

Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2011

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2011.

Ihre Aufgabe ist es, eine Rangfolge von fünf Aufgaben plus einer Ersatzaufgabe zu erstellen (eigene Aufgaben werden natürlich nicht bewertet). Bitte senden Sie Ihr Urteil möglichst bald an:

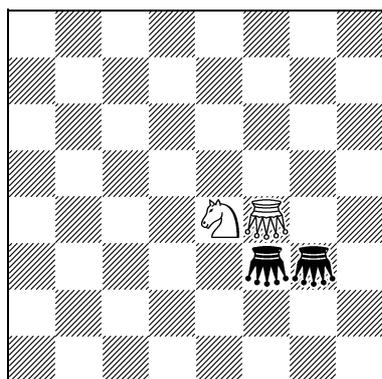
Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland

oder per Email an: hans.gruber@ur.de

Herzliche Grüße

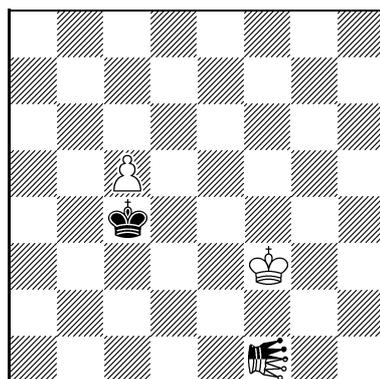
HG & -he-

1
Erich Bartel
mpk-Blätter VI/2011



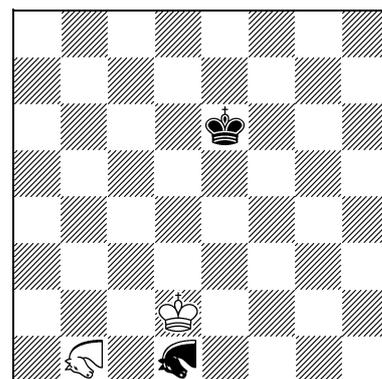
H#8 0.2;1.1... C+ 2+2
Alphabetschach
Republikanerschach

2
Kevin Begley
The Problemist VII/2011



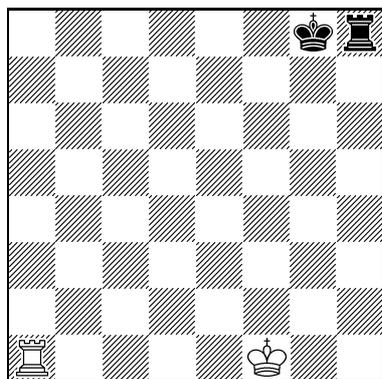
H#4 0.3;1.1... C+ 2+1+1
Kontraparraincirce
♞=Nonstopequihopper

3
Kevin Begley
Mat Plus Forum IX/2011



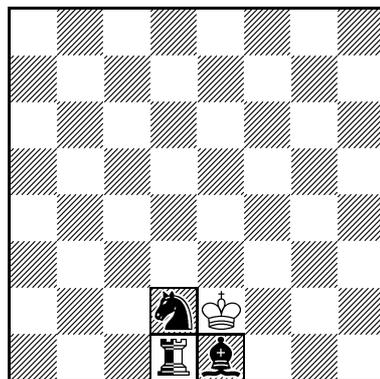
H#8 2.1;1.1... C+ 2+2
♞♞=Chamäleon-
Nachtreiterhüpfer

4
Arnold Beine
Andernach-Turnier VI/2011
Ehrende Erw.



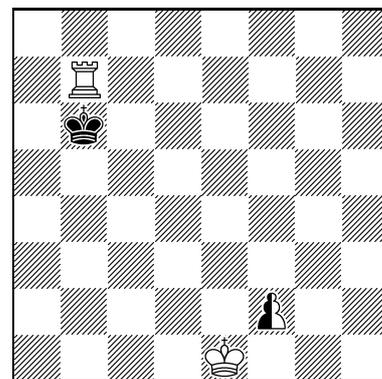
HS#7 C+ 2+2
Doppellängstzüge
Nunspeet-Fußballschach

