

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2006

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2006.

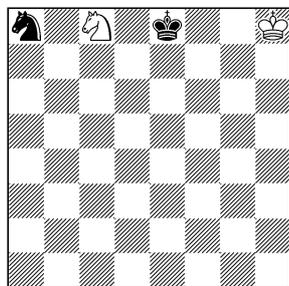
Bitte senden Sie Ihr Urteil (wie üblich: eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe) möglichst bald an (Achtung, andere Mailadresse als üblich!):

Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland
oder per Email an: hans.gruber@paedagogik.uni-regensburg.de

Herzliche Grüße

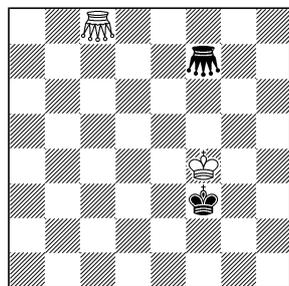
HG & -he-

1
Dmitrij Baibikov
Die Schwalbe XII/2006



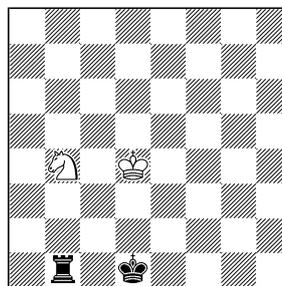
Ergänze ♖♗♘♙ (2+2)
 ♜♝♞♟ zu
 einem Illegal Cluster

2
Arnold Beine
 VÝSLEDEK JUBILEJNÍHO
 TURNAJE KOTĚŠOVEC 50
 VII/2006
 V. Kotěšovec 50 JT
 2. Preis



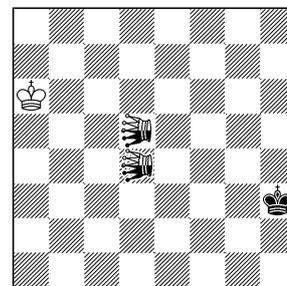
H#25 C+ (2+2)
 2.1;1.1...
 Köko Doppellängstzuger

3
Iwan A. Brjuchanow
Kosacka Schachywnizja
 IV/2006
 Grushko 50 JT (Abteilung
 Tanagras)
 4. Preis



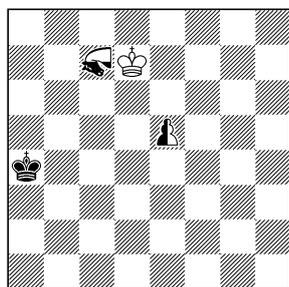
S#9 C+ (2+2)
 b) ♖d4→e4
 Circe Verfolgungszuger

4
Vlaicu Crisan
Eric Huber
Problemblad I-II/2006



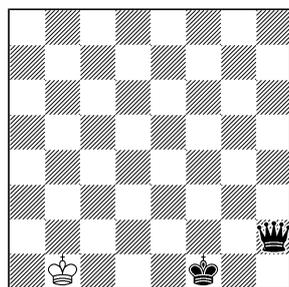
HS#7 C+ (1+1+2)
 Zwei Lösungen
 ♛=Heuschrecke

5
Krassimir Gandew
StrateGems X-XII/2006



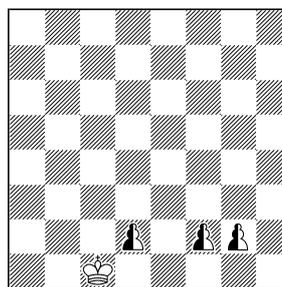
H#6 C+ (1+1+2)
 b) ♖c7→f8 c) ♗a4→g2
 Circe
 ♛=Känguruh

6
Jan Golha
Kosacka Schachywnizja
 IV/2006
 Grushko 50 JT (Abteilung
 Tanagras)
 4. ehr. Erw.



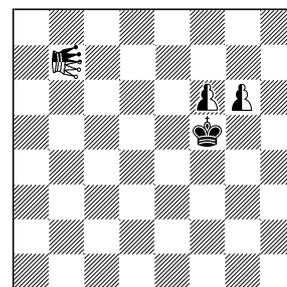
H#4 C+ (1+2)
 b) ♗f1→e1 c) ♗f1→d1
 Einsteinschach Sentinelles

7
Michael Grushko
Diagrammes I-III/2006



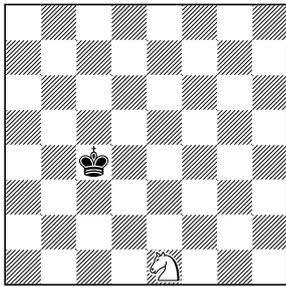
HS#7 C+ (1+0+3)
 Schwarz beginnt
 Zwei Lösungen
 Köko Längstzuger

8
Michael Grushko
Quartz I-VI/2006



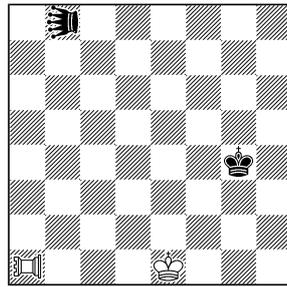
H=4 C+ (0+1+3)
 0.1;1.1... b) ♗g6→e6
 c) ♗f5→d4
 ♛=Heuschrecke

9
Michael Grushko
Diagrammes IV-VI/2006



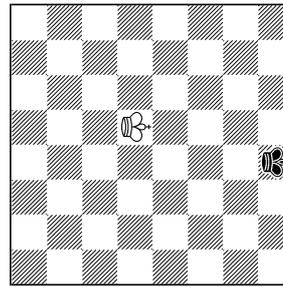
H=5 0.1;1.1... C+ (1+1)
 Zeroposition a) ♔c4→c5
 b) ♔c4→f5 c) ♔c4→f4
 d) ♞e1→d1
 Einsteinschach Sentinelles

