

Heft 172

Band XXX

April – Juni 2008

frühere Herausgeber **Wilhelm Karsch, Bd. I-XI, 1949-70, Peter Kniest, Band XII-XX, 1971-88**

unter Mitarbeit von **H. Doormann, W. Hagemann, R. Förster, P. Quindt, W. Schlitt, E. Bartel, H. Schiegl, H. Zander, H. Hofmann, L. Zagler, I. Kniest, T. Kühn/Kolkmeier, M. Rittirsch, G. Büsing, H.-P. Reich, D. Borst, J. M. Rice, V. Gülke**

Herausgeber **bernd ellinghoven, Königstr. 3, D-52064 Aachen, be.fee@t-online.de, 0241/36784**

Urdrucke an **Hans Gruber, Ostengasse, 34, D-93047-Regensburg, hg.fee@t-online.de**

Lösungen an **Thomas Marx, Töpferstr. 21, D-41515 Grevenbroich, loe.fee@googlemail.com**

Mitarbeiter **Thomas Brand, Chris Feather, Stefan Höning, Hans-Peter Rehm,**

Ulrich Ring, Bernd Schwarzkopf, Klaus Wenda

Zahlungen an **Konto-Nr. 101 972 437 bei Postbank Essen, BLZ 360 100 43**

Bezugspreis **30,— EUR pro Jahr IBAN: DE44 3601 0043 0101 9724 37 — BIC: PBNKDEFF**

feenschach-Informalturnier 2005 — Hilfsmatt in 3 und mehr Zügen

Preisbericht von Christopher Jones (Bristol)

f-158: 9186, 9187, 9188, 9189, 9190, 9191, 9192, 9193, 9194, 9195, 9196, 9197, 9198 [13];

f-159: S. 56, Nr. 1, 2, 3 [3];

f-160: 9272, 9273, 9274, 9275, 9276, 9277, 9278, 9279, 9280, 9281, 9282, 9283, 9284, 9285 [14].

Gesamt: 30 Aufgaben.

It was a great honour to be invited to judge the longer helpmates in 2005. As well as 13 originals from issue 158 and 14 from issue 160 there were 3 originals from Andernach 2005 to consider.

Although the overall standard was slightly disappointing there were 3 outstanding problems to which it is a great pleasure to award Prizes.

Es war mir eine große Ehre, die Einladung zu erhalten, die längeren Hilfsmatts des Jahres 2005 zu richten. Neben 13 Urdrucken in f-158 und 14 in f-160 waren 3 Urdrucke aus Andernach 2005 zu bewerten.

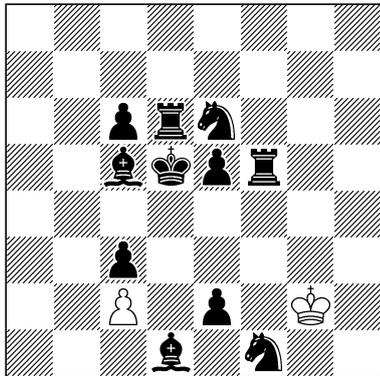
Obwohl das Gesamtniveau ein wenig enttäuschte, freute ich mich doch über 3 herausragende Probleme, denen ich Preise geben konnte.

1st Prize/1. Preis: 9196 Hans Peter Rehm, Fadil Abdurahmanović, Zdravko Maslar & bernd ellinghoven

1.Sf4+ Kf3 2.Ke6 Ke4 3.Sd5 Kd3 4.Sc7+! (4.Sf4+?) K×c3 5.Kd5 Kd3 6.Se6 c4#

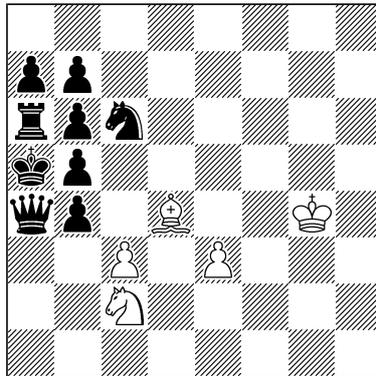
The mechanism for this problem, delivering 2 successive Platzwechsels of the same 2 pieces (including a sS Rundlauf) and so leaving the black force unchanged (apart from the loss of the Bc3) after 6 moves, is exquisite. The forcing of 4.Sc7+ (not 4.Sf4+) is masterly. This is a task achievement that also leaves a lasting aesthetic impression.

Hans Peter Rehm
Fadil Abdurahmanović
Zdravko Maslar
bernd ellinghoven
 9196 f-158 2005
 1. Preis



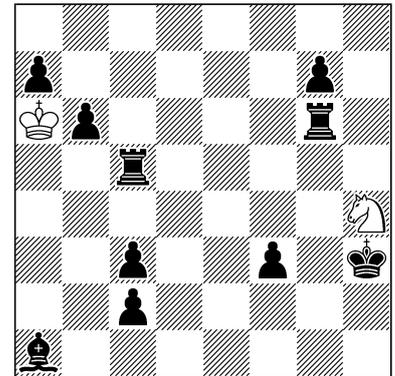
H#6 C+ 2+11

Jacques Rotenberg
Jean-Marc Loustau
 9188 f-158 2005
 2. Preis
 P. A. Petkow gewidmet



H#3* 2.1;1.1;1.1 C+ 5+9

Fadil Abdurahmanović
bernd ellinghoven
 S. 56, Nr. 3 f-159 2005
 3. Preis



H#6 C+ 2+10

Der Mechanismus dieses Problems, der 2 aufeinanderfolgende Platzwechsel derselben 2 Steine (einschließlich eines Rundlaufs des sS) ermöglicht, so daß die schwarze Stellung am Ende unverändert erscheint (außer dem Fehlen des Bc3), ist ausgezeichnet. Daß 4.Sc7+ (und nicht 4.Sf4+) erzwungen ist, ist meisterhaft. Dies ist eine Taskleistung, die auch ästhetisch einen bleibenden Eindruck hinterläßt.

2nd Prize/2. Preis: 9188 Jacques Rotenberg & Jean-Marc Loustau

* 1.– Lc5 2.bxc5 Sd4 3.b6 Sxc6#

1.Sxd4 c4 2.bxc4 Sa3 3.Sb5 Sxc4# 1.bxc3 Sb4 2.c2 Lc3 3.Sd4 Sc6#

The easy course would have been to award this a Special Prize, such is the quirkiness of its appeal. However, I felt that it would be better to include it in the ranking of prizes to assert that such fine ‘anti-identical’ works are not curiosities but should be judged as part of the mainstream of H#-composition. And this, I feel, is an especially fine example. One solution features a complete Umnov cycle, which in itself is a task that (unusually) can still justify a single-solution H#3. But the other 2 phases are not overshadowed. Importantly, there is a feeling of kinship among the solutions (notably the captures on c3/c4/c5 and the other Umnov — or ‘FML’ — effects) that serves as a counterpoint to the appealing ways in which the white and black units are used differently in the 3 phases. Extremely enjoyable!

Der einfache Weg wäre es gewesen, diesem gerissenen Problem einen Spezialpreis zuzuerkennen. Ich meine aber, daß es besser doch in der normalen Reihung aufgehoben ist, um klar zu machen, daß solche feinen „anti-identischen“ Arbeiten keine Kuriositäten sind, sondern als Teil der heutigen Entwicklung der H#-Komposition zu sehen sind. Und dieses Problem ist meines Erachtens besonders fein. Eine Lösung zeigt einen vollständigen Umnov-Zyklus, der allein als Task (ungewöhnlicherweise) noch immer ein einphasiges H#3 rechtfertigen kann. Aber die anderen 2 Phasen stehen durchaus nicht im Schatten dieser Lösung. Es ist mir wichtig zu betonen, daß ich sogar eine Art Seelenverwandtschaft zwischen den Lösungen wahrnehme (insbesondere die Schläge auf c3/c4/c5 und die anderen Umnov- bzw. Verfolgungszüger-Effekte), die quasi als Kontrapunkt zu den ansprechend unterschiedlichen Nutzungen der weißen und schwarzen Steine in den 3 Phasen fungiert. Extrem vergnüglich!

3rd Prize/3. Preis: f-159, p./S. 56, No. 3 Fadil Abdurahmanović & Bernd Ellinghoven

1.Th5 Sf5 2.Kg4 Kb5 3.Kf4 Kc4 4.Tg4 Sg3 5.Tf5 Kd4 6.g5 Sh5#

A delightful helpmate of the revolution that could have been placed higher but for the quality of the other 2 prize-winners and for the fact that we have become accustomed to the elegance of the dazzling line effects in long H#s by these composers. One detail I especially enjoyed is the subtle motivation for 1.Th5

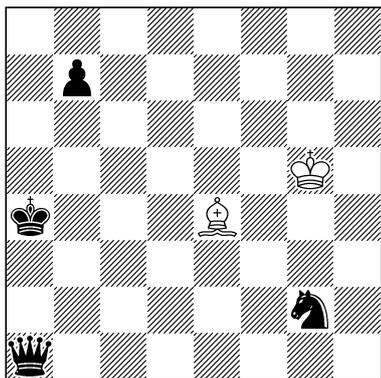
as opposed to 1.Tcg5. The solver must see some way ahead in order to make this choice of square. This is the sort of depth that characterizes the best long H#s.

Ein entzückendes Revolutionshilfsmatt, das nur wegen der Qualität der beiden anderen Preisträger nicht höher platziert wurde — und weil wir uns inzwischen schon beinahe an die Eleganz der umwerfenden Linieneffekte in den langen Hilfsmatts dieser Komponisten gewöhnt haben. Ein Detail, das mir besonders gut gefällt, ist die subtile Begründung von 1.Th5 (und nicht 1.Tcg5). Der Löser muß hier weit vorausschauen, um das richtige Feld zu wählen. Diese Art von Tiefe charakterisiert die besten langen H#s.

Daniel Novomesky

9197 f-158 2005

1. Lob

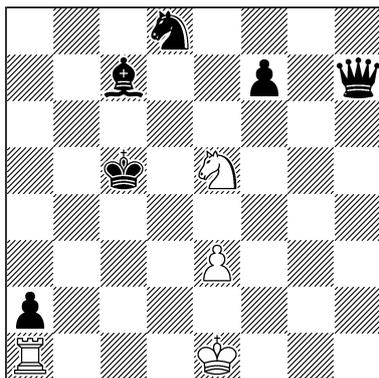


H#7 0.2;1.1... C+ 2+4

Christer Jonsson

9186 f-158 2005

2. Lob

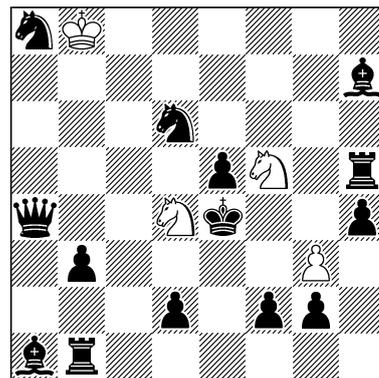


H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 4+6

Alexandr N. Pankratjew

9282 f-160 2005

3. Lob



H#4 0.2;1.1... C+ 4+14

1st Commendation/1. Lob: 9197 Daniel Novomesky

1.– Ld5 2.Se1 Kf4 3.b5 Ke3 4.Sc2+ Kd2 5.Dc3+ Kc1 6.Da5 Kb2 7.Sb4 Lb3#

1.– Kf5 2.Kb5 Ke6 3.Da7 Kd5 4.Ka6 Kc4 5.Se3+ Kb4 6.Sc4 Lc6 7.Sb6 Lb5#

A very clear-cut example of this genre, with the attraction of very different routes for the wK.

Ein scharf umrissenes Beispiel dieses Genres, bei dem die sehr unterschiedlichen Wege des wK besonders attraktiv sind.

2nd Commendation/2. Lob: 9186 Christer Jonsson

1.De4 0-0-0 (1.– Td1?) 2.Db4 e4 3.Lb6 Td5#

1.Dd3 Td1 (1.– 0-0-0?) 2.Db5 Td4 3.Sc6 Sd7#

A typically polished and attractive work by this composer. Two very nicely paired mates. It is nice that once we have to play 1.– Td1, once 1.– 0-0-0, although I do not think that this dual avoidance is a major feature since in the 1.– Td1 solution 1.– 0-0-0 fails for illegality!

Eine geschliffene, attraktive Arbeit, wie sie für diesen Komponisten typisch ist. Zwei gut zusammenpassende Matts. Es ist fein, daß man einmal 1.– Td1 und einmal 1.– 0-0-0 spielen muß, auch wenn ich diese Dualvermeidung nicht für ein hervorstechendes Merkmal dieses Problems halte, da in der 1.– Td1-Lösung 1.– 0-0-0 einfach illegal ist!

3rd Commendation/3. Lob: 9282 Alexandr Pankratiev

1.– Sc2 2.Kf3 S×a1 3.Dg4 Sc2 4.e4 (4.Se4?) Scd4#

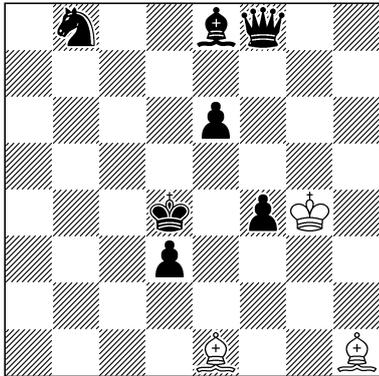
1.– Sg7 2.Ke3 S×h5 3.Ld3 Sg7 4.Se4 (4.e4?) Sgf5#

The strategy is not very subtle (wSs must capture black units that guard the mate squares) and this sort of H#3.5 with 2 wSs is becoming rather familiar, but the matching geometry enabling the moves 3.Dg4 and 3.Ld3 (if, hopefully, original in this context) is a very good feature.

Keine besonders feinsinnige Strategie (die wSS müssen schwarze Steine schlagen, die das Mattfeld decken), und diese Art von H#3.5 mit 2 wSS ist mittlerweile sogar ziemlich bekannt. Die geometrische

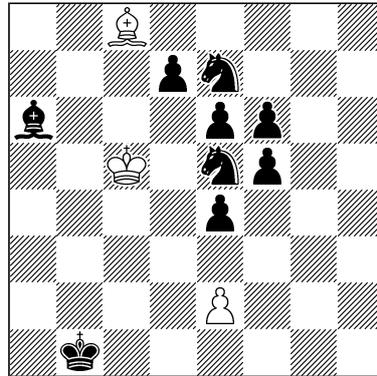
Übereinstimmung darin, wie 3.Dg4 und 3.Ld3 begründet wird, ist aber (wenn sie, wie ich hoffe, in diesem Zusammenhang originell ist) eine sehr gute Sache.

Zdravko Maslar
S. 56, Nr. 1 f-159 2005
4. Lob



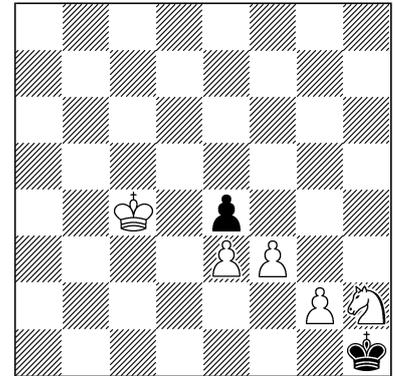
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 3+7

Alexandr Bacharjew
Rudolf Larin
9195 f-158 2005
5. Lob



H#6 C+ 3+9

Rupert J. Wood
9283 f-160 2005
6. Lob



H#5 b) + ♞g3 C+ 5+2

4th Commendation/4. Lob: f-159, p./S. 56, No. 1 Zdravko Maslar

1.Da3 Lb4 2.Ke5 Lf8 3.Dd6 Lg7# 1.Ke3 La5 2.Db4 Lf3 3.Dd2 Lb6#

Very familiar (though always attractive!) strategy nicely shown here in w/s and s/w form.

Sehr bekannte (aber dennoch immer attraktive!) Strategie, hier nett in w/s und s/w Form gezeigt.

5th Commendation/5. Lob: 9195 Alexandr Bacharjew & Rudolf Larin

1.Ld3 e×d3 2.Kc2 d×e4 3.Kd3 e×f5 4.Ke4 f×e6 5.Kf5 e×d7 6.Ke6 d8=S#

Not entirely new strategy but shown here in a way rightly described by one solver as 'amüsant'!

Die Strategie ist nicht komplett neu, aber hier in einer Weise gezeigt, die von einem Löser zurecht als „amüsant“ bezeichnet wurde!

6th Commendation/6. Lob: 9283 Rupert J. Wood

a) 1.e×f3 Kd3 2.f×g2 Ke2 3.g1=S+ Kf2 4.Sf3 Sf1 5.Sh2 Sg3#

b) 1.Kg1 Kd5 2.Kf2 Ke6 3.K×e3 Sg4+ 4.Kf4 Sf2 5.e3 Sh3#

This stands for a number of pleasant problems that did not quite have any distinctive feature strong enough to merit a place in the award. I pick this one because the twinning is surprising: to me, adding sBg3 seems to make it more, not less, likely that that the sK will be mated at h1!

Dieses Problem steht stellvertretend für eine Reihe netter Arbeiten, die es nicht ganz in den Preisbericht schafften, weil ihnen ein Quentchen Pep fehlte. Dieses Problem schaffte die Hürde aber gerade noch, weil mich die Zwillingsbildung überraschte: Wenn der sBg3 hinzugefügt wird, liegt ein Matt des sK auf h1 doch viel näher als ohne ihn — und es kommt genau umgekehrt!

Many thanks to Bernd for having entrusted me with this enjoyable task!

Vielen Dank an Bernd, mir die angenehme Aufgabe dieses Preisrichteramtes anvertraut zu haben!

Bristol, England, 15 October 2008

[tl: HG]

Trümmerhaufen 2/2008

Die H# wurden von AHVI = Anonyme Hilfsmatt-Vorbewertungsinstanz beurteilt.

Bei Korrekturen bitte neues Diagramm einsenden!

R. J. Bales (702) Vorgänger (auch mit NWK), z.B. K. Ahlheim, *Die Schwalbe*, 1961, oder C. E. Kemp, *The Problemist Fairy Chess Supplement*, 1937. (855) Trotz C+ NL 1.f×g1=T 2.f2 3.Tf1 4.g1=T 5.Kg2 6.Th1 7.Kg1 T×g3#. (882) Twin b) does not work (1.– h×g7?); too

many changes. **P. Grevlund** (b8/a5) NL 1.Tb5 2.Dg4 3.Th5 4.Dg5 usw. wie in der zweiten Lösung. **Y. Mintz** (a3/c8) 5.Db3+ Kc5 6.Dc7+ Kd4 7.Sc2+ Ke4 8.De3+ Kd5 9.Dd7+ Kc4 10.Ded3+ Kc5 11.D3d6+ Kc4 12.Se3+ Kc3 13.D7c7+ Tc5 14.Da5+ T×a5#; 6.– Kb5 7.Sc2+ Ka6 8.De6+ Kb5 9.Ded7+ Ka6 10.Ddd6+ Kb5 11.Dcb6+ Kc4 12.Se3+ Kc3 13.Da5+ T×a5#; 5.– Kb5 6.Sd5+ Kc5 (6.– Ka6 7.Dc4+ Ka7 8.Dcc7+ ist 1 Zug schneller) 7.Db4+ Kc6 8.Dc4+ Kb7 9.Dcc7+ Ka6 10.Ddd6+ Kb5 11.Dcb6+ Kc4 12.Se3+ Kc3 13.Da5+ T×a5# o.ä. **A. Pankratjew** (c7/e7) DL 3.Tb6 Ke7 4.Dd6+ Ke8 5.Lc6+ Td7 6.Df4 Ke7 7.Dg×f8+ Ke6 8.Lb7+ Td6 9.Dc4+ Ke5 10.Dg7,Dh8+ Tf6 11.Tb5+ Kd6 12.Df8+ T×f8#. (g2/h4) DL 9.Th8+ D×h8 10.Lf3+ L×f3 11.Dg5+ K×g5#. **A. Popovski** (g5/e6) UL 1.– e×f6+!

Urdrucke f-172

Lösungen bis 1.5.2010 an Thomas Marx, Töpferstraße 21, D-41515 Grevenbroich.

Nachfragen zum Urdruckteil bitte per Email an den Urdruckbearbeiter (Hans Gruber: hg.fee@t-online.de) oder den Löseronkel (Thomas Marx: loe.fee@googlemail.com).

Preisrichter 2008

S# (9737-9739): Frank Richter

Retro (9767-9776): Wolfgang Dittmann

Direktes Spiel (9788-9797): Klaus Wenda

H# (9740-9766): Ulrich Ring & Hans Gruber

Serienzüger (9777-9787): Václav Kotěšovec

Hilfsspiel (9798-9809): Manfred Rittirsch

[Raumschach: Hans Gruber (Mehrjahresturnier)]

Alle Urdrucke in diesem Urdruckteil wurden zwischen dem 16.8.2008 und dem 31.12.2008 an Hans Gruber eingesandt!

Statt langer Vorreden (das Zählen der Züge in 9776 hat die ganze Puste aufgebraucht!) hier gleich die Definitionen der nicht alltäglichen Märchenschachelemente, die in diesem Urdruckteil Verwendung finden. Viel Spaß beim Lösen, viel Freude beim Kommentieren und viel Energie beim Einsenden!

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.

Anticirce: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfangsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht. Ist kein Typ angegeben, sind beide Typen möglich.

Berolinabauer: 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. Die Umwandlung erfolgt wie beim normalen Bauern.

Camel: 1:3-Springer.

Circe equipollents: Ein geschlagener Stein wird auf jenem Feld wiedergeboren, das symmetrisch zum Ausgangsfeld des Schlägers liegt. Als Symmetriepunkt gilt das Schlagfeld, so daß die Bewegung der schlagenden Figur und die (virtuelle) Bewegung der wiedergeborenen Figur analog (gleich lang und in gleiche Richtungweisend) sind.

Delphin: Grashüpfer plus Känguruh.

Drache: Springer + Bauer; von der eigenen Offiziersgrundreihe aus kann der Drache keinen Bauernzug machen. Erreicht der Drache die eigene Umwandlungsreihe, bleibt der Bauernteil unverwandelt.

Elch: Zieht wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungstein um 135° ab. Ein Ea1 zieht über einen Sprungstein auf c3 nach c4 oder d3, über einen Sprungstein auf g1 nach h2.

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 also nur schlagend ziehen.

HS=n (Hilfsselbstpatt in n Zügen): Weiß zieht an und läßt sich von Schwarz in n Zügen patt setzen; Schwarz hilft ihm dabei — bis auf den schwarzen Pattzug, der wie im Selbstpatt erzwungen werden muß. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.

Isardam: Es sind solche Züge illegal, die dazu führen, daß ein Stein einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachtet. Ein König steht daher nicht im Schach, wenn durch den virtuellen Schlag des Königs der Schlagtäter einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachten würde.

Kamikazecirce: Analog Circe, jedoch wird außerdem der schlagende Stein auf seinem Wiedergeburtfeld wiedergeboren.

Kamikazestein: Verschwindet beim Schlagen selbst mit vom Brett. In Kombination mit Circe wird er ebenfalls wiedergeboren.

Känguruh: Zieht wie Grashüpfer, benötigt aber genau zwei Sprungböcke, deren Abstand beliebig ist.

Köko (Kölner Kontaktschach): Ein Zug ist nur legal, wenn nach ihm der ziehende Stein Kontakt zu einem anderen Stein hat, also auf einem Nachbarfeld steht.

Läuferheuschrecke: Wie Heuschrecke, aber lediglich auf Läuferlinien.

Läuferlion: Wie Lion, aber lediglich auf Läuferlinien.

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

Magisches Feld: Feld mit der Besonderheit, daß Steine (Könige ausgenommen), die auf es ziehen, als Teil des Zuges die Farbe wechseln.

Mao: Linienfigur, die auf die Felder eines 1:2-Springers und dabei zuerst orthogonal (grAd), dann diagonal (krOmm) zieht.

Moa: Linienfigur, die auf die Felder eines 1:2-Springers und dabei zuerst diagonal (krOmm), dann orthogonal (grAd) zieht.

Monochromes Schach: Start- und Zielfeld eines Zuges müssen die gleiche Felderfarbe besitzen.

Ohneschlag: Kein Stein darf geschlagen werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Die Wirkung auf Könige ist aber normal.

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

Platzwechselcirce: Schlagender und geschlagener Stein tauschen die Plätze. Bauern können als Schlagobjekt auch — dabei umwandelnd — auf ihre Umwandlungsreihe geraten. Könige sind nicht als Schlagobjekte, wohl aber als Schlagende zugelassen.

Prinzessin: Läufer + Springer.

Quantumschach/Virtuelle Steine: (1) Vor dem eigentlichen Spiel hat ein nichtschlagender Zug zu erfolgen. (2) Bei diesem „Zug“ eliminieren sich zwei Steine gegenseitig und verschwinden vom Brett. (3) Dann werden sie mysteriöserweise auf *jeweils anderen* Feldern wiedergeboren. (4) Danach beginnt das normale Spiel.

Rex Multiplex: Beide Parteien können mehrere Könige und/oder königliche Steine besitzen und auch in einen König umwandeln. Ein Schachgebot ist nur zulässig, wenn es entweder für alle Könige zugleich parierbar ist oder alle Könige gleichzeitig mattsetzt.

