

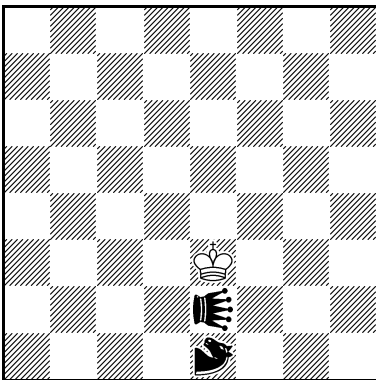
Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2018

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2018. 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@ur.de.

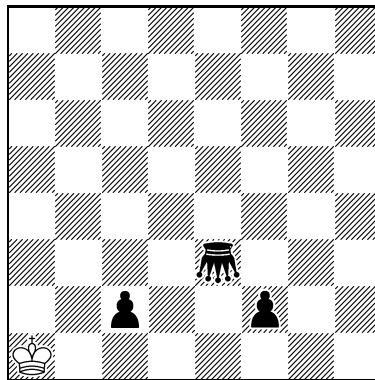
Herzliche Grüße von Hans Gruber und Hilmar Alquiros!

1
Erich Bartel
Scobs lignea II/2018



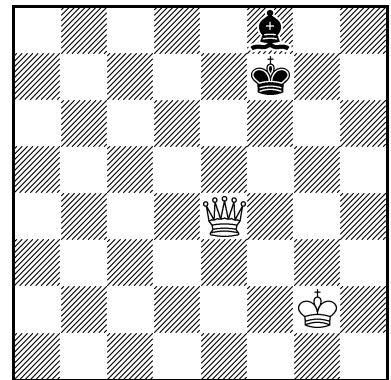
HS#6* Schwarz beginnt C+
 Equipollentscirce
 Kürzestzüge
 ♖=Kontragrashüpfer
 ♗=Bison

2
Erich Bartel
Scobs lignea X/2018



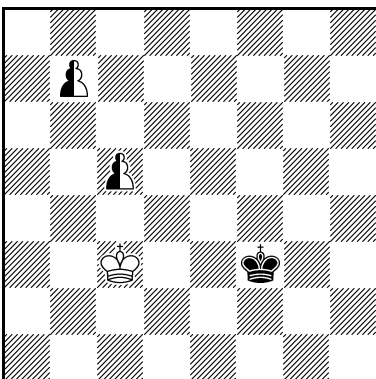
Ser.S#16 C+
 Equipollentscirce
 Kürzestzüge

3
Paul Bissicks
Stephen Emmerson
The Problemist III/2018



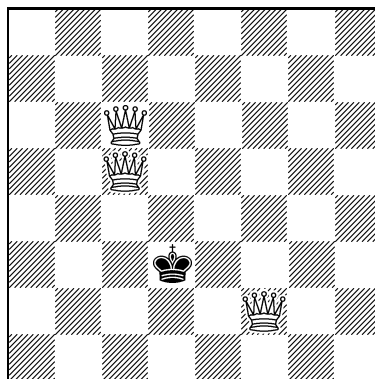
#2 b) ♖f8→h6
 c) ♖f8→d7
 Strictly growing men

4
Geoff Foster
ChessProblems.ca Bulletin VII/2018
 6. Thematurnier
 2. Preis



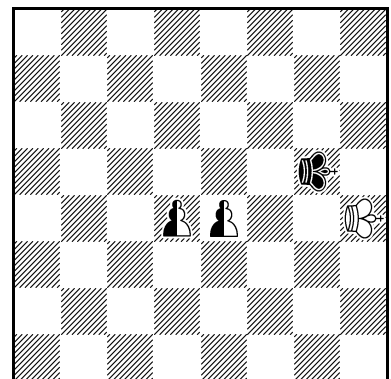
H#3 0.2;1.1;1.1 C+
 Anti-Take&Make-Schach
 Symmetriecirce

5
Geoffrey Foster
Julia's Fairies 2018
Georgi Jewsejew gewidmet



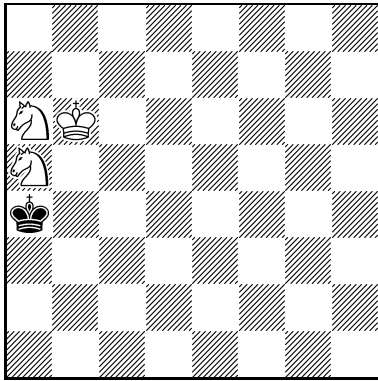
H#3 0.3;1.1;1.1 C+
 transmutierende Könige

6
Ján Golha
ChessProblems.ca Bulletin VII/2018
 6. Thematurnier
 3. Lob



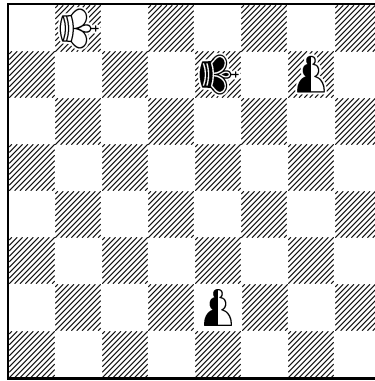
HS#8 Duplex C+
 ♖♗=königlicher Grashüpfer

7
David Hodge
The Problemist V/2018
 Derby Fairy Ty
 4. ehrende Erwähnung



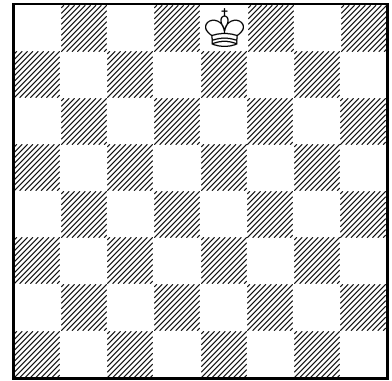
H#4 0.2;1.1... C+
 Köko

8
Eric Huber
ChessProblems.ca Bulletin
 VII/2018
 6. Thematurnier
 1. Preis



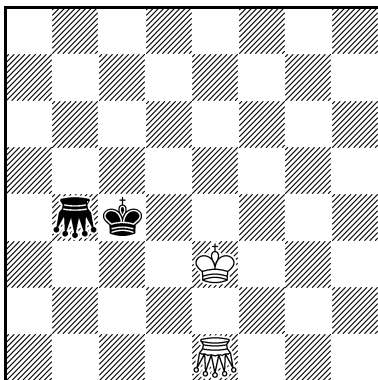
H=2 b) ♞e2→b7 C+
 c) ♞b8→a2
 Supercirce
 ♞♞=königlicher Triton

9
Werner Keym
Die Schwalbe X/2018
 Bernd Gräfrath zum
 60. Geburtstag gewidmet



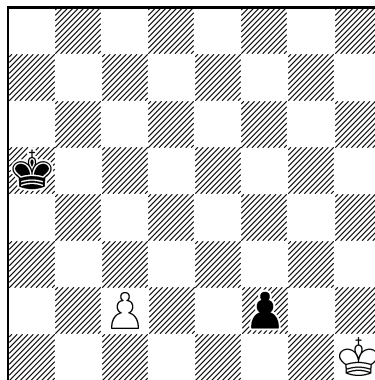
a) +sK, 2 originale und 8
 weitere wTT→I. C.
 b) ♔→b1: +sK, 2 originale
 und 8 weitere sLL→I. C.

