

# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2013

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2013.

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:

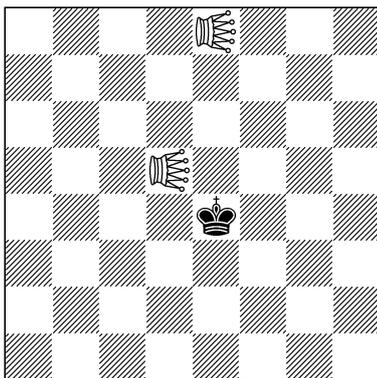
**Hans Gruber, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, Deutschland**

**oder per Email an: [hans.gruber@ur.de](mailto:hans.gruber@ur.de)**

Herzliche Grüße

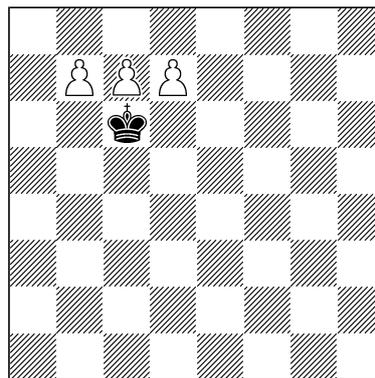
HG & -he-

**1**  
**Erich Bartel**  
*Problemkiste V/2013*



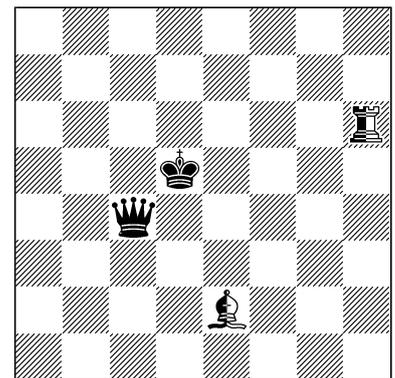
H#3 b)-h) ♜e8→g8, c7, C+  
b6, a4, g4, a2, e2  
Transmutierende Könige  
♞=Kontragrashüpfer

**2**  
**Arnold Beine**  
*ASymmetrie 2013*



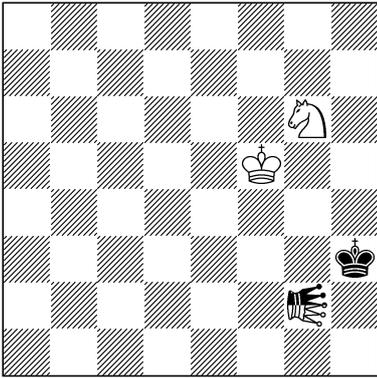
H#17 0.1;1.1... C+  
b) gespiegelt a1↔h1  
Circe rex inklusiv  
Doppellängstzüge Köko

**3**  
**Vlaicu Crişan**  
**Eric Huber**  
*Phénix IX/2013*



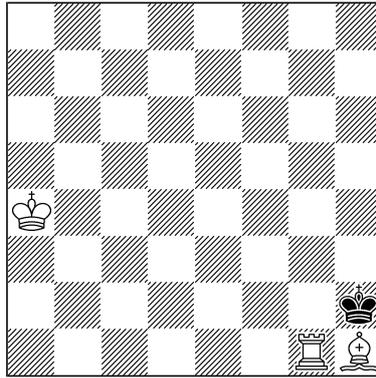
H#2 0.1;1.1 C+  
b) ♜h6→h8 c) f. ♚c4→g4  
d) f. ♜h8→g3 e) f. ♜g3→b6  
f) f. ♜b6→b1  
g) f. ♜b1↔♚g4  
h) f. ♚b1→b8  
Circe-Take&Make-Schach  
Take&Make-Schach

4  
**Geoff Foster**  
*idee & form I/2013*



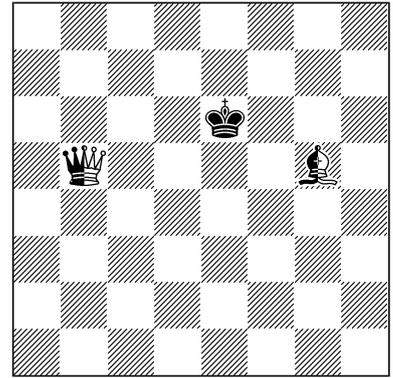
H#3 3.1;1.1;1.1 C+  
 ♚=Lion

5  
**Geoff Foster**  
*Phénix IV/2013*



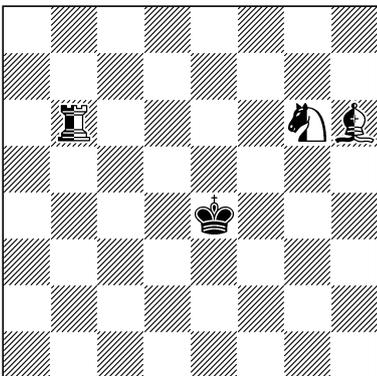
Ser.H#19 C+  
 b) ♔h2↔♖g1  
 Platzwechselscirce  
 Take&Make-Schach

6  
**Geoff Foster**  
*StrateGems IV-VI/2013*



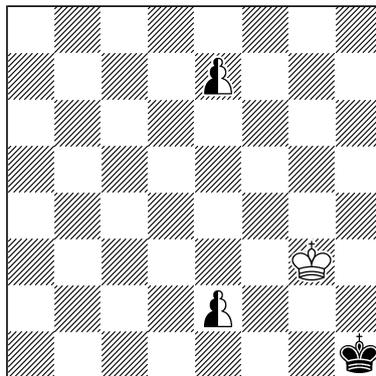
H#3 0.1;1.1;1.1 C+  
 b) ♚g5→g1 c) ♚g5→e4  
 d) ♔e6→f3  
 Platzwechselscirce  
 Take&Make-Schach

7  
**Geoff Foster**  
*Bulletin 56th WCCC Batumi IX/2013*  
 4. Bulgarisches Wein-Turnier,  
 Abt. B  
 1.-2. Preis



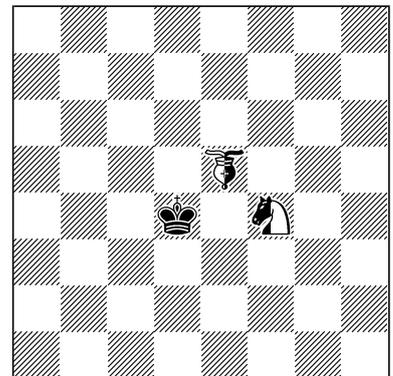
H#2 2.1;1.1 C+  
 b) ♚g6→e5  
 Circe-Take&Make-Schach  
 Take&Make-Schach

