

Heft 178

Band XXXI

Oktober – Dezember 2009

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

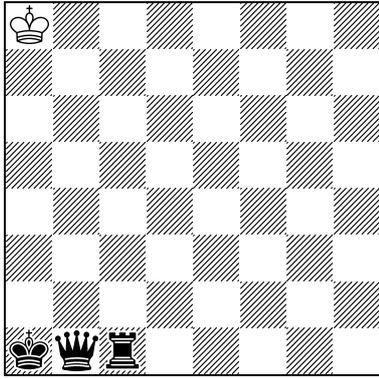
Theo Steudel – ein Nachruf

Hans Gruber, Regensburg

Als Theo Steudel am 10.11.2009 im Alter von 81 Jahren (geb. 4.7.1928) starb, lag sein Debut (ein Vierzüger mit Inder) in der *Schwalbe* bereits über 60 Jahre zurück, ebenso der Beginn seiner Märchenschach-Kompositionstätigkeit ((1): R: Kb7×Ta8 b2×Sc1=T+ & v: 1.Ta2 Sb3#). Die dazwischen liegenden Jahrzehnte waren reich gefüllt mit kompositorischer Aktivität, wie zahllose nationale und internationale Publikationsorgane belegen, allen voran natürlich seine Lieblingszeitschriften *Die Schwalbe*, *Problemkiste* und *FEENSCHACH/feenschach*. Daß sein neuester uns vorliegender Aufsatz nun im Anschluß an diesen Nachruf gedruckt werden muß, bestürzt uns – zu unerwartet starb Theo Steudel an den Folgen einer notwendig gewordenen Operation, mitten in einer produktiven und kreativen schachlichen Schaffenszeit.

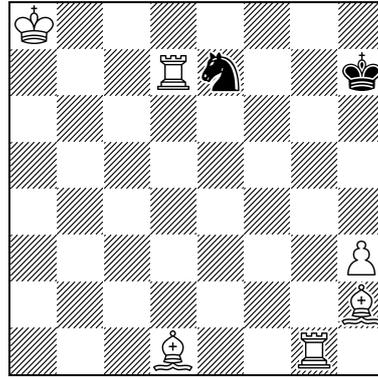
Für mich war Theo Steudel einer der engsten Schachfreunde, und zwar aus vielen weiteren Gründen als dem Problemschach. Die Gastfreundschaft der Familie Steudel in Weißenfeld wurde sprichwörtlich legendär, als „Am Sommerfeld 1“ für viele Jahre zur Heimat des münchener problemkreises wurde, weil ein neuer Unterschlupf für die monatlichen Treffen benötigt wurde. Viele private Besuche im Osten Münchens schlossen sich an, schachlich reichhaltig, aber auch in kulturellen, wissenschaftlichen und alltäglichen Angelegenheiten. Unvergeßlich ist mir, wie mir – als ich einmal dem unvermeidlichen Trubel an meinem Geburtstag unter dem Vorwand der Besprechung eines Artikels für *feenschach* entfliehen wollte und meinen Besuch in Weißenfeld ankündigte – schon beim Betreten des Hauses der Geburtstagskuchen überreicht wurde! In den letzten Jahren, als sich die E-Kultur zunehmend durchsetzte, kultivierten Theo Steudel und ich unverdrossen den Austausch mit Postbriefen (mindestens die Hälfte der Briefe, die ich erhielt, waren von ihm). Mein Archiv der Korrespondenz ist ein Schatz an Dokumenten, der Theos breite Bildung, seinen Humor und Charme und seine Mischung aus Traditionsbewußtsein und Fortschrittlichkeit zeigt. Belehrungen über von mir zu wenig beachtete Kulturgüter

1
Theo Steudel
Die Schwalbe VII–VIII/1949



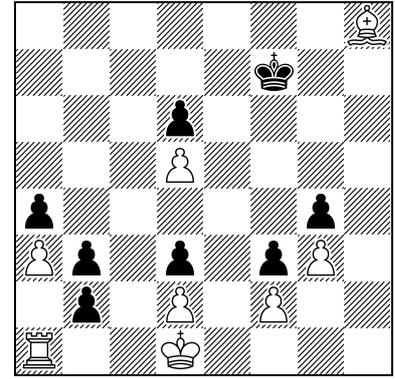
Hilfsmatt vor 1 Zug 1+3

2
Theo Steudel
Gerd Rinder
Die Schwalbe VI/1975
 1./2. Preis ex æquo



R#16 6+2

3
Peter Kniest
Theo Steudel
Aachener Nachrichten XII/1972



H#5 C+ 8+8

Regensburgs, ständige Versuche, mir – auch im fortgeschrittenen Alter – die Freuden eines Studiums der „wirklichen“ Wissenschaft, der Chemie, nahezubringen, Erzählungen über Erlebnisse während eines langen China-Aufenthaltes (Theo Steudel half dabei, das System des deutschen Patentwesens in China zu implementieren), Berichte über Karl Fabel in bunten Facetten, lebhaftige Diskussionen über den bayerischen Barock (besonders die Asam-Kirchen), den Theo nicht recht leiden konnte, und über die bayerische Lebensart (Theo – geboren in Düsseldorf, aufgewachsen zum Teil in Husum, Start in das Familien- und Berufsglück in Mainz – verfocht lebhaft die Bewahrung der bairischen Sprache und die Tradition des Maibaumstehleus) ... Dies und vieles mehr garnierte die Auseinandersetzung über Schachprobleme, ihre Prüfung und die Diskussion möglicher Entwicklungen.

Der Brief, der mich zum Geburtstag 2009 erreichte, beginnt mit der Anrede „Lieber Hans! Oberpfälzer, geschätzter!“ und endet mit „Dein alter Oberbayer, der letzte richtige Briefeschreiber“ – der vorletzte Brief vom Oktober 2009 enthält eine eng beschriebene Seite mit einer „Belehrung!“ darüber, wie der chromatographische Effekt zu erklären ist, daß das Beschreiben eines Tippex-Fleckes mit einem schwarzen fine-liner-Stift zu einer roten Färbung führt. In Theos letztem Brief, den ich am 20. Oktober 2009 erhielt, wurde ich dafür gerügt, daß ich diesem Phänomen zu wenig Erstaunen entgegen brachte: „Wenn man (nicht nur als Wissenschaftler) nicht [mehr] neugierig, erstaunt und überrascht sein kann, ist man alt. Zum Beispiel meine gleichaltrigen Klassenkameraden: alles Greise!“ Das konnte man von Theo Steudel bis zuletzt nicht behaupten: Interessiert und interessant war er – und umso mehr wird er uns fehlen.

Theo Steudels schachliches Schaffen zu würdigen, hieße wahrlich, Eulen nach Athen zu tragen. Schriftleiter der *Schwalbe*, Autor des berühmten *Schwalbe*-Sonderdrucks „Die Allumwandlung im Problemschach“, internationaler Preisrichter, 23 Albumpunkte, zahllose – oft systematisch (die Chemiker-Tradition von Julius Dohrn-Lüttgens bewußt fortsetzend) erarbeitete – Aufsätze und Kompositionen: alles ist wohlbekannt.

Als ich begann, mich für Problemschach zu interessieren, begegnete ich zwei Problemen von Theo Steudel, die meinen damaligen Horizont weit überstiegen und mich daher tief beeindruckten. Die Gemeinschaftsarbeit mit Gerd Rinder (2) war in dem ersten Probeheft abgedruckt, das ich von der *Schwalbe* erhielt; natürlich scheiterten alle meine Lösungsversuche, und als ich die Lösung nachspielte, war ich vor Staunen fassungslos: 1.Kb7! Kh6 2.Lf4+ Kh7 3.Kc7! Kh8 4.Le5+ Kh7 5.Kd8 Kh6 6.Lf4+ Kh7 7.Ke8 Kh8 8.Le5+ Kh7 9.Kf8 Kh6 10.Lf4+ Kh7 11.Lh5 Kh8 12.Le5+ Kh7 13.Le8 Kh6 14.Lf4+ Kh7 15.Tg7+ Kh8 16.Tf7 Sg6#; 1.– Kh8 2.Le5+ Kh7 3.Kb6! Kh6 4.Lf4+ Kh7 5.Kc5 Kh8 6.Le5+ Kh7 7.Kd4 Kh6 8.Lf4+ Kh7 9.Ke3 Kh8 10.Le5+ Kh7 11.Kf2 Kh6 12.Lf4+ Kh7 13.Tg4 Kh8 14.Le5+ Kh7 15.Kg3

Kh6 16.Kh4 Sf5# (und daher: 1.Ka7? Kh6!!!, 1.Kb8? Kh8!!!). Und das Titelblatt eines der ersten *feenschach*-Hefte, das ich in Händen hielt, zierte die berühmte Gemeinschaftsarbeit mit Peter Kniest (3) – wieder ein Werk aus anderen Sphären für einen jungen Burschen (1.Kg8 Tc1 2.b1=D La1! 3.Db2 Tc7 4.Df6 Th7 5.Df7 Th8!#).

Es ist unendlich schade, daß Theo die Wiedergeburt von *feenschach* nicht mehr erleben durfte, denn natürlich hatte ich seinen Rat (er kannte -be- seit langem sehr gut und wohnte in Weißenfeld mehrere Jahre lang Haus an Haus mit -be-'s Bruder!) gesucht in der Frage, ob und wie die „Aktion Ulysses“ durchzuführen sei. In einem Brief vom 16.9.2009 schrieb er abschließend: „PS: und nun noch ein Stoßgebet zu Caissa, daß sie den Bernd erleuchten möge, auf daß er Euch die 8 Hefte machen läßt!“



Gemischtfarbige Allumwandlungen im Circe-Hilfspatt mit weißer und schwarzer Zugrücknahme

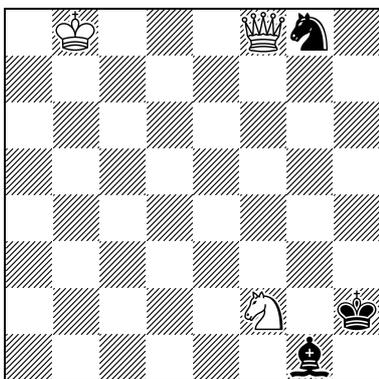
Theodor Steudel (Weißenfeld/Obb.)

In einem vorausgehenden Artikel hatte ich mich mit Aufgaben des oben genannten Genres und der Ohneschlag-Bedingung befaßt. Mit der Circe-Bedingung gibt es vielleicht überraschendere Darstellungsmöglichkeiten wegen der Wiedergeburtregel. Die Stücke sind aber stark nebenlösungsgefährdet, so daß ich von den 24 möglichen AUW-Typen lediglich 15 hingebraucht habe, und selbst bei diesen ist die Korrektheit manchmal noch problematisch. Ohne die unermüdliche Prüfhilfe von Hans Gruber wären manche Typen nicht bewältigt worden, also (wieder einmal) ein großes Dankeschön nach Regensburg!

Beim Hilfspatt mit „normalem“ schwarzen Anzug beginnen die Retrozüge mit der weißen Rücknahme, gefolgt von der schwarzen, da ja das Vorwärtsspiel mit Schwarz beginnt. Aus diesem Grunde muß folgerichtig, wie Hans Gruber und ich meinen, bei Hilfspatts mit weißem Anzug die Rücknahme zuerst von Schwarz und dann von Weiß erfolgen, weil die Retrozüge immer so gespielt werden, daß der zuletzt Rücknehmende auch der zuerst Ziehende ist.

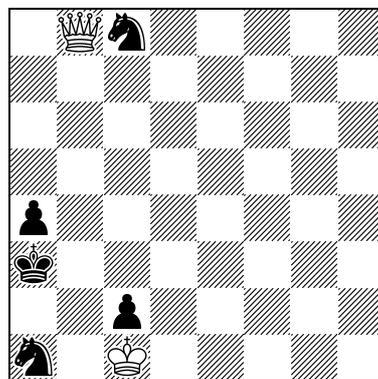
Früher wurde die Forderung von Aufgaben der Art wie die in dem Aufsatz dargestellten auch als „Hilfspatt vor 1 Zug“ (bzw. „(...) vor n Zügen“) formuliert.

TSt/1
Theodor Steudel
Urdruck



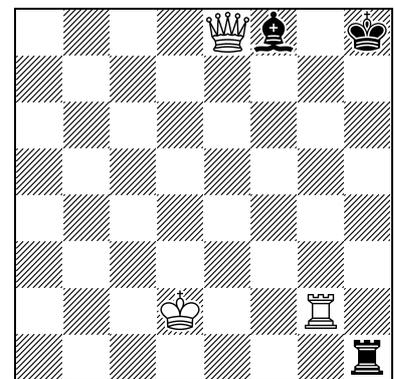
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
Circe

TSt/2
Theodor Steudel
Urdruck



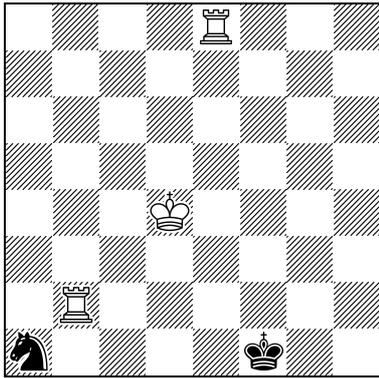
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 2+5
Circe

TSt/3
Theodor Steudel
Urdruck



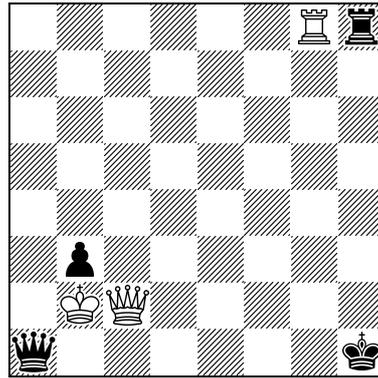
-(w+s)→H=1 3+3
Circe

TSst/4
Theodor Steudel
Urdruck



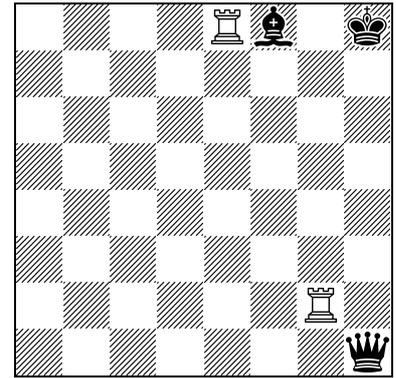
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+2
 Circe

TSst/5
Theodor Steudel
Urdruck



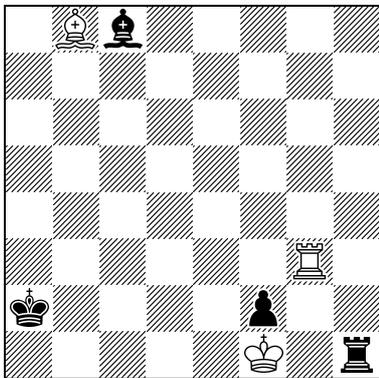
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+4
 Circe

TSst/6
Theodor Steudel
Urdruck



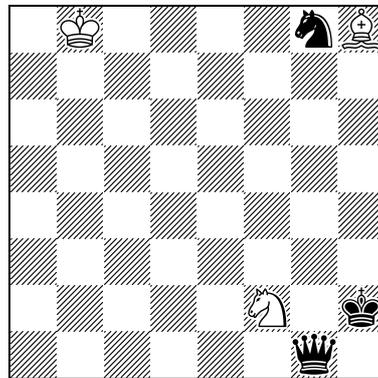
-(w+s)→H=1 2+3
 Circe

TSst/7
Theodor Steudel
Urdruck



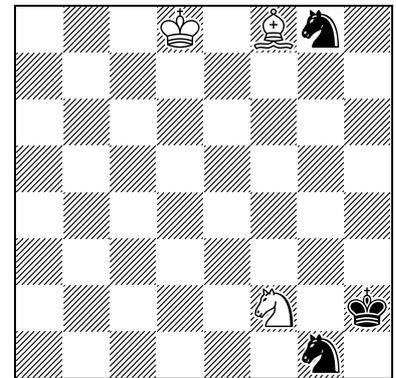
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+4
 Circe

TSst/8
Theodor Steudel
Urdruck



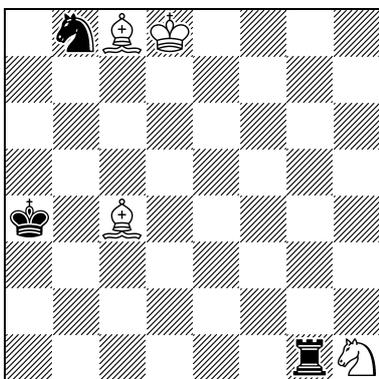
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
 Circe

TSst/9
Theodor Steudel
Urdruck



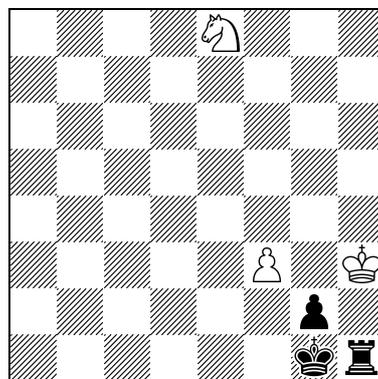
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
 Circe

TSst/10
Theodor Steudel
Urdruck



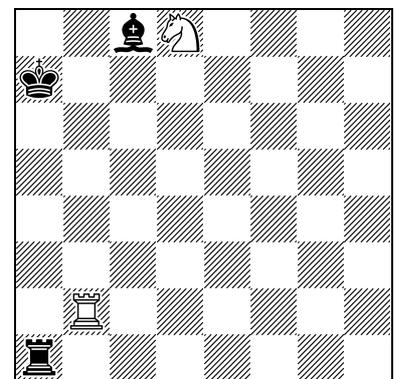
-(w+s)→H=2 4+3
 Circe

TSst/11
Theodor Steudel
Urdruck



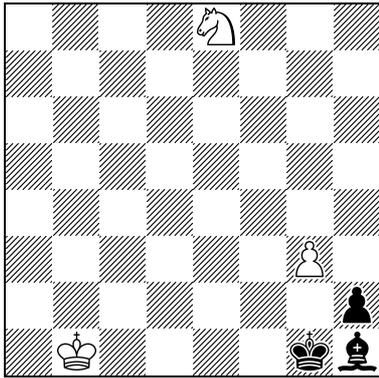
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
 Circe

TSst/12
Theodor Steudel
Urdruck



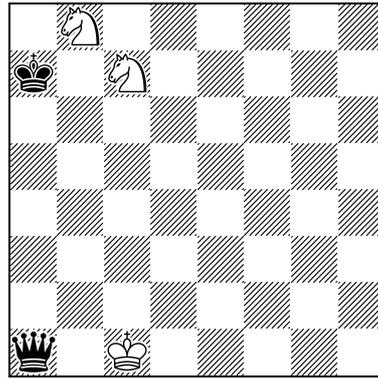
-(w+s)→H=1 2+3
 Circe

TSt/13
Theodor Steudel
Urdruck



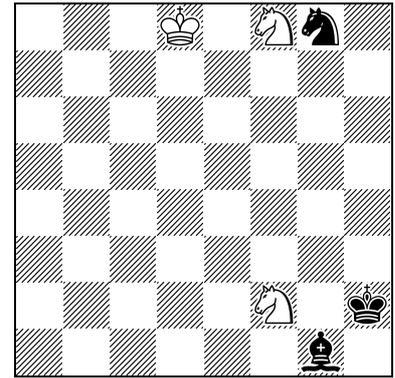
-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
 Circe

TSt/14
Theodor Steudel
Urdruck



-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+2
 Circe

TSt/15
Theodor Steudel
Urdruck



-(s+w)→H=2 0.1;1.1 3+3
 Circe

Bei den Aufgaben TSt/6 und TSt/12, in denen der weiße König entbehrlich ist, habe ich ihn einfach weggelassen, die Mißbilligung einiger orthodoxer Fundamentalisten in Kauf nehmend.

Man könnte natürlich die einzelnen AUW-Typen auch noch nach der Zügezahl unterteilen. Da dadurch aber der Artikel zu sehr aufgebläht würde, habe ich nur gelegentlich einzügige Hilfspatts betrachtet: Nrn. TSt/3, TSt/6 und TSt/12.

Bei der AUW-Typenbezeichnung stehen große Buchstaben für den weißen, kleine für den schwarzen Umwandlungsbauern, im Einzelnen: „weiße Retroentwandelung, weiße Vorwärtsumwandlung / schwarze Retroentwandelung, schwarze Vorwärtsumwandlung.“

Einige einschlägige Bemerkungen finden sich bei den Lösungen.

TSt/1: R g1=l f8=D & v: 1.- f×g8=T 2.g1=s T×g1=. Typ D,T/l,s.

TSt/2: R a1=s a8=D & v: 1.- a×b8=T 2.a1=l Tb2=. Typ D,T/s,l.

TSt/3: R e8=D h1=t & v: 1.h1=l e×f8=S=. Typ D,S/t,l. HG startete einen „irren Versuch“: R Tg1-g2 g×Th1=T & v: 1.Kg8 Th7= und fragt, ob wer sieht, weshalb das nicht geht!? Aber auch sein Versuch R Th7×Th1 Ta1-h1 & v: 1.Ta7 T×a7=? ist nicht übel.

TSt/4: R a1=s e8=T (d,f×D,T,L,Se8? sind natürlich illegal, da keine Wiedergeburt erfolgte) & v: 1.- e8=D 2.a1=l De3=. Typ T,D/s,l. 5-Steiner!

TSt/5: R a1=d+ g8=T & v: 1.- g×h8=L 2.a1=s Ld4=. Typ T,L/d,s.

TSt/6: R e8=T h1=d & v: 1.a1=l e×f8=S=. Typ T,S/d,l. Das Weglassen des wK ermöglicht einen 5-Steiner.

TSt/7: R h1=t+ b8=L & v: 1.- b×c8=D 2.h1=s Dc1=. Typ L,D/t,s.

TSt/8: R g1=d h8=L & v: 1.- f×g8=T 2.g1=s T×g1=. Typ L,T/d,s.

TSt/9: R g1=s f8=L & v: 1.- f×g8=T 2.g1=d T×g1=. Typ L,T/s,d.

TSt/10: R c8=L g1=t & v: 1.g×h1=d [Sb1] c×b8=S 2.Dc6 S×c6=. Typ L,S/t,d. Mit wUW-L, und HG fragt zweifelnd: „Sollte DAS ok sein?“

TSt/11: R h1=t+ e8=S & v: 1.- e8=D 2.h1=l De2=. Typ S,D/t,l.

TSt/12: R d8=S a1=t & v: 1.a1=l d×c8=D=. Typ S,D/t,l. 5-Steiner ohne wK.

TSt/13: R g2×Sh1=l e8=S & v: 1.- e8=D 2.g×h1=t De2=. Typ S,D/l,t.

TSt/14: R a1=d+ b8=S & v: 1.- b8=T 2.a1=l Tb2=. AUW vom „STeudel“-Typ S,T/d,l. 5-Steiner!

TSt/15: R g1=l f8=S & v: 1.- f×g8=T 2.g1=d T×g1=. Typ S,T/l,d.

The Problem Paradise Theme

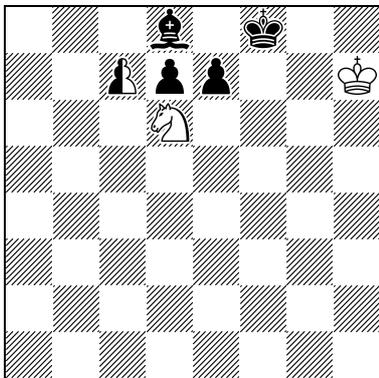
by Chris. Feather

For the first theme tourney of the Japanese magazine *Problem Paradise*, announced in 2007, I was the judge, and the theme, proposed by the magazine's fairies editor Vlaicu Crisan, was the following (which I shall henceforth call the PP theme):

In a set-mate serieshelpmate the same neutral pawn promotes to the same type of piece on both sides of the board, once in the set mate and once in the solution.

Two very simple examples can be seen in the following two diagrams. In the solutions the thematic promotion moves are *italicised*.

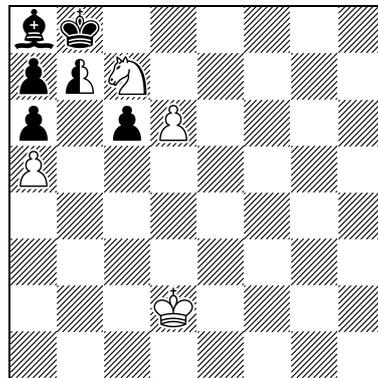
PP/1
sketch



ser-h#6

2+4+1

PP/2
sketch



ser-h#8*

4+5+1

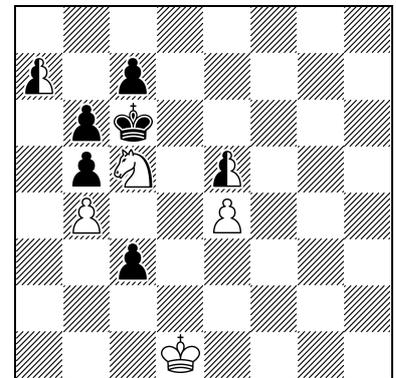
PP/3

Petko A. Petkov

Problem Paradise 2007-2008

1st TT

4th HM



ser-h#14*

4+5+2

The reader will see immediately that it is necessary to restrain the neutral promoted piece from moving away and thus thwarting the set mate (hence, for example, the Pd7 in **[PP/1]** (* 1.- c×d8=nR#; 1.c5 5.c1=nR 6.nRc8 nR×d8#)). Also, of course, all possible black moves must disrupt the set mate. These two sketches are not interesting enough to be called problems, not least because most of the moves are routine pawn advances, but we shall see that it is possible to produce more interesting and/or longer sequences.

The PP theme, which may (perhaps) have been originated by me in 2005, appeals to me for several reasons. First, I like neutral pawns and it seems to me that the ability to promote at both the top and the bottom of the board is one of their most interesting characteristics. Secondly, I very much like serieshelpmates with set mates, a form which sets a challenge for the composer and for the solver. The composer has not only to arrange for the necessary destruction of the set mate but also to ensure that the forces required in that mate are employed differently during the solution and at its conclusion, because it is of course undesirable to have idle white or neutral material in either set or solution. Thus the WPd6 in sketch **[PP/2]** (* 1.- b×a8=nQ#; 1.b6 2.b×a5 6.a1=nQ 7.nQg7 8.nQd7 S×a6#) is a definite weakness, as it is not used for the actual mate. These illustrative sketches use the orthodox Q and R as thematic units, but a special reason for using this form in the fairy serieshelpmate nowadays is that in the early years of the genre (before 1975, say) the range of possibilities using only non-fairy pieces was exhausted (or nearly so), simply because the orthodox form is so restrictive; in the *fairy* problem of course the possibilities are infinite!

Serieshelpmates are rarely very difficult to solve, but require the visualisation first of a possible mating picture and then of a sequence which will lead there. In the set-mate serieshelpmate the actual mating picture is normally much better hidden than in either **[PP/1]** or **[PP/2]**; the essentially unchanged mate

in [PP/1] would of course be a ruinous defect in a serious composition. Therefore, since the actual mate may be radically different from the set one, this type of problem often provides a pleasant kind of puzzle, difficult enough to be satisfying to unravel, but not so difficult as to be frustrating! This article is laid out with the solutions near to the diagrams, so that it may simply be read, if readers so wish, but those who decide to cover up the solutions and solve the problems may well derive more enjoyment from them.

The above reasons for my liking the PP theme will probably be agreed and shared by many problemists, but my further reasons are more personal. First, it seems to me that nowadays too much attention is paid to fairy conditions and too little to unorthodox pieces. Not that I am averse to such conditions, I simply feel that the theory of piece movement is absolutely fundamental in chess, and that rather than taking themes and finding fairy forms which make them easy to show, we might do better to make problems whose ideas derive from the specific characteristics of the pieces used. If nothing else, this approach may be a source of variety. Secondly, I have a great fondness for hopping pieces, of which there is a wider range than many problemists realise! More on this subject later.

Before moving on to examples with fairy pieces, let us complete the orthodox set with a B example [PP/3] (* 1.- a8=nB#; 1.a5 5.a1=nB 6.nBb2 7.nBc1 8.nBf4 9.e×f4 10.f3 12.f1=nB 13.nBg2 14.nBh1 e5#) and one with a S [PP/4]. It is easy to arrange a mate with a neutral B, because the corners of the board are ideally suited to restraining this piece, but [PP/3] wittily transfers the mate to the opposite corner, with good economy and an added, very appropriate, promotion to a neutral B. The capture of a mobile neutral unit by a pawn (9.e×f4) is specific to this kind of serieshelpmate, adding a resource which the composer does not otherwise have available. The capturing P need not be neutral, of course, it may be black, as we shall see in later examples.

