

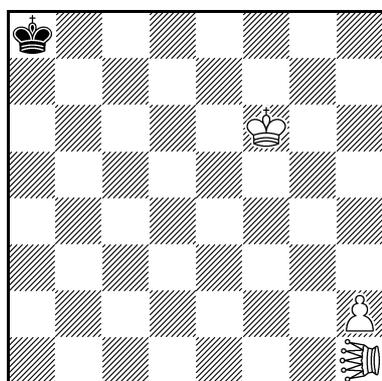
# Auswahlaufgaben Wenigsteinerjahrespreis 2017

Liebe Preisrichterkollegen,

anbei eine Vorauswahl von Problemen zum Wenigsteinerjahrespreis 2017. 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@ur.de](mailto:hans.gruber@ur.de).

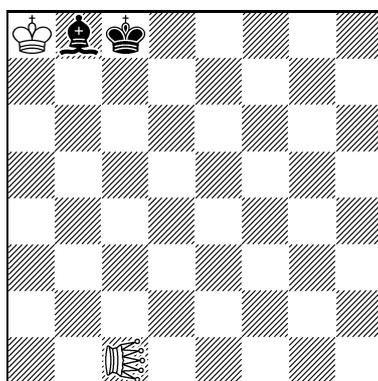
Herzliche Grüße von Hans Gruber und Hilmar Alquiros!

**1**  
**Erich Bartel**  
*PDB-Website I/2017*



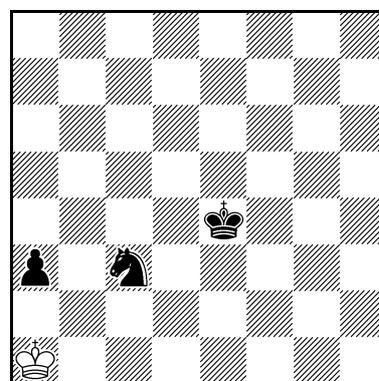
Ser.H=36 C+  
 PWC  
 ♖=Elch

**2**  
**Erich Bartel**  
*feenschach I–III/2017*



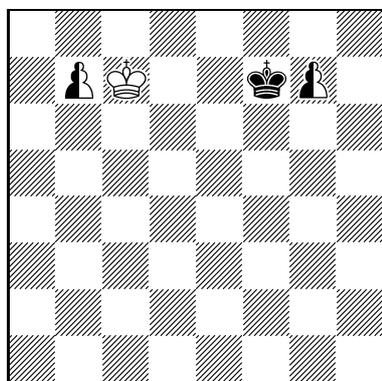
H=5 2.1;1.1... C+  
 ♖=Equihopper

**3**  
**Erich Bartel**  
*Scobs lignea V/2017*



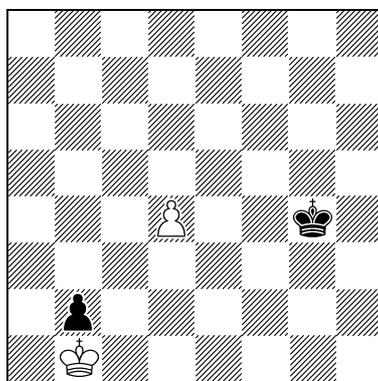
H=5 C+

**4**  
**Erich Bartel**  
*Scobs lignea VII/2017*



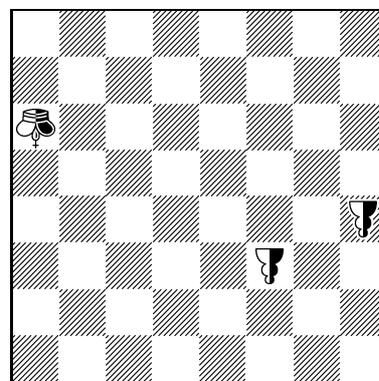
H#3 C+  
 a) Equipollentscirce, b) PWC

**5**  
**Erich Bartel**  
*Scobs lignea VII/2017*



Ser.S#20 C+  
 Annanschach,  
 Equipollentscirce

**6**  
**Bojan Bašić**  
*StrateGems IV–VI/2017*  
 Petkow 75 JT (B)  
 1. ehrende Erwähnung



HS#4\* C+  
 Haaner Schach  
 ♔=königlicher Superbauer,  
 ♚=Superbauer

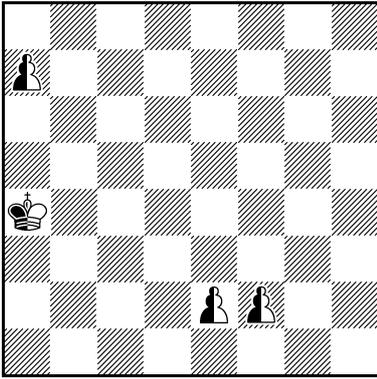
7

**Bojan Bašić**

5. FIDE World Cup 2017

Abteilung G

Spezialpreis

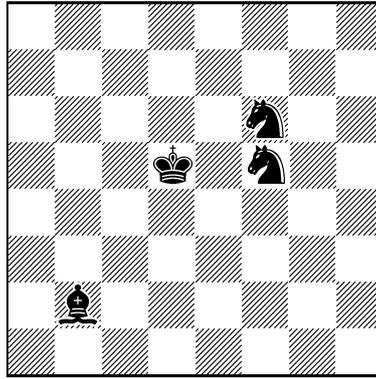


HS#4 Schwarz beginnt C+  
 b) ♖a7→a2  
 Phantomschach rex inclusiv

8

**Geoff Foster**

Phénix V-VI/2017

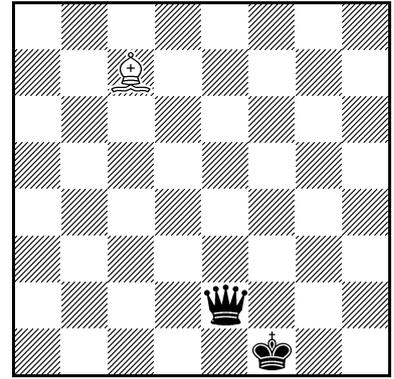


Ser.H#19 b) ♞f5→a4 C+  
 Antianernachsach, PWC

9

**Peter Harris**

Probleemblad VII-IX/2017



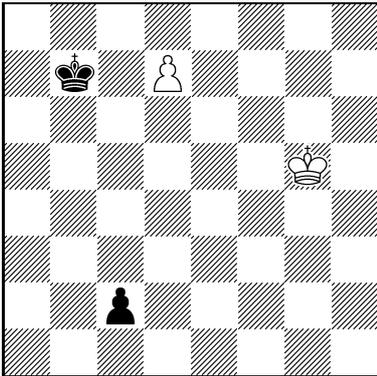
H#4 b) + ♗g1 c) + ♗a2 C+  
 Anticirce Typ Calvet  
 Sentinelles  
 weißer Längstzuger

