

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2012

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2012.

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:

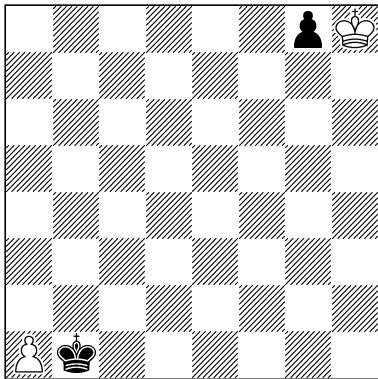
**Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland**

**oder per Email an: [hans.gruber@ur.de](mailto:hans.gruber@ur.de)**

Herzliche Grüße

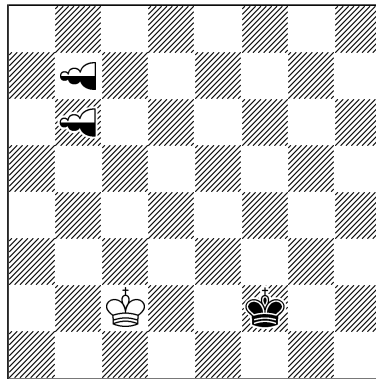
HG & -he-

**1**  
**Kevin Begley**  
*feenschach V-VI/2012*



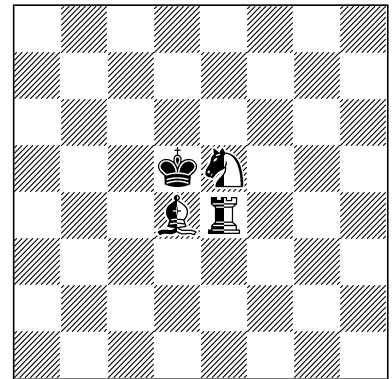
Hilfs-en passant-Schlag C+  
in 6 2.1;1.1...  
Kontraparraincirce

**2**  
**Geoff Foster**  
*Probleemblad I-III/2012*



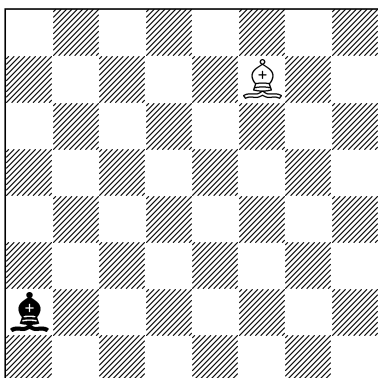
H#3 3.1;1.1;1.1 C+  
Couscouscirce  
♞=Superbauer

**3**  
**Jan Golha**  
*StrateGems VII-IX/2012*



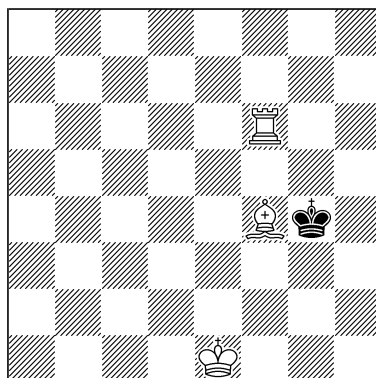
H#3 0.2;1.1;1.1 C+  
b) ♔d5↔♞e4  
c) f. ♘d4↔♞e5  
d) f. ♔e4↔♞d5  
Circe Parrain  
Take&Make-Schach

**4**  
**Bernd Gräfrath**  
*feenschach I-II/2012*



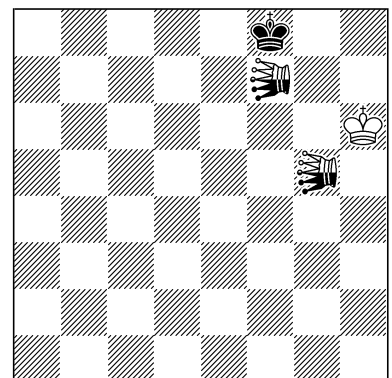
BP in 2 Ez.  
Antiandernachsach  
Enemy Berkeleyian Chess  
Glasgowschach Schlagschach  
Supercirce

**5**  
**Harald Grubert**  
*feenschach I-II/2012*



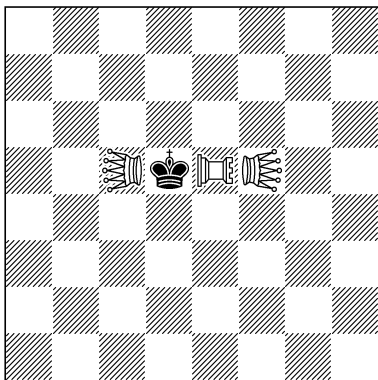
Ser.H.-Rochade in 28 C+  
b) ♞f6→d5  
Equipollentscirce

**6**  
**Harald Grubert**  
*Problemkiste X/2012*



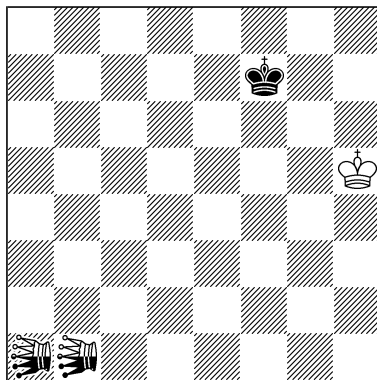
HS#8 Duplex C+  
Circe Parrain  
♞=Heuschrecke

7  
**Harald Grubert**  
*feenschach XI–XII/2012*



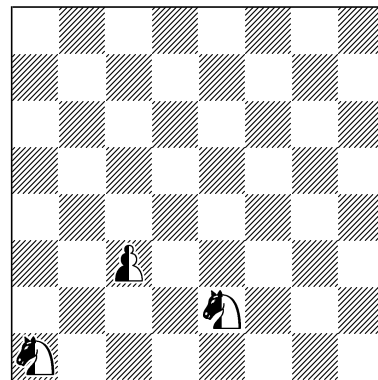
Ser.H#13 b) ♔c5→h7 C+  
 c) ♖e5→d3 d) ♖e5→d4  
 Platzwechselschach  
 ♔=Elch ♖=Turmadler  
 ♗=Spatz