8  
**Geoff Foster**  
*Phénix IX/2013*



H#2 b) ♚e2→a2 C+  
 Circe-Take&Make-Schach  
 Take&Make-Schach

9  
**Ján Golha**  
*ChessProblems.ca VIII/2013*  
 4. Th.T  
 2. Preis



Ser.H#4 4 Lösungen C+  
 Circe Parrain  
 Take&Make-Schach  
 ♚=Prinzessin

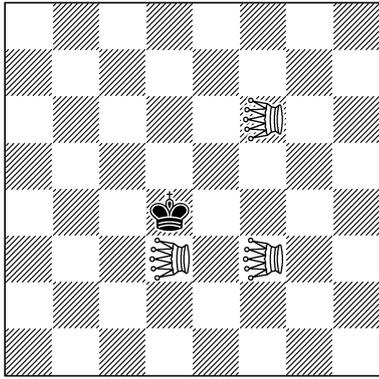
10

Ján Golha

ChessProblems.ca VIII/2013

4. Th.T

3. Lob

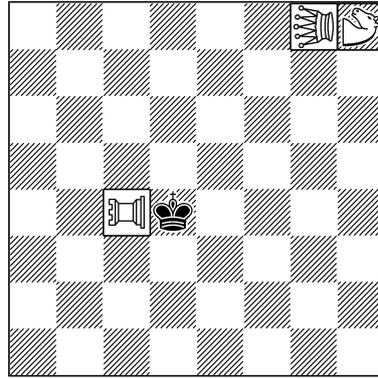


Ser.H=15 b) ♖d3→d6 C+  
 c) ♜d3→c3 d) ♜f3→a6  
 Platzwechselcirce  
 Take&Make-Schach  
 ♜=Hamster

11

Harald Grubert

Problemkiste V/2013



H#5 0.4;1.1... C+  
 ♜=Elch ♞=Adler ♝=Spatz  
 c4, g8, h8: halbneutral

12

Werner Keym

Die Schwalbe XII/2013

Die Felder des Schachbretts sind mit 64 unterschiedlichen Zahlen nummeriert. Die Summe der Zahlen, auf denen weiße und schwarze Steine in legaler Stellung stehen, bleibt nach dem ersten, zweiten, dritten und vierten Einzelzug jeweils unverändert. In welchem Einzelzug wird keinesfalls geschlagen?

13

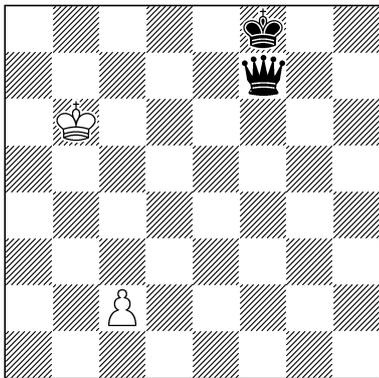
Branko Koludrović

Jorma Pitkänen

Problemkiste &

Julkaisemattomia

Ensipainoksia 3 IX/2013

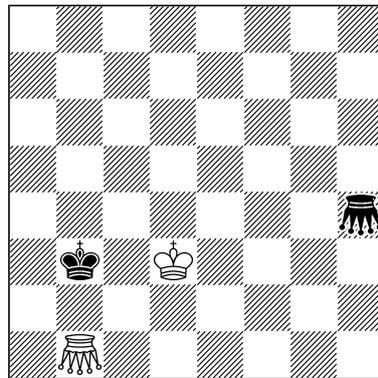


Ser.S=32 C+  
 Doppelkürzestzüge

14

Václav Kotěšovec

Šachová skladba I/2013



H#7 4.1;1.1... C+  
 Köko

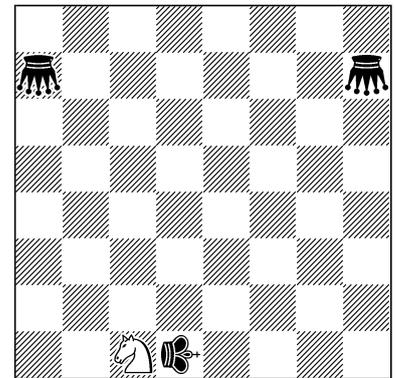
15

Václav Kotěšovec

ChessProblems.ca VIII/2013

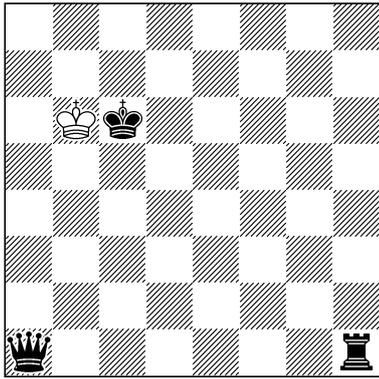
4. Th.T

1. Preis



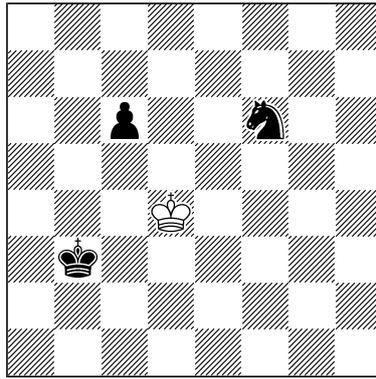
Ser.H=12 4 Lösungen C+  
 Platzwechselcirce  
 ♜=königlicher Turm

16  
**Václav Kotěšovec**  
*Julia's Fairies IX/2013*



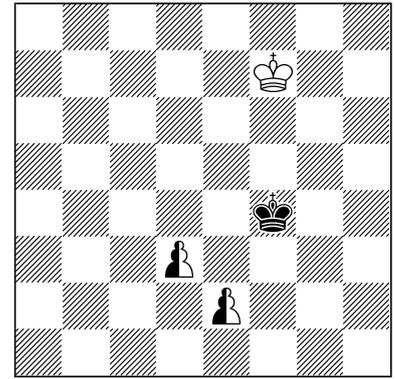
HS#9 3 Lösungen C+  
 Köko

17  
**Václav Kotěšovec**  
*Julia's Fairies IX/2013*  
*Juraj Lörinc gewidmet*



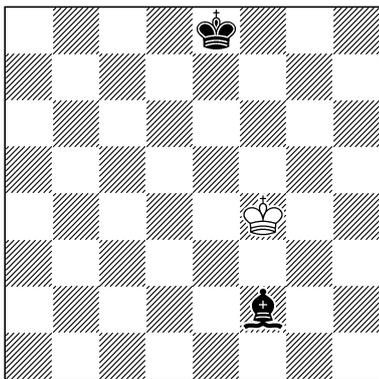
HS#5 Schwarz beginnt C+  
 3 Lösungen  
 Köko

