

Heft 181

Band XXXI

April – Juni 2010

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

Schwarzes Gegenspiel in Proca-Retraktoren

von Günther Weeth, Stuttgart

Nimmt bei den Retrohilfsspielen wie Auflösungen, Last-Movern und dergleichen die Retroanalyse (RA) einen zentralen Platz ein, so ist es ohne Zweifel ein anderes Kriterium, welches dem Verteidigungsrückzüger (VRZ) vom Typ Proca, orthodox oder fairy, seinen besonderen Reiz verleiht. Dazu sei jener Protagonist zitiert, der in den 70er und 80er Jahren des letzten Jahrhunderts auf dem Gebiet des orthodoxen Genres klassische Themen für den VRZ adaptiert und seit 2002 auf dem Neuland des Anticirce-Proca-Problems vollkommen neuartige Lenkungs- und Führungspotenziale ausgelotet hat, nämlich Wolfgang Dittmann, dies in engem Kontakt zum anderen Meister, Klaus Wenda:

„Durch das Element des Kampfes, also eines Gegenspiels von Schwarz, tritt eine neue Form strategischer Spielführung durch Weiß, manchmal auch von Schwarz hinzu, die sich nicht auf die Retroanalyse beschränkt, sondern – innerhalb des Rahmens, den diese absteckt – Auswahlmöglichkeiten für die Rücknahmezüge bereithält.“ (WD, *Der Blick zurück*, S. 148)

Damit spricht Dittmann jene Motorik an, die in VRZ eine genuine Dynamik erzeugt, wie sie in keiner anderen Retro-Spezies anzutreffen ist. Schwarz wehrt sich, oft in einem erbitterten Ringen, gegen die Erfüllung der Anschlussforderung durch Weiß. Dabei sind die Mittel der Verteidigung ebenso unterschiedlicher wie problemschachlich wertvoller Natur: Ein VRZ kann Verführungen beinhalten, bei denen Schwarz oft sehr versteckt pariert, etwa durch Aufstellung einer Retropattdrohung, oder durch die unvorhergesehene, urplötzlich auftauchende schwarze Vorwärtsverteidigung, durch für Weiß kontraproduktive Entschlüsse störender weißer Steine, durch überraschende Gegenzüge, die eine weiße Drohung entkräften und dergleichen mehr. Schwarze Verteidigung manifestiert sich meist im virtuellen Bereich, doch in einigen Fällen prägt sie auch das reelle Spiel. Die vom Verfasser bereits in einem früheren Vortrag und Artikel zitierte Aufgabe von Klaus Wenda, *Mat Plus*, 2007, 2. Preis, soll dafür stellvertretend erwähnt werden. Die Palette der Optionen für Schwarz ist beeindruckend groß und noch lange nicht ausgeschöpft. Insbesondere auf dem Gebiet der Illegalisierung weißer (Plan)Züge durch Schwarz sind noch viele Entdeckungen zu machen.¹

Der aktuelle Trend geht zweifellos dahin, Stücke zu komponieren, die auf RA als zentrales Thema verzichten, um den Kampfcharakter während des Retrogeschehens pointiert herausarbeiten zu können. Aber auch dann noch ist in etlichen Aufgaben die schwarze Partei durchaus in der Lage, an bestimmten kritischen Stellen retroanalytisch begründete Mittel zur Verteidigung einzusetzen². So kann z. B. Schwarz durch gezielte Veränderung der retroanalytisch relevanten Struktur einen weißen Fehlgriff bestrafen. Die Wirksamkeit der entsprechenden schwarzen Retroparade mag sich dabei auch erst nach längerem Analysieren erweisen, was natürlich ein ästhetischer Vorteil ist.

Im Folgenden sollen die wichtigsten Motive des **schwarzen Gegenspiels** sowohl im orthodoxen als auch im märchenschachlichen Bereich wenigstens summarisch genannt und einige davon auf ihre Reize hin vorgestellt werden; Vollständigkeit ist im Rahmen eines kurzen Artikels natürlich ausgeschlossen. Die Motive im einzelnen:

- Illegalisierung weißer Planzüge
- Erlangung der Retro-Opposition
- Abwälzung der Remisvermeidungspflicht auf Weiß
- Veränderung der Retrostruktur zum Nachteil von Weiß

¹ Vgl. G. Weeth, „Das Motiv der Legalisierung oder Illegalisierung von Zügen in Proca Retraktoren unter der Bedingung Anticirce“, *Die Schwalbe*, Heft 234, XII/2008, S. 621 ff. Dort auch die angesprochene Aufgabe von Klaus Wenda.

² Vgl. den Zweizüger von W. Dittmann, 2292 *idee & form* VII/2007, a. a. O., Nr. III, S. 623.

- Entschlag eines hinderlichen weißen Steins bzw. Lenkung eines bereits vorhandenen weißen Steins zwecks Aushebelung eines weißen Plans
- Schwarze Parade gegen einen weißen Basisplan/eine weiße Drohung
- Schwarze Retropatt-Drohung
- Kampf um den Erhalt des Rochaderechts
- Schwarze Vorwärtsverteidigung (s-VV)

Einige hervorragende Beispiele dazu sind in früheren Vorträgen bzw. Artikeln des Verfassers zu anderen Themen bereits vorgeführt worden. Hier nun die Vorstellung einiger weniger anderer Aufgaben, speziell ausgewählt unter dem Aspekt des bedeutsamen schwarzen Gegenspiels mit den vier zuletzt genannten Motiven: Die erste Aufgabe aus Wien führt das Beispiel einer schwarzen Verteidigung vor, das zum Subtilsten gehört, welches der Verfasser an Feinheiten auf diesem Gebiet bisher gesehen hat.

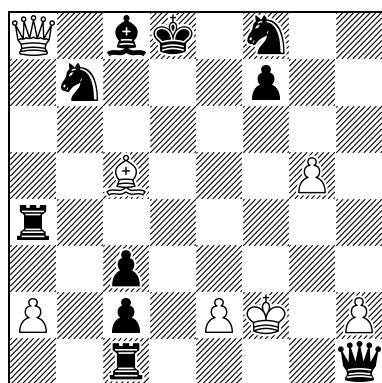
GWe/1

Klaus Wenda

14061 *Die Schwalbe* IV/2009

2. Preis

Günther Weeth gewidmet



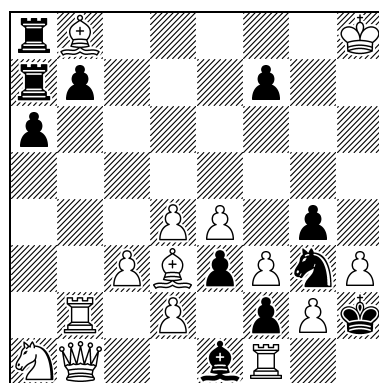
#1 vor 16 Zügen 7+10
VRZ Proca, Anticirce Calvet

GWe/2

Werner Keym

12956v *Die Schwalbe* II/2006

2. ehrende Erwähnung



#1 vor 3 Zügen 14+11
VRZ Proca
zwei Lösungen

GWe/3

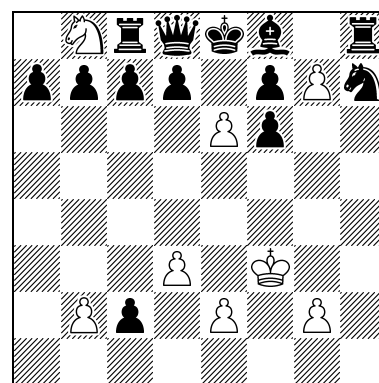
Roberto Osorio

Jorge Lois

13132 *Die Schwalbe* VIII/2006

Lob

Mario Richter gewidmet



#1 vor 17 Zügen 8+13
VRZ Proca

GWe/1: Bereits im Vorspann (S. 92) weist der Autor darauf hin, dass insofern ein Antizielelement vorliege, als unter zwei s-Selbstschach-Aufhebungszügen einer den 11-zügigen Basisplan letztlich widerlegt. Hier soll nun dieser speziellen Art der Verteidigung besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden.

a) Der erfolgreiche Basisplan bei schwächerer Verteidigung:

R 1.g2×Sh3 [Bh2]! Sf4-h3+? 2.Ke1-f2 Dh8-h1+ 3.Kb1×Lb2 [Ke1]!! Dg8-h8+ 4.Ka1-b1 Dh8-g8+ 5.b5×a6 e.p.[Ba2] (Vorbereitung des Pendels für den richtigen Start!) a7-a5 6.Kb1-a1 Dg8-h8+ 7.Ka1-b1 Dh8-g8+ 8.Kb1-a1 Dg8-h8+ 9.Ka1-b1 La2×Sb1 [Lc8]+,a2×Sb1=L [Lc8]+ (vermeidet illegale 3. identische Stellung und führt zu weißem Steingewinn) 10.Sb8×Bd7 [Sb1]+!! Dh8-g8+ 11.Le7-c5 & v: 1.Sa6#.

b) Das Scheitern dieses Basisplans:

Schwarz spielt stärker R 1.– Sg1-h3+! und nun erweist sich erst am Ende der 11-zügigen (!) Abfolge, dass das Repulsfeld des gewonnenen Steines (wS) verblockt ist. Der sK entkommt mit 1.– Kc7!! Bezüglich des weißen Steingewinns gilt somit der Spruch „Wie gewonnen, so zerronnen!“

c) Die Ausschaltung dieser Verteidigung:

In einem Zwischenplan wird der sS von g1 abgelenkt, wonach der Basisplan reibungslos funktioniert: R 1.g2×Sh3 [Bh2] Sg1-h3+ 2.b5×a6 e.p.[Ba2] a7-a5 3.Kf3-f2 Sh3-g1+ 4.Kf2-f3 Sg1-h3+ 5.Kf3-f2

Sh3-g1+ 6.Kf2-f3 Sf4-h3+ erzwingt 7.Ke1-f2, Dh8-h1+, und im weiteren Verlauf greift der leicht modifizierte Basisplan 10.f5×e6 e. p.[Be2] e7-e5 ... 16.Lb6-c5 & v: 1.Sa6#. Im 14. Zug wird übrigens das eigentliche Thema dieser großen Aufgabe sichtbar: **Legalisierungszwang** für Schwarz, d. h. er muss mit dem erzwungenen Wegzug seines Lc8, der ein s-Selbstschach produziert, eine geeignete w-Figur entschlagen, die alleine fähig ist, das Selbstschach legal aufzuheben. Es sind noch einige veritable Verführungen enthalten, die jedoch nicht unser Thema betreffen und in der Lösungsbesprechung in *Die Schwalbe*, X/2009, S. 283, nachzulesen sind. Die Einschränkung auf Typ Calvet dient übrigens nur zur Vermeidung eines Duals.

GWe/2: Schwarzes Gegenspiel kann auch auf indirekte Art und Weise den Lösungsverlauf eines VRZ nachhaltig beeinflussen. Die zweigleisige Aufgabe von Werner Keym weist eine Besonderheit auf, die Seltenheitswert besitzt. Es kommt zu zwei verblüffend unterschiedlichen Varianten, bei denen Weiß jeweils so spielen muss, dass er die Ausführung des doppelten sB-Rückschritts verhindern muss. Greift Weiß dabei fehl, dann kontert Schwarz mit dieser nachhaltigen entsprechenden Parade und Weiß scheitert!

RA: Die sBB schlugen zweimal. Der wBa2 schlug zweimal und wandelte auf c8 um. Außerdem schlugen die wBBb2 und c2 zweimal. Eine w-Figur schlug den sBh7. Fazit: Keine der beiden Parteien kann in der Lösung oder in den Verführungen Steine entschlagen, um dadurch ein Retropatt zu vermeiden.

I) R 1.Ta2-b2! g5-g4 2.Db5-b1 („sperrt vorsorglich den wT, der nun nicht mehr über a5-e5 das L-Schach aufheben kann“ KW) g6-g5 (g7-g5 ist illegal wegen retropatt) 3.Dg5-b5! (davor 3.– g7-g6 4.Ta5-a2 S~g3 5.Te5-a5+ ...) & v: 1.D×g3#.

R 2.Db4,b6-b1? g7-g5! (unser Thema: schwarze Parade, die bei weißem Fehlgriff greift!) 2.Ta5-a2 ... und Weiß kommt nicht zum Ziel!

II) R 1.Tc2-b2! g5-g4 2.Db6-b1 g6-g5 (g7-g5 ist illegal wegen Retropatt) 3.Dc7-b6! (davor 3.– g7-g6 4.Dc8-c7 S~g3 5.c7-c8=D+) & v: 1.D×g3#.

R 2.Db4,b5-b1? g6-g5 (g7-g5? illegal) 3.Dd6,De5-b4,b5? illegal, aber 3.Tb2-c2 g7-g6 4.Tb5,b6-b2 ...

R 1.Da2-b1?, g5-g4 2.Da3, Da5, Dd5, De6-a2, g6-g5? 3.D bel.-c7,d6,e5 (davor 3.– g7-g6 4.Tb5, Te6-b2, S~g3 5.Te5, Td6-b5+) & v: 3.D×g3#, aber 2.– g7-g5!! 3.Tb5, Tb6-b2 ... – unser Thema – und Weiß kommt nicht weiter!

Thema: Wechselseitige Lenkungen mittels Retropatt-Drohungen, differenziert durch Rücknahme des Einfach- oder Doppelschrittes eines Bauern. Mehrmalige Widerlegung des thematischen Fehlversuchs.

Durch die beeindruckende Art und Weise, wie hier der s-Themabauer im virtuellen Gegenspiel auftrumpft, drängte sich dieses herausragende Stück für eine Vorführung im Rahmen dieses Artikels geradezu auf! Im Kommentar von Dittmann wird deutlich, warum diese Aufgabe ins FIDE-Album gehört:

Eine raffinierte Verbindung von Feldstrategie und Retroanalyse. Schwarz droht stets mit eigenem Retropatt durch den Doppel-Rückschritt seines Bauern. Sehr gute Korrespondenz zwischen den beiden Lösungen ... (Die Schwalbe VIII/2006, Heft 220, S. 546)

Dem sei nur noch hinzugefügt, dass Keym hier den äußerst seltenen, gelungenen Spagat zwischen Proca-Kampfspiel und retroanalytischer Funktionalität geschafft hat.

Eine ganz spezielle Spielart der schwarzen Verteidigung wird in der hochoriginellen Aufgabe **GWe/3** aus Argentinien präsentiert:

Weiß möchte R g6-g7 ziehen und anschließend mit v: 1.g×f7 mattsetzen. Dazu muss zweierlei vorbereitet werden: a) Verblockung von e7 und b) Deckung von f7 durch den wS.

Deshalb der (erste) Vorplan (mit Pendel): R 1.d5×e6 e. p. e7-e5 Brutaler Schlüssel, der auch noch gleich mehrere Zwecke erfüllt. Er ist nur angesichts des originellen Inhalts akzeptabel und dürfte eine höhere Auszeichnung der Aufgabe verhindert haben. Nun ist ersichtlich, dass kein wB schlaglos zur Umwandlung kam; somit kann auf der 8. Reihe von Schwarz nichts entschlagen werden! Sonst wäre anschließend

Weiß gezwungen, den Käfig zu öffnen, um Retropatt zu vermeiden. 2.Ke4-f3 Tg8-h8 3.Kf3-e4 Th8-g8 4.Ke4-f3 Tg8-h8 5.Kf3-e4 Th8-g8!!

An dieser Stelle halten wir inne: Hat der sT damit nicht gegen die FIDE-Regel bezüglich der Vermeidung einer illegalen dritten identischen Stellung verstoßen? Müsste er nicht den berühmten alternativen legalen Retrozug machen? Und weiter: Wie sollte der überhaupt aussehen? Der sT ist der einzige zugfähige s-Stein, doch Th8×w-Figur g8?? wäre mangels Schlagobjekt ebenfalls illegal ... Nach der Regel wäre also bereits der w-Zug 5.Kf3-e4 illegal, da er schwarzes Retropatt erzeugt. Anders ausgedrückt: Müsste nicht Weiß im 5. Zug so ziehen, dass Schwarz retrobeweglich bleibt und damit wohl bei einem befreiten sLf8 oder einem befreiten sSh7 alle weißen Blütenräume zerstört wären?

Mitnichten, denn der Zug 5.– Th8-g8 ist absolut legal. Den Grund für die Richtigkeit dieser Behauptung liefern die Autoren, indem sie die FIDE-Regel in ihrer Vollständigkeit zitieren: „Eine identische Stellung bedeutet, dass gleiche Steine auf gleichen Feldern stehen **und gleiche Zugrechte haben** ...“ (Hervorhebung des Verfassers) Weiter: „Zugrechte können das Anzugsrecht, das Rochaderecht und das Recht zu einem e. p.-Schlag betreffen ... Das vorliegende Problem (basiert) nicht nur auf dem Standort der Steine, sondern auch auf den Zugrechten ... Die Lösung zeigt nach dem 5. Rücknahmezug von Schwarz (Th8-g8), dass dasselbe Diagramm mit Schwarz am Zug **ein drittes Mal aufs Brett kam** (vom Verfasser hervorgehoben und umformuliert). Die einzige legale Möglichkeit dafür (ist die Annahme, d. Vf.), dass nach dieser Rücknahme Schwarz das Rochaderecht besitzt. Somit ist nach der ersten Wiederholung des Diagramms in der Beweispartie die Stellung nicht identisch, weil Schwarz nicht das Rochaderecht hat. Nach dem 5. Rücknahmezug kann der sK aufgrund des Rochaderechts nicht zurückziehen, daher erzwingt Weiß das gleiche Manöver auf der D-Seite, um die Zugzwangposition nach seinem 16. Rücknahmezug zu erreichen. Also ist nach 12.– Ta8-b8 das Recht auf 0-0-0 bewiesen, so dass jetzt der sK und beide sTT keinen weiteren Rücknahmezug durchführen können ...“

Zugegeben, selbst ein Kenner des Remispendels muss diesen Gesamtzusammenhang erst einmal in aller Ruhe nachvollziehen! Die Kommentatoren Brand, Dittmann und Wenda haben zu Recht nicht mit Lob gespart; hier die restlichen Züge: 6.Se6-b8 Ta8-c8 7.Se5-c6 Db8-d8 8.Ke4-f3 (2.+3. Pendel) Dc8-b8 9.Kf3-e4 Db8-c8 10.Ke4-f3 Dc8-b8 11.Kf3-e4 Tb8-a8 12.Ke4-f3 Ta8-b8 13.Kf3-e4 Db8-c8 14.Ke4-f3 Dc8-b8 15.Kf3-e4 Db8-c8 16.Ke4-f3 Dd8-b8 (sT und sD dürfen die bisher benutzten Pendelfelder nicht mehr betreten, sK ist retro-unbeweglich!) 17.g6-g7 & v: 1.g×f7#

Fragt sich, warum der hier gezeigte Mechanismus im Sinne dieses Artikels thematisch sein soll? Obwohl Schwarz kein wirklich aktives Gegenspiel besitzt und das Ende eigentlich nur hinauszögert, indem er seine Pendelzügezahl voll ausschöpft, wurde die Aufgabe in die Auswahl aufgenommen. Selbst derartige passive s-Spiel fällt unter die Rubrik *schwarzes Gegenspiel* insofern, als Schwarz von einer delikaten Spezialität im Kodex Gebrauch machen kann: Nutzung seines Rochaderechts im VRZ!

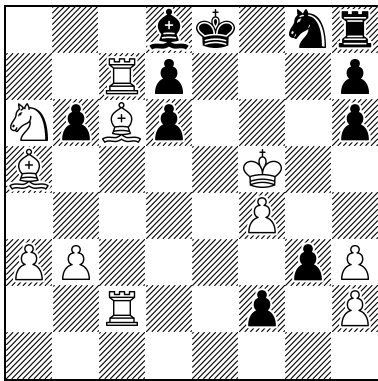
Eines der stärksten Motive bei schwarzem Gegenspiel ist die so genannte schwarze Vorwärtsverteidigung (s-VV). Nach heute allgemein anerkannter Konvention zum VRZ darf Schwarz zu jedem Zeitpunkt das Retrospiel abbrechen, wenn er anschließend die Vorwärtsforderung – in der Regel ein einzüiges Matt – selbst erfüllen kann. Die s-VV kann mit dem Vermerk „ohne VV“ in der Forderung ausdrücklich ausgeschlossen werden. Fehlt ein solcher Vermerk, dann verfügt Schwarz automatisch über die Option der s-VV. Diese schwarze Drohung taucht oft so unvorhergesehen auf, dass sie vom Löser leicht übersehen wird. Sie muss durch entsprechende Vorsorge im weißen Plangefüge entschärft werden. Dazu seien hier drei Stücke vorgeführt, eines orthodox, zwei andere als „fairies“.

GWe/4: Hier taucht die s-VV in Form eines Rochadematts auf, nach Dittmann eine originelle Idee. Die Aufgabe fungiert als starke Neubearbeitung einer früheren Aufgabe von Andrej Frolkin³. Die Begründung für das vorplanmäßig herzustellende 0-0-Verbot zwecks Ausschaltung dieser s-VV ist rein retroanalytischer Natur, weist demnach keinerlei Lenkungs- oder Führungsstrategie auf. Nach dem Entschlagen von nicht weniger als fünf (!) s-Figuren ist bewiesen, dass der wBe2 schlaglos auf e8 umwandelte.

³ 7306 *Die Schwalbe* 128, IV/1991, 2. Preis (PDB P0000216)

GWe/4

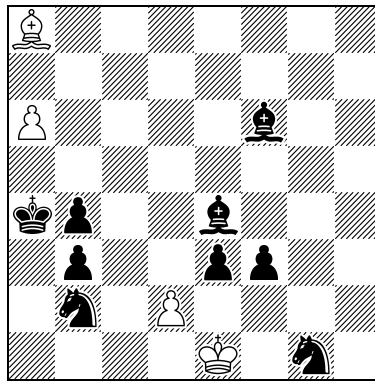
Andrej Frolkin
Joaquim Crusats
14315 Die Schwalbe
XII/2009



#1 vor 17 Zügen 11+11
VRZ Proca

GWe/5

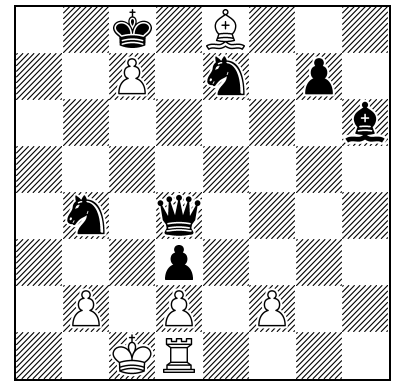
Wolfgang Dittmann
12435 Die Schwalbe X/2004
1. Preis



#1 vor 4 Zügen 4+9
VRZ Proca, Anticirce

GWe/6

Wolfgang Dittmann
R117 Problem Paradise
I-III/2005



#1 vor 4 Zügen 7+7
VRZ Proca, Anticirce

Lösung: Der Basisplan R 1.Kf6-f5? Se7-g8++ mit der Absicht 2.Kg7-f6 & v: 1.Lxd7# scheitert noch an der s-VV R 1.- Se7-g8++ & v: 1.0-0#.

R 1.g2xLh3! g4-g3+ 2.Ta2xLc2! (nun ist mit dem Entschlag einer s-Umwandlungsfigur bewiesen, dass der sBa7 auf b1 umwandelte und Schwarz nie mit einer seiner Figuren ent schlagen kann!) Ld1-c2+ (eben schlaglos!) 3.Lc3xTa5! Ta4-a5+ 4.Ke4-f5 (Beginn einer abenteuerlichen wK-Wanderung) Ta5-a4+ 5.Kd5-e4 Ta4-a5+ 6.Kc4-d5 Ta5-a4+ 7.Kb5-c4 Ta4-a5+ 8.Kb4-b5 Ta5-a4+ 9.Tc2xSa2! (Rückkehr) Sc1-a2+ 10.Kb5-b4 (Rückreise) Ta4-a5+ 11.Kc4-b5 Ta5-a4+ 12.Kd5-c4 Ta4-a5+ 13.Ke4-d5 Ta5-a4+ 14.Td2xDc2!! (nur so ...) D~+,Dd2-c2+,Sd3-c1+ 15.Kf5-e4 Ta4-a5+ (denn der sS kann das Selbstschach nicht aufheben, weil er auf d3 nichts ent schlagen kann!) 16.Kf6-f5 Se7-g8++ (& v: 0-0# ist verboten!) 17.Kg7-f6 & v: 1.Lxd7#.

Von der beeindruckenden, weit ausholenden und scharf berechneten Entschlagorgie abgesehen besticht die Aufgabe durch diese Feinheiten: Im 14. Zug liegt Dualvermeidung vor. R 14.Ta2,Tb2xDc2? wird mit der wahrhaft überraschenden erneuten s-VV R 14.- Dd2-c2 & v: 1.Dd3# widerlegt, also mit einer exzellenten Doppelsetzung des thematischen Motivs! Weiterhin gefällt die Tatsache, dass der sSd3 im 15. Zug machtlos ist. Angesichts dieses reichen Inhalts toleriert wohl jeder Problemfreund die untätige weiße Stopperfigur auf a6, die offenbar in dieser Matrix nicht „wegkonstruiert“ werden konnte. Ein Ba6 kann aus retroanalytischen Gründen leider nicht genommen werden.