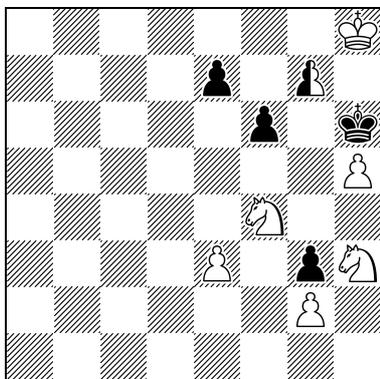
PP/4

Gerard Bouma

Problem Paradise 2007-2008

1st TT

1st Pr.



ser-h#10*

6+4+1

Circe

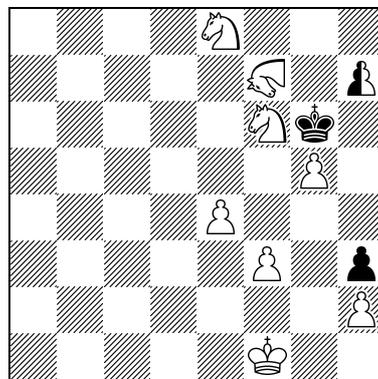
PP/5

Ian Shanahan

Problem Paradise 2007-2008

1st TT

6th= C.



ser-h#9*

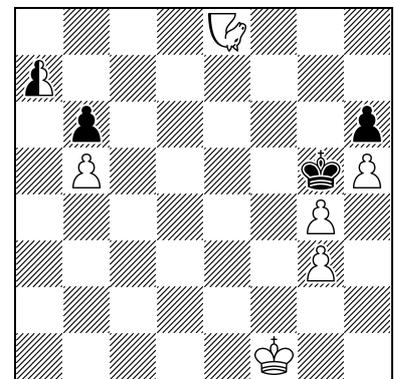
8+2+1

♞=chameleon

PP/6

C. J. Feather

Broodings-31 2006



ser-h#15*

6+3+1

♞=nightrider

It is perfectly possible to show S-promotion without the added Circe condition used in [PP/4] (* 1.- g8=nS#; 1.g6 2.g×h5 [Ph2] 3.g×h2 4.h1=S 5.Sg3 6.S×h5 [nPh2] 7.h1=nS 8.nSg3 9.S×g3 [nSg1] 10.nSf3 g×f3 [nSg8]#), but this is such a fine example that it just had to be quoted. By way of comment I cannot do better than to reproduce what I wrote in the award: “The intricate sequence and intensive use of Circe make this a clear winner. I particularly like the deferred thematic promotion and the captures of the neutral knight by both sides, a feature which is artistically very much in keeping with the tourney theme. My only regret is that the set mate does not use Circe, but that looks impossible in this context.”

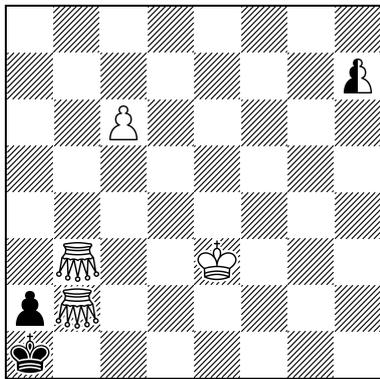
Now we move on to fairy pieces, but stay with the knight, in chameleon form. In [PP/5] (* 1.- h8=ncS# (1.- h8=nS? 2.nS×f7); 1.h6 2.h×g5 5.g×h2 6.h1=ncS 7.ncSg3 [ncB] 8.ncBf4 [ncR] 9.ncRh4 [ncQ] ncQh8 [ncS]# (10.ncSf7 [ncB]?? — selfcheck)) there is a chameleon-S in the diagram and the neutral pawn, having promoted to that piece, performs a complete S-B-R-Q-S cycle in order to reproduce what

is essentially the same mate, a repetition which is surely justified by the paradoxical nature of the idea. The solution is not very interesting, and longer chameleon cycles are certainly possible in serieshelp-mates without a set mate, but that restriction makes this a challenging task which surely deserved its commendation.

From knight to nightrider is a small step. In **[PP/6]** (* 1.- a8=nN#; 1.a5 5.a1=nN 6.nNd7 7.nN×h5 8.nNd3 9.h5 11.h×g3 12.Kh4 14.Kh2 15.nNf2 g5#) the surprising battery mate is perhaps the hardest to spot so far. The nightrider is an easy piece for the PP theme, so I was concerned to achieve satisfactory economy and to make good use of the neutral N in the mate.

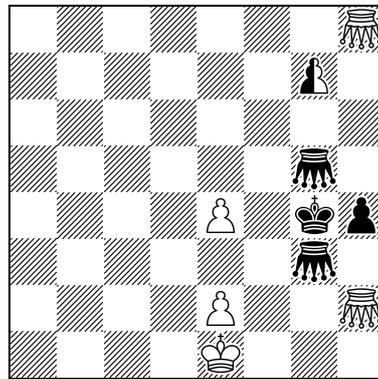
Readers who are also composers may like to try making examples with other fairy pieces. Most leapers (for example camel, zebra or giraffe) are relatively easy; if you want more of a challenge, try the edgehog. As far as I know, no more than a few dozen PP theme problems so far exist, so there is plenty of scope for originality. All my remaining examples here, however, use hopping pieces. Why? Well, it seems to me that these pieces are very suitable for help-play because every hop needs the help of a hurdle. Also, it is in the nature of the serieshelpmate genre for the BK to take walks to various parts of the board, and so he often provides an ideal mobile hurdle for hoppers.

PP/7
C. J. Feather
Broodings-31 2006



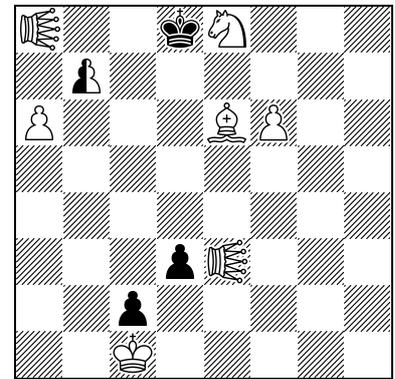
ser-h#16* 4+2+1
Circe
♟=grasshopper

PP/8
C. J. Feather
Broodings-26 2005



ser-h#9* 5+4+1
Circe
♟♟=grasshoppers

PP/9
C. J. Feather
Original



ser-h#19* 7+3+1
♟=grasshopper-2

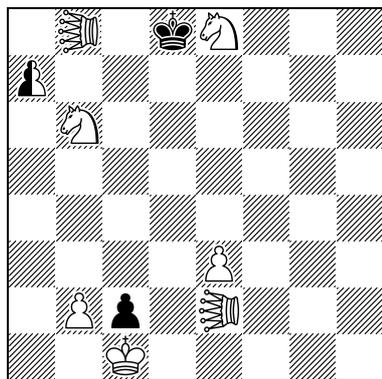
The most popular hopping piece is still TRD's famous grasshopper, which features in the next two examples. These both use Circe, which is very convenient with the G, since it allows pieces to guard themselves, as may be seen in the set mate of **[PP/7]** (* 1.- h8=nG#; 1.h5 5.h1=nG 6.nGb7 7.nG×b2 [Gb8] 8.nGb4 9.Kb1 10.a1=Q 11.Qg7 12.Ka1 13.nGb2 14.nGh8 15.Qg2 16.Qa2 Gb2#), where K×b2 would be self-check because the captured G would reappear on b8. This problem, like **[PP/5]**, recreates essentially the same mate, but this mate reappears, thanks to Circe, after the move of a different piece, and with a different blocking unit on a2. Both the BK and the WGb2 make switchbacks, and both the nP and the Pa2 make round trips, the latter returning after promotion. In **[PP/8]** (* 1.- g8=nG#; 1.Gg8 2.Gg6 3.Gd3 4.g5 5.G×g5 [nPg2] 6.g1=nG 7.nGd1 8.nGf3 9.Gdg3 e×f3 [nGf1]#) we have an exchange of places by the black Gs. The mating P guards itself because if captured it would reappear on f2, with check from the nG.

It is a natural step from the G to the G2, which hops not to the first but to the second square beyond its hurdle. However this piece is (surprisingly) not much used. If you solve problem **[PP/9]** (* 1.- b8=nG2#; 1.b×a6 6.a1=nG2 7.nG2h8 8.nG2d4 9.nG2d1 10.c×d1=G2 11.G2a1 12.G2e1 13.nG2e5 14.K×e8 15.Kf8 16.G2h8 17.G2d4 18.G2d1 19.G2d5 G2f3#) you will already know the answer to the following question: why must the promoted nG2 be replaced during the solution by a *black* G2, since it is not required to guard a square in the final mate? After all, neutral and black G2s can surely play

exactly the same moves? Well, not quite. This simple feature, which I find amusing and appropriate to our theme, was the starting point for this problem.

PP/10

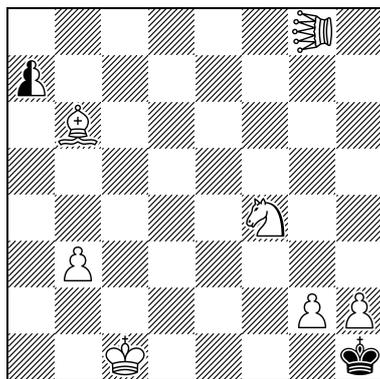
C. J. Feather
Original



ser-h#15* 7+2+1
♙=contragrasshopper

PP/11

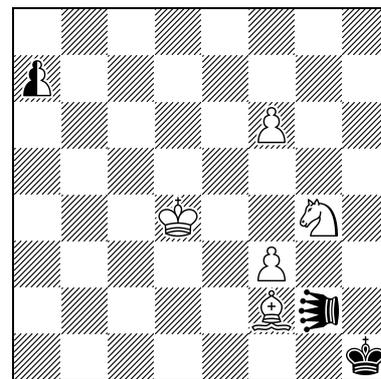
C. J. Feather
Original



ser-h#8* 7+1+1
♙=double grasshopper

PP/12

C. J. Feather
StrateGems 2007



ser-h#23* 5+2+1
♙=kangaroo

A different step from the G brings us to an even less familiar beast, the contragrasshopper, which reverses the position of the hurdle in the grasshopper-style move. Thus the contragrasshopper must stand *next* to a possible hurdle, but can hop to *any* square on the line beyond it. For example in [PP/10] (* 1.-a8=nCG#; 1.a5 5.a1=nCG 6.CGd4 7.CGf2 8.CG×b6 9.Kd7 10.Kc6 11.nCGe6 12.Kd7 13.nCGc8 14.Kc6 15.Kd5 Sc7#) the CGe2 guards all the squares from e4 to e8. This problem shows a direct CG battery in the set and two indirect ones in the mate, which is (I hope) difficult to spot.

The rarity of the CG may be at least partly explained by the difficulty of working with it, but considerably harder, both for composer and solver, is the double grasshopper, which makes two G-hops on each move; however a return to the same square (effectively making a null move) is disallowed. In [PP/11] (* 1.-a8=nDG#; 1.a5 5.a1=nDG 6.nDGa4 7.nDGg1 8.nDGa3 DGa7#) the set DG mate uses the units on g8 and h2 as hurdles. In the actual mate the white DG uses g1 and b6 as hurdles in order to create a mate by the nDG over a7 and g2. Note that at the end DGa3-a6 (over a7, twice) is a possible black move, but it is still mate! Every white unit serves as a hurdle at some point in this problem. Quite often I start the composition of a problem by simply visualising it without a board, but with the DG this carries a considerable risk of overheating the few remaining brain cells. Nevertheless, despite its difficulty, the DG permits some curious and unexpected effects, to which this little serieshelpmate hardly does justice.

Now let us relax a little with a much easier piece, the kangaroo. This G-variant requires two hurdles on the same straight line and hops to the square immediately beyond the second one. The KA lends itself to long sequences, so it is not surprising that [PP/12] (* 1.-a8=nKA#; 1.a5 5.a1=nKA 6.nKA g7 7.KAg8 8.Kg2 9.nKA g1 10.nKA c5 11.KAg1 12.KAg5 13.K×f3 15.Kf5 16.KAb5 17.Kg5 18.KAh5 19.Kf4 20.Kf3 21.KAe2 22.Kg2 23.Kf1 Se3#) is our lengthiest example. Here a sequence featuring repeated three-in-a-row manoeuvres leads, as in [PP/10], to an indirect battery in the mate, here with the nKA guarding f2. Apart from the alas indispensable Pf6 the economy is good.

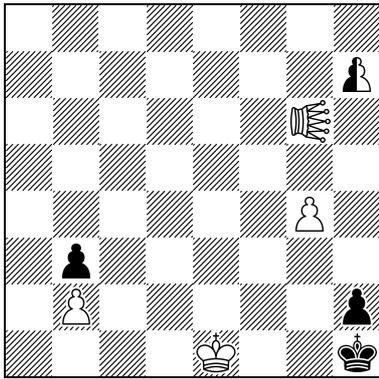
The lion is harder to tame than the usual grasshopper variants because it can both stand and land at any distance from the hurdle. Remarkable skill is shown in controlling it in [PP/13] (* 1.-h8=nLI#; 1.h5 2.h×g4 5.g1=nLI 6.nLIg8 7.nLIa2 8.Kg1 9.h1=S 10.Sf2 11.Se4 LIb1#), where the switch of battery is made considerably less obvious by the use of the the promoting h-pawn. The play exploits both the diagonal and orthogonal powers of the white lion as well as of the neutral one.

The locust is yet another piece based on the grasshopper, but the fact that it captures the hurdle (and cannot otherwise move) makes it quite a different proposition for the composer, especially in sequential compositions such as the serieshelpmate. Providing it with a series of hurdles, which then disappear

PP/13**Zoltán Laborczi***Problem Paradise 2007-2008*

1st TT

2nd HM



ser-h#11*

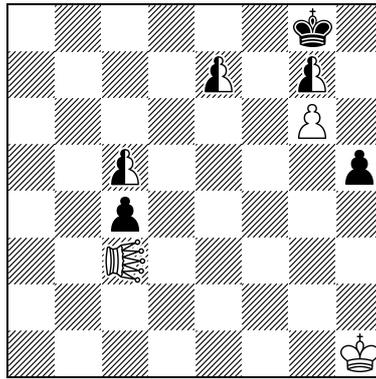
4+3+1

♁=lion

PP/14**Petko A. Petkov***Problem Paradise 2007-2008*

1st TT

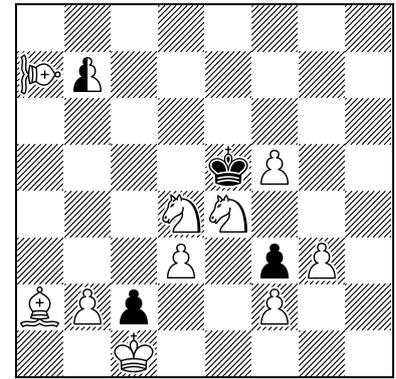
1st C.



ser-h#13*

3+3+3

♁=locust

PP/15**C. J. Feather***Fairings-1 2009*

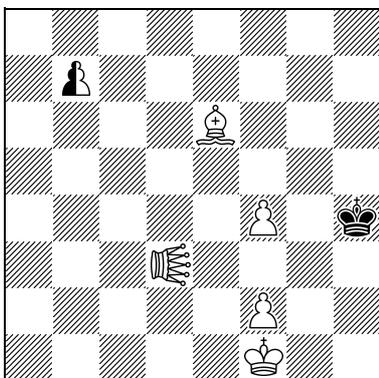
ser-h#14*

10+3+1

♁=nereid

from the board as it moves, does not make for good economy and tends to signpost the solution. The locust can be combined with a Circe-type condition, enabling it to move by capturing the same units more than once, but that method works better in ordinary help-play than in series problems. Anyhow, in [PP/14] (* 1.- e8=nLO#; 1.e5 5.e1=nLO 6.nLO[×c3]b4 7.c×b4 10.b1=nLO 11.nLO[×g6]h7 12.Kf7 13.Ke8 g8=nLO#) the experienced and multi-talented composer manages to show four promotions to neutral locust without any extra conditions, a significant task achievement which outweighs the defect that the nPc5 is unfortunately idle in the set mate. The nPg7 of course necessarily guards h8.

The family of marine pieces (marine Q = siren, marine R = triton, marine B = nereid) combines locust-style captures with the moving power of the corresponding orthodox pieces. In [PP/15] (* 1.- b8=nND#; 1.b5 4.b×a2 5.a1=nND 6.nND[×b2]c3 7.nNDd2 8.nNDe3 9.nND[×f2]g1 10.f2 11.f1=ND 12.NDh3 13.ND[×f5]e6 14.NDd5 ND b8#) we have an extra promotion to black nereid and mates from the same square by white and neutral ones. There is surely plenty of scope for the creation of PP theme examples with siren and triton, too.

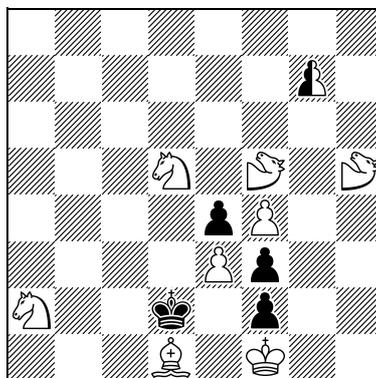
PP/16**C. J. Feather***Broodings-31 2006*

ser-h#11*

5+1+1

Circe

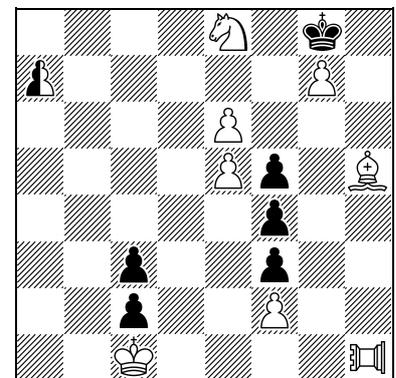
♁=equihopper

PP/17**C. J. Feather***Original*

ser-h#16*

8+4+1

♁=nightriderhopper

PP/18**C. J. Feather***Fairings-2 2009*

ser-h#13*

8+6+1

♁=dabbabariderhopper

The equihopper is perhaps my favourite hopping piece. It hops (along any straight line at all) to the

square an equal distance beyond a hurdle. In general it should not be confused with the equivalent leaping piece, which is often erroneously called the “non-stop-equihopper” but would in my view be more logically termed the equileaper. Hoppers are of course line pieces, and may therefore pin and/or be cut off at points on their lines, while leapers move directly to their destination squares without any ability to pin or any line which may be cut. However this distinction is often unimportant in series problems, and the following simple example **[PP/16]** (* 1.– b8=nE#; 1.b5 5.b1=nE 6.nEf5 7.Kh3 8.Kh2 9.nEd7 10.nEh1 11.nE×d3 [Ed8] Bf5#) is also correct if an equileaper replaces the equihopper. This miniature was one of my earliest attempts at the PP theme and unfortunately makes only slight use of the Circe condition. The central idea was the interferences and battery effects on f5, and *Broodings* readers found the problem quite puzzling despite the light position. However I am sure that much more sophisticated interpretations of the PP theme can be produced using the equihopper, and without the help of Circe.

As a distracting technical exercise during a worrying time when my wife was ill, I attempted to set the PP theme using some of the least likely-looking fairy pieces I could find. The nightriderhopper (simply a grasshopper confined to nightrider lines) is really not very suitable for the tiny 8×8 board to which we are so accustomed, but **[PP/17]** (* 1.– g8=nNRH#; 1.g6 2.g×h5 6.h1=nNRH 7.nNRHe7 8.nNRHc3 9.nNRHg5 10.nNRHe1 11.f×e1=B 12.Bg2 13.B×e3 14.B×f4 15.K×d1 16 Bd2 Se3#) at least shows that it can be used for our theme, with reasonable economy and a mate which (I think) is quite surprising.

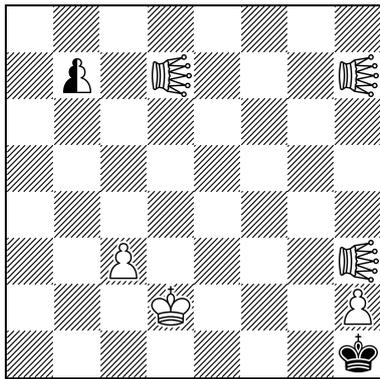
If you think that the nightriderhopper is a clumsy animal, what will you say about the dabbabariderhopper? A *dabbaba* is a (0,2/2,0) leaper (for example a1-a3 or a1-c1) and a *dabbabarider* is a rider (a line-piece like a B or R) along straight lines of dabbaba moves (for example a1-a3-a5-a7). Notice that the apparently intervening squares (a2/a4/a6 in the last example) are completely irrelevant: the dabbabarider’s line consists only of squares of the same colour, but as it is indeed a rider, interferences and pins can be made on the line consisting of those squares. Obviously enough then, a *dabbabariderhopper* is a hopper which is confined solely to dabbaba lines. I have made several serieshelpmates with the dabbabariderhopper; like almost every fairy piece, it has its points of interest if you can find them. In **[PP/18]** (* 1.– a8=nDRH#; 1.a5 5.a1=nDRH 6.nDRHe1 7.nDRHe7 8.nDRHe3 9.f×e3 10.e×f2 11.f1=DRH 12.f2 13.DRHf7 e×f7#) we see an effect similar to the one in **[PP/9]**: a neutral DRH cannot do what a black DRH can. However here the motivation for this is quite different: a white-squared DRH is required to be sacrificed on f7 for the mate. The line-opening move 12.f2 shows a DRH-specific effect: pawns cannot normally clear vertical lines except by capture!

Finally in our hopping survey of the PP theme, we come to three grasshopper variants which are created by introducing a new angle at the hurdle point. If we say that the normal grasshopper makes an angle of 0 degrees (i.e. carries straight on) at the hurdle, then the moose makes an angle of 45 degrees, the eagle an angle of 90 degrees and the sparrow one of 135 degrees. In each case, this angle may be to either side of the straight line. The bifurcating nature of these moves makes all three pieces difficult to work with, especially in series problems, since there are often alternative routes to a given square in the same number of moves. However the effects specific to these pieces can certainly be interesting.

In **[PP/19]** (* 1.– b8=nM#; 1.b5 5.b1=nM 6.nMh8 7.nMc2 8.nMe3 9.nMd1 10.nM×c3 11.nMe2 12.nMc1 13.nMd3 14.nMc8 Mb8#) the neutral moose makes a series of knight-like gyrations around the WK so as to reach a mate which is similar to the set one, but in which it has exchanged functions with the white moose on d7. The functions in question are the mating check (hurdle: Ph2) and the guard of h2 (hurdle: Mh3). Every unit except the BK serves as a hurdle at some point in the problem.

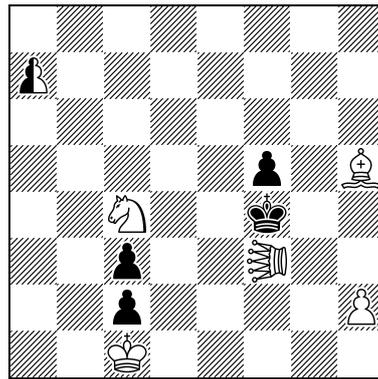
The sparrow is the trickiest of these bifurcating pieces, because at close quarters it is quite powerful, and it can guard squares in the opposing K’s field using a unit *beyond the K* as a hurdle. Thus in **[PP/20]** (* 1.– a8=nSW#; 1.a5 5.a1=nSW 6.nSWb3 7.nSWb4 8.nSWb5 9.nSWe6 10.nSWf6 11.nSWg6 Bg4#) the white sparrow guards e4 and g4 (hurdle: Pf5) as well as the more obvious g5. The guard on g4 is not needed in the set mate but becomes important in the actual one. The sparrow does not guard e3 (although it could move there) because the BK himself is the hurdle, and so if he moves the sparrow’s possibility of reaching e3 is lost. The reason why the promoted nSW must go to g6 is to relieve the Bh5

PP/19
C. J. Feather
StrateGems 2009



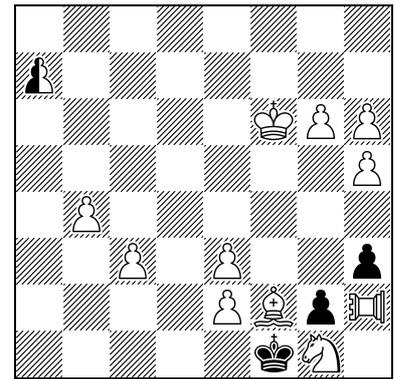
ser-h#14* 6+1+1
 ♁=moose

PP/20
C. J. Feather
Original



ser-h#11* 5+4+1
 ♁=sparrow

PP/21
C. J. Feather
Fairings-2 2009



ser-h#13* 11+3+1
 b) ♖e2→f5 c) ♖b4→g3
 ♁=eagle

of its need to act as hurdle for the guard of g5. It does this by guarding g5 over the Pf5. The sparrow would be an ideal choice for a fairy theme tournament (any genre) because it is little-known yet rich in possibilities, of which this simple example gives only a very small glimpse.

Finally the eagle. Our last PP theme problem [PP/21] (a) * 1.- a8=nEA#; 1.a5 2.a×b4 3.b×c3 5.c1=nEA 6.nEA d4 7.nEA e7 8.nEA e5 9.nEA×h6 10.nEA d4 11.nEA d2 12.nEA×e3 13.nEA d2 e4# — b) * 1.- a8=nEA#; 1.a5 2.a×b4 3.b3 5.b1=nEA 6.nEA e6 7.nEA×f5 8.nEA h4 9.nEA×e3 10.nEA c4 11.nEA d3 12.nEA×h5 13.nEA f5 nEA e2# — c) * 1.- a8=nEA#; 1.a5 2.a4 5.a1=nEA 6.nEA×f2 7.nEA×g1 8.Ke1 9.Kd1 10.nEA f2 11.g1=EA 12.EA d2 13.EA c1 EA f1#) is grotesque, with a jungle of hurdles, but I wanted to see if the theme could be tripled. The set mate remains the same, but the solutions involve promotions on three different squares and radically different mates in each case.

I hope that readers have enjoyed these problems and found some novel ideas. Perhaps readers who are also composers would like to try their hand at the PP theme?

Das Problemparadiesthema

von Chris. Feather

[Übersetzung: Hans Peter Rehm]

Beim ersten Thematurier der japanischen Problemzeitschrift *Problem Paradise*, das 2007 ausgeschrieben wurde, war ich Preisrichter. Das Thema, das Vlaicu Crisan (der Märchenschachbearbeiter der Zeitschrift) vorgeschlagen hat und das von jetzt an PP-Thema genannt werden soll, ist das folgende:

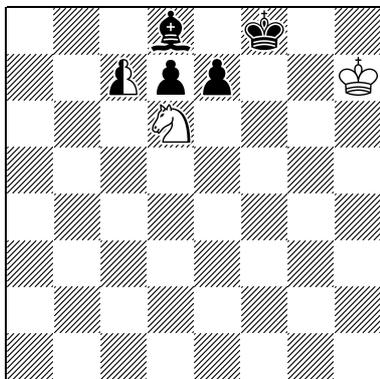
In einem Serienzugshilfsmatt mit Satz wandelt sich derselbe neutrale Bauer im Satz auf der 8. und in der Lösung auf der 1. Reihe um, und zwar in eine Figur derselben Art.

Zwei sehr einfache Beispiele finden sich in den ersten zwei Diagrammen (Themazüge in den Lösungen sind *kursiv* gesetzt).

Der Leser sieht sogleich, daß im Satz matt der neutrale Umwandlungsstein daran gehindert sein muß, das Schach aufzuheben (so zum Beispiel nTd8 in [PP/1]). Außerdem müssen selbstverständlich alle möglichen schwarzen Züge den Satz zerstören. Die zwei Skizzen sind nicht interessant genug, um „Problem“ genannt zu werden, vor allem, weil einfach fast nur der Bauer läuft, aber wie wir sehen werden, ist es möglich, interessantere und/oder längere Zugfolgen zu produzieren.

Das PP-Thema, es könnte (vielleicht) von mir stammen (2005), spricht mich aus mehreren Gründen an. Erstens mag ich neutrale Bauern, und die Möglichkeit, sie oben und unten auf dem Brett umzuwandeln, ist vielleicht ihre interessanteste charakteristische Eigenschaft. Zweitens schätze ich Serienzughilfsmatts mit Satz besonders, weil diese Form sowohl den Löser als auch den Komponisten herausfordert. Der Komponist muß nicht nur für die notwendige Zerstörung des Satzmatts sorgen, sondern auch dafür, daß die im Satz beschäftigten Kräfte auch in der Lösung mitspielen, denn weißes oder neutrales Material, das entweder im Satz oder der Lösung unbeschäftigt herumsteht, ist natürlich unerwünscht. So ist der wBd6 in Skizze [PP/2] eine klare Schwäche, weil er im Lösungsmatt nicht benützt wird. Diese Skizzen arbeiten mit den orthodoxen Themasteinen Turm oder Dame, aber ein besonderer Grund für diese Form im Märchenserienzüger besteht darin, daß in den frühen Serienzügerjahren (bis etwa 1975) die Möglichkeiten mit nur orthodoxen Steinen weitgehend erschöpft waren, einfach weil die orthodoxe Form so beschränkt ist. Im Märchenschach sind natürlich die Möglichkeiten unendlich!