Ringzylinder: Die Seiten des Brettes sind zweifach aneinandergeheftet zu denken. Zum einen grenzen die a- und h-Linie unmittelbar aneinander, also a1 an h1, a2 an h2 usw. bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Zum anderen sind analog 1. und 8. Reihe miteinander verbunden. Die Bauernumwandlung auf den gewohnten Umwandlungsreihen bleibt von dieser Verheftung ebenso unberührt wie Bauerndoppelschritt und Rochade. Die Feldnummerierung bleibt unverändert wie auf dem Normalbrett.

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.

Schlagschach: Es herrscht Schlagzwang: Gibt es eine Möglichkeit zu schlagen, muß geschlagen werden. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten besteht freie Wahl unter diesen. Die Könige sind nicht königlich; sie können geschlagen werden und durch Bauernumwandlung entstehen.

Spiegelcirce: Ein geschlagener Stein wird auf dem Ursprungsfeld des gleichartigen gegnerischen Steins wiedergeboren. Beispiele: sS×wLh5 [wLc8], wTh8×sDd8 [sDd1], sKh4×wBh3 [wBh7], wLb2×sTa1 [sT verschwindet].

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: Ein König im Schach (durch einen Stein X) ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muß) ein königlicher Stein X.

Turmhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Verteidigungsrückzüge: Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtszug, 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). Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den entschlagenden Retrozug macht, ob und welcher Stein entschlagen 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. Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, daß er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen mattsetzenden Vorwärtszug ausführt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

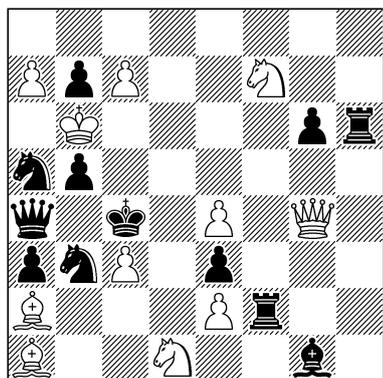
Weißer Kürzestzüger: Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß.

Zebra: 2:3-Springer.

zu 9776: Dort gelten folgende Bedingungen: Anticirce, Platzwechselcirce, weißer Kürzestzüger; Spezialbrett (mit Barrieren). ♖ ist eine nicht schlagende Dame.

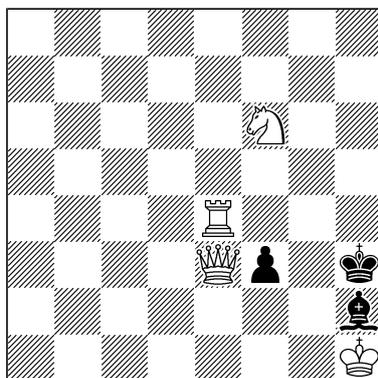
zu 9796: Der Zoo besteht aus Orphans h2 und h7 und Elch g1, Kamikazesteine d1 und f7; ♘=Känguruh; ♙=2:5-Springer; ♖=Turmhüpfer; ♗♗=Turmlion; ♛=Delphin; ♞=Läuferheuschrecke; ♟=Läuferlion; ♘♘=Camel; ♚=Zebra; ♛=Drache; ♞=Alfil ♚=Berolinabauer.

9737
Alexandr N. Pankratjew
Tschegdomin



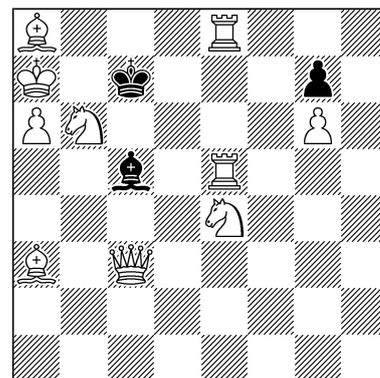
S#2(*) C+ 11+12

9738
Oleg W. Paradsinski
Tschaplinka



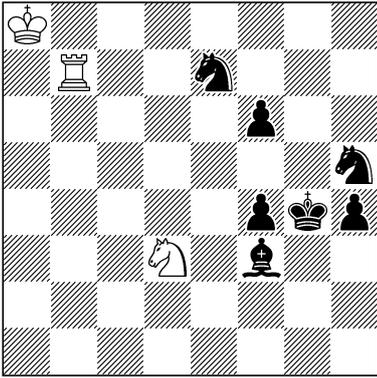
S#6 C+ 4+3

9739
Udo Degener
Mirko Degenkolbe
Potsdam / Meerane



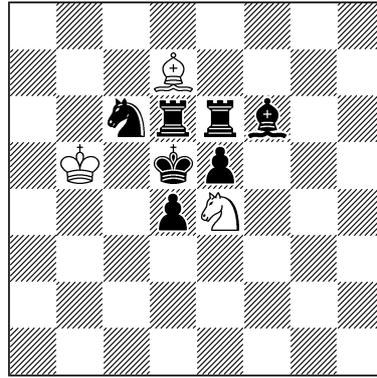
S#7 b) ♖e5→g3 C+ 10+3

9740
Stefan Parzuch
Legionowo



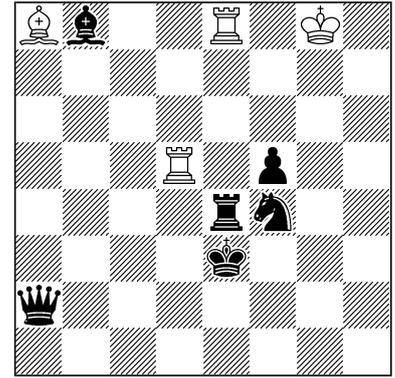
H#2 b) ♜f4→h3 C+ 3+7

9741
Friedrich Hariuc
Duisburg



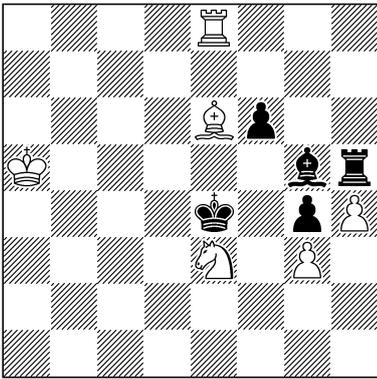
H#2 2.1;1.1 C+ 3+7

9742
Aleksandar Popovski
Skopje



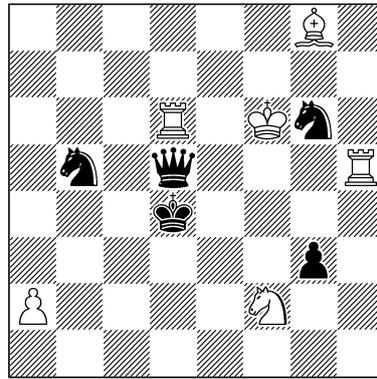
H#2 2.1;1.1 C+ 4+6

9743
Gerald Ettl
München



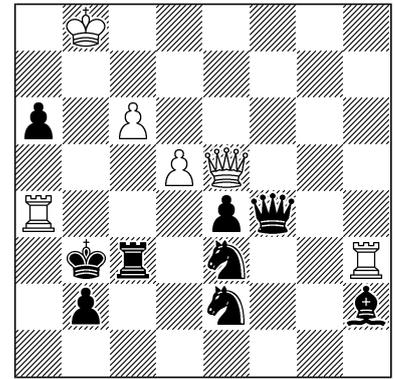
H#2 3.1;1.1 C+ 6+5

9744
Alexandr N. Pankratjew
Tschegdomin



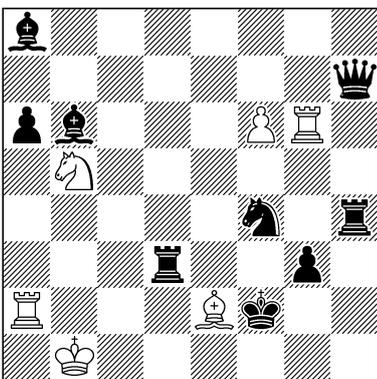
H#2 2.1;1.1 C+ 6+5

9745
Christer Jonsson
Skärholmen



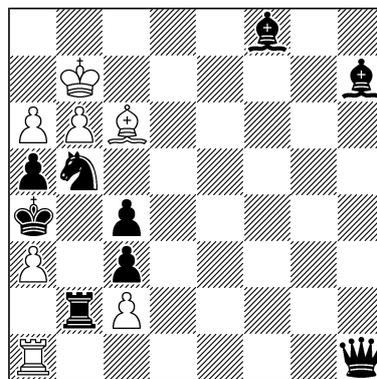
H#2 2.1;1.1 C+ 6+9

9746
Aleksandar Popovski
Skopje



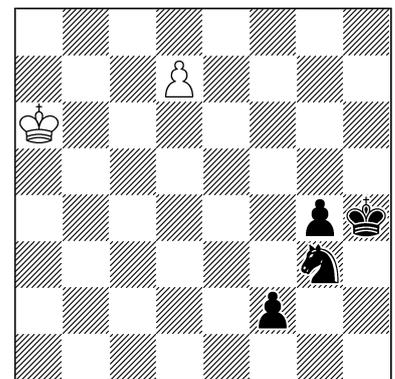
H#2 b) ♜b1→a4 C+ 6+9
& ♞b5→b4

9747
Alexandr N. Pankratjew
Tschegdomin



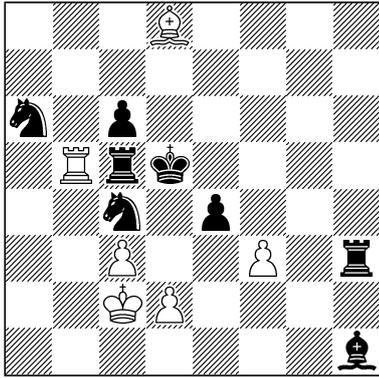
H#2 C+ 7+9
b) ♞a3↔♞b5

9748
Zdravko Maslar
Nikola Predrag
Andernach / Zagreb



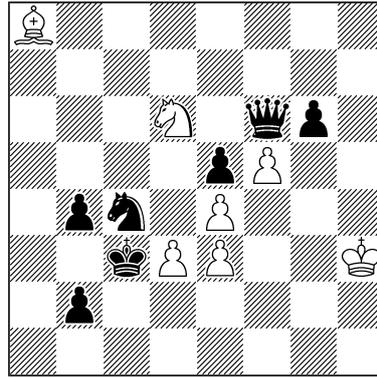
H#3 b) ♞g3→e2 C+ 2+4

9758
Abdelaziz Onkoud
Stains



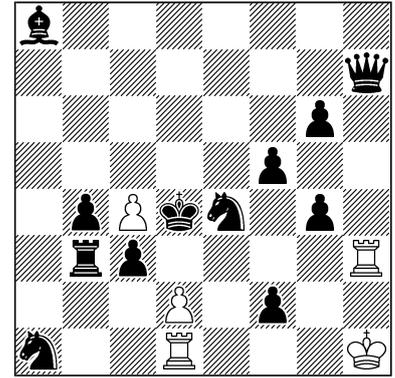
H#3 0.2;1.1;1.1 C+ 6+8

9759
Waleri Barsukow
St. Petersburg



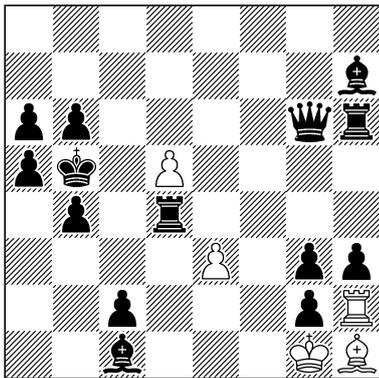
H#3 b) ♞g6→g5 C+ 7+7

9760
Dmitrij Grintschenko
Jasinowataja



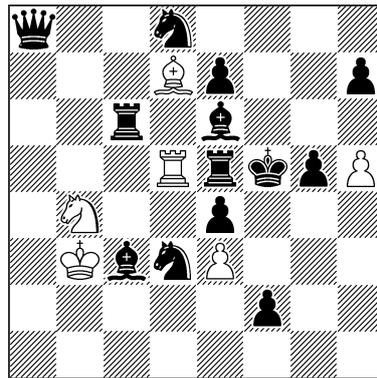
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 5+12

9761
Alexandr N. Pankratjew
Tschedgdomin



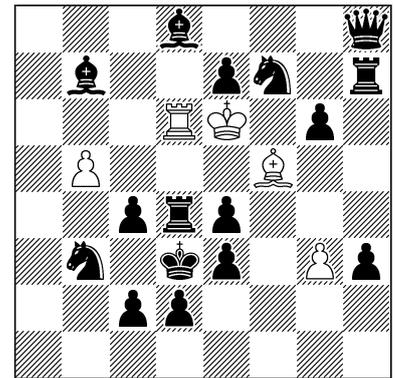
H#3 C+ 5+14
b) ♜a6→d6

9762
Alexandr N. Pankratjew
Michail O. Gerschinski
Tschedgdomin / Debalzewo



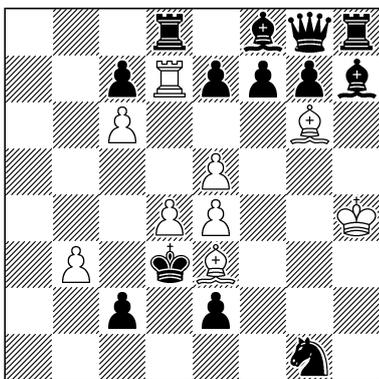
H#3 1.2;1.1;1.1 & C+ 6+13
1.1;1.1;1.1

9763
Michal Dragoun
Praha



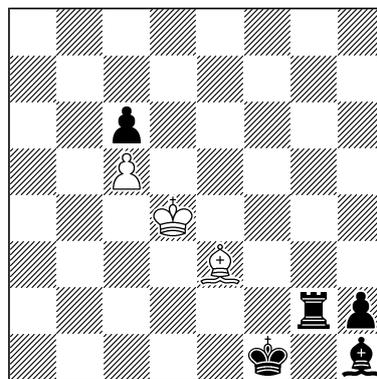
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 5+16

9764
Alexandr N. Pankratjew
Tschedgdomin



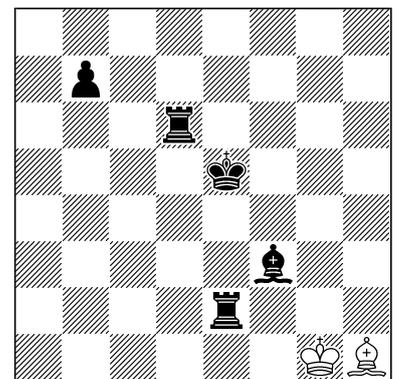
H#3 0.1;1.1;1.1 C+ 9+13
b) ♜c2→c3

9765
Gerald Ettl
München



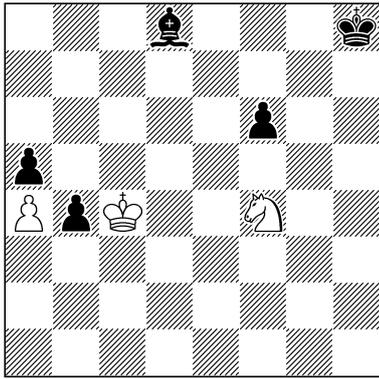
H#4 C+ 3+5

9766
Alexandr N. Pankratjew
Tschedgdomin



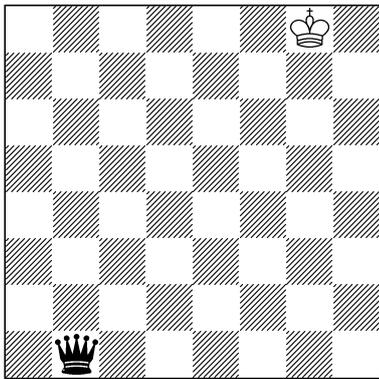
H#7 C+ 2+5

9767
Per Grevlund
 Aalborg
Hans G 48 Jahre



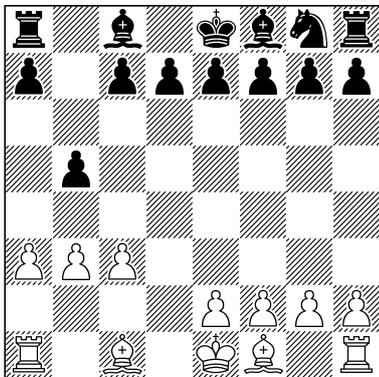
Ser.=9 C+ 3+5
 Wie viele Lösungen?

9770
Theodor Steudel
 Weißenfeld
bernd ellinghoven gewidmet



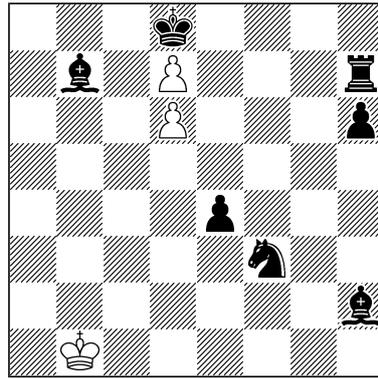
-1→H#2 1+1
 Ohneschlag Rex Multiplex

9773
Klaus Wenda
Bernd Gräfrath
 Wien / Mülheim an der Ruhr



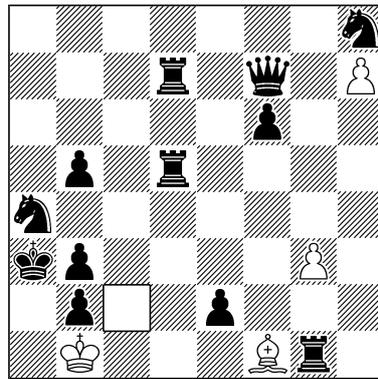
A-nach-B in 12+14
 14.0 Zügen (Weiß beginnt)
 Schlagschach mit klassischem
 Rochaderecht
 Diagramm = Stellung A

9768
Per Grevlund
 Aalborg
Neujahrsgruß 2009



Ser.=21 C+ 3+7
 Wie viele Lösungen?

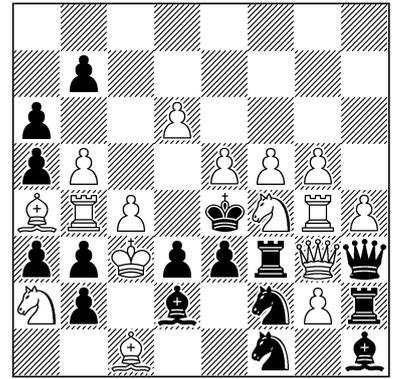
9771
Günther Weeth
Klaus Wenda
 Stuttgart / Wien



#1 vor 8 Zügen, 4+12
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca ohne
 Vorwärtsverteidigung
 Anticirce magisches Feld c2

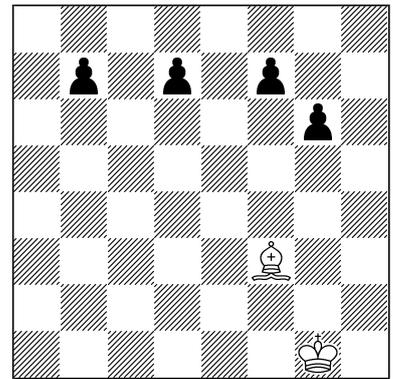
Diagramm = Stellung B 5+11

9769
Dragan Lj. Petrović
 Novi Sad



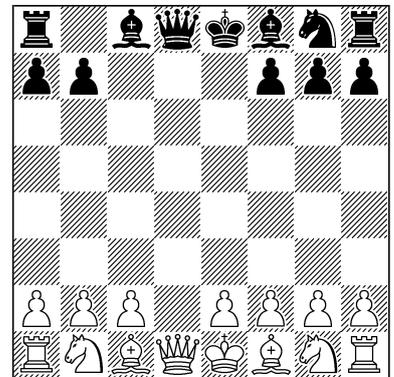
Kürzeste Auflösung? 16+16
 Circe

9772
Per Grevlund
 Aalborg



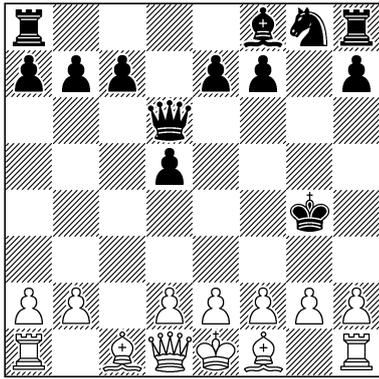
Ergänze 4 Steine, dann 2+4
 #1
 Monochromes Schach

9774
Itamar Faybish
 Grimbergen



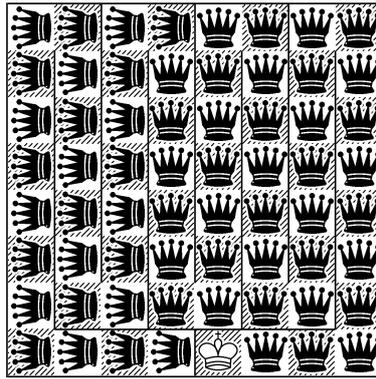
BP in 13 Zügen C+ 15+12
 Monochromes Schach

9775
Henryk Grudzinski
 Jelenia Gora



BP in 16 Zügen 13+13
 Take&Make-Schach

9776
Cornel Pacurar
 Mississauga
Itamar Faybish gewidmet



A-nach-B in 43743 1+63
 Serienzügen
siehe Vorspann
 Diagramm = Stellung A

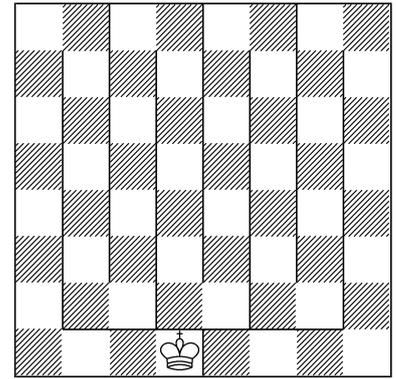
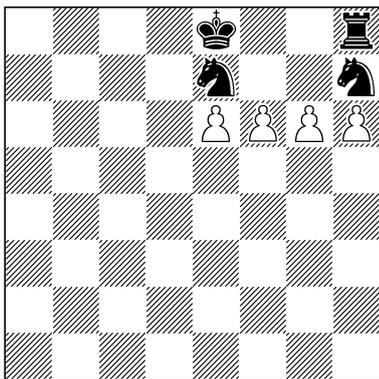


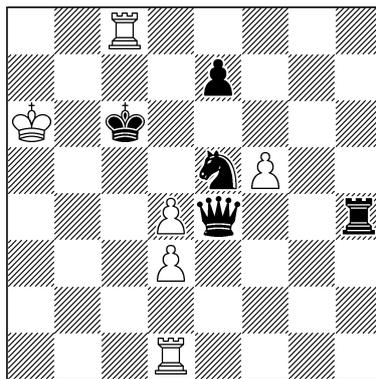
Diagramm = Stellung B 1+0

9777
Robert J. Bales
 Broadview



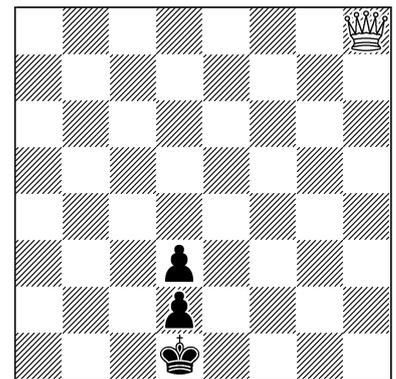
Ser.H#3 C+ 4+4
 Zwei Lösungen (NWK)

9778
Anastasia V. Kojushko
Peter A. Moldovyanu
 St. Petersburg



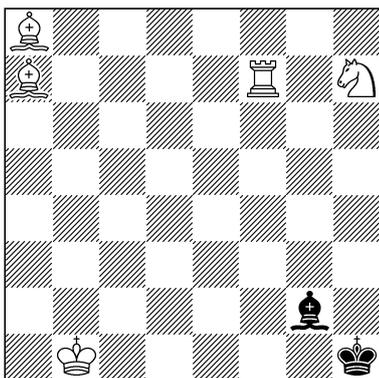
Ser.H#4 C+ 6+5
 Zwei Lösungen

9779
Robert J. Bales
 Broadview



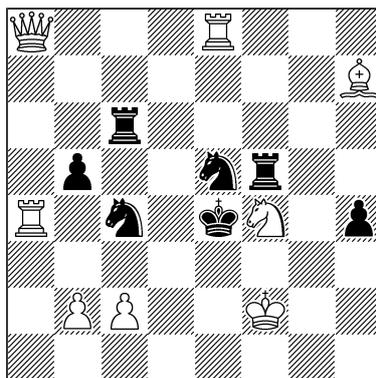
Ser.H#5 (NWK) C+ 1+3
 b) schwarze Steine 1⇒

