

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2019

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2019. 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](mailto:hans.gruber@ur.de).

Herzliche Grüße

Hans Gruber

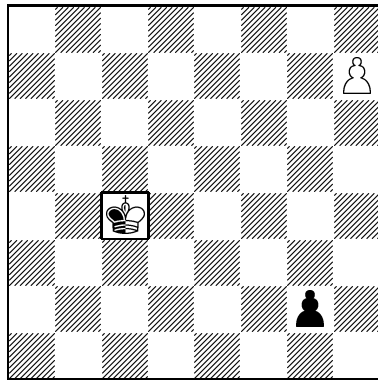
1

**Themis Argirakopoulos**

*WCCC 2019*

17. Tzuica-Turnier

4. Preis



HS#2 2 Lösungen C+

b) ♔c4→h4

Messignyschach

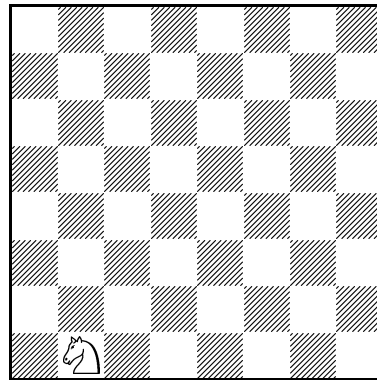
Eingerahmt: unbeweglicher Stein

2

**Dmitrij Baibikov**

**Werner Keym**

*feenschach III–IV/2019*



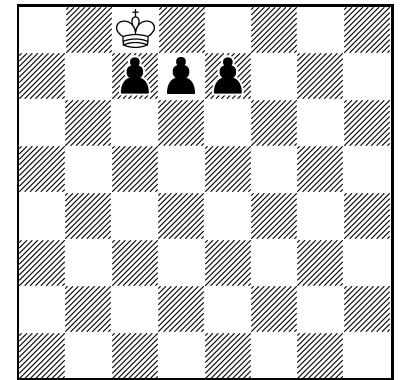
Ergänze ♔, 8♘, ♚, 8♞ zu einem Illegal Cluster

b) ♞b1→g3

3

**Erich Bartel**

*feenschach VII–VIII/2019*



Ser.S=24 2 Lösungen C+

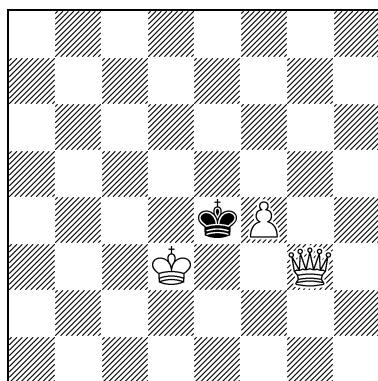
Equipollentscirce, Kürzestzüger

4

**Vlaicu Crișan**

**Eric Huber**

*The Problemist IX/2019*



HS#4 b) ♔e4→f5, C+

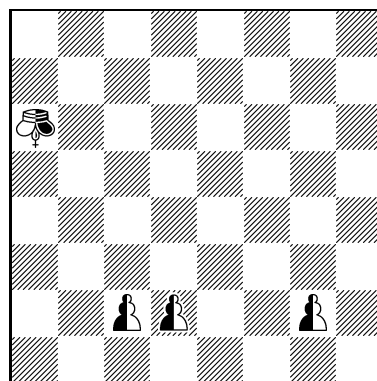
c) ♚g3→h5, d) ♜f4→d5

Dynamoschach

5

**Udo Degener**

*feenschach VII–VIII/2019*



Ser.H#12 3 Lösungen C+

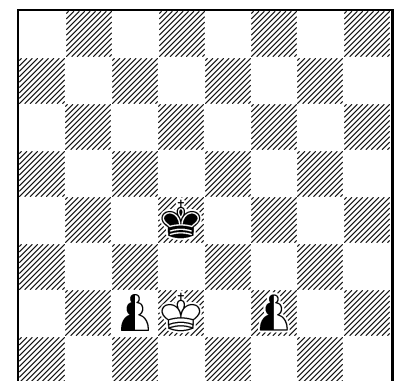
ABC Köko

♚ = königlicher Grashüpfer

6

**Udo Degener**

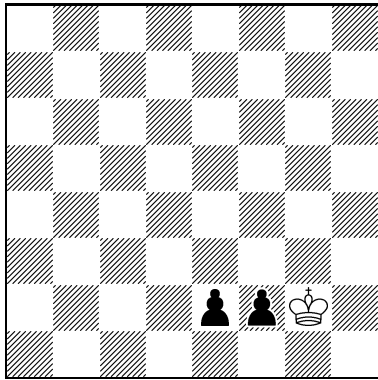
*Gaudium VIII/2019*



H#3 2.1;1.1;1.1 C+

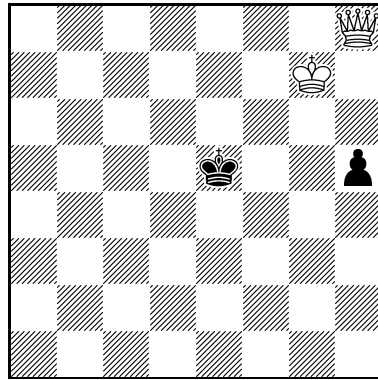
Köko

7  
**Udo Degener**  
*mpk-Blätter XII/2019*



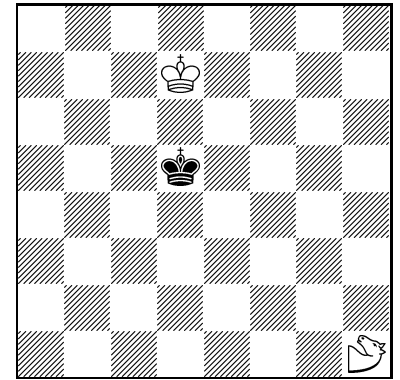
H#7 Schwarz beginnt C+  
 2 Lösungen  
 Längstzüger,  
 Ultraschachzwang

8  
**Wolfgang Erben**  
*mpk-Blätter VI/2019*



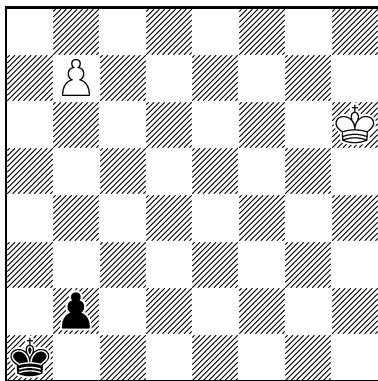
Ewiges H#3  
 #C-Schach

9  
**Geoff Foster**  
*Charles Frankiss gewidmet*  
*StrateGems I-III/2019*



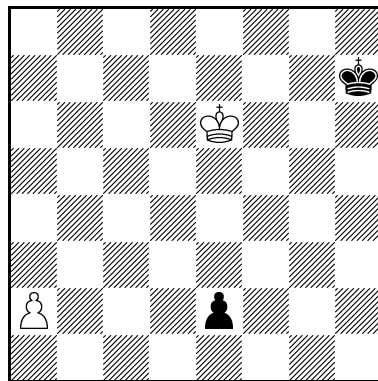
H#3 0.3;1.1;1.1 C+  
 Angesicht-zu-Angesicht  
 ♞ = Maoreiter

