

Preselection Wenigsteinerjahrespreis 2025 In memoriam Hilmar Ebert (11.4.1950-3.3.2026)

Dear jury colleagues,

here is the preselection of problems to be judged in the Wenigsteinerjahrespreis 2025. Your task is to rank five problems plus one reserve problem (own problems are not judged). Please send your ranking as soon as possible to hans.gruber@ur.de.

Kind regards

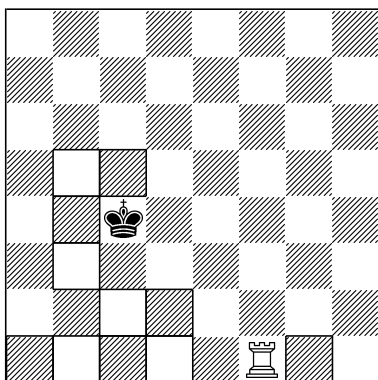
Hans Gruber

1

Bojan Bašić

12. World Cup 2025

Lob

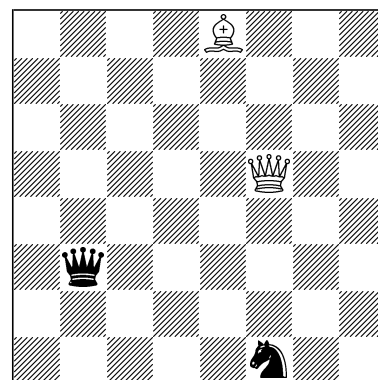


Ergänze den weißen König, einen schwarzen Stein und neun Bauern (egal, welcher Farbe) auf markierte Felder (a1, b1, b3, b4, b5, c1, c2, c5, d1, d2, g1), dann -1w & #1 Circe Parrain

2

Alain Brobecker

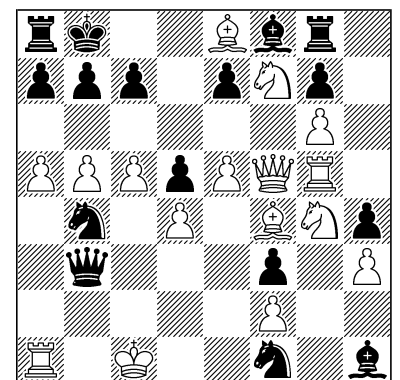
Phénix IV-V/2025



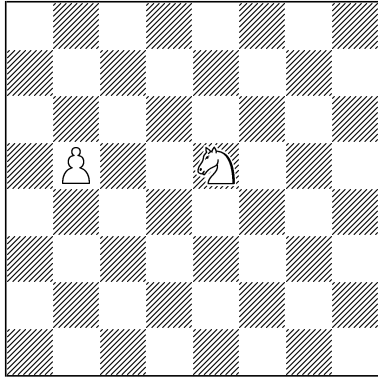
Ergänze alle fehlenden C+ Steine zu einer legalen Stellung, in der kein Stein einen gegnerischen beobachtet (es ist auch nicht erlaubt, dass Könige gedeckte gegnerische Steine beobachten)

Lösungsdiagramm

Brobecker

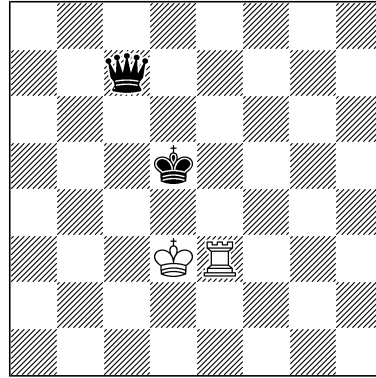


3
Michel Caillaud
 8. Murfatlar-Turnier 2025
 Ehrende Erwähnung



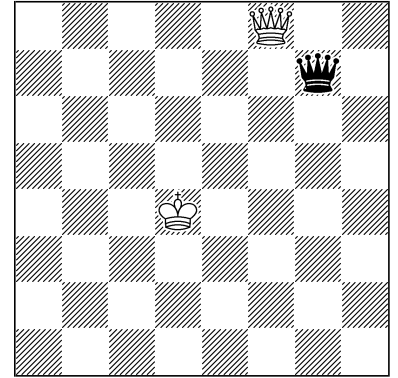
Ergänze Steine zu einer
 BP 8, die mit Matt durch
 Siebenfachschach endet
 Masand

4
Vlaicu Crişan
Eric Huber
 World Congress of Chess
 Composition 2025
 67th WCCT Alba Iulia,
 22. Sake-Turnier
 Lob



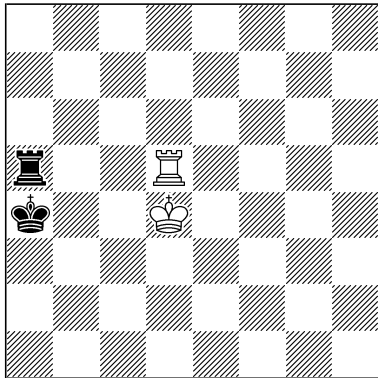
H#2 3.1;1.1
 Unsichtbar: wS

5
Vlaicu Crişan
Eric Huber
 SuperProblem XI/2025



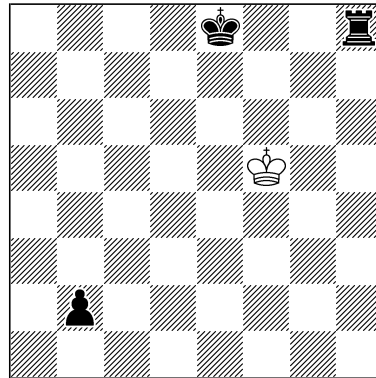
H#2 2.1;1.1 C+
 b) ♔f8→a3
 2 total unsichtbare Steine

6
Niels Danstrup
 Šachmatija 2025



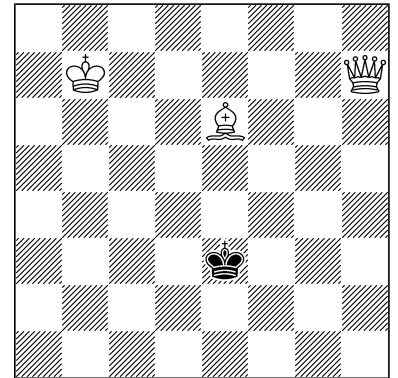
H#7.5 b) ♖a5→c5, C+
 c) ferner ♔a4→f4,
 d) ferner ♔d4→g6
 Beamtenschach, Circe

7
Udo Degener
 Springaren XII/2025
 Sommarturnering
 2. Preis



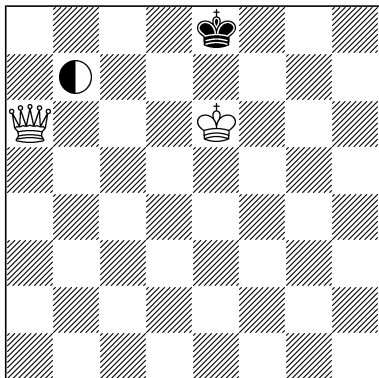
HS#4 2 Lösungen C+
 Schwarz beginnt
 Punktspiegelung,
 Schachzwang