10

**Eric Huber**

Problem Paradise

VII-IX/2017

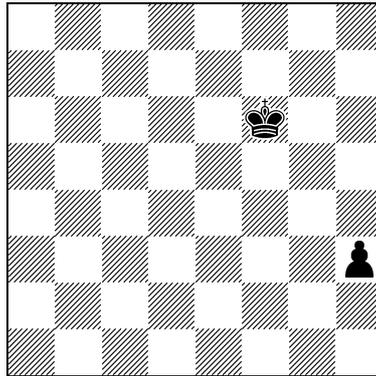


HS#4 Schwarz beginnt C+  
 2 Lösungen  
 Partial Paralysis

11

**Maryan Kerhuel**

Die Schwalbe VIII/2017

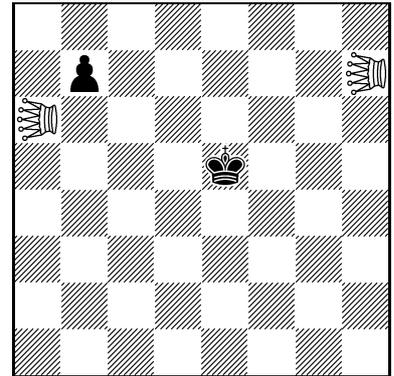


Ergänze ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ zu  
 einem Illegal Cluster  
 b) ♜h3→g3  
 Duellantenschach

12

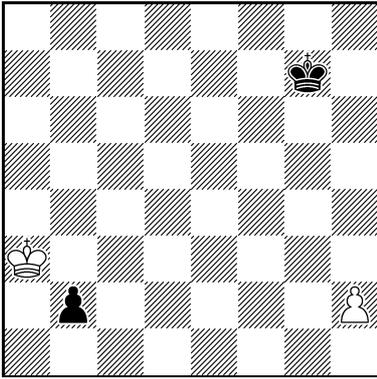
**Sébastien Luce**

idée & form VII/2017



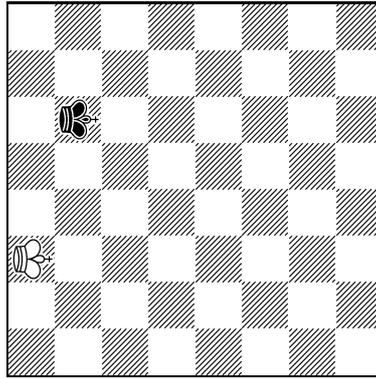
H=14 b) ♜b7→g7 C+  
 Vertikales Spiegelcirce  
 ♚=Heuschrecke

13  
**Sébastien Luce**  
*feenschach VII–VIII/2017*



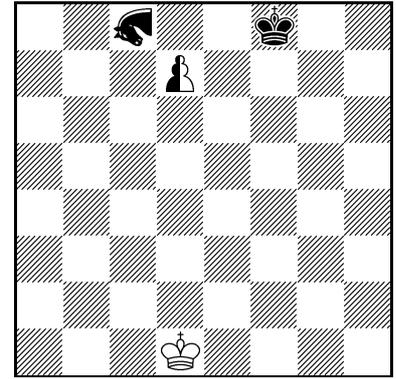
H#20 C+  
 Beamtenschach

14  
**Sébastien Luce**  
*feenschach VII–VIII/2017*



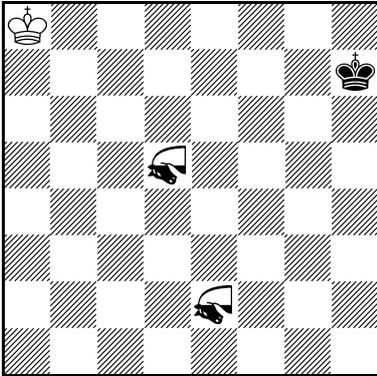
H=40 C+  
 Circe Protée Descendant  
 Doppellängstzuger Reverses  
 Einsteinschach Sentinelles en  
 Pion Adverse  
 ♖♜=königlicher Turm

15  
**Teppo Mänttä**  
*Tehtäväniekka III/2017*  
 Hurme 70 JT  
 3. Preis



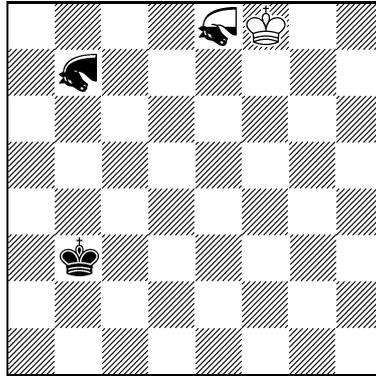
=18 b) ♔f8→d8: =19 C+  
 c) ♜c8→b8 &  
 ♞d7→e7: =19  
 Köko, Kürzestzuger,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♝=Rose

16  
**Teppo Mänttä**  
*Tehtäväniekka III/2017*  
 Hurme 70 JT  
 1. ehrende Erwähnung



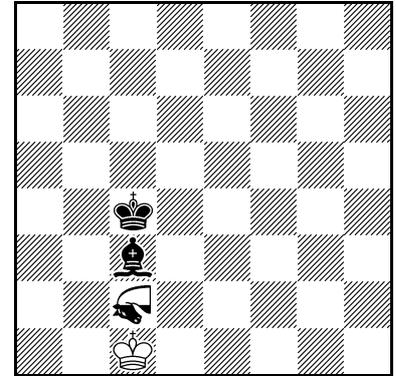
#19 b) ♜e2→♞e2 C+  
 Köko, Längstzuger,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♝=Rose

17  
**Teppo Mänttä**  
*Tehtäväniekka III/2017*  
 Hurme 70 JT  
 2. ehrende Erwähnung



S#12 b) ♜b7→c6 C+  
 Circe, Köko, Kürzestzuger,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♝♞=Rose