10  
**Norbert Geissler**  
*Andernach V-VI/2020*  
 2. ehrende Erwähnung



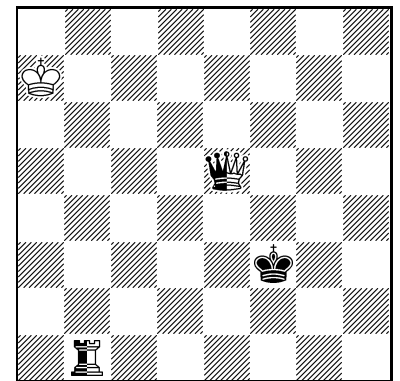
H#2 2.1;1.1  
 Make&Take-Schach

11  
**Norbert Geissler**  
*mpk-Blätter XII/2019*



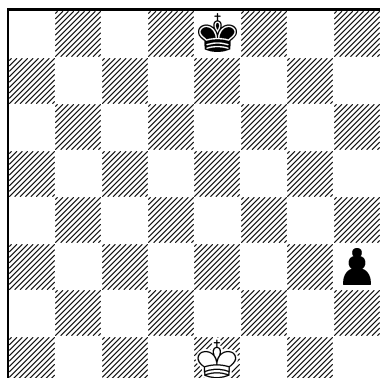
H#2 4.1;1.1 C+  
 Punktspiegelung

12  
**Eric Huber**  
*StrateGems VII-IX/2019*



HS#2 3 Lösungen C+  
 Disparate Steine,  
 Partielle Paralyse

**13**  
**Eric Huber**  
*Probleemblad X–XII/2019*

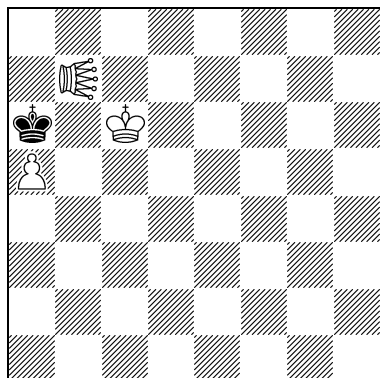


H#3 b) ♜h3→a3 C+  
 4 total unsichtbare Steine

**14**  
**Werner Keym**  
*Gerd Wilts*  
*zum 50. Geburtstag gewidmet*  
*Die Schwalbe II/2019*  
 Ergänze ♔♚♛♞ und  
 2 schwarze Steine zu einem  
 Illegal Cluster. Jedes besetzte  
 Feld hat a) 2, b) 1, c) 0  
 besetzte Nachbarfelder.  
 Außerdem steht der schwarze  
 König möglichst weit entfernt  
 von seinem Ursprungsfeld e8.

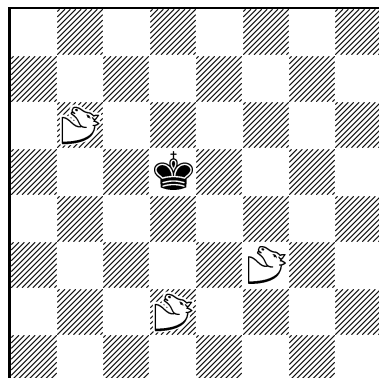
**15**  
**Werner Keym**  
*Die Schwalbe VI/2019*  
 Forderung siehe Lösungstext

**16**  
**Rolf Kohring**  
*Šachová skladba V/2019*  
*Českoslovenkso 100 JT*  
 3. Preis



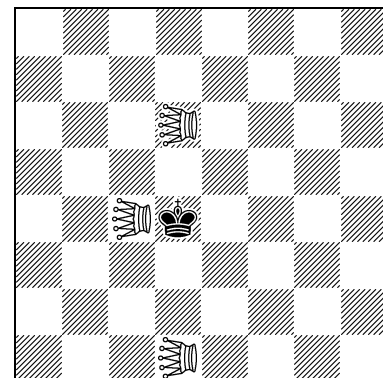
Ser.H=100 C+  
 PWC  
 ♚ = Heuschrecke

**17**  
**Václav Kotěšovec**  
*feenschach III–IV/2019*



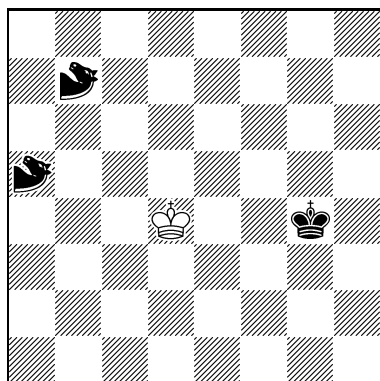
H#5 4.1;1.1... C+  
 ♚ = Spatz

**18**  
**Václav Kotěšovec**  
*feenschach III–IV/2019*



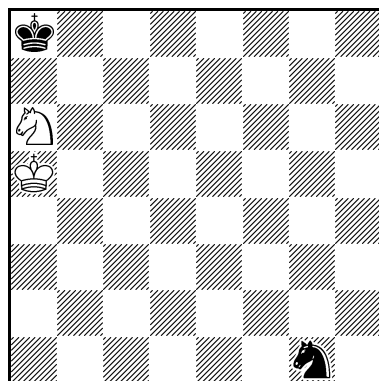
H=4 4.1;1.1... C+  
 ♚ = Elch

19  
**Václav Kotěšovec**  
*mpk-Blätter XII/2019*



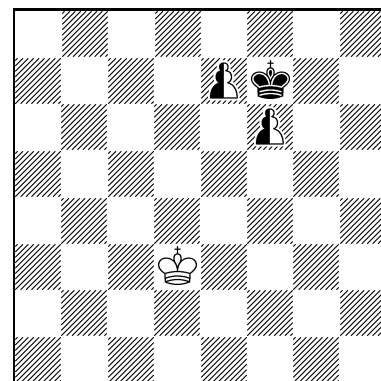
HS#7 Schwarz beginnt C+  
 3 Lösungen  
 Längstzuger  
 ♔ = Spatz

20  
**Thierry Le Gleuher**  
*Phénix V-VI/2019*



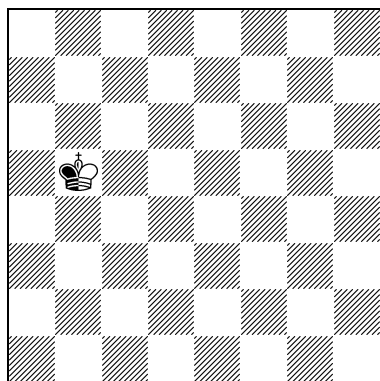
BP 9 C+  
 Ergänze die fehlenden Steine

21  
**Sébastien Luce**  
*feenschach III-IV/2019*



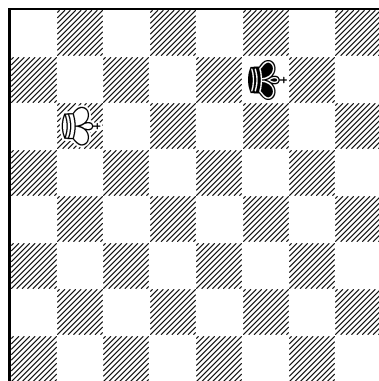
Ser.H#7 b) ♖f6→e5 C+  
 Kobulkönige, PWC  
 (Kombination Typ Winchloe)

