

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2010

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2010.

Ihre Aufgabe ist es, eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe zu erstellen (eigene Aufgaben werden natürlich nicht bewertet). Bitte senden Sie Ihr Urteil möglichst bald an:

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

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

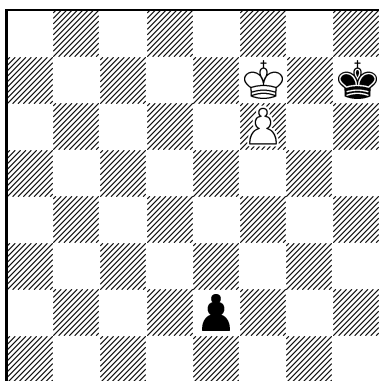
Herzliche Grüße

HG & -he-

1

Erich Bartel

Problemkiste XII/2010



3s→Ser.=2 Zwei Lösungen
Equipollentscirce

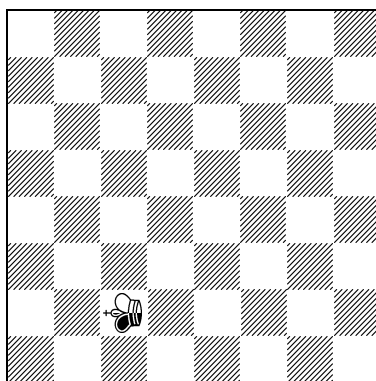
2

Bojan Basić

Springaren XII/2010

Winterturnier

2. ehr. Erwähnung

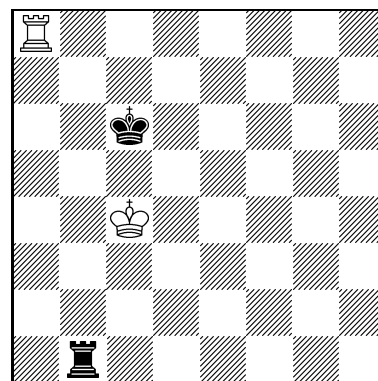


#6 b) ♖c2→a2 c) ♜c2→a4
Längstzuger Sentinelles
♜=königlicher Läufer

3

Kevin Begley

Problem Paradise I-III/2010

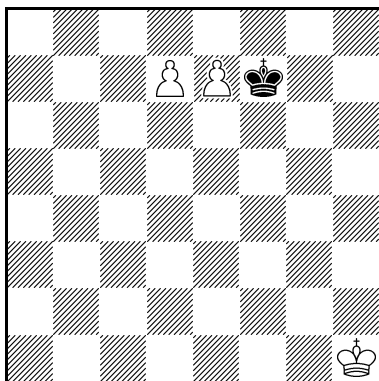


H#2 3.1;1.1
Antiequipollentscirce

4

Kevin Begley

Problem Paradise I-III/2010



H=3 0.2;1.1;1.1
Antiequipollentscirce

5

Nikolai Ivanov Beluhov

feenschach IV-VI/2010

Alexandr Kisljak gewidmet

Ein ungefärbtes Schachbrett wird in drei Teile zerschnitten. Das größte Stück besteht aus drei 4×4-Feld-Teilen, die sich Seite an Seite in L-Form befinden. Das zweite Stück besteht aus drei 2×2-Feld-Teilen. Das kleinste Stück besteht nur aus 2×2 Feldern; auf diesem Stück steht ♔. Ergänze ♚♚♚♚ so, daß unabhängig davon, wie die drei Stücke zu einem 8×8-Brett zusammengefügt werden, ♔ in einem legalen Matt steht!

6

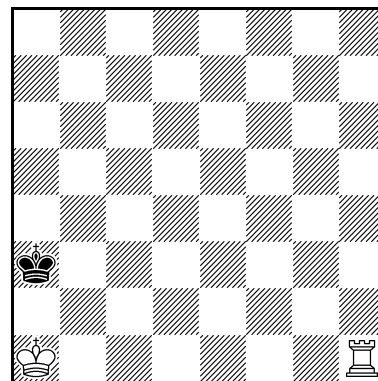
Alain Brobecker

Stephen Emmerson

computer

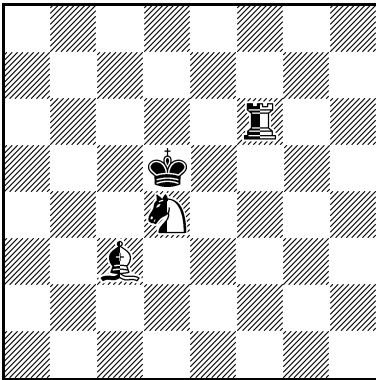
The Problemist I/2010

Neujahrsgruß



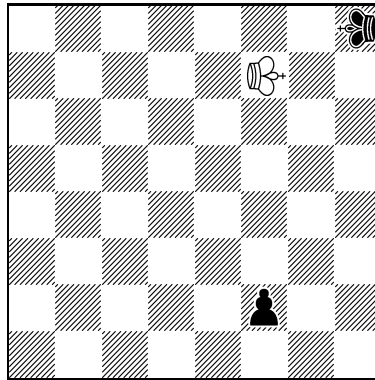
Forderung siehe Lösung

7
Vlaicu Crisan
Eric Huber
Quartz VIII/2010



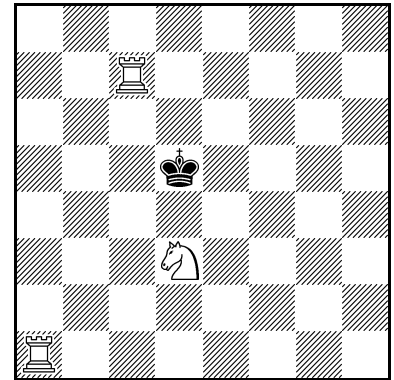
H#3 0.2;1.1;1.1 b) ♖f6→e7
 Platzwechselcirce
 Take&Make-Schach