18  
**Juraj Lörinc**  
*StrateGems I-III/2013*



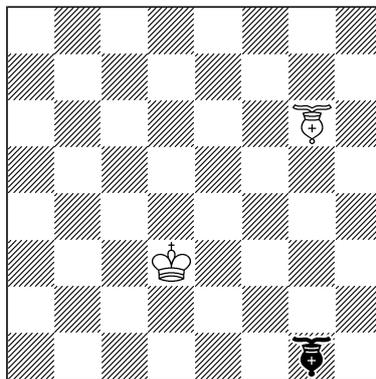
H#3 2.1;1.1;1.1 C+  
 Circe Parrain  
 Take&Make-Schach

19  
**René J. Millour**  
*Springaren IX/2013*



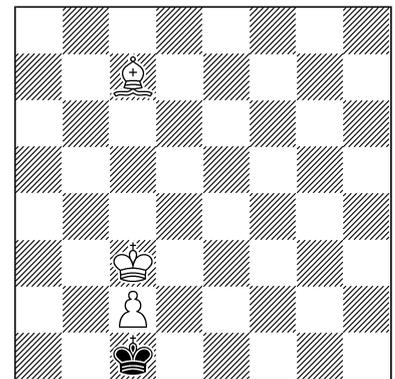
H#4 b) ♔f4→e4  
 1+2 Invisibles

20  
**Cornel Pacurar**  
*Gaudium I/2013*



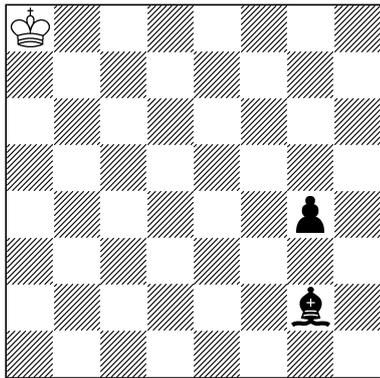
HS#7 Schwarz beginnt C+  
 b) ♔d3→f4 c) ♔d3→c4  
 d) ♜g1→g4  
 Ultraschachzwang  
 ♜ ♜=Prinzessin

21  
**Christian Poisson**  
*Tri Pevar Pemp 2013*



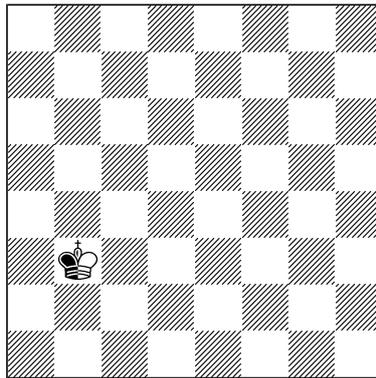
#11 b) ♔c7→c6 C+

22  
**Bernd Schwarzkopf**  
*feenschach VIII/2013*



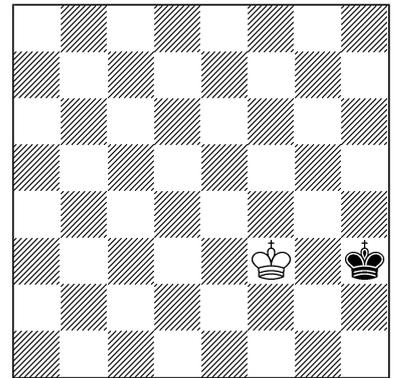
Ser.S+39 C+  
 Platzwechselcirce

23  
**Ian Shanahan**  
*The Problemist III/2013*



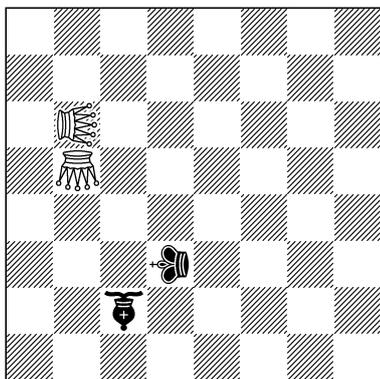
Reziprokes H=5 C+  
 Zwei Lösungen  
 Sentinelles en pion adverse

24  
**Ian Shanahan**  
*harmonie-aktiv IX/2013*



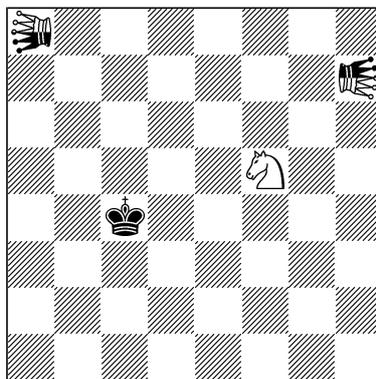
+ ♔ ♞ ♚ ♚ → Illegal Cluster 2 Lösungen

25  
**Hannu Sokka**  
*Tehtävänäiekka III/2013*



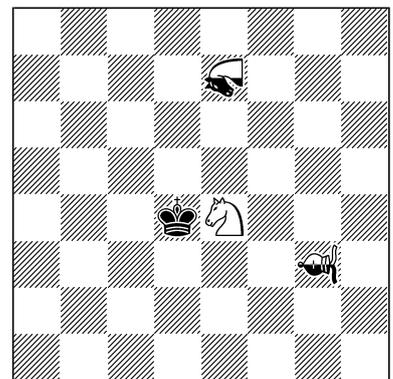
H#18 2.1;1.1... C+  
 Chamäleoncirce N-D-N Köko  
 Kürzestzüger  
 weißer Längstzüger  
 ♚=königlicher Nachtreiter  
 ♞=Heuschrecke ♞=Alfil

26  
**Kostěj Šoulivý**  
*Phénix IV/2013*



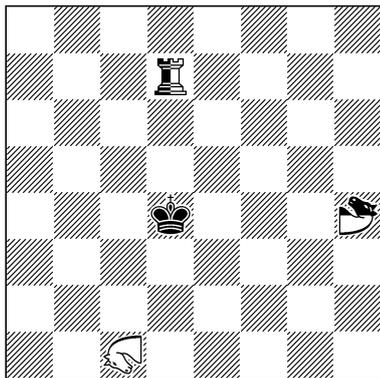
H#2 5.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♞=Leo ♞=Heuschrecke

27  
**Kostěj Šoulivý**  
*Šachovúmení VIII/2013*



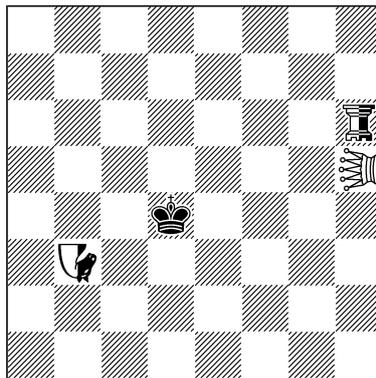
H#2 4.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♞=Vao ♞=Gnu

