

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 1996

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei die Vorauswahl der Probleme zum Wenigsteinerjahrespreis 1996. Wir sind uns sicher, daß Ihnen die Aufgabe diesmal nicht leicht fallen, aber viel Freude bereiten wird, da der Jahrgang ein sehr guter zu sein scheint. Es mußte bereits eine harte Vor-Vorauswahl getroffen werden, damit wir die aus praktischen Gründen gesetzte Grenze von 32 Aufgaben nicht überschritten!

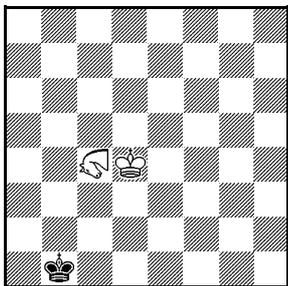
Bitte senden Sie Ihr Urteil (wie üblich: eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe) möglichst bald an:

Hilmar Ebert, Paßstraße 107, D-52070 Aachen, Deutschland

Bobingen, 29. Juni 1997

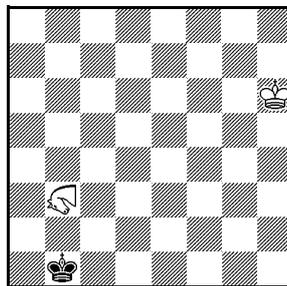
Hilmar Ebert & Hans Gruber

1
Elmar Bartel
K495 Problemkiste
VIII 1996



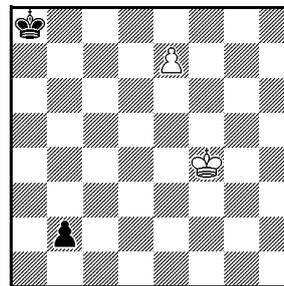
#18 2+1 C+
♞=0:4+1:4-S

2
Elmar Bartel
K497 Problemkiste
VIII 1996



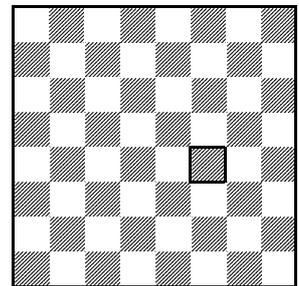
H#8 0.1;1.1... 2+1 C+
♞=3:5+4:5-S

3
Erich Bartel
4192 Problemkiste
XII 1996



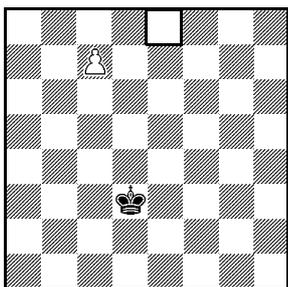
Hilfsfesselung in 2 2+2
Duplex

4
Dirk Borst
Guus Rol
Probleemblad V-VI 1996
Utrecht-München
7. Platz



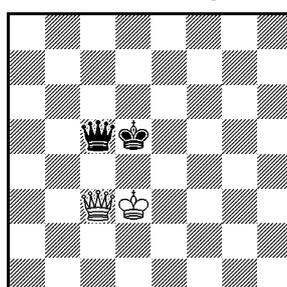
Ergänze 0+0
♞♞♞♞♞♞ zu einem
Legal Cluster
Zwangsfeld f4

5
Norbert Geissler
Probleemblad V-VI 1996
Utrecht-München
6. Platz



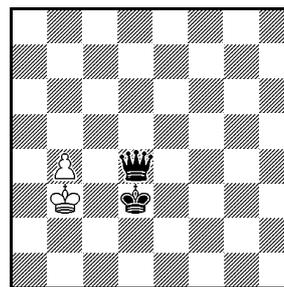
H#2 Zeroposition 1+1 C+
a) ♞d3→b6 b) skZe8→b3
c) skZe8→g6 d) ferner
♞c7→b7
schwarzes konsequentes
Zwangsfeld e8

6
Edgar Holladay
7655 Ideal-Mate Review
I-III 1996
Ehrende Erwähnung



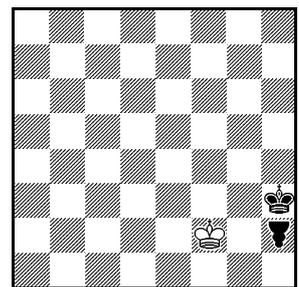
S=5 Duplex 2+2 C+
b) 2 →
Längstzüger

7
Edgar Holladay
7656 Ideal-Mate Review
I-III 1996
Preis



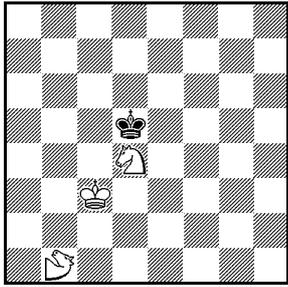
S=8 b) 1 ←
Längstzüger 2+2 C+

8
Gunter Jordan
Hans Moser
Kompositionsturnier
Andernach V 1996
Lob



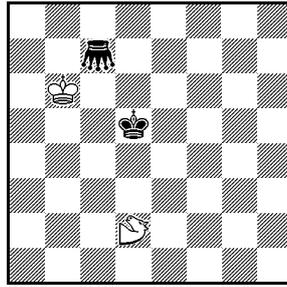
H#4 2.1;1.1... 1+2 C+
Köko
Antiandernachsach
♞=Berlinabauer