8
Norbert Geissler
Die Schwalbe VIII/2010
 HG 50 JT
 Lob



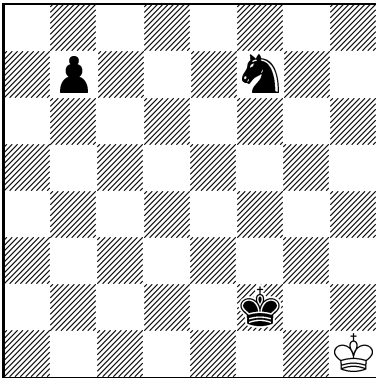
Ser.H#4 b) ♖f7→d1
 c) ♖f7→g2 d) ♖f7→b2
 e) ♜h8→h1
 ♖=königliche Heuschrecke
 ♜=königlicher Grashüpfer

9
Norbert Geissler
Problemkiste X/2010
 Hans Gruber zum
 50. Geburtstag gewidmet



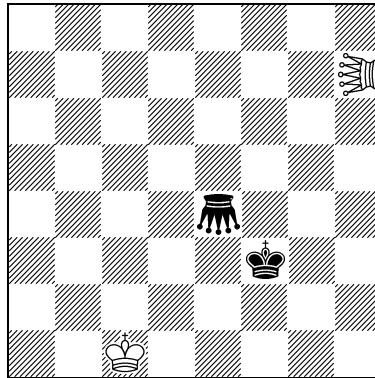
H#3 0.2;1.1;1.1
 Genfer Schach

10
Norbert Geissler
Frank Müller
StrateGems IV-VI/2010



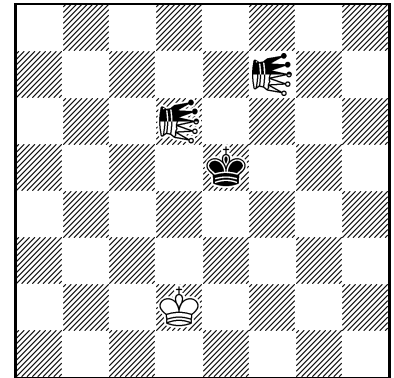
S#36
 Schachzickzack

11
Harald Grubert
feenschach I-III/2010



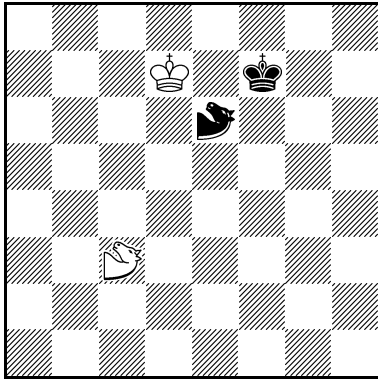
H#6 0.1;1.1... b) ♜e4→b2
 c) ♚c1→c4 d) ♚c1→d5
 Köko
 ♜=Leo

12
Harald Grubert
Problemkiste X/2010



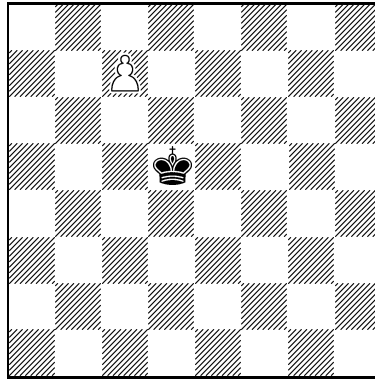
H#7 0.1;1.1... b) ♜f7→g4
 c) ♚d2→c3
 Köko
 ♜=Leo

13
Harald Grubert
Problemkiste X/2010



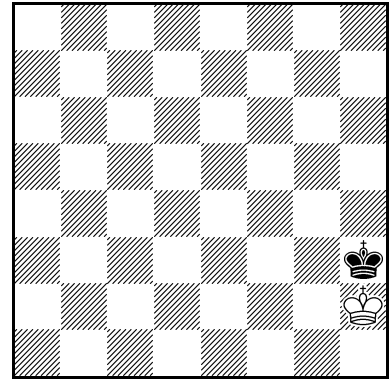
H#14 Duplex
 Köko
 ♖♜=Rosenhüpfer

14
Peter Harris
feenschach I-III/2010



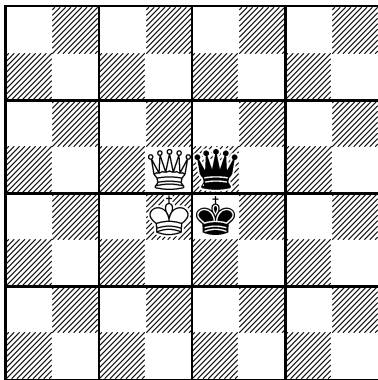
H#3 b) ♔d5→a7
 c) ♔d5→e4
 Chamäleonschach Marscirce
 Sentinelles en pion adverse

