

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2002

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei die Vorauswahl der Probleme zum Wenigsteinerjahrespreis 2002. Wir sind uns auch dieses Jahr sicher, daß Ihnen die Aufgabe nicht leicht fallen, aber viel Freude bereiten wird, da der Jahrgang ein sehr guter zu sein scheint. Wieder mußte bereits eine harte Vor-Vorauswahl getroffen werden, damit wir es bei 32 Aufgaben belassen konnten!

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

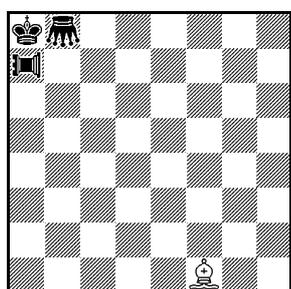
**Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland**

**oder per Email an: hg.fee@t-online.de**

Herzliche Grüße

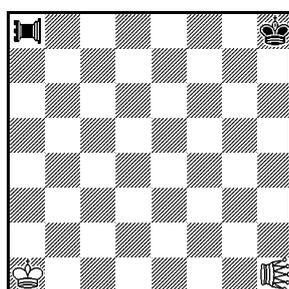
Hans Gruber & Hilmar Klaus

**1**  
**Erich Bartel**  
*Problemkiste IV 2002*



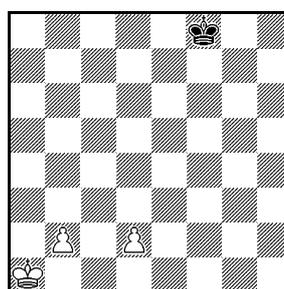
Ser.H#13\* 1+3 C+  
Circe  
Alphabetisches Schach  
♖=Camelreiter

**2**  
**Erich Bartel**  
*Suomen Tehtävänäiekat VII 2002*



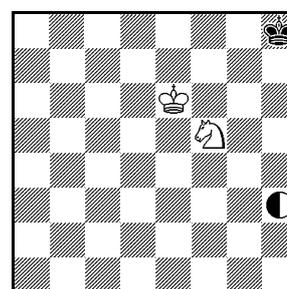
H=19 2+2 C+  
Haaner Schach  
Doppellängstzüge  
♘=Leo ♘=Pao

**3**  
**Erich Bartel**  
*Problemkiste IX 2002*



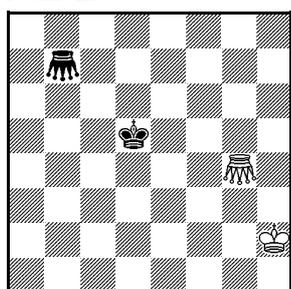
Ser.!=29 3+1 C+  
Degradierung  
Alphabetisches Schach

**4**  
**Arnold Beine**  
*feenschach I-II 2002*



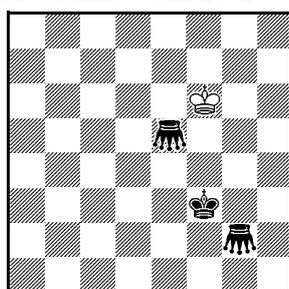
#34 2+1+1 C+  
Imitator h3

**5**  
**Arnold Beine**  
*feenschach III-V 2002*  
1. ehr. Erw.



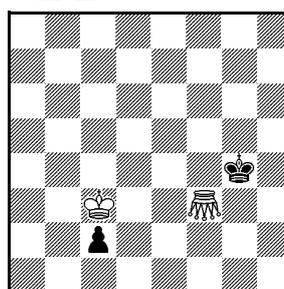
H#7 b) ♖b7→e7 2+2 C+  
c) ♖b7→c8 d) ♖b7→h8  
Köko Circe

**6**  
**Imants Dulbergs**  
*Problemkiste XII 2002*



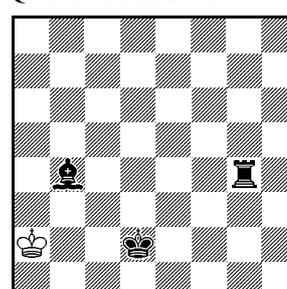
H=10 0.2;1.1... 1+3 C+  
Längstzüge

**7**  
**Bernd Horstmann**  
*feenschach III-V 2002*  
5. ehr. Erw.



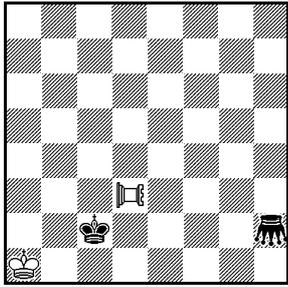
H#5 b) ♖c2→d2 2+2 C+  
c) ferner Drehung 180°  
d) ferner ♖e7→d7  
Köko

**8**  
**Eric Huber**  
*(publiziert V 2002)*  
*Quartz X-XII 2001*



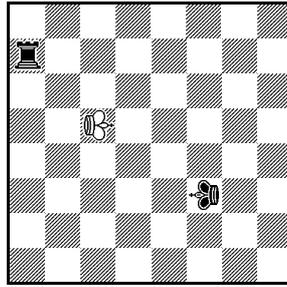
#8 1+3  
Vogtländerschach

**9**  
**Václav Kotěšovec**  
*feenschach III-V 2002*



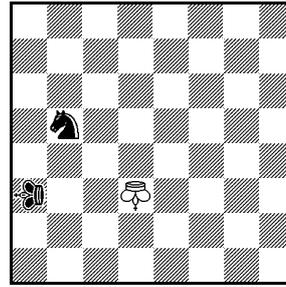
H#5\* 2.1;1.1... 2+2 C+  
 ♖=Pao

**10**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



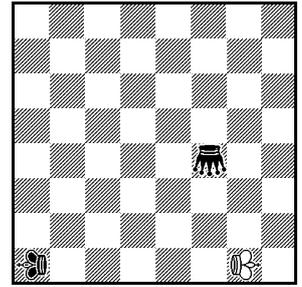
H#7 0.3;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=kgl. Springer  
 ♘=kgl. Grashüpfer

**11**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



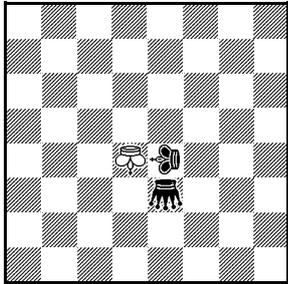
H#8 3.1;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=Wesirkönig  
 ♘=kgl. Grashüpfer

**12**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



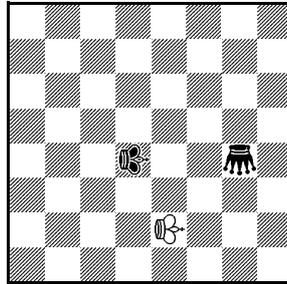
H#7 0.3;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=kgl. Turm  
 ♘=kgl. Grashüpfer

**13**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



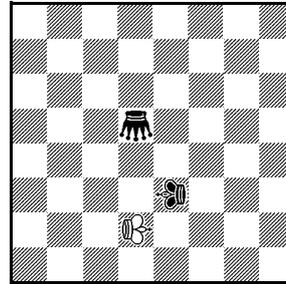
H#12 3.1;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=Wesirkönig  
 ♘=kgl. Grashüpfer

**14**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



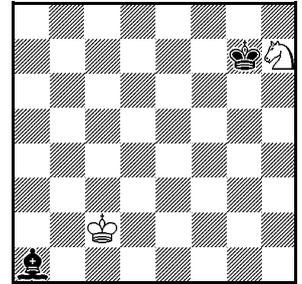
H#4\* 3.1;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=♗=kgl. Mao