5
Arnold Beine
2. FIDE-Weltcup 2011
3. ehr. Erw.



S#7 C+ 1+2+1
Köko Längstzüge
d1,d2,e1=Chamäleon

6
Michel Caillaud
Šachová skladba I/2011

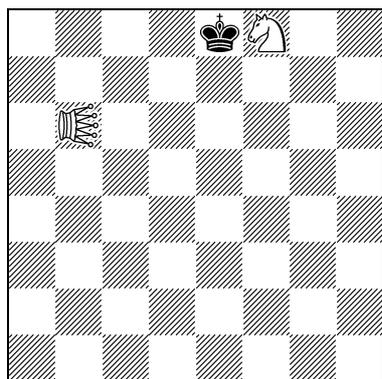


H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 2+1+1
Marscirce

7

Geoff Foster

ChessProblems.ca VIII/2011



Ser.H#8 C+ 2+1

Zwei Lösungen

b) ♖b6→g6

Platzwechselcirce

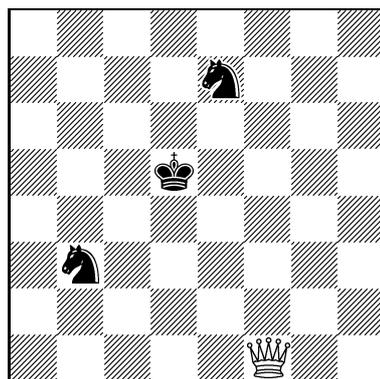
Take&Make-Schach

♖=Lion

8

Geoff Foster

Orbit XI/2011



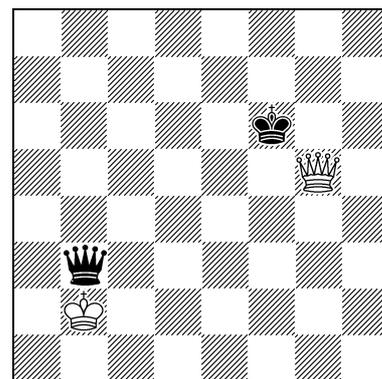
H#3 0.4;1.1;1.1 C+ 1+3

Platzwechselcirce

9

Harald Grubert

Die Schwalbe II/2011



H##9 0.4;1.1... C+ 2+2

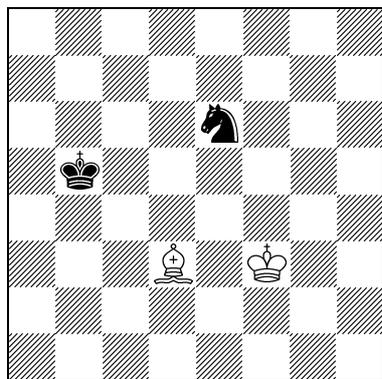
Köko Längstzüger

10

Harald Grubert

(nach V. Kotěšovec)

Problemkiste IV/2011



H#14 0.1;1.1... C+ 2+2

Duplex

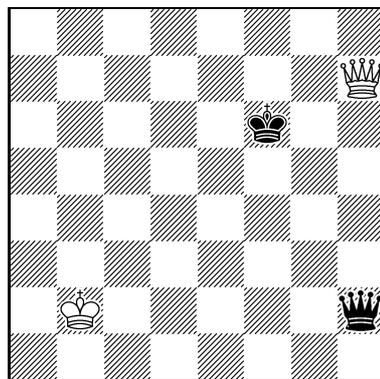
Köko Kürzestzüger

weißer Längstzüger

11

Harald Grubert

Gaudium V/2011



H##9 C+ 2+2

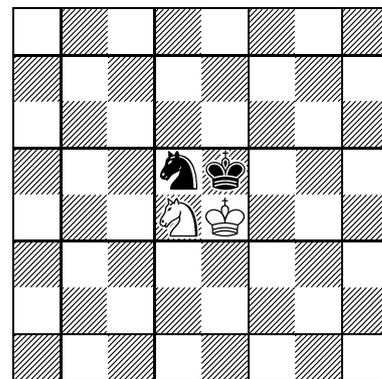
a) Köko Längstzüger

a) Köko weißer Längstzüger

12

Harald Grubert

Problemkiste IX/2011



pSer.H#12 C+ 2+2

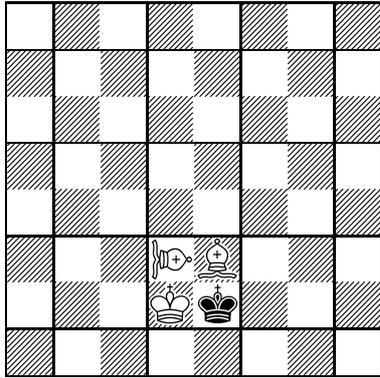
Zwei Lösungen

Alphabetschach

Equipollentscirce

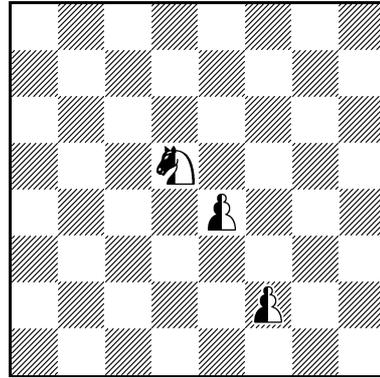
Messignyschach Spezialgitter

13
Harald Grubert
Problemkiste IX/2011



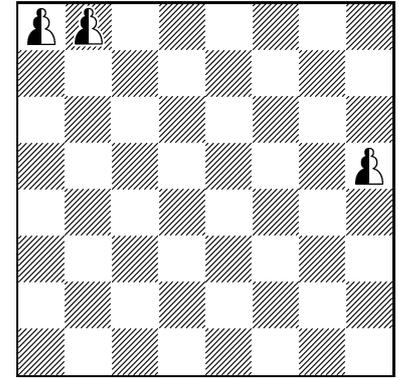
Ser.H#50 C+ 3+1
 Platzwechselcirce
 Spezialgitter
 ♠=Gnu

14
Michael Grushko
Problemist Ukraini VII-IX/2011



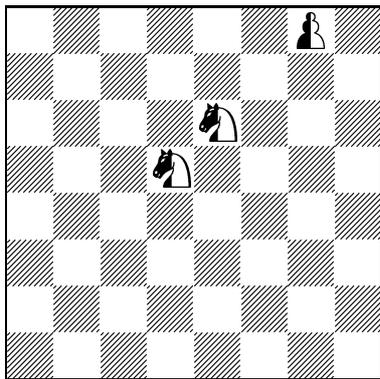
HS#4 C+ 0+0+3
 Zwei Lösungen
 Chamäleoncirce
 Einsteinschach
 Republikanerschach

15
Michael Grushko
idee & form X/2011



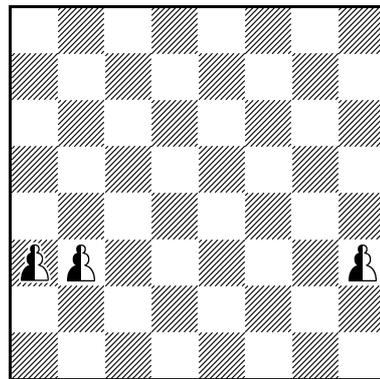
HS#16 C+ 0+0+3
 Circe Parrain Einsteinschach
 Republikanerschach