15
Peter Harris
feenschach I-III/2010



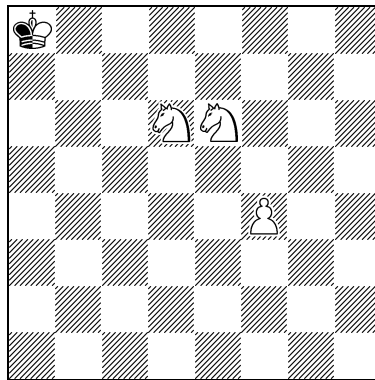
HS#5
 Sentinelles
 weißer Ultralängstzuger und
 a) Längstzuger
 b) Ultralängstzuger

16
Peter Harris
feenschach I-III/2010



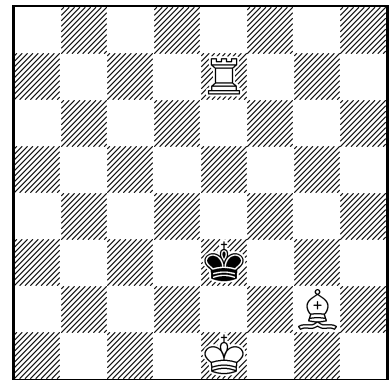
HS#4 Schwarz beginnt
 Elliuortap Gitterschach und
 a) Sentinelles b) Sentinelles
 en pion adverse

17
Peter Harris
feenschach I-III/2010



Ser.HS#34 (34 s Hilfszüge,
 dann S#1)
 Chamäleonschach
 Längstzuger Sentinelles

18
Unto Heinonen
Problemkiste XII/2010



Ser.H-Rochade in 30
 Equipollentscirce

19

Werner Keym

Die Schwalbe II/2010

+♔♖♗→I. C. Der Abstand des (1) wK, (2) sK zu einem PAS-Feld ist (a) minimal, (b) maximal.

20

Werner Keym

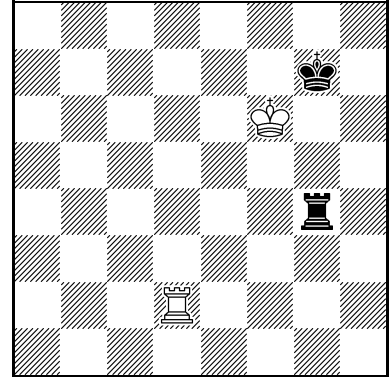
Eigenartige Schachprobleme 2010

Die Steine einer Stellung haben möglichst wenige Züge ausgeführt. Weiß setzt in 1 Zug matt. Wie viele Steine sind nötig?

21

Václav Kotěšovec

StrateGems I-III/2010



H#10 3.1;1.1...

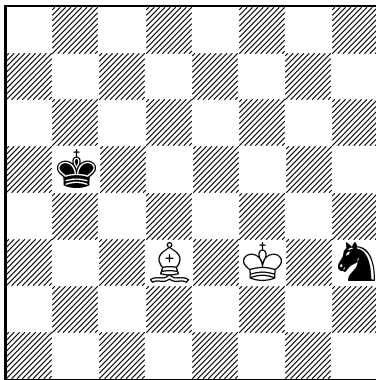
Doppelkürzestzüger Köko

22

Václav Kotěšovec

Olympiaturnier 2010

3. Preis



H#17 0.3;1.1...

Köko Kürzestzüger
weißer Längstzüger

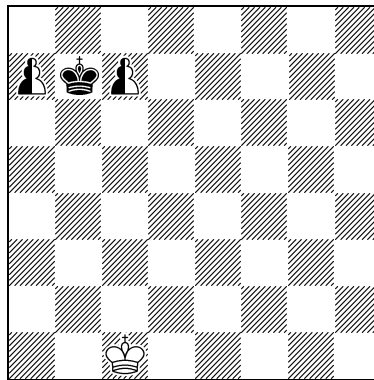
23

Teppo Mänttä

Springaren XII/2010

Winterturnier

Lob



#10 b) 1 →

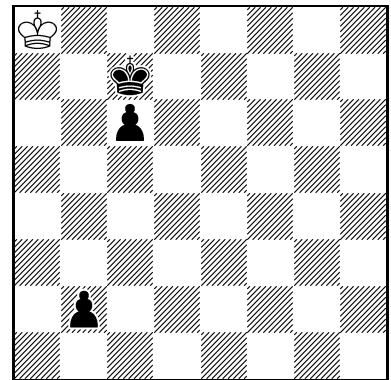
Circe Köko Längstzüger

24

Frank Müller

Norbert Geissler

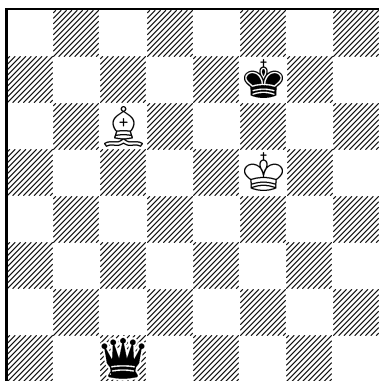
Die Schwalbe VI/2010



S#30 b) ♞ b2→c2

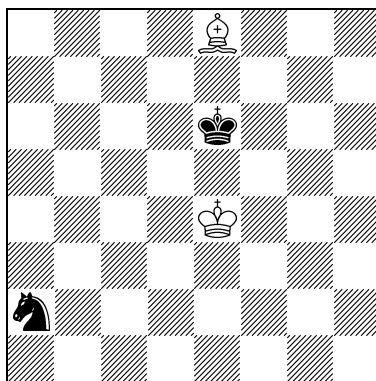
Schachzickzack

25
Anatoli Stjopotschkin
Best Problems I/2010



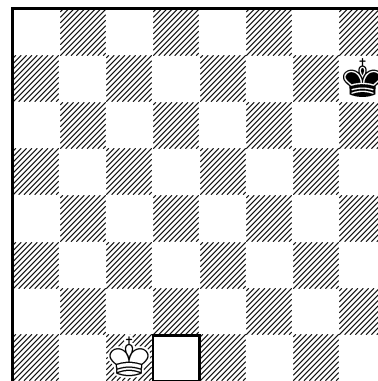
S#10 b) ♖c6→a3
 c) ♔c1→a4 d) ♖c6→g8
 Köko Längstzuger