10
Michael Grushko
König & Turm XII/2006



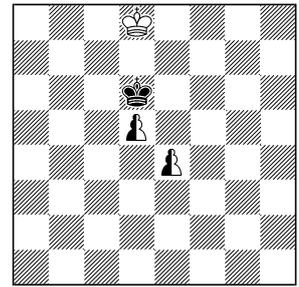
Hilfsrochade C+ (2+2)
 in 11 Zeroposition
 a) ♜b8→b1 b) ♔g4→b2
 Circe Doppellängstzuger
 ♚=Lion
 ♖=Chamäleon-Turm

11
Friedrich Hariuc
feenschach I-VIII/2006



H=4 0.1;1.1... (1+1)
 Duplex b) ♞d5→g5
 ♞♞=königlicher Bauer

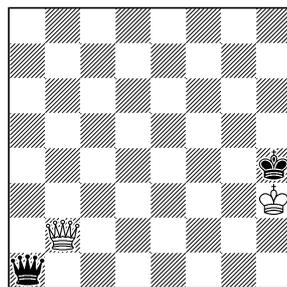
12
Eric Huber
Kosazka Schachywnizja IV/2006
 Grushko 50 JT (Abteilung Tanagras)
 3. ehr. Erw.



H#4 C+ (1+1+2)
 3.1;1.1...
 Circe Parrain
 Glasgowschach

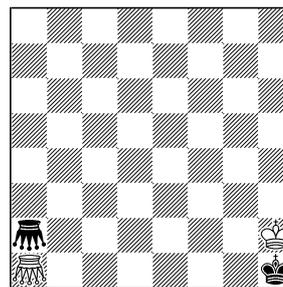
13
Werner Keym
Die Schwalbe VIII/2006
 Konstruiere mit den Königen (auf verschiedenfarbigen Feldern), einem Offizier und einem Bauern eine Stellung, die beweist, dass ein Stein im bisherigen Verlauf der Partie genau 4 weiße Felder niemals betreten konnte. Welche Stellung ist es? Welche Stellung ist es jeweils, wenn es genau b) 5, c) 6, d) 7 weiße Felder sind?

14
Václav Kotěšovec
 VÝSLEDEK JUBILEJNÍHO
 TURNAJE KOTĚŠOVEC 50
 VII/2006



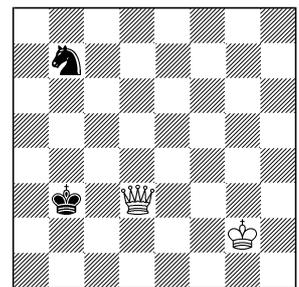
H#15* C+ (2+2)
 2.1;1.1...
 Köko Doppellängstzuger

15
Václav Kotěšovec
Šachová skladba 2006



H#76 C+ (2+2)
 0.1;1.1...
 Köko Doppellängstzuger

16
Václav Kotěšovec
Phénix VII-VIII/2006



H#19* C+ (2+2)
 2.1;1.1...
 Doppellängstzuger Köko
 Platzwechselseirce

17

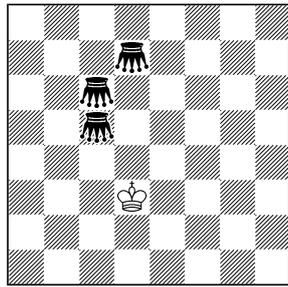
Zoltán Laborczy

Die Schwalbe XII/2006
192. TT (Schwalbe 80 JT)
5. Lob
Auf wievielerlei
verschiedene Art können
eine wD und a) ein sN bzw.
b) eine sRose so aufgestellt
werden, daß ein H=2
0.1;1.1 mit 80 Lösungen
entsteht?

18

Juraj Lörinc

VÝSLEDEK JUBILEJNÍHO
TURNAJE KOTĚŠOVEC 50
VII/2006
V. Kotěšovec 50 JT
Lob

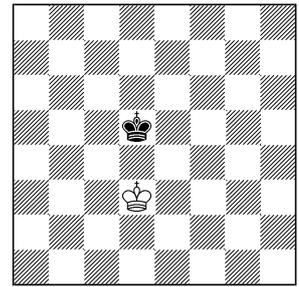


HS#6*** C+ (1+3)
Schwarz beginnt
Längstzüger
transmutierende Könige

20

Karol Mlynka

Kosacka Schachywnizja
IV/2006
Grushko 50 JT (Abteilung
Tanagras)
3. Preis

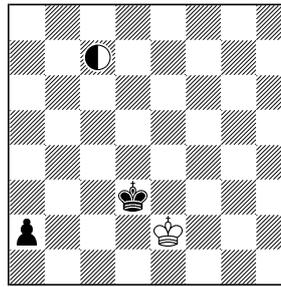


H#3 3.1;1.1;1.1 C+ (1+1)
Brunnerschach Sentinelles

19

René J. Millour

Quartz 2006

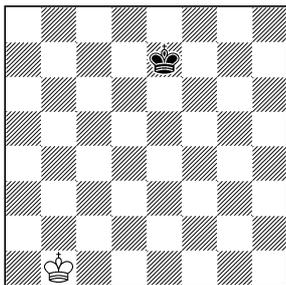


Ser.H#7 C+ (1+1+1)
Madras rex inclusiv
b) Imitator c7→b4

21

Karol Mlynka

Phénix VII–VIII/2006

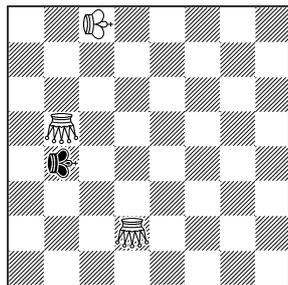


H#4 0.2;1.1... C+ (1+1)
b) ♔b1→f1
Brunnerschach Sentinelles

22

Daniel Novomesky

Kosacka Schachywnizja
IV/2006
Grushko 50 JT (Abteilung
Tanagras)
1.-2. Preis ex æquo

