

Heft 183

Band XXXI

24. August 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

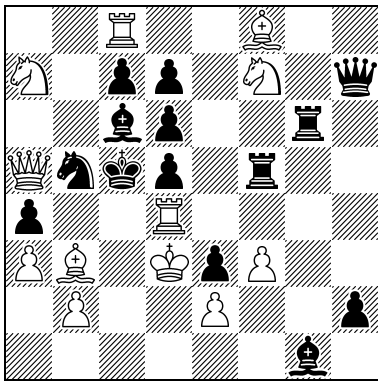
Schwarze Halffesselung im Selbstmatt

Hans Gruber zum 50. Geburtstag von Hartmut Laue, Kronshagen

Der Name Hans Gruber in Co-Autorschaft¹ über dem Diagramm (A) eines steinreichen Selbstmatt-Dreizügers ohne Märchen-Zusätze: Ich traute meinen Augen kaum!

(A)

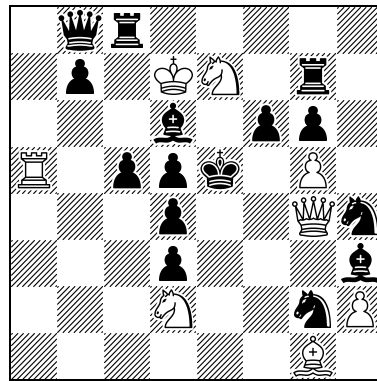
Hans Peter Rehm
Kjell Widlert
Hans Gruber
Wodka-T., Jurmala 2008
 5. ehr. Erw.



S#3 12+14

(B)

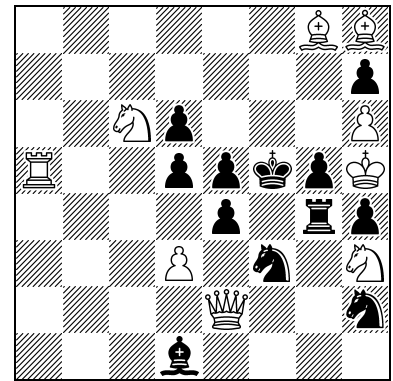
Waldemar Tura
Martin 1992-93
 3. Preis



S#3 8+15

(C)

Jorge M. Kapros
Boletim da U.B.P. 1984-85
 1. Preis



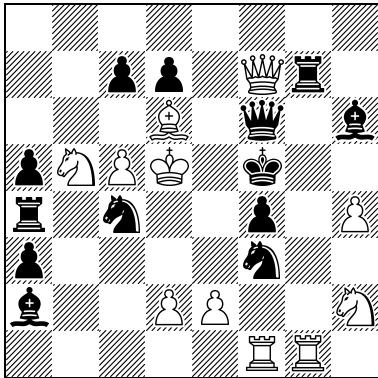
S#3 9+12

Der neugierige Blick auf den Inhalt lohnte sich durchaus, denn nach 1.La2! [2.b4+ a×b e. p. 3.Tc4+ d×c4#] sieht man eine schöne Kombination einer schwarzen Halffesselung mit einer schwarzen Halbatterie: 1.– Tg4/Tf4 2.L×d6+/T×d5+ c×d/L×d5 3.T×d5+/L×d6+ T×d5/T×d6#, wobei sich in den beiden Varianten die Reihenfolge der weißen Züge umkehrt. Natürlich ist die letztgenannte Thematik seit Jahren im orthodoxen Dreizüger Mode-Thema, wo auch dessen Verbindung mit schwarzer Halffesselung häufig zu sehen ist. Um im Selbstmatt interessant zu wirken, sollte also schon, wie bei (A) die schwarze Halbatterie, zusätzlich ein selbstmatttypisches Element bestimmend in Erscheinung treten. In (B) ist es ein Dentist-Mechanismus, der die schwarze Halffesselung ergänzt×1.Lf2! [2.Lg3+ Sf4 3.De6+ L×e6#] Sf5/f5 2.Sc4+/L×d4+ d×c/c×d 3.D×d4+/De4+ S×d4/f×e4#. (1.– Sg~/Sf4(!) 2.Df5+/De6+). Eine faszinierend enge Beziehung zwischen Dentist-Mechanismus und schwarzer Halbatterie (als Ergänzung zur schwarzen Halffesselung) stellt (C) her: 1.Lf7! [2.Sd8 3.Lg6+] Tg3/Sg1 2.D×e4+/Sd4+ d×e/e×d 3.Sd4+/D×e4+ S×d4/T×e4#. Nach den schwarzen Paraden hat man eine Konstellation wie beim Dentist vor sich, die jedoch im Unterschied zu diesem nicht durch einen Entfesselungszug (siehe (B)), sondern aus einer maskierten Halbatterie entstanden ist. Weil hier außerdem auch wieder Vertauschung der 2., 3. weißen Züge vorliegt, kann man (C) als „thematische Summe aus (A) und (B)“ ansehen.

Hinsichtlich der Vertauschungs-Thematik stellt (D) eine besondere Höchstleistung dar, denn hier gibt es damit sogar eine doppelte Halffesselungsnutzung: 1.Sg4! [2.Sd4+ S×d4 3.Se3+ S×e3#] T×f7 2.Se3+ f×e 3.Sd4+ D×d4# zum einen und 1.– Lb1/T×g4 2.Sd4+/e4+ S×d4/f×e e. p. 3.e4+/Sd4+ L×e4/T×d4# zum anderen. Kritik am mehrfachen Auftreten des Zuges Sd4+ sollte angesichts der Tatsache, daß hier tatsächlich vier verschiedene Mattzüge auftreten, sofort verstummen. In gewissem Sinne ist der Zug sogar ein willkommenes Bindeglied zwischen den beiden Paaren von Hauptvarianten. Besonders raffiniert ist hier das Einbringen des e. p.-Effekts in den Themenkomplex. Eine noch etwas schärfere analytische Brille braucht man, um das ingeniöse Ineinandergreifen zweier dreigliedriger Zyklen in den Halffesselungsspielen der ohne wB auskommenden (E) zu durchschauen: 1.Th7! [2.Se4+ T×e4 3.Dg2+ f×g#]

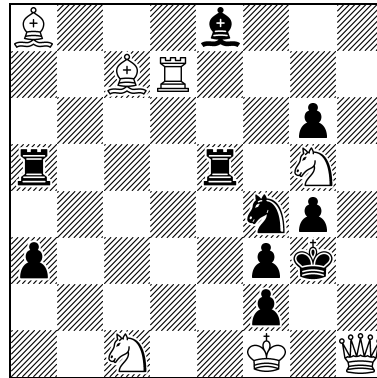
¹ Die eigenartig nicht-alphabetische Reihenfolge der Autoren habe ich brav von der mir vorliegenden Quelle übernommen.

(D)
Dieter Müller
Peter Sickinger
Dnjepropetrowsk – Sachsen
 2009
 3. Platz



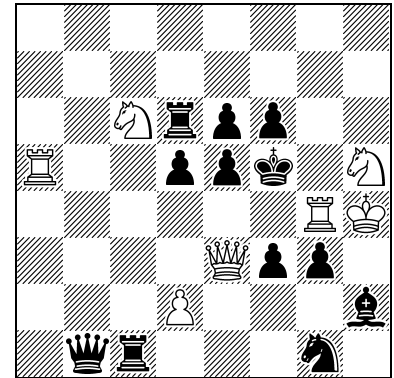
S#3 11+13

(E)
Walerij Surkow
Eugeniusz Iwanow
Jub. Rosolak 65, Problemista
 2002
 6. Preis



S#3 7+10

(F)
Hartmut Laue
Die Schwalbe 2010
Hans Gruber zum 50.
Geburtstag gewidmet



S#3 7+12

Lc6 2.Dg2+ S×g2 3.Se2+ f×e#, 1.– Lb5+ 2.Se2+ T×e2 3.Se4+ T×e4# stellt einen ersten Zyklus auf die Beine. Sieht man aber die erste Variante im Zusammenhang mit der in der zweiten noch fehlenden Fortsetzung (1.– Lb5+ 2.Se2+) S×e2 3.L×e5+ Sf4# und der dritten Variante 1.– Ta4 2.L×e5 Te4 3.Dg2+ f×g#, so erkennt man einen zweiten Zyklus! Allerdings hat dessen letzter Teil mit der Halbfesselungsthematik nichts mehr zu tun.

So geistreich diese Bearbeitungen auch alle sind: Bezüglich der Halbfesselung selbst verbleiben sie doch strikt im Fahrwasser des direkten Mattproblems. Wie dort zieht Schwarz jeweils einen der halbgefesselten Steine und fesselt dadurch *unfreiwillig*, d. h. in Form eines bloßen Begleitumstandes, den in der Fesselungslinie verbliebenen, was Weiß danach auszunutzen vermag. Selbstmattcharakter gewinnen unsere Beispiele (A) – (E) nicht dadurch, sondern durch verschiedenartige zusätzliche Elemente. Das wäre ganz anders, wenn der schwarze Zug eines halbgefesselten Steins *absichtlich*, d. h. als tatsächliche Verteidigungsidee gegen eine Drohung, die Fesselung des verbleibenden Kollegen herbeiführte. Dieser Gedanke macht aus der schwarzen Halbfesselung etwas für die Zwecke des Schwarzen *Günstiges* – undenkbar im direkten Mattproblem, eben selbstmattypisch. Wenn Schwarz eine weiße Drohung dadurch vereitelt, daß er eine Halbfesselungs-Stellung zu einer tatsächlichen Fesselung verändert, steht es aber natürlich dem Weißen danach frei, die vorher aufgestellte Drohung fahren zu lassen und nun unter Ausnutzung der von Schwarz bewirkten Fesselung auf andere Weise zum Ziel zu kommen. Dieser Gedanke ist in (F) realisiert: Nach 1.d3! droht doppelt 2.De4+/Df4+ d×e/e×f 3.Tg5+ f×g#, was durch 1.– g2/Te1 differenziert wird (2.Df4+/?/De4+/? L×f4!/T×e4!). Die Doppeldrohung wird pariert durch die absichtliche Verwandlung der Halbfesselung in eine Fesselung vermöge 1.– e4 bzw. 1.— d4; dabei scheitert jeweils die eine Drohung daran, daß der zum Schlag ausersehene sB weggezogen ist, die andere aber an der Fesselung des verbliebenen sB. Ohne die Fesselwirkung durch den wTa5 ginge 2.D×e4+ bzw. 2.Df4+. So aber muß sich Weiß etwas Neues einfallen lassen. Er nutzt die eingetretene Fesselung auf seine Weise×2.d×e4+! D×e4 (ginge 2.– d×e4, so käme Weiß jetzt nicht weiter!) bzw. 2.S×d4+! T×d4 (ginge 2.— e×d4, so käme Weiß jetzt nicht weiter!), und da jetzt der wTg4 gefesselt ist×3.Dg5+ f×g5#. (1.– S~/D×d3 2.D×f3+/D×d3+.)

Lieber Hans, nachdem Dein Name über dem Diagramm (A) die hier dargestellten Überlegungen ausgelöst hat, würde ich mir zu Deinem Geburtstag mehr kompositorische Aktivität von Dir im Selbstmatt wünschen. Mögen Dir die nächsten 50 Jahre genügend Zeit (auch) dafür bereithalten!

Kritisches im Märchen

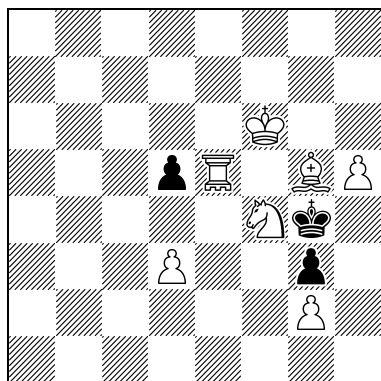
Hans Gruber zum 50. Geburtstag von Hans Peter Rehm, Pfinztal

Mit diesem kleinen Aufsatz will ich mich auch in die lange Folge derer einreihen, die Hans Gruber zu seinem runden Geburtstag gratulieren.

Seit langem ist für orthodoxe Figuren unumstritten, was ein kritischer Zug ist. In den Worten von Kohtz & Kockelkorn wird ein Langschrittler (orthodox also L, T oder D) so bewegt, dass ein *Durchschnittspunkt* (heute sagt man kürzer *Schnittpunkt*) *brauchbar gemacht* wird. Genauer ist gemeint: **der Wirkungsstrahl eines Langschrittlers (vom Standfeld zum Wirkungsfeld) wird durch die Bewegung dieses Langschrittlers so modifiziert, dass ein bestimmtes Feld (eben der Schnittpunkt) auf den Wirkungsstrahl gerät, so dass die Besetzung des Schnittpunkts zu einer (für die Partei, die den kritischen Zug spielt) nützlichen Verstellung des Langschrittlers führt.** Beim gewöhnlichen kritischen Zug zieht dabei der Wirkungstein längs einer Gerade (Wirkungslinie) vom Wirkungsfeld weg, derart dass der Wirkungsstrahl verlängert wird; beim *perikritischen* Zug wird die Wirkungslinie seitlich verlegt. Nur mit solchen kritischen Zügen wollen wir uns befassen. Das Bewegen eines Wirkungsobjekts (*parakritischer* Zug) oder des verstellenden Steins, wie etwa bei Bahnungen (später von Hans Klüver *metakritisch* genannt, obwohl für mich das wichtigste am kritischen Zug, die Ermöglichung einer nutzbaren Verstellung, fehlt), sollen nicht betrachtet werden. Da ich keine Zeit für eine gründliche Suche in der Literatur habe, werde ich mich hier manchmal mit einfachen ad hoc aufgestellten Beispielen behelfen.

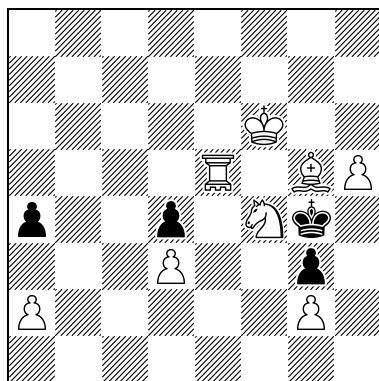
Es bietet keine Schwierigkeiten, diese Definition des kritischen Zugs auf Märchenlangschrittler (wie z. B. den Nachtreiter) zu erweitern. Auch wenn die verstellbare „Wirkungslinie“ nicht mehr gerade ist, wie z. B. bei der Rose oder den Schlangen, entsteht nichts wesentlich anderes.

1
HPR
Skizze



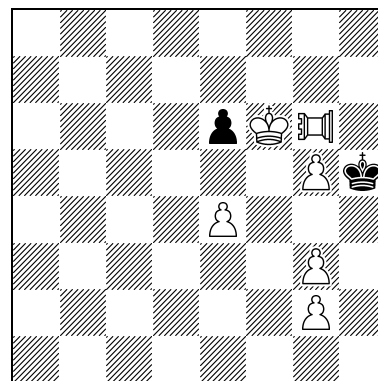
#3 7+3
♖=Turmhüpfen

2
HPR
Skizze



#3 8+4
♖=Turmhüpfen

3
Franz Dreike
Die Schwalbe 1936



#3 6+2
♖=Pao

Neue Erscheinungen erhält man aber bei Hüpfen. Obwohl es schon frühe Versuche gibt, z. B. Inder mit dem Grashüpfer zu konstruieren, scheint eine genauere Diskussion bisher nicht vorzuliegen.

Selbstverständlich kann man mit solchen Figuren auch das bekannte kritische Arbeiten der orthodoxen Figuren genau nachmachen. Das einzige neue Detail ist, dass bei Vergleich der nichtkritischen und der kritischen Position des Hüpfers der Bock, der die Ausführung des kritischen Zugs ermöglicht, rechtzeitig verschwunden sein muss. So wird wohl niemand bestreiten, dass in **1** ein klassischer gewöhnlicher Inder vorliegt: 1.The5-c5 (kritischer Zug) d4 2.Sd5 (Besetzung des Schnittpunkts verstellt den TH) K×h5 3.Se3#. Offenbar wird durch den Zug 1.The5-c5 die Wirkungslinie e5–h5 verlängert, so dass der Schnittpunkt d5 zur pattaufhebenden Verstellung brauchbar gemacht wird, ganz wie gewohnt. Eine kleine Neuheit sehen wir in der Variante **2**. Hier erfolgt der Verstellzug Sd5 **vor** dem kritischen Zug: 1.Sd5

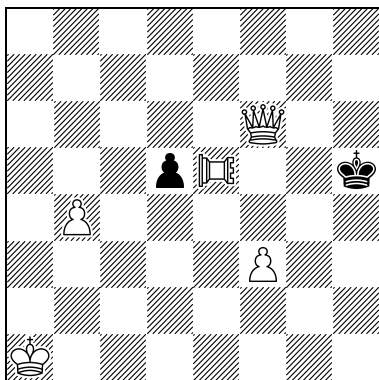
a3 2.THe5-c5! K×h5 3.Se3# Es liegt keine Grund vor, trotz der umgekehrten Zugreihenfolge THe5-c5 nicht kritisch zu nennen, weil dadurch ebenfalls der Schnittpunkt d5 zur Verstellung brauchbar gemacht wird. Mit orthodoxen Steinen kommt das beim gewöhnlichen Inder nicht vor, weil der Sperrstein nicht durchlässig ist. Aber sogar schon beim Ur-Herlin muss und kann ebenfalls der Sperrzug vor dem perikritischen Manöver gespielt werden, ohne dass jemand den kritischen Charakter bezweifelte. Vielleicht missfällt einigen, dass mit dem vorherigen Sperrzug auch ein Bock bereitgestellt wird. Mit der Reinheit des kritischen Zugs hat das aber nichts zu tun. Jedoch möchte ich weiterhin verlangen, dass nachher oder vorher eine aktive Schnittpunktbesetzung erfolgen muss, wenn ein Zug *kritisch* genannt werden soll.