9
Václav Kotěšovec
Suomen Tehtävienkat
 XI 1996



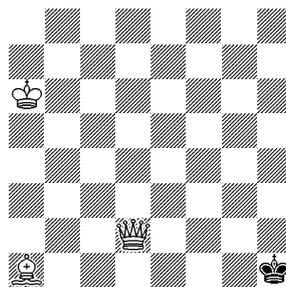
SH=61 3+1 C+
 PWC
 ♞=Nachtreiterhüpfer

10
Václav Kotěšovec
2387 Phénix
 VII-VIII 1996



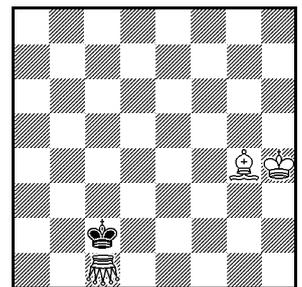
H#6 0.2;1.1... 2+2 C+
 ♞=Nachtreiterhüpfer

11
Václav Kotěšovec
356 Mezi šachovnicí a počítačem
 1996



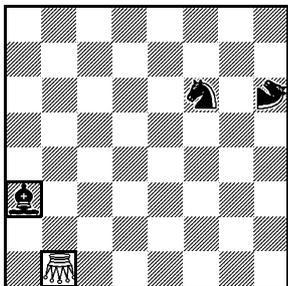
H#2 3.1;1.1 3+1 C+
 Ringzylinder

12
Václav Kotěšovec
176 Mezi šachovnicí a počítačem
 1996



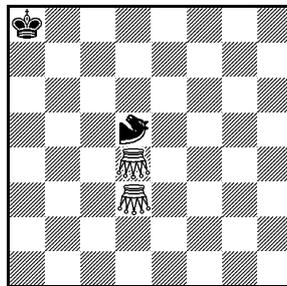
H#6 2.1;1.1... 3+1 C+

13
Václav Kotěšovec
382 Mezi šachovnicí a počítačem
 1996



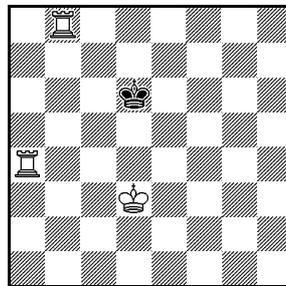
H#11 3.1;1.1... 1+3 C+
 kgl. Gb1 kgl. La3
 ♞=Nachtreiterhüpfer

14
Václav Kotěšovec
221 Mezi šachovnicí a počítačem
 1996



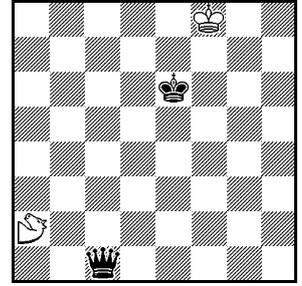
H=14 0.1;1.1... 2+2 C+
 ♞=Nachtreiterhüpfer

15
Wladimir W. Kusmitschew
7561 Ideal-Mate Review
 I-III 1996
 Ehrende Erwähnung



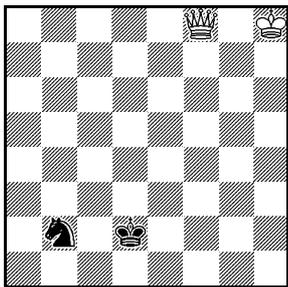
#4 3+1 C+

16
Torsten Linß
7696 Ideal-Mate Review
 I-III 1996
 Preis



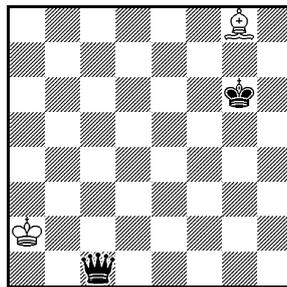
S#19 2+2 C+
 Längstzöger
 ♞=Nachtreiterhüpfer