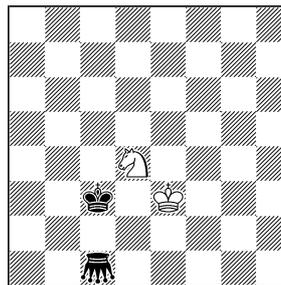


H#8* C+ (3+1)
0.3;1.1...
Köko Längstzüger
♞♝=vgl. Dame

23

Daniel Novomeský

VÝSLEDEK JUBILEJNÍHO
TURNAJE KOTĚŠOVEC 50
VII/2006
V. Kotěšovec 50 JT
Lob

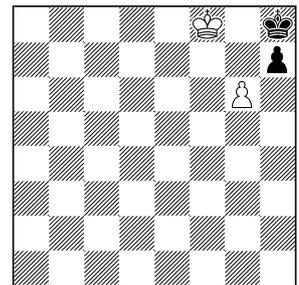


H#7* C+ (2+2)
0.3;1.1...
Köko Längstzüger

24

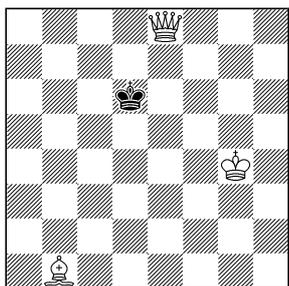
Hauke Reddmann

König & Turm XII/2006



Hilfs-Valladao mit (2+2)
0-0-0 in wieviel Zügen
(W→)?
Circe rex inclusiv

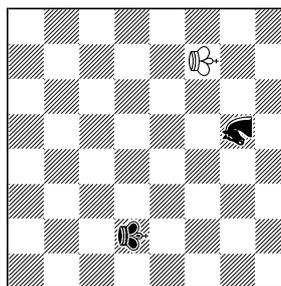
25
Loek van Rey
Probleemblad
XI–XII/2006



#5 C+ (3+1)

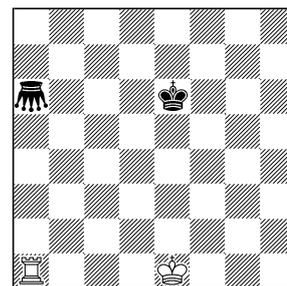
26
Bernd Schwarzkopf
Die Schwalbe XII/2006
 192. TT (Schwalbe 80 JT)
 3. ehrende Erwähnung
 Welche $m \times n$ -Bretter
 ($m \geq n$) haben genau 80
 Quadrate? (Die Quadrate
 sollen aus einem oder
 mehreren ganzen Feldern
 bestehen.)

27
Jaroslav Štůň
Pat a Mat XII/2006



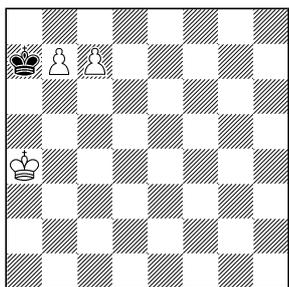
H#5* C+ (1+2)
 b) H#6 genau c) H#7 genau
 d) H#8 genau
 Doppellängstzüger
 Chamäleonschach
 ♖♗=kgl. B
 ♘=Nachtreiterhüpfer

28
Andreas Thoma
 VÝSLEDEK JUBILEJNÍHO
 TURNAJE KOTĚŠOVEC 50
 VII/2006
 V. Kotěšovec 50 JT
 8. Lob



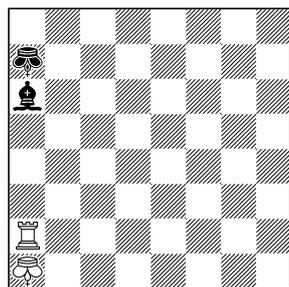
H-Rochade C+ (2+2)
 in 21*
 Circe Doppellängstzüger
 Chamäleonschach

29
Arno Tüngler
feenschach I–VIII/2006



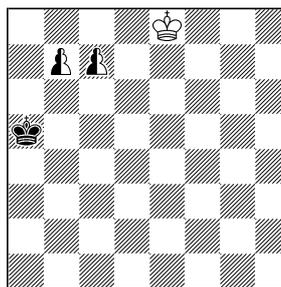
=2v C+ (3+1)
 b) ♖=Berolinabauer
 Ohneschach

30
Neal Turner
Suomen Tehtävänäikat
 2.X.2006
 Olli Heimo zum 60. Geb.
 gewidmet



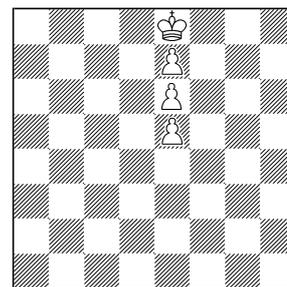
S#3 C+ (2+2)
 Zwei Lösungen
 Längstzüger
 ♖♗=kgl. G

31
Martin Walter
Die Schwalbe IV/2006



S#9 C+ (1+1+2)
 b) ♖e8→c2
 Köko Längstzüger

32
Andreas Witt
Die Schwalbe XII/2006
 192. TT (Schwalbe 80 JT)
 2. Lob



Weiß macht 10 (4+0)
 Serienzüge, so daß er dann
 80 Zugmöglichkeiten hat

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Berolinabauer: Ein Bauer, der schräg zieht und geradeaus schlägt — natürlich einschrittig vorwärts. Der (schlagfreie) Doppelschritt von der eigenen (2. bzw. 7.) Bauernreihe bleibt möglich, jetzt freilich diagonal.

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 matt setzen. Schlag (und Gegenschlag) des Königs kommen wie im normalen Schach nicht tatsächlich zur Ausführung.

Chamäleon: Ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S-... (d. h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm ...).

Chamäleonschach: Alle Steine sind Chamäleons. Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in Chamäleons um.