8  
**Michael Grushko**  
*StrateGems I–III/2012*



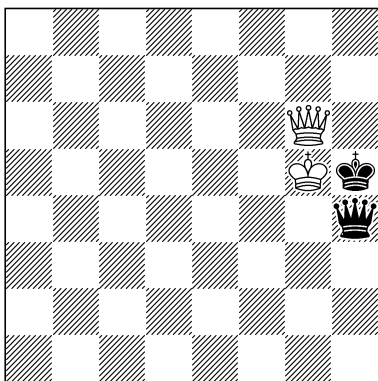
HS#8 Schwarz beginnt C+  
 Zwei Lösungen  
 Circe Parrain  
 ♔=Heuschrecke

9  
**Michael Grushko**  
*StrateGems IV–VI/2012*  
 Petkow 70 JT, Abt. B  
 Spezialpreis



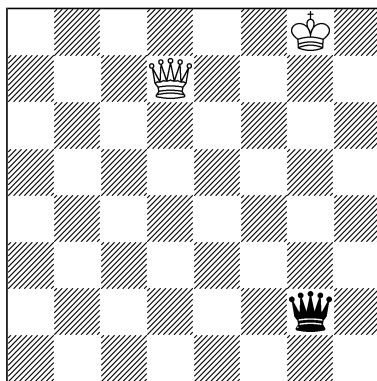
HS#7\* C+  
 Circe Parrain Einsteinschach  
 Republikanerschach

10  
**Peter Harris**  
*Danka 90 MT I/2012*  
 (Abt. B)  
 5. Preis



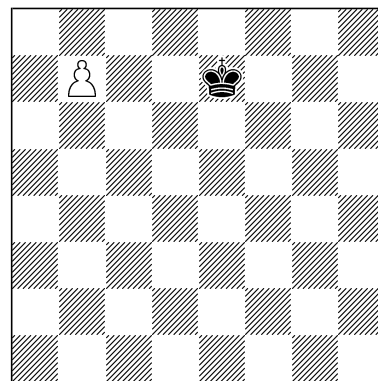
HS#3 Schwarz beginnt C+  
 b) 180° drehen  
 Elliuortap Sentinelles en  
 pion adverse Supercirce

11  
**Peter Harris**  
*feenschach I–II/2012*



HS#5 Zeroposition C+  
 a) + ♖b6 b) + ♗e7 c) + ♘g5  
 d) + ♙a8 e) + ♚a6 f) + ♛b7  
 g) + ♜g4  
 Isardam Längstzüger  
 transmutierende Könige  
 ♖=Equihopper  
 ♗=Heuschrecke ♘=Lion

12  
**Peter Harris**  
*Probleemblad I–III/2012*

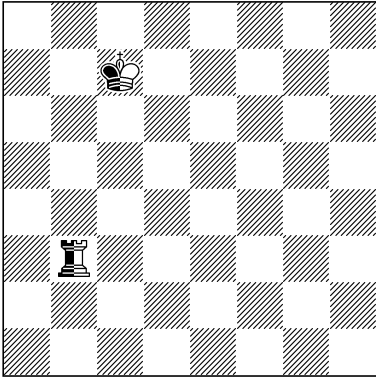


H#4 0.1;1.1... C+  
 Chamäleonschach Sentinelles  
 en pion adverse plus  
 a) weißer Längstzüger  
 a) weißer Ultralängstzüger

13

**Peter Harris**

*feenschach IX–X/2012*



H#3 b) ♔c7→d5 C+

c) ♔c7→g6

Chamäleonschach

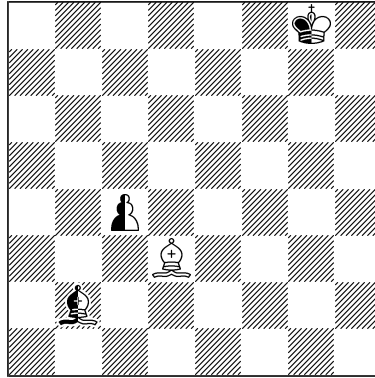
Sentinelles en pion neutre

14

**Georgy Jewsejew**

**Lev Grolman**

*Julia's Fairies 2012*



H#3 3.1;1.1;1.1 C+

Circe Parrain Madrasi

15

**Werner Keym**

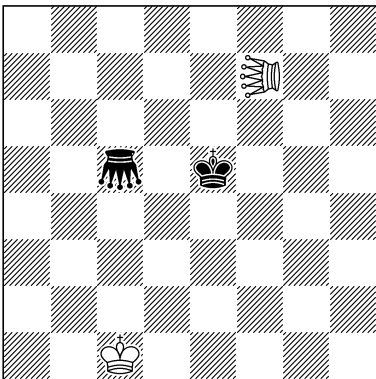
*Die Schwalbe II/2012*

Konstruiere eine möglichst ökonomische Stellung (wK möglichst nahe an e1) so, dass es nur 1 Möglichkeit gibt, einen a) weißen, b) schwarzen Stein zu einer Mattstellung zu ergänzen.