8
Krzysztof Drażkowski
 Problemist Ukraini
 IV–VI/2025



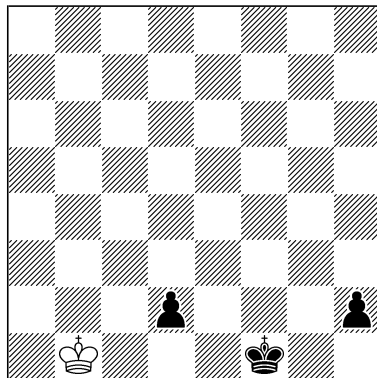
H#2 2.1;1.1 C+
 b) ♔e6→f8 c) ♔b7↔♔h7

9
Frank Fiedler
feenschach VI/2025



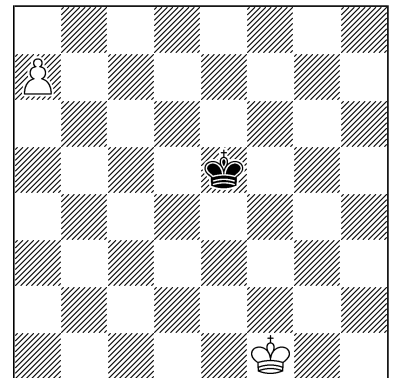
=3*v b) ♔a6→b6 C+
 Imitator b7

10
Geoff Foster
(nach Udo Degener)
Die Schwalbe VI/2025



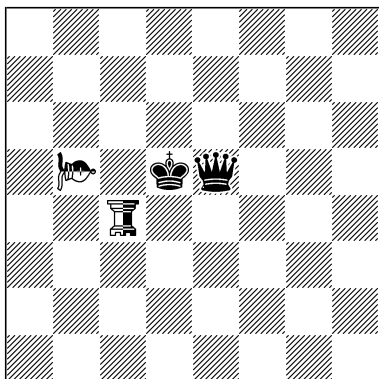
H#9* C+
 Annanschach,
 Ultraschachzwang

11
Norbert Geissler
Erich Bartel zum Gedenken
mpk-Blätter VI/2025



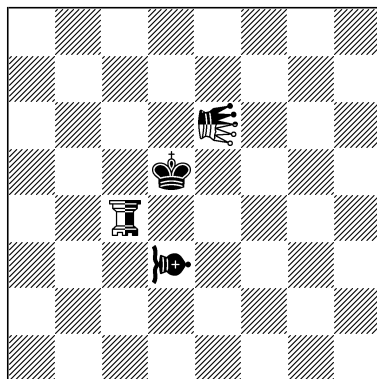
H#2 b) ♔f1→c6, C+
 c) ♔f1→g6,
 d) ferner ♖a7→c7
 Bolero rex inclusiv

12
Ján Golha
SuperProblem II/2025



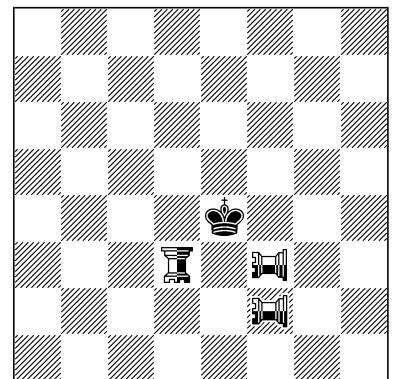
H#2 7.1;1.1 C+
 Circe Parrain, take&make
 ♖ = Kaiserin
 ♗ = Gnu

13
Ján Golha
Pat a Mat VI/2025



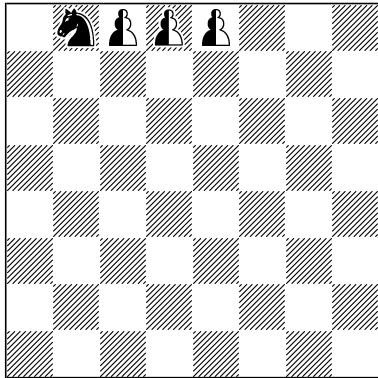
H#3 4.1;1.1;1.1 C+
 PWC, take&make
 ♗ = Kontragrashüpfer
 ♖ = Kaiserin
 ♗ = Gnu

14
Jan Golha
idee & form X/2025



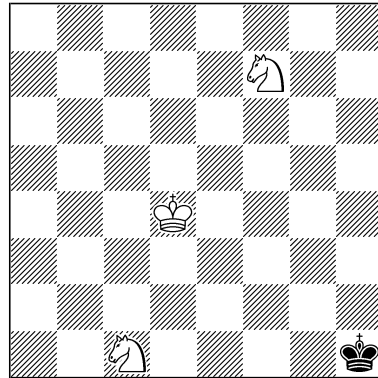
H#2.5 4;1.1;1.1 C+
 Circe Parrain, take&make
 ♖ = Kaiserin
 ♗ = Adler

15
Michael Grushko
Variantim IV/2025



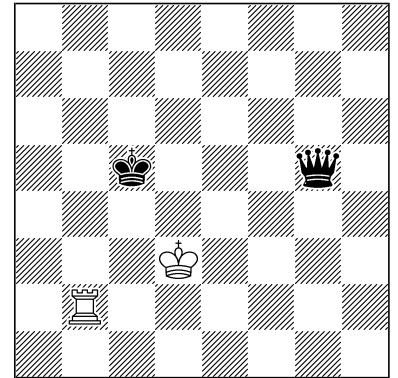
Ser.H#44 C+
 ABC Circe Einsteinschach
 Republikanerschach Typ 2

16
Michael Grushko
Variantim XII/2025



Ser.H#12 C+
 Circe Rochadeschach

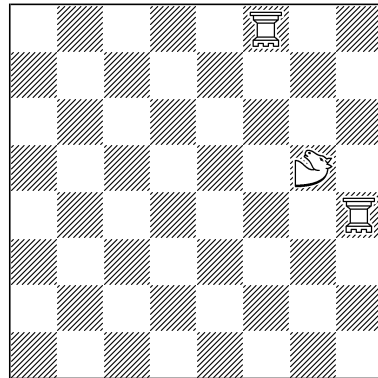
17
Eric Huber
Problem Paradise VII-IX/2025



H#3 4.1;1.1;1.1 C+
 2 total unsichtbare Steine

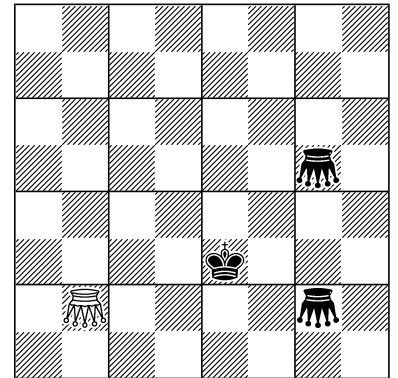
18
Werner Keym
Die Schwalbe XII/2025
 In einer Mattstellung mit den beiden Königen und der weißen Dame benötigten der schwarze König von e8 3 Züge und die weiße Dame von d1 1 Zug. Auch nach einer Drehung der Stellung um 90°, 180° und 270° benötigt die weiße Dame nur 1 Zug.