28  
**Kostěj Šoulivý**  
*Phénix IX/2013*



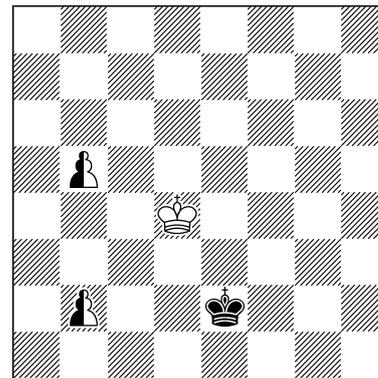
H#2 4.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♞=Rose ♞=Bison

29  
**Kostěj Šoulivý**  
*Šachová skladba X/2013*



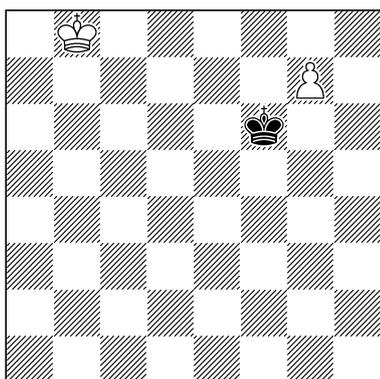
H#2 5.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♞=Kontragrashüpfer  
 ♞=Kaiserin

30  
**Andreas Thoma**  
*Die Schwalbe IV/2013*



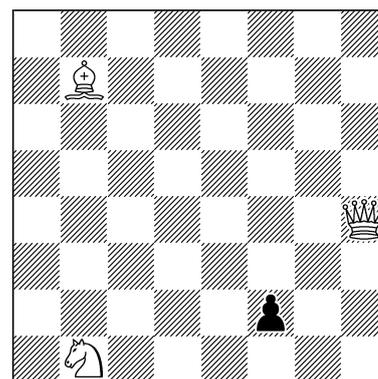
H#7 0.1;1.1... C+  
 a) Circe Längstzuger  
 b) Diagrammcirce  
 Längstzuger

31  
**Ronald Turnbull**  
*The Problemist Supplement VII/2013*



H#2 3.1;1.1 C+  
 Growing men

32  
**Kohey Yamada**  
*StrateGems IV-VI/2013*



HS#2 Schwarz beginnt C+  
 b) ♞f2→c2 c) ♞f2→d2  
 d) + ♞c6  
 Madrasi rex inklusiv  
 Republikanerschach

### Erläuterungen weniger geläufiger Märchenschachbegriffe

**Adler** Geknickter n°-Grashüpfer für n = 90. Ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6.

**Alfil** 2:2-Springer. Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 2/2; z. B. kann ein Alfil von a1 aus das Feld c3 erreichen. Das dabei „übersprungene“ Feld kann beliebig besetzt sein.

**Bison** Kombinationsfigur aus 1:3- & 2:3-Springer = Kombinationsfigur aus Camel + Zebra.

**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. Statt des Schemas D-S-L-T-D... kann auch ein anderes Schema vorgegeben sein.

- 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 inklusiv** 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.
- Circe-Take&Make-Schach** Der geschlagene Stein führt als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in seiner Gangart aus. Ist ein solcher Zug nicht möglich, ist der Schlag illegal.
- 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.
- Doppelkürzestzüger** Beide Parteien müssen von allen legalen Zügen immer den geometrisch kürzesten ausführen. Gibt es mehrere gleichlange kürzeste Züge, besteht unter diesen freie Wahl. Die lange (bzw. kurze) Rochade hat die Länge 5 (bzw. 4).
- Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.
- Elch** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um  $45^\circ$  ab. Ein Ea1 zieht über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.
- Gnu** Kombinationsfigur aus Springer + Camel.
- Growing men** Kein Stein kann einen kürzeren Zug ausführen als in seinem vorangegangenen Zug. Diese Beschränkung gilt auch in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König.
- Halbneutraler Stein** Befindet sich entweder in der weißen, der schwarzen oder der neutralen Phase. Falls er sich in der weißen Phase befindet, kann ihn nur Weiß ziehen; falls er sich in der schwarzen Phase befindet, kann ihn nur Schwarz ziehen; falls er sich in der neutralen Phase befindet, können ihn Weiß und Schwarz ziehen. Zieht ein in der weißen oder schwarzen Phase befindlicher halbneutraler Stein, gelangt er als Teil des Zuges in die neutrale Phase. Zieht Weiß einen in der neutralen Phase befindlichen halbneutralen Stein, gelangt dieser als Teil des Zuges in die weiße Phase; zieht ihn Schwarz, gelangt er in die schwarze Phase.
- Hamster** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um  $180^\circ$  ab. Ein Hamster a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach a6, über einen Bock auf g7 nach f6, d. h. auf das Feld unmittelbar vor dem Bock (statt wie der Grashüpfer dahinter).
- Heuschrecke** Zieht wie Grashüpfer, aber nur über einen gegnerischen Bock, wobei das Feld hinter dem Bock frei sein muss. Der Bock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.
- Illegal Cluster (IC)** Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.
- Invisibles (Unsichtbare Steine)** Die angegebene Anzahl unsichtbarer Steine I steht auf dem Brett, es ist aber nur ihre Farbe bekannt, nicht ihre Figurenart und ihr Standfeld. Ein unsichtbarer Stein kann schlagfrei ziehen (dann ist auch das Zielfeld unbekannt) oder schlagen (dann ist das Zielfeld bekannt). Durch den Lösungsverlauf kann die Identität eines Steines womöglich aufgeklärt werden. Wenn sowohl seine Steinart als auch sein derzeitiges Standfeld bekannt sind, wird der Stein sichtbar (und bleibt es). Eine Grundvoraussetzung der Aufklärung ist, daß alle vorherigen Züge auch unter der Maßgabe legal bleiben, daß der unsichtbare Stein schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines unsichtbaren Steines wird mit „I~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines unsichtbaren Steines Schach bietet (analog für Matt).

**Kaiserin** Kombinationsfigur aus Turm + Springer.

**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.

**Königlicher Stein** Zieht und wirkt nicht wie ein („Normal-“)König, sondern wie der betreffende Stein, wodurch z. B. der Begriff der Königsopposition seinen gewohnten Sinn verliert. Er besitzt aber die sonst üblichen Königsfunktionen wie Schachgebot, illegales Selbstschach, Matt oder Patt. Ein königlicher Stein darf über vom Gegner beobachtete Felder ziehen, Felder also, auf denen er im Schach stünde.