10
Václav Kotěšovec
mpk-Blätter I/2018



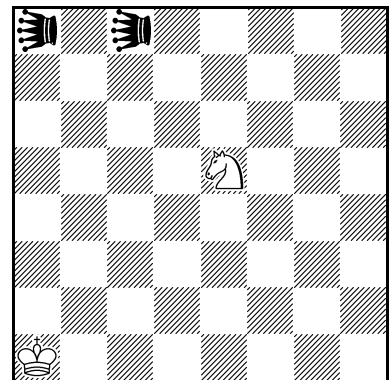
HS#4 Weiß beginnt C+
 4 Lösungen
 Madrasi rex inclusiv

11
Sébastien Luce
ChessProblems.ca Bulletin
 VII/2018



Ser.H#10 b) ♔a5→h5 C+
 Equipollentscirce

12
Sébastien Luce
Jacques Rotenberg
Problem Paradise
 X–XII/2018



H==10 0.3;1.1... C+
 b) ♞a8→h7
 Antipodencirce
 ♞=Heuschrecke

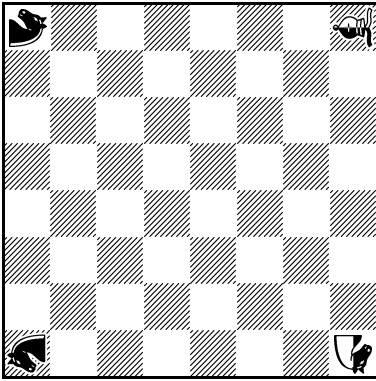
13

Teppo Mänttä

Springaren XII/2018

Sommerturnier 2016

2. Lob



==16 b) Drehung 90°

(a1=a8)

Circe Köko Kürzestzüger

Nullzüge erlaubt

♁=Rose ♂=Camel

♁=Antilope

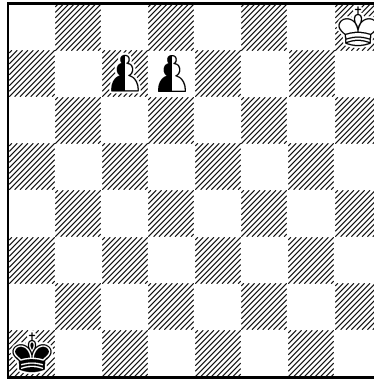
14

Teppo Mänttä

Springaren XII/2018

Sommerturnier 2017

1.-3. Preis ex aequo



#14 b) ♔ c7,d7→d7,e7:

Berolinabauer

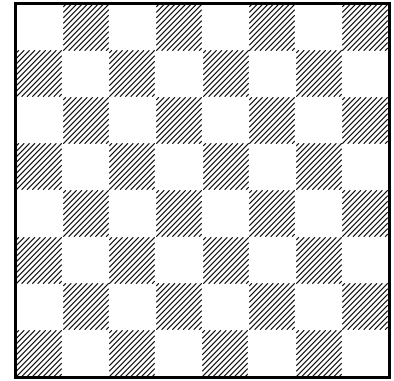
Köko Längstzüger PWC

15

René J. Millour

11883 feenschach

VII-IX/2018



Ergänze die Könige und 6 schwarze und/oder weiße Steine gleicher Art so dass jede kBP 22.0 Züge umfasst.
a) Welcher Art sind die 6 Steine, wenn ein Läufer auf f4 verschwand? b) Welches waren die 5 letzten Einzelzüge in der entsprechenden Stellung? c) Von wem und wo wurden die fehlenden Steine geschlagen?

Monochromes Schach

16

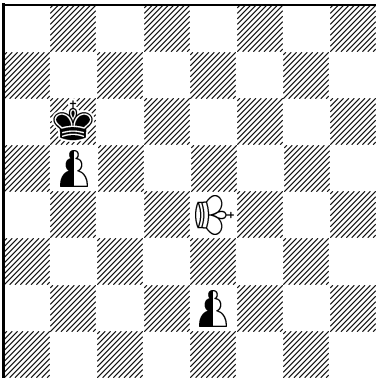
Karol Mlynka

ChessProblems.ca Bulletin

VII/2018

6. Thematurier

2. Lob



H#4 2.1;1.1...

C+

Circe Parrain Einsteinschach

♁=königliche Dame

17

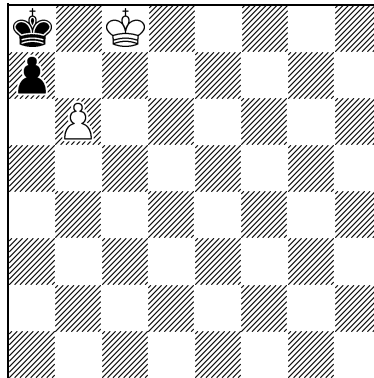
Frank Müller

Werner Keym

Die Schwalbe IV/2018

Thomas Brand

zum 60. Geburtstag gewidmet



+5 gleiche a) weiße,

b) schwarze Steine → I. C.

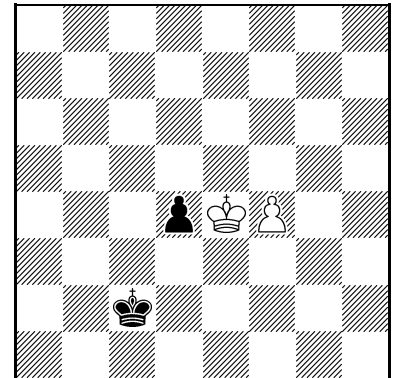
18

Franz Pacht

Arnold Beine

The Problemist Supplement

IX/2018



H#7 b) 2→

C+

Couscouscirce

Doppellängstzüger Köko

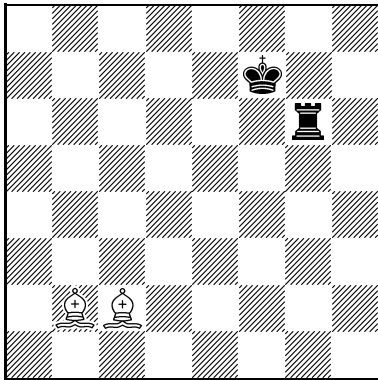
19

Ilkka Sarén

Tehtäväniekka III/2018

Mika Korhonen zum

60. Geburtstag gewidmet



H=5 2.1;1.1...