18  
**Teppo Mänttä**  
*Springaren III/2017*

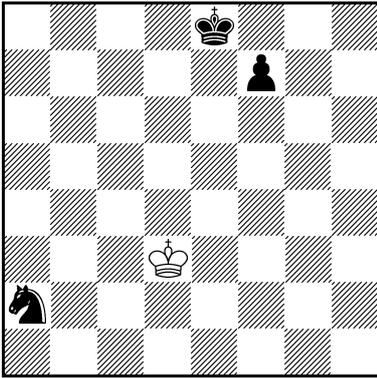


S#15 b) ♔c1→f1 C+  
 Köko, Kürzestzuger,  
 Nullzüge erlaubt  
 ♝=Rose

19

**René J. Millour**

*feenschach VII–VIII/2017*



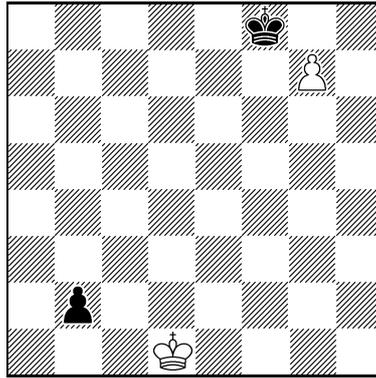
HS#9

1+2 unsichtbare Steine

20

**Franz Pachl**

*Schach IV/2017*



H#9.5

C+

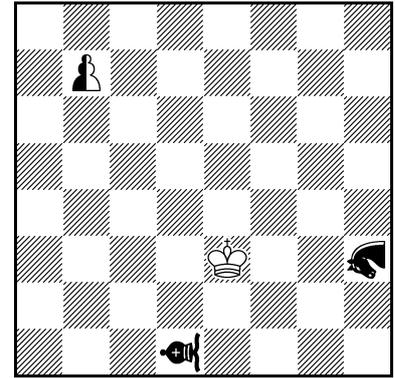
Doppellängstzüge, Köko

b) ♟ b2→c2

21

**Petko A. Petkow**

*Phénix V–VI/2017*



HS#12

C+

Argentinisches Schach

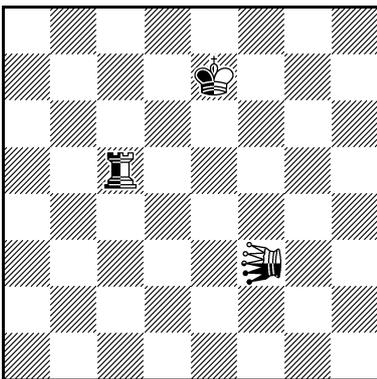
♞=Loco, ♞=Saltador

22

**Petko A. Petkow**

*The Macedonian Problemist*

*I–VIII/2017*



HS#3.5 b) ♛ f3→b5 C+

c) ♜ c5→f1 d) ♞ e7→b6

Circe Disparate Steine Typ

Popeye

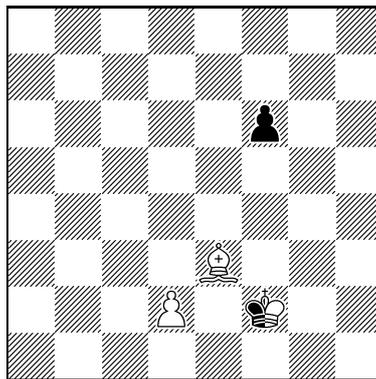
♛=Heuschrecke

23

**Paul Raïcan**

*(nach Michael Grushko)*

*Varietim XII/2017*



H#3 b) ♖ e3→d3 C+

c) ♖ e3→♖ e3

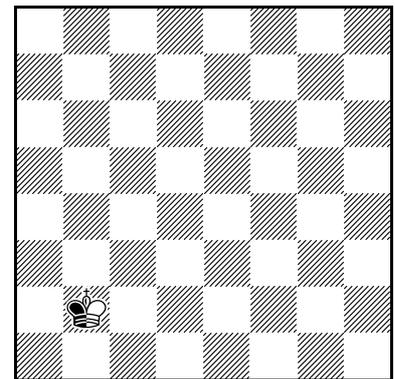
Couscouscirce

Take&Make-Schach

24

**Ian Shanahan**

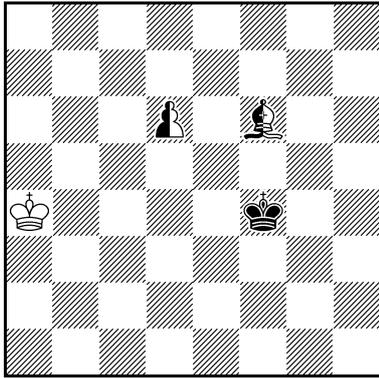
*StrateGems X–XII/2017*



Grazer H#5 2 Lösungen C+

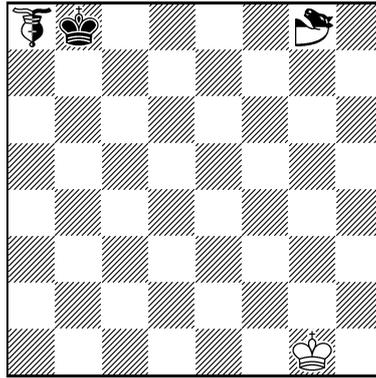
Sentinelles en Pion Adverse

25  
**Semion Shifrin**  
*Variantim XII/2017*



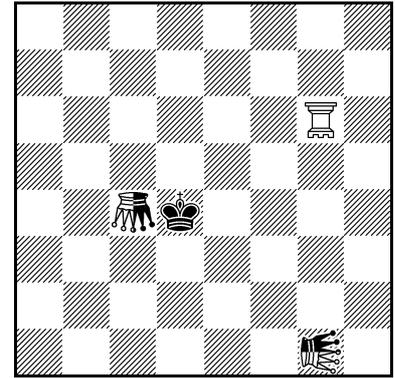
H#2 2.1;1.1 C+  
 Antisupercirce Circe Parrain

26  
**Kenneth Solja**  
*StrateGems X–XII/2017*



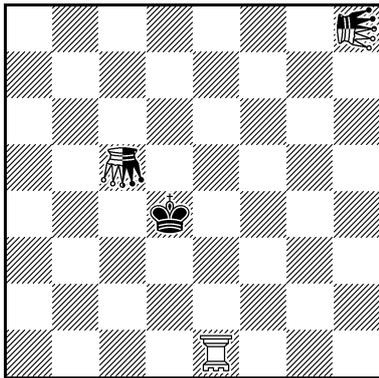
HS#13 C+  
 Köko Längstzüger  
 ♛=Prinzessin ♘=Okapi

27  
**Kostěj Šoulivý**  
*Phénix V–VI/2017*



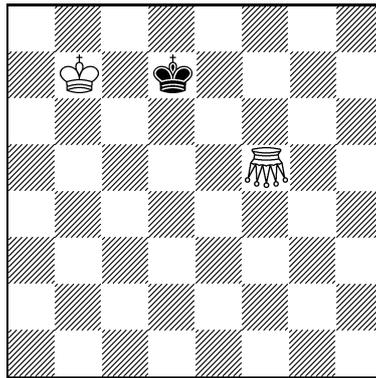
H#2 5.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♘=Leo, ♚=Kaiserin

28  
**Kostěj Šoulivý**  
*Phénix V–VI/2017*



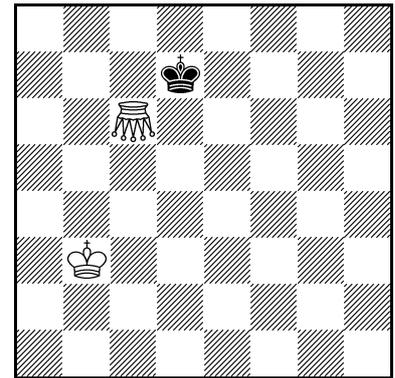
H#2 5.1;1.1 C+  
 Supercirce  
 ♘=Leo, ♚=Kaiserin

29  
**Adrian Storisteanu**  
*ChessProblems.ca Bulletin IV/2017*  
*Cornel Pacurar gewidmet*



-5w & !=1 b) ♞f5→g4

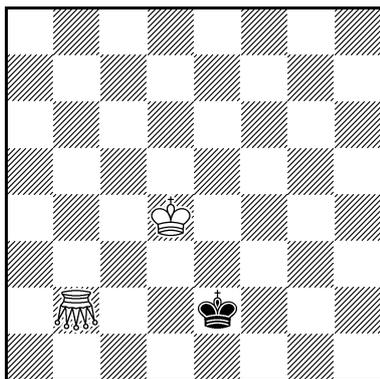
30  
**Adrian Storisteanu**  
*ChessProblems.ca Bulletin VIII/2017*