17
Torsten Linß
T4 Problemkiste IV
 1996



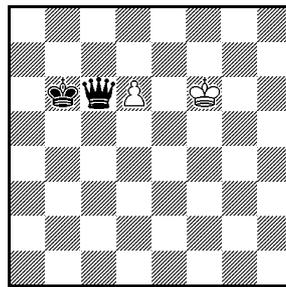
S=19 2+2 C+
 Längstzöger

18
Torsten Linß
T9 Problemkiste IV
 1996



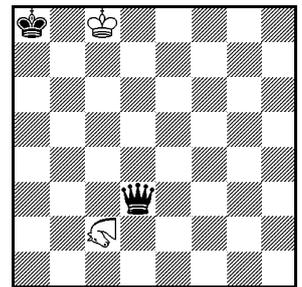
S=13 2+2 C+
 Längstzöger

19
Torsten Linß
7848 Ideal-Mate Review
 IV-IX 1996
 Preis



S#8 b) ♖d6→e6 2+2 C+
 Längstzöger

20
Torsten Linß
2394 Phénix
 VII-VIII 1996



S#24 2+2 C+
 Längstzöger
 ♞=Antilope (3:4-S)

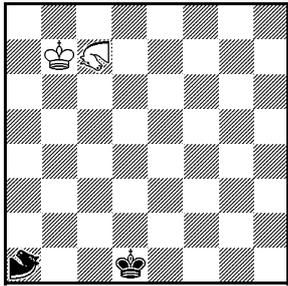
21

Torsten Linß

Springaren XII 1996

Sommarturnering

2. ehr. Erw.



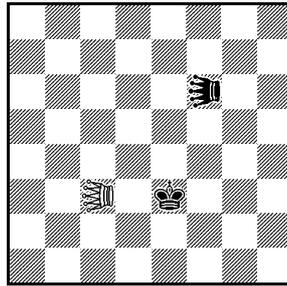
H#28 b) alles 1→ 2+2 C+
Doppellängstzuger
♖=Flamingo (1:6-S)
♘=Antilope (3:4-S)

22

Juraj Lörinc

2384 Phénix

VII-VIII 1996



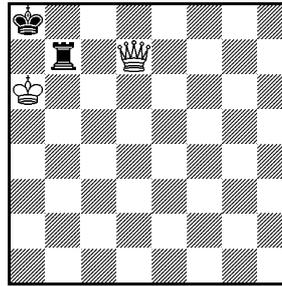
H#5* 1+2 C+
b) ♖c3→b6
Köko Haaner Schach
♖♗=Elch

23

Juri Lubkin

9136 Die Schwalbe

II 1996



-1w→: #1 & #1 durch 2+2
Schwarz & H#1 durch
Schwarz

24

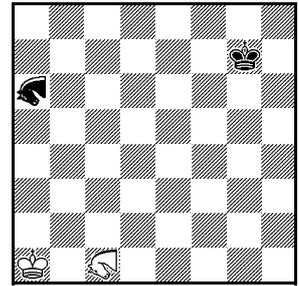
Wiktor Scheglow

Nachtrag

7517 Ideal-Mate Review

XI-XII 1995

Preis



H#63 2+2 C+
Doppellängstzuger
♖♗=Flamingo (1:6-S)