9780
Gerald Ettl
 München



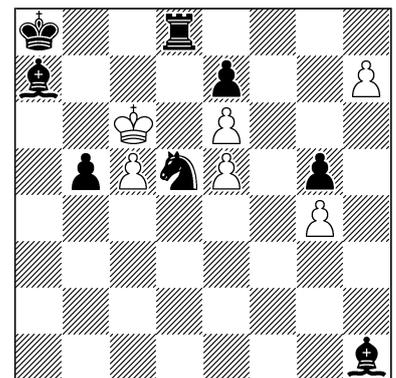
Ser.H#14 C+ 5+2
 - 240 -

9781
Geoff Foster
Ian Shanahan
 Australien



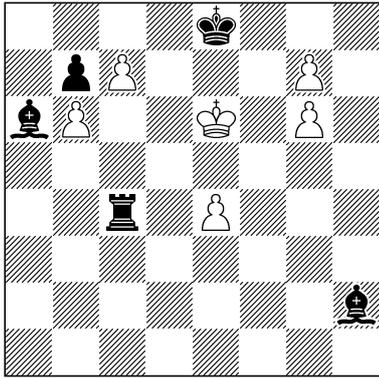
Ser.H=18 C+ 8+7

9782
Gerald Ettl
 München



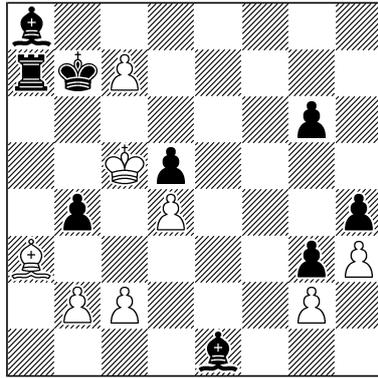
Ser.S=15 C+ 6+8

9783
Gerald Ettl
 München



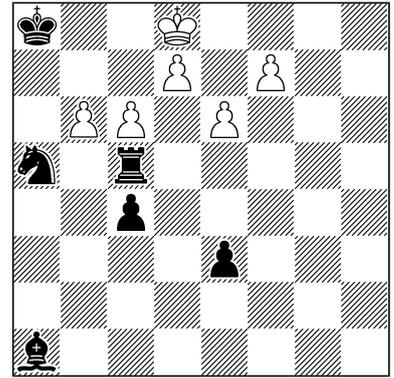
Ser.S=18 6+5

9784
Gerald Ettl
 München



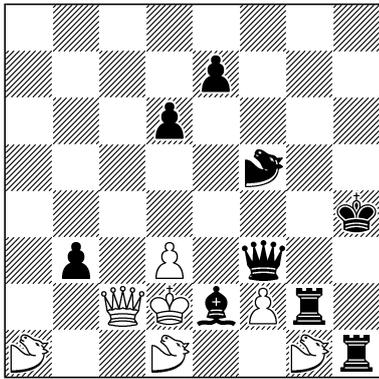
Ser.S=20 8+9

9785
Gerald Ettl
 München



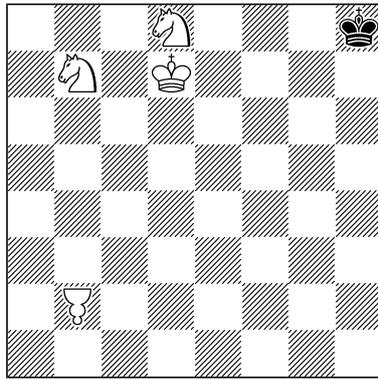
Ser.S=13 6+6
 Circe

9786
Gerard Smits
 Boxtel



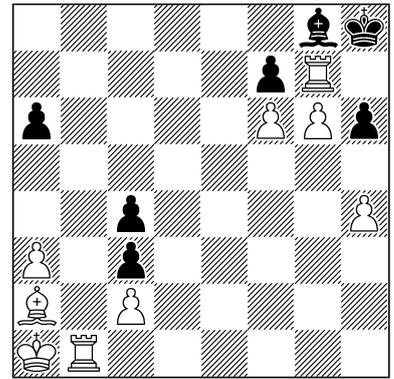
Ser.#3 C+ 7+9
 Drei Lösungen
 ♠♣=Rose

9787
Theodor Steudel
 Weifenfeld



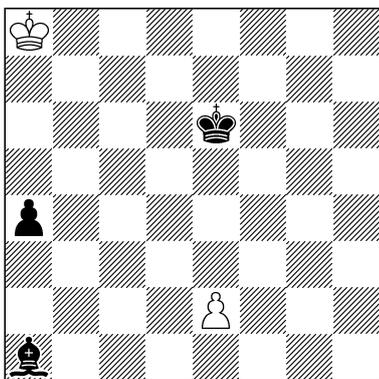
Ser.H=27 C+ 4+1
 Platzwechselcirce
 ♣=Berlinbauer

9788
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



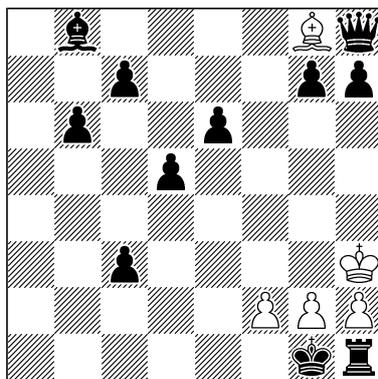
S==7 C+ 9+7

9789
Geoff Foster
 Kambah
 (nach Albert H. Kniest)



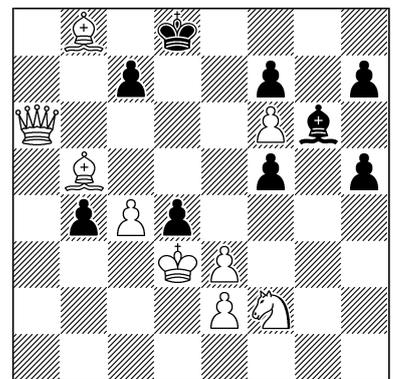
HS=7 C+ 2+3
 Schwarz beginnt

9790
Gerald Ettl
 München



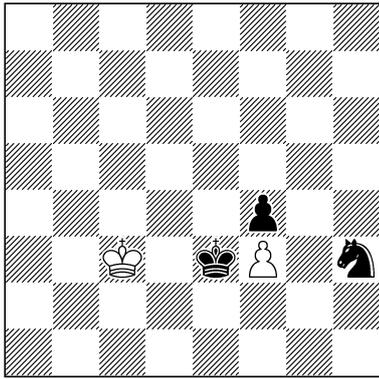
S#3 C+ 5+11
 Längstzuger

9791
Gerald Ettl
 München



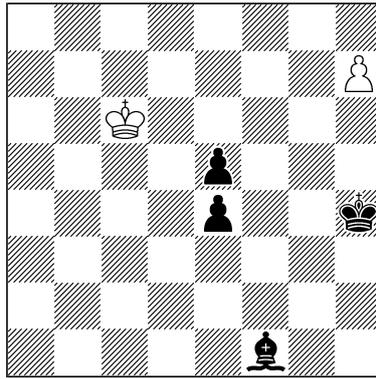
S#6 C+ 9+9
 Längstzuger

9801
Aleksandar Popovski
 Skopje



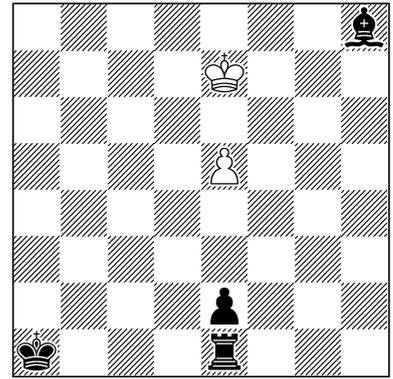
H#4 3.1;1.1... C+ 2+3
 Circe equipollents

9802
Gerald Ettl
 München



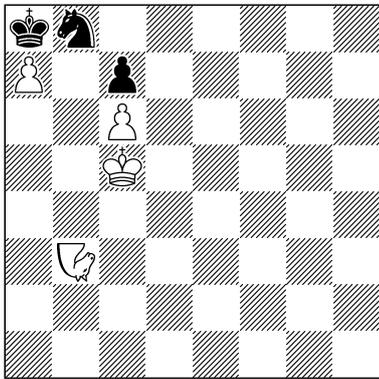
H#3 C+ 2+4
 transmutierende Könige

9803
Gerald Ettl
 München
Norbert Geissler gewidmet



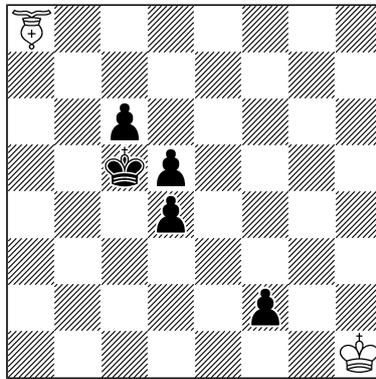
H#4 2.1;1.1... C+ 2+4
 Circe transmutierende Könige

9804
Aleksandar Popovski
 Skopje



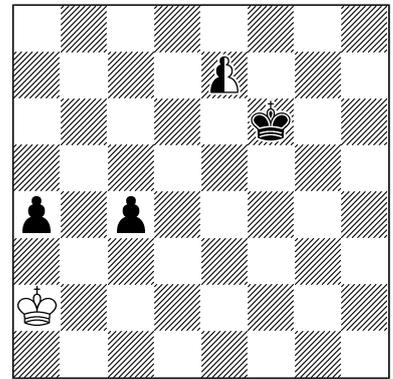
H#2 1.2;1.1 C+ 4+3

9805
Gerald Ettl
 München



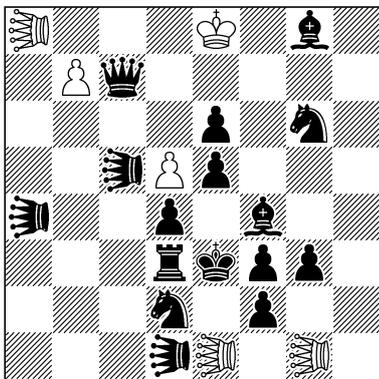
H#3 C+ 2+5
 ♖=Prinzessin

9806
Gerald Ettl
 München



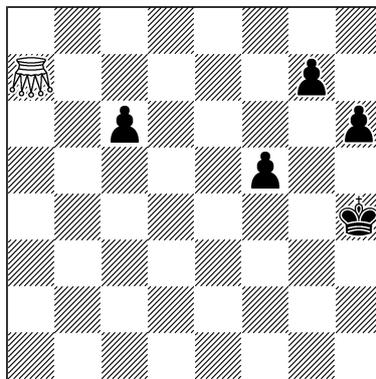
H#5 C+ 1+3+1
 Circe

9807
Michal Dragoun
 Praha



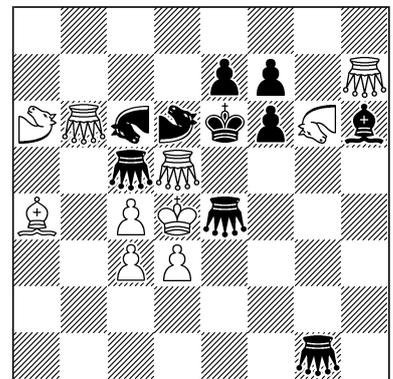
H#2 2.1;1.1 C+ 6+16
 Anticirce Typ Calvet
 ♖♜=Lion

9808
Gerald Ettl
 München



H#4 2.1;1.1... C+ 1+5
 Circe transmutierende Könige

9809
Václav Kotěšovec
 Praha



H==4 C+ 10+10
 Ringzylinder
 ♖♜=Mao ♝♞=Moa

Lösungen f-166

Lösungsbearbeiter: Hans Gruber

Löseronkel: Thomas Marx

Errata-Homepage: www.feenschach.de

Selbstmatt (9434-9438)

9434 (A. Seliwanow)

1.Lg8 [2.Sf7+ Sg5 3.Df5+ L×f5#]

1.– Td7 2.Sc4+ Kc6 3.Tc5+ S×c5#

1.– Se3 (/S×d4) 2.Sg4+ Sf5 3.Se3+ D×e3#

1.– De1 2.Sc6+ De5 3.Sb4+ S×b4#

Autor: „Four thematic variations with play of white battery. Different mates.“ JBJ: „Ein gutes Selbstmatt mit Fesselungsspiel.“ WS: „Sehr guter Schlüssel, vier verschiedene Batterieabzüge, ein Preiskandidat!“ KHS: „Viermal schießt der wSe5 aus der Batterie, ein klassisches Thema. Gefällt.“

9435 (I. A. Brjuchanow)

a) 1.a8=L Ka4 2.Le4 Kb4 3.Lb1 Ka4 4.Sc7 Kb4 5.Sa6+ Ka4 6.Ka1 Ka3 7.Tc4 b2#

b) 1.h7 Ka4 2.h8=D Kb4 3.Dc3+ Ka4 4.Ka1 Ka3 5.Lc2 Ka4 6.Dc4+ Ka3 7.Lb1 b2#

KHS: „Beidemale das erwartete Matt durch den sBb2 mit dem wKa1. Eine nicht allzu schwere, nette Miniatur.“ WS: „Die beiden Lösungen ähneln sich zu sehr.“

9436 (A. Armeni)

* v

1.Te6+ c5 2.d4 c×d4 3.Lb8 d3 4.h4 d2 5.Sd6 Kg3 6.Se4++ Kh3 7.Dh5 d1=D/T+ 8.Lf1+ D/T×f1#; 7.– d1=L 8.Df3+ L×f3#; 7.– d1=S 8.Sf2+ S×f2#

JBJ: „Sehr schwer zu lösen. Das Manöver 3.Lb8 4.h4 hat mich sehr viel Zeit gekostet. Die Umwandlungen durch den Bauern waren zu sehen.“ TK: „Hat mich lange genarrt, obwohl mir schnell klar war, daß die Umwandlung des sB zugelassen werden muß. Der Clou ist der Zug des wBh3 nach h4, um später die wD auf h5 parken zu können.“ KHS: „Daß der sBc7 letztlich Matt setzen muß, war schnell klar, der Weg dorthin aber nicht. Die schwarzen Umwandlungssteine setzen matt. Hübsch inszeniert.“ Autor: „Excelsior. Unfortunately I am not able to computer check this version (too long for my processor!) and I'm afraid about the cooks. Is it possible for you to check it? If not, there is the S#6, that I hope you consider valid for publication (s. Diagr. : 1.Lb8 d3 2.Te6 d2 3.Sd6 Kg3 4.Se4++ Kh3 5.Dh5 d1=D/T+ 6.Lf1+ D/T×f1#; 5.– d1=L 6.Df3+ L×f3#; 5.– d1=S 6.Sf2+ S×f2#).“ Die Reservefassung ist auch nötig, denn RL, WS und HW

kochten: DL 3.Sh6 Kg3 4.De2 K×h3/d3 5.Lb8(+ d3/K×h3 6.De4 d2 7.Sg4 d1=D+ 8.Lf1+ D×f1#; 7.– d1=T+ 8.Lf1+ T×f1#; 7.– d1=L 8.Df3+ L×f3#; 7.– d1=S 8.Sf2+ S×f2#. WS schreibt: „Schade um den Dual, die Autorlösung mit der schwarzen AUW hatte mir ganz gut gefallen.“

9437 (I. A. Brjuchanow)

1.Db2+ Kc4 2.Dd4+ Kb3 3.Dc5 b4 4.Sd4+ Ka3 5.Da5 b3 6.d7 b2 7.Sb5+ Kb3 8.d8=D Kc4! (8.– L×b5? 9.Dd3+ L×d3#) 9.Dd4+ Kb3 10.De4 (Tempo!) L×b5 11.Dd3+ L×d3#

WS: „Ohne besondere Pointe, wie so oft bei dem Autor.“ KHS: „Wohltuender Wechsel zwischen weißen Schach bietenden und stillen Zügen. Dazu ein hübsches, gefälliges Mattbild.“

9438 (A. Seliwanow)

1.d4 Kf8 2.Te8+ Kf7 3.d5 Kf6 4.T8e6+ Kf7 5.d6 Kf8 6.Te8+ Kf7 7.d7 Kf6 8.T8e6+ Kf7 9.d8=S+ Kf8 10.Tf6+ T×f6 11.Dh6+ T×h6#

1.– Kf6 2.Te6+ Kf7 3.d5 Kf8 4.Te8+ Kf7 5.d6 Kf6 6.T8e6+ Kf7 7.d7 Kf8 8.d8=D+ Kf7 9.Ddd5 Kf8 10.Tf6+ T×f6 11.Dh6+ T×h6#

Autor: „Double excelsior in miniature with promotion in different pieces. Model mate.“ JBJ: „Gutes Zweivariantenspiel, wie von Seliwanow erwartet.“ WS: „Gut, daß es zwei verschiedene Umwandlungen bei Weiß gibt.“ TK: „Erstaunlich, daß das in zwei gleich langen Varianten abläuft.“ RL: „Elegant und harmonisch.“ KHS: „Der weiße Bauer hangelt sich — unter ständiger Beschäftigung des schwarzen Königs — zweimal zum Umwandlungsfeld. Amüsant.“

Hilfsmatt in 2 (9439-9442)

9439 (A. N. Pankratjew)

1.Ld4 Lg1 2.Db6 T×h5#

1.Td5 Th5 2.Db5 L×g1#

BH: „Funktionswechsel zwischen T/L, ein netter Einstieg.“ VZ: „Reziprok wechselnde Bestimmung schwarzer Steine als zu erhaltende/zu schlagende Masse bei gleichbleibenden weißen Zugfeldern. Leichthändige Konstruktion und Musteratts.“ KHS: „Tausch der weißen Züge. Leichter Löseeinstieg.“ WS: „Glasklare Thematik, aber gibts das wirklich noch nicht?“

9440 (W. Tschepischni)

a) 1.Td6! (1.Sd6?) e×d6! (1.– c×d6?) 2.Dc1! (2.Db2?) Dh8#

b) 1.Sd6! (1.Td6?) c×d6! (1.– e×d6?) 2.Db2! (2.Dc1?) Dc6#

BH: „Da die schwarze Dame die weiße fesselt, ist die Lösung leicht zu sehen.“ VZ: „Leicht im Handling — schwerfälliger im Design.“ KHS: „Diagonale und vertikale Linienräumung für die weiße Dame — mit Dualvermeidung für die schwarze Dame. Interessant. Auf die schwarze 0-0-0 bin ich nicht hereingefallen.“

9441 (A. N. Pankratjew & A. Kiritschenko)

- a) 1.D×c3 Te4 2.Tg5 Te6#
b) 1.D×b4 L×e5 2.Lg5 h3#

VZ: „Erfolgreiche Vernichtungsstrategie.“ KHS: „Die schwarze Dame muß vorher die ein Fluchtfeld des schwarzen Königs blockende schwarze Figur entfesseln, nämlich durch Wegschlag der weißen Fesselfigur. Naja.“

9442 (A. N. Pankratjew)

- 1.L×b4 Kc7 2.Kd5 T×e5#
1.L×g6 Sc6 2.Kf5 S×d4#
1.T×e4 Sf4+ 2.Ke5 Sbd3#

KHS: „Dreimal räumt eine schwarze Blockfigur ein Feld, das im nächsten Zug der schwarze König betritt. Interessant.“ Bei der ersten Lösung trifft das allerdings nicht zu, hier betritt der schwarze König ein Feld, das von der geschlagenen Figur gedeckt worden war. Zudem wird im ersten Zug eine Deckung vom Mattfeld entfernt und der erste weiße Zug überhaupt erst ermöglicht.

Hilfsmatt in 3;n (9443-9454)

9443 (A. N. Pankratjew)

- a) 1.Ke5 Td7 2.Th4 Kg5 3.Te4 Td5#
b) * 1.– Td7 2.Th4 Kg5 3.Te4 Td5#
1.Kd6 T×h8 2.Kd7 Kf6 3.Ke8 Le6#

BH: „Satzspiel wie a) ohne 1.Ke5.“ VZ: „Tristesse im Zwillingensformat.“ KHS: „Hübsche Mattbilder-Miniatur.“

9444 (A. N. Pankratjew)

- a) 1.f1=S Lg1 2.Se3 Lf2 3.Sd1 Tc2#
b) * 1.– Lg1 2.Se3 Lf2 3.Sd1 Tc2#
1.S×g3 Tc3 2.S×e2 Lg3 3.Kd1 Td3#

BH: „Satzspiel wie a) ohne 1.f1=S.“ KHS: „Echomatt mit dem blockierenden schwarzen Springer.“

9445 (A. N. Pankratjew)

- 1.Kd5 Lc2 2.Ted4 L×f5 3.Tc5 Le6#
1.Ke5 Td1 2.Tf4 T×d6 3.Tcd4 Te6#

VZ: „Orthogonal-diagonale Echomatts nach weißen Umgehungen.“ KHS: „Das klassische weiße H#3-Material mit Turm und Läufer und alternierenden Matts. Gefällig.“ WS: „Zwei sehr schöne Mattbilder, angenehm zu lösen.“

9446 (E. Zimmer)

- a) 1.d×c5 Lg6 2.Dd6 L×f5 3.Le5 Le4#
b) 1.Df6 L×g7 2.Ke5 Lf8 3.d5 Ld6#

BH: „Schwarz verfolgt sich in beiden Abspielen selbst, während sich der Läufer mit einem Schlagzug im Zickzack anpirscht.“ KHS: „Schwarzer Zyklus der Figurenverfolgung: B-D-L bzw. D-K-B. Hübsch.“

9447 (A. N. Pankratjew)

- a) 1.S×c2+ L×c2 2.Ta3 Le4 3.Ta7 Tc8#
b) 1.T×c2 T×c2 2.Lf2 Tc8 3.La7 Le4#

JBj: „Gutes Linienspiel.“ BH: „Jeweils Funktionswechsel zwischen den Figuren, auch der schwarzen Opferfigur.“ KHS: „Reziproker Wechsel der zweiten und dritten weißen Züge, je nachdem, mit welcher Figur Schwarz auf c2 schlägt. Klar und präzise dargestellt.“

9448 (A. N. Pankratjew)

- a) 1.c3 S×d5 2.K×d5 L×d4 3.K×d4 Sb2#
b) * 1.– S×d5 2.K×d5 L×d4 3.K×d4 Sb2#
1.c4 S×e5 2.K×e5 T×d4 3.K×d4 Sg4#

BH: „Satz ist wie a) ohne 1.c3. Dies scheint das Thema dieser Serie zu sein.“ KHS: „Beidemale zieht der schwarze König in eine der beiden weißen Batterien hinein. Interessant ist auch, daß das Satzspiel — ebenso wie bei 9443 und 9444 — nicht aufrecht erhalten werden kann.“

TK zu 9443/9444/9448: „Zwei Fragen: Warum nicht jeweils *b) nach dem 1. Zug von Schwarz?* und — ganz ketzerisch — hätte nicht *b)* als H#3* genügt? Ja!!“

9449 (A. N. Pankratjew & A. Kiritschenko)

- a) 1.d×e5 Ka5 2.e×d4 Te3+ 3.Kc4 d6#
b) 1.c×d5 g4 2.d4 Lc4+ 3.Ke4 e×d6#

BH: „Sehr gefällig.“ KHS: „Wieder zwei Batterie-Abzugsmatts mit weißen Bauern.“

9450 (G. Zgerski)

- a) 1.Sc5 d4 2.Sb7 d5 3.Ld4 d×c6 4.La7 c×b7#
b) 1.Th6 g×h6 2.Lg8 h7 3.Ld4 h×g8=L 4.La7 Ld5#

KHS: „Zweimal Matt auf der Hauptdiagonalen, einmal mit dem Bauern, zum andern mit dem Läufer. Naja.“

9451 (G. Zgerski)

- 1.– Tg1+ 2.Kh7 La1 3.Tb2 Lb1+ 4.Kh8 L×b2#

WS: „Ist das nun ein weiß-schwarzer Inder oder ein Maslar? Die vielen Bauern auf der linken Seite empfinde ich aber als häßlich.“ KHS: „Herrlicher Zug der Läufer von Eck zu Eck, und dazu noch kritisch über b2.“

9452 (R. J. Wood)

1.– Kc6 2.Sh5 Kd7 3.Kh4 Ke7 4.Tg3 K×e6 5.Th3 Kf5 6.Lg3 Sg6#

Autor: „This H#5.5 has no real strategy, but has some interest because of the *stutter* in the WK path — a case of *make haste slowly*. I think it will also pose a reasonable challenge for solvers. I could have extended the solution another half-move by adding sSa7 and sBb5 [1.Sc6 K×c6 usw.], but I thought that would be aesthetically inferior to this version.“
Eile mit Weile (*festina lente*) also! WS: „Einfacher Mattbilderbau ohne strategischen Tiefgang.“ KHS: „Idealmatt.“

9453 (M. Degenkolbe & S. B. Dowd)

Autor (MD): „Dieses Hilfsmatt könnte man als *neudeutsch-logisch* bezeichnen: Der Versuch 1.d4/Lg8 La5 2.Lg8/d4 L×c3 3.Lb3 Le1 4.Ld4? scheitert eindeutig an der hinderlichen schwarzen Masse auf dem Feld d4. Dieser Bauer stellt einen schwarzen Selbstblock für seinen Lb2 dar. Also muß sich Schwarz etwas Neues einfallen lassen.