16

**Václav Kotěšovec**

*KoBulChess VII/2012*



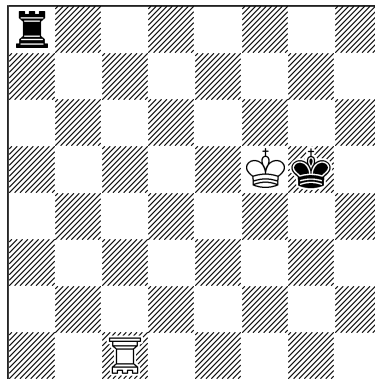
H#6 3.1;1.1... C+

♔=Lion

17

**Václav Kotěšovec**

*Phénix IV/2012*



H#12 0.3;1.1... C+

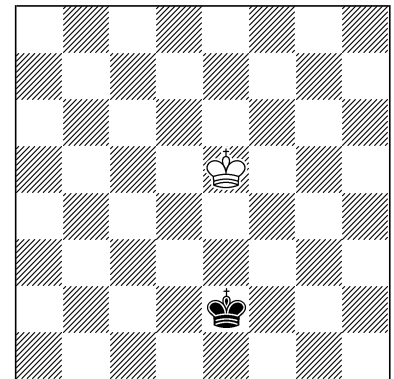
Köko Längstzüger

♔=Wesir

18

**Francois Labelle**

*StrateGems IV–VI/2012*



BP in 39 Ez. C+

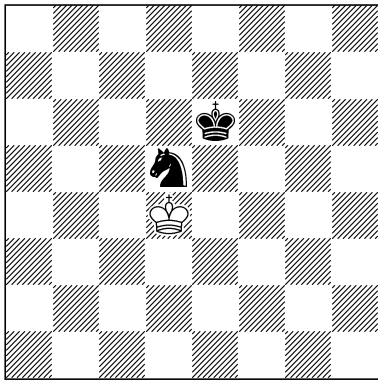
19

**Juraj Lörinc**

*KoBulChess III/2012*

1. Thematurnier

Spezialpreis



H#3 2.1;1.1;1.1  
Kobul-Könige

C+

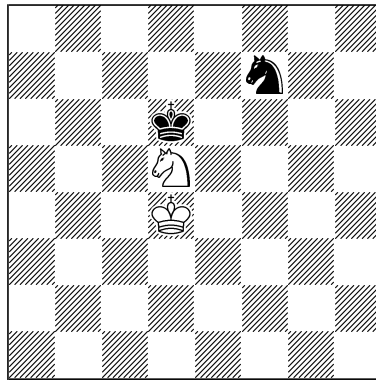
20

**Juraj Lörinc**

*StrateGems IV-VI/2012*

Petkow 70 JT, Abt. A

1.-2. Preis ex æquo



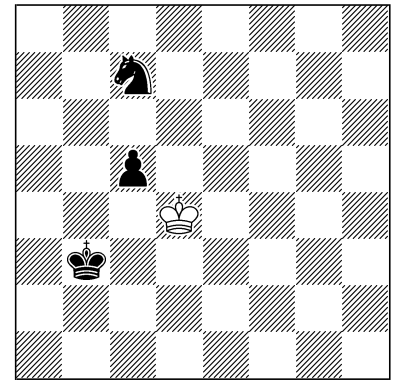
HS==7 2.1;1.1...  
Köko

C+

21

**Juraj Lörinc**

*StrateGems IV-VI/2012*



HS#5\* Schwarz beginnt  
Köko

C+

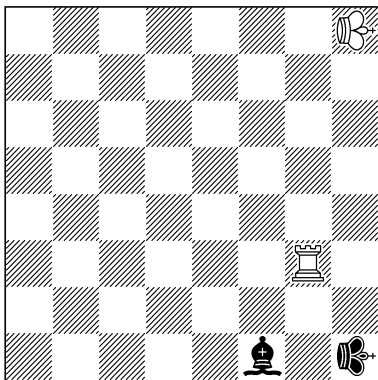
22

**Luis Miguel Martin**

*Marianka 2012*

Thematurnier

2. Platz



HS#4 Schwarz beginnt  
Vier Lösungen

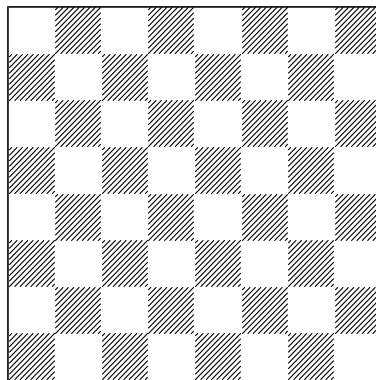
♞♜=kgl. Lion

C+

23

**René J. Millour**

*feenschach V-VI/2012*



Ergänze Steine zur  
ökonomischsten legalen  
Stellung, in der von jedem  
geschlagenen Stein das Feld,  
auf dem er geschlagen wurde,  
eindeutig bestimmt werden  
kann. Wie viele solcher  
Stellungen gibt es?  
Monochromes Schach

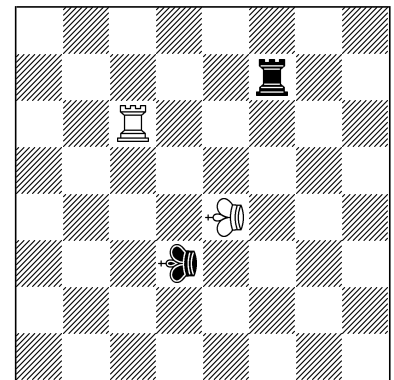
24

**Daniel Novomesky**

*Julia's Fairies XII/2012*

1. TT (HSP)

Spezialpreis



HS==4 2 Lösungen

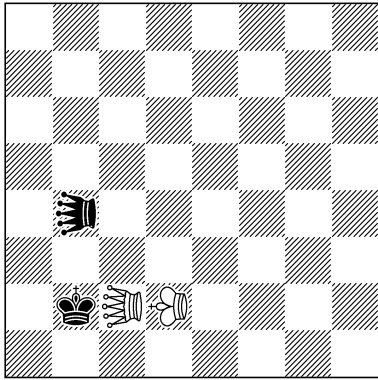
b) ♜f7→g4 c) ♞e4→g5

Köko

♞♜=kgl. Lion

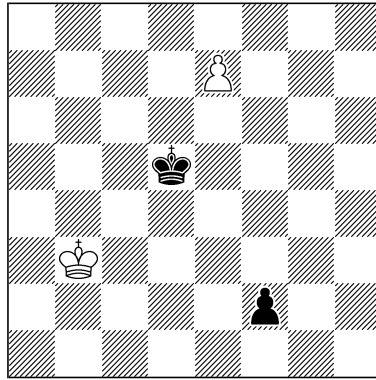
C+

25  
**Cornel Pacurar**  
*Phénix IV/2012*



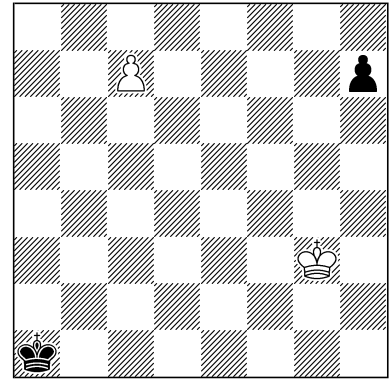
p.Ser.H=12 b) alles C+  
 verschieben a1→e2 c) alles  
 verschieben a1→e3 d) alles  
 verschieben a1→b5  
 ♖=kgl. Doppelgrashüpfer  
 ♚♙=Doppelgrashüpfer

26  
**Hans-Peter Reich**  
*Problemkiste XII/2012*



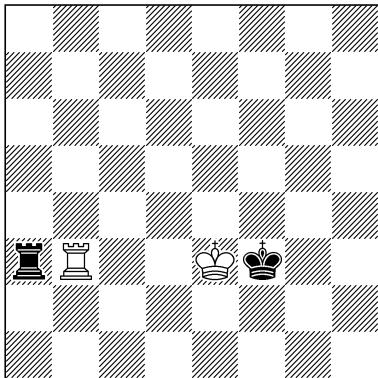
H=3 0.2;1.1;1.1 C+  
 Diagrammcirce Tibetschach