- Circe Parrain:** 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 gleichgerichtet sind.
- Circe rex inclusiv:** Die Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Wiedergeburtfeldern e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Wiedergeburtfeld eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist.
- Doppellängstzüger:** Die Längstzügerbedingung gilt für Schwarz und für Weiß.
- 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 zu Bauern werden, dürfen einschrittig vorwärts ziehen.
- Glasgowschach:** Bauern wandeln statt auf der 8. bzw. 1. Reihe auf der 7. bzw. 2. Reihe um.
- Heuschrecke:** Springt auf Damenlinien wie ein Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt.
- Hilfsselbstmatt (HS#):** Weiß zieht an und läßt sich von Schwarz mattsetzen; Schwarz hilft ihm dabei — bis auf den schwarzen Mattzug, der wie im Selbstmatt erzwungen werden muß. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.
- Illegal Cluster:** Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer den Königen) vom Brett entfernt wird.
- 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.
- 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.
- Köko:** Es sind nur Züge legal, die auf dem Nachbarfeld eines Steines enden.
- Lion:** Wie Grashüpfer, kann aber beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.
- Nachtreiterhüpfer:** Verhält sich zum Nachtreiter wie der Grashüpfer zur Dame.
- Ohneschach:** Außer im Mattzug darf kein Schachgebot gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.
- Platzwechselfirce:** 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 inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.
- Rose:** Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann zum Beispiel nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.
- Sentinelles:** Jede Figur (nicht Bauer), die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterläßt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.
- Supercirce:** Ein geschlagener Stein (außer König) kann nach Wahl der schlagenden Partei als Teil des Schlagzuges auf einem beliebigen freien Feld wiedergeboren werden. Wiedergeborene Türme dürfen rochieren; auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborene Bauern können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Bauern, die auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden, werden als Teil des Zugs umgewandelt; die schlagende Partei bestimmt die Art der Umwandlung.
- transmutierende Könige:** Ein König zieht, wenn er im Schach steht, nur wie der Schach bietende Stein.

Verfolgungszüger: Schwarz muß auf das Feld ziehen, das Weiß im letzten Zug verlassen hat. Der Zwang zum Parieren von Schachgeboten hat dabei Vorrang. Ist kein Folgezug möglich, kann ein beliebiger Zug gewählt werden.

Lösungen

(1) +wTb7, +wTb8, wLa7, +wSd6, +sBa6, +sBb6, +sBc7, +sBd7, +sBe7, +sBf7, +sBg7, +sBh7.

Retroverführung: 1.Sc4-d6+ Kd8-e8 2.Sa5-c4 Ke8-d8 3.Sc6-a5 Kf8-e8 4.Sd8-c6 Ke8-f8 5.Kg8-h8 (5.Sd6-c8?) und Schwarz ist retropatt; oder 5.Sc6-d8 Kf8-e8 6.Sd8-c6 Ke8-f8 usw. mit Perpetuum mobile beider Könige und des weißen Springers: 5.Sc6-d8 Kf8-e8 6.Sd8-c6 Ke8-f8 usw.

Wird beispielsweise der wSc8 entfernt, läßt sich die Stellung im Retrospiel auflösen: 1.Sc8-d6# Kd8-e8 (nicht 1.- Kd,f8×Se8?) 2.Kg8-h8 Ke8×Sd8 3.Kh8-g8 Kf8-e8 4.Sd6-c8 Ke8-f8 5.Se4-d6+ Kf8-e8 und weiter beispielsweise nach folgendem Retroschema: Tc8-b8, Tb8-b7, c2→c6×Xb7-b8=T, Tb8-c8, b2×Xc~→c6×Xb7-b8=T, Lb8-a7, a7-a6, sK→e8, wKe1→h8, a2-a6×Tb7-b8=L und der zweite sT wurde nicht von einem wB geschlagen.

Erstdarstellung eines Perpetuum mobile im Illegal Cluster.

(2) 1.Ke4 Ke5 2.Kd5 Kd6 3.Kc6 Kc5 4.Kd7 Gc4 5.Gb3 Ga2 6.Kc6 Kd6 7.Kd5 Gc4+ 8.Ke6 Gf7+ 9.Kd7 Ga2 10.Kc6 Gc4 11.Kb5 Ga2 12.Gb6 Kc7 13.Gd8 Kb6 14.Ka6 Ka7 15.Kb7 Kb6 16.Ga5+ Ka7 17.Ga1 Kb8 18.Ga3 Ga4 19.Ga5 Ga6+ 20.Ka8 Ga4 21.Ga3 Ga2 22.Ga1 Ka7+ 23.Ga3 Ga4+ 24.Ga5 Kb6 25.Gc7 Ka7#

1.Kg4 Gh3+ 2.Kf5+ Ke5 3.Ke4 Kf6 4.Gf5 Ge6 5.Gd7 Ge3 6.Kf5 Ke5 7.Kf6 Kf4 8.Ke5+ Ge6+ 9.Kd6 Gc8 10.Gd5 Ke4 11.Gf3 Kd5 12.Kc5 Kc4 13.Kd4 Kd3 14.Kc3 Ke4 15.Gb3 Gc2 16.Gd1 Gf5 17.Kd4+ Kd3 18.Kc3 Kc4 19.Kb4 Kb3 20.Ka3 Ka2 21.Kb2 Kb1 22.Ka1 Kc2 23.Gb3 Gb1 24.Gd1 Ge1 25.Gb3 Kb1#

(3) a) 1.Sd5 Tb4+ 2.Ke5 Td4 3.Sf6 Td5+ 4.Ke6 Te5+ 5.Kf7 Te6 6.Sh7 Tf6+ 7.Kg7 Tf7+ 8.Kg8 Tg7+ 9.Kh8 Tg8#

b) 1.Sc6 Tb4+ 2.Ke5 Te4+ 3.Kd5 Te5+ 4.Kd6 Td5+ 5.Kc7 Td6 6.Sa7 Tc6+ 7.Kb7 Tc7+ 8.Kb8 Tb7+ 9.Ka8 Tb8#

(4) 1.nH[×d4]d3 Kh4 [+nHd5] 2.nH[×d3]d2 Kg3 [+nHc2] 3.Kb5 nH[×c2]b2+ 4.Kc5 [+nHd2] Kf3 5.nH[×b2]a2 Kf4 [+nHb3] 6.Kd4 nH[×b3]c4+ 7.K×c4 [+nHa3] Ke4 [+nHb4]#