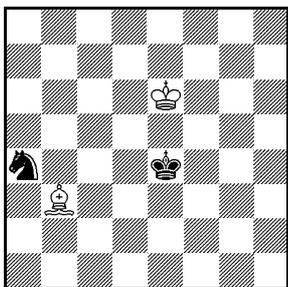
25

Wiktor Scheglow

7580 Ideal-Mate Review

I-III 1996

Ehrende Erwähnung



H#7 2+2 C+

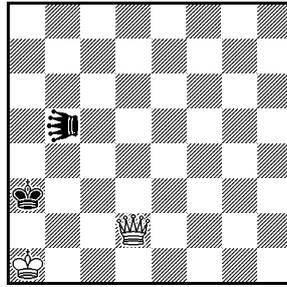
26

Wiktor Scheglow

7674 Ideal-Mate Review

I-III 1996

Preis



S=18 2+2 C+
♖♗=Equihopper

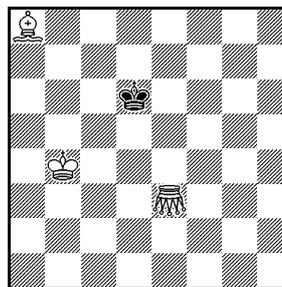
27

Wiktor Scheglow

7681 Ideal-Mate Review

I-III 1996

Ehrende Erwähnung



H#6* 3+1 C+

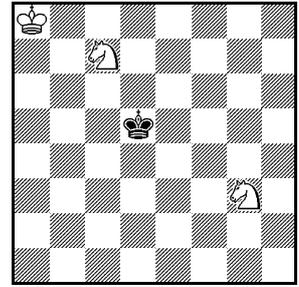
28

Wiktor Scheglow

7864 Ideal-Mate Review

IV-IX 1996

Preis



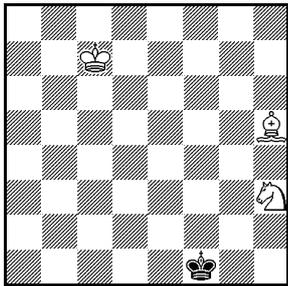
SH#19 Zwei Lös. 3+1 C+
PWC

29

Henry Tanner

1075 Suomen

Tehtäväniekat XI 1996



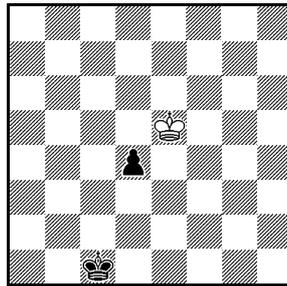
H#6 0.1;1.1... 3+1 C+

30

Jürgen Tschöpe

4105 Problemkiste

VIII 1996



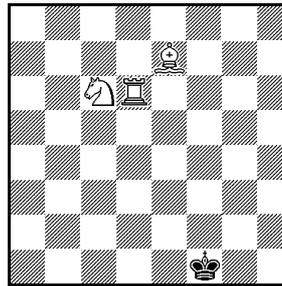
Remis 1+2
Dynamoschach

31

Arno Tüngler

4187 Problemkiste

XII 1996

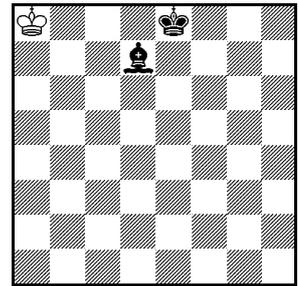


Ser#3 Drei Lös. 3+1
Augsburger Schach

32

Ronald Turnbull

The Problemist XI 1996



-1w→H#2 0.1;1.1 1+2
b) ohne ♖d7
c) ferner ♖→c8
Taschenturm

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Antiandernachschach: Nach schlagfreiem Zug ändert jeder Stein (außer Königen) seine Farbe.

Augsburger Schach: Steine gleicher Farbe (außer König) dürfen sich vereinigen und trennen.

Dynamoschach: Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen kann ein Stein angesaugt oder weggestoßen werden, wobei der saugende bzw. stoßende Stein stehenbleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug- bzw. Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschrittige nur einschrittig; 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. 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.

Elch: Wie Grashüpfer, aber seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um 45° ab.

Equihopper: Hüpf über einen beliebigen Sprungstein auf dasjenige Feld, das punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt — bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Der Equihopper kann auf denjenigen Feldern verstellt werden, deren Mittelpunkte genau auf seiner Zugbahn liegen.

Haaner Schach: Ab der Diagrammstellung hinterläßt jeder ziehende und schlagende Stein auf seinem alten Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

Hilfsfesselung: Wie Hilfsmatt, aber Spielziel ist nicht das Matt des Schwarzen, sondern die Fesselung eines schwarzen Steines; Linienfesselungen erfüllen die Forderung nicht.

Köko: Es sind nur Züge legal, die auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.

Legal Cluster: Legale Stellung, die illegal wird, wenn ein beliebiger Stein entfernt wird.

Nachtreiterhüpfer: Wie Grashüpfer, aber auf Nachtreiterlinien statt auf Damenlinien.

PWC (Platzwechselcirce): Als Teil eines Schlages tauschen schlagender und geschlagener Stein die Plätze. Bauern können als Schlagobjekt auch — dabei umwandelnd — auf ihre Umwandlungsreihe geraten. Könige sind nicht als Schlagobjekte, wohl aber als Schlagende zugelassen.

Ringzylinder: Kombination aus Vertikalzylinder und Horizontalzylinder. Beim Vertikalzylinder bildet das 8×8-Brett die Mantelfläche eines vertikal stehenden Zylinders, auf dem die a- und h-Linie unmittelbar aneinandergrenzen, also a1 an h1, a2 an h2 usw. 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. Beim Horizontalzylinder sind analog die 1. und die 8. Reihe miteinander verbunden.

Taschenturm: Statt eines Zuges kann jede Partei einmal im Verlauf des Spieles auch einen Turm auf ein leeres Feld des Brettes setzen (und dabei gegebenenfalls auch Schach bieten oder gar matt setzen).

Zwangsfeld: Muß von Steinen jeder Farbe betreten werden, wenn es legal möglich ist. Ein *konsequentes* Zwangsfeld muß selbst dann betreten werden, wenn dies mit Selbstschach verbunden ist. Ein *schwarzes* Zwangsfeld muß (nur) von Schwarz betreten werden, falls legal möglich.