27  
**Bernd Schwarzkopf**  
*Die Schwalbe XII/2012*



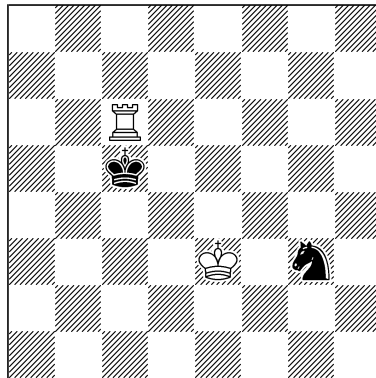
H==10 0.1;1.1...  
 Annanschach

28  
**Anatoli Stjopotschkin**  
*Gaudium XII/2012*



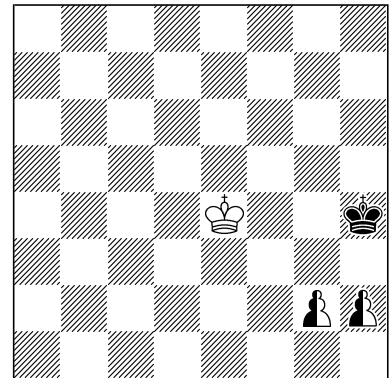
S#7 C+  
 Köko Längstzüger

29  
**Jaroslav Štůň**  
*Šachová skladba VII/2012*  
 3. Lob



HS#6 Drei Lösungen C+  
 Köko

30  
**Andreas Thoma**  
*Šachová skladba I/2012*

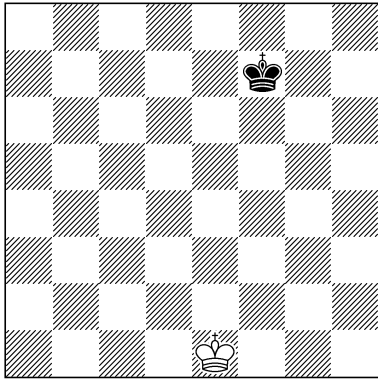


H#3 0.1;1.1;1.1 C+  
 b) ♜ g2→f2  
 Diagrammcirce

31

Andreas Thoma

Die Schwalbe II/2012



#1 vor 12 Zügen

Verteidigungsrückzüge

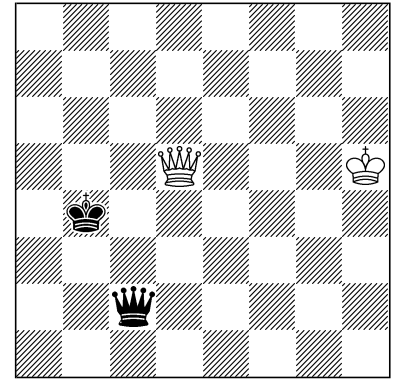
Typ Proca

Anticirce Typ Cheylan

32

Andreas Thoma

Die Schwalbe II/2012



S#3

C+

b)-d) Linksdrehung um

90/180/270 °

Circe Längstzüge

### Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

**Adler** Geknickter  $n^\circ$ -Grashüpfer für  $n = 90$ . Ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6.

**Annanschach** Wenn das orthogonal in Richtung zur eigenen Grundreihe benachbarte Feld eines Steines A von einem Stein B derselben Partei besetzt ist, übernimmt A die Gangart (inklusive Schlagart ...) von B (und besitzt in diesem Augenblick die eigene A-Gangart nicht). Zieht einer der beiden Steine weg, erhält A seine normale Gangart wieder.

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

**Anticirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangangsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Ein wiedergeborener König oder Turm gilt als neu und darf rochieren. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht.

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

**Circe Parrain** Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein *weiterer* Stein gezogen hat. Dabei ist die Linie zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtfeld parallel zu der Zuglinie zwischen Start- und Zielfeld des „weiteren“ Steines, wobei die beiden parallelen Vektoren gleichlang und gleichgerichtet sind.

**Couscouscirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren. Gerät ein Bauer dadurch auf seine Umwandlungsreihe, entscheidet die umwandelnde Partei über die entstehende Umwandlungsfigur.

**Diagrammcirce** Wie Circe, aber die Wiedergeburt eines geschlagenen Steines erfolgt nicht auf seinem Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf seinem Standfeld im Diagramm. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

- Doppelgrashüpfer** Führt bei seinem Zug zwei Grashüpferzüge hintereinander aus, darf dabei aber im ersten Teilzug nicht schlagen (auch nicht den gegnerischen König; in der Stellung sKa1, wLb1, wDGh1 steht der schwarze König also nicht im Schach). Der Bock kann in beiden Teilzügen derselbe Stein sein, aber der DG darf am Ende des Zuges nicht auf seinem Ausgangsfeld landen (Nullzüge sind also nicht erlaubt).
- 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 geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe (1. Reihe bei Weiß, 8. Reihe bei Schwarz) zu Bauern werden, dürfen einschrittig oder mit einem Doppelschritt oder mit einem Dreifachschritt vorwärts ziehen; sie können en passant geschlagen werden.
- Elch** Zieht wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um  $45^\circ$  ab. Ein Ea1 zieht über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.
- Elliuortap** („Patrouille“ rückwärts gelesen) Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.
- Enemy Berkeleian Chess** Ein Stein (außer König), der nach einem Zug nicht von einem gegnerischen Stein beobachtet ist, verschwindet als Teil dieses Zuges sofort vom Brett (Kettenreaktionen sind möglich).
- Equihopper** Hüpf über einen beliebigen Stein (Bock), der sich in der Mitte zwischen Start- und Zielfeld befinden muss. Verläuft die direkte Linie zwischen Start- und Zielfeld durch einen weiteren Feldmittelpunkt, muss dieses Feld frei sein, d. h. ein Equihopper kann dort verstellt werden, wobei der verstellende Stein u. U. als Bock für ein neues Zielfeld benutzt werden kann.
- 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.
- Glasgowschach** Weiße Bauern wandeln statt auf der 8. bereits auf der 7. Reihe um, schwarze Bauern statt auf der 1. bereits auf der 2. Reihe. Gerät ein weißer Bauer (z. B. durch Wiedergeburt oder durch einen beschleunigten Exzelsior) auf die 8. Reihe, bleibt er dort unverwandelt und zugunfähig als Bauer stehen (analog ein schwarzer Bauer auf der 1. Reihe).
- 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.
- Hilfs-en-passant-Schlag in n Zügen (H.e.p.n)** Schwarz zieht an und hilft Weiß, im n-ten Zug en passant zu schlagen; dabei bleiben beide Parteien an das Selbstschachverbot gebunden.
- Hilfsselbstmatt in n Zügen (HS#n)** Weiß zieht an und lässt sich von Schwarz in n Zügen matt setzen; Schwarz hilft ihm dabei – bis auf den schwarzen Mattzug, der wie im Selbstmatt erzwungen werden muss. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.
- 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 oder von einem solchen beobachtet werden würde.
- Kobul-Könige** Falls ein Offizier geschlagen wird, nimmt der König der Partei dieses Offiziers als Teil des Schlagzuges Zug-, Schach- und Schlagkraft dieses Offiziers an. Er bleibt königlicher Stein mit den Kräften dieses Offiziers, bis ein anderer Offizier der eigenen Partei geschlagen wird (dann wird analog verfahren).