-4w & !=1 3 solutions

31

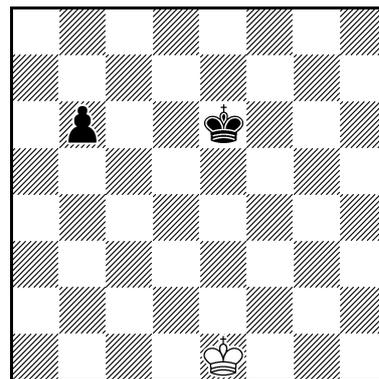
**Adrian Storisteanu**  
*Variantim VIII/2017*



-3w & !=1 2 Lösungen

32

**Andreas Thoma**  
*Problem Paradise I-III/2017*



-16 & #1 VRZ Proca  
 Anticirce

### Märchenschachdefinitionen

**Annanschach** Wenn das orthogonal in Richtung zur eigenen Grundreihe benachbarte Feld eines Steines A von einem Stein B derselben Partei besetzt ist, übernimmt A die Gangart (inclusive der Schlagart ...) von B (und besitzt in diesem Augenblick die eigene A-Gangart nicht). Zieht einer der beiden Steine weg, erhält A seine normale Gangart wieder. Die Übernahme der Gangart betrifft immer nur einen Stein: Steht A oberhalb von B und B oberhalb von C, übernimmt A die Gangart von B, B übernimmt die Gangart von C; es gibt aber keine Übergabe von C auf A.

**Antiandernachschach** Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, als Teil des Zuges die Farbe. Bei einer Rochade wechselt der Turm nicht die Farbe, da die Rochade als Königszug behandelt wird.

**Anticirce** Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangangsfeld wiedergeboren; 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. Ein schlagender Märchenstein wird auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf der der Schlag stattfand. Befinden sich das Feld, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand, und das Feld, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht, auf verschiedenen Linien (dies kann etwa beim Schlag durch eine Heuschrecke der Fall sein), gibt es verschiedene Programm-Konventionen bezüglich der Wiedergeburt. Gemäß der Popeye-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der geschlagene Stein vor dem Schlag stand. Gemäß der WinChloe-Konvention wird der schlagende Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein nach dem Schlag steht.

**Antisupercirce** Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. Ist dies nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeborene Könige bzw. in ihrer Ecke wiedergeborene Türme dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: (a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen werden (und damit vom Brett verschwinden). (b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges um.

**Argentinisches Schach** Die Partietsatzsteine Dame, Turm, Läufer und Springer sind durch ihre argentinischen Entsprechungen Señora, Faro, Loco und Saltador ersetzt. Die Señora zieht wie Lion und schlägt wie Dame. Der Faro zieht wie Turmlion und schlägt wie Turm. Der Loco zieht wie Läuferlion und schlägt wie Läufer. Der Saltador zieht wie eine Kombinationsfigur aus Maohüpfer und Moahüpfer und schlägt wie eine Kombinationsfigur aus Mao und Moa.

**Beamenschach** Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugänglich, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. Ein Beamtenbauer wandelt sich in eine Beamtenfigur um; ein bei Circe geschlagener Beamtenstein wird als Beamtenstein (auf dem orthodoxen Wiedergeburtfeld) wiedergeboren. Eine Rochade mit einem Beamtenkönig ist nur möglich, wenn der König beobachtet wird (aber es darf kein Schachgebot vorliegen!). Zur Beurteilung, ob ein Rochade-„Zwischenfeld“ bedroht ist, stellt man den König probeweise ohne sonstige Veränderungen auf das Zwischenfeld. Ein beamteter Bauer darf en passant schlagen, wenn er beobachtet wird.

**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 Protée Descendant (= Chamäleoncirce Bauer inclusiv (Absteigend) = CPD)**

Geschlagene Steine werden nicht auf ihrem eigenen Ursprungsfeld wiedergeboren, sondern auf dem des nächsten Steines in der Serie B-D-T-L-S-B-...

**Couscouscirce** Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines wiedergeboren. Wird ein Bauer durch einen Offizier geschlagen, wählt die schlagende Partei die Umwandlungsfigur. Schlägt ein Stein mit gleichzeitiger Umwandlung (z. B. Bauernumwandlung, Chamäleons), dann wird das Schlagopfer auf dem Circe-Wiedergeburtfeld des umgewandelten Steins wiedergeboren.

**Disparate Steine Typ Popeye** Wenn Partei A mit einem Stein der Art x zieht, darf Partei B im folgenden Zug nicht mit einem Stein der Art x ziehen.

**Doppellängstzüger** Die Längstzügerbedingung gilt für beide Parteien.

**Duellantenschach** Der einmal gewählte Stein des Startzuges einer Partei muss auch alle folgenden Züge seiner Partei bestreiten. Ist dies nicht mehr möglich, bringt ein neuer Startzug einen neuen Duellanten ins Spiel. Die Schachwirkung aller Steine bleibt normal erhalten.

**Eigenpatt in n Zügen (!=n)** Eine Partei führt in spätestens n Zügen eine Stellung herbei, in der sie – wäre sie erneut am Zug – patt stünde.

**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→T→L→S→B→B...; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: B→S→L→T→D→D... 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. Bei einer Rochade wird der Turm als Teil des Zuges in einen Läufer verwandelt.

**Elch** Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 45° ab; ein Ea1 hüpfte also über einen Bock auf c3 nach c4 oder d3, über einen Bock auf g1 nach h2.

**Equihopper** Hüpfte über einen beliebigen Stein (Bock), der sich in der Mitte zwischen Start- und Zielfeld befinden muss. Verläuft die direkte Linie zwischen Start- und Zielfeld durch einen weiteren Feldmittelpunkt, muss dieses Feld frei sein, d. h. ein Equihopper kann dort verstellt 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.
- Grazer H#n** Wie H#n, aber statt seines letzten Zuges könnte Schwarz auch matt setzen.
- Haaner Schach** Ab der Diagrammstellung hinterlässt jeder Stein, der ein Feld (ziehend, schlagend oder als Schlagopfer (wenn der Schlagstein nicht das Schlagfeld betritt, z. B. beim e. p.-Schlag) oder auch als Turm bei der Rochade) verlässt, auf seinem alten Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch überschritten werden kann.
- Heuschrecke** 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** Eine illegale Stellung, die legal wird, wenn ein beliebiger Stein (außer König) entfernt wird.
- Kaiserin** Kombinationsfigur aus Turm und Springer.
- Köko** 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.
- 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, also wie ein Grashüpfer, aber beliebig weit hinter den Bock, soweit die Felder frei sind.
- Nullzug** Wenn die Stellung nach einem Zug mit derjenigen zuvor absolut identisch wäre (dies geht nur im Märchenschach), dann wäre dieser Zug ein illegaler „Nullzug“, der – wenn nicht ausdrücklich erlaubt – nicht statthaft ist.
- Okapi** Kombinationsfigur aus Springer und Zebra (2:3-Springer).
- Partial Paralysis** Wenn und solange ein Stein der Gangart y einen gegnerischen Stein der Gangart x beobachtet, kann x nicht wie y ziehen, ist also partiell gelähmt. Beim Sonderfall  $y=x$  liegt eine Madrasi-Paralyse vor.
- Phantomschach rex inclusiv** Jeder Stein (auch König) wirkt (zieht, schlägt, fesselt, bietet Schach bzw. Matt) zusätzlich zu seinen normalen Möglichkeiten so, als stünde er auch noch auf seinem (Circe-gemäßen) Ursprungsfeld der Partieanfangsstellung. Diese Zusatzwirkung ist nur in Kraft, wenn das Ursprungsfeld unbesetzt ist. Falls ein Stein, der nicht auf seinem Ursprungsfeld steht, von seinem Ursprungsfeld zieht bzw. schlägt, muss er hierfür sein bisheriges Standfeld und das Ursprungsfeld verlassen.
- Prinzessin** Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.
- PWC (Platzwechselcirce)** 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 inclusiv gespielt wird. Bei der rex inclusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