Wie nun Anticirce der schwarzen Partei die besonders scharfe Waffe der s-VV an die Hand geben kann, das zeigt ein Meister des modernen Anticirce-Proca-Problems.

GWe/5: Die Lösung in Kurzfassung: Hier kämpft Schwarz gegen den zweizügigen weißen Basisplan gleich mit Hilfe von zwei Vorwärtsverteidigungen. Basisplan: 1.Kb6xLa7 [Ke1] Lb8-a7+ 2.a7-a8=L+ & v: 1.a7xLb8=T [Ta1]#. Auf den ersten Blick scheint dagegen kein Kraut gewachsen zu sein. Doch nun kommt die „s-VV“ ins Spiel! Und dies gleich zweimal! Für deren Ausschaltung muss Weiß zwei gestaffelte Sicherungspläne installieren:

Nach 1.- Lb8-a7+ wird Weiß mit sofort vor 1.- Ld4!! matt gesetzt. Wie geht es nun weiter?

Der Autor selbst dazu: „Wenn nun Weiß in einem Vorplan versucht, den sLf6 abzusperren, was durch einen e. p.-Entschlag des wBd2 gelingen kann, stellt sich plötzlich heraus, dass dadurch eine neue VV als Ersatzverteidigung eingeschaltet wird: 1.c5xd6 e. p.[Bd2]?! (nun ist das Matt durch sLd4 nicht mehr möglich) 1.- d7-d5 2.Kb6xLa7 [Ke1] Lb8-a7+ (und bevor Weiß jetzt zu seinem geplanten Matt kommt, dreht Schwarz schnell den Spieß um): vor 1.- Ld8#! Diese zweite VV wurde möglich, weil der wBc5

seinerseits das Feld c5 blockt. Aus diesem Grund wird in einem Vor-Vorplan Schwarz zur Selbstausschaltung der (zweiten – d. Vf.) VV gezwungen.“ (Wolfgang Dittmann, *Der Blick zurück*, S. 442, Nr. 238)

Die Lösung: 1. Sicherungsplan: 1.Ke1×Td1 [Ke1]! Lh8-f6+ 2. Sicherungsplan: 2.c5×d6 e. p.[Bd2] d7-d5 Basisplan 3.Kb6×La7 [Ke1] Lb8-a7+ 4.a7-a8=L & v: 1.a7×Lb8=T [Ta1]#.

Die Hintereinanderschaltung von Sicherungsplänen zur Neutralisierung von Vorwärtsverteidigungen war damals (und ist es heute noch!) eine verblüffende Novität. Diese Art der logischen Vorbereitungskombination ist nach Kenntnisstand des Verfassers bisher nur noch von Dittmann selbst erneut (und dies in gesteigerter Form) realisiert worden.⁴

Zum Abschluss sei nun ein Vierzüger vorgestellt, der neben der scharfen Waffe der s-VV ein weiteres Verteidigungsmotiv in kompakter Form demonstriert:

GW6/6: Der wT soll mattsetzen, wozu die Rücknahme der 0-0-0 ins Auge springt. Also 1.c5×b6 e. p.[Bb2] b7-b5 2.0-0-0 & v: 1.Ta8#. Woran scheitert das?

Richtig, an der inzwischen wohlbekannteren s-VV: Nach zurück b7-b5 setzt Schwarz selbst mit vor 1.– Da1#!

Was kann Weiß dagegen unternehmen? Die sD kann weder weggelenkt noch verstellt noch durch Verblocken ihres Repulsfeldes außer Gefecht gesetzt werden ... Wie wäre es mit Schaffen eines Fluchtfeldes für den wK, so dass vor Da1 im Sinne einer einwandfreien Darstellung des *Berlin-Themas* (im virtuellen Bereich) zum bloßen Racheschach degradiert wird und somit die s-VV vom Tisch ist?

Der Vorplan 1.e4×Td5 [Bd2]? Tg5-d5+ 2.c5×b6 e. p.[Bb2] ist verlockend – und nun wäre es bereits Matt vor 3 Zügen? Weit gefehlt, denn nun packt Schwarz die oben erwähnte zweite Waffe aus und bedient sich ebenfalls des e. p.-Tricks mit 1.– f4×g3 e. p.[Bg7]++! wonach Weiß zu 2.g2-g4 gezwungen ist. Danach kommt Weiß nicht mehr weiter. Also muss ein anderer Vorplan her, wobei darauf geachtet werden muss, dass der wBd2 mit Tempo räumt, damit Schwarz nicht zu dem eben erwähnten e. p.-Entschlag kommt.

1.e5×d6 e. p.[Bd2]? ist jedoch wegen unaufhebbaren Selbstschachs illegal. Das Problem löst ein Vorplan im bekannten logischen Stil des Autors: 1.g5×f6 e. p.[Bf2]! f7-f5 2.e5×d6 e. p.[Bd2] (jetzt legal!) d7-d5 3.c5×b6 e. p.[Bb2] b7-b5 (keine s-VV mehr möglich!) 4.0-0-0 & v: 1.Ta8#. Unglaublich die Ökonomie, mit der WD hier arbeitet! Der thematische Inhalt sei mit seinen eigenen Worten beschrieben: „Die Vorwärtsverteidigung stellt also den Grund dar für die vierfache thematische Rolle eines e. p.-Entschlages: Weiß nutzt ihn im Hauptplan und in beiden Vorplänen, Schwarz bei der Widerlegung des vorzeitigen zweiten Vorplans von Weiß.“ (WD, *Der Blick zurück*, S. 443, Nr. 240)

Nachbetrachtung

Wäre der wLe8 ausschließlich dazu da, das Feld d7 für eine einwandfreie logische Ausgestaltung zu decken (einziges Hindernis gegen den Basisplan: vor 1.– Da1#), dann wäre das angesichts der Tatsache, dass später nach 2.– d7-d5 das o. e. Feld verblockt ist, aus ästhetischer Sicht ein kleiner Wermutstropfen. Doch wir haben hier Anticirce! Es geht gar nicht um die Frage einer potentiellen sK-Flucht nach d7, sondern darum, dass der sK nicht mit vor 1.– K×c7 nach e8 entkommt. Ein weiteres lehrreiches Beispiel dafür, wie Anticirce in ästhetischer Hinsicht segensreich wirken kann. wLe8 hat zwei Funktionen: basisplanbezogene Zweckreinheit bei der Beseitigung eines Hindernisses (s-VV) und Ausschaltung der sK-Flucht nach e8.

Kenner der Anticirce-Proca-Szene wissen um die Tatsache, dass bei diesem Genre üblicherweise alles unternommen wird, um auf den an sich brutalen weißen en passant-Entschlag verzichten zu können. In besonders komplexen Zugfolgen ist es deshalb als Vorzug und besondere Leistung des Autors anzusehen, wenn – etwa bei der Vorbereitung eines richtigen Remispandelstarts – kein Vor- oder Zwischenschalten eines weißen en passant-Entschlags vonnöten ist. Nach der Vorführung des zuletzt gezeigten Problems

⁴ 13517 *Die Schwalbe* X/2007; siehe auch die ausführliche Besprechung in *f*-174, S. 310f.

von Dittmann dürfte jedoch jeder Retrofreund schnell erkennen, dass wir wieder einmal eine (rühmliche!) Ausnahme von der Regel vor Augen haben: Wenn weiße en passant-Rücknahmen thematischer Natur sind und sogar Verführungen einschließlich Kontrollspielen vorliegen, dann stört die erzwungene Rücknahme des sB-Doppelschritts überhaupt nicht. In Dittmanns Vierzüger hat dieser immer eine wichtige Funktion, er dient auch nicht im zweiten Zug zu bequemem Tempogewinn für Weiß.



Parry Series Chronicles – **Eine Paradenserienzüger-Chronik** *by Dan Meinking* (Übersetzung: Arno Tüngler)

Last summer your humble correspondent and several collaborators launched a novel hybrid genre dubbed “Parry Series”. Since then the narrative has steadily evolved: Thomas Maeder upgraded Popeye for all Parry Series types; Cornel Pacurar founded the online *Parry Series Workshop*; and the Good Companions sponsored a quick tourney for parry series-movers. We hope this report will inspire further anecdotes.

A parry series-mover alters standard series rules *prior to the last move* as follows:

- The series-side may give check during the series.
- When checked, the idle-side must immediately parry the threat.
- A parry-move may be helpful or defensive, depending on the stipulation.
- After a check-and-parry, the series-side continues the series.

With its built-in license to check-and-reply, Parry Series offers a level of interaction missing in normal series-movers, and a degree of control absent from non-series genres. In other words, a parry series-mover naturally blends series and non-series elements. This hybrid realm has already proven to be a fruitful one!

Parry Series problems are generally denoted: pSer.*. For less-common types with helpful parries, we’ll use pH.Ser.* to match Popeye notation.

George and Mark begin with four short stories. PS1 shows a Nowotny pair with minimal force and striking correspondence. Clever promotion motivations are the crux of PS2. The mixed AUW in PS3 is the germ of a more elaborate Sphicas task (correction to appear in *StrateGems* 2010). The twin goals of PS4 hint at the creative possibilities afforded by Parry Series.

Variety is the spice that defines this next group. Progressive checks establish the auto-stalemate box of PS5.

Three units “return” in help-selfmate PS6, which could be listed as an UltraSchachZwang (white must check); however, the pH.Ser.* form is preferable from the solver’s perspective. The key to cracking help-selfstalemate PS7 lies in drawing the d4P to e3. A strong Queen alliance calls for successive double-checks in PS8.

The excellent, private *Parry Series Workshop* (www.chessproblems.ca) has helped spawn many new species. A complete AUW magically vanishes in PS9. Ironically, the hoppers of PS10 must first usher the wK away from the mating scene. Credit Popeye for the second line of help-directmate PS11, a “happy accident”. The fabulous PS12 bears the condition: PWC AntipodeanAntiCirce BlackAntiSynchronMover WhiteMaximummer. See the definitions below, and Cornel’s comprehensive exploits with this exact setting in this issue!

The Good Companions Quick Composing Tourney (GCQCT) produced some truly impressive specimens. The help-castle objective of PS13 can only occur after a careful ousting of the black Bishop pair. In PS14, an eventual fork uncorks a phantastic finale. PS15 is a brilliant logical application featuring matched avoided play and ODT pin-models. I posted PS16 on MatPlus Forum (www.matplus.net) as a tribute to QCT participants.

AntipodeanAntiCirce: The capturing piece is reborn on the square which is a distance of (4,4) from the capture square. The capture is illegal, if this square is occupied.

BlackAntiSynchronMover: When possible, black must move in a vector equal and opposite the previous half-move.

Visit the Parry Series Hub for all things related:

www.alphasleuth.com/pages/parry-series.php.



Letzten Sommer führte der bescheidene Schreiber dieser Zeilen mit einigen Mitstreitern eine neue Mischform ein, die „Paradenserienzüge“ genannt wurde. Seither hat sich die Sache beständig entwickelt: Thomas Maeder lehrte Popeye sämtliche Paradenserientypen; Cornel Pacurar eröffnete die Online-Paradenserienzüge-Werkstatt; und die Good Companions schrieben ein Schnellturnier für Paradenserienzüge aus. Wir hoffen, daß dieser Bericht zu weiteren Versuchen inspiriert.

Ein Paradenserienzüge hat Serienzugregelungen, die von den üblichen *vor dem letzten Zug* wie folgt abweichen:

- Die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge Schach bieten.
- Die passive Farbe muß ein Schachgebot sofort parieren.
- Eine Parade kann helfend oder verteidigend sein, je nach Forderung.
- Nach Schachgebot und Parade setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort.

Mit dieser eingebauten Lizenz, Schach zu bieten und zu parieren, bietet der Paradenserienzüge Möglichkeiten der Interaktion, die normalen Serienzügem fehlt, und einen Grad der Kontrolle, der Nicht-Serienzügem abgeht. Anders gesagt, ein Paradenserienzüge verquickt auf natürliche Weise Elemente aus Serienzug- und normalen Problemen. Diese Mischform hat sich schon jetzt als sehr fruchtbar erwiesen!

Paradenserienzüge werden normalerweise mit pSer.* bezeichnet. Für die weniger üblichen Formen mit helfenden Paraden werden wir pH.Ser.* verwenden, was mit der Notation in Popeye übereinstimmt.

George und Mark starten mit vier Kurzgeschichten. PS1 zeigt ein Nowotny-Paar mit minimalem Material und verblüffender Korrespondenz. In der PS2 sind die klugen Umwandlungsmotive der Clou. Die gemischte AUW der PS3 ist der Kern eines weiterentwickelten Sphicas-Tasks (dessen Korrektur 2010 in *StrateGems* erscheinen soll.) Die Zwillingsforderung der PS4 zeigen an, welche kreativen Möglichkeiten die Paradenserienzüge-Form eröffnet.

Vielfalt zeichnet unsere nächste Gruppe aus. Gestaffelte Schachgebote richten das Eigenpatt in der PS5 ein. Drei Steine kehren im Hilfsselbstmatt PS6 zurück, das auch als Ultraschachzwang veröffentlicht werden könnte; doch ist die Form eines pH.Ser.* vom Löserstandpunkt aus vorzuziehen. Der Schlüssel zum Knacken des Hilfsselbstpatts PS7 besteht darin, den sBd4 nach e3 zu führen. Die starke Damen-Allianz der PS8 erfordert sukzessive Doppelschachs.

Die hervorragende private Paradenserienzüge-Werkstatt (www.chessproblems.ca) hat zur Entdeckung vieler neuer Spezies verholfen. Eine komplette AUW verschwindet auf magische Weise in der PS9. Paradox, wie die Hüpfen in der PS10 erst einmal den weißen König weit von der Mattzone wegtreiben müssen. Popeye sei Dank für die zweite Lösung der PS11 — ein „glücklicher Unfall“. Die fabelhafte

PS12 hat die Bedingungen Platzwechselcirce, Antipodenanticirce, Schwarzer Antisynchronzüger und Weißer Längstzüger. Schauen Sie sich die Definitionen weiter unten an und auch die tiefgreifenden Entdeckungen Cornels zum Vielväterproblem an anderer Stelle in diesem Heft!

Das Good Companions Schnell-Kompositionsturnier (GCQCT) hat einige wirklich beeindruckende Ergebnisse hervorgebracht. Das Hilfsrochade-Ziel in der PS13 kann nur mittels einer vorsichtigen Ausschaltung des schwarzen Läuferpaares erreicht werden. In der PS14 eröffnet ein Korkenzieher ein phantastisches Finale. Die PS15 ist eine brilliant logische Vorführung mit parallelen Dualvermeidungen und ODT-Fesselungsmustermatts. Die PS16 habe ich für die Teilnehmer des Schnell-Kompositionsturniers ins MatPlus Forum (www.matplus.net) gestellt.

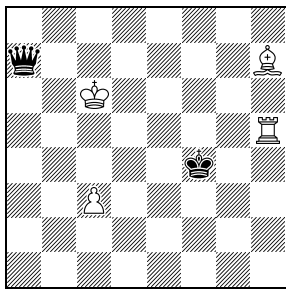
Antipodenanticirce: Der schlagende Stein wird auf dem Antipodenfeld wiedergeboren (dem Feld, das sich im Abstand 4:4 vom Schlagfeld befindet). Der Schlag ist illegal, wenn dieses Feld besetzt ist.

Schwarzer Antisynchronzüger: Wenn möglich, muß Schwarz in einem Vektor der gleichen Länge und der gegensätzlichen Richtung des letzten Halbzuges ziehen.

Besuchen Sie das Parry Series Hub für alle damit verbundenen Fragen:

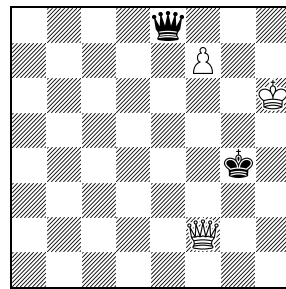
www.alphasleuth.com/pages/parry-series.php.

PS1
George P. Sphicas
Urdruck



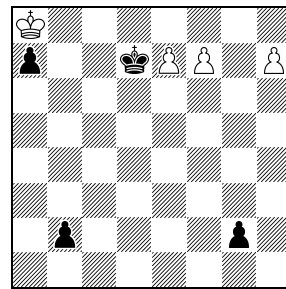
pSer.H#4 C+ 4+2
b) ♖c3→d2

PS2
Mark Kirtley
Urdruck



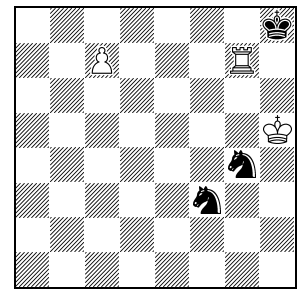
pSer.S#4 C+ 3+2
zwei Lösungen

PS3
George P. Sphicas
Urdruck



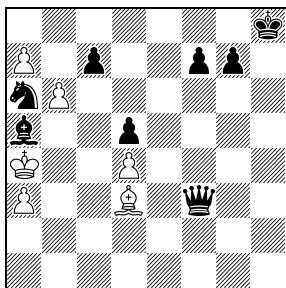
pSer.H=5 C+ 4+4

PS4
Mark Kirtley
Urdruck



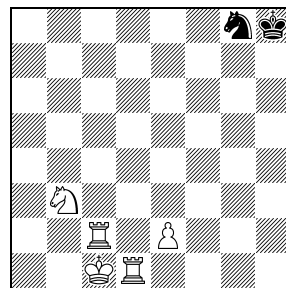
a) pSer.S#5 C+ 3+3
b) pSer.S=5

PS5
Dan Meinking
StrateGems 2009



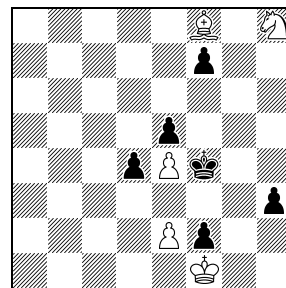
pSer.! =15 6+8

PS6
Dan Meinking
Mat Plus Forum 2010



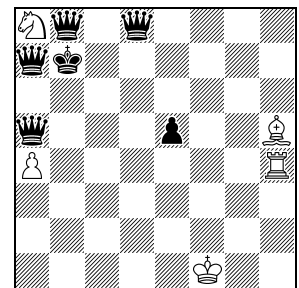
pH.-Ser.S#12 5+2

PS7
Dan Meinking
Urdruck



pH.Ser.S=10 C+ 5+6

PS8
Dan Meinking
StrateGems 2009



pSer.#6 C+ 5+6

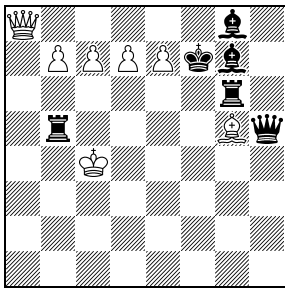
PS1: a) 1.Dc5+ Kd7 2.Df5+ L×f5 3.Ke5 4.Kd5 Ld3# (Idealmatt); b) 1.Dd7+ Kc5 2.Df5+ T×f5+ 3.Ke4 4.Kd3 Tf2# (Idealmatt).

PS2: 1.f8=L 2.Ld6 3.Dg3+ Kf5 4.Dg6+ D×g6#; 1.f8=D 2.D2f3+ Kh4 3.Dg7 4.Dh5+ D×h5#.

PS3: 1.b1=T 2.Tb8+ K×a7 3.g1=D+ K×b8 4.Dg8+ e8=L+ 5.Kd8 h×g8=S= (Idealpatt).

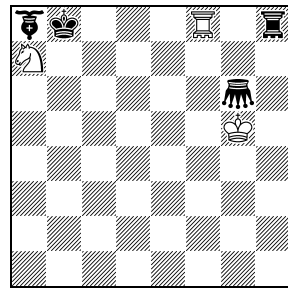
PS4: a) 1.c8=S 2.Se7 3.Tg8+ Kh7 4.Sd5 5.Sf6+ S×f6#; b) 1.Tg6 2.c8=D+ Kh7 3.Df8 4.Th6+ S×h6 5.Dg7+ K×g7=.

PS9
Dan Meinking
Arno Tüngler
Urdruck



pSer.S=10 7+6

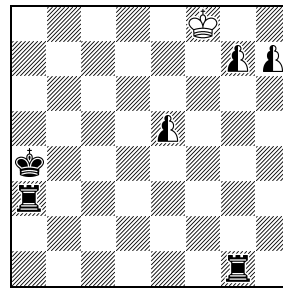
PS10
Dan Meinking
Geoff Foster
Urdruck



pSer.H#13 C+ 3+4

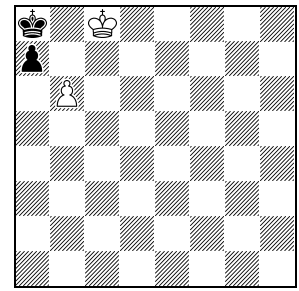
♖♗=Turmhüpfen
 ♘=Läuferhüpfen

PS11
Dan Meinking
Urdruck
Cornel Pacurar
gewidmet



pH.Ser.#7 C+ 1+3+3
 zwei Lösungen

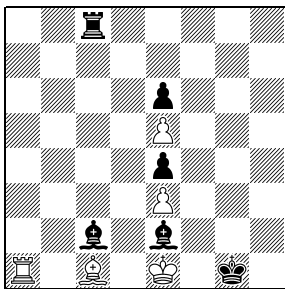
PS12
Cornel Pacurar
Urdruck



pSer.H=21 C+ 2+2

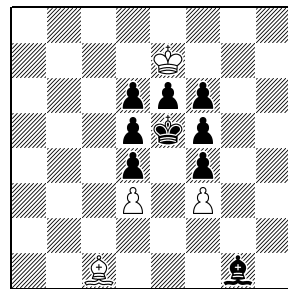
Antipodenanticirce
 Platzwechselcirce
 schwarzer Antisyn-
 chronzüger
 weißer Längstzüger

PS13
Bojan Basic
Good Companions
Quick Composing
Tourney 2010
 5. Preis



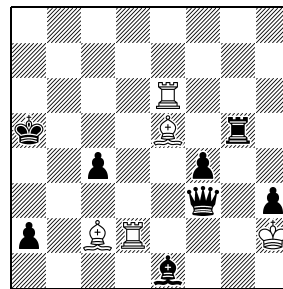
pH.Ser.Rochade C+ 5+6
 in 27

PS14
Ralf Krättschmer
Good Companions
Quick Composing
Tourney 2010
 2. Preis



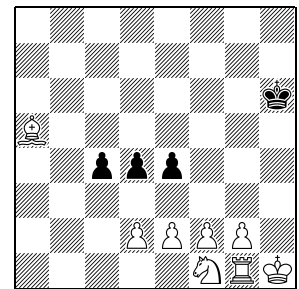
pSer.H#31 C+ 4+9

PS15
Ricardo M. Viera
Good Companions
Quick Composing
Tourney 2010
 4. Preis



pSer.H#4 C+ 5+8
 zwei Lösungen

PS16
Dan Meinking
Mat Plus Forum 2010



pH.Ser.!=13 8+4

- PS5:** 1.a8=T+ Sb8 3.T×c7 4.b7 5.Tc8+ Ld8 7.T×f7 8.Te7 9.Te8+ Df8 12.Ta5 13.La6 14.Kb5 15.a4!≠.
- PS6:** 1.Th1+ Sh6 2.Tc8+ Kg7 3.Tg1+ Kf7! 4.Tf1+ Sf5 5.Tc7+ Ke6 6.Sc5+ Kd5 7.Td1+ Sd4 8.e4+ Kc4 9.Sb7+ Kb3 10.Sa5+ Ka2 11.Tc2+ Ka1 12.Sb3+ S×b3#.
- PS7:** 1.Sg6+ Kg5! 2.Lh6+ Kh5 3.Le3 4.Sf4+ Kg5 5.Sg6+ d×e3 6.Sh8 7.S×f7+ Kg4 8.Sh6+ Kg3 9.Sf5+ Kh2 10.Sg3 Zz. K×g3=.
- PS8:** 1.Te4? 2.Lf3 3.Tb4+ Ka6 4.Tb5 5.Le2 6.Tb6#, aber 3.– Kc8!; 1.Lf7! 2.Th7 3.Ld5+ Ka6 4.Le6 5.Th6 6.Lc8#; 3.– Kc8 4.Td7 5.Le6 6.Tc7#.
- PS9:** 1.b8=T 2.Te8! 3.c8=D 4.d8=S+ K×e8+ 5.Sf7+ K×f7 6.e8=L+ Kf8+ 7.Lf7+ K×f7 8.Dab7+ T×b7 9.Kc5 10.De8+ K×e8=.
- PS10:** 1.THe8 2.THg8+ Kg4 3.THg5+ Kg3 4.Gg4+ Kg2 5.LHh1 6.THg3+ Kf3 7.Gg2+ Ke4 8.LHf3+ Kd5 9.Ge4+ Kc6 10.LHd5+ Kd7 11.Gc6 12.LHb7 13.Ga8 Sc8#.
- PS11:** 1.e6 3.e8=nL+ Kb3 4.g8=nL+ Kc2 5.nLb3+ Kb1 6.nLg6+ Ka1 7.h8=nL#; 1.Ke7 2.h8=nD 3.nDa8+ Kb3 4.nDb8+ Ka2 5.g8=nD+ Tb3 6.nDg2+ Tb2 7.nDb8×b2#.