19
Václav Kotěšovec
feenschach III/2025



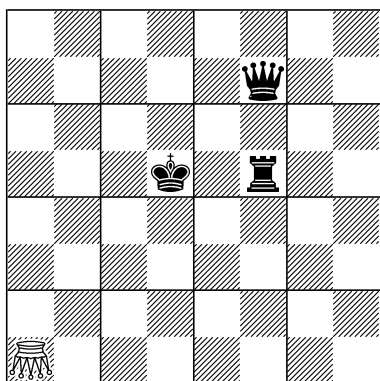
Ser-!=11 3 Lösungen C+
 ♖ = Turmhüpfer
 ♘ = Mao

20
Václav Kotěšovec
Hans Gruber zum 65. Geburtstag gewidmet feenschach IX/2025



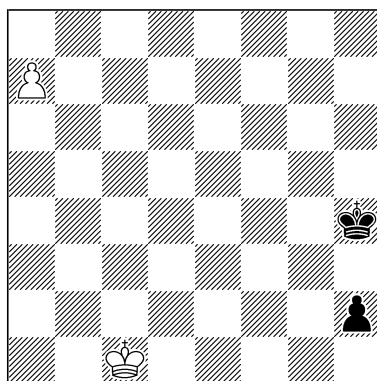
H=9 4.1;1.1... C+
 Gitterschach

21
Václav Kotěšovec
Die Schwalbe XII/2025



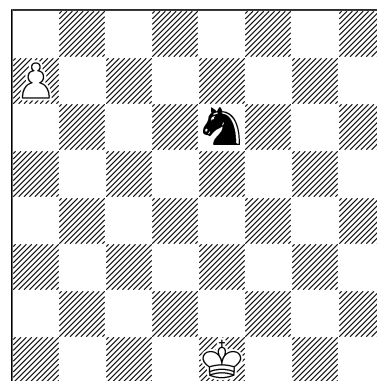
H#7 4.1;1.1... C+
 Gitterschach

22
Rainer Kuhn
Gaudium VI/2025



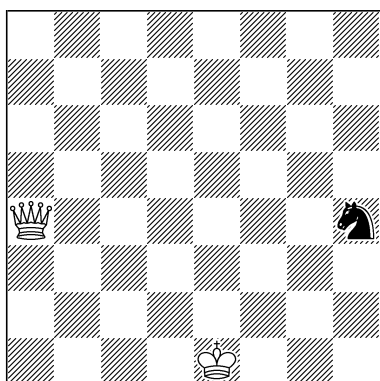
HS#4 b) ♔h4→a4 C+
 Circe, Masand

23
Thomas Maeder
Phénix IV-V/2025



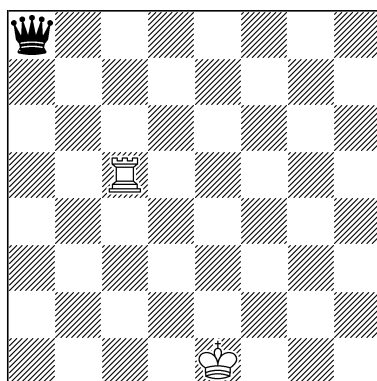
H#3.5 C+
 3 total unsichtbare Steine

24
Thomas Maeder
René J. Millour
zum Gedenken
Problem Paradise
IV-VI/2025



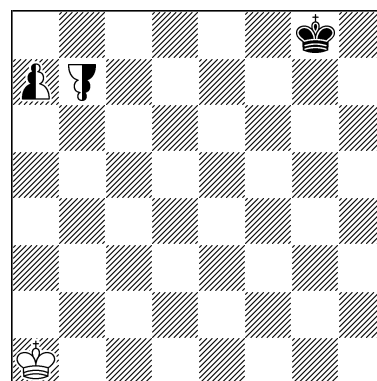
H#3.5 2;1.1... C+
 3 total unsichtbare Steine

25
Thomas Maeder
René J. Millour
zum Gedenken
The Problemist VII/2025



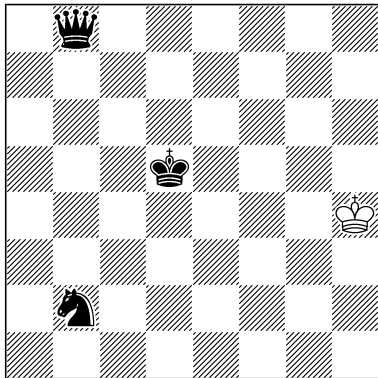
H#2.5 2;1.1;1.1 C+
 3 total unsichtbare Steine

26
Teppo Mänttä
Springaren VI/2025
Vinterturnering 2024-2025
 2. ehrende Erwähnung



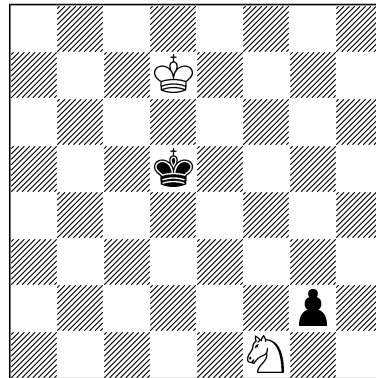
S#16 b) ♠a7→♖h1 C+
 Köko, Längstzüger
 ♠ = Berlinbauer