Ähnlich wie die Grashüpferfamilie können auch Lions eingesetzt werden, die sich wohl wegen deren besserer Beweglichkeit zu größer angelegten Darstellungen (etwa Mehrfachsetzungen, die mit Hüpfern zu fehlen scheinen) eignen könnten.

Die Frage mit dem Bock für den kritischen Zug entfällt bei den chinesischen Langschrittlern wie Pao, Vao und Leo oder den Meeresfiguren wie Triton, Nereide usw. Hier kann man natürlich nahezu wie orthodox arbeiten. Ein altes Beispiel mit gewöhnlichem Inder ist 3: 1.Pg8 e5 2.Kg7 Kg4 3.Kh6#. Natürlich sind solche Nachahmungen orthodoxer kritischer Züge, Inder etc. heute nicht mehr von besonderem Interesse. Sie wurden hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Denkbar ist aber, dass sie längere und komplexere Aufgaben schmücken könnten.

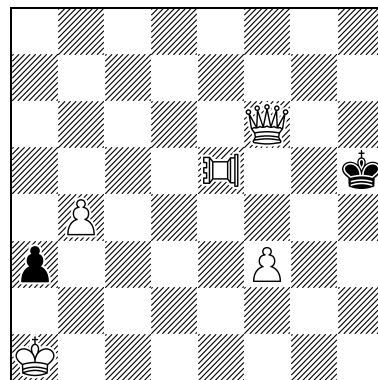
Ganz neue Fragen zum kritischen System entstehen mit dem Antibatterieeffekt der Hüpfers. Zu solchen kritischen Bewegungen sind Grashüpfer ungeeignet, weil das Antibatteriefeld unmittelbar vor dem sK liegt. Darum werden nun Turmlion und Pao verwendet.

4 HPR Skizze



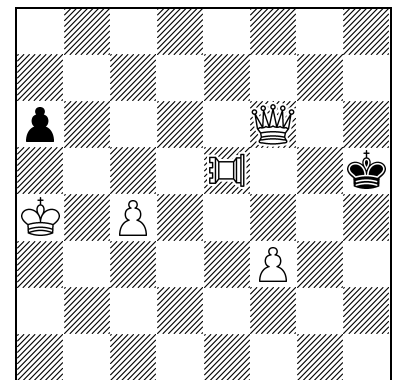
#2 5+2
♖=Turmlion

5 HPR Skizze



#2 5+2
♖=Pao

6 HPR Skizze



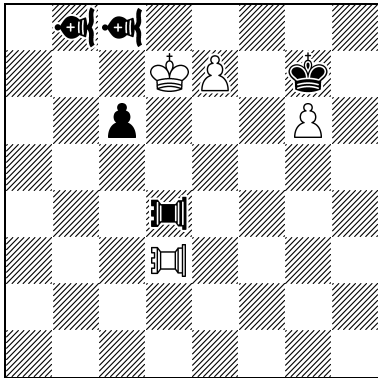
#2 5+2
♖=Pao

In 4 (Lösung: 1.TLa5+! d4 2.b5# bzw. (ohne die Komplikation eines für den Zug benötigten Bocks) 5 (Lösung: 1.Pa5 a2 2.b5 #) ist die große Frage, ob man den Zug 1.TLa5+ bzw. 1.Pa5 kritisch nennen soll. Ich meine ja, weil der Vorgang genau der obigen Definition nach Kohtz & Kockelkorn entspricht: Der Wirkungsstrahl e5–h5 wird durch den Zug so modifiziert (verlängert zu a5–h5), dass der Schnittpunkt b5 zu einer für Weiß nützlichen Besetzung 2.b5# auf den Wirkungsstrahl gerät (brauchbar wird). Oder anders: Unterlässt man den kritischen Zug, (Z. B. 1.Pd5?? in 5), so ist der Schnittpunkt b5 nicht brauchbar (1.– a2 2.b5?? sinnlos in 5).

Andererseits sind aber auch Unterschiede zum Inderkritikus unverkennbar. Die Nutzung der Schnittpunktbesetzung erfolgt nicht durch eine Verstellung des kritischen Steins mit Kraftverlust des Weißen (ein Kraftverlust kann als solcher orthodox nur wegen Pattaufhebung für Weiß nützlich sein), sondern unmittelbar durch den weißen Kraftgewinn durch Antibatterienutzung. Wer solche Unterschiede hervorheben will, kann meinerwegen von *antibatterie-kritisch*, kurz **ab-kritisch**, reden im Unterschied zu

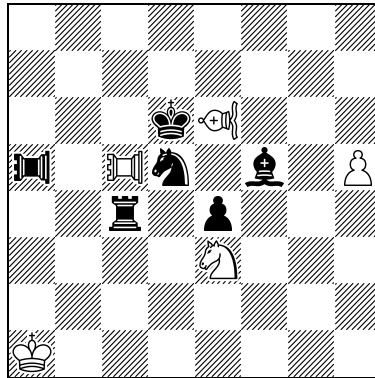
orthokritisch. Auch bei solchen kritischen Zügen kann die Schnittpunktbesetzung dem kritischen Zug vorangehen, siehe **6**: 1.c5 a5 2.P×a5#.

7
Peter Asbury-Smith
Feenschach 1962



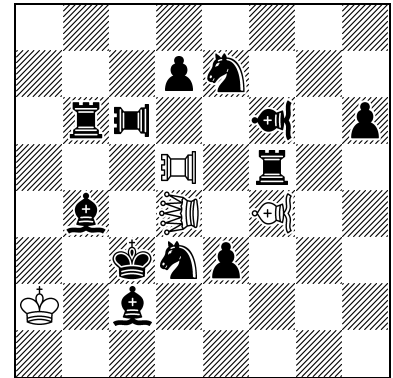
S#3 4+5
 Längstzüger
 ♖♗=Pao, ♜=Vao

8
Torsten Linß
Phénix 1996
 2.-3. Preis



H#3 2.1.1... 5+6
 ♖♗=Pao, ♜=Vao

9
Torsten Linß
Hans Peter Rehm
Probleemblad 1998
 Lob



h#2,5 4+12
 b) ♖d4→c4
 ♗=Leo, ♖♗=Pao,
 ♜♝=Vao

Weil ab-kritische Züge gefällig und ziemlich leicht verständlich sind, sind sie selbstverständlich von Autoren schon früher verwendet worden. (Ein genauer Blick auf **3** bringt ans Licht, dass 1.Pg8 nicht nur orthokritisch, sondern auch ab-kritisch ist, denn durch den Sperrzug 2.Kg7 tritt auch eine Antibatteriedeckung von g5 ein.) Soweit ich weiß, wurde aber ein gedanklicher Zusammenhang mit dem kritischen System bisher nicht hergestellt. Ein frühes, sicher nicht das erste Beispiel im damaligen Stil ist **7** mit zwei ab-kritischen Zügen, wobei eine gleichfarbige und eine gemischtfabige Schnittpunktbesetzung erfolgt.

Lösung: 1.Kd6 Vh3 2.Ke6 Vh2 3.Pg3+ Pg4#

Während anscheinend im direkten Spiel erst wenig mit ab-kritischen Zügen vorhanden ist, so sind im Hilfsspiel, auch im Hilfsselbstmatt, ab-kritische Züge zwar nicht häufig, aber doch ziemlich beliebt. Ich denke, dass die folgenden Beispiele auch qualitativ überzeugen. **8** zeigt 2×2 weiße kritische Züge mit Bahnungseinleitung:

1.Tc2 Pc3 2.Se7 Vb3 3.Ld7 Sc4#
 1.Lh3 Vg4 2.Sc7 Pg5 3.Tc6 Sf5#

In **9** sehen Sie zwei kritische Züge des Leo, die deswegen nötig sind, aus dem Einfachsach bei der Schnittpunktbesetzung ein Doppelsach zu machen.

a) 1.– Vg5 2.Vh8 LEg7 3.Pc4 Vf6#
 b) 1.– Pd6 2.Pc8 LEC7 3.Vd4 Pc6#

Auch die Begründung der ersten weißen Züge ist ungewöhnlich. Wieso reicht es nicht, den wV nach e5 oder den wP nach c5 zu spielen?

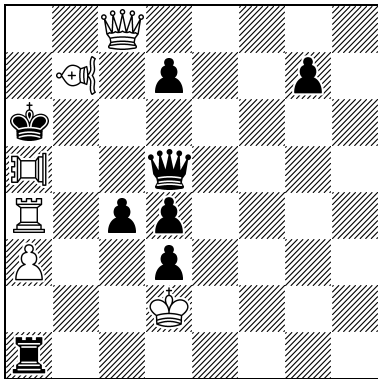
Die reziproken ab-kritischen Züge und Verstellungen in **10** machen einen harmonischen Eindruck.

Lösung: 1.Dd8 Dh1 2.Vg2 Kb7 3.PAd5+ D:g2# und 1.Tb4 Dh5 2.PAg5 Ka5 3.Vd5+ D:g5#

Eine Frage von be zur Aufgabe **11** war der Anlass zu diesem Artikel.

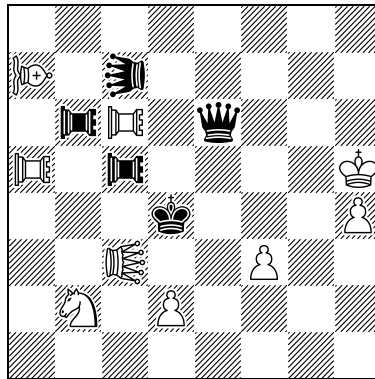
a) 1.Lf6 LEg7 2.Llh8+ Df6 3.TLg6 (Zugzwang) De5#
 b) 1.LId6 LEd7 2.LId8+ Dd6 3.TLe6 (Zugzwang) Dd5#

10
Petko A. Petkov
Uralski Problemist 2008



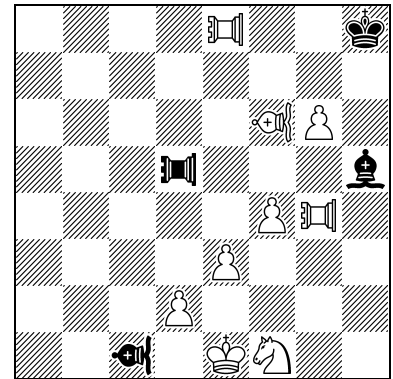
HS#3 2.1.1... 6+8
 ♖=Pao, ♗=Vao

11
Hans Peter Rehm
TT Andernach hs# 2010
 3.Preis



HS#3 b) ♖c3→d3 9+5
 ♖=Lion, ♗=T-Lion,
 ♘=L-Lion, ♙=Leo

12
Thomas Maeder
Franz Pachl
Manfred Rittirsch
TT Andernach hs# 2010, 1. Preis
den SachsenTreffern 2010 gewidmet



HS#4 9+4
 b) Drehung 90° ↻ (a1=h1)
 ♖=Pao, ♗=Vao

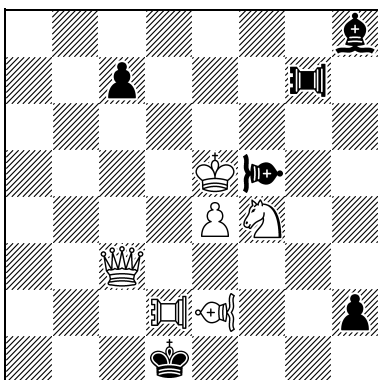
Nach obigen Betrachtungen sind die Züge in a) 2.Lf6-h8+ sowie in b) 2.Lid6-d8+ ab-kritisch mit vorausgehenden Schnittpunktbesetzungen. Dem Autor kam es besonders darauf an, dass die kritischen Züge nicht sofort richtig sind a) 1.Llh8?? oder b) 1.LId8?. Gerade deshalb muss der Lion zuvor kurztreten, damit die Schnittpunktzüge geschehen können! Die Bereitstellung eines Bocks für den kritischen Zug ist hier also nicht ein Zweck der Sperrzüge.

Der erste Platz des Turniers (**12**) ist in unserem Zusammenhang ebenfalls sehenswert.

- a) 1.PAe8-c8 VAc1-a3 2.VAf6-d8+ VAA3-f8 3.VAd8-h4+ PAd5-d8 4.VAh4-f2 PAd8-e8#
- b) 1.VAc6-g2 VAh3×f5 2.PAa5-d5+ VAF5-e4 3.PAd5-g5+ PAd4-d5+ 4.PAg5-g6 VAE4-f3#

Die ab-kritischen Züge werden dabei ähnlich wie orthokritische zusätzlich zur Verstellung von Pc8 bzw. Vg2 eingesetzt, was die Züge 2.– Vf8 bzw. 2.– Ve4 erst ermöglicht. Außerdem verlässt dann der weiße Versteller später sein Feld wieder mit Schach, wie beim gewohnten Inder.

13
Hans Peter Rehm
Urdruck
Hans Gruber zum
50. Geburtstag



HS#3 2.1.1... 6+6
 ♖=Pao, ♗=Vao,
 ♘=L-Lion

Zum Abschluss ein Urdruck (**13**). Das Lösen ist nicht schwer, weil die Thematik bekannt ist. Ich hoffe aber, dass die Aufgabe dem Jubilar trotzdem ein paar unterhaltsame Sekunden bereitet.

Nach meiner kurzen Suche in der Datenbank Echecs.db sind ab-kritische Züge bisher ziemlich wenig bearbeitet worden. Es gibt da sicher noch sehr viel zu entdecken und zu komponieren. Ich kann mich nicht entsinnen, im Direktmatt schwarze ab-kritische Züge zum Zweck der Verteidigung (etwa Drohungsabwehr) gesehen zu haben, obwohl ich erstaunt wäre, wenn das noch nicht vorgekommen wäre. Perikritisches scheint noch ganz zu fehlen, und Indisches, wo der Schnittpunktbesetzer wieder wegzieht, kenne ich nur in **12**. Im S# gibt es wohl nur sehr wenig Einschlägiges. Und auch die Antiform, also der *ab-antikritische* Zug, scheint bisher nicht untersucht worden zu sein.

HG 50-Turnier

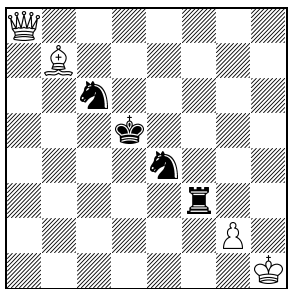
Preisbericht von Hans Gruber (Regensburg & bernd ellinghoven (Aachen))

Von Turnierdirektor Manfred Nieroba erhielten wir in neutralisierter Form 83 Aufgaben.

Teilnehmerliste. 1 Peter Sickinger; 2 Gerhard Josten (nicht sehr originell gegenüber P. Heuäcker, *Deutsche Schachblätter*, 1939); 3 Joaquim Crusats; 4, 5 Andreas Thoma; 6-8 Stephan Dietrich; 9 Klaus Wenda; 10, 11 Manfred Nieroba; 12 Peter Harris; 13 Stephan Dietrich; 14 Stephan Dietrich & Klaus Wenda; 15 Klaus Wenda; 16, 17 Bernd Horstmann; 18 Stephan Eisert; 19, 20 Stephan Dietrich; 21-25 Arnold Beine; 26 Paul Raïcan & Vlaicu Crisan; 27, 28 Andrej Kornilow; 29-31 Bernd Gräfrath; 32-34 Itamar Faybish; 35 Harald Grubert; 36-39 Karol Mlynka; 40 [NL 1.Td6 De6 2.Kg5 D×f5#; 1.h×g3 e. p. D×g7 2.Sg6 Dh6#], 41 Branko Koludrović; 42-44 Jorma Pitkänen; 45 Cornel Pacurar & Ion Murărașu; 46 [NL 1.Lg2 b×a4 2.Db8 T×g2 3.Kb2 Tg1 4.Kb1 Th1 5.Db3+ K×b3=] Jorma Pitkänen; 47 Fritz Hoffmann; 48 Manfred Nieroba; 49 Branko Koludrović; 50 Klaus Funk; 51-56 Dieter Müller; 57 Ralf Krätschmer; 58 Václav Kotěšovec; 59 Dieter Werner; 60 Manfred Nieroba; 61 Unto Heinonen; 62 Itamar Faybish & Cornel Pacurar; 63 Hubert Gockel; 64 Per Olin; 65 Hannu Sokka; 66 Luis Miguel Martin; 67 Fritz Hoffmann; 68-70 Christian Gottstein; 71 František Sabol; 72-75 Norbert Geissler; 76 Ivan Denkovski; 77 Andrej Frolkin & Joaquim Crusats; 78, 79 Andrej Frolkin; 80 Andrej Frolkin & Nikolaj Beluhov; 81-83 Josip Pernarić. (*be=züglich der FEE=NIX-Buchpreise bitte bei -be- melden & Wünsche äußern!*)

bernd ellinghoven

Problemkiste X/2000
20. Kompositionsthema
4. Lob
Hans Gruber gewidmet



H#11 C+ 4+4
Circe Ultraschachzwang

Einleitung von -be-:

Dieses Turnier war eine richtige Schnaps-Idee, in Hektik be=schlossen & im Totalstreß ge=richtet! Es gab andere TT-Vorschläge, aber die wären nicht in der kurzen Zeit termingerecht bis zum 24.8.2010 realisierbar gewesen. „Ideen“-Geber war mein HG gewidmeter one-liner im PK-TT vor einigen Jahren (mit 6.– h×g3 [Th8]): „Ein scheinbar völlig sinnloser HG, aber ohne ihn geht es nicht.“ 1.Sf2+ Kg1 2.Sh3+ g×h3 [Sg8] 3.Tf1+ Kh2 4.Th1+ Kg3 5.T×h3 [Bh2]+ Kg4 6.Tg3+ hg3 [Th8] 7.Sh6+ Kh5 8.Sf5+ D×h8 9.Sg7+ Kg5 10.Se6+ Kf5 11.Sd4+ D×d4 [Sb8]#

Apropos Problemkiste: Heute, wo wir dies schreiben, feiert Erich Bartel seinen 80. Geburtstag – kurze Unterbrechung für telephonische Glückwünsche – dieses HG-Turnier wird ihm gefallen!

