappear: d2-d4, then B(c1)×[Pg7]g5, then d4(2)×e3. As [Ke8] has never moved, a P made the last light-square capture, was it [Pa2] or [Pf7]? Not [Pa2], because in this case [Qd1] and [Pd7] must disappear before a(2)×b3 occurs, it would mean d(2)×e3 already done. But d(2)×e3 implies a(2)×b3 already done, as [Ra1] and [Pa7] would be in this case already captured. Therefore, after a(2)×b3 and d(2)×e3, [Pf7] inevitably made the last light-square capture, which is also the very last capture. Black must immediately uncapture, otherwise White would be retro-stalemated, because the WK has never moved and the Ps cannot retract on a2 or d2 until R(a1)×[Pa7] or Q(d1)×[Pd7] are taken back. If simply f7×Qe6 is retracted, White cannot uncapture and Black is potentially retro-stalemated: the BK has never moved and Pe4 cannot step back to e7 until B(f8)×[Pb2]b4 is taken back. Retracting f5(7)×Qe6 Qd5-e6 f7-f5 is not better: the WQ cannot restore [Bc8], which was taken at b3 as [Ra8] cannot access b3, and the WQ cannot restore [Ra8], which cannot access d-file, the WQ can uncapture [Pd7], but Black is retro-stalemated as this P cannot even step back to d7 until B(c8)×[Pg2]g4 is taken back. In the retro-sequence f5(7)×Qe6

Qg4-e6 f7-f5 Q(d1)×Rg4 Rg6-g4, the uncapture on g4 would be legal, but Qg4-e6 is impossible as [Pf7] is on f5. Only one possibility: f5(7)×Be6 Bc4-e6 f7-f5 B(f1)×Rc4 and Black has retro-moves thanks to the R just given back! Only 3 of these captures g7×h6, B(c1)×[Pg7]h6, B(c1)×[Rh8]h6, B(f8)×[Bc1]h6 could take place, because in fact g7×h6 is illegal, as [Ra1] cannot access h6. But on a3, and only on a3, 4 captures were possible: b2×[Qd8]a3, B(f8)×[Pb2]a3, B(f8)×[Ra1]a3 and B(f8)×[Bc1]a3. Afterwards d(2)×[Bf8]e3 occurred, followed by Q(d1)×[Pd7]d5, Black has R-moves, R(a8)×[Qd1]a4, B(f1)×[Ra8]c4, f7-f5 sole waiting move!, Bc4-e6, f5(7)×e6. Thus, [Ra8] disappeared on c4, and nowhere else!

Proof-game example: 1.d4 e5 2.h4 Q×h4 3.e4 Qe7 4.R×h7 Qa3 5.Rh3 Rh6 6.B×h6 g5 7.B(c1)×g5 d5 8.g4 B×g4 9.a×b3 B(c8)×h3 10.Qh5 Bd7 11.Qh1 Ba4 12.Qh7 Bb3 13.a×b3 B×a3 14.Bc1 Bb4 15.R×a7 b5 16.Ra3 B(f8)×a3 17.B×b5 Bb4 18.Ba3 B(f8)×a3 19.Qh1 Bc1 20.Qh7 Be3 21.d(2)×e3 Ra2 22.Q(d1)×d5 Ra8 23.Qc4 Ra2 24.Qa4 R(a8)×a4 25.Bd7 Rc4 26.B(f1)×c4 f5 27.Be6 f(7)×e6.

The answers are: (1) 1, and only 1, position! (2) 1, and only 1, 4-capture square, a3! (3) 1, and only 1, capture square for [Ra8], c4!