**15**  
**Václav Kotěšovec**  
*Problemesis VI 2002*



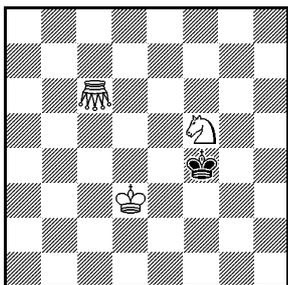
H#7\* 3.1;1.1... 1+2 C+  
 Köko  
 ♖=kgl. Springer  
 ♘=kgl. Läufer

**16**  
**Václav Kotěšovec**  
*Phénix XI 2002*  
 D. Innocenti 44 JT  
 4. Preis



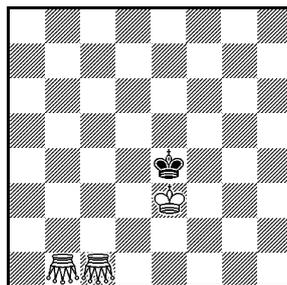
H#17 0.1;1.1... 2+2 C+  
 Alphabetisches Schach

**17**  
**Juraj Lörinc**  
*feenschach III-V 2002*  
 2. ehr. Erw.



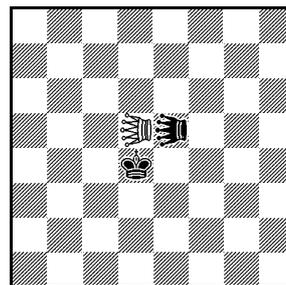
H#3 2.1;1.1;1.1 3+1 C+  
 b) ♖c6→h1 c) ♘f5→e2  
 Köko

**18**  
**Juraj Lörinc**  
*feenschach III-V 2002*  
 4. ehr. Erw.



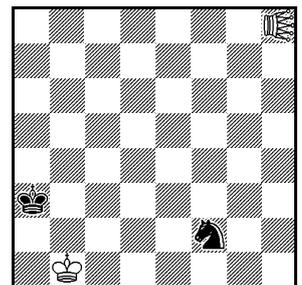
H#6 0.3;1.1... 3+1 C+  
 Köko

**19**  
**Juraj Lörinc**  
*Phénix VII-VIII 2002*



H#6 5.1;1.1... 1+2 C+  
 Köko Haaner Schach  
 ♖=Elch

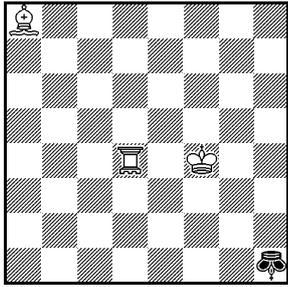
**20**  
**Dan Meinking**  
*Ideal-Mate Review*  
 I-III 2002



H#6 2+2 C+  
 ♖=Andernach-Grashüpfer

21

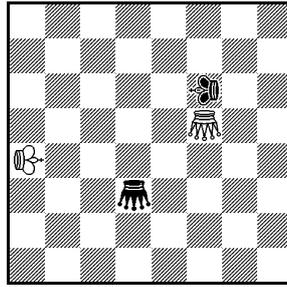
**René J. Millour**  
*StrateGems I-III 2001*  
 3. Preis



a) Letzte 2 Ez.? 3+1  
 b) Wer schlug sSb8?  
 c) Wer schlug wo wLc1?  
 Aliceschach  
 Monochromes Schach  
 Kopfstehend: Brett B

22

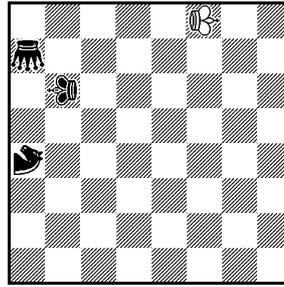
**Daniel Novomesky**  
*Problemesis II 2002*



H#46\* 2+2 C+  
 Köko  
 ♞=kgl. 1:6-Springer  
 ♞=kgl. Nachtreiterhüpfer

23

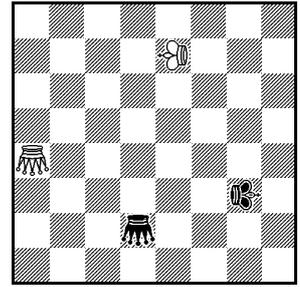
**Daniel Novomesky**  
*Problemesis II 2002*



H#61 1+3 C+  
 Alphabetisches Schach  
 ♞=kgl. Grashüpfer  
 ♞=kgl. Nachtreiterhüpfer  
 ♞=2:5-Springer

24

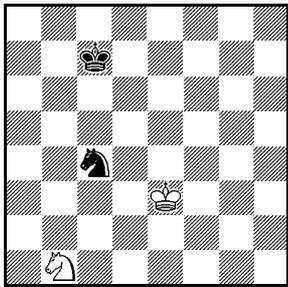
**Daniel Novomesky**  
*Pat a Mat IV 2002*



H#64 0.1;1.1... 2+2 C+  
 Köko  
 ♞=kgl. 2:5-Springer  
 ♞=kgl. Känguruh

25

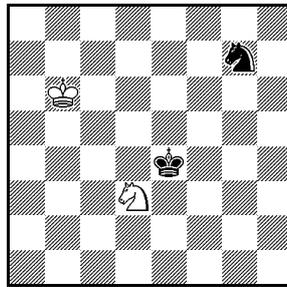
**Daniel Novomesky**  
*Probleemblad V-VI 2002*



H#6 0.3;1.1... 2+2 C+  
 Köko

26

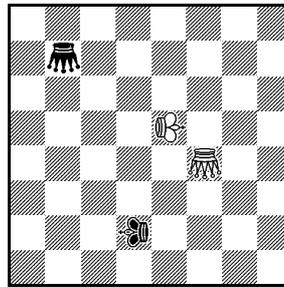
**Daniel Novomesky**  
*idee & form VII 2002*



H#6\* 0.3;1.1... 2+2 C+  
 Köko

27

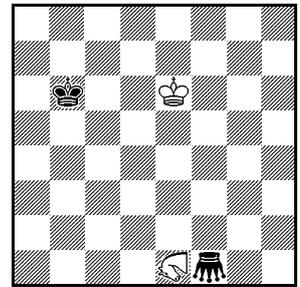
**Daniel Novomesky**  
*Die Schwalbe VIII 2002*



H#16\* 0.2;1.1... 2+2 C+  
 Köko  
 ♞=kgl. Equihopper  
 ♞=kgl. Lion

28

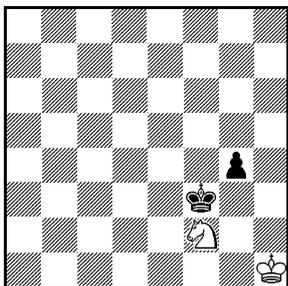
**Daniel Novomesky**  
*Phénix XI 2002*  
 D. Innocenti 44 JT  
 Lob



H#11 0.2;1.1... 2+2 C+  
 Alphabetisches Schach  
 ♞=Mao

29

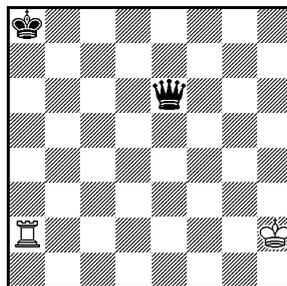
**Hans-Peter Reich**  
*Problemkiste II 2002*



H#12 b) ♞f3→e5 2+2 C+  
 Beamenschach

30

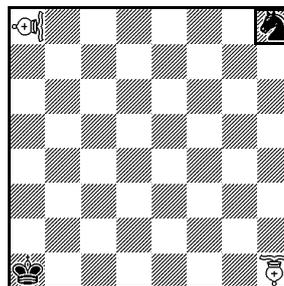
**Wilfried Seehofer**  
*Problemkiste XII 2002*