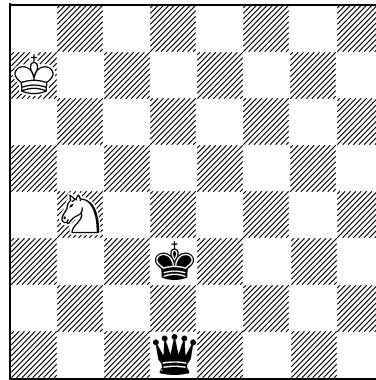
Circe

C+

20

Sergej Smotrow

Gaudium IV/2018



HS#5 2 Lösungen

b) alles 1 nach rechts oben

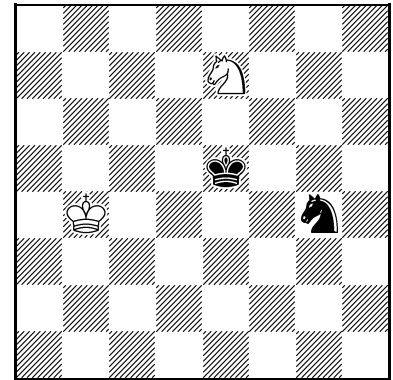
Köko

C+

21

Sergej Smotrow

StrateGems VII-IX/2018



HS#7 b) ♔b4→a5

c) ♕e5→a8 d) ♖e7→g8

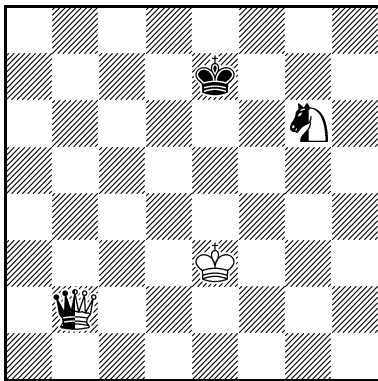
Köko

C+

22

Sergej Smotrow

Julia's Fairies 2018



HS#7 Weiß beginnt

b) ♖g6→h8 c) ♔e3→g4

d) ♖g6→g3 e) ♔b2→h1

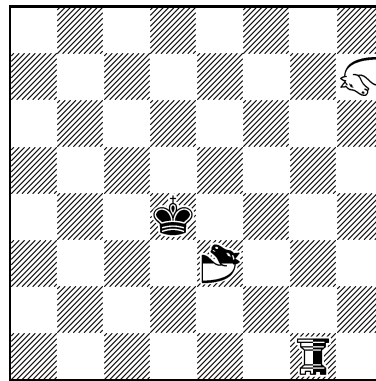
Köko

C+

23

Kostěj Šoulivý

Julia's Fairies 2018



H#2 6.1;1.1

Supercirce

♔=Kaiserin ♖=Camel

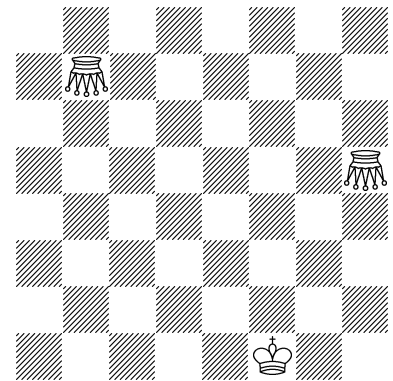
♘=Radialspringer

C+

24

Adrian Storisteanu

Variantim IV/2018



-5w & !=1 2 Lösungen

Zylinderring

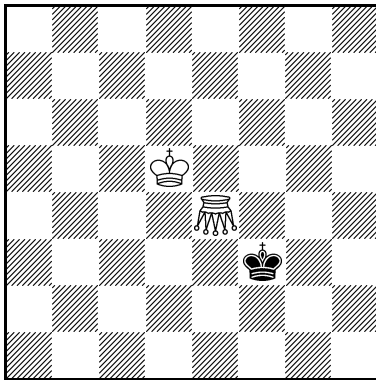
25

Adrian Storisteanu

Springaren XII/2018

Sommerturnier 2016

2. ehrende Erwähnung

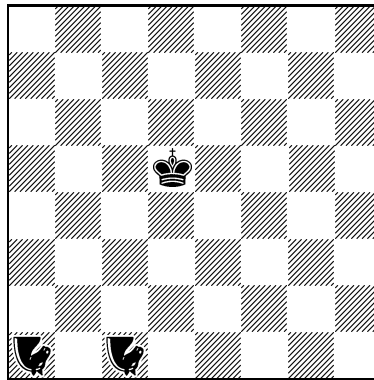


-3w & !=1 2 Lösungen

26

Adrian Storisteanu

Springaren XII/2018



-2(w+s) & H=1

b) ♔d5→d4

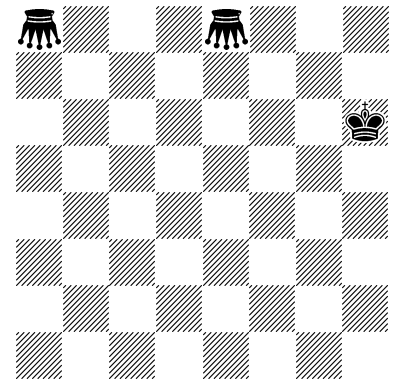
Assassincirce

27

Adrian Storisteanu

ChessProblems.ca Bulletin

XII/2018



-3s & H=1 2 Lösungen

Zylinderring

28

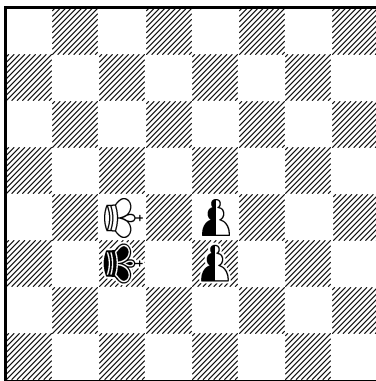
Jaroslav Štůň

ChessProblems.ca Bulletin

VII/2018

6. Thematurier

2. ehrende Erwähnung



H=3 2.1;1.1;1.1

C+

b) ♖e3→e5

Antisymmetriecirce

Circe Parrain

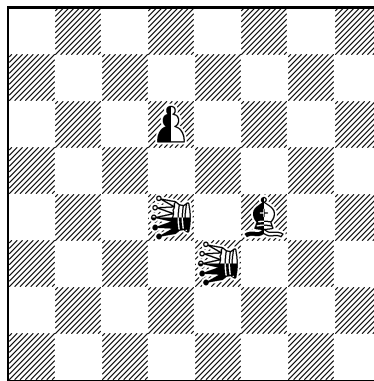
♔♚=königliches

Eichhörnchen

29

Jaroslav Štůň

Phénix VII–VIII/2018



HS#4 Weiß beginnt

C+

2 Lösungen

Circe Parrain

Republikanerschach

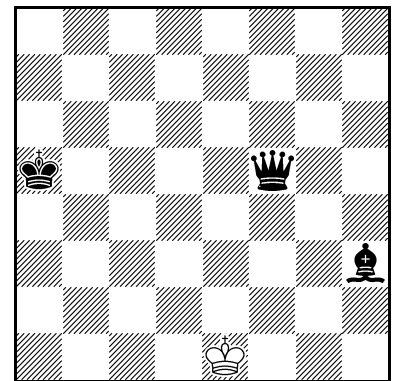
♚=Spatz

30

Andreas Thoma

Problem Paradise

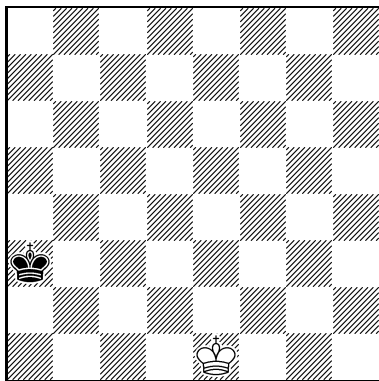
IV–VI/2018



-9 & #1 VRZ Proca

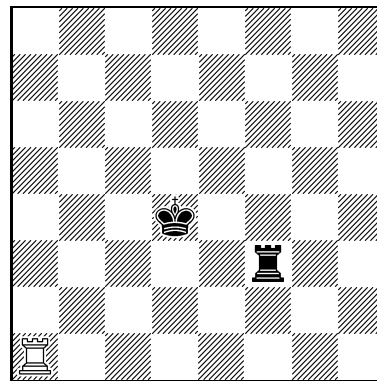
Anticirce

31

Andreas Thoma*(nach Wolfgang Dittmann)**Die Schwalbe VIII/2018*

a) -15 & #1 ohne VV
 VRZ Proca b) -19 & #1
 mit VV VRZ Proca
 Anticirce

32

Andreas Thoma*Problem Paradise**VII-IX/2018*

Hilfsrochade in 5 C+
 Längstzüger Wandelschach

Märchenschachdefinitionen

Anticirce Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfängsfeld wiedergeboren; 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. Ein schlagender Märchenstein wird auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf der der Schlag stattfand. Befinden sich das Feld, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand, und das Feld, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht, auf verschiedenen Linien (dies kann etwa beim Schlag durch eine Heuschrecke der Fall sein), gibt es verschiedene Programm-Konventionen bezüglich der Wiedergeburt. Gemäß der Popeye-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand. Gemäß der WinChloe-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht.

Antilope 3:4-Springer. Die Antilope entfernt sich also von ihrem Standfeld um die Koordinaten 4/3 oder 3/4; z. B. kann sie von a1 aus die Felder d5 und e4 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

Antipodencirce Zu jedem Feld des Normalbrettes gibt es im Abstand 4:4 ein einziges Feld, das Antipodenfeld. Beim Antipodenschach wird ein geschlagener Stein auf dem Antipodenfeld wiedergeboren, wenn dieses frei ist, andernfalls verschwindet er vom Brett.

Antisymmetriecirce Wie Anticirce, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein schlagender Stein auf demjenigen Feld wiedergeboren, das bezüglich des Brettmittelpunktes punktsymmetrisch zum Schlagfeld liegt (z. B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlagfall illegal.

Anti-take&make = Anticirce-Take&Make-Schach Kombination von Anticirce und take&make. Wird ein Stein (außer König) geschlagen (take), muss er von seinem Schlagfeld aus einen nicht schlagenden Zug in seiner Gangart machen (make), wobei die schlagende Partei über den Zug entscheidet. Gibt es keinen solchen Zug, ist der Schlag illegal. Betritt ein Bauer mit dem make-Zug sein Umwandlungsfeld, wandelt er normal um. Anti-take&make wird irrtümlich auch als Circe-take&make bezeichnet.