PS12: 1.a×b6 [sBf2] [wBa7] 2.f1=D 3.Df2 4.K×a7 [sKe3] [wBa8=T] 5.Df3 6.Ke2 7.Df4 8.Ke1 9.Df5+ Kb7 10.Kf2 11.De4+ Kc8 12.Dd3 13.Kg3 14.Dc2+ Kd7 15.Db3 16.Kh2 17.Da4+ T×a4 [wTe8] [sDa8] 18.Dc6+ Kd8 19.Kh1 20.Dc7+ K×c7 [wKg3] [sDd8] 21.Dd5 Te1=.

PS13: 4.Lf2+ Kh2 ... 13.Le7+ Kc7 14.Ld6+ Kb6 15.Lb4 16.La5+ Ka7 17.Lc7+ La6 18.Lb8+ Kb6 19.Lc7+ Kc5 20.Lb6+ Kb4 ... 23.La3+ Ka5 24.Lc5+ La4 25.Lb6+ Kb4 26.Lc5+ Kb3 27.0-0-0.

PS14: 5.Lf8+ Kd8 ... 11.Lb6+ Kb4 ... 18.Le1+ Ld2 ... 25.La5+ Ka3 26.Lb4+ Kb2 27.Lc3+ (Gabel) L×c3 28.d×c3+ Kb1! (28.– K×c3? 29.??? d4#; 28.– Kb3? 29.c2 30.c1=S+ Kc3 31.??? d4#, und der Springer sitzt in der Falle!) 29.c2+ Kb2 30.c1=L+ (Phönix) Kc3 31.La3 (Tempo) d4#.

PS15: 1.Db7! 2.Tg2+ K×h3! 3.Db3+ Lc3+ 4.Db4 Td5# (2.– Kh1? 3.T~+ Td5+ 4.Db5 Lc3+, aber 5.L×c3); 1.Db3! 2.Lg3+ Kh1! 3.Db7+ Td5+ 4.Db5 Lc3# (2.– K×h3? 3.L~+ Lc3+ 4.Db4 Td5+, aber 5.T×d5!).

PS16: 1.Kh2 2.Th1 3.Kg1+ Kg5 4.f4+ e×f3 e. p. 5.Ld8+ Kf5! 6.e4+ d×e3 e. p. 7.Sg3+ Ke5 8.d4+ c×d3 e. p. 9.Lf6+ Kf4 10.Se2+ d×e2 11.Le5+ Kg4 12.Lh2 13.g3! =.



Urdrucke f-181

Lösungen bis 28.02.2011 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 2010

S# (9991-10004): Hartmut Laue

H# (10005-10017): Mirko Degenkolbe

Retro (10018-10032): Nicolas Dupont

Serienzüger (10033-10039): Thomas Kolkmeier

Direktes Spiel (10040-10048): Karol Mlynka

Hilfsspiel (10049-10068): Arno Tüngler

[Raumschach: Hans Gruber (Mehrjahresturnier)]

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

Adler: Geknickter n°-Grashüpfer für n = 90. Seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-90° ab. Ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6.

Anticirce: Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Parteeinangriffsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Ein wiedergeborener König oder Turm gilt als neu und darf rochieren. Beim Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtfeld erlaubt, beim Typ Cheylan nicht.

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

Bicolores: Alle Steine ziehen und schlagen normal, üben aber Schach bietende Wirkung auf beide Könige aus.

Camel: 1:3-Springer. Das Camel entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/1 oder 1/3; z. B. kann es von a1 aus die Felder b4 und d2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

Doppelkürzestzüger: Beide Parteien müssen von allen legalen Zügen immer den geometrisch kürzesten ausführen. Gibt es mehrere gleichlange kürzeste Züge, besteht unter diesen freie Wahl. Die lange (bzw. kurze) Rochade hat die Länge 5 (bzw. 4).

Doppellängstzüger: Beide Parteien müssen von allen legalen Zügen immer den geometrisch längsten ausführen. Gibt es mehrere gleichlange längste Züge, besteht unter diesen freie Wahl. Die lange (bzw. kurze) Rochade hat die Länge 5 (bzw. 4).

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

Frankfurter Schach: Schlägt ein Stein X einschließlich des Königs einen Stein Y, so wird aus dem Stein X ein Stein der Art von Y unter Beibehaltung der Farbe von X, der damit verbundenen Grundreihen- und Umwandlungsreihen-Orientierung sowie etwaiger königlicher Eigenschaften. Im letzten Fall gelten die Regeln für königliche Steine mit der Einschränkung, daß vom Gegner kontrollierte Felder nicht durchschritten werden dürfen.

Genfer Schach: Ein Stein (außer Königen) kann nur schlagen bzw. Schach bieten, wenn sein Ursprungsfeld – und zwar bezogen auf das Ausgangsfeld des potenziellen Schlags bzw. Schachgebots – unbesetzt ist.

Gitterschach: Orthogonale Gitterlinien teilen das Brett in 16 gleichgroße Quadrate zu je 2×2 Feldern. Züge innerhalb eines solchen Quadrats sind illegal, d. h. bei jedem Zug muß mindestens eine Gitterlinie überquert werden.

Haaner Schach: Ab der Diagrammstellung hinterläßt jeder Stein, der ein Feld (ziehend, schlagend oder als Schlagopfer – wenn der Schlagstein nicht das Schlagfeld betritt, z. B. beim e. p.-Schlag – oder auch als Turm bei der Rochade) verläßt, auf seinen alten Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch überschritten werden kann.

HC# = konsequentes Hilfsmatt: Ein Hilfsmatt, bei dem nach jedem Einzelzug die Retroanalyse der Stellung neu durchgeführt wird (also ohne Kenntnis früherer Züge und Analysen). Beispielsweise wird eine Rochade wieder möglich, wenn König und Rochadeturm auf ihre entsprechenden Felder ziehen (weil in der neuen Analyse „vergessen“ ist, daß beide bereits gezogen haben).

Heuschrecke: Zieht wie Grashüpfer, aber nur über einen gegnerischen Bock, wobei das Feld hinter dem Bock frei sein muß. Der Bock wird dabei geschlagen. Eine Heuschrecke kann nur schlagend ziehen.

Immunschach: Ein Stein inklusive König, dessen Partieanfangsfeld von einem anderen Stein besetzt ist, ist immun, kann also nicht geschlagen werden.

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

Kürzestzüger: Von den normal möglichen Zügen unter Beachtung von Schachgeboten und illegalen Selbstschachs muß Schwarz den geometrisch jeweils kürzesten Zug machen; es wird aber Normalmatt angestrebt. Zwischen gleichlangen Kürzestzügen kann Schwarz frei wählen.

Läuferhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.

Leo: Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt wie ein Lion.

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

Nachtreiterhüpfer: Verhält sich zum Nachtreiter wie der Grashüpfer zur Dame.

Nao = chinesischer Nachtreiter: Zieht wie Nachtreiter, schlägt und wirkt wie Nachtreiterlion, also nur über einen Bock hinweg.

NWK: = No White King (ohne weißen König).

Ohneschach: Außer im Mattzug darf kein Schachgebot gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.

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

Pao: Zieht wie Turm, schlägt wie Lion auf Turmlinien.

pSer. = Parry-Serienzüger: Die Serienzugpartei kann auch Schach bieten. Dieses Schachgebot muß unmittelbar von der anderen Partei pariert werden. Danach geht die Serie normal weiter.

Rose: Linienfigur, die in 1:2-Abständen auf einer kreisförmigen Bahn zieht. Eine Rose auf a1 kann zum Beispiel nach b3, d4, f3, g1 und c2, d4, c6, a7 ziehen.

Serienzug-Rochade (in n Zügen): Die Initiativpartei rochiert im n-ten Serienzug.

Turmhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Vao: Zieht wie Läufer, schlägt wie Lion auf Läuferlinien.

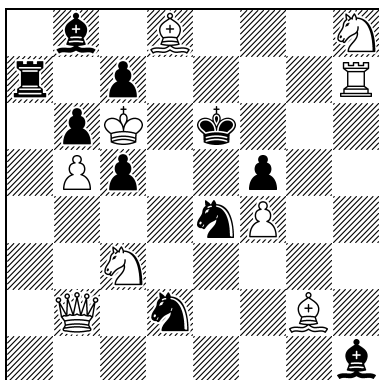
Verteidigungsrückzüge: Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Zurücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlußforderung erfüllen muß. Schwarz nimmt solche Züge zurück, daß Weiß die Anschlußforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel). Beim Typ Proca entscheidet die Partei, die den Retrozug macht, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und (im positiven Fall) welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. Ohne Vorwärtsverteidigung: Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, daß er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtzug ausführt, mit dem er selbst die Anschlußforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

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.

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

Wesir: 0:1-Springer. Der Wesir entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 0/1 oder 1/0; z. B. kann er von a1 aus die Felder b1 und a2 erreichen.

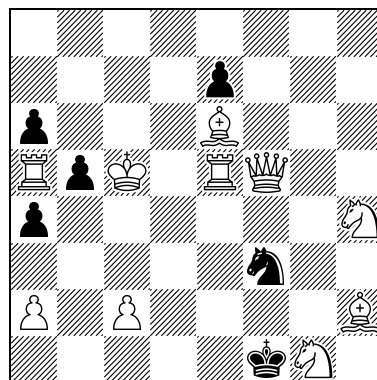
9991
Gunter Jordan
Jena



S#3

C+ 9+10

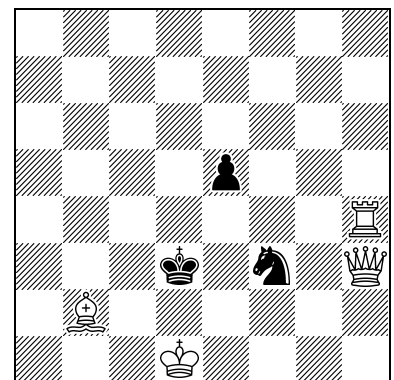
9992
Waleri Kopyl
Gennadi Kosjura
Poltawa



S#6

C+ 10+6

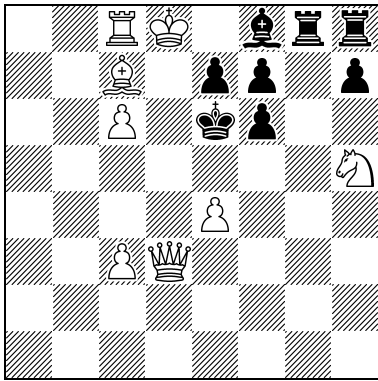
9993
Oleg W. Paradsinski
Tschaplinka
Attila Benedek zum Gedenken



S#7

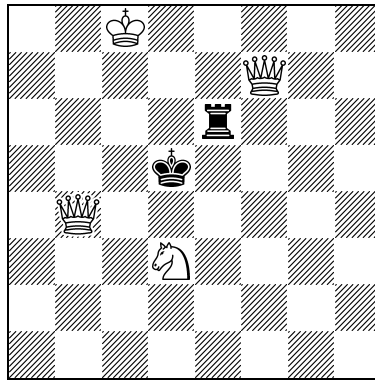
C+ 4+3

9994
Gunter Jordan
 Jena



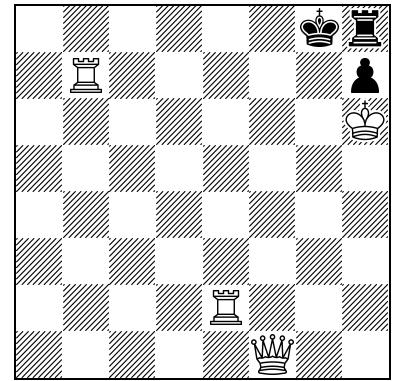
S#7 C+ 8+8

9995
Stephan Dietrich
 Heilbronn



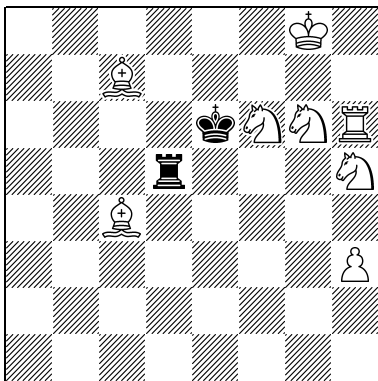
S#8 C+ 4+2

9996
Frank Richter
Iwan Soroka
 Trinwillershagen / Lwiw



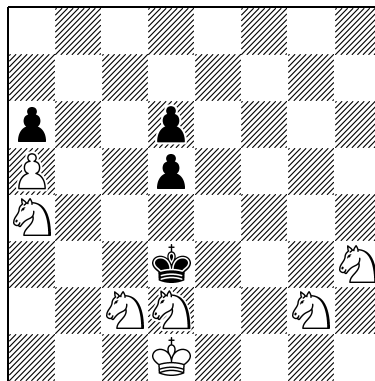
S#8 Zwei Lösungen C+ 4+3

9997
Stephan Dietrich
 Heilbronn



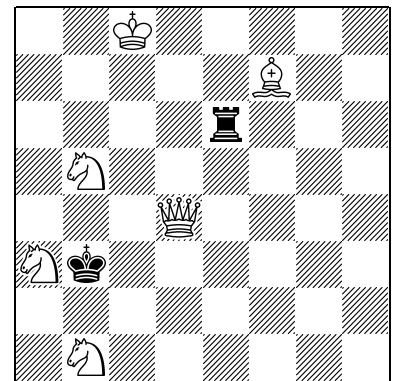
S#8 C+ 8+2

9998
Stephan Dietrich
 Heilbronn



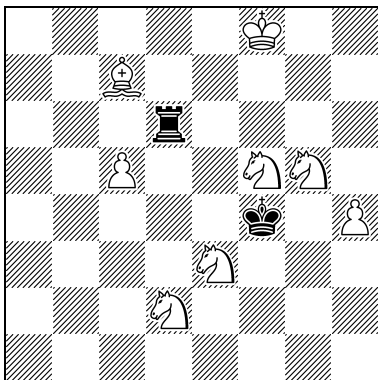
S#8 C+ 7+4

9999
Stephan Dietrich
 Heilbronn



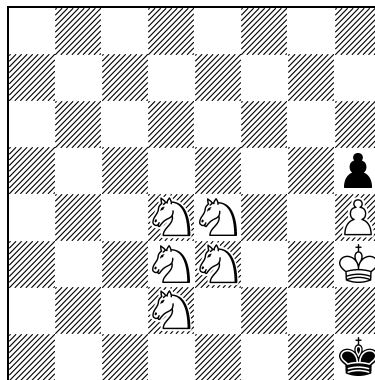
S#9 C+ 6+2

10000
Stephan Dietrich
 Heilbronn



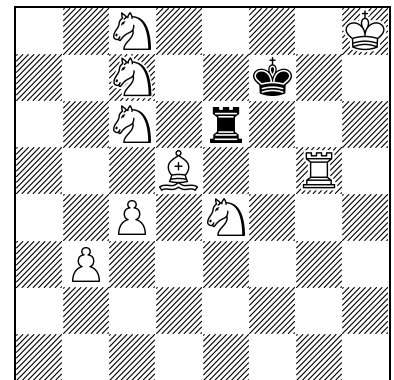
S#9 C+ 8+2

10001
Stephan Dietrich
 Heilbronn



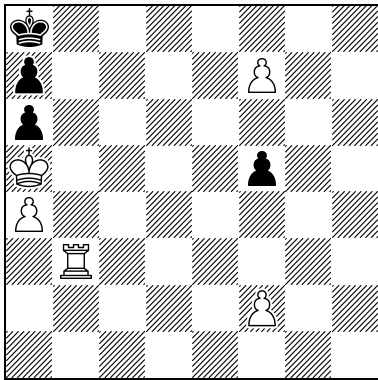
S#10 7+2

10002
Stephan Dietrich
 Heilbronn



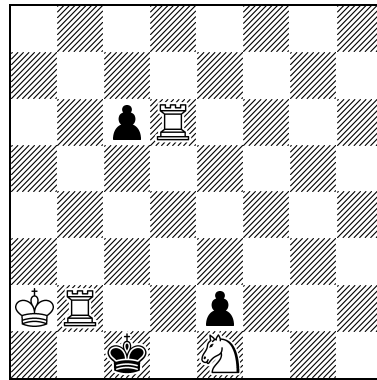
S#11 9+2

10003
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



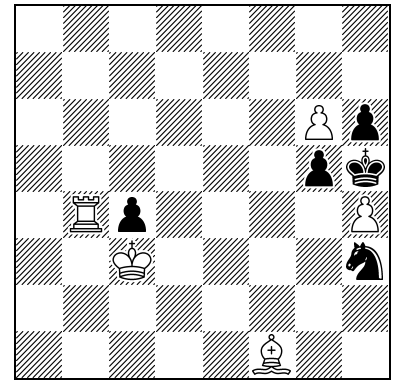
S#12 5+4

10004
Oleg W. Paradsinski
 Tschaplinka
Iwan A. Brjuchanow zum
50. Geburtstag gewidmet



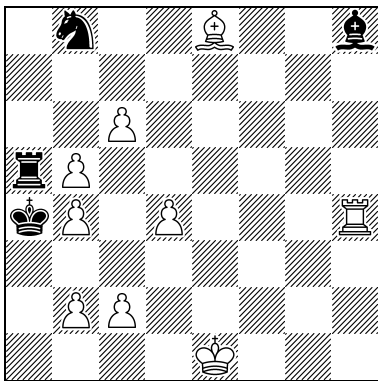
S#13 4+3

10005
Manfred Nieroba
 Troisdorf



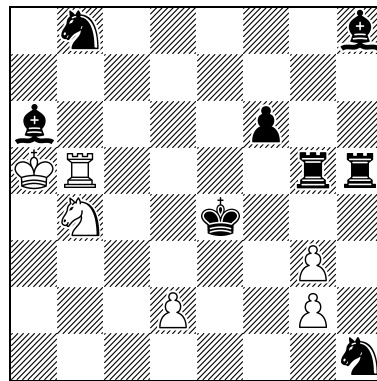
H#2 b) ♖b4→h2 C+ 5+5

10006
Witali Medinzew
 Krasnodar



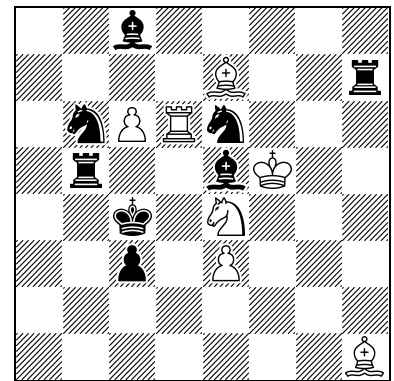
H#2 2.1;1.1 C+ 9+4
 b) ♜b8→f5

10007
Andrej Dikusarow
 Nowosibirsk



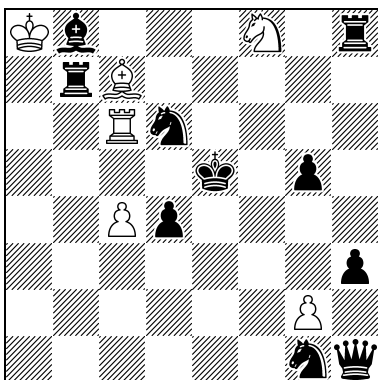
H#2 b) ♗g3→f4 C+ 6+8
 c) ♗d2→c3
 d) ferner ♜h1→c7

10008
Fadil Abdurahmanović
 Sarajevo



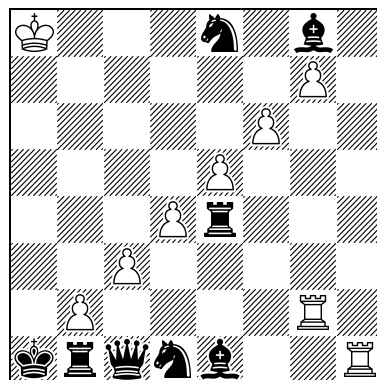
H#2 2.1;1.1 C+ 7+8

10009
Stefan Parzuch
 Legionowo



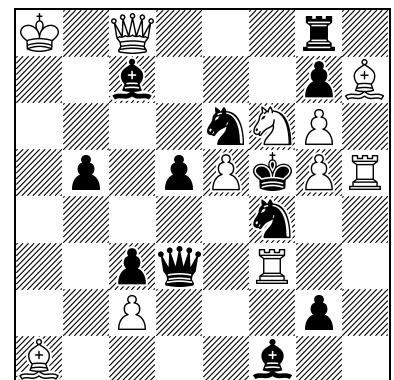
H#2 2.1;1.1 C+ 6+10

10010
Alexandr Dorewgui
Andrej Dikusarow
 Ukraine / Nowosibirsk



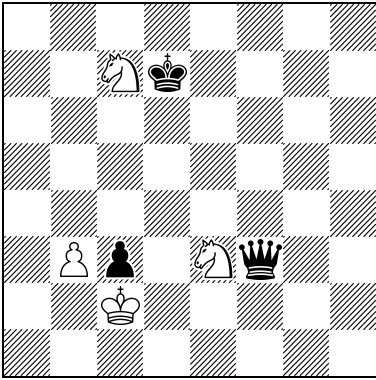
H#2 6.1;1.1 C+ 9+8

10011
Witali Medinzew
 Krasnodar



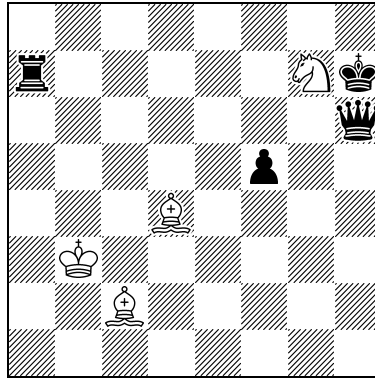
H#2 2.1;1.1 C+ 11+12

10012
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



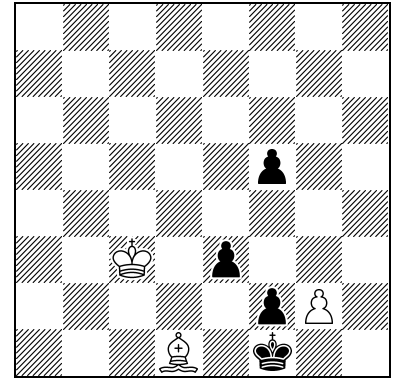
H#3 b) ohne ♔f3 C+ 4+3

10013
Aleksandar Popovski
 Skopje



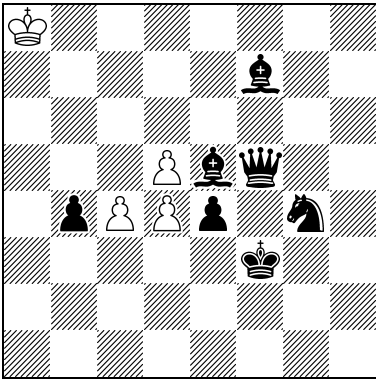
H#3 0.2;1.1;1.1 C+ 4+4

10014
Aleksandar Popovski
 Skopje



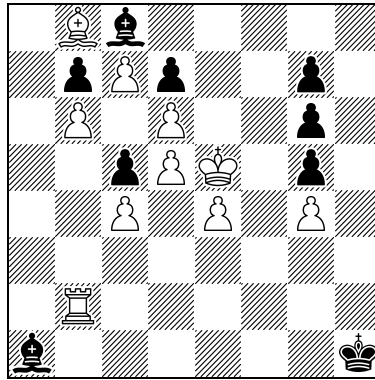
H#4 C+ 3+4
 b) ♔c3 ↔ ♜e3

10015
László Ányos
 Budapest



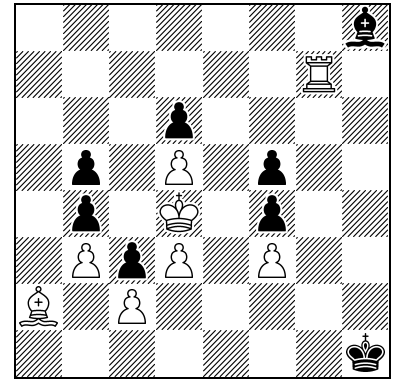
H#4 3.1;1.1... C+ 4+7

10016
Doris Decker
 Internet



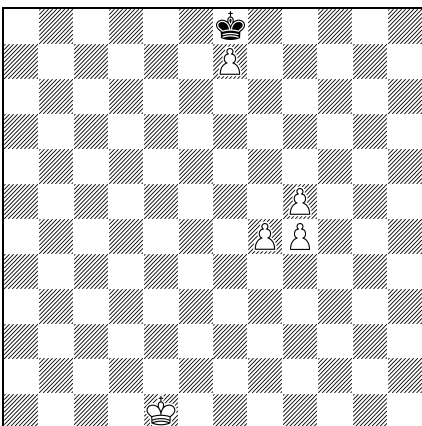
H#16 C+ 10+9

10017
Doris Decker
 Internet



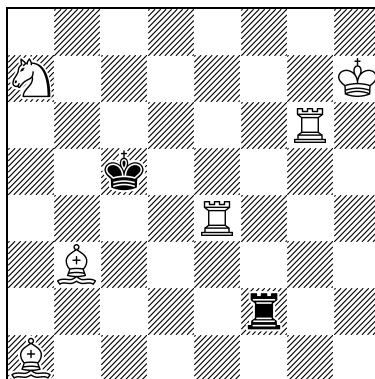
H#21 C+ 8+8

10018
Per Grevlund
 Aalborg
 Neujahrsgruß 2011



Ser.=9 Wie viele Lösungen? 5+1
 12×12-Brett

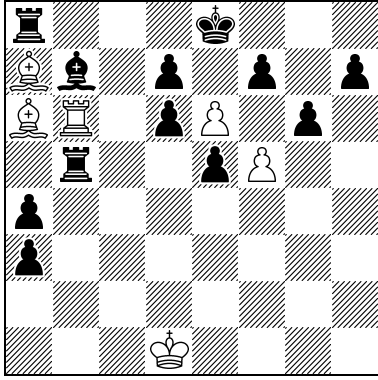
10019
Nikolai Ivanov Beluhov
 Stara Sagora



Klebe zwei Brettränder
 so zusammen, daß eine
 Mattstellung entsteht 6+2

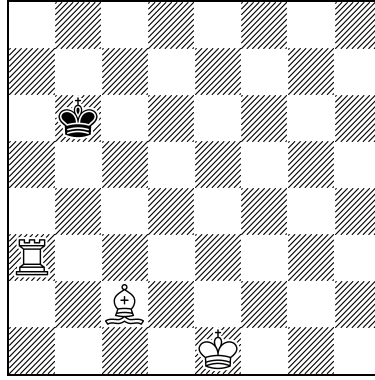
10020
Nikolai Ivanov Beluhov
 Stara Sagora
Alexandr Kisljak gewidmet
 Ein ungefärbtes Schachbrett
 wird in drei Teile zerschnitten.
 Das größte Stück besteht aus
 drei 4×4-Feld-Teilen, die sich
 Seite an Seite in L-Form
 befinden. Das zweite Stück
 besteht aus drei 2×2-Feld-Teilen.
 Das kleinste Stück besteht aus
 2×2 Feldern; auf diesem Stück
 steht ♔. Ergänze ♔ ♔ ♔ ♔ so,
 daß unabhängig davon, wie die
 drei Stücke zu einem 8×8-Brett
 zusammengefügt werden, ♔ in
 einem legalen Matt steht!