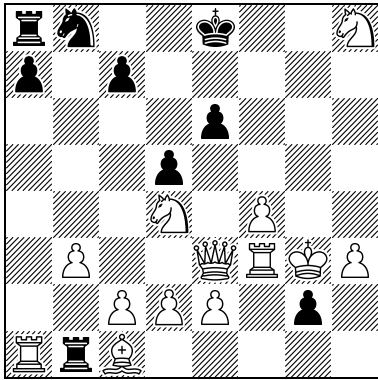
Natürlich war es ein Wagnis, HG als „Thema“ zu fordern, ohne Schachgrößen wie z. B. Hubert Gockel, Harrie Grondijs oder Harald Grubert zu be=helligen (ganz zu schweigen von Herbert Grasemann), & auch unser Schwalbe-Sachbearbeiter Arnold Beine ist „gespiegelt“ be=troffen (neben anderen). Es ging vor allem darum, den geschätzten Teilnehmern den spezifischen HG-Spirit abzurufen, sie dazu zu animieren, bei größtmöglicher Freiheit sich & dem einmaligen Hans Gruber mit ihren Geistesblitzen eine nicht alltägliche Freude zu machen. Die Spitzenplätze zeigen eindeutig, daß dies auf eindrucksvolle Weise gelungen ist! Ich möchte be=haupten: Die allermeisten Aufgaben (die sehr guten, die soliden im Mittelfeld, die netten Kleinigkeiten) wären ohne Hans Gruber nicht entstanden; insofern be=reichert dieses Turnier definitiv den unüberschaubaren Kosmos der Schachkomposition, indem das an sich banale „HG“ Katalysator war, den Hirnapparat anzuschmeißen, um der geforderten Formalität „Seele“ einzuhauchen.

Die Schwalbe bringt (nur) den Preisbericht, mehr Platz ist nicht. Hier in *feenschach* erscheinen auch all die anderen, nicht ausgezeichneten HG-Widmungsaufgaben als Urdrucke – fürwahr ein Kuriositäten-Kabinett der Sonderklasse! Manche Einsendungen waren „zu gut“ für das Turnier – aber mangels HGehalt erschien es uns angebracht, sie nicht auszuzeichnen, damit sie im *feenschach*-Informalturnier eine richtige Chance erhalten. Andere Beiträge wären als „normale“ Schachprobleme eher suboptimal, aber auch diese Widmungen haben durch den HG-Bonus ihre Existenzberechtigung, manche Skizzen oder Kleinigkeiten sind in ihrer HGwitztheit nachgerade rührend.

Die in diesem Preisbericht ausgezeichneten Werke sollten einerseits prominent HG-Geist versprühen, zudem aber auch – unabhängig davon – gute Schachprobleme per se sein!

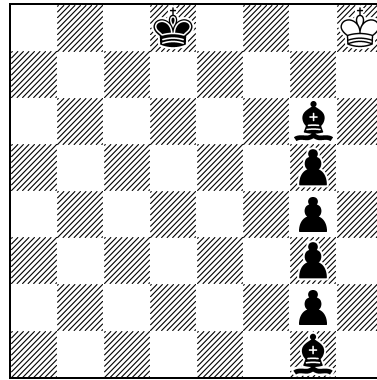
1. Preis: Nr. 33**Itamar Faybish***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT



BP in 36 Ez.

C+ 13+9

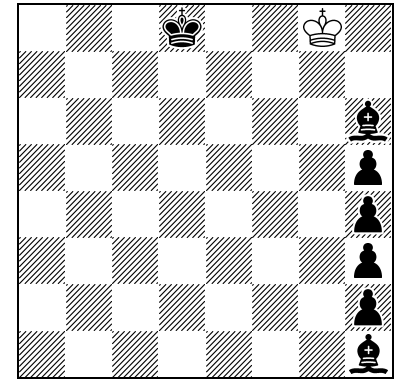
2. Preis: Nr. 45**Cornel Pacurar & Ion Murărașu***Die Schwalbe / feenschach* VIII/2010 HG 50 JT

(Stellung A)

C+ 1+7

Ser.HG 50

(Serienzug A→B in 50)



(Stellung B)

1+7

Platzwechselcirce

1. Preis: Nr. 33 von Itamar Faybish

1.Sf3 d5 2.Sd4 Lh3 3.g×h3 e6 4.Lg2 Ld6 5.0-0 Lg3 6.h×g3 h5 7.Kh2 h4 8.g×h4 Dg5 9.h×g5 Sh6
 10.g×h6 f5 11.h×g7 f4 12.g×h8=S f3 13.Kg3 f×g2 14.f4 b5 15.Tf3 b4 16.Dg1 b3 17.De3 b×a2 18.b3
 a×b1=T

So geheimnisvoll bin ich (HG) doch gar nicht, so unsichtbar! Die Vermutung, im Verlauf der Lösung könnte es zu einem weit entfernten Platzwechsel von [Sb1] und [Th8] kommen, geht natürlich nicht in Erfüllung, denn das wäre nicht themagemäß. Stattdessen sind beide Figuren Umwandlungsfiguren, die auf dem Standfeld der jeweils anderen Figur entstanden und die jene im Umwandlungszug schlugen. Hat diese Sonderform des doppelten Phönix einen Namen? Bei dieser Thematik ist notwendigerweise der eine Phönix „echt“ (Figur wird vor der Wiederenstehung aus der Asche geschlagen), der andere „unecht“. Die hohe Auszeichnung gibt es vor allem für das wirklich effektiv kaschierte Thema, das in Details ausgearbeitet ist (beispielsweise den zusätzlichen Schlag g×h3, der suggeriert, daß wSh8, wenn er denn schon Umwandlungsfigur ist, aus [Bg2] entstand). Ein solches wirksames Agieren im Hintergrund gefällt HG in der Tat ...

2. Preis: Nr. 45 von Cornel Pacurar und Ion Murărașu

1.Khg7 2.K×g6 [Lg7] 3.K×g5 [Bg6] 4.K×g4 [Bg5] 5.K×g3 [Bg4] 6.K×g2 [Bg3] 7.Kgh1 8.Kh×g1
 [Lgh1] 9.Kf1 18.K×g7 [Lg8] 19.K×g6 [Bg7] 20.K×g5 [Bg6] 21.K×g4 [Bg5] 22.Kgh3 23.Kh×g3
 [Bgh3] 24.Kgh2 25.K×h3 [Bh2] 26.Khg4 27.K×g5 [Bg4] 28.Kgh4 29.Kh×g4 [Bgh4] 30.Kgh3
 31.K×h4 [Bh3] 32.Khg5 33.K×g6 [Bg5] 34.Kgh5 35.Kh×g5 [Bgh5] 36.Kgh4 37.K×h5 [Bh4] 38.Khg6
 39.K×g7 [Bg6] 40.Kgh6 41.Kh×g6 [Bgh6] 42.Kgh5 43.K×h6 [Bh5] 44.Khg7 45.K×g8 [Lg7] 46.Kgh7
 47.Kh×g7 [Lgh7] 48.Kgh6 49.K×h7 [Lh6] 50.Khg8 = HG

Diese schöne und sehr HG-spezifische Komposition lassen wir die Autoren selbst erläutern:

Task — during the solution, the thematic "hg" appears 12 times, including the first and last move of the series, while the anti-form "gh" appears 17 times! "hg" is also present in the specially designed stipulation, being the aim of this problem: The files "h" and "g" exchange places, and all pieces that in the initial position were on files h and g, are located at the end of the series on the corresponding squares on the files g and h! To achieve this, White needs exactly 50 moves, hence the very special and thematic stipulation "Ser.HG 50"!

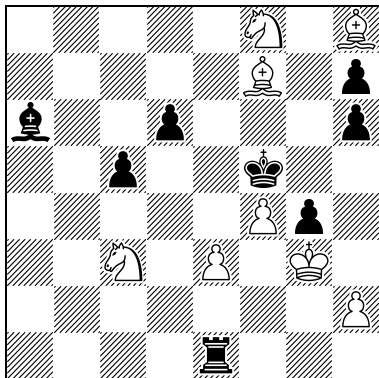
Das ist wirklich verblüffend: Eine richtige HG-Forderung und ein Fokus auf dem HG und auf der 50 (orthodox würde man die Forderung wohl „Ser.A→B in 50“ nennen, und so ist das Problem auch computergeprüft). Die Aufgabe ist weit mehr als ein Task: Eine abwechslungsreiche Lösung (wer möchte nicht gleich 7.Kf1? oder 22.K×g3 [Bg4]? ziehen?), die aber zugleich alle Vorzüge der vor allem aus Studien bekannten systematischen Figurenbewegungen aufweist. Als Rex solus bis ins Äußerste ausgefeilt, denn auch der einzige HG-nichtthematische Stein wirkt mit: Der sKd8 verhindert einen Dual im 15. Zug. Die schwarze Bauernkette gleich zwei Felder nach oben zu locken, hat eindrucksvollen Anti-

zielelementcharakter, die Exkursion des weißen Königs nach links ist sehenswert. Höchst=originell und themagemäß!

3. Preis: Nr. 59

Dieter Werner

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT

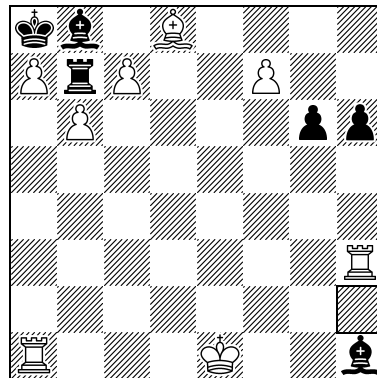


#6 C+ 8+8
Genfer Schach

4. Preis: Nr. 9

Klaus Wenda

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT

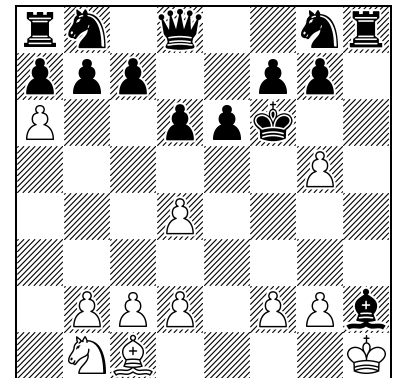


=1 vor 5 Zügen 8+6
Proca-VRZ Anticirce
h2=magisches Feld Typ II

5. Preis: Nr. 78

Andrej Frokin

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT



BP in 31 Ez. C+ 11+14

3. Preis: Nr. 59 von Dieter Werner

Der Grundangriff 1.h3 [2.h×g4#] scheitert noch mehrfach: 1.– g×h3 ist eine direkte Widerlegung, die genförmig durch 1.Lg7 entschärft werden kann. 1.– Le2 deckt direkt. 1.– Tc1 (2.– Kf6) und 1.– Tg1 (2.– Ke4) geben genförmig Königsfluchten.

Weiß muß Läufer und Turm genförmig fesseln, bevor er etwas gegen g×h3 unternimmt. Dabei stehen ihm drei Schachgebote zur Verfügung: Le6+, Lg6+ und e4+, wobei sich nur Lg6+ und e4+ als brauchbare Sicherungsspiele erweisen werden, denn 1.Le6+? scheitert an 1.– Lf1! (H1 laut Autor; siehe dazu unten) und an 1.– Tf1! (G1 laut Autor). Die Widerlegung 1.Le6+? Tf1! 2.e4+ Le2! 3.Lhg7!? h5! 4.h3 [droht immer noch 5.h×g4#!, denn 5.– h×g4?? geht ja nicht) h6! 5.h×g4+ h×g4! führt zur Erkenntnis, daß nach h7-h6! der weiße Läufer nach h7 gehört – womit ein weiteres Sicherungsspiel eingebaut wird! Nach 1.Lg6+?! hat Schwarz die Wahl, mit welcher Figur er f1 besetzt (denn 1.– h×g6?? geht ja nicht), da beide Langschrittler nach f1 und e2 ziehen können. 1.Lg6+?! Tf1? (G1) ist nicht richtig, denn es geht wie geplant mit 2.e4+ Le2 (H2) 3.Lg7 h5 4.h3 h6 5.Lgh7! 6.h×g4# weiter. Es hilft nicht 1.Lg6?! Tf1? 2.e4+ Le2 3.Lg7 d5!?, denn dann folgt trotzdem 4.h3 d×e4! (entfesselt Le2) 5.Sb5! [6.Sd6#] L×b5 6.h×g4#, eine Nebenvariante.

Die richtige Verteidigung nach 1.Lg6+?! ist 1.– Lf1! (H1) 2.e4+ Te2! (G2) 3.Lhg7 T×e4! und nichts geht mehr.

Folglich 1.e4+! (1.– T×e4?? geht noch nicht), wonach 1.– Te2? keinen Sinn wegen 2.Le6# bzw. 2.Lg6# macht (2.– Lf1? geht nicht). Deshalb 1.e4+! Le2! (H2) erzwungen. 2.Lg6+ Tf1 (G1) 3.Lhg7 [4.h3] h5 4.h3 [5.h×g4#] h6 5.Lgh7 (nicht 5.h×g4+? h×g4!) 6.h×g4#.

Nebenpiel: 3.– d5 4.h3 d×e4 Le2 5.Sb5! [6.Sd6#] L×b5 6.h×g4#.

Der Autor schreibt: „Thema ‚hg‘ kommt vor: Im Grundangriff und damit in der Lösung bzw. im Mattzug, im Sicherungsspiel (Lhg7) und in der schwarzen Verteidigung (g×h3; h×g4 nach Vorbereitung). Weiß muß verhindern, daß Schwarz die Auswahl zwischen Tf1/Le2 (G1/H2 falsch) bzw. Lf1/Te2 (H1/G2 richtig) treffen kann. Die Bezeichnung mit HG ist nur Hans zuliebe, die Möglichkeit der reziproken Verteidigungsmöglichkeit bei Schwarz sollte originell sein. PS: Der wLf7 könnte auf h5 stehen (C+). Die Auswahl Le6+/Lg6+ ist m. E. spannender als ein weiteres Mal Lhg6+, weil damit ohne Vorbereitung automatisch Lh7 möglich wäre.“

Ein feines logisches Stück, dessen Autor nicht schwer zu erraten war. Der starke HG-Fokus (das Zauberstückchen mit der Benennung der Paraden nicht mitgerechnet) und die originelle reziproke Funktion der schwarzen Züge ließen das Werk bei beiden Preisrichtern gleich weit oben rangieren.

4. Preis: Nr. 9 von Klaus Wenda

R 1.Kg7×Th7 [Ke1] Th8-h7+ 2.wTg2×sBh2=sT [sTh8] Zz. h7-h6 3.wBg5×sBh6 [wBh2=s] Zz. h2-h1=L 4.Tf8×Dh8 [Ta1] Zz. Dg8-h8 5.Th5-h3 & v: 1.wTg2×sBh2=sT [sTh8]=

Ein so wichtiges und dichtes Feuerwerk subtiler Märchenschacheffekte komponiert nur einer, denn das braucht ein gehörig Maß an Wiener Nonchalance („die Lage ist hoffnungslos, aber nicht ernst“, wie ein Bonmot die allgemeine Wiener Attitüde im Gegensatz zur deutschen Sichtweise treffend beschreibt)! Die Nutzung der Rochadestellung ist natürlich nur visuell, aber sehr märchenspezifisch, weil ja beide Rochadesteine auf ihren Ursprungsfeldern stehen und damit Anticirceschläge zurücknehmen können. Kernstück des Problems ist die dreimalige Nutzung des magischen Feldes h2, davon zweimal im Retrospiel und einmal im Vorwärtsspiel, und natürlich immer von der g-Linie aus. Der im 2. Retrozug erfolgte Entschlag eines schwarzen Bauern wird im Vorwärtsspiel wieder zurück genommen. In jedem der 5 Züge (wenn man den Vorwärtsszug zum 5. Rückzug hinzuzählt) kommt ein die Initialen HG bzw. GH darstellender (Rück)zug von „g nach h“ jeweils einmal vor. Der Autor: „Also fünf Themazüge, somit einer für jedes zurückgelegte Lebensjahrzehnt. Die ersten vier dieser Züge sind Rückzüge, sie treten optisch auf dem Brett in der klassischen Themaform HG auf und zeigen projiziert auf den Retraktor die Antiform GH. Damit soll als Geburtstagswunsch gesagt werden: Hans Gruber=Gruber Hans unverwechselbar und einmalig.“

5. Preis: Nr. 78 von Andrej Frolkin

1.a4 d6 2.a5 Lf5 3.Ta4 Ld3 4.e×d3 e6 5.Dh5 Le7 6.Tg4 Lg5 7.d4 Ke7 8.Ld3 Kf6 9.Lg6 h×g6 10.h4 g×h5 11.Sh3 h×g4 12.0-0 g×h3 13.Kh1 h2 14.Tg1 h×g1=L 15.a6 Lh2 16.h×g5+

Ein unsichtbarer HG-GH-Exzelsior wie beim 1. Preisträger, auch hier hervorragend kaschiert durch den Wegzug des UW-Lg1 vom Umwandlungsfeld und den Schlag seines Original-Gegenstücks [Lf8] (also auch hier ein Phönix) im abschließenden HG-Zug (gesamt gibt es somit deren vier), der so offenkundig aussieht, daß er sehr schön das thematische Hauptstück verschleiert. Die Nebenform GH taucht auch viermal auf (10.– hg5 12.– gh3 13.– Kgh1 15.– Lgh2). Die Stellung ist sehr PAS-nah, dafür ist die themenspezifische Einkleidung ein wenig schlichter als beim 1. Preis, der Exzelsior gerät einmal ins Schlagstocken.