- Assassincirce** Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Der „sekundär geschlagene“ Stein verschwindet vom Brett.
- Berolinabauer** Ein Bauer, der schräg zieht und geradeaus schlägt – natürlich einschrittig vorwärts. Der (schlagfreie) Doppelschritt von der eigenen (2. bzw. 7.) Bauernreihe bleibt möglich, jetzt freilich diagonal.
- Bison** Kombinationsfigur aus Camel (1:3-Springer) und Zebra (2:3-Springer).
- 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.
- 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.
- Couscoucirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren. Wird ein Bauer durch einen Offizier geschlagen, wählt die schlagende Partei die Umwandlungsfigur. Schlägt ein Stein mit gleichzeitiger Umwandlung (z. B. Bauernumwandlung, Chamäleons), dann wird das Schlagopfer auf dem Circe-Wiedergeburtfeld des umgewandelten Steins wiedergeboren.
- Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.
- Eichhörnchen = Zenturio** Kombinationsfigur aus Dabbaba (1) und Springer und Alfil.
- Eigenpatt in n Zügen (!=n)** Eine Partei führt in spätestens n Zügen eine Stellung herbei, in der sie – wäre sie erneut am Zug – patt stünde.
- 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. Bei einer Rochade wird der Turm als Teil des Zuges in einen Läufer verwandelt.
- 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.
- Heuschrecke** 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 (IC)** Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.
- Kaiserin** Kombinationsfigur aus Turm und Springer.
- Köko** 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.
- Kontragrashüpfer** Wie Grashüpfer, aber der Bock muss auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Bock landen.
- 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.
- Madras** Wird ein Stein (außer König) von einem gleichartigen Stein des Gegners beobachtet, wird er gelähmt und verliert während der Beobachtung jede Zugmöglichkeit und Wirkung außer seinerseits gegnerische gleichartige Steine zu lähmen. Eine Rochade (=Königszug) mit einem gelähmten Turm ist möglich. Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist e. p.-schlagbar. Mit dem Zusatz „rex inclusiv“ können sich auch Könige gegenseitig lähmen.
- Marscirce** Im Gegensatz zu Circe wird 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.
- 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.
- Paraden-Serienzüger (pSer.)** Wie Serienzüger (mit entsprechender Forderung), aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge Schach bieten. Die passive Farbe muss dieses Schachgebot sofort parieren, wobei sie beim Hilfszüger hilft, das Problemziel zu erreichen, beim direkten Spiel und beim Selbstzüger sich dagegen wehrt. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort.
- PWC = 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 inclusiv gespielt wird. Bei der rex inclusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.
- Radialspringer** Zieht und schlägt auf diejenigen Felder, die von einem gegnerischen Stein genauso weit entfernt sind wie das soeben verlassene Standfeld, wobei Entfernungen mit der im Längstzüger üblichen Zuglängenberechnung ermittelt werden.
- Republikanerschach** Beide Könige fehlen im Diagramm. 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 „orthodoxe“ (nicht-republikanische) Mattposition gesetzt wird. Beim Typ 2 darf die Seite, deren König eingesetzt wurde, ihrerseits den gegnerischen König einsetzen, wenn dadurch das eigene Matt abgewehrt und der eingesetzte König Matt gesetzt wird.
- Rose** Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann z. B. nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.
- Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.
- Strictly growing men** Jeder Stein kann nur Züge ausführen, die weiter sind als sein vorangegangener Zug. Diese Beschränkung gilt auch in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König.