**Kontragrashüpfer** Wie Grashüpfer, aber der Bock muss auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Bock landen.

**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.

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

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

**Madras rex inklusiv** Wie Madras, aber auch die Könige paralisieren einander, dürfen also unter Aufhebung der Opposition in unmittelbaren Kontakt treten und sind ab dann gänzlich zugunfähig (und daher auch leichter märchenmatt oder -pattzusetzen).

**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.

**Prinzessin** Kombinationsfigur aus Läufer + Springer.

**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.

**Reziprokes H=n** Wie H=n, aber anstelle seines letzten Hilfszuges müsste Schwarz auch selbst einen Pattzug ausführen können.

**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 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 acht Bauern pro Partei nicht überschritten wird.

**Spatz** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 135° ab; ein Spatz a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6.

**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.

**Transmutierende Könige** Könige, die im Schach stehen, können im nächsten Zug nur wie der(die) Schach bietende(n) Stein(e) ziehen. Ein König, der auf der eigenen Grundreihe ein Bauernschach erhält, kann nicht ziehen. Ein König der Farbe X, der ein Schachgebot von einem Bauern der Farbe Y erhält, kann im nächsten Zug (nur) wie ein Bauer der Farbe X ziehen.

**Ultraschachzwang** Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.

**Vao** Zieht wie Läufer, schlägt und wirkt wie Lion auf Läuferlinien.

**Weißer Längstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

## Lösungen

(1) a) 1.Ke5 KGg5 2.Kf4 KGe3 3.Ke4 KGe7#

b) 1.Kd4 KGd3 2.Kc3 KGb3 3.Kc4 KGf7#

c) 1.Kd4 KGd3 2.Ke3 KGg3 3.Kf4 KGd6#

d) 1.Ke5 KGf5 2.Kf4 KGf2 3.Ke3 KGc5#

e) 1.Kd4 KGd2 2.Ke3 KGf4 3.Ke4 KGb4#

f) 1.Kd4 KGd2 2.Kc3 KGb4 3.Kc4 KGf4#

g) 1.Ke5 KGf5 2.Kf6 KGf7 3.Ke6 KGf3#

h) 1.Ke5 KGg5 2.Kf6 KGe7 3.Ke6 KGe3#

(2) a) 1.– d8=L 2.Kd7 Le7 3.Ke6 Lf6 4.Kd7 Ld8 5.Kc6 b8=T 6.Kb7 c8=D 7.Ka8 Lc7 8.Kb7 D×b7 [Ke8] 9.Kd7 Te8 10.K×c7 [Lc1] Db1 11.Kd8 Dc2 12.Ke7 Lb2 13.Kd8 Dc8+ 14.Kc7 Db7 15.Kd8 Db3 16.Ke7 Lf6+ 17.Kf8 Dg8#

b) 1.– e8=L 2.Ke7 Ld7 3.Kd6 Lc6 4.Ke7 Le8 5.Kf6 g8=L 6.Kg7 Lh7 7.Kf8 Lg6 8.Ke7 Ld7 9.Kf6 Ldf5 10.Kg5 Lh5 11.Kf6 Lfg6 12.Ke7 f8=D 13.Kf6 Le8 14.Kg7 Lhf7+ 15.Kf6 Dg7+ 16.Ke7 Le6+ 17.Kd8 Dc7#

(3) a) 1.– nL×c4-d4 [Da2] 2.K×d4-a1 [nLe3] nL×h6-f6 [nTh1]#

b) 1.– nL×c4-c6 [Da4]+ 2.K×c6-a8 [nLe8] nL×a4-e4 [Da7]#

c) 1.– nL×g4-e4 [Dg8]+ 2.K×e4-h1 [nLh7] nL×g8-d5 [Dg1]#

d) 1.– nL×g4-d4 [Dg8] 2.K×d4-h8 [nLg1] nT×g1-h2 [nLd4]#

e) 1.– nL×g4-e4 [Dg1]+ 2.K×e4-h1 [nLg6] nT×g6-h5 [nLe4]#

f) 1.– nL×g4-d4 [Dg8] 2.K×d4-h8 [nLg1] nT×g1-h2 [nLd4]#

g) 1.– nL×g4-d4 [nTg6] 2.K×d4-a1 [nLb6] nT×b6-a5 [nLd4]#

h) 1.– nL×g4-e4 [nTg1]+ 2.K×e4-a8 [nLb1] nT×b1-a2 [nLe4]#

(4) 1.nLlg7 Se7 2.Kh4 Kg6 3.nLld7 Sf5#

1.Kg3 nLlg5 2.nLle5 Kg5 3.Kh3 Sf4#

1.Kh2 Kg4 2.nLlg5 Se5 3.nLld5 Sf3#

(5) a) 1.K×g1-g3 [Th2] 2.K×h2-f2 [Tg3] 3.K×g3-e3 [Tf2] 4.K×f2-h2 [Te3] 5.K×h1-g2 [Lh2] 6.K×h2-f4 [Lg2] 7.K×e3-e5 [Tf4] 8.K×f4-f2 [Te5] 9.K×g2-f3 [Lf2] 10.K×f2-d4 [Lf3] 11.K×e5-c5 [Td4] 12.K×d4-f4 [Tc5] 13.K×f3-e4 [Lf4] 14.K×f4-d6 [Le4] 15.K×c5-c7 [Td6] 16.K×d6-b6 [Tc7] 17.K×c7-a7 [Tb6] 18.K×b6-b2 [Ta7] 19.Ka1 Kb3#

b) 1.K×h2-f2 [Tg1] 2.K×g1-g3 [Tf2] 3.K×f2-f4 [Tg3] 4.K×g3-g1 [Tf4] 5.K×h1-g2 [Lg1] 6.K×g1-e3 [Lg2] 7.K×f4-d4 [Te3] 8.K×e3-g3 [Td4] 9.K×g2-f3 [Lg3] 10.K×g3-e5 [Lf3] 11.K×d4-d6 [Te5] 12.K×e5-e3 [Td6] 13.K×f3-b7 [Le3] 15.K×d6-d3 [Tc7] 16.K×e3-b6 [Ld3] 17.K×c7-a7 [Tb6] 18.K×b6-b2 [Ta7] 19.Ka1 Kb3#