27
Oleg Paradsinski
feenschach III/2025



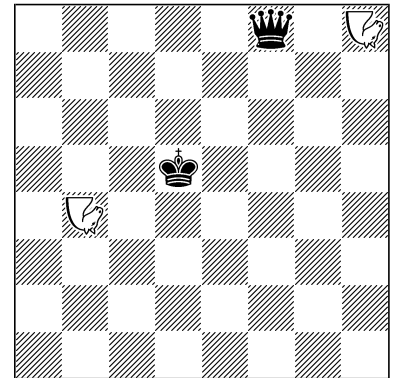
H=3 2.1;1.1;1.1 C+
 b) ♔b8→f7
 Masand

28
Marcos Roland
The Problemist VII/2025



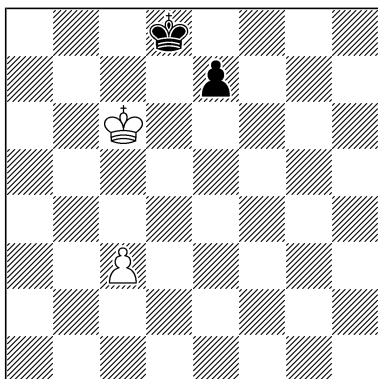
H#5 b) ♔d5→e4 C+

29
Wiktor Scheglow
SuperProblem IX/2025



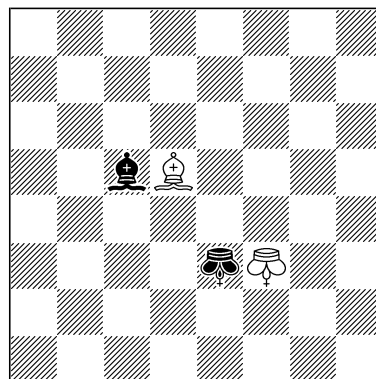
H#6 4.1;1.1... C+
 Beamtschach

30
Narayan Shankar Ram
SuperProblem VII/2025



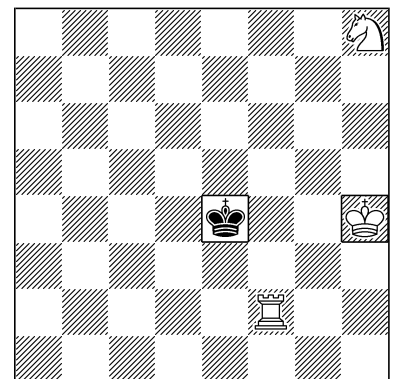
H#5.5
 11 total unsichtbare Steine

31
Neal Turner
*Leo Lahdenmäki zum
 85. Geburtstag gewidmet
 Tehtäväniekka V/2025*



HS#5 Schwarz beginnt C+
 2 Lösungen
 ♔♔ = Königlicher Grashüpfer

32
Helmut Waelzel
mpk-Blätter IV/2025



#5 C+
 MaxDister
 Bezugssteine: h4, e4

Märchenschachdefinitionen

! = (Eigenpatt) Spielziel und somit Teil von Forderungen: Eine Stellung, in der die Partei, die sie herbeiführte, patt stünde, wäre sie erneut am Zug.

ABC = Alphabetisches Schach Bei Weiß und bei Schwarz muss immer der Stein ziehen, der auf dem in alphanumerischer Reihenfolge ersten Feld steht (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

Adler Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungbock um 90° ab; ein Adler a1 hüpfte also über einen Sprungbock auf a7 nach b7, über einen Sprungbock auf g7 nach f8 oder h6.

Annanschach Wenn das orthogonal in Richtung zur eigenen Grundreihe benachbarte Feld eines Steines A von einem Stein B derselben Partei besetzt ist, übernimmt A Gangart, Schlagart und Schachgebotswirkung 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, aber es gibt keine Übergabe von C auf A. Bauern können derart auf die eigene Offiziersgrundreihe ziehen, sind dort aber zugunfähig; Sie können ihre Gangart aber noch an einen Vordermann weitergeben. Auch jeder Offizier mit Bauerngangart kann einen Bauern (nach dessen Doppelschritt mit Bauerngangart) en passant schlagen, kann aber selbst derart nicht en passant geschlagen werden. Er kann nach Eintreffen mit Bauerngangart auf der eigenen Umwandlungsreihe auch nicht umwandeln.

Beamenschach Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugfähig, 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.

Berolinabauer Ein Bauer, der schräg zieht und geradeaus schlägt – natürlich einschrittig vorwärts. Der (schlagfreie) Doppelschritt von der eigenen (2. bzw. 7.) Bauernreihe bleibt möglich, jetzt freilich diagonal. Umzuwandeln ist wie beim normalen Bauern. Ein en passant-Schlag ist möglich (Beispiel: wBBe2, sBBf4; nach 1.BBe2-g4 kann Schwarz 1.– BBf4×f3 e. p. schlagen), auch durch einen normalen Bauern (Beispiel: wBBe2, sBe4; nach 1.BBe2-g4 kann Schwarz 1.– Be4×f3 e. p. schlagen).

Bolero rex inclusiv Für alle Steine (Bauern exclusiv) einschließlich Königen gilt, dass sie normal schlagen, aber schlagfrei so ziehen wie der Stein, der in der Parteeinleitungsstellung auf der eigenen Offiziersgrundreihe auf derselben Linie steht wie der ziehende Stein.

Circe Parrain Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein weiterer Stein der Partei des geschlagenen Steins 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 (z. B. 1.wSg3×sTf5 sLh5-f7 [+sTd7]). Regelmäßig wird der Paten-Zug von der Partei des geschlagenen Steins ausgeführt, weshalb die Bauernpartei auch über eine eventuelle Bauernumwandlung auf der Umwandlungsreihe entscheiden darf, wenn der Bauer durch den Paten-Zug dort landet. Ein Bauer, der auf der eigenen Offiziersgrundreihe steht, darf von dort einzügig ziehen oder schlagen.

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. Bauern auf ihrer Umwandlungsreihe sind nicht zugfähig. Es gibt keine Bauernumwandlung. Steine, die auf ihrer Grundreihe zu farb-entsprechenden Bauern werden (1. Reihe bei Weiß, 8. Reihe bei Schwarz), dürfen einschrittig (auch schlagend) oder mit einem Doppelschritt oder mit einem Dreifachschritt vorwärts ziehen; sie können sowohl nach einem Doppel- als auch nach einem Dreifachschritt en passant geschlagen werden (ein weißer Bauer von einem schwarzen Bauern auf der 3. oder 4. Reihe bzw. ein schwarzer Bauer von einem weißen Bauern auf der 6. oder 5. Reihe). Bei einer Rochade wird der Turm als Teil des Zuges in einen Läufer verwandelt.

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 Kombinationsfigur aus Springer und Camel (1:3-Springer).

Imitator Stein ohne Farbe, aber mit Masse, der kein eigenes Zug- und Schlagrecht besitzt, der aber bei jeder aktiven Bewegung eines ziehenden oder schlagenden Steines passiv mitzieht – und zwar gleichzeitig, parallel, in dieselbe Richtung, genauso lang und schlagfrei. Dafür muss er freie Bahn haben, d. h. er kann nicht auf oder durch ein besetztes Feld oder gar über den Brettrand hinaus mitziehen. Ist dem Imitator die vollständige Imitation wegen Block, Sperrung oder Brettbegrenzung

verwehrt, ist der betreffende Zug unmöglich. Ein Schachgebot liegt nur vor, wenn der drohende Schlag des Königs imitierbar ist.

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, 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 Sprungbock muss auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Sprungbock landen.

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

Masand Jeder Stein, der ziehend Schach bietet, hat für diesen Zug magische Kraft: Alle von ihm beobachteten Steine (Könige exklusiv) wechseln die Farbe. Steine, die Schach bieten, ohne selbst gezogen zu haben (z. B. Abzugsschach), bewirken keinen Masandeffekt.