16
Michael Grushko
Die Schwalbe X/2011



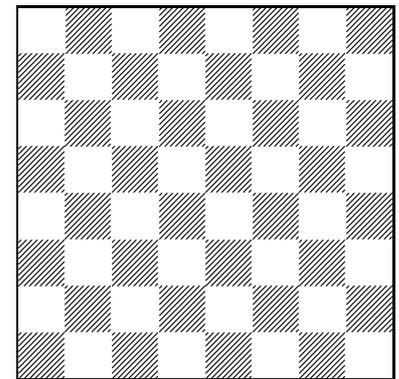
HS#8 C+ 0+0+3
 Schwarz beginnt
 b) ♠ g8→d3
 Circe Parrain Einsteinschach
 Republikanerschach

17
Michael Grushko
The Problemist XI/2011



HS#15 C+ 0+0+3
 Schwarz beginnt
 Circe Parrain Einsteinschach
 Republikanerschach

18
Peter Harris
feenschach I-III/2011



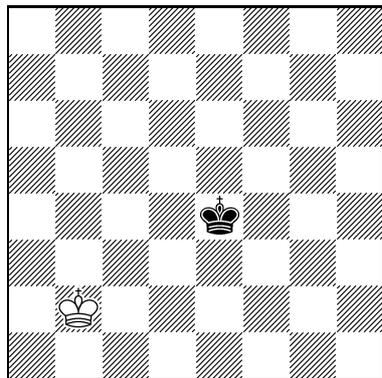
Ergänze ♠→H#3 0+0
 Antiandernachschach
 Anticirce Republikanerschach
 Sentinelles
 weißer Längstzüger

19

Peter Harris

feenschach I-III/2011

-be- zum Geburtstag gewidmet



Ergänze einen Stein, 1+1

dann $H=3$ 0.1;1.1;1.1

Zwei Lösungen

Antiandernachsach

Chamäleonschach

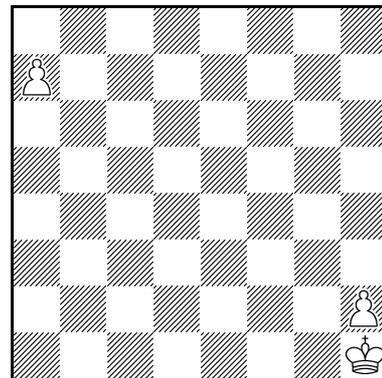
Doppelultralängstzüger

Sentinelles

20

Peter Harris

feenschach I-III/2011



Ergänze ♚ ♜, dann 3+0

HS#3

Chamäleonschach Sentinelles

en pion adverse

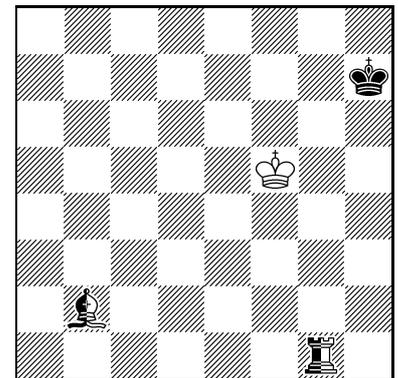
Ultralängstzüger

21

Peter Harris

feenschach I-III/2011

For HG 50th birthday



HS#3 C+ 1+1+2

b) ♞h7→h5

Chamäleonschach

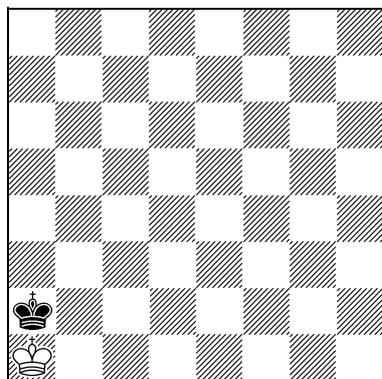
Längstzüger Sentinelles en

pion neutre Supercirce

22

Peter Harris

harmonie III/2011



HS#4 C+ 1+1

b) ♞a1↔♞a2

Patrouilleschach Sentinelles

en pion adverse

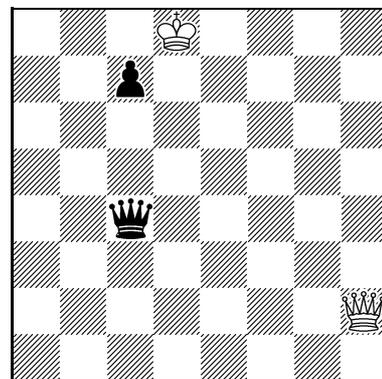
23

Peter Harris

feenschach VIII-X/2011

HG zum Geburtstag am 24.