Lösungen

1
1.Kc3 Ka2! 2.Sd8 Kb1! 3.Se4 Ka1 4.Sa5+ Ka2 5.Se6 Ka3! 6.Se2+ Ka4 7.Kc4 Ka5 8.Sa2 Ka4 9.Se3+ Ka5 10.Kc5 Ka6 11.Sa3 Ka5 12.Se4+ Ka6 13.Kc6 Ka7 14.Sa4 Ka6 15.Se5+ Ka7 16.Kc7 Ka8 17.Sa6 Ka7 18.Se7#
3.– Kc1 4.Sa5 Kd1 5.Sa1 Kc1 6.Sb5+ Kd1 7.Kd3 Ke1 8.Sb1 Kd1 9.Sc5+ Ke1 10.Ke3 Kf1 11.Sc1 Ke1 12.Sd5+ Kf1 13.Kf3 Kg1 14.Sd1 Kf1 15.Se5+ Kg1 16.Kg3 Kh1 17.Sf1 Kg1 18.Sg5#
Systematische Echomanöver mit entferntem Echomatt.

2
1.– Kg7 2.Kc2 Kf8 3.Kd3 Sg7 4.Ke4 Sb4 5.Kf5 Sg1 6.Kg6 Sd6 7.Kh7 Sh1 8.Kh8 Sc4#
Absoluter Zuglängenrekord in der Kategorie „Dreisteiner mit zwei orthodoxen Königen“.

3
1.b1=T e8=L 2.Tb7 Lc6 F
1.e8=S b1=D 2.Sd6 Db8 F
AUW.

4
Weiß: Ke1 Dd2 Th6 La3 Lg3 Be6
Schwarz: Kd6 Dh4 Tb4 Lc3 Sg4 Sg6
Letzter Zug Bd5×Be5 e. p.; wird ein Stein entfernt, entsteht entweder illegales Mehrfachschach oder im Verlauf des Rückspiels

hätte ein Stein das Feld f4 betreten müssen. Verblüffend eindeutige Aufstellung von vier ineinander verschränkten Batterien im Nullsteiner.

5

a) 1.Kc6 c8=T+ 2.Kd7 Td8# — b) 1.Kd4 c8=L 2.Kc4 Le6#
c) 1.Ke4 c8=S 2.Kf5 Se7# — d) 1.Ke4 b8=D 2.Kf5 Db1#
AUW.

6

a) 1.Kc2! Dg1 2.Kb3 Da7 3.De5+ Kc6 4.Dc3+ Dc5 5.Ka4 D×c3=
1.Kc6! Dh8 2.Kb5 Da1 3.De3+ Kc2 4.Dc5+ Dc3 5.Ka4 D×c5=
b) 1.Dd3+! Ke6 2.Kg4 Da1 3.Dd6+ Kf7 4.Df4+ Df6 5.Kh5 D×f4=
1.Dd5+! Ke2 2.Kg4 Da7 3.Dd2+ Kf1 4.Df4+ Df2 5.Kh3 D×f4=
Vier Echos.

7

a) 1.b5! Dh8 2.b6 Da1 3.b7 Dh8 4.b8=D Da1 5.Dd6+ Dd4 6.Da3 Dh8 7.Ka2+ Dc3 8.Kb1 D×a3=
b) 1.a5! Dg8 2.Ka4 Da2+ 3.Kb5 Dg8 4.a6 Da2 5.a7 Dg8 6.a8=D Da2 7.Dc6+ Dc4+ 8.Ka5 D×c6=
Echo.

8

1.g1=S=w Kf1 2.Kh2 Kf2 3.Kh1 Se2=s 4.Sg3=w Kg1#
1.g1=D=w Dg4=s 2.Kg2 Kg1 3.Kh1+ Kh2 4.Dh3=w+ Kg1#
Umwandlungswechsel.

9

7.K×b1 [NHc1] 20.K×c1 [NHd1] 33.K×d1 [NHe1] 46.K×e1 [NHf2] 52.K×f2 [NHg3] 56.K×e3 [NHh4] 61.Kb1 Sb3=
Zuglängenrekord für das Genre.

10

1.– Ka5 2.Kc6 Kb4 3.Kb7 Kc5 4.Ka8 Kd6 5.Ge5 Kc7 6.Gb8 Kb6#
1.– NHa8 2.Kd6 Kb7 3.Ga7 Ka6 4.Kc7 NHe6 5.Kb8 Kb6 6.Kc8 Kc7#
Echomatt mit Königsschlaufen und aktivem Spiel des Nachtreiterhüpfers.

