

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2020

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2020. 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 & Hilmar Ebert

1

**Bojan Bašić**

*StrateGems X–XII/2020*

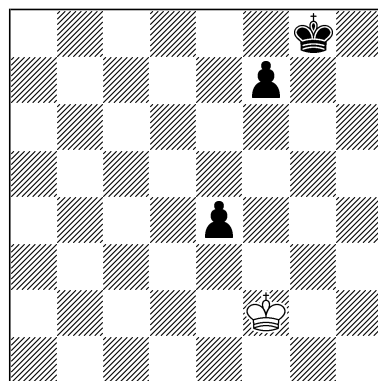
Ergänze weiße Steine

A,B,C,D,E und schwarze Steine A,A,B,B,C zu einem Illegal Cluster, in dem ein Stein A auf weißem Feld steht, Schach bietet und keinen eigenen Stein beobachtet  
Assassincirce

2

**Vlaicu Crișan**

*Phénix IX–X/2020*

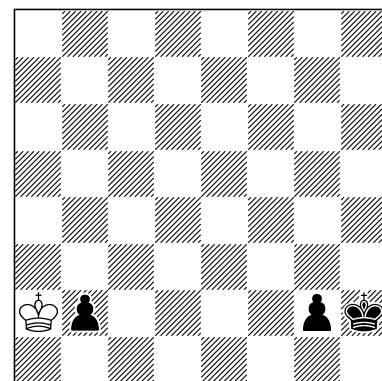


-5 & #1 VRZ Proca  
Assassincirce

3

**Udo Degener**

*Die Schwalbe IV/2020*

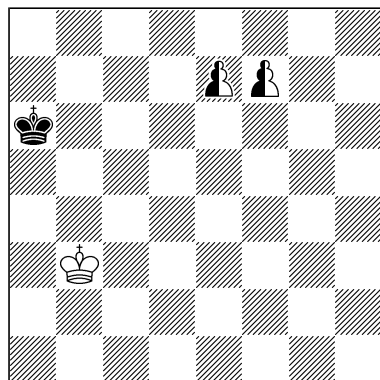


H#8 b) ♗g2→f2 C+  
Annanschach,  
Ultraschachzwang

4

**Udo Degener**

*Pat a Mat VI/2020*

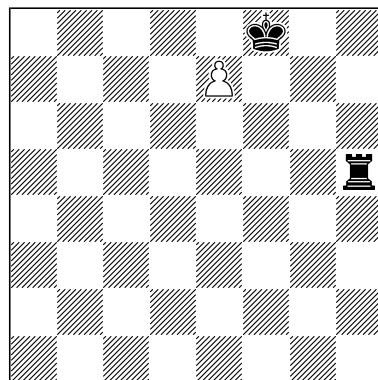


HS#6 2 Lösungen  
Köko, Längstzüger

5

**Udo Degener**

*Probleemblad VII–IX/2020*

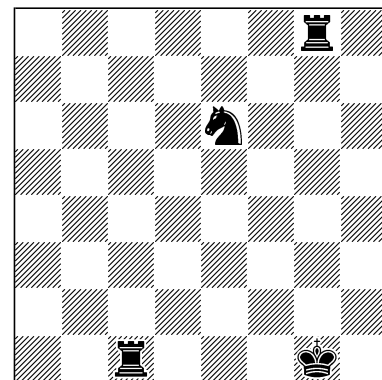


H=3 0.1;1.1;1.1 C+  
b) ♜h5→f7, c) ♜h5→c6,  
d) ♜h5→d6  
Make&Take-Schach

6

**Nicolas Dupont**

*Phénix VII–VIII/2020*

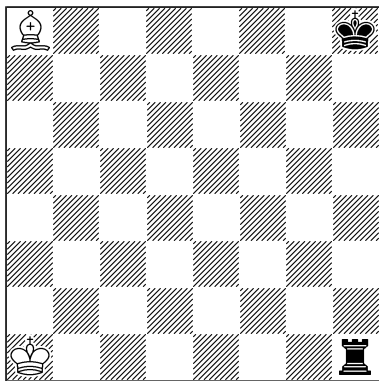


Ergänze Steine zu BP 13 C+

7

**bernd ellinghoven**

*Hans Gruber zum  
60. Geburtstag gewidmet  
feenschach VII-IX/2020*

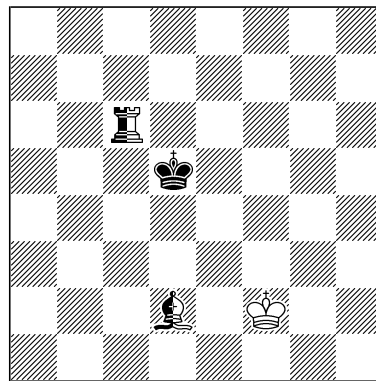


a) H#19, Köko, C+  
weißer Kürzestzüger,  
b) H#24, Köko, Längstzüger

8

**Geoff Foster**

*Anda Fairy Planet VII/2020*

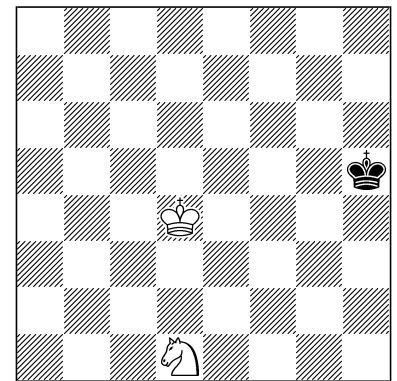


H#3 4.1;1.1;1.1  
Bolero rex inclusiv

9

**Geoff Foster**

*Phénix IX-X/2020*

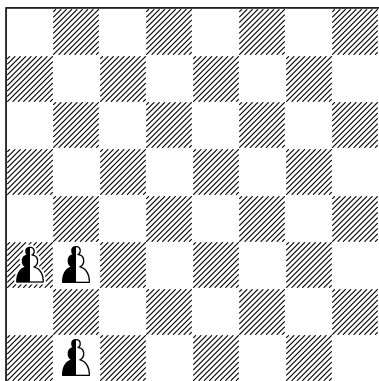


H#2 3.1;1.1 C+  
Bolero rex inclusiv

10

**Michael Grushko**

*Variantim XII/2020*

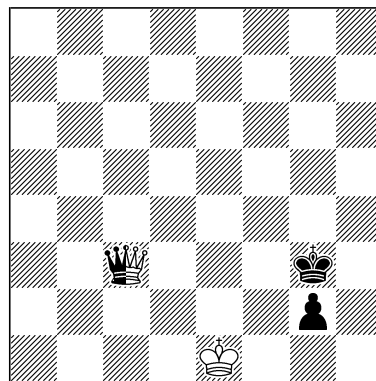


a) HS#14, b) H#13 C+  
0.1;1.1...  
ABC, Einsteinschach,  
Kloncirce,  
Republikanerschach Typ 2