August gewidmet



HS#2 C+ 2+2

b) ♞c4→g5

Doppelultralängstzüger

Sentinelles en pion adverse

Supercirce

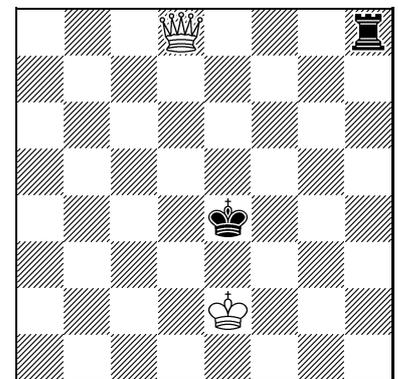
24

Eric Huber

Die Schwalbe VI/2011

206. TT

1. Lob (Abt. B)



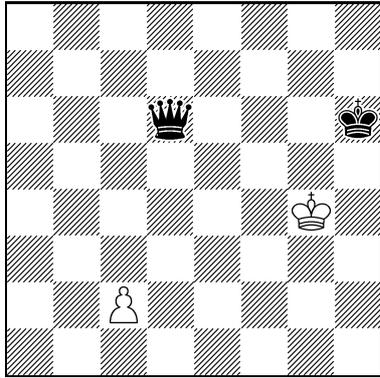
H=2 2.1;1.1 C+ 2+2

Circe Take&Make-Schach

25

Branko Koludrović

Problemkiste XII/2011



Ser.S=31

C+ 2+2

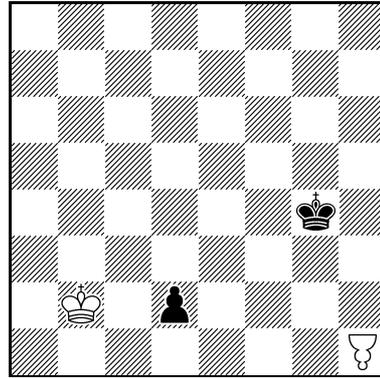
Längstzuger

weißer Kürzestzuger

26

Dan Meinking

ChessProblems.ca IX/2011



pSer.H#5

C+ 2+2

b) ♔g4→b4 c) ♔b2→g6

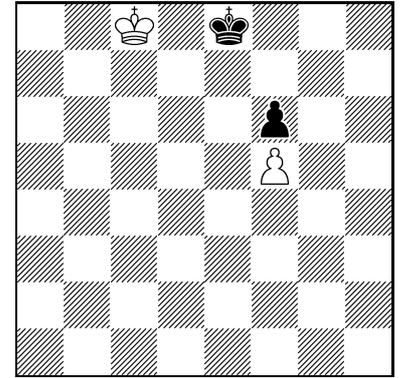
♙=Orphan

27

Christian Poisson

Les Blancs doivent jouer

2011



#18*

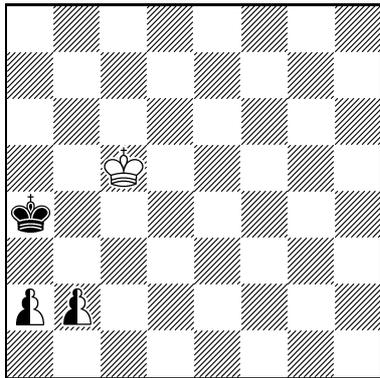
C+ 2+2

28

Hans-Peter Reich

(nach Bartel/Ettl)

Problemkiste VI/2011



H#3 0.1;1.1;1.1

C+ 1+1+2

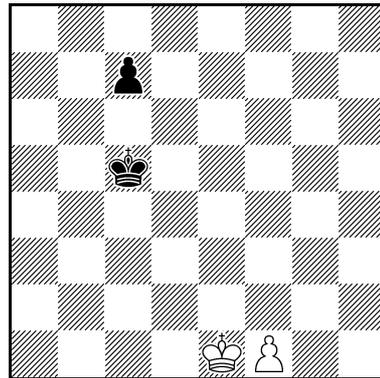
b) ♔a4→c1

Diagrammcirce

29

Bernd Schwarzkopf

Problemkiste III/2011



Ser.H-Rochade

C+ 2+2

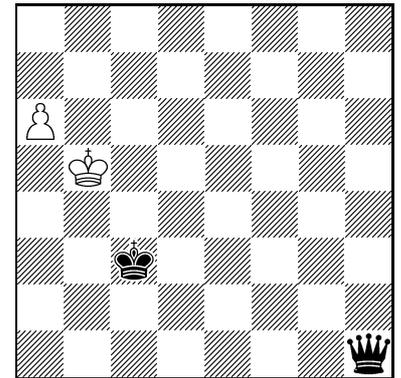
in 28

Platzwechselcirce

30

Anatoli Stjopotschkin

feenschach I/2011



S#12 b) ♔c3→c4 C+ 2+2

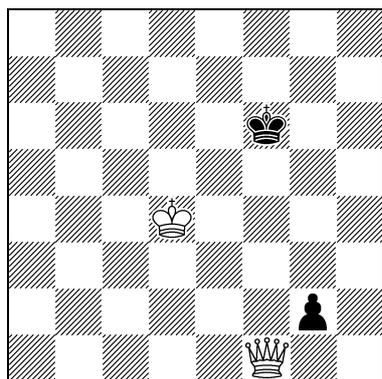
c) ♙a6→d6

Köko Längstzuger

31

Anatoli Stjopotschkin

Problemist Ukraini III/2011



H#5 b) ♔f6→a6 C+ 2+2

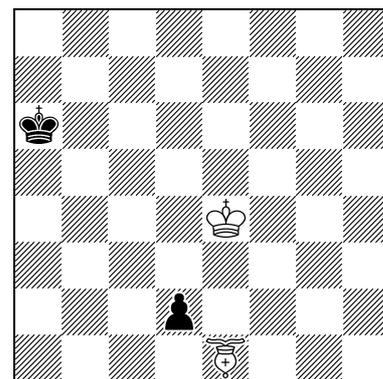
c) ♔f6→b6 d) ♔d4→e8

Köko Kürzestzüger

32

Anatoli Stjopotschkin

feenschach VIII-X/2011



H#4 b) ♔e4→f3 C+ 2+2

c) ♔e4→f8 d) ♔a6→b8

e) ♔a6→d8

Köko

♠=Cardinal

Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

Alphabetschach 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.

Antiandernachsach Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, als Teil des Zuges die Farbe.

Anticirce Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangriffsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; 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.

Cardinal Linienfigur, die in Läuferrichtungen zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen mit dem Rand reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe gewechselt.

Chamäleon Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette S-L-T-D-S...

Chamäleoncirce Wie Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäß dem Schema D-S-L-T-D... verwandelt. Wird also z. B. ein wT geschlagen, wird eine wDd1 wiedergeboren.

Chamäleonhüpfer Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette NH-LH-TH-G-NH... (Nachtreiterhüpfer, Läuferhüpfer, Turmhüpfer, Grashüpfer, Nachtreiterhüpfer).

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.

