

Preisbericht Wenigsteinerjahrespreis 2020

Preisrichter-Kollegium: Hilmar Ebert, Hans Gruber, Maryan Kerhuel, Václav Kotěšovec, Juraj Lörinc, Petko A. Petkow, Kjell Widlert.

Weitere Informationen zum Wenigsteinerjahrespreis: www.wenigsteiner.de

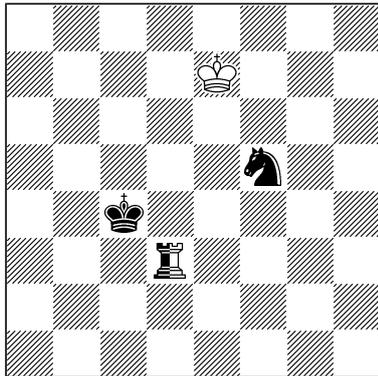
1. Platz WJP 2020

Eric Huber

Vlaicu Crişan

Problem Paradise

IV–VI/2020



H#7 C+ 1+2+1

b) ♔e7→h8, c) ♞f5→g2,

d) ♖d3→g5

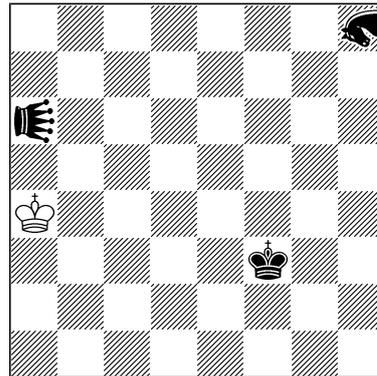
Punktspiegelung,

Ultraschachzwang

2. Platz WJP 2020

Teppo Mänttä

Die Schwalbe VI/2020



S#37 b) ♞h8→c7 C+ 1+3

Köko, Kürzestzüger,

Nullzüge erlaubt, PWC

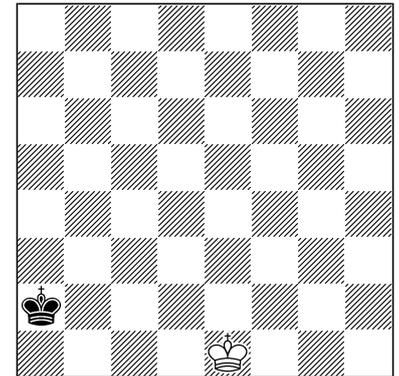
♞ = Equihopper

♝ = Rose

3. Platz WJP 2020

Andreas Thoma

StrateGems X–XII/2020



-9 & #1 VRZ Klan 1+1

Antircirce Typ Cheylan

1. Platz (E. Huber & V. Crişan)

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#

2. Platz (T. Mänttä)

a) 1.Kb5 Ec4 2.Kc5 Ec6 3.Kd6 Ee6 4.Kd7 Rf7 (nun folgt ein Manöver mit Tempo, um bei ansonsten 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#

3. Platz (A. Thoma)

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=~!

Anticirce Typ Cheylan: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfangsfeld 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.

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.

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.

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.

Nullzug: Ein Zug, vor und nach dem die Stellung identisch ist.

Platzwechselcirce (PWC): Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein vor dem Schlag stand. Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Könige sind nicht als Schlagobjekte – wohl aber als Schlagende – zugelassen, sofern nicht rex inclusiv gespielt wird. Bei der rex inclusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

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.

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.

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

Verteidigungsrückzüger (VRZ) Typ Klan: 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.)