11

**Eric Huber**

*StrateGems IV/2020*



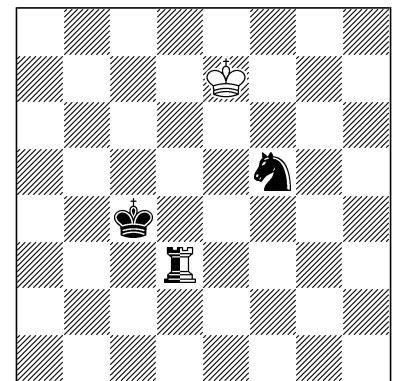
H#2 b) ♔c3→e5 C+  
3 total unsichtbare Steine

12

**Eric Huber**

**Vlaicu Crişan**

*Problem Paradise  
IV-VI/2020*



H#7 b) ♔e7→h8, C+  
c) ♞f5→g2, d) ♖d3→g5  
Punktspiegelung,  
Ultraschachzwang

13

**Werner Keym**

*Anything but Average 2020*

Konstruiere mit 3 Steinen eine Stellung mit minimaler Distanz der Könige. Weiß ist am Zug. Mindestens eine seiner Zugmöglichkeiten ändert sich, wenn ein sT auf ein beliebiges Feld gestellt wird.

Chess960

14

**Werner Keym**

*18436 Die Schwalbe*

*XII/2020*

Ergänze a) ♔ ♖ ♗ ♘ ♙,

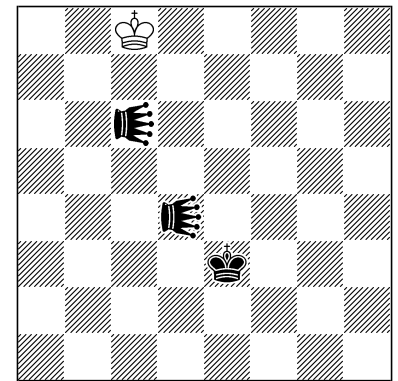
b) ♔ ♗ ♘ ♙ zu einem Illegal Cluster so, dass die Entfernungen zwischen allen Steinen ganzzahlig sind und dass in den legalen Stellungen (nach Entfernung der Steine) jeder weiße Stein von seinem

Partieanfangsstellung aus in 1 Zug sein Diagrammfeld erreichte

15

**Václav Kotěšovec**

*mpk-Blätter I/2020*



HS#8 3 Lösungen

C+

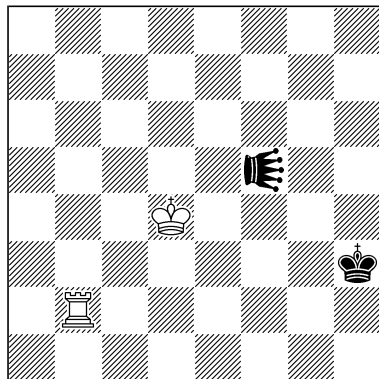
Längstzuger

♞ = Adler

16

**Václav Kotěšovec**

*mpk-Blätter VIII/2020*



HS#8 3 Lösungen

C+

Längstzuger

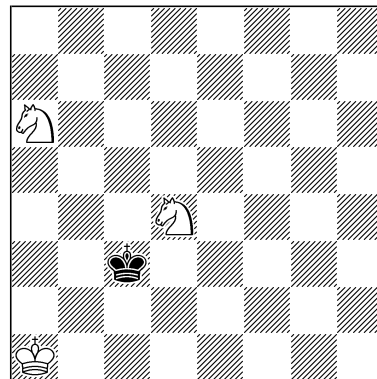
♞ = Lion

17

**Waleri Liskowez**

*(nach Roland Lecomte)*

*Phénix IX-X/2020*



H#3 b) ♞a6→c4,

C+

c) ferner ♔a1→f1,

d) ferner ♔f1→c7,

e) ferner ♞c4→d3,

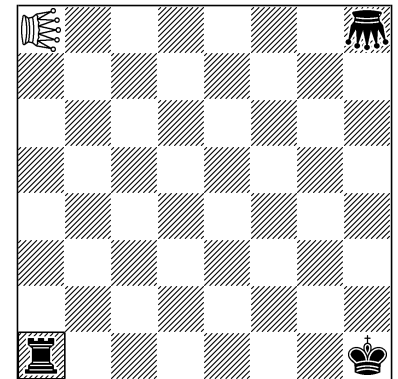
f) ferner ♔c7→h1

18

**Sébastien Luce**

*Hans Gruber gewidmet*

*feenschach I-III/2020*



H=10 2.1;1.1...