(6) a) 1.– nLf6 2.K×f6-a1 [nLe6] nDb3 3.nD×e6-g8 [nLb3] nL×g8-h8 [nDb3]#

b) 1.– nDd5+ 2.K×d5-a8 [nDe6] nDe3 3.nL×e3-b6 [nDg1] nL×g1-h1 [nDb6]#

c) 1.– nDe5+ 2.K×e5-h8 [nDe6] nDg6 3.nD×e4-b1 [nLg6] nL×b1-a1 [nDg6]#

d) 1.– nLf4 2.K×f4-g3 [nLf3] nDb8+ 3.K×f3-h1 [nLg3] nL×b8-a8 [nDg3]#

(7) a) 1.nT×g6-f8 [nSf4] nL×f4-d5 [nSe2]+ 2.K×d5-h1 [nLg8] nT×g8-h7 [nLd5]#  
1.nLf4 nS×f4-d2 [nLe5]+ 2.K×e5-a1 [nLb8] nT×b8-a7 [nLe5]#  
b) 1.K×e5-f7 [nSd7] nT×h6-f8 [nLe3]+ 2.K×f8-a8 [nTf2] nL×f2-f3 [nTa2]#  
1.K×e5-d7 [nSc6] nT×c6-d8 [nSe7]+ 2.K×d8-h8 [nTd2] nL×d2-d4 [nTh2]#

(8) a) 1.e1=nS e8=nT nT×e1-f3 [nSd3]+ nT×d3-e1 [nSf2]#  
b) 1.a1=nL e8=nD 2.nDe5+ nL×e5-d5 [nDa1]#

(9) 1.K×e5-g7 2.nSg6 [nPf7] 3.nPg5 4.K×g6-h8 nPf6 [nSf7]#  
1.K×e5-d6 2.nSe6 [nPd7] 3.nSc7 4.K×c7-a8 nPc6 [nSb6]#  
1.nPd3 2.nS×d3-f2 3.Ke3 [nPe2] 4.K×f2-h1 nPf3 [nSg3]#  
1.nP×f4-d3 2.K×d3-b2 [nSd2] 3.nSb3 [nPb4] 4.K×b3-a1 nPc3 [nSc2]#

(10) a) 1.Ke5 2.K×f6-f4 [He5] 3.Kg3 4.K×f3-e3 [Hg3] 5.K×d3-f3 [He3] 6.Kg2 7.Kh2 8.K×g3-f3 [Hh2] 9.Kf2 10.K×e3-e4 [Hf2] 11.K×e5-g3 [He4] 12.Kg2 13.Kg1 14.K×f2-g2 [Hg1] 15.Kh1 Hg2=  
b) 1.Ke4 2.K×f3-f5 [He4] 3.Kg6 4.K×f6-e6 [Hg6] 5.K×d6-f6 [He6] 6.Kg7 7.Kh7 8.K×g6-f6 [Hh7] 9.Kf7 10.K×e6-e5 [Hf7] 11.K×e4-g6 [He5] 12.Kg7 13.Kg8 14.K×f7-g7 [Hg8] 15.Kh8 Hg7=  
c) 1.Ke3 2.K×f3-d3 [He3] 3.Kd2 4.K×e3-d3 [Hd2] 5.Kc2 6.Kb2 7.K×c3-e5 [Hb2] 8.K×f6-c3 [He5] 9.Kb3 10.Ka2 11.K×b2-c2 [Ha2] 12.K×d2-b2 [Hc2] 13.Kb1 14.K×c2-b2 [Hb1] 15.Ka1 Hb2=  
d) 1.K×d3-b5 [Hd4] 2.Kb6 3.Ka7 4.K×a6-e6 [Ha7] 5.Ke7 6.K×f6-e5 [He7] 7.Kd6 8.K×e7-b7 [Hd6] 9.Kc7 10.K×d6-d5 [Hc7] 11.K×d4-b6 [Hd5] 12.Kb7 13.Kb8 14.K×c7-b7 [Hb8] 15.Ka8 Hb7=

(11) 1.– hSPh7=nh 2.Ke5 hEc3=nh 3.Kf6 nhEf7=wh 4.Kg7 hAg6=nh+ 5.Kh8 nhSPg8=wh#  
1.– hSPe4=nh 2.Kc5 hEb4=nh 3.Kc6 hAb6=nh 4.Kb7 nhEc7=wh 5.Ka8 nhSPb8=wh#  
1.– hEb4=nh 2.Kc3 hAd3=nh 3.Kb2 hSPc2=nh 4.Ka1 nhAb3=wh 5.nhEa2=sh nhSPb1=wh#  
1.– hAd5=nh+ 2.Kc3 hEc5=nh 3.Kb2 hSPb3=nh 4.Ka1 nhAc2=wh 5.nhEb1=sh nhSPa2=wh#

(12) In Frage kommen nur die weiße Rochade, die schwarze Rochade, ein en passant-Schlag sowie ein Schlag vom Feld mit der Nummer 0 aus. Der en passant-Schlag ist der erste Zug, der dritte Zug ist die Rochade derselben Partei; dieser kann also nicht schlagen. Die beiden Züge der anderen Partei können vertauscht werden. Also wurde nur im dritten Einzelzug keinesfalls geschlagen.

(13) 1.c3 5.c7 9.Kd8 10.c8=T 13.Te7 15.Kd6 16.Te6 18.Ke5 19.Tf6 21.Kg5 22.Tg6 24.Kh6 25.Tg7 27.Kh8 32.Te8+ K×e8=

Von beiden Autoren zeitgleich identisch publiziert (Koludrović in PK, Pitkänen in JE).

(14) 1.Kc3 Kd4 2.Kc2 Gd3 3.Kd2 Gd1 4.Gc4 Ke3+ 5.Kc1 Ke2 6.Gf1 Gg1 7.Gd3 Kd1#  
1.Kb2 Ge4 2.Gd4 Gc4 3.Kc2+ Ke3 4.Gb4 Gc1 5.Kb1 Kd2 6.Ge1 Gf1 7.Gc3 Kc1#  
1.Kc4 Kc3 2.Kb4 Kc2 3.Ga4 Gd3 4.Kb5 Kb3 5.Ka5 Ga3+ 6.Ga2 Ga1 7.Gc4 Ka4#  
1.Ka2 Ge4 2.Gd4 Gc4 3.Gd2 Kc3 4.Gb4 Ga4 5.Gd2 Kb4 6.Ga5 Ga6 7.Gc3 Ka3#