11

1.Ka8 Kb5 2.Kb7 Db8#
1.Kg8 Kb7 2.Kh7 Dg7#
1.Kg1 Kh7 2.Kh1 Dh2#
Echos.

12

1.Kc3 Gc4 2.Kd4 Kh5 3.Ke5 Gh4 4.Kf6 Lf5 5.Kg7 Lh7 6.Kh8 Kg6#
1.Kd2 Lh3 2.Kd1 Ge1 3.Ke2 Lf1+ 4.Kf2 Gg3 5.Kg1 Kh3 6.Kh1 Lg2#
Zwei-Eckenspiel im Zweispänner.

13

1.kLb2 kGb3 2.Sg4 kGb1 3.NHf2 kGb3 4.Se5 kGb1 5.Sd3 kGe4 6.NHd6 kGc2 7.Sc5 kGc6 8.kLa1 kGc4 9.NHb2 kGc6
10.Se6 kGf6 11.Sd4 kGc3#
1.kLc1 kGd1 2.Sd5 kGd6 3.kLf4 kGd4 4.Sb4 kGg4 5.NHf2 kGe4 6.NHd6 kGg4 7.kLe5 kGa4 8.kLa1 kGc4 9.NHb2 kGa4
10.Sa6 kGa7 11.Sc5 kGd4#
1.Se4 kGf5 2.kLd6 kGd3 3.Sf2+ kGd7 4.kLe7 kGf7 5.NHd8 kGf1 6.kLb4 kGf3 7.NHa2 kGf1 8.kLc3 kGf3 9.kLa1 kGf1
10.Sd1 kGc1 11.Sb2 kGa3#
Dreispanner-Rekord.

14

1.– Gd2 2.Kb7 Gd6 3.Kc6 Gb6 4.Kb5 Gb4 5.Kc4 Ge1 6.Kd3 Gd4 7.Ke3 Gf2 8.NHf1 Gg3 9.NHh5 Gd3 10.Kd2 Gc2 11.NHb2
Gd1 12.Kc1 Ga2 13.Kb1 Gc2 14.Ka1 Gb3=
Zweitlängster Hilfspattwenigsteiner überhaupt; längster ohne Bedingung.

15

1.Ta7? Ke5! – 1.Kd4? Ke6!
1.Ke4! mit 18 Varianten und Matts auf c4, c5, c8, d6, d7, e6 und e7.

16

1.Kg7! Dh6+ 2.Kg8! Dc1 3.Kf8 Dh6+ 4.Ke8 Dc1 5.Kd8 Dh6 6.Kc7 Dc1+ 7.Kb6 Dh6 8.Kc5 Dc1+ 9.Kd4 Dh6 10.Ke4 Dc1
11.NHg5! Dc8 12.Kd4 Dc1 13.NHc7! Dh6 14.Kc5 Dc1+ 15.Kb6 Dh6 16.Kb7 Dc1 17.Kc8 Dh6 18.NHg5! Dh1 19.NHc7!
Da8#

17

1.Dc5! Sc4! (angegeben ist nur die Hauptvariante; anderes ist kürzer) 2.Db4+ Kc1 3.Db1+ Kd2 4.Dc2+ Ke1 5.De4+ Se3

6.Db1+ Sd1 7.Dc1 Kf2 8.Dd2+ Kg1 9.De1+ Kh2 10.Dh1+ Kg3 11.De1+ Sf2 12.De5+ Kh4 13.Dh2+ Sh3 14.Kg8 Kg5 15.Dd2+ Sf4 16.Dd8+ Kh6 17.Dh4+ Sh5 18.Kh8 Kg6 19.Df6+ S×f6=

Aus einer Parallelogrammstellung heraus der einsame Längenrekord für das Genre.

18

1.Lf7+? Kh7?, aber 1.– K×f7/Kf5! Also muß der weiße König zur Deckung heran:

1.Kb3! Dh6 4.Ke6 Dc1 und nun: 5.Lf7+ Kh7. Nun muß der weiße König wieder zurück: 6.Kd5 Dh6 9.Ka2 Dc1. Anfangsstellung, aber mit wLf7 und sKh7. Nun geht 10.Lb3 (zugleich Bahnung des wK für den wL) Dh6 11.Lc2+ Kg8 12.Lb3+ De6 13.Ka1 D×b3=

19

a) 1.Ke7! Dh1 2.d7 Da8 3.d8=T Dh1 4.Tf8 Da8 5.Tf6+ Dc6 6.Kd8 D×f6+ 7.Kc8 Da1 8.Kb8 Dh8#

b) 1.Kf7! Dh1 2.e7 Da8 3.e8=D Dh1 4.Dc8 Da8 5.Ke8 Dh1 6.Da6+ Kc5/Kc7 7.Dd6+ K×d6 8.Kd8 Da8#

Umwandlungswechsel, zweimal Asymmetrie.