Diagrammcirce Wie Circe, aber die Wiedergeburt eines geschlagenen Steines erfolgt nicht auf seinem Ursprungsfeld in der PAS, sondern auf seinem Standfeld im Diagramm. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

Doppellängstzüger Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

Doppelultralängstzüger Die Ultralängstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

Einsteinschach Ein nichtschlagend ziehender Stein X verwandelt sich als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges in einen gleichfarbigen Stein Y, wobei Y als rechter Nachbar von X in folgender Skala zu wählen ist: $D \rightarrow T \rightarrow L \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow B \dots$; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: $B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow D \dots$. Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe (1. Reihe bei Weiß, 8. Reihe bei Schwarz) zu Bauern werden, dürfen einschrittig oder mit einem Doppelschritt oder mit einem Dreifachschritt vorwärts ziehen; sie können en passant geschlagen werden.

Equipollentscirce Wie Circe, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf demjenigen Feld wiedergeboren, das punktsymmetrisch zum Startfeld des Schlagenden (mit dem Schlagfeld als Drehpunkt) liegt.

Gitterschach Orthogonale Gitterlinien teilen das Brett in 16 gleichgroße Quadrate zu je 2×2 Feldern. Züge innerhalb eines solchen Quadrats sind illegal, d. h. bei jedem Zug muß mindestens eine Gitterlinie überquert werden.

Gnu Springer + Camel.

Köko (Kölner Kontaktschach) 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.

Kontraparraincirce Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein *weiterer* Stein gezogen hat. Dabei ist die Linie zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtfeld parallel zu der Zuglinie zwischen Start- und Zielfeld des „weiteren“ Steines, wobei die beiden parallelen Vektoren gleichlang und entgegengesetzt gerichtet sind.

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.

Läuferhüpfer Wie Grashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.

Lion Zieht und schlägt wie Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.

Marscirce Im Gegensatz zu Circe wird im Marscirce nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein – und zwar vor dem eigentlichen Schlagfall – wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungsfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

Messignyschach Als Zug dürfen auch die Plätze zweier gleichartiger Steine verschiedener Farbe getauscht werden; im Gegenzug ist der sofortige Rücktausch nicht erlaubt.

Nachtreiterhüpfer Wie Grashüpfer, aber nur auf Nachtreiterlinien.

Nonstopequihopper Hüpf über einen beliebigen Bock auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt – bezüglich des Bockes als Drehpunkt. Der Nonstop-Equihopper kann dabei (im Gegensatz zum Equihopper) nicht verstellen werden.

Nunspeet-Fußballschach Steine (Könige ausgenommen), die auf ein Feld des linken oder rechten Brettrandes ziehen, können dort „ausgewechselt“, also als Teil des Zuges durch einen beliebigen anderen Stein der eigenen Partei (sofern die Zahl der Steine nicht ausdrücklich eingeschränkt ist) ersetzt werden. Eine Einwechslung von Bauern auf der 1. und 8. Reihe ist unzulässig. Ein

für einen Bauern eingewechselter Stein darf en passant geschlagen werden, wenn der Bauern en passant geschlagen werden könnte. Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe eingewechselter Turm darf rochieren.

Orphan Zieht so wie die gegnerischen Steine, die ihn beobachten.

Paraden-Serienzug-Hilfsmatt in n Zügen (p.Ser.H#n) Wie Serienzug-Hilfsmatt, aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge Schach bieten. Die passive Farbe muß dieses Schachgebot sofort parieren, wobei sie hilft, das Problemziel zu erreichen. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort. p.Ser.H#n kann auch als eine Sonderform eines H#n mit Schachzickzack gesehen werden: Weiß zieht nur als Antwort auf ein Schachgebot oder zur Erfüllung der Forderung.

Patrouilleschach Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

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 inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

Republikanerschach Beide Könige fehlen im Diagramm. Spielziel ist es, den gegnerischen König ins Spiel in eine legale Mattposition zu bringen. Beide Parteien dürfen den jeweils gegnerischen König auf einem leeren Feld einsetzen; dies darf aber nur nach einem Zug der eigenen Partei geschehen und nur dann, wenn der gegnerische König in eine legale Mattposition gesetzt wird.

Sentinelles Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterläßt dort einen zusätzlichen Bauern eigener Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.

Sentinelles en pion adverse Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verläßt, hinterläßt sie auf dem Startfeld einen Bauern der gegnerischen Farbe, solange die Maximalzahl von 8 Bauern pro Partei nicht überschritten wird.

Sentinelles en pion neutre Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verläßt, hinterläßt sie auf dem Startfeld einen neutralen Bauern.

Spezialgitter Statt des Normalgitters beliebige andere Gitterstruktur im Gitterschach; es können beliebig viele und unterschiedlich lange horizontal oder vertikal zwischen zwei Felderzeilen/-linien verlaufende Gitterlinien gewählt werden.

Supercirce Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.

Take&Make-Schach Ein schlagender Stein führt als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in der Gangart des geschlagenen Steines aus. Ist ein solcher Zug nicht möglich, ist der Schlag illegal. Ein Bauer darf am Ende nicht auf der eigenen Offiziersgrundreihe stehen bleiben. Ein Bauer wandelt dann und nur dann um, wenn er sich am Ende des gesamten Zuges auf der Umwandlungsreihe befindet. Schach geben bleibt orthodox.

Turmhüpfer Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Ultralängstzüger Längstzüger, bei dem (1) ein weißer König nicht als im Schach stehend gilt, wenn es längere schwarze Züge als den gedachten Schlag des weißen Königs gibt, und (2) Schwarz ein weißes Schachgebot nicht parieren kann, wenn es längere schwarze Züge als die Parade gibt (es liegt dann Märchenmatt vor).