(15) 1.kTd8 2.kTc8 3.kT×c1 [Sc8] 4.kTc5 5.Gd4 6.kTe5 7.Gf6 8.kTe8 9.kTh8 10.kT×c8 [Sh8] 11.kTg8 12.kT×h8 [Sg8] S×f6 [Gg8]=  
1.kTd6 2.kTa6 3.Ga5 4.kTc6 5.kT×c1 [Sc6] 6.kTb1 7.kTb7 8.Ga7 9.Ga8 10.G×c6 [Sa8] 11.kTb8 12.kT×a8 [Sb8] S×c6 [Gb8]=  
1.kTd4 2.Ge3 3.kTg4 4.kTg3 5.Gh3 6.Gh2 7.Gf3 8.kTg1 9.kTh1 10.kT×c1 [Sh1] 11.kTg1 12.kT×h1 [Sg1] S×f3 [Gg1]=  
1.kTh1 2.kTh3 3.Gh2 4.kTc3 5.kT×c1 [Sc3] 6.kTc2 7.kTb2 8.Ga2 9.Ga1 10.G×c3 [Sa1] 11.kTb1 12.kT×a1 [Sb1] S×c3 [Gb1]=

(16) 1.Kc5 Kd6 2.Kd5 Dd4+ 3.Ke4 De3 4.Kd5 Ke5 5.Ke6 Kf6+ 6.Kf7 Kg7 7.Kg8 Kh8 8.Kg7 Th6+ 9.Kg8 Dg5#  
1.Kb5 Da6+ 2.Kc5 Kd5 3.Kd4 Ke4 4.Ke3 Kf3 5.Kf2 Te1+ 6.Kg3 Kg2 7.Kh2 Kh1 8.Kg2 Tf1+ 9.Kh2 De2#  
1.Kb7 Tb1+ 2.Kc7 Tb8+ 3.Kd6 De5+ 4.Ke6 Df5 5.Kd6 Kb7 6.Kc6+ Ka8 7.Kc7 Td8 8.Kb7 Tc8+ 9.Ka7 Dd7#

(17) 1.– c5 2.Kc3 Sd5+ 3.Kb2 Ka3 4.Kb3 c4+ 5.Ka4 Sc3#

1.– Se4 2.Kc4 c5+ 3.Kb5 Ka4+ 4.Kb6 Sd6 5.Ka5 Sc4#

1.– Kc3 2.Kc5 Kb4+ 3.Kb6 Ka5+ 4.Kb7 Sd7 5.Ka6 Sc5#

(18) 1.e1=nD nDe4+ 2.K×e4-b4 d4 [nDe5] 3.Kc3 d×e5-h8=nL#

1.d×e2-e4 Ke7 [nBd2] 2.d1=nD nDd5 3.Kf3 e×d5-a8=nL#

(19) a) 1.Le1 Kg5 2.Ld2! Kh6 3.Kg8 I~ 4.Kh8 I×f8#

Nach 2.– Kh6 muss ein I auf e3 stehen (sonst Selbstschach durch Ld2). 3.Kg8 impliziert 3.0-0, und sI=T wird als Turm auf f8 sichtbar. Aber 2.– Kh6 wird gespielt, wenn sT noch auf h8 steht, also gibt es Ih7 (sonst Selbstschach durch Th8). Auf e3 wäre wI durch Ld2 gefesselt, und 4.– I×f8 wäre unmöglich. 4.– I×f8 erhellt daher, dass Ie3 schwarz ist und Ih7 weiß! Aber Ih7=wDLSB hätte die 0-0 verhindert, also wird ein wT auf h7 sichtbar und 3.– I~ muss 3.– Tf7 sein, mit dem Matt 4.– T×f8#. Als sTSB kann Ie3 dieses Matt nicht parieren.

Obacht: Warum nicht 1.Ld4 Kf5 2.Kg8 Kf6 3.I~+ Kg6 4.Lh8 Sh6#? Ie5 ist zwischen Ld4 und Kf6 und kann nicht Weiß sein, da dann 4.Ld4-h8 unmöglich wäre. Also ist Ie5 schwarz und daher ist If7, zwischen Tf8 und Kf6, weiß! Aber If7=wDTLB hätte die 0-0 verhindert, also wird wS auf f7 sichtbar! Ie5 kann nicht sDLB sein (Kf4 im Schach, wenn Schwarz am Zug ist), aber auch nicht sT (1.– Kf5 wäre Selbstschach), also ist Ie5 ein sS und das Matt ist nicht garantiert: 3.I~+ könnte auch 3.I[Se5]g4++ sein, und 4.– Sh6+ wird durch 5.S×h6! beantwortet.

b) 1.Lg3! Ke5! 2.Kc8 Kd5! 3.I~ Kc6 4.Lb8 Sb6#

Nach 1.– Ke5 steht If4 fest (ansonsten Selbstschach durch Lg3). 2.Kc8 impliziert 2.0-0-0, und sI=T wird als Turm auf d8 sichtbar. Nach 2.– Kd5 ist klar, dass es I auf d6/d7 gibt (sonst Selbstschach durch Rd8), und dann natürlich nicht auf d6 wegen 4.Lg3-b8! If4 kann nicht weiß sein, da dann 4.Lg3-b8 unmöglich wäre. Also ist If4 schwarz und Id7 weiß! Aber Id7=wDTLB hätte die 0-0-0 verhindert, also erscheint ein wS auf d7. If4 ist weder sDT (Ke4 im Schach) noch sL (1.– Ke5 wäre Selbstschach) noch sS (2.– Kd5 wäre Selbstschach), also ist If4 ein sB, 3.I~ ist 3.f3 und kein 5. schwarzer Zug kann das Matt 4.– Sb6# parieren.

Obacht: Warum nicht 2.– Kd6 statt 2.– Kd5? Weil das Matt nicht garantiert wäre: Dann wäre 3.I~ möglicherweise 3.I[Sf4]d5+ und 4.– Sb6+ würde durch 5.S×b6! beantwortet.

Aber warum nicht 1.Lg3 Kd5 2.Kc8 Kd6 3.I~+ Kc6 4.Lb8 Sb6#? Der wK besucht d5, also kann sI nicht ein S auf f4 sein, also steht zwischen Lg3 und Kd6 nun entweder ein sI als sB auf f4 oder als sSB auf e5, 3.I~+ kann daher auch 3.I[Se5]c4++ sein, und daher wird 4.– Sb6+ wieder durch 5.S×b6! beantwortet.