22  
**Sébastien Luce**  
*Geoff Foster gewidmet*  
*feenschach XI-XII/2019*



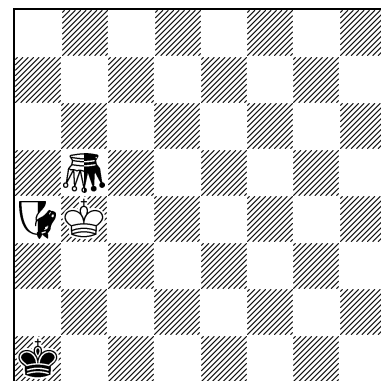
H#7 b) ♔b5→a2 C+  
 c) ♔b5→d8  
 Anticirce Doppellängstzuger  
 Sentinelles en pion adverse

23  
**Sébastien Luce**  
*Springaren XII/2019*  
 Sommerturnier  
 1. Preis



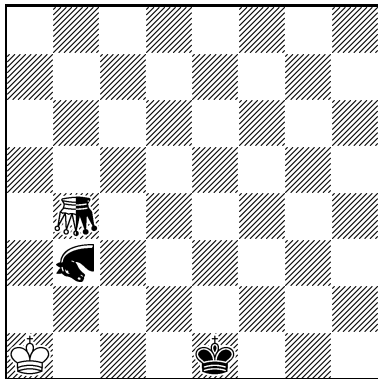
H#9 b) ♔b6↔♔f7, C+  
 c) ♔b6→b4,  
 d) in c) ♔b4↔♔f7  
 Doppellängstzuger,  
 Sentinelles en pion adverse  
 ♔♔ = Königliche Chamäleon-Dame

24  
**Teppo Mänttä**  
*Harri Hurme zum Gedenken*  
*Tehtävänäiekka XII/2019*



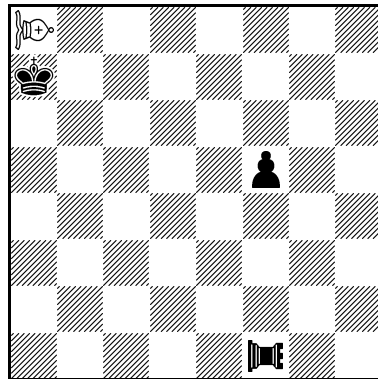
#17 b) ♔a1→a7, C+  
 c) ♔a1→b8, d) ♔a1→g5  
 Köko, Längstzuger, PWC

25  
**Teppo Mänttä**  
*Tehtävänäiekka XII/2019*



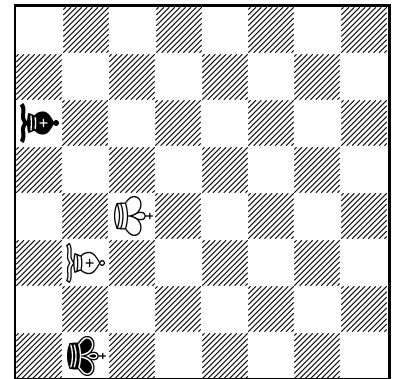
S#23 C+  
 Köko, Kürzestzüger,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♝ = Rose

26  
**René J. Millour**  
*Wolfgang Will gewidmet*  
*Problem Paradise*  
*IV-VI/2019*



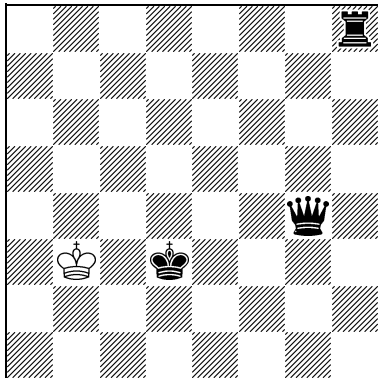
H=16  
 11+13 unsichtbare Steine  
 ♖ = Pao  
 ♙ = Vao

27  
**Daniel Novomesky**  
*StrateGems VII-IX/2019*



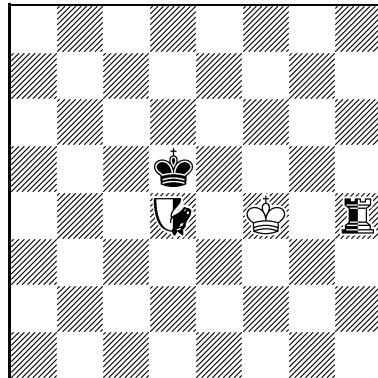
HS==5 4 Lösungen C+  
 Köko  
 ♖♗ = Königlicher Lion  
 ♙♚ = Cardinal

28  
**Kostas Prentos**  
*StrateGems I-III/2019*



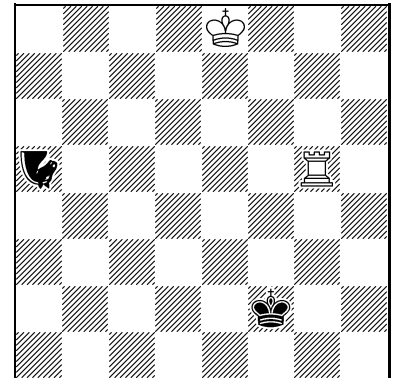
HS#4 3 Lösungen C+  
 Masand, Messignyschach

29  
**Sergej Smotrow**  
*feenschach VII-VIII/2019*



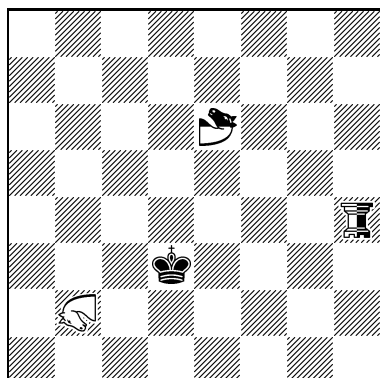
HS#6 Schwarz beginnt C+  
 2 Lösungen b) ♖h4→c2,  
 c) ♙f4→a3  
 Köko

30  
**Sergej Smotrow**  
*Gaudium VIII/2019*



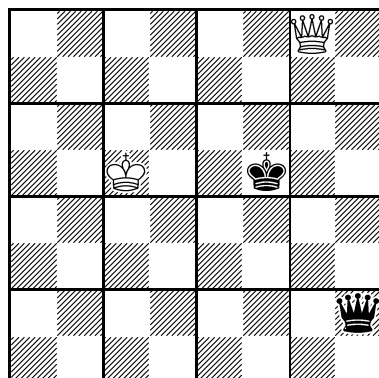
H#4 0.2;1.1... C+  
 b) ♜a5→a4  
 Transmutierende Könige

31  
**Kostěj Šoulivý**  
*Gaudium II/2019*



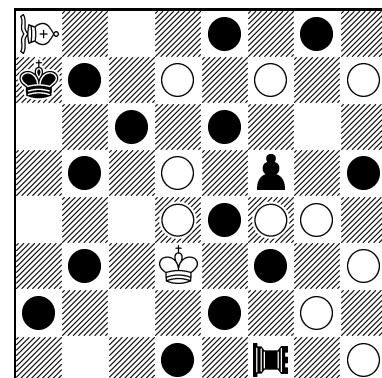
H#2 4.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♚ = Kaiserin  
 🐫 = Camel  
 ♞ = Radialspringer

32  
**Anatoli Stjopotschkin**  
*Variantim IV/2019*  
 Israel Ring Tourney  
 4. Lob



HS#5 4 Lösungen C+  
 Gitterschach, Köko

**Hilfsdiagramm zu Millour**



Standfelder der unsichtbaren  
 Steine  
 ♚ = Pao  
 ♞ = Vao

**Märchenschachdefinitionen**

**#C Chess = #Colour Chess** Form des PAM (Play After Mate): Ein Matt beendet das Spiel nicht unbedingt. Vielmehr wird nach Ausführen des Mattzuges versuchsweise als Stellungsänderung der Stein umgefärbt, der den Mattzug ausführte. Entsteht danach eine legale Stellung mit der soeben anscheinend mattgesetzten Partei am Zug, dann wird das Spiel entsprechend weitergeführt.