1.Ld3! (Aufbau einer *toten Batterie*, ohne Bedeutung für die Lösung) La5 (1.– Lb6/Lc7?) 2.Lc4 L×c3 3.Lb3 (Fernblock) Le1 (3.– Ld4? und der wL stünde dem schwarzen Läufer im Wege = weiß-schwarze Selbstbehinderung) 4.Ld4 (4.Le5/Lf6?) L×f2 5.Kb2 (5.Se3?) Kg1 (5.– L×d4?) 6.Se3+ (6.Sc3+?) Kh2! (ein *ruhiges* Plätzchen für den weißen Monarchen) 7.Sg2! (7.Sc4? L×d4? nicht spielbar, weil der wL gefesselt ist) L×d4#

Zunächst muß der Löser realisieren, daß der schwarze König im Mattbild nicht auf a1, sondern auf b2 steht, und dazu auf dem Feld b3 ein schwarzer Fernblock benötigt wird. Wenn er diese Feststellung getroffen hat, muß er nach Möglichkeiten suchen, wer als Block auf b3 in Frage kommt. Wenn er dann den sLh7 entdeckt hat, stellt der Löser fest, daß es drei Möglichkeiten für ihn gibt, in den ersten drei Zügen nach b3 zu gelangen. Zwei dieser Möglichkeiten erweisen sich als Trugschluß. Diese beiden *thematischen Verführungen* scheitern daran, daß ein sB auf d4 steht und den sLb2 derart behindern würde, daß dieser nicht auf das Feld d4 ziehen kann (schwarzer Feldblock). Nachdem der Löser dies ausgelotet hat, muß er eine Möglichkeit suchen, wie er den wKf1 aus der schwarzen Batterielinie c1-f1 unbeschadet herausbekommt. Zunächst wird er versuchen, den wK innerhalb von zwei Zügen nach d3 zu befördern, damit er dort seinem letzten verbliebenen Mitstreiter ermöglicht, mittels De-

ckung des Feldes c3 auf diesem matt zu setzen. Aber nach einer Weile wird der Löser feststellen, daß auch dieser Versuch zum Scheitern verurteilt ist und keinerlei Aussicht auf Erfolg besitzt. Also tritt der wK den Weg in die Gegenrichtung an, um sich auf h2 zu verstecken und dort in Sicherheit zu bringen. Um dies alles zu realisieren, muß der wL im vierten Zug den sBf2 schlagen. Aber auch um dorthin zu gelangen, darf er keinen übereilten Fehler begehen. 3.– Ld4? wäre wiederum ein Fehler, weil dann der weiße Läufer seinem schwarzen Kollegen im Wege stehen würde, da dieser schon in weiser Voraussicht im vierten Zug nach d4 ziehen *muß*, damit er dann im Mattzug (also ganze sieben Halbzüge später; so lange steht er *teilnahmslos und gelangweilt herum*) dort geschlagen werden kann. Im fünften schwarzen Zug wäre 5.Se3? zu voreilig gespielt, weil Weiß damit selbst mattgesetzt würde. Also muß stattdessen der schwarze König im fünften Zug das Feld betreten, auf dem er dann zwei Züge später mattgesetzt wird. Im fünften Zug kann sich der weiße König dann endlich aus der schwarzen Umklammerung befreien und über g1 entkommen, um nach h2 zu gelangen. Im sechsten Zug muß dann Schwarz das richtige Abzugschach wählen. Nun endlich ist der weiße König in Sicherheit und hat die schädliche Batterielinie auf der ersten Reihe verlassen. Aber oh Schreck! Nun ist der weiße König wiederum in eine Fesselung gelangt; sein Läufer muß/möchte nur noch mittels L×d4 mattsetzen, kann sich aber nicht mehr bewegen, weil er sich plötzlich in einer Fesselungslinie wiederfindet. Der Zug 7.S~? würde sowieso nicht zum Ziel führen, weil dieser Springer dann entweder die Fesselung des weißen Läufers aufrecht erhalten und/oder die Linie c3- e5 unfreiwillig decken würde. Wenn er *fortgesetzt* ziehen würde (ausschließlich durch 7.Sc4 möglich), wäre dieser Deckungseffekt vermieden, aber dann stellt er fest, daß nun nur noch die Schädigung der Fesselung des weißen Läufers vorliegt. Also muß er gewissermaßen eine *Meidung dritten Grades* unternehmen, um die beiden oben geschilderten schädlichen Effekte zu vermeiden. Einzig und allein 7.Sg2! führt zum gewünschten Ziel, denn erstens ist jetzt der weiße Läufer wieder entfesselt und kann deshalb zweitens unbeschadet mattsetzen, weil der schwarze Springer nicht die Mattlinie zwischen weißem Läufer und schwarzem König deckt. Eine strategisch gehaltvolle und anspruchsvolle Hilfsmattaufgabe. Weißes Minimal (der Läufer muß gegen den kompletten

schwarzen Figurensatz kämpfen). Mustermatt. Der weiße König entfernt sich von seinem schwarzen Kollegen, anstatt seinen einzig verbliebenen Mitstreiter (wLd8) im Mattbild *aktiv* zu unterstützen.

Der gordische Knoten links unten ist nur sehr schwer aufzulösen und erfordert genauestes, exaktes Spiel sowohl von Weiß als auch von Schwarz. Mich persönlich würde mal interessieren, wie lange ein Spitzenlöser benötigt, um diese Aufgabe zu lösen. Denn jeder wird versuchen, mit dem weißen König nach d3 zu gelangen, damit der weiße Läufer auf c3 mattsetzen kann. Daß der weiße König sich vom schwarzen König noch weiter weg bewegen *muß*, damit dieser trotzdem (muster)mattgesetzt werden kann, kommt sicherlich sehr überraschend. Diese Aufgabe sollte an eine Zeitschrift von Weltruf gehen, die sehr viele Löser hat.

[Die Aufgabe wäre auch C+, wenn wir den wLd8 nach c7, und den schwarzen Be7 nach e5 stellen, aber dann ist der schwarze Selbstblock auf d4 in den beiden thematischen Verführungen nicht mehr zweckrein (weil der sBe5 das Feld sowieso decken würde, und dieser somit sowieso im ersten Zug beseitigt werden müßte).]“ WS: „Der Hammer des Heftes (6.– Kh2!) mit ungeheurem Schwierigkeitsgrad. Bravo!“ KHS: „Daß der schwarze König nur auf b2 mattgesetzt werden kann, diese Erkenntnis hat bei mir lange gedauert.“

9454 (M. Degenkolbe & S. B. Dowd)

Autor (MD): „Interessant scheint die Verführung 1.Sd3? zu sein. Der sSd3 käme als potenzieller Block auf b3 in Frage, aber man könnte auch versuchen, diesen Springer im zweiten Zug nach e1 zu bringen, um dadurch den gordischen Knoten links unten zu zerschlagen. Aber all diese Versuche schlagen fehl und sind von vornherein zum Scheitern verurteilt, weil die Zügezahl nicht ausreicht. Interessant ist es in diesem Zusammenhang, den Zug 1.Se6!? gesondert zu erwähnen: Erstens wird suggeriert, daß er auch von hier aus einen Weg findet, um auf b3 vorausahnend zu blocken. Zweitens verstellt dieser Springer im ersten Zug die wichtige Themalinie f7-c4. Aber der schwarze Springer erweist sich für alle drei eben angeführten beide Zwecke (Block auf b3; auf d1 die schwarze Batterielinie zu verstellen, um den weißen König ins Spiel zu bringen; die Diagonale f7-c4 zu verstellen) als überfordert. Auch Versuche, wie beim H#7 vorzugehen, schlagen fehl: 1.-3.Le8-La4- Lb3?; alles schön und gut, aber es fehlt eben der siebte Zug!

1.d4 Le5 2.Lb3 würde diesen Zug zwar sparen, aber Weiß benötigt erstens mindestens sieben Züge und wird zweitens vom sBe4 blockiert; falls der Bauer zieht, verliert wiederum Schwarz einen Zug. Also müssen wir uns etwas Neues einfallen lassen:

1.T~? (=1.Td2/Te3/Te4?) und es geht spätestens im dritten Zug bei Weiß nicht weiter. Also müssen wir forcieren: 1.Te5/Te7/Te8? sind ebenfalls nicht geeignet als Schlüssel, weil sich dann erst im fünften Zug herausstellt, daß der weiße König nicht das Feld c3 betreten kann. Also ist nur ein (Auswahl-)Schlüssel des schwarzen Turms möglich, der vorausschauend die Betretung des Feldes c4 für den weißen Monarchen möglich macht (ein *Angriffszug*, besser *Meidungszug dritten Grades*!):

1.Te6! Le5. Im Schlüssel verstellt Schwarz vorsorglich eine schwarze Linie. Mit dem ersten weißen Zug verstellt der weiße Läufer ebenfalls eine (soeben erst entstandene) schwarze Linie vorsorglich (zweifache Voraus-Linienverstellung!).

2.Se3++ K×f2. Der einzige Zweck des zweiten schwarzen Zugs besteht darin, dem weißen König die Betretung des Feldes f2 zu ermöglichen, so daß dieser seine Reise beginnen kann = Zweckreinheit, zumindest in meinen Augen.

3.Dh1! Hier haben wir denselben Effekt wie im Schlüsselzug, nämlich: 3.D~? (=3.Dd2+/De1+/Dg1+?) sind allesamt viel zu stark und schneiden dem weißen König *direkt* im nächsten Zug seinen Weg ab; also forcieren wir wieder: 3.Dd1/Df1+? Aber auch diese beiden Züge graben dem weißen König spätestens im fünften Zug das Wasser ab. Also bleibt tatsächlich nur 3.Dh1! übrig, weil dieser Zug als einziger keinerlei schädliche Effekte für die weitere Lösung aufweist.

3.– K×e3 4.d4+. Der nächste Hammer! Schwarz darf nicht voreilig 4.Lc1+? spielen, da dann wiederum der weiße König im fünften Zug nicht *sein Feld* betreten kann.

4.– K×d4 5.Lc1 Kc4 6.Kb2 L×c3# Mustermatt.

Meines Erachtens zeigt diese Lösung wiederum etliche *neudeutsch-logische Effekte im Hilfsmatt*. Der schwarze Schlüssel und der dritte schwarze Zug zeigen in einheitlicher Harmonie denselben Effekt, gewissermaßen eine *Meidung dritten Grades*. So würde ich es taufen. Im orthodoxen Zweizüger gibt es einen *Angriff dritten Grades*. Diesen Begriff kann man selbstredend *nicht* ohne Weiteres auf das Hilfsmatt übertragen. Aber die Formulierung *Meidung dritten Grades* erklärt ganz gut die Effekte, auf die

es ankommt. Daß Schwarz schon mit dem Schlüssel eine schwarze Linie nochmals verstellen (maskieren) muß, ist sehr feinsinnig. Weiß verstellt auch schon mit seinem ersten Zug eine soeben entstandene schwarze Linie vorausschauend. Der dritte Zug ist im Grunde genommen für den Löser nicht auffindbar. Aus welchem logischen Grunde soll er das Feld räumen, auf dem schon ein schwarzer Block steht? Die Antwort ist schnell gefunden; weil sonst der weiße König nicht gen c4 marschieren kann. Die forcierten Züge der schwarzen Dame, die ebenfalls zum Scheitern verurteilt sind, würde ich *Meidungen zweiten Grades* taufen. Sie verbessern die Lage des weißen Königs zwar ein wenig (er kann einen oder gar zwei Züge länger *in der Lösungspur* ziehen), aber danach ist *Ende im Gelände*, weil der schädliche Nebeneffekt des dritten schwarzen Damenzugs nicht sofort, sondern erst einen bzw. zwei Züge später das Geschehen auf dem Brett negativ beeinflusst und es somit nicht weitergeht! Also schlägt auch hier (wie im Schlüsselzug) einzig und allein die *Meidung dritten Grades* durch, der einzige (dritte) spielbare schwarze Zug, der jedweden schädlichen Nebeneffekt zu 100% vermeidet!

Im vierten Zug muß Schwarz wiederum exakt spielen und darf nicht voreilig den falschen Zug ausführen. Auch jetzt muß vorausschauend der Weg des weißen Königs gesichert werden. Zum Schluß noch ein wenig Umnow bei Schwarz. Abgerundet wird das Ganze durch ein Mustermatt.

Würde man den schwarzen Springer von f4 nach b4 stellen, gäbe es eine zweite, eindeutige Lösung, in der es schlagfreudiger zugehen würde. Aber sie enthielte auch etliche interessante Effekte: 1.Df4 L×f4 2.Lc1 (schwarzer Umnow) L×c1 3.Te3 L×e3 4.Kb2 (verzögerter schwarzer Umnow) L×f2 5.Kc1 (verzögerter schwarzer Umnow) Ke1 6.Sb2 (schwarzer Umnow) Le3#. Zunächst sah es so aus, als müßten wir den Leuten diese Lösung als eine *Art autorisierte Nebenlösung* verkaufen. Je intensiver ich mich jedoch mit ihr auseinandergesetzt habe, umso deutlicher wurde mir, daß diese Lösung in all ihrer Brutalität in der Tat viel mehr ist als eine blasse Nebenlösung. Zu den Fakten:

In Lösung I wird von den schwarzen Offizieren nur der sSd3 geschlagen, die anderen drei (Dc1, Te2, Lb2) müssen aus (völlig unterschiedlichen!) verschiedenen Gründen auf dem Brett verweilen:

- die schwarze Dame muß sich *in Luft auflösen*, da sie sich nicht opfern kann/darf, findet aber doch

noch ganz zum Schluß ein Feld, auf dem sie keinem schadet und unbehelligt bis zum Matt verweilen kann

- der schwarze Te2 muß die schwarze Linie f7-c4 im Voraus verstellen

- der schwarze Lb2 wird als (Fern-)Block benötigt

In Lösung II wäre es genau umgekehrt! Hier müssen diesmal Dc1, Te2 und Lb2 dran glauben, während der schwarze Springer auf dem Brett verweilen muß, da er als Block gebraucht wird. Somit ist hier ein astreiner reziproker Funktionswechsel (Opfer/Block) zwischen sSd1 und sLb2 zu sehen. Auch die Umnow-Effekte gefallen. Somit ist immerhin ein kleiner und sehr ungewöhnlicher Inhalt der beiden Lösungen festgestellt und notiert. Es ist damit wie mit jeder Sache: Man muß es den Leuten nur sehr gut verkaufen!

Im Sinne der Zweckreinheit der Aufgabe entschlossen wir uns aber, diese (Neben-)Lösung nicht in der Aufgabe zu belassen. Insgesamt gewiß ein sehr ungewöhnlicher Vorgang, denn letzten Endes freut sich jeder Komponist, wenn er in einem derartig langen Hilfsmatt zwei völlig unterschiedliche *eindeutig* verlaufende Lösungen vorzuweisen hat. Wenn der wertere Betrachter (Löser, Richter, Lösungsnachspieler usw.) also der Meinung ist, die Aufrechterhaltung der zweiten Lösung (mit den erwähnten Effekten und Inhalten) sei vertretbar, kann er einfach den sSf4 nach b4 versetzen und hat ein korrektes H#6 mit zwei Lösungen, in die man mit etwas Phantasie auch den einen oder anderen Zusammenhang interpretieren könnte.

Ich plädiere für eine Veröffentlichung beider Aufgaben nebeneinander. Dafür in Frage käme für meine Begriffe ausschließlich *f* (mein eindeutiger Favorit, denn dort könnte anknüpfend an beide ausführlichen Analysen im Anschluß an die beiden Urdrucke in absehbarer Zeit ein entsprechender Artikel von uns erscheinen.“ JBj: „Wenn man zuerst die 9453 gelöst hat, wird es bei der 9454 zu einem schrecklichen Weg zur Lösung. Ein ganz anderes Spiel zum Matt auf b2. Gut!“ WS: „Weit vorausschauender Schlüssel. Wer hätte gedacht, daß der wK am Mattbild mitwirkt?“ KHS: „Hier macht sich der weiße König zur Unterstützung seines Läufers höchstpersönlich auf den Weg.“

TK zu 9453/9454: „Das sind in erster Linie Rätsel, und zwar sauschwere! Beide Stellungen sehen sehr ähnlich aus, die Lösungen jedoch sind äußerst unterschiedlich. Mir hat die 9454 besser gefallen, da

die Wanderung des wK überraschender ist. Auch kommt der Zug Dh1 unerwartet.“

Zwischenfazit H#

KHS: „Bei den beiden letzten Hilfsmatts habe ich über Gebühr lange gebraucht, um die Lösung zu finden. Danke für die reiche Auswahl.“

Retro (9455-9459)

9455 (G. Weeth)

R 1.Kc2×Bd3 [Ke1] Tb3-c3+ 2.c6-c7 d4-d3+ 3.Bc5×Bd5 e.p. [Bd2] d7-d5 4.Kd2-c2 Lf2-e3+ 5.Ke1-d2 Le3-f2+ 6.Kc8×Tc7 [Ke1] Tb7-c7+ 7.Kd8-c8 & v: 1.c×b7 [Bb2]#

Nicht 1./2.Bc5×Bd5 e.p. [Bd2]? wegen 3.-c7×Xd6 [Bd7]#

Autor: „Thema: e.p.-Rücknahme im AC-Proca mit problemhaftem Wert: nicht bloßer weißer Tempogewinn, sondern integraler Teil eines Plangefüges (hier Sperrung der 7. Reihe für den entschlagenen schwarzen Turm). Vertiefung der Kombination durch Führung des Mattzugsteines (c6-c7).“

9456 (W. Dittmann)

Autor: „*Logische Struktur*: Der Hauptplan ist: 1.Se8-c7 & v: 1.b7+, aber er scheitert an zwei Hindernissen: d7 ist nicht gedeckt, und der sSa5 (und sTg7) kann auf b7 schlagen. Das Feld d7 läßt sich leicht mit dem e.p.-Entschlag Bc5×Bd6 e.p. [Bd2] d7-d5 blocken (= Vorplan A). Aber wie kann der sSa5 deaktiviert werden? Das geht nur mit Hilfe eines Remispendels (wK zwischen f6 und f7), welches den sTg7 nach g8, dem Repulsfeld des sS, lenkt = Vorplan B. Weiß kann aber nicht sofort mit dem Pendeln beginnen (1.Kf7-f6?), da er selbst das Pendeln unterbrechen müßte, weil die Ausgangsstellung remis sein kann. Zur Abwälzung der Retroremis-Vermeidungspflicht auf Schwarz ist — nach bekannter Methode — scheinbar der ohnehin geplante e.p.-Entschlag Bc5×Bd6 e.p. [Bd2] bestens geeignet (also Vorplan A und dann Vorplan B): 1.Bc5×Bd6 e.p. [Bd2]? d7-d5 2.Kf7-f6 Tg5-g6+ usw. 5.Kf6-f7 Tg8-g6 (erzwungen) und nun der Hauptplan mit Matt. Aber Schwarz hat eine Verteidigung: Auf 1.- d7-d5 folgt die Vorwärtsverteidigung — v: 1.- Tf7#! Diese ist möglich geworden, weil der Vorplan A das Feld e6 deckt = ein durch den Vorplan eingeschaltetes neues Hindernis. Also muß Weiß durch einen anderen Vorplan die nötige Änderung der Ausgangsstellung erreichen, und der e.p.-Entschlag darf erst erfolgen, wenn der sTg7 bereits auf g8 steht (dann gibt es keine VV). Zu

diesem Zweck stellt er als 3. Vorplan ein zweites Remispendel (Vorplan C) voran.

Lösung: Vorplan C: R 1.Kf5-f6! (nicht 1. Ke5-f6?, weil danach Schwarz das Pendel beginnt) Tg6-g5+ 2.Kf4-f5! (Pendelstart!) Sh4-g2+ 3.Kf5-f4 Sg2-h4+! (nicht freiwillig schon jetzt 3.- Sf3-h4+?; auch nicht freiwillig schon jetzt 3.- Tg8-g7+?, beides mit Kurzmatt) 4.Kf4-f5 Sh4-g2+ 5.Kf5-f4 Sf3-h4+ (jetzt erzwungen, da 5.- Sg2-f4+?? illegal — der Zug erzeugt endlich die erwünschte Stellungsänderung außerhalb des nun folgenden Pendelschemas) 6.Kf6-f5 Tg5-g6+.

Vorplan B: 7.Kf7-f6 (nun liegt die Pendel-Unterbrechungspflicht bei Schwarz) Tg6-g7+ (immer noch nicht freiwillig 7.- Tg8-g7+?) 8.Kf6-f7 Tg7-g6+ 9.Kf7-f6 Tg6-g7+ 10.Kf6-f7 Tg8-g6+! (erzwungen, da 10.- Tg7-g6+?? illegal)

Vorplan A: 11.Bc5×Bd6 e.p. [Bd2] d7-d5 (nun ist keine VV möglich, da e7 ungedeckt ist)

Hauptplan: 12.Se8-c7 & v: 1.b7#.“

GW: „Einer der monumentalen logischen Mehrzüger des Autors. Er enthält so ziemlich alles an strategischen und künstlerischen Elementen, die Dittmanns Stil auszeichnen: Zutiefst angelegte Planstaffelung (mit AZE und Kompensation eines Vorplanschadens), raffinierte Verknüpfung zweier nicht so leicht zu durchschauender Remispendel-Mechanismen und Feinheiten (=Fallen!) bei der subtilen Auswahl der Pendelstartfelder.

Der erste Vorplan mit Herstellung der erwünschten Stellungsänderung außerhalb des Pendelschemas arbeitet ohne den bequemen Einschub des e.p.-Entschlags. Er gehört zum Besten, was ich auf diesem Gebiet bei den Protagonisten der AC-Proca-Aufgabe in Berlin und Wien bewundern konnte. Die eingangs eigentlich nahe liegende, jedoch bis zum Finale hin verzögerte Ausführung des e.p.-Entschlags, begründet durch die vorherige Drohung einer versteckten, alles zerstörenden schwarzen Vorwärtsverteidigung (!), befreit diesen Entschlag vom Odium des brachialen Zwangsmittels. Dieser Vorgang erscheint jetzt in einem gänzlich anderen Licht: Dittmannsche Raffinesse, konstruktionstechnisch eine Novität. Wenn hier irgend etwas als *einfach* aufzufallen scheint, dann ist es der kurze Hauptplan. Er scheitert aber gleich an zwei Hindernissen, was dazu führen mag, daß der Löser an seiner Richtigkeit zu zweifeln beginnt. Seine Kürze ist angesichts des gewaltigen weiteren Plangeschehens durchaus als Vorteil anzusehen. Fazit: Eine weitere

Komposition aus Berlin fürs Album.“

9457 (P. Harris)

R b7×Ta8=L [Lf1] [-sT] & v: 1.Se4 b×a8=T [Th1] [sTe2]#

Autor: „PART A.

The version I sent you (wKd8, wLf1, sKe1, sLc8 — R Bb7×Ta8=L [Lf1] & v: 1.Ke1-f1 b7×a8=T [Th1] [sTf2]#) can be solved with a bP on a8 instead of the bR. (This being so a bP could also be on e8 or g8 with wP on f7). Could this be corrected by replacing Supercirce with Optional Replacement Chess? — which does not allow bP on 8th rank?

PART B.

However if one retains Supercirce, one could have the diagrammed position. To avoid having a bP as an option, one can put a wP on d1, adjacent to the bK — then a bP cannot be used as it could capture the wP and stop the mate by putting the wP between the bK and wR.

However having a wP on d1 allows the wB to give mates with the bK moving to f1 or e2 and being blocked by a bP (arising from W's retraction) — also the bK could move away from the wP on d1, by moving to f1, still allowing a mate with a bP on f2.

One therefore has to prevent a mate with the wB and prevent the bK moving (to f1). This can be done with a bS on g3. The S prevents a wB mate by being able to move to f1 and prevents a bK move because the S must be moved to allow the wR to mate on h1.

Also, the S has to do a third job: of interposing between the two Ks to allow the use of the necessary bR on e2 — by moving to e4.“

Die Bedingung „Madrasi“ und der sBh2 wurden gegen die NL R b7×Sa8=L [Lf1] [sSg3] & v: 1.Ke2 b×a8=L [Lf1] [sSf3]# bzw. b×c8=L [Lf1] [sLf3]# ergänzt (Madrasi erlaubt, daß der schwarze Läufer das Matt der NL stoppt; der sBh2 verhindert, daß der schwarze Turm das Matt der AL stoppt).

TK: „Überraschenderweise erlaubt PY (3.77) auch, daß auf c2 bzw. e2 ein sB ent schlagen wird, der dann nicht durch den wBd1 gelähmt (Madrasi) ist! So geht auch R Lf1×Be2 [Lf1] [sB-] & v: 1.e×d1=S [Sg8] [wBh8=T] T×h2 [Ta1] [sBe3]# bzw. R Lb3/Ld3/Lf3×Bc2 [Lf1] [sB-] & v: 1.c×d1=S [Sg8] [wBh8=T] T×h2 [Ta1] [sBe2]# usw. Aber das ist ja wohl eine Macke von PY, oder?“

9458 (M. Bonavoglia)

1.d3 h5 2.Lh6 g×h6=w 3.h7 Sh6 4.b3 Tg8 5.h8=L Sf5 6.Lb2 Th8 7.Lc1 = Diagramm

Autor: „I'm sending this Andernach SPG which is now *really computer tested* (c++) unlike the one published in *f* in 2003 which I dreamed was computer tested (c+-). The *original* SPG is the one composed in Andernach the year Andernachschach was invented, which showed an *almost* Pronkin. This new one shows a Pronkin together with a Rook switchback. I don't know if that's original enough, but it's the end of a decennial fight :-)" JBn: „Phönix-Thema im Retro-Andernach-Schach!“ TK: „Sehr gut, vor allem der kleine Switchback des sT ...“

9459 (M. Grushko)

1.S1d2 Sh6 2.Sc4 0-0 3.Sd6 Kh8 4.S×c8 Sb4 [sLd6] 5.S×d6 Sc6 [sLe8] 6.S×e8 Sd4 [sLf6] 7.S×f6 Se6 [sLg8] 8.d6 De7 9.Sd5 Tfc8 10.Sf4 Sf8 11.Se6 Dd8 12.S×f8 f5 [sSf6] 13.g×f6 e.p. [Bg5×Sf6×Bf5] = Stellung B. Nun: 1.– Lc4 [sSb2, sBb1=D]#.