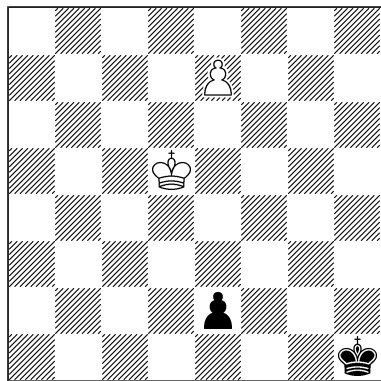
C+

Equipollentscirce

♞ = Heuschrecke

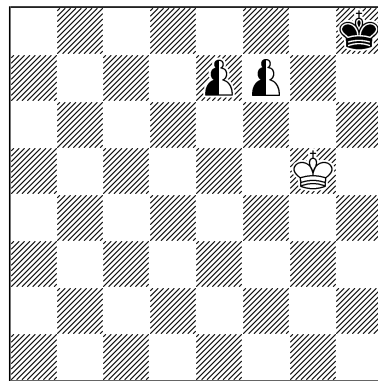
eingerahmt: Chamäleon

**19**  
**Sébastien Luce**  
*Phénix IX–X/2020*



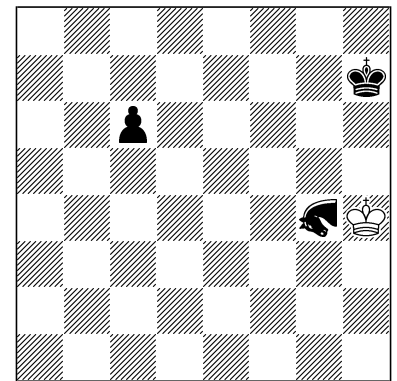
H=2 2.1;1.1 C+  
 Make&Take-Schach

**20**  
**Sébastien Luce**  
**Claude Beaubestre**  
*Die Schwalbe II/2020*



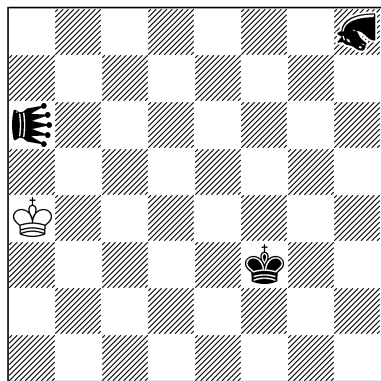
Ser.#5 C+  
 Take&Make-Schach und  
 a) Geisterschach, Circe,  
 b) vertikalsymmetrisches  
 Marscirce,  
 c) Kontraparraincirce,  
 d) PWC

**21**  
**Teppo Mänttä**  
*Jorma Paavilainen zum  
 60. Geburtstag gewidmet  
 Die Schwalbe IV/2020*



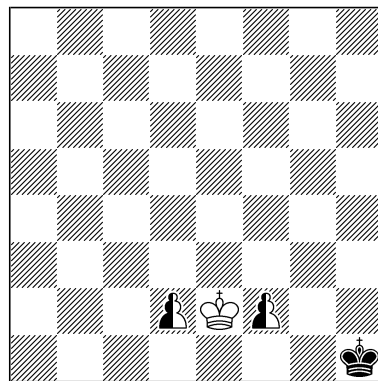
S#35 C+  
 Köko, Kürzestzüge,  
 Nullzüge erlaubt, PWC  
 ♖ = Rose

**22**  
**Teppo Mänttä**  
*Die Schwalbe VI/2020*



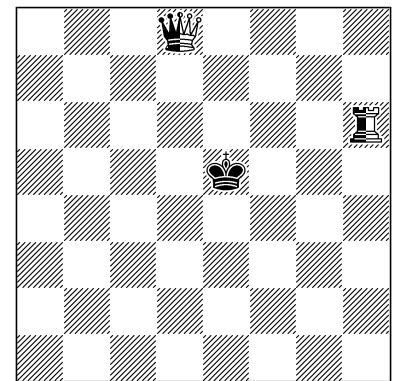
S#37 b) ♖h8→c7 C+  
 Köko, Kürzestzüge,  
 Nullzüge erlaubt, PWC  
 ♖ = Equihopper  
 ♖ = Rose

**23**  
**Karol Mlynka**  
*Phénix IX–X/2020*



H#2 b) ♖h1→c1, C+  
 c) ♖e2→a2,  
 d) ferner ♖f2→h7,  
 e) ferner ♖h7→a7  
 Brunnerschach,  
 Rücken-an-Rücken

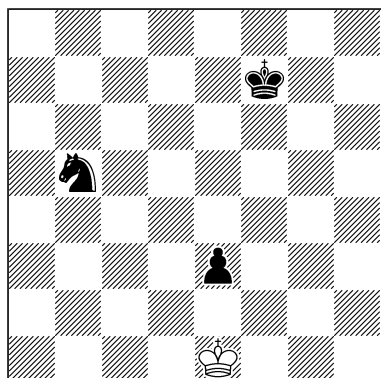
**24**  
**Petko A. Petkow**  
*The Problemist Supplement  
 III/2020*



H#3 0.1;1.1;1.1  
 b) ♖h6→d7, c) ♖e5→g7,  
 d) ♖d8→f8  
 Bolero rex inclusiv

25

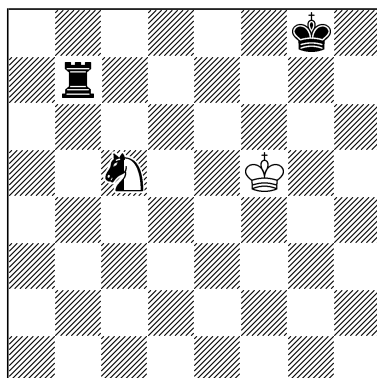
Paul Răican  
Andreas Thoma  
Problem Paradise  
VII–IX/2020