**ABC = Alphabetisches Schach** Bei Weiß und bei Schwarz muss immer der Stein ziehen, der auf dem in alphanumerischer Reihenfolge ersten Feld steht (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2 ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

**Angesicht-zu-Angesicht** Stehen Steine verschiedener Farbe Angesicht-zu-Angesicht (also: der weiße Stein unterhalb des schwarzen Steines) auf derselben Linie, tauschen sie ihre Rollen. Bauern auf der 1./8. Reihe können nicht ziehen. Jeder Stein kann en passant schlagen, wenn er die Rolle eines Bauern bekommen hat.

**Anticirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangangsfeld 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.

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

**Chamäleon** Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette S-L-T-D-S... Bei einer Rochade wird der Turm nicht in Dame umgewandelt, da die Rochade als Königszug behandelt wird.

**Disparate Steine** Wenn ein Stein zieht, kann die gegnerische Partei keinen Stein derselben Art ziehen, bevor die erste Partei wieder gezogen hat.

**Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

**Dynamoschach** Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen wird ein Stein angesaugt oder weggestoßen, wobei der saugende/stoßende Stein stehen bleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschriftige nur schrittweise; dabei kann immer nur ein einzelner – eigener oder gegnerischer – Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt bzw. gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit)ziehen und verschwinden („R“ = „Raus!“). Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestoßen werden. Zur Verknüpfung mit Grashüpfer: Ein Grashüpfer kann einen beliebigen Stein, der in seinem Wirkungsbereich, also genau 1 Feld hinter einem beliebigen Sprungstein, steht, genau so bewegen, dass der bewegte Stein einen G-Zug in derselben Richtung ausführt, in der der G auf diesen Stein wirkt. Die Anzahl der Felder zwischen G und G- Sprungstein beziehungsweise zwischen bewegtem Stein und dessen Sprungstein spielt dabei keine Rolle.

**Elch** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 45° ab; ein Ea1 hüpfte also über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.

**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.

**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.

**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.

**Kobulkönige** 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). Wird ein Bauer seiner Partei geschlagen, wird der Kobulkönig wieder zum normalen König.

**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.

**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.

**Lion** Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.

**Make&Take-Schach** Ein Schlagzug besteht aus der Zusammensetzung eines Normalschachschlags und eines nichtschlagenden Zuges. Ein Stein  $X$  wird durch einen Stein  $Y$  der anderen Partei geschlagen, indem  $Y$  zunächst einen nichtschlagenden Zug in der Gangart von  $X$  ausführt und daran anschließend, aber als Bestandteil desselben Zuges, den Stein  $X$  gemäß Normalschachregeln schlägt. Ohne einen vorangehenden make-Teil kann kein Schlag ausgeführt werden. Nach einem Doppelschritt eines Bauern  $X$  wird dieser e. p. geschlagen, indem ein Bauer der anderen Farbe durch einen nichtschlagenden Bauernzug gemäß der Farbe von  $X$  auf eines der seitlichen Nachbarfelder von  $X$  zieht und von dort aus in der gewohnten Weise im Vorübergehen schlägt. Ein Bauer darf weder auf der 1. noch auf der 8. Reihe stehen noch im make-Teil eines Schlagzuges dort hinziehen. Steht eine Figur auf der 1. oder 8. Reihe, kann sie keinen Bauern schlagen. Eine Bauern-Umwandlung findet dann und nur dann statt, wenn ein Bauer im Moment des Zugabschlusses auf die Umwandlungsreihe zieht bzw. schlägt. Eine Partei steht im Schach, wenn ihr König unter Anwendung der make&take-Bedingung durch einen Stein der anderen Partei geschlagen werden könnte. Insbesondere bietet  $Y$  Schach, wenn eine Rochadestellung mit  $Y$  an der Stelle des Königs der anderen Partei vorliegt und letzterer sich nach Ausführung der Rochade im (Normalschach-)Wirkungsbereich von  $Y$  befindet. Die Ausführung dieser bikoloren Rochade besteht dabei im Versetzen von  $Y$  um zwei Felder in Richtung des Eckturms der anderen Partei und dessen gleichzeitiger Besetzung des von  $Y$  überschrittenen Feldes; sie ist ausschließlich an die Voraussetzung gebunden, daß ein vorangegangener Zug des Eckturms nicht nachweisbar sein darf. Zieht eine Figur  $Y$  im make-Teil auf ein Feld  $a$  und dann im take-Teil auf das Schlagfeld  $b$ , wird dies in folgender Weise notiert:  $Y-a \times b$ ; im Falle eines Bauern  $Y$  auf dem Feld  $y$  dagegen durch  $y-a \times b$ . Ist der make-Teil eines make&take-Schlagzuges nicht eindeutig bestimmt, heißt der Zug intern-dualistisch.

**Maoreiter** Wie Nachtreiter, kann aber immer auf den orthogonalen „Zwischenfeldern“ des Springerzuges verstellt werden.

**Masand** Jeder Stein, der ziehend Schach bietet, hat für diesen Zug magische Kraft: Alle von ihm beobachteten Steine (außer König) wechseln die Farbe. Steine, die Schach bieten ohne selbst gezogen zu haben (z. B. Abzugsschach), bewirken keinen Masandeffekt.

**Messignyschach** Als Zug kann anstelle einer üblichen Figurenbewegung auch ein Platztausch von zwei Steinen gleicher Gangart ausgeführt werden, wobei je einer der Steine der ziehenden Seite und der gegnerischen Seite angehören muss. Derselbe Stein darf nicht in aufeinander folgenden Halbzügen Teil eines solchen Platztausches sein. Soll ein Platztausch der Könige nicht erlaubt sein, ist „rex exclusiv“ ausdrücklich anzugeben. Soll ein Platztausch zur Abwehr einer Mattstellung nicht erlaubt sein, ist „stop mat“ ausdrücklich anzugeben. Ein auf sein Partiausgangsstellungsfeld zurückgetauschter König/Turm darf rochieren.

**Nullzug** Wenn die Stellung nach einem Zug mit derjenigen zuvor absolut identisch wäre (dies geht nur im Märchenschach), dann wäre dieser Zug ein illegaler „Nullzug“, der – wenn nicht ausdrücklich erlaubt – nicht statthaft ist.

**Pao** Zieht wie Turm, schlägt und wirkt wie Lion (wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind) auf Turmlinien.

**Partielle Paralyse** Wenn und solange ein Stein der Gangart  $y$  einen gegnerischen Stein der Gangart  $x$  beobachtet, kann  $x$  nicht wie  $y$  ziehen, ist also partiell gelähmt. Beim Sonderfall  $y=x$  liegt eine Madrasi-Paralyse vor.