S#21 2+2 C+  
 Köko Längstzuger

31

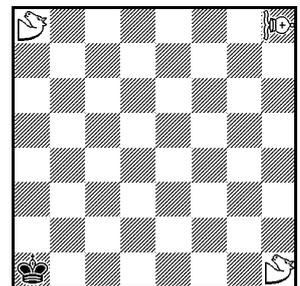
**Marko Ylijoki**  
*Suomen Tehtäväniekat VII 2002*



Ser.H#28 2+2 C+  
 b) sD-Ch8: Ser.H#29  
 c) sT-Ch8: Ser.H#30  
 Längstzuger  
 Platzwechselcirce  
 ♞=L-T-Jäger  
 ♞=Pfadfinder  
 Chamäleon h8

32

**Marko Ylijoki**  
*Suomen Tehtäväniekat VII 2002*



H=4\* 0.1;1.1... 3+1 C+  
 Kürzestzuger Circe  
 ♞=1:7-S ♞=6:6-S

## Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

**Aliceschach:** Es wird auf zwei  $8 \times 8$ -Brettern gespielt: Bretter A und B. Nach jedem Zug (wahlweise auf einem der beiden Bretter) wird der gezogene Stein als unmittelbare Zugfolge auf das analoge leere Feld des anderen Brettes versetzt. Ist das zugehörige Feld nicht leer, wäre der entsprechende Zug illegal. Ein Schlagfall ist also nur auf demjenigen Brett möglich, auf dem der Zug auch startete. Geschlagene Steine verschwinden ganz. Der König darf durch einen Zug seiner Partei weder vor dem Brettwechsel des Zugsteines noch danach einem Schachgebot auf seinem Brett im herkömmlichen Sinne ausgesetzt sein. In der Partieanfangsstellung stehen alle 32 Steine auf Brett A.

**Alphabetisches Schach:** Bei Weiß und bei Schwarz muß immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge: a1, a2, . . . , a8, b1, b2 . . . , h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

**Andernach-Grashüpfer:** Grashüpfer, der den von ihm übersprungenen Stein (außer König) als Teil seines Zuges umfärbt.

**Beamenschach:** Ein Stein hat nur Bewegungs- und Wirkungskraft, wenn er von einem gegnerischen Stein beobachtet ist.

**Camelreiter:** 1:3-Reiter.

**Chamäleon:** Ändert nach jedem seiner Züge seine Art in der Reihenfolge  $S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow S \dots$

**Degradierung:** Jede Figur (außer König), welche die eigene (2. bzw. 7.) Bauernreihe betritt, wird als unmittelbare Zugfolge zum Bauern der eigenen Farbe „degradiert“.

**Doppellängstzüger:** Die Längstzügerbedingung gilt für Schwarz und Weiß.

**Elch:** Geknickter  $45^\circ$ -Grashüpfer. Ein Elch a1 hüpfte also z. B. über einen Bock auf a7 nach b8, über einen Bock auf g7 nach g8 oder h7.

**Equihopper :** Hüpfte über einen beliebigen Sprungstein auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Anders gesagt: Springt über den Bock so, dass dieser sich genau in der Mitte zwischen Ausgangs- und Zielfeld befindet, eventuell mit Schlag auf dem Zielfeld.

**Haaner Schach:** Jeder Stein hinterläßt ab Diagrammstellung jedes Mal, wenn er zieht oder schlägt, auf seinem gerade verlassenen Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

**Imitator:** Stein ohne Farbe, aber mit Masse, der kein eigenes Zug- und Schlagrecht besitzt, der aber bei jeder aktiven Bewegung eines ziehenden oder schlagenden Steines passiv mitzieht — und zwar gleichzeitig, parallel, in dieselbe Richtung, genauso lang und schlagfrei. Dafür muß er freie Bahn haben, d. h. er kann nicht auf oder durch ein besetztes Feld oder gar über den Brettrand hinaus mitziehen. Ist dem Imitator die vollständige Imitation wegen Block, Sperrung oder Brettbegrenzung verwehrt, so ist der betreffende Zug unmöglich. Ein Schachgebot liegt nur vor, wenn der drohende Schlag des Königs imitierbar ist.

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

**Känguruh :** Benötigt für seinen Grashüpfer-ähnlichen Zug zwei Sprungböcke, die in einer Linie mit dem Känguruh und dem Zielfeld, aber nicht notwendig unmittelbar hintereinander stehen müssen. Das Zielfeld ist das Feld direkt hinter dem zweiten Bock.

**(X-Y-)Jäger:** Zieht und wirkt „vorwärts“ (Richtung gegnerische Offiziersgrundreihe) wie X, „rückwärts“ (Richtung eigene Offiziersgrundreihe) wie Y. Seitenbewegungen entlang einer Waagerechten, wie sie z. B. ein Turm ausführen könnte, sind weder als X noch als Y zulässig oder wirksam.

**Kürzestzüger:** Schwarz muß den geometrisch jeweils kürzesten Zug ausführen, der ihm gestattet ist. Der weiße König wird auch von nicht-kürzesten Zügen bedroht.

**Längstzüger:** Schwarz muß den geometrisch jeweils längsten Zug ausführen, der ihm gestattet ist. Der weiße König wird auch von nicht-längsten Zügen bedroht.

**Leo:** Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt wie ein Lion.

**Lion:** Wie Grashüpfer, kann aber beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.

**Mao:** Wie Springer, aber das orthogonale Nachbarfeld des Springers in Richtung seines Zielfeldes muß leer sein.

**Monochromes Schach:** Start und Zielfeld eines Zuges müssen dieselbe Felderfarbe aufweisen. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt.

**Nachtreiterhüpfer:** Verhält sich zum Nachtreiter wie der Grashüpfer zur Dame.

**Pao:** Zieht (schlagfrei) wie ein Turm, schlägt wie ein Lion auf Turmlinien und -reihen.

**Pfadfinder:** = „1:1-Spiralreiter“. Ein Pfadfinder a1 zieht z. B. a1-b2-a3-b4-b6-a7-b8, analog nach h2, könnte aber z. B. durch einen Stein auf b6 verstellt sein, so daß a7 und b8 unzugänglich wären.

**Platzwechsellcirce:** Als Teil eines Schlagzuges tauschen schlagender und geschlagener Stein die Plätze. Bauern können als Schlagobjekt auch — dabei umwandelnd — auf ihre Umwandlungsreihe geraten; von ihrer eigenen Offiziersgrundreihe können sie nicht ziehen und wirken. Könige sind nicht als Schlagobjekte, wohl aber als Schlagtäter zugelassen.

**Vogtländerschach:** Partei A ist matt, wenn jeder ihrer verfügbaren Züge den gegnerischen König nach wie vor der Beobachtung durch Steine von A ausgesetzt ließe oder erneut aussetzen würde, d. h. wenn es Partei A mit ihrem nächsten Zug nicht mehr gelingen kann, sich jeglicher Beobachtung des gegnerischen Königs zu entledigen.

**Wesirkönig:** König, der nur orthogonal zieht und wirkt (0:1-König).

## Lösungen

1

\* 1.– Lg2#

1.CRg5 2.Kb7 6.Kf3 7.Kg3 8.Gh2 9.Kf2 10.Kg1 11.Kh1 12.CRa3 13.CRg1 Lg2#

Von Eck zu Eck (incl. Epauletten) im Zugwechsel.