TK hat eine Frage zur Klarheit der Forderung: „Soll man von A nach B so gelangen, daß anschließend ein #1 durch Schwarz möglich ist? Oder ist das nur eine Lösungshilfe? Da man ja bei Circe Parrain nicht weiß, was noch im Untergrund darauf wartet, wieder ans Tageslicht zu kommen, wäre es eine NL, wenn die Stellung erspielbar ist, ohne daß Schwarz mattsetzen kann? Denn daß – normal gesehen – in B kein #1 möglich ist, sieht man schnell, es muß also wegen Circe Parrain eine weitere schwarze Figur erscheinen, um mattzusetzen.“ Der Autor gibt vor, daß in B ein „#1 durch Schwarz“ möglich sein muß. Also muß die Lösungszugfolge dies ermöglichen, es ist Teil der Forderung. Was es hier vor allem zu finden galt, ist der phantastische en-passant-Gag (der natürlich schon außerhalb von Retros gesehen wurde, aber hier doch eine tolle Pointe ist).

Direktes Spiel (9460-9470)

9460 (R. J. Wood)

Autor: „Solution (trivial lines omitted): 1.Se3+! (1.S×f2+? Ke2 2.Sg3+ Kf3) Ke2 2.T×e1+ (2.Sg3+?) L×e1+ 3.D×e1+ K×e1 (3.– Kf3 4.Df2+ 10.#) 4.S×g2+! (4.S×c2+? Ke2) Ke2 5.Se1+! Kd1! (5.– K×e1? 6.Lg3+ Kd1 7.Td2+ Kc1 8.T×c2+ Kb1 [8.– Kd1 9.Sf2+ 13.#] 9.Sd2+ Ka1 10.Sb3+ Ka2 11.T×b2+ Ka3 12.Ld6+ Tb4 13.L×b4+ Ka4 14.Ta2+ Kb5 15.Sd4#) 6.Td2+ Kc1! (6.– K×e1? 7.Lg3+ Kf1 8.Tf2+ Ke1 9.Th2+ Kd1 10.Td2+ 18.# as for 7.Td2+ in previous note) 7.T×c2++ Kd1 8.Td2+ Kc1 (or 8.– K×e1 9.Lg3+ Kf1 10.Tf2+

Ke1 11.T×b2+ Kf1 [11.– Kd1 12.Td2+ 17.#] 12.Tf2+ transposes to the main line) 9.T×b2+ Kd1 10.Td2+ K×e1 (10.– Kc1? 11.Td4+! Kb1 12.Sd2+ Kc1 13.Sb3+ 14.Td1+ and 15.Ta1#) 11.Lg3+ Kf1 12.Tf2+ Ke1 13.Th2+ Kd1 14.Td2+ Kc1 15.Tc2+ Kd1 16.Sf2+ Ke1 17.Sg4+ Kf1 18.Se3+ Kg1 19.Tc1# — a vertical R-move for a change! This one is a little unusual, again composed some while ago. It shows an extended windmill with preparatory moves that are not at all obvious. The disposition and values of the material are finely balanced — without the obstructive WP on h4 there would be another way of preventing BK escape via f3 and mate would follow very swiftly. White has to decline the chance on the 7th move of capturing on d7 and removing BQ on d8. BP on b6 prevents an escape via the a-file beyond b5. It is not fully formally proven with Alybadix, but by using a combination of Fritz and Alybadix analysis and breaking the problem into smaller units I am satisfied that it is totally sound. It won't be easy for most solvers!" WS: „Schade, es gibt leider keinen einzigen stillen Zug. Das Turmpendel auf der zweiten Reihe gefiel mir trotzdem. Der Mut des Sachbearbeiters, eine ortho-doxe Aufgabe zu bringen, ist bewundernswert.“ TK: „Ein furchtbares Problem, das natürlich nie in der *Schwalbe* erscheinen würde, da es in keiner Weise logisch ist und nur einen Dschungel von Varianten bildet. Da Schwarz sofort vernichtend zum Zuge käme, kann man nur mit Schachgeboten arbeiten.“ JBn: „Bei Ansicht des Diagramms wird schnell klar, daß in Anbetracht der schwarzen Drohungen nur weiße Dauerschachgebote zum Ziel führen können. Die Mattführung muß auf den ersten Reihen erfolgen, um ein Eingreifen der sD zu vermeiden.“ RL: „Ein forciertes Problem.“ KHS: „Das Ganze funktioniert nur durch ständige Schachgebote, erinnert mich etwas an das berühmte Steinitz-Problem von Sam Loyd.“

9461 (I. A. Brjuchanow)

1.Sf2+ Kc3 2.Sd1+ Kd3 3.Sb2+ Kc3 4.Sa4+ Kd3 5.Sc5+ Kc3 6.Sb3 Kd3 7.Kd1 Kc3 8.Kc1 Kd3 9.Kb1 Kc3 10.Sc1 b3 11.Tc2+ b×c2 [Ta1]#

KHS: „Unter ständiger Beschäftigung des schwarzen Königs wird der weiße Springer nach b3 geführt. Spiegelcirce wird leider nur im Mattzug benötigt.“

9462 (I. A. Brjuchanow)

1.Kb1 10.Ka7 Lb8+ 11.Kb7 12.Kc8 13.Kd8 Lc7+ 14.Kd7 21.Ka2 22.Ka3 b4+ 23.Ka4 b5# (Idealmatt)

JBj: „Der weiße König bringt den schwarzen Läufer

zum richtigen Feld c7. Hübsch, Schachzickzack wieder mal zu sehen.“ TK: „Nette Kleinigkeit.“

9463 (M. Grushko)

1.Ld5 b5 2.Lc4 b×c4 3.b5 c3 4.b6+ Ka8 5.b7+ Ka7 6.b8=T Lc8 7.T×c8 c2 8.Td8 c1=D+ 9.Kd7 Da3 10.Kc8 Dd6 11.Sc6+ D×c6#

KHS: „Die Zwangsläufigkeit der Reihenfolge L-B-T-K-S ist frappierend.“

9464 (N. Turner)

* 1.– kGf3 2.Sf4 kGf5 3.kGg4 kGf3 4.Sg6 kGh5 5.Se5 kGd5 6.kGc8 kGf5#

1.Sc1 kGb1 2.Sb3 kGb4 3.kGa4 [„droht“ 4.kGe8 kGb2 5.Sd2 kGe2 6.Sc4 kGb5#] kGb2 4.Sd2 kGe2 5.kGe8 kGc2 6.Sb3 kGa4#

TK: „Hervorragendes Echo. Die Mattfelder für den wK (c8/e8) findet man leicht.“ KHS: „Lustige Hüpferei mit zwei verschiedenen Grashüpfermatts.“

9465 (M. Prcic)

1.CLg3=CT Zz. (1.– g×f3? 2.T~=D S×e2=L 3.Td1=D+ L×d1=T#)

1.– CS×f3=CL 2.CT×h3=CD g3/g×h3 3.CT7d5=CD+ CL×d5=CT 4.CTd1=CD+ CT×d1=CD#

1.– CS×e2=CL 2.CTc4=CD+ CL×c4=CT 3.CTd3=CD+ CTc3=CD 4.CDd2=CS+ CD×d2=CS#

Autor: „Black mimics white moves while White sacrifices his rooks in reverse order.“ WS: „Sehr guter Schlüssel mit zwei eindrucksvollen Varianten.“ TK: „Verstehe ich nicht!“ KHS: „Gewöhnungsbedürftig.“

9466 (P. Harris)

a) 1.e×f3 [nBf1=nT]+ nT×f3 [nBh3] 2.nT×h3 [nBe1=nD]+ nD×h4 [wBh2]#

b) 1.e×f3 [nBd1=nL] K×g6 [wBe8=wT] 2.nL×f3 [nBe1=nD]+ nD×e8 [+wTg2]#

-eb-: „Umwandlungs-Mischmasch, nicht mein Geschmack.“ KHS: „Eigenartiges Selbstmatt, das ich erst mit Computerunterstützung und Lexikon so einigermaßen verstanden habe.“

9467 (M. Grushko)

a) 1.Kg1 Kg2 2.Kf2 Kf3 3.Kg3 Kf2 4.LIg1+ Kf3 5.Kh2 Kg3++ 6.Kh1 LIh2 7.LIg4 LIh4 8.LIg1 Kg4 9.LIh5 LIh4 10.LIg1 Kh3#

b) 1.Kg2 Kg3 2.Kf2 LIg1+ 3.Kf3 Kf4 4.Kf2 LIa7 5.LIh3 LIg1 6.LIe1 LIh1 7.LIc1 LIb1 8.LIa1 Kg3 9.Kg2 Kf2 10.LIe1+ Kg1 11.Kh1 Kf2 12.LIh3 Kg1#

TK: „Es hat sich inzwischen herumgesprochen, daß Köko in Verbindung mit Längstzüger sich gut für

langzügige Probleme eignet. Interessant werden die deshalb noch lange nicht.“ KHS: „Nette Lionmatts.“

9468 (M. Grushko)

- a) 1.Gh1 Gh8 2.La1 G×h1 3.Lb2 Kg2 4.Kc2 Lg3 5.Lc3 Kf3 6.Kd3 Ke3+ 7.Ke4 Gd5#
b) 1.Kg2 Zz. Gh1 2.Lg1 [Drohung: 3.Kf2 Zz. Ld4+ 4.Ke3 Zz. Gf1 5.Kd2 Zz. Ga1 6.Ge1 Zz. Ge5 7.L×d4 Zz. Gc3 8.Kc1#] Ld4 3.Le3 Zz. Ga1 4.Kf3 Zz. Gc1 5.Ld2 Zz. Gc4 6.Lc1 Zz. Lf2 7.Ke3 Zz. Gc2 8.Kd2 Zz. Ld4 9.Ge1#
c) 1.Kg2 Zz. Gh1 2.Lg1 Zz. Ld4 3.Le3 Zz. Ga1 4.Kf3 Zz. Gc1 5.Lf2 Zz. Gc4 6.Ke2 Zz. Gf1 7.Kd3 Zz. Ga1 8.Kd2 Zz. Gc1 9.K×c1 Le3#

RL: „Herrlicher Drilling.“ KHS: „Drei Kökomatts. Drei Forderungen in der gleichen Stellung grenzen schon fast an ein Wunder.“

9469 (P. Harris)

- 1.b8=D 2.Kc8 3.Dh2 4.h8=D 5.g8=L 6.Lh7 7.L×b1 8.D×b2#
1.b8=L 2.Kc8 3.Le5 4.g8=D 5.Dg3 6.Dh2 7.h8=L 8.L×b2#

-eb-: „UW-Typ 52301, UW DDL und LDL. Schade, daß der sLd1 nur als NL-Verhinderer dabei sein muß.“

9470 (P. Harris)

- 1.a8=T 2.Kc8 3.d8=D 4.e8=S 5.Sd6 6.f8=L 7.S×c4 8.La3 9.Dd4 10.L×b2#

JBj: „Normaliter bin ich kein Fan der Combis von Peter Harris, aber diese hat mir sehr viel Spaß gemacht.“ Und dabei war das gar nicht die Lösung, ähnlich bei 9469! LO: „Und mir hat die Widerlegung der NLs Spaß gemacht. Muß ich ja zugeben.“

-eb-: „AUW Typ TDSL. Nur zum Vergleich ein Stück mit gleichem Forderungs- und UW-Typ, mit 1 Bedingung und 1 Stein weniger und in der minimalen Zugzahl“ (s. Diagr. : 1.a×b8=T 2.f×g8=D 3.c8=S 4.h8=L#).

Hilfsspiel (9471-9492)

9471 (R. J. Wood)

- 1.– h8=S! (1.– c6?) 2.Kg4 Sf7 3.Kf5 Sd8 4.Ke5 c6 5.Kd6 Se6 6.Ke7 d6+! (6.– Sc7?) 7.Ke8 Sc7+ 8.Kd8 Sa8 9.Kc8 c7==

JBn: „Hier konnte man die Doppelpattstellung in etwa erahnen.“ KHS: „Schwierig und schön.“

9472 (R. J. Wood)

- 1.– Lf1 2.Kh5 h×g3 3.Kg6 g4 4.f×g4 e6 5.Kf5 e7 6.Ke4 e8=L 7.f5 Lh5 8.g3 Ld1 9.d2+ Ke2==

Autor: „I really hope that this problem is not too much of an anticlimax! I like the final position and the thematic first move — but maybe the problem is a bit easier than I first thought. I have seen hardly any double stalemate problems. The total testing time was somewhere between 2000 and 2400 hours — 535 for the last square tested! It would have been possible to do a single test with no restriction on the BK solution square, but it would still have taken weeks and if anything caused a computer malfunction along the way all work would be lost!“ JBn: „Absolut abenteuerliches Geschehen! Das *Schlupfloch* e4 sprang zwar sofort ins Auge, aber wie den sK dahin bringen — und vor allem: Wie dann den wK ins Patt bringen?? Ganz tolle Konstruktion!!“ RL: „Perfekt.“ KHS: „Herrliches Doppelpattbild.“ TK zu 9471/9472: „Das hat großen Spaß gemacht (auch ohne Computer ...). Während ich in 9471 lange nach dem Pattbild gesucht habe, hatte ich es in 9472 sofort, habe dann aber lange gebraucht, um den Weg dahin zu finden.“

9473 (R. J. Wood)

- 1.Td7+ Ke5 2.Te7+ Kf5 3.Sd4++ Kf4 4.Sde6+ Ke5 5.Sc5+ Kd4 6.Sb7+ Lc5 7.Se6+ Ke5 8.Sed8+ Kd5 9.La2+ Tc4 10.Td7+ Ld6#

WS: „Insgesamt 5 Batterien werden genutzt, ein tolles Feuerwerk!“ KHS: „Hübsches Kreuzdoppelschach mit Fesselung beider weißen Mattfiguren.“

9474 (R. J. Wood)

- 1.T×b2+ Ka3 2.Ta2+ Kb4 3.Sf3+ Kb5 4.Td6+ Ka6 5.Sd7+ Kb7 6.Sc5+ Kc8 7.Ld7+ Kd8 8.Lc6+ Ke7 9.Td7+ Kf6 10.Td6+ Kf5 11.Sd4+ Kf4 12.Ld2+ Se3#

JBj: „Sind die ersten zwei Züge wirklich nötig?“ WS: „Abenteuerlicher Marsch des wK, der es dem Schwarzen ermöglicht, seine Blocksteine in die richtige Position zu spielen.“ KHS: „Wieder Kreuzdoppelschach (unter schwarzem Schlag der beiden weißen Figuren). Hier kommt aber noch hinzu, daß der weiße König eine weite Reise von a2 nach f4 unternehmen muß. Amüsant.“

9475 (A. N. Pankratjew)

- a) 1.T×h8 [Ta1]+ T×d1 [Sg8] 2.T×d1 [Th1] T×h5 [Bh7]#
b) 1.D×h8 [Lc1]+ L×g5 [Lf8]+ 2.f×g5 [Lc1] L×g5 [Bg7]#

WS: „Klare Analogie, gut gemacht. Wirkt inhaltlich aber etwas antiquiert.“ KHS: „Zwei herrliche Circematts.“

9476 (P. Harris)

1.– Lc8+ 2.Lg2 Ld7 3.Lh3 Kg2#

1.– K×h2 [Ke1] 2.La8 Lf1 3.Ke4 Lg2#

Autor: „This is a lovely problem.“ WS: „Leider nur ein AC-Zug im Lösungsverlauf. Isardam-Probleme bereiten stets besonders viel Mühe beim Lösen. Mehr als zwei Mä-Bedingungen sollte eine Aufgabe m.E. nicht haben, daher habe ich die folgenden Aufgaben aus Protest weggelassen.“ TK: „Sehr uneinheitliche Lösungen: Die erste finde ich ganz toll, die zweite erinnert ein bißchen an Ohneschachprobleme in der Begründung, warum der sK die Diagonale nicht verlassen darf.“ KHS: „An die Isardammatts muß ich mich erst gewöhnen.“

9477 (P. Harris)

a) 1.– Sd8=s+ 2.Lh1=w D×d8=s [sSg2]#

b) 1.– D×f3=s [sLc4]+ 2.Dh5=w T×c4=s [sLc5]#

KHS: „Vier Bedingungen kann ich nicht gleichzeitig überschauen, deshalb habe ich den Computer zu Hilfe genommen.“

9478 (P. Harris)

* 1.– - 2.D×b6 [Dd8] [wBb8=T] c×d8=L [Lc1] [sDh7] 3.Tb1 Lb2#

1.– b7 2.Td8 c×d8=D [Dd1] [sTc8] 3.T×d1 [Ta8] [wDb8] b×c8=T [Th1] [sTg7]#

-eb-: „Das ist mir zuviel Bedingungsansammlung. Selbst lösen geht für mich sowieso nicht. Und das Thema Umwandlung scheint mehr zufällig zu sein.“ KHS: „Dank an Popeye, der das schnell fand, nachdem ich daran fast verzweifelt war.“

9479 (P. Harris)

1.– Dd3=T=s 2.Ta3=L=w [+wBd3] Lb2=S=s [+sBa3] 3.S×d3=L [+wBb2] b4=s 4.Lc4=S=w [+wBd3] S×a3=L [+sBc4] 5.b3=w Lb4=S=s [+sBa3] 6.Sc2=B=w [+wBb4] d×c4=S [+sKa4]#

Autor: „A little difficult to solve! Nice end position.“ RL: „Originell. Bravo!“ KHS: „Ich bewundere den Autor, der fast aus dem Nichts ein Mattbild gezaubert hat, aber fünf Bedingungen sind einfach zuviel. Dank an Popeye, dessen Lösung ich genußvoll nachspielen konnte.“

9480 (J. de Heer)

1.a1=T b4=S 2.Ta2 S×a2-b2 [Ta3]#

1.a1=D b4=L 2.De1 L×e1-d1 [Da3]#

Autor: „Vielväter, AUW.“ HW reklamiert „UL“! JBn auch, und er schreibt: „Satz: 1.– b3#. H#2: Keine Lösung!?! Unlösbar! H#3: 1.a2 Kd4/Kc3/Kd3 2.a1=D/T Kc4 3.D/Ta3 b3# bzw. b×a3-b3 [+sDa3]#.“ TK erklärt, weshalb manche von UL sprechen: „Wenn man das abgebildete Brett

als Teil des 8×8-Brettes sieht, dann stimmt das wohl. Aber gemeint ist doch wohl die AUW, da beide BB mit jeweils einem Doppelschritt ihre Umwandlungsreihe erreichen, was doch korrekt ist, wenn das Brett so klein ist wie abgebildet, oder?“ So ist es.

9481 (G. Zgerski)

a) 1.Df5 LId5 2.e5 LLa8#

b) 1.e5 LIh2 2.Dd4 LIh1#

KHS: „Hübsche Lionmatts, eine Erholung nach den schweren Stücken von Harris.“

9482 (G. Sobrecases)

1.– D×e3 2.kJc6 kJg1 3.d1=J kJg2=

1.– Da5 2.c5 D×d2 3.e2+ kJ×e2=

Autor: „Echo of model stalemates.“ TK wieder mit einer Definitionsfrage: „Wie zieht denn ein Joker, wenn zuvor ein anderer Joker gezogen hat? z. B. Da1 Jg8 (zieht als Dame): Kann jetzt der andere Joker auch wie eine Dame ziehen?“ Ja.

9483 (P. Harris)

1.Tf2 Kg7 2.Lg8 Ta2 3.Lh7 Lg4#

1.De8 Ta2 2.Tf7 Lf5 3.Ld3 Td2#

Bei Typ Cheylan gäbe es den Dual 1.Tf2 Kh8. HW/JBn reklamieren NL: 1.Td7...3+ Kh8 2.Lf7 (auf 1.Td5 hier 2.Lb5) Ta2 3.Le8 Td2#. Der zweite und noch VIEL chaotischere Fall widersprüchlicher Ergebnisse der Interpretation verschiedener Löseprogramme: Was passiert, wenn Anticirce und Madrasi aufeinanderprallen? ALY, POPEYE und WINCHLOE spielen hier verrückt. (Und witzigerweise gilt dies selbst für verschiedene POPEYE-Versionen.) Die Hauptfrage ist: Lähmt sTa1 einen wTc1, wenn h8 besetzt ist? Manche sagen „ja“, manche sagen „nein“. KHS: „Die Heuschrecken nur als Blocksteine?? Oder habe ich etwas übersehen?“

9484 (V. Kotěšovec)

1.Nc5 Lb5 2.Ng3 K×g3 [Nh2] 3.N×b5 [Lh2] Kh3 4.N×h2 [Lb5] La4 5.Nb5 L×b5 [Na4] 6.Nb6 La4 7.Nc4 Lb3 8.Ng2 K×g2 [Nh3] 9.Nf2 Kf1 10.Ka3 Kg2 11.Nb4 La2 12.Nh1 K×h1 [Ng2] 13.Kb2 Lb1 14.Kc1 K×g2 [Nh1] 15.Nf2 Kf1 16.Nd1 Lc2 17.Nf2 Ld1 18.N×d1 [Lf2] Ke2 19.Ne3 L×e3 [Nf2] 20.Nd3 Kd1#

1.Ne3 Lb5 2.Na5 La4 3.Ng2 Kg3 4.Na5 Lb3 5.Ng2 Lc4 6.N×c4 [Lg2] Ld5 7.Ng2 L×g2 [Nd5] 8.Nh3 Lf3 9.Nf4 Lg2 10.N×g2 [Lf4] Kf2 11.Na5 Le3 12.N×e3 [La5] K×e3 [Nf2] 13.Ne4 Kd4 14.Na6 Kc3+ 15.Ka4 Lb6 16.Nc2 Ld4 17.N×d4 [Lc2] Le4 18.Nf3 Lc2 19.Nb1+ Kb2 20.Nc3 Ka3#

Autor: „Chamäleonecho.“ WS: „Gute Echos, aber

ohne Co nicht zu lösen.“ KHS: „Herrliches Köko-Echomatt.“

9485 (V. Kotěšovec)

1.Nb1 K×b1 [Nc2] 2.N×a1 [Tc2] Tc7 3.Nc2 T×c2 [Nc7] 4.Kb7 T×c7 [Nc2] 5.Na1 Tc1 6.Nc2 K×c2 [Nb1] 7.Nc3 Kd3 8.Na7 Tc8 9.Nc3 T×c3 [Nc8] 10.Ne4 Tc8 11.N×c8 [Te4] Te2 12.Nf2+ Kd2 13.Nc8 Ke1 14.Nf2 K×f2 [Ne1] 15.Nd3+ Tc2 16.Nb2 Tc8 17.K×c8 [Tb7] Tb3 18.Na4 Tb8 19.Ng1 K×g1 [Nf2] 20.Nh1 Kh2 21.Ng3 K×g3 [Nh2] 22.Nf3 Kf4 23.Ne5 K×e5 [Nf4] 24.Ne6 Kd6 25.Na8 Kd7#

1.Nd7 Td1 2.Nb3 Td8 3.Nc1 Td1 4.Ne2 Td8 5.Nc3 Td1 6.N×d1 [Tc3] Tc7 7.Nc3 T×c3 [Nc7] 8.Kb7 T×c7 [Nc3] 9.Nd1 Tc3 10.N×c3 [Td1] Td4 11.Na7 Td1 12.N×d1 [Ta7] K×d1 [Nc2] 13.Ne1 Ke2 14.Nf3 K×f3 [Ne2] 15.Ng3 Kg2 16.Nh1 K×h1 [Ng2] 17.Ka6 K×g2 [Nh1] 18.Ng3 Kf3 19.Ne2 K×e2 [Nf3] 20.Nd2 Kd3 21.Na8 T×a8 [Na7] 22.Nc3 Kc4 23.Na7 T×a7 [Na8] 24.Kb5+ Kc5 25.Ka6 Kb5#

Autor: „Echo.“ WS: „Kommentar siehe vorige Aufgabe.“ KHS: „Wieder ein herrliches Köko-Echomatt.“

TK zu 9484/9485: „Hier gilt mein Kommentar zu 9467: Köko und DLZ. Zwar ist es überraschend, daß es jeweils zwei Lösungen gibt, aber das hat doch eher akademischen Wert.“

9486 (P. Harris)

1.S×e3 [nTb4] nL×b4 [nTc1]+ 2.K×b4 [nLa2] nT×a1 [sLb5] 3.Ka5 nT×a2 [nLc3]#

Autor: „Difficult!“ KHS: „Schwierig zu findendes neutrales Matt.“

9487 (M. Shapiro)

1.Kb7? 2.Ka8 c8=D#? — 1.Ka5! 2.K×a4 3.K×a3 4.K×a2 5.K×a1 12.K×h8 16.Kd4 17.K×e3 19.Kg1 20.K×h1 27.Ka8 c8=D#

WS: „Viereckenmarsch des sK, aber sehr konventionell dargestellt.“ -eb-: „Langer 4-Ecken-Königsmarsch. Besonders originell ist das nicht gerade.“ KHS: „Fleißiger schwarzer König mit amüsantem Spiel.“

9488 (R. J. Wood)

1.d3 3.d1=S 4.Kd2 7.K×e5 8.K×d6 9.Ke5 10.d6 11.d×c5 15.c1=L 16.Se3 17.S×g4 18.Sf6 19.Dg8 20.Lh6 21.Lf8 22.h6 23.Th7 24.Dh8 25.Sg8 26.Kf6 27.Kg7 28.f6 d×e6=

TK: „Tolles Problem. Der Lösungsweg ist schwer zu finden.“ Autor: „Here is a problem composed some time ago. It is far too lengthy for full computer

verification of course. There is an intended near-miss involving Dh2×e5×d6-e5-h8, which saves K moves but needs 29 moves in total.“ JBJ: „Gute Zugfolge.“ Aber ... er meinte damit den Cook! Er war nämlich der einzige, der die NL fand, die genau den vom Autor genannten near-miss-Trick verwendete: 1.Dg3 2.D×e5 3.D×d6 4.De5 5.d6 6.d×c5 10.c1=L 11.Kd2 12.Kc3 13.d3 15.d1=T 16.Tg1 17.T×g4 18.Tgg8 19.Lh6 20.Lf8 21.h6 22.Th7 23.Dh8 24.Kd4 27.Kg7 28.f6 d×e6=.