Weißer Kürzestzüger Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Weißer Längstzüger Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Lösungen

- (1) 1.– Sc3 2.Gb3 Sb5 3.Gb6 Sc3 4.Ge5 Se4 5.Ge3 Sg3 6.Gf2 Gd2 7.Gg1 Gg2 8.Gh2 Gg4#
1.– Sf6 2.Gh3 Gf7 3.Gf3 Se4 4.Gd5 Sd6 5.Gd7 Sb5 6.Ga4 Sc7 7.Gb8 Sa6 8.Ga7 Sc7#
- (2) 1.– Kg2 2.K×c5 Kf2 [Bd5] 3.nEf3 Kg2 4.K×d5 K×f3 [Be4]#
1.– Ke2 2.nEd3 Kd2 3.K×c5 Ke2 [Bb5] 4.K×b5 K×d3 [Bc4]#
1.– Kf2 2.nEf3 K×f3 3.Kd4 [nEe3] Kf2 4.K×c5 K×e3 [Bd4]#
- (3) 1.Kf5 Kc3 2.CNHg7=CLH CNHd5=CLH 3.Ke4 CLHf3=CTH 4.CLHb2=CTH CTHb3=CG 5.Kf3
CGd3=CNH 6.Kg2 Kd4 7.CTHh2=CG Ke3 8.Kh1 Kf2#
1.Kd5 Ke3 2.Kc4 Ke4 3.Kc3 CNHd5=CLH 4.CNHb5=CLH CLHf3=CTH 5.Kb2 Kd3 6.CLHe2=CTH
CTHc3=CG 7.CTHa2=CG CGe3=CNH 8.Ka1 Kc2#
- (4) 1.Ta8=D+ Kf7 2.Dh1=S Ta8=S 3.Sf2 Sc7 4.Sg4 Sa6=L+ 5.Kg2 Lf1+ 6.Kh1 La6=D 7.Sh2=T Df1#
- (5) 1.Kf2 Zz. CSf1=CL+ 2.Kg2 CLg3=CT+ 3.Kf3 CLh3=CT 4.Kf2 CTng1=CD+ 5.CDn×g3=CS CS-
ne2=CL 6.Kg3 CLng4=CT+ 7.Kh2 CTng1=CD#
5.– CSnf1=CL 6.Kg3 CLng2=CT+ 7.Kh4 CTng5=CD#
1.– CSf3=CL+ 2.Ke3 CTnd4=CD+ 3.Kd3 CDng4=CS 4.Ke4 CLh4=CT 5.K×f3 CSne3=CL 6.Kg4
CLng5=CT+ 7.Kh3 CTng2=CD#
5.– CSnf2=CL 6.Kg4 CLng3=CT+ 7.Kh5 CTng6=CD#
- (6) 1.Ka5 Tb3 2.f1=nD nDb5 3.Ka4 Tb4#
1.Ka6 Tb5 2.f1=nL nLg2 3.nLb7 Tb6#
- (7) a) 1.K×f8-d7 [Se8] 2.K×e8-d6 [Sd7] 3.K×d7-c5 [Sd6] 4.K×b6-e6 [LIc5] 5.Kd5 6.K×c5-e7
[LIId5] 7.K×d6-b7 [Se7] 8.Ka8 Sc6#
1.Ke7 2.K×f8-e6 [Se7] 3.K×e7-d5 [Se6] 4.K×e6-d4 [Sd5] 5.K×d5-c7 [Sd4] 6.Kb7 7.K×b6-g1 [LIb7]
8.Kh1 Sf3#
b) 1.K×f8-d7 [Se8] 2.K×e8-d6 [Sd7] 3.K×d7-e5 [Sd6] 4.K×d6-e4 [Se5] 5.K×e5-f7 [Se4] 6.Kg7
7.K×g6-b1 [LIg7] 8.Ka1 Sc3#
1.Ke7 2.K×f8-e6 [Se7] 3.K×e7-f5 [Se6] 4.K×g6-d6 [LIf5] 5.Ke5 6.K×f5-d7 [LIE5] 7.K×e6-g7 [Sd7]
8.Kh8 Sf6#
- (8) 1.– Db5+ 2.Kd6 D×b3 [Sb5] 3.Sc7 Dd5#
1.– De2 2.Sc5 D×e7 [Se2] 3.Sd4 De6#
1.– De1 2.Kc4 D×e7 [Se1] 3.Sd3 Dc5#
1.– Df6 2.Sd4 D×d4 [Sf6]+ 3.Ke6 Dd5#
Zwei Echopaare.
- (9) 1.– Df5 2.Ke5 Kc3 3.Kf4 Dg4 4.Kg3 Kc2 5.Dd3 De2 6.Df3 Kd1 7.Dd3+ De3 8.Kf2 Dd4 9.Ke1+
Dc3##
1.– Dg6 2.Kg7 Kc3 3.Kh6 Dg5 4.Dc2 Kd2 5.Df5 Df4 6.Dc2 Ke3 7.Df5 Kf3 8.De4+ Kg4 9.Df5+ Kh5##
1.– Ka3 2.Da4 Kb4 3.Db5 Kc5 4.Dc6 Kd6 5.Dd5 Ke7+ 6.Kf7 Dg7+ 7.Kg8 Df6 8.Dg5 Dg6 9.Dh6
Kf8##
1.– Kc3 2.Dc4 Kd4 3.Dd3 Ke5+ 4.Kg6 Df4 5.Dg3 Dg4 6.Kh5 Df3 7.Df2 Kf4 8.De3+ Kg3 9.Df4+
Kh4##
- (10) N: 1.– Lf5 2.Sf4 Lg4 3.Se2 Ke3 4.Sg3 Le2 5.Sf1+ Lc4 6.Kb4 Lb3 7.Kc4 Kf2 8.Kc3 Lc2 9.Kd3
Kg1 10.Kd2 Ld1 11.Kc2 Le2 12.Kd2 Kf2 13.Kd1 Lf3 14.Se3 Ke1#
D: 1.– Kc4 2.Lf5 Kd5 3.Le4+ Ke5 4.Ld5 Kf5 5.Kg4+ Kg5 6.Kh5 Kf5 7.Le4+ Kg5 8.Kg6 Kh5 9.Kf7
Sg7 10.Lh7 Kh6 11.Lg8 Se8 12.Kg6 Kh5 13.Kh7 Kh6+ 14.Lf7 Sf6#
- (11) a) 1.Dc2 Df7 2.Kg7 Kc3 3.Kf8 De7 4.Db3 Kb4 5.De6 Dd6 6.Db3 Kc5 7.De6 Kc6 8.Dd5+ Kd7
9.De6+ Ke8##
b) 1.De5 De4 2.Ke6 Df5+ 3.Kd5 De6+ 4.Kd4 Da2 5.Kc3+ De6 6.Kc2+ Kc1 7.Kd1 Dd5+ 8.Dd4 Dc4
9.Dc3+ Db3##