- Köko (Kölner Kontaktschach)** Ein Zug ist nur legal, wenn nach ihm der ziehende Stein Kontakt zu einem anderen Stein hat, also wenigstens eines seiner Nachbarfelder durch einen anderen Stein besetzt ist.
- Königlicher Stein** Zieht und wirkt nicht wie ein („Normal-“)König, sondern wie der betreffende Stein, wodurch z. B. der Begriff der Königsopposition seinen gewohnten Sinn verliert. Er besitzt aber die sonst üblichen Königsfunktionen wie Schachgebot, illegales Selbstschach, Matt oder Patt. Ein königlicher Stein darf über vom Gegner beobachtete Felder ziehen, Felder also, auf denen er im Schach stünde.
- Kontraparraincirce** 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 entgegengesetzt gerichtet sind.
- Lion** Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.
- Monochromes Schach** Es sind nur Züge erlaubt und legal, deren Ausgangs- und Zielfeld von gleicher Farbe sind. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt.
- 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.
- 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.
- Schlagschach** Es herrscht Schlagzwang: Gibt es eine Möglichkeit zu schlagen, muss geschlagen werden. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten besteht freie Wahl unter diesen. Die Könige sind nicht königlich; sie können geschlagen werden und durch Bauernumwandlung entstehen. Gewonnen hat, wer nicht mehr ziehen kann, wer also keine Steine mehr hat oder patt steht.
- 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 acht Bauern pro Partei nicht überschritten wird.
- Sentinelles en pion neutre** Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verlässt, hinterlässt sie auf dem Startfeld einen neutralen Bauern.
- Serienzug-Hilfsrochade in n Zügen** Wie Serienzughilfsmatt, nur mit Rochade- statt Mattziel.
- Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.
- Superbauer** Wie Bauer, zieht aber geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe, kann schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen.
- Supercirce** Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.
- 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.



**Tibetschach** Schlägt ein schwarzer Stein einen weißen Stein anderer Gangart, reinkarniert der schlagende schwarze Stein, indem er seine Gangart dem geschlagenen weißen Stein überträgt und selbst das Brett verlässt. Dadurch entsteht ein normaler weißer Stein mit der Gangart des schlagenden Steines. Schlägt ein schwarzer Stein einen weißen Stein gleicher Gangart, liegt ein orthodoxer Schlagfall vor. Auch Königsschläge sind orthodox. Schlägt ein schwarzer Bauer auf die Umwandlungsreihe und wandelt sich dabei in einen Stein derselben Gangart wie der geschlagene Stein um, ist der Schlagfall orthodox. Wandelt er in eine andere Figur um, entsteht die entsprechende weiße Figur.

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

**Turmadler** Wie Adler, jedoch nur auf Turmlinien.

**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 Retrozug macht, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.) Eine Sonderform des Verteidigungsrückzügers ohne Entschlagmöglichkeit ist der Pacific Retractor.

**Weißer Längstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

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

**Wesir** 0:1-Springer.

## Lösungen

(1) 1.g7 a2 2.K×a2 K×g7 [+Bb3] 3.K×b3 [+Bf6] K×f6 [+Bc4] 4.Kc2 [+Be7]+ K×e7 5.Kd2 [+Bd7] c5 6.d5 c×d6 e. p.

1.K×a1 K×g8 [+Bb1] 2.K×b1 [+Bf8] Kf7 [+Bc2] 3.K×c2 Ke6 [+Bd3] 4.K×d3 Kd5 [+Be4] 5.f7 e5 6.f5 e×f6 e. p.

(2) 1.Ke3 Kc1 2.b1=nD+ nDe4+ 3.b×e4 [nDe7] nD×e4 [nSBd1=nS]#

1.Ke1 b8=nD 2.nDf4 nDe3+ 3.b×e3 [nDe7] nD×e3 [nSBd1=nT]#

1.b3+ K×b3 [nSBe1=nL]+ 2.Ke2 Kc4 3.b1=nD nD×e1 [nLd1]#

(3) a) 1.– nTe2 2.K×d4-a1 nTd2 [nLc4] 3.nS×c4-a2 nTd1 [nLc3]#

1.– nL×e5-c6+ 2.K×c6-a8 [nSb8] nSa6 [nLb4] 3.nT×b4-a5 nSb8 [nLc6]#

b) 1.– nTb5 2.K×d4-a1 nTb4 [nLd3] 3.nS×d3-b1 nTa4 [nLc3]#

1.– nL×e5-f3+ 2.K×f3-h1 [nSh2] nSf1 [nLd2] 3.nT×d2-e1 nSh2 [nLf3]#

c) 1.– nL×d4-f3+ 2.K×f3-h1 [nSg1] nSh3 [nLg5] 3.nT×g5-h4 nSg1 [nLf3]#

1.– nTd7 2.K×e5-h8 nTe7 [nLf5] 3.nS×f5-h7 nTe8 [nLf6]#

d) 1.– nL×d4-c6+ 2.K×c6-a8 [nSa7] nSc8 [nLe7] 3.nT×e7-d8 nSa7 [nLc6]#

1.– nTg4 2.K×e5-h8 nTg5 [nLe6] 3.nS×e6-g8 nTh5 [nLf6]#

(4) 1.b3=s (es verbleiben drei Steine: wBa2, wBc2, sBb3) b×a2=L=s [wBf7=L]