26
Anatoli Stjopotschkin
Problemkiste I/2010



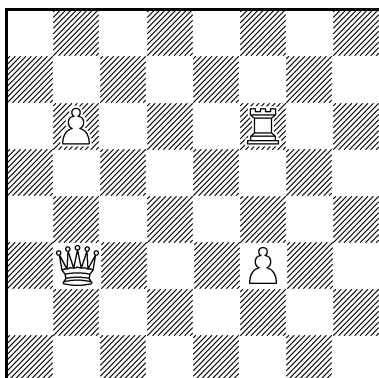
H#7 0.1;1.1... b) ♞a2→c3
 c) ♞a2→f1 d) ♞a2→h5
 e) ♖e8→c7
 Köko Längstzuger

27
Günther Weeth
Die Schwalbe II/2010



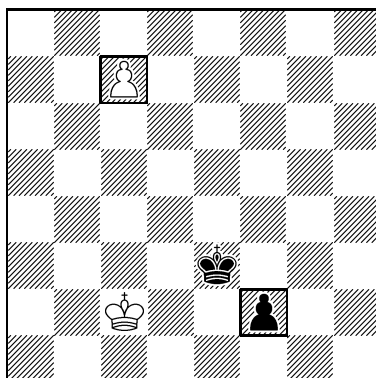
Ergänze minimales Material
 zu einem korrekten #1 vor
 2 Zügen,
 Verteidigungsrückzuger
 Typ Proca
 Anticirce magisches Feld
 Typ II d1

28
Andreas Witt
Die Schwalbe II/2010



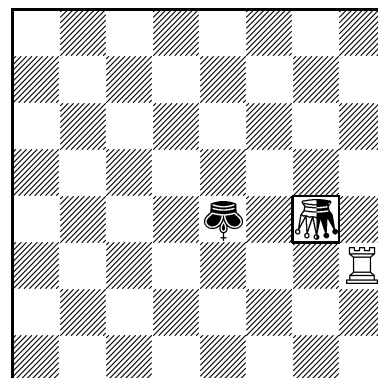
Die Mittelpunkte der
 Standfelder der wSteine sind
 die Eckpunkte eines
 Rechtecks. Bilde mit 3 Zügen
 ein neues Rechteck mit
 gleichem Flächeninhalt an
 einer anderen Stelle des
 Bretts. Zeroposition a) ♖f3
 b) ♞f3 c) ♖b6 d) ♞b6

29
Kohey Yamada
StrateGems IV–VI/2010



HS#3 b) ♔e3→c5
 paralyisierend: Bc7, Bf2

30
Kohey Yamada
StrateGems IV–VI/2010



a) H#5 b) Grashüpfer-2 g4:
 H#4 c) Grashüpfer-3 g4: H#3
 d) Rosenhüpfer g4: H#2
 weißer Ultraschachzwang
 ♞=königlicher Springer
 halbneutraler Stein g4

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Anticirce: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeanfangsfeld wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht.

Antiequipollentscirce: Wie Anticirce, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein schlagender Stein

auf demjenigen Feld wiedergeboren, das punktsymmetrisch zum Startfeld des Schlagenden (mit dem Schlagfeld als Drehpunkt) liegt.

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

Doppelkürzestzüger: Beide Parteien müssen von allen legalen Zügen immer den geometrisch kürzesten ausführen. Gibt es mehrere gleichlange kürzeste Züge, besteht unter diesen freie Wahl. Die lange (bzw. kurze) Rochade hat die Länge 5 (bzw. 4).

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

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

Genfer Schach: Ein Stein (außer König) kann nur schlagen bzw. Schach bieten, wenn sein Ursprungsfeld — und zwar bezogen auf das Ausgangsfeld des potenziellen Schlags bzw. Schachgebots — unbesetzt ist. Beim *Genfer Schach rex inklusiv* gilt die Bedingung auch für Könige als Schlagtäter. Beim *Genfer Schach Märchensteine exklusiv* gilt die Bedingung nicht für Märchensteine als Schlagtäter.

Gitterschach: Orthogonale Gitterlinien teilen das Brett in 16 gleichgroße Quadrate zu je 2×2 Feldern. Züge innerhalb eines solchen Quadrats sind illegal, d. h. bei jedem Zug muß mindestens eine Gitterlinie überquert werden.

Grashüpfer-2: Wie Grashüpfer, aber das Zielfeld ist das zweite Feld hinter dem Bock. Zwischen Startfeld und Zielfeld darf nur der Bock stehen. (In dieser Terminologie ist also ein normaler Grashüpfer ein Grashüpfer-1.)