- Supercirce** Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.
- Symmetriecirce** Geschlagene Steine entstehen neu auf dem Feld, das bezüglich des Brettmittelpunktes punktsymmetrisch zum Schlagfeld liegt (z. B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.
- Transmutierender König** Ein König, der, wenn er im Schach steht, im nächsten Zug nur wie der bzw. die Schach bietende(n) Stein(e) ziehen kann. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen. Ein König der Farbe X, der ein Schachgebot von einem Bauern der Farbe Y erhält, kann im nächsten Zug (nur) wie ein Bauer der Farbe X ziehen.
- Triton** Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Heuschrecke, aber nur auf Turmlinien.
- 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). (1) 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. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder Partei, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) 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.)
- Wandelschach** Gelangt ein ziehender oder schlagender Stein auf ein Feld, das in der Partieanfangsstellung besetzt ist, übernimmt er als Bestandteil desselben Zuges Gangart und Farbe des ursprünglich dort befindlichen Steines. Ein König betritt solche Felder, ohne sich zu wandeln; ein sein eigenes Ursprungsfeld betretender Stein bleibt unverändert. Eventuelle Schachgebote oder illegale Selbstschachs werden erst nach vollzogener Wandlung festgestellt. Es ist möglich, dass eine Partei mehrere Könige erhält. In diesem Fall gilt die Regel gemäß Rex multiplex: Alle Könige einer Partei müssen gleichzeitig Matt gesetzt werden, Schachgebote müssen für alle angegriffenen Könige parierbar sein – sonst sind sie illegal. Durch Wandlung entstandene Türme bzw. Könige erhalten das Rochaderecht neu.
- Zylinderring** Die Seiten des Brettes sind zweifach aneinandergeheftet zu denken. Zum einen grenzen die a- und h-Linie unmittelbar aneinander, also a1 an h1, a2 an h2 ... bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Zum anderen sind analog 1. und 8. Reihe miteinander verbunden. Die Bauernumwandlung auf den gewohnten Umwandlungsreihen bleibt von dieser Verheftung ebenso unberührt wie Bauerndoppelschritt und Rochade. Die Feldnumerierung bleibt unverändert wie auf dem Normalbrett.

Lösungen

- (1) * 1.– 2.Kd3 KGc4 3.Kc3 KGc2 4.K×c2 [KGc1] KGc3 5.Kb1 BId4+ 6.Ka1 KGe5#
 1.– KGe4 2.Kf3 KGg2 3.K×g2 [KGh1] KGf3 4.Kh1 BIh2 5.K×h2 [BIh3] BIe4+ 6.Kh1 KGd5#

(2) 1.Kb2 2.K×c2 [Bd2] 4.K×d2 [Be1=G] 6.K×f2 [Bg2] 10.K×e3 [Gf2] 11.K×f2 [Gg1] 15.K×g2 [Bf1=T] 16.Kh1 Tf2#

(3) In jedem Zwilling gilt: der wK zog e1-f1-g2 und ist immobil; der sK zog e8-f7 und ist immobil; die wD zog d1-e2-e4 und kann daher nur noch Züge in der Länge von mindestens zwei Diagonalfeldern spielen.

a) Der sL kann noch uneingeschränkt ziehen. 1.Dc2 L~ 2.Df2# (1.Da8? La3!, 1.De7? L×e7!)

b) Der sL zog f8-h6 und kann daher nur noch Züge in der Länge von mindestens drei Diagonalfeldern spielen. 1.Da8 L~ 2.Da2# (1.De7? Le3!, 1.Dc2? Ld2!)

c) Der sL zog c8-d7 und kann daher nur noch Züge in der Länge von mindestens zwei Diagonalfeldern spielen. 1.De7 L~ 2.Da7# (1.Dc2? Lf5! 1.Da8? La4!)

(4) 1.- b8=nD 2.nDb6 c×b6-b8=nD [nDg3]+ 3.K×g3-e1 [nDb6] nD×b8-e8 [nDg1]#
1.- b8=nL 2.nLd6 c×d6-b8=nD [nLe3] 3.K×e3-c1 [nLd6] nL×b8-f4 [nDg1]#

(5) 1.- Dcd4+ 2.Kb3 Df7+ 3.Ka3 Ddc3#

1.- Dc3+ 2.Kb1 Dfb6+ 3.Kf1 D6f3#

1.- D5d5+ 2.Ka3 Dc3+ 3.Ka6 Ddc6#

(6) N: 1.e5 kGd5 2.e6 d3 3.e7 d2 4.kGd8 e6 5.kGd4 e5+ 6.kGd6 kGd7 7.kGd8 d1=nG+ 8.kGd6+ kGd5#

D: 1.e3 d5 2.kGd2 d6 3.e2 d7 4.kGd8 e4 5.kGd6 kGd4 6.kGd3 kGd2 7.kGd1 d8=nG+ 8.kGd3+ kGd4#

(7) 1.- Sc7 2.Kb4 Kc6 3.Kc5+ Kd5 4.Kb6 Kc5#

1.- Kb7 2.Kb5 Sc4 3.Kc6+ Kc7 4.Kb5 Kc6#

(8) a) 1.kTR×e2-e1 [nBd8=nTR]+ kTR×d8-e8 [nTRh7] 2.nTR×g7-f7 [nBf2] nTR×f2-f1 [nBd1=nTR]=

b) 1.kTR×g7-h7 [nBg8=nTR]+ kTR×g8-h8 [nTRa6]+ 2.kTR×b7-a7 [nBa8=nTR] kTRh7=

c) 1.kTR×g7-h7 [nBe8=nTR] nTR×e2-e1 [nBg1=nTR] 2.kTRh2 nTR×g1-h1 [nTRh3]=

(9) a) (mit wKe8): sKb7, 10 wTT a6,a8,c6,c8,d6,d7,d8,e6,e7,f7 (kein schwarzer Zug, falls zuletzt R c7-c8=T+ oder R c7:Xd8=T)

Nicht sKa7 wTT b5,b6,b8,c6,c7,c8,d6,d7,d8,e7 (bleibt ohne Td6 illegal, da R b7:Sc8=T+ Sd6-c8? wegen wKe8 nicht geht)

Nicht sKb6 wTT a5,a7,a8,b8,c5,c7,c8,d7,d8,e7 (bleibt ohne Td8 illegal, da R c7:D/Td8=T+ D/Td8-e8? wegen wKe8 nicht geht)

b) (mit wKb1): sKb3, 10 sLL a3,b2,b4,c1,c2,c3,d2,d3,e1,e3

(10) 1.- Gd4 2.Ke2 Kc3 3.Gb4 Kc2 4.Kd1 Ga4#

1.- Kb3 2.Ge4 Gb2 3.Kd3 Kc4 4.Gb4 Gb5#

1.- Kd5 2.Kf4 Ke6 3.Ge7 Kf6 4.Kf5 Gf8#

1.- Kc3 2.Kf2 Kd3 3.Ga5 Ke2 4.Gc3 Gd2#

(11) a) 1.f1=S 2.Sd2 3.Sb3 4.Sa1 5.S×c2 [Be3] 6.S×e3 [Bg4] 7.Sf1 8.Sh2 9.S×g4 [Bf6] 10.S×f6 [Be8=D] Db5#

b) 1.f1=L 2.Le2 3.Ld1 4.L×c2 [Bb3] 5.Lb1 6.La2 7.L×b3 [Bc4] 8.La2 9.L×c4 [Be6] 10.L×e6 [Bg8=D] Dg5#

(12) a) 1.- Sc4 2.H×c4-c3 [Sg8] Kb1 3.H×g8-h8 [Sc4] Sb2 4.H×b2-a1 [Sf6]+ Kc2 5.H×f6-e5 [Sb2] Sa4 6.H×a4-a5 [Se8] Sc7 7.H×c7-b8 [Sg3] Kd3 8.H×g3-h2 [Sc7] Sd5 9.H×d5-e5 [Sh1] Sf2 10.H×f2-e2 [Sb6]+ Sc4==