**Punktspiegelung** Stehen zwei Steine (beliebiger Farbe, Könige eingeschlossen) auf Feldern, die punktsymmetrisch bezüglich der Brettmittelpunkts zueinander sind (z. B. a1-h8, b3-g6), tauschen sie ihre Zug-, Schlag- und Wirkkräfte (behalten aber die Farbe, die Bauernzugrichtung und evtl. königliche Eigenschaften bei). Ein Bauer auf der ersten Reihe kann nicht ziehen, sein korrespondierender Stein auf der achten Reihe daher auch nicht. Die Rochade ist nur mit nicht-gespiegelten Figuren (König, Turm) möglich. Nur nicht-gespiegelte Bauern können en passant schlagen.

**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 Längstzügen üblichen Zuglängenberechnung ermittelt werden.

**Sentinelles en pion adverse** Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen Bauern gegnerischer Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.

**Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um  $135^\circ$  ab; ein Spatz a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.

**Supercirce** Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.

**Total unsichtbare Steine** Es befinden sich total unsichtbare Steine (TUS) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl ist bekannt, nicht aber ihre Farbe, ihre Steinart und ihre Standfelder. Ein total unsichtbarer Stein kann schlagfrei ziehen (dann ist auch das Zielfeld unbekannt) oder schlagen (dann ist das Zielfeld bekannt). Durch den Lösungsverlauf kann die Identität eines total unsichtbaren Steines womöglich, eventuell teilweise (z. B. nur die Farbe und eine Eingrenzung der Steinart) aufgeklärt werden. Wenn sowohl Farbe und Steinart als auch sein derzeitiges Standfeld bekannt sind, wird der Stein sichtbar (und bleibt es). Eine Grundvoraussetzung für die Aufklärung ist, dass alle vorherigen Züge auch unter der Maßgabe legal bleiben, dass der total unsichtbare Stein schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines total unsichtbaren Steines wird mit „TUS~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines total unsichtbaren Steines Schach bietet (analog für Matt).

**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.

**Ultraschachzwang** Schwarz muss Schach bieten, wenn er kann. Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.

**Unbeweglicher Stein** Kann weder ziehen noch schlagen, kann aber geschlagen werden, blockieren, verstellen oder als Sprungbock dienen. Im Unterschied zum Dummy Pawn hat er außerdem die Kraft zur Beobachtung und übt somit insbesondere Wirkung auf den gegnerischen König aus, beherrscht also Felder, die dieser nicht betreten darf.

**Unsichtbare Steine** Es befinden sich unsichtbare Steine (US) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl und ihre Farbe sind bekannt, nicht ihre Steinart und ihre Standfelder. Ein unsichtbarer Stein kann schlagfrei ziehen (dann ist auch das Zielfeld unbekannt) oder schlagen (dann ist das Zielfeld bekannt). Durch den Lösungsverlauf kann die Identität eines Steines womöglich aufgeklärt werden. Wenn sowohl seine Steinart als auch sein derzeitiges Standfeld bekannt sind, wird der Stein sichtbar

(und bleibt es). Eine Grundvoraussetzung für die Aufklärung ist, dass alle vorherigen Züge auch unter der Maßgabe legal bleiben, dass der unsichtbare Stein schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines unsichtbaren Steines wird mit „US~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines unsichtbaren Steines Schach bietet (analog für Matt). Bei „total unsichtbaren Steinen“ ist auch die Farbe zu Beginn unbekannt.

**Vao** Zieht wie Läufer, schlägt und wirkt wie Lion (wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind) auf Läuferlinien.

## Lösungen

(1) a) 1.h8=D g1=D 2.Dc3+ Dg1↔Dc3#

1.h8=T g1=T 2.Tc8+ Tg1↔Tc8#

b) 1.h8=L g1=L 2.Lf6+ Lg1↔Lf6#

1.h8=S g1=S 2.Sg6+ Sg1↔Sg6#

(2) a) +♔e5, ♖a1c1c3c5c7c8d1d5, ♚c2, ♜a2a4a6a8b2b4b6b8

b) +♔d5, ♖d4d6e1e6f3g4h7h8, ♚g6, ♜e8f5g2g7g8h4h5h6

(3) 1.K×c7 [Bc6] 3.K×d7 [Bd6] 5.K×e7 [Be6] 6.K×d6 [Bc5] 8.K×c6 [Bb5] 9.K×b5 [Ba4] 11.K×c5 [Bc4] 14.K×e6 [Be5] 16.K×e5 [Bd4] 17.K×d4 [Bc3] 18.K×c3 [Bb2] 21.K×a4 [Ba3] 22.K×a3 [Ba2] 23.K×b2 [Bc1=S] 24.Ka1 c3=

1.K×d7 [Be6] 2.K×e6 [Bf5] 5.K×e7 [Bf6] 6.K×f6 [Bg5] 7.K×g5 [Bh4] 9.K×f5 [Bf4] 13.K×c7 [Bc6] 15.K×c6 [Bd5] 16.K×d5 [Be4] 17.K×e4 [Bf3] 18.K×f3 [Bg2] 21.K×h4 [Bh3] 22.K×h3 [Bh2] 23.K×g2 [Bf1=S] 24.Kh1 f3=

(4) a) 1.Dh2 [wBg3] Kd3 [wKc2] 2.Dh3 Kc2 [wKb1]+ 3.Ka1 Kc1 4.Dd3 [wBc3] Kb2#

b) 1.Dh3 [wKg3]+ Kf6 [wBf5] 2.Kh4 Kf7 [wBf6] 3.[wKh8] Kf8 4.De6 Kg7#

c) 1.Ke4 [sKf5]+ Kf4 [wBf3] 2.De5+ Kg4 [wKf4] 3.Df4 [wKh2]+ Kh3 4.Kh1 Kg2#

d) 1.Kd4 Kd5 [wBc6] 2.Kd5 [sKd6] Kd7 [wKd6] 3.Dd6 [wKb8]+ Kc8 4.Ka8 Kb7#

(5) 1.c1=nT 2.nTe1 3.d1=nS 4.nSf2 5.nTe3 6.nTf3 7.nSg4 8.nTf5 9.nTb5 10.nkGc4 11.nTg5 12.nkGh4 g3#

1.c1=nL 2.d1=nG 3.nLd2 4.nGd3 5.nkGe2 6.nLe3 7.nGf3 8.nkGg4 9.nLf2 10.nLg3 11.nGh3 12.nLh4 g×h3#

1.c1=nS 2.nSd3 3.nkGe2 4.d1=nG 5.nGd4 6.nSc5 7.nSe4 8.nGf4 9.nkGe5 10.nSg5 11.nkGh5 12.nGh6 g4#

(6) 1.c1=nD nDe1 2.Kd3+ Kd1 3.f1=nL Kc2#

1.c1=nT nTe1 2.f1=nS+ nTe5 3.nSe3 Kc3#

(7) 1.– e1=S+ 2.Kh1 f1=T+ 3.Kh2 Sf3+ 4.Kh3 Sg5+ 5.Kg2 Tf2+ 6.Kg1 Sf3+ 7.Kh1 Th2#

1.– f1=L+ 2.Kg3 e1=D+ 3.Kg4 De6+ 4.Kh5 Dh3+ 5.Kg6 De6+ 6.Kg7 Dh6+ 7.Kg8 Lc4#

(8) 1.Kf5 Kf8 2.Kg6 De5 3.Kh7 D×h5#=sDh5

und weiter: 1.Kh6 Kg8 2.De8#=wDe8 Kf8 3.Kh7 Dh5#=sDh5 ... ..