-15 & #1 VRZ Proca  
Anticirce Typ Cheylan

26

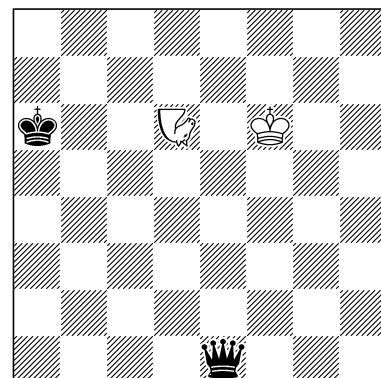
Sergej Smotrow  
StrateGems VII–IX/2020



HS#5 2 Lösungen C+  
b) ♖b7→f6  
Köko

27

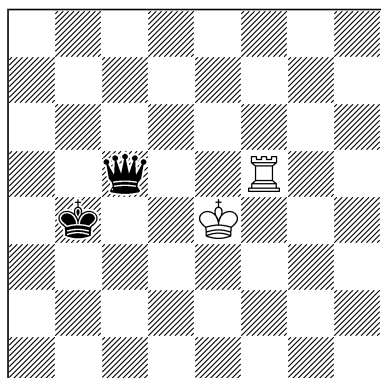
Sergej Smotrow  
Gaudium X/2020



H#4 0.2;1.1... C+  
b) ♖a6→a3  
Transmutierende Könige

28

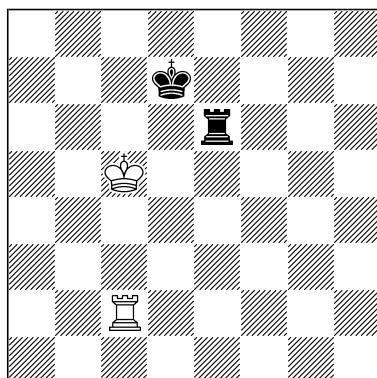
Jaroslav Štůň  
Pat a Mat III/2020



H#2 2.1;1.1 b) ♖e4→f1  
Annanschach,  
Take&Make-Schach

29

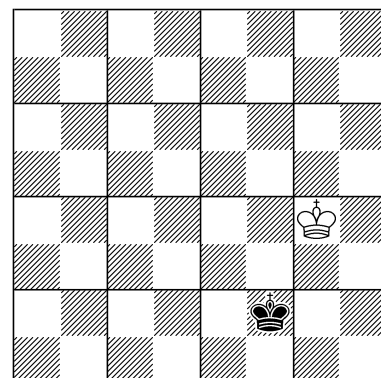
Jaroslav Štůň  
Phénix IV–V/2020



HS#5 Schwarz beginnt C+  
Zwei Lösungen Duplex  
Köko, Madrasi rex inclusiv

30

Jaroslav Štůň  
Phénix IX–X/2020

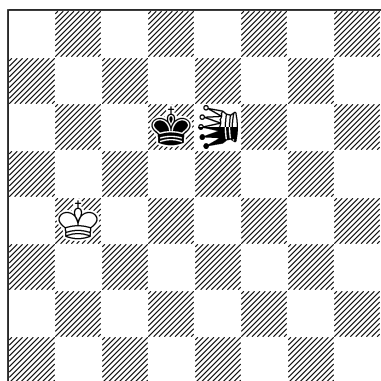


H#4\* 0.1;1.1... C+  
b) ♖g4→h2  
Gitterschach,  
Messignyschach, Sentinelles  
en pion adverse

31

Jaroslav Štůň

Phénix XI/2020



H#2 3.1;1.1

C+

b) ♔b4→g3

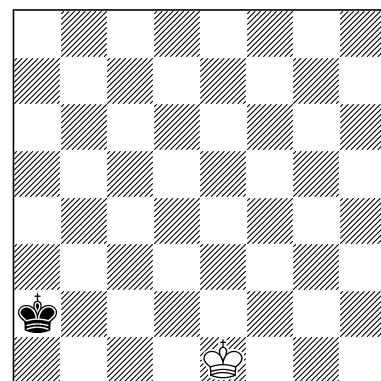
Annanschach

♚ = Spatz

32

Andreas Thoma

StrateGems X–XII/2020



-9 &amp; #1 VRZ Klan

Antircirce Typ Cheylan

### Märchenschachdefinitionen

**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.

**Adler** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 90° ab; 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 (inclusive der 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. Die Übernahme der Gangart betrifft immer nur einen Stein: Steht A oberhalb von B und B oberhalb von C, übernimmt A die Gangart von B, B übernimmt die Gangart von C; es gibt aber keine Übergabe von C auf A.

**Antircirce** 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.

**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. (Gilt der letzte Satz nicht, liegt Teleskopcirce vor.)

**Bolero** Für alle Steine (außer Königen und Bauern) gilt, dass sie normal schlagen, aber schlagfrei so ziehen wie der Stein, der in der Partieanfängsstellung auf der eigenen Figurengrundreihe auf derselben Linie steht wie der ziehende Stein. Bei rex inclusiv gilt die Regel auch für Könige.

**Brunnerschach = Kontraschach** Eine Partei darf den gegnerischen König nur dann schlagen, wenn der eigene nicht postwendend vom Gegner geschlagen werden könnte. Die Drohung des Königsschlages kann also mit der Drohung des unmittelbaren „Gegenschlags“ pariert werden oder droht von vornherein nicht wegen Gegenschlags. Auf diese Weise ist direkter Kontakt der Könige möglich; sind beide Könige gedeckt, dann sogar ohne dass Schach besteht. Ein gedeckter König kann einen ungedeckten König durch Königskontakt mattsetzen. Schlag (und Gegenschlag) des Königs kommen wie im normalen Schach nicht tatsächlich zur Ausführung.

**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.

**Chess960** Schachspiel, bei dem die Offiziere zufällig angeordnet werden. Dabei gilt jedoch: (1) Auf jeder Linie stehen bei Weiß und bei Schwarz gleiche Steine. (2) Die Läufer einer Partei stehen auf Feldern verschiedener Farbe. (3) Der König steht zwischen den beiden Türmen seiner Partei. (4) Nach der Rochade zur rechten Seite steht der wK auf g1, der Turm auf f1; nach der Rochade zur linken Seite steht der wK auf c1, der Turm auf d1.

**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.

**Equihopper** Hüpf über einen beliebigen Stein (Sprungbock), 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.

**Equipollentscirce** Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, das sich ergibt, wenn man den Zugvektor des schlagenden Steins an das Schlagfeld legt. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt oder außerhalb des Brettes, verschwindet der geschlagene Stein endgültig.

**Geisterschach** Ein Stein wird auf seinem Schlagfeld wiedergeboren, sobald dieses leer ist. Mit der Wiedergeburt wird der Stein zum Gespenst, das nicht geschlagen werden kann und keine Masse besitzt, aber ziehen oder schlagen kann und Schachwirkung gemäß seiner ehemaligen Gangart hat.

**Gitterschach** Orthogonale Gitterlinien teilen das Brett in 16 gleichgroße Quadrate zu je  $2 \times 2$  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 Sprungbock, wobei das Feld hinter dem Sprungbock frei sein muss. Der Sprungbock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.

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

**Kloncirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird nicht normal wiedergeboren, sondern vorher zu einem Stein der gleichen Gangart wie der Schlagtäter geklont und dann als solcher wiedergeboren. Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei Circe wiedergeboren. Bei Kloncirce rex inclusiv gilt die Bedingung auch für den König als Schlagopfer; er behält trotz des Klonens dabei seine königliche Eigenschaft bei.

**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.

**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. Bauern, die auf die eigene Offiziersgrundreihe geraten, können von dort aus weder ziehen noch schlagen oder Schach bieten.

**Kürzestzüge** 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 Zug-Abschlusses 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.

**Marscirce** Bei einem Schlagfall wird der schlagende Stein vor dem Schlagfall wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen



Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

**Messigny-Schach** 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 Partieanfangsstellungsfeld 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.