2

1.Pg8 LEb7 2.Pg1 LEg2 3.Pb1 LEa2 4.Pb6 LEf7 5.Ph6 LEf1 6.Pc6 LEa6 7.Pc1 LEE2 8.Pc5 LEE8 9.Ph5 LEE3 10.Pd5 LEa3 11.Pd1 LED3 12.Kg7 LEh7 13.Kf6 LEe4 14.Ke7 LEa4 15.Kf8 LED4 16.Pd2 LEB2 17.Pc2 LEB5 18.Pc4 LEB3 19.Pb4 LEC3==

3

1.Kb1 2.Kc2 3.b4 7.b8=L 8.Lh2=B 9.Kd3 10.Ke4 11.d4 15.d8=L 16.Lb6 17.Lf2=B 18.Kf5 19.f4 20.Kg6 21.f5 23.f7 24.Kh7 25.h4 27.h6 28.Kh8 29.h7!=

4

1.Se3 [Ig1]! Kg8 [If1] 2.Kf6 [Ig1] Kf8 [If1] 3.Sc4 [Id2] Kg8 [Ie2] 4.Sa3 [Ic1] Kh8 [Id1] 5.Kf7 [Id2] Kh7 [Id1] 6.Ke7 [Ic1] Kg8 [Ib2] 7.Ke8 [Ib3] Kg7 [Ib2] 8.Kd7 [Ia1] Kh8 [Ib2] 9.Kd8 [Ib3] Kg7 [Ia2] 10.Sc2 [Ic1] Kf,h7 [Ib,d1] 11.Kc8 [Ia,c1] Kg7 [Ib1] 12.Kb8 [Ia1] Kh7 [Ib1] 13.Sb4 [Ia3] Kh6 [Ia2] 14.Kb7 [Ia1] Kh7 [Ia2] 15.Sd3 [Ic1] Kh8 [Ic2] 16.Kb8 [Ic3] Kg7 [Ib2] 17.Kc7 [Ic1] Kg8 [Ic2] 18.Kc8 [Ic3] Kf,h7 [Ib,d2] 19.Kd7 [Ic,e1] Kf,h8 [Ic,e2] 20.Kd8 [Ic3] Kg7 [Id2] 21.Ke7 [Ie1] Kg8 [Ie2] 22.Ke8 [Ie3] Kh7 [If2] 23.Kf7 [Ig1] Kh8 [Ig2] 24.Kf8 [Ig3] Kh7 [Ig2] 25.Sb2 [Ie1] Kg7 [Id1]+ 26.Ke8 [Ic1] Kf,h7(+) [Ib,d1] 27.Kd8 [Ia,c1] Kg7 [Ib1] 28.Kc8 [Ia1] Kh7 [Ib1] 29.Kb8 [Ia1] Kh8 [Ia2] 30.Kc7 [Ib1] Kg8 [Ia1] 31.Kd7 [Ib1] Kf,h8 [Ia,c1] 32.Ke7(+) [Ib,d1] Kg8 [Ic1] 33.Kf7 [Id1]+ Kh8 [Ie1] 34.Kg7 [If1]#

5

- a) 1.Kc6 Kg3 2.Kc7 Kf4 3.Gd7 Kf5 4.G×g4 [Gg8] Kg5 5.Gg6 Kf6 6.Ge6 Ke7 7.Kd8+ Ke8#
- b) 1.Ke6 Gd7 2.Ge5 Gf5 3.K×f5 [Gf8] Gf4 4.Kg4 Gh4 5.Kh5 Kg3 6.Gh2 Gh1 7.Gf4 Kh4#
- c) 1.Gh3 Kg3 2.Gf5 Kh4 3.Ke4 Gd4 4.Ke3 Gf2 5.Kf3 Kg5 6.Kg3 Gh4 7.K×h4 [Gh8]+ Kh5#
- d) 1.Gh1 Kg2 2.Gf3 Ge2 3.Ke4 Gh2 4.Ke3 Kh3 5.Kf2 Kg4 6.Kg1 Kg3 7.K×h2 [Gh8]+ Kh3#

6

1.– Kg6 2.Gg7 Kf6 3.Kg2 Kf5 4.Gg1 Kf4 5.Gg3 Ke4 6.Kh1 Kd3 7.Gc3 Ke3 8.Gd4 Kf2 9.Gg1 Kg3 10.Gh3 K×h3=  
1.– Ke6 2.Ge4+ Kd6 3.Gc7 Ke7 4.Ge8 Kf6 5.Kg2 Kg6 6.Gh5 Kg5 7.Gf5 Kh4 8.Kh1 Kg3 9.Gh2 Kf2 10.Gf1 K×f1=

7

- a) 1.Kg3 Kd2 2.Kg2 Gh1 3.c1=G Gb1 4.Ge3 Ke2 5.Kf1 Ke1#
- b) 1.Kg3 Kd3 2.Kf2 Gf1 3.Kg1 Ke2 4.d1=G Gc1 5.Gf3 Kf1#
- c) 1.Kb6 Kf7 2.Kc7 Gc8 3.Kd7 Ge6 4.Kd8 Gg8 5.e6 Ke8#
- d) 1.Kb6 Ga6 2.Kc6 Gd6 3.Kc7 Ke7 4.Kc8 Gf8 5.d6 Kd8#

8

1.Ka3+ Lc3 2.Kb4+ Ld4 3.Kc5+ Le5! (3.– Lh8? 4.Kd4+ Tg7 5.Ke5 ~ 6.Kf6 ~ 7.K×g7#) 4.Kd4+ Lf4 5.Ke5+ Lh6 6.Kf4+ Tg5 7.Kg4+! (7.Kf5+? Tg8! 8.Kg5+ Lg7!) T~ 8.Kg5#

9

\* 1.– Pd6 2.Gc7 Ka2 3.Gc1 Ka3 4.Kb1 Ph6 5.Ka1 Ph1#  
1.Kb3 Pd2 2.Gc2 Kb1 3.Ga4 Kc1 4.Ka2 Pd8 5.Ka1 Pa8#  
1.Kd1 Kb2 2.Ga2 Kc3 3.Kc1 Pd1 4.Kb1 Kd2 5.Ka1 Kc1#

10

1.– kSe4 2.kGd5 kSd6 3.Te7 kSf7 4.kGg8+ kSh8 5.Th7+ kSg6 6.kGg5 kSf4 7.Th4+ kSh3#

1.– kSb7 2.Ta6 kSa5 3.Tb6 kSc6 4.kGb7+ kSa7 5.Ta6+ kSb5 6.kGb4 kSc3 7.Ta3+ kSa2#  
1.– kSa6 2.Tb7 kSb8 3.Tc7 kSc6 4.kGb7+ kSb8 5.Tc8+ kSd7 6.kGe7 kSf6 7.Tf8+ kSg8#

### 11

1.kGe3 WKd2 2.kGc1 WKc2 3.Sc3 WKd2 4.kGc4 WKd3 5.kGc2 WKd2+ 6.Se2 WKd1 7.kGf2 WKe1 8.Sg1 WKf1#  
1.Sc3+ WKd4 2.Sd5 WKc4 3.Sc3 WKb4 4.kGd3 WKc4 5.kGb3 WKb4+ 6.Sb5 WKa4 7.kGb6 WKa5 8.Sa7 WKa6#  
1.Sd4 WKe3 2.Sf3 WKe4 3.kGg3 WKf4 4.Sh4 WKg4+ 5.Sf5 WKg5 6.Sh6 WKh5 7.Sg4 WKh4 8.Sh2 WKh3#

### 12

1.– kTb1 2.kGc1 kTb2 3.kGa3 kTb4 4.kGc5 kTb6 5.kGa7 kTb7 6.kGc7 kTb6 7.Gb8 kTb7#  
1.– kTg5 2.Gh6 kTg7 3.kGh8 kTg6 4.Gf6 kTg8 5.kGe5 kTg6 6.Gh6 kTf6 7.kGg7 kTg6#  
1.– kTg4 2.Gh4 kTg3 3.Gf2 kTg2 4.Gh2 kTb2 5.kGc3 kTd2 6.kGe1 kTf2 7.kGg3 kTg2#