1.- Sg4 2.H×g4-h3 [Sc8] Kb2 3.H×c8-d8 [Sg4] Sh2 4.H×h2-h1 [Sd6] Kc3 5.H×d6-d5 [Sh2] Sf3 6.H×f3-e4 [Sb7] Sc5 7.H×c5-b5 [Sg1] Sf3 8.H×f3-g2 [Sb7] Sc5 9.H×c5-d5 [Sg1] Se2 10.H×e2-d2 [Sa6]+ Sb4==

1.- Sc6 2.H×c6-d5 [Sg2] Kb2 3.H×g2-h1 [Sc6] Kc3 4.H×c6-b7 [Sg2]+ Kd4 5.H×g2-h1 [Sc6] Sb8 6.H×b8-a8 [Sf4] Sg2 7.H×g2-f3 [Sc6] Sa7 8.H×a7-a6 [Se3] Ke5 9.H×e3-d3 [Sa7] Sc6 10.H×c6-d6 [Sg2]+ Sf4==

b) 1.- Sc4 2.H×c4-c3 [Sg8] Sh6 3.H×h6-h5 [Sd2] Ka2 4.H×d2-e1 [Sh6] Kb3 5.H×h6-h7 [Sd2] Sf1 6.H×f1-g1 [Sb5] Sc7 7.H×c7-b7 [Sg3]+ Kc4 8.H×g3-g4 [Sc7]+ Kc5 9.H×c7-d7 [Sg3] Se4 10.H×e4-d4 [Sa8]+ Sb6==

1.- Sg6 2.H×g6-f5 [Sc2] Ka2 3.H×c2-b1 [Sg6] Sf8 4.H×f8-g8 [Sb4] Sc2 5.H×c2-d3 [Sg6] Kb2 6.H×g6-h7 [Sc2] Kc3 7.H×c2-b1 [Sg6] Sf8 8.H×f8-e8 [Sb4] Kd4 9.H×b4-b5 [Sf8] Se6 10.H×e6-e5 [Sa2]+ Sc3==

1.- Sd7 2.H×d7-e6 [Sh3] Ka2 3.H×h3-h2 [Sd7] Se5 4.H×e5-e4 [Sa1] Sc2 5.H×c2-b1 [Sg6] Ka3 6.H×g6-h7 [Sc2] Kb4 7.H×c2-b2 [Sg6]+ Kc5 8.H×g6-f5 [Sc2]+ Kc4 9.H×c2-d2 [Sg6] Se5 10.H×e5-d5 [Sa1]+ Sb3==

(13) a) 1.nRh2 nNg3 2.nRg4 nRg4 3.nNf5 nRg4 4.nRf6 nRf6 5.nNb7 nRb6 6.nNa5 nRb6 7.nNc6 nRb6 8.nNa2 Cb5 9.nNc6 nRb6 10.nNa7 nRb6 11.nN×b5 [Cb1] nRb6 12.nNc7 nRb6 13.nRd7 nRd7 14.nNe8 nRd7 15.nRb2 nRb2 16.nN×b2==

b) 1.nRb1 nNc2 2.nRc3 nRc3 3.nNd4 nRc3 4.nNb8 nRc7 5.nR×a8 [Aa1] nRc7 6.nNd7 nRc7 7.nRa2 Ce7 8.nN×a1 nNb3 9.nRc3 nRc3 10.nRf6 nRf6 11.nNf5 nRf6 12.nN×e7 [Ce1] nRf6 13.nNg6 nRf6 14.nRh5 nRh5 15.nRe2 nRe2 16.nN×e2==

(14) a) 1.c8=nD nDg8 2.K×g8 [nDh8] nDb2 3.nDa2 nDf7 4.Kf8 nDa2 5.Ke7 nDf7+ 6.Kd6 nDa2 7.Kc6 nDe6+ 8.nDe7 nDc5+ 9.Kb5 nDc8 10.d8=nD nDa5 11.Kb4 nDc3+ 12.Kb3 nD×c3 [nDa5] 13.Kc2 nD×c3 [nDa5] 14.Kb1#

b) 1.e8=nT nTg8 2.Kg7 nTd8 3.Kf7 nTg8 4.f8=nL nTg6 5.nTe6 nLd6 6.K×e6 [nTf7] nTc7 7.Kd5 nTc4 8.K×c4 [nTd5] nLb4 9.Kb3 nTa5 10.nL×a5 [nTb4] nTb6 11.nTa6 nLc3 12.Kc2 nLa5 13.nT×a5 [nLa6] nLd3 14.Kb2#

Reziproke Schläge.

(15) Add **wKe1, wXb8,f8,g8, bKe8, bXb1,f1,g1**. If the 6 Xs are 6 promoted Ps, we have 3 white and 3 black excelsiors, each of them needing 4 captures. In each side, 4 pieces on board + 12 captured = 16, it works!

To minimise the number of moves, the Ks are placed at home and in each excelsior two pieces are taken at home, whereas other pieces have to move to sacrifice themselves. The whole is optimised as follows.

(1) d2-d4×c5×b6 e. p.×a7×b8=X, forcing 2 black moves: c7-c5 and b7-b5.

(2) e2-e4×f5×g6×h7×g8=X, forcing 3 moves: Bc8-f5 and Ra8-a6-g6.

(3) f2-f4×g5×h6×g7×f8=X, forcing 2 moves: Qd8-g5 and Rh8-h6.

(4) Similarly d7-d5×c4×b3 e. p.×a2×b1=X and c2-c4, b2-b4 / e7-e5×f4×g3×h2×g1=X and Bc1-f4, Ra1-a3-g3 / f7-f5×g4×h3×g2×f1=X and Qd1-g4, Rh1-h3.

(5) Not b2-b4×a5×b6 e. p.×c7×b8=X, as d7-d5×c4×b3 e. p.×a2×b1=X is then impossible: no e. p. capture on b3.

(6) The [Pf2] promotes, not [Ph2] as [Pe7] would capture [Pf2] on f2 with check to Ke1, or on f4, forcing extra white moves in both cases.

This is all the more promising that we have exactly 22.0 moves and a B is captured on f4!

All the pieces being used and the immobile Ss being taken at home, two white promotions really intervene on b8 and g8, whereas the 3rd one really intervenes on f8, not on h8 or d8 because, instead of 'Qd8-g5, Rh8-h6', this would need at least 3 moves to sacrifice pieces: 'Qd8-g5, Bf8-e7-f6' or 'g7-g5, Qd8-f6, Bf8-g7' for f2-f4×g5×f6×g7×h8=X.

Black has Q+R+B+S+4Ps = 8 pieces on dark squares for the excelsiors ending on b8 and f8, but Xg1 is present at the end, this proves an e. p. is needed! Black has K+R+B+S+4Ps - (1P taken e. p.) - (Ke8+Xb1+Xf1 present at the end) = 4 pieces on light squares, exactly enough for the excelsior ending on g8! Similar considerations in the other side.