1.nH[×d5]d6 Kg4 [+nHc6] 2.Ka5 nH[×c6]b6 3.K×b6 [+nHd7]+ Kg5 [+nHb7]+ 4.Kc5 nH[×b7]a7+ 5.Kc4 [+nHb6] Kf5 6.Kd5 nH[×b6]c5+ 7.K[×c5 [+nHa6] Ke5 [+nHb5]#

(5) a) 1.Kb5 Ke6 2.Kc6 K×e5 [nBe7] 3.Kd7 nKÄf7 4.Ke8 Kf5 5.e6+ Kf6 6.Kf8 e×f7 [nKÄf1]#

b) 1.Kb4 Kd6 2.nKÄa3 nKÄe7 3.Kb5 K×e7 [nKÄe1] 4.Kc6 Kf6 5.Kd7 e6+ 6.Ke8 K×e6 [nBe7]#

c) 1.Kg3 nKÄh2 2.Kf4 nKÄd6 3.Kf5 Kc7 4.Ke6 Kc6 5.Ke7 e×d6 [nKÄd1]+ 6.Kd8 K×d6 [nBd7]#

(6) a) 1.Dg2=T [+sBh2] Kc1 2.Tf2=L [+sBg2] Kd2 3.g1 Kd1 [+wBd2] 4.Le3=S [+sBf2]+ d×e3=S#

b) 1.Df2=T [+sBh2] Kc1 2.Te2=L [+sBf2] Kc2 3.f1 Kc1 [+wBc2] 4.Ld3=S [+sBe2]+ c×d3=S#

c) 1.De2=T [+sBh2] Ka1 2.Td2=L [+sBe2] Kb2 3.e1 Kb1 [+wBb2] 4.Lc3=S [+sBd2]+ b×c3=S#

(7) 1.- g1=nT+ 2.nTg2 f1=nD+ 3.nDf3 nT×d2 4.nTb2 nDa3 5.Kb1 nTb4 6.nTa4 nDc1 7.nDc2 nTa1#

1.- g1=nL 2.Kc2 d1=nS 3.Kc1 nSb2 4.Kb1 f1=nS 5.Kc2 nSd2 6.nSb3 nSa1+ 7.Kc3 nLd4#

(8) a) 1.- f7 2.Ke6 f8=nL 3.nLe7 g7 4.Kd7 g8=nH=

b) 1.- e7 2.Ke6 f7 3.Kd7 e8=nS+ 4.nSc7 f8=nH=

c) 1.- g7 2.Kc5 g8=nT 3.nTg4 f7 4.nTb4 f8=nH=

(9) a) 1.- Sd3=B 2.Kb5 [+sBc5] d4 3.Ka6 [+sBb5] d×c5=S+ 4.Ka7 [+sBa6] S×a6=L [+wBc5] 5.Ka8 [+sBa7] L×b5=T [+wBa6]=

b) 1.- Sg2=B 2.Kg5 [+sBf5] g4 3.Kh6 [+sBg5] g×f5=S+ 4.Kh7 [+sBh6] S×h6=L [+wBf5] 5.Kh8 [+sBh7] L×g5=T [+wBh6]=

c) 1.- Sg2=B 2.Kg4 [+sBf4] g3 3.Kh3 [+sBg4] g×f4=S+ 4.Kh2 [+sBh3] S×h3=L [+wBf4] 5.Kh1 [+sBh2] L×g4=T [+wBh3]=

d) 1.- Sb2=B 2.Kb4 [+sBc4] b3 3.Ka3 [+sBb4] b×c4=S+ 4.Ka2 [+sBa3] S×a3=L [+wBc4] 5.Ka1 [+sBa2] L×b4=T [+wBa3]=

(10) a) 1.LIh1 CTa8=CD 2.LIa1 CDh1=CS 3.LI×h1 [CSb1] CSa3=CL 4.LIa1 CLf8=CT 5.LIh1 CTf2=CD 6.LIa1 CDa7=CS 7.LIh1 CSc8=CL+ 8.Kh5 CLh3=CT+ 9.LIh4 CTa3=CD 10.LIh8 Cdf8=CS 11.LIh1 CSd7=CL 12.LIh8 CLh3=CT+ 13.LI×h3 [CTh1] 0-0

b) 1.LIb1 CTa8=CD 2.LIb8 CDh1=CS 3.LIb1 CSg3=CL 4.LIb8 CL×b8=CT [LIb1]+ 5.LI×b8 [CTa1] CTa8=CD 6.LIb1 CDh1=CS 7.LIb8 CSg3=CL 8.LIh2 CLb8=CT+ 9.Ka3 CTb1=CD 10.Ka4 CDh7=CS 11.LIh8 CSf8=CL 12.LIa8 CLa3=CT+ 13.LI×a3 [CTa1] 0-0-0

(11) a) 1.- kBd6 2.kBh3 kBd7 3.kBh2 kBd8=kS 4.kBh1=kS kLh5=

Duplex: 1.- kBh3 2.kBd6 kBh2 3.kBd7 kBh1=kL 4.kBd8=kS kLd5=

b) 1.- kBg6 2.Kbh3 kBg7 3.kBh2 kBg8=kT 4.kBh1=kS kTg2=

Duplex: 1.- kBh3 2.kBg6 kBh2 3.kBg7 kBh1=kD 4.kBg8=kS kDh5=

(12) 1.d4 e5+ 2.Kd5 d×e5 3.Ke6 [+nBf6] e×f6 4.K×f6 [+nBg6] g7=nD [+nBf7=nD]#

1.Ke5 e×d5 2.Kf6 [+nBe6] d×e6 3.Kg6 [+nBf6] Kc8 4.K×f6 e7=nD [+nBf7=nD]#

1.Kc5 e×d5 2.Kb6 [+nBc6] d×c6 3.Ka6 [+nBb6] Ke8 4.K×b6 c7=nD [+nBb7=nD]#

(13) In der Stellung a) wKg1, wTf1, wBf2, sKb1 (zuletzt w0-0+) konnte der schwarze König genau 4 weiße Felder (d1, e2, f1, h1) niemals betreten, in b) wKc1, wTd1, wBd2, sKh1 (zuletzt w0-0+) genau 5 (a2, b1, d1, e2, f1). In der Stellung c) wKh8, sKc8, sTd8, sBd7 (zuletzt s0-0+) konnte der weiße König genau 6 weiße Felder (a8, d7, e8, f7, c6, e6) niemals betreten, in d) wKb8, sKg8, sTf8, sBf7 (zuletzt s0-0+) genau 7 (d7, e8, f7, e6, g6, g8, h7). Vier Rochaden, vier eindeutige Stellungen! Ein Paradebeispiel für Symmetrie und Asymmetrie auf dem Schachbrett.