10021
Waleri Liskowez
 Minsk



HC#2 6.1;1.1 6+12

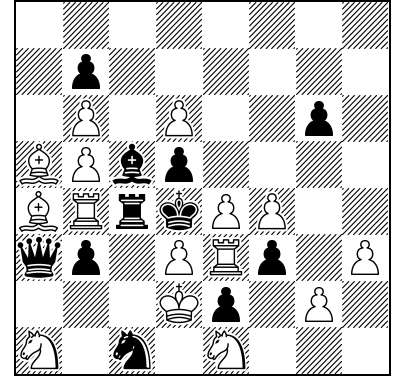
10022
Waleri Liskowez
 Minsk



Zeroposition 3+1

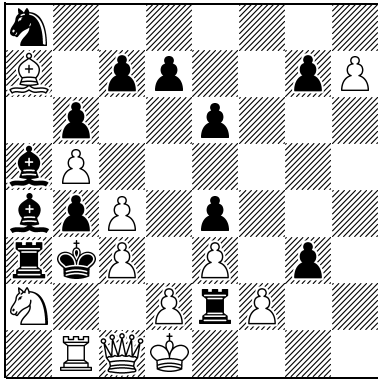
a) ♖c2→d6: HC#4
 b) ♔b6→d6:
 HC#4 0.1;1.1...

10023
Nikolai Ivanov Beluhov
 Stara Sagora



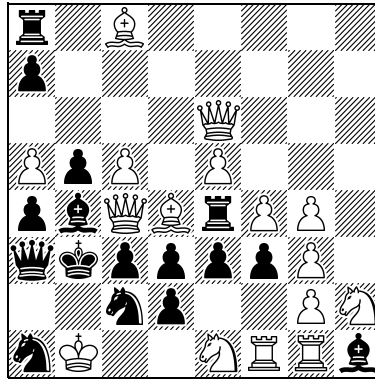
Löse auf 15+11

10024
Gerald Ettl
 München



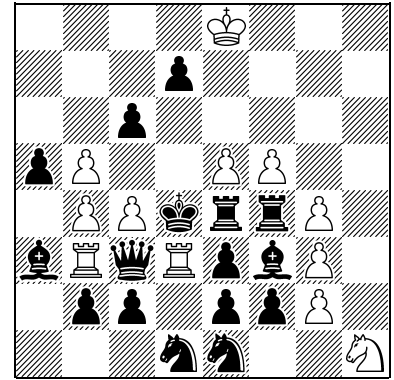
Letzte 16 Ez.? 12+14

10025
Dragan Lj. Petrović
 Novi Sad



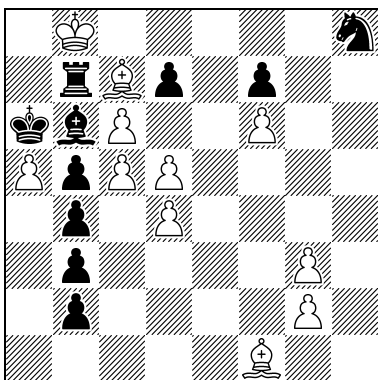
Kürzeste Auflösung? 16+16
 Circe

10026
Dragan Lj. Petrović
 Novi Sad



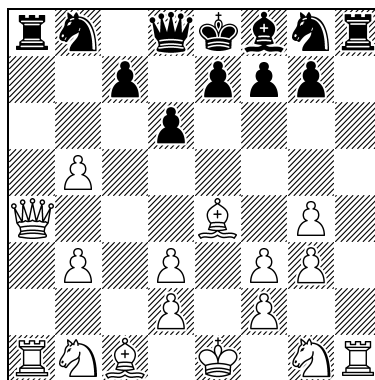
Kürzeste Auflösung? 12+16
 Circe

10027
Wolfgang Dittmann
Günther Weeth
 Berlin / Stuttgart



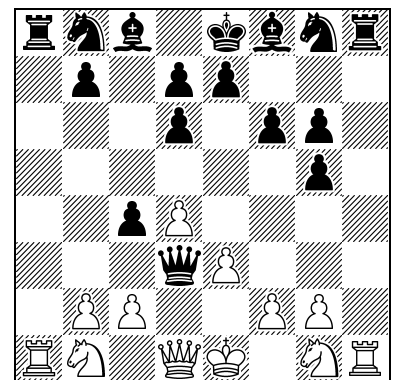
#1 vor 14 Zügen 11+10
 Verteidigungsrückzüge
 Typ Proca
 Anticirce Typ Calvet

10028
Jorge Lois
Roberto Osorio
 Buenos Aires



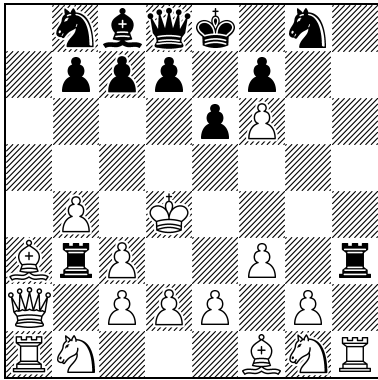
BP in 35 Ez. C+ 16+12

10029
Roberto Osorio
Jorge Lois
 Buenos Aires



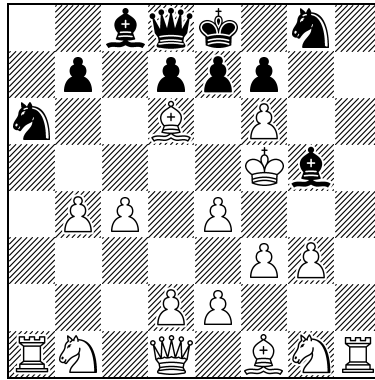
BP in 36 Ez. C+ 12+16

10030
Roberto Osorio
Jorge Lois
 Buenos Aires



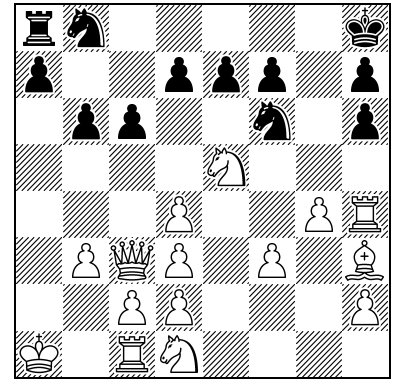
BP in 41 Ez. C+ 16+12

10031
Jorge Lois
Roberto Osorio
 Buenos Aires



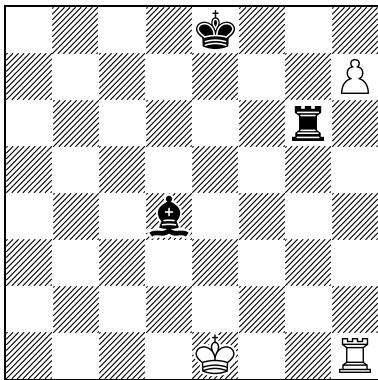
BP in 45 Ez. C+ 16+10

10032
Mario Parrinello
Kostas Prentos
 Marcaria / Thessaloniki



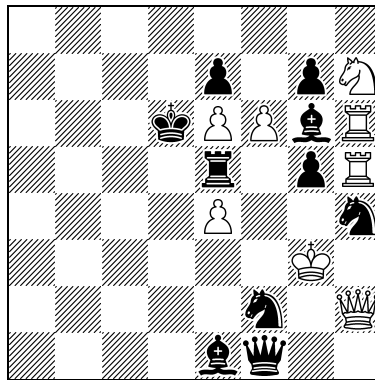
BP in 47 Ez. C+ 15+12

10033
Gunter Jordan
 Jena



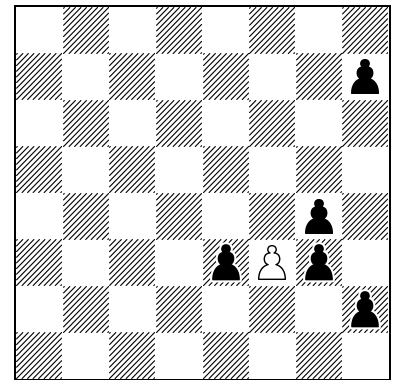
Ser.Rochade in 4 C+ 3+3
 b) ♖g6→g5
 Genfer Schach

10034
Tibor Érsek
 Budapest



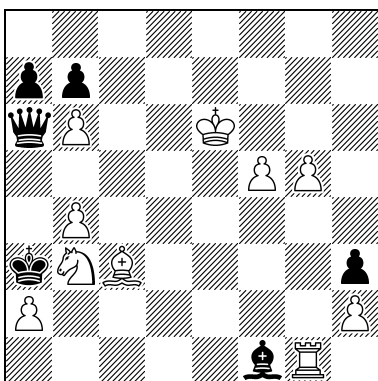
Ser.S=13 8+10
 Anticirce

10035
Gunter Jordan
 Jena



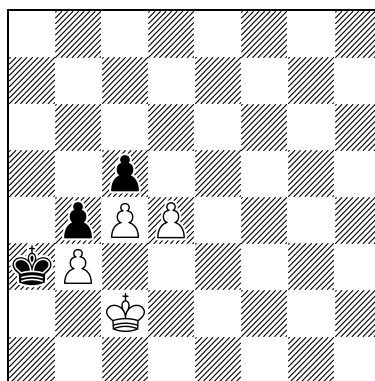
Ser.S==10 C+ 1+5
 Zwei Lösungen
 Haaner Schach

10036
Tibor Érsek
 Budapest



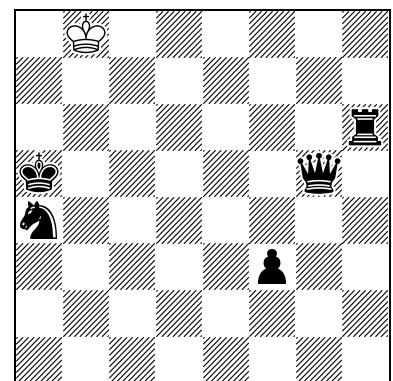
Ser.H=12 C+ 10+6
 Circe

10037
Gerald Ettl
 München



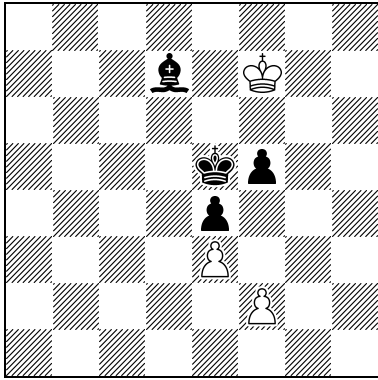
Ser.H=10 C+ 4+3
 Elliuortap

10038
Per Grevlund
 Aalborg



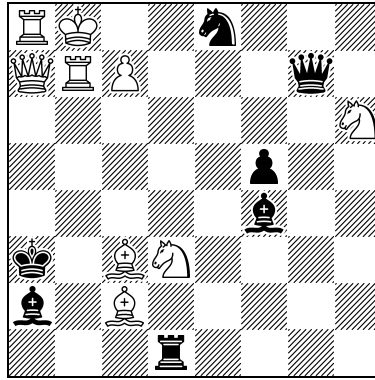
Ser.H==8 C+ 1+5
 b) ♘a4→b2
 Köko

10039
Arno Tüngler
 Almaty



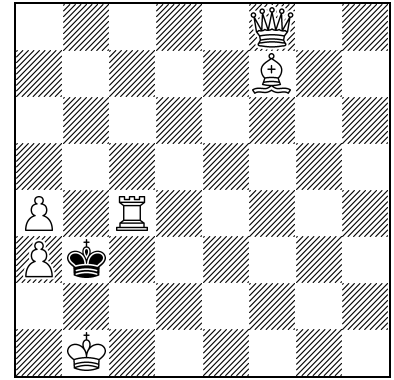
pSer.H#14 C+ 3+4

10040
Gerald Ettl
 München



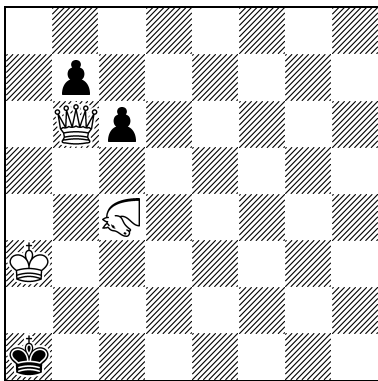
S#12 9+7
 Anticirce Typ Calvet

10041
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



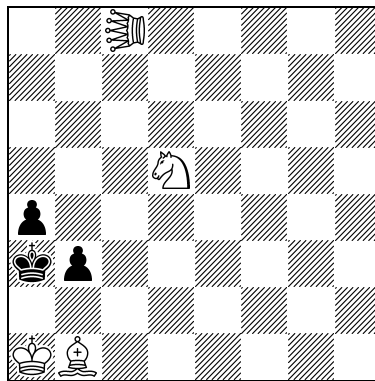
S#7 6+1
 Frankfurter Schach

10042
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



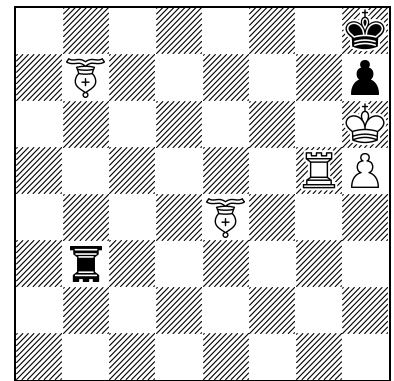
S#10 C+ 3+3
 ♘=Camel

10043
Iwan A. Brjuchanow
 Tschaplinka



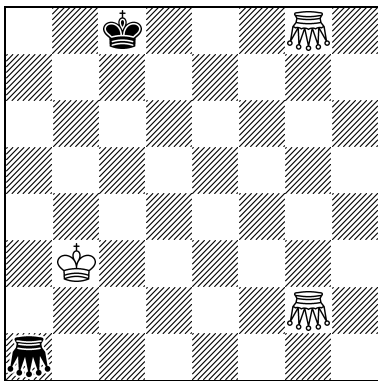
S#8* C+ 4+3
 Zwei Varianten
 ♖=Adler

10044
Geoff Foster
 Kambah
Dan Meinking gewidmet



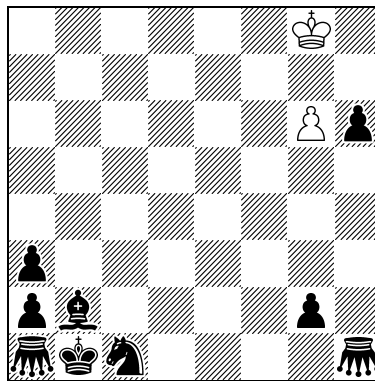
S#7 C+ 5+3
 ♘=Läuferhüpfer
 ♖=Turmhüpfer

10045
Gerald Ettl
 München



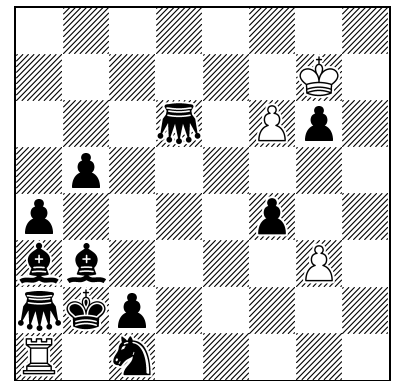
#5 C+ 3+2
 Vogtländer Schach

10046
Gerald Ettl
 München



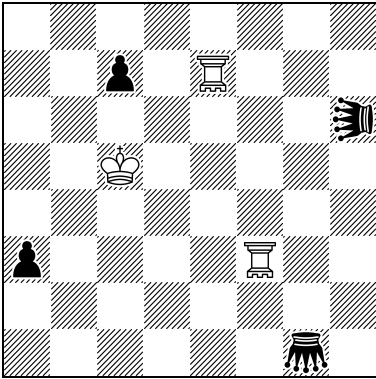
#8 C+ 2+9
 Vogtländer Schach

10047
Gerald Ettl
 München



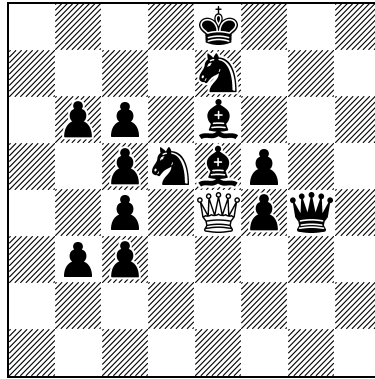
#12 4+11
 Vogtländer Schach

10048
Hannu Sokka
 Turku



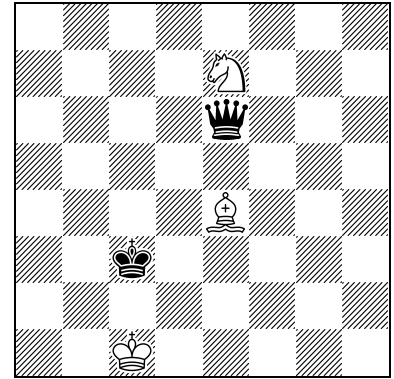
S#10 C+ 3+4
 Drei Lösungen
 Längstzüger
 ♖=Wesir ♞=Heuschrecke

10049
Fadil Abdurahmanović
Eckart Kummer
 Sarajevo / Berlin



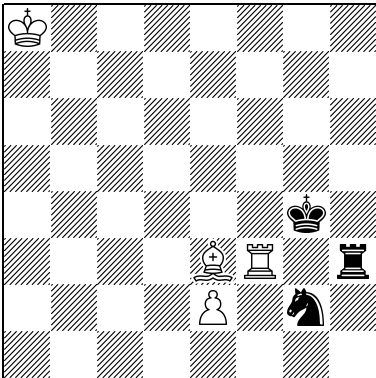
H#6 0.1;1.1... C+ 1+14
 NWK

10050
Manfred Nieroba
 Troisdorf



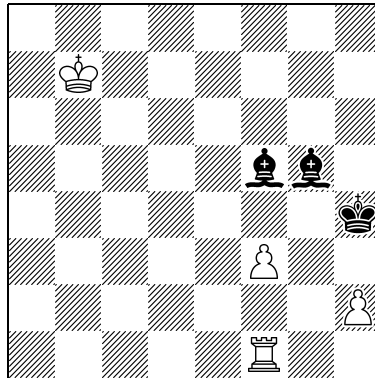
H#2 b) + ♗d3 C+ 3+2
 Circe

10051
Gerson Berlinger
 Bad Friedrichshall



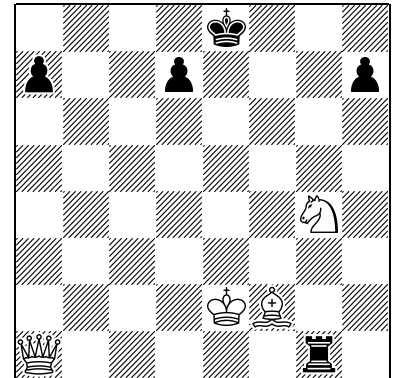
a) H#2* C+ 4+3
 b) ♖f3→♔h5: H#2
 Circe

10052
Gerson Berlinger
 Bad Friedrichshall



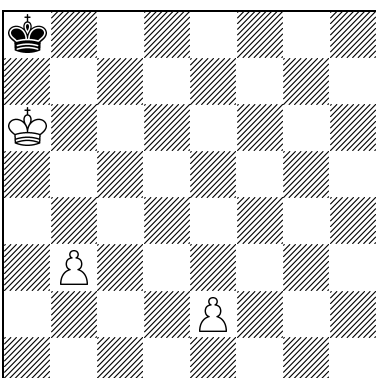
H#3 b) ♗h2→h3 C+ 4+3
 Circe

10053
Pierre Tritten
 Gagny



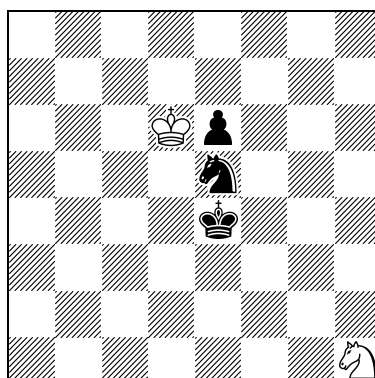
H#2 2.1;1.1 C+ 4+5
 Anticirce

10054
Luis Miguel Martín
 Burgos



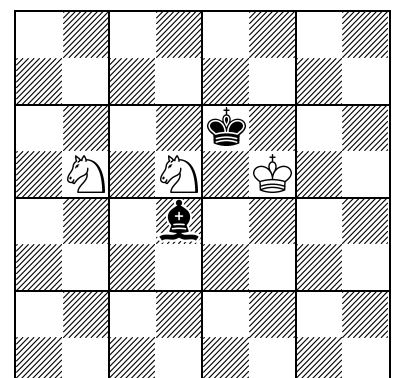
H#6 C+ 3+1
 Immunschach

10055
Vito Rallo
 Trapani



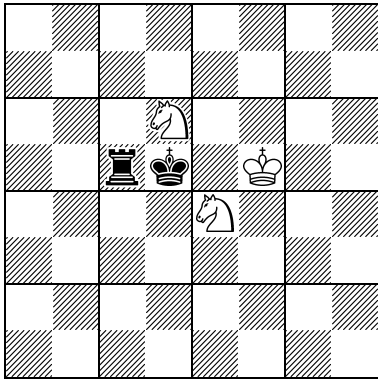
H#5 0.2;1.1... C+ 2+3
 Köko

10056
Stephan Dietrich
 Heilbronn



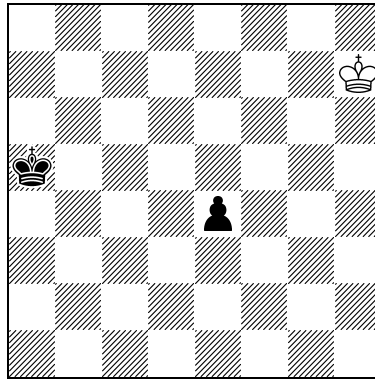
H#5 2.1;1.1... C+ 3+2
 Beamenschach Gitterschach

10057
Stephan Dietrich
 Heilbronn



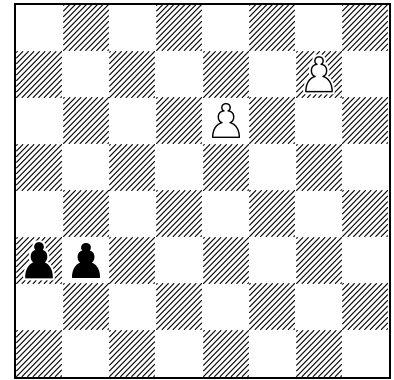
H#5 2.1;1.1... C+ 3+2
 Beamtenschach Gitterschach