MaxDister Schwarz muss unter allen legalen Zügen so ziehen, dass der Abstand zwischen zwei angegebenen Bezugssteinen am Ende des Zuges (inclusiv eventueller Wiedergeburten) maximal vergrößert wird. Ist dies nicht möglich, darf Schwarz einen beliebigen Zug machen, der den Abstand aber nicht verkleinert. Ist auch das nicht möglich, kann der Abstand (geringstmöglich) verkleinert werden. Schwarz darf einen Bezugsstein nur dann dauerhaft vom Brett entfernen, wenn er keinen anderen Zug hat. Die Wirkung der Bezugssteine auf den gegnerischen König bleibt normal, die Eigenschaft als Bezugsstein bleibt auch bei Änderungen (z. B. Wechsel der Stein- oder Gangart, Farbwechsel) erhalten. Es dürfen nie mehr als zwei Bezugssteine auf dem Brett stehen. Solange weniger als zwei Bezugssteine auf dem Brett stehen, wird ohne Dister gespielt. Reflexforderungen haben Vorrang vor der Dister-Bedingung.

Neutraler Stein Ein Stein, der gleichzeitig zu Weiß und zu Schwarz gehört. Jede Partei kann einen neutralen Stein ziehen. Jede Partei kann (auch mit einem neutralen Stein) einen neutralen Stein schlagen. Ist Weiß am Zug, zieht ein neutraler Bauer in dieselbe Richtung wie ein weißer Bauer; ist Schwarz am Zug, zieht ein neutraler Bauer in dieselbe Richtung wie ein schwarzer Bauer. Neutrale Bauern wandeln sich nach Wahl der ziehenden Partei in neutrale Figuren um.

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

Punktspiegelung Stehen zwei Steine (beliebiger Farbe, Könige eingeschlossen) auf Feldern, die punktsymmetrisch bezüglich der Brettmittelpunkte zueinander sind (z. B. a1-h8, b3-g6), tauschen sie ihre Zug-, Schlag- und Wirkkräfte (behalten aber die Farbe, die Bauernzugrichtung und evtl. königliche Eigenschaften bei). Ein Bauer auf der ersten Reihe kann nicht selbstständig ziehen, sein korrespondierender Stein auf der achten Reihe daher auch nicht. Die Rochade ist nur mit nicht-gespiegelten Figuren (König, Turm) möglich. Nur nicht-gespiegelte Bauern können en passant schlagen.

Republikanerschach Beide Könige fehlen im Diagramm. 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 „orthodoxe“ (nicht-republikanische) Mattposition gesetzt wird. Beim Typ 2 darf die Seite, deren König eingesetzt wurde, ihrerseits den gegnerischen König einsetzen, wenn dadurch das eigene Matt abgewehrt und der eingesetzte König mattgesetzt wird.

Rochadeschach Ein König darf von jedem Feld aus mit jedem beliebigen Stein beider Parteien, der mit ihm auf einer Diagonale oder Orthogonale steht – ohne dass ein anderer Stein zwischen beiden steht –, rochieren, falls er nicht im Schach steht und kein bedrohtes Feld überschreitet (er darf aber bereits gezogen haben). Dabei zieht der König zunächst zwei Felder auf seinen Rochadepartner zu, wonach dieser – aus jeder beliebigen Distanz – über den König springt und auf dem nächsten Feld hinter ihm landet.

Schachzwang Schwarz muss Schach bieten, wenn er kann.

take&make 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.

Total Unsichtbare Steine Es befinden sich total unsichtbare Steine (TU) auf dem Brett. Nur ihre Anzahl ist bekannt, nicht aber ihre Farbe, ihre Steinart und ihre Standfelder. Ein TU kann schlagfrei ziehen (dann ist auch das Zielfeld unbekannt) oder schlagen (dann ist das Zielfeld bekannt). Durch den Lösungsverlauf kann die Identität eines TU womöglich, eventuell teilweise (z. B. nur die Farbe und eine Eingrenzung der Steinart) aufgeklärt werden. Wenn sowohl Farbe und Steinart als auch sein derzeitiges Standfeld bekannt sind, wird der Stein sichtbar (und bleibt es). Eine Grundvoraussetzung für die Aufklärung ist, dass alle vorherigen Züge auch unter der Maßgabe legal bleiben, dass der TU schon von Anfang an die dann aufgedeckte Identität hatte. Ein schlagfreier Zug eines TU wird mit „TU~~“ notiert, ein Schlagfall durch Angabe des Schlagfeldes. Die Anzeige „Schach“ wird nur gemacht, wenn jeder denkbare Zug eines TU Schach bietet (analog für Matt).

Turmhüpfer Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Ultraschachzwang Schwarz muss Schach bieten, wenn er kann. Als Lösungen werden nur solche Zugfolgen anerkannt, bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet.

Unsichtbarer Stein Es befindet sich ein unsichtbarer Steine (u) auf dem Brett. Seine Farbe ist bekannt, nicht seine Steinart und sein Standfeld. Der unsichtbare 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 für die 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).

Lösungen

(1) +wKg1, wBa1b4c1c2d1d2, sTb1, sBb3b5c5, dann R 1.0-0 [+wBb4] & v: 1.Th4 [+wSb6, +wBb7!!]#. Der durch die Rochade entstandene Bauer muss en passant geschlagen worden sein. Nach 1.sBa4×wBb3 e. p. 2.b2-b4 droht dem Weißen Retropatt. Es geht nur 2.– Kd5-c4 [+sTb1], aber nach 3.wBb1×sTc2,sBc2 geht es nicht weiter. Daher R 1.– sBa4×wSb3&wBb3 e. p. (der sBa4 schlug sowohl wSb3 als auch wBb4 e. p.) 2.b2-b4 [+wSb3] sBa2×wSb1=sT 3.wS-b1.

(2) „!“=feststehender Stein. sBf3! wBf2! Weißer Stein f4. sBe7! sBg7! sLf8! Auf f6 kann keine Verstellung stattfinden, also auf f7: wSf7! Feld d7 muss frei sein. sBc7! wBb5! Schwarzer Stein b4: sSb4! wBa5! wBc5! sBa7! sBb7! wBd4! sBd5! wLf4! Weißer Stein e5: wBe5! Feld c8 muss frei sein. Feld d8 muss frei sein. Felder a4 und c4 müssen frei sein. Feld c3 muss frei sein. Die wD deckt b1, also steht

dort kein schwarzer Stein. Aber auch kein weißer, da dann ein schwarzer Schild auf b2 nötig wäre, und sowohl sK also auch sT würden b1 bedrohen. Also ist Feld b1 frei. Feld e4 ist frei, daher ist Feld d3 frei, daher ist Feld c2 frei, daher ist Feld e3 frei, daher ist Feld d2 frei. Die Felder a6, b6, c6, d6, f6, h6 sind frei. Auf e6 kann nicht wK, wT, wS stehen, also ist Feld e6 frei. Feld g3 ist frei. Feld h2 ist frei. Es gibt nicht mehr viele Felder für die beiden weißen Türme: a1, c1, h1, g4, g5, h8. Aber h8 scheidet wegen der nötigen Schilds g8 aus. Dito h1 wegen g1. Dito c1 wegen e1. Dito g4, da dann sBh3 und wBh2 stehen müssten. Also wTa1! wTg5! wBg6! sBh4! wBh3! wKc1! sLh1! Der sK steht auf a8 oder b8, aber man muss beide sTT unterbringen: sKb8! sTa8! sTg8! Dann bleibt für den wS nur noch ein Feld übrig: wSg4! Siehe Lösungsdiagramm.