- Reverses Einsteinschach** Wie Einsteinschach, aber mit vertauschten Skalen für nichtschlagende / schlagende Züge.
- Rose** Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann z. B. nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.
- 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** Jede Figur, die von einem Feld außerhalb der beiden Figurengrundreihen wegzieht, hinterlässt dort einen zusätzlichen Bauern gegnerischer Farbe, sofern nicht schon alle acht vorhanden sind.
- Superbauer** Wie Bauer, zieht aber geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe, kann schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen. Er kann auch von der eigenen Offiziersgrundreihe aus ziehen und schlagen.
- 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 und Zugrichtung 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.
- Unsichtbare Steine = Invisibles** Es befinden sich unsichtbare Steine (I) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl und ihre Farbe sind bekannt, nicht ihre Steinart und ihre Standfelder. 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).
- Verteidigungsrückzüge** Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). (1) Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. (2) Beim Typ Høeg entscheidet nicht die Partei, die den Retrozug macht, sondern die Gegenpartei, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Schwarz, ob dies – falls legal möglich – ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Weiß analog. (3) Beim Typ Klan entscheidet Weiß bei jedem Schlagfall jeder Partei, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Schlagfall zurück, entscheidet allerdings Schwarz dennoch, von wo der schlagende Stein kam. (4) Beim Pacific Retractor ist kein Entschlag erlaubt. (5) Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

**Vertikales Spiegelcirce** Wie Circe, aber der geschlagene Stein wird auf jenem Feld wiedergeboren, das an der Mittelsenkrechte gespiegelt zum Ursprungsfeld ist (z. B. sL×wSh8 [Sb1], sK×wBg6 [Bb2]).

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

## Lösungen

(1) 1.Kb7 7.K×h1 [Eg2] 10.K×g2 [Ef2] 11.K×h2 [Bg2] 15.K×f2 [Ee2] 16.K×g2 [Bf2] 18.K×f2 [Bf3] 20.K×f3 [Be3] 22.K×e3 [Be4] 24.K×e4 [Bd4] 26.K×d4 [Bd5] 29.K×d5 [Bd6] 32.K×d6 [Bd7] 35.K×d7 [Bd8=S] 36.Ke8 Se6=

(2) In der Diagrammstellung steht Weiß patt!

1.Le5 Ka7 2.Ld4+ Ka6 3.Kb8 Ee7 4.Lb6 K×b6 5.Ka8 Kc7=  
1.Ld6 Ka7 2.Lb4 Kb6 3.Kb8 Ea7 4.Ka8 Kc7 5.Le7 E×e7=

(3) In der Diagrammstellung steht Weiß im Patt.

1.a2 Kb2 2.Kd3 Ka3 3.Kc2 Kb4 4.Kb1 K×c3 5.Ka1 Kc2=

(4) a) 1.K×g7 [nBh7] Kd7 2.Kh6 b8=nD 3.nDg8 h8=nT#

b) 1.Ke8 b8=nS 2.nSd7 Kd6 3.nSf8 g×f8=nT [nSg7]#

(5) 1.K×b2 [Bb3] 4.K×b5 [Bb6] 6.K×b6 [Bc6] 9.K×e6 [Bf6] 11.K×f6 [Bg5] 14.Kd3 15.d4-e3 16.Ke2 17.e3-f2 18.Kf1 19.f2-g1 20.Kg2 Kg3#

(6) \* 1.- h1=nL 2.nLg2 a1=nkT 3.nLf1 nkT×f1 4.nkTg1 f2#

1.f5 h1=nT 2.nTf1 a×f1=nkS 3.nkSe3 nkSg4+ 4.nkSh2 f4#

(7) a) 1.- f1=nT 2.nTd1 e1=nD 3.a8=nL nLd5+ 4.nT-h1-h8+ nK-e8-d7#

b) 1.- e1=nL 2.nKb3+ a1=nT 3.nTd1 f1=nD 4.nT-h1-h6+ nK-e8-e7#

(8) a) 1.Le5=w 2.K×e5 [Ld5] 5.Kg6 6.S×d5 [Lf6] 7.K×f6 [Lg6] 9.K×g6 [Lg7] 10.Kg5 11.S×g7 [Lf5] 12.K×f5 [Lg5] 14.K×g5 [Lg6] 16.K×g6 [Lh6] 18.Kh8 19.Sf6=w L×g7 [Sh6]#

b) 1.Kc4 2.Sd5=w 3.K×d5 [Sc4] 6.K×c4 [Sc3] 7.Kb4 8.L×c3 [Sb2] 9.S×b2 [Sa4] 10.K×a4 [Sb4] 11.Kb3 12.L×b4 [Sc3] 14.Kc1 15.L×c3 [Sb4] 17.Ka1 18.L×b4 [Sc3] 19.La3=w L×b2 [Sa3]#

(9) a) 1.De5 [+sBe2] La5 [+wBc7] 2.De7 [+sBe5] Le1 [+wBa5] 3.K×e1 [Ke8] a6 4.Df7 [+sBe7] c8=D#

b) 1.Df2 [+sBe2] Lh2 [+wBc7] 2.D×h2 [Dd8] [+sBf2] c×d8=T [Ta1]+ 3.Kg2 Ta8 4.Kh1 [+sBg2] Th8#

c) 1.Dh2 [+sBe2] Lg8 [+wBa2] 2.e1=L L×h2 [Lc1] [+wBc7] 3.Ke2 Lh6 4.Kd1 [+sBe2] Lb3#

Bei Typ Cheylan wären b) und c) unlösbar.