Grashüpfer-3: Wie Grashüpfer, aber das Zielfeld ist das dritte Feld hinter dem Bock. Zwischen Startfeld und Zielfeld darf nur der Bock stehen. (In dieser Terminologie ist also ein normaler Grashüpfer ein Grashüpfer-1.)

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.

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.

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

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.

Leo: Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt wie ein Lion.

Magisches Feld: Feld mit der Besonderheit, daß Steine (Könige ausgenommen), die auf es ziehen, als Teil des Zuges die Farbe wechseln. In Verbindung mit → Antircirce werden zwei Typen unterschieden, die sich unterscheiden, wenn ein Stein auf einem magischen Feld schlägt. Bei Typ I wird der schlagende Stein ohne Umfärbung wiedergeboren. Bei Typ II wechselt der schlagende Stein zunächst auf dem Schlagfeld die Farbe und wird dann als Stein der neuen Farbe wiedergeboren.

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 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 Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

Paralysierender Stein: Stein, der gegnerische Steine, die von ihm beobachtet werden, lähmt. Die paralysierten Steine können weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten, wohl aber noch selbst beobachten.

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.

Rosenhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Rosenlinien.

Schachzickzack: Schwarz zieht nur, wenn er Schach bieten kann, ansonsten setzt er vorübergehend aus. Weiß darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne — ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht — mattsetzt.

Sentinelles: Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterläßt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.

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.

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.

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 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 Längstzüger: Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Weißer Ultralängstzüger: Die Ultralängstzüger-Bedingung gilt (nur) für Weiß.

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

Lösungen

(1) 1.e1=T 2.Tg1 3.Tg7+ & 1.f×g7 [Th8] 2.g8=S=
1.e1=L 2.Lh4 3.L×f6 [Bd8=D] & 1.Db6 2.D×f6=

(2) a) 1.nkLg6 [+nBc2] nkL×c2 [+nBg6] 2.nkLa4 [+nBc2] nkLe8 [+nBa4] 3.nkLf7+ nkLa2 [+nBf7]
4.f8=nD nDf1 5.nDd3 nkLg8 [+nBa2] 6.nkLh7#

b) 1.nkLe6 [+nBa2] nkL×a2 [+nBe6] 2.e7 nkLg8 [+nBa2] 3.e8=nL nkL×a2 4.nkLb3 [+nBa2]+ nkLg8
[+nBb3] 5.nLg6 nLb1 [+nBg6] 6.nkLh7#

c) 1.nkLb5 [+nBa4]+ nkLf1 [+nBb5] 2.nkLg2 nkLa8 [+nBg2] 3.nkLc6+ nkL×g2 [+nBc6] 4.nkLh3
[+nBg2]+ nkLc8 [+nBh3] 5.nkLa6+ nkLc8 [+nBa6] 6.nkLb7#

(3) 1.Tb3 Ta6+ 2.Kb5+ Kb4#

1.Kb6 Ta7 2.Tb4+ Kb5#

1.Kb7 Kc5 2.Tb5+ Kb6#

(4) 1.– e8=D+ 2.Kf6 Dg6+ 3.Ke7 d8=T=

1.– d8=D 2.Ke6 Db6+ 3.Kd7 e8=T=

(5) 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. With the black King on h8, the white King should occupy f3, and the three Queens d1, f5 and f8. (wKf3, wDd1f5f8, sKh8.) This solution is unique (disregarding reflections, etc.). Main points: (1) No arrangement should place the bK in double check. Indeed, two Queens may only deliver a double check if one of them was promoted, but then we can rearrange 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).

(6) Forderung: a) Weiß entfernt ein Feld und setzt doppelt so schnell matt. b) Weiß entfernt zwei Felder und setzt achtmal so schnell matt. c) Schwarz entfernt zwei Felder und macht remis. Lösung: Im Diagramm kann Weiß in 8 Zügen mattsetzen: 1.Tb1 Ka4 2.Ka2 Ka5 5.Ka5 Ka8 6.Kb6 Kb8 7.Tc3 Ka8 8.Tc8#. a) Entferne c3, dann #4: 1.Tg4 Kb3 2.Kb1 Ka3 3.Kc2 Ka2 4.Ta4#. b) Entferne a4/b4, dann #1: 1.Th3#. c) Entferne g1/h2.

(7) a) 1.– nTf3 2.K×d4-b5 [nSd5] nSb6 3.K×b6-a8 [nSb5] nT×c3-h8 [nLf3]#
1.– nLd2 2.K×d4-e2 [nSd5] nS×f6-f2 [nTd5] 3.K×f2-h1 [nSe2] nT×d2-h6 [nLd5]#

b) 1.– nTe2 2.Kc4 nS×e2-d2 [nTd4]+ 3.K×c3-a1 [nLc4] nT×c4-a6 [nLd4]#
1.– nSe6 2.nLe5 nT×e6-d4 [nSe7]+ 3.K×e5-h8 [nLd5] nT×d5-h1 [nLd4]#