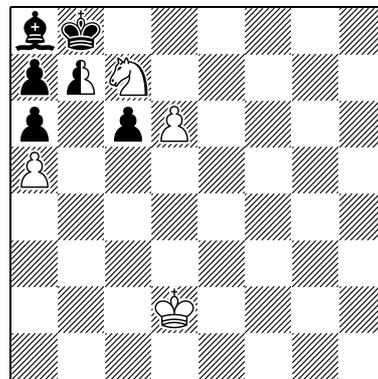
PP/1
Skizze



ser-h#6

2+4+1

PP/2
Skizze



ser-h#8*

4+5+1

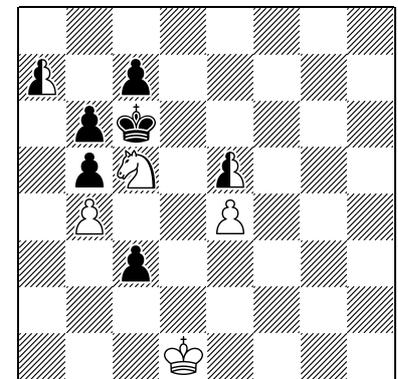
PP/3

Petko A. Petkov

Problem Paradise 2007-2008

1. TT

4. ehr. Erw.



ser-h#14*

4+5+2

Serienzugshilfsmatts sind selten sehr schwer zu lösen; aber man muß erst ein Mattbild erspähen und dann eine Zugfolge, die zu diesem führt. Im Serienzugshilfsmatt mit Satz ist das Lösungsmattbild meist viel besser verborgen als in [PP/1] (* 1.-c×d8=nT#; 1.c5 5.c1=nT 6.nTc8 nT×d8#) oder [PP/2] (* 1.-b×a8=nD#; 1.b6 2.b×a5 6.a1=nD 7.nDg7 8.nDd7 S×a6#); das fast unveränderte Matt in [PP/1] wäre eine tödliche Schwäche für eine ernstzunehmende Komposition. Darum, weil das Lösungsmatt sich von dem im Satz radikal unterscheiden kann, bietet diese Problemsorte oft ein gefälliges Rätsel, schwer genug für unterhaltsames Knobeln, aber nicht so schwer, um die meisten zu frustrieren! In diesem Artikel werden die Lösungen zu den Aufgaben im laufenden Text angegeben, so daß ihn, wer will, einfach durchlesen kann. Aber diejenigen, die die Lösungen lieber zudecken und selber lösen, haben möglicherweise mehr Spaß.

Obige Ansichten, weshalb ich das PP-Thema mag, teilen wahrscheinlich viele Problemfreunde – meine weiteren Gründe sind persönlicher. Erstens scheint es mir, daß man heutzutage zu viel Wert auf Märchenbedingungen und zu wenig auf Märchenfiguren legt. Nicht daß ich gegen solche Bedingungen wäre, aber ich fühle, daß die Theorie der Figurenbewegungen absolut grundlegend im Schach ist. Eher als Themen zu nehmen und darüber nachzudenken, welche Märchenarten ihre Darstellung erleichtert, sollten wir besser Probleme komponieren, deren Ideen auf den speziellen Charakteristiken der verwendeten Figuren beruhen. Zumindest führt dieser Zugang zur Vielfalt. Zweitens mag ich Hüpfen besonders. Von denen gibt es viel mehr unterschiedliche Arten, als den meisten Problemisten bewußt ist! Darüber später mehr.

Bevor wir zu Beispielen mit Märchensteinen übergehen, soll die orthodoxe Abteilung noch durch je ein Beispiel mit Läufer [PP/3] und Springer [PP/4] vervollständigt werden. Es ist leicht, ein Matt mit

neutralem L herzustellen, denn die Brettecken sind ideal, den Läufer einzugrenzen. Aber [PP/3] (* 1.–a8=nL#; 1.a5 5.a1=nL 6.nLb2 7.nLc1 8.nLf4 9.e×f4 10.f3 12.f1=nL 13.nLg2 14.nLh1 e5#) verschiebt witzig das Matt in die entgegengesetzte Ecke, mit guter Ökonomie und der sehr passenden Umwandlung in einen weiteren neutralen Läufer. Der Schlag eines bewegten neutralen Steins (9.e×f4) ist für diese Art von Serienzügern spezifisch, eine Resource, die dem Komponisten ansonsten nicht zur Verfügung steht. Der schlagende Bauer müßte natürlich nicht neutral sein, auch ein schwarzer tut es, wie wir in späteren Beispielen sehen werden.

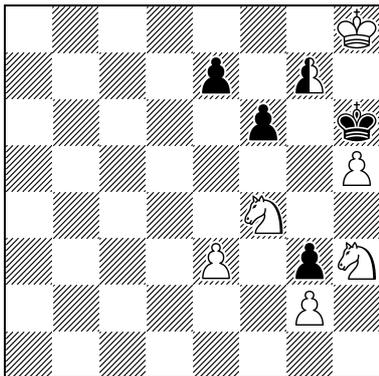
PP/4

Gerard Bouma

Problem Paradise 2007-2008

1. TT

1. Preis



ser-h#10*

6+4+1

Circe

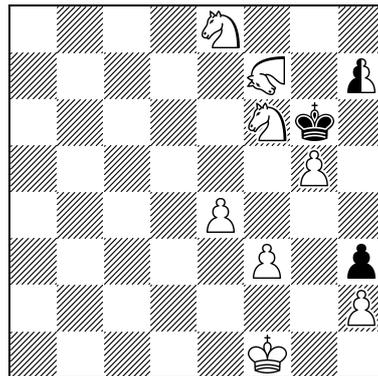
PP/5

Ian Shanahan

Problem Paradise 2007-2008

1. TT

6. Lob geteilt



ser-h#9*

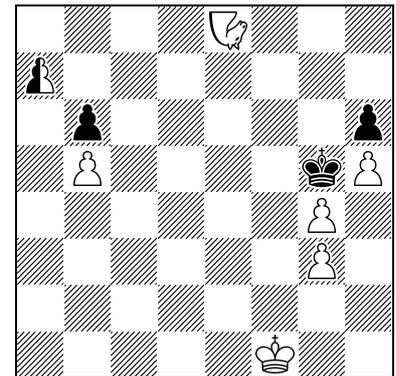
8+2+1

♞=Chamäleonsspringer

PP/6

C. J. Feather

Broodings-31 2006



ser-h#15*

6+3+1

♞=Nachtreiter

Es ist möglich, die Springerumwandlung ohne die zusätzliche Circebedingung in [PP/4] (* 1.–g8=nS#; 1.g6 2.g×h5 [Bh2] 3.g×h2 4.h1=S 5.Sg3 6.S×h5 [nBh2] 7.h1=nS 8.nSg3 9.S×g3 [nSg1] 10.nSf3 g×f3 [nSg8]#) zu zeigen, aber das ist ein so schönes Beispiel, daß ich es einfach präsentieren muß. Als Kommentar kann ich nur wiederholen, was ich als Preisrichter geschrieben habe: „Die verwickelte Zugfolge mit intensiver Benützung von Circe macht dieses Problem zum klaren Turniersieger. Besonders gefällt mir die verzögerte thematische Umwandlung und das Schlagen der neutralen Springer beider Parteien, was künstlerisch sehr gut zum Thema paßt. Der einzige Wermutstropfen ist, daß der Satz Circe nicht benützt, was aber hier unvermeidlich scheint.“

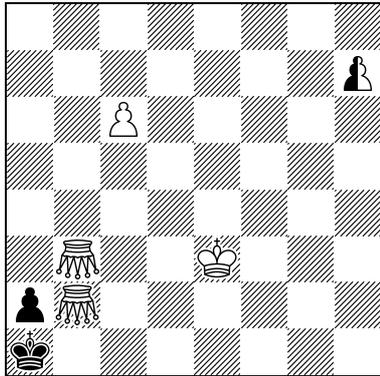
Weiter geht es mit Märchenfiguren. Wir bleiben beim Springer, aber als Chamäleon. [PP/5] (* 1.–h8=ncS# (1.–h8=nS? 2.nS×f7); 1.h6 2.h×g5 5.g×h2 6.h1=ncS 7.ncSg3 [ncL] 8.ncLf4 [ncT] 9.ncTh4 [ncD] ncDh8 [ncS]# (10.ncSf7 [ncL]?? – Selbstschach)) hat einen Chamäleonsspringer im Diagramm, und der neutrale Bauer vollführt nach seiner Umwandlung einen vollständigen S-L-T-D-S-Zyklus, um im wesentlichen beim Satzmatt zu enden. Diese Wiederholung ist sicher gerechtfertigt durch die paradoxe Natur der Idee. Die Lösung ist nicht sehr interessant und ohne Satz sind sicher längere Zyklen möglich, aber das Thema ergibt einen schwierigen Task, der sicher sein Lob verdient.

Nur ein kleiner Schritt ist es vom Springer zum Nachtreiter. Das überraschende Batteriematt in [PP/6] (* 1.–a8=nN#; 1.a5 5.a1=nN 6.nNd7 7.nN×h5 8.nNd3 9.h5 11.h×g3 12.Kh4 14.Kh2 15.nNf2 g5#) ist sicherlich bis jetzt das am schwersten aufzufindende. Der Nachtreiter ist ein leichter Stein für das PP-Thema, darum strebte ich nach befriedigender Ökonomie und guter Nachtreiternutzung.

Leser, die auch komponieren, wollen vielleicht Beispiele mit anderen Märchensteinen machen. Die meisten Kurzschrittler (zum Beispiel Camel, Zebra oder Giraffe) sind verhältnismäßig leicht; wenn Sie sich mehr anstrengen wollen, sollten Sie das Randschwein (*edgheog*) versuchen. Soweit mir bekannt, existieren nur wenige Dutzend PP-Themaprobleme, daher ist viel Platz für Originalität. Sämtliche verbleibenden Beispiele verwenden Hüpfen. Wieso? Nun, mir scheint, daß diese sich sehr für das Hilfsspiel

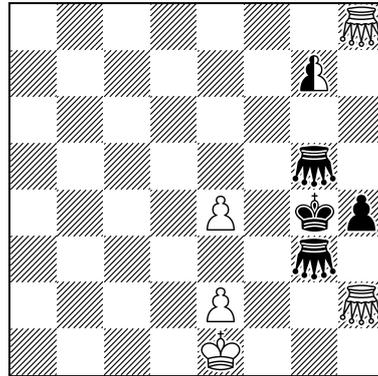
eigenen, weil jeder Sprung einen Bock als Helfer braucht. Außerdem sind im Serienzughilfsmatt Wanderungen des Königs natürlich, und so ist der König ideal als beweglicher Bock verwendbar.

PP/7
C. J. Feather
Broodings-31 2006



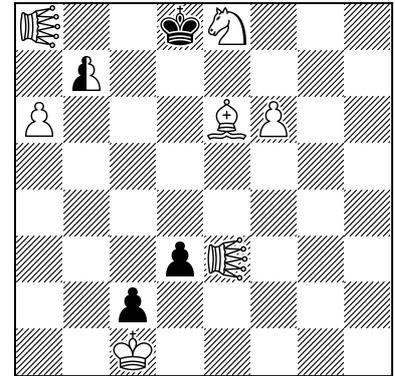
ser-h#16* 4+2+1
 Circe
 ♧=Grashüpfer

PP/8
C. J. Feather
Broodings-26 2005



ser-h#9* 5+4+1
 Circe
 ♧♧=Grashüpfer

PP/9
C. J. Feather
Urdruck



ser-h#19* 7+3+1
 ♧=Grashüpfer-2

Der populärste Hüpfen ist immer noch Dawsons berühmter Grashüpfer, der in den nächsten zwei Beispielen vorkommt. Beide verwenden Circe, eine Märchenbedingung, die zum Grashüpfer paßt, weil sie die Selbstdeckung von Steinen gestattet. Das sieht man im Satzmatt von **[PP/7]** (* 1.– h8=nG#; 1.h5 5.h1=nG 6.nGb7 7.nG×b2 [Gb8] 8.nGb4 9.Kb1 10.a1=D 11.Dg7 12.Ka1 13.nGb2 14.nGh8 15.Dg2 16.Da2 Gb2#), wo K×b2 Selbstschach wäre, weil der geschlagene Grashüpfer auf b8 wiedergeboren würde. In diesem Problem wird wie in **[PP/5]** das Satzmatt wiederhergestellt, aber dank Circe nach dem Zug eines anderen Steins und mit einem anderen Blockstein auf a2. Sowohl der sK als auch der wGb2 machen Switchbacks und der nB und Ba2 Rundläufe (letzterer mit Umwandlung). In **[PP/8]** (* 1.– g8=nG#; 1.Gg8 2.Gg6 3.Gd3 4.g5 5.G×g5 [nBg2] 6.g1=nG 7.nGd1 8.nGf3 9.Gdg3 e×f3 [nGf1]#) haben wir einen Platzwechsel der sGG. Der mattsetzende Bauer deckt sich selbst, weil er nach dem Schlag auf f2 erschiene mit Schach durch den nG.

Ein natürlicher Schritt führt vom Grashüpfer zum Grashüpfer-2 (G2), der nicht auf das erste, sondern auf das zweite Feld hinter dem Bock hüpfen. Dieser Stein wird (erstaunlicherweise) nur wenig benützt. Wenn Sie **[PP/9]** (* 1.– b8=nG2#; 1.b×a6 6.a1=nG2 7.nG2h8 8.nG2d4 9.nG2d1 10.c×d1G2 11.G2a1 12.G2e1 13.nG2e5 14.K×e8 15.Kf8 16.G2h8 17.G2d4 18.G2d1 19.G2d5 G2f3#) gelöst haben, kennen Sie die Antwort auf folgende Frage: Warum muß der umgewandelte nG2 während der Lösung durch einen sG2 ersetzt werden? Weil er nicht gebraucht wird, im Schlußmatt ein Feld zu decken? Nun, nicht ganz. Diese einfache Erscheinung, die ich amüsant und zu unserem Thema passend finde, war der Ausgangspunkt für dieses Problem.

Ein anderer Schritt bringt uns vom Grashüpfer zu einem sogar noch weniger bekannten Untier, dem Kontragrashüpfer KG, der die Zuglängen beim Grashüpferzug vertauscht. So muß der KG unmittelbar neben einem möglichen Bock stehen, darf dann beliebig weit hinter den Bock hüpfen. Zum Beispiel deckt in **[PP/10]** (* 1.– a8=nKG#; 1.a5 5.a1=nKG 6.KGd4 7.KGf2 8.KG×b6 9.Kd7 10.Kc6 11.nKGe6 12.Kd7 13.nKGc8 14.Kc6 15.Kd5 Sc7#) der KGe2 alle Felder von e4 bis e8. Dieses Problem zeigt eine direkte KG-Batterie im Satz und zwei indirekte im Lösungsmatt, was (so hoffe ich) schwer zu sehen ist.

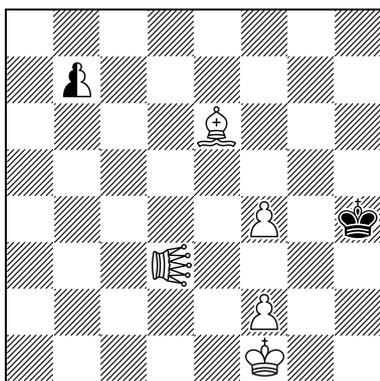
Die Seltenheit des KG kann teilweise durch die Schwierigkeit, mit ihm zu arbeiten, erklärt werden, aber noch beträchtlich schwerer ist der Doppelgrashüpfer (DG), der zwei Grashüpfersprünge in einem Zug ausführt, wobei jedoch die Rückkehr auf sein Ausgangsfeld (Nullzug) nicht gestattet ist. Im Satz von **[PP/11]** (* 1.– a8=nDG#; 1.a5 5.a1=nDG 6.nDGa4 7.nDGg1 8.nDGa3 DGa7#) benützt der DG die Böcke auf g8 und h2, im Lösungsmatt benützt der wDG die Böcke g1 und h6, um ein Matt mit dem nDG über a7 und g2 zu schaffen. Beachten Sie, daß am Schluß nDGa3-a6 (zweimal über a7) ein möglicher

benützt sowohl die diagonale als auch die orthogonale Zugwirkung des weißen und des neutralen Lions.

Auch die Heuschrecke stammt vom Grashüpfer ab, weil sie aber den Bock schlägt (und anders nicht ziehen kann), muß der Komponist sie ganz anders behandeln, besonders in Serienzügern. Bei mehreren Böcken, die dann vom Brett verschwinden, leidet die Ökonomie, und sie verraten oft auch die Lösung. Man kann die Heuschrecke mit einer der Circe-Arten kombinieren, wodurch sie denselben Stein mehrfach schlagen kann. Aber diese Methode arbeitet besser beim gewöhnlichen Hilfsspiel als im Serienzüger. Wie dem auch sei, in [PP/14] (* 1.– e8=nH#; 1.e5 5.e1=nH 6.nH[×c3]b4 7.c×b4 10.b1=nH 11.nH[×g6]h7 12.Kf7 13.Ke8 g8=nH#) erreicht der erfahrene und vielfach begabte Autor vier Umwandlungen in neutrale Heuschrecken ohne Zusatzbedingungen, eine stattliche Leistung, die verschmerzen läßt, daß der nBc5 im Satzmatt nicht mitwirkt. nBg7 ist aber nötig zur Deckung von h8.

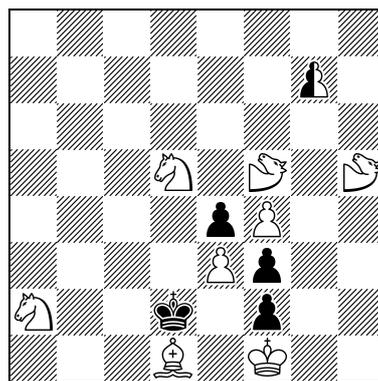
Die Familie der Meeressteine (Meeresdame=Sirene, Meeresturm=Triton, Meeresläufer=Nereide (ND)) kombiniert Schläge nach Heuschreckenart mit den (nichtsschlagenden) Zugmöglichkeiten der entsprechenden orthodoxen Steine. In [PP/15] (* 1.– b8=nND#; 1.b5 4.b×a2 5.a1=nND 6.nND[×b2]c3 7.nNDd2 8.nNDe3 9.nND[×f2]g1 10.f2 11.f1=ND 12.NDh3 13.ND[×f5]e6 14.NDd5 NDb8#) haben wir eine zusätzliche Nereidenumwandlung und Matts vom selben Feld mit weißem und neutralem Stein. Ohne Zweifel gibt es reichlich Spielraum für die Komposition von PP-Beispielen auch mit Sirene und Triton.

PP/16
C. J. Feather
Broodings-31 2006



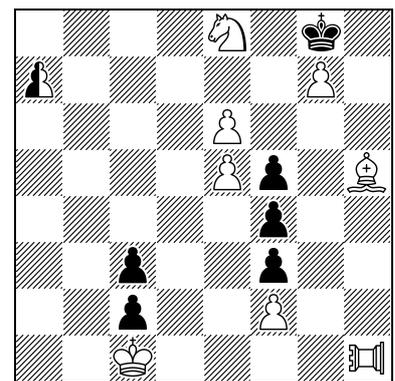
ser-h#11* 5+1+1
 Circe
 ♁=Equihopper

PP/17
C. J. Feather
Urdruck



ser-h#16* 8+4+1
 ♁=Nachtreiterhüpfer

PP/18
C. J. Feather
Fairings-2 2009



ser-h#13* 8+6+1
 ♁=Dabbabareiterhüpfer

Der Equihopper ist vielleicht mein Lieblingshüpfer. Er hüpft auf jeder Geraden über einen Bock auf das Feld mit gleichem Abstand. Man sollte ihn nicht mit dem entsprechenden Kurzschrittler durcheinander bringen, der oft irrtümlich „Nonstop-Equihopper“ genannt wird; meiner Meinung nach sollte man die logischere Benennung Equileaper (=Equikurzschrittler) vorziehen.^{1 2} Hüpfer sind natürlich Liniensteine und können darum auf ihren Zuglinien fesseln oder verstellt werden, während Kurzschrittler direkt auf ihren Zielort springen, ohne daß Fesselungen oder Verststellungen eintreten. Dieser Unterschied ist jedoch in Serienzügern oft wirkungslos, und das folgende einfache Beispiel [PP/16] (* 1.– b8=nE#; 1.b5 5.b1=nE 6.nEf5 7.Kh3 8.Kh2 9.nEd7 10.nEh1 11.nE×d3 [Ed8] Bf5#) ist mit beiden Equis korrekt. Diese Miniatur war einer meiner frühesten Versuche zum PP-Thema und macht leider nur schwachen Gebrauch von der Circebedingung. Die zentrale Idee waren die Verstell- und Batterieeffekte auf f5, und die Leser von *Broodings* fanden das Problem recht knifflig trotz der leichtgewichtigen Stellung. Jedoch

¹ Diese unübersetzbare Wörterkonfusion spricht mal wieder dafür, einfach den englischen und französischen Equihopper zu unterscheiden, obwohl CJF mit seiner folgenden Bemerkung recht hat. HPR.

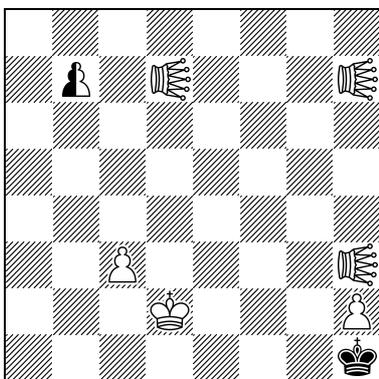
² CJF dazu: *I could perhaps suggest that his difficulty with the word “equileaper” might be solved by translating it as „Equi-Springer“ (?) Just a thought!*

bin ich sicher, daß man viel raffiniertere Darstellungen des PP-Themas mit dem Equihopper anfertigen kann, und ohne die Mithilfe von Circe.

Zur Zerstreuung in einer schweren Zeit, als meine Frau krank war, versuchte ich das PP-Thema mit Märchensteinen darzustellen, die mir dazu am wenigsten geeignet schienen. Der Nachtreiterhüpfer (einfach ein Grashüpfer auf Nachtreiterlinien) paßt wirklich nicht sehr zum winzigen 8×8-Brett, an das wir so gewohnt sind, aber [PP/17] (* 1.– g8=nNRH#; 1.g6 2.g×h5 6.h1=nNRH 7.nNRHe7 8.nNRHc3 9.nNRHg5 10.nNRHe1 11.f×e1=L 12.Lg2 13.L×e3 14.L×f4 15.K×d1 16 Ld2 Se3#) zeigt zumindest, daß man ihn zu unserem Thema benutzen kann mit anständiger Ökonomie und einem Matt, das (wie ich glaube) ganz überraschend ist.

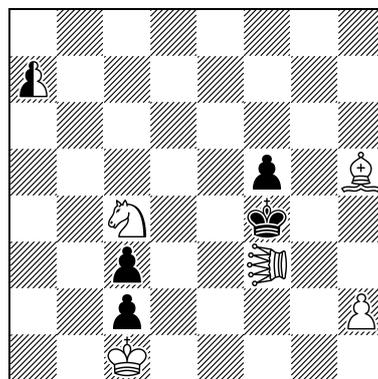
Wenn Sie denken, der Nachtreiterhüpfer sei ein schwerfälliges Tier, was sagen Sie dann zum Dabbabareiterhüpfer? Ein Dabbaba ist ein (0,2)-Springer (etwa a1-c1 oder a1-a3) und ein Dabbabareiter bewegt sich auf geraden Dabbabalinien (etwa a1-a3-a5-a7). Die Dabbabareiter-Linie besteht nur aus den Feldern gleicher Farbe, aber weil der DR ein Langschrittler ist, gibt es Fesselungen und Verstellungen genau auf diesen Feldern gleicher Farbe, während es vollkommen irrelevant ist, ob auf den dazwischenliegenden Feldern (a2, a4, a6) irgendetwas steht. Offensichtlich ist der Dabbabareiterhüpfer dann ein Hüpfer, der sich genau längs der Dabbabalinie bewegt. Ich habe mehrere Serienzugschilfmatts mit diesem Stein komponiert; wie fast jede Märchenfigur hat er seine interessanten Seiten, wenn man sie findet. In [PP/18] (* 1.– a8=nDRH#; 1.a5 5.a1=nDRH 6.nDRHe1 7.nDRHe7 8.nDRHe3 9.f×e3 10.e×f2 11.f1DRH 12.f2 13.DRHf7 e×f7#) sehen wir einen ähnlichen Effekt wie in [PP/9]: Ein neutraler DRH kann nicht tun, was ein schwarzer DRH tut.³ Jedoch ist die Motivation ganz anders: man braucht einen weißfeldrigen DRH, um ihn für das Matt auf f7 zu opfern. Die Linienöffnung 12.f2 zeigt einen DRH-spezifischen Effekt: Bauern können sonst vertikale Linien nur durch Schlag freimachen!

PP/19
C. J. Feather
StrateGems 2009



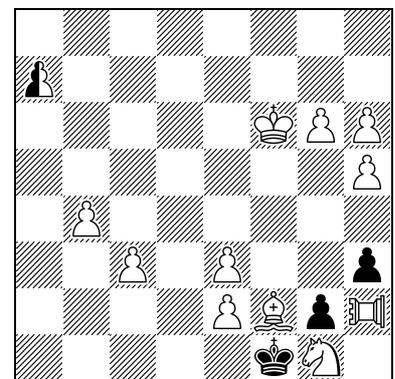
ser-h#14* 6+1+1
♁=Elch

PP/20
C. J. Feather
Urdruck



ser-h#11* 5+4+1
♁=Spatz

PP/21
C. J. Feather
Fairings-2 2009



ser-h#13* 11+3+1
b) ♖e2→f5 c) ♖b4→g3
♁=Adler

Am Ende unseres Überblicks über die Hüpfer im PP-Thema kommen wir zu den Grashüpfervarianten, bei denen am Punkt des Bocks neue Winkel eingeführt werden. Wenn der normale G dort im Winkel von 0 Grad (das heißt: geradeaus) weiterspringt, so macht der Elch (*moose*) einen Winkel von 45 Grad, der Adler (*eagle*) einen von 90 Grad und der Spatz (*sparrow*) einen von 135 Grad (nach beiden Seiten des Bocks). Die Verzweigung bei diesen Zügen erschwert es, mit diesen Steinen zu arbeiten, besonders in Serienzügen, weil es oft alternative Wege zum gleichen Zielfeld in der gleichen Zugzahl gibt. Jedoch können die spezifischen Effekte für diese Steine sicher von Interesse sein. In [PP/19] (* 1.– b8=nE#; 1.b5 5.b1=nE 6.nEh8 7.nEc2 8.nEe3 9.nEd1 10.nE×c3 11.nEe2 12.nEc1 13.nEd3 14.nEc8 Eb8#) umrundet der neutrale Elch S-artig den K, um ein Matt zu erreichen, das dem Satzmatt ähnlich ist, aber bei

³ Offensichtlich funktioniert der Gedanke bei jedem Langschrittler. Im vorliegenden Fall ist dem Übersetzer das Argument nicht klar: ein nBf4 und ein nDBR f1 würden es ebenfalls tun. HPR.

dem er die Funktion mit dem weißen Elch d7 gewechselt hat. Die fraglichen Funktionen sind Schachbieten (Bock Bh2) und Deckung von h2 (Bock Eh3). Jeder Stein außer dem sK dient im Verlauf der Lösung als Bock.

Der Spatz ist von diesen Steinen der trickreichste, weil er in der Nähe ziemlich kraftvoll wirkt, und er kann Felder beim gegnerischen König decken, indem er einen Stein jenseits dieses Königs als Bock nutzt. So deckt in [PP/20] (* 1.– a8=nSP#, 1.a5 5.a1=nSP 6.nSPb3 7.nSPb4 8.nSPb5 9.nSPe6 10.nSPf6 11.nSPg6 Lg4#) der weiße Spatz e4 und g4, ebenso wie das offensichtlichere Feld g5. Die Deckung von g4 wird im Satz nicht gebraucht, wird aber wichtig in der Lösung. Der Spatz deckt e3 nicht (weil der König der Bock ist, nach dessen Wegzug der Spatz nicht mehr nach e3 kann). Der umgewandelte neutrale Spatz muß nach g6, damit Bh5 nicht mehr als Bock zwecks Deckung von g5 benötigt wird. Dazu deckt er g5 über Bf5. Der Spatz wäre eine ideale Wahl für ein Märchenturnier, weil er wenig bekannt, aber reich an Möglichkeiten ist, von denen dieses einfache Beispiel nur einen sehr schwachen schwachen Eindruck gibt.