### 13

1.Gc5 WKd5 2.Ge5 WKd6 3.Gc7 WKc6 4.kGb7 WKb6+ 5.kGd7 WKc6 6.Ge5 WKb6 7.Ga7 WKb7 8.Gc7+ WKb8 9.Ge7 WKc8 10.Gc7 WKd8+ 11.kGb7 WKc8 12.Ga7 WKb8#  
1.kGe2 WKd3 2.Gc3 WKd4 3.Ge5 WKd3 4.kGc4 WKc3 5.Gb2 WKd3 6.kGe2 WKe3 7.kGe4 WKf3 8.kGg2 WKf2 9.kGe2+ WKf1 10.Gf2 WKe1+ 11.kGg2 WKf1 12.Gh2 WKg1#  
1.kGc4 WKe4 2.Ge5 WKf4 3.kGg4 WKf5 4.kGe6 WKf6+ 5.Gg7 WKf5 6.kGg4 WKf4 7.kGe4 WKf3 8.kGg2 WKg3 9.kGg4+ WKh3 10.Gg3 WKh4+ 11.kGg2 WKh3 12.Gg1 WKh2#

### 14

\* 1.– kMc3 2.kMf3 kMe4 3.Ge2 kMg3 4.kMd2 kMf1#  
1.kMf3+ kMf4 2.Ge2 kMd3 3.Gg4 kMf2 4.kMg5 kMh3#  
1.kMf5 kMf4 2.Ge6 kMd5 3.Gg4 kMf6 4.kMg3 kMh5#  
1.Gd1+ kMc3 2.kMc2 kMe2 3.Gb3 kMc1 4.kMb4 kMa2#

### 15

\* 1.– kSf3 2.kLf4 kSd4 3.Gd3 kSf3 4.Gg3 kSh2 5.Ge5 kSg4 6.kLg3 kSf2 7.Gh2 kSh1#  
\* 1.– kSf3 2.kLf4 kSd4 3.Gd3 kSf3 4.Gg3 kSg5 5.Ge5 kSe4 6.Ge3 kSg3 7.Gg5 kSh5#  
1.kLc5 kSc4 2.Gb3 kSb6 3.Gb7+ kSd5 4.kLd6 kSb6 5.Gb5 kSd5 6.Ge5 kSe7 7.Gc7 kSc8#  
1.kLd4 kSe4 2.Gf3 kSc3 3.Gb3+ kSd5 4.kLc5 kSc3 5.Gd3 kSd5 6.Gd6 kSb6 7.Gb4 kSa4#  
1.Gd1+ kSf3 2.kLf2 kSd2 3.Gd3 kSf3 4.Gg3 kSg1 5.Ge1 kSe2 6.Ge3 kSg3 7.Gg1 kSh1#

### 16

1.– Kd3 2.Le5 Ke4 3.Lh2 Kf5 4.Kf7 Kg5 5.Ke6 Kh6 6.Kf5 Kg7 7.Kg4 Kh8! 8.Kh3 Sf6 9.Le5 Kg7 10.Ld6 Se4 11.Lf8+ Kf6 12.Ld6 Sg5+ 13.Kg2 Kf5 14.Lg3 Kg4 15.Kh1 Kh3 16.Lf2 Se4 17.Lg1 Sg3#

### 17

a) 1.Ke5 Sd6 2.Kd4 Ke4 3.Kd3 Sc4#  
1.Kg5 Ke4 2.Kf6 Gf3+ 3.Ke6 Kd5#  
b) 1.Kg4 Ke4 2.Kg5 Gd5+ 3.Kg4 Kf3#  
1.Kg5 Ke4 2.Kg4 Sh4 3.Kg5 Kf4#  
c) 1.Ke4+ Sf4+ 2.Ke5 Se6 3.Kf5 Ke4#  
1.Kf3 Sc3 2.Ke3+ Ke4 3.Kd2 Ke3#

### 18

1.– Ga1 2.Kd3 Ke2 3.Kc2 Gd3 3.Kc3 Gf1 5.Kd2+ Kd3 6.Ke1 Gd1#  
1.– Kf3 2.Ke3 Kf2 3.Kd2 Ge3 4.Kd3 Gg1 5.Ke2+ Ke3 6.Kf1 Ge1#  
1.– Gf5+ 2.Kf3 Ke2 3.Kg4 Gh3 4.Kg3 Kf3+ 5.Kh2 Gh1 6.Kg1 Gf1#

### 19

1.Kc4 Ef6 2.Ef7 Ee8 3.Ed8 Ec7 4.Ec6 Eb5 5.Eb4 Ec3 6.Kc5 Ea4#  
1.Kc5 Ef4 2.Kd6 Ee6 3.Ke7 Ef8 4.Kf6 Eg5 5.Eg6 Ef7 6.Kf5 Eh6#  
1.Ec6 Eb6 2.Ea5 Ed3 3.Kc4 Eb4 4.Eb3 Ec2 5.Ed2 Ee3 6.Kc3 Ed1#  
1.Ec4 Ec3 2.Kc5 Eb5 3.Ea5 Ed6 4.Kb6 Ea7 5.Eb7 Ec6 6.Ka6 Eb8#  
1.Ed3 Ec3 2.Ke3 Ee2 3.Ee1 Ef4 4.Kf2 Eg1 5.Eg2 Ef3 6.Kf1 Eh2#

### 20

1.Sg4 Kc1! 2.Sh2 AGh1 [wSh2] 3.Kb3! Sf3 4.Ka2 AGe4 [sSf3] 5.Sd4 AGc4 [wSd4] 6.Ka1 Sb3#

### 21

a) Td8×Bd4 Be5×Bd4  
b) wLc1  
c) sBg7 auf h2.

Letztes Jahr vergessen, aber das **muß** mitbewertet werden (Nachtrag).  
Ausführliche Lösung am Ende des Textes.

**22**

\* 1.– Gc2 2.Gb1 k1:6-Sg5 3.Gd3 Ge4 4.kNHd2 Gc2 5.Gd1 Ge2 6.Gd3 Gc4 7.Gb5 k1:6-Sa4 8.kNHb6 Ga6 9.Gb7 Gc6 10.Gd5 Ge4 11.kNHf4 k1:6-Sg3 12.Gf3 Gg4 13.Gf5 Ge4 14.Gd3 Gc2 15.Gb1 k1:6-Sa2 16.Gd3 Ge4 17.Gf5 Gg4 18.Gf3 Ge4 19.Gd5 Gc6 20.Gb7 k1:6-Sb8 21.Gd5 Ge4 22.Gf3 Gg4 23.Gf5 Ge4 24.Gd3 k1:6-Sc2 25.Gf5 Gg4 26.Gf3 Ge2 27.Gf5 Gb2 28.Gb1 Gd2 29.Gd3 Gd4 30.kNHb2 Gd2#  
 1.Gg6 Gf7 2.Ge6 Gd5 3.Gc4 k1:6-Sg5 4.kNHb4 Gb3 5.Ga4 Gb5 6.Gc6 k1:6-Sa6 7.Ga4 Gb3 8.Gc4 Gd5 9.Ge6 Gf7 10.Gg8 k1:6-Sg7 11.Ge6 Gd5 12.Gc4 Gb3 13.Ga4 Gb5 14.Gc4 Gd3 15.Ge2 k1:6-Sf1 16.Gc4 Gb5 17.Ga4 Gb3 18.Gc4 Gd5 19.Ge6 k1:6-Se7 20.Gc4 Gb3 21.Ga4 Gb5 22.Gc4 Gd3 23.Ge2 k1:6-Sd1 24.kNHf2 Gf1 25.Gg2 Gf3 26.Ge4 Gd5 27.kNHd6 k1:6-Sc7 28.Gc6 Gd7 29.Ge6 Gd5 30.Gc4 Gb3 31.Ga2 k1:6-Sb1 32.Gc4 Gd5 33.Ge6 Gd7 34.Gc6 Gd5 35.Ge4 Gf3 36.Gg2 k1:6-Sh2 37.Ge4 Gd5 38.Gc6 Gd7 39.Ge6 Gd5 40.Gc4 k1:6-Sb3 41.Ge6 Gd7 42.Gc6 Gb5 43.Ge6 Gb2 44.Ga2 Gb4 45.Gc4 Gd4 46.kNHb2 Gb4#