[Pa7 Sb8] being taken at home, a7×b8=X releases [Ra8] needed on g6 for f5×g6×h7×g8=X, which takes [Ph7 Sg8] at home and releases [Rh8] needed to obtain the 3rd promotion. Thus, the order of white promotions is b8 g8 f8, and b1 g1 f1 for the black ones. This makes that all shortest games have the same last moves. As Ps must be restored on a2, a7, h2, h7, the retractions a2×[S]b1=X, a7×[S]b8=X, h2×[S]g1=X, h7×[S]g8=X are prevented until the Rs are back at home! In any game we have the

following 5 single retro-moves: R 1.– g2×[B]f1=X 2.g7×[B]f8=X h3×[P]g2 3.h6×[P]g7 g4×[R]h3.
 Example of shortest game: 1.d4 c5 2.d×c5 b5 3.c×b6 e. p. d5 4.c4 d×c4 5.b4 c×b3 e. p. 6.b×a7 b×a2
 7.a×b8=X a×b1=X 8.Bf4 Ra6 9.e4 Rg6 10.Ra3 Bf5 11.e×f5 e5 12.f×g6 Qg5 13.g×h7 f5 14.h×g8=X
 e×f4 15.Rg3 f×g3 16.f4 g×h2 17.Qg4 h×g1=X 18.f×g5 Rh6 19.g×h6 f×g4 20.Rh3 g×h3 21.h×g7
 h×g2 22.g×f8=X g×f1=X.

X=Queen. We can replace 'e7-e5×[B]f4×[R]g3×[P]h2×[S]g1=Q / Qd8-g5 Rh8-h6 / f2-f4×[Q]g5×[R]h6×[P]g7×[B]f8=Q' by 'e7-e5 / Qd8×[B]g5, Qg5×[R]g3, Qg3×[P]h2, Qh2×[S]g1 / Rh8-h6-f6 / f2-f4×[P]e5×[R]f6×[P]g7×[B]f8=Q'. Any shortest game really counts 22.0 moves, but this replacement shows that in some games no B disappeared on f4. Therefore, adding Qs is not the solution.

X=Bishop. We can replace 'f2-f4×[Q]g5×[R]h6×[P]g7×[B]f8=B / Bc1-f4' by 'Bc1×[Q]g5, Bg5×[R]h6, Bh6×[P]g7, Bg7×[B]f8 / f2-f4'. [Bc1] or [Pf2] disappeared on f4. Adding Bs is not the solution.

X=Rook. No wR comes from a1/h1, no bR from a8/h8, here we really have 6 excelsiors and this looks like the solution! ... A devilish trap in reality, because there is another way to add Rs: instead of 'wRf8 and wRg8', add 'bRf8 and wRg6/4/2'. [Pd2 Pd7 Pe2 Pe7 Pf7] promote as in the 'promising matrix' whereas the 6 moves 'f2-f4×[Q]g5×[R]h6×[P]g7×[B]f8=R / Bc1-f4' are replaced by only 5: 'Bc1×[Q]g5, Bg5-f/h6, Bf/h6×[P]g7, Bg7×[B]f8 / f2-f4' and, the sacrifice Rh8-h6 being not needed now, at the end we have 'Rg8-g6/4/2 Rh8×[B]f8'. Only 5 promotions, 22.0 moves as well and also 6 Rs – 2 white and 4 black – on the board, but adding Rs must be rejected: with this possible new deal, [Bc1] was not necessarily captured on f4.

X=Knight. In Monochrome, Ss never move! Here we necessarily have 6 promotions and a complete accordance with the 'promising matrix': 22.0 moves, B captured on f4 + 23 other precise captures! This is the solution!

The answers. The particular position: wKe1, wSb8, wSf8, wSg8, bKe8, bSb1, bSf1, bSg1.

The 5 last moves: R 1.– g2×[B]f1=S 2.g7×[B]f8=S h3×[P]g2 3.h6×[P]g7 g4×[R]h3.

The 24 captures: [Pd2]=Sb8: [Pc7]→c5 [Pb7]→b6 e. p. [Pa7]→a7 [Sb8]→b8. [Pe2]=Sg8: [Bc8]→f5 [Ra8]→g6 [Ph7]→h7 [Sg8]→g8. [Pf2]=Sf8: [Qd8]→g5 [Rh8]→h6 [Pg7]→g7 [Bf8]→f8. [Pd7]=Sb1: [Pc2]→c4 [Pb2]→b3 e. p. [Pa2]→a2 [Sb1]→b1. [Pe7]=Sg1: [Bc1]→f4 [Ra1]→g3 [Ph2]→h2 [Sg1]→g1. [Pf7]=Sf1: [Qd1]→g4 [Rh1]→h3 [Pg2]→g2 [Bf1]→f1.

Without any other fairy condition, 6 promotions is the maximum in Monochrome. '24 precise captures' is also a record.

(16) 1.Kc5 kD×e2 2.Kb6 [nBd3]+ kD×d3 3.Ka7 [nBc4]+ c×b5=S+ 4.Kb8 [nBc6] kDd8=T#
 1.K×b5 kDg2=T [nBd3] 2.Kb4 e×d3=S+ 3.Kb3 [nBd2] kT×d2=D 4.Ka3 [nBc2] kDa5=T#

(17) a) ♔a6, b8, c6, c7, d7.

b) ♜a2, a3, a4, a5, a6 (15 Schlagfälle plus 2 weiße Steine).

(18) a) 1.d3 K×d3 [Be1=L] 2.Lg3 Ke4 3.L×f4 [Bf8=D] D×f4 [Ld1] 4.Lg4 Dc1 5.Lf3 Kd3+ 6.Kd1 Df4 7.Le2 Dc1#

b) 1.Ke3 Kf5 2.Kf3 Ke5 3.Kg4 K×f4 [Be1=T]+ 4.Kh3 Kg5 5.K×h4 [Be8=S] Kh5 6.Te7 Sd6 7.Te5+ Sf5#

(19) 1.Tf6 Lf5 2.Kg7 L×f6 [Th8]+ 3.Kh6 L×h8 4.Kg5 Lf6+ 5.Kh5 Lg5=

1.Ke6 L×g6 [Ta8] 2.Kd5 Le4+ 3.Kc4 L×a8 4.Kb3 Le4 5.Ka2 Lc2=

(20) a) 1.Sc2 Dd2 2.Sd4 Kc4 3.Sb5 Kc5 4.Ka6 Kc6 5.Sa7 Da5#

1.Sa6 Dc2 2.Kb6 Kc3 3.Sb4 Kc4 4.Ka5 Kc5 5.Sa6 Da4#

b) 1.Sd3 Df3 2.Se5 Kd5 3.Sc6 Kc5 4.Sa7 Kb6 5.Sc8 Da8#

1.Sb7 Dd3 2.Kc8 Kd4 3.Sc5 Kd5 4.Sd7 Kc6 5.Sb8 Dd8#

(21) a) 1.Sd5 Kf5 2.Kc5 Ke6 3.Se7 Kf7 4.Kd6 Kf8 5.Kd7 Sf6+ 6.Sf5 Sg8 7.Ke8+ Sf6#

b) 1.Sd5 Kd6 2.Sb6 Se5 3.Ka6 Kc7 4.Ka7 Sc6+ 5.Sd7 Kc8 6.Sc5 Sd8 7.Kb8+ Sc6#

c) 1.Sf5 Se5 2.Sd6 Sc6 3.Sb7 Ka7 4.Sd6 Kb6 5.Sb7 Ka6 6.Sd6 Sa7 7.Ka5+ Sc6#
d) 1.Sf6 Kf4 2.Se4 Ke3 3.Sd2 Ke2 4.Kc3 Ke1 5.Kc2 Se3+ 6.Se4 Sf1 7.Kd1+ Se3#