20

1.Af6! Dh7 2.Ab3 Db1 3.Ae7 Dh7 4.Ah3 Db1 5.Ad6 Dh7 6.Aa2 Db1 7.Ae5+! Ka7 und nun siebenfache (siebenzügige) Rückkehr der Antilope: 8.Aa2 Dh7 9.Ad6 Db1 10.Ah3 Dh7 11.Ae7 Db1 12.Ab3 Dh7 13.Af6 Db1 14.Ac2! Db8+ 15.Kd7 Dh2 16.Ag5 Db8 17.Ad1 Dh2 18.Aa5 Db8 19.Ae2 Dh2 20.Ah6 Db8 21.Ad3+ Kb6 22.Ah6 (weitere Rückkehr) Dh2 23.Ae2+ (abermalige Rückkehr) D×e2 24.Kc8 (noch eine Rückkehr) De8#

21

a) 1.Kc2 Fb1 2.Ad5 Fa7 3.Ah2 Fg6 4.Ae6 Fa5 5.Aa3 Fg4 6.Ad7 Fa3 7.Ah4 Fg2 8.Ad1 Ff8 9.Ag5 Fe2 10.Ac8 Fd8+ 11.Kb1 Fe2 12.Af4+ Ka6 13.Ab7 Ff8 14.Ae3+ Kb5 15.Aa6 Fg2 16.Ad2 Fa3 17.Ah5 Fg4 18.Ae1+ Kc4 19.Ab5 Fa5 20.Af8+ Kb3 21.Ab5 Fg6 22.Ae1 Fa7+ 23.Ka1 Fg6 24.Aa4 Fa5 25.Ae7+ Kc2 26.Ah3 Fg4 27.Ad6 Fa3 28.Aa2 Fg2#

b) 1.Kf2 Fc1 2.Ae5 Fb7 3.Aa2 Fh6 4.Ad6 Fb5 5.Ah3 Fh4 6.Ae7 Fb3 7.Aa4 Fh2 8.Ad8 Fg8+ 9.Kg1 Ff2 10.Ag4+ Kd6 11.Ad8 Fe8 12.Aa4 Fd2 13.Ae7 Fc8 14.Ah3+ Ke5 15.Ad6 Fb2 16.Aa2+ Kf4 17.Ae5 Fh3 18.Ab1+ Kg3 19.Af4 Fb4 20.Ac8 Fh5 21.Ag5 Fb6 22.Ad1 Fh7+ 23.Kh1 Fb6 24.Ah4 Fh5 25.Ad7+ Kf2 26.Aa3 Fb4 27.Ae6 Fh3 28.Ah2 Fb2#

Echo in Rekordlänge.

22

a) 1.– Ef2 2.Ee1 Ee4 3.Ef4 Eg3 4.Eg2 Ef1 5.Kf3 Eh2#

1.Ec2 Ef2 2.Eg3 Ee4 3.Ed4 Ed2 4.Ee2 Ef3 5.Kd3 Ee1#

b) 1.– Eg5 2.Eg4 Ed3 3.Ke4 Ee5 4.Kf4 Ef3 5.Kf5 Eh4#

1.Ea5 Ef3 2.Ke2 Ee1 3.Ef1 Eg2 4.Eg3 Ef4 5.Kf2 Eh3#

Echos.

23

R Db5×Sd7 & v: 1.D×b7# & 1.Ta7# & 1.Da5 Sb8#

Drei Vorwärtsforderungen sind nach einer Rücknahme erfüllbar.

24

1.Fg5 Fd7 2.Fa4 Fe1 3.Fg3 Ff7 4.Fa2 Fg1 5.Fb8 Fa2 6.Fh7 Fg3 7.Fg1 Fa4 8.Ff7 Fg5 9.Fe1 Fa6+ 10.Kf8! Fg5 11.Fd7 Fa4 12.Fc1 Fg3 13.Fb7+ Kb2 14.Fh6 Fa2 15.Fb5 Fb8 16.Fh4 Fc2 17.Fb3 Fd8 18.Fh2 Fe2+ 19.Ke7 Fd8 20.Fg8 Fc2 21.Ff2 Fb8 22.Fe8 Fa2 23.Fd2 Fg3 24.Fc8+ Ka3 25.Fd2 Fa4 26.Fe8 Fg5 27.Ff2 Fa6 28.Fg8 Fg7 29.Fa7 Ff1+ 30.Kd8 Fg7 31.Fg6 Fa6 32.Fa5 Fg5 33.Fg4+ Kb4 34.Fa5 Fa4 35.Fg6 Fg3 36.Fa7 Fa2 37.Fg8 Fb8 38.Ff2 Fc2+ 39.Kc7 Fb8 40.Fe8 Fa2 41.Fd2 Fg3 42.Fc8 Fa4 43.Fb2 Fg5 44.Fh3+ Ka5 45.Fb2 Fa6 46.Fc8 Fg7 47.Fd2 Ff1 48.Fe8 Fe7 49.Ff2 Fd1+ 50.Kb8 Fe7 51.Fg8 Ff1 52.Fa7 Fg7 53.Fg6+ Kb6 54.Fa5 Fa6 55.Fg4 Fg5 56.Fa3 Fa4 57.Fg2 Fg3 58.Ff8 Fa2+ 59.Ka8 Fg3 60.Fe2 Fa4 61.Fd8 Fg5 62.Fc2 Fa6 63.Fb8 Fg7#