10058
Gerald Ettl
 München



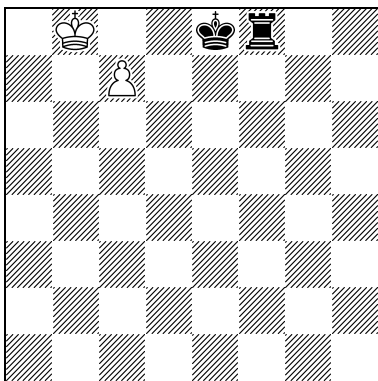
H#5 C+ 1+2
 Bicolores Ohneschach
 Vogtländer Schach

10059
Gunter Jordan
 Jena



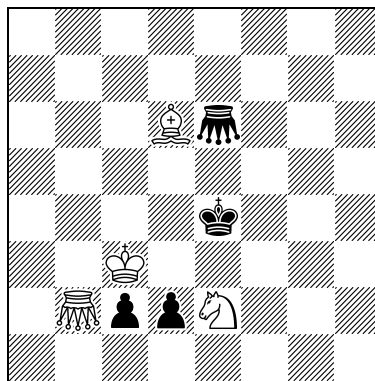
H==3 C+ 2+2
 b) ♟b3→e3
 Madrasi

10060
Gunter Jordan
 Jena



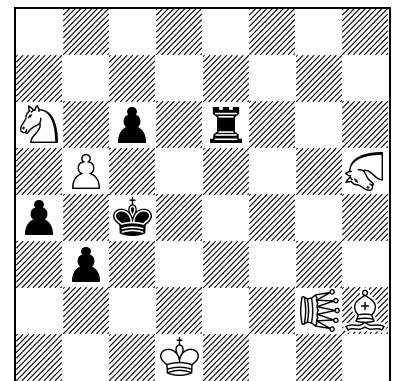
H!=3 0.2;1.1;1.1 C+ 2+2
 Köko Ohneschlag

10061
Vito Rallo
 Trapani



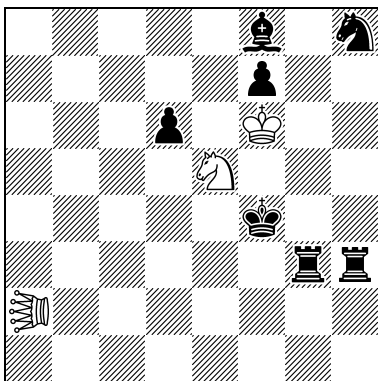
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 4+4

10062
Luis Miguel Martín
 Burgos



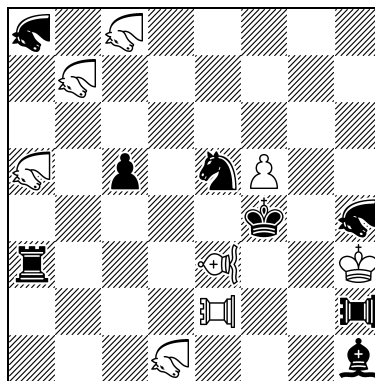
H#2 b) ♖h2→g4 C+ 6+5
 ♜=Leo ♞=Rose

10063
Gerald Ettl
 München



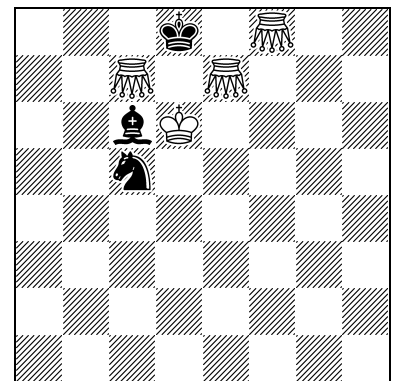
H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 3+7
 ♚=Lion

10064
Franz Pachl
 Ludwigshafen



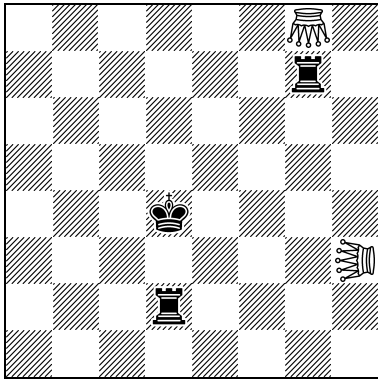
H#3 0.2;1.1;1.1 C+ 8+8
 ♖♗=Pao ♘♙=Vao ♚♛=Nao

10065
Stephan Dietrich
 Heilbronn



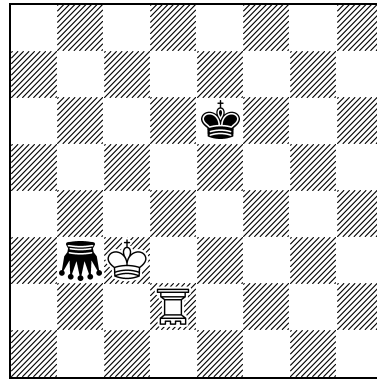
H#4 C+ 4+3
 b) ♜c6→♞c6
 Beamtenschach

10066
Hannu Sokka
 Turku



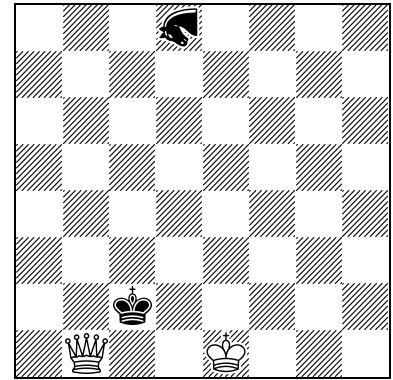
H#10 2.1;1.1... C+ 2+3
 Kürzestzüger
 weißer Längstzüger
 =Heuschrecke

10067
Václav Kotěšovec
 Praha



H#10 0.3;1.1... C+ 2+2
 Doppelkürzestzüger Köko
 =Wesir

10068
Václav Kotěšovec
 Praha



H#17 2.1;1.1... C+ 2+2
 Doppellängstzüger Köko
 =Nachtreiterhüpf



BuB 1/2010

FS 284, Nr. 3428 (H. P. Rehm): Der Autor ist mit der Korr. (FS 299) nicht mehr zufrieden, weil sie noch einen kleinen Dual enthält. Die neue Korr. (s. *Diagr.*: 1.Dh6 g1=L,S 2.D×h2 T×h2 3.Tb8 Ta2#; 1.– h1=L,S 2.D×h1 T×h1 3.Tb8 Ta1#; 1.– f2 2.Dh3 T×h3 3.Tb8 Ta3#; 1.– d3 2.Dh4 T×h4 3.Tb8 Ta4#; 1.– g4 2.Dh5 T×h5 3.Tb8 Ta5#; 1.– T×h6 2.g7+ K×g7 3.Tb8 Ta6#) ist dualfrei.

FS 359, Nr. 4371 (H. P. Rehm): Gegen die NL 1.Dc5+ Df2 2.De7 Da2 3.Kc7 Dh2+ 4.Kd8 Db8# legt der Autor eine Korr. (s. *Diagr.*: 1.Dd2 D×d5 2.Dg5+ Dg2 3.Da5 Da2 4.Da7 Dh2#) vor.

FS 359, Nr. 4372 (H. P. Rehm & P. Quindt): Gegen die NL 1.b7 Nd2 2.b8=N Ng8 3.Nh5 Na5 4.c8=S,N Ng8 5.Se7 Nd2 6.e4 Nc7,Na8# (o.ä.) legt der Erstautor eine Korr. (s. *Diagr.*: 1.Dd4 CRg7 2.Df4 CRA5 3.Dd6 CR×g3 4.Dd4 CRA1 5.Dd2 CR×c7 6.Db4 CRe1#) vor.

FS 411, Nr. 5013 (H. P. Rehm): Gegen den DL 1.– Lc2 2.Da5+ korrigiert der Autor: wLe8 statt wBe6 (C+).

FS 612, Nr. 7398 (H. P. Rehm): Die Korr. in FS 699 ist noch NL: 1.Sc4 Gc3 2.Kb5 Gb4 3.Se5 Gf6 4.S×f3 Ga1 5.Ka4 Ge1 6.Se5 Lh5 7.Sf3 Le8. Der Autor legt eine neue Korr. (s. *Diagr.*: 1.Sd5 Ge4 2.Sf4 Gg3 3.Sg6 Gh7 4.Sh4 Gh3 5.Sf5 Ge6 6.Sd6 Gc7 7.Sc4 G×b3 8.Sb6 Gb7#) vor.

f-6, S. 168, Nr. 370 (B. Formánek): Gegen die in f-138, S. 433, gemeldete NL korrigiert der Autor (s. *Diagr.*: 1.Kd5 Tc2 (1.– T2d4?) 2.Kd4 Tc4#, 1.Kd4 Sd5 (1.–

Ted4?) 2.Kd3 Td4#).

f-25, S. 378, Nr. 1364 (H. Deichelbohrer): DL a) 6.Th5 Kc7 7.Se5 Kd6 8.Sc4+ Kc7 9.Df4+ Se5 10.Th7 Kd7 11.Df7+ S×f7#, NL a) 1.De7 Ka7 2.Sd8+ Sd7 3.Sc6+ Kb7 4.Tg8 Kc7 5.Th5 Kb7 6.Df7 Kc7 7.Se5 Kd6 8.Sc4+ Kc7 9.Df4+ Se5 10.Th7 Kd7 11.Df7+ S×f7#. DL b) 5.Sb4 Lb6 6.a6 Lc5 7.Dd7+ Kb6 8.Tb8+ Ka5 9.Ta2+ K×b4 10.Dd4+ L×d4# (FR). Korr. (der Autor heißt jetzt Horst Bäcker): Ersetze wSa2 durch wB-Ba4g5 (a) 1.Df7 Ka7 2.Sd8+ Sd7 3.Sc6+ Kb7 4.Tg8 Kc7 5.Th6 Kb7 6.Se7+ Ka7/Kc7 7.Sc8 Kb8 8.Df4+ Se5 9.Tb6+ Kc7 10.Lh7 Kd7 11.Df7+ S×f7#; b) 1.g8=L Ka7 2.Sd8+ Lc7 3.Dd4+ Lb6 4.L4h7 Lc5 5.Ta2 Lb6 6.a6 Lc5 7.Dd7+ Kb6 8.Tb8+ Ka5 9.Dd2+ Lb4 10.Dc3 L×c3#).

f-47, S. 153, Nr. 11 (F. Müller): Gegen die in f-178, S. 158, in BuB 2/2009 gemeldete NL wurde bereits in f-131, S. 42, eine Korr. publiziert (FM).

f-49, S. 315, Nr. 45 (G. Latzel): Gegen die in f-95, S. 322, gemeldete NL hilft +wKa1 (C+) (hape). Oder als Viersteiner: sDc6 (statt sTc6) (C+) (HG).

f-68, S. 295, Nr. 4017 (Y. Mintz): Da die in f-84, S. 161, publizierte Korr. noch immer NL ist (f-167, S. 36), korrigiert der Autor von der Erstfassung ausgehend: Vertausche wKc5 und sTc5 (nun also: wKa3, sTc5); nach 2.– K×c5 geht die Lösung in die bisherige AL über.

f-91, S. 89, Nr. 5548 (H. Sokka): Die Lösung dieses Problems, das in f-118, S. 150, die 4. ehr. Erw.

erhielt und das in *f*-176, S. 44, als Nr. 13 nachgedruckt wurde, ist etwas kürzer als geplant, nämlich „nur“ 17415 Züge lang: 17396.T6h7 spart 3 Züge, und ähnlich können später auf h1 Züge gespart werden: 17401.TCh2 17402.Th1 17403.Tfg1 17414 Ka6 17415.TCa7 (OH).

f-93, S. 183, 3. Platz (H. P. Rehm): Gegen die Inkorrektheit (*f*-95, S. 326) versetzt der Autor den sPh3 nach g3 (C+).

f-146, S. 404, Nr. 8620 (R. J. Millour): Wegen einer NL (*f*-155, S. 285) wurde eine Korr. publiziert (*f*-158, S. 52), die aber nicht ausreicht: NL 1.b4B a6B 2.h3B T×a2B 3.La3B T×a3A 4.Sc3B Tg3B 5.Db1B T×h3A 6.0-0-0B h5B 7.Td6A T3h7B 8.D×h7A a5A 9.D×g8B Sa6B 10.Db8A h4A 11.D×c8B h3B 12.Dg8A h2A 13.D×f8B h×g1=LB 14.Dc8A 0-0B 15.D×d8B Lc5A 16.Db6A Tf4A 17.Db1B L×d6B 18.Kd1A Lf8A 19.Ke1B Te4B+ (GW).

f-148, S. 499, Nr. 8702 (A. Frokin & A. Kornilow): NL, denn es kann einfacher der wK einen sS auf f8 entschlagen: R 1.Dg8-h7# Lc7-b8 2.b2-b3 Ld8-c7 3.Sb3-a1 Lc7-d8 4.Sd4-b3 Ld8-c7 5.Sf3-d4 Lc7-d8 6.Se5-f3 Ld8-c7 7.Lh7×Sg6 Sf4-g6+ 8.Sg6-e5 c7×Bd6 9.Dh8-g8 10.Kg8×Sf8 Te8-e7 11.d5-d6 Le7-d8 12.d4-d5 Lb4-e7 13.d3-d4 e7-e6 (GW).

f-148, S. 500, Nr. 8709 (W. Dittmann): Die Korr. (*f*-156, S. 326) genügt nicht: NL R 1.f5×g6 e.p. [Bg2] g7-g5 2.Kf2×Tg1 [Ke1] e4-e3+ 3.Ke1-f2 T~g1+/g2-g1=T+ 4.Kd6×Te7 [Ke1] Dd4-e5+ 5.Kd7-d6 Te8-e7+ 6.Kc6-d7 & v: 1.Kb5#; R 2.- Tf7-f6+ 3.Ke1-f2 T~g1+/g2-g1=T+ 4.Kd7×Se8 [Ke1] La8-d5+ 5.Kc6-d7 Tb7-f7+ 6.Td8-d3 & v: 1.Kb5# (GW). Korr. s. **Diagramm** (R 1.Ke1×Bf2 [Ke1] f3-f2+ 2.Ke1×Df1 [Ke1] Sd8-e6+ 3.Ke1×Ld2 [Ke1] Tf8-f6+ 4.Ke1×Td1 [Ke1] Dh8-e5+ 5.Ke1×Bf2 [Ke1] Sb8-a6+ 6.Kc5×Bc4 [Ke1] & v: 1.T×Tc3 [Ta1]#). *Bitte prüfen!*

f-148, S. 500, Nr. 8711 (W. Dittmann): NL R 1.Kd1×Lc2 [Ke1] Lb1-c2+ 2.Ke2-d1 e4-e3+ 3.Kd2-e2 Sc5-b3+ 4.Kd3-d2 b2-b1=L+ 5.Lf7-g8 S~-c5+ 6.Kc3-d3 d4-d3+ 7.Le8-f7 & v: 1.Kb3#; 3.- Sa5-c3+ 4.Kd3-d2 b2-b1=L 5.Kc4-d3 b7-b5+ 6.Lf7-g8 S~- a5+ 7.Le8-f7 & v: 1.Kb3#; 3.- Sa1-b3+ 4.Kc2-d2 usw.; 3.- Sc1-b3+ 4.Kd3-d2 b2-b1=L+ 5.Kc3-d3 d5-d4+ 6.Lf7-g8 ~ 7.Le8-f7 & v: 1.Kb3,Kb4# (GW). Korr. s. **Diagramm** (R 1.Ke1×Tf1 [Ke1] Tf2(3,4,5,6,7)-f1+ 2.Kg3×Lh4 [Ke1] Tf8- f2(3,4,5,6,7)+ 3.Kf3-g3 Tc8-f8+ 4.Ke2-f3 d4-d3+ 5.Ke1-e2 Tf8-c8+ 6.Ka5×Db6 [Ke1] Db8-b6+ 7.g7-g8=L & v: 1.g×f8=L [Lc1]#). *Bitte prüfen!*

f-148, S. 500, Nr. 8712v (K. Wenda): Die Korr. (*f*-156, S. 326) genügt nicht: NL in 8: R 1.h5×g6 e.p. [Bh2] g7-g5 2.a5×b6 e.p. [Bb2] b7-b5 3.e5×d6 e.p. [Bd2] d7-d5 4.b5×c6 e.p. c7-c5 5.Kg5-g4 e7×Xd6 [Bd7] 6.Kf6-g5 f7×Xg6 [Bg7]+ 7.d5×Be6 [Be2] S~-b1 8.~ & v: 1.S×h1 [Sb1]# (GW). Autor: „Ich danke GW, der als

Retro-PR diese überraschende NL entdeckt hat. Ich habe das Stück korrigiert und unter Verzicht auf eine früher vorhandene kleine Verführung im 8. Zug zwei Steine eingespart. Den sLd8 brauche ich nicht mehr, weil nach Versetzung des wS von g3 nach f4 der Versuch R 1.b6×Bc7? & v: 1.b7+ K×b7 [Ke8]! nicht weiterführt. Der wK kann sich von b3 aus keinen gefährlichen Selbstschachs aussetzen. Wenngleich mich selbst die e.p.-Häufung heute schon weniger beeindruckt als vor acht Jahren, hat das Problem als Task mit nun sehr ökonomischen 15 Steinen doch immer noch einen gewissen Wert.“ Korr. s. **Diagr.** (R 1.a5×b6 e.p. [Bb2] b7-b5 2.b5×c6 e.p. [Bc2] c7-c5 3.c5×d6 e.p. [Bd2] d7-d5 4.d5×e6 e.p. [Be2] e7-e5 5.e5×f6 e.p. [Bf2] f7-f5 6.f5×g6 e.p. [Bg2] g7-g5 7.g5×h6 e.p. [Bg2] h7-h5 8.Sh5-f4 Zz. Sa,c-b1 9.Sg3-h5 & v: 1.S×h1 [Sb1]#. 7 e.p.-Entschlüsse. Nach dem 8. weißen Zug sind Züge des sK oder des sTh1 wegen unaufhebbaren Selbstschachs, entschlagende Züge der sBB wegen der verkehrten Bauernstellung illegal.). *Bitte prüfen!*

f-169, S. 134, Nr. 14 (T. Steudel): „Ich hatte seinerzeit bereits in der *Problemkiste* vermerkt, daß für die Korrektheit ein sTb1 genügt. Also handelt es sich hier nicht um eine materialökonomischere Darstellung der (12) dieses Artikels, sondern um den Typ kt, wie in (17) gezeigt. In der (12) ist die sD nötig, hier wäre es mit sTb1 UL.“ (-eb-)

f-170, S. 177, Nr. 3 (T. Steudel): „Kein Urdruck. Vom Autor selbst bereits publiziert: K199. *Problemkiste*, VI/1999.“ (-eb-) Na, dann bringen wirs nochmal im Diagramm (R g7-g8=D a2-a1=S & v: 1.a1=L g8=T 2.Lh8 Tg7=) mit der richtigen Quellenangabe.

f-171, S. 197: Die Definition des Kontragrashüpfers ist falsch. Richtige Definition: „Kontragrashüpfer: Wie Grashüpfer, aber der Sprungstein muß auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.“

f-172, S. 239, Nr. 9770 (T. Steudel): Die Ohneschlag-Bedingung gilt auch beim Rücknahmezug schon. Eigentlich sind ja alle Ohneschlag-Stellungen illegal, die nicht die 32 Steine der Partieanfangsstellung = PAS auf dem Brett haben. Es wird hier also angenommen, dass ab irgendeinem Zeitpunkt in der Vergangenheit Ohneschlag galt, jedenfalls VOR dem Rücknahmezug. (Wir wollen auch gar nicht nachfragen, wie denn ein König VERSCHWINDEN konnte.) (Vielleicht wurden in der PAS beide Könige entfernt und es wurde dafür die Rex Multiplex-Regel eingeführt, die ja eine Königsumwandlung erlaubt.)

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

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

f-172, S. 240, Nr. 9776 (C. Pacurar): Dies ist wohl der Weg, das Problem zu verstehen: (a) In Bezug auf den schlagenden Stein wird Anticirce gedacht, in Bezug auf den geschlagenen Platzwechselcirce. (b) Wenn beim Zusammentreffen der beiden Bedingungen Kollisionen auftreten (wie bei 1.Ke1×Df1, wonach Anticirce den schlagenden Stein = wK nach e1 brächte und Platzwechselcirce den geschlagenen Stein = sD ebenfalls nach e1 brächte), dann dominiert Anticirce (also: 1.wKe1×sDf1 [wKe1!, sD verschwindet]).

f-172, S. 242, Nr. 9798 (R. J. Bales): Die Definition sollte wohl eher so lauten: „Versetze 1w und 1s Stein (von denen wenigstens einer den anderen beobachtet) so, dass ein H#3 0.1;1.1;1.1 möglich wird. Mit dem Versetzen können auch andere Steine geschlagen werden.“

f-173, S. 272, Nr. MG/6 (M. Grushko): NL R wKb7×sBa7 [wBa2]+ (MR).

f-173, S. 277, Nr. G21/23 (R. J. Bales): Die Angabe „(NWK)“ ist zu streichen (MR).

f-173, S. 277, Nr. G21/24 (R. J. Bales): NL 1.Lg8 h×g8=S 2.g6 h7 3.Kg7 h8=D+ 4.Kf8 Sh6# (MR).

f-173, S. 282, Nr. G21/52 (A. Tüngler): VG S. Emerson, 70. *feenschach* X-XII/2000 (GJ).

f-173, S. 284, Nr. G21/65 und Nr. G21/69 (A. Tüngler bzw. A. Tüngler & G. Jordan): Die Titelei der beiden Probleme wurde vertauscht. Richtig ist: Nr. G21/65 ist von Arno Tüngler allein, Nr. G21/69 ist von Arno Tüngler und Gunter Jordan (GJ).

f-174, S. 322, Nr. 9546 (I. A. Brjuchanow): BG: „In der Lösungsbesprechung zu diesem Problem aus f-168, S. 72, wird die Vorrangordnung von Reflexforderung und Längstzügerbedingung diskutiert. Alybadix gibt der Reflexforderung den Vorrang und gibt deshalb

sein C+ zu einem Problem von mir (s. *Diagr.*: 1.Df5 Ta8 2.Da5 Th8 3.Dh5+ T×h5 4.Kd4 Tf4#; 1.Dh5+ Kg8 2.Dd5+ Kh7 3.Dh5+ Th6 4.Dd5 Th4#). In der Lösungsbesprechung (IX-X/2004) weist der Sachbearbeiter Johan Beije darauf hin, daß hier deutlich von der angesprochenen Vorrangregel Gebrauch gemacht wird. Wie ich gerade festgestellt habe, betrachtet Popeye das Problem dagegen als unlösbar.“

f-175, S. 33, Nr. 9888 (P. Harris): Schon in *StrateGems* IV-VI/2009 publiziert. Der Autor bedauert das Versehen.

f-175, S. 36, Nr. 9913 (P. Harris): Die Forderung muß korrekt „H#6 0.1;1.1...“ lauten.

f-175, S. 36, Nr. 9920 (P. Harris): Auf h3 muß ein „englischer Equistopper“ stehen.

f-176, S. 44, Nr. 13 (H. Sokka): Siehe oben Anmerkung zu f-91, S. 89, Nr. 5548.

f-177, S. 292, 2. Lob (N. Plaksin): MR weist darauf hin, daß ein falsches Diagramm abgedruckt wurde. Das richtige Diagramm ist hier angegeben.

f-178, S. 139, Nr. WK/2 (W. Keym): Version: wBe6, sBe3 – damit wird der Mattdual nach 1.– Kd7 bzw. 1.– Kf7 beseitigt.

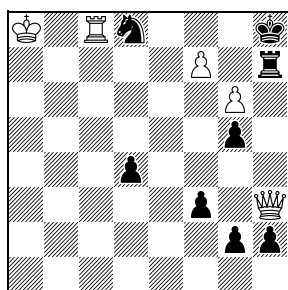
f-180, S. 225, Nr. 9989 (H. Grubert): Die Bedingung *Köko* fehlt.