**Punktspiegelung** Stehen zwei Steine (beliebiger Farbe, Könige eingeschlossen) auf Feldern, die punktsymmetrisch bezüglich der Brettmittelpunkte 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 selbstständig 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.

**Republikanerschach Typ 2** 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.

**Rücken-an-Rücken** Stehen Steine verschiedener Farbe Rücken-an-Rücken (also: der weiße Stein oberhalb 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.

**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 Sprungbock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpfte also über einen Sprungbock auf a7 nach b6, über einen Sprungbock auf g7 nach f7 oder g6.

**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 und Zugrichtung 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.

**Total Unsichtbare Steine = Total Invisibles** Es befinden sich total unsichtbare Steine (TI) 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 „TI~“ 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.

**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.)

**Vertikalsymmetrisches Marscirce** Bei einem Schlagfall wird der schlagende Stein vor dem Schlagfall wiedergeboren, und zwar auf dem Feld, das vertikalsymmetrisch zu seinem Standfeld vor dem Schlagen ist. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

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

## Lösungen

(1) +wKb1, wDe5, wLc4, wSc5, wBd6

+sKc8, sLc6f7, sBd3d7

ohne wB: R 1.Td5×Bd7 [+sBd7, -wTd7]+

ohne wD: R 1.e5×Bd5 [+sBd7] e. p.+ d7-d5 2.Td5×Bd7 [+sBd7, -wTd7]+

ohne wS: R 1.c5×Bd5 [+sBd7] e. p.+ d7-d5 2.Td5×Bd7 [+sBd7, -wTd7]+

ohne sBd3: R 1.Lf1,e2,d3-c4+

ohne -sBd7: R 1.Se6-c5+ (geht zuvor nicht, weil Weiß in einem unmöglichen Schach durch sBd7 nach dessen Zugrücknahme stünde)

ohne -sLc6: R 1.Lb5-c4+ oder d4-d5+

(2) Hauptplan: R 1.Kg1×Bf2 [sBf7, -sBf7] f3-f2+ 2.Sh8×Bf7 [sBf7, -wSf7] Kf8-g8+ 3.h7-h8=S & v: 1.h8=D# scheidert am Fluchtfeld e7.

Verführung: R 1.Kf3-f2? e5-e4+ 2.Kg2×Bf3 [sBf7, -sBf7] f4-f3+ 3.Sh8×Bf7 [sBf7, -wSf7]??

Lösung: Vorplan: R 1.Kf3×Bf2 [sBf7, -sBf7] e5-e4+ 2.Kg2×Bf3 [sBf7, -sBf7] f4-f3+ 3.Kg1-g2 f3-f2+ und nun zurück zum Hauptplan: 4.Sh8×Bf7 [sBf7, -wSf7] Kf8-g8+ 5.h7-h8=S & v: 1.h8=D#

(3) a) 1.b1=L+ Kb3 2.La2+ Kc2 3.Lb1+ Kd1 4.g1=T+ Ke2 5.Ld3+ Kf3 6.Le2+ Ke3 7.Tg3+ Kf2 8.Th3+ Kg1#

b) 1.b1=D+ Ka3 2.Dd3+ Ka4 3.Dd7+ Kb3 4.Dh3+ Kc2 5.f1=S+ Kd1 6.Se3+ Ke1 7.Sg2+ Ke2 8.Kg1+ Kf2#

(4) 1.f8=nD nDd8 2.e8=nL nLa4 3.nDa5 nDc3+ 4.Kc4 nLc2 5.Kb5 nLa4+ 6.Kb6 nDc7#

1.f8=nS nSd7 2.e8=nT nSb6 3.nSc4 nSa5 4.Kb4 nSb7 5.nTb8 nSc5+ 6.Ka5+ nSa4#

(5) a) 1.- e8=L+ 2.Kf7 La4+ 3.Kg6 La4-g4×h5=

b) 1.- e8=T+ 2.Kg7 Te6 3.Kf8 Tf6=

c) 1.- e8=S+ 2.Kg7 Se8-b8,d8,e5,e7×c6 3.Kh8 Se5=

d) 1.- e7-e5×d6+ 2.Kg7 d7 3.Kh6 d8=D=

(6) 1.c4 Sc6 2.c5 Sd4 3.c6 Se6 4.c×d7+ K×d7 5.h4 Kd6 6.Th3 Ke5 7.Tc3 Kf4 8.f3 Kg3 9.T×c7 Kh2 10.T×c8 K×g1 11.T×d8 Tc8 12.T×f8 T×c1 13.T×g8 T×g8

(7) a) 1.Tb1 Ka2 2.Ta1 Kb2 3.Ta7 Lb7 4.Ta2 Kb3 5.Tb2 Kc3 6.Tc2 Kd3 7.Tc8 Le4 8.Tg8 Kd4 9.Kg7 Kd5 10.Kf7 Ke5 11.Ke6+ Kd6 12.Ke7 Kd7 13.Kd8 Kc7 14.Kc8 Kb7 15.Kb8 Kc7 16.Td8+ Kb7 17.Ka8 Kc7 18.Td6 Kb7 19.Ta6+ Kb8#

b) 1.Tb1 Kb2 2.Tc1 Kc2 3.Td1 Kd2 4.Te1 Ke2 5.Tf1 Lf3 6.Td1 Ke3 7.Td4 Ld5 8.Td2 Lg8 9.Tf2 Kf3 10.Kg7 Lf7 11.Kf6 Le6 12.Ke5 Ld5 13.Kf4+ Ke2 14.Kg3 Ke3 15.Th2 Kf4+ 16.Kh3 Ke4 17.Kg2 Kf3+ 18.Kh1 Kg3+ 19.Th4 Kg4 20.Th3 Kh4 21.Tg3 Kg4 22.Tf3 Kg3 23.Tf4 Kg2 24.Tf1+ Kh2#