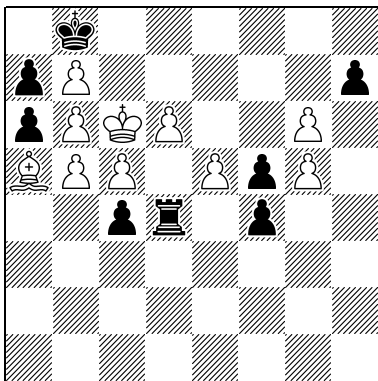
1. ehr. Erw.: Nr. 77

Andrej Frolkin

Joaquim Crusats

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



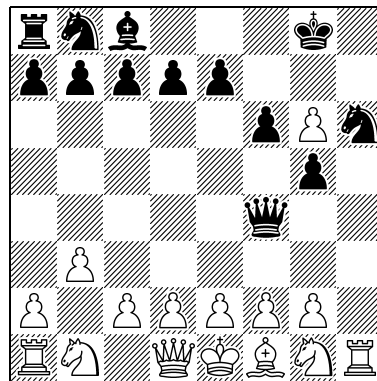
#1 vor 4 Zügen 10+8
Proca-VRZ

2. ehr. Erw.: Nr. 34

Itamar Faybish

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



BP in 22 Ez. C+ 15+13

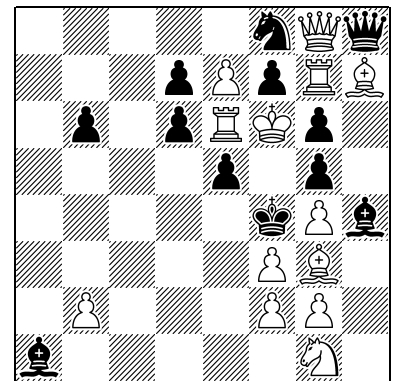
3. ehr. Erw.: Nr. 80

Andrej Frolkin

Nikolai Beluhov

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



Löse auf 13+12
b) ♖g7→♘g7

1. ehr. Erw.: Nr. 77 von Andrej Frolkin und Joaquim Crusats

Hauptplan: R 1.b4-b5 2.b5-b6 & v: 1.Lc7#, aber R 1.– b5×Xc4! Vorplan: R 1.h5×Bg6 ~ 2.h4×Bg5 ~ und nun 3.b4-b5 (jetzt ist R 3.– b5×Xc4 illegal) 4.b5-b6 & v: 1.Lc7#. Auswahl bei den beiden Vorplanzügen: R 1.h4×Bg5? h6×Tg5! (Außerthematischer Fehlversuch: R 1.a4×Db5? D×Xb5!)

Zwei HGs als Vorplan, das ist sehr schön, sehr originell und sehr spezifisch. Der schwarze Turm verhindert die NL R 1.Ld2-a5 2.e4-e5 & v: 1.L×f4# durch R 1.– Te4-(×)d4! Mario Richter entdeckte einen „Druckfehler“ im *Schwalbe*-Preisbericht und bestätigt die Korrektheit dieser Fassung (wBd5→d6).

2. ehr. Erw.: Nr. 34 von Itamar Faybish

1.b3 g6 2.Lb2 Lh6 3.L×h8 f6 4.Lg7 Kf7 5.L×h6 Df8 6.Lg5 Dh6 7.Lh4 Df4 8.Lg5 h6 9.h4 h×g5 10.h5 Sh6 11.h×g6+ Kg8

Ein Problem ganz Thema: Unsichtbarer HG-Schlag eines (Toll)Wüterichs, von dem das schnell sichtbare 11.hg6+ schön ablenkt. Das Manöver des HG-L (römisch für HG-50!) ist ambitioniert und witzig, weil es nur dazu dient, daß der Läufer endlich geschlagen werden kann.

3. ehr. Erw.: Nr. 80 von Andrej Frolkin und Nikolai Beluhov

a) R 1.Lh2×Sg3+ h6×Sg5 2.h3×Tg4 a2-a1=L 3.Se4-g5 Tg5-g4+ 4.Sc3-e4 a3-a2 5.Sb5-c3 a4-a3 6.Sa7-b5 a5-a4 7.Sc8-a7 a6-a5 8.c7-c8=S a7-a6 9.c6-c7 c7×Sd6 10.Se4,f5-d6 S~-g3 11.Sg3-e4,f5+ S~ 12.d6×Te7

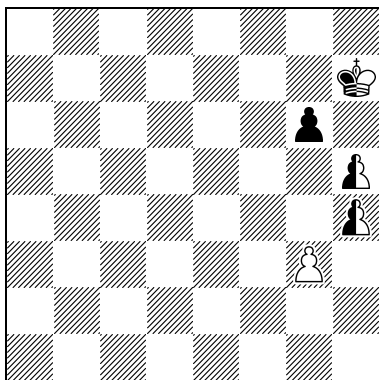
b) R 1.Lh2×Tg3+ h6×Sg5 2.h3×Sg4 Se3-g4 3.Se4-g5 Tg5-g3+ 4.Sg3-e4+ Sf5-e3 5.Se8-g7 Sg7-f5+ 6.Sc7-e8 a2-a1=L 7.Sb5-c7 a3-a2 8.Sa7-b5 a4-a3 9.Sc8-a7 a5-a4 10.c7-c8=S a6-a5 11.c6-c7 c7×Td6 12.T~-d6 a7 13.d6×Te7

Selten genug: Ein Auflöseretrozwilling! Beide Zwillinge beginnen mit jeweils drei HG-Entschlügen (der Schlag des schwarzen Bauern ist allerdings gleich), und trotz aller Ähnlichkeiten sind die Zwillinge unterschiedlich genug. Die b)-Fassung mit ihren eindeutigen letzten 22 Einzelzüge ist eindrucksvoller als die a)-Fassung.

4. ehr. Erw.: Nr. 12

Peter Harris

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT



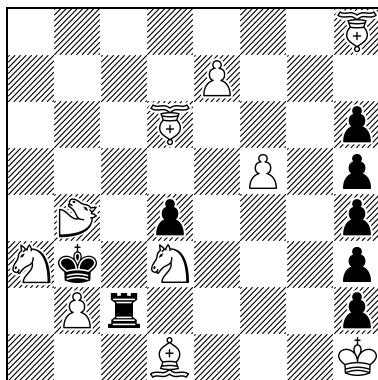
Tausche zwei C+ 1+1+3
beliebige Steine, dann
H#4 0.2;1.1...
Circe Einsteinschach
Sentinelles w Längstzüger

5. ehr. Erw.: Nr. 14

Stephan Dietrich

Klaus Wenda

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT

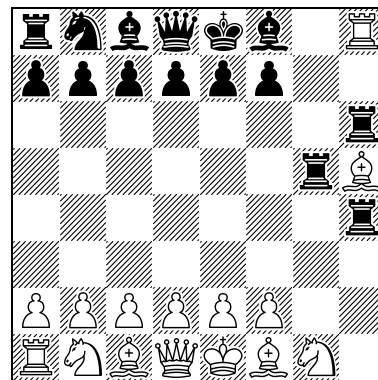


S#8 C+ 10+8
Platzwechselcirce
♞=Läuferhüpfer ♠=Drache

6. ehr. Erw.: Nr. 79

Andrej Frolkin

Die Schwalbe / feenschach
VIII/2010 HG 50 JT



BP in 28 Ez. C+ 15+15

4. ehr. Erw.: Nr. 12 von Peter Harris

Tausche ♞h5↔♞g3, dann:

1.- h×g6=S [sBg7] 2.nKh6 [+sBh7]+ nKg5 [+wBh6]+ 3.nKh5 [+sBg5] Sgh4=L [+wBg6] 4.g×h6=S [wBh2] Lh×g5=T [sBg7] [+wBh4]#

1.- g×h4=nS 2.g5 nSg6=nB [+wBh4]+ 3.nKh8 [+sBh7] h×g5=S [sBg7] 4.h×g6=S [nBg2]+ h×g6=S [Sg8]#

Ein wildes Märchenproblem, das virtuos – bis in den einleitenden Figurentausch hinein – mit HG experimentiert. Das hat Spaß gemacht!

5. ehr. Erw.: Nr. 14 von Stephan Dietrich und Klaus Wenda

1.e8=DR! Ka4 2.b3+ K×b3 [Ba4] 3.DRf6 Kc3 4.DRe4++ Kb3 5.DRg5 h×g5 [DRh6] 6.DRg4 h×g4 [DRh5] 7.DRg3 h×g3 [DRh4] 8.DRg2 h×g2 [DRh3]#

Nicht 1.e8=S?, da nach 8.Sg2 plötzlich T×g2 [Sb2]! parieren würde, was wegen des Selbstschachs mit dem Drachen nicht geht!

Schwarz spielt viermal HG, Weiß dreimal. Daß Platzwechselcirce nicht nur zum Bauertransport verwendet wird, sondern auch zur überraschenden Erledigung der Verführung, gefällt uns sehr gut (weniger ansprechend sind die Läuferhüpfer). Lustig.

6. ehr. Erw.: Nr. 79 von Andrej Frolkin

1.h4 g5 2.Th3 g×h4 3.Tg3 h3 4.Tg7!! (4.T×g8?) h2 5.g4 h1=T 6.g5 Th5 7.g6 Tg5 8.T×g8! (jetzt erst!) h5 9.g7 Th6 10.Th8 h4 11.g8=L h3 12.Lh7 h2 13.Lg6 h1=T 14.Lh5 Th4

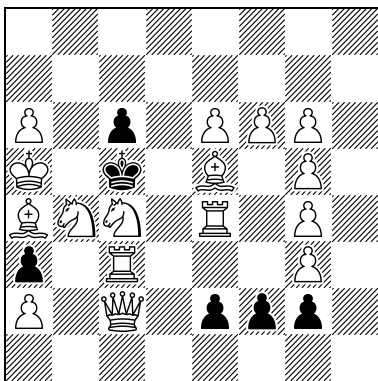
Ein toller Einfall: Alle 28 Einzelzüge finden auf H und G statt. Zurecht meint der Autor, daß dies etwas von Paganinis Publikumsbeeindruckungstrick des „playing on one string“ hat (scheinbar vom Unglück im Konzert reißender Saiten gebeutelt, spielt der Meister halt auf immer weniger Saiten, am Ende nur noch einer, weiter). Daß dabei der fulminante Turmtempostop auf g7 gelang, ist originell: Erst nachdem der Bauer dem Bahnungszug gefolgt ist, kommt das erwartete T×g8.

7. ehr. Erw.: Nr. 27

Andrej Kornilow

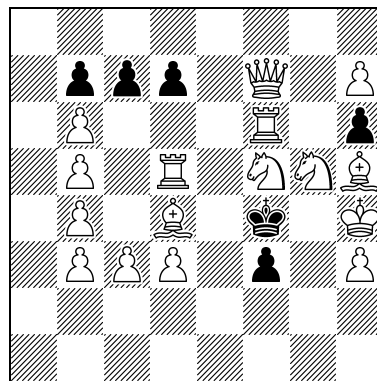
Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



#1 Wieviel Lösungen? 16+6

Hilfsdiagramm zu Nr. 27



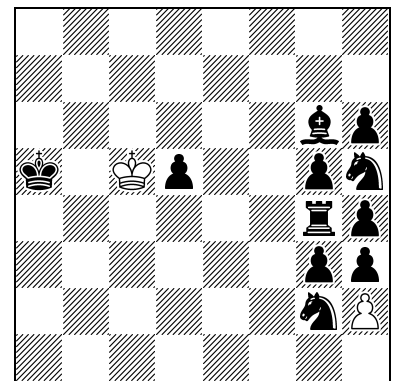
Stellung nach
Brettdrehung 16+6

8. ehr. Erw.: Nr. 50

Klaus Funk

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



Ser.=20 C+ 2+11
Circe

7. ehr. Erw.: Nr. 27 von Andrej Kornilow

Bilanz der schwarzen Steine: 6 (im Diagramm) + 1 Schlagopfer (b×a) + 4 Schlagopfer (c×d×e×f×g) + 3 Schlagopfer (d×e×f×g) + 1 Schlagopfer (h×g) + 2 Schlagopfer!! (g×f×g oder g×h×g – wegen der BB-Inversion auf der g-Linie) = 17. Darum ist diese Stellung illegal. Daher ist es erforderlich, das Schachbrett um 180° zu drehen. Dann sind im Diagramm die Jubilarinitialen „GH“ zu sehen (siehe Diagramm). Nun gibt es eine Verführung: 1.Le3/Le5/Sd6/Se3/Se7/Sg3/Sg7/S×h6#, also acht Lösungen? Die Bilanz der schwarzen Steine geht jetzt auf: 6 (im Diagramm) + 1 ([Lc8]) + 1 (a×b) + 3 (e×d×c×b) + 4 (f×e×d×c×b) + 1 (g×h) = 16. Aber Schwarz hat keinen letzten Zug und ist darum am Zuge: 1.–h×g5#! Also gibt es nur eine Lösung, und zwar HG!

Eine charmante, HG-spezifische Kombination der Retroelemente Brettdrehung und Tausch des Anzugs. Schön gelungen, wie die HG-Thematik durch die Drehung erst sichtbar und durch den schwarzen Anzug dann inhaltlich greifbar wird.

8. ehr. Erw.: Nr. 50 von Klaus Funk

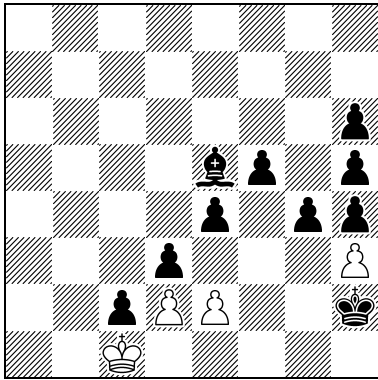
1.h×g3 [Bg7] 2.g×h4 [Bh7] 3.h×g5 4.g×h6 5.h×g7 6.g8=L 7.L×d5 [Bd7] 8.L×g2 [Sg8] 9.Lg×h3 10.Lh×g4 [Ta8] 11.Lg×h5 12.Lh×g6 [Lc8] 13.Lg×h7 14.Lh×g8 15.Ld5 16.L×a8 17.Lb7 18.L×c8 19.L×d7 20.Lb5=

Dichte HG-Thematik („HG wird abgeräumt“), die gelungenste einer Reihe verwandter Aufgaben, da sie ohne Brimborium (weitere Märchenbedingungen oder Märchenfiguren, unthematische Steine) auskommt. Man könnte den sBd5 beklagen, der den schwarzen HG-Block sprengt, aber es ist sehr erstaunlich, daß er allein genügt, um all die schlimmen NL-Drohungen mit Damenumwandlung (nebst K×a8, Kb7, Dc4=) zu verhindern.

Lob: Nr. 11 von Manfred Nieroba

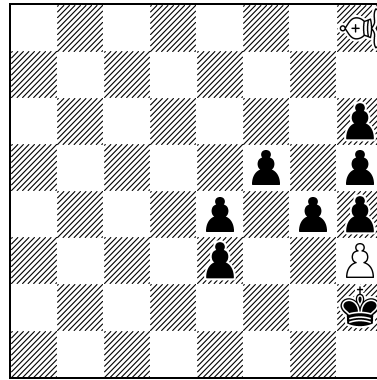
1.Khg3 h×g4 [Bg7] 2.Kf4 g5 3.h×g5 [Bg2] g4 4.h×g4 [Bg2] g3+ 5.h×g3 [Bg2] e3#

Lob: Nr. 11
Manfred Nieroba
Die Schwalbe / feenschach
 VIII/2010 HG 50 JT



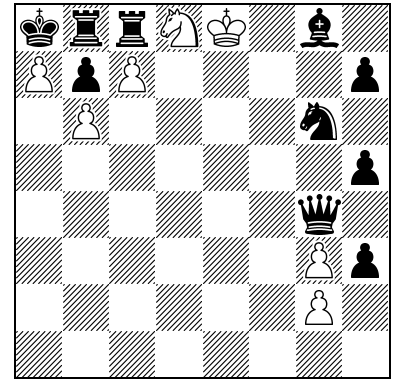
H#5
 Circe
 C+ 4+10

11v
Manfred Nieroba
(Fassung: -be-)
 Urdruck



H#5
 Circe
 C+ 2+8
 ♖=Läufer-Elch

Lob: Nr. 15
Klaus Wenda
Die Schwalbe / feenschach
 VIII/2010 HG 50 JT



Ser.S=13
 Platzwechselcirce
 C+ 7+10

Bei fünf Zügen fünfmal hg (Herzlichen Glückwunsch). Eine interessante Umwandlungsvermeidung, stattdessen sisypchosartiger Burgbau.

-be-: Der wünschenswerte HG-“Zwang“ offenbart 1 Dilemma: Wenn auf g4 ein sB geschlagen wird, darf Weiß keine Wartezüge haben wegen NL 1.Kg3 h×g4 [Bg7] 2.Kf4 ~ 3.g5 ~ 4.h×g4 [Bg2] g3+ 5.h×g3 [Bg2] e3#. Die Einmauerung des wK braucht 2 sBBc,d & sLe5 könnte sBe5 sein; ohne wK geht es also mit 3+8 Steinen. Idee: Den wiedergeborenen sBg7 als Sprungstein zu nutzen, um die NL auszuschalten, also wGh7 oder wGh8. Beides geht nicht ohne neue NLs; korrekt sind folgende Stellungen: (A) wKa8, wGh8, wBh3, sKh2, sLg4, sBe3e4e5f5h4h5h6 (3+9); (B) wKa6, wGh7, wBh3, sKh2, sLe4, sBe3e5f5g4h4h5h6. In (A) wird der geschlagene sL auf c8 als Sprungstein für 5.– Gb8# genutzt (dumm nur, daß dies auch mit wKc8 korrekt ist, der Schlag des sL also überflüssig ist). In (B) darf auf e4 kein sB stehen wegen der NL 1.Kg3 h×g4 [Bg7] 2.K×g4 [Bg2] G×e4 [Be7] 3.h3 Gg6 4.Kh4 Gg1 5.g5 g3# – 2.– G×Le4 [Lc8] scheitert also an Selbstschach. Übrigens: sTe3 gegen obige NL hat auch noch genau eine (andere) NL. Neue Idee: Der wMattzug sollte auch ein HG-Zug sein. Ich erinnere mich dunkel, daß es irgendwann mal im vor=Co-Zeitalter Moa & Mao gab, die einen Sprungstein brauchten, also würde w„Sprung“-Moa h8 den wiedergeborenen sBg7 zum Matt auf g6 nutzen können (& sogar noch den sBe5 sparen) – & das ist ein zusätzlicher HG-Zug! Aber dieses Tier ist nicht programmiert. Was es allerdings in Popeye gibt: den L-Elch (bishop moose) (mit normalem Elch gibts viele NLs) & dieses 50=SchwedenVieh macht den zusätzlichen HG-Mattzug, siehe nächstes Diagramm.