**23**

1.2:5-Sf2 kGf1 2.Gc5 kGf3 3.Gg1 kGf1 4.2:5-Sa4 kGh1 5.2:5-Sf6+ kGf1 6.2:5-Sa8 kGh1 7.2:5-Sc3+ kGf1 8.2:5-Sh5 kGh1 9.Ga7 kGh6 10.Gc5 kGa6 11.Ga7 kGc6 12.Gc5 kGc4 13.kNHd2 kGc6 14.Gc7 kGc8 15.2:5-Sc3 kGc6 16.2:5-Se8 kGc8 17.2:5-Sg3 kGc6 18.Gc5 kGc4 19.Gc3 kGc2 20.Gh3 kGe2 21.2:5-Sb1 kGc2 22.2:5-Sd6 kGe2 23.2:5-Sf1 kGc2 24.2:5-Sa3 kGe2 25.2:5-Sc8 kGc2 26.2:5-Se3 kGe2 27.2:5-Sg8 kGc2 28.2:5-Sb6 kGe2 29.2:5-Sg4 kGh5 30.2:5-Sb2 kGh2 31.2:5-Sd7 kGh4 32.2:5-Sf2 kGe1 33.2:5-Sh7 kGc3 34.Gb3 kGa3 35.2:5-Sc5 kGd6 36.2:5-Sh3 kGd1 37.2:5-Sf8 kGa4 38.2:5-Sd3 kGc2 39.Ge3 kGe2 40.2:5-Sb8 kGe4 41.2:5-Sd3 kGc2 42.2:5-Sb8 kGe2 43.2:5-Sd3 kGc4 44.kNHb6 kGe2 45.2:5-Sf8 kGe4 46.Ge5 kGe6 47.Ge7 kGe8 48.2:5-Sh3 kGe6 49.Ge5 kGa6 50.2:5-Sc1+ kGc6 51.2:5-Se6 kGf6 52.Gg7 kGh8 53.2:5-Sc1 kGf6 54.2:5-Sh3 kGh8 55.2:5-Sc5 kGf6 56.2:5-Sh7 kGh8 57.2:5-Sf2 kGf6 58.2:5-Sd7 kGh8 59.kNHf8 kGf6 60.2:5-Sf2 kGh8 61.2:5-Sh7 kGh6#

**24**

1.– k2:5-Sc2 2.Gb2 Gd1 3.Gd2 Gb3 4.Gb2 k2:5-Sh4 5.Gb4 Gb5 6.Gb6 k2:5-Sc6 7.Gb4 Gb3 8.Gb2 k2:5-Sa1 9.Gb4 k2:5-Sf3+ 10.kKÄa3 Gg3 11.kKÄh3 Ge3 12.kKÄd3 Gc3 13.Gd2 Ge3 14.Gd4 Gc5 15.Gb6 k2:5-Sa5 16.Gd4 Ge3 17.Gd2 Gc3 18.Gd4 Ge5 19.Gf6 k2:5-Sf7 20.Gd4 Gc3 21.Gb2 k2:5-Sd2 22.Ge2 Ge3 23.Ge4 Ge5 24.Ge6 Ge7 25.Ge8 k2:5-Sf7 26.Gg6 Gg7 27.Gc2 k2:5-Sd2 28.Ge2 k2:5-Sf7 29.Gc4 Ge7 30.Gg8 Gg7 31.Gg6 Gg5 32.Gg4 Gg3 33.Gg2 k2:5-Sh2 34.Gg4 k2:5-Sc4 35.Gb4 Gc3 36.Gd4 Ge5 37.Gf6 Gg7 38.Gh8 k2:5-Sh6 39.Gf6 Ge5 40.Gd4 Gc3 41.Gd2 Ge1 42.Gd4 k2:5-Sf1 43.Gd2 Gc3 44.Gb4 k2:5-Sa3 45.Gd2 Ge3 46.Gf4 Gg5 47.Gh6 k2:5-Sf5 48.Gf4 Ge5 49.Gd6 Gc7 50.Gb8 k2:5-Sa7 51.Gd6 k2:5-Sc2 52.Gd2 Gc1 53.Gb2 Gc3 54.Gd4 Ge5 55.Gf6 k2:5-Se7 56.Gd4 Gc3 57.Gd2 Ge3 58.Gd4 Gc5 59.Gd2 Gf8 60.Gd4 Gd6+ 61.kKÄd7 Gd3 62.kKÄd2 Gd5 63.Gd1 k2:5-Sc2 64.Gb3 Ga2#

**25**

1.– Kd3 2.Sb6 Sd2 3.Kb7 Sc4 4.Kc6 Sa5+ 5.Sc4 Kd4 6.Se5 Kc5#  
 1.– Kd4 2.Se5 Sc3 3.Sc6+ Kd3 4.Kd6 Sb5+ 5.Sd4 Ke4 6.Sf5 Kd5#  
 1.– Sc3 2.Sd6 Se4 3.Kd7 Kf3 4.Ke6 Sc5+ 5.Se4 Kf4 6.Sg5 Ke5#

**26**

\* 1.– 2.Sf5 Sc5+ 3.Ke5 Kc6 4.Kf6 Se4+ 5.Sd6 Kd7 6.Se8 Ke6#  
 1.– Sf4 2.Sf5 Sd5 3.Se3 Kc6 4.Kd3 Sf4+ 5.Sd5 Kc5 6.Sb4 Kd4#  
 1.– Se5 2.Sf5 Sg4 3.Sd4 Kc5 4.Kf5 Se3 5.Sc6 Kd6 6.Se7 Ke5#  
 1.– Sc5 2.Kd5 Kb5 3.Se6 Kb4 4.Ke5 Sd7+ 5.Sc5 Kc4 6.Sd3 Kd5#

**27**

\* 1.– 2.kLIg5 Gh6 3.kLIId5 kEe5 4.kLIb5 kEa5 5.Gb4 kEc5 6.kLIg5 Gf4 7.Gd6 kEe7 8.kLIe3 Gc7 9.Gb8 kEa7 10.Gd6 Ge5 11.Gf4 Gg3 12.kLIg5 Ge5 13.Gd6 Gh5#  
 1.– kEg3 2.kLIg5 Gh2 3.kLIg2 Gf2 4.kLIa8 Gh4 5.kLIIf3 kEe3 6.kLIId3 kEc3 7.kLIb3 kEa3 8.Gb2 kEc3 9.kLIg3 Gf2 10.Gd4 kEe5 11.kLIe1 Gc5 12.Gb6 kEa5 13.Gd4 Ge3 14.Gf2 Gg1 15.kLIg3 Ge3 16.Gd4 Gh3#  
 1.– Gd6 2.kLIId7 kEc7 3.kLIId5 Gd4 4.Gd7 kEe3 5.kLIId3 kEc3 6.kLIId5 Gb2 7.Gd4 kEe5 8.Gf6 kEc5 9.kLIb5 Gg7 10.kLIg5 Ge5+ 11.Gd4+ Gc3 12.Gb2 kEc1 13.Gd4 Ge5 14.Gf6 Gg7 15.kLIe7 Ge5 16.Gd4 Ge8#