(9) 1.– MRe7+ 2.Kc4 MRc3+ 3.Ka8 MRa7#

1.– MRf5 2.Ke4 MRe3+ 3.Kg8 MRg7#

1.– Ke7 2.Kd4 MRd3+ 3.Kb8 MRb7#

(10) 1.b1=S b8=D+ 2.Sa3 Dh8#

1.b1=T b8=L 2.Tb2 L-h8×b2#

(11) 1.e1=D+ Kf6 2.Dc3 Kh6#

1.e1=T+ Kd6 2.Te3 Kh6# (1.e1=D+? 3.D×h6!)

1.e1=L a2-b1 2.Kg8 Kf7# (1.e1=S? 3.Sc2!)

1.e1=S a2-b3 2.Kg6 Kf6# (1.e1=L? 3.Lc3!)

(12) 1.nTb3+ nDb5 2.Ka6 nDd3#

1.nTf1+ nDe1 2.Kb6 nDf2#

1.nDh2 Kg3 2.nTh1 nDg1#

(13) a) 1.0-0 [TUS=sTf8] 0-0-0 [TUS=wTd1] 2.Tc8 Td7 (also steht ein TUS auf der c-Linie) 3.h×g2 TUS×c8 (TUS=wTc8 oder wDc8)#

b) 1.0-0-0 [TUS=sTd8] 0-0 [TUS=wTf1] 2.Tg8 Tf7 (also steht ein TUS auf der g-Linie) 3.a×b2 TUS×g8 (TUS=wTg8 oder wDg8)#

(14) a) +♔a5, ♖a1, ♙b4, ♘b5 – ♚b2, ♗a2 (nicht gespiegelt mit wKe1/sKb2, da legal, R a2×Xb1=T+)

b) +♔d1, ♖b1, ♙b5, ♘d2 – ♚a2, ♗a4 (nicht gespiegelt mit wKa4/sKb1, da legal, R d2-d1=L)

c) +♔a1, ♖h3, ♙e1, ♘e4 – ♚c2, ♗h8

(15) Forderung: *Konstruiere mit möglichst wenigen Steinen ein Illegal Cluster, für das gilt: Spiegle diese Anfangsstellung A an einer der acht Linien, so dass eine legale Stellung B entsteht, danach B an einer Linie (= legale Stellung C), danach C an einer Linie (= Illegal Cluster D), danach D an einer der zwei Diagonalen (= legale Stellung E), danach E an einer Diagonale (= legale Stellung F), danach F an einer Diagonale (= Illegal Cluster G). Der weiße König steht in der Anfangsstellung A auf demselben Feld wie der schwarze König in der Endstellung G. Welches sind die sieben verschiedenen Stellungen A bis G?*

A: wKa8 sKe8 Td8 Bd7 (IC)

B: wKg8 sKc8 Td8 Bd7 (legal, weil zuletzt 0-0-0+ möglich)

C: wKc8 sKg8 Tf8 Bf7 (legal, weil zuletzt 0-0+ möglich)

D: wKe8 sKa8 Tb8 Bb7 (IC)

E: wKh5 sKh1 Th2 Bg2 (legal, weil zuletzt h3×Xg2+ möglich)

F: wKe1 sKh1 Tg1 Bg2 (legal, weil zuletzt f2/h2×Xg1=T+ möglich)

G: wKa4 sKa8 Ta7 Bb7 (IC)

Eindeutig, weil a) Originalfeld und Spiegelfeld dieselbe Farbe haben, weil Doppelschachs wegen der teilweise legalen Stellungen scheitern und weil als Block für den Turm nur ein Bauer in Frage kommt, weil er in E ein legales Turm-Schach ermöglicht.

(16) 1.Ka7 18.K×a5 [Ba4] 36.K×a4 [Ba3] 54.K×a3 [Ba2] 72.K×a2 [Bb1] 75.K×b1 [Bc2] 78.K×c2 [Bd2] 80.K×d2 [Bd3] 82.K×d3 [Be3] 84.K×e3 [Be4] 86.K×e4 [Bf4] 88.K×f4 [Bf5] 90.K×f5 [Bg5] 92.K×g5 [Bg6] 94.K×g6 [Bh6] 96.K×h6 [Bh7] 99.K×h7 [Bh8=S] 100.K×h8 [Sh7] Sf6=

(17) 1.Ke4 SPe3+ 2.Kf3 SPee2 3.Kg2 SPf1 4.Kh2 SPg1 5.Kh1 SPbg2#

1.Ke6 SPd7+ 2.Kf7 SP2e6 3.Kg8 SPf8 4.Kh7 SPg8 5.Kh8 SPfg7#

1.Kd4 SPe3 2.Kc3 SPb5 3.Kb2 SPa3+ 4.Kb1 SPa2 5.Ka1 SPfb2#

1.Kd6 SPe5 2.Kc7 SPb7+ 3.Kb8 SPc8+ 4.Ka7 SPfc7 5.Ka8 SPcb8#

(18) 1.Ke5 Ec7 2.Kf6 Ee6+ 3.Kg7 Ef6+ 4.Kh8 Eg7=

1.Ke4 Ef5 2.Kf3 Ef4+ 3.Kg2 Ef3+ 4.Kh1 Eg2=

1.Kd3 Ee2 2.Kc2 Ec3 3.Kb1 Ec5 4.Ka1 Eb2=

1.Kd5 Ee6 2.Kc6 Ee7+ 3.Kb7 Ec6+ 4.Ka8 Eb7=

(19) 1.– Kh3 2.Kc3 SPb3 3.Kd3 SPc4 4.Ke2 SPg4 5.Kf1 SPe1 6.Kg1 SPh2 7.Kh1 SPg2#

1.– Kh5 2.Ke4 SPg6 3.Kf5 Kh6 4.Kf6 SPg5 5.Kf7 SPe8 6.Kg8 SPh7 7.Kh8 SPg7#

1.– Kf5 2.Kc5 Ke6 3.Kb6 Kd7 4.Ka7 SPc6 5.Ka8 SPb8 6.Ka7 Kc8 7.Ka8 SPb7#

(20) 1.Sf3 Sc6 2.Se5 Sd4 3.S×d7 S×e2 4.Sc5 D×d2+ 5.K×d2 Sg1 6.Kc3 Ld7 7.Kb4 0-0-0 8.Ka5 Kb8 9.Sa6+ Ka8

(21) a) 1.K×f6 [nBf7] 2.Kg7 3.K×f7 [nBg7] 4.Kg8 5.K×g7 [nBg8=nS] [wKd3→wkSd3] 6.Kh7 7.nS×e7 [nBg8=nT] [wkSd3→wkTd3] kTh3#

b) 1.K×e7 [nBf7] 2.Kf8 3.K×f7 [nBf8=nL] [wKd3→wkLd3] 4.nLg7 5.nLh8 6.nL×e5 [nBh8=nD] [wkLd3→wkDd3] 7.nLd6 kDf5#