Helfer und Helfershelfer

BG Bernd Gräfrath	-eb- Erich Bartel
FM Frank Müller	FR Frank Richter
GJ Gunter Jordan	GW Gerd Wilts
hape Hans-Peter Reich	MR Mario Richter
OH Olli Heimo	

Hans Peter Rehm

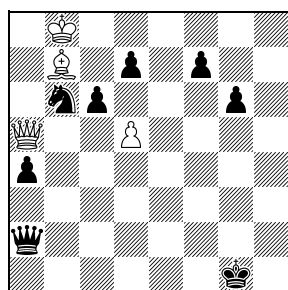
3428v *FEENSCHACH*
IV-V/1957 Blatt 284
1. Preis für Längstzüger



S#3 C+ 5+8
Längstzüger

Hans Peter Rehm

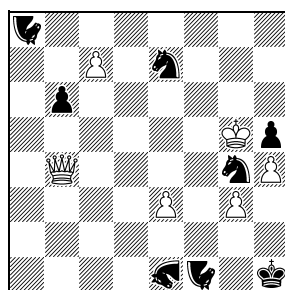
4371v *FEENSCHACH*
VI/1959 Blatt 359



S#4 C+ 4+8
Längstzüger

Hans Peter Rehm

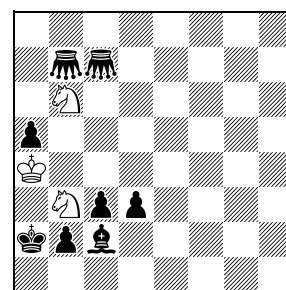
Paul Quindt
4372v *FEENSCHACH*
VI/1959 Blatt 359



S#6 C+ 6+8
Längstzüger
♝=Camelreiter

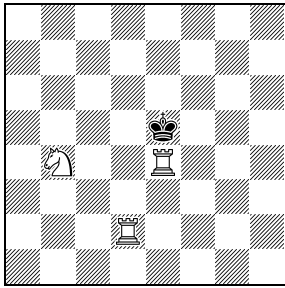
Hans Peter Rehm

7398v *FEENSCHACH*
VII-VIII/1965 Blatt 612
1. Preis



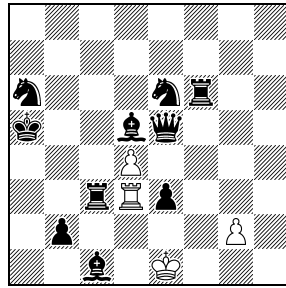
S#8 C+ 3+8
Längstzüger

Bedrich Formánek
(Neufassung 2010,
Urdruck)
370v f-6 XI/1970



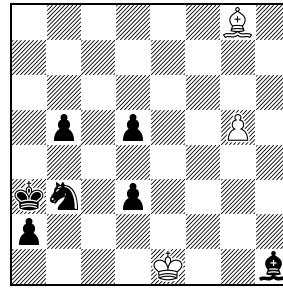
H#2 2.1;1.1 C+ 3+1
Preßburger Schach

Wolfgang Dittmann
(Neufassung 2010,
Urdruck)
8709v f-148
VIII-IX/2002



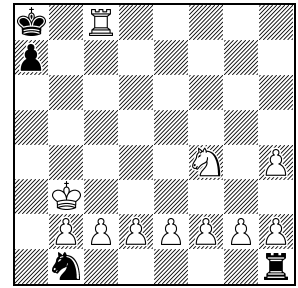
#1 vor 6 Zügen 4+10
Verteidigungsrückzüge
Typ Proca ohne
Vorwärtsverteidigung
Anticirce Typ Cheylan

Wolfgang Dittmann
(Neufassung 2010,
Urdruck)
8711v f-148
VIII-IX/2002



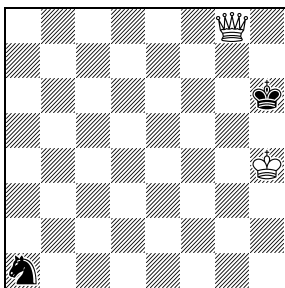
#1 vor 7 Zügen 3+7
Verteidigungsrückzüge
Typ Proca
Anticirce Typ Cheylan

Klaus Wenda
(Neufassung 2010,
Urdruck)
8712v f-148
VIII-IX/2002



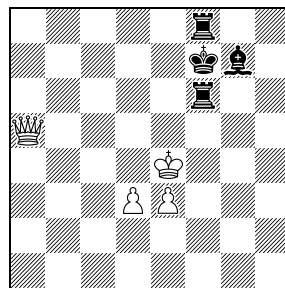
#1 vor 9 Zügen 11+4
Verteidigungsrückzüge
Typ Proca
Anticirce

Theodor Steudel
K199 Problemerkiste
VI/1999



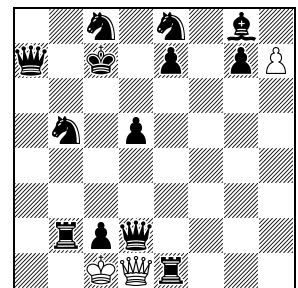
-(w+s)→H=2 2+2
Ohneschlag

Bernd Gräfrath
F424 Probleemblad
V-VI/2004



R#4 C+ 4+4
Zwei Lösungen
Längstzuger

Nikita Plaksin
S. 252, Nr. 34
feenschach 2004
2. Lob



Last move? 3+13
Typ B
Anticirce (Typ Cheylan)
Madras rex inclusiv
Bb7×Ta8=D [Dd1]

Trümmerhaufen 1/2010

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

Bei Korrekturen bitte neues Diagramm einsenden!

R. J. Bales (-/e8) Zwei einfache symmetrische Lösungen sind nicht interessant. **A. Dikumarow** (1-06-2) NL d) 1.Ld3 Tc1 2.De4 Lc5#, 1.Dc8 Kb3/d3 2.Dc3+/Dc5 d×c3/Le5#. (3-51-1) und (3-52-2) Orthodoxe #2 sind für *f* nicht geeignet. (4-122-3) Es muß „S#19“ heißen (nicht S#18; zweimal „12.“); DL 17.Dd7+ (statt 17.Dc6+). (5-70-1) UL 10.- Ka2! **G. Ettl** (h3/g1) NL R Kh1×nTg1 & v: 1.nT×a1 [Sg1] Se2,Sf3#. (e1/a5) Der sSg8 steht zu stark, er kann bei den diversen Selbstschachs stets dazwischen ziehen, z.B. 2.- Sg3×Bf5 [Sg8]+ und ähnlich später. Außerdem ist der 7. wei-

ße Retrozug illegal, da nach 7.Bb3×Bc4 ein wB über einem sB auf der b-Linie steht (wBb3 über sBb2), was im Anticirce nicht geht. **W. Nebotow** (g2/d6) DL 1.- fe6 2.Lb4#! (2.- c5?, 2.- Nc5?, 2.- Kc7? sind alle illegal). Sogar NL 1.Lb4#! (1.- c5?, 1.- Nc5?, 1.- Ke6? sind alle illegal). (4491) Kao zieht wie Nachtreiter, schlägt wie Heuschrecke auf Nachtreiterlinien! Das Matt ist also keines! (4492) DL 3.- Kc8. (4495) Weshalb wird der Klon des Superbauern auf d4 ergänzt?? (4496) UL: Wegen Wandelschachs entsteht auf a2 nach 1.a7-a2 ein weißer Bauer (nicht Superbauer). (4497) UL, nach 6.f×g1=D [Bd8] muß der Bauer auf d8 umwandeln. (4498) DL 3.FKb5, UL 6.WK×a7! (4499) Der letzte weiße Orterzug (vor dem Vorwärtszug) fehlt! Auch im Orterschach ist die Rochade über ein bedrohtes

Feld nicht möglich! (4500) Nao zieht wie Nachtreiter, schlägt wie Nachtreiterlion, also geht 1.kNa8-b5(??)-c3-d1 nicht. (4501) UL, denn 1.a×b6=nS bietet Selbstschach! (4502) UL, denn bei Changeling findet während der Sequenz kein Königsschlag statt. Es müßte also ein „normaler“ Turmzug stattfinden, nach dem Schwarz Matt ist. (4504) b)-Stellung mit wBa7 ist im Wandelschach nicht legal. Und weshalb sollte in b) Weiß patt werden? (Kein Retro!) (4505) Auf a7 kann ein normaler Superbauer stehen (statt des Carolina-Superbauern), da wegen Wandelschachs für Schwarz ohnehin eine Turmumwandlung auf a1 erfolgt. UL, denn ein Königsschlag ist nicht erlaubt. UL 3.Kc8↔Ke1! (4506) UL, denn Bosma-Schach erlaubt (nur) das Ignorieren eines Doppelschachs, das zum Dreifachschach gemacht

wird. (4507) UL, denn 2.Ta7 bietet Schach (wKc7!). (4526) UL 3.SKa3! (4527) Es fehlt das Abspiel mit Matt des schwarzen Königs (Grazer Matt!). (4528) UL 2.–kWa8?? ist Selbstschach. (4530) NL 1.kTLIh8 kAa6=. (4531) UL, denn der zweite schwarze Zug lautet jeweils 2.TA×b6 [wBb7] (gegnerische Steine werden durch den Tank geschlagen, nur eigene Steine werden geschoben). (4532, Genfer Schach und Transmitter Chess) UL 3.Ka8↔Th1! (4532, Pyramide) UL, denn der weiße Zug, der doppel patt setzt, fehlt. (Wegen der beiden Pyramiden liegt zudem kein Vielväterproblem vor, sondern ein Sechsstener.) (Korr. aus Schachmatnaja Poesija) DL a) 1.– Kc7 2.Ta7=L b7#. **W. Syzonenko** (h2/a6) Zu uneinheitliche Lösungen. (h2,h3/e4) Verführungen nicht plausibel.



Preisbericht zum 61. feenschach-Thematurnier

Fesselung im Märchenschach – oder: Die moderne Büchse der Pandora

(Essay-Thematurnier zum 50. Geburtstag von Preisrichter Bernd Gräfrath)

Die Ausschreibung zum 61. *feenschach*-Thematurnier erschien im Juli 2008 in *f*-167 (datiert auf den Frühling 2007, in dem sie auch tatsächlich für den Druck vorbereitet wurde), S. 11-13. Da blieb den potentiellen Teilnehmern bis zum Einsendeschluß im Oktober 2008 nicht viel Zeit, ihre Überlegungen zu Papier zu bringen; und die Ausschreibung wurde auch nirgendwo sonst annonciert.

Trotzdem war es überraschend, daß der Turnierleiter Thomas Brand mir nur zwei Beiträge zuleiten konnte. Diese hat er nicht anonymisiert, weil die beiden Teilnehmer am Inhalt ihrer Beiträge sowieso leicht zu identifizieren wären. Ich will mich daher auch nicht künstlich dumm stellen und beide (Arnold Beine und Karl-Heinz Siehdnel) beim Namen nennen. Leider nahmen keine Retro-Experten am Turnier teil. Allerdings weiß ich, daß einer zu spät davon erfuhr, und ein anderer machte sich an das Verfassen eines Beitrags, sandte jedoch nichts ein. Das hat zu einem etwas einseitigen Turnierergebnis geführt, denn beide Teilnehmer entschieden sich, die sogenannte „Retro-Fesselung“ aus ihren Fesselungsdefinitionen auszuschließen. Vielleicht ist die Retro-Fesselung aber auch tatsächlich so weit von der orthodoxen entfernt, daß es nicht mehr sinnvoll ist, dafür denselben Begriff zu verwenden!? Im folgenden sollen zunächst die beiden Beiträge komplett abgedruckt werden, und ich werde anschließend etwas zu den Inhalten sagen.

1. Preis (EUR 60,—)

Arnold Beine, *Fesselung im Märchenschach*

1. Einleitung

Als ich mich bei der Schwalbe-Tagung 2006 in Meerane anbot, die Tagung 2008 im Rheingau auszurichten, hatte ich das TT „Märchenbatterien mit K, S oder B als Hinterstein“ für dieses Wochenende bereits im Hinterkopf, denn kurz vorher hatte ich eine Aufgabe gebaut (Nr. 13281, *Die Schwalbe*, II/2007), die „Märchenbatterien“ in gehäufte Form zeigte. Orthodoxe Batterien und Fesselungen hängen eng zusammen, denn färbt man in einer orthodoxen Batterie den Vorderstein (kein K) um, ist dieser gefesselt. Ich

werde im Folgenden also zunächst den Begriff der Batterie ins Märchenschach übertragen und dann für den Begriff der Fesselung einen ähnlichen Weg versuchen.

2. Märchenbatterien

Will man den Satz des Pythagoras für rechtwinklige Dreiecke auf beliebige Dreiecke erweitern, kommt man zum Kosinussatz, der den Pythagoreischen Lehrsatz als Spezialfall enthält. In ähnlicher Weise sollte eine kurze Definition der Batterie im Märchenschach gefunden werden, die die orthodoxe Batterie mit einschließt. Die mögliche Definition „Eine Batterie liegt vor, wenn an einem Schachgebot zwei Steine – außer dem betroffenen König – beteiligt sind.“ erwies sich schnell als unbrauchbar, denn bei einem Känguru werden sogar drei Steine benötigt. Außerdem wäre jedes Schachgebot durch einen ziehenden Grashüpfer wegen des notwendigen Bocks ein Batterieschach. Ich habe deshalb den Begriff der Batterie folgendermaßen definiert: „Stein X (Vorderstein) zieht und Stein Y (Hinterstein) gibt Schach bzw. Matt.“ Hierbei ist es unerheblich, ob gleichzeitig auch X noch Schach bietet oder nicht. Diese sehr allgemein gehaltene Definition beinhaltet orthodoxe Batterien, Antibatterien und Märchenbatterien. Bei den beiden ersteren ist immer eine *Batterielinie* vorhanden, auf der außer dem König die beteiligten Steine stehen, wobei diese Linie bei orthodoxen Steinen immer geradlinig, bei manchen Märchensteinen (z. B. Rose, Mao, Moa) auch krummlinig sein kann. Der Unterschied zwischen orthodoxer Batterie und Antibatterie besteht nur darin, dass in ersterer der Vorderstein aus der Batterielinie heraus- und in letzterer der Vorderstein in die Batterielinie als Bock hineinzieht. Bei der Märchenbatterie ist die Frage der Batterielinie unerheblich und eröffnet vielfältige Möglichkeiten für Batterieschachs. Das Fehlen einer Batterielinie ermöglicht es, auch König, Springer oder Bauer als Batterie-Hintersteine einzusetzen, was orthodox nicht möglich ist. Der Vorderstein X (immer der ziehende Stein) muss – wie bei Antibatterien – nicht unbedingt näher zum gegnerischen König stehen als der Hinterstein Y.

Beim Abfeuern einer Märchenbatterie kann man unterscheiden, ob der letztlich Schach bietende Stein Y

- a) unbewegt und unverändert bleibt (wie im Orthodoxen) oder
- b) in irgendeiner Form bewegt wird (z. B. Dynamoschach), umgefärbt wird (z. B. magische Steine, Masand) oder neu entsteht (z. B. Sentinelles, Circe-Wiedergeburt).

Im Märchenschach gibt es etliche Märchenbedingungen, die solche Märchenbatterien ermöglichen. Hier einige Beispiele für

- a) *Anticirce* nebst Unterarten (X räumt das Repulsfeld von Y), *Madras* (X hebt die Lähmung von Y auf), *Köko* (X stellt einen Kontakt zum gegnerischen König her), *Patrouilleschach* (X schaltet Y durch Beobachtung ein), *Annanschach* (X zieht hinter Y), *Imitator* (X schaltet Y durch Verschieben des Imitators ein) ... und für
- b) *Sentinelles* (Y = Sentinelles-Bauer), *Circe Parrain* (X zieht, vorher geschlagener Stein Y wird wiedergeboren), *Circe* nebst Unterarten in Verbindung mit neutralen Steinen (X schlägt neutralen Stein Y) ...

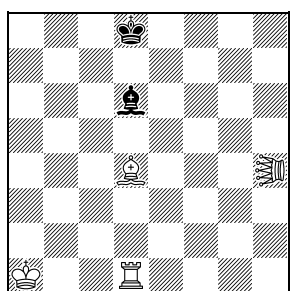
Aufgabenbeispiele wird man hoffentlich bald im Preisbericht zum TT der Schwalbe-Tagung 2008 nachlesen können.

3. Fesselungen

Im Orthodoxen ist eine Fesselung – ähnlich wie die Batterie – durch drei Steine bestimmt, die auf einer Linie (Fesselungslinie) stehen: 1.) der König, 2.) eine Linienfigur der Gegenpartei, die auf den König zielt und 3.) ein Stein der Königspartei, der dazwischensteht und seinen König abschirmt. Dieser Stein ist in seinen Zugmöglichkeiten insoweit eingeschränkt, dass er keine Züge ausführen darf, die zu einem illegalen Selbstschach führen. Ein in seinen Zugmöglichkeiten eingeschränkter König ist deshalb aber nicht gefesselt, ihm können allenfalls Fluchtfelder verwehrt sein. Die Analogie zur orthodoxen Batterie mit drei Steinen (Vorderstein, Hinterstein, gegnerischer König) mag dies verdeutlichen: **Fehlt der**

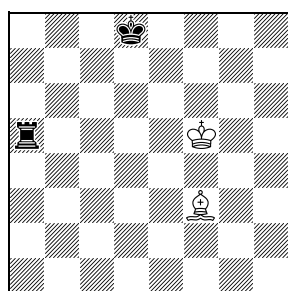
Vorderstein, liegt ein ganz normales Schachgebot vor, aber kein Batterieschach; fehlt der gefesselte Stein, liegt auch keine Fesselung vor. Mit anderen Worten: ein königlicher Stein allein kann nicht gefesselt werden/sein, er ist vielmehr Voraussetzung, dass ein anderer Stein gleicher Farbe gefesselt wird/ist. Ein König (oder königlicher Stein) unterliegt in seinen Zugmöglichkeiten immer dem Selbstschachverbot, ein anderer Stein nur, wenn er gefesselt ist, d.h. eine Fesselung kann kein Dauerzustand sein und ist deshalb nicht auf einen König anwendbar. Allein die Tatsache, dass ein Stein in seinen Zugmöglichkeiten eingeschränkt ist, bedeutet noch lange nicht, dass er gefesselt wäre. Sonst wären alle Steine, die ein Schachgebot nicht parieren könnten, gefesselt. Ebenso wären bei stark einschränkenden Märchenbedingungen wie z. B. Köko, Längst-/Kürzestzüger, Alphabetschach, Duellantenschach usw. fast alle Steine per conditionem gefesselt. Eine Fesselung ist zwar (fast) immer mit Zueinschränkungen verbunden, aber nicht jede Zueinschränkung resultiert aus einer Fesselung. Im Diagramm TT61/2 ist in der Lösung der sSg1 nach dem Mattzug nicht gefesselt, bloß weil er mit keinem seiner Züge das Matt aufheben kann. Dann wäre auch der sT oder der sL gefesselt. Wer auf die Idee kommt, der sS sei wegen 3.S×f3? gefesselt, müsste die Frage beantworten: Und warum nicht wegen 3.Se2? oder wegen Te3?..? Alle Züge parieren das Matt nicht. Auf eine solche „Fesselungs-Idee“ kann man nur kommen, wenn man eine Märchenaufgabe mit einer orthodoxen Brille betrachtet. Natürlich darf und soll man sich an den Effekten erfreuen, die es im Orthodoxen nicht gibt, aber eine Märchenaufgabe muss vor allem mit einer Märchenbrille betrachtet werden, denn sonst käme man sehr schnell zu ganz falschen Einschätzungen. Was orthodox wie ein Schachgebot aussieht, stellt sich unter Madrasi- oder Köko-Bedingungen als Gegenteil heraus. Und mit einer Märchenbrille betrachtet unterscheiden sich die beiden Züge 3.S×f3? und Se2? in TT61/2 hinsichtlich der Mattaufhebung in keiner Weise, so dass für mich hier auch keine Fesselung vorliegt. Auch im Satzmatt stellt sich die Frage der *Beißhemmung* für mich nicht, denn unter Circe-Bedingungen ist es egal, ob sich ein Stein selbst deckt oder von einem anderen Stein gedeckt wird. Hier wird doch lediglich ein Effekt ausgenutzt, den es im Orthodoxen nicht gibt. Stünde in der Satzmattstellung noch ein wSh4 auf dem Brett, würde niemand von *Beißhemmung* sprechen. Mit der Märchenbrille betrachtet würde sich dieser wS aber schnell als Nachtwächter entpuppen, sein Entfernen kann aber keine *Beißhemmung* mehr hervorrufen. Den Begriff der Fesselung auch auf königliche Steine zu übertragen macht – wie oben bereits erwähnt – für mich keinen Sinn. Deshalb definiere ich den Begriff der Fesselung nur für den Fall, dass **kein** Schachgebot vorliegt. Natürlich können auch in einer Schachstellung Steine gefesselt sein, die Fesselung kann sogar durch den schachbietenden Zug hervorgerufen werden, die Frage der Fesselung hängt aber nicht von den schachbietenden Steinen ab. Dazu ein Beispiel: In **Dia 1** ist kein Stein gefesselt. Nach 1.Lf6+ liegt ein Doppelschach vor, das wegen der Fesselung des sL durch den wT nicht mit 1.–Le7? beantwortet werden darf. Die Fesselung hat aber nichts mit den schachbietenden Steinen zu tun. Würde man den wE und den wL in der Schachstellung entfernen, läge die Fesselung immer noch vor.

Dia 1



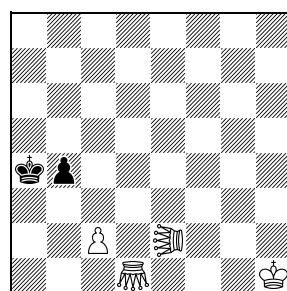
Equihopper h4 4+2

Dia 2



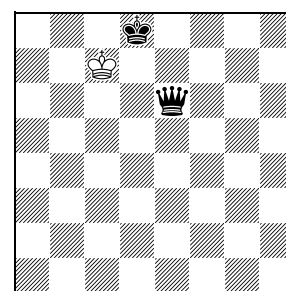
Köko b) sK→a8 2+2

Dia 3



Grashüpfer d1 4+2
Equihopper e2

Dia 4



Köko 1+2

Ich schlage nun folgende Definition der Fesselung vor, die die orthodoxe Fesselung umfasst und auch ins Märchenschach übertragbar ist:

In einer Stellung hat Partei A einen nicht im Schach stehenden königlichen Stein und einen nicht-königlichen Stein X. Dieser Stein X ist gefesselt, wenn (unter Berücksichtigung eventuell vorgege-

bener Mächenelemente) mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt ist:

- I.) Entfernt man X vom Brett, steht der König von A im Schach,
- II.) mindestens einer der möglichen Züge von X darf wegen eines dadurch entstehenden illegalen Selbstschachs nicht ausgeführt werden.

Sollte Partei A im Schach stehen, wende man die Definition auf die Stellung ohne die schachbietenden Steine an.

Somit lautet die Antwort auf die Fragen zu den Diagrammen TT61/5 a)/b) und TT61/6 a)/b) in allen Fällen „ja“! Als Begründung möchte ich folgendes anführen: Wer im Diagramm TT61/5 a) die Frage der Fesselung mit „nein“ beantwortet, muss damit leben, dass der Königszug 1.Kf4-f5 ein „Fesselungszug“ wäre (obwohl dem wB potentiell mehr Zugmöglichkeiten eingeräumt werden), während der Königszug zurück von f5 nach f4 ein „Entfesselungszug“ (!?) wäre. Diesen Überlegungen kann ich mich nicht anschließen, denn von einem Fesselungszug erwarte ich normalerweise eine Einschränkung und von einem Entfesselungszug eine Erweiterung der Zugmöglichkeiten. In Diagramm TT61/6 ist die Frage – zumindest für mich – eindeutig zu beantworten. Eine Fesselung muss doch nicht unbedingt mit einer völligen Zugunfähigkeit einhergehen. Sonst könnte eine Dame im Orthodoxen überhaupt nicht gefesselt werden. Ich möchte – ähnlich wie bei den Batterien – die Fesselung als Oberbegriff gebrauchen und drei verschiedene Arten der Fesselung eines Steins unterscheiden:

- 1.) gefesselt und zugunfähig auch ohne die Fesselung (z. B. TT61/5 a),
- 2.) gefesselt und zugunfähig wegen der Fesselung, aber (u. U. eingeschränkt) zugfähig ohne die Fesselung (z. B. TT61/1 a, TT61/5 b, TT61/6 a),
- 3.) gefesselt, aber noch partiell zugfähig (z. B. TT61/1 b, TT61/6 b).

Der klassische Fall der Fesselung ist zweifelsohne Punkt 2.). Für mich gehören aber auch 1.) und 3.) zum Begriff der Fesselung, was ich an einem weiteren Beispiel aus dem Märchenbereich verdeutlichen möchte: In **Dia 2** ist der wL gefesselt gemäß 2.) und gemäß II.) der Definition, denn 1.Le4? und 1.Lg4? sind illegale Selbstschachs. In der Stellung b) ist der wL nur noch partiell gefesselt gemäß 3.), denn 1.Lb7 ist nun möglich. Dass die im Orthodoxen vorhandene Fesselungslinie im Märchenschach – ähnlich wie bei den Batterien die Batterielinie – verloren gehen kann, macht dieses Beispiel ebenfalls deutlich. Das Wort *liniengefesselt* macht hier keinen Sinn und deshalb schlage ich stattdessen *partiell gefesselt* vor, was auch im Orthodoxen nicht am Kern der Sache vorbeigeht. Ergänzt man in **Dia 2** noch einen wSf8, wäre dieser in a) gefesselt gemäß 3.) und in b) gemäß 2.). Es können also auch zwei und mehr Steine durch einen einzigen Stein gleichzeitig gefesselt sein – hier aufgrund der Märchenbedingung. Aber auch Märchensteine können mehr als einen Stein fesseln. Ein Känguru kann zwei Steine, eine Rose u. U. sogar drei Steine gleichzeitig fesseln (es gibt z. B. drei Wege für eine Rose von b2 nach b6). Umgekehrt kann ein Stein auch von zwei und mehr gegnerischen Steinen gefesselt sein, was sich mit Köko wieder leicht bewerkstelligen lässt. Aber es geht auch hier ohne Märchenbedingung. In **Dia 3** ist der sB nach 1.c4 von zwei Steinen gefesselt, denn 1.– b3? und 1.– b×c3 e. p. verbieten sich.