(20) a) 1.– Pc5+ 2.Ke2 Pa6+ 3.Kf2 Pc5+ 4.Pd4 Pd3+ 5.Kg2 Pf4+ 6.Kh1 Pd5+ 7.Pf3 P×f3#

b) 1.– Pe2+ 2.Kg5 Pc1+ 3.Kg6 Pd3+ 4.Pe4 Pf4+ 5.Kg7 Pe6+ 6.Kh8 Pd4+ 7.Pf6 P×f6#

c) 1.– Pe3+ 2.Kb5 Pf1+ 3.Kb6 Pe3+ 4.Pd4 Pc4+ 5.Kb7 Pd6+ 6.Ka8 Pe4+ 7.Pc6 P×c6#

d) 1.– Pf5+ 2.Kd2 Ph6+ 3.Kc2 Pf5+ 4.Pe4 Pe3+ 5.Kb2 Pc4+ 6.Ka1 Pe5+ 7.Pc3 P×c3#

(21) a) 1.Ld6 Kd1 2.Kd3 Ke1 3.c4 Kf2 4.c5 Kf3 5.c6 Kg4 6.c7 Kf5 7.c8=D+ Kf6 8.Dg8 Kf5 9.Le7 Kf4 10.Dg2 Ke5 11.De4#

7.– Kg6 8.De6+ Kg7 9.Le5+ Kf8 10.Dd7 Kg8 11.Dg7#

b) 1.Le4 Kd1 2.Kd4 Ke2 3.c4 Kf1 4.c5 Kf2 5.c6 Kg3 6.c7 Kg4 7.c8=D+ Kf4 8.Df5+ Kg3 9.Ke3 Kh4 10.Lg2 Kg3 11.Dh3#

(22) 1.Ka7 8.K×g2 [Lg1] 10.K×g4 [Bg3] 12.K×g3 [Bh3] 16.K×g1 [Lf1] 19.K×f1 [Le1] 22.K×h3 [Bh2] 24.K×h2 [Bg2] 26.K×g2 [Bg1=S] 28.K×e1 [Lf1] 33.K×g1 [Sh1] 34.K×f1 [Lg1] 36.K×h1 [Sg2] 37.K×g1 [Lh1] 39.Kf3 S~+

(23) 1.nKc3 [+wBb3] nKb4 [+sBc3] 2.c2 nKb5 [+sBb4] 3.c1=D nKa6 [+sBb5] 4.Dc5 nKa5 [+sBa6] 5.Dc6 [+wBc5]= bzw. 5.Db6 [+wBc5]+ c×b6=

1.nKc2 [+wBb3] nKb2 [+sBc2] 2.nK×b3 [+wBb2] nKb4 [+sBb3] 3.c1=D nKa5 [+sBb4] 4.Dc4 nKa4 [+sBa5] 5.Dc5 [+wBc4]= bzw. 5.Db5 [+wBc4]+ c×b5=

(24) ♔h2 ♞g1 ♜e2f2g2 ♔h5 ♞g6 ♜g5h4h6

- (25) 1.kNc5 Gd5+ 2.kNe4 Gf3 3.kNf2 Gf1+ 4.kNd3 Gc4 5.Ae4 Gf4 6.kN×f4 [Gf8] Gf3 7.kNe2 Gd1 8.kNc1 Gb1 9.kNa2 Gb7 10.Ac6 Gd5 11.Ae4 Gf3 12.Ac6 Gb7 13.Aa8 Gb5 14.kNb4 Gb7 15.kNa6 Gb5 16.kNc5 Gd5+ 17.kNe4 Gf3 18.kNf2 Gf1#  
1.kNb4 Gb3 2.kNa6 Gb7 3.kNc7 Gd7+ 4.kNe6 Gf5+ 5.kNf4 Gb1 6.Ae4 Gb7 7.kNd5 G×e4 [Ae1] 8.kNf4 Gg4 9.kNe2 Gd1 10.kNc1 Gf1 11.kNe2 Gd3 12.kNc3 Gb3 13.kNa4 Gb7 14.kN×b6 [Hb8] Gb5 15.kNc4 Gd3 16.kNe3 Gf3 17.kNg2 Gh1 18.Ag3 H×g3-h2 [Ag1]#
- (26) 1.Kc5 nLEd5 2.nH×f5-e4 [Sc2] nH×d5-c6 [nLEc1]#  
1.Kd5 nLEa5 2.nLE×f5 [Sb7] nH×f5-e4 [nLEa8]#  
1.nLEe4 Sd4+ 2.K×d4 [Sd7] nH×e4-d3 [nLEd8]#  
1.nLEd5 Sg7 2.nH×g7-f7 [Se6] nLE×f7 [nHb3]#  
1.nLEc6 Se7 2.nH×e7-d7 [Se2] nH×c6-b5 [nLEf1]#
- (27) 1.K×e4 [Sg2] nVb8 2.nGN×b8 [nVc6] nGN×c6 [nVh1]#  
1.K×e4 [Sc6] nVf4 2.nGN×f4 [nVg2] nGN×g2 [nVa8]#  
1.nGNh8 Sf6 2.nVe5 nV×h8 [nGNb2]#  
1.nGNh6 nGN×g3 [nVf6]+ 2.nGN×e4 [Sb2] nGN×f6 [nVa1]#
- (28) 1.nTb7 Re6+ 2.nBI×e6 [Rf2] nBI×b7 [nTd3]#  
1.nTg7 Rb3+ 2.Kd5 nBI×g7 [nTc5]#  
1.nTf7 Rc5 2.K×c5 [Ra3] nBI×f7 [nTb5]#  
1.Ke4 nBIe3 2.K×e3 [nBIId3] nT×d3 [nBIh5]#
- (29) 1.nNf1 nNd5 2.nKS×h5 [KGd1] nKS×d5 [nNd2]#  
1.nNd2 KGh8 2.nKSh2 nKS×d2 [nNg7]#  
1.Kc4 nNc5 2.nKS×h5 [KGc1] nKS×c5 [nNc2]#  
1.Kd3 KGh7 2.nKSb6 nKS×b3 [nNg6]#  
1.Ke5 nNf5 2.nKS×h5 [KGb5] nKS×f5 [nNc5]#
- (30) a) 1.- Ke4 2.Kf1 Kf3 3.Kg1 b6 4.Kh2 Kf2 5.b1=nT nT×b6 [nBb7] 6.nTg6 b8=nL+ 7.nTd6 nL×d6 [nTh8]#  
b) 1.- b6 2.Kd1 Kd3 3.b1=nS b7 4.nSd2 Kc3 5.nSf1 b8=nD 6.nDh2 nDh6 7.nDa6 nD×f1 [nSb2]#
- (31) 1.Kg6 g8=T+ 2.Kh7 Tg7#  
1.Kf7 Kc8 2.Ke8 g8=D#  
1.Ke7 g8=S+ 2.Kd8 Kc8#
- (32) a) 1.- f1=T 2.Df2 [+sKh1]+ T×f2 [+wKg2]#  
b) 1.- c1=S 2.De4 [+sKd3]+ Kc2 [+wKd3]#  
c) 1.- d1=L 2.La6 [+sKe1]+ Kf1 [+wKe2]#  
d) 1.- f1=D 2.Te6 [+sKf3]+ Dc4 [+wKe4]#