(22) a) 1.nKa4 [+wBb5] nKb4 [+sBa4] 2.nKa3 [+wBb4] nK×a4 [nKe1] [+sBa3] 3.nKd2 nKc3 [+sBd2] 4.nK×b4 [nKe8] [+wBc3] nKf7 5.nKg6 [+wBf7] nKh7 [+sBg6] 6.nKg7 [+wBh7] nKh8 [+sBg7] 7.g5 f8=T#

b) 1.nKb1 [+wBa2] a4 2.nKa2 nKb3 [+sBa2] 3.nK×a4 [nKe8] [+wBb3] nKd7 4.nKe6 [+wBd7] nKf7 [+sBe6] 5.nKg6 [+wBf7] nKh7 [+sBg6] 6.a1=L nKg8 [+sBh7]+ 7.nKh8+ f8=D#

c) 1.nKc7 nKd8 [+sBc7] 2.c5 nKe7 3.nKf6 [+wBe7] nKe5 [+sBf6] 4.nKf4 [+wBe5] e×f6 [Bf2] 5.c4 nKg5 [+sBf4] 6.nKh4 [+wBg5] e8=S 7.nKh5 [+wBh4] Sf6#

(23) a) 1.kCDa2=kCS [+wBf7] kCDg1=kCS [+sBb6] 2.kCSb4=kCL [+wBa2] kCSh3=kCL 3.kCLf8=kCT [+wBb4] kCLd7=kCT [+sBh3] 4.kCTa8=kCD kCTd1=kCD [+sBd7] 5.kCDg2=kCS kCD×d7=kCS 6.kCSh4=kCL [+wBg2] kCSb8=kCL [+sBd7] 7.kCLd8=kCT [+wBh4] kCLh2=kCT 8.kCTh8=kCD g4 9.kCDa1=kCS kCTb2=kCD [+sBh2]#

b) 1.kCDg1=kCS [+wBb6] kCDa2=kCS [+sBf7] 2.kCSf3=kCL kCSc1=kCL [+sBa2] 3.kCLa8=kCT [+wBf3] kCLh6=kCT 4.kCTg8=kCD kCTc6=kCD [+sBh6] 5.kCDg1=kCS kCD×h6=kCS [+sBc6] 6.kCSe2=kCL kCSg8=kCL [+sBh6] 7.kCLa6=kCT [+wBe2] e4 8.kCTa3=kCD [+wBa6] kCLh7=kCT 9.kCDF8=kCS [+wBa3]+ kCT×f7=kCD [+sBh7]#

c) 1.kCDa2=kCS [+wBf7]+ kCDh4=kCS [+sBb4] 2.kCSc3=kCL [+wBa2] kCSf5=kCL [+sBh4] 3.kCLh8=kCT [+wBc3] kCLb1=kCT [+sBf5] 4.kCTa8=kCD kCTg1=kCD 5.kCDF3=kCS+ kC- Da7=kCS 6.kCSe5=kCL [+wBf3] kCSc8=kCL [+sBa7] 7.kCLg3=kCT+ kCL×f5=kCT 8.kCTa8=kCD a4 9.kCDh8=kCS kCTh5=kCD [+sBf5]#

d) 1.kCDh4=kCS [+wBb4] kCDa2=kCS [+sBf7] 2.kCSf5=kCL [+wBh4] kCSc3=kCL [+sBa2] 3.kCLb1=kCT [+wBf5] kCLh8=kCT [+sBc3] 4.kCTh1=kCD kCTb8=kCD 5.kCDc6=kCS+ kCDh2=kCS 6.kCSb8=kCL [+wBc6]+ kCSf3=kCL [+sBh2] 7.kCLg3=kCT+ kCLh5=kCT [+sBf3] 8.kCTg8=kCD [+wBg3] f6 9.kCDa8=kCS kCTa5=kCD [+sBh5]#

(24) a) 1.Kb3 nGb2 2.nNc3 nGd4 3.Kb4 nGa4 4.nNb5 nGc6 5.nNa3 nNc7 6.nGc8 nNa3 7.Kb3 nNc7 8.Kb2 nNa3+ 9.K×a3 [nNb2] nNa4 10.Ka2 Kb1 11.Ka1 Ka2 12.Kb1 Kb3 13.Kc2+ K×a4 [nNb3] 14.nNc1 nG×c1 [nNc8] 15.Kb1 nGa1 16.Kb2 nGc3 17.Ka3#

b) 1.K×a4 [nNb4] nNc6 (1.– nNa6 2.K×b5 [nGa4]+ nGc6 3.nNb4 nGa4 4.Kc5 nGa8 5.nNd5 ...) 2.K×b5 [nGa4] nG×c6 [nNa4] 3.nNb6 nGa4 4.Kc5 nGa8 5.nNd5 nGe4 6.nNb6 nNf4 7.nNd3 nGc2 8.nNc1 nGc6 9.K×c6 [nGc5] nGc7 10.K×c7 [nGc6] nGc8 11.K×c8 [nGc7] Kb6 12.nGa5 nN×a5 [nGc1] 13.Kc7+ K×a5 [nNb6] 14.nNc8 nG×c8 [nNc1] 15.Kb8 nGa8 16.Kb7 nGc6 17.Ka6#

c) 1.K×b5 [nGb4] nc8 2.Kc5 nNa4+ 3.nNb6 nGb7 4.nNd5 nGe4 5.nNe3 nNc7 6.Kd6 nNe3 7.nNf5 nGg6 8.nNh6 nGc6 9.K×c6 [nGd6] nGb6 10.K×b6 [nGc6] nGa6 11.K×a6 [nGb6] Kc7 12.nGd8 nN×d8 [nGh6] 13.Kb6+ K×d8 [nNc7] 14.nNa6 nG×a6 [nNh6] 15.Ka7 nGa8 16.Kb7 nGc6 17.Kc8#

d) 1.Kc4 nGh5 2.nGf5 nNc5 3.Kd5 nG×c5 [nNf5] 4.nNh6 nNd4 5.Ke4 nGh5 6.Kf4+ Kh4 7.nGh3 nNh2 8.nGh1 nNf3, nNg4 9.nNe5 nNg1 10.nGh5 nNe5 11.nNg6+ nGf7 12.nNf8 nGf3 13.K×f3 [nNf4] nGf2 14.K×f2 [nGf3] nGf1 15.Kg1 nGh1 16.Kg2 nGf3 17.Kh3#

(25) 1.Ka2 Rb3 2.Ka3 Rb3 3.Ka4 Rb3 4.Kb5 Rb3 5.Kc4 Rb3 6.nGd4 Rb3 7.Kd5 nGd6 8.Kc4 (Tempo) Rb3 9.Kd5 nGd4 10.Ke4 nGf4 11.Ke3 Ke2+ 12.Kf2 Ke1 13.Kg3 Kf2+ 14.Kg4 Ke3 15.nGh4 Kf3+ 16.Kh5 Kg3 17.nGh6 Kg4+ 18.Kg6 Kf5+ 19.Kh7 Kg5 20.Kg7 Kh5 21.nGf8 Kg6+ 22.Kg8 Kh7+ 23.Kh8 Rf7#