Ähnlich wie bei den Märchenbatterien K, S, und B als Hinterstein zum Einsatz kommen können, lassen sich im Märchenschach auch K, S, und B als Fesselungsstein einsetzen. In **Dia 4** ist die sD durch den wK partiell gefesselt, denn Züge auf die 7. oder 8. Reihe sind tabu. Ein wB anstelle des wK hätte den gleichen Effekt, ebenso ein wSc6.

4. Retro-Fesselung

Beim ausgeschriebenen TT der Schwalbe-Tagung (s. o.) waren alle Forderungen erlaubt, auch Retraktor-Aufgaben, die – nach dem Retrospiel – im virtuellen Vorwärtsspiel „zurück“ zur Diagrammstellung das Thema erfüllten. Hätte das Thema nicht „Märchenbatterien“, sondern „Fesselungen im Märchenschach“ gelautet, hätte ich für Retraktor-Aufgaben die gleiche Forderung erhoben. In TT61/3 wäre im virtuellen Vorwärtsspiel der sT der einzige gefesselte Stein. Die in der Lösung angegebenen „Retro-Fesselungen“ beschreiben aber etwas völlig anderes, denn nicht der gefesselte Stein, sondern nicht erlaubte Züge (die

natürlich an einen Stein gebunden sind) stehen hierbei im Vordergrund. Dass ich einen königlichen Stein nicht als fesselbar betrachte, habe ich oben bereits deutlich gemacht. Auch aus diesem Grunde halte ich den Begriff „Retro-Fesselung“ für nicht gut gewählt, ich hätte so etwas wie „Retro-Zugeinschränkung“ vorgezogen. Aber ich bin nicht der Retro-Experte, hier eine Änderung der Terminologie zu fordern, geschweige denn durchsetzen zu können. Aus dem gleichen Grunde sehe ich mich auch nicht in der Lage, die beiden für mich deutlich unterschiedlichen Begriffe „Fesselung“ und „Retro-Fesselung“ – auch wenn sie sich ähnlich anhören – unter einen Hut zu bekommen.

2. Preis (EUR 40,—)

Karl-Heinz Siehdel, *Fesselung im Märchenschach? Nein!*

Während meiner nun schon über 50 Jahre andauernden problemschachlichen Tätigkeit – als Löser, Komponist und gelegentlich auch als Verfasser einiger theoretischer Beiträge zum Problemschach – ist mir kaum eine so spannende Frage untergekommen wie hier die der Fesselung. In den letzten Jahren seit meiner Pensionierung habe ich mich auch verstärkt mit der Lösung von Märchenschach-Problemen in der *Schwalbe*, in *feenschach*, *Rochade-Europa* und *Schach* beschäftigt und bin mit dem Funktionieren einzelner Märchenschacharten vertrauter geworden. Deshalb begrüße ich das Vorhaben, die Fragen in Verbindung mit einer Fesselung im Märchenschach zu klären und habe mit großem Interesse vorliegenden Beitrag gelesen. Dabei habe ich die Erfahrung gewonnen, daß während der immer tieferen Beschäftigung mit diesem komplizierten Gegenstand auch die vorher geglaubte vorhandene Klarheit bei mir immer mehr geschwunden ist.

Das begann bereits bei der Beschäftigung mit dem orthodoxen Problemschach (Beispiel 1⁵). Der weiße Fesselungsstein (Turm), der gegnerische gefesselte Stein (Läufer) und der gegnerische königliche Stein (König) stehen in der richtigen Reihenfolge mit dem Zweck, die Beweglichkeit des gegnerischen Steins (hier des Läufers) völlig (oder bei der Dame, dem Turm teilweise) einzuschränken. Soweit so gut für das orthodoxe Problemschach der Matt-, Patt-, Hilfsmatt-, Hilfspatt-, Selbstmatt-, Selbstpatt- und Serienzugprobleme ohne jegliche zusätzliche Märchenbedingungen, -bretter, -steine, -forderungen.

Das ist aber nur die eine Seite der Medaille. Während meiner Studienzeit habe ich auch Parteschach gespielt und mich mit Schachstudien beschäftigt. Dort ist ein **erweiterter Begriff der Fesselung** anzutreffen dergestalt, daß anstelle des gegnerischen königlichen auch ein **nichtköniglicher Stein** stehen kann, z. B. die Dame, im Beispiel 1 wäre das die sDe1. Der so „gefesselte“ sLc1 ist zwar in seiner Beweglichkeit überhaupt nicht behindert und kann beliebig wegziehen. Dann schlägt Weiß aber T×e1, und dieser Materialgewinn dürfte in Partie und Studie zum angestrebten Ziel (Gewinn bzw. Remis) ausreichen. Der Partiesteiler spricht hier von der Fesselung des sLc1. Der Materialgewinn spielt zwar im Problemschach nur eine geringe Rolle, ist aber in der Schachstudie des öfteren anzutreffen.

Nun zum Märchenschach.

Märchenschach ist vor allem Bedingungsschach. Im Regelwerk der einzelnen Märchenschacharten ist genau festgelegt, welche Einschränkungen, aber manchmal auch Erweiterungen in der Bewegung der Schachsteine erfolgen. So z. B. im Patrouille- und Ultrapatrouilleschach mit einer Einschränkung der Zug-, Schlag- und Schachkraft, wenn der Stein nicht von einem eigenen Stein beobachtet wird. Die Beobachtung spielt auch in Isardam und Madrasi eine große Rolle (Lähmung und Paralyse). Im Chamäleon- und Einsteinschach geschieht die Änderung der Gangart der Steine. Köko schränkt die Beweglichkeit der Steine dergestalt ein, daß eine sogenannte Kontaktmasse vorhanden sein muß usw. Bei fast allen Märchenschacharten sind **regelwidrige, illegale Züge** diejenigen, bei denen der **königliche Stein ein illegales Selbstschach** erhält oder ein **Märchenpatt** entsteht, wenn die zugpflichtige Partei keinen legalen Zug mehr ausführen kann.

Bevor die vorgeschlagene Definition näher untersucht wird, sollten die wichtigsten Kriterien an eine Begriffsbestimmung formuliert werden:

⁵ Die auch im Folgenden benannten Beispiele finden sich in der Ausschreibung des TT in f-167, S. 11-13

- 1) Alle auftretenden Objekte, Fälle müssen der betreffenden definierten Kategorie eindeutig, in sich widerspruchsfrei, klar abgegrenzt von den nicht zutreffenden Objekten, Fällen zugeordnet werden.
- 2) Alle neu auftretenden Objekte, Fälle (z. B. neue Märchenschacharten) müssen eindeutig zugeordnet werden, ohne den bestehenden Definitionsrahmen zu sprengen, weil sie sonst eine Begriffserweiterung und Neubestimmung nach sich ziehen würden.
- 3) Die Begriffsbestimmung sollte sprachlich klar und deutlich unterschieden sein von bereits vorhandenen ähnlichen Begriffen, um Verwechslungen und Unklarheiten in der Deutung zu vermeiden. Bei der Namensgebung sollte die historische Entwicklung der Kategorie berücksichtigt werden.

Unter diesen Kriterien ist der fettgedruckte Definitionsvorschlag auf Seite 12 zwar eine mögliche Variante. Sie führt aber als maximale Erweiterung des Begriffs der Fesselung in letzter Konsequenz dazu, daß **alle Einschränkungen in der Beweglichkeit der Steine** bei den meisten Märchenschacharten als **Fesselungen** bezeichnet werden müßten. Mit solchen Kuriosa, daß z. B. der wTh8 in Beispiel 4 demnach „gefesselt“ wäre, was hier offensichtlich nicht zutrifft. Der weiße Turm kann nicht ziehen, nicht weil er gefesselt oder nicht gefesselt ist, sondern weil Weiß vorrangig das Läuferschach parieren und hier zuerst den König wegziehen muß.

Das Hauptproblem der obigen Definition besteht darin, geeignete, markante Unterscheidungs- und Ausschließungskriterien für unerwünschte Fälle zu finden, ohne eine lange Liste von Ausnahmeregelungen zu formulieren und / oder umfangreiche Erklärungen, Fußnoten hinzufügen zu müssen. Das würde nicht gerade der Klarheit der Definition förderlich sein. Außerdem müßte erstmal geklärt werden, was unter unerwünschten, also nicht einzubeziehenden, Fällen zu verstehen ist und was nicht. Dazu fühle ich mich außerstande. Mein **Vorschlag** lautet deswegen:

Der Begriff *Fesselung* hat sich historisch entwickelt und ist so eng mit dem orthodoxen Partie- und Problemschach und der Schachstudie verbunden, daß er ein besonderes Charakteristikum des orthodoxen Schachs bleiben und nicht auf das Märchenschach ausgedehnt werden sollte. Die charakteristische Anordnung der Steine auf einer Linie, Reihe oder Diagonale ist: Angriffsstein – gefesselter gegnerischer Stein – gegnerischer königlicher oder nichtköniglicher Stein.

Diese Definition entspricht auch den oben aufgestellten Kriterien.

Im **Märchenschach** sollte generell nicht von Fesselung gesprochen werden, sondern von **Einschränkung der Bewegungsmöglichkeit**, so wie es die Definitionen der einzelnen Märchenschacharten vorschreiben.

Abschließend einige Bemerkungen zu den restlichen Beispielen:

In Beispiel 2 ist der schwarze Springer nicht gefesselt, sondern in seiner Beweglichkeit eingeschränkt, weil er auf f3 wegen eines folgenden illegalen Selbstschachs nicht schlagen (ziehen) darf. Beispiel 3 kann ich wegen der Komplexität und wechselseitigen Abhängigkeiten nicht beurteilen. In Beispiel 5 ist in a) der wBf3 primär blockiert und erst sekundär gefesselt; in b) ist der wBf3 gefesselt, weil nach $f \times g4$ der weiße König ein illegales Selbstschach erhalten würde. Gefesselt deshalb, weil die Reihenfolge: Angriffsstein (sLa8), gefesselter gegnerischer Stein (wBf3) und gegnerischer königlicher Stein (wKh1) vorliegt. In Beispiel 6a) ist der sBb6 nicht gefesselt, weil die typische Anordnung: Angriffsstein, gefesselter gegnerischer Stein, gegnerischer königlicher Stein fehlt. Der sBb6 ist blockiert, zugunfähig. In b) ist der sBb6 eingeschränkt bewegungsfähig. Er kann nur nach b5 ziehen.



KHS kommt, ebenso wie ich, ursprünglich vom Parteschach her. Deshalb verweist er auf einen erweiterten Fesselungsbegriff, nach dem der betroffene König auch durch einen nicht-königlichen Stein ersetzt werden kann. In meinem ursprünglichen *f*-Beitrag, der den Ausgangspunkt des Essay-Turniers bildete, habe ich entsprechend auf die folgende Schacheröffnung verwiesen: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Lb4. Nach der abschließenden Fesselungsdefinition von KHS ist dann nicht nur der Sc3, sondern auch

der Sf6 gefesselt. In dieser Hinsicht ist sein Fesselungsbegriff also sogar weiter als der märchenschachliche, den er kritisiert. An diesem Punkt wird deutlich, weshalb ich in der Ausschreibung geschrieben habe: „Dabei muß man sich bei allen problematischen Beispielen immer fragen, wie es um das Verhältnis von Kosten und Nutzen bestellt ist: Welche weiterreichenden Konsequenzen ergeben sich, wenn man einen bestimmten märchenschachlichen Effekt noch (oder gerade nicht mehr) als Fesselung klassifizieren will?“ Es gibt hier ein nicht weiter ableitbares Element der Entscheidung. KHS schreibt: „Außerdem müßte erstmal geklärt werden, was unter unerwünschten, also nicht einzubeziehenden, Fällen zu verstehen ist, und was nicht. Dazu fühle ich mich außerstande. Mein *Vorschlag* lautet deshalb: [...].“ Aber auch für einen Vorschlag gibt es ja Gründe, weswegen gerade dieser und nicht ein anderer gemacht wurde. Neben klaren Kriterien wie der Widerspruchsfreiheit sind dann weitere nötig, die sich auf Plausibilitätsbetrachtungen stützen müssen. Wir sollten uns fragen: Mit welchem Fesselungsbegriff ist uns problemschachlich am besten gedient? Dabei sollten auch historische Entwicklungen durchaus berücksichtigt werden – wie KHS zu recht betont. (Es wäre zum Beispiel nicht sinnvoll zu beschließen, daß wir künftig die Bezeichnung „Buttermilch“ für jedes giftige Getränk verwenden sollten!) Aber wir müssen andererseits auch nicht so konservativ sein, daß althergebrachte Begriffe nie eine Bedeutungsänderung erfahren können. KHS löst das Problem, einen übergreifenden Fesselungsbegriff zu erarbeiten, indem er den gordischen Knoten einfach durchschlägt: Er lehnt es generell ab, auch analoge Effekte im Märchenschach (oder gar im Retro-Bereich) zu erfassen. Das ist konsequent, hat aber etwa zur Folge, daß fesselungsartige Phänomene ausgeschlossen werden müssen, die orthodoxen Fesselungen zumindest sehr nah verwandt sind. Man beachte etwa die zugeinschränkende Kraft eines Nachreiters in einer simplen Stellung (wNb1, sTc3, sKd5). Mir scheint, daß es sehr erhellend ist zu sagen, daß der weiße Nachreiter den schwarzen Turm fesselt. Es sollen zwar nicht alle Steine, denen bestimmte Züge verboten sind, als gefesselt bezeichnet werden. Aber bestimmte Arten der Zugeinschränkung scheinen mir auch im Märchenbereich sinnvoll als Fesselung herausgestellt werden zu können.

AB wagt sich tatsächlich in die Tiefen und Untiefen des Märchenschachs und untersucht konkret, wie dort ein akzeptabler Fesselungsbegriff aussehen könnte. Dabei erweist es sich als fruchtbar, vom Begriff der Batterie auszugehen. Hans Gruber verweist in der Turnierausschreibung auf den Vorschlag von Rainer Seidel, von einer Fesselung von Zügen (statt einer von Steinen) zu sprechen, und er erwägt, daß der Begriff der *Fesselungslinie* für den Märchenschachbereich unbrauchbar sein könnte. Analoges scheint sich für den Begriff der Märchenbatterie zu bestätigen; denn, wie AB schreibt: „Bei der Märchenbatterie ist die Frage der Batterielinie unerheblich.“ Außerdem verweist er auf eine weitere Besonderheit: Der sogenannte *Vorderstein* steht nicht unbedingt näher zum gegnerischen König als der sogenannte *Hinterstein*. Analog schlägt AB für Märchenfesselungen vor, daß man das Wort *liniengefesselt* durch den Begriff *partiell gefesselt* ersetzen sollte. Interessant ist in diesem Zusammenhang die feine Beobachtung, daß ein Märchenstein (wie etwa ein Känguruh) mehr als einen Stein fesseln kann. Das gilt natürlich erst recht für Märchenbedingungen, die alle Steine betreffen.

AB schreibt einerseits: „Eine Märchenaufgabe muss vor allem mit einer Märchenbrille betrachtet werden.“ Dem ist zuzustimmen, wenn damit davor gewarnt wird, allzu unkritisch orthodoxe Begriffe auf das Märchenschach zu übertragen. Trotzdem hält er andererseits zum Glück an dem Projekt fest, einen brauchbaren Oberbegriff von Fesselung vorzuschlagen, der nicht nur auf orthodoxe Fälle anwendbar ist. Bedauerlich ist trotzdem, daß er nicht intensiver den Versuch unternimmt, einen noch weiter verallgemeinerten Fesselungsbegriff zu entwickeln, der auch noch die als *Retro-Fesselung* bezeichneten Phänomene erfaßt. Vielleicht ist das möglich, ohne daß die daraus erwachsende Definition allzu ausufernd würde? Mir scheint, daß sich *Fesselung* und *Retro-Fesselung* nicht bloß ähnlich anhören (wie AB schreibt), sondern bedeutungsverwandter sind als *Pferde* und *Blumentopferde*. Bei dem diskutierten Problem von Wolfgang Dittmann sind die in Frage stehenden Fesselungen wohl auch nicht retrospezifisch, denn sie bestehen ja auch noch im Vorwärtsspiel. Das Ungewohnte an Selbstfesselungen von Königen usw. beruht eher auf den Besonderheiten von Anticirce, und damit sind wir wieder bei dem Problem eines märchenschachlichen Fesselungsbegriffs, an dem ja auch AB festhalten will. Die Frage ist dann, ob nicht bei genauerer Analyse der relevanten Anticirce-Effekte hinreichend viel Familienähnlichkeit zu akzeptierten Fesselungsbegriffen feststellbar ist, um diesen Begriff auch hier zu legitimieren.

Es wäre wünschenswert, wenn diese Diskussion fortgesetzt würde. Allerdings ist eine Warnung angebracht, die KHS explizit macht und wohl von anderen (u. a. von mir) unterschrieben werden kann: „Dabei habe ich die Erfahrung gewonnen, daß während der immer tieferen Beschäftigung mit diesem komplizierten Gegenstand auch die vorher geglaubte vorhandene Klarheit bei mir immer mehr geschwunden ist.“ Diese Verunsicherung ist vielleicht nur eine fruchtbare Zwischenphase; und solche Verunsicherungen haben ja auch eine große Tradition. So schreibt Augustinus: „Wenn wir über Zeit sprechen, wissen wir, was das ist; wir wissen es auch, wenn ein anderer darüber zu uns spricht. Was also ist die Zeit? Wenn niemand mich danach fragt, weiß ich es; wenn ich es jemand auf seine Frage hin erklären will, weiß ich es nicht.“

Ich danke Thomas Brand für seine Tätigkeit als Turnierleiter und gratuliere den beiden Verfassern der ausgezeichneten Beiträge zu ihren Preisen. Diese werde ich ihnen zukommen lassen, sobald der Preisbericht im Druck erscheint.

Mülheim, im Oktober 2009

Bernd Gräfrath



feenschach-Informalturnier 2008 — Hilfsmatts

Preisbericht von Hans Gruber (Regensburg) und Ulrich Ring (Roßdorf)

f-171: S. 195, Nr. D, G, I; 9636-9650; 9652-9657;

f-172: 9740-9766;

f-173: G21/38;

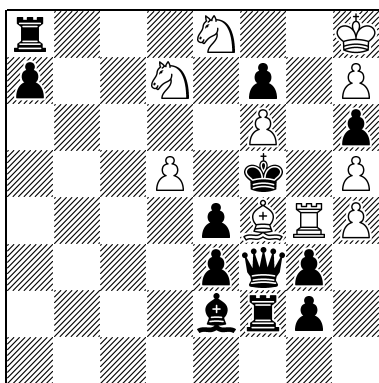
f-174: S. 343, Nr. 1.

Ein enttäuschender Jahrgang. Von insgesamt 53 Aufgaben haben wir gerade einmal vier ausgezeichnet. Wirkliche Begeisterung hat uns nirgends befallen – und so hoffen wir, dass ab 2010 nach der Aktion „Ulysses“ alles besser wird und demnächst *feenschach*-Preisrichter wieder unter der Last leiden, das Gute vom Besten trennen zu müssen.

Gerold Schaffner

9642 f-171 I–III/2008

Ehrende Erwähnung



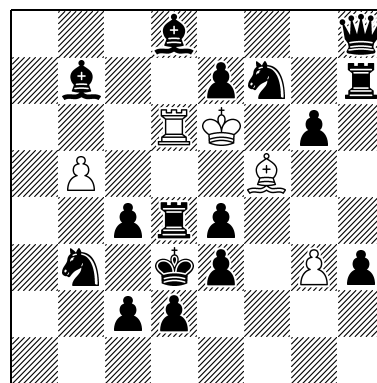
H#2 2.1;1.1

C+ 10+12

Michal Dragoun

9763 f-172 IV–VI/2008

1. Lob



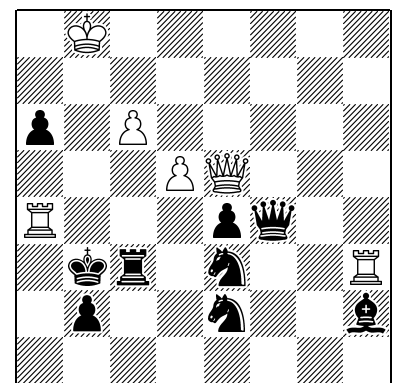
H#3 2.1;1.1;1.1

C+ 5+16

Christer Jonsson

9745 f-172 IV–VI/2008

2. Lob



H#2 2.1;1.1

C+ 6+9

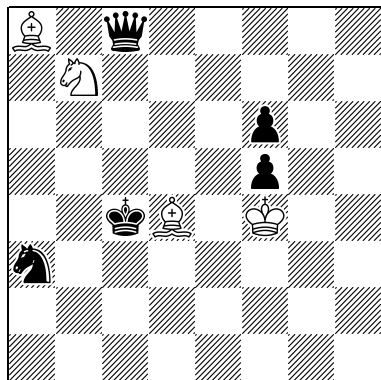
Ehrende Erwähnung: 9642 von Gerold Schaffner

1.D×f4 Tg8 2.Lg4 Sg7# – 1.D×g4 Lb8 2.Tf4 Sd6#

Schwarz muss ein Fluchtfeld blocken, das andere deckt Weiß durch Wegzug. Da aber die Deckungslinie im Mattzug verstellt wird, muss Schwarz auch dieses Feld blocken. Die Dame differenziert das Abspil.

Sowohl Block als auch Linienöffnung kann man zwar beobachten, nicht aber wirklich würdigen, weil die Dame ja keine anderen Züge hat. Hätte sie, wäre das einen Preis wert.

Christer Jonsson
9750 f-172 IV-VI/2008
3. Lob



H#3 2.1;1.1;1.1 C+ 4+5

3. Lob: 9750 von Christer Jonsson

1.K×d4 Sd8 2.Dc3 Le4 3.Sc4 Se6# – 1.D×b7 K×f5 2.Db4 Ke4 3.Sb5 Ld5#

Zilahi mit eleganter Beherrschung des Materials, aber recht trivialem Spiel. Lobenswert nur, weil die Zugfolge der schwarzen Blocks ein analoges Empfinden vermittelt.



Turnierberichte

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

Rehms Märchen (3)

Weiter gehts mit *Probleemblad*.

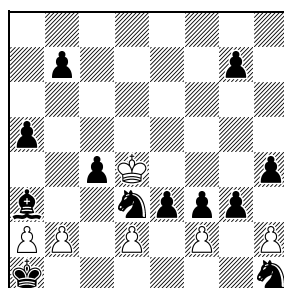
Jahresturnier 2004

Diesmal war ich selbst Preisrichter. Weil das vielleicht von allgemeinem Interesse ist, zitiere ich einiges leicht gekürzt aus meiner Vorrede (oder liest etwa jeder *feenschach*-Leser auch das *Probleemblad*??): „Die Durchschnittsqualität der veröffentlichten Aufgaben hat in den letzten 10 Jahren einen riesigen Aufschwung genommen. Das ist vor allem Computerprogrammen zu verdanken, die inzwischen auch seltene und entlegene Märchenarten beherrschen. Damit kann der Komponist Ideen korrekt bekommen, bei denen das früher undenkbar gewesen wäre oder jahrelange Arbeit pro Aufgabe erfordert hätte. Andererseits werden Aufgaben mit einfacherem Inhalt bei komplizierten Bedingungen, z. B. Miniaturen und Wenigsteiner mit mehrfachem Echo oder vielen Zügen ziemlich *commonplace*, denen früher die Bewunderung des Publikums sicher war schon für die intellektuelle Leistung, so etwas aufzufinden und auf Korrektheit zu analysieren. Nun sind sie Massenware, und

ihr Marktpreis sinkt. Auszeichnungen bekommen nun Stücke, bei denen eine ungewöhnliche oder auch mit dem Computer schwer (korrekt) zu gestaltende Idee gelang. Die üblichen ästhetischen Werte: Klare und einheitliche Idee, gute Konstruktion, keine schwach beschäftigten Figuren (besonders weiße und Märchenfiguren), gute und spezifische Nutzung der verwendeten Märchenart werden nun bei den besseren Verfassern fast schon als selbstverständlich vorausgesetzt.“ Auch sonst zitiere ich oft aus meinem Preisbericht.