Zum Schluß der Adler. Unser letztes Problem zum PP-Thema [PP/21] (a) * 1.– a8=nA#; 1.a5 2.a×b4 3.b×c3 5.c1=nA 6.nAd4 7.nAe7 8.nAe5 9.nA×h6 10.nAd4 11.nAd2 12.nA×e3 13.nAd2 e4# – b) 1.– a8=nA#; 1.a5 2.a×b4 3.b3 5.b1=nA 6.nAe6 7.nA×f5 8.nAh4 9.nA×e3 10.nAc4 11.nAd3 12.nA×h5 13.nAf5 nAe2# – c) 1.– a8=nA#; 1.a5 2.a4 5.a1=nA 6.nA×f2 7.nA×g1 8.Ke1 9.Kd1 10.nAf2 11.g1=A 12.Ad2 13.Ac1 Af1#) ist grotesk, mit einem Dschungel von Böcken, aber ich wollte sehen, ob das Thema dreifach gesetzt werden kann. Das Satzmatt ist dreimal dasselbe, aber in den Lösungen sieht man Umwandlungen auf drei verschiedenen Feldern und jeweils radikal unterschiedliche Matts.

Ich hoffe, den Lesern haben diese Probleme gefallen, und sie sind einigen neuen Ideen begegnet. Vielleicht versuchen Leser, die auch komponieren, ihr Glück mit dem PP-Thema.

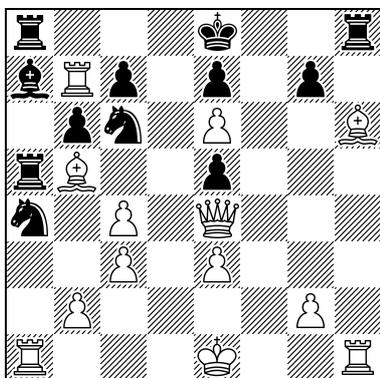


Paradoxe Rochaden

Werner Keym (Meisenheim)

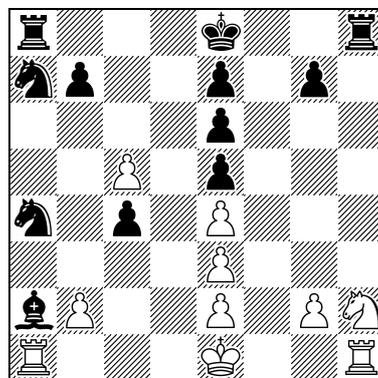
Die Rochaden spielen in den folgenden drei Problemen offensichtlich eine Rolle, aber welche? Wer Überraschungen mag, sollte nicht weiter lesen, sondern selbst lösen!

WK/1
Werner Keym
Die Schwalbe 2008



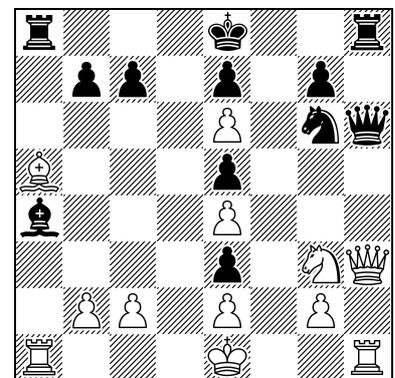
Matt in 3 Zügen 13+12

WK/2
Werner Keym
Urdruck



Schach in 2 Zügen 10+12

WK/3
Werner Keym
a) König und Turm 2008
b) Urdruck



Wer kann in 2 Zügen 12+12
Schach bieten?

- a) Diagramm
b) ♖a5→a3, ♜a4→a6

In **WK/1** ist jede Rochade für sich allein zulässig, doch schließen sich folgende Rochaden aus: 1) die weißen, 2) die schwarzen, 3) die langen, 4) die kurzen. Retroanalyse: Es geschah $wS \times Lf8$ und $sBd3 \times Xc2$ nebst $c2-c1=L (=Lb7)$; $Tb7$ und $Ta5$ entstanden durch Umwandlungen entweder auf $a8$ und $h1$ (dann sind nur noch $w0-0-0$ und $s0-0$ zulässig) oder auf $h8$ und $a1$ (dann sind nur noch $w0-0$ und $s0-0-0$ zulässig). Im ersten Fall löst $1.Tf1! Kd8 2.D \times c6 Kc8 3.D \times c7\#,$ im zweiten $1.Td1! Kf8/T \times h6 2.Dg6/Dg6+ Kg8/T \times g6 3.D \times g7/Th8\#.$ Also ist **WK/1** (mit vier Rochade-Rechten) „nur“ ein zweiteiliges Problem mit partieller Retroanalyse (PRA). Fehlversuche sind $1.0-0? 0-0-0!$ und $1.0-0-0? 0-0!$ Ein doppeltes Paradoxon: Falls Weiß lang rochieren kann, hat er nur dann Erfolg, wenn er auf genau dieses Recht verzichtet; das gilt analog für die kurze Rochade. [**WK/1** sieht relativ einfach aus, doch benötigte ich viele Jahre von der ersten Idee bis zur dualfreien Darstellung im direkten Dreizüger.]

Nr. **WK/2** bedient sich einer seltenen Forderung, um dieses Paradoxon ohne Umwandlungsfiguren darzustellen. Retroanalyse: Der $wLf1$ und der $sLf8$ starben auf $f1$ und $f8$. Die weißen Bauern schlugen die Dame und eine UW-Figur, die entweder auf $a1$ oder $h1$ entstanden war. Die schwarzen Bauern schlugen D, L, S und eine UW-Figur, die entweder auf $a8$ oder $h8$ entstanden war. Also geschah entweder $wFigur \times Ba, a2-a8=X, sFigur \times Bh, h7-h1=X$ oder $wFigur \times Bh, h2-h8=X, sFigur:Ba, a7-a1=X.$ Im ersten Fall sind nur $w0-0-0$ und $s0-0$ zulässig und die Lösung lautet $1.Tf1! \sim 2.Tf8+.$ Im zweiten Fall sind nur $w0-0$ und $s0-0-0$ zulässig, jetzt löst $1.Td1! \sim 2.Td8+.$ Fehlversuche sind $1.0-0? 0-0-0!$ und $1.0-0-0? 0-0!$ Ebenfalls ein zweiteiliges PRA-Problem mit doppeltem Paradoxon. Zur Erinnerung: Andere Stellungsgenesen, die zu mehr als zwei unzulässigen Rochaden (und damit zu Nebenlösungen) führen, entsprechen nicht der PRA-Konvention des Kodex, weil sie Rochade-Rechte grundlos ausschließen, und sind belanglos.

In **WK/3** wird das Paradoxon auf die Spitze getrieben. Die Retroanalyse gleicht der von **WK/2**. Es geschah entweder $wFigur \times Ba, a2-a8X, sFigur \times Bh, h7-h1=X$ oder $wFigur \times Bh, h2-h8=X, sFigur \times Ba, a7-a1=X.$ Im ersten Fall sind nur $w0-0-0$ und $s00-0$ zulässig. Daher ist bei weißem Anzug nicht $1.w0-0-0? 0-0!$ richtig, sondern $1.wTf1!$ [dr. $2.Tf8+$] $Sf4/Df4 2.Dh5+/D \times h8+,$ bei schwarzem Anzug nicht $1.s0-0? 0-0-0!,$ sondern $1.sTd8! Ld2 2.e3 \times d2+.$ Im zweiten Fall sind nur $w0-0$ und $s0-0-0$ zulässig. Jetzt löst bei weißem Anzug nicht $1.w0-0? 0-0-0!,$ sondern $1.wTd1! Ld7 2.e6 \times d7+,$ bei schwarzem Anzug nicht $1.s0-0-0? 0-0!,$ sondern $1.sTf8! Sf5/Df5 2.Dh4+/D \times h1+.$ Also hat die Fassung a) *zwei* Lösungen, nämlich eine (zweiteilige) mit Weiß und eine (zweiteilige) mit Schwarz oder, anders ausgedrückt, zwei Lösungen im ersten Fall und zwei im zweiten. Jede der vier Rochaden ist für sich allein zulässig und spielt eine Doppelrolle – aber nur in den (weißen und schwarzen) Verführungen, nicht in den Lösungen. Ein vierfaches Rochade-Paradoxon! – In Fassung b) löst im ersten Fall nur $1.wTf1$ ($1.sTd8? Ld6!$), im zweiten nur $1.sTf8!$ (nicht $1.wTd1? Ld3!$). Das ist *eine* Lösung, die (meines Wissens erstmals) aus einem weißen und einem schwarzen Teil besteht. Ein singuläres PRA-Problem!

Wem das noch nicht paradox genug ist, der konstruiere eine Fassung c) mit $wLa5$ und $sLa6$. Jetzt gibt es zwei Lösungen im ersten Fall, nämlich $1.wTf1!$ und $1.sTd8!$, und eine im zweiten, nämlich $1.sTf8!$ Das ergibt zusammen *eineinhalb* Lösungen!!



Just strolling around in the fairy world (6)

Peter Harris (Johannesburg)

Vorbemerkung: Peter Harris macht mit ungebrochener Energie phantasievoll weiter ... Daß verschiedene Löseprogramme (und sogar verschiedene Versionen derselben Programme) Anticirce in Kombination mit anderen Bedingungen unterschiedlich behandeln, ist noch immer der Fall (aber Peter Harris trieb immer wieder jeweils eine Version auf, mit der die C+-Probleme tatsächlich geprüft und als korrekt befunden wurden ...). Die Aufgaben sind gemäß der Einteilung der *f*-Informalturniere sortiert, wobei Hilfsselbstmatts unter „Direkte Aufgaben“ subsumiert werden; Hans Peter Rehm hält sie eher für

„Hilfsaufgaben“, aber nachdem sie sowohl eine Direktspiel- Komponente (ganz am Ende) als auch eine Hilfsspiel-Komponente (beim Rest der Lösung) enthalten, ist das ohnehin eine willkürliche Zuordnung. **Retro, Schachmathematik & Diverses:** Nr. 1-Nr. 4. **Serienzüger:** Nr. 5-Nr. 15. **Direktes Spiel:** Nr. 16-Nr. 60. **Hilfsspiel:** Nr. 61-Nr. 96. (HG)

Definitionen weniger gebräuchlicher Märchenbedingungen

Andernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie einen gegnerischen Stein schlagen, die Farbe.

Antiandernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, die Farbe.

Anticirce: Im Gegensatz zum Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die circegemäße Wahl des Repulsfeldes das Schlagfeld maßgeblich ist; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Anders als im Circe gilt automatisch *rex inclusiv*. Ein Schlagfall vom eigenen Ursprungsfeld aus ist erlaubt. Bezüglich eines Schlagfalles auf das eigene Ursprungsfeld hin gibt es den Typ *Calvet*, der dies erlaubt, und den Typ *Cheyland*, der die Identität von Schlag- und Rückversetzungsfeld ausschließt.

Antisupercirce: Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei entweder vom Brett entfernt oder auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. (Diese Regel gilt auch für Könige, jedoch natürlich mit einer Ausnahme: Der schlagende König kann nicht vom Brett verschwinden.) Ist beides nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der schlagende Stein darf nicht auf dem Schlagfeld wiedergeboren werden. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. In ihrer Ecke wiedergeborene Türme bzw. wiedergeborene Könige dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen werden (und damit vom Brett verschwinden). b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges um.

Chamäleonschach: Alle Steine sind Chamäleons. Ein Chamäleon ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S-... (d. h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm usw.).

Einsteinschach: Ein nichtschlagend ziehender Stein X verwandelt sich als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges in einen gleichfarbigen Stein Y, wobei Y als rechter Nachbar von X in folgender Skala zu wählen ist: D-T-L-S-B-B-B-...; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: B-S-L-T-D-D-D-... Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe zu Bauern werden, dürfen einschrittig vorwärts ziehen.

Elliuortap: Ein Stein kann nur schlagen/Schach bieten, wenn er nicht von einem anderen Stein seiner Farbe beobachtet wird.

Equihopper: Hüpf über einen beliebigen Stein (Bock), der sich in der Mitte zwischen Start- und Zielfeld befinden muß. Verläuft die direkte Linie zwischen Start- und Zielfeld durch einen weiteren Feldmittelpunkt, muß dieses Feld frei sein, d. h. ein Equihopper kann dort verstellt werden, wobei der verstellende Stein unter Umständen als Bock für ein neues Zielfeld benutzt werden kann.

Equistopper: Springt auf jedes Feld, das Mittelpunkt zwischen seinem Ausgangsfeld und dem Standfeld eines beliebigen anderen Steines ist. Kann dabei schlagen. Der englische Equistopper kann auf Damenlinien verstellt werden, der französische nicht.

Gitterschach: Jeder Stein muß mit jedem Zug mindestens eine Gitterlinie überschreiten. Das Normalgitter teilt das 8×8-Brett in 16 gleiche Gittermaschen zu je 2×2 Feldern auf; Könige können (ohne zusätzliche Bedingungen) also auf dem Normalgitter keine Eckfelder betreten. Bewegen sich mehrere Steine gleichzeitig, z. B. Rochade, Dynamoschach, muß jeder Stein eine Gitterlinie überschreiten.

„Züge“ ohne Gitterlinienüberschreitung sind illegal und haben weder pattaufhebende noch königsbedrohende Wirkung (Märchenmatt).

Heuschrecke: Springt auf Damenlinien wie ein Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt.

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.

Kamikazestein: Verschwindet beim Schlagen selbst mit vom Brett.

Köko (Kölner Kontaktschach): Ein Zug ist nur legal, wenn nach ihm der ziehende Stein Kontakt zu einem anderen Stein hat, d. h. mindestens eines seiner Nachbarfelder durch einen anderen Stein besetzt ist.

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

Loch: Feld, das weder betreten noch durchschritten werden darf.

Madras: Gleichartige gegnerische Steine (außer Königen) paralisieren einander, wenn (und solange) sie sich beobachten; zur Aufhebung der Paralyse bedarf es der Mithilfe eines dritten Steines (Wegschlag oder Verstellung). Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist auch im Madras e.p.-schlagbar.

Masand: Wenn ein Stein zieht und mit diesem Zug direkt (also nicht als Hinterstein einer abziehenden Batterie) Schach bietet, bewirkt dies den sofortigen Farbwechsel jedes danach von ihm beobachteten Steines (außer Königen).

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

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

Platzwechselcirce: Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein vor dem Schlag stand. Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Könige sind nicht als Schlagobjekte – wohl aber als Schlagende – zugelassen, sofern nicht rex inklusiv gespielt wird.

Republikanerschach: Es steht kein König auf dem Brett. Kann aber eine Partei nach ihrem Zug den gegnerischen König so auf das Brett stellen, daß er legal (abgesehen vom Fehlen des eigenen Königs auf dem Brett) matt ist, darf sie dies tun.

Sentinelles: Zieht eine Figur, wird auf ihrem Startfeld ein gleichfarbiger Bauer wiedergeboren, allerdings nicht auf der 1. oder 8. Reihe oder wenn ein Bauer zieht. Außerdem darf es niemals mehr als 8 Bauern einer Partei geben: Hat eine Partei 8 Bauern, sind Figurenzüge solange normal und entfällt die Wiedergeburt solange, bis das Bauernkontingent der betreffenden Partei wieder durch Schlagfall oder Umwandlung dezimiert ist.

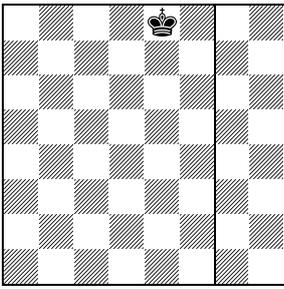
Sentinelles en pion adverse: Wie Sentinelles, jedoch werden Bauern der gegnerischen Farbe hinterlassen.

Spezialgitter: Wie Gitterschach, aber die Gittermaschen sind anders gesetzt.

Supercirce: Wie Circe, aber statt auf sein Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf ein beliebiges freies Feld versetzt oder wahlweise ganz vom Brett entfernt. Auf ihre Umwandlungsreihe versetzte Bauern wandeln sofort um, wobei die schlagende Partei die Wahl der Umwandlungsfigur trifft; auf die Offiziersgrundreihe ihrer Partei versetzte Bauern blocken und sperren zwar, bleiben aber zugunfähig, bis sie wieder geschlagen und woanders hin versetzt werden.

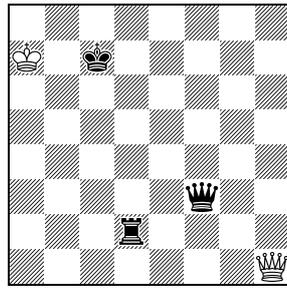
Transmutierende Könige: Ein König im Schach (durch einen Stein X) ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muß) ein königlicher Stein X.

1
Peter Harris



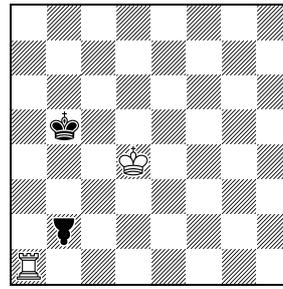
Schwarz nimmt 0+1
2 Serienzüge zurück,
dann: H#2
Anticirce Einsteinschach
Sentinelles Spezialgitter

2
Peter Harris



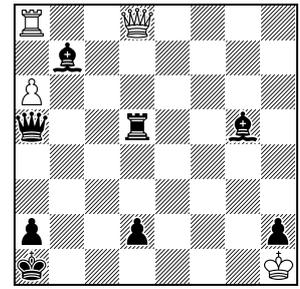
Ergänze einen 2+3
weißen Stein, dann:
HS#2 Schwarz beginnt
Antisupercirce Masand

3
Peter Harris



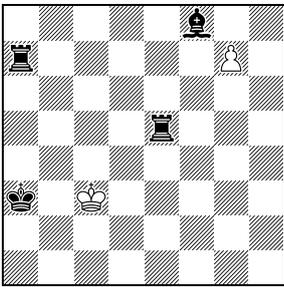
Ergänze wB, dann: 2+2
HS#3
Längstzüger Sentinelles
♠=Orphan

4
Peter Harris



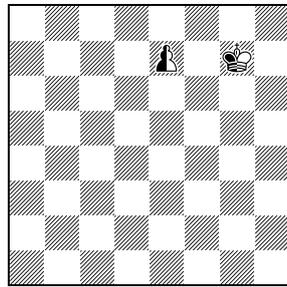
Ergänze sB, dann 4+8
HS#3 Schwarz beginnt
Anticirce

5
Peter Harris



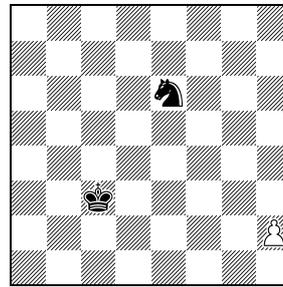
Ser.#3 C+ 2+4
Anticirce
Chamäleonschach Circe
Isardam

6
Peter Harris



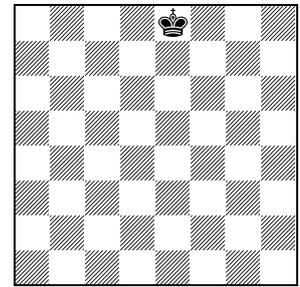
Ser.H#5 C+ 0+0+2
Sentinelles
Vogtländer Schach *sowie*
a) Circe b) Anticirce

7
Peter Harris



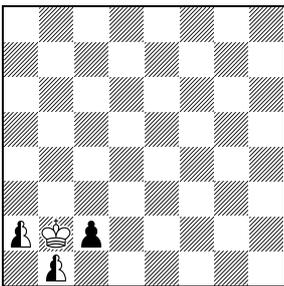
Ser.H#17 C+ 1+2
b) ♖h2→a8
Chameleonschach
Längstzüger
Platzwechselcirce
Sentinelles

8
Peter Harris



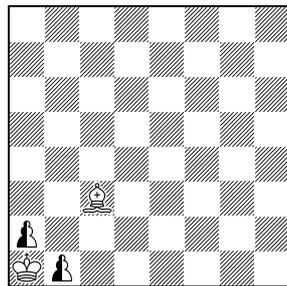
Ser.H=10 C+ 0+1
Doppelultralängstzüger
Sentinelles en
pion adverse

9
Peter Harris



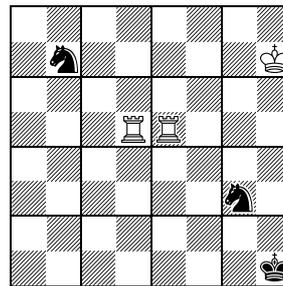
Ser.HS=5 C+ 1+1+2
(5 sHilfszüge, dann:
S=1) Zwei Lösungen
Längstzüger Sentinelles

10
Peter Harris



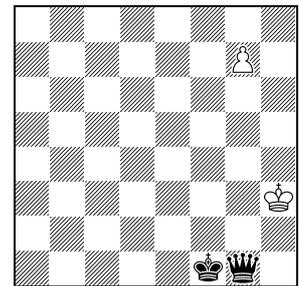
Ser.HS#4 C+ 2+0+2
(4 sHilfszüge, dann:
S#1)
Anticirce Längstzüger
Sentinelles Supercirce

11
Peter Harris



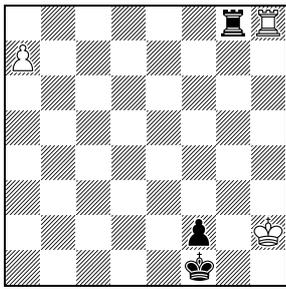
Ser.HS#5 C+ 3+3
(5 sHilfszüge, dann:
S#1)
Chamäleonschach
Gitterschach
Längstzüger Sentinelles
en pion adverse

12
Peter Harris



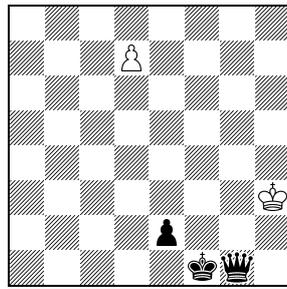
Ser.HS#7 C+ 2+2
(7 sHilfszüge, dann:
S#1)
Platzwechselcirce

**13
Peter Harris**



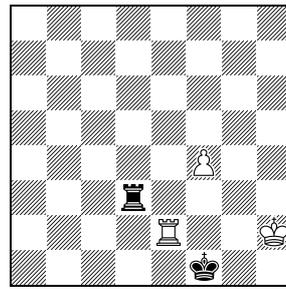
Ser.HS#8 C+ 3+3
(8 sHilfszüge, dann:
S#1)
Platzwechselcirce

**14
Peter Harris**



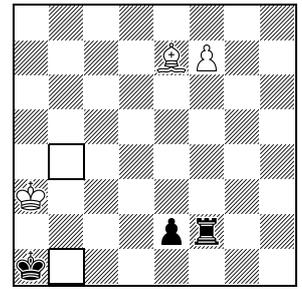
Ser.HS#10 C+ 2+3
(10 sHilfszüge, dann:
S#1)
Platzwechselcirce

**15
Peter Harris**



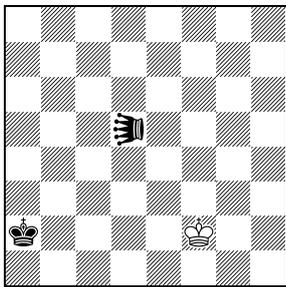
Ser.HS#10 C+ 3+2
(10 sHilfszüge, dann:
S#1)
Platzwechselcirce

**16
Peter Harris**



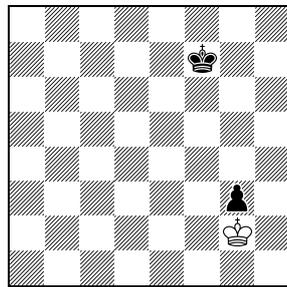
HS=3 C+ 3+3
Zwei Lösungen
Chamäleonschach Circe
2 Löcher

**17
Peter Harris**



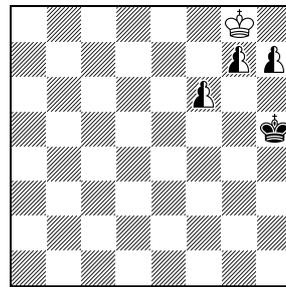
HS=5 C+ 1+2
Längstzüger Sentinelles
transmutierende Könige
♞=a) Equistopper
b) Equihopper

**18
Peter Harris**



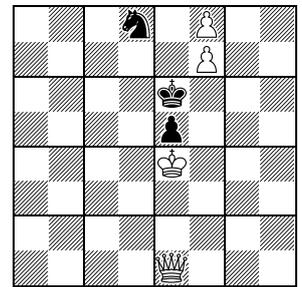
HS#2 C+ 1+2
a) Antisupercirce
Längstzüger
Platzwechselcirce
b) Längstzüger
Sentinelles en
pion adverse Supercirce

**19
Peter Harris**



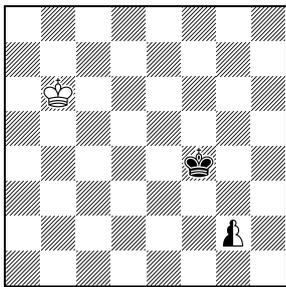
HS#2 C+ 1+1+3
Zwei Lösungen
Längstzüger Supercirce

**20
Peter Harris**



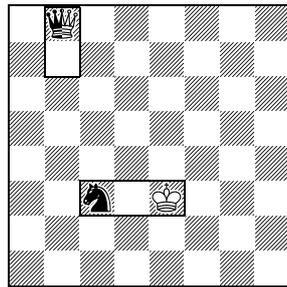
HS#2 C+ 4+3
b) ♞e6→g6
Antisupercirce
Gitterschach Sentinelles
en pion adverse

**21
Peter Harris**



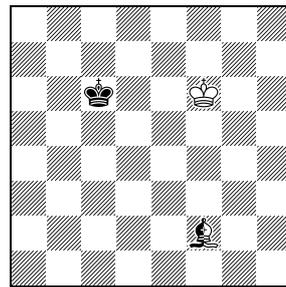
HS#3 C+ 1+1+1
Vogtländer Schach *sowie*
a) Sentinelles
b) Sentinelles en
pion adverse

**22
Peter Harris**



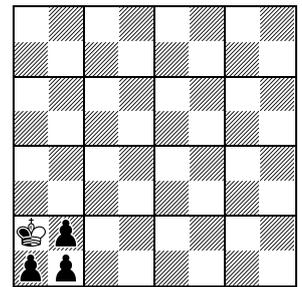
HS#3 C+ 1+1+1
Zwei Lösungen
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter

**23
Peter Harris**



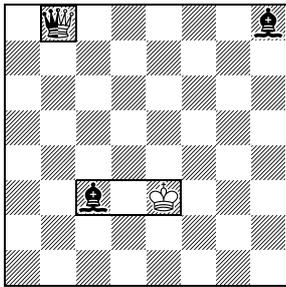
HS#3 C+ 1+1+1
Duplex Schwarz beginnt
Sentinelles
Vogtländer Schach

**24
Peter Harris**



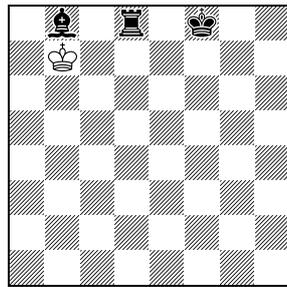
HS#3 C+ 0+3+1
b) ♞b2→c2
Gitterschach Sentinelles
Supercirce

25
Peter Harris



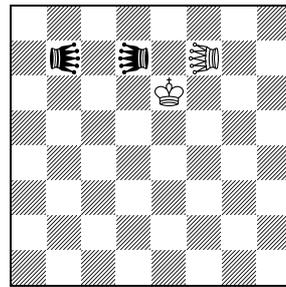
HS#3 C+ 1+2+1
Zwei Lösungen
Einsteinschach
Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter

26
Peter Harris



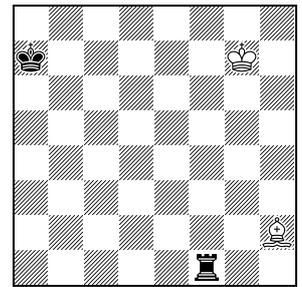
HS#3 C+ 1+3
Zwei Lösungen
Andernachschach
Antiandernachschach
Platzwechselcirce
Vogtländer Schach

27
Peter Harris



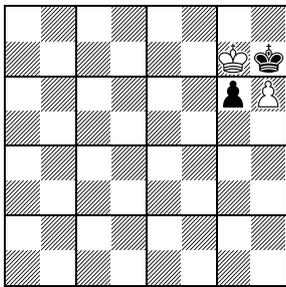
HS#3 C+ 2+2
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Platzwechselcirce
transmutierende Könige
♞♞=Equistopper
♞♞=Equihopper