(10) 1.- c1=T 2.Kf6 Tc8 3.Ke7 Kc7 4.Kd8 Ta8#

1.- Kc6 2.Kf4 Kd5 3.d8=L Ke5 4.Lc7+ c1=D#

(11) a) +wKh4, wBh6, sTg2, sBg5h5

Illegal: Vor g7-g5+,g6-g5+ hatte Weiß keinen Zug (wBh6 konnte nicht schlagen)

-Bh6: R Bh6 ×g5; -Tg2: R Kg3-h4; -Bh3: R Kh3-h4

Nicht sTg2→g1, da legal: R 1.- g7,g6-g5+ 2.Kg3 ×Sh4 Sg2-h4

Nicht sTg2→g3, da ohne Bh3 noch illegal

Nicht wBh6→h5 und sBh5→h6, da Bg4 ×h5 möglich war

b) wKg1, wBf2, sTf3, sBg2h2

Illegal: Vor h3-h2+ hatte Weiß keinen Zug

-wBf2: R 1.- h3-h2+ 2.Kh2-g1 g4-g3+; -sTf3: R 1.- h3-h2+ 2.Kf1,Kh1-g1 f3 ×g2+

(12) a) 1.Kd4 H×b7-a7 [Bg7]+ 2.Kc3 H×g7-h7 [Bb7] 3.Kb4 H×b7-c8 [Bg7] 4.g6 H×g6-f5 [Bb7] 5.b5 H×b5-a5 [Bg7]+ 6.K×a5 [Hh8] H×g7-f6 [Bb7] 7.Kb4 H×b7-a6 [Bg7] 8.g×f6 [Hc8] H×f6-g6 [Bc7] 9.c5 H×c5-c4 [Bf7]+ 10.K×c4 [Hf8] H×f7-f6 [Bc7] 11.c6 H×c6-b6 [Bf7] 12.f×g6 [Hb8] H×g6-h6 [Bb7] 13.Kd5 H×b7-b6 [Bg7] 14.g5 H×g5-f4 [Bb7]=

b) 1.Kf4 H×g7-f7 [Bb7]+ 2.Kg5 H×b7-c8 [Bg7] 3.g6 H×g6-h5 [Bb7]+ 4.K×h5 [Ha8] H×b7-a6 [Bg7] 5.g6 H×g6-h6 [Bb7]+ 6.Kg4 H×b7-c6 [Bg7] 7.g6 H×g6-f6 [Bb7] 8.b×c6 [Hf8] H×c6-b6 [Bf7] 9.f5 H×f5-f4 [Bc7]+ 10.K×f4 [Hc8] H×c7-c6 [Bf7] 11.f6 H×f6-g6 [Bc7] 12.c×b6 [Hg8] H×b6-a6 [Bg7] 13.Ke5 H×g7-g6 [Bb7] 14.b5 H×b5-c4 [Bg7]=

(13) 1.b1=S Ka2 2.Sc3 Kb2 3.Sd1 Kc2 4.Se3 Kd2 5.Sc4 Kd3 6.Se5 Ke4 7.Sf3 h4 8.Sg5+ Kf4 9.Se6 Kf5 10.Sd4 Ke4 11.Sf5 h5 12.Sg3 h6+ 13.Kh8 Kf4 14.Sh5 Kg4 15.Sf6 Kf5 16.Sg8 h7 17.Se7 Kf6 18.Sg8+ Kg6 19.Se7 Kf7 20.Sg8 h×g8=D#

(14) 1.kTh6=kD [+wBb6] kTg3=kD [+sBa3] 2.kDc1 [+wBh6] kDb8 [+sBg3] 3.kD×h6=kT [B=D, Dd1] kD×g3=kT [B=D, Dd8] 4.Dd2 kT×a3=kL [B=D, Dd8] [+sBg3] 5.kT×b6=kL [+wBh6] Dh5 6.kLg1=kT [+wBb6] Da5 [+sBh5] 7.kTa1=kD+ kLc5=kT [+sBa3] 8.kDh8 kT×h5=kL [+sBc5] 9.kDa1 D×d2=T [D=T, Th8] [+sBa5] 10.kDf6 T×d8=L [+sBd2]+ 11.kDa1 [+wBf6] kLe2=kT [+sBh5] 12.kDh1 kTe7=kD [+sBe2] 13.kDa8 kD×e2=kT [+sBe7] 14.kDh1 kT×e7=kL [+sBe2] 15.kDa8 kL×c5=kS [+sBe7] 16.kDh1 kSb3=kL [+sBc5] 17.kDa8 kLf7=kT 18.kDh1 L×e7=S [B=D, Dd8] 19.kDa8 Sc6=L [+sBe7]+ 20.kD×c6=kT [L=S, Sb1] Sc3=L 21.Dd3 L×a5=S [B=D, Dd8] [+sBc3]+ 22.kTe6=kD [+wBc6]+ kTg7=kD 23.kDa2 [+wBe6] Sc4=L+ 24.kD×c4=kT [L=S, Sb1] [+wBa2] S×c3=B 25.kTh4=kD [+wBc4] kD×h8=kT [Lf8] [+sBg7] 26.Dh7+ kT×h7=kL [Ta8] 27.Dd3+ kL×d3=kS 28.kD×c4=kT [B=D, Dd1] [+wBh4] Da4+ 29.kT×h4=kL [B=D, Dd1] [+wBc4] Dh1+ 30.kL×f6=kS [B=D, Dd1] [+sBh4] Dd5 31.T×a4=L [D=T, Th1] D×a4=T [L=S, Sg8] 32.kSe8=kL Ta1=D 33.kLg6=kT Dh1 34.S×h6=B [B=D, Dd1] Ddg2 35.kTg4=kD [+wBg6] Dd5 36.kD×g6=kT [+wBg4] Ddg2 37.kT×e6=kL [+wBg6] Dd5+ 38.kL×g4=kS [+wBe6] Ddg2 39.kSe3=kL Dd5 40.e×d1 Ddg2=

(15) a) 1.d8=nR nRd8 2.nRd2 nRd2 3.Ke2 nRd2 4.Kd3 nRd2 5.Kc3 nRd2 6.nRb3 nRb3 7.Kb2 nRb3 8.Kb2 nRb3 9.nRb7 nRb7 10.nRb1 nRa3 11.nRe7 nRe7 12.nRa3 nRb1 13.Ka1 Re7 14.Ka2 Re7 15.nRa3 Re7 16.nR×e7 nRe7 17.nRa3 nRb1 18.Ka1=

b) 1.d×c8=nR Kd7 2.nRc2 nRc2 3.Kd2 nRc2 4.Kc3 nRc2 5.nRb4 nRb4 6.Kc4 nRb4 7.Kc5 nRb4 8.Kd6 Kc7 9.Kd7 Kc8 10.Kc7 Kd8 11.nRe7+ Ke8 12.nRc6 nRc6 13.Kb6 nRc6 14.Kb5 nRc6 15.nRb4 nRb4 16.Ka4 nRb4 17.nRe7 nRe7 18.nRa3 nRb5 19.Ka5=

c) 1.e8=nR nRe8 2.nRe2 nRe2 3.Kd2 nRe2 4.nRc3 nRc3 5.Kc2 nRc3 6.Kb3 nRc3 7.Kc4 nRc3 8.nRb5 nRb5 9.Kc5 nRb5 10.nRd6 Ke7 11.nRb7 nRb7 12.Kb6 nRb7 13.nRc5 Kd6 14.nRa6 Kc6+ 15.Ka7 Kb5 16.Kb7 Ka5 17.nRc7 nRc7 18.nRa8 Ka6+ 19.K×a8=