Ich hoffe, dem Autor mit meinem Elchtest nicht zu nahe getreten zu sein – wenn er mag, möge er ein Feld für den wK finden. -be-

Nr. 11v:

1.Khg3 h×g4 [Bg7] 2.Kf4 g5 3.h×g5 [Bg2] g4 4.h×g4 [Bg2] g3+ 5.h×g3 [Bg2] L-Elch(h)g6#

Lob: Nr. 15 von Klaus Wenda

Stünde auf g2 ein weißer Läufer, wäre S=1 möglich: 1.L×b7 [Bg2]+ T×b7 [Lb8]=.

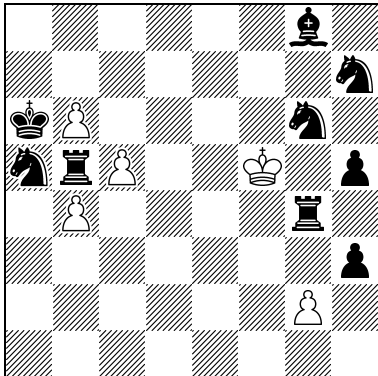
1.g×h3 [Bg2] 2.h×g4 [Dh3] 3.g×h5 [Bg4] 4.h×g6 [Sh5] 5.g×h7 [Bg6] 6.h×g8=L [Lh7] 7.Lg×h7 [Lg8] 8.Lh×g6 [Bh7] 9.Lg×h5 [Sg6] 10.Lh×g4 [Bh5] 11.Lg×h3 [Dg4] 12.Lh×g2 [Bh3] und jetzt 13.L×b7 [Bg2]+ T×b7 [Lb8]=

Der HG-Zickzack-Exzelsior wird durch einen HG-Zickzack-Läufermarsch rückgängig gemacht, um einen weißen Läufer nach g2 zu bekommen und dann den Hauptplan spielen zu können. Das ist mit zwölf weißen GH- bzw. HG-Zügen thematisch sehr dicht, aber es ist schade um den wBg3 und um den wSd8 (b7 muß nicht gedeckt werden, weil 13.– K×b7 [La8]? wegen Platzwechselcirce eh' illegal wäre).

-be-: Die schöne Idee ist nicht ganz ausgereizt & unverständlich konstruiert: wBg3 ist nur ein Sicherheitsmopf zur Dualvermeidung, man könnte ja die sD auf h3 stehen lassen (deckt auch da d7), NL wär dann 11.Lg4-f3 ... (sDg5 muß wBg3 stoppen = Hilfskonstrukt, vergeißt den HGesamteindruck!! Zudem schade: Der unnötige wSd8, wegen

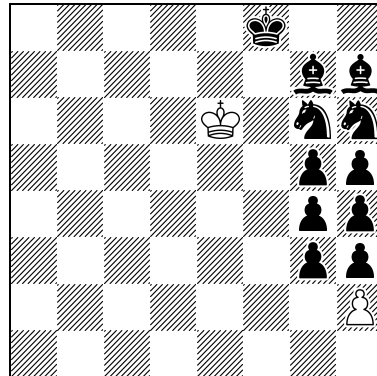
PWC muß b7 überhaupt nicht gedeckt werden, weil sK×b7 eben wegen PWC illegal wäre!! Nur als Beispiel, wie es besser gehen könnte (keinesfalls lange drüber nachgedacht, co=Prüfung dauerte länger als Komp.Zeit!) das folgende Diagramm.

15v
Klaus Wenda
(Fassung: -be-)
 Urdruck



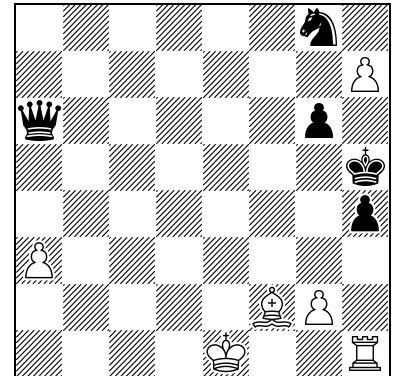
Ser.S=13 C+ 5+9
 Platzwechselcirce

Lob: Nr. 21
Arnold Beine
Die Schwalbe / feenschach
 VIII/2010 HG 50 JT



Ser.#29 C+ 2+11
 Anticirce Typ Calvet

Lob: Nr. 29
Bernd Gräfrath
Die Schwalbe / feenschach
 VIII/2010 HG 50 JT



Ergänze einen Stein, so daß ein korrektes und legales Ser.S#6 entsteht.
 Monochromes Schach

Nr. 15v:

Gleiche Lösung wie Nr. 15 mit Vorplan 1.wLg2(?)=b7+ S×b7 [wLa5] = hier spielen immerhin 5 sHG-Figuren beim Patt mit, kein wHülfSB, man kann wohl auch noch den UW-S wegkonstruieren mit etwas anderem Schema ... FRAGE: Auf b7 KANN sB stehen, aber der Rücktransport nach g2 ist m. E. nicht furchtbar HGrelevant.

Lob: Nr. 21 von Arnold Beine

1.h×g3 [Bg2] 2.g×h3 [Bh2] 3.h3 4.h×g4 [Bg2] 5.g3 6.g×h4 [Bh2] 7.h4 8.h×g5 [Bg2] 9.g4 10.g×h5 [Bh2] 13.h×g6 [Bg2] 16.g×h6 [Bh2] 20.h×g7 [Bg2] 24.g×h7 [Bh2] 29.h8=D#

Ein Gegenstück zur 8. ehrenden Erwähnung, das wegen der Anticircegeburten etwas gekünstelter wirkt, aber dafür sehr kompakt auf dem Brett steht.

Lob: Nr. 29 von Bernd Gräfrath

Ergänze sDg5, dann 1.h×g8=D 2.Dc4 3.0-0 4.Kh2 5.Lg1 6.g4+ h×g3 e. p.#

Valladão-Task mit thematischen HG-Schlägen im Schlüssel und im Mattzug. Verführung: +sTg5 (oder +sTc3), aber dann ist die Stellung illegal: Die sDa6 entstand durch Umwandlung (4 Schläge), sBg6 und sBh4 verbrauchten 2 weitere Schläge, und bei 6 weißen Steinen auf dem Brett müßte ein schwarzer Umwandlungsturm alle 4 noch verfügbaren Steine geschlagen haben. Dazu hätte auch [Sg1] gehören müssen; und ein sTg1 hätte nicht nach g5 gelangen können, ohne das weiße Rochaderecht zu zerstören, das aber im Vorwärtsspiel vorausgesetzt wird. Es kommt daher zu dem paradoxen Ergebnis, daß die Einfügung eines ersten schwarzen Turms illegal, die Einfügung einer zweiten schwarzen Dame aber legal ist. Witzig – den Themen (Valladão und HG) zuliebe ist auch der Schlüssel zu verkraften. Die Einfügung wird mit der Verführung gut genutzt. (Das Vorwärtsspiel ist C+.) Der Autor lieferte noch eine Beweispartie: 1.h4 g5 2.f4 e5 3.f×e5 d5 4.e×d6 e. p. Lf5 5.d×c7 a5 6.e4 Ta6 7.e×f5 Tg6 8.f×g6 b5 9.c4 b×c4 10.d4 c×d3 e. p. 11.Dc2 d×c2 12.c×b8=T c×b1=D 13.Tb4 a×b4 14.a4 b×a3 e. p. 15.b×a3 Dd3 16.Lb2 Da6 17.L×h8 Lc5 18.g×h7 L×g1 19.Ld4 Lf2+ 20.L×f2 Kd7 21.Ld3 Ke6 22.Lg6 f×g6 23.Tc1 Kf5 24.Tc5 Kg4 25.Ta5 Kh5 26.Tc5 g×h4 27.Tg5 D×g5.

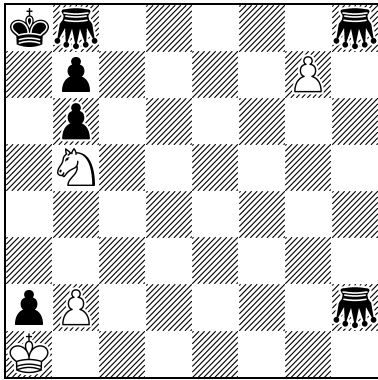
Lob: Nr. 60 von Manfred Nieroba

* 1.– g×h8=G# — 1.Gh1 2.Gh3 3.Gh4 4.Gh5 5.Gh6 6.Gh7 7.Gh8 g×h8=G#

Autor: „H(erzlichen) G(lückwunsch) zweimal G(ruber) H(ans) achtmal.“ Lustig und artifiziell, aber auch so können Märchenfiguren (G) thematisch genutzt werden, wenn sie auf die richtige Linie (h) ziehen. Inhaltlich können ein Grashüpferopferwechsel auf h8 aus Tempomangel und das Bartelthema (Umwandlungen nur in Märchenfiguren; hier: Typ 62102) identifiziert werden.

Lob: Nr. 60**Manfred Nieroba***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT

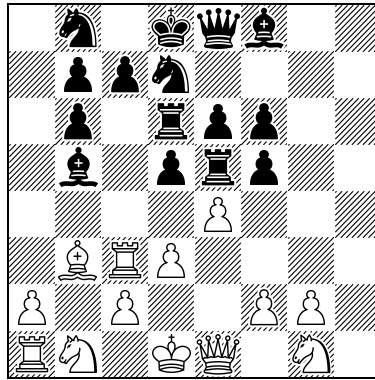


Ser.H#7*

C+ 4+7

Lob: Nr. 61**Unto Heinonen***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT

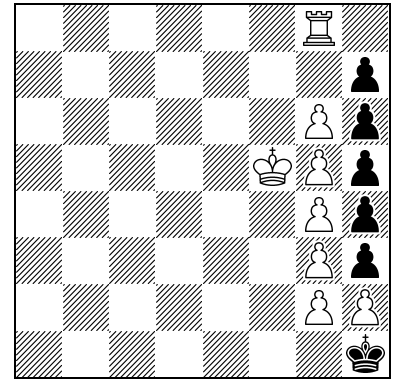


BP in 34 Ez.

13+15

Lob: Nr. 66**Luis Miguel Martin***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT



pSer.H#5

C+ 8+6

Lob: Nr. 61 von Unto Heinonen

1.b4 f5 2.b5 Sf6 3.b6 a×b6 4.e4 Ta5 5.Lc4 Te5 6.Lb3 d5 7.Dh5+ Kd7 8.D×h7 De8 9.Dh5 Kd8 10.De2 T×h2 11.Kd1 Th6 12.Th3 Ld7 13.Tc3 Lb5 14.d3 Sfd7 15.Lg5 Td6 16.Lf6 g×f6 17.De1 e6

Wenn man die Lösung spielt, fragt man sich, wo das Thema ist. Wenn man das Diagramm ansieht, weiß man es. Mit den beiden königlichen Platzwechseln hübsch garnierte ornamentale Aufgabe.

Lob: Nr. 66 von Luis Miguel Martin

1.h×g6+ Kf4 2.h×g5+ Kf3 3.h×g4+ Kf2 4.h×g3+ h×g3 5.h×g2 Th8#

Damit der weiße König in Stellung gebracht werden kann, muß er Zugerlaubnis (bzw. Zug-Zwang) durch schwarze Schachgebote bekommen. Das macht die Reihenfolge eindeutig. Der Autor verweist darauf, daß die illegale Stellung durch Ergänzung von „Circe“ legalisiert werden könnte (es müßte dann nur 4.– h×g3 [Bg7] heißen), aber das ist nicht notwendig.

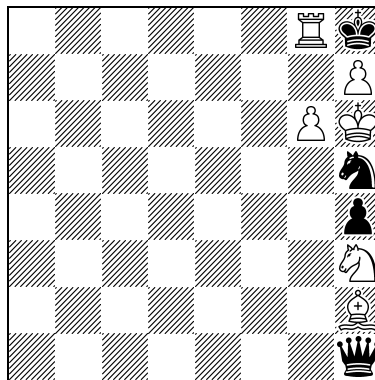
Lob: Nr. 69**Claudius Gottstein***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT

Wie oft kann der Bauernzug hg in einer normalen Schachpartie vorkommen?

Lob: Nr. 71**František Sabol***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT



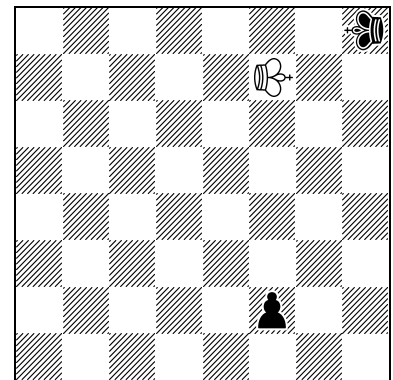
H#4 0.1;1.1...

C+ 6+4

Marscirce

Lob: Nr. 74**Norbert Geissler***Die Schwalbe / feenschach*

VIII/2010 HG 50 JT



Ser.H#4

C+ 1+2

b) ♞f7→d1 c) ♞f7→g2

d) ♞f7→b2 e) ♞h8→h1

♞=kgl. Heuschrecke

♞=kgl. Grashüpfer

Lob: Nr. 69 von Claudius Gottstein

13 mal!! Die g- und h-Bauern können den hg-Zug jeweils maximal drei mal ausführen.

Zum Beispiel: Weiß: Bh2×g3-g4×h5×g6×h7×g8, Bg2×h3×g4×h5×g6×h7×g8. Schwarz: Bh7×g6-g5×h4×g3×h2×g1, Bg7×h6×g5×h4×g3×h2×g1. Dafür werden 22 Schlagobjekte benötigt. Es stehen in der Ausgangsstellung jedoch nur 14 Figuren als Schlagobjekte zur Verfügung.

Es müssen also Umwandlungsfiguren verwendet werden. Um drei Umwandlungsfiguren zu erhalten,

die nicht auf der g- oder h-Linie umwandeln, ist ein weiterer Schlag notwendig (z. B. wBa×sBb). Dies läßt sich zweimal durchführen, wobei eine Seite vier Umwandlungsfiguren erhält und die andere Seite nur zwei (bei einer symmetrischen Aufteilung (3:3) der Umwandlungsfiguren läßt sich der Zug hg nur 12 mal verwirklichen!). Mit den Umwandlungsfiguren aus den g- und h-Bauern stehen somit insgesamt 24 (13:11) Schlagobjekte zur Verfügung. Wegen der Umwandlungsasymmetrie stehen einer Seite zwei zusätzliche Umwandlungsfiguren zur Verfügung. Wandelt diese Seite einen weiteren Bauern um, so kann der 13. hg-Bauernzug mit der Folge Bf×g×h×g durchgeführt werden. Thema pur!

Lob: Nr. 71 von František Sabol

1.– Shg5! 2.Dh×g5 Lh×g5 3.Shg3 h×g3 4.h×g6+ Khg7#

Was ist die Frage? Die Diagrammstellung suggeriert: 64 (6 plus 4 Steine).

Was ist die Antwort? Die Mattstellung sagt: 42 (4 plus 2 Steine).

Ich (HG) frage mich, woher der Autor weiß, was meine Lieblingsfrage und meine Lieblingsantwort sind. Wir werden bei Douglas Adams in *Per Anhalter durch die Galaxis* (im Original: *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*) fündig, wie der Autor zeigt: "These creatures had earlier built a supercomputer called Deep Thought to calculate the Answer to the Ultimate Question of Life, the Universe, and Everything. This computer, after seven and a half million years of calculation, had announced that the Answer is in fact 42. Being unsatisfied with the Answer, they set about finding the Question which would give the Answer meaning, whereupon Deep Thought designed the Earth, to calculate it."

In unserem Schachuniversum ist die ultimative Frage natürlich: *Was ergibt 8 mal 8?* Daß Popeye jetzt in 1:28.890 m:s mit vier Mars-HG-Schlägen zeigt, daß die Antwort auf diese Frage 42 ist, beeindruckt.

Lob: Nr. 74 von Norbert Geissler

a) 1.f1=G 2.Gf8 3.Gf6 4.kGe5 kH[×f6]f5#; b) 1.f1=L 2.Lh3 3.kGh2 4.Lg4+ kH[×g4]h5#; c) 1.f1=T 2.Tf6 3.kGe5 4.Tf3 kH[×f3]e4#; d) 1.f1=D 2.Df8 3.kGe8 4.Dg7+ kH[×g7]h8#; e) 1.f1=S 2.Se3 3.Sd5 4.kGc6 kH[×d5]c4#.

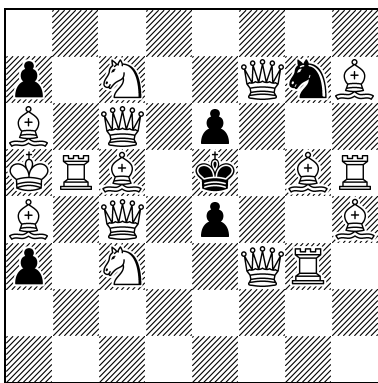
Autor: „Kleine Analogie des Themas HG setzt matt. Hier: H setzt G matt in 5-fach-Setzung. Zusätzlich einmal: H schlägt G. Märchen-AUW.“ Eine nette Spielerei, auch wenn zur Super-AUW die Heuschreckenumwandlung fehlt.