(5) a) 1.Kf3 2.K×f4 [Lf5] 4.K×f6 [Te7] 7.K×f5 [Lf6] 8.K×f6 [Lf7] 11.K×e7 [Td6] 14.K×f7 [Le7] 15.K×e7 [Ld7] 18.K×d6 [Te5] 20.K×d7 [Le7] 22.K×e7 [Le6] 24.K×e5 [Td4] 25.K×d4 [Tc3] 26.K×c3 [Tb2] 27.K×b2 [Ta1] 28.Kc3 0-0-0

b) 1.K×f4 [Le4] 2.K×e4 [Ld4] 5.K×d5 [Te6] 8.K×d4 [Ld5] 9.K×d5 [Ld6] 12.K×e6 [Tf5] 15.K×d6 [Le6] 16.K×e6 [Lf6] 19.K×f5 [Te4] 21.K×f6 [Le6] 23.K×e6 [Le5] 25.K×e4 [Tf3] 26.K×f3 [Tg2] 27.K×g2 [Th1] 28.Kf3 0-0

(6) N: 1.Kh7 Ke8 2.Kg8 Kd8 3.K×f7 Kd7 [+nHf6]+ 4.nH×g5-h4 Kd8 [+nHg6]+ 5.K×g6 Kd7 [+nHg5]+ 6.Kf7 Kc6 7.Ke6 nH×g5-f6+ 8.K×f6 [+nHh5] Kd6 [+nHg6]#

D: 1.K×f7 K×g5 [+nHe6]+ 2.Kf8 [+nHg6]+ Kf4 3.nH×e6-d6+ Kf3 [+nHe5] 4.Kf7 nH×d6-c7+ 5.Ke6 [+nHc5] nH×c7-c8+ 6.Kf6 [+nHd7] Ke3 7.Ke5 nH×d7-e6+ 8.K×e6 [+nHd8] Ke4 [+nHe7]#

(7) a) 1.K×e5 [TAd5] 2.K×f5 [SPe5] 4.K×e5 [SPf6] 6.K×d5 [TAd6] 9.K×d6 [TAc7] 10.K×c5 [Ed6] 13.Kd8 SPd7#

b) 1.Ke4 2.K×f5 [SPe4] 4.K×e5 [TAf6] 7.K×f6 [TAf7] 9.K×h7 [Eg6] 11.K×f7 [TAg8] 12.K×g6 [Ef7] 13.Kh7 SPg7#

c) 1.Kc4 2.K×c5 [Ec4] 5.K×c4 [Eb3] 8.K×d3 [TAd2] 11.K×d2 [TAc1] 13.Kb1 SPb2#

d) 1.Kc6 2.K×c5 [Ec6] 4.K×d4 [TAc4] 6.K×c4 [TAc5] 8.K×c5 [TAb5] 11.K×b5 [TAa6] 13.K×a6 [TAa5] SPb6#

(8) 1.– Ke7 2.Kg5 nH[×b1]c1+ 3.Kf5 [Ha1] Kd6 4.nH[×c1]d1+ Ke7 [Hd2] 5.Ke4 nH[×d2]d3+ 6.K×d3 [Hc1] Ke6 [Hd2]+ 7.Ke4 nH[×d2]e3+ 8.K×e3 [Hd1] Ke5 [He2]#

1.– Ke6 2.nH[×b1]c1 Kf7 [Hc2] 3.Kg4 nH[×c2]c3 4.Kf4 [Hb2] nH[×c3]d4+ 5.Kg3 [Hd2] Ke6 6.nH[×d2]d1 Kf6 [He2] 7.Kf4 nH[×e2]f3+ 8.K×f3 [He1] Kf5 [Hf2]#

(9) \* 1.– nSc1=nB 2.c2 nS×b3=nL 3.c×b3=nS [+nBa4] a×b3=nS [+nLc2] 4.nL×b3=nT [+nSa4] nSc3=nB [+nSd2] 5.nS×b3=nL c2 [+nTb2] 6.nL×c2=nT nT×c2=nD [+nBd2] 7.d4 [+nTc4] [+nKc1]+ nD×c4 [+wKc3]#

1.nSc2=nB b2 2.c3 nS×c3=nL 3.b×c3=nS [+nBd4] d×c3=nS [+nLb2] 4.nL×c3=nT [+nSd4] nSb3=nB [+nSa2] 5.nS×c3=nL b2 [+nTc2] 6.nL×b2=nT nT×b2=nD [+nBa2] 7.a4 [+nTb4] [+nKb1]+ nD×b4 [+wKb3]#

(10) a) 1.– Kg4 [+wBh5] 2.Dc2 [+sBg6]+ Kh3 [+wBg4] 3.K×h4 [De3] [+sBg5]+ g×h5 [Bg3]#

b) 1.– Db6 [+wBa5]+ 2.Kc3 [+sBb4] K×b3 [Dc1] [+wBa4]+ 3.a×b6 [Da2] Kc4 [+wBb3]#

(11) a) 1.Dc8 Da2 2.Kf8 Dg8 3.Da8 Db3 4.Ke7 Eh8 5.Kf8 Dg8#

b) 1.Kd5 Da2 2.Kd4 Dg8 3.Kc3 Da2 4.Dg4 Df7 5.De2 H[×e2]e1#

c) 1.Dd6 Da8+ 2.Kd5 Dh8 3.Kc6 Da1 4.Dh6 Da8 5.Dh1 Na2#

d) 1.Kd5 Lf3 2.Ke6 Da2 3.Dd6 Da8 4.Kf7 Da1 5.Df8 Df6#

e) 1.Kg4 Da8 2.Kg5 Dh1 3.Da7 Dc6 4.Dg1 Dh6 5.De3 Tg6#

f) 1.De6 Lf3 2.Kf7 La8 3.De1 Db7+ 4.Kf1 Dh1 5.Db1 Lg2#

g) 1.Dc8 Da2 2.Kf8 Dg8 3.Da8 Db3 4.Dg2 Dg8+ 5.Kf2 Da2#

(12) a) 1.– b8=S 2.Ke6 [+wBe7] Sa6=L 3.K×e7 [+wBe6] Lf1=T [+sBa6] 4.Ke8 [+wBe7] Tf8=D#

b) 1.– b8=T 2.Kf7 [+wBe7] Tb1=D 3.Kg7 [+wBf7] Dh7=S 4.Kh8 [+wBg7] Sf8=L [+sBh7]#

(13) a) 1.nKc6 [+nBc7] c8=nS 2.nKc7 [+nBc6] nTb5=nD [+nBb3] 3.nDb6=nS [+nBb5] nSd7=nL [+nBb6]#