(14) * 1.– Kg4 2.Dc1 Dd2 3.Dc3 Dd4 4.Df3+ Kg5+ 5.De4 Kf4 6.Df5 Df6 7.De6 Dg5 8.Dh6 Dg7 9.Df6 De7 10.Df8 Dg7 11.Df5 Kg3 12.Df2+ Kh3 13.Df8 De7+ 14.Df6 De5 15.Df4 Dh5#

1.Da3+ Kg4 2.Df3+ Kg5 3.Da3 Db4+ 4.Kh5 Db2 5.Da1 Kh6 6.Dc1+ Dd2 7.De1 Df2 8.Dg1 Dh4+ 9.Kg6 Dh1 10.Kh7 Dg2 11.Dh2+ Dh3 12.Kg6 Kg7 13.Dg3 Df5+ 14.Kh6+ Dg4 15.Df4 Dh5#

1.Dc1 Dd2 2.Dc3+ Kg4 3.Df3+ Kg5 4.Dc3 Db2 5.Df6+ Kg6 6.Dc3 Db4 7.Dg7 Df8 8.De7 Df5 9.De4 Dh3 10.Dg2 Dh1 11.Kg5 Dh4+ 12.Kf5+ Dg3 13.Kg4 Df2 14.Kh5+ Dg3 15.Df3 Dh4#

(15) 1.– Ga3 2.Ga4 Ga5 3.Ga6 Ga7 4.Ga8 Kg1 5.Ga6 Ga5 6.Ga4 Ga3 7.Ga2 Ga1+ 8.Kg2 Ga3 9.Ga4 Ga5 10.Ga6 Ga7 11.Ga8 Kf2 12.Ga6 Ga5 13.Ga4 Ga3 14.Ga2 Ga1 15.Kf3 Ga3 16.Ga4 Ga5 17.Ga6 Ga7 18.Ga8 Ke3 19.Ga6 Ga5 20.Ga4 Ga3+ 21.Ke4 Ga5 22.Ga6 Ga7 23.Ga8 Kd4 24.Ga6 Ga5 25.Ga4 Ga3 26.Ga2 Ga1 27.Kd5 Ga3 28.Ga4 Ga5 29.Ga6 Ga7 30.Ga8 Kc5 31.Ga6 Ga5+ 32.Kc6 Ga7 33.Ga8 Kd6 34.Ga6+ Kc7 35.Ga8 Kb8 36.Gd5 Kc7+ 37.Kc5 Gd4 38.Gd3 Gb6 39.Kd4 Ge3 40.Gd5 Gc5 41.Gd3 Gc8 42.Gd5 Gc6 43.Gb7 Ga8 44.Gd7 Kd6 45.Gd5 Ge4 46.Gf3 Gg2 47.Gh1 Kc5 48.Gf3 Ge4+ 49.Ke3 Gg2 50.Gh1 Kd4 51.Kf2 Ge2 52.Ke1 Ke3 53.Gd1 Ge4 54.Gf1 Ge2 55.Gd3 Gc4 56.Gb5 Ga6 57.Kd2 Gc4 58.Kc3 Ga6 59.Kd4 Gc4+ 60.Kc5 Ga6 61.Gd5 Ke4 62.Gf3 Kd5 63.Kd6 Ke6 64.Ke5 Kf5 65.Kf6 Ke4 66.Gf7 Gg6 67.Gh5 Gd3 68.Ke5+ Kf5 69.Kf6 Ke6 70.Ke7 Kf7 71.Kf8 Kg8 72.Kg7 Kh7 73.Kh8 Kg6 74.Gf7 Gh7 75.Gh5 Gh4 76.Gf7 Kh7#

(16) * 1.– Da6 2.Sa5 Df1 3.Sc4 D×c4 [Sf1] 4.Sh2 Df1 5.S×f1 [Dh2] Kh3 6.Sg3 Da2 7.K×a2 [Db3] D×g3 [Sb3] 8.Sa1 Da3+ 9.Kb3 Db2 10.Kc2 Dc1 11.Kd1 Db2 12.Sc2 Dc1#

1.Kc4 Dh3 2.Sc5 Db3+ 3.Sa4 Dh3 4.Sc3 D×c3 [Sh3] 5.Sg1 Dh3 6.Sf3 Dh1 7.Sd4 Df1+ 8.Se2 Dd1 9.Sc3 Dh1 10.Sd5 Df1+ 11.Kc5 Db5+ 12.Kb6 Df1 13.Sc7 Da6+ 14.Ka7 Df1 15.Sa8 Da6+ 16.Kb8 Df1 17.Sc7 Dh1 18.Sa8 Dh3 19.Sc7 Dc8#

1.Kc2 Da6 2.Sa5 Df1 3.Sb3 Dc4+ 4.Sc5 Df1 5.Sd3 Db1+ 6.Sf2 Dh1 7.S×h1 [Df2] Dd2 8.Sf2 D×f2 [Sd2] 9.Sf3 Dd2 10.Sg1 Df2 11.Se2 Kf3 12.Sg3 Dd2 13.Se4 Dg2 14.Sf2 Dg4 15.Se4 D×e4 [Sg4] 16.Se5+ Dd3 17.Sc4 Dd5 18.Sb2 Da2 19.Kc1 Db1#

(17) a) 40 b) 40. Zusammen also 80 Stellungen mit je 80 Lösungen.

a) Abgesehen von Drehungen und Spiegelungen gibt es fünf Stellungen mit je 80 Lösungen des Hilfspatts: Da1–Nf4, Dc2–Nd7, Dd1–Nc6, Dd1–Ne6, Dd4–Nc1.

b) Die hier entstehenden Grundstellungen sind: Db1–Ra6, Db1–Ra7, Db1–Rh2, Dd1–Ra7, Dd1–Rh2.