**28**

1.– Mc2! 2.Kc5 Me1 3.Kd4 Mf3+ 4.Ke3 Kf5 5.Kf2 Mg5 6.Gf3 Kg4 7.Kg1 Kh3 8.Kh1 Me4 9.Gd5 Md2 10.Gd1 Mf1 11.Gg1 Mg3#  
 1.– Md3 2.Kc7 Mf4 3.Kd8 Ke5! (Tempo) 4.Ke8 Kf6 5.Kf8 Mh5 6.Gf7 Kg5! (6.– Kg6? 7.G×h5??) 7.Kg8 Kh6 8.Kh8 Mf6 9.Gf5 Md7 10.Gc8 Mf8 11.Gg8 Mg6#

**29**

a) 1.g3 Se4 2.g2+ Kh2 3.g1=T Sf2 4.Tg2+ Kh3 5.Tg3+ Kh4 6.Th3+ Kg5 7.Th2 Sg4 8.Tg2 Sh2+ 9.Kg3 Sf1 10.Kh2 Kg4 11.Kh1 Kh3 12.Tg1 Sg3#  
 b) 1.g3 Se4 2.g2+ Kh2 3.g1=T Sd6 4.Tg5 Sf7 5.Th5 Kh3 6.Kf6 Kg4 7.Th7 Sg5 8.Tg7 Sh7+ 9.Kg6 Sf8 10.Kh7 Kg5 11.Kh8 Kh6 12.Tg8 Sg6#

**30**

1.Tg2 Dh3+ 2.Tg4 Dh5(!) 3.Kg3 Dh2+ 4.Kf3 Db8 5.Te4 Dg3+ 6.Kf2 Db8 7.Ke3 Df4+ 8.Kd3 Db8 9.Tc4 Db3+ 10.Tc3

Db8 11.Kc4 Db2 12.Tb3 Dd4+ 13.Kc5 Da4 14.Kb5 Da7 15.Kb6 Da2 16.Kb7 Da6+ 17.Kb8 Da2 18.Ta3+ Kb7 19.Ta6+ Kc8  
20.Kc7 Da5+ 21.Kb8 Db6#

### 31

- a) 1.Kb2 2.CSf7=CL 3.CLa2=CT 4.CT×a8=CD [Ja2] 5.CD×h1=CS [Pa8] 6.CSg3=CL 7.CLb8=CT 8.CTh8=CD 9.CDc3=CS  
10.CS×a2=CL [Jc3] 11.CLg8=CT 12.CTg1=CD 13.CDa7=CS 14.CSc6=CL 15.CLh1=CT 16.CTa1=CD 17.CDh1=CS  
18.CSf2=CL 19.CLa7=CT 20.CTh7=CD 21.CDb1=CS 22.CS×c3=CL [Jb1] 23.CLh8=CT 24.CT×a8=CD [Ph8] 25.CDh1=CS  
26.CSg3=CL 27.CLb8=CT 28.CTb3=CD Ph2#
- b) 1.CD×a8=CS [Jh8] 2.CSb6=CL 3.CLg1=CT 4.CTg8=CD 5.CDa2=CS 6.CSc3=CL 7.CL×h8=CT [Jc3] 8.CTa8=CD  
9.CD×h1=CS [Pa8] 10.CSf2=CL 11.CLa7=CT 12.CTh7=CD 13.CDb1=CS 14.CS×c3=CL [Jb1] 15.CLh8=CT 16.CTh1=CD  
17.CD×a8=CS [Ph1] 18.CSc7=CL 19.CLh2=CT 20.CTa2=CD 21.CDg8=CS 22.CSf6=CL 23.CLb2=CT 24.CTb8=CD  
25.CDh2=CS 26.CSf3=CL 27.CLa8=CT 28.CTh8=CD 29.CDb2=CD Ja2#
- c) 1.CT×a8=CD [Jh8] 2.CD×h1=CS [Pa8] 3.CSf2=CL 4.CLa7=CT 5.CTh7=CD 6.CDb1=CS 7.CSc3=CL 8.CL×h8=CT  
[Jc3] 9.CT×a8=CD [Ph8] 10.CDh1=CS 11.CSf2=CL 12.CLa7=CT 13.CTh7=CD 14.CDb1=CS 15.CS×c3=CL [Jb1] 16.CL×h8=CT  
[Pc3] 17.CTa8=CD 18.CDh1=CS 19.CSg3=CL 20.CLb8=CT 21.CT×b1=CD [Jb8] 22.CHd7=CS 23.CSg5=CL 24.CLc1=CT  
25.CTh1=CD 26.CDa8=CS 27.CSb6=CL 28.CLg1=CT 29.CTg8=CD 30.CDa2=CS Pa3#

### 32

\* Nullsatz!

1.– 1:7-Sb1 2.K×b1 [1:7-Sb8] 1:7-Sg8 3.Ka2 1:7-Sa1 4.K×a1 [1:7-Sa8] 1:7-Sh1=  
Rundlauf 1:7-Sa8; Rückkehr in die Diagrammstellung.