Speziallob: Nr. 20

Stephan Dietrich

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



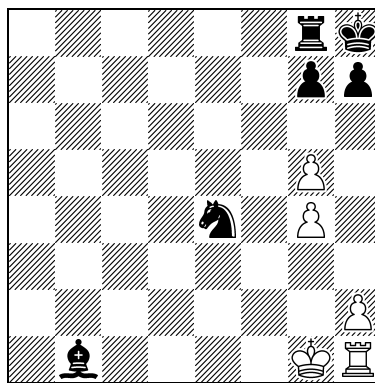
Versetze 4 Figuren um 16+6 je maximal 3 Längeneinheiten zum Standfeld, dann: #1, 50 Lösungen

Speziallob: Nr. 72

Norbert Geissler

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



H#2 3.1;1.1

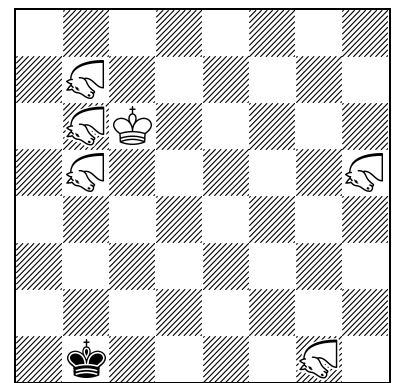
C+ 5+6

Gag-Lob: Nr. 28

Andrej Kornilow

Die Schwalbe / feenschach

VIII/2010 HG 50 JT



#1

♔=Flamingo (1:6-S)

6+1

Speziallob: Nr. 20 von Stephan Dietrich

La6→b8, La4→a1, Lh7→h8, Lh4→h2, dann:

1.L×g7#, 1.D×e6#, 1.Df4#, 1.Df6#, 1.D×g7#, 1.Sa6#, 1.S7d5#, 1.S×e6#, 1.Se8#, 1.Sa8#, 1.D×e4#, 1.D×e6#, 1.Dd6#, 1.Lc1#, 1.Ld2#, 1.Lge3#, 1.Lf4#, 1.Lh4#, 1.Lh6#, 1.Ld8#, 1.Lge7#, 1.Lf6#, 1.L×a3#,

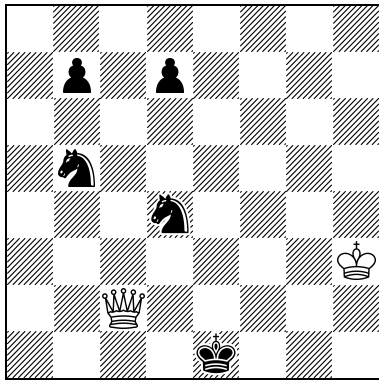
The study is also thematic in a sense that White plays three time from the h-file to the g-file ("hg"). The following study holds the record.

1.Dd3 Kf2 2.Kg4 Ke1 3.Kh5 Kf2 4.Kg6 Ke1 5.Kh7 Kf2 6.Kh8 Ke1 7.Kg8 Kf2 8.Kh7 Kg2 9.Kg6 Kg1 10.Dd2 Kf1 11.Db2 Ke1 12.Kh7 Kf1 13.Kg8 Ke1 14.Kh8 Kf1 15.Kh7 Ke1 16.Kg6 Kf1 17.Kh5 Ke1 18.Kg4 Kf1 19.Kh3 Ke1 20.Kg2 b6 21.Kh3 Kf1 22.Kg4 Ke1 23.Kh5 Kf1 24.Kg6 Ke1 25.Kh7 Kf1 26.Kg8 Ke1 27.Kh8 Kf1 28.Kh7 Ke1 29.Kg6 Kf1 30.Kh5 Ke1 31.Kg4 Kf1 32.Kh3 Ke1 33.Kg2 d6 34.Kh3 Kf1 35.Kg4 Ke1 36.Kh5 Kf1 37.Kg6 Ke1 38.Kh7 Kf1 39.Kg8 Ke1 40.Kh8 Kf1 41.Kh7 Ke1 42.Kg6 Kf1 43.Kh5 Ke1 44.Kg4 Kf1 45.Kh3 Ke1 46.Kg2 d5 47.Kh3 Kf1 48.Kg4 Ke1 49.Kh5 Kf1 50.Kg6 Ke1 51.Kh7 Kf1 52.Kg8 Ke1 53.Kh8 Kf1 54.Kh7 Ke1 55.Kg6 Kf1 56.Kh5 Ke1 57.Kg4 Kf1 58.Kh3 Ke1 59.Kg2

zu 2

V. Dolgov

64-Shakhmatnoye Obozrenye
1988



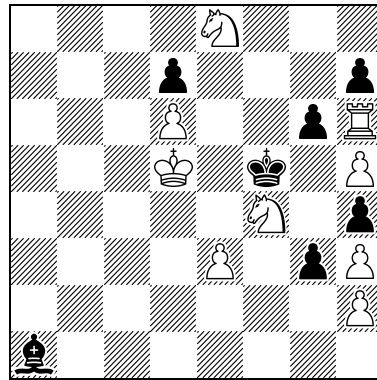
Gewinn

2+5

3

Joaquim Crusats

Urdruck



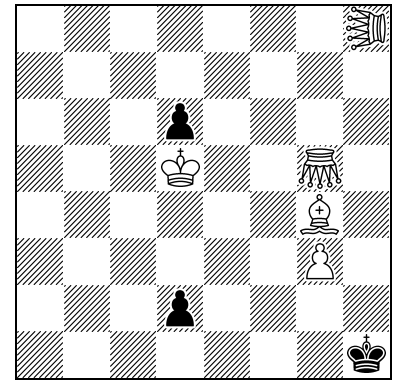
#5

C+ 9+7

4

Andreas Thoma

Urdruck



Ser.H#4

C+ 5+3

b) ♖g5→f2

♗=Heuschrecke

Nr 3 von Joaquim Crusats

1.h×g6 [2.Th5#] h×g6 (1.–Lf6? 2.g7 4.#) 2.h×g3 [3.e4+ Kg5 4.T(h)×g6#] h×g3 3.Thg6 [4.Tg4 5.e4#] Ld4 4.K×d4 g2 5.Sg7#

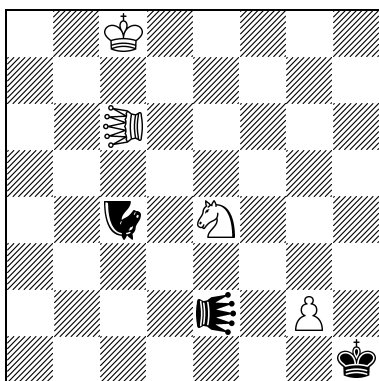
Nr. 4 von Andreas Thoma

a) 1.d1=H(ans) 2.H[×g4]h5 3.Kh2 4.Kh3 H[×h5]h4#; b) 1.d1=G(ruber) 2.Gh5 3.Gc5 4.Gg1 Lf3#

5

Andreas Thoma

Urdruck



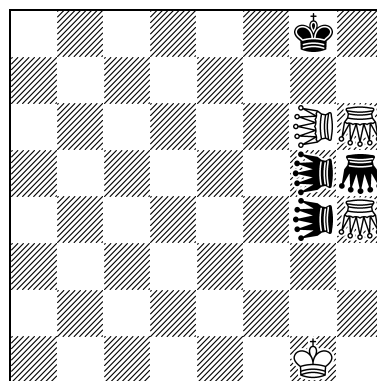
H#2 b) ♖e2→g4 C+ 4+3

♗=Heuschrecke ♘=Adler

6

Stephan Dietrich

Urdruck



H#4

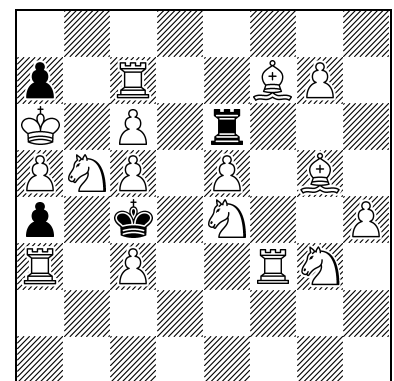
C+ 4+4

♗♘=Heuschrecke

7

Stephan Dietrich

Urdruck



S#6

C+ 16+4

Nr. 5 von Andreas Thoma

a) 1.H[×g2]h2 Ab8 2.Ng2 Sf2#; b) 1.H[×g2]g1 Ad4 2.Ng2 Sg3#

Autor: „Der doppelte HANS!“ (Ziehende Steine!)

Nr. 6 von Stephan Dietrich

1.Gf7 H[×f7]e8+ 2.Kg7 Gf4 3.Kf6 Gh4+ 4.Kf5 Gh3#

Autor: „HG erscheint dreimal auf der h- und g-Linie. Man beachte im Mattbild den Unterschied, ob ein König am/nicht am Brettrand steht (und somit unangreifbar/angreifbar durch eine Heuschrecke ist).“

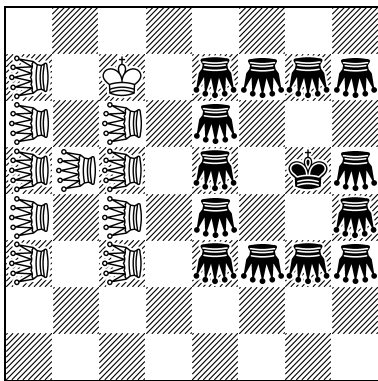
Nr. 7 von Stephan Dietrich

1.Sd4 Kd5 2.Kb5 K×e5 3.Lf4+ Kd5 4.K×a4 Kc4 5.Td7 a6 6.Sb5 a×b5#

Autor: „Figuren stellen symbolisch die Buchstaben HG dar. Springerrückkehr. Weiße Dualvermeidung für kleinere schwarze Zugumstellungen. Das Problem ist wegen der unzulässigen Stellung ins Märchenschach einzuordnen (aber der Phantasie sind ja keine Grenzen gesetzt!).“

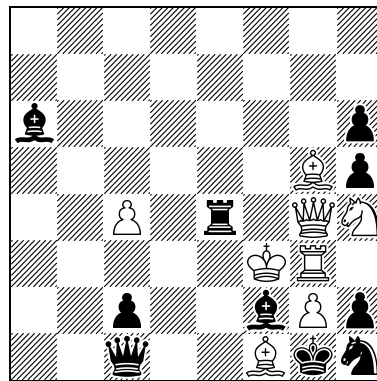
(Komplette Lösung: 1.Sd4! Zz. Kd5 2.Kb5 K×e5 3.Lf4+ Kd5 4.K×a4 Zz. Kc4 5.Td7 a6 6.Sb5 a×b5#; 4.– a6 5.Td7+ Kc4 6.Sb5 a×b5#; 2.– a6+ 3.K×a4 Zz. Kc4 4.Lf4 Kd5 5.Td7+ Kc4 6.Sb5 a×b5# oder 4.Lf6 Zz. Kd5 5.Td7+ Kc4 6.Sb5 a×b5# oder 4.Sf6 K×c5 5.Se4 Kc4 6.Sb5 a×b5#; 3.– K×e5 4.Lf4+ Kd5 5.Td7+ Kc4 6.Sb5 a×b5#)

8 Stephan Dietrich Urdruck



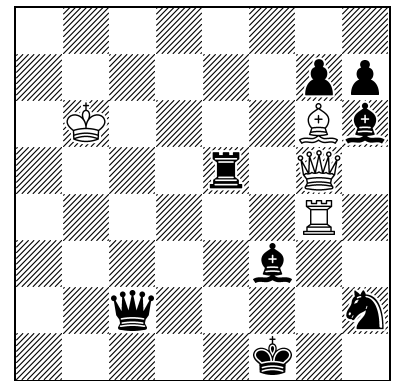
H#5 C+ 11+14
Beamenschach
♁=Heuschrecke

10 Manfred Nieroba Urdruck



Ser.S#7 C+ 8+10
Madrası

10v Manfred Nieroba Version -be- Urdruck



Ser.S#8 C+ 4+8
Madrası rex inclusiv

Nr. 8 von Stephan Dietrich

1.G4b4 H[×b4]b3 2.Gfd3 H[×e5]f6 3.G×a3 H[×f7]f8 4.Gad6 H[×g7]h6+ 5.Kf6 H[×e3]f3#

Nr. 10 von Manfred Nieroba

1.Lf4 2.Dg5 3.Tg4 4.Lg3 5.Ke2 6.Ke1 7.c5 Shg3/hg4/hg5#

Autor: „Platzwechsel D/T/L. Zu Beginn ist keine Figur paralytisiert, nachher vier. Am Ende muß Schwarz dreimal Herzlichen Glückwunsch sagen.“

Zuerst dachte -be-: Sicher nicht schön konstruiert, 3×HG durch sBBB (Bulgarische Mattduale!!!) sollte möglich sein, aber das geht in diesem Schema nicht dualfrei, wenn man den zyklischen PW der 3 wOffiziere haben will; aber mit Madrası rex inclusiv gehts wesentlich eleganter, siehe folgendes Diagramm:

Nr. 10v: 1.Lf5 2.Dg6 3.Tg5 4.Lg4 8.Ke2

Nr. 13 von Stephan Dietrich

1.E×g2 [Bh3] h4 2.E×h2 [Bg2] g4 3.Kf7 g5 4.Eg3 g6+ 5.K×g6 [Bf7] f8=D 6.E×h4 [Bg3] Df6+ 7.Kh5 Df5+ 8.Eg5 K×g7 [Bh8]=

Autor: „hg im Schlüssel; hg setzt patt; Erbkönig pendelt zwischen h und g. Zweimal Transfer von h nach g wegen PWC. Die Dame darf wegen der PWC-Bedingung in Königsnähe nicht geschlagen werden.“

Nr. 16 von Bernd Horstmann

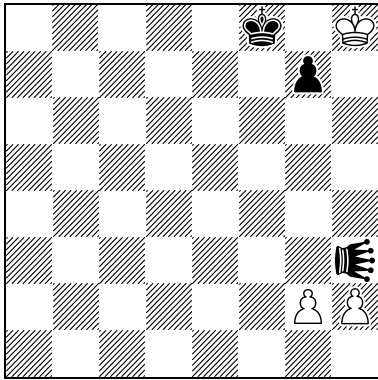
1.h×g3 [Bg7] 2.g×h4 [Th8] 3.h×g5 [Lf8] „Pinkelpause“ 4.Kd8 5.g×h6 [Sb8] 6.h×g7 7.g×h8=D 8.D×a1 [Th8] 9.Dd1+ L×d6 [Bd2]#

Autor: „Excelsiormarsch für HG und die antithematische Bobinger-Variante für Gruber Hansi.“

Nr. 17 von Bernd Horstmann

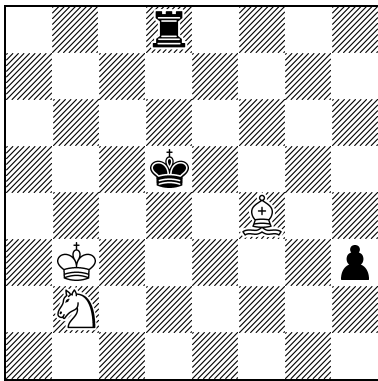
1.g×h3 [Bh7] 2.h×g4 [Sg8] 3.g×h5 [Lc8] 4.h×g6 [Ta8] 5.g×h7 6.h×g8=L 7.L×e6 [Sg8]+ L×e6 [Lf1]# – Autor: „Kommentar siehe Nr. 16.“

13
Stephan Dietrich
Urdruck



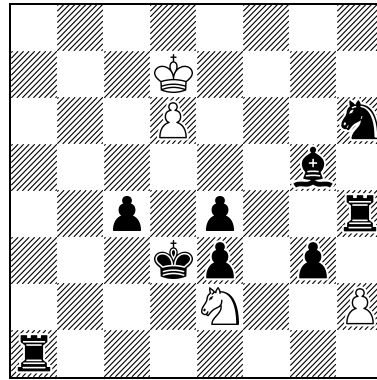
H=8
 Platzwechselcirce
 Schlagzwang
 ♔=Erkönig

18
Stephan Eisert
Urdruck



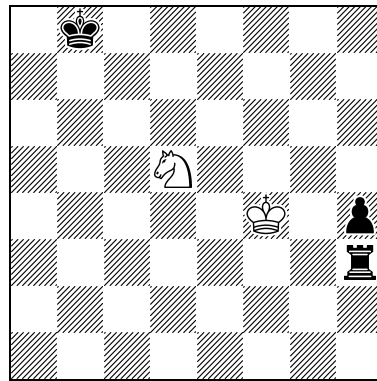
Remis 3+3

16
Bernd Horstmann
Urdruck



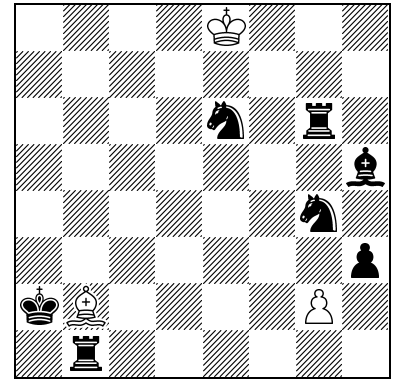
Ser.S#9
 Circe
 C+ 4+9

zu 18
Genrich Kasparjan
Schachmaty w SSSR 1947
 6. ehr. Erw.