(8) a) 1.f1=G 2.Gf8 3.Gf6 4.kGe5 kH[×f6]f5#

b) 1.f1=L 2.Lh3 3.kGh2 4.Lg4+ kH[×g4]h5#

c) 1.f1=T 2.Tf6 3.kGe5 4.Tf3 kH[×f3]e4#

d) 1.f1=D 2.Df8 3.kGe8 4.Dg7+ kH[×g7]h8#

e) 1.f1=S 2.Se3 3.Sd5 4.kGc6 kH[×d5]c4#

(9) 1.– T7c1 2.Kc4 Tc3 3.Kb3 Taa3#

1.– Sc5 2.Kc6 Sd7 3.Kb7 Taa7#

(10) 1.Kh2 2.Kh3 Sg5+ 3.Kg4 4.Kh5 5.Kh6 Sf7+ 6.Kg7 7.Kg8 Sh6+ 8.Kf8 9.Ke8 10.Kd7 11.Ke6 12.Kd5 13.Kc4 b5+ 14.Kc3 b4+ 15.Kc2 b3+ 16.Kc1 b2+ 17.Kd2 b1=S+ 18.Kd3 19.Kc4 Sd2+ (19.– Sa3+ 20.Kc5 21.Kb6 Sc4+ 22.Ka7 usw.) 20.Kb5 21.Kb6 Sc4+ 22.Ka7 23.Ka8 Sb6+ 24.Ka7 Sc8+ 25.Ka6 26.Ka5 27.Kb4 28.Kc3 29.Kd3 30.Ke4 Sd6+ 31.Kf4 32.Kg5 Se4,Shf7,Sdf7 33.Kh4 Sf5+ 34.Kh3 Sg5+ 35.Kh2 Sf3+ 36.Kh1 Sg3#

Marsch des weißen Königs h1-a8-h1.

(11) a) 1.– LEf5 2.Ke3 LEf2 3.Kd2 Kc2 4.Ke1 LEd4 5.Gb1 LEa1 6.Gd3 Kd1#

b) 1.– LEC2 2.Gd2 Kd1 3.Gb2 LEf2 4.Kg2 LEE1 5.Gh2 Ke2 6.Kh1 Kf1#

c) 1.– Kd3 2.Gc2 Ke4 3.Gf5+ Ke3 4.Kf2 Kf4 5.Kg3+ Kg5 6.Kh4+ Kh5#

d) 1.– Ke5 2.Ge6 Kf5 3.Gg4 LEh3 4.Kg2 LEh4 5.Gg1 Kg4 6.Kh1 Kh3#

(12) a) 1.– nLEg6 2.nLEh7 nLED3 3.Ke4 Ke2 4.Kf3+ Kf2 5.Kg2 Kg1 6.Kh1 Kg2 7.nLEf1+ Kh2#

b) 1.– nLED3 2.Kd4 nLEh3 3.Kc3 Kc2 4.Kb2 nLEg2+ 5.Kb1 nLEh1 6.nLED2+ Kb2 7.nLEc3+ Kc1#

c) 1.– nLEf8 2.nLEc4 Kb4 3.Kd5 Kb5 4.Kc6+ Kb6 5.Kb7 Ka7 6.Ka8 Kb7 7.nLEa6+ Kb8#

(13) 1.Kf6 Kd6 2.Kf5 Kd5 3.Ke4+ Kd6 4.Kd3 Ke5 5.Ke4+ Kf4 6.Kf3 Kg3 7.Kg4 RHH5+ 8.Kf4 Kf3 9.RHe2+ Kf2 10.Kg4 Ke1 11.Kf3 Kf1 12.Kg2+ Kg1 13.Kh1 Kf2 14.RHg3 Kg1#

1.Kd6 Kf6 2.Kd5+ Kf5 3.Ke4+ Kf4 4.Kd3 RHe2 5.Kc4 Kf3 6.RHg3 Ke3 7.Kd4+ Kd2 8.Kc3+ Kc2 9.RHb1+ Kb3 10.Kb4 Ka4 11.Ka3 Kb4 12.RHb5+ Kb3 13.Ka2 Kb4 14.RHc3 Ka3#

(14) a) 1.Kc6 [+wBd5] c8=S 2.Kb7 [+wBc6] Sd6=L 3.Ka8 [+wBb7] Lb8=T [+sBd6]#

b) 1.Kb6 [+wBa7] c8=D 2.Ka5 [+wBb6] Dd8=S 3.Ka6 [+wBa5] Sb7=L#

c) 1.Ke3 [+wBe4] c8=L 2.Kf2 [+wBe3] Ld7=T 3.Ke2 [+wBf2] Td1=D [+sBd7]#

(15) a) 1.Kg1 [+wBh2] Kg4 [+sBh3] 2.Kf2 Kf3 [+sBg4]+ 3.Ke1 [+wBf2] Kg2 [+sBf3] 4.Kd2 Kf1 [+sBg2] 5.Ke3 [+wBd2] Ke2#

b) 1.Kg3 [+wBh2] Kg2 [+sBh3] 2.Kf4 [+wBg3] Kh1 [+sBg2] 3.Ke3 [+wBf4] K×h2 4.Kd2 [+wBe3] Kg1 [+sBh2] 5.Ke1 [+wBd2] Kf2#

(16) a) 1.– Dh5 [+sBe5]+ 2.Ke3 [+wBd4]+ K×d5 [+sBe4] 3.Kd3 [+wBe3] K×d4 [+sBd5] 4.K×e4 [+wBd3]+ Kc5 [+sBd4]#

b) 1.– Dh2 [+wBe5]+ 2.De6 [+sBd5]+ Kd3 [+wBe4] 3.Db6 [+sBe6] Db2 [+wBh2]+ 4.D×b2 [+sBb6] Ke3 [+wBd3]#