(18) * 1.– 2.Kd2 Gd1 3.Ke1 Gf1 4.Kd1 Gc1 5.Kc2 Gc7 6.Kc3 Gc2#

1.– 2.Ke4 Gf3 3.Kd4 Gd3 4.Kc4 Gg3 5.Kb4 Ga3 6.Kc3 Gb3#

1.– 2.Ke2 Gb5 3.Kf3 Gg2 4.Kg4 Gg5 5.Kf5 Ga5 6.Ke5 Gf5#

1.– Gd2 2.Ke4 Gf3 3.Kf4 Gg5 4.Kg3 Gb5 5.Kg4 Gh5 6.Kf5 Gg5#

(19) a) 1.a1=S [Ic6] 2.Se2 [Ie7]! 3.Se1 [Ig6] 4.Sf3 [Ih8] 5.Kc2 [Ig7] 6.Se1 [If5] 7.Sd3 [Ie7] K×d3 [Id8]#

Nicht 5.Kc2 [Ig7]? Kd3 [If8]+ — kein Matt, ein Zug wie 6.Sg1 [Ig6]! stoppt das Schach durch erneute Knigsparalyse.

Nicht 2.Sb3 [Id8]? 3.Sd2 [If7] 4.Sf3 [Ih8] ... 2.Sb3 [Id8] setzt matt, da der sK reaktiviert und der wK paralyisiert ist.

Nicht 1.a1=T [Ic6]? 2.Tf1 [Ih6] 3.Tf3 [Ih8] 4.Kc2 [Ig7] 5.Td3 [Ie7] K×d3 [Id8]#, da 2.Tf1 [Ih6] Selbstschach ist, da der wK reaktiviert ist.

b) 1.a1=D [Ib3] 2.Da5 [Ib7]! 3.Df5 [Ig7] 4.Dg6 [Ih8] 5.Kc2 [Ig7] 6.Dd6 [Id7] 7.Dd1 [Id2]+ K×d1 [Ic1]#

Nicht 6.Dg1 [Ig2] Kd1 [If1]+ — kein Matt, ein Zug wie 7.Dh2 [Ig2]! stoppt das Schach durch erneute Knigsparalyse.

Nicht 3.Dg5 [Ih7]? 4.Dg6 [Ih8] ... , da 3.Dg5 [Ih7] Selbstschach ist, da der wK reaktiviert ist.

Nicht 3.De4 [If6] wegen Schachgebots.

Nicht 2.Da6 [Ib8]? 3.Dg6 [Ih8] ... oder 2.Df6 [Ig8]? 3.Dg6 [Ih8] ... , da 2.Da6 [Ib8] und 2.Df6 [Ig8] mattsetzen, da der sK reaktiviert und der wK paralyisiert ist.

In Kombination mit Umwandlungen zwei Revivals der Knige dank des „Imitators in der Ecke“.

(20) 1.Kc5 [+sBd5] Kc3 [+wBd3] 2.Kb4 [+sBc5]+ Kc4 [+wBc3] 3.Ka5 [+sBb4]+ Kb5 [+wBc4]#

1.Kc6 [+sBd5] Kd4 [+wBd3] 2.Kb5 [+sBc6] Kc5 [+wBd4] 3.Ka6 [+sBb5] Kb6 [+wBc5]#

1.Kc4 [+sBd5]+ Kd2 [+wBd3]+ 2.Kb3 [+sBc4] Kc3 [+wBd2] 3.Ka4 [+sBb3] Kb4 [+wBc3]#

(21) a) 1.– Kb2 2.Kd6 [Be7] Kb3 [Bb2] 3.Kc5 [Bd6] Ka3 [Bb3] 4.Kb4 [Bc5] Ka4 [Ba3]#

1.– Kc2 2.Ke6 [Be7] Kc3 [Bc2] 3.Kd5 [Be6] Kb3 [Bc3] 4.Kc4 [Bd5] Kb4 [Bb3]#

b) 1.– Kf2 2.Kd6 [Be7] Kf3 [Bf2] 3.Ke5 [Bd6] Kg3 [Bf3] 4.Kf4 [Be5] Kg4 [Bg3]#

1.– Kg2 2.Ke6 [Be7] Kg3 [Bg2] 3.Kf5 [Be6] Kh3 [Bg3] 4.Kg4 [Bf5] Kh4 [Bh3]#

(22) * 1.– 2.kDa5 kDc4 3.kDb6 kDe2 4.kDc5 Gf1 5.kDg1 kDh2+ 6.kDe3 kDg2 7.kDe1 Gh3 8.kDh4 Gh2#

1.– kDa6 2.kDc5 kDd6+ 3.kDc1 Gd7 4.kDc8 Ge8 5.kDc5+ kDd4 6.kDf8 Gd3 7.kDc5+ kDd7 8.kDf8 Gd8#

1.– kDc2 2.kDb1+ kDa2 3.kDb4 Ga5 4.kDb1 kDb2+ 5.kDa2 Gc5 6.kDa6 Gb1 7.kDa3+ kDc2 8.kDa1 Gc1#
1.– kDc6 2.kDd6+ kDc4 3.kDa6 kDe2 4.kDa4 Gf1 5.kDc2 kDg2 6.kDd1 Gh2 7.kDf3+ kDg1 8.kDh3 Gh1#