28
Peter Harris



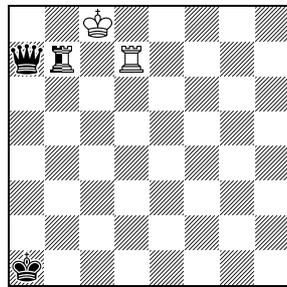
HS#3 2+2
Anticirce
Chamäleonschach
Elliortap Sentinelles

29
Peter Harris
feenschach gewidmet



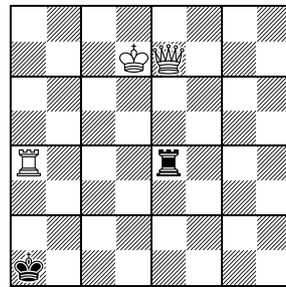
HS#3 C+ 2+2
Zwei Lösungen
Anticirce Gitterschach
Sentinelles Supercirce

30
Peter Harris



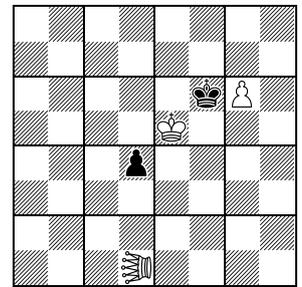
HS#3 C+ 2+2+1
Schwarz beginnt Duplex
Antisupercirce Circe
Masand

31
Peter Harris



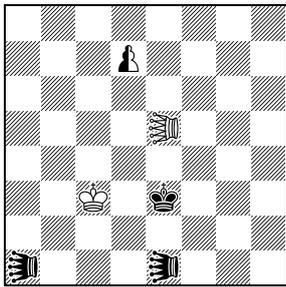
HS#3 C+ 3+2
a) Anticirce Typ Cheylan
Gitterschach
Platzwechselcirce
b) ohne Gitterschach

32
Peter Harris



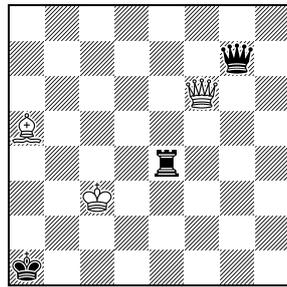
HS#3 C+ 3+2
b) ♞e5→g4
Gitterschach
Platzwechselcirce
Sentinelles en pion adverse
♞♞=Heuschrecke

33
Peter Harris



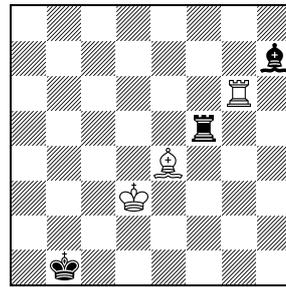
HS#3 C+ 2+3+1
Schwarz beginnt
Zwei Lösungen
Isardam Supercirce
♞♞=Heuschrecke

34
Peter Harris



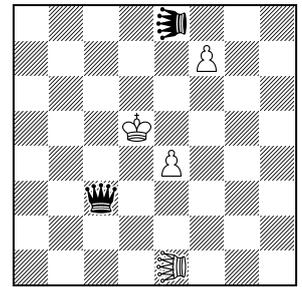
HS#3 C+ 3+3
Zwei Lösungen
Platzwechselcirce
transmutierende Könige
Vogtländer Schach

35
Peter Harris



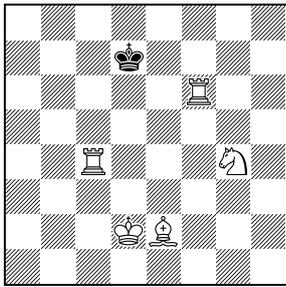
HS#3 C+ 3+3
b) ersetze Türme und
Läufer durch Nachtreiter
Isardam
transmutierende Könige

36
Peter Harris



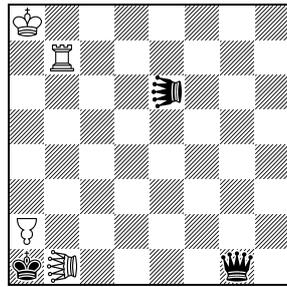
HS#3 C+ 4+2
Schwarz beginnt
b) ohne ♞e1
Anticirce Isardam
Sentinelles en pion adverse
♞♞=Heuschrecke

37
Peter Harris



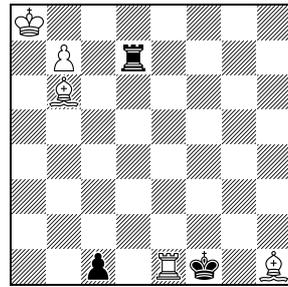
HS#3 C+ 5+1
b) ♔d2→e3 c) ♔d2→h6
Antiandernachschach
Ultrapatrouilleschach

38
Peter Harris



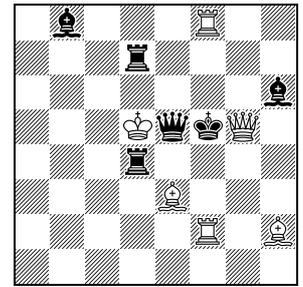
HS#3 C+ 4+3
Zwei Lösungen
Anticirce
Platzwechselcirce
♟♞=Heuschrecke
♞=Orphan

39
Peter Harris



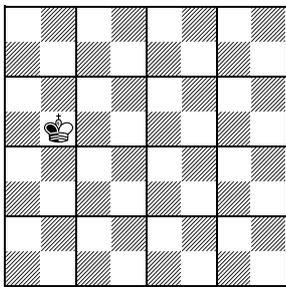
HS#3 C+ 5+3
Zwei Lösungen
Anticirce
Platzwechselcirce

40
Peter Harris



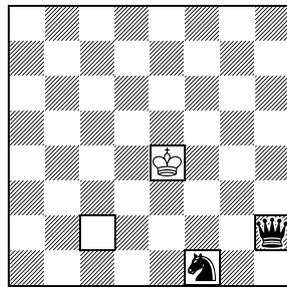
HS#3 Duplex C+ 6+6
Andernachschach
Antiandernachschach
Isardam
Platzwechselcirce

41
Peter Harris



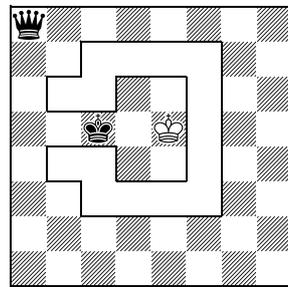
HS#4 C+ 0+0+1
Schwarz beginnt
Circe Einsteinschach
Gitterschach Sentinelles

42
Peter Harris



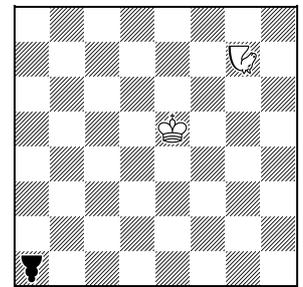
HS#4 C+ 1+2
Schwarz beginnt
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Sentinelles Spezialgitter

43
Peter Harris



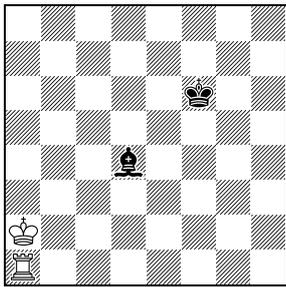
HS#4 C+ 1+2
Antiandernachschach
Anticirce
Chamäleonschach
Sentinelles 15 Löcher

44
Peter Harris



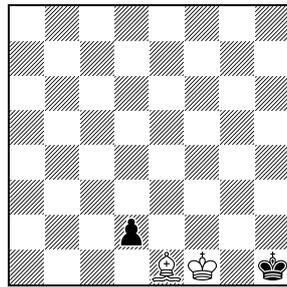
HS#4 C+ 2+1
Zwei Lösungen
Längstzüger Sentinelles
en pion adverse
♞=Orphan

45
Peter Harris



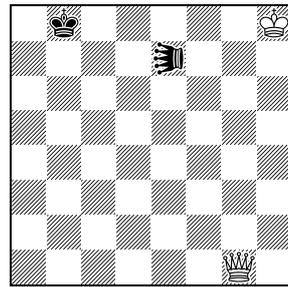
HS#4 Duplex C+ 2+2
Antiandernachschach
Längstzüger Sentinelles

46
Peter Harris



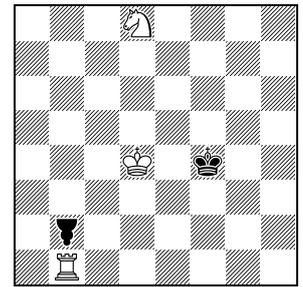
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Chamäleonschach
Platzwechselcirce
b) sowie
Vogtländer Schach

47
Peter Harris



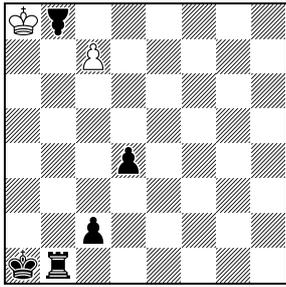
HS#4 C+ 2+2
b) ♔b8→f6
Platzwechselcirce
Sentinelles
♟♞=Heuschrecke

48
Peter Harris



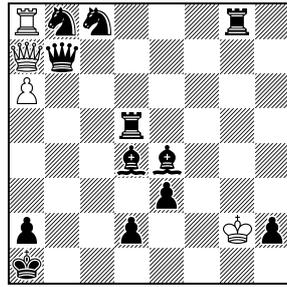
HS#4 C+ 3+2
b) ♔f4→a5
Längstzüger Sentinelles
♞=Orphan

49
Peter Harris



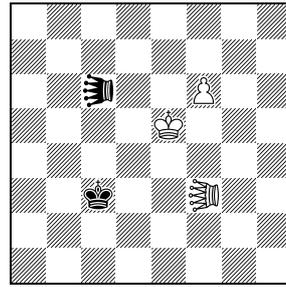
HS#4 C+ 2+5
Schwarz beginnt
Zwei Lösungen
Anticirce
Platzwechselcirce
♣=Orphan

50
Peter Harris



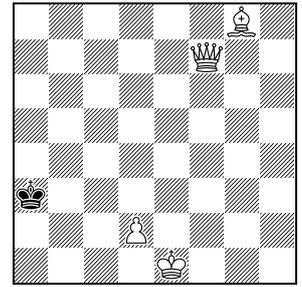
HS#4 C+ 4+12
Anticirce

51
Peter Harris



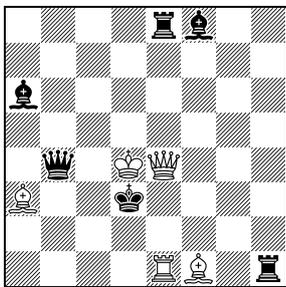
HS#5 C+ 3+2
Schwarz beginnt
Zwei Lösungen
Circe Sentinelles en pion adverse
♣♣=Heuschrecke

52
Peter Harris
Norbert Geissler zum
50. Geburtstag gewidmet



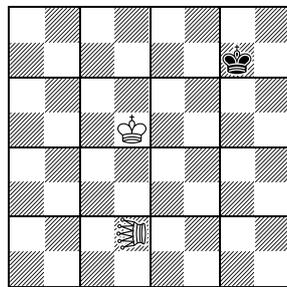
HS#5 C+ 4+1
Einsteinschach Köko
Platzwechselcirce

53
Peter Harris



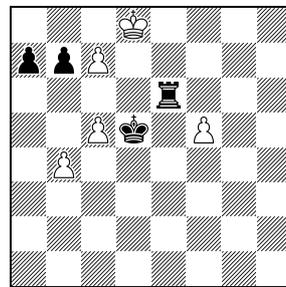
HS#5 C+ 5+6
Andernachschach
Antiandernachschach
Isardam

54
Peter Harris



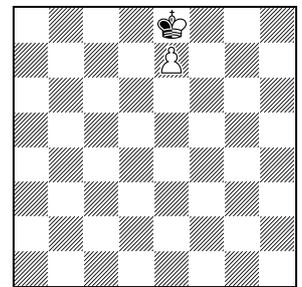
HS#6 C+ 2+1
Gitterschach
Platzwechselcirce
Sentinelles en pion adverse
♣=Heuschrecke

55
Peter Harris



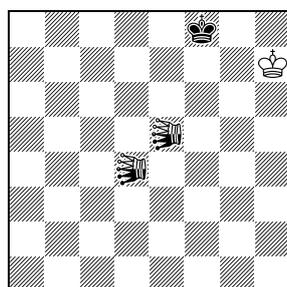
HS#6 C+ 5+4
Schwarz beginnt
Isardam

56
Peter Harris



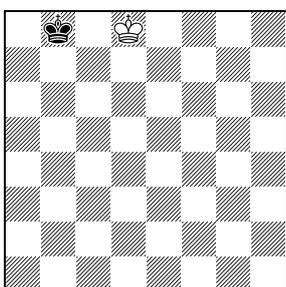
HS#7 C+ 1+0+1
Schwarz beginnt
Sentinelles
Ultraschachzwang
Vogtländer Schach

58
Peter Harris
Petko A. Petkow
gewidmet



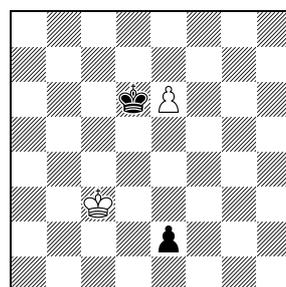
a) HS=3 C+ 1+1+2
Schwarz beginnt
b) HS#3
Schwarz beginnt
Sentinelles en pion adverse Supercirce
♣=Heuschrecke

57
Peter Harris



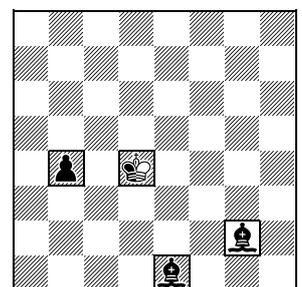
a) #5 b) S#4 C+ 1+1
Längstzüger Sentinelles
Vogtländer Schach

59
Peter Harris



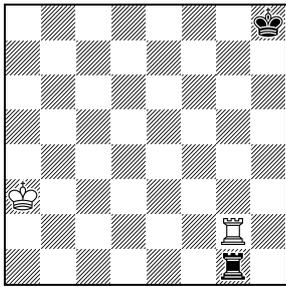
HS#4 C+ 2+2
b) ♔c3→c4: HS=4
Längstzüger
Platzwechselcirce
Sentinelles en pion adverse

60
Peter Harris



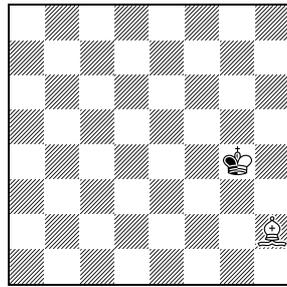
a) H==3 C+ 0+3+1
0.1;1.1;1.1 b) HS#5
Schwarz beginnt
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter

61
Peter Harris



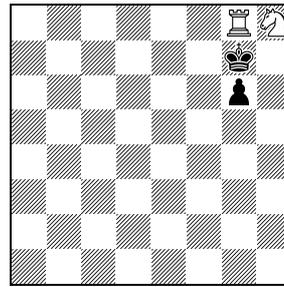
a) HS#6 C+ 2+2
Schwarz beginnt b) H#7
0.1;1.1...
Chamäleonschach
Doppellängstzuger
Platzwechselcirce

62
Peter Harris



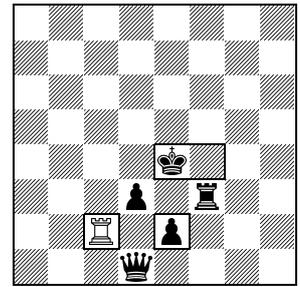
a) H=3 C+ 1+0+1
0.1;1.1;1.1 b) H#3
0.1;1.1;1.1
Antiandernachsach
Sentinelles
Vogtländer Schach

63
Peter Harris



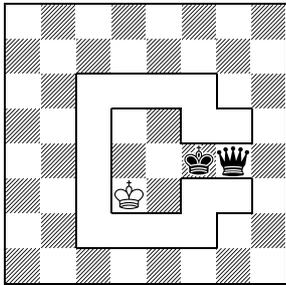
a) H#4 C+ 2+2
0.1;1.1... b) H=4
0.1;1.1...
Andernachsach
Einsteinschach
Patrouilleschach
Platzwechselcirce

64
Peter Harris



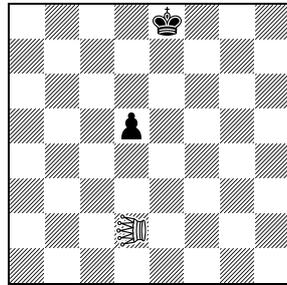
H==3 C+ 1+5
Antiandernachsach
Chamäleonschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter

65
Peter Harris



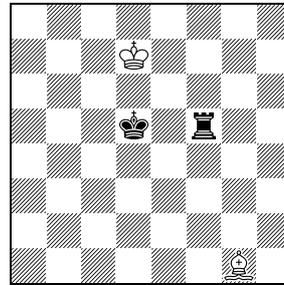
H==5 C+ 1+2
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse 15 Löcher

66
Peter Harris



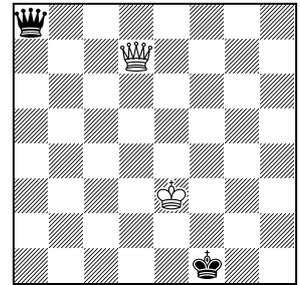
H=3 C+ 1+2
2.1;1.1;1.1
Anticirce Sentinelles en
pion adverse
♁=Heuschrecke

67
Peter Harris



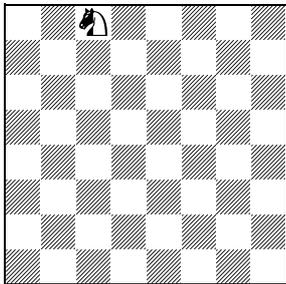
H=3 C+ 2+2
Anticirce Madrasi
Sentinelles Supercirce

68
Peter Harris



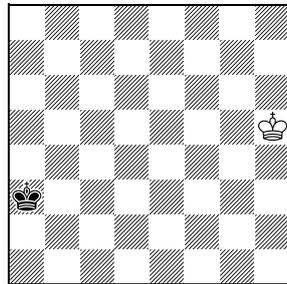
H=3 C+ 2+2
0.1;1.1;1.1 b) ♖a8→f3
c) ferner ♗d7→g1
Circe Isardam
Sentinelles en
pion adverse

69
Peter Harris



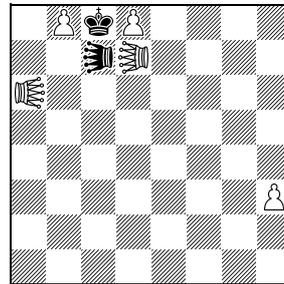
H=4 C+ 0+0+1
Anticirce Circe
Sentinelles en
pion adverse

70
Peter Harris



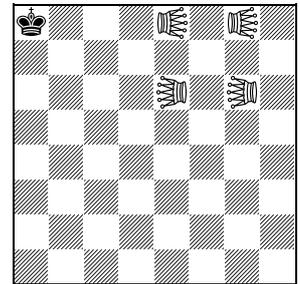
H=5 C+ 1+1
Längstzuger Sentinelles
Vogtländer Schach

71
Peter Harris



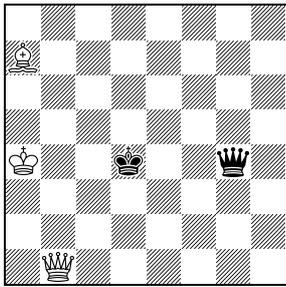
H=5 C+ 5+2
0.1;1.1... b) ♗h3→h4
Andernachsach
Antiandernachsach
Platzwechselcirce
♁=Equistopper
♁=Equistopper
♁=Equihopper

72
Peter Harris



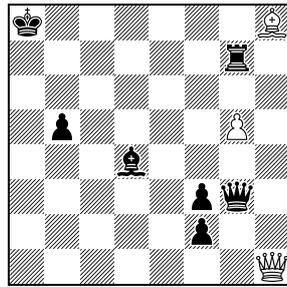
H=7 C+ 4+1
Antiandernachsach
Platzwechselcirce
♁=Equistopper
♁=Equihopper

73
Peter Harris



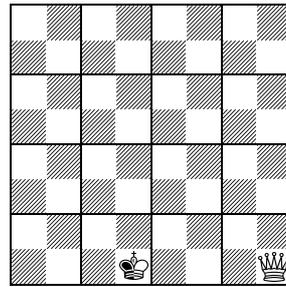
H#2 C+ 3+2
a) Madrasi b) Madrasi
Circe
transmutierende Könige

74
Peter Harris



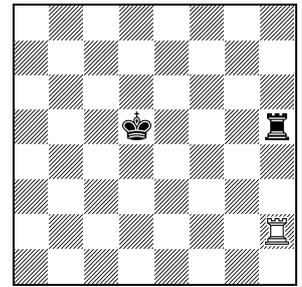
H#2 C+ 3+7
b) ohne ♗g5
Isardam
Platzwechselcirce

75
Peter Harris



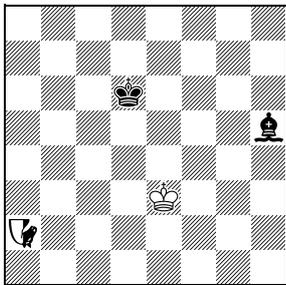
H#3 C+ 1+0+1
0.1;1.1;1.1
Anticirce Typ Cheylan
Gitterschach und
a) Sentinelles
b) Sentinelles en
pion adverse

76
Peter Harris



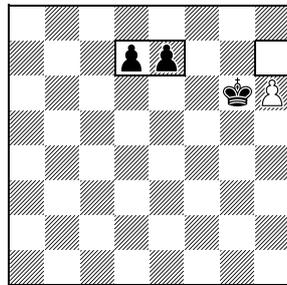
H#3 C+ 1+2
0.1;1.1;1.1
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Längstzüger
Platzwechselcirce
transmutierende Könige

77
Peter Harris



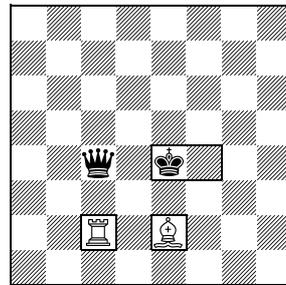
H#3 C+ 1+2+1
b) ♗h5→h4
Antisupercirce Circe
Masand

78
Peter Harris
*Hans Gruber zum
Geburtstag am
24.8.2008 gewidmet*



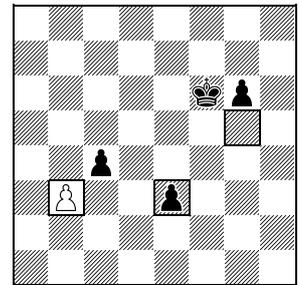
H#3 C+ 1+3
Antiandernachschach
Anticirce
Chamäleonschach
Spezialgitter Supercirce

79
Peter Harris



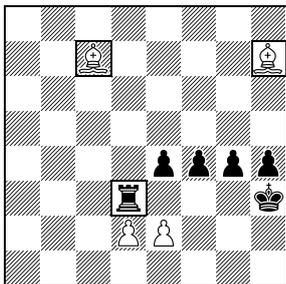
H#3 C+ 2+2
Antiandernachschach
Anticirce
Chamäleonschach
Spezialgitter

80
Peter Harris
*bernd ellinghoven zum
Geburtstag am
24.8.2008 gewidmet*



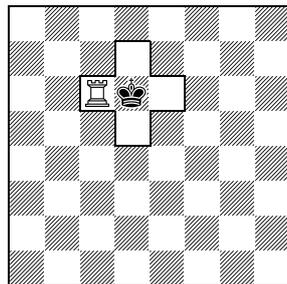
H#3 C+ 1+4
2.1;1.1;1.1
Antiandernachschach
Anticirce Spezialgitter
Supercirce

81
Peter Harris



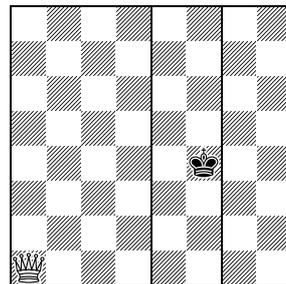
H#3 C+ 4+6
2.1;1.1;1.1
Isardam
Kamikazesteine: Lc7,
Lh7, Td3

82
Peter Harris



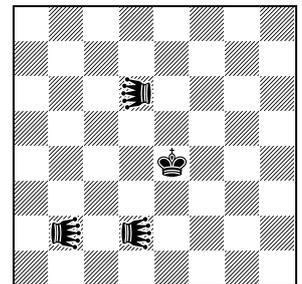
H#4 C+ 1+1
Anticirce
Chamäleonschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

83
Peter Harris



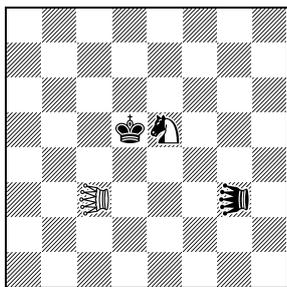
H#4 C+ 1+1
0.1;1.1...
Anticirce
Chamäleonschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter

84
Peter Harris



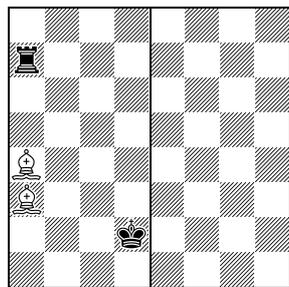
H#4 C+ 0+4
2.1;1.1...
Antiandernachschach
Platzwechselcirce
transmutierende Könige
♞=Equistopper
♞=Equihopper

85
Peter Harris



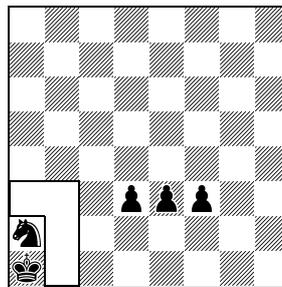
H#4 C+ 1+2+1
0.1;1.1... b) ♖e5→e6
Platzwechselcirce
♚♛=Heuschrecke

86
Peter Harris



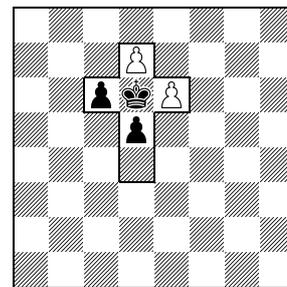
H#4 C+ 2+2
Anticirce Einsteinschach
Spezialgitter
transmutierende Könige

87
Peter Harris



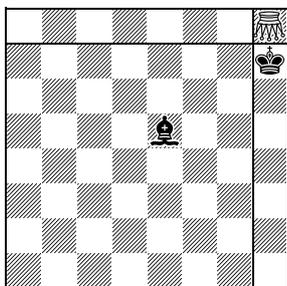
H#4 C+ 0+5
Antiandernachschach
Einsteinschach
Sentinelles 4 Löcher

88
Peter Harris



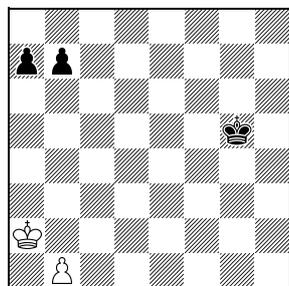
H#4 C+ 2+3
Anticirce
Chamäleonschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

89
Peter Harris



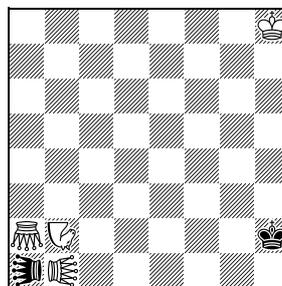
H#5 C+ 1+2
Anticirce Sentinelles
Spezialgitter

90
Peter Harris



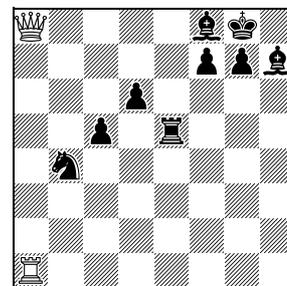
H#5 C+ 2+3
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Platzwechselcirce

91
Peter Harris



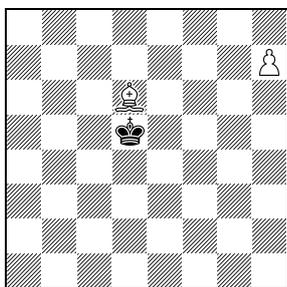
H#5 C+ 4+2
0.1;1.1...
Antiandernachschach
Platzwechselcirce
♚=Lion
♛=Heuschrecke

92
Peter Harris



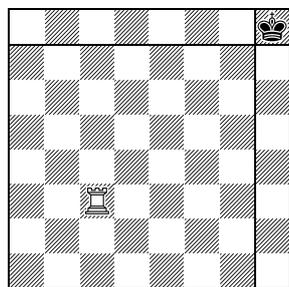
H#5 C+ 2+9
2.1;1.1...
weißer Ultralängstzüger

93
Peter Harris



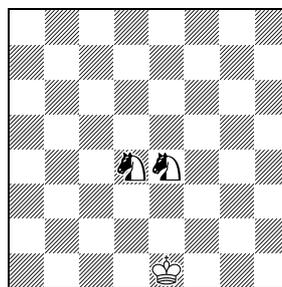
H#6 C+ 2+1
0.1;1.1...
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Längstzüger
Platzwechselcirce
transmutierende Könige

94
Peter Harris



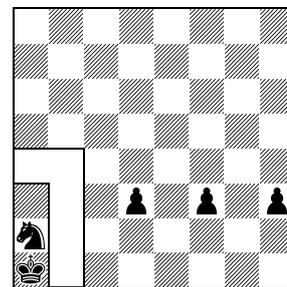
H#4 C+ 1+1
Anticirce Sentinelles
Spezialgitter
b) sowie
Einsteinschach: H#7

95
Peter Harris



H#7 C+ 1+0+2
0.1;1.1...
Anticirce
Chamäleonschach
Doppellängstzüger
Republikanerschach

96
Peter Harris



H#8 C+ 0+5
Antiandernachschach
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse 5 Löcher

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

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

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

Vogtländer Schach: Partei A ist matt, wenn jeder ihrer verfügbaren Züge den gegnerischen König nach wie vor der Beobachtung durch Steine von A ausgesetzt ließe oder erneut aussetzen würde, d. h. wenn es Partei A mit ihrem nächsten Zug nicht mehr gelingen kann, sich jeglicher Beobachtung des gegnerischen Königs zu entledigen.