(12) 1.Sf4 2.Kf6 3.Sh3 4.Kg5 5.Kg5↔Ke4+ Sd4↔Sh3 6.Se6+ Kh4 7.Kf5 8.Sg7 9.Kf5↔Kh4+ Kg6 10.Sf5 11.Se7+ Kh5 12.Sf5 Sh3↔Sf5#

1.Sf6+ Sd4↔Sf6 2.Sf5 3.K×f6 [Sg7] 4.Sf5↔Sg7 5.Ke6 6.Ke6↔Ke4+ Kf7 7.K×f5 [Sg6] 8.Kf5↔Kf7+ Kf6 9.Kg8 10.Se8+ Ke7 11.Se8↔Sg6+ Ke7↔Kg8 12.Kf8 Se8↔Sg6#

(13) 1.Kf3 3.K×d3 [GNe4] 8.K×e4 [GNf5] 13.K×f5 [GNg6] 18.K×g6 [GNh7] 27.K×h7 [GNg8] 31.K×g8 [GNf7] 36.K×f7 [GNe6] 40.K×e6 [GNe5] 43.K×e3 [Le4] 45.K×e4 [Lf4] 50.Kd4 Le3#

(14) 1.nSf4=nB e3 2.f×e3=nS [+nBe7] f×e3=nS [+nLc1] 3.nL×e3=nT [+nLf8] nL×e7=nT [+nBe2] 4.nT×e7=nD [+nDd8] [+nKf8]+ Kg8 [+wKe8]#

1.f4 e3 2.e×f4=nS [+nBf7] nS×f4=nL [+nLc1] 3.nL×f4=nT [+nTh8] nT×f7=nD [+nBf2] 4.nD×f2 [+nBf7] [+nKh2]+ nD×f7 [+nBf2] [+nKh7]#

(15) 1.h6 a7 2.a×b8=nS h5 [nBb7] 3.nSc6=nB b×c6=nS 4.h6 [nBc7] nSd8=nB 5.c×d8=nS h5 [nBd7] 6.nSe6=nB d×e6=nS 7.h6 [nBe7] nSg7=nB 8.h×g7=nS e6 [nBg6] 9.nSf5=nB e×f5=nS 10.g7 [nBf6] nS×g7=nL 11.f×g7=nS [nBh8] h×g7=nS [nLf6] 12.nL×g7=nT [nSh8] nSf7=nB [nSe6] 13.nS×g7=nL f6 [nTg6] 14.nL×f6=nT nT×f6=nD [nBe6] 15.e7 [nTf7] nDh8=nT 16.nT×e7=nD [+sKd8]+ nDh7=nT [+wKg8]#

(16) a) 1.– g7 2.nSf6=nB nS×g7=nL 3.f×g7=nS [nBh8] h×g7=nS [nLf6] 4.nL×g7=nT [nSh8] nSf7=nB [nSe6] 5.nS×g7=nL f6 [nTg6] 6.nL×f6=nT nT×f6=nD [nBe6] 7.e7 [nTf7] nDh8=nT 8.nT×e7=nD [+sKd8]+ nDh7=nT [+wKg8]#

b) 1.– nSc3=nB 2.d4 nS×d4=nL 3.c×d4=nS [nBe5] e×d4=nS [nLc3] 4.nL×d4=nT [nSe5] nSc4=nB [nSb3] 5.nS×d4=nL c3 [nTd3] 6.nL×c3=nT nT×c3=nD [nBb3] 7.b4 [nTc4] nDa1=nT 8.nT×b4=nD [+sKa5]+ nDb1=nT [+wKa2]#

(17) 1.– a2 2.a×b3=nS h2 [+nBb2] 3.nSc1=nB b×c1=nS 4.h3 [+nBc2] nSd3=nB 5.c×d3=nS h2 [+nBd2] 6.nSe1=nB d×e1=nS 7.h3 [+nBe2] nSf3=nB 8.e×f3=nS h2 [+nBf2] 9.nSg1=nB h×g1=nS 10.f3 [+nBg2] nS×f3=nL 11.g×f3=nS [+nBe4] e×f3=nS [+nLg2] 12.nL×f3=nT [+nSe4] nSg3=nB [+nSh2] 13.nS×f3=nL g2 [+nTf2] 14.nL×g2=nT nT×g2=nD [+nBh2] 15.h4 [+nTg4] [+nKg1]+ nD×g4 [+wKg3]#

14 Schläge. Systematische Bewegung.

(18) +sBg2, dann: 1.g1=D=w Da7=s 2.Df7=w [+sBa7] Da2=s [+wBf7] 3.Df2=w [+sBa2] D×a7 [Dd1] [+wBf2] [+sKe1]#

(19) +wSa2, dann: 1.– Sc3=L=s [+wBa2] 2.Lh8=T=w [+sBc3] Th1=D=s 3.Da1=S=w Sc2=L=s== +sTb5, dann: 1.– Kc1 [+wBb2] 2.Th5=D=w [+sBb5] D×b5=S [+wBh5] 3.Kf3 [+sBe4] Sa3=L=s [+wBb5]#