b) 1.nKc5 [+nBd5] nTb7=nD [+nBb3] 2.nDb4=nS [+nBb7] b8=nL 3.nLf4=nT nSc6=nL [+nBb4]#

c) 1.nKh5 [+nBg6]+ g7 2.nTg3=nD [+nBb3] g8=nT 3.nDg4=nS [+nBg3] nSe3=nL [+nBg4]#

(14) 1.c×d3 nKf8 [Lc3] 2.d2 nKg7 3.d1=nS nS×b2#

1.c3 nKg7 2.c×b2 nKh7 [nLc2] 3.b1=nD nD×c2#

1.nLc3 nKh7+ 2.c×d3 nKh8 [Ld4] 3.d2 d×c3#

(15) wKf3, sKg1, sBf5 mit den Ergänzungen a) wDg2, b) sDf2

Die anderen drei Standfelder des wK nach Spiegelung/Farbvertauschung sind weiter von e1 entfernt.

(16) 1.Kf4 Lf3 2.Kg3 Kd2 3.Kg2 Ke3 4.Gf2 Ke2 5.Gh2 LId1 6.Kh1 Kf1#

1.Kd4 Kd1 2.Kc3 Ke2 3.Kb2 Ke3 4.Gf2 Lf1 5.Ga2 Kd2 6.Ka1 Kc1#

1.Kf5 Kd2 2.Gg5 Ke3 3.Kg6 Lh5 4.Kg7 Kf4 5.Gg8 Kg5 6.Kh8 Kh6#

(17) 1.– Kf6 2.Kg6 Kg7 3.Th8+ Kf6 4.Kf5 Ke5 5.Ke4 Kf4 6.Kf3 Kg4 7.Th3+ Kf4 8.Ke4 Kg3 9.Kf3+ Kf2 10.Ke2 Kg2 11.Td3 Kf1+ 12.Kd1 Ke1#

1.– Kg6 2.Kf6 Kf7 3.Tg8+ Ke6 4.Ke5 Kd5 5.Kd4 Ke4 6.Ke3 Kf4 7.Tg3+ Kg4 8.Kd2 Wd1 9.Ke1 Kh3 10.Kf2 Kh2 11.Te3 Kg1+ 12.Ke1 Kf1#

1.– Kg4 2.Kf4 Kf3 3.Ke3 Ke4 4.Kd2 Wc2 5.Kc1 Kd3 6.Kb2 Wd2 7.Ta1 Ke2 8.Tf1 Wd1 9.Tf3 Ke1 10.Ta3 Wc1 11.Tc3 Wb1+ 12.Kc1 Kd1#

(18) 1.c4 e5 2.Db3 Dh4 3.D×b7 D×h2 4.D×b8 D×g1 5.T×h7 T×b8 6.T×g7 T×b2 7.T×f7 T×a2 8.T×d7 T×d2 9.T×a7 K×d7 10.T×c7+ Kd6 11.T×c8 D×g2 12.T×f8 Kc5 13.T×g8 T×g8 14.L×g2 T×g2 15.Sc3 T×f2 16.K×f2 K×c4 17.Kf3 K×c3 18.L×d2+ K×d2 19.Ke4 K×e2 20.K×e5

Erste (einzige?) eindeutige Zweikönigs-Beweispartie.

(19) 1.Kd7 K×d5 2.kSb6+ Kc6+ 3.kSa8 Kb7#

1.Kf7 Ke5 2.Sf6 K×f6+ 3.kSh8 Kg7#

(20) 1.Se7 Kd7 2.Sc6 Sd6 3.Kc5 Sb5 4.Kb6 Sa7 5.Kb7 Kc8+ 6.Ka8 Sb5 7.Sa7 S×a7==

1.Ke4 Ke6 2.Sf6 Ke7 3.Kf5 Sg5 4.Kg6 Sh7 5.Kg7 Kf8+ 6.Kh8 Sg5 7.Sh7 S×h7==

(21) \* 1.– – 2.Kc3 Sd5+ 3.Kb2 Ka3 4.Kb3 c4+ 5.Ka4 Sc3#

1.– Sb5+ 2.Kd5 Kb4 3.Kc6 Ka4 4.Kb6 Sd6 5.Ka5 Sc4#

(22) 1.– Lc4 2.Tf3 Lg8 3.kLIe8 kLIb7 4.Tf7+ L×f7# 1.– Lg2 2.Tg8 kLIe4 3.kLIc8 Lh3+ 4.Tg4+ L×g4# 1.– kLIc1 2.Te3 kLIh6 3.kLIh5 kLIId2 4.Te2+ L×e2# 1.– kLIId1 2.Tg4 kLIh5 3.kLIh1 kLIe2 4.Tg2+ L×g2#

(23) Lösungsstellung: wKc1, wBa2d2e5g2g6, sKh7, sBa7d7f3f5h4. In this diagram, the last move h×g6+ forces e2×[Lc8]f3×[Ta8]g4×[Bh7]h5×[Bg7]g6 e. p.! As [Bg7/Bh7] disappear on g6/h5, we have e7×[Lc1]f6×[Ta1]g5×[Bh2]h4 and b7×[Dd1]c6×[Th1]d5×[Lf1]e4×[Bf2]f3 e. p.! Because [Bf2/Bh2] are taken on f3/h4, we have b2×[Dd8]c3×[Th8]d4×[Lf8]e5! Thus, [Ba2/Ba7/Bc2/Bc7] can take nothing! Why not [Lf1] captured on c6 and [Dd1] on e4? Because [Lc8] must be released by b7×[Dd1]c6 in order to release [Lf1] by e2×[Lc8]f3! Locked at home by [Sb1/Bc2/Bd2/Be2/Lf1/Bg2], the wD herself must be released by playing c2-c4, [Bc2] being afterwards captured on c4! Mind the trap: [Ba7] must be present on a7, because [Ta8] may exit via the a-file and capture [Bc2] on c2 – this also releases the wD – giving no certainty of location of capture of [Bc2]! Similarly, [Lc1] must be released by b2×[Dd8]c3 in order to release [Lf8] by e7×[Lc1]f6! Similarly, [Ba2] must be visible at home! After c2-c4 and b7×[Dd1]c6, [Lc8]×[Sb1] is possible, but this does not release [Ta1] for [Ta1]×[Bc7]c7, because the T is blocked on a1 by [Lc1] still at home. Thus, the sD too must be released by c7-c5 for b2×[Dd8]c3 etc, [Bc7] being afterwards captured on c5! In others words, the a-BB must be on their home squares, to prove the c-BB are captured on c4/c5. [Bd2/Bd7/Bg2] must be on their home squares to constrain the DD and LL. For example with [Bg2] on g4 we have b7×[Dd1]c6×?×[Lf1]e4 as above but, g2-g4×h5, e2×f3×g4 and h5×g6+ being possible, [Lf1] may exit via g2 and we also have b7×[Lf1]c6?×[Dd1]e4, hence no certainty of location of capture of [Dd1] and [Lf1]. The Knights are of course taken at home. In this construction/retro/mathematical problem, the position of the BB is unique (see above). The sK has 2 possible places: h7, but also f7! The wK has 21 dark-square places [mind the traps! not a7, d2, e5, h4: occupied by BB! / not b6, g3: two Ks in check!! / not g7, g5, f6, h6: the last black move was g7-g5!!! / and not h8: the K never could access h8, once more the last black move was g7-g5!!!!]. Hence, 2×21=42 positions! There is no a/h-symmetry in Monochrome – for example, sK on dark square would be illegal! – thus, not 2×42=84 positions! But due to another symmetry – wKh2 or f2, last moves g2-g4 h×g3 e. p., 21 positions of the sK, etc.! – the answer is nevertheless 2×42=84 positions! Precise construction and precise capture squares for 20 pieces!