Lösungen

(1) R 1.Kf1×wTg2 2.Kf1-g1 & v: 1.Kf1 Tb2=L [+wBg2] 2.K×g2 [Ke8] Lg7=S [+wBb2]# (!). It will be a nice little problem if it is sound (nice # position). Because of Sentinelles and there being no pawn in the start position, the bK must capture from first or eighth rank – and second move must be to cross the grid to the adjacent square. There are thus 4 start positions and I have tested with wQRBSP on f2, g2, f7, g7. (2) +wTa5 (!), dann: 1.– Df8 (!) 2.Dc1+ Dc5#. Without the Antisupercirce condition, solutions would be possible using any one of the five possible pieces – placed on one of twenty-seven possible squares. It is remarkable that there is only one solution. This is an example of a problem in which the fairy condition is not used in the solution. The condition is to prevent solutions – in this case 96 of 97. A solver may think he has found the solution – when on further consideration he will see that he hasn't — he found one of the no-solutions. I find this concept of the use of a fairy condition very attractive. Others may not like the idea. I wonder what Petko would think? Antisupercirce is powerful and difficult to control – and the composer is often confronted with a multitude of „solutions“ – when he only wants one. However: With S# and HS# problems, this power can prevent solutions – because Black can use Antisupercirce to parry a White check in a manner which does not mate White. And so the reverse position can arise: With Antisupercirce few or no solutions; without Antisupercirce many solutions. (3) Ergänze wBd5, dann: 1.Ta2 Oh2 [+sBb2] 2.Kc3 [+wBd4] b1=O 3.Kb3 [+wBc3] O×a2 [+sBh2]#. I do not know what you think of this type of problem Hans. I love this problem. The solver will wonder where to put the wB on the 7th rank and what to promote it to! Also it is nice that a sB promotes to an orphan! (4) Ergänze sBg8, dann 1.– d1=S 2.Ta7 Sb2 3.D×g5 [Dd1]+ T×d1 [Ta8]#. The solver will want to put the sB on 2nd rank and promote it! The essence of the problem is the promotion to an S and the need to occupy its rebirth square. (5) 1.g×f8=L [Lc1] [sLf8] 2.Lh6=T 3.Ta6=D#. I like this little problem – some light relief for solvers. (6) a) 1.nKg6 [+sBg7] 2.nKf7 [+sBg6] 3.nK×e7 [nBe2] [+sBf7] 4.f6 5.nKe6 [+sBe7] nK×f6 [Bf7] [+wBe6]#; b) 1.nKf7 [+sBg7] 2.nKe6 [+sBf7] 3.nKf5 [+sBe6] 4.nKe5 [+sBf5] 5.f6 e8=nS#. Lucky to get the two series. (7) a) 1.Sg7=L [+sBe6] 2.Ld4=T [+sBg7] 3.Th4=D [+sBd4] 4.Dd8=S [+sBh4] 5.Sf7=L 6.Lh5=T [+sBf7] 7.Ta5=D [+sBh5] 8.Dg5=S [+sBa5] 9.Sh7=L [+sBg5] 10.Lb1=T 11.Tb8=D 12.D×h2=S [Bb8=T] 13.Sf3=L 14.La8=T 15.Ta6=D 16.Df1=S 17.Sd2=L Tb3=D#; b) 1.Sd4=L [+sBe6] 2.Lh8=T [+sBd4] 3.Th1=D 4.D×a8=S [Bh1] 5.Sb6=L 6.Ld8=T [+sBb6] 7.Th8=D 8.D×h1=S [Bh8=T] 9.Sg3=L 10.Lb8=T [+sBg3] 11.T×h8=D [Tb8] 12.Dh1=S 13.Sf2=L 14.Kb4 [+sBc3] 15.Kc5 [+sBb4] 16.Kd6 [+sBc5] 17.Kc7 [+sBd6] Tc8=D#. Platzwechselcirce is used to transport the wP and to enable the mates. (8) 1.Kd7 2.Kc6 [+wBd7] 3.Kd5 [+wBc6] 4.Ke4 [+wBd5] 5.Kd3 [+wBe4] 6.Kc2 [+wBd3] 7.Kb3 [+wBc2] 8.Ka4 [+wBb3] 9.Kb5 [+wBa4] 10.Ka6 c4=. Amazing the winding path the K has to travel! Explanation: B has to establish a wP on the 2nd rank to enable the bK to travel up the board with no check! 7.Kb3 [+wBc2] is not check because W's longest move is c4. After however 10.c4 the bK cannot move in front of a wP and is =. Note: if the wPs had not run out, the move c4 would be# not =! Note: if there was not Ultralängstzüger and only blackmaxi, Black could move on his 11th move! Difficult solving! (9) 1.a×b1=nS 2.nSd2 3.nSb3 [+sBd2] 4.nSa1 [+sBb3] 5.d1=L & 1.K×a1 [+wBb2] Lh5=; 1.a×b1=nL 2.c×b1=S 3.Sd2 4.Sb3 [+sBd2] 5.Sa1 [+sBb3] & 1.Kb1 [+wBb2] Sc2=. The difference between nS and bS! Nice stalemate positions. (10) 1.a×b1=nS [nSg8] [nBc2] (guards b1) 2.nSf6 3.nSe4 [+sBf6] (this P is necessary for capture by wB) 4.nS×c3 [nSb8] [wLb2] (placed on b2 to leave a

blocking wP when it moves) [+sBe4] (this P is needed to prevent 5.De8) & 1.L×f6 [wLc1] (Lc1 prevents Q+) [sBe1=D] [+wBb2] Da5#.

(11) 1.Sd6=L [+wBb7] 2.La3=T [+wBd6] 3.Tf3=D [+wBa3] 4.D×a3=S [+wBf3] 5.Sf1=L [+wBg3] & 1.Te2=D [+sBe5] Lh3=T#. I suppose I enjoy making series problems – with maxi and chameleonchess! (12) 1.D×g7 [wBg1] 2.Dg8 3.D×g1 [wBg8=S] 4.D×g8 [wSg1] 5.K×g1 [wSf1] 6.Kh1 7.Dg1 & 1.Sg3+ D×g3 [wSg1]#. (13) 1.Ta8 2.T×a7 [wBa8=L] 3.Te7 4.Te8 5.T×a8 [wLe8] 6.Tc8 7.T×e8 [wLc8] 8.T×h8 [wTe8]+ & 1.Lh3+ T×h3 [wLh8]#. The fact is we do not know what lies buried in the fairy garden – just waiting to be found. It is just that I wonder whether series with Platzwechselcirce problems have been made before. (Perhaps they have!) Anyway, the solutions are fascinating – and will certainly make solvers get to know Platzwechselcirce — if they didn't before! (14) 1.e1=T (!) 2.Te8 3.Td8 4.T×d7 [wBd8=S] 5.Td4 (!) 6.T×d8 [wSd4] 7.D×d4 [wSg1] 8.K×g1 [wSf1] 9.Kh1 10.Dg1 & 1.Sg3+ D×g3 [wSg1]#. (15) 1.Tg3 2.Tg4 3.T×f4 [wBg4] 4.Tf8 5.Tg8 6.T×g4 [wBg8=L] 7.Tg1 8.T×g8 [wLg1] 9.Tg3 10.T×g1 [wLg3] & 1.Tg2 (Zz.) Th1#. Quite extraordinary. (16) 1.f8=D T×f8=D [Dd1] 2.Ld6=T e×d1=L 3.Tf6=D+ D×f6=S=; 1.Lf6=T e1=S 2.T×f2=D [Th8] Tf8=D 3.Dc2=S+ S×c2=L=. (17) a) 1.Kg1 [+wBf2] Kb3 [+sBa2] 2.Kh1 ESf3 [+sBd5] 3.Kg1 ESd3 [+sBf3] 4.Kf1 ESe2 [+sBd3] 5.Ke1 ESc2 [+sBe2]=; b) 1.Ke1 [+wBf2] Kb3 [+sBa2] 2.Kd2 Kc4 [+sBb3] 3.Kc1 [+wBd2] Kd3 [+sBc4] 4.Kb2 Ke4 [+sBd3] 5.Ka1 [+wBb2] Ef3 [+sBd5]=. While Popeye v 4.37 handles the Equistopper OK, bugs have appeared v 4.41 and 4.47. Stephen Emmerson is fixing this. (18) a) 1.K×g3 [wKg1] [sBg2] Ke6 2.K×g2 [wKe8] [sBg1=T] Tg8#; b) 1.K×g3 [sBg2] [sBg1=D] Da7 2.K×g2 [sBg3] [sBg1=S] Df2 [wBa7]#. (19) 1.K×h7 [nBa1=nD] nD×f6 [nBf7] 2.nD×f7 [nBa1=nD]+ nDa×g7 [nBg6]#; 1.f×g7 [nBg1=nT] nT×g7 [nBh8=nS]+ 2.nT×h7 [nBa1=nD]+ nD×h8 [nSh6]#. All moves are captures. (20) a) 1.Kf5 [+sBe4] K×f7 [Kf6] [+wBe6] 2.D×e4 [Dh8]+ S×e6 [Sg7]#; b) 1.K×e5 [Kh6] [+sBe4] S×f7 [Sh8] 2.D×e4 [Dg5] Sf7#.

(21) a) 1.Kc7 [+wBb6] g1=nL 2.nLf2 nLh4 [+sBf2] 3.Kd8 [+wBc7]+ Kg5 [+sBf4]/nLg3 [+sBh4]#; b) 1.Kc7 [+sBb6] Ke3 [+wBf4] 2.f5 g1=nL+ 3.nLh2+ nLg1 [+wBh2]/Kf4 [+wBe3]#. (22) 1.nDb1=nT S×b1=L [+wBc3] 2.Kf4 [+sBe3] e2 3.c4 Ld3=S#; 1.nDb4=nT Se2=B [+wBc3] 2.nTb7=nL [+sBb4] nLg2=nS [+wBb7]+ 3.Ke4 [+sBe3] b×c3=S#. (23) 1.– nLb6 [+sBf2] 2.nLa7 [+wBb6] nLb8 [+sBa7] 3.Ke5 [+wBf6]+ Kc7 [+sBc6]#; 1.– nLe3 [+wBf2] 2.nLh6 [+sBe3] nLf8 [+wBh6] 3.Kd6 [+sBc6]+ nLg7#. (24) a) 1.nKb3 [+wBa2]+ nKc2 [+sBb3]+ 2.nK×b1 [+sBe1=S] [+wBc2] S×c2 [+wBd2] 3.a×b3 [+sBc1=L] S~ [+sBc2]#; b) 1.nKa3 [+wBa2] nK×a2 [+wBf8=L] [+sBa3] 2.L×a3 [+sBd1=S] Sb2 3.L×b2 [+sSb3] [+wBa3] S~ [+sBb3]#. Great diagram! (25) 1.nD×h8 L×h8=T [+wBc3] 2.Kf4 [+sBe3] e2 3.c4 Tb8=L#; 1.Ke2 [+sBe3] Lb4=S [+wBc3] 2.c×b4=S nDg3=nT 3.Sd3=B [+sBb4] Lc3=S#. (26) 1.Kc8+ Td7=w 2.K×b8 [sLc8] Ke8 3.Kb7+ L×d7=w [wTc8]#; 1.Kc6 Lc7=w 2.L×d8=s [sTc7]+ Te7=w 3.Kc7+ L×e7=w [wTd8]#. Platzwechselcirce helps overcome Andernach + Antianernachschach! (27) 1.K×d7 [ESe6] E×f7 [ESb7] 2.Kd6 Eb5=w 3.ESb6=s ESc6=w#; 1.Kd5 E×f7 [ESb7] 2.ESc7=s Eb3=w 3.Kc6 ESc5=w#. Vertical and horizontal mate positions. (28) 1.Lb8=T [+wBh2] Tc1=D 2.Kf8 [+wBg7] Dh6=S 3.Tb7=D+ K×b7 [Ke8]#. Some Popeye versions find wrong solutions. (29) 1.Kf7 [wBg7] K×h6 [Ke8] [wBf8=S] [+sBh7] 2.S×h7 [Sb1] [sBa1=D] D×g7 [Dd8] [wBc8=T] 3.Kg8 [+wBf7] Kd7#; 1.K×g6 [Ke1] [sBf1=T] [+wBg7] K×h6 [Ke8] [wBf8=T] [+sBh7] 2.Tf2 h6 3.Td2 [+wBf2] Tg1,Th1#. (30) 1.– nTb8+ 2.K×b8 [Kf1] [nTh8] nTh2 3.T×a7 [Tc1] [sDd8]+ Dd1#; 1.– nTb2 2.K×b2 [Kc6] [nTa1] nTa5 3.D×d7 [Dh8] [wTh1]+ Th6#.

(31) a) 1.Ke8 Td4 2.Da7 Td7 3.Td4+ T×a7 [Th8] [wDd7]#; b) 1.Ta2 T×e7 [Th8] [wDe4] 2.Ke7 Th6 3.De1+ K×a2 [Ke8] [wTa1]#. I think you will like the idea of a twin with/without grid. (32) a) 1.H[×d4]d5 [Bd1=L] Lg4 2.Ke4 [+sBe5] Lh5 [+wBg4] 3.Kf5 [+sBe4] L×g4 [+wBh5]#; b) 1.H[×d4]d5 [Bd1=T] T×d5 [+wLd1] 2.Kf4 [+sBg4] Tg5 [+wBd5] 3.H[×g4]h5 [Bd1=L] H[×d5]d6 [Bd1]#. This is rather nice Hans! (33) 1.– Ke2 2.d8=nL nLf6+ 3.Kd2+ nL×e5 [+wHb4]#; 1.– d5 2.H[×d5]c5 [nBf1=D] H[×f1]g1 [nDd5] 3.H[×d5]e5 [nDg2]+ Kd3#. Nice that the nP moves in both directions. Fascinating Locust, Isardam, Supercirce play! (34) 1.Lc7 Tb4 2.K×b4 [sTc3] Dg3 3.Kb3+ T×c7 [wLc3]#; 1.Kd4+ Te5 2.Kd3 De7 3.Ke2+ T×a5 [wLe5]#. Good clean movements. The two solutions show horizontal and vertical wK bR bQ positions. Nice use of the three conditions. (35) a) 1.Tg2 Lg8 2.Td2 Td5 3.Kd4+ K×e4#; b) 1.Na3+ Kd5 2.Nc3 Ne7 3.Kc4+ Ng6#. Extraordinarily lucky to have found this – quite beautiful diagram and play. (36) a) 1.– Dc7 [+wBc3] 2.f8=T Db8 [+wBc7] 3.c8=H D×c8 [Dd8]#; b) 1.– Dd4 [+wBc3]+ 2.c×d4 [Bd2] H[×f7]g6 [Hf1] 3.d3 H[×d3]c4 [Hd1]#. Isardam with locusts again [+ anticirce]. (37) a) 1.Te6=s Te4=w 2.Se5=s Ke6 3.Lf1=s Zz. S×c4#; b) 1.Td6=s Kd8 2.Ld1=s La4=w 3.Kd3 Zz. Ke7#; c) 1.Se5=s Ke6 2.Tc6=s Kf5 3.Kg5+ T×f6#. PAP's ANI (?). (38) 1.Te7 D×b1 [Dd8] [+wHg1]+ 2.Ka7+ H[×e7]e8

[He1] [+wTe6] 3.H[×e1]d1 [He8] [+sHg1]+ Da8#; 1.Ob3 K×b1 [Ke8] [+wHa1] 2.Te7+ Kd8 3.H[×g1]h1 [Hg8] [+sDa1]+ Kc7#. Platzwechselcirces and Anticirce: The captured piece is reborn as per Platzwechselcirce and the capturing piece behaves as per Anticirce. Combining the conditions with the orphan and locust gives rise to extraordinary play. **(39)** 1.T×c1 [Ta1] [sBe1=D] Dd1 2.Ka7 D×a1 [Dd8] [wTd1] 3.Lf3+ T×d1 [Ta8] [wTd7]#; 1.T×c1 [Ta1] [sBe1=T] T×a1 [Th8] [wTe1]+ 2.Ka7 T×b7 [Ta8] [wBd7] 3.Lb7+ Th1#. Continuing with my Platzwechselcirce endeavours: As promised here are two with +Anticirce without any fairy pieces. I am pleased with them. The combination of the two conditions gives rise to interesting play. **(40)** 1.Tg2=s+ T×g5=w [+wDg2] 2.Dc2=s Df4=w 3.T×b8=s [+sLf8]+ T×f4=w [+wDd4]#; 1.L×g5=w [+wDh6] Tf7=s+ 2.Df4=w Tc2=s 3.T×f4=w [+wDd4]+ Ke4/e6#.

(41) 1.- nKc6 [+sBb5] 2.nKb6 [+wBc6] nKc5 [+sBb6]+ 3.nKb4 [+wBc5] nKa5 [+sBb4] 4.c×b6=S [+sBb7] b×c6=S [+wBc2]#. **(42)** 1.- Dg1=S=w [+sBh2] 2.Kd3 [+wBe4] h×g1=L 3.Kc2 [+wBd3] Sh2=L=w 4.Kd2 [+wBc2] L×h2=T#. **(43)** 1.Ke4 [+wBe5] Da7=S=w 2.Sb5=L=s [+wBa7] La6(-a4?)=T=w [+sBb5] 3.Ta1=D=s [+wBa6] De1=S=w 4.a8=S=s (!) Kd4/Kd5 [+sBc5]#. I have been in the Fairy garden – digging holes. W has (i) to close the prison door (b5), (ii) occupy e1 and (iii) lose a tempo! All new and very exciting. **(44)** 1.Ne3 [+sBg7] Od7 2.N×g7 [+sBe3] e2 3.Kd5 [+sBe5] e1=N 4.Nc5 [+sBg7] Nh7#; 1.Kf6 [+sBe5] e4 2.Kf5 [+sBf6] e3 3.Kf4 [+sBf5] e2 4.Nc5 [+sBg7] Og4#. Orphan + nightrider not easy – but maxi should help! **(45)** 1.Tc1=s Tc8=w 2.Tc3=s Tc8=w [+sBc3] 3.Ka1 [+wBa2] Lg1=w [+sBd4] 4.Tg8=s T×g1#; 1.Kf7 [+sBf6] Th1=s 2.Le5=w [+sBd4] Lb8=s [+wBe5] 3.Kf8 [+sBf7] e×f6 4.Tb1=w T×b8#. **(46)** a) 1.- d1=S 2.Lg3=T Se3=L 3.T×e3=D [sLg3] Lh2=T 4.Df2=S+ T×f2=D [wSh2]#; b) 1.- d1=L 2.Lf2=T Le2=T 3.K×e2 [sTf1] Kg1 4.Kd1+ T×f2=D [wTf1]#. **(47)** a) 1.Dg7 Ka7 2.Dg1 [+wBg7]+ Kb8 [+sBa7] 3.D×a7 [Bg1=D]+ Kc8 4.g8=H+ D×g8 [Hg1]#; b) 1.Da7 Kf7 [+sBf6] 2.Da1 [+wBa7] Kf8 [+sBf7] 3.D×f6 [Ba1=D] Dg1 4.a8=H+ Dg8#. A very beautiful twin. **(48)** a) 1.Kd5 [+wBd4] Ob8 [+sBb2] 2.Th1 Kg5 [+sBf4] 3.Sc6 O×c6+ 4.Ke5 [+wBd5] O×d5 [+sBc6]#; b) 1.Sb7+ O×b7 [+sBb2] 2.Ta1+ b×a1=D+ 3.Kc4 [+wBd4] Dh1 4.Kc5 [+wBc4] Dc6#. Interesting play with the orphan. **(49)** 1.- Tb6 2.c×b8=D [Dd1] [+sOc7]+ c×d1=D [Dd8] [+wDc2]+ 3.Ka7 De8 4.Db1+ T×b1 [Ta8] [+wDb6]#; 1.- c1=T 2.c8=D Ob6 3.Kb7 T×c8 [Ta8] [+wDc1] 4.Da3+ Td1#. Platzwechselcirces and Anticirce: The captured piece is reborn as per Platzwechselcirce and the capturing piece behaves as per Anticirce. **(50)** 1.Kh1 Lc3 2.Dd4 d1=S 3.Ta7 (Tb8?) Sb2 4.D×e4 [Dd1]+ T×d1 [Ta8]#.

(51) 1.- Kc4 [+wBc3] 2.Kf5 [+sBe5] Kc5 [+wBc4] 3.K×e5 [+sBe7] [+sBf5] e×f6 [+wBf2]+ 4.K×f5 [+sBf7] [+sBe5] e4 5.H[×e4]d5 [+sBe7] [+sBf3]+ H[×d5]e4 [+wHd8] [+wBc6]#; 1.- Kd2 [+wBc3] 2.Ke4 [+sBe5] H[×f6]g6 [+wBf2] [+wBc6]+ 3.Kf5 [+sBe4] Kd3 [+wBd2] 4.c4+ Kd4 [+wBd3] 5.c7 e3/e×d3/e×f3 [+wHf8]#. **(52)** 1.Da2=T Kb2 2.Lb3=S+ Kb1 3.Sc1=B Ka1 4.c3 K×a2 [wTa1] (the K can capture the R but has not been in check – let us call this the „Platzwechselcirce-Köko phenomena“!) 5.0-0=L (!) Kb1# (!). A rather unusual problem. **(53)** 1.De3=s+ Dc5=w 2.Lb4=s Le7=w+ 3.K×e3+ Kc4 4.Ke2 Tb8=w 5.T×b4=s+ Kb3#. **(54)** 1.Ke5 [+sBd5] d4 2.H[×d4]d5 [+sBd2] Kg6 [+wBg7] 3.H[×d2]d1 [+sBd5] Kf6 [+wBg6] 4.H[×d5]d6 [+sBd1=L] Lg4 5.Ke4 [+sBe5] Lh5 [+wBg4] 6.Kf5 [+sBe4] L×g4 [+wBh5]#. **(55)** 1.- Te8+ 2.Kd7 Ta8 3.c8=D a6 4.Dd8 Ta7 5.Kc8+ Kc6 6.Dd3 Ta8# (!!). **(56)** 1.- nKd8+ 2.e8=S nKc7+ 3.Sd6 nKb7 [+sBc7]+ 4.Sb5 [+wBd6] nKa7 [+sBb7]+ 5.S×c7 [+wBb5] nKa8 [+sBa7]+ 6.Sd5 [+wBc7] nKb8+ 7.c8=L nKc7#. **(57)** a) 1.Kd7 Ka7 2.Kc6 [+wBd7] Kb8 [+sBa7] 3.Kb5 [+wBc6] a5 4.Ka4 [+wBb5] Ka7/c7 5.Kb4 [+wBa4]#; b) 1.Kd7 Ka7 2.Kc6 [+wBd7] Kb8 [+sBa7] 3.d8=L a5 4.Lb6 Ka7#. **(58)** 1.- nH[×e5]f6 [nHh6] [+wBd4]+ 2.nH[×f6]e6 [nHg1] [+sBh6] nH[×d4]c5 [+wBh5] 3.K×h6 [sBe8] [+sBh7] Kg8=; 1.- nH[×d4]c3 [nHc7] [+wBe5] 2.nH[×c3]c2 [nHa1] [+sBc7] nH[×e5]f6 [+wBh6] 3.nH[×c7]c8 [sBg1=D] [+sBc2]+ Dg8#. This is fairy chess. Miracles do happen. **(59)** a) 1.e7 Kc5 [+wBd6] 2.e8=L e1=D+ 3.Kd3 [+sBc3] D×e8 [+wLe1] 4.L×c3 [+sBe1=L] De2#; b) 1.Kd4 [+sBc4] e1=S 2.e7 Sd3 3.e8=T Sc5 [+wBd3] 4.Te5 c×d3 [+wBc4]=. **(60)** a) 1.- nKd3 [+sBd4] 2.Lb7=T=w [+wBg2] T×b4=D [+sBb7] 3.Lg3=T=w Db3=S=s [+sBb4]=; b) 1.- b3=w 2.nKd3 [+sBd4] Lb4=T=w 3.Ta4=D=s [+sBb4] Lb7=T=w [+wBg2] 4.nK×d4 [+sBd3] nKd5 [+wBd4] 5.T×b4=D [+sBb7] D×b4=S [+wBa4]#.

(61) a) 1.- Ta1=D+ 2.Ta2=D Dg7=S 3.Dg8=S Sf5=L 4.Sf6=L+ Kg8 (!) 5.La1=T Lb1=T 6.Ta2=D+ Tb3=D#; b) 1.- Tg8=D+ 2.T×g8=D [wDg1] Da7=S 3.Da2=S Sc8=L 4.Sc1=L+ Kb4 5.Lh6=T Lh3=T 6.Th4=D+ Kc3 (!) 7.Dh7=S T×h7=D [sSh3]#. Notice how in a) the problem starts with the Rs together then Qs, then Ss, Bs, Rs and finally Qs. Doublemaxi problems can be lifeless – but here there is great play – and nice Platzwechselcirce endings. **(62)** a) 1.- nKf3 [+wBg4] 2.nKf2 [+sBf3] Lg3=s [+wBh2]+ 3.nKf1 [+sBf2] h×g3=; b) 1.- Le5=s [+wBh2] 2.Lf6=w [+sBe5] h3=s 3.nKg3 [+sBg4] Lh4=s [+wBf6]#. **(63)** a) 1.- Sf7=B+ 2.Kh6 T×g6=D=s [+sBg8] 3.g×f7=S=w

[+wBg8] Sg5=B 4.D×g8=D=w [+wBg6] Dh7=T#; b) 1.– S×g6=L=s [+sBh8] 2.Lh7=S Tf8=L 3.S×f8=L=w [+wLh7] Lf5=S 4.Kh7 Le7=S=. (64) 1.Kd4 [+wBe4] Tc1=D=s [+sBc2] 2.Tf4=D=w [+wBf3] Df5=S=s [+sBf4] 3.e1=L=w e×f5=.=. (65) 1.Dh4=T [+wBg4] Kd4 [+sBd3] 2.T×g4=D [+wBh4] h5 3.D×h5 [+wBg4] Kd5 [+sBd4] 4.Dg6=T [+wBh5] h×g6=S+ 5.Ke3 [+wBf4] Se5=B [+sBg6]=.=. (66) 1.Ke7 H[×d5]d6 [Hd8] [+sBd2]+ 2.Ke6 [+wBe7] e8=S 3.Ke7 [+wBe6] H[×d2]d1 [Hd8]=; 1.Kf7 H[×d5]d6 [Hd8] [+sBd2] 2.Ke6 [+wBf7] f8=T 3.d1=L Tf5=.=. (67) 1.Tg5 [+sBf5] Ke7 [+wBd7] 2.T×g1 [Th8] [wLd2] [+sBg5] L×g5 [Lc1] [sBe4] [+wBd2] 3.Ke5 [+sBd5] d4=.=. The K×d4 [Ke8] [wBe1] to immobilise wK fails because because of the wPd7. I had great difficulty to make this a wenigsteiner. Extreme economy. (68) a) 1.– Dg4 [+sBd7] 2.Dd5 Dg3 [+sBg4] 3.De6 [+wBd5] d6=; b) 1.– Dd3 [+sBd7] 2.d6 Ke4 [+sBe3] 3.Kf2 Kd5 [+sBe4]=; c) 1.– K×f3 [Dd8] [+sBe3]+ 2.Dd1+ Df2 3.Dd3 De1 [+sBf2]=. a)-b)-c) The Qs join the Ks – but not their own! (69) 1.nSb6 nSc4 [+sBb6] 2.nSa3 [+wBc4] c5 3.nSb5 [+wBa3] c6 4.nSc7 [+wBb5] nSa8 [+sBc7]= (!). (70) 1.Kb2 [+sBa3] Kg4 [+wBh5] 2.Ka1 [+sBb2] Kf3 [+wBg4] 3.a2 Ke2 [+wBf3] 4.b1=S Kd1 [+wBe2] 5.Sd2 Kc1= (!). Will solvers manage with this?