9489 (R. J. Wood)

1.D×h3 [Sh8] 2.L×h8 [Se5] 3.T×e5 [Se4] 4.K×e4 [Se3] 5.d×e3 [Sd4] 6.S×d4 [Sf5] 7.e×f5 [Se6] 8.Te×e6 [Se5] 9.L×e5 [Sh8] 10.D×h8 [Sh3] 11.g×h3 [Sg4] 12.L×g4 [Se2] 13.S×e2 [Sd4] 14.L×d4 [Se5] 15.K×e5 [Se4] 16.d×e4 [Sd5] 17.S×d5 [Sb6] Sc4#

JBJ: „Der 9. Zug war der Schlüssel.“ JBN: „Nur wer die sehr mißverständliche Erläuterung [Sorry — da ging mir „Schlag“ und „Schach“ durcheinander. HG] umdeutete und sich nur mit Schlagzwang beschäftigte, konnte dieses und das folgende Problem lösen. Warum diese *Klimmzüge* mit *wirklichem* Schlagzwang? Mit dem zum Ultraschachzwang analogen *Ultraschlagzwang* wäre doch alles klar!?!?“ Das stimmt — aber leider ist dieser Begriff schon von einer anderen Märchenschachart „verbraucht“. KHS: „Wow, war das eine Schinderei, aber ein phantastisches Problem.“

9490 (R. J. Wood)

1.Dh×h4 [Th5] 2.D6×h5 [Th6] 3.K×h6 [Tg7] 4.D×g7 [Tg5] 5.K×g5 [Th6] 6.T×h6 [Th7] 7.S×h7 [Tf8] 8.Sd×f8 [Td7] 9.Sb×d7 [Tb6] 10.Sc×b6 [Tc4] 11.T×c4 [Td4] 12.Te×d4 [Te4] 13.Tf×e4 [Tf4] 14.Tf×f4 [Tf2] 15.D×f2 [Th4] 16.K×h4 [Tg5] 17.S×g5 [Th7] 18.Sf×h7 [Tf8] 19.Sd×f8 [Td7] 20.Sb×d7 [Tb6] 21.Sa×b6 [Ta4] 22.T4×a4 [Tb4] 23.T4×b4 [Tc4] 24.T4×c4 [Td4] 25.T4×d4 [Te4] 26.T4×e4 [Tf4] T×g4 [Bf4]#

JBJ: „2×geht der weiße Turm rund, mit dem Schlüsselzug 10.Sc×b6 [Tc4]. Hübsch.“ JBN: „Zweimal wird der arme wT im Kreis herumgereicht, ehe er mattsetzen darf!“ KHS: „Nachdem ich 9489 gelöst hatte, fiel mir die Lösung der 9490 — trotz der höheren Zügezahl und der größeren Anzahl der Figuren — erheblich leichter.“

TK zu 9489/9490: „Was soll's?“

9491 (P. Harris)

1.c1=T 2.Tc7 3.Gb6 4.Tf7 [+wKc8]+ Kd8 [+sKf8]# 1.e1=S 2.Sd3 3.Gd2 4.Sb2 nH[×b2]a1 [+sKc1]#

Autor: „Difficult?“ -eb-: „UW-Wechsel mit einer Art Echo. Naja.“ JBN: „M.E. geht aber auch ganz einfach 1.c1=S/e1=S 2.Sd3 3.Sb2 [+wKc4/+wKd3]+ nH×b2-a1 [+sKa3/+sKc1]# — oder übersehe ich da etwas?“ TK: „Ein generelles Problem habe ich mit Republikanerschach: Die Definitionen in *f*-166 und *f*-168 sprechen von einem *legalen Matt*. Was heißt das? Ist damit gemeint, daß der eingesetzte König wie im Parteschach (also unter Weglassung aller Bedingungen) matt sein soll? Oder soll er matt sein unter Einbeziehung aller Bedingungen, die unter dem Diagramm stehen? Hinzu kommt, daß Popeye, wenn man etwa versucht, die 9491 oder 9492 zu lösen, nur Kauderwelsch produziert und u. a. den wK einsetzen will (auch bei 9539). Nach vielen Diskussionen mit HG bleibt das (1.c1=T 2.Tc7 3.Gb6 4.Tf7 [+wKc8!!!] Kd8 [+sKf8]#) für die 2. Lösung die einzige Möglichkeit und erklärt zugleich, warum die Heuschrecke h8 neutral sein muß: Nach 4.Tf7 kann der wK auf c8 eingefügt werden, und er ist im *normalen* Sinne matt. Bei Republikanerschach ist er es aber trotzdem nicht, da das Einsetzen des sK das Matt auf den wK verhindert. Was ist da los?“ Dazu gibt es (noch) keine Antwort, weil es mindestens zwei verschiedene (publizierte) Typen gibt, und weil selbst diese von Popeye und von Winchloe offenbar unterschiedlich interpretiert werden. Ich habe Eric Huber und Vlaicu Crisan (die sich damit schon intensiv auseinandergesetzt haben) gebeten, für *f* einen klärenden Aufsatz zu schreiben. KHS: „Königs- und Heuschreckenmatt, gewöhnungsbedürftig.“

9492 (P. Harris)

1.Gd2 2.Ge3 3.c1=S 4.Se2 5.Ge1 [+wKf2]+ G×e1 [Ge8] [+sKf1]#

HW/JBN reklamieren „UL“. Siehe Kommentar zu 9491. TK nochmals: „Dazu die Frage: Ist das Ursprungsfeld eines transmutierten sK immer noch e8 oder im Beispiel f1 als Ursprungsfeld eines sG?“ Ich neige dazu, zu unterstellen, daß das Ursprungsfeld eines Königs e1 bzw. e8 ist, wie immer der König auch gerade zieht. (Ob das aber in allen Bedingungen vom Erfinder so intendiert ist?) TK weiter: „Ich habe meinen Kopf redlich angestrengt. Deshalb meine Frage: Ist die Lösung ganz *normal* (d. h. ich bin nur zu doof, sie zu finden) oder wird — wie von PY vorgeschlagen — tatsächlich der wK ebenfalls eingesetzt, was die Definition, wie sie in *f* abgedruckt ist, eigentlich verbietet?“ Hier wird eine Republikanerversion gespielt (scheints von Popeye abgesegnet), in der mit dem 4. sZug ein wK

ergänzt wird, der „orthodox“ matt wäre, aber Weiß kontert dann durch einen Zug mit Ergänzung des sK, der den wK entlastet und den sK mattsetzt.

Gesamt

BH: „Durch den Dauerstreß in der Arbeit (heuer bereits 8 Auslandsreisen) habe ich für Schach kaum mehr Zeit — und Lust. In der Freizeit fahre ich fast bei jedem Wetter mit dem Rad, um einen körperlichen Ausgleich für die Denktätigkeit in der Arbeit zu schaffen.“ *f*-Lösen nicht „vom Blatt“, sondern „auf dem Rad“, das ist doch *die* Lösung!

KHS: „Danke für das bunte Angebot zur schönen Sommerzeit und auch für das unentbehrliche Problem-Schach-Lexikon.“

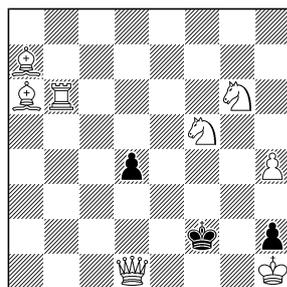
WS: „Das war mein Einstand als Löser bei *f*! Die langzügigen H#s von Dowd/Degenkolbe und das S#3 von Seliwanow werden länger im Gedächtnis bleiben.“

Löser/Kommentatoren

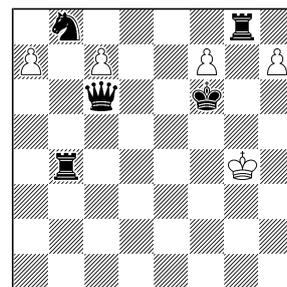
BH Bernhard Haas	-eb- Erich Bartel
GW Günther Weeth	HW Heinrich Weßelbaum
JBj Johan Beije	JBN Joachim Benn
KHS Karl-Heinz Siehdnel	LO Löser-Onkel (Th. Marx)
RL Romuald Lazowski	TK Thomas Kolkmeier
VZ Volker Zipf	WS Wilfried Seehofer

zu 9470
Klaus Wenda
Manfred Seidel
18 Problemkiste
VIII/1992

9436v Alberto Armeni



S#6 C+ 8+3



Ser.#4 C+ 5+5
Madrasi

LöLi

Seriensieger Thomas Kolkmeier war auch diesmal an der Spitze, aber da es nur zwei Cooks im ganzen Heft gab (die er *nicht* fand!), ist der Vorsprung moderater als sonst. Romuald Lazowski, Joachim Benn und Rolf Sieberg lieferten sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Plätze, und auch Karl-Heinz Siehdnel und Heinrich Weßelbaum waren nur knapp dahinter. Zwei Elefantenaufstiege (17. für Joachim

Benn, 13. für Karl-Heinz Siehdnel) runden das Bild ab. Wilfried Seehofer sei willkommen heißen, auch wenn unsere Unterlagen zeigen, daß er gar kein Neuling ist, sondern schon einmal 10 Punkte

eingeholst hatte. Und schließlich freut uns, daß Volker Zipf nach etwa 40 Heften wieder in der LÖLi auftaucht!

Löserliste f-166		s#	h#2	h#n	Retro	Dir.	Hil.	Sum	DAUERKONTO					
		9434	9439	9443	9455	9460	9471							
Bearbeiter: Thomas Marx		9438	9442	9454	9459	9470	9492							
	Maximum ohne NL's	28	18	78	26	79	121	350	Nachtrag	*	1.	alt	neu	R
	Maximum mit NL's	33	18	78	26	79	126	360						
1	Erich Bartel	—	—	—	—	19	19	38		3		288	326	
2	Johan Beije	28	18	78	—	34	51	209		8		623	832	
3	Joachim Benn	28	18	78	11	69	96	300		17	1	901	201	3
4	Iwan Brjuchanow	—	18	38	—	—	13	69		1		390	459	
5	Bernhard Haas	3	18	59	—	—	5	85	106	6		362	553	
6	Dietmar Jahn	—	18	55	—	—	5	78		8		218	296	
7	Thomas Kolkmeier	28	18	78	16	74	108	322		27	32	391	713	1
8	Romuald Łazowski	33	18	78	11	69	93	302		8		513	815	2
9	Thomas Marx	—	10	9	5	—	9	33		8		68	101	
10	Wilfried Seehofer	33	4	25	—	10	45	117				10	127	
11	Rolf Sieberg	28	18	78	5	64	100	293		7		681	974	4
12	Karl-Heinz Siehdnel	28	18	78	—	59	101	284		13	1	943	227	5
13	Günther Weeth	—	—	—	5	—	—	5				10	15	
14	Heinrich Weßelbaum	33	18	78	—	69	85	283		16		254	537	6
15	Volker Zipf	—	12	15	—	—	—	27		1		27	54	



BuB 2/2008

FS 420, Nr. 5127 (G. J. Sontag): NL 1.Kh6 Gd1 2.Kh5 G×g4 3.Dh8 Gg6 4.Tg4 Kh2 5.Kh4 Gd6 6.Dh5 Gf6# oder 3.– Gd4 5.– Gb6 usw. (VK)

FS 513, Nr. 6180 (T. Kardos): Diese Aufgabe ist nicht nur kein Urdruck (siehe FS 525), sondern auch NL: 1.Kb2 T×d2 2.Ka1 T×c2 3.Th1 T×f2 4.h2 S×g3 5.Sf1 T×f1 6.b3 T×d1 7.g4 T×h1= (VK).

FS 660, Nr. 7950 (J. G. Ingram): Diese Aufgabe ist nicht nur kein Urdruck (siehe FS 678), sondern auch NL in a): 1.G1c4 f4 2.G1b8 a×b8=L 3.f5 Ka7 4.WSf6 Ka8 5.a1=S a7== (VK).

f-1, S. 19, Adagio (P. C. Asbury-Smith): NL 1.Sf3 e5 2.S×e5 Df6 3.f3 D×f3 4.S×f7 D×g3+ 5.h×g3 c5 6.Th5 g6 7.T×c5 L×c5 8.S×h8 Ld6 9.S×g6 L×g3#.

f-1, S. 25, Nr. XXIII (F. Hoffmann): DL 4.Db3 h2 5.Dc5+ Ld4 6.De6+ Le4 7.Te2+ f×e2 8.Dc3+ L×c3#.

f-1, S. 28, Nr. XLV (H. Helledie): DL 11.Kg6 La2 12.Sf5 Lf7#.

f-11, S. 388, Nr. 722 (H. Zander): DL 3.Kc7 S×f3 [Lc8] ... 9.Le6 S×h5 [Bh7] 10.Lg8 S×f6 [Bf7]= (VK).

f-67, S. 197, Nr. II-1 (K. Wenda): DL b) 2.Kf3 D×g4 [Lc8]#, daher auch 1.– Db4+/Dg6. **Korr. s. Diagr.** (a) 1.Dc3 D×g5 [Sb8] 2.Sd7 D×d5 [Dd8]#; b) 1.D2e3 D×g1 [Sb8] 2.Sd7 D×g4 [Lc8]#. Der Autor schreibt: „Meine Versuche, die Aufgabe ohne Umwandlungsfiguren zu korrigieren, schlugen fehl. Ich entdeckte aber die Möglichkeit, bei Verwendung einer zweiten schwarzen Dame drei Steine einzusparen und den wesentlichen Lösungsinhalt beizubehalten. Im Gegensatz zu 1983 werden solche Umwandlungsfiguren heute doch schon allgemein akzeptiert.“

f-72, S. 630, Nr. 4305 (K. Wenda): NL 1.Df8+ Te7 2.Se3 Sf1 usw., also mit Vertauschung des 1. und 2. Zuges. **Korr. s. Diagr.** (1.Se3 [2.Se4+ d×e4 [Sb1] 3.L×h2 [Sb8]+ g3 4.Dd8+ Td7 5.D×d7 [Ta8]+ S×d7 [Dd1]# mit Zugumstellung] Sf1 2.Se×f1 [Sg8] [3.S×f1 [Sg8] 4.D×e7 [Th8]+ S×e7 [Dd1]#] S×f6 [Bf2] 3.Dd8+ Td7 4.T×f6 [Sb8]+ g×f6 [Ta1] 5.Te1 Sa6 6.Df8+ Te7 7.T×a6 [Sg8] ~ 8.D×e7 [Th8]+ S×e7 [Dd1]#; nicht 2.Sg×f1 [Sg8]? ... 8.D×e7+ K×e7 [Dd1]!).

f-83, S. 64, Kf7/Kh7 (D. Linden): Der Equihopper auf h8 muß weiß sein.

f-98, S. 455, Nr. I (C. R. Flood): Dies ist ein Nach-

druck; die Quelle lautet: 39. *A Guide to Fairy Chess*, 1967 (-eb-).

f-103, S. 231, Nr. 9 (H. H. Birkle): Die Quellenangabe ist falsch, sie muß richtig lauten: 1693. *Jugendschach*, 5.8.1988 (-eb-).

f-117, S. 104, 1. ehr. Erw. (K. Widlert): -eb- schreibt: „Aus meiner Sicht **keine AUW!!**, denn es erfolgen zwar vier Bauernumwandlungen (2×DD, 2×LL), aber keine AUW. Das andere sind VER-wandlungen. Aber das kann sich jeder einteilen, wie er will, für mich läuft das unter der Rubrik *sonstige UW*.“ Ich sehe das genauso, und die Aufgabe wird dadurch weder besser noch schlechter (HG).

f-133, S. 150, Nr. 7866 (K. Wenda & H. Bernleitner): NL 1.a×b7 2.b8=T 3.Tb2 4.a8=D 5.Da6 6.e×d8=D [Sb8] 7.Df6 8.D×g7 9.Df6 10.g7 11.g×f8=L [Gf1] 12.D×f1+ T×f8 [Lc1]#.

f-138, S. 423, Nr. 8281 (K. Wenda) [auch f-144, S. 275, Nr. KW/1]: Der Zusatz „Typ Cheylan“ ist zu streichen, da die Korrektheit auch als „Typ Calvet“ gegeben ist.

f-144, S. 275, Nr. KW/1 (K. Wenda) [auch f-138, S. 423, Nr. 8281]: Der Zusatz „Typ Cheylan“ ist zu streichen, da die Korrektheit auch als „Typ Calvet“ gegeben ist.

f-163, S. 286, Nr. 9359 (P. Raican): MC schreibt: „This is the kind of PG (optimistic position) of which I know at first glance that it is cooked, but I don't want to waste time on them and thus I wait that some solver does the dirty boring work ... I saw with despair in f-168 that nobody did (maybe simply nobody looks any longer at this kind of problem after a long series of incorrect ones ...); so here it is: Dual 3.Sc4=B S×e2=L 4.Sd2=P L×c4=T 5.L×c4=T Ld6=S 6.T×c7=D Se7=B 7.D×b8 Tf8=L

8.D×c8 S×c8=L 9.Tc1=L Tb8=L 10.Se2=B Le5=S 11.Tf1=L Sc6=B = Diagr.“

f-163, S. 295, Nr. 9432 (D. Baibikov & M. Grushko): Autor DB schreibt: „It was the real eclipse. We do not understand, why we have not noticed such simple cook. We are sorry. Our main intention was the realisation of the first fairy board-jigsaw-puzzle problem. Unfortunately, we did not manage to keep the board-jigsaw-puzzle component the in correction (s. Diagr.): R 1.b4-b5 [+Tc7]++ Kd6×Tc6 [+Gc4]+ 2.Te4×Gd4 [+Tc6]++ Ke6×Td6 [+Gd4]+ 3.Tf4×Ge4 [+Td6]++ Kf6×Te6 [+Ge4]+ 4.Tg4×Gf4 [+Te6]++ Kg6×Tf6 [+Gf4]+ 5.Th4×Gg4 [+Tf6]++ Kh6×Tg6 [+Gg4]+ 6.Th1×Gh4 [+Tg6]++ f4×Tg3+. Now it is *only* record of determined retroplay in a fairy miniature. Petrovic's problem is the famous orthodox analogue (s. Diagr.): R 1.d5×e6 e.p.+ e7-e5 2.d4-d5+ Ke6×Bf6 3.e5×f6 e.p.++ f7-f5.“

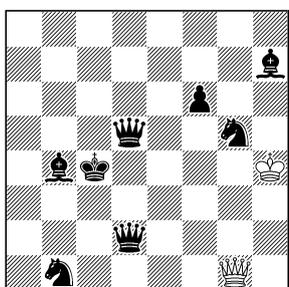
f-165, S. 380, Nr. 14 (O. Sick): „Daß fast alle Widmungen nebenlösig sind, belegt leider auch die Elektroschach-Schlagschach-BP, die Oliver Sick freundlicherweise mir gewidmet hat. Die geforderten 45 Ez. unterbiete ich um ganze 10 mit folgenden 35 Ez.: 1.d3 h4 2.Dd2 a4 3.c3 Ta5 4.a3 Te5 5.De3 T×e3 6.f×e3 e5 7.Sd2 Ld5 8.Sdf3 L×f3 9.g×f3 Ke6 10.Ld2 De7 11.0-0 Sh5 12.Kb1 Tg7 13.b3 a×b3 14.Ka2 b×a2 15.Lc1 a1=T 16.a4 T×a4 17.Ld2 Ta7 18.Ta1 (dualistisch). Weiterhin scheint in der Autorlösung der 2. Zug von Weiß (2.Kd2??) illegal zu sein.“ (WD)

f-168, S. 101 (A. Kornilow): Es fehlt ein wTe7.

Helfer und Helfershelfer

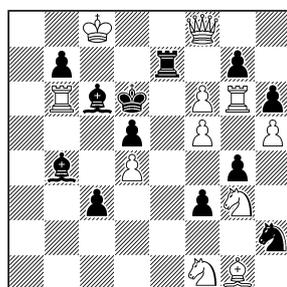
-eb- Erich Bartel MC Michel Caillaud
VK Václav Kotěšovec WD Wolfgang Dittmann

Klaus Wenda
(Korr.: *Problemkiste*
2008; siehe f-67/197)
WCCC Bat Yam 1983



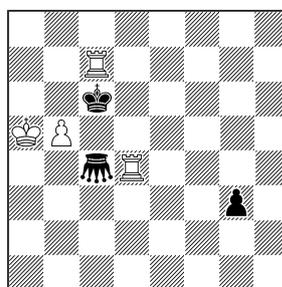
H#2 C+ 2+8
b) gespiegelt (a1=h1)
Circe

Klaus Wenda
4305v f-72 15.XII.1984
Peter Kniest zum
70. Geburtstag gewidmet



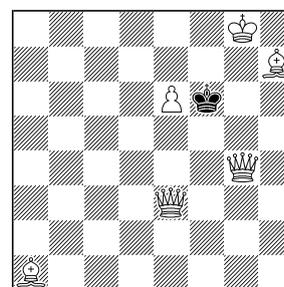
S#8 C+ 11+12
Circe

Dmitrij Baibikov
Michael Grushko
9432v f-163 I-VIII/2006
Nikita Plaksin zum
75. Geburtstag gewidmet



Welches waren die letzten 12 Einzelzüge?
Circe Parrain

Nenad Petrović
problem 1954
1. Preis ex æquo



Welches waren die letzten 6 Einzelzüge?

Wenigsteiner Fairy Excelsior: further developments

Cedric Lytton (Sheringham)

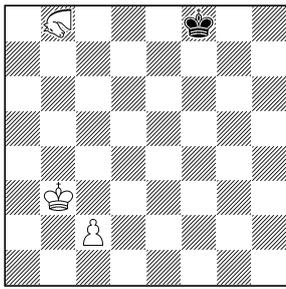
Reference: Theodor Steudel & Hans Gruber, Weißer Exzelsior im Hilfsmatt- und Hilfspattwenigsteiner mit Umwandlungen in Märchenfiguren. f-162, Dez. 2005. 305 diagrams.

The above, hereinafter referred to as SG, shows Excelsior promotion to most of the known Fairy pieces, in 5-move helpmate and helpstalemate form. We attempt to fill some gaps in the collection.

SG show many combined pieces, eg. Okapi (S+Zebra). We can add the Gnu (S+Camel). Two Gnus can combine to give a rather nice mid-board model mate as in Diagram **A1**; everything must be placed with precision as there are threatening cooks with mate in every corner by wK and one Gnu. To get interesting play in a helpstalemate (HP) is more difficult; throughout the text SG introduce several extra Fairy pieces, conditions and boards to overcome some technical difficulties, and in **A2** we add Madrasi to force a precisely controlled finale. It is a pity that the black Gnu does not move like each of its components, but if we start it on e3 then 1.GNg4 would cook – and if we put wK on f7, there is 5.Kh7 e×f8=D.

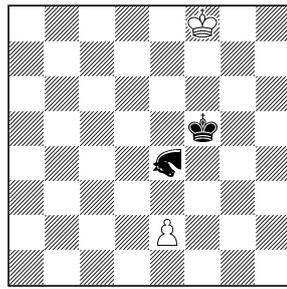
The Halma Grasshopper makes any number of G moves, changing direction at will, until it is blocked or makes a capture. A piquant mate is shown in **B1**; the stalemate in **B2** is straightforward, but here too, other positions of the black force lead to cooks with bHG on h2, 5.- g8=T or 5.- Kf1.