(17) 1.nKa7 2.nKb8 [+sBa7] 3.a5 4.nKa7 5.nKb8 [+sBa7] 6.a6 7.nKa7 8.nKb8 [+sBa7] 9.a4 12.a1=D 13.Dh8=S 14.Sf7=L 15.Lh5=T [+sBf7] 16.Ta5=D [+sBh5] 17.Dg5=S [+sBa5] 18.Sh3=L [+sBg5] 19.L×e6=T [+sBh3] 20.Te1=D [+sBe6] 21.Db4=S 22.Sa2=L 23.Ld5=T 24.Td1=D 25.D×d6=S 26.Sc8=L 27.f5 28.nKc7 29.nKd6 30.nKc5 31.nKd4 32.nKe3 33.nKf2 34.Ld7=T & 1.nKf1 [+wBf2] Td1=D#

(18) 1.Kf4 5.K×g2 [Lg3] 9.K×g6 [Lg7] 11.K×g7 [Lf7] 13.K×e7 [Td6] 16.K×f7 [Le7] 17.K×e7 [Ld7] 20.K×d6 [Te5] 22.K×d7 [Le7] 24.K×e7 [Le6] 26.K×e5 [Td4] 29.K×b2 [Ta1] 30.Kc3 0-0-0

(19) (1a) ♔g1 ♚h1 ♕h3

(1b) ♔a7 ♚a8 ♕c8 (nicht ♔b8 ♚a8 ♕a6, da R Ba7-a8=T+)

(2a) ♔h7 ♚h8 ♕f8

(2b) ♔a2 ♚a1 ♕c1

(20) wKe1, wDd1g8, sKe8 und 1.Ke7 Ddd8#. Wenn Dg8 eine UW-Figur ist und zuletzt h×g8=D+ geschah, mußte kein einziger Stein ziehen. Gag mit dem schwarzen Anzug.

(21) 1.Tg5+ Kf5 2.Tg6 Kg5 3.Tf6 Kf5 4.Tf7 Ke6 5.Te7 Kd6 6.Kf7 Kd7 7.Kf8 Kd8 8.Tf7 Td7 9.Tg7 Tc7 10.Tg8 Ke8#

1.Kf7 Kf5 2.Kf6+ Kf4 3.Tg3 Kf3 4.Tg4 Te2 5.Kf5 Te3 6.Kg5 Kg3 7.Kh5 Kh3 8.Tg5 Tg3 9.Tg6 Tg2 10.Th6 Kh4#

1.Kg6 Kf7 2.Kg5 Kf6+ 3.Kh5 Kf5 4.Kh4 Kf4 5.Tg3 Kf3 6.Th3 Kg2 7.Tg3 Kh2 8.Tg4 Tg2 9.Tg5 Tg1 10.Th5 Kh3#