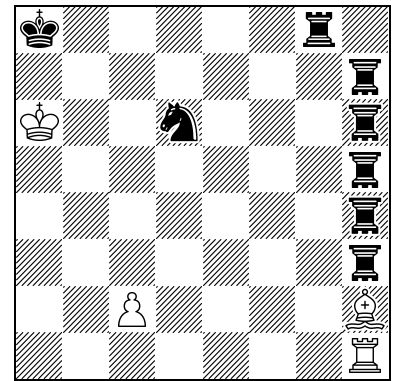
Remis 2+3

17
Bernd Horstmann
Urdruck



Ser.S#7
 Circe
 C+ 3+7

19
Stephan Dietrich
Urdruck



#11
 Beamenschach
 Platzwechselcirce
 Schlagzwang
 ♔=Wesir

Nr. 18 von Stephan Eisert

hans gruber sollte das stück lösen müssen. meine SHREDDER, FRITZ, RYBKA finden 4.Kd2 nicht!
 1.Lh2(A) Kd4 [Ke3-62] 2.Sd1 Tf8 [Kd3-63] 3.Kc2 Tg8 [Tg2+-12] 4.Kd2 Tg2+ (4.Kb3? Tg2!-80) 5.Ke1
 T×h2 [Th1+-8] 6.Sf2 Kd5 [Ke6-21] 7.Ke2 Kf5 [Kf4-11] 8.Kf3.Kf5 [Kg5-18] 9.Kg3(B)=
 Autor: „A—B = hg-thema: es war einmal ein lattenzaun.

mein kleines endspiel enthält noch mehr thematisches:

6.– Tg2 7.S×h3 Ke3 8.Kf1 Th2 9.Sg1(B) Ta2 10.Sh3(A) Th2 11.Sg1= oder 9.– Tf2+ 10.Ke1 Tg2 11.Kf1
 Th2 12.Ke1= also das hg-thema in weiß und in schwarz. sapienti sat ...“

Harold van der Heijden schrieb zu Nr. 18:

”I was unable to find a close forerunner. This is a bit surprising. Numerous other studies with the same material (wL+wS against sT and advanced a/h-pawn) exist in which White sacrifices a piece (in most cases the wS rather than the wL!) to obtain a drawn ending. For the final play the following study is somewhat similar:”

zu 18: 1.Se3 Th2 2.Kg4 h3 3.Kg3 Tb2 4.Sg4! (4.Sf1? Tb1 5.Sh2 Tb3+) Tb3+ 5.Kh2 Kc7 6.Sf2! (6.Se5? Kd6 7.Sf7+
 Ke6 8.Sg5+ Kf5 9.S×h3 Kg4 10.Sf2+ Kf3 11.Sh3 Tb2+ 12.Kh1 Kg3) Tb2 7.Kg1 h2+ 8.Kh1 T×f2 patt

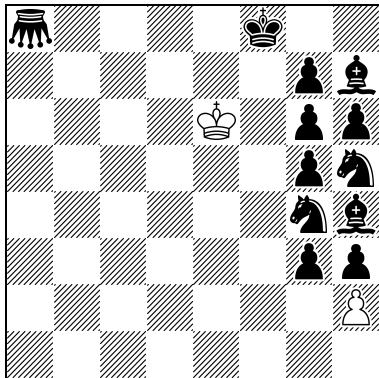
Nr. 19 von Stephan Dietrich

1.Lhg3 Wh×g3 [Lh3] 2.Lhg4 Wh×g4 [Lh4] 3.Lhg5 Wh×g5 [Lh5] 4.Lhg6 Wh×g6 [Lh6] 5.Lhg7
 Wh×g7 [Lh7] 6.Lh×g8 [Th7] T×h1 [Th7] 7.Lc4 T×h7 [Th1] (7.– Wg×h7 [Tg7]? 8.Tb7 9.Tb8#) 8.Lf1

T×*h1* [*Th7*] 9.*Lh3* *Wg*×*h7* [*Tg7*] 10.*Tb7* 11.*Tb8*#

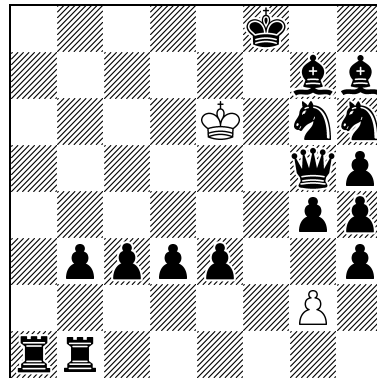
Autor: „Thema: Weiß spielt sechsmal und Schwarz fünfmal hg. Der *wTh1* beobachtet jeweils den untersten Wesir auf der *h*-Reihe und ermächtigt diesen zum Zug. Der Läufer muß nach *h3* zurückkehren (Rundlauf), um die von ihm geöffnete Wirkungslinie zwischen den Türmen wieder zu trennen, damit der Wesir den Turm schlagen muß. Die Aufgabe des Springers ist es nicht, ein Turmmatt auf *e8* zu ermöglichen, sondern, dem Läufer die Rückkehr zu ermöglichen. Der *wBc2* verhindert den Dual 7.*Th2* 8.*Lc4* 9.*Td2* 10.*Tb2* 11.*Tb8*#.“

22
Arnold Beine
Urdruck



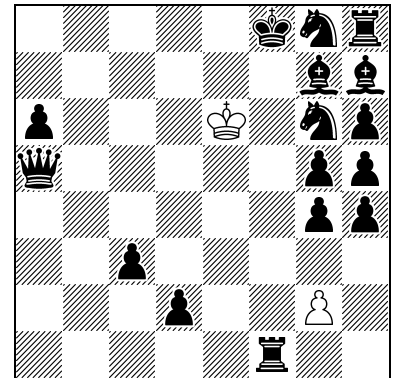
Ser.#31 C+ 2+12
Anticirce Typ Calvet

23
Arnold Beine
Urdruck



Ser.#34 C+ 2+16
Anticirce Typ Cheylan

24
Arnold Beine
Urdruck



Ser.#27 C+ 2+16
Anticirce Typ Calvet

Nr. 22 von Arnold Beine

1.*h*×*g3* [*Bg2*] 2.*g*×*h3* [*Bh2*] 4.*h*×*g4* [*Bg2*] 6.*g*×*h4* [*Bh2*] 8.*h*×*g5* [*Bg2*] 10.*g*×*h5* [*Bh2*] 13.*h*×*g6* [*Bg2*] 16.*g*×*h6* [*Bh2*] 20.*h*×*g7* [*Bg2*] 24.*g*×*h7* [*Bh2*] 29.*h8*=*G* (29.*h8*=*D*? *Gg8*!) 30.*Ge8* 31.*Kf7*#

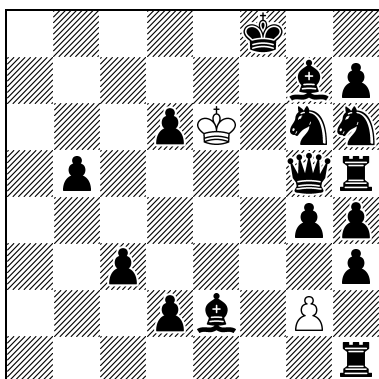
Autor: „Mit Typ Cheylan gibt es Duale.“

Nr. 23 von Arnold Beine

1.*g*×*h3* [*Bh2*] 3.*h*×*g4* [*Bg2*] 5.*g*×*h4* [*Bh2*] 7.*h*×*g5* [*Bg2*] 9.*g*×*h5* [*Bh2*] 12.*h*×*g6* [*Bg2*] 15.*g*×*h6* [*Bh2*] 19.*h*×*g7* [*Bg2*] 23.*g*×*h7* [*Bh2*] 28.*h8*=*T*! (28.*h8*=*D*? *Td1*!) 29.*Th1* 30.*T*×*b1* [*Th1*] 33.*Te8* 34.*Kf7*# (34.– *Te1*?)

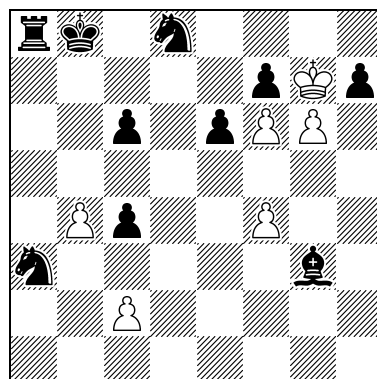
Autor: „Mit Typ Calvet geht es einen Zug schneller, aber dualistisch.“

25
Arnold Beine
Urdruck



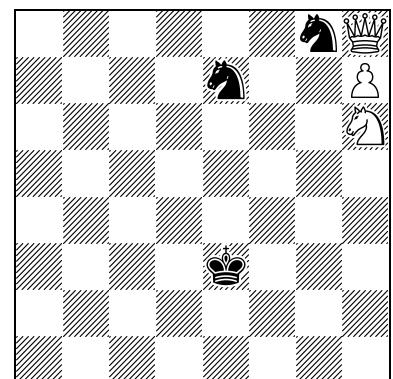
Ser.#38 C+ 2+16
Anticirce

26
Paul Raican
Vlaicu Crisan
Urdruck



#1 vor 7 Zügen 6+10
Proca-VRZ
Circe Assassin

30
Bernd Gräfrath
Urdruck



Gewinn 3+3
Schlagschach

Nr. 24 von Arnold Beine

1.*g3* 2.*g*×*h4* [*Bh2*] 4.*h*×*g4* [*Bg2*] 6.*g*×*h5* [*Bh2*] 8.*h*×*g5* [*Bg2*] 11.*g*×*h6* [*Bh2*] 14.*h*×*g6* [*Bg2*] 18.*g*×*h7*

Nr. 31 von Bernd Gräfrath

1.f4 f6 2.f5 a5 3.d4 a4 4.d5 a3 5.d6 a×b2 6.d×c7 b×a1=HG 7.c×b8=HG+ (bietet Schach über b6-g6-e6/e4) T×b8

Autor: „Schnoebelen-HG.“

Nr. 32 von Itamar Faybish

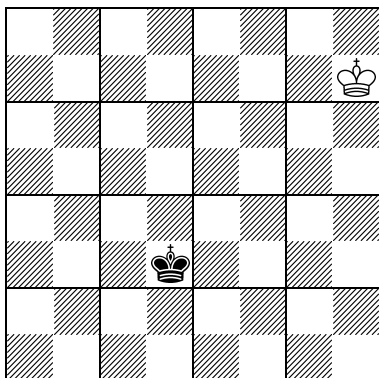
1.g4 h5 2.g5 Th6 3.g×h6 g5 4.h4 g4 5.Sh3 g×h3 6.Tg1
1.h4 g5 2.Sh3 g4 3.Tg1 g×h3 4.g4 h5 5.g5 Th6 6.g×h6

Nr. 35 von Harald Grubert

a) 1.– H[×h4]h3 2.Gg3 f4 3.Ge5 f5 4.H[×f5]f4 Gh4#
b) 1.– f4 2.Ke3 H[×h3]h2 3.H[×f4]f3 Kc4 4.Ge4 Gh3#

36**Karol Mlynka**

Urdruck



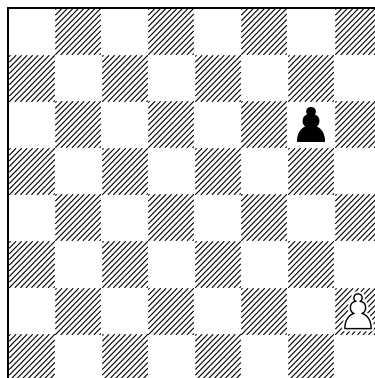
H=4 0.1;1.1... C+ 1+1

b) ♔d3→e4

Gitterschach Haaner Schach

37**Karol Mlynka**

Urdruck

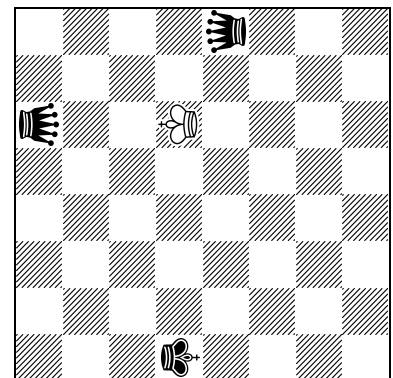


H#6 Duplex C+ 1+1

Republikanerschach

38**Karol Mlynka**

Urdruck



H#3 C+ 1+3

b) ♔d1→c6 c) f. ♔c6→h3

d) f. ♔d6→h8 e) f. ♔e8→h2

♔=kgl. Gral ♔=kgl. Hamster

♔=Gral ♔=Hamster

Nr. 36 von Karol Mlynka

a) 1.– Khg6 2.Kd2 Kf5 3.Ke1 Kg4 4.Kd1 Kf3=
b) 1.– Kh6 2.Kf5 Khg7 3.Kg4 Kf6 4.Kgh5 Kg5=

Nr. 37 von Karol Mlynka

* 1.– h4 5.g2 h8=D 6.g1=T Dh3 [+sKh1]#

1.g5 h4 5.g1=T h8=D 6.Tg8 Dh6 [+sKh8]#; 1.h4 g5 5.h8=T g1=D 6.Th2 Df1 [+wKh1]#

Nr. 38 von Karol Mlynka

a) 1.kHd5 kGRd4 2.GRc6 kGRb2 3.Hb6 kGRb7#
b) 1.Hb6 kGRb4 2.kHd7 kGRb7 3.GRc6 kGRb5#
c) 1.GRg6 kGRh6 2.kHh5 kGRf4 3.Hf6 kGRf7#
d) 1.kHh7 kGRh6 2.GRg6 kGRf8 3.Hf6 kGRf5#
e) 1.GRf4 kGRf6 2.He6 kGRf3 3.Hg4 kGRf5#

Nr. 39 von Karol Mlynka

a) 1.Kd2 K×d4 2.Kd3 Se1#; 1.Kd1 Sh4 2.Ke1 Sf3#
b) 1.Kf3 Se3 2.Kg3 Sf1#; 1.Kg1 K×d4 2.Kf1 Se3#

Autor: "Chameleon echo."

Nr. 40 von Branko Koludrović

1.h×g3 e. p. (hg) Dg6-h6+ (gh) 2.g5 h×g6 e. p. (hg)#

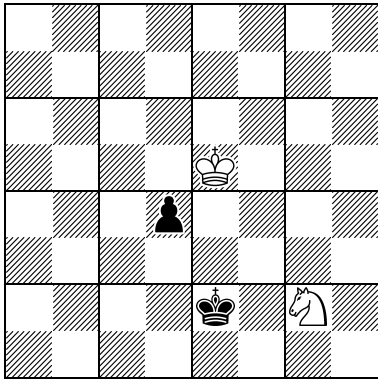
Autor: "Retroanalysis reveals that the last white move must have been g2-g4."

Zu klären ist, ob das noch originell ist – siehe die Artikelreihe von Dragan Stojnić in *Mat Plus Review*.

Nr. 41 von Branko Koludrović

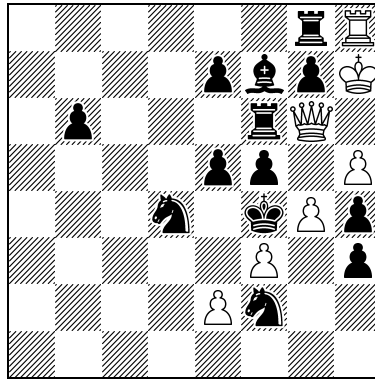
1.– S(h)g6 2.Dh6 Lh8 3.D(h)g7+ Se7+ 4.Ke5 L(h)×g7#

39
Karol Mlynka
 Urdruck



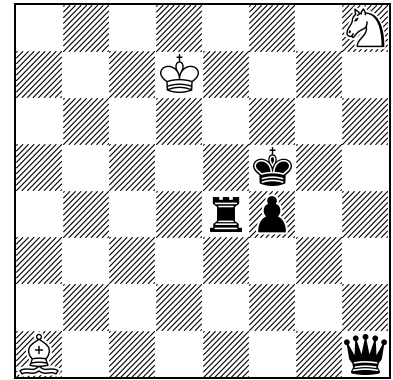
H#2 2.1;1.1 C+ 2+2
 b) ♔e2→f2
 Gitterschach Haaner Schach

40
Branko Koludrović
 (Fassung: Werner Keym)
 Urdruck



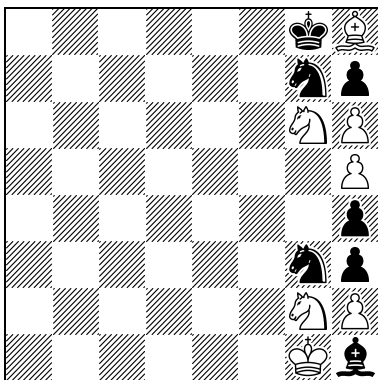
H#2 7+13

41
Branko Koludrović
 Urdruck



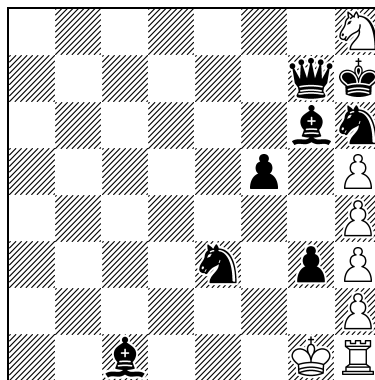
H#4 0.1;1.1... C+ 3+4

42
Jorma Pitkänen
 Urdruck



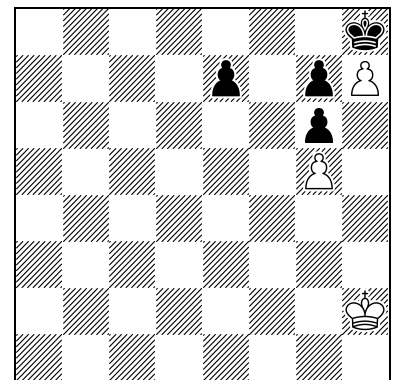
H=3 C+ 7+7
 10 Lösungswege

43
Jorma Pitkänen
 Urdruck



H#4 0.1;1.1... C+ 7+8

44
Jorma Pitkänen
 Urdruck



H#7 C+ 3+4

Nr. 42 von Jorma Pitkänen

1.h3×g2 h6×g7 2.h7×g6 h2×g3 3.h4×g3 h5×g6==
 1.h3×g2 h2×g3 2.h4×g3 h6×g7 3.h7×g6 h5×g6==
 1.h3×g2 h2×g3 2.h7×g6 h6×g7 3.h4×g3 h5×g6==
 1.h3×g2 h2×g3 2.h7×g6 h5×g6 3.h4×g3 h6×g7==
 1.h7×g6 h6×g7 2.h3×g2 h2×g3 3.h4×g3 h5×g6==
 1.h7×g6 h5×g6 2.h3×g2 h2×g3 3.h4×g3 h6×g7==
 1.h7×g6 h2×g3 2.h3×g2 h6×g7 3.h4×g3 h5×g6==
 1.h7×g6 h2×g3 2.h3×g2 h5×g6 3.h4×g3 h6×g7==
 1.h7×g6 h2×g3 2.h4×g3 h6×g7 3.h3×g2 h5×g6==
 1.h7×g6 h2×g3 2.h4×g3 h5×g6 3.h3×g2 h6×g7==

Autor: „Symmetrische Position. Alle Steine stehen auf der g- und h-Linie. Alle Züge sind g×h (60-mal).“
 (60 statt 50?!)