(8) 1.Kh1 Kh4 2.nTg2 Kh3 3.nLd5 nTe1#

1.Kd7 Kd4 2.Kb7 Kd7 3.nLg2 nTb5#

1.Kh5 Kg3 2.nLh2+ Kf5 3.nTh1 nLe2#

1.nTa4 nTb4 2.Ka5 Kc5 3.nLc3 nTa2#

(9) 1.Kf5 Kb4 2.Kb1 Sd2#

1.Kh1 Kg4 2.Kg1 Se2#

1.Kh8 Kb6 2.Kb8 Sd7#

(10) a) 1.a4 a×b3=nS [+nBb2] 2.nSa1=nB b×a1=nS [+nBa2] 3.nSb3=nB a1 4.a3 a2 5.a×b3=nS [+nBb7] nSa1=nB 6.a2 a×b1=nS [+nBb2] 7.nSc3=nB b1 8.b3 b2 9.b×c3=nS [+nBc7] b6 10.b×c7=nS nS3d5=nB 11.nS×d5=nL [+nSg8] nL×g8=nT [+nLf1] 12.nLa6=nS nSb8=nB 13.nT×b8=nD [+nTh8] nD×h8 [+nDd1] 14.nDg1=nT [+sKh1]+ nTb1=nL [+wKh7]#

b) 1.- a4 2.a×b3=nS [+nBb2] nSa1=nB 3.b×a1=nS [+nBa2] nSb3=nB 4.a1 a3 5.a2 a×b3=nS [+nBb7] 6.nSa1=nB a2 7.a×b1=nS [+nBb2] nSc3=nB 8.b1 b3 9.b2 b×c3=nS [+nBc7] 10.b6 b×c7=nS 11.nS3d5=nB nS×d5=nL [+nSg8] 12.nL×g8=nT [+nLf1] nLa6=nS 13.nSb8=nB nT×b8=nD [+nTh8] [+sKa8]#

Der C+-Vermerk gilt mit der Einschränkung, dass die Prüfprogramme die Legalität der Königseinsetzungen nicht überprüfen können.

(11) a) Es befindet sich ein TI auf d2. 1.nDd4 TI×g2 [nun steht ein TI auf g2] 2.Kf3 0-0 [beweist, dass der wTf1 ein TI war, der zuvor auf h1 stand] [beweist, dass auf e3 oder f2 ein TI steht; das ist der dritte TI] [also ist der TIg2 derjenige, der zuvor auf d2 stand; Weiß spielte also Td2×g2; also steht der dritte

TI auf e3, nicht auf f2] [der TIe3 ist sB oder wB oder wL oder wS]#

b) Es befindet sich ein TI auf e2 oder e3 oder e4. 1.Kh2 [beweist, dass sich ein weiterer TI auf f4 befindet] nD×f4+ 2.Kg1 0-0-0 [beweist, dass der wTd1 ein TI war, der zuvor auf a1 stand] [beweist, dass der TI auf e3 stand, nicht auf e2 oder e4, und zwar ist es sB oder wB oder wS]#

(12) a) 1.Se6+ nTe1 2.Kd3+ Kf8 3.Kf2+ Ke8 4.Sc7+ nTd1 5.Kh1+ Ke2+ 6.Se8+ Kf1 7.Sa8+ Kg2#

b) 1.Sg6+ nTb3 2.nTa1+ Kh5 3.Kb3+ Kh4 4.nTa4+ nTa5 5.Ka1+ Kb4+ 6.Sh4+ Ka3 7.Sh8+ Kb2#

c) 1.nTe3+ Kf7 2.nTf3+ nTf5 3.Kc8+ nTf1 4.Kh8+ nTd1 5.nTd7+ nTd8+ 6.Se1+ Kf8 7.Sa1+ Kg7#

d) 1.Ka3+ Ke6 2.nTg6+ nTh6 3.Ka8+ nTh5 4.Sd4+ nTe5 5.Sd1+ Kd7 6.nTe8+ Kc8 7.Sh1+ Kb7#

(13) wKb1, wTh1, sKb8. Weiß kann nach rechts rochieren (→Kg1/Tf1). Ein sTb-g verhindert die Rochade. Bei sTh8 ändert sich der Zug Th1-h8 zu Th1×h8. Der sK muss auf der 8. Reihe stehen, damit sich der sT nicht hinter ihm verstecken kann. Die Lösung kann nicht gespiegelt werden – wKg1, wTa1, sKg8 mit Rochade nach links (→Kc1/Td1) –, da dann ein sT auf b- nichts ändert.

(14) Ganzzahlige Entfernungen: also sind Steine auf einer Orthogonale oder auf den Eckfeldern eines Pythagoras-Rechteckes (Seitenlängen 3 und 4, Diagonallänge 5).

a) wKg1, wTb1f1, sKc1. Ohne Tb1 R 1.0-0+ K×c1 möglich; ohne Tf1 R 1.Ta1×Sb1+ Kb2×Tc1 2.Tf1-c1 3.0-0. Beide Male erreichten der wK und der jeweilige wT in 1 Zug ihre Diagrammfelder. Der Unterschied zwischen kurzer und langer Rochade schließt eine spiegelbildliche Lösungsstellung aus.

b) wKg1, wDc1g4, sKc4. Auflösung bei Fehlen einer Dame legal und bedingungskonform (R Dd1-xx+; irgendwann sK×T, wT-f1, w0-0). wK und wD erreichten in 1 Zug ihre Diagrammfelder. Die asymmetrische Grundstellung von K und D (nicht der Unterschied zwischen 0-0 und 0-0-0) schließt eine spiegelbildliche Lösung aus.

(15) 1.Kb7 Ac8 2.Kb6 Aa5 3.Kb5 Kd2 4.Kb4 Aa3 5.Ka4 Kc1 6.Kb3 Ab1 7.Ka2 Ad2 8.Ka1 Ab2#

1.Kd7 Ac7+ 2.Kc8 Ab7+ 3.Kd7 Ad6 4.Ke8 Kd4 5.Kd8 Ae8 6.Kc7 Kc5 7.Kb8 Kb6 8.Ka8 Aa7#

1.Kd8 Ae8 2.Ke7 Ad5 3.Kf6 Af5+ 4.Kg5 Af4+ 5.Kh4 Ah5+ 6.Kh3 Ag2 7.Kh2 Kf2 8.Kh1 Ag1#

(16) 1.Tb6 Kg2 2.Kc3 Kf1 3.Kb2 Ke2 4.Tg6 LIh7 5.Ka1 LIb1 6.Tg2+ Kd1 7.Td2+ Kc1 8.Ta2 LIh1#