(3) +wKe1, wTa1, wLc1c8, wBa2b2c2h2, sKe8, sDd1e2, sTa8f1h8, sLf8, sSd3f3g8, sBa7c7d2f2f7g7h7
 1.Sa3 e5 2.Sc4 Dg5 3.S×e5 D×g2 4.Sd3 De4 5.Lh3 b5 6.L×d7+ [Bb5=w, Lc8=w] S×d7 7.Sf3 Se5
 8.Tf1 D×e2+ [Dd1=s, Bd2=s, Sd3=s, Se5=w, Tf1=s, Bf2=s, Sf3=s]# (Siebenfachsach)

(4) 1.Dc5 Kc3 [wSc4] 2.Dc6 Te5#

1.Dd6 Tf3 2.Ke5 Tf5 [wSd4]#

1.Kc6 Kc4 2.Kd6 Te6 [wSc5]#

(5) a) 1.Dg4+ Df7 [sKf4]+ 2.Kf5+ [TUf6] TU~::~ [wSe4]#

1.Dg8 Kd5 [sKf6; TUf7] 2.Dg5+ TU~::~ [wSe5]#

b) 1.Dg1+ TU~::~ 2.Dd1+ Dc3 [wTe3; sKd2]#

1.Dd7+ TU~::~ 2.Dg4+ De3 [wTd5; sKf4]#

(6) a) 1.– Tc5 2.Tb5 Tc4 3.Kb3 Tc3+ 4.Kb2 Tb3+ 5.Ka1 Tb2 6.Tb4+ Kc3 7.Tc4+ Kb3 8.Th4 Tb1#

b) 1.– Td8 2.Td5+ K×d5 [Ta8] 3.T×d8 [Ta1] Kd6 4.Kb5 Kc7 5.Td1 Tb1+ 6.Ka6 Tb6+ 7.Ka7 Tb7+ 8.Ka8 Ta7#

c) 1.– Tf5+ 2.Kg3 Tg5+ 3.Kh2 Tg4 4.Tc4+ Ke3 5.Te4+ Kf2 6.Tf4+ Tg2+ 7.Kh1 Kg3 8.Ta4 Tg1#

d) 1.– Te5 2.Tc6 Te6 3.T×e6 [Th1] Kf7 4.Te1 Tf1+ 5.Kg5 Tg1+ 6.Kh6 Tg6+ 7.Kh7 Tg7+ 8.Kh8 Th7#

(7) 1.– 0-0+ 2.Kg5 Tf5+ 3.Kh6 b1=S+ 4.Kh7+ Sa2#

1.– b1=L+ 2.Kf6 0-0+ 3.Kg6 Tf6+ 4.Kg7+ Lb2#

(8) a) 1.Kd2 Lb3 2.Kc1 Dc2#

1.Kd4 Db1 2.Kc5 Db6#

b) 1.Kd2 Dd3+ 2.Kc1 La3#

1.Kf2 Dh3 2.Kg1 Lc5#

c) 1.Kf2 Lh3 2.Kg1 Dg2#

1.Kf4 Dh1 2.Kg5 Dh6#

(9) a) Satzspiel: 1.– Kf8 [Ic7] 2.Df1 [Ih2] Ke8 [Ig2] 3.Ke5 [Ig1]=

Verführungen: 1.Db5 [Ic6]? Kd8 [Ib6]!; 1.Dc4 [Id5]? Kd8 [Ic5]!; 1.Dd3 [Ie4]? Kd8 [Id4]!; 1.De2 [If3]? Kd8 [Ie3]!; 1.Db7 [Ic8]? Kf8 [Id8]!; 1.Da1 [Ib2]? Kd8 [Ia2]!

Lösung: 1.Df1 [Ig2]!

1.– Kd8 [If2] 2.Kf5 [Ig1] Ke8 [Ih1] 3.Ke5 [Ig1]=

1.– Kf8 [Ih2] 2.Ke5 [Ih1]+ Ke8 [Ig1] 3.Dg1 [Ih1]=

b) Satzspiel: 1.– Kd7 [Ia6]+ 2.Db1 [Ia1] Ke8 [Ib2] 3.Kd5 [Ia1]=, 2.– Kd8 [Ia2] 3.Ke5 [Ia1]=, 1.– Kd8 [Ia7] 2.Db7 [Ia8] Ke8 [Ib8] 3.Kd5 [Ia7]=

Verführungen: 1.Kd7 [Ia8]? Kf8 [Ib8]! 1.Kd5 [Ia6]? Kf7 [Ib5]! 1.Db1 [Ib2]? Kd7 [Ia1]! 1.Db3 [Ib4]? Kf8 [Ic4]! 1.Db4 [Ib5]? Kf8 [Ic5]! 1.Db5 [Ib6]? Kf8 [Ic6]! 1.Db7 [Ib8]? Kf8 [Ic8]! 1.Dc6 [Ic7]? Kf8 [Id7]! 1.Dc7 [Ic8]? Kf8 [Id8]! 1.Dd4 [Id5]? Kd8 [Ic5]!

Lösung: 1.Db2 [Ib3]!