(71) a) 1.– h4=s 2.Kb7 Ec8=s 3.K×b8 [Bb7] b×c8=D=s [Eb7] 4.D×d8=w [Bc8=ES] D×h4=s [Bd8] 5.Da4=w ES×c7=s [ESd7]=; b) 1.– h5=s 2.K×d8 [Bc8=ES] ESf6=s 3.ESe7=w Ee8=s+ 4.Ee6=w ESd7=s 5.h4=w ES×d7=s [ESe7]=. What a difference the twin makes! (72) 1.Kb8 Ec8=s 2.Ea8=w ESd7=s 3.K×a8 [Eb8] Ec6=s 4.Kb7 ESd6=s 5.ESc7=w E×d6 [ESb8] 6.Ka7 Eb6=s 7.Ec8=w ESb7=s=.=. Beautiful diagram! Remarkable final position! (73) a) 1.Kc4 Le3 2.Dh4 (!) Db3#; b) 1.Kh8+ K×g4 [Dd8] 2.Dd1 Ld4# (!). The problem is really all about b) which uses all the conditions very well. (74) a) 1.T×g5 [+wBg7] Dh7 2.Te5 g8=T#; b) 1.La7 Da1 2.Dg2 D×a7 [+sLa1]#. Interesting interaction between Platzwechselcirce and isardam. (75) a) 1.– Dh8 2.nKe2 nKf3 [+wBe2]+ 3.nKg3 [+sBf3] nKh2 [+wBg3]#; b) 1.– Dh7 2.nKe2 nKf3 [+sBe2] 3.nKg3 [+wBf3] nKh2 [+sBg3]#. (76) 1.– T×h5=D [+sTh2]+ 2.Kh1 De2=S=s 3.Sg1=L=w (maxi!) L×h2=T [+sTg1]#. (77) a) 1.nNc1 Kf2 2.nNd3+ nNe5 3.K×e5 [Kh1] [nNe8] Lf3#; b) 1.Lf6 nNe4+ 2.Ke6 K×e4 [Kf8] [nNe1] 3.K×f6 [Kh8] [wLc1] Lb2#. Nice pair. The twin changes the bB square colour. The nN is captured as a W and a B piece and from its home base guards h2 or h7. (78) 1.d6=w h7=s 2.e×d6 [Bd7] [wBh8=T] T×h7=D [Dd1] [sBh1=T] 3.Th7=D=w D×d7=S [Sb1] [sBe8]#. (79) 1.Kf5 Td2=D=s 2.De4=S=w Lc4=T=s 3.Tc2=D=w S×d2=L [Lc1]#. (80) 1.e2=w b×c4 [Bc2] [sBb3] 2.b×c2 [Bc7] [wBf2] e3=s 3.g5=w f×e3 [Be2] [sBe8]#; 1.c×b3 [Bb7] [wBe8=D] D×e3 [Dd1] [sBf2] 2.g5=w Db3=s 3.De3=w D×f2 [Dd1] [sBe8]#.

(81) 1.KTg3 KLb6 2.KTg2 KLg1 3.g3 KLf5#; 1.KTe3 KLg8 2.KT×e2 KLc4 3.f3 KLf1#. Make a nice pair. (82) 1.Ke5 [+wBd6] Tc4=D [+sBc6] 2.K×d6 [Ke8] [+wBe5] e6 3.Kd7 e7 4.Kd8 [+wBd7] De6=S [+sBc4]#. (83) 1.– Dg7=S 2.Kg4 [+wBf4] Sf5=L [+sBg7]+ 3.Kf3 [+wBg4] Lc8=T [+sBf5] 4.Kg3 [+wBf3] g×f5 [Bf2]#. (84) 1.Ef2=w E×d6 [ESf2] 2.Eh2=w E×f2 [ESd6] 3.ESf4=w Ed2=s 4.Kd4 ESe3=s#; 1.ESc4=w ESd4=s 2.Ef6=w E×b2 [Ef6] 3.ESc3=w Ed4=s 4.Ke5 ES×d4 [Ec3]#. One E #, one ES #. (85) a) 1.– nSc4 2.Ke4 H[×c4]c5 [nSc3]+ 3.Kf4 H[×c3]c2 [nSc5] 4.nSe4 H[×e4]f5 [nSc2]#; b) 1.– nSf4+ 2.H[×f4]e5 [nSg3] H[×g3]h3 [nSc3]+ 3.nSd1 nSe3+ 4.Ke4 H[×e3]d3 [nSh3]#. Not easy to mate with only a H and a nS. Look at the mating positions. Great! (86) 1.Tf7=L Le7=S 2.Ld5=S S×d5=L [Lf1] 3.Ke3 Ld3=S 4.Kd2 Se1=B#. (87) 1.e2=w e×f3=S 2.Sc1=B=w [+sBa2] Sd2=B=s [+wBf3] 3.d1=w c2=s 4.d2=w d×c2=S#. (88) 1.Ke5 [+wBd6] d8=T 2.K×d6 [Ke8] [+wBe5] T×d5=D [Dd1] 3.c5 Dd4=S 4.Kd7 Sb5=L [+sBd4]#. Can be taken to church on Sunday. (89) 1.Lb8 [+sBe5] Gh6 2.Ld6 Gh8 [+wBh6] 3.Lf8 [+sBd6] Ge8 4.Kg6 [+sBh7] Gh5 5.L×h6 [Lf8] Gh8 [+wBh5]#. (90) 1.a6=w a×b7 [+sBa6] 2.Kh5 b8=D=s 3.D×b1=S [+wBb8=S] Sd7=L=s 4.Sd2=L=w Lg5=T=s 5.Lg4=T=w T×g5=D [+sTg4]#.

(91) 1.– Gc2=s 2.H[×b2]c3 [Na1] Nc5=s 3.Ne4=w N×c3 [He4] 4.Kh1 Ng1=s+ 5.Nf3=w LI×e4 [Hb1]#. (92) 1.Sc6 Th1 2.Te8 Ta1 3.T×a8 T×a8 4.Sa7 T×f8 5.Sc8 T×c8#; 1.Te1 Dh1 2.Td1 (!) Da8 3.d5 Ta7 4.Sa2 D×f8 5.Td4 Da8#. Here is a weißer Ultralängstzüger for you! This works with Popeye 4.37 and 4.47 – but not with 4.41 [bug]. (93) 1.– h8=T=s 2.Tb8=D=w De8=S=s 3.S×d6=L [+wLe8] Lh5=T=s 4.Lh2=T=w T×h5=D [+sTh2]+ 5.Kh1 De2=S=s 6.Sg1=L=w L×h2=T [+sTg1]#. (94) a) 1.Kh7 Tc8 [+wBc3] 2.Kg7 [+sBh7] Tc5 3.Kh6 [+sBg7] Th5 [+wBc5] 4.Kg6 [+sBh6] Te5 [+wBh5]#; b) 1.Kg7 Tc8=L [+wBc3] 2.Kh6 [+sBg7] Lf5=S+ 3.Kg6 [+sBh6] S×h6=L [Lc1] [+wBf5] 4.Kh5 [+sBg6] Lh6=S 5.Kg5 [+sBh5] Sf7=B [+wBh6] 6.Kh4 [+sBg5] h×g7=S [Sg1] 7.Kg4 [+sBh4] Sh3=B#. (95) 1.– nSf6=nL 2.nL×d4=nT [nTh8] nTa8=nD 3.nDh1=nS Kd2 (!!) 4.nSg3=nL nLb8=nT 5.nTb1=nD nDh7=nS 6.nSg5=nL+ nLe7=nT 7.nTe1=nD+ nDe8=nS [+sKd1]#. (96) 1.d2=w d4=s 2.Sc3=B=w [+wBa2] c×d4=S 3.K×a2 S×f3=L [+sBd4] 4.Ka3 [+wBa2] Le2=S=s [+sBf3] 5.Sc3=B=w [+wBe2] e×f3=S 6.d×c3=S Sd4=B=s [+sBf3] 7.S×a2=L [+wBc3] c4=s 8.d3=w d×c4=S# (!!).

Urdrucke f-178

Lösungen bis 1.8.2010 an Thomas Marx, Töpferstraße 21, D-41515 Grevenbroich.

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

Preisrichter 2009

S# (9926, 9945): Alexandr Ažusin
Retro (9935-9936): Günther Weeth
Direktes Spiel (9942): Klaus Wenda

H# (9927-9934): Fadil Abdurahmanović
Serienzüger (9937-9941): Vlaicu Crisan & Eric Huber
Hilfsspiel (9943-9944): Manfred Rittirsch

[Raumschach: Hans Gruber (Mehrjahresturnier)]

Vorankündigung: Preisrichter 2010

S#: Hartmut Laue
Retro: Nicolas Dupont
Direktes Spiel: Karol Mlynka

H#: Mirko Degenkolbe
Serienzüger: Thomas Kolkmeier
Hilfsspiel: Arno Tüngler

[Raumschach: Hans Gruber (Mehrjahresturnier)]

Alle Urdrucke in diesem Urdruckteil wurden nach Beginn der Ulysses-Aktion, aber noch 2009 an Hans Gruber eingesandt! Nachfragen zum Urdruckteil bitte per Email an den Urdruckbearbeiter (Hans Gruber: hg.fee@t-online.de).

Ganz schnell (Erstellungsdatum: Silvester 2009) hier alle vorliegenden 2009er-Urdrucke! Danke für die rasante Einsendung!

Definitionen der nicht alltäglichen Märchenschachelemente, die in diesem Urdruckteil Verwendung finden.

Antisupercirce: Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei entweder vom Brett entfernt oder auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. (Diese Regel gilt auch für Könige, jedoch natürlich mit einer Ausnahme: Der schlagende König kann nicht vom Brett verschwinden.) Ist beides nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der schlagende Stein darf nicht auf dem Schlagfeld wiedergeboren werden. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. In ihrer Ecke wiedergeborene Türme bzw. wiedergeborene Könige dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen werden (und damit vom Brett verschwinden). b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges um.

Beamtenschach: Alle Steine sind beamtet. Ein beamteter Stein ist nur zugfähig, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei.

Degradierung: Ein Offizier, der seine eigene Bauerngrundreihe betritt, verwandelt sich als Teil des Zuges in einen Bauern (der eigenen Farbe).

Eigenmatt: Eine Partei darf mit ihrem Schlußzug unter Aufhebung des Selbstschachverbotes eine Stellung herbeiführen, in der sie matt stünde, hätte der Gegner zuletzt gezogen.

Glasgowschach: Weiße Bauern wandeln statt auf der 8. bereits auf der 7. Reihe um, schwarze Bauern statt auf der 1. bereits auf der 2. Reihe.

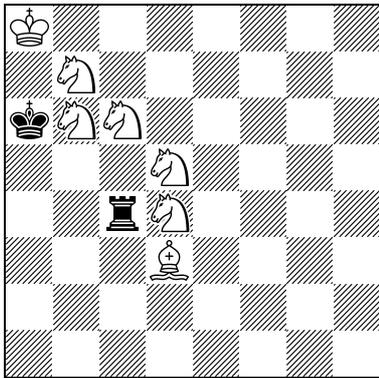
Haanoverschach: Ab der Diagrammstellung hinterläßt jeder ziehende oder schlagende Stein auf den von ihm überschrittenen (und nach dem Zug leeren) Feldern Löcher, die im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden dürfen.

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 oder von einem solchen beobachtet werden würde.

Platzwechselrochade: Ein König darf mit jedem Stein seiner Farbe „rochieren“, indem er mit ihm den Platz tauscht. Die Platzwechselrochade ist nur erlaubt, wenn der König nicht im Schach steht. Die Platzwechselrochade mit einem Bauern ist nicht erlaubt, wenn dadurch der Bauer auf die 1./8. Reihe gelangte.

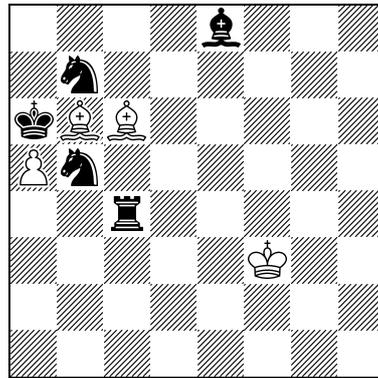
Schachzickzack: Schwarz zieht nur, wenn er Schach bieten kann, ansonsten setzt er vorübergehend aus. Weiß darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne – ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht – mattsetzt.

9926
Stephan Dietrich
Heilbronn



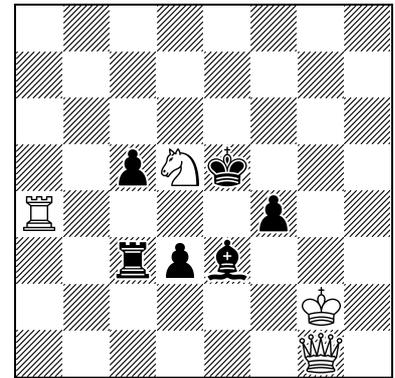
S#6 C+ 7+2

9927
Manfred Nieroba
Troisdorf



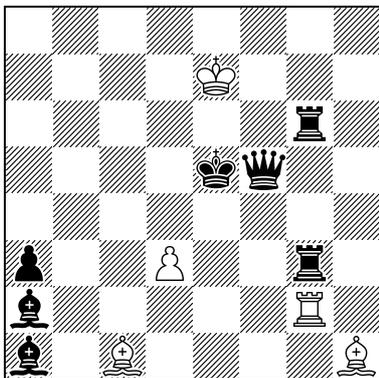
H#2 2.1;1.1 C+ 4+5

9928
Manfred Nieroba
Troisdorf



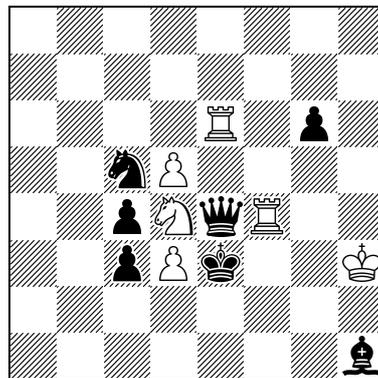
H#2 2.1;1.1 C+ 4+6

9929
Manfred Nieroba
Troisdorf



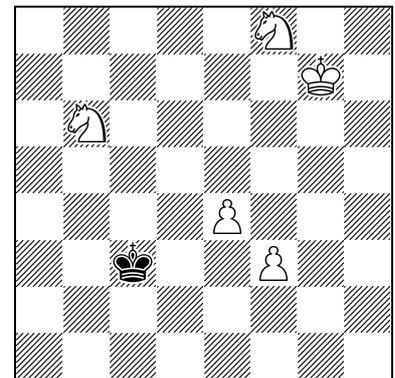
H#2 2.1;1.1 C+ 5+7

9930
Alexandr Pankratjew
Michail Gerschinski
Tschegdomin / Debalzewo



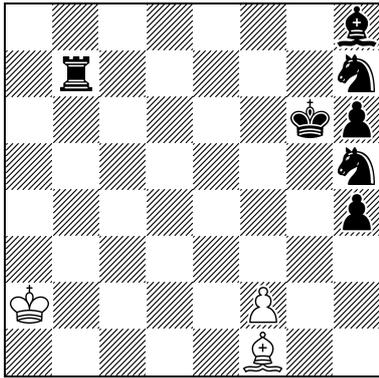
H#2 3.1;1.1 C+ 6+7

9931
Iwan A. Brjuchanow
Tschaplinka



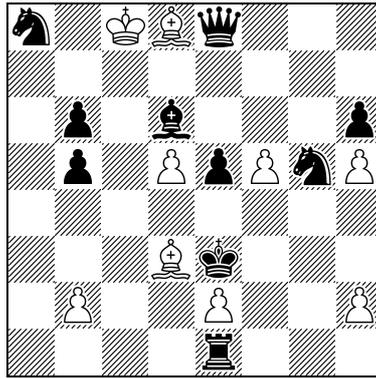
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 5+1

9932
Michail Gerschinski
 Debalzewo



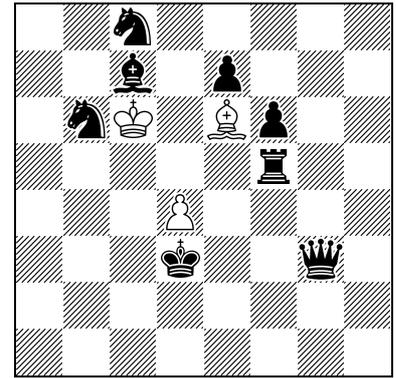
H#3 b) ♖f2→f4 C+ 3+7

9933
Manfred Nieroba
 Troisdorf



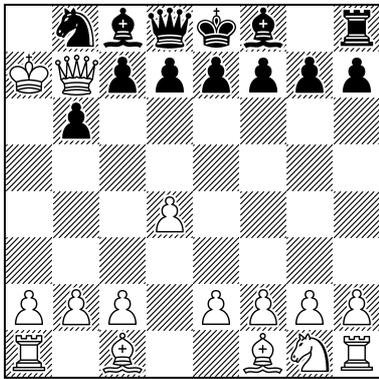
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 9+10

9934
Manfred Nieroba
 Troisdorf



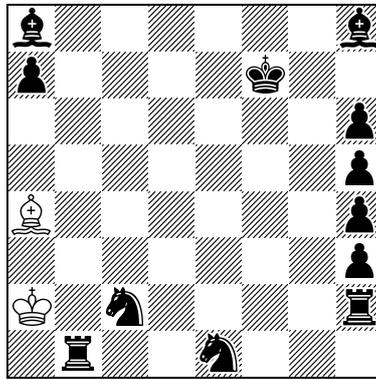
H#4 2.1;1.1... C+ 3+8

9935
Bernd Gräfrath
 Mülheim



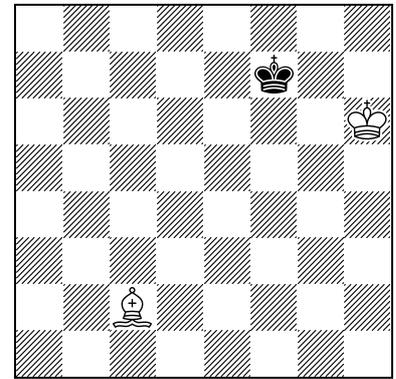
Kürzeste C+ 15+13
 Beweispartie in 9 Ez.
 Antisupercirce Circe
 Glasgowschach Isardam

9936
Arno Tüngler
 Almaty



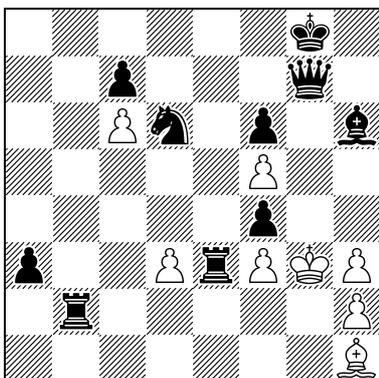
Serienzug A→B C+ 2+12
 in (genau) 29 Zügen

9936, Diagramm B



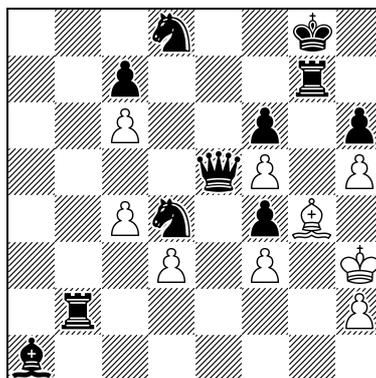
2+1

9937
Arno Tüngler
 Almaty



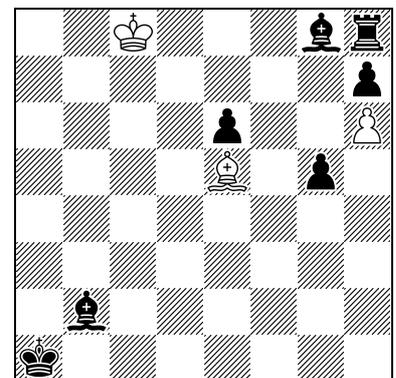
Ser.×57 C+ 8+10

9938
Arno Tüngler
 Almaty
Sonja gewidmet



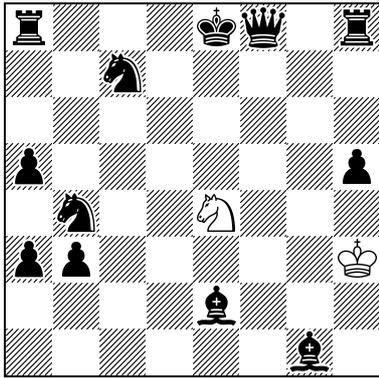
Ser.×60 C+ 9+11

9939
Manfred Nieroba
 Troisdorf



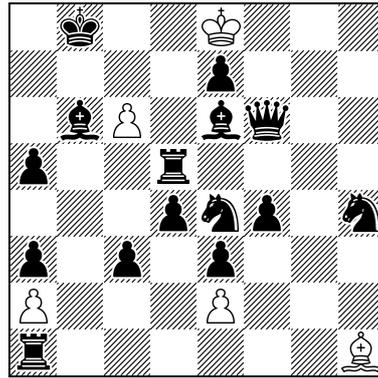
Ser.H#14 C+ 3+7

9940
Nils Adrian Bakke
 Stjørdal



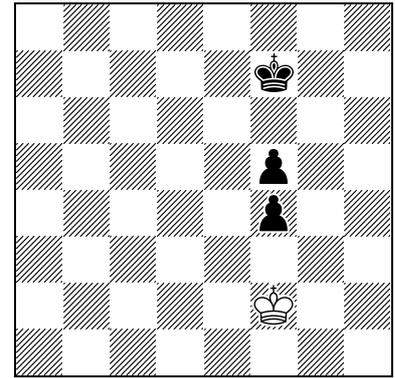
Ser.H#3 2+12
 Zwei Lösungen
 a) Haanoverschach
 b) Platzwechselrochade

9941
Arno Tüngler
 Almaty



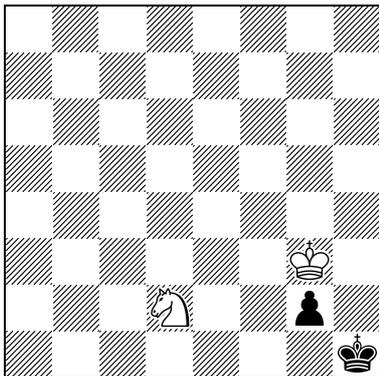
Ser.!#75 C+ 5+15
 (Ser.-Eigenmatt)

9942
Frank Müller
Norbert Geissler
 München



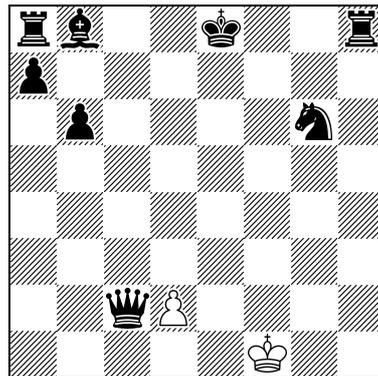
S#28 C+ 1+3
 Schachzickzack

9943
Stephan Dietrich
 Heilbronn



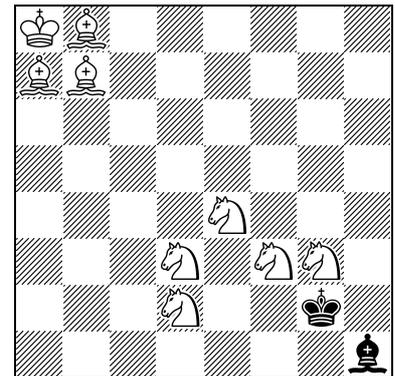
H#5 C+ 2+2
 Beamtenschach

9944
Leif Schmidt
Manfred Nieroba
 Rodovre / Troisdorf



H#5 0.1;1.1... C+ 2+8
 b) ♖ d2→f2
 Degradierung

9945
Stephan Dietrich
 Heilbronn



S#9 C+ 9+2



BuB 2/2009

f-24, S. 347, Nr. D (S. Than): NL 1.K×e5 Ta8 2.Da6 Tf8 3.Kf4 5.Kh6 Ta8 6.Tg5+ Kf7 7.h3 Th8#.

f-24, S. 347, Nr. G (S. Than): NL b) 1.Lb6 Lb4 2.Kd5 Sc3+ 3.Kc6 S×e5# (ohne wK: C+).

f-46, S. 95, Nr. 2691 (K. Wenda & A. Gschwend): Auch die neueste Korr. (*f-101, S. 136*) ist inkorrekt: DL 2.Lh7+ Ke5 3.b6 a×b6+ 4.Kc6 b5 5.Tg4 b4 6.a7 b3 7.Kd7 Kd5 8.a8=D+ Kc5 9.D×a3+ Kd5 10.Le4+ Kd4 11.Db4+ Ke5 12.D×b3 Kd4 13.Lb6+ Ke5 14.Tg6 Kf4 15.Le3+ Ke5 16.Kd8 K×d6 17.Db8+ T×b8#; 10.– Ke5? 11.Lb6 Kf6 12.Tg6+ Ke5 13.Kd8 Kf4 14.Le3+

Ke5 15.D×b3 K×d6 16.Db8+ T×b8#; 8.– Ke5? 9.Le4 Kd4 10.Lb6+ Ke5 11.D×a3 Kf6 12.Tg6+ Ke5 13.Kd8 Kf4 14.Le3+ Ke5 15.D×b3 K×d6 16.Db8+ T×b8#.
 Korr.: +wBg6,sBg7. Bitte prüfen!

f-47, S. 145, Nr. 139 (A. H. Kniest): NL b) in 9 Zügen, z. B. 1.h5 5.h1=L 7.L×b1 [Th1] 8.Lh7 9.Kh8 Kf8=, 1.h5 3.h3 9.Kh2 Tg1=.

f-47, S. 147, Nr. 178 (H. Ebert): NL a) 1.– Th2 2.Ke2 Th3 3.Kf1 Tg3=.

f-47, S. 148, Nr. 202 (H. Ebert): NL a) 1.Td7 2.Ta7 & 1.Kc2 6.Kg7 Ta6=.

f-47, S. 153, Nr. 11 (F. Müller): NL 1.Ka7 4.Ka4 &

1.b4 5.b8=D 6.Db4#.

f-50, S. 363, Nr. 9 (A. H. Kniest & J. Niemann): NL 1.Ta4+ La6 2.h8=D Gf3 3.Df6 Gf7 4.Tc4 Gb3 5.Tc2 Lf1 6.Te2 Ge1 7.Df5 Lh3 8.Tg2 L×f5 9.Tb2 Lb1#; 2.– Gc6? 3.Dh7+ Gb7 4.Dc2 Gc1 5.Dg6 Kb8 6.Dd3 L×d3 7.Tb4 Lh7 8.Tb2 Lb1#; 1.– Kb8 2.Ta5 Ga8 3.Ta4 Ga3 4.h8=D+ Kc7 5.Tb4 Ga8 6.Tb2 Lh1 7.Dh7+ Kd8 8.Dd3+ Ld5 9.Db1 Ga2#; 1.– Kb6? 2.h8=D Ga8 3.Dd8+ Kc5 4.Df6 Ga3 5.Tb4 Ga8 6.Tb2 Lh1 7.Df5+ Ld5 8.Db1 Ga2#.

f-50, S. 371, Nr. 11 (M. Ott): Es fehlt wLd1 (C+).

f-111, S. 266, Nr. 6651 (A. Tüngler): NL 1.K×f7 [Bf2] 2.Ke8 3.f1=nD 4.nDa1 & 1.h8=nL 2.g×h8=nD [nLf8] 3.nDa6 4.e×f8=nD+ Kd7# (LR). *Korr. s. Diagr.* (1.K×h7 [nBh2] 2.Kg6 3.h1=nT 4.nTb1 & 1.Ka7 2.f8=nT 3.e×f8=nT [nTh8] 4.g8=nT+ nT×f8, h8 [nTa1]#). Jetzt endet die schwarze Serie sogar ohne Schachgebot.

f-135, S. 234, Nr. G13/25 (B. Koludrovic): NL a) 1.K×b1 2.Ta2 3.Tb4 4.b×a5 5.a4 6.a3 7.a×b2 8.a5 9.a4 10.a3 11.Ta4 12.Ta6 13.Td6 14.T×d1 [Lf1] 15.T×f1 16.Td1 17.Td6 18.Ta6 19.Ta4 20.Tb4 21.a5 22.a4 23.c6 Tc2= (IK). Auch nachgedruckt in **f-146, S. 380, Nr. 43.** Die b)-Fassung (Nr. 42 in **f-146, S. 380**) ist analog NL. Der neue Längenrekord entsteht durch Verlängerung der Nr. 41 in **f-146, S. 380**, um 1 Zug (*s. Diagr.*: 1.K×b1 2.Tb4 3.Ta2 7.a×b2 8.Ta6 12.Ka5 14.Ta2 16.Ka3 18.Tb4 29.K×e3 [Sg1] 52.K×d1 [Lf1] 75.K×h4 [Lc1] 97.K×c1 117.K×g5 140.K×f1 141.K×g1 166.K×h7 [Th1] 185.Ka2 186.Ta3 188.a4 c6=). *Bitte prüfen!*

f-138, S. 430, Nr. 100 (S. Emerson): VG K. Smulders & J. Kubecka, 262. *Das Vielväterproblem*, 2002 (BS).

f-145, S. 318, Nr. C (B. Lindgren): NL in 24: 1.b5 a2+ (1.– f5 2.Df4 analog) 2.Ka1 Ka3 (2.– f5 3.Df4 analog) 3.Ta7+ Kb3 4.T×a2 f5 5.Df4 Kc3 6.Ta3+ Kc2 7.b6 Kd1 8.Ta2 Ke1 9.b7 Kd1 10.b8=L Ke1 11.La7 Kd1 12.Kb1 Ke1 13.Kc2 Ke2 14.Lg1 Ke1 15.Kd3 Kd1 16.Lh2 Ke1 17.Ke3 Kd1 18.Kf3 Ke1 19.Kg2 Kd1 20.Kh1 Ke1 21.Dd2+ Kf1 22.Ta8 Bf4 23.Te8 f3 24.Dg2+ f×g2# (OJ).

f-146, S. 380, Nr. 42 (B. Koludrovic): NL/Korr. s. o. bei **f-135**.

f-146, S. 380, Nr. 43 (B. Koludrovic): NL/Korr. s. o. bei **f-135**.

f-148, S. 496, Nr. 8671 (B. Lindgren): DL 2.– Kc4 3.Db3+ Kd4 4.Dbd5+ Ke3 5.Df3+ Kd4 6.Dfe4+ Kc5 7.Ded5+ Kb6 8.Db8+ Ka6 9.Dc6+ Ka5 10.Dcb6+ Ka4 11.D6a7+ La5 12.Ka1 Ka3 13.c8=L Ka4 14.Le6 Ka3 15.La2 Ka4 16.Lb1 Ka3 17.De8 Kb4 18.Dd4+ Ka3 19.Dc3+ L×c3# (andere Abspiele sind kürzer) (OJ).

f-151, S. 82, Nr. 9 (b. ellinghoven, J. Kuhlmann & U. Avner): UL 1.kLg5? Sf6! 2.S×g7 Le5+! 3.kLe3 c5! 4.kL×c5 Sd5!

f-156, S. 310, Nr. 9108 (W. Dittmann): Druckfehler: sBa4 gehört nach b4.

f-171, S. 197: Die richtige Definition von *Kontragrashüpfer* lautet: „Wie Grashüpfer, aber der Bock muß auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Bock landen..“

f-171, S. 207, Nr. 9702 (P. Harris): Druckfehler – die Forderung muß „HS#4“ lauten, nicht „S#4“.