1.Tc2 LIb1 2.Tc5 Kg4 3.Kd5 Kf5 4.Kc6+ Ke6 5.Kb7 LIb8 6.Ka8 Kd7 7.Ta5 Kc8 8.Ta7 LIh8#

1.Ke4 LIb1 2.Kf3 LIb8 3.Tg2 Kh4 4.Tg3 LIh2 5.Kg2 LIb8 6.Kh1 LIh2 7.Tg4+ Kh3 8.Tg1 LIh8#

(17) a) 1.Kc4 Sc5 2.Kb4 Kb1 3.Ka3 Sc2#

b) 1.Kd3 Se3 2.Kd2 Ka2 3.Kc1 Sb3#

c) 1.Kd3 Sb3 2.Kc2 Kf2 3.Kd1 Se3#

d) 1.Kb4 Se6 2.Kb5 Kb8 3.Ka6 Sc7#

e) 1.Kc4 Sc2 2.Kb3 Kb6 3.Ka4 Sc5#

f) 1.Kd2 Sf5 2.Ke2 Kh2 3.Kf1 Sg3#

(18) 1.CTa7=CD H×a7-a6 [CDa5] 2.CDb5=CS H×b5-c4 [CSd3] 3.CSc5=CL H×c5-c6 [CLc7] 4.CLd6=CT H×d6-e6 [CTf6] 5.Ge5 H×e5-e4 [Ge3] 6.CTf3=CD H×e3-e2 [Ge1] 7.CD×e2=CS [Hd1] H×e1-f1 [Gg1] 8.Kh2 H×e2-d3 [CSc4] 9.CSe3=CL H×e3-f3 [CLg3] 10.Kh1 H×g3-h3=

1.CTa6=CD H×a6-a5 [CDa3] 2.CDb4=CS H×b4-c3 [CSd2] 3.CSc4=CL H×c4-c5 [CLc6] 4.CLd5=CT H×d5-e5 [CTf5] 5.Gd4 H×d4-c3 [Gb2] 6.Gd4 H×d4-e5 [Gf6] 7.Gf4 H×f4-g3 [Gh2] 8.CTf3=CD H×f3-e3 [CDd3] 9.CD×e3=CS [Hf3] H×e3-d3 [CSc3] 10.CSe2=CL H×e2-f1=

(19) 1.e1=L e8=D 2.Lc3+ D-c6×c3=

1.e1=S e8=T 2.Sf3+ T-f6×f3=

(20) a) 1.f8=nS 2.e8=nD 3.nD×f8 [nDd7] [nSb8] 4.Kg6 5.nGS×d7 [nGSf7] [nDd8]#

b) 1.f8=nL 2.e8=nT 3.nTa8 4.nLc5 5.K×c5 [Ka7]# (offenbar wird hier ein geschlagener Stein nach Circe wiedergeboren, aber als Geist)

c) 1.f8=nL 2.e8=nD 3.nD×f8 [nDa3] 4.Kh6 [nLe7] 5.nL×a3 [nLa1]#

d) 1.f8=nS 2.e8=nT 3.Kf6 4.Kf7 5.K×f8 [Kg6] [nSf7]#

(21) 1.Kg3 Rg4 2.Kf3 Rg4 3.K×g4 [Rf3] Rf3 4.Kf4 Rf3 5.Ke4 Rf3 6.Kd5 c5 7.Ke4 Rf3 8.Kd5 c4 9.K×c4 [Bd5] d4 10.Kc3 d3 11.Kc2 d2 12.Kd1 Re1 13.Ke2 Re1 14.K×d2 [Be2] Re1 15.K×e1 [Rd2]

Rd2 16.Kf2 Rd2 17.K×e2 [Bf2] Rd2 18.K×d2 [Re2] Re2 19.Ke3 Re2 20.Kf3 Re2 21.K×e2 [Rf3] Rf3  
22.Kf1 Rf3 23.Kg2 Rf3 24.K×f2 [Bg2] Rf3 25.Kg3 Rf3 26.K×g2 [Bg3] Rf3 27.Kh3 Rf3 28.Kg4 Rf3  
29.K×f3 [Rg4] Rg4 30.Kf4 Rg4 31.Kg5 Rg4 32.K×g4 [Rg5] Rg5 33.Kf4 Rg5 34.K×g5 [Rf4] Kh6+  
35.Kh4 Kh5#

(22) a) 1.Kb5 Ec4 2.Kc5 Ec6 3.Kd6 Ee6 4.Kd7 Rf7 (nun folgt ein Manöver mit Tempo, um bei an-  
sonsten gleicher Stellung den wK nach f6 zu bekommen) 5.Ke7 Ee8 6.Kf8 Eg8 7.Kg7 Eg6 8.Kf6 Ee6  
(Stellung wie nach 4.– Rf7, aber mit wKf6) 9.Kf5 Kf4+ 10.Ke4 Rf7 11.Kd5 Rf7 12.K×e6 [Ed5] Rf7  
13.Kf5 Kg4 14.Kg6 Rf7 15.K×f7 [Rg6] Rg6 16.Kf6 Rg6 17.K×g6 [Rf6] Kh5+ 18.Kf7 Rf6 19.Ke7  
Rf6 20.K×f6 [Re7] Re7 21.Ke6 Re7 22.Kd6 Re7 23.K×e7 [Rd6] Ed7 24.K×d6 [Re7] Re7 25.Ke6 Re7  
26.K×d7 [Ee6] Re7 27.Kd8 Re7 28.K×e7 [Rd8] Rd8 29.Kd6 Ec6 30.Kc5 Ec4 31.K×c4 [Ec5] Ec3  
32.Kd3 Ee3 33.Ke2 Ee1 34.Kf2 Eg3 35.K×g3 [Ef2] Kh4+ 36.Kg2 Kh3+ 37.Kh2 Rf3#

b) 1.Ka5 Ea4 2.K×a4 [Ea5] Ea3 3.K×a3 [Ea4] Ea2 4.Kb2 Ec2 5.Kb1 Rc3+ 6.Kb2 Rc3 7.Kb3 Rc3  
8.K×c3 [Rb3] Ec4 9.Kd3 Ke3+ 10.Ke4 Rb3 11.Kd5 Rb3 12.K×c4 [Ed5] Rb3 13.Kd3 Ke2 14.Kc2 Rb3  
15.K×b3 [Rc2] Rc2 16.Kc3 Rc2 17.K×c2 [Rc3] Kd1+ 18.Kb3 Rc3 19.Kb4 Rc3 20.K×c3 [Rb4] Rb4  
21.Kc4 Rb4 22.Kc5 Rb4 23.K×b4 [Rc5] Eb5 24.K×c5 [Rb4] Rb4 25.Kc4 Rb4 26.K×b5 [Ec4] Rb4  
27.Ka5 Rb4 28.K×b4 [Ra5] Ra5 29.Kc5 Ec6 30.Kd6 Ee6 31.K×e6 [Ed6] Ef6 32.Kf5 Ef4 33.Kg4 Eh4  
34.Kg3 Ef2 35.K×f2 [Eg3] Ke1+ 36.Kg2 Kf1+ 37.Kg1 Rf3#