(23) * 1.– 2.Gf4 Kd2+ 3.Kc4 Sb5 4.Gc1 Kc3+ 5.Kd3 Kb4 6.Kc2 Kb3+ 7.Kb1 Sa3#

1.– Sb3 2.Gf4 Kd2+ 3.Kb2 Sa1 4.Gc1 Kc3+ 5.Ka2 Kc2 6.Gc3 Sb3 7.Ga3 Sc1#

1.– Sc2 2.Gf4 Kd4+ 3.Kb2 Kd3 4.Kc1 Sd4 5.Gc4 Kc2 6.Ge4 Kb1 7.Gc4 Sb3#

1.– Sf3 2.Gf4 Ke2 3.Gf2 Sg1 4.Gd2 Kd1 5.Gb4 Se2+ 6.Kc2+ Kc1 7.Kb1 Sc3#

(24) 1.– g7+ 2.K×g7 [Bg2] g4 3.K×f8 [Ke1] g5 4.h5 g×h6 e. p. [Bh7] 5.Kg7 h×g7 [Ke8] 6.Kf8 g×f8=T [Ke8]+ 7.K×f8 [Ta1] 0-0

(25) 1.Dc8 („droht“ 2.La2) Ke7/Ke5/Kd5 2.Dc7+/Dd8/Dc7 ist eindeutig. Von 175 Varianten sind folgende dualfrei:

1.– Ke7 2.Dc7+ Kf6 3.Kf4 Ke6 4.La2+ Kf6 5.Df7#

2.– Ke6 3.La2+ Kf6 4.Df7+ Ke5 5.Df4#

1.– Ke5 2.Dd8 Ke6 3.La2+ Ke5 4.Dd5+ Kf6 5.Dg5#

1.– Kd5 2.Dc7 Ke6 3.La2+ Kf6 4.Df7+ Ke5 5.Df4# (wie oben)

2.– Kd4 3.Kf4 Kd5 4.La2+ Kd4 5.Dc4#

(26) Genau vier Bretter außerordentlich unterschiedlicher Form erfüllen das Kriterium: 80×1 , 27×2 , 14×3 , 9×4 .

80×1 : 80 Quadrate der Größe 1×1 .

27×2 : 54 Quadrate der Größe 1×1 , 26 Quadrate der Größe 2×2 .

14×3 : 42 Quadrate der Größe 1×1 , 26 Quadrate der Größe 2×2 , 12 Quadrate der Größe 3×3 .

9×4 : 36 Quadrate der Größe 1×1 , 24 Quadrate der Größe 2×2 , 14 Quadrate der Größe 3×3 , 6 Quadrate der Größe 4×4 .

(27) a) * 1.– kBf8=kT 2.kBd1=kNH kTf1=kD#

1.kBd1=kS kBf8=kD 2.kSb2=kL kDf1=kS 3.kLh8=kT kSd2=kL 4.kTh1=kD kL×g5=kT 5.kDa8=kS kTa5=kD#

b) 1.kBd1=kD kBf8=kT 2.kDd7=kS+ kTf1=kD 3.kSe5=kL kDa6=kS 4.kLa1=kT+ kSb4=kL 5.kTa8=kD kLe7=kT 6.kDh1=kS kTe1=kD#

c) 1.kBd1=kT kBf8=kL 2.kTd8=kD+ kLa3=kT 3.kDd1=kS kTh3=kD 4.kSb2=kL kDc8=kS 5.kLh8=kT+ kSe7=kL 6.kTa8=kD kLb4=kT 7.kDh1=kS kTh4=kD#

d) 1.kBd1=kL kBf8=kS 2.kLh5=kT kSd7=kL 3.kTh1=kD kLg4=kT 4.kDa8=kS kTa4=kD+ 5.kSb6=kL kDh4=kS 6.kLg1=kT kSf3=kL 7.kTa1=kD kLb7=kT 8.kDh8=kS kTh7=kD#

(28) * 1.– 0-0-0

1.Gf6 Ta8=D 2.Gd6 Dh1=S 3.Gf6 Sf2=L 4.Gf1 La7=T 5.Gd1 Th7=D 6.Gf1 Db1=S 7.Gd1 Sc3=L 8.Gf1 Lh8=T 9.Gd1 Th1=D 10.Gf1 Da8=S 11.Gd1 Sb6=L 12.Gf1 Lg1=T 13.Gd1 Tg8=D+ 14.Kd7 Da2=S 15.Gd8 Sb4=L 16.Gd6 Ld2=T 17.Kc8 T×d6=D [Gd1] 18.Gd7 Dh2=S 19.Kb7 Sg4=L 20.Gh3 Lc8=T 21.K×c8 [Th1] 0-0

(29) a) 1.c8=D? Kb6? 2.b8=L=, aber 1.– Ka6!

1.b8=T! Ka6 2.c8=S=

b) 1.b8=T? Ka6? 2.c8=S=, aber 1.– Kb6!

1.c8=D! Kb6 2.b8=L=

(30) 1.Tf2+ kGg1 2.kGh1 Lf1 3.Tg2+ L×g2#

1.Tb2+ Lf1 2.kGa8 La6 3.Tb7+ L×b7#

Zweieckenecho.

(31) a) 1.b8=nD nDb4 2.Kd7 nDe7+ 3.Kc6 nDb4 4.Kc5 nDb8 5.c8=nS nDb4 6.nDc4 nDa6 7.nSa7 nDd6 8.nDd5 nDa8 9.nSb5+ nDd5#

b) 1.c8=nT nTc3 2.Kb3 nTc8 3.b8=nL nTc2 4.nTb2 Kb4+ 5.Ka2 Kc3 6.Ka3 nTb7 7.nLa7 nTb2 8.nTc2 nTa2 9.nLd4 Kb4#

(32) 1.Kf7? 2.e8=D 3.Dc6 5.e8=D 6.Dd8 9.e8=D 10.De5: 81 Zugmöglichkeiten

1.Kd7? 2.e8=D 3.Dg6 5.e8=D 6.Df8 9.e8=D 10.De5: 79 Zugmöglichkeiten

1.Kf8? 2.e8=D 3.Dg6 5.e8=D 6.Dd7 9.e8=D 10.De5: 78 Zugmöglichkeiten

1.Kd8! 2.e8=D 3.Dc6 5.e8=D 6.Df7 9.e8=D 10.De5: 80 Zugmöglichkeiten