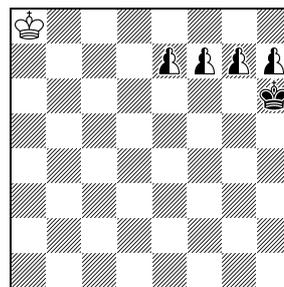
f-172, S. 239, Nr. 9774 (I. Faybish): Forderung verdruckt – Es muß „BP in 13 Einzelzügen“ heißen.

f-172, S. 240, Nr. 9775 (H. Grudzinski): Forderung verdruckt – Es muß „BP in 16 Einzelzügen“ heißen.

Helfer und Helfershelfer

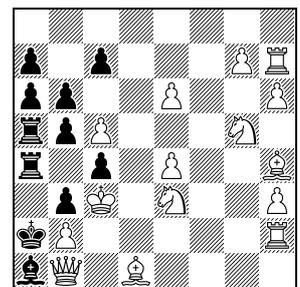
BS Bernd Schwarzkopf IK Imre Kirchner
LR Laurent Riguet OJ Olaf Jenkner
TK Thomas Kolkmeier

Arno Tüngler
6651v f-111 1994



4s Hilfs- C+ 1+1+4
serienzüge → Ser.S#4
Circe

Branko Koludrović
Urdruck



Ser.H=188 15+11
Circe

Trümmerhaufen 2/2009

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

Bei Korrekturen bitte neues Diagramm einsenden!

H. Grudzinski (e1/e8) NL 1.Sc3 d5 2.S×d5 Sh6 3.S×e7 Dd3 4.g4 D×e2+ 5.D×e2 a6 6.D×a6 L×g4 7.Sc8 Ld1 8.D×h6 L×c2 9.D×h7 L×h7 10.Se7 Lg8 11.S×g8 T×g8. **N. Mironenko** (e4/b1; gilt für bei-

de Fassungen) UL 1.Nc7 ... 5.Ld5=s! 6.Kc4?? Ferner auch 6.– Dc3+ 7.K×c3! (möglich wegen Roi piké). Wozu steht Vao h8?? Die drei Lösungen passen nicht zueinander. (f7/e4) 1.g3? droht auch 2.De7+; 1.Sb7 droht auch 2.g3; DL (1.– g×f6 2.– Kf5) 3.Ld3/T×h5#. (d6/f7) UL 1.– Tg3! (2.D×f4? Tf3!), auch 1.– Lg3/Lh2! (2.Dg3? T×g3!), 1.– Lc1! (2.Db2 Tg3!). NL 1.Sf5! **G. Nedeianu** (c2/a1) DL (1.Zb2 ...) 2.– h8=DE#.

Popeye, Neutral Pieces, and the Patrol Family

Peter Harris (Johannesburg)

It is agreed that the side to move can treat a *neutral* piece as either white or black. The side to move can *move* a neutral piece and can *capture* a neutral piece. The neutral piece he moves he treats as having his colour; the neutral piece he captures he treats as having the opposite side's colour.

With the condition *lortap* [elliortap] Popeye, whilst observing this principle in earlier versions, e. g. **4.41**, has failed to do so in later versions, e. g. **4.47**.

This was discovered in my problem **9710** in *f*-171.

Before considering **9710** the matter can be illustrated by a simple example (**py/1**).

4.47 gives solution: 1.WQg1,WQh2#. This means that Popeye is not allowing Black to treat the NB as a WB. If the bishop *was* a WB, BKh1×WQg1/WQh2 would be possible. (In this version, Popeye rules that the NB is black which disempowers the BK.)

4.41 gives no solution because BKh1×WQg1/WQh2 *is* allowed (i. e. Popeye says that Black *can* treat NB as WB).

In **9710** (**py/2**), **4.47** gives no solution for a) and a *HS#2* solution and some *HS#4* solutions for b).

The *HS#2* solution given is: 1.Kh2 Kh1 2.Kg1 [+BPh2] NQf1/NQf2 [+WPg2]#.

This solution denies that Black has the possibility of playing 2.–K×g1 (which move *would* be possible if Popeye allowed Black to treat the NQ as a WQ) which possibility would make White's 2.Kg1 [+BPh2] *illegal* (a move into check).

4.41 gives solutions:

a) 1.NQb8 [+BPh2]+ Kf1 2.NQc7 NQd8 [+WPc7] 3.c×d8=Q Kf2 4.Qd1 Kg2 [+WPf2]# — b) 1.NQh2 [+BPg2] Kf2+ 2.NQc7 [+BPh2] NQd8 [+WPc7] 3.c×d8=R Kf1 [+WPf2] 4.Rd1+ Ke2#.

Furthermore, the question is: Why does **4.47** not solve for a) as per the above **4.41** and why the above b) solution is not among the b) solutions **4.47** lists? So there is something amiss with **4.47**.

(With regard to **9710**: Because of *neutral* Q, *lortap* and only three pieces, analysis may prove that a *non-neutral* white piece is *essential* to effect *HS#* — as per **4.41** solutions.)

After the above came to light, I had a recollection of having made another problem with *neutrals* and the *patrol* concept which problem encountered a bug. I found the problem in my records. It was as below (**py/3**) with the two solutions given by **4.41**. (At the time of making both **9710** and the following problem, all I had was **4.41**.)

a) 1.d1=NS 2.NSc3 3.NRc5 4.NSe4 5.NRc3 6.NRb3 7.NBd5 8.NRb1 NSc3# — b) 1.NRb5 2.NBd5 3.NBc4 4.NRd5 5.NRd4 6.NBf1 7.d1=NR 8.NRg4 NBe2#.

But in both a) and b) the BK can simply move to h2! Why did **4.41** not see this? **4.47** gives *no solution*.

So: Both **4.41** and **4.47** appear inconsistent.

Concerning (1) the *EXAMPLE* position and (2) the above *OLD PROBLEM*: **4.41** is right and wrong respectively while **4.47** is wrong and right respectively.

Postscript.

Beyond the *patrol* family consider (*ps/4*):

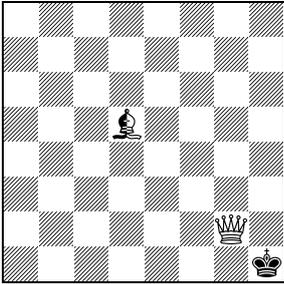
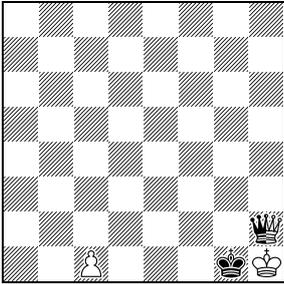
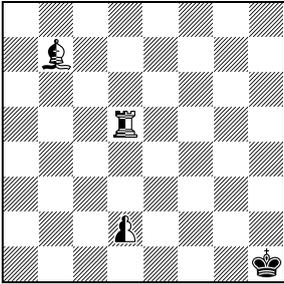
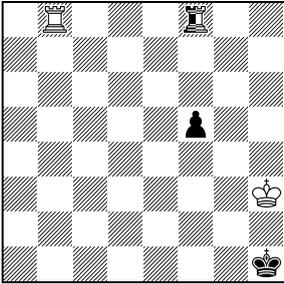
a) no solution — b) 1.Rb1#.

These results are per **4.41** and **4.47**.

There is no solution in a) because evidently White *cannot* treat the NR (f8) as White and therefore the WR *is* paralyzed and cannot move to b1.

But why then in b), is 1.– NRb6 not a defence? Why in *this* position (WRb1, NRb6) does Popeye say that the WR is *not* paralyzed and *can* move/capture the BK?

So Popeye is having difficulty when there are neutrals plus certain conditions.

<p>py/1 EXAMPLE</p>  <p>#1 Lortap</p> <p>1+1+1</p>	<p>py/2 Peter Harris <i>9710 feenschach</i> <i>I-III/2008</i></p>  <p>HS#4 2+1+1</p> <p>b) ♖h2→g2 Lortap Sentinelles en pion adverse</p>	<p>py/3 OLD PROBLEM</p>  <p>Ser.H#8 0+1+3</p> <p>b) ♔h1→g1 Ultrapatrouilleschach</p>	<p>py/4 MADRASI</p>  <p>#1 2+2+1</p> <p>b) ♖f8→f6 Madrasi</p>
---	---	--	--

Dictionary

Elliuortap = Lortap.

Lortap A piece can neither capture nor check (but can move and observe) when observed by a piece of its own side.

Madrasi If a piece (except K) is observed by a like piece of the other side, it is paralysed and cannot move, check, or capture, but is still able to paralyse.

Patrol Pieces can only check and capture while being observed by another piece of the own side.

Sentinelles A moving piece (not pawn) leaves a pawn on the starting square of the move, unless all eight pawns of its colour are on the board. Pawns are not left on squares on the first and eighth rank.

Sentinelles en pion adverse Like Sentinelles, but pawns of the other side are left instead of pawns of the own side.

Ultrapatrol Pieces can only move, check and capture while being observed by a piece of its own side.

Popeye, neutrale Steine und die Patrouilleschachfamilie

Peter Harris (Johannesburg)

(Übersetzung: Hans Gruber)

Es besteht Einigkeit darüber, daß die Partei, die am Zug ist, einen *neutralen* Stein entweder wie einen weißen oder wie einen schwarzen Stein behandeln kann. Sie kann einen neutralen Stein also sowohl *ziehen* als auch *schlagen*. Einen neutralen Stein, den die Partei zieht, behandelt sie, als wäre er von der eigenen Farbe; einen neutralen Stein, den die Partei schlägt, behandelt sie, als wäre er von der gegnerischen Farbe.

Beim Zusammenspiel mit der Bedingung *Elliuortap* (Lortap) befolgten frühere Versionen von Popeye (z. B. **4.41**) dieses Prinzip, aber nicht mehr neuere Versionen (z. B. **4.47**).

Das wurde anlässlich der Publikation meiner **9710** in *f*-171 entdeckt.

Bevor wir die **9710** genauer ansehen, soll die Sachlage an einem einfachen Beispiel (**py/1**) illustriert werden.

4.47 gibt folgende Lösungen aus: 1.wDg1, wDh2#. Das heißt, daß Popeye es Schwarz nicht erlaubt, den nL als wL zu behandeln.

Wäre der Läufer ein wL, wäre nämlich sKh1×wDg1/wDh2 möglich. (In dieser Version interpretiert Popeye offenbar die Regeln so, daß der nL schwarz ist und daher dem sK die Kräfte raubt.)

4.41 sagt „unlösbar“, weil sKh1×wDg1/wDh2 erlaubt *ist* (d. h. gemäß dieser Popeye-Version *kann* Schwarz den nL als wL auffassen).

Bei **9710** (py/2) sagt **4.47** in a) „unlösbar“ und gibt in b) eine HS#2-Lösung (sowie ein paar HS#4-Lösungen) aus.

Die angegebene HS#2-Lösung lautet: 1.Kh2 Kh1 2.Kg1 [+sBh2] nDf1/nDf2 [+wBg2]#.

Mit Angabe dieser Lösung wird bestritten, daß Schwarz 2.– K×g1 spielen kann (was möglich wäre, wenn Popeye es Schwarz erlaubte, die nD als wD zu behandeln), was den weißen Zug 2.Kg1 [+sBh2] wegen Selbstschachs *illegal* machen würde.

4.41 gibt folgende Lösungen aus:

a) 1.nDb8 [+sBh2]+ Kf1 2.nDc7 nDd8 [+wBc7] 3.c×d8=D Kf2 4.Dd1 Kg2 [+wBf2]# – b) 1.nDh2 [+sBg2] Kf2+ 2.nDc7 [+sBh2] nDd8 [+wBc7] 3.c×d8=T Kf1 [+wBf2] 4.Td1+ Ke2#.

Nun stellt sich also die Frage: Warum löst **4.47** Teil a) nicht so, wie es **4.41** macht, und warum ist die angegebene b)-Lösung nicht unter den von **4.47** ausgegebenen Lösungen? Bei **4.47** scheint irgendetwas verkehrt zu sein.

(Eine Anmerkung zu **9710**: Da eine *neutrale* Dame, *Elliuortap* und nur drei Steine verwendet werden, könnte die Analyse erbringen, daß ein *nicht-neutraler* weißer Stein *erforderlich* ist, um entsprechende Effekte im HS# zu bewirken – im Sinne der Lösungen von **4.41**.)

Nachdem obiger Sachverhalt ans Tageslicht gekommen war, erinnerte ich mich, daß ich schon ein Problem mit *neutralen* Steinen und dem Grundkonzept der *Patrouilleschachfamilie* gemacht hatte, das aber fehlerhaft gewesen war. Ich fand das Problem in meinen Unterlagen. **py/3** zeigt es, dazu werden die zwei Lösungen angegeben, die **4.41** ausgab. (Als ich **9710** und **py/3** baute, war **4.41** meine neueste Version von Popeye.)

a) 1.d1=nS 2.nSc3 3.nTc5 4.nSe4 5.nTc3 6.nTb3 7.nLd5 8.nTb1 nSc3# – b) 1.nTb5 2.nLd5 3.nLc4 4.nTd5 5.nTd4 6.nLf1 7.d1=nT 8.nTg4 nLe2#

Aber sowohl in a) als auch in b) kann doch der sK ganz einfach nach h2 ziehen! Warum sah **4.41** das nicht? **4.47** sagt „unlösbar“.

Also: Sowohl **4.41** als **4.47** scheinen inkonsistent zu sein.

Bezüglich **py/1**, der *EXAMPLE*-Aufgabe, und **py/2**, der *OLD PROBLEM*-Aufgabe, ist also festzuhalten: **4.41** hat sowohl recht als auch unrecht, wo **4.47** sowohl unrecht als auch recht hat.

Post scriptum.

Ein Blick jenseits der Abgründe der *Patrouilleschachfamilie* sei erlaubt (**py/4**):

a) Unlösbar — b) 1.Tb1#.

Zu diesen Ergebnissen kommen sowohl **4.41** als auch **4.47**.

In a) gibt es keine Lösung, weil offenkundig Weiß den nT (f8) *nicht* wie einen weißen Stein behandeln kann und weil deshalb der wT paralyisiert *ist* und nicht nach b1 ziehen kann.

Aber warum ist dann in b) 1.– nTb6 keine Verteidigung? Warum sagt Popeye in *dieser* Stellung (wTb1, nTb6), daß der wT *nicht* paralyisiert ist und daher ziehen und den sK schlagen *kann*?

Mir scheint, Popeye gerät ins Schleudern, wenn neutrale Steine mit gewissen Bedingungen kombiniert werden.

Wörterbuch

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

Lortap = Elliuortap.

Madraši Wird ein Stein (außer K) von einem gleichartigen Stein des Gegners beobachtet, wird er gelähmt und verliert jede Zugmöglichkeit und Wirkung außer seinerseits gegnerische gleichartige Steine zu lähmen.

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

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

Sentinelles en pion adverse Wie Sentinelles, aber es werden (gegebenenfalls) Bauern der gegnerischen Partei hinterlassen.

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

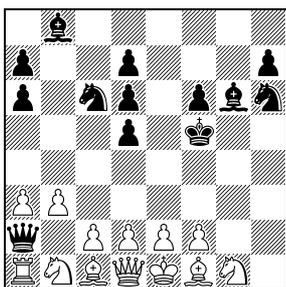


Turnierberichte

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

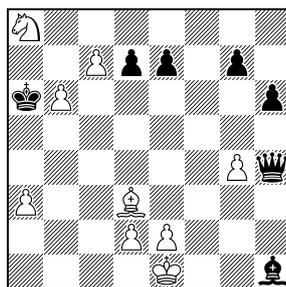
Retros & Beweispartien

Jorge J. Lois
Roberto Osorio
Kostas Prentos
52nd WCCC Rio de Janeiro X/2009
Champagnerturnier
Preis



BP in 38 Ez. C+ 13+13

René J. Millour
52nd WCCC Rio de Janeiro X/2009
9. Saketurnier
Spezialpreis



H#2 9+7
2w+8s unsichtbare
Steine

Champagnerturnier, 52. WCCC, Rio de Janeiro, 2009. Thema: Wiederholter Zug. Zwar war keine Vorgabe bezüglich der Problemforderungen genannt, aber es wurden nur Beweispartien im Preisbericht angeführt. *Preis: Jorge J. Lois, Roberto Osorio & Kostas Prentos:* 1.h4 f6 2.Th3 Kf7 3.Ta3

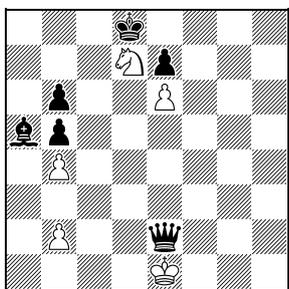
Ke6 4.Ta6+ b×a6 5.h5 Lb7 6.h6 Le4 7.h×g7 Sc6 8.g×h8=S Lh6 9.g4 Lf4 10.g5 Sh6 11.g6 Dg8 12.g7 Lg6 13.Sf7 Kf5 14.Sd6+ c×d6 15.a3 Da2 16.b3 Th8 17.g×h8=S d5 18.Sf7 Lb8 19.Sd6+ e×d6. — Ehrende Erwähnungen: Marco Bonavoglia (BP in 12 Ez., Circe), spezielle: Kostas Prentos, Roberto Osorio & Jorge J. Lois (BP in 28 Ez.). — Lobe: 1. Lubomir Širaň (BP in 30 Ez.), 2. Mikhail Gabeskiria (BP in 19 Ez.), 3. Marek Kolčák (BP in 32 Ez.). — PR: Michel Caillaud.

9. Saketurnier, 52. WCCC, Rio de Janeiro, 2009.

Thema: Unsichtbare Steine (hier wird nur das Retro berichtet). *Spezialpreis: René J. Millour:* 1.sU×g4 Kc1 2.Da4 b8=S#. Da Schwarz am Zug ist, befindet sich ein wU oder ein sU zwischen sDh4 und wKe1. 1.sU×g4 beweist, daß sich auch ein wU oder ein sU zwischen wLd3 und sKa6 befindet (sonst 1.K~ oder 1.sU~ erzwungen), aber 2.Da4 zeigt, daß sich der uS auf b5 befindet. Außerdem zeigt 2.Da4, daß g4 trotz des Schlages auf g4 im ersten Zug unbesetzt ist, also war der 1. Zug: sBf4×wBg3 e. p.; der sU ist also ein sB, der dann auf g3 sichtbar wird. Also steht kein uS auf g3, sondern auf f2. Letzter Zug war g2-g4, weswegen [Lf1] noch auf f1 steht oder dort geschlagen wurde. wLd3 und sLh1 sind Umwandlungsläufer. Damit haben die schwarzen Bauern c7 und f7 (um auf f4 zu stehen und auf h1 umzuwandeln) 5 weiße Steine geschlagen.

Die Bilanz (9 sichtbare, 2 unsichtbare und 5 geschlagene weiße Steine) beweist, daß ein wU als wLf1 auf dem Brett steht. wLd3 entstand aus [Bf2] durch Umwandlung auf e8 oder g8. Die Bilanz (7 sichtbare, 8 unsichtbare und 1 geschlagener schwarze/r Stein/e) belegt, daß ein sU = sLf8 ist. Also konnte [Th8] den Käfig nicht verlassen und wurde von [Bf2] via $f7 \times g8 = L$ geschlagen. Der wK kann nur durch 0-0-0 nach c1 gelangen. Also steht ein wU als wTa1 auf dem Brett, der auf d1 sichtbar wird. Also sind die uS b5 und f2 schwarz. Nur sTf2 erlaubt w0-0-0. Der 2. weiße Zug muß durch Schlag des wBc7 auf b8 erfolgen (kein wU auf b7 mehr ergänzbar), einen sU schlagend. Dies kann nur ein sS sein (keine schwarze Umwandlung mehr, kein Schlagfall mehr). Auf b7 muß sU=sBb7 stehen, damit Matt vorliegt; daher konnte [Lc8] nicht ziehen, also ist sU=sLc8. Damit kann sUb5 nur sSb5 sein. Wegen 2.Da4 kann [Ba7] nicht auf a4 stehen; weil [Ta8] Schlagopfer war, kann [Ba7] auch nicht auf a7 stehen, also: sU=sBa5. Alle 10 uS sind komplett enttarnt! Alle Züge sind uS-spezifisch und erfüllen einen Valladao, denn die Lösung lautet nunmehr: 1.f×g3 e.p. 0-0-0 2.Da4 c×b8=S#. — PR: Hoshino Kenji und Tadashi Wakashima.

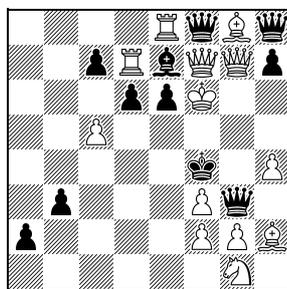
Klaus Wenda
Šachová skladba 2005
Lob



-6→#1 5+6
Verteidigungsrückzüge
Typ Proca Anticirce
Typ Cheylan

Šachová skladba, Märchenschach 2005 (hier wird nur das im Preisbericht erwähnte Retro vorgestellt). Lob: Klaus Wenda: R 1.Kd2×Lc1 [Ke1] c2-

Dmitrij Baibikov
StrateGems 2008
Preis

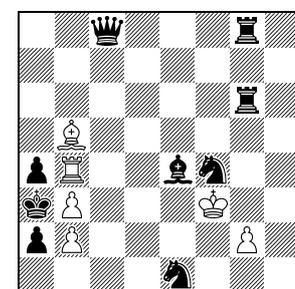


Letzte 54 Ez.? 13+11

c1=L+ 2.b3-b4 c3-c2+ 3.Sf8-d7 c4-c3+ 4.Kd3-d2 c5-c4+ 5.Kc4-d3 c7-c5+ 6.f7-f8=S & v: 1.f8=T#). — PR: Reto Aschwanden.

StrateGems, orthodoxe Retros 2008. Preis: Dmitrij Baibikov: R 1.- Ld8×Se7+ 2.c4-c5 b4-b3 3.b3×Sc4 Se5-c4 4.Dh5-f7 Sf7-e5+ 5.Db5-h5 a3-a2 6.Db8-b5 a4-a3 7.b7-b8=D a5-a4 8.c6×Tb7 Tb5-b7 9.b2-b3 Tg5-b5 10.Dh6-g7 Tg7-g5+ 11.Dh5-h6+ a6-a5 12.Db5-h5 a7-a6 13.Db8-b5 b5-b4 14.b7-b8=D b6-b5 15.a6×Sb7 Sa5-b7 16.c5-c6 Sc6-a5 17.Sf5-e7 Se7-c6+ 18.c4-c5 Dg4-g3 19.Sg3-f5+ Dh5-g4 20.c3-c4 Da5-h5 21.c2-c3 De1-a5 22.a5-a6 e2-e1=D 23.a4-a5 e3-e2 24.a3-a4 e4-e3 25.a2-a3 f5×Le4 26.Ld3-e4 b7-b6 27.Lf1-d3 Kg4-f4 28.e2×Lf3+). Ein gewaltiges Opus mit einem Strauß an Entschlagen, Ablösungen und Umwandlungen. — Ehrende Erwähnung: Barry Keith (monochromes Schach; Ergebnis? Minimum an e.p.-Schlägen?). — PR: Radovan Tomašević, 3 Aufgaben.

harmonie 2006 (Märchenschach). Hier werden nur die Retros berichtet. 3. Preis: Günther Weeth & Klaus Wenda (Hauptplan: R 1.Kg3-f3 Th8-g8+ 2.Kh3-g3 Tg8×Xd8 [Th8]+++ 3.d7-d8=X & v: 1.d×c8=S [Sb1]+, aber 1.-L×b1 [Lc8]! Deshalb wird in einem einzü- gigen Vorplan mit stiller dreizügiger Drohung der Läufer verstellt: R 1.Lc6-b5! [droht 2.c5×Bb6 e.p. [Bb2] b7-b5 3.b2-b3 & v: 1.Tb3#] Sc2-e1 und jetzt 2.Kg3-f3 Th8-g8+ 3.Kh3-g3 Tg8×Xd8 [Th8]+++ 4.d7-d8=X & v: 1.d×c8=S [Sb1]#). — Ehrende Erwähnungen: 2. Klaus Wenda (-5→#1, Verteidigungsrückzüge Typ Proca, Anticirce Typ Cheylan). — Liebe: 2. Wolfgang Dittmann (-5→#1, Verteidigungsrückzüge Typ Proca, Anticirce). — PR: Hans Gruber.



-4→#1 6+9
VRZ Proca ohne VV
Anticirce

Ehrende Erwähnungen: 2. Klaus Wenda (-5→#1, Verteidigungsrückzüge Typ Proca, Anticirce Typ Cheylan). — Liebe: 2. Wolfgang Dittmann (-5→#1, Verteidigungsrückzüge Typ Proca, Anticirce). — PR: Hans Gruber.



Glosse

Irgendwie ist es kaum zu glauben: Es ist 10:38 Uhr am 31. Dezember 2009; das Ulysses-Team hat die Aufholjagd geschafft. Danke an alle, die uns dabei unterstützt haben – und alles Gute für 2010!!

Thomas Brand, Hans Gruber, Thomas Marx, Hans Peter Rehm, Ulrich Ring und Klaus Wenda