1.– Kd7 [Ia2]+ 2.Db1 [Ia1] Kd8 [Ia2] 3.Ke5 [Ia1]=, 2.– Ke8 [Ib2] 3.Kd5 [Ia1]=

1.– Kd8 [Ia3] 2.Db7 [Ia8] Ke8 [Ib8] 3.Kd5 [Ia7]=

1.– Kf8 [Ic3] 2.Dg7 [Ih8] Ke8 [Ig8] 3.Kf5 [Ih7]=

(10) 1.– Kb2 2.d1=S+ Kc2 3.Se3+ Kc3 4.Sd5+ Kd3 5.Sf4+ Ke4 6.h1=D+ Ke3 7.Sg2+ Kf3 8.Kg1+ Kg3 9.Dh3+ Kf2#

1.d1=T+ Kc2 2.Tc1+ Kd3 3.Tc3+ Ke4 4.h1=L+ Kf5 5.Le4+ Kg4 6.Lf3+ Kh4 7.Kf2+ Kh3 8.Le2+ Kh2
9.Tf3+ Kg1#

(11) a) 1.Kd5 a8=T 2.Kh1 Th8#

b) 1.Kf4 a8=S 2.Kb8 Sa6#

c) 1.Kd6 a8=L 2.Kf8 La3#

d) 1.Kd4 c8=D 2.Kg1 Dg4#

(12) 1.nGNd4 nKS×e5-e3+ 2.K×d4-a3 [Db3] nKSc4 [nGNb5]#

1.nGNd6 nKS×e5-e7+ 2.K×d6-a7 [Db7] nKSc6 [nGNb5]#

1.K×c4-a5 nGNe6 [nKSf5] 2.D×f5-b5 nGNb7 [nKSc6]#

1.K×c4-a4 nGNa3 [nKSb2]+ 2.D×b2-b4 nGNb6 [nKSc5]#

1.Dd6 nKS×d6-c6 2.K×c6-c1 [Dc2] nGNa2 [nKSb3]#

1.De4 nGN×e4-e1 2.K×c4-a3 [Db2] nGNc2 [nKSa5]#

1.De6 nGN×e6-e7+ 2.K×c4-a5 [Db6] nGNc6 [nKSa3]#

C+ gemäß Popeye (nicht gemäß Winchloe): priority of take&make before Circe Parrain.

(13) 1.GNe1 nKG×c4-c1 [nKSe6] 2.K×e6-e2 [nKSd5] nKSd1 3.Kf1 nKS×e1-h2 [GNd1]#

1.GNe5 nKG×c4-c8 [nKSe6] 2.K×e6-f8 [nKSd5] nKS×e5-d8 [GNd5]+ 3.GNe8 nKS×e8-h7 [GNd8]#

1.GNa4 nKG×c4-a5 [nKSe6] 2.K×e6-a6 [nKSd5] nKGa3+ 3.GN×d5-a5 [nKSa4] nKS×a5-b8 [GNa4]#

1.K×c4-a3 [nKSd5] nKGa2 2.nKGa6 nKSa5+ 3.GNa4 nKS×a4-b1 [GNa5]#

C+ gemäß Popeye (nicht gemäß Winchloe): priority of take&make before Circe Parrain.

(14) 1.– nKSf4+ 2.K×f4-h4 nAe3 [nKSe5] 3.nKS×e2 nKSf4 [nAg5]#

1.– nAe2+ 2.K×h3 nAe3 [nKSc4] 3.nKS×e3-d2 nKSf3 [nAg4]#

1.– nAd2 2.K×a3 nAd3 [nKSb4]+ 3.nKS×e2 nKSc3 [nAb4]#

1.– nAe3+ 2.K×d1 nAe4 [nKSc4] 3.nKS×e3-f4 nKSd3 [nAc2]#

C+ gemäß Popeye (nicht gemäß Winchloe): priority of take&make before Circe Parrain.

(15) 1.Sd7=B 2.c5 6.c1 7.d5 11.d×c1=S [nBc2] 12.Se2=B 13.c1 14.d5 18.d1 19.e1 20.e5 24.e×d1=nS

[Bd2] 25.nSb2=nB 26.b×c1=nS [nBc2] 27.nSd3=nB 28.c1 29.d1 30.d2 31.d×c1=nS [nBc2] 32.nSe2=nB

33.c×d1=nS [nBd2] 34.nSe3=nB 35.d1 36.e×d1=nS [nBd2] 37.nS×e3=nL [nBe2] 38.d1 39.e×d1=nS

[nBd2] 40.nS×e3=nL [nLc1] 41.nLc×d2=nT 42.nTd4=nL 43.nL×e3=nT [nLc1] 44.nL×e3=nT [nTa1]

nTa×e1=nD [sBe7] [+sKe2]#

(16) 1.Kg1 2.0-0 [Ke1/Sf1] 3.K×f1 [Sb1] 4.0-0 [Kf3/Sf2] 5.K×f2 [Sg1] 6.Ke1 7.0-0 [Kc1/Sd1] 8.Kc2

9.Kb3 10.Ka4 11.0-0 [Kc2/Sb3] 12.Kd1 0-0 [Kf2/Se3]#

(17) 1.TU~-- Ke3 [TUF4] 2.Kc4 Tb5 3.Dc5+ TU×c5 [kann nicht TUF4 sein; also sTUF4: sSf4 oder sTf4] [wDc5 oder wTc5] (zuletzt D,Th5×c5)#

1.Kb5 [TUb3 oder b4] Ta2 2.Kb4 [TUb3 oder weißer TU auf b4 geschlagen!] Ta5 3.Db5+ TU×b5 [wDb5 oder wTb5] (zuletzt D,Th5×b5)#

1.Dd2+ TU×d2 2.Kb4 [TUb3] Ta2 3.K×b3 [d2=wT] Tdb2#

1.Dg1 Tc2 2.Kd5 Tc6 3.Dc5 TU×c5 [wDc5 oder wTc5] (zuletzt D,Tc1×c5, mit 1.– Tc2 schlug Weiß einen sTU)#

(18) wKa6, wDd8, sKa8

Potenzielle Mattfelder der Dame sind nur a4, d8, e1 und h5. Der schwarze König benötigt 3 Züge nur, wenn er auf der a-Linie steht (inclusive 0-0-0; wegen 0-0 geht nicht die h-Linie). Die Stellung mit wDa4 und sKa7/sKa8 geht nicht, weil dann nach Drehung um 90° im Uhrzeigersinn die Dame wenigstens 2 Züge braucht.

(19) 1.Mf7 2.Mh6 3.THh7 4.Mf7 5.Md8 6.THc8 7.Me6 8.Mf8 9.THg8 10.Mg6 11.Mh8!=

1.Mh3 2.THh2 3.Mf2 4.THf1 5.Md1 6.THc1 7.Me3 8.Mf1 9.THg1 10.Mg3 11.Mh1!=

1.Me4 2.THd4 3.Md6 4.THd7 5.Mb7 6.THa7 7.Md6 8.Mc8 9.THb8 10.Mb6 11.Ma8!=

(20) 1.Gg1 Gh2 2.Gg3 Gf4 3.Ge5 Gd6 4.Kd3 Gd2 5.Kc2 Gh2 6.Gb2 Gd6 7.Kb1 Gf4 8.Kc1 Gd6 9.Gc7