- (22) 1.– Ke4 2.Kc4 Kd5+ 3.Kc5 Lb5+ 4.Kd6 Ld7+ 5.Ke5 Lg4 6.Kf5 Ke4+ 7.Kg5 Kf3 8.Kh5 Kg2 9.Kh4 Lf3 10.Sg1 Lh5 11.Kh3+ Kf1 12.Kh2 Le2 13.Kh1 Kf2 14.Kh2 Kg3+ 15.Kh1 Lg4 16.Sh3 Lf3 17.Sf2 Kh2#
 1.– Kg4 2.Kc4 Lf5 3.Sg5 Ld3 4.Kd4 Lg6 5.Sh7 Ld3 6.Ke4 Kf5+ 7.Ke3 Le4 8.Kf3 Kg6 9.Kf4 Lf3 10.Kf5+ Kg7 11.Kf4 Lg4 12.Kf5 Kh8 13.Kg5 Lh5 14.Kg4 Lg6 15.Kg5 Kg7 16.Kh5 Lf7 17.Sf6 Kh6#
 1.– Le4 2.Sf2 Lc6 3.Kc5 Le4 4.Kd5 Kg2 5.Ke5 Kf3 6.Kf5 Ke2 7.Kf4 Lg2 8.Kg3 Lf1 9.Sd1 Lh3 10.Kf3+ Kd2 11.Kg3 Lg2 12.Kf3 Kc1 13.Kf2 Lf1 14.Kg2 Le2 15.Kf2 Kd2 16.Kf1 Ld3 17.Se3 Ke1#
- (23) a) 1.a8=nD+ nDd8 2.c8=L nDd1 3.Kc2 nDd8 4.nLd7 nDa8 5.nDa6 nDa3 6.Kc3 nDa6 7.nLc6+ nDd3 8.Kc4 nDd6 9.Kb5 nDb4+ 10.K×c6 [nLc8]#
 b) 1.d8=nT nTd2 2.Kc2 nTd8 3.b8=nS nTd1 4.nSd7 nT×d7 [nSb1] 5.nSc3 nTd1 6.Kb3 nTd8 7.Kb4 nTd2 8.nSa4 nTd8 9.Ka5 nSb6 10.K×b6 [nSb8]#
- (24) a) 1.Ka7 2.Ka6 3.Ka5 4.Ka4 5.Ka3 b1=S+ 6.Kb2 7.Kc2 Sa3+ 8.Kb3 9.Ka4 10.Ka5 Sc4+ 11.Ka6 12. Ka7 13.Ka8 (1. Rundlauf) Sb6+ 14.Ka7 Sc8+ 15.Ka6 16.Ka5 17.Kb4 c5+ 18.Kb3 c4+ 19.Kb2 c3+ 20.Kb1 c2+ 21.Ka2 c1=S+ 22.Kb2 Sd3+ 23.Kc2 Se1,Sb4+ 24.Kb3 25.Ka3 Sc2+ 26.Ka4 Sb6+ 27.Ka5 Sc4+ 28.Ka6 Sb4+ 29.Ka7 Sc6+ 30.Ka8 (2. Rundlauf) Sb6#
 b) 1.Ka7 2.Ka6 3.Ka5 4.Kb4 c5+ 5.Kb3 c1=S+ 6.Kb2 Sd3+ 7.Kc2 Se1,Sb4+ 8.Kb3 c4+ 9.Ka3 Sc2+ 10.Kb2 c3+ 11.Kb1 Sa3+ 12.Kc1 13.Kd1 c2+ 14.Ke2 c1=S+ 15.Kf1 16.Kg1 Se2+ 17.Kh1 Sg3+ 18.Kh2 Sf1+ 19.Kh3 20.Kh4 21.Kg5 22.Kf6 23.Ke6 24.Kd5 Se3+ 25.Kc5 26.Kb4 Sd5,Sac2,Sec2+ 27.Ka5 Sc4+ 28.Ka6 Sb4+ 29.Ka7 Sc6+ 30.Ka8 Sb6#
- (25) a) 1.Kg6 Dh6+ 2.Kh7 Dd6 3.Kg7 Dh6+ 4.Kg8 Dd6 5.Le8+ Ke6 6.Lc6 Df8 7.Kg7 Dc5 8.Kf7 Df8+ 9.Ke8 Dc5 10.Ld7 Df8#
 b) 1.Kf6 Dg5+ 2.Kf5 Dg8 3.Ke6+ Kf6+ (3.– Kg7? 4.Kf6+ Da2 5.Lb2 De6+ 6.Ke7 Da2 7.La1 De6 8.Kf8+ Kg8 9.Lf6 De8#) 4.Kf5 Da2 5.Le7+ Ke5 6.Ld6+ Kf6 7.Kg6 Dd5 8.Kg7 Dg8+ 9.Kf8 Dd5 10.Le7 Dg8#
 c) 1.Le8 Dg4 2.Kf6+ Ke6 3.Lh5 Dg7+ 4.Kf5 Dg4+ 5.Kf4 Dg6 6.Ke5 De4+ 7.Kd6 Dh4 8.Kd7 Dd8+ 9.Ke8 Dh4 10.Lf7 Dd8#
 d) 1.Kf6+ Kg6 2.Lh7+ Kf7 3.Lb1 Dg5+ 4.Kf5 Dc1 5.Kg6 Dh6+ 6.Kh7 Dc1 7.Kg8 Db2 8.Lc2 Dh8+ 9.Kh7 Db2 10.Lg6 Dh8#
- (26) a) 1.– Lf7 2.Kf5 Lg6+ 3.Kf4 Kf3 4.Ke3 Kf2 5.Ke2 Lb1 6.Sc1 Ld3+ 7.Kd1 Ke1#
 b) 1.– Kd4 2.Sd5 Kc5 3.Se7 Lf7+ 4.Sg6 Kd6+ 5.Kd7 Kc7 6.Sf8 Le6+ 7.Ke8 Kd8#
 c) 1.– Ke5 2.Kd5 Lc6+ 3.Ke6 Kf6 4.Kf5 Kg5 5.Kg4 Lg2 6.Sh2 Lf3+ 7.Kh3 Kh4#
 d) 1.– Kf5 2.Sf4+ Kg5 3.Sg6 Ld7 4.Sh4 Kf6+ 5.Kf7 Kg7 6.Kg6 Lf5+ 7.Kh5 Kh6#
 e) 1.– Kd5 2.Kd7 Le5 3.Kc6+ La1 4.Kd6 Kc6 5.Kc5 Kb5 6.Kb4 Lc3+ 7.Ka3 Ka4#
- (27) + ♘a8
 R 1.wTd8×sTd1=sT [sTa8] Kh8-h7+ 2.0-0=sT & v: 1.Ta7#
- (28) Das Diagrammrechteck hat die Fläche 12 (4×3). 12 kann ganzzahlig aufgeteilt werden in 12×1, 6×2, 4×3, 3×4, 2×6 und 1×12.
 a) 1.Db2 2.Te6 3.Le2 (Rechteck 3×4)
 b) 1.Db4 2.Th6 3.Sh4 (Rechteck 6×2)
 c) 1.Dc3 2.Tf7 3.Lc7 (Rechteck 3×4)
 Es gilt: $6 \times 2 = 6 \times \sqrt{2} \times \sqrt{2}$, daher:
 d) 1.Dd1 2.Tc6 3.Sa4 (Rechteck $2 \times \sqrt{2} \times 3 \times \sqrt{2}$)
- (29) a) 1.c8=pT Ke2 2.pTe8 f1=pS 3.Kd1+ pSe3#
 b) 1.c8=pD f1=pL 2.pDg4 Kb4 3.Kb3+ pLc4#
- (30) a) 1.nhGd4=shG Th4+ 2.hGf4=nhG nhGd4=whG+ 3.kSc5 Th5+ 4.kSb3 Tb5+ 5.kSa1 Tb2#
 b) 1.nhG2c4=shG2 Th4+ 2.hG2g4=nhG2 nhG2c4=whG2+ 3.kSf6 Th6+ 4.kSg8 Te6#
 c) 1.nhG3b4=shG3 Th4+ 2.kSc3 Tc4+ 3.kSa2 Tc2#
 d) 1.kSc5 Tc3+ 2.kSa4 Tc4#