(22) a) 1.- nDb2-f2 2.Kf3 Ke7-f6 3.Kf3-g3+ Kf6-g5 4.nDf2-f7 Kg5-h5 5.nSg6-f8 nDf7-g8 6.nSf8-g6 nSg6-f4+ 7.Kg3-h4+ nSf4-h3#

b) 1.- nDb2-d4 2.Ke4 nDd6 3.Ke4-d5 nDd6-d7 4.Kd5-c6 Ke7-e8 5.Kc6-c7 nDd7-h7 6.nSh8-f7 nSf7-d6+ 7.Kc7-d8+ nSd6-c8#

c) 1.- Ke7-f7 2.nDb2-f6+ nDf6-h4 3.nDh4-g3 Kf7-g7 4.Kg4-f5 nSg6-h4 5.nDg3-h3 nSh4-g6+ 6.nSg6-f8 nSf8-e6+ 7.Kf5-g6+ nSe6-g5#

d) 1.- nDb2-h2 2.Kf4 nSg3-e4+ 3.nSe4-f6 Ke7-f7 4.nSf6-g8 Kf7-g7 5.nSg8-h6 Kg7-g6 6.nSh6-f7 nSf7-e5+ 7.Kf4-g5+ nSe5-g4#

e) 1.- Ke7-f6 2.nSg6-f4 nSf4-g2 3.Kf3 nSg2-e3+ 4.nSf5 Kf6-g5 5.nSf5-h6 nSh6-g4+ 6.nSg4-f6 nSf6-e4+ 7.Kf3-g4+ nSe4-g3#

(23) 1.nKSh3 RSd3 2.K×d3 [RSf4] nKS×e3 [nCc6]#

1.nKSg3 RSc2 2.nKS×e3 [nCd3] nKS×d3 [nCa5]#

1.nKSg2 RSb3 2.nKS×e3 [nCc4] nKS×c4 [nCe1]#

1.nCd6 RSe2 2.nKSg5 nC×g5 [nKSd3]#

1.K×e3 [nCd5] RSf1 2.nCe2 nKS×e2 [nCh4]#

1.K×e3 [nCe6] RSf3 2.nC×f3 [RSg4] nKS×f3 [nCd6]#

(24) R 1.Kg1×Lf1 2.Kh2×Gg1 3.Ka1×Th2 4.Ka8×Ga1 5.Gh1×Db7 & v: 1.Kh8! =

R 1.Kf8×Lf1 2.Ke7×Gf8 3.Kf6×Te7 4.Kg6×Gf6 5.Gf7×Dh5 & v: 1.Kg7! =

(25) R 1.Kc6×Gd5 2.Kb7-c6 3.Ka8×Tb7 & v: 1.Gc6! =

R 1.Ga8×Te4 2.b7×Ga8=G 3.a6×Sb7 & v: 1.a7! =

(26) a) R 1.Lf4×Nc1 [+sNc1, -wLc1] Ne3-a1 2.Th1×Nc1 [+sNc1, -wTc1] Ke4×Td5 [+Th1, -wDh1] & v: 1.K×f4 [+wLc1, -sNc1] Dg2 =

b) R 1.Dg5×Nc1 [+sNc1, -wDc1] Ke4-d4 2.Dd1×Nc1 [+sNc1, -wDc1] b2×Dc1=N [+wDd1, -wDd1] & v: 1.Nc2 Db1 =

(27) R 1.Ka7×Sh6 2.Kh7×La7 3.Gf5×Da8 & v: 1.Kg7 D×f5 =

R 1.Ka7×Th6 2.Ga1×Sa8 3.b2×Da1=G & v: 1.Kb7 S×b2 =

Reziproke (Ent)Schläge.

(28) a) 1.kE×e4 [kEd5] kEe2 [nBg2] 2.g1=nD nD×e3 [nDd6]+ 3.kEd7 [nBe5] e×d6 [nBe3] =

1.kEc5 kE×e3 [kEd6] 2.kEe3 [nBg1=nE] nEf3 3.nEd5 e×d5 [nBe4] =

b) 1.kE×e5 [kEd4] kEa6 [nBc7] 2.kEf4 c8=nT 3.nTc4 kE×c4 [kEf5] =

1.kEc1 kE×e5 [kEd4] 2.kEd3 [nBf7] f8=nD 3.nDd6+ kE×d6 [kEe3] =

(29) 1.- nSPc5 2.d7 nLe5 3.d8=nD nDf6 4.nLa1 [+sKe5]+ K×f6 [+wKd4]#

1.- nL×e3 2.d7 [nSPe4] nL×d4 3.d8=nD [nSPd5] nDh8 4.nDg7 [+sKh8]+ K×g7 [+wKe5]#

(30) R 1.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 2.Ke2×Bd2 [Ke1] d4-d3+ 3.Ke1-e2 d3-d2+ 4.Ke1×Td1 [Ke1] Td2-d1+ 5.Ke3×Sf4 [Ke1] d5-d4+ 6.Kf2-e3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kd7×Se8 [Ke1] Se6-f4+ 9.Kc6-d7 & v: 1.Kb5#

(31) a) 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.Kf3×Lg2 [Ke1] Lh3-g2+ 6.Kf2-f3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kg4×Lg5 [Ke1] Lg2-h3+ 9.Kf3-g4 Lh3-g2+ 10.Kf2-f3 Td1-d2+ 11.Ke1-f2 Td2-d1+ 12.Ke7×Le8 [Ke1] L-g5+ 13.Ke6-e7 Lg2-g3+ 14.Kd5-e6 Lh3-g2+ 15.Kc4-d5 & v: 1.Kb3#

b) Hier geht die a)-Lösung nicht, weil Schwarz nach 11.- Td2-d1+ mit v: 1.- Lh4 mattsetzt! Weiß muss vorsorgen: R 1.-7. wie in a) 8.Kg4×Bh4 [Ke1]! Lg2-h3+ 9.Kf3-g4 Lh3-g2+ 10.Kf2-f3 Td1-d2+ 11.Ke1-f2 Td2-d1+ und 12.-19. jetzt wie in a) bei 8.-15.

(32) 1.Tf8=sL Ta4+ 2.Lb4 Ta8=sT 3.Ta1=wT Ta4 (drei Einzelzüge umfassendes w-s-w Tempomanöver) 4.Kc5 Ta1=wT (wieder rochadefähig) 5.Le1=wK 0-0-0=wD