- (24) a) 1.Tc3+ kLIf5 2.Tf3+ kLIIf2 3.Tg3 kLIh4 4.Tg4+ Tf4==  
 1.Tc4 Tf3 2.kLIb4 Te3 3.Tc2 kLIb1 4.Tb2+ Tb3==  
 b) 1.kLIc2 Td4 2.kLIc7 kLIId5 3.Te6 kLIIf7 4.Te7+ Td7==  
 1.kLIh4 Tg5 2.Tg6 kLIh7 3.Tf6 Te5 4.Th6+ Th5==  
 c) 1.Tc2 Tf4 2.kLIc1 Td4 3.Te2 kLIIf1 4.Te1+ Td1==  
 1.Tg6 Tf6 2.kLIe7 kLIh7 3.Tg5 Tf4 4.Tg7+ Tf7==
- (25) a) 1.Kb3+ DGc4 2.Kc2+ kDGb5 3.Kc3 4.DGb2 5.Kd2+ kDGb3 6.DGb5 7.DGe2 8.Kc3+ kDGf1  
 9.Kb3 10.DGb2 11.Ka2 12.Ka1 kDGd3=  
 b) 1.Kg4+ kDGf6 2.DGf3 3.Kf5+ kDGf2 4.DGf4 5.Kg4+ DGe3+ 6.DGe1 7.DGg5 8.Kf3+ kDGh6 9.Kf2  
 10.DGg2 11.Kg1 12.Kh1 kDGf4=  
 c) 1.Kf5+ DGg6 2.Kg4+ kDGf7 3.Kf4 4.DGf5 5.Kg5+ DGe6+ 6.DGe8 7.DGg4 8.Kf6+ kDGh3 9.Kf7  
 10.DGg7 11.Kg8 12.Kh8 kDGf5=  
 d) 1.Kc5 2.DGc6 3.Kd5+ kDGc7 4.Kc4 5.DGb3 6.Kb5 7.DGb4 8.Kc6+ kDGa3 9.Kc7 10.DGb7 11.Kb8  
 12.Ka8 kDGc5=
- (26) 1.- e8=D 2.f1=L Db5+ 3.L×b5=w [De7] Kc3=  
 1.- e8=T 2.Kd4 Te1 3.f×e1=S=w [Te7] Te5=
- (27) 1.- Kf4 2.Kb2 Ke5 3.Kc3 Kd6 4.Kd4 Kc6 5.Ke5 d6 6.Kf6 Kd5 7.Kg7 e5 8.Kh8 Ke4 9.g8 f4  
 10.Kg7 Kf5==
- (28) 1.Kf2+ Kg2 2.Th3+ Kf1 3.Ke2 Tg3 4.Kf3 Tg1 5.Ke2+ Tg4 6.Kf2 Ke2 7.Kf1 Tg1#  
 1.- Ke2 2.Td3+ Kf1 3.Ke1 Tc3 4.Kd2 Tc1 5.Kd1 Tc4 6.Tc3 Ke2 7.Tb3 Tc1#
- (29) 1.Td6 Se4 2.Td3 Kc4 3.Ke2 Kc3 4.Tf3 Kd2+ 5.Kd1 Kc1 6.Td3 Sc3#  
 1.Kd4+ Kb6 2.Tc3 Se4 3.Kc4 Kb5+ 4.Kb3 Ka4+ 5.Kb2 Sd2 6.Ka3 Sc4#  
 1.Kf4 Sf5 2.Kg5 Kd6 3.Kf6 Ke7+ 4.Kf7 Kd7 5.Ke8+ Kd8 6.Te6 Sd6#
- (30) a) 1.- Kf5 2.g1=nS nSh3 3.h1=nT nT×h3 [+nSg2]#  
 b) 1.- Kf4 2.f1=nL nLh3 3.h1=nD nD×h3 [+nLf2]#
- (31) R 1.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 2.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 3.Kf2×Sf1 [Ke1] Td1-d2+ 4.Ke1-f2  
 Td2-d1+ 5.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 6.Kf2-e3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kg3×Lh3 [Ke1] Kf8-f7+  
 9.Kf2-g3 Td1-d2+ 10.Ke1-f2 Td2-d1+ 11.Kd7×Se8 [Ke1] Lg2-h3+ 12.Ke6-d7 & v: 1.Kf7#
- (32) a) 1.Da5+ K×a5 [Dd1] 2.Dd5+ Dc5 3.Dg5 D×g5 [Dd1]#  
 b) 1.De3+ Kf1 2.Dc1+ De1 3.Dc7 De8#  
 1.- Kd1 2.Dd4+ Dd3 3.Dd7 D×d7#  
 c) 1.Dh4+ K×h4 [Dd1] 2.Dh5+ D×h5 [Dd1] 3.Db3 Da5#  
 d) 1.Dd4+ D×d4 [Dd1] 2.D×d4 [Dd8]+ K~ 3.Df2 Dd1#