**Ausführliche Lösung des Millour-Problems: a) Td8×Bd4 Be5×Bd4. b) wLc1. c) sBg7 auf h2.** In monochromem Aliceschach geht 0-0-0 nicht, und ein König, der auf Brett A auf einer der Linien a-c-e-g oder auf Brett B auf einer der Linien b-d-f-h steht, kann auch nicht 0-0 gespielt haben. Umgekehrt gilt: ein König, der auf Brett B auf einer der Linien a-c-e-g oder auf Brett A auf einer der Linien b-d-f-h steht, muß rochiert haben. Also spielte Weiß 0-0, Schwarz rochierte nicht. wTd4 entstand durch Umwandlung, da er bei monochromem Schach nicht von a1 kommen kann. Wegen Aliceschach sind derzeit nur wTd4 und wKf4 retromobil, denn die Rücknahme eines Zuges wie wLb7-a8 wäre ein illegales Retro-Schach, und die Rücknahme von Kg2-h1 hieße, daß sich der König im Vorwärtsspiel auf Brett A illegal ins Selbstschach bewegt hätte (bevor er nach Brett B versetzt wurde). Um schwarzes Retropatt zu vermeiden, muß Weiß daher sofort entschlagen. *Betrachten wir zunächst die Bauern.* Wenn wir einen sB auf die 5. Reihe von Brett A bekommen, kann dieser keinen Doppelschritt gemacht, sondern muß zweimal geschlagen haben; analog schlug ein Bauer auf der 4. Reihe von Brett B dreimal . . . — und eine Umwandlung benötigt entweder vier oder sechs Schläge je nachdem, ob ein Doppelschritt vorkam oder nicht. Daher kann der letzte Zug nicht Bb7×a8=L gewesen sein. Mit dem Läufer auf Brett A hieße das, daß ein sechszügiger Exzelsior mit sechs Schlägen (darunter eventuell ein en passant-Schlag) geschehen sein muß. Falls Ba2×Lb3×Tc4×Bd5×Bc6(e.p.)×Bb7×Xa8=L erfolgte, müßte der auf d5 auf Brett A geschlagene sB selbst die Schläge d/f7×Lc/e6×Td5 ausgeführt haben, und der auf a8 geschlagene Stein müßte durch Umwandlung via f/d7-f/d5×Be4×Dd3×??c2×Sb1=X entstanden sein. Diese Zugfolge aber ist nicht möglich: es fehlt ein Schlagobjekt auf d3 oder c2, und die Bauernstruktur sorgt dafür, daß bei einem fünfzügigen Exzelsior nicht zugleich ein en passant-Schlag (hier des [Bd2]) und der Schlag eines Bauern auf seinem PAS-Feld (hier des [Bc2]) geht. Also kann die wechselseitige Retro-Lähmung von wLa8 und sKh1 nur durch Verstellung auf der Diagonalen aufgelöst werden. Aber es gibt überhaupt keinen anderen weißfeldrigen Stein auf dem Brett, und schwarzfeldrige Steine können nur schwarzfeldrige Steine entschlagen! Zum Glück gibt es eine Ausnahme: **der wB, der sich in Turm umwandelte, kann [Bb7] en passant auf einem weißen Feld schlagen!** Die Aufhebung der Lähmung durch den sBb7 is legal, auch wenn im monochromen Schach natürlich nicht a7-a8=L erfolgen konnte; in Aliceschach kann der weiße Läufer auf Brett B ja über b7 hinweg nach a8 ziehen, und erst dann wechselt er auf Brett A. Ein weißer Bauer, der en passant schlägt, muß, wie bereits gezeigt, auf Brett B auf der 5. Reihe stehen. Das heißt, daß sein Exzelsior sechs Züge und damit sechs Schläge umfaßt. Anmerkung: vor der Umwandlung befindet sich der Bauer daher auch auf Brett B und kann deswegen keinen Springer (hier [Sb8]) schlagen, da diese ja nie ziehen können und sich daher auf Brett A befinden. Der Exzelsior lautet: wBb2×Dc3×Lb4×Bc5×Bb6e.p.×Bc7×Td8=T. Neben dem en passant geschlagenen Bauern werden fünf schwarzfeldrige Steine geschlagen: sD, sT, sL (auf jenem Feld, das die sBB nicht erreichen können), 2sBB auf jenen Feldern, die die wenigsten Schläge ihrerseits erfordern. Ein Bauer wird daher auf seinem PAS-Feld geschlagen, der andere (nach zwei Schlägen) auf der 5. Reihe (auf Brett A, da sich der weiße Bauer auf der 4. Reihe auch auf Brett A befindet). Daher kommt nur ein weiterer, gleichfalls schwarzfeldriger Bauer zur Aufhebung des Retropatts für den sofortigen Entschlag in Frage. Schläge der wK, entstünde ein sBf4 auf Brett B, der dreimal geschlagen haben müßte, was aber nicht geht (siehe unten). Schlägt der wT, entsteht ein sBd4 auf Brett A, der nur einen Schlag (und einen Doppelschritt) benötigt. Dann aber hat Schwarz nur zwei Retrozüge, so daß Weiß hurtig einen weiteren Stein durch Entwandlung entschlagen muß. Welches war der letzte schwarze Zug — Bc5×d4 oder Be5×d4? Falls Bc5×d4, käme der sB von c7; dann müßte der wB vor der Turmumwandlung auf b8 [Be7] auf c5 (nach Be7×d6×c5), [Bb7] e.p. und [Ba7] auf a7 geschlagen haben. Die Rücknahme von wTd8×sBd4, sBc5×wYf4 (Y sei noch offen gelassen), wTb8-d8, sBc7-c5, wBa7×b8=T geht aber nicht, weil sich der Turm auf b8 auf Brett B befindet, also einen fünfzügigen Exzelsior gemacht haben muß, was wiederum nicht mit dem notwendigen en-passant Schlag auf b6 in Einklang zu bringen ist. Um den Turm auf Brett A auf b8 zu bekommen, muß ein weiterer Zug vergeudet werden, und schon ist Schwarz retropatt. Mit Entwandlung auf d8 klappt die Rücknahme: wTd8×sBd4, sBe5×wYd4, wY-d4, sBe7-e5, wBc7×d8=T oder einfach wTd8×sBd4, sBe5×wYd4, wBc7×d8=T. Also steht der letzte Zug **wTd8×Bd4** fest. Um die Natur des weißen Steines Y

(sBe5×Yd4) kümmern wir uns später (es sei angemerkt, daß der sB auf e5 den weißen König retro-paralysiert, ohne aber Schach zu bieten). Durch Rücknahme von wBc7×[D/T/L]d8=T bekommt Schwarz freie Züge, aber irgendwann muß Weiß den [Bc7] entschlagen, gefolgt vom en passant-Schlag, der Heimkehr von [Bb7] und damit der Ermöglichung der Rücknahme von Kg2-h1 und wL-a8. Wir bringen also einen sB auf c/a5 und zwei weitere Steine auf der 4. und 3. Reihe ins Spiel. Der sB auf c/a5 auf Brett A ist weder der durch den wT auf d4 geschlagene [Be7] noch der vom wB auf c7 geschlagene [Bc7]. Kann es [Ba7] sein? Die dann bei Ba7×b6×c/a5 geschlagenen Steine müssen Offiziere gewesen sein (Bauern hätten zu viele Schläge auf schwarzen Feldern benötigt, denn sechs solcher Schläge sind ja bereits verbraucht, fünf durch den Exzelsior, einer im letzten Zug). [Ba7] müßte also [Lc1] auf b6 und [Ta1] auf c/a5 schlagen ([Ta1] kann b6 nicht erreichen). Aber der Schlag des [Lc1] auf b6 geht nicht, weil dann **[Sb8] noch immer auf dem Brett stehen müßte!** Wie schon gezeigt wurde, kann [Sb8] nicht vom umwandelnden weißen Bauern geschlagen werden, und auch folgende Steine scheiden aus: (1) [Ke1], da er sich auf dem „falschen“ Brett befindet: da er rochiert hat, kann er nicht nach a7 oder c7 auf Brett A gelangen; (2) [Ta1] kann nicht auf die 8. Reihe ziehen; (3) wTd4 muß nach der Umwandlung rasch Td8×d4 spielen (siehe oben); (4) [Lc1], der in unserer Gedankenkette ja durch sBa7×Lb6 geschlagen würde, ist durch die schwarzen Bauern a7 und c7 von b8 ausgeschlossen. Also ist zu folgern, daß [Ba7] weder als Bauer noch als Umwandlungsstein Schlagobjekt für den weißen Exzelsior sein konnte. Also **schlug [Lc1] den [Sb8]** via a7, bevor er selbst durch [Bg7] geschlagen wurde, der dann wiederum Schlagobjekt für den weißen Exzelsior war (siehe unten). [Bg7] kann theoretisch vom Exzelsiorbauern auf d4 geschlagen werden (sBg7×Lg6×Te5×Bd4), aber dann hätte der auf d4 auf Brett A geschlagene weiße Bauer wiederum zweimal geschlagen. Ein Exzelsior des [Bg7] (in fünf Zügen mit vier Schlägen, ohne en passant-Schlag also) hingegen erfordert keinen weißen Schlag: g7-g5×Bf/h4×Tg3×Lh1×Sg1=X. Der zugunfähige Springer wird auf g1 geschlagen. Ein weißer Bauer ([Bf2] oder [Bh2]), der nicht auf seinem PAS-Feld geschlagen werden kann, wird auf der 4. Reihe auf Brett B geschlagen. [Ta1] wird auf der 3. Reihe geschlagen (er kann die 2. Reihe nicht erreichen). [Lc1] schließlich kann nicht auf f2 geschlagen werden, da der schwarze Bauer dort dem weißen König ein nicht parierbares Schach böte, bevor dieser rochierte (denn die Rochade konnte noch nicht geschehen, solange [Sg1] noch nicht geschlagen wurde). **Also schlug [Bg7] den [Lc1] auf h2.** [Bg7] wandelte also um, aber es muß nicht notwendigerweise die Umwandlungsfigur auf c/a5 geschlagen worden sein: die Felder, auf denen dieser Stein und die Originalsteine D, T und L geschlagen wurden, können ausgetauscht werden. Die Schlagbilanz zeigt, daß der noch gesuchte weiße Stein Y, der auf d4 geschlagen wurde, nur [Bd2] sein kann, der schlagfrei per Doppelschritt von d2 nach d4 gelangte. Der letzte schwarze Zug war also **Be5×Bd4**.