A1
Cedric Lytton
Urdruck



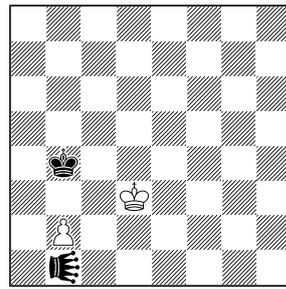
H#5 C+ 3+1
♙=Gnu

A2
Cedric Lytton
Urdruck



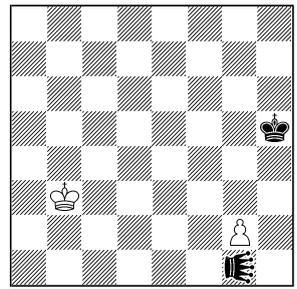
H=5 C+ 2+2
Madrasi
♙=Gnu

B1
Cedric Lytton
Urdruck



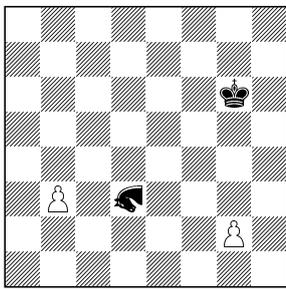
H#5 2+2
♙=Halmagrashüpfer

B2
Cedric Lytton
Urdruck



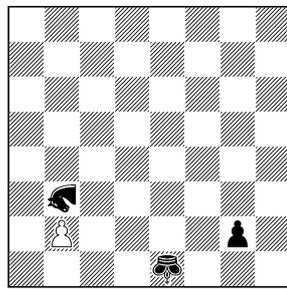
H=5 2+2
♙=Halmagrashüpfer

C1
Cedric Lytton
Urdruck



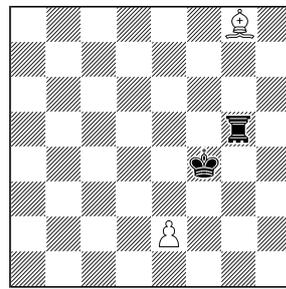
H#5 C+ 2+2
Circe
♙=Ubi-Ubi

C2
Cedric Lytton
Urdruck



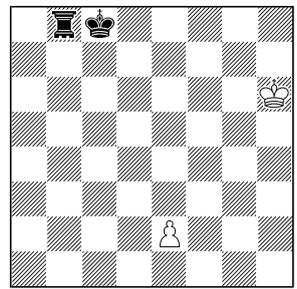
H=5 C+ 1+3
Madrasi
♙=Wesirkönig
♙=Ubi-Ubi

D1
Cedric Lytton
Urdruck



H#5 2+2
♙=Tank

D2
Cedric Lytton
Urdruck



H=5 2+2
♙=Tank

The Ubi-Ubi makes any number of S moves, changing direction at will, until it is blocked or makes a capture, making it an almost omnipotent piece. In **C1** we add the Circe condition to ensure that White

cannot remove the black UU without trace on the way to promotion (the bK cannot reach the 1-rank in time). To obtain the stalemate in **C2**, we add the Madrasi condition instead and, following SG, we restrict His Black Majesty to Wazir (1-0 Leaper) powers. It happens that we could have shown HP5 in **C1** by replacing Circe with Isardam, spiking the bK, but it is nice to show a different mechanism.

The Tank (invented by K. J. Goodare, FCR vol. 8/5) moves like a K, one square in any direction, but has the curious property that it cannot be blocked; if a friendly unit X stands there, it is pushed in the same direction and may in turn push any further friendly units Y, Z . . . If an enemy unit stands there, or on any square to which a friendly unit has been pushed, that enemy unit is captured. (For completeness, if a friendly P is pushed to its promotion rank, it is forthwith promoted; if a friendly unit is pushed off the board, it disappears.) The helpmate **D1** shows a pretty Tank model; the black Tank must not be captured too soon by the wP, otherwise the bK's path is barred. The HP **D2** is literally straightforward, but attempts to complicate it run up against cooks with wP going to f7 and Ks f6/f8.

The Orphan (which takes its powers from any enemy unit observing it) presents great difficulty in construction with otherwise orthodox force. Dual mates by promotion to D must be avoided, so we invoke Transmuting Ks (another trick borrowed from SG). The setting with immobile black Orphan and bK oscillating in the corner is of no interest, so again following SG we use a Berolina P which can avoid disturbing bK on its way to promotion, and in **E1** the black OR not only keeps the BP on the straight and narrow, but stops the promotion to D. We again use a Berolina P to show the HP5 in **E2**, assuming that the activated OR can move off its 1-rank as a normal black P.

The Radial Leaper (invented by Chris Feather around the turn of the 1970s) takes any enemy unit as a pivot and leaps to a square equidistant from that pivot. A direct #2 example with a white RL taking advantage of a double half-pin is shown as **X1** in the Appendix. Because the pivot cannot be a friendly unit, a RL can attack another RL or a Transmuting K without being attacked in return. Mate is shown with the black RL on the same colour square as the K and its attacker in **F1**, on opposite colour in **F2**, which is also the only RL example I know that uses Pythagoras. To avoid cooks like 4.tKf8 e7#, here and subsequently we insist that a Pawn (Bauer) on its first rank be able to move, at least like a normal P; after all, why should a P, teleported there by such as PWC, be a prisoner through no fault of its own? The HP form is shown in **F3** using a Royal RL; we need the Maxi condition to avoid about 70 cooks. Stephen Emmerson shows the Double Excelsior in **F4**, in which the black Pa4 is "hot-spotted".

The Imitator (I) cannot move of itself but exactly imitates (in length, direction and mode of transport) the move played. If the I is blocked by another unit or the board edge, the move is illegal. SG No. 124 shows H#7 with 4 units, No. 125 shows H#6 with 5 units. We show both H# and HP in 5-move Wenigsteiner form. **G1** shows the K being mated by a sort of double battery, the promotion to I being the only way to "open" the line of action of the I already on the board. Not 5.Ke1 [If7]? as the board edge comes into play after 5.- e8=I [If8] 6.Kd1 [Id8,Ie8]! while if 5.- e8=D [If8], 6.Kf1 [Ig8]! In HP5 mode, a beeline K route with Is in each corner is of no interest, so we add a 4th unit in **G2** for the solver to determine where it must go.

H1 and **H2** show the Bison (combined Camel and Zebra), the stalemate in **H2** being a pretty diagonally-symmetric finale.

The Equistopper (invented by Peter Harris and named by Brian Stephenson at Pitlochry, see *The Problemist* May 2004, p. 361) is the opposite of the Equihopper; it moves to any square that is exactly halfway towards any other unit of either colour, which must (naturally) be an even number of rows (ranks and files) away orthogonally. In **J1**, similarly to **F1**, we see how a Transmuting K, stripped of all powers except that of the attacking ES, is unable to escape the attack, and the backstop ESd2, separated from the Ks by an odd number of rows, cannot relieve it either. In **J2** a Fersk'onig is chosen to be stalemated; e2 cannot be wK on account of many cooks, and surprisingly, a3 is the only square for the ES – all the units are placed with precision. **J3** shows a neatly-stalemated Royal ES on an Anchor Ring, on which we note that if the ES can go to one square, it can also go to the squares 4 rows distant either way, corresponding to the choice of hurdles for an Equihopper going to the same square.

E1
Cedric Lytton
Urdruck

H#5 C+ 2+2
♙=Berlinabauer
♚=Orphan

E2
Cedric Lytton
Urdruck

H=5 C+ 2+2
♙=Berlinabauer
♚=Orphan

F1
Cedric Lytton
Urdruck

H#5 1+2
♚=transmutierender König
♚=Radial Leaper

F2
Cedric Lytton
Urdruck

H#5 2+2
b) ♙ d8→b6
♙=Dummy Pawn
♚=transmutierender König
♚=Radial Leaper

F3
Stephen Emmerson
Cedric Lytton
The Problemist IX/2008

H=5 C+ 1+2
Längstzüger
♚=königlicher Radial Leaper ♚=Radial Leaper

F4
Stephen Emmerson
Urdruck

H=5 C+ 1+3
♚=königlicher Radial Leaper

G1
Cedric Lytton
Urdruck

H#5 C+ 2+0+1
Imitator b7

G2
Cedric Lytton
Urdruck

H=5 C+ 1+1+1
Imitator d1

The first appearance, known to me, of the Bouncer (BO) is by Arthur Willmott, *The Problemist* July 2005, p. 177, F2395. It moves by doubling its distance from the nearest unit, or from an imaginary unit just beyond the board edge, along a D-line, and cannot bounce or move through other units. In **K1**, BOc8 can bounce off imagined units on b9, c9, d9 or z8 to d7, c7, b7 or f8 respectively, and would check the wK from two of those; in the finale, tK is attacked by a bounce off z8 and the black BO blocks its only flight-bounce-square, all the others being controlled by the white force. Hans Gruber has found another pretty line which ends in mid-board mate and is not without interest, so ... zwei L'ösungen und zwei Autoren! A single line is shown in **K2**, which may be more acceptable to purists, although the mate is not so nice.

K3 shows a thematic pin-stalemate with the black promotee unable to move because of a bounce off the board-edge beyond. The black monarch can only be allowed one move, otherwise there are too many possible cooks; even then, we need a black Berolina P since a bPa4 instead would allow at least one cook. The Double Grasshopper (invented by W. B. Trumper in the late 1960s) makes exactly two G moves, not necessarily in the same direction, the first of which must be to a vacant square. In order to provide the necessary square-blocks and hurdles, we stipulate Sentinels 0/3: upon moving, a black piece (not P) leaves behind an ordinary P of the same colour, unless moving from the 1st or 8th ranks, or unless there are already 3 bPs present; White can leave no Sentinels at all. In **L1** the DG guards two flight-squares as

well as giving mate, while in the finale of **L2** a move by one bP would provide a hurdle for self-check to own K (the *Hot-Spot* theme).

Acknowledgments

Hearty thanks to John Rice, Stephen Emmerson and particularly Hans Gruber for much computer-testing.

Neues zum Märchenschachwenigsteiner mit Exzelsior

Cedric Lytton (Sheringham)

[tl.: HG]

Bezug: Theodor Steudel & Hans Gruber, Weißer Exzelsior im Hilfsmatt- und Hilfspattwenigsteiner mit Umwandlungen in Märchenfiguren. *f*-162, Dez. 2005. 305 Diagramme.

Im obigen Aufsatz, im Folgenden mit „SG“ abgekürzt, wurden Exzelsioraufgaben mit Umwandlungen in die meisten bekannten Märchenfiguren im 5-zügigen H#/H= gezeigt. Wir versuchen, einige Lücken in dieser Sammlung zu schließen.

SG präsentieren viele Kombinationsfiguren, z. B. das Okapi (S+Zebra). Wir können das Gnu (S+Camel) ergänzen. Zwei Gnus zusammen können ein recht nettes Mustermatt in der Brettmitte geben, wie Diagramm **A1** zeigt; jeder Stein muß sorgfältig aufgestellt werden, da Matts mit König und einem Gnu in jedem Eck möglich sind. Es ist schwieriger, im H= etwas Interessantes darzustellen: Bei SG tauchen im ganzen Text verschiedene zusätzliche Märchensteine, -bedingungen und -bretter auf, um die technischen Schwierigkeiten zu überwinden. Wir ergänzen in **A2** Madrasi, um eine genau bestimmte Zugfolge zu erzielen. Leider nutzt das schwarze Gnu nicht beide Komponenten in der Zugfolge, aber wenn wir es auf e3 starten ließen, wäre 1.GNg4 ein Cook – und mit wKf7 wäre 5.Kh7 ef8=D möglich.

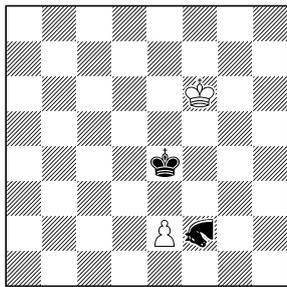
Der Halmagrashüpfer macht eine beliebige Serie von G-Zügen (wobei er auch die Richtung wechseln kann), bis er geblockt ist oder schlägt. **B1** zeigt ein pikantes Matt; das Patt in **B2** ist ziemlich schnörkellos, aber auch hier würde eine andere Aufstellung der schwarzen Steine Cooks hervorrufen (mit sHGh2 und 5.- g8=T oder 5.- Kf1).

Der Ubi-Ubi macht eine beliebige Serie von S-Zügen (wobei er auch die Richtung wechseln kann), bis er geblockt ist oder schlägt – eine fast allmächtige Figur. In **C1** kommt Circe hinzu, um sicherzustellen, daß Weiß den sUU nicht folgenlos auf dem Weg zur Umwandlung eliminieren kann (der sK erreicht die 1. Reihe nicht rechtzeitig). Für das Patt in **C2** ergänzen wir stattdessen Madrasi und, wie oft bei SG, machen Seine (Schwarze) Majestät zu einem Wesir (1:0-Springer). Es ergibt sich beiläufig, daß wir in **C1** ein H=5 erreichen könnten, würden wir Circe durch Isardam ersetzen (und dadurch den sK anketten), aber es ist netter, einen anderen Mechanismus zu verwenden.

Der Tank (erfunden von K. J. Goodare, *The Fairy Chess Review*, Band 8/5) zieht wie ein K, ein Feld in jede Richtung, hat aber zudem die bemerkenswerte Eigenschaft, daß er nicht geblockt werden kann; wenn ein eigener Stein X auf dem Zielfeld steht, wird dieser um ein Feld in die Zugrichtung weitergestoßen (und stößt gegebenenfalls weitere eigene Steine Y, Z . . . weiter). Steht ein gegnerischer Stein auf dem Zielfeld oder auf irgendeinem Zielfeld, auf das ein eigener Stein gestoßen wird, wird er geschlagen. (Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß ein eigener B, der auf die Umwandlungsreihe gestoßen wird, als Teil des Zuges umgewandelt wird; gerät durch das Stoßen ein eigener Stein über den Brettrand, verschwindet er.) Das H# **D1** zeigt ein hübsches Tankmuster; der schwarze Tank darf nicht zu früh vom wB geschlagen werden, weil ansonsten der Weg des sK verbaut wird. Das H= **D2** ist im wahrsten Sinne des Wortes geradlinig, aber jeder Versuch, den Lösungsverlauf komplizierter zu gestalten, scheitert an Cooks, in denen der wB nach f7 geht und die Könige nach f6/f8 ziehen.

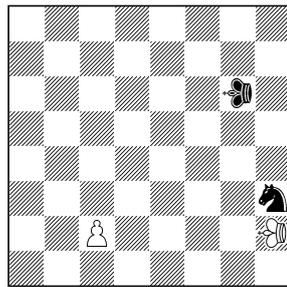
Der Orphan (übernimmt die Kräfte jedes gegnerischen Steines, der ihn beobachtet) ist konstruktiv schwer zu bändigen, wenn alle anderen Steine orthodox sind. Mattduale mit D-Umwandlung müssen ausgeschaltet werden, weswegen wir transmutierende Könige verwenden (noch ein von SG geborgter Trick). Die Positionierung mit unbeweglichem schwarzem Orphan und einem oszillierenden sK im Eck

H1
Cedric Lytton
Urdruck



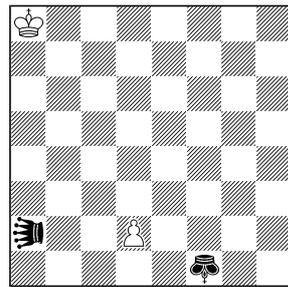
H#5 C+ 2+2
♁=Bison

H2
Cedric Lytton
Urdruck



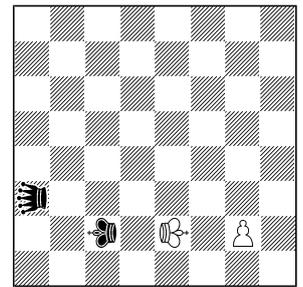
H=5 C+ 2+2
♁♁=königliches Bison

J1
Cedric Lytton
Urdruck



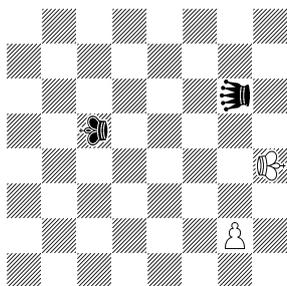
H#5 C+ 2+2
♁=transmutierender König
♁=Equistopper

J2
Cedric Lytton
Urdruck



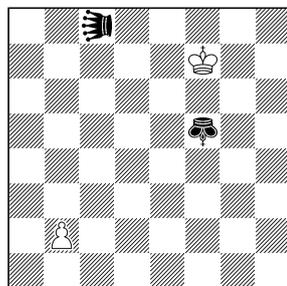
H=5 C+ 2+2
♁=königlicher Bauer
♁=Ferskönig
♁=Equistopper

J3
Cedric Lytton
Urdruck



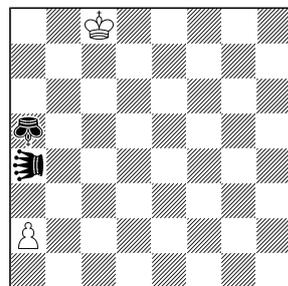
H=5 2+2
Zylinderring
♁=königlicher Equihopper
♁=königlicher Equistopper
♁=Equistopper

K1
Cedric Lytton
Hans Gruber
Urdruck



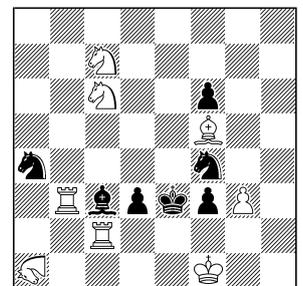
H#5 2+2
Zwei Lösungen
♁=transmutierender König
♁=Bouncer

K2
Cedric Lytton
Urdruck



H#5 2+2
♁=transmutierender König
♁=Bouncer

X1
Cedric Lytton
The British Chess Magazine XII/1971



#2 8+7
♁=Radial Leaper

ist witzlos, daher verwenden wir – wiederum in Anlehnung an SG — einen Berlinabauern, der auf dem Weg zur Umwandlung Kollisionen mit dem sK aus dem Weg gehen kann (und muß). In **E1** hält der sO nicht nur den BB an der Kandare, sondern verhindert auch die D-Umwandlung. Wir verwenden nochmals einen Berlinabauern, um das H=5 in **E2** zu erreichen, wobei wir unterstellen, daß der aktivierte O auf der eigenen Offiziersgrundreihe wie ein normaler sB ziehen kann.

Der Radial Leaper (von Chris Feather zu Beginn der 1970er Jahre erfunden) nimmt jeden beliebigen gegnerischen Stein als Sprungstein und springt auf ein Feld, das von diesem gleich weit entfernt ist. Ein direktes #2, in dem ein wRL eine doppelte Halbfesselung nutzt, ist als Beispiel im Anhang in **X1** gezeigt. Weil der Sprungstein kein eigener Stein sein kann, kann ein RL einen anderen RL oder einen transmutierenden König angreifen, ohne selbst von diesem angegriffen zu sein. **F1** zeigt ein Matt mit dem sRL auf derselben Farbe wie der sK und der Angreifer, **F2** auf Feldern unterschiedlicher Farbe; dies ist zugleich das einzige mir bekannte RL-Problem, das den Pythagoras nutzt. Um Cooks wie 4.tKf8 e7# auszuschalten, gehen wir hier (und im Folgenden) davon aus, daß ein Bauer auf seiner Offiziersgrundreihe ziehen kann, zumindest so wie ein normaler Bauer; denn warum sollte ein Bauer, der beispielsweise durch PWC dorthin beamt wird, unverschuldet zum Gefangenen in seiner Heimat werden? Die H=-Form wird

in **F3** unter Verwendung eines königlichen RL gezeigt; die Längstzügerbedingung verhindert ungefähr 70 Cooks. Stephen Emmerson zeigt einen Doppelsechszersior in **F4**, in der sich alles um den sBa4 dreht.

Der Imitator (I) kann nicht selbst ziehen, sondern imitiert exakt (in Zuglänge, Richtung und Art des Figurentransports) jeden gespielten Zug. Ist der I durch einen anderen Stein oder den Brettrand blockiert, ist der Zug(versuch) illegal. Nr. 124 in SG zeigt ein H#7 mit 4 Steinen, Nr. 125 ein H#6 mit 5 Steinen. Wir können sowohl ein H# als auch ein H= in 5-zügiger Wenigsteinerdarstellung bieten. **G1** demonstriert, wie der König durch eine Art Doppelbatterie mattgesetzt wird, wobei die Umwandlung in I die einzige Möglichkeit ist, dem schon auf dem Brett befindlichen I zum Durchbruch zu verhelfen. Nicht 5.Ke1 [If7]? wegen des Brettrandes: 5.- e8=I [If8] 6.Kd1 [Id8,Ie8]! bzw. 5.- e8=D [If8] 6.Kf1 [Ig8]! Im H=5 ist der Marsch des Königs mit einem I in jedem Eck witzlos, daher fügen wir einen vierten Stein in **G2** ein, damit der Löser erst einmal herausfinden muß, wohin die Reise geht.

H1 und **H2** demonstrieren das Bison (eine Kombination aus Camel und Zebra), wobei das Patt in **H2** mit seinem diagonal-symmetrischen Schlußbild sehr hübsch ist.

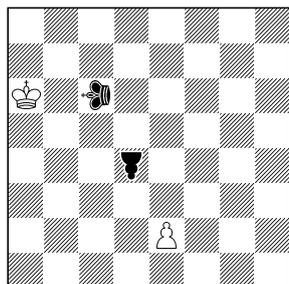
Der Equistopper (von Peter Harris erfunden und von Brian Stephenson in Pitlochry getauft, siehe *The Problemist*, V/2004, S. 361) ist das Gegenstück zum Equihopper; er zieht auf jedes Feld, das sich genau auf halbem Weg zu einem anderen Stein (beliebiger Farbe) befindet. Dieser Stein muß (natürlich) eine gerade Zahl an Reihen und Linien entfernt sein. In **J1** sehen wir ähnlich wie in **F1**, wie ein transmutierender König, der all seiner Kräfte außer der des angreifenden ESs beraubt ist, aus dem Angriff nicht herauskommt, und der ESd2, der von dem König eine ungerade Anzahl an Reihen entfernt ist, bietet auch keine Rettung. In **J2** wird ein Ferskönig pattgesetzt; auf e2 kann wegen vieler Cooks kein wK stehen; überraschenderweise ist a3 das einzige Feld für den ES – alle Steine müssen genau dort stehen, wo sie sich befinden. In **J3** wird ein königlicher ES auf dem Zylinderring hübsch pattgesetzt; wir halten fest, daß der ES, wenn er ein bestimmtes Feld erreichen kann, auch die 4 Reihen entfernten entsprechenden Felder erreichen kann. Das korrespondiert mit der Wahl des Sprungsteins, den ein Equihopper hat, um auf ein bestimmtes Feld zu ziehen.

Nach meinem Kenntnisstand wurde der Bouncer (BO) zuerst von Arthur Willmott in *The Problemist*, VII/2005, S. 177, Nr. F2395, gezeigt. Der BO zieht, indem er seine Distanz vom nächstgelegenen Stein oder von einem imaginierten Stein, der sich gerade jenseits des Brettrandes befindet, verdoppelt; dabei bewegt er sich nur auf D-Linien, und er kann nicht durch Steine hindurchziehen oder an weiteren Steinen abprallen. In **K1** kann BOC8 von imaginierten Steinen auf b9, c9, d9 oder z8 nach d7, c7, b7 bzw. f8 abprallen und böte Schach von zweien davon. Im Schlußbild ist der tK angegriffen, da der BO von z8 abprallt; der sBO blockt sein einziges Fluchtabprallfeld, alle anderen werden von den weißen Steinen kontrolliert. Hans Gruber fand ein anderes nettes Abspiel, das mit einem Brettmittenmatt endet und nicht uninteressant ist, also ... two solutions and two authors! Mit nur einer Lösung kommt **K2** aus, was Puristen mehr befriedigen mag, obwohl das Matt nicht so hübsch ist.

In **K3** sehen wir ein thematisches Fesselungspatt, in dem der schwarze Umwandlungsstein wegen eines Bouncer-Effekts nicht ziehen kann. Dem schwarze Monarch darf nur ein Zug zugestanden werden, da die Cooks ansonsten nicht zu bändigen wären; sogar hier ist ein schwarzer Berolinabauer nötig (ein sBa4 an seiner Stelle würde mindestens eine Nebenlösung verursachen).

Der Doppelgrashüpfer (von W. B. Trumper in den späten 1960ern erfunden) macht pro Zug genau zwei G-Bewegungen, die nicht in dieselbe Richtung gehen müssen und von denen die erste auf einem unbesetzten Feld landen muß. Die Bedingung Sentinelles 0/3 wird verwendet, um zu den benötigten Blocks und Böcken zu gelangen: Eine ziehende schwarze Figur (also nicht ein Bauer) hinterläßt auf seinem Startfeld einen schwarzen Bauern – außer, wenn die Figur von der 1. oder 8. Reihe wegzieht oder wenn sich schon drei schwarze Bauern auf dem Brett befinden; Weiß hinterläßt keine Bauern. In **L1** deckt der DG zwei Fluchtfelder und gibt Matt, in der Endstellung von **L2** würde ein Zug des schwarzen Bauern einen Bock erzeugen und damit Selbstschach bieten (das „Hot-Spot“-Thema). (*Anmerkung HG: Zur Vermeidung von Nebenlösungen wurde in einer Last-Minute-Korrektur der wKd7 zum Dummykönig gemacht.*)

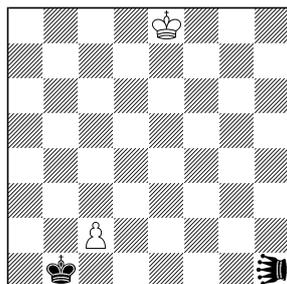
K3
Cedric Lytton
Urdruck



H=5 C+ 2+2

♞=kgl. Bouncer
♖=Berolinabauer

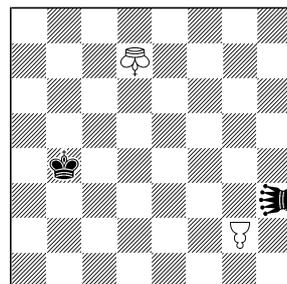
L1
Cedric Lytton
Urdruck



H#5 C+ 2+2

Sentinelles 0/3
♞=Doppelgrashüpfer

L2
Cedric Lytton
Urdruck



H=5 C+ 2+2

Sentinelles 0/3
♞=Dummykönig
♞=Doppelgrashüpfer
♖=Berolinabauer

Danksagung

Herzlichen Dank an John Rice, Stephen Emmerson und besonders Hans Gruber für umfangreiches (Computer-)Prüfen.