(20) +sBe2, sBf3, dann: 1.a8=T e1=S 2.Ta7=D Sg2=L 3.Dg1=S [+sBa7] a5#

(21) a) 1.nTg7=nD+ nD×b2=nS [nLf6] [+nBg7] 2.nL×g7=nT [nBh1=nT] [+nBf6]+ Kh8 [+sBh7] 3.K×f6 [nBe1=nT] [+wBf5] nTe7=nD#

b) 1.nLg7=nT [+nBb2] nT×g7=nD [nTe5]+ 2.nD×e5=nS [nTh7] [+nBg7]+ nT×g7=nD [nBg8=nL] [+nBh7] 3.nL×h7=nT [nBe1=nT]+ nT×e5=nD [nSh6]#

(22) a) 1.Kb2 Ka3 [+wBa2] 2.Kc2 [+sBb2] b1=S 3.Kc1 [+sBc2] Kb3 [+wBa3] 4.Kb2+ Kc3 [+wBb3]#
b) 1.Kb2 [+sBa2] Kb1+ 2.Kc3 [+sBb2] Ka1 3.Kc2 [+sBc3] b1=L+ 4.Kc1 [+sBc2] Kb2#

(23) a) 1.D×c7 [Bg1=T] [+sBh2] Tg8 2.D×h2 [Bg3] [+sBc7] Dh4 [+wBc4]#

b) 1.D×c7 [Be1=S] [+sBh2] Da5 [+wBg5] 2.D×h2 [Be5] [+sBc7] Dd2 [+wBa5]#

(24) 1.Th8×d8-d6 [Dd1] Dd4+ 2.Ke4×d4-h8 [Dd1] Dd1×d6-g6=

1.Th8×d8-d7 [Dd1] Dd5+ 2.Ke4×d5-a8 [Dd1] Dd1×d7-c7=

(25) 1.c3 6.c8=D 11.De5 13.Ke4 14.Dd5 16.Kc4 17.Dc5 19.Kb5 20.Dc6 22.Kb7 23.Dc7 25.Kc8 26.Dd7 28.Ke8 31.Dg7+ K×g7=

(26) a) 1.d1=S+ Kc2 2.Se3+ Kd2 3.Sf1+ Ke2 4.Sg3+ Kf2 5.Kh3 O×g3#

b) 1.d1=T 2.Tb1+ Kc2 3.Ka3 4.Ka2 5.Ka1 O×b1#

c) 1.d1=D 2.Db1+ Oe4+ 3.Dg1 4.Kh4+ Kf5 5.Dg4+ O×g4#

(27) * 1.– Ke7 2.Kc7 Ke8 3.Kd6 Kf7 4.Kd7 Kf8 5.Ke6 Kg7 6.Ke7 Kh8 7.K×f6 Kg8 8.Ke7 Kh7 9.f6 Kg6 10.f7 Kf5 11.f8=D+ Ke4 12.Kd6 Ke3 13.Kd5 Kd3 14.Df3+ Kc2 15.Kc4 Kd2 16.Df2+ Kc1 17.Kc3 Kb1 18.Db2#

14.– Kd2 15.Kc4 Ke1 16.Dg2 Kd1 17.Kd3 Kc1 18.Dc2#

1.Kc7 Ke7 2.Kc6 Ke8 3.Kd6 ...

(28) a) 1.– a3 2.b1=nS nS×a3 [nBa2] 3.a1=nT nT×a3 [nSb2]#

b) 1.– Kd4 2.b1=nL Ke3 3.a1=nD nD×b1 [nLb2]#

(29) 1.Kb5 2.c5 6.c1=S 9.S×f1 [Bg3] 12.S×g3 [Be4] 15.S×e4 [Bf6] 18.S×f6 [Be8=T] 19.S×e8 [Tf6] 22.S×f6 [Te4] 25.S×e4 [Tf2] 28.S×f2 [Th1] 0-0

(30) a) 1.Kc4 Db7 2.Kd4 De4+ 3.Ke5 Db7 4.a7 Db2 5.Kd4+ Db8 6.a8=D De5+ 7.Ke4 Db8 8.Db7 Df4 9.Ke3 Db8 10.Df3 Dg3 11.Kd2+ Kc2 12.Kd1 De1#

b) 1.Ka5 Db7 2.a7 Db3 3.Ka6 Db8 4.a8=D Db3 5.Da7 Db8 6.Dc5 Dd6 7.De5 Dd3 8.Kb5+ Dd6 9.De6+ Kb4 10.De7 Ka5 11.Dc7+ Kb4 12.Ka5 Da6#

c) 1.Kb4 Dc6 2.d7 Da4+ 3.Ka3 Dd4 4.Kb2+ Dd6 5.Kb3 Da3+ 6.Kc2 De7 7.d8=T Dc7 8.Kb3 De7 9.Td2+ Kb4 10.Ka3 De1 11.Td1 Dd2 12.Tc1 Da2#

(31) a) 1.g1=L Dg2 2.Lh2 Dh3 3.Lg3 De6 4.Kf5 Dc4 5.Kf4 Ke3#

b) 1.g1=S Dd3 2.Se2+ Dd1 3.Sc3 Kc4 4.Kb5+ Kb3 5.Ka4+ Ka3#

c) 1.g1=D Db5 2.Ka6 Kc4 3.Ka5 Da4 4.Dd4 Kc5 5.Dc4 Kb6#

d) 1.g1=T Df5 2.Kg6 Dd7 3.Tg5 Kf7+ 4.Kh6 Df5 5.Th5 Kg7#

(32) a) 1.d1=T Ca5 2.Td4 Kd5 3.Tb4 Cb3 4.Kb5 Kc6#

b) 1.d1=L Ca5 2.Kb6 Ke2 3.La4 Cf1 4.Kb5 Kf2#

c) 1.d1=S Ca5 2.Kb5 Cd2 3.Sc3 Cg8 4.Kb4 Kg7#

d) 1.d1=D Cb7 2.Dd4 Kd5 3.Da7 Kc6 4.Da8 Cc8#

e) 1.d1=C Ce8 2.Ke7 Cf7 3.Cg7 Ch8 4.Kf6 Ke5#