(16) a) 1.nRg7 nRa7+ 2.Kb7 nRg7 3.Kc6 nRb5 4.nRb5-b5 (Tempo) nRg7 5.nRe6 nRg8 6.Kd6 nRd5 7.Ke5 nRg8 8.nRf8+ nRd5 9.nRe7 nRf4 10.Kf6 nRf8 11.nRf5 nRf4 12.nRe3 nRg8 13.Kf7 nRe3 14.nRf8 nRf2 15.Kg7+ Kg6 16.nRe4 nRg8+ 17.Kf8 nRe3 18.nRf5 nRh7 19.Kf7#

b) 1.nRg8 nRe3 2.f3 nRa7 3.Kb7 nRg7 4.nRg3 nRc7 5.Kc6 nRg3 6.g4 nRc7 7.nRd5 nRg8 8.nRh6 nRd6 9.Kd5 nRg3-g3 (Tempo) 10.nRg3 nRd6 11.Ke6 nRg3 12.f5 nRd6 13.g6 nRh6 14.f7 nRd6 15.g8=nT nRh6 16.nTg7+ nRd6 17.Kf6 nTc7 18.nRf5 nRc8 19.Kg6#

Kreis-Rundläufe als analoge, rosenspezifische Tempozüge.

(17) a) 1.Ke7 nRe8 2.nRf6 nRf6 3.Ke6 nRf6 4.nRd5 Kc4 5.Ke5 Kc5 6.nRf6 nRf6 7.nRe4 Kc6 8.Kf4 Rb7 9.nR×b7 [Rb1] nRb7 10.nRe4 Kd5 11.nRg5 nRg5 12.nRc1 Ke5#

b) 1.Kf7 nRe8 2.nRd6 Rc6 3.Ke6 Rc6 4.nRc4 Kc3 (4.- Kb4? 5.nRb6 nRb6 6.Kd6 nRb6 7.Kc7 nRb6 8.K×b6 [nRb1] Ka5+ 9.Ka6 Ra7#) 5.nRe5 Kd4 6.Kf5 Kd5 7.nR×c6 [Rc1] nRc6 8.nRg6 nRg6 9.Ke4 Kd4 10.Ke3 Ke4 11.Kd2 Ke3+ 12.Kd1 Ke2#

(18) a) 1.Kb1 nRc2 2.nRa1 Kb4 3.nRa5 nRa5 4.Kc2 nRa5 5.Kd3 nRa5 6.Kd4 nRa5 7.Kc5+ Ka4 8.nRb3 nRb3 9.Kb5+ Ka3 10.nRa5 nRa5 11.nRc6 nRc6 12.nRb4 nRb4 13.Ka5 nRb4 14.nRc2 nRc2 15.nRd4 Ka4#

b) 1.nRe1 nRe1 2.Kf2 nRe1 3.nRd3 Kd4 4.nRb2 Ke3+ 5.Ke2 nRb2 6.nRc4+ Kf3 7.Kf2 Kg3 8.nRh2+ Kh3 9.nRg4 Kh4 10.Kf3 nRg4 11.Kf4 nRg4 12.Kf5 nRg4 13.nRf6 nRf6 14.Kg6 nRf6 15.nRh7 Kh5#

In a) 11 Kreis-Rundläufe von 5 Feldern aus, in b) 8 Kreis-Rundläufe von 8 Feldern aus, gesamt 19 Kreis-Rundläufe.

**(19) The 0-0 tries:**

1.Ke4 Sb4 2.Kf5 Sd5 3.Kg5 f6+ 4.Kh6 Kg8 5.Kg6 Te8 6.Ta7! Kf8! 7.Kh7 f5 8.Kh8 Sf6 9.Tf7+ K×f7#?  
 4.– Kg8 is 4.– 0-0 and sI=Tf8 is revealed. 4.Kh6 is played with sT on h8, an Ih7 prevents self-check. Ih7 is not sS/DT/LB: self-check when wK on g5/h6/g6. Ih7 is not wSDLB: self-check when 0-0. Thus wI=Th7 is revealed.

No sI guards f7 from the line h5/f7 as the wK visits g6, nor from the 7th rank as 6.Th7-a7 is played! No sS guards f7 from g5 h6 h8 occupied/visited, and not from d6 e5 as the wK visits e4 f5 g6. sI=Sd8 is possible, but in this case we have 9.Tf7+ K×f7# or I(Sd8)×f7#. The move 9.– I(Sd8)×f7 would not be a refutation, just a dual. No sI=Ld5/Le6 if the wK visits e4 f5, but the refutation is 9.– I(Lb3/Lc4)×f7! Take care: the wT is revealed only after the wK-visit of g5/h6/g6 and the sK-visit of g8. Instead of 4.Kh6, not 4.Kh5, in this case no sIh6/7 but the wI is T on h7 or B/T on h6, no white piece is revealed and nothing works.

With 1.Ke4 Sb4 2.Kf4 Sc6 3.Kg5 f5 4.Kh6 Kg8 5.Kg6 Sd8 6.Th4 Sf7 7.Kh5 Kh7 8.Tg4 Th8, we have a similar battery on h, no sT on g after 3.Kg5, the sS closes the line a7/g7, no sS guards g7, but the refutation to 9.Tg7+ K×g7# is diagonal, like 9.– I(La1)×g7! In case of 1.– I– 2.– Sb4 3.– f6+ 5.– Sd5 6.– Se3, the sB closes a1/g7, this time the refutation comes from the 7th rank, 9.– I(Ta7)×g7!

All is not accurate, but these instructive tries show specific manoeuvres and specific refutations, giving perhaps ideas on what to do, or not to do, on the other side!

**The 0-0-0 solution:**

1.Kd4! f6!! 2.Kc5 f5 3.Kb5 f4 4.Ka6! Kc8 5.Kb6! Kb8! 6.Th7! Kc8! 7.Ka7 Sb4 8.Ka8 Sc6 9.Tc7+ K×c7#.

Similarly as above, 4.– Kc8 is 4.– 0-0-0, sI=Td8 is revealed and, as Ia7 is not sS/DT after 3.Kb5 4.Ka6, wI=Ta7 is revealed, but only after 4.– Kc8 5.– Kb8 (proving Ia7 not wS/DLB) and 5.Kb6 (proving Ia7 not sBL), then 6.Th7, the switchback 6.– Kc8, etc.

1.Kd4 is played to prevent sI=Le5, with at the end the refutation 9.– I(Le5)×c7! Then 2.Kc5 intervenes to prevent sI=Ld6 and the refutation 9.– I(Ld6)×c7! With no sI=Le5, no sI=Ld6 and sBf4, c7 is not guarded from h2/c7 and also not from a5/c7 as the wK visits b6, nor from the 7th rank after 6.Ta7-h7! No sS guards c7 from a8 e8 b5 a6 occupied/visited, and also not from e6 d5 as the wK visits d4 c5 b6. Thus, no sS mates on c7 this time!