F/25

Bo Lindgren
Probleemblad 2004
1.-2. Preis ex æquo

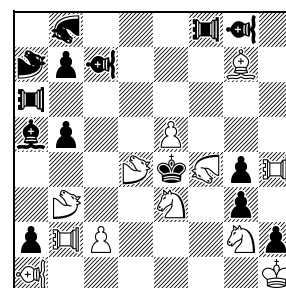


Ser.S#40

6+12

F/26

Reto Aschwanden
Probleemblad 2004
1.-2. Preis ex æquo



#3 v

12+14

♖♗=Turmlion
♘♙=Läuferlion
♚♛=Nachtreiterlion
♜♝=Schlangenlion

F/25 ist die erste korrekte Darstellung eines Ser.S# mit 5 Exzelsiormärschen. Nun imponieren mir ungebremste Exzelsiors in Serienzügern fast nie. Der hohe Platz ist der ungewöhnlich überraschenden Lösung mit feiner Begründung der Zugreihenfolge und des Marsches des wK zu verdanken. Ein Zugzwangschluß ist bei solchen Tasks eher selten. Wenn man das Mattfeld d1 mit Zugzwang gefunden hat, will man schnell einen wL nach g2 bringen, weil ja Bg3 geblockt werden muß. Aber dort landet ein wS aus der Ferne. 1.b4 2.b×a5 3.a6 4.a×b7 5.b8=L 7.L×a3 8.Lc1 9.a4 13.a8=L 14.L×f3 15.Lc2 16.f4 20.f8=S 22.S×h4 23.Sg2 24.h4 27.h×g7 28.g8=D 29.D×c4 30.K×d3 31.Kc2 32.d4 36.d8=T 38.Te1 39.Kd1 40.Dc2 Sf2# AllLumwandlung: Es wird auch in die 2 Läufer verschiedener Felderfarbe der Partieanfangsstellung umgewandelt.

In **F/26** wirkt trotz der 26 Steine die Stellung luftig und elegant. Die Märchenfiguren sind durchweg Lions. Ein X-Lion zieht und schlägt wie der Langschrittler X, aber indem er beliebig weit hinter einen Bock auf der Zuglinie von X hüpfet, wo er dann aber auch verstellt werden kann. Damit sind die Märchenfiguren Turmlion (TL), Läuferlion (LL) und Nachtreiterlion (NL) klar. Schlangelions (SL) benötigen eine Erläuterung. Eine Schlange ist ein Langschrittler, der nach dem Motto schräg-gerade-schräg-gerade... (immer in die gleiche Richtung) zieht und schlägt. So könnte eine Schlange d4 auf leerem Brett nach oben auf die folgenden Felder ziehen (Schlangelinien, auf denen auch eine Verstellung stattfinden kann; die Linien sind durch Semikolon getrennt): c5,b5,a6; c5,c6,b7,b8; e5,e6,f7,f8; e5,f5,g6,h6, entsprechend auch nach unten. Demnach könnte in der Diagrammstellung der SLd4 auf folgende Felder ziehen bzw. schlagen: a2 (Bock b3), b1(Bock c2), e2,f1,f3 (Bock e3), f5,g6,h6; e6,f7,f8 (Bock e5), b8 (Bock c7) und a6 (Bock b5). Alles klar?

1.e6? C [2.NLd8# E] b6 a (Bock für SLa7, der jetzt nach f4 kann, und verstellt a6-h6 für den TLa6) 2.SLd4-f5 B [3.SLb3-h6# A] TLa6-c6 b (verstellt SLb8-e2, Bock d4)/TLd6,SLe5 3.TLb2-e2 D/SL×g3#, aber 1.- TLf6!

1.SLd4-h6! A [2.SLb3-f5# B] b6 a (Bock für TLa6, um h6 zu decken.) 2.e6 C [das droht 3.TLb2-e2# D, weil der Bock auf d4 verschwunden ist und SLb8 nun e2 nicht deckt] TLa6-c6 b (Bock für SLb8 zur Deckung von e2, verstellt SLa7-f4)/SLe5/Ld2

3.NLd8 E/SLf5/SL×d2#

Der Mechanismus beruht auf den Lionlinien b8-e2, a6-h6, a7-f4, die jeweils frei (Lion unwirksam) / mit einem Bock (Lion wirksam) / mit 2 Steinen verstellt (Lion unwirksam) sind. Diese Linientechnik mit Lions eignet sich sehr gut für Buchstabenthemen mit Wechseln und findet sich in mehreren Stücken dieses Berichts. Hineinverwoben ist eine komplexe Schaltung bei den Zügen e6/SL×h6:

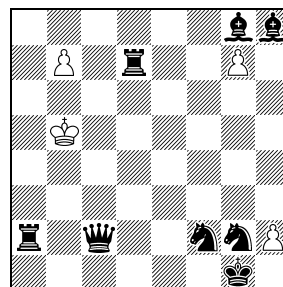
1.e6?: Bock für TLa6 und NLf4, Bockverlust für LLc7, SLa7, SLd4 und Linienöffnung für SLb3, Lg7.

1.SLh6: Antibatterieaufbau, Linienöffnung b3-f5 für TLb3 (diese Art Bahnung klappt nur mit Schlangelions und ist eine originelle Zutat), Bockverlust für NLb8, Deckung von d4.

Der Reichtum an Linieneffekten ist beeindruckend, und auch ohne die Buchstabensuppe ist es ein Genuß, das zu verfolgen.

Die Aufgabe ist sehr originell; selbstverständlich ein nie vorher gesehenes Buchstabenschema unter Einbeziehung der einzügigen Drohungen, das alle Zugschichten umfaßt. Beim Dreizüger, selbst ohne eine Verführung, gibt es sicher mehr als 1000 solche Buchstabenthemen, wenn man auch längere Drohungen einbezieht und nicht alle Zugschichten thematisiert (wie im #2 beim Lačný, wo ja der Schlüssel fehlt). Solche Themen sind durchaus oft sehr interessant, wie man an den verzögerten Lačnýs in orthodoxen Dreizügern sieht, bei denen nur die 2. und 3. Züge, die Drohungen aber nicht betroffen sind.

F/27
Klaus Wenda
Probleemblad 2004
3. Preis

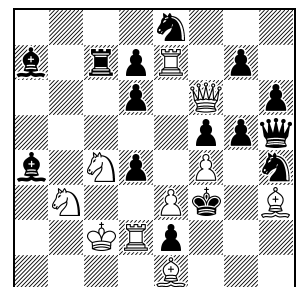


H#2 4+8

b) ♠g2↔♙g8

Anticirce

F/28
René J. Millour
Probleemblad 2004
4. Preis
Solène Millour gewidmet



#2 10+15

Anticirce

Ein Nachteil dieses Stils ist, daß der Betrachter keineswegs sieht, was vorgeht, wenn er nur die Lösung nachspielt. Ebenso wichtig wie die Lösung

ist, welche Züge (besonders aus den anderen Phasen) warum nicht gehen. Der schöne Inhalt erschließt sich nur dem, der bereit ist, dafür einige Zeit und Geistestätigkeit zu investieren. Darum wird das Publikum für solche Sachen klein bleiben. Aber „Einschaltquoten“ sind zum Glück für Problemmeisterwerke kein Kriterium. Schlangen und Schlangenhäupter scheinen mir für Schnittpunkt- und (Anti-)Batteriethemata sehr nützlich zu sein, weil ihr Schlängelgang eine nützlich krumme Geometrie für Linieneffekte erzeugt. Ihnen ist eine weitere Verbreitung zu wünschen.

F/27: Bei dem Thema (nicht allzu simpel begründete reziproke Umwandlungen im Anticirce-H#) vergeb ich in guten Turnieren in der Regel nicht mehr als eine ehrende Erwähnung. Hier beeindruckten mich aber die vielfältigen, oft verborgen begründeten Auswahlen mit derjenigen zwischen T- und D-Umwandlung auf g8 als Höhepunkt. Viele weitere Anticirce-Effekte und eine feine Stellung tragen zu der perfekten Darstellung bei. Ein echter Wenda.

a) 1.Ld5 g8=T 2.Dc8 bxc8=D [Dd1]# (2.- bxc8=T [Th1]+ L,Ta1!), nicht 1.- g8=D? 2.Dc8 bxc8=D [Dd1]+ 3.Se1!

b) 1.Sf6 g8=D 2.Ta8 bxa8=T [Th1]#, nicht 2.Dc8? bxc8=T [Th1]+ 3.Ta1! oder 1.- g8=T? 2.Ta8 bxa8=T [Th1]+ Kxh2 [Ke8]!!

F/28:

1.Dxg7 [Dd1]? [2.Dxe2 [Dd1]#] exd1=D [Dd8]!
2.Lg4+ fxg4 [Bg7]

1.Dxd6 [Dd1]? exd1=T [Ta8]! (2.Sxd6 ohne Wirkung)

1.Dxd4 [Dd1]? exd1=L [Lc8]! (2.Sxd4+ Lxd4 [Lf8])

1.Dxg5 [Dd1]? exd1=S [Sg8]! (2.fxg5 fehlt)

1.Dxf5 [Dd1]? Dg6+!

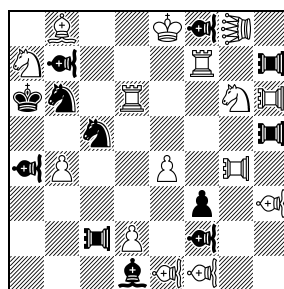
1.Dxh6 [Dd1]! [2.Dxe2 [Dd1]#] exd1=D [Dd8]
2.Lg4#, 1.- exd1=T [Ta8] 2.Sxd6 [Sg1]#, 1.- exd1=L [Lc8] 2.Sxd4 [Sg1]#, 1.- exd1=S [Sg8]
2.fxg5 [Bg2]#

Durch schlagende Umwandlung gelangt der Umwandlungsstein auf das Ursprungsfeld einer gleichartigen Figur, die dadurch ihre Schlag- und Schachkraft einbüßt, eine beliebte Anticirce-Taktik. Eine Allumwandlung ist in Anticirce heute nichts Besonderes, aber hier gefallen die vier thematischen Verführungen und der Reichtum an Anticirce-Effekten, mit dem Höhepunkt der Entfesselungen bei den T- und L-Umwandlungen.

Der 5. Preis von Petko A. Petkow wird hier nicht wiedergegeben, weil ich keine Propaganda für Antisupercirce machen möchte, eine Märchenart, die nach dem Thematurnier in Andernach kaum jemand außer Petkow interessierte. Meine Meinung ist, daß man sich am meisten um solche Märchenarten bemühen sollte, an denen viele erstklassige Verfasser arbeiten, wo daher die Konkurrenz groß ist, so daß sich Qualitätsmaßstäbe herausbilden können, wie z. B. heute das Hilfsselbstmatt.

F/29

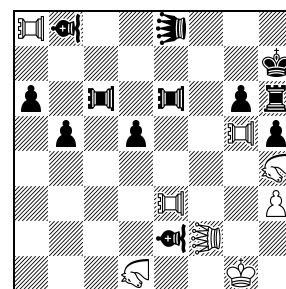
Jean-Marc Loustau
verbesserte Version 2007
Probleemblad 2004
1. ehrende Erwähnung



#2 15+12
 =Lion =Turmlion
 =Läuferlion

F/30

Jean Marc Loustau
Reto Aschwanden
Probleemblad 2004
1. Lob



#2 8+12
 =Lion
 =Turmlion
 =Läuferlion
 =Rosenlion

F/29: Die nach links gekippten Steine sind Lions der entsprechenden Art, also Lion (LI), Turmlion (TL), Läuferlion (LL).

1.TLg4-d4? [2.Txb6# A]

1.- Sc~ a 2.LIg8-a2# B, 1.- Se6! b 2.LLh3-c8# C, aber 1.- Sb3!

1.Se5? [2.LIg8-a2# B]

1.- Sc~ a 2.LLh3-c8# C, 1.- Se6! b 2.Txb6# A, aber 1.- TLh5-d5!

1.Tc7! [2.LLh3-c8# C]

1.- Sc~ a 2.Txb6# A, 1.- Se6! b 2.LIa2# B, 1.- TLc6+,Scd7+ 2.b5#

Vollständiger 3x3-Schedej-Zyklus (früher Droh-Lačný genannt) nach primärer und sekundärer Verteidigung. Das Schema ist sehr fein entworfen: 3 Angriffslinien (von LIg8, TLh6 und LLh3) kreuzen sich auf e6, 3 Verteidigungslinien auf c5 (von TLh5, LLf2 und TLc2). Die fortgesetzte Verteidigung führt vom ersten Schnittpunkt auf den zweiten. Die Schlüsselzüge gehen als Bockwechsel von einer Angriffslinie auf eine Verteidigungslinie. Obwohl das Thema nicht erstmalig bewältigt

wurde, hätte diese Aufgabe einen Preis erhalten. Die Turnierstellung enthielt aber einen weitgehend nachwächternden wLL (vermutlich sehen nur wenige Preisrichter bei so komplexen Sachen auf Ökonomie). Sehr erfreulich, daß es dem Autor 2007 gelang, diesen Mangel zu beseitigen.

Zu **F/30** sagten die Autoren: „Ein neues, noch ungetauftes Buchstabenthema. Es ist ähnlich wie 3×3-Djurašević, aber mit zusätzlichem Themazug D.“ Es ist das Schema 1.D! [2.A#] a 2.B#, 1.B? [2.D#] a 2.C#, 1.A? [2.C#] a 2.D#. Verwendet sind die Lions aus **F/29**, dazu kommen noch Rosenlions (ROL).

1.– LI×e3+ 2.LIc2#

1.TLe7? A [2.LIc2# C] TLb6 a 2.LIa7# D

1.– d4 2.LIa7#, aber 1.– TLe1!

1.ROld7? B [2.LIa7# D] TLb6 a 2.LIc2# C

1.– LI×e3+ 2.LIc2#, 1.– LIe4, LIe5 2.TLf8#, aber 1.– d4!

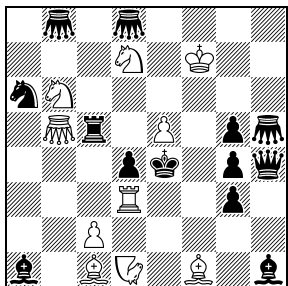
1.LIa7! D [2.TLe7# A] TLb6 a 2.ROld7# B

1.– LI×e3, LIe4, LIe5 2.ROLe7#

Für die Buchstaben (sicher sehr schwer zu realisieren) gab es ein Lob. Die Lösung finde ich aber langweilig, eigentlich nur zwei verschiedene Matts, wenig bewegliche Steine. Die Zusatzparaden, bei denen die Themamatts wiederholt werden, stören mich beträchtlich (scheinen aber unvermeidlich zu sein). Spezialisten des Märchenzweizügers werden vielleicht wissen, ob inzwischen weitere (bessere?) Bearbeitungen des Themas vorliegen oder gar der Supertask geschafft ist, der entsteht, wenn man auch noch eine Verführung 1.C? [2.B#] a 2.A# hätte.

F/31

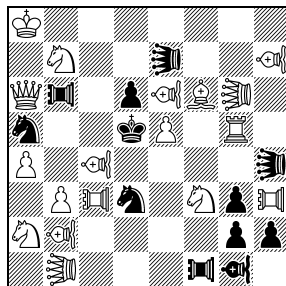
Petko A. Petkow
Probleemblad 2000
 1.Preis
Hans Gruber zum
40. Geburtstag gewidmet



#4 10+13

F/32

Reto Aschwanden
Jean-Marc Loustau
Probleemblad 2005
 1. Preis



#3 18+12

♁♁=Lion
 ♖♗=Turmlion
 ♘♙=Läuferlion

Aus dem Jahresturnier 2000

Soweit wollte ich eigentlich nicht zurückgehen. Der Bericht der Preisrichter Eric Huber und Vlajcu Crisan (die 2007 einsprangen) erschien aber erst im Aprilheft 2009. Daher soll wenigstens der sehr sehenswerte 1. Preis, nach meiner Meinung eine von Petkows besten Aufgaben (von mir 4 *FIDE-Album*-Punkte), hier in *feenschach* zu sehen sein (**F/31**).

Die Märchenfiguren sind Grashüpfer und Nachtreiter mit den üblichen Symbolen. Auf e3 schneiden sich drei Linien: Td3-f3, Lc1-f4 und Nd1-f5. Ein Antibatterieschach dort (nach dem Schlüssel) gibt daher zwei Fluchtfelder. Von diesen wird in zyklischer Manier eines durch Block, das andere durch antikritische Führung mit Tempo mittels Batterieaufbau genommen. Die Preisrichter loben auch die einheitliche Verteidigungsmotivation (Sf6 wird Selbstschach) und die natürliche Dualvermeidung (man könnte auch die andere Variante zu spielen versuchen). Ganz nach meinem Geschmack, Petkow sollte mehr direkte Märchenmehrzüger komponieren!

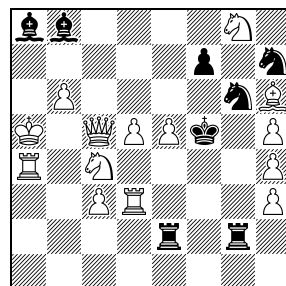
1.Ge2! [2.Gc4+ T×c4 3.Sf6+ K×e5 4.S×c4#] 1.– Gf4 2.Te3+ Kf5 3.T×g3+ Ke4 4.Ne3# 1.– Gf3 2.Ne3+ Kf4 3.Ng7+ Ke4 4.Le3# 1.– Gf5 2.Le3+ Kf3 3.L×g5+ Ke4 4.Te3#

Jahresturnier 2005

Auch Preisrichter Lörinc spricht von hohem Niveau. In **F/32** (mit denselben Märchensteinarten wie in **F/29**) finden wir einen verzögerten Lačný nach dem Schema 1.S a/b/c 2.A/B/C, 1.– x 2.X a/b/c 3.B/C/A (oder C/A/B), der erstmalig von mir dargestellt wurde (siehe **F/33**):

F/33

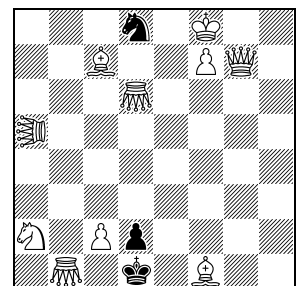
Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 1992
 1. Preis



#3 14+8

F/34

Klaus Wenda
Probleemblad 2005
 2. Preis



S#9 10+3

Anticirce Typ Cheylan

1.Lc1! [2.Sh6+ Ke4 3.Dd4#], 1.– S×e5 a 2.Sd6+ A L×d6 3.Tf4#, 1.– T×e5 b 2.Tf3+ B Sf4 3.T×f4#,

2.– Ke4 3.Sd2# 1.– L×e5 c 2.Se3+ C T×e3 3.Dc8#
 1.– L×d5 2.D×d5 [3.Sh6#] S×e5 a 3.Tf3# B,
 2.– T×e5 b 3.Se3# C, 2.– L×e5 c 3.Sd6# A, 2.–
 Td2,Te3 3.S(×)e3#, 1.– Ke4 2.Dd4+ Kf5 3.Sh6#

In **F/32** sind darüber hinaus die Paraden b, c fortge-
 setzte Verteidigungen im Vergleich zu a (was, wie
 ich glaube, orthodox nicht darstellbar ist) und man
 hat noch zyklische 2. und 3. Züge nach dem Schem
 a AB-BC-CA. Das ist natürlich ein viel ehrgeizi-
 geres Vorhaben und erfordert viele Steine.

1.LLc4-e2! [2.Dc4+ S×c4 3.b×c4#]
 1.– Sd~ a 2.Sb4+ A LIe7×b4 3.Db5# B
 1.– Sf4! (Bock für LIh4, verstellt TLf1) b 2.Db5+
 B LIe7-c5 3.e×d6# C
 1.– Sf2! (Bock für LIg1, c 2.e×d6+ C
 LIe7×g5,LIe5/Kc6 3.Sb4 A/Db5#
 1.– LIe7-a3 2.Sd4! [3.TLh3×d3,LIb1-f5#] Sd~ a
 /Sf4! b/ Sf2! c 3.e×d6# C/Sb4# A/Db5# B
 1.– Kc6 2.Db5+ Kc7 3.LIc2, 1.– S×e5
 2.Sb4+,Db5+

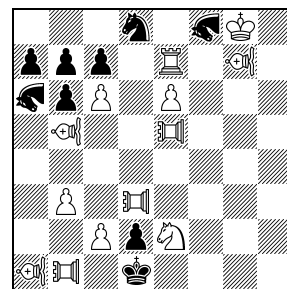
Im Selbstmatt **F/34** sehen wir auf a5 einen Li-
 on (deckt e1) und auf d6 einen Grashüpfer,
 der den Sd8 fesselt (denn bei seinem Wegzug
 würde das Rückstellfeld d8 des wG frei, was
 den Schlag G×d1 [Gd8] in Kraft setzen würde).
 Die Grundangriff-Probe 1.L×d8 [Lc1]+? d×c1=D
 [Dd8]# scheidert daran, daß Schwarz in T oder S
 umwandelt (Märchensteine sind wegen dem beim
 Typ Cheylan verbotenen Schlag auf das Rückstell-
 feld nicht erlaubt). Scharfsinniges Gependel mit
 einem D-Rundlauf beseitigt das Hindernis 1.Dc3!
 Ke1 2.Dc5+ Kd1 3.LId5 Ke1 4.Sb4+ Kd1 5.Dg1
 Kc1 6.Dg7+ Kd1 7.c4 Kc2 8.Ld3+ Kd1. Jetzt muß
 die Umwandlung das Schach durch LId5 aufheben,
 also d8 besetzen. Daher ist nach 9.L×d8 [Lc1]+
 der Zug d×c1=D [Dd8]# erzwungen. Darauf muß
 der Löser erst kommen! Leider ist der Funktions-
 wechsel von G und LI nicht allein dadurch be-
 gründet, daß mit Gd6 statt LId5 nach 1.c4? Kc2
 2.Ld3+ Kd1 3.L×d8 [Lc1] immer noch d×c1=T,S
 erlaubt ist, weil Gd6 nicht Schach bietet, son-
 dern 1.c4? Kc2 2.Ld3+ scheidert auch an 2.– Kb3!.
 Trotzdem ein sehr feines und hochelegantes Selbst-
 matt logischen Stils.

In **F/35** sind die linksgekippten T, L und S die „chi-
 nesischen“ Figuren Pao (P), Vao (V), bzw. **Moa** (M,
 zieht wie S, aber erst kromm (schräg) dann grad,
 und kann auf dem Zwischenfeld, das er nicht be-
 herrscht, verstellt werden. So verhindert Lb5 die

Züge Mb4, Mc5 und Bb7 den Zug Mb8). Das Pro-
 bespiel 1.Sc1? d×c1=T [Th8]# scheidert ähnlich
 wie in **F/34**, hier sogar eindeutig, an einer besseren
 Umwandlung 1.– d×c1=S [Sb8]! Die Erzwingung
 der erwünschten Umwandlung ist aber einfacher
 begründet: Weiß bringt einen Blockstein nach b8.
 Dafür ist jedoch ein scharfsinniges Spiel nötig mit
 viermal Wechsel-Paos, um den Vao b1 dort hinzu-
 bringen. Fast ein Jahr Korrespondenz war nötig, bis
 wir vier Wechsel-Paos erreichten, und dann schei-
 terte alles an haarsträubenden Nebenlösungen, die
 Popeye mit der Option „nichttrivial“ produzierte.
 Erst die Moas a6 und f8 lösten diese Probleme. Si-
 cherlich viel komplexer als **F/34**, dafür aber deut-
 lich weniger elegant.

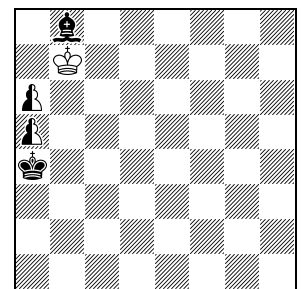
1.Pde3! Sf7 2.Pd5+ Sd8 3.Vd4 Sf7 4.Vc5+ Sd8
 5.Pde5 Sf7 6.Pd3+ Sd8 7.Vg1 Kc1 8.Vf2+ Kd1
 9.Pde3 Sf7 10.Pd5+ Sd8 11.V×b6 [Vb8]! (Kern-
 zug) b6 12.Pde5 S~ 13.Pd3+ Sd8 14.Sc1 d×c1=T
 [Th8]#

F/35
Klaus Wenda
Hans Peter Rehm
Probleemblad 2005
 3. Preis



S#14 13+9
 Anticirce Typ Cheylan
 ♖=Pao ♗=Vao ♘=Moa

F/36
C.J. Feather
Probleemblad 2005
 Lob



H#4 1+2+2
 b) ohne ♗b8
 Circe

Nach diesen inhaltlichen Schwergewichten habe
 ich zur Entspannung aus den durchweg sehenswer-
 ten 8 ehrenden Erwähnungen und 9 Loben (von de-
 nen manche in schwächeren Turnieren sicher sogar
 Preise hätten gewinnen können) den 4-5-Steiner
F/36 ausgewählt. Allumwandlung mit Circe und
 neutralen Bauern im H# ist natürlich ein alter Hut,
 aber das ist die sparsamste Darstellung, die ich ken-
 ne. Drei Umwandlungen erfolgen unten, eine oben.

a) 1.Kb5 Kc8 2.K×a6 [nBa2] Kd7 3.a1=nD
 nD×a5 [nBa7] 4.Kb7 a8=nL#
 b) 1.K×a5 [nBa2] Kc7 2.a1=nS nSb3+ 3.K×a6
 [nBa2] nSa5 4.a1=nT nT×a5 [nSb8]#