(26) 1.PAf4 VAc6 2.PA×f7 VAe4 3.f5×g4 VAb7 4.g4×h3 VAf3 5.h3×g2 VAd1 6.g2×h1=PA VAh5 7.PAh×h7 VA×e8 8.PAh×d7 VA×b5 9.PAd4 VAe2 10.PAc4 VA×c4 11.Kb6 VAe6 12.Kc5 VAb3 13.Kb4 VA×f7 14.Ka3 VA×a2 15.Kb2 VA×g8 16.Ka1 Kc2=

Mit dem Bock PAF7 ist 7.– VAh5-e8 ein Schlagfall, ebenso 8.– VAe8-b5 mit dem Bock PAD7. Der Schlagzug 10.– VAe2×PAC4 erfordert einen Bock auf d3, und dieser muss von Anfang an dort stehen, da in der Lösung kein Zug eines unsichtbaren Steins vorkommt. Daher kann ab dem 10. Zug – aber nicht früher! – gefolgert werden, dass angesichts des Bocks d3 9.– VAb5-e2 ein Schlagfall ist. Also steht ein

Stein auf e2, weswegen 5.– Vaf3-d1 und 6.VAd1-h5 zwei Schlagfälle sind. 13.– VAb3×PAf7 erfordert einen Bock, und zwar nicht auf den im 10. und 11. Zug betretenen Feldern c4 oder e6, sondern auf d5, und dieser Bock steht dort von Beginn an. Daher kann ab dem 13. Zug – aber nicht früher! – gefolgt werden, dass angesichts des Bocks d5 die VA-Züge nach e6, b3, a2 und g8 vier Schlagfälle sind. Angesichts des uSd5 sind 2.– VAc6-e4, 3.– VAe4-b7 und 4.– VAb7-f3 drei Schlagfälle. Ein Stein steht auf b7, weswegen 1.– VAa8-c6 ein Schlagfall ist. Jetzt steht fest, dass die 13 schwarzen unsichtbaren Steine auf c6, e4, b7, f3, d1, h5, e8, b5, e2, e6, b3, a2 und g8 geschlagen werden. Alle diagonalen Bauernzüge sind Schlagfälle, weswegen auf f3, f5, h5, f7 und d5 Steine stehen, weswegen die ersten 9 schwarzen Züge allesamt Schlagfälle sind. Daher werden 9 weiße unsichtbare Steine auf f4, f7, g4, h3, g2, h1, h7, d7 und d4 geschlagen. Die zwei verbleibenden weißen unsichtbaren Steine müssen daher auf d3 und d5 stehen (siehe Hilfsdiagramm). 12.Kc5 belegt, dass der uSd5 nicht der wK sein kann. Daher kann dann, wenn der 13. schwarze unsichtbare Stein verschwindet, also im 15. Zug – aber nicht früher! – gefolgt werden, dass der wK auf d3 steht.

Obacht: Der sK betritt ja c5, um zu beweisen, dass der uSd5 nicht der wK ist; daher muss er auf seinem Weg nach a1 das Feld c3 umgehen, da ja der uSd3 der wK sein muss.

Obacht: Schwarz muss wirklich unbedingt 9 weiße unsichtbare Steine schlagen. Erfolgt beispielsweise PAd7-c7-c4 (ohne Schlag) statt PAd7×d4-c4, steht möglicherweise ein nicht aufgedeckter unsichtbarer Stein auf d3, und der wK kann dann irgendwo anders auf dem Brett stehen. Dann aber ist nicht bewiesen, dass am Ende Patt vorliegt.

**(27)** 1.Ca1 Cc3 2.kLIc1+ kLIId1 3.kLIc4 Cb4 4.kLIa4 Ca2 5.Cc2+ Cb3==  
 1.Cc2 Cb4 2.kLIa4 kLIId3 3.Cb3 Ca5+ 4.kLIa6 Ca4 5.Cc4+ Cb5==  
 1.Cb6 Cc3 2.Cd4 Cb2 3.kLIe4 Cf3+ 4.Cf2 Ce2 5.Cc2+ Cd3==  
 1.kLIa2 kLIb4 2.kLIa7 Cc4 3.Ca5+ kLIId4 4.Cb4 Cb3 5.Cc5+ Cb6==

**(28)** 1.Kb3↔Kd3 Ka4 2.Kc3 Dg7+ [Th8=w] 3.Kc4 Da1 4.Ta8+ K↔Kc4#  
 1.Kb2 Da4 2.Kc1 Da1+ [Th8=w] 3.Kc1↔Kd3 Kd1 4.Th1+ Kd1↔Kd3#  
 1.Ka3 Th1 2.Ka3↔Kd3 De4+ [Th1=w] 3.Kc3 Da8 4.Ta1+ Ka3↔Kc3#

**(29)** a) 1.– Kc4 2.Kg3 Kd3 3.nTh3 Ke3 4.Kg2+ Kf2+ 5.Kf1 Kg1 6.nTh1+ Kf2#  
 1.– nNe6 2.Kg3 Ke5 3.nTh2 Kf5 4.nTf2+ Kg4+ 5.Kh4 Kh3 6.nTh2+ Kg4#  
 b) 1.– nTc3 2.nNf5 Ke6 3.Kg4 Kf6 4.nNe7 Kg5 5.Kh5 Kh4 6.nTh3+ Kg5#  
 1.– nNe6 2.Kf5 Kd6 3.Kf6 nNg5 4.Ke7 Kd7 5.Ke8 Kd8 6.nTc8+ Ke7#  
 c) 1.– nTe4 2.nTe6 Kc4 3.nNb3 Kc3 4.nNd2 Kb4 5.Ka4 Ka5 6.nTa6+ Kb4#  
 1.– Kc5 2.nTe4 nNf3 3.nTe2 nNb5 4.nNd6 Kb4 5.Ka4 Ka3 6.nTa2+ Kb4#

**(30)** a) 1.– Kd7 2.Nc1 Tg2+ 3.Kf8 Te2 4.Nf7 Te8#  
 1.– Kd8 2.Ke1 Tf5 3.Nc6+ Kg2 4.Ne2 Tf1#  
 b) 1.– Tf5+ 2.Kg2 Tf2+ 3.Kg8 Ke7 4.Ng7 Tf8#  
 1.– Ke7 2.Nc8+ Kh1 3.Kf1 Kh2 4.Nf2 Tg1#

**(31)** 1.nCf3 RSf4 2.nKS×f3 [nCe3] nKS×e3 [nCc6]#  
 1.nCh5 RSe5 2.nKSg2 nC×g2 [nKSd4]#  
 1.nCh7 RSe1 2.nKSg4 nC×g4 [nKSd2]#  
 1.nCb7 RSc1 2.nKSa4 nC×a4 [nKSd2]#

**(32)** 1.Dc4 De5+ 2.Kb4 Dd5 3.Db3 Ke4 4.Kc5 Df5 5.Kd4+ Dc5#  
 1.De6 Df4 2.Dd6 Ke4 3.Db6 Kd4+ 4.Kc4+ Ke5 5.Kd5+ Dc4#  
 1.Dg2 De5 2.Kd4 De3 3.De2 De6 4.Ke5 Dg6 5.Kf4+ Dg3#  
 1.Dg6 Kg5 2.Dd6 De5+ 3.Kd4 Df4 4.Ke4 Dh4 5.Kf5+ De4#

#### Nachtrag:

Václav Kotěšovec wies darauf hin, dass Nr. 16 nicht am WJP 2019 teilnehmen kann, da der Preisbericht bereits 2018 publiziert wurde.