Gb8=

1.Ke2 Gf2 2.Kf3 Gf4 3.Kg4 Gh4 4.Kf3 Gf6 5.Ke2 Gh4 6.Gd2 Gf6 7.Kd1 Gh4 8.Ke1 Gf6 9.Ge7 Gd8=
1.Kd4 Ge5 2.Ke4 Ge3 3.Ke5 Ge6 4.Gd5 Gc4 5.Kf4 Ge6 6.Kg3 Gc4 7.Kh2 Ge6 8.Kh3 Gc4 9.Gb3 Ga2=
1.Kd2 Ge2 2.Ke3 Ge4 3.Ke2 Ge1 4.Gd2 Gc3 5.Kf3 Ge1 6.Kg4 Gc3 7.Kh5 Ge1 8.Kh4 Gc3 9.Gb4 Ga5=

(21) 1.Da7 Ga8 2.Kc4 Ga6 3.Ta5 Ga8 4.Dc5 Ga4 5.Kb5 Gc6 6.Ka4 Gc4 7.Db5 Ga6#

1.Dg7 Gh8 2.Tf8 Ge8 3.Ke6 Gg8 4.Kf7 Gg6 5.Df6 Ge6 6.Kg8 Gg6 7.Df7 Ge8#

1.Ke5 Gf6 2.Th5 Gf8 3.Kf4 Gf6 4.Kg5 Gh4 5.Df5 Gf6 6.Kh4 Gf4 7.Dg5 Gh6#

1.Kd4 Ge5 2.Tf1 Gc3 3.Df4 Ge5 4.Ke3 Gg3 5.Kf2 Ge5 6.Kg1 Gg3 7.Df2 Ge1#

(22) a) 1.Kd2 h1=D 2.a8=D D×a8 [Dd1] 3.Ke3 Dh8 4.Dg4+ Dd4+ [Dg4=s]#

b) 1.a8=D+ h1=D+ [Da8=s]+ 2.Kb2 Dab7+ [Dh1=w] 3.D×b7 [Dd8] Da5 4.Db3+ Dc3+ [Db3=s]#

(23) 1.– a8=L 2.Sc7 TU×c7 [wTUc7] 3.TU~--~ Ke1-c1 [wTd1] 4.TU×a8 [sTUa8=sK; wTUc7=wT]
Td8#

Der schwarze König kann (wegen wLa8) im vierten Zug nicht von b7 gekommen sein; er kann auch nicht von a7 gekommen sein, da er im Schach durch den wTa1 gestanden hätte; er kam also von b8. Daher kann der TUc7 weder Dame noch Läufer noch Bauer sein; wegen 4.TU×a8 auch nicht Springer, also nur Turm.

(24) 1.– Ke1-c1 [wTd1] 2.Sf3 Td3 3.Sg1 TU×g1 4.TU×d3 [sKd3; wLg1] (3.– Ld4×g1+ als einzige Möglichkeit) Dc2#

1.– Da3 2.Sg2+ TU×g2 3.TU~--~ Da1 4.TU×a1 Ke1-g1 [wTf1; sKa1; wTg2] (2.– Tb2×g2+ als einzige Möglichkeit)#

(25) 1.– Tc2 2.Da1 Td2 3.Da6 Ke1-g1 [wTf1; sKb1]#

1.– Te5 2.Dh1 Te2 3.Dc6 Ke1-c1 [wTd1; sKg1]#

(26) a) 1.ba8=nL nLb7 2.a8=nD nDa2 3.Kb2 nDf7 4.nDf8 nDa3 5.Kb3 nDf8 6.nDf7 nDc4 7.Kb4 nDf7
8.nDh7 nDc7 9.nLc6 nDh7 10.Kc5 nDb7 11.Kd6 nDh7 12.nDh8 nDe5+ 13.Ke6 nDh8 14.Kf7+ nDf6+
15.nDd6 nLe8+ 16.Kg7 nDh6#

b) 1.nTh7 nTc7 2.c8=nD nDf8 3.nDd6 nTh7 4.nTf7 nTc7 5.nDc6 nTh7 6.nTh8 Kh7 7.nTg8 nTg6 8.nTg7
nTb7 9.nDg6+ nDb1 10.nDb2 nDg7 11.nDh8+ nDb2 12.Kb1 nDg7 13.nDg6+ nDa6 14.nTg7 nTa7
15.nDh6+ nDc1 16.nDc2 nTa1#

War im Original verdruckt (sKh8 statt g8).

(27) a) 1.Sc4 Kg4 2.Dc8+ [Sc4=w] Sb6+ [Dc8=w] 3.Ke4 Dc3=

1.Db4+ [Sb2=w] Kh5 2.Ke5 Sd3+ [Db4=w] 3.Kf5 De7=

b) 1.Sd3 Kg5 2.Dg6+ [Sd3=w] Sf4+ [Dg6=w] 3.Ke5 Dd3=

1.Sa4 Kg4 2.Dd7+ [Sa4=w] Sb6+ [Dd7=w]+ 3.Ke4 Sc4=

(28) a) 1.g1=L Kd8 2.Kc6 Se3 3.Kb7 Sd5 4.Ka8 Kc8 5.La7 Sc7#

b) 1.Kf3 Ke6 2.Kf2 Kf5 3.Kg1 Kg4 4.Kh1 Kh3 5.g1=L Sg3#

(29) 1.Kc4 Nd6+ 2.Kb3 Nh4 3.Df2 Nd2+ 4.Ka2 Nb1 5.Ka1 Nc3 6.Db2 Nc2#

1.Ke4 Nd6+ 2.Kf3 Nh4 3.Kg2 Nf6 4.Kh1 Ng4 5.Df2 Nf3 6.Dg2 Nf2#

1.Ke6 Nh7 2.Df6 Nf4+ 3.Kf7 Ne6 4.Dg7 Neg5+ 5.Kg8 Nf6+ 6.Kh8 Nf7#

1.Kc5 Na6 2.Kb6 Nf4+ 3.Kb7 Ne6 4.De7 Nd8+ 5.Ka8 Nc6 6.Db7 Nc7#

(30) 1.– c×d4 (1.– c×b4?) 2.e×d6 (2.e×f6?) d×e5 (2.– d×c5?) 3.d×c5 e×f6 (3.– e×d6?) 4.c×b4
(4.c×d4?) f×g7 5.b×a3 (5.b×c3?) g×f8=D 6.a×b2 [TUr8] TU~--~[wTUE8]#

Die durch die Schläge freigelegten Diagonalen dürfen nicht besetzt werden, da auf keinem der Felder ein weißer *und* ein schwarzer TU gestanden haben konnte.

(31) 1.– kGb6 2.Lf7 Ld4 3.kGf8 Lh8 4.Le6 kGf6 5.Lf5 Lg7#

1.– Ld4 2.Lb3 kGc5 3.kGa3 La1 4.Lc4 kGc3 5.Ld3 Lb2#

(32) 1.Sg6 Zz. Kd3 2.Sf4+ Kc3 3.Se2+ Kb2 4.Sc3+ Ka1 5.Ta2#

1.– Kd5 2.Tf7 Zz. Kc6 3.Se7+ Kb7 4.Sc6+ Ka8 5.Ta7#