Solutions / Lösungen

A1 1.Ke8 c4 2.Kd8 c5 3.Kc7 c6 4.Kb6 c7 5.Kb5 c8=GN

A2 1.GNf6 e4+ 2.Kg6 e5 3-4. Kh8 e7 5.GNh7+ e8=GN

B1 1.Ka4 b4 2.Kb3 b5 3.HGb4-b2 b6 4.Ka2 b7 5.Ka1 b8=HG (b1-b3-e3-c3-a1; 6.Ka2?? HGb1-e4-c2-a2)

B2 1.Kh4 g4 2.Kg3 g5 3.HGg2 g6 4-5.Kh1 g8=HG

C1 1.Kf5 g4+ 2.Ke4 g5 3.UUa1 g6 4-5.Kc2 g8=UU

C2 1.UUh2 b4 2-4.kWh1 b7 5.g1=UU b8=UU

D1 1.Kf5 e4+ 2.Kg6 e5 3.TAg6 [Kg7] e6 4.TAf7 e×f7 5.Kh8 f8=TA

D2 1.TAc8 [Kd8] e4 2-4.TAf8 [Kg8] e7 5.Kh8 e×f8=TA

E1 1.Kc4 BPd4 2.Kb5 BPe5 3.Ka6 BPb6 4.Ka7 BPc7 5.Ka8 BPb8=OR

E2 1.Ke5 BPe4+ 2-3.Kc7 BPe6+ 4.Kc8 BPb7 5.ORc7 BPa8=OR

F1 1.RLd5 e4 2-4.tKe4 e7 5.RLc6 e8=RL

F2 a) 1.RLd6 a4 2-4.tKd5 a7 5.RL×d8 a8=RL

b) 1.RLa7 a4 2-3.tKe6 a6 4.RL×b6 a7 5.tKd5 a8=RL

F3 1.RLe7 g4 2.kRLh7 g5 3.kRLf3 g6 4.kRLd7 g7 5.kRLg4 g8=RL

F4 1-5.h1=RL c8=RL

G1 1-4.Ke2 e7 [If8] 5.Kf1 [Ig7] e8=I [Ig8]

G2 1.Ke5 [Ie1] a4 [Ie3] 2-4.b1=L [Ie2] a7 [Ie3] 5.Le4 [Ih6] a8=I [Ih7]

H1 1-4.Kh6 e7 5.BIh5 e8=BI

H2 1-3.Sb6 c×b6 4.kBIId5 b7 5.kBIb2 b8=BI

J1 1.tKg2 d4 2.ESd2 d5 3-5.tKd5 d8=ES

J2 1.FKb3 g4 2.-4.FKe4 g7 5.ESd5 g8=ES

J3 1.ESg8 g4 2.ESc6 g5 3.kESa5 g6 4.ESe2 g7 5.kESd6 g8=ES

K1 1-3.tKd7 b6 4.tKd8 b7 5.BOd7+ b8=BO and 1.tKf4 Ke6 2.BOc7 Kd5 3.BOc5 Kc4 4.tKe5 b4 5.tKd6 bxc5

K2 1.BOb4 a4 2.tKa6! a5 3-4.tKa8 a7 5.BOb8+ axb8=BO

X1 1.RLg1 (-) La5,La1,d2,dxc2 2.RLd4,RLd2,RLa3,RLc1

K3 1.c3 e4 2.kBOa8 e5 3.b2 e6 4.a1=L e7 5.Lh8 e8=B1=.

L1 1.Kb2 c4 2.Kc3 [+sBb2] c5 3.Kb4 [+sBc3] c6 4.DGb3 c7 5.Ka3 [+sBb4] c8=DG#.

L2 1.Kc3 [+sBb4] e4 2.Kb2 [+sBc3] d5 3.Ka1 [+sBb2] c6 4.DGb1 b7 5.b3 c8=DG=.



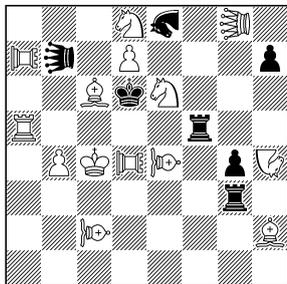
Preis im Wenda-Rehm-Turnier

Hans Peter Rehm

Klaus Wenda

Urdruck

Arnold Beine gewidmet



S#6 C+ 14+7

♖=Pao ♜=Vao

♞♟=Equistopper

(englisch) ♘=Camel

Die Aufgabe stellt den Preis im Sonderlösungsturnier (*f*-163, S. 278-279 & *f*-167, S. 34-35), dem Wenda-Rehm-Turnier, dar.

Grundplan 1.Nxf5+? Cxf5+!, aber 2.Txf5/Vxf5/Kb5! (3 Hindernisse)

Auswahl-Probespiele: 1.Ta1,Ta2,Ta6? Ec7! (das 3. Hindernis verbleibt)

1.Ta3! [2.Va4+ Ke5 3.Vec2+ Kf6 4.Le4+ Ke7 5.Vc6+ Kd6 6.Sxb7+ Cxb7#] Ec7 2.La4+ (2.Va4+? ... 6.– Exb7!) Ke7 3.Vc6+ Kf6 4.V2e4+ Ke5 5.Lc2+ Kd6 6.Nxf5+ Cxf5#

Inhalt: Zwei Rundläufe des schwarzen König sowie zyklische Platzwechsel Vc2-Ve4-Lc6 jeweils in zwei Richtungen (in Drohung und Lösung). Der weiße Turm muß genau nach a3 ziehen, damit Ec7 b5 deckt.

Der Equistopper b7 muß englisch sein, weil sonst 1.– Ee7 die Aufgabe unlösbar machen würde.



Effect of Transmuting Kings and Antisupercirce on Isardam

Peter Harris (Johannesburg)

(tl.: HG)

We are considering an illustrative position of a black king between a white rook and a black rook and the conditions Isardam, Transmuting Kings and Antisupercirce. We consider the example position **PH/1**. Table 1 shows the No check (0), Check (+) and Mate (#) status pertaining to various combinations of 4 positions and 4 conditions [16 in all]. The status results are interesting.

Table 1 — ♖d3 ♜d5 ♞d7	—	+ ♞g8	+ ♞d2	+ ♞g8 + ♞d2
Isardam	0	+	0	+
Isardam transmutierende Könige	0	#	0	#
Isardam Antisupercirce	#	#	0	+
Isardam transmutierende Könige Antisupercirce	+	+	0	+

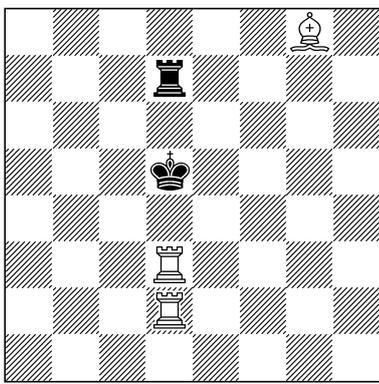
It is to be noted that the table would be different if there were no vacant squares between the king and the rooks and between the king and the bishop. The absence of vacant squares would allow the king to capture without the assistance of the condition Transmuting Kings, but it would also prevent the king from moving to a vacant square between the rooks.

It is difficult to mate when Antisupercirce and Transmuting Kings are added to Isardam!

The problem **PH/2** shows how it can be done – with the assistance of Circe. In the final position the king cannot capture the checking bishop because it would remain in check. It could avoid this if there was a vacant square between the rooks. In the mate position it is essential the front white rook has a back-up.

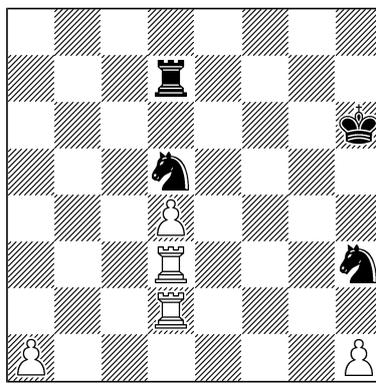
A problem could be such the mate is due, not to the reborn Circe piece checking the king, but because the capture of the checking piece is disallowed for Isardam reasons. An example problem showing this effect is shown in diagram **PH/3**. In this problem it is interesting that the bishop is reborn once as White and then as Black.

PH/1
Schema



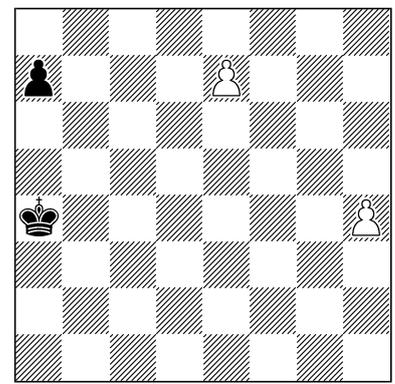
Siehe Text 3+2
Antisupercirce Circe Isardam
transmutierende Könige

PH/2
Peter Harris
Urdruck



H#3 0.1;1.1;1.1 C+ 5+4
Antisupercirce Circe Isardam
transmutierende Könige

PH/3
Peter Harris
Urdruck



H#3 C+ 2+2
Antisupercirce Circe Isardam
transmutierende Könige

Der Einfluß von transmutierenden Königen und Antisupercirce auf Isardam

Werfen wir einen Blick auf einen schwarzen König, der sich zwischen einem weißen und einem schwarzen Turm befindet; dabei seien die Bedingungen Isardam, transmutierende Könige und Antisupercirce in Kraft. Anhand des Schemas **PH/1** illustriert Tabelle 1 das Vorliegen von keinem Schach (0), Schach (+) und Matt (#) in Abhängigkeit von verschiedenen Kombinationen von 4 Stellungen und 4 Bedingungen [gesamt 16]. Der sich ergebende Status ist interessant.

Es sei angemerkt, daß die Tabelle anders aussähe, wenn sich zwischen dem König und den Türmen sowie zwischen König und Läufer keine leeren Felder befänden. In diesem Falle könnte der König auch ohne „transmutierende Könige“ schlagen, jedoch nicht mehr auf ein leeres Feld zwischen den Türmen ziehen.

Das Mattsetzen ist schwierig, wenn Antisupercirce und transmutierende Könige zu Isardam hinzukommen!

Problem **PH/2** zeigt, wie es gehen kann — mit weiterer Hilfe durch Circe. In der Mattstellung kann der König den Schach bietenden Läufer nicht schlagen, weil er im Schach verbliebe. Das könnte er umgehen, wenn sich ein leeres Feld zwischen den Türmen befände. Für die Mattstellung ist es wichtig, daß der vordere weiße Turm Rückendeckung hat.

Man kann auch damit arbeiten, daß das Matt nicht auf dem Schachgebots eines Circe-wiedergeborenen Steines beruht, sondern weil dessen Schlag wegen der Isardamregel verboten ist. Hierfür ist **PH/3** ein Beispiel. Es ist bemerkenswert, daß in der Lösung der Läufer einmal durch einen weißen und einmal durch einen schwarzen Schlag wiedergeboren wird.

PH/2 1.– Th2 2.Sc3 Td×h3 [Th5] [sSg8]+ 3.T×d4 [Th7] [wBd2] d×c3 [Bf8=L] [sSb8]#

PH/3 1.a6 e8=L+ 2.K×e8 [Kg6] [wLf1] L×a6 [Lb6] [sBa7] 3.a×b6 [Bg3] (!) [wLc1] h5#

The solutions of these problems are per Popeye v 4.41.

Die beiden Probleme wurden mit Popeye 4.41 geprüft.

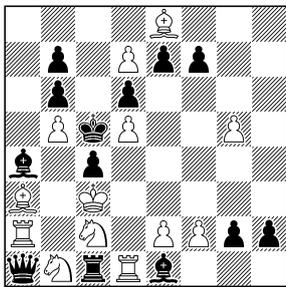


Turnierberichte

Chris J. Feather, **Hans Gruber**, Hans Peter Rehm & Klaus Wenda

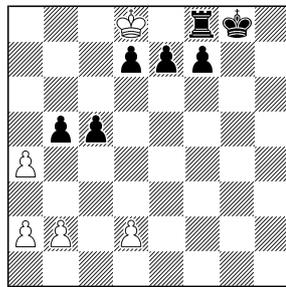
Retros & Beweispartien

Dmitrij Baibikov
Diagrammes 2004-2006
1. Preis



Ergänze Steine 13+13
und löse auf!

Thierry Le Gleuher
Diagrammes 2004-2006
2. Preis

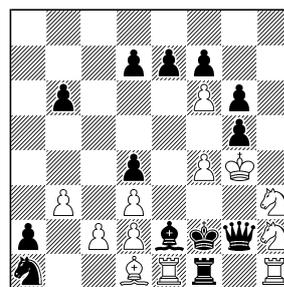


Wo und von wem 5+7
wurde [Bf2] geschlagen?
Monochromes Schach

Diagrammes, Retros 2004-2006. 1. Preis: Dmitrij Baibikov: Ergänze wDb2, wDd2, dann R 1.Sb4-c2+ Lc2-a4+ 2.g4-g5 h3-h2 3.g3-g4 h4-h3 4.h2×Sg3 Sf1-g3 5.Dh6-d2 Sd2-f1+ 6.Dh8-h6 g3-g2 7.h7-h8=D g4-g3 8.h6-h7 g5-g4 9.h5-h6 g6-g5 10.g4×Sh5 Sf4-h5 11.g3-g4 Sd3-f4 12.Db3-b2 Sb2-d3+ 13.Da4-b3 h5-h4 14.Da8-a4 h6-h5 15.a7-a8=D h7-h6 16.a6-a7 a7×Db6 17.Da5-b6+ Kb6-c5 18.Da4-a5+). Zwei weiße Ceriani-Frolkin-Damen werden eingefügt. 2. Preis: **Thierry Le Gleuher:** **Bg5×Bf4**, wie folgende BP belegt: 1.f4 g5 2.Kf2 g×f4 3.g4 f×g3 e. p.+ 4.Ke3 g×h2 5.Lh3 h×g1=D+ 6.Kf4 h5 7.Df1 Lg7 8.Df3 b5 9.Lf5 D×c1 10.Lh7 Dg1 11.L×g8 Df2 12.Lh7 Dg1 13.D×a8 Lf6 14.Lf5 Lg7 15.Lg4 h×g4 16.Df3 De3+ 17.K×e3 g×f3 18.Tf1 f×e2 19.Kf4 e×f1=D 20.Ke3 D×b1 21.Kf4 Dh1 22.Te1 Le5+ 23.K×e5 Dg2 24.Te3 Df3 25.Ta3 Dh3 26.T×a7 Df3 27.Kd4 Dh3 28.Kc3 Df3 29.Kb4 Dh3 30.Ka5 c5+ 31.Tc7 Dg4 32.Kb6 Df3 33.Ka7 Dg4 34.K×b8 D×c7+ 35.K×c7 Lb7 36.Kb8 Ld5 37.Kc7 Lb3 38.c×b3 Dc4 39.Kd8 Da4 40.b×a4 0-0+). Verblüffend komplexe Auflösung

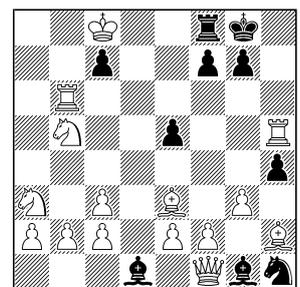
mit zwei schwarzen Ceriani-Frolkin-Damen aus einfacher Stellung heraus. — Ehrende Erwähnungen: 1. Roberto Osorio & Jorge J. Lois (BP in 33 Ez.), 2. Eric Pichouron (BP in 40 Ez., SAT). — Liebe: 1. Klaus Wenda (-4→#1, Verteidigungsrückzüge Typ Proca, Anticirce Typ Cheylan), 2. Alain Brobecker (Färbe die Steine; letzte 4 Ez.?). — PR: Paul Raican, 24 Aufgaben.

Dmitrij Baibikov
Problem Paradise
2004-2005
1.-2. Preis ex æquo



Ergänze Steine 12+13

Thierry Le Gleuher
Problem Paradise
2004-2005
1.-2. Preis ex æquo

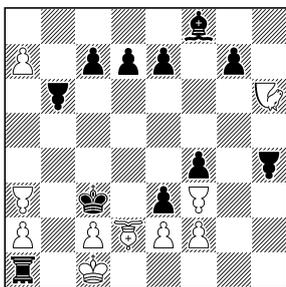


Letzte 37 Ez.? 15+10

Problem Paradise, Andere Retros 2004/2005. 1.-2. Preis ex æquo: Dmitrij Baibikov (+wTg3, +wSf3. R 1.Sg1-h3+ c5×Ld4 2.Lb2-d4+ a3-a2 3.Lc1-b2 a4-a3 4.b2-b3 Sb3-a1 5.f5-f6 Sd4-b3 6.Se5-f3 Sf3-d4+ 7.Sc6-e5 a5-a4 8.Sb8-c6 a6-a5 9.b7-b8=S a7-a6 10.a6×Sb7 Sd6-b7 11.a5-a6 Se4-d6 12.Th3-g3 Sg3-e4+ 13.Th8-h3 c6-c5 14.h7-h8=T c7-c6 15.h6-h7 h7×Dg6 16.Kh5-g4 Se4-g3+). 32 eindeutige letzte Einzelzüge; Entwandlung der beiden eingefügten Steine. 1.-2. Preis ex æquo: **Thierry Le Gleuher** (R 1.– 0-0+ 2.Kb7-c8 d1-d1=L 3.Kc6-b7 d3-d2 4.Kd5-c6 d4-d3 5.Ke4-d5 e6-e5 6.Kf3-e4 d5-d4 7.Kg2-f3 d6-d5 8.Td5-h5 h5-h4 9.Td1-d5 h6-h5 10.Ta1-d1 h7-h6 11.Sb1×Ba3 a4-a3 12.Lc1-e3 a5-a4 13.d2×Bc3 c4-c3 14.Dd1-f1 c5-c4 15.Kf1-g2 c6-c5 16.Ke1-f1 b7×Lc6 17.Lg2-c6+ a6-a5 18.Lf1-g2 a7-a6 19.g2-g3). 3. Preis: **René J. Millour** (Auf dem Kopf stehende Steine sind auf Brett B. a) [Dd8] wurde auf a3 geschlagen, [Sb8] auf b6. b) R 1.Sf7A-h6B h5A-h4B 2.Sh8B-f7A g6B×D(L)h5B. c) sTa1 = [Ta8], wSh6 = [Bh2]. d) Illegal.). Der Preisbericht

verweist auf die ausführliche Lösungsbesprechung in der Quelle – die aber leider in japanischer Schrift verfaßt ist. — Ehrende Erwähnungen: 1. Klaus Wenda, -6→#1, Proca AC Cheylan 2. Klaus Wenda & Wolfgang Dittmann, -8→#1, Proca AC ohne VV 3. Naoki Matsuzaki, #2 Aliceschach — Lobe: 1. Klaus Wenda, -10→#1, Proca AC ohne VV 2. Roberto Osorio, -6→#1, Proca Single Box Typ II ohne VV 3. Wolfgang Dittmann, -7→#1, Proca AC 4. Wolfgang Dittmann, -7→#1, Proca AC 5. Klaus Wenda, -3→#1, Proca AC Speziallob: Paul Raican, BP in 37.0, Längstzüger. — PR: Andrej Frolkin & Andrej Kornilow.

René J. Millour
Problem Paradise
 2004-2005
 3. Preis



a) Wo wurden 10+11 [Dd8] und [Sb8] geschlagen? b) Letzte 4 Ez.? c) Ursprungsfelder von Ta1 und Sh6? d) Ist die symmetrische Position (a↔h) legal? Aliceschach

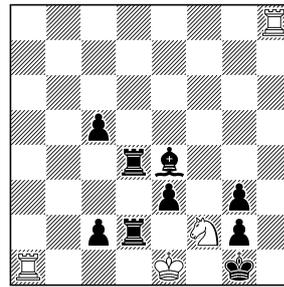
Pat a Mat 2004 (Märchenschach). Hier wird nur das Retro berichtet. 3. Preis: *Michel Caillaud* (1.h4 c5 2.h5 c4 3.h6 c3 4.d4 a6! 5.d5 a5 6.d6 e5 7.h×g7 Le7 8.g8=D Lg7 9.a4 Dc7 10.Df8+ Kd8 11.d×e7 h5 12.e8=D h4 13.Dee7 Ke8 14.Da3 Dd8 15.Dfb4 Lf8 16.Lg5 a×b4 17.a5 b×a3 18.Lc1#). — PR: Petko A. Petkow.

Pat a Mat 2006 (Märchenschach). Hier wird nur das Retro berichtet. 2. Preis: *Klaus Wenda* (R 1.Ta1×Ba3 [Ta1]? & v: 1.0-0-0#? R 1.Kc1×Bb2 [Ke1]! b3-b2+ 2.Ta8×La3 [Ta1]! Lb4-a3 3.Kd1-c1 c3-c2+ 4.Ta1-a8 La8-e4+ 5.Ke1-d1 & v: 1.0-0-0#). — PR: Vlaicu Crişan.

Orbit 2007, Retros. Preis: *Kostas Prentos* (1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.f×e7 Sf6 5.e×d8=S La3 6.c4 Ke7 7.c5 T×d8 8.c6 Se8 9.c×d7 Sc6 10.d×c8=T Td3 11.Sf3 Kd7 12.Sg5 Se7 13.S×f7 S×c8 14.Sd8) Zwei weiße Schnoebelen-Umwandlungen, Anti-Pronkin-Springer d8. — Lob: Radovan M. To-

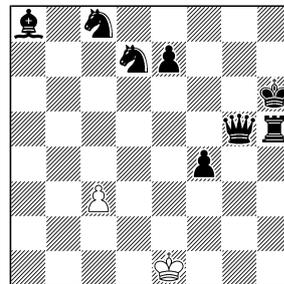
mašević (BP in 26 Ez.). — PR: Hans Gruber, 8 Aufgaben.

Klaus Wenda
Pat a Mat 2006
 2. Preis



-5→#1 4+9
 Verteidigungsrückzüger
 Typ Proca Anticirce
 Typ Cheylan

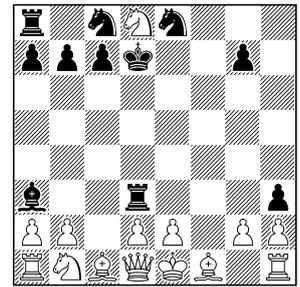
Wolfgang Dittmann
idee & form 2007
 1. Preis



#1 vor 19 Zügen 2+8
 Verteidigungsrückzüger
 Typ Proca ohne Vorwärtsverteidigung Anticirce

durch einen schwarzen Bauern auf der b-Linie stellt, das nur durch Besetzung des Repulsfeldes a7 dieses Bauern aufgehoben werden kann. Anschließend muß der weiße König nach e1 zurück. R 1.Ke1×Bf2 [Ke1]! f3-f2+ 2.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+ 5.Ka3×Bb4 [Ke1] b5-b4+ 6.Kb2-a3 d2-d1=S++ 7.Kc1-b2 d3-d2+ 8.Kd2-c1 Tf1-f2+ 9.Ke1-d2 Tf2-f1+. (Durch den Blockbauern auf b5 könnte nur mehr der erwünschte sS-Zug ein neuerliches Selbstschach durch einen sBb4 aufheben, also wird das strategische Manöver wiederholt) 10.Kd2×Sd1 [Ke1] Tf1-f2+ 11.Ke1-d2 Tf2-f1+ 12.Ka3×Bb4 [Ke1] Sa7-c8+!! 13.Kb2-b3 d2-d1=S++ 14.Kc2-b2 d4-d3+ 15.Kc1-c2 d3-d2+ 16.Kd2-c1 Tf1-f2+ 17.Ke1-d2 Tf2-f1+Nun der Hauptplan: 18.Kf7×Le8 [Ke1] Sc8-a7+ 19.Kg8-f7 & v: 1.Kh7#). Konsekutive Doppelsetzung der Königsrundwanderung von und nach e1. — PR: Hans Gruber.

Kostas Prentos
Orbit 2007
 Preis



BP in 27 Ez. C+ 14+11

idee & form 2006/2007 (Märchenschach). Hier wird nur das im Preisbericht erwähnte Retro berichtet.

1. Preis: *Wolfgang Dittmann* (Stünde sSc8 auf a7, ginge der Hauptplan: R 1.Kf7×Le8 [Ke1] Sc8-a7+ 2.Kg8-f7 & v: 1.Kh7#). Den schwarzen Springer kann man aber nur dann nach a7 zwingen, wenn sich der weiße König auf der a-Linie in ein Selbstschach