Hilfsmatt-Längenrekord.

25

Das Matt in der naheliegenden Ecke h1 (nur je 6 schwarze und weiße Züge!) geht nicht (wegen des Springerschachs auf e2), dafür trickreich im entgegengesetzten Eck:

1.Sb6 Ld1! 2.Sc8 Kd7 3.Kd5 Kd8 4.Kc6 Le2 5.Kb7 La6+ 6.Ka8 Kc7 7.Sa7 Lb7#

26

1.Db2+! (1.Dc3+?) Ka4 2.Dc3 Ed1 3.Dc5 Kb3 4.Kb1 Ka4 5.Kc2 Eb3 6.Kc1 Ed7 7.Db6 Ka3 8.Db5 Ka2 9.Dd3 Ka1 10.Dd5 Ed3 11.Dc4 Eb5 12.Df1 Ka2 13.Kc2 Ka3 14.Dc4 Ed3 15.Kc1 Eb5 16.Kb1 Ed3 17.Ka1 Eb5 18.Db3+ K×b3=

Rekord.

27

* 1.– Ka5 2.Kc5 Gb6 3.Kd6 Lb7 4.Kc7 Lc8 5.Kb8 Ka6 6.Ka8 Lb7#

1.Ke5 Ld5 2.Kd4 La2 3.Kd3 Gc3 4.Kc2 Ga5 5.Kb2 Ka4 6.Ka1 Kb3#

Zwei-Eckenspiel im Zugwechsel.

28

1.Ke5 3.K×g3 [Sf4] 6.K×f4 [Se4] 12.K×c7 [Sd7] 15.K×e4 [Sd5] 18.K×d7 [Se6] 19.Kc8 Sb6#

1.Kc6 2.K×c7 [Sc6] 5.K×c6 [Sb5] 9.K×g3 [Sf4] 12.K×f4 [Se4] 15.K×e4 [Sd5] 18.K×b5 [Sc4] 19.Ka6 Sc7#
Echo, Längenrekord mit Zweispänner mit diesem Material.

29

1.– Lf7! 2.Ke2 Sg5 3.Kd3 Se6! 4.Kc4 Sd8+ 5.Kb5 Sc6 6.Ka6 Lc4#
Strategischer Schlüssel.

30

1.Ke4? d3 2.Ke3 (2.Kd3 [Bc2] Kb1 3.Kd2 Kb2 geht analog weiter) d2 3.Ke2 Kc2 4.Kf2 [Be2] Kd2 5.Kg2 [Bf2] Ke2 6.Kh2
[Bg2] Kf2 und Schwarz gewinnt
1.Kd4 [Bc3]! Kb1 (1.– c2? 2.Kc3 K~ 3.Unterverwandlung des sB, remis) 2.Kc3 [Bb2] Ka1 3.Kc2 Ka2 4.Kb3+ remis
(1.– Kb2 2.Kd3 Ka1 [Bb2] 3.Kc2 remis)

31

1.Se7=SL 2.SLd6=SLT 3.SLTg3#
1.Ld6=LT 2.LTc6=LTS 3.LTSf3#
1.Tc6=TS 2.TSe7=TSL 3.TSLe3#
Zyklus und drei verschiedene Matts.

32

a) R Ka7×Ta8!

Wenn Schwarz nun rochiert, ist klar, daß zuletzt auf a8 der Taschenturm eingesetzt wurde.

v: 1.– Kb6 2.0-0! TTa8#, denn 3.TTb8 ist nicht mehr legal.

b) R Kb7×Ta8!

Mangels weiteren schwarzen Materials macht die Rochade den sTa8 wieder zum Taschenturm.

v: 1.– Kc6 2.0-0! TTa8#

c) R Ka7-a8 (ohne Entschlag)

v: 1.– Kb6 2.TTd7 TTa8#