(23) a) 1.f1=L+ Kf3! (1.– Kf2?? Selbstschach) 2.d1=nT (nicht 2.d1=nD) Kg2#

b) 1.d1=nL+ Kd3 2.f1=nS! Kc2# (2.f1=nL? sKd2!)

c) 1.Kh2 Kb2 2.d1=nD nDf1#

d) 1.Kg1 h8=nD 2.nDh5 nDd1#

e) 1.d1=nS nSf2+ 2.nSh3 a8=nL# (3.Kh2?? Selbstschach)

(24) a) 1.– nDf6+ 2.Kd5 nTh7 3.Kg8 nDh8#

b) 1.– nTa7 2.Kf4 nDd5 3.Kb8 nDa8#

c) 1.– nTd6 2.Kh5 nTd3 3.Kb5 nDb8#

d) 1.– nTe6+ 2.Kd4 nDc5+ 3.Kg4 nDg1#

(25) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Ka3×Bb4 [Ke1] Sa7-b5+ 4.Kb2-a3 Tf1-  
f2+ 5.Kc3-b2 b5-b4+ 6.Kd2-c3 e4-e3+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 9.Ke1-d2 Tf2-  
f1+ 10.Ke3×Lf4 [Ke1] Lb8-f4++ 11.Kd2-e3 Tf1-f2+ 12.Ke1-d2 Tf2-f1+ 13.Kd7×Le8 [Ke1] Sc8-a7+  
14.Kd6-d7 Kf8-f7+ 15.Ke6-d6 & v: 1.Kf7#

(26) a) 1.nSe6 nSg7 2.Kf6 Kh8 3.nSf5 nSe7 4.Kf7 nSg6+ 5.Kg8+ nSf8#

1.nSa6 Tf7 2.Ke6 Ta7 3.nSb8 nSd7 4.Ke7 nSf6+ 5.Kf8+ nSe8#

b) 1.Kg6 Tc6 2.nSd7 Tc8 3.nSf6 nSh5 4.Kf7 Kf8 5.Kg8 Kf7#

1.Kg5 Th6 2.Kg6 Th8 3.Kf7+ Kf8 4.Ke7 Ke8 5.Kd8 Ke7#

(27) a) 1.– Ne4+ 2.Kb8 Na2 3.De7+ Kb6 4.Dd7 Nc6#

1.– Kg6 2.Ka5 Nc4+ 3.Kg8 Ne8 4.De7 Nf6#

b) 1.– Nb5+ 2.Kb1 Kf7 3.Df2+ Kb3 4.Dd2 Nc3#

1.– Kf5 2.Da5+ Kc2 3.Ka2 Nb5 4.Db4 Nc3#

(28) a) 1.Db5+ Ke3 2.Ke1 T×b5-b1#

1.Kc4+ Kf3 2.Kf1 T×c5-c1#

b) 1.Db5+ Kf2 2.Kb1 T×b5-f1#

1.Kc4+ Kg2 2.Kc1 T×c5-g1#

(29) N: 1.– Tb6 2.Kb5 Ta6 3.Tc7 Kc8 4.Tc5 Ta5+ 5.Ka6 Kb7#

1.– Td6 2.Tc4 Kc7 3.Kb5+ Ta6 4.Kb4 Ta4+ 5.Ka5 Kb6#

D: 1.– Tc4 2.Kc6+ Kb6+ 3.Kd7 Tc8 4.Ke7 Te8+ 5.Kd8 Kc7#

1.– Kd5 2.Td6 Tc8 3.Ke7 Kc6 4.Tf6 Tf8 5.Ke8 Kd7#

(30) a) \* 1.– – 2.wKg4↔sKf2 Kg3 [sBf2] 3.Kg5 [wBg4] Kf3 [sBg3] 4.Kf4 [wBg5] sBg3↔wBg5#

1.– Kg5 [sBg4] 2.Kf3 [wBf2] sBg4↔wBf2 3.wKg5↔sKf3 Kg3 [sBf3] 4.K×g4 [wBg5] sBf3↔wBg5#

b) \* 1.- - 2.wKh2↔sKf2 Kf3 [sBf2] 3.wKf3↔sKh2 Kh3 [sBh2] 4.Kg3 [wBf3] sBh2↔wBf3#  
1.- sKf2↔wKh2 2.Kh3 [wBh2] Kg3 [sBf2] 3.wBh2↔sBf2 Kf3 [sBg3] 4.g2 sBg2↔wBf2#

**(31)** a) 1.nSPe7 Kc4 2.nSPd7 Kd5#

1.Kc6 nSPd7 2.nSPc7 Kc5#

1.Kd5 Kc3 2.nSPd6 Kd4#

b) 1.nSPe7 Kf4 2.Ke6 Ke5#

1.Ke5 nSPf6 2.Kf5 Kf4#

1.Kd5 Kf3 2.Ke5 Ke4#

**(32)** 1.Ke1×Bd2 [Ke1] d3-d2+ 2.Ke2×Bd2 [Ke1] d4-d3+ 3.Ke1-e2 d3-d2+ 4.Ke3×Bd2 [Ke1] d5-d4+ 5.Ke2-e3 d4-d3+ 6.Ke1-e2 d3-d2+ 7.Kd1×Bd2 [Ke1] d7-d5 (nur so kann das Retropatt vermieden werden) 8.Kc2-d1 c7×Sd6 [Bd7]+ 9.Se8-d6 & v: 1.Kb2#

8.- c7×Dd6/Td6? 9.~ & v: 1.Ta6+/Da6+? Ka1/d1=~!