The hesitation 1.– f6 is a tempo! Instead of f6,f5,f4, why not I–,f5,f4? In this case 1.– I– is possibly 1.– I(Lb8)e5+, leading to 9.– I(Le5)×c7!

Now we understand all is accurate and the mate 9.– K×c7 ascertained!

Specific wK marches before 0-0 and 0-0-0 with royal battery mates! Specific black and white manoeuvres, not really to locate the second sI, but to show where it is NOT!

**(20)** a) 1.– Kc2 2.b1=S g8=T 3.Sd2 Kd1 4.Kg7 Ke2 5.Sf3 Ke3 6.Sd4 Ke4 7.Sf5 Ke5 8.Sd6 Kf6+ 9.Kf8 Tg5 10.Se8+ Tg8#

b) 1.– Kd2 2.c1=L g8=D 3.Kg7 Df7 4.Kf6 De6 5.Ke5 Dd5 6.Kd4 Kc3+ 7.Kc5 Dd1 8.Kb4 Da4+ 9.Ka3 Dd1 10.Lb2 Da4#

**(21)** 1.Kd2 b6 2.Ke1 b5 3.Kf1 b4 4.Kg2 SAg1 5.Kf2 SAe2 6.Ke3 LOf3 7.Kd3 SAAd4 8.Kc4 b3 9.Kc5 SAc6 10.Kb6 b2 11.Kb7 b1=nSE+ 12.Ka8 LOB7#

**(22)** a) 1.– nTd5 2.nH×d5-c6 [nTa8] nTe8+ 3.nKf7 nTe6 4.nH×e6-f6 [nTa8]+ nTf8#

b) 1.– nT×b5 [nHb8] 2.nKe6 nTc5 3.nKd7 nTc7+ 4.nH×c7-d6 [nTh8]+ nTd8#

c) 1.– nKd6 2.nT×f3 [nHf1] nKc5 3.nTd3 nKb4 4.nH×d3-c4 [nTa8]+ nTa4#

d) 1.– nTf5 2.nH×f5-f6 [nTa8]+ nTa6+ 3.nKc7 nTd6 4.nH×d6-c6 [nTh8]+ nTc8#

**(23)** a) 1.nK×e3-g5 [Le8]+ nK×f6-f5 [Be1=L] 2.nKe5 Lg6 3.L×d2-d4 [Bf8=D]+ nK×d4-h8 [Le1]#

b) 1.f5 L×f5-f4 [Bf1=S] 2.S×d2-d4 [Bb8=D] Db3 3.Se2 nK×e2-c1 [Se1]#

c) 1.nK×e3-e4 [Be8=S] S×f6-f5 [Bg1=L] 2.Lc5 d4 3.nK×d4-d5 [Be8=D] nK×c5-f8 [Le1]#

**(24)** 1.nKb3 [+wBb2] nKc3 [+sBb3]+ 2.nKc2 [+wBc3]+ nK×b3 [+sBc2] 3.nKa2 [+wBb3] b4 4.c1=D b3 und 5.nKa1 [+wBa2]# bzw. 5.nKa3 [+wBa2]+ nKa4 [+sBa3]#

1.nKc2 [+wBb2] nKc3 [+sBc2]+ 2.nKc4 [+wBc3] nKb5 [+sBc4] 3.c1=D nKa5 [+sBb5] 4.nKa4 [+wBa5]+ nKa3 [+sBa4]+ und 5.D×b2# bzw. 5.nKb3 [+wBa3]+ nKb4 [+sBb3]#

(25) 1.nLd8 nLc7 2.Ke5 d×c7 [nBh8=nL]#  
1.nLe7 nL×d6 [nLb7] 2.Ke4 [nBc6] c×b7 [nBa8=nL]#

(26) 1.nPb7 nPh1 2.Kg2 nPf2 3.Kg3 nPa7 4.nPc8 nPh3 5.Kg4 nPg5 6.Kf5 nOe5 7.nOg6 nOf4 8.Ke5 nOe6 9.Kd5 nOh4 10.nOg6 nOd4 11.Kc5 nOb7 12.Kb6 nOa5 13.Kc7 nPd8#

(27) 1.nLEg5 KSg6×g5 [nLEe6] 2.K×c4 [nGf7] KSd5#  
1.nLEg3 KSg6×g3 [nLEe2] 2.K×c4 [nGf1] KSd3#  
1.nGe4 KSg6×g1 [nLEg2] 2.K×e4 [nGh1] KSf3#  
1.K×c4 [nGg7] nLEd4 2.K×d4 [nLEf6] KSe5#  
1.K×c4 [nGf8] nLEc5 2.K×c5 [nLEe7] KSd6#

(28) 1.K×c5 [nGg1] nLEd4+ 2.K×d4 [nLEf2] KSe3#  
1.K×c5 [nGd4] nLEf6 2.K×d4 [nGg7] KSe5#  
1.nGe3 KS×e3 [nGb2] 2.nLE×b2 [nGa1] KSc3#  
1.nLEe5 KS×e5 [nLEb6]+ 2.nGa7 KSc5#  
1.nLEe8 KS×e8 [nLEe7] 2.K×c5 [nGf8] KSd6#

(29) a) R 1.Ka6×Gb7 2.Ka5×Ga6 3.Kb4×Ta5 4.Kc4×Gb4 5.Kc5×Lc4 & v: 1.Gb5!=  
b) R 1.Kb6×Gb7 2.Kc5×Gb6 3.Kc4×Gc5 4.Kb3×Tc4 5.Ka4×Sb3 & v: 1.Gb4! =

(30) R 1.Kb4×Lb3 2.Kc5×Gb4 3.Kd4×Sc5 4.Kd5×Ld4 & v: 1.Gc4! =  
R 1.Kc3×Lb3 2.Kb4×Gc3 3.Kc5×Tb4 4.Gc4×Sc6 & v: 1.Ga2! =  
R 1.Kb2×Gb3 2.Kc3×Gb2 3.Kd2×Tc3 4.Kc1×Gd2 & v: 1.Gc2! =

(31) R 1.Kc4×Gd4 2.Kb3×Tc4 3.Ka2×Db3 & v: 1.Kb1! =  
R 1.Kc4×Ld4 2.Kb3×Gc4 3.Ka2×Gb3 & v: 1.Ka1! =

(32) R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd3×Be4 [Ke1] e5-e4+ 4.Kd2-d3 Tf1-f2+ 5.Ke1-d2 Tf2-f1+ 6.Kd3×Be4 [Ke1] Kd7-e6+ 7.Kd2-d3 Tf1-f2+ 8.Ke1-d2 Tf2-f1+ 9.Kd2×Be3 [Ke1] Tf1-f2+ 10.Ke1-d2 Tf2-f1+ 11.Kc3×Ld4 [Ke1] Lc5-d4+ 12.Kd2-c3 Tf1-f2+ 13.Ke1-d2 Tf2-f1+ 14.Kf7×Le8 [Ke1] Kc8-d7+ 15.Ke7-f7 Ld4-c5+ 16.Kd6-e7 & v: 1.Kc7#