Nr. 43 von Jorma Pitkänen

1.–h×g3 2.Sg4 h×g4 3.Lg5 h×g5 4.Sg8 h×g6#
 Autor: „Alle weißen Züge hg.“

Nr. 44 von Jorma Pitkänen

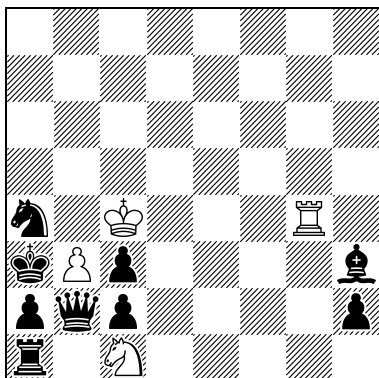
1.e5 Khg3 2.e4 Kf4 3.e3 Ke5 4.e2 Ke6 5.e1=D+ Kf7 6.De6+ Kf8 7.Dg8+ h×g8=D#

Autor: „Schwarzer Excelsior. Erster und letzter Zug von Weiß ist hg.“

46

Jorma Pitkänen

Urdruck



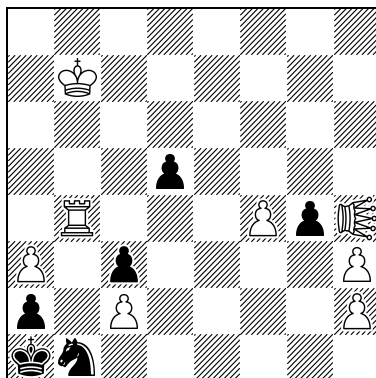
H=5
NL

4+9

47

Fritz Hoffmann

Urdruck



#2v

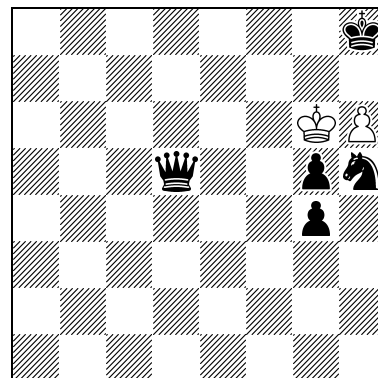
8+6

=Halmagrashüpfer
Typ Hoffmann

48

Manfred Nieroba

Urdruck



Ser.#5

C+ 2+5

b) h6→h2
Circe

Nr. 46 von Jorma Pitkänen

1.Lg2 T×g2 2.h1=L T×c2 3.Le4 T×b2 4.Lb1 b×a4 5.c2 Tb4=

„Autor: Zu Beginn Buchstabe H am Ende G. Drei Steine auf der h- und g-Linie. Der erste Zug ist hg.“

NL z. B: 1.Lg2 b×a4 2.Db8 T×g2 3.Kb2 Tg1 4.Kb1 Th1 5.Db3+ K×b3= o. ä.

Nr. 47 von Fritz Hoffmann

1.f5+? (HG über f4-a4-d1+) S×a3 2.HG×a3# (via d6), aber 1.– Sd2! (2.a4+? g×h3!)

1.h×g4! (HG über a1+) S×a3 2.HG×a3# (via d6 und a8)

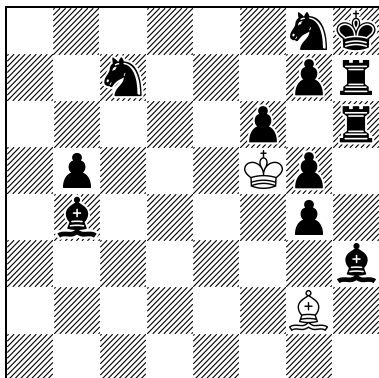
1.– Sd2 2.a4# (via a8)

Autor: „Das Attribut Typ Hoffmann ist notwendig; bei Einsatz des Rehm-Typs würde die Variante 2.a4+ Sa3 entfallen, virtuell auch die Verteidigung S×a3! Zitat aus den *Schachkonturen* (1962): Das Hoffmannsche *miraculum novum* des Halma-Grashüpfers (HG) wurde von GM in spe Hans-Peter Rehm modifiziert: Bei FH kann der Tausendsassa nur am Zugkettenschluss schlagen, bei HPR auch x-mal unterwegs.“

49

Branko Koludrović

Urdruck



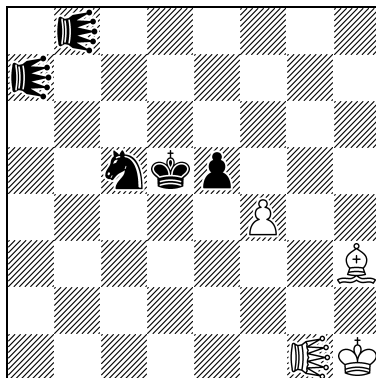
Ser.H#30

2+12

51

Dieter Müller

Urdruck



H#3

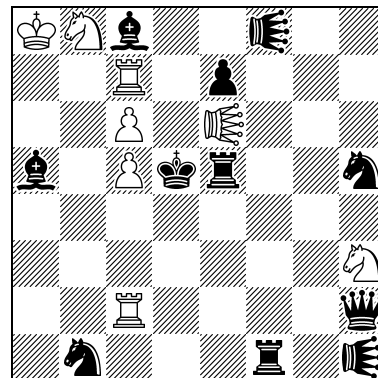
4+5

Circe
 =HalbGrashüpfer

52

Dieter Müller

Urdruck



H#2 b) Mattfigur
von a) nach a3

8+11

=HalbGrashüpfer

Nr. 48 von Manfred Nieroba

a) 1.Kg×h5 [Sg8] 2.Kh×g4 [Bg7] 3.Kgh4 4.Khg5 5.h×g7#

b) 1.h3 2.h×g4 [Bg7] 3.g×h5 [Sg8] 4.h6 5.h×g7#

Autor: „Identisches Matt auf verschiedenen Wegen über die h- und g-Linien.“

Nr. 49 von Branko Koludrović

1.Thg6 (hg) 2.Th4 5.Kh5 6.Tgh6 (gh) 7.Th8 9.Kh7 10.Th6 11.Thg6 (hg) 21.Ke7 22.Kf7 23.Le7 24.b4 27.b1=T 28.Tb8 29.Tf8 30.Se8 Ld5#

Nr. 51 von Dieter Müller

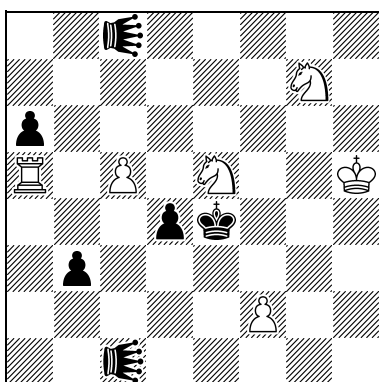
1.HG[×f4]d6 [Bf2]f3 2.HGd4 HG[×c5]e3 [Sb8] 3.Sc6 Le6#

Nr. 52 von Dieter Müller

a) 1.HG[×c6]f3 Sc6! (1.– Tc6?) 2.Sg3 Sf4#

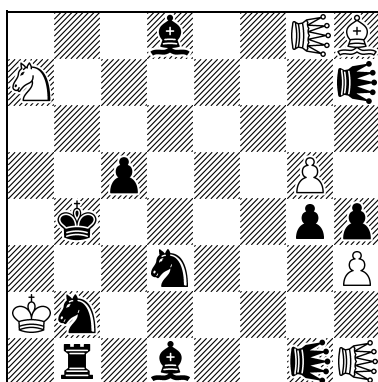
b) 1.HG[×c6]g2 Tc6! (1.– Sc6?) 2.Sc3 Td2#

53
Dieter Müller
Urdruck



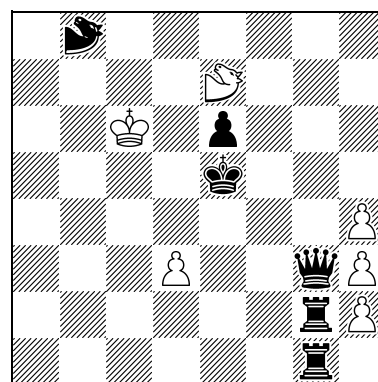
1s→H#2 6+6
b) ♘g7→♙g7
♙=HalbGrashüpfer

54
Dieter Müller
Urdruck



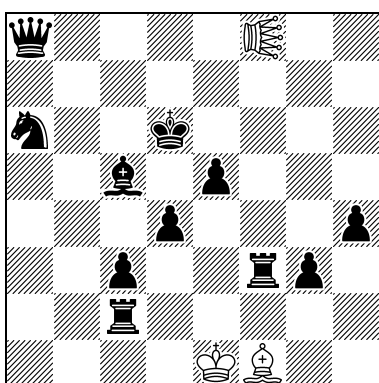
H#3 0.2;1.1;1.1 7+11
♙♙=HalbGrashüpfer

55
Dieter Müller
Urdruck



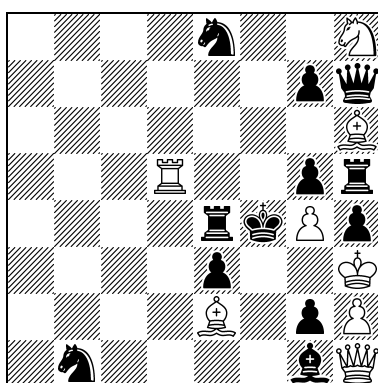
H#4 C+ 6+6
♙♙=Gnureiterhüpfer

56
Dieter Müller
Urdruck



2s→H#2 3+11
b) ♙d6→f4
Circe
♙=HalbGrashüpfer

57
Ralf Krätschmer
Urdruck



#5 8+12

58
Václav Kotěšovec
Urdruck

Wie viele Möglichkeiten gibt es, drei sich nicht beobachtende h:g-Springer auf einem n×n-Schachbrett anzuordnen?

Nr. 53 von Dieter Müller

a) 1.HGc6 & 1.HG[×c5]c7 Sf5 2.HGf4 Sg3#

b) 1.HGc4 & 1.HG[×c5]c2 Lh6 2.HGf5 f3#

Nr. 54 von Dieter Müller

1.– HGf1 2.HG[×g5]g3 HG[×g3]g5 3.Sa4! (3.La4?) Sc6#
 1.– HGc8 2.HG[×h3]h5 HG[×h5]h3 3.La4! (3.Sa4?) Lc3#

Nr. 55 von Dieter Müller

1.Dg5 h×g5 2.Tg4 h×g4 3.Tg3 h×g3 4.GHd4 GHc1#

Autor: „Bahnungen bei Schwarz Deckungsermöglichung und Deckungsverzicht bezüglich des späteren Mattfeldes (c1). Idealmatt.“

Nr. 56 von Dieter Müller

a) 1.Kd5 2.Ld6 & 1.Sc5! (1.Sb8?) HG[×c5]e7 [Sb8] 2.Sc6 Lc4#
 b) 1.Kg4 2.Tf4 & 1.Df3! (1.Dd8?) HG[×f3]f5 [Dd8] 2.Dg5 Lh3#

Nr. 57 von Ralf Krätschmer

1.D×g2 [2.Df3#] Sd2 2.L×g5+ T×g5 3.Sg6+ D×g6 4.Dg3+ h×g3 5.h×g3#

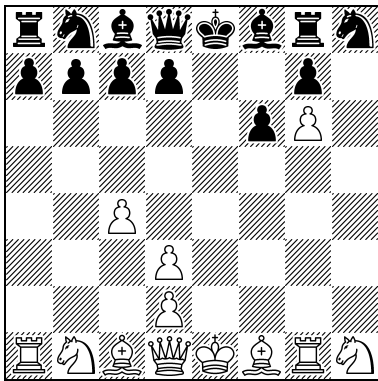
Nr. 58 von Václav Kotěšovec

Lösung siehe Formeln und Tabellen auf Seite 386 f.

62

Itamar Faybish**Cornel Pacurar**

Urdruck



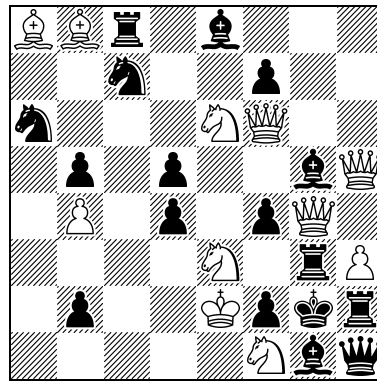
BP in 31 Ez.

12+14

63

Hubert Gockel

Urdruck



#2v

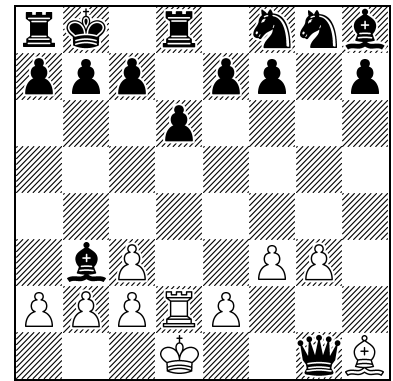
Eiffelschach

C+ 11+17

64

Per Olin

Urdruck



BP in 22 Ez.

Fischer Random Chess
(TKLTDSSL)

10+15

Nr. 62 von Itamar Faybish und Cornel Pacurar

1.g4 Sh6 2.g5 Tg8 3.g6 f×g6 4.h4 Sf7 5.h5 Sh8 6.h×g6 h5 7.f4 h4 8.f5 h3 9.f6 h2 10.Sh3 e×f6 11.Tg1
 h1=D 12.Sf2 Dd5 13.Sh1 D×a2 14.b3 D×b3 15.c4 Dd3 16.e×d3

Nr. 63 von Hubert Gockel

1.Dfg6/De5/Df5 ? [2.De4#] b1=D,L!

1.D×d4 A?! [2.De4 B#] (nicht 2.S×f4#?? oder 2.D×f4+? d4!) S×e6 x 2.D×f4 C#! (2.– d4??) (nicht
 2.L×f4#?? oder 2.De4+? Tc4!) (1.– b1=L,D??), aber 1.– S×a8!

1.D×f4 C! [2.D×d4 A#] (nicht 2.Df3?? kein Schach oder 2.De4+? Tg4!) (2.Df×g3+? T×h3!) S×e6 x
 2.De4 B#! (2.– Tg4??) (nicht 2.D×d4+? L×e3!)

1.– Tg4 2.Dh×g4#

Autor: „Djurašević, alle weißen Themazüge durch dieselbe Figur.“

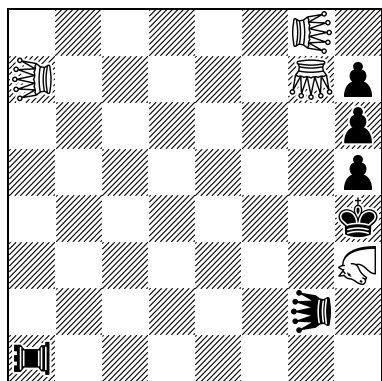
Nr. 64 von Per Olin

1.f3 d6 2.Dh4 Dc6 3.Sg3 Dc3 4.d×c3 Le6 5.Lh6 Lb3 6.Td5 g×h6 7.Tg5 h×g5 8.0-0-0 [Kc1, Td1] g×h4
 9.Td2 h×g3 10.Kd1 g×h2 11.g3 h×g1=D#

Nr. 65 von Hannu Sokka

1.DBa3 Chg6 2.h×g6 Gg5 3.h×g5 DEg4 4.h×g4 H[×a3]a2 5.Kh5 H[×g2]h2#

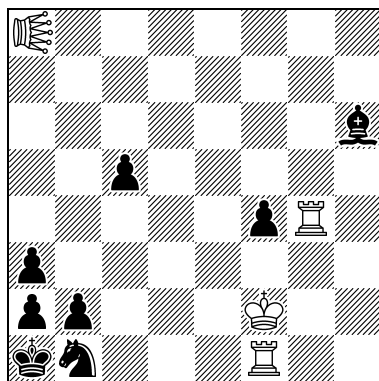
65
Hannu Sokka
 Urdruck



H#5 C+ 4+6

♁=Heuschrecke
 ♁=Delphin ♁=Dabbaba
 ♁=Camel

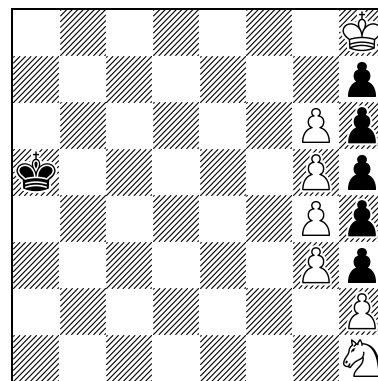
67
Fritz Hoffmann
 Urdruck



#3 4+8

♁=Halmagrashüpfer
 Typ Hoffmann

68
Christian Gottstein
 Urdruck



Legalisiere die C+ 7+6
 Stellung durch Entfernen

eines Steines, so daß
 Ser.H#12 möglich wird. Wie
 viele Serienzugfolgen?

Nr. 67 von Fritz Hoffmann

1.Tg8+? Lf8!

1.Tg2+! f3 2.Tg6+ Lg5/Lg7 3.Tg8/HG×g7#

Nr. 68 von Christian Gottstein

Die schwarzen Bauern haben 10 Schläge ausgeführt, also ist ein Stein zu viel auf dem Brett. Einzig das Entfernen des Bauern g4 ermöglicht die Erfüllung der Forderung: 1.Kb5 2.Kc5 3.Kd5 4.Ke5 5.Kf5 6.h×g3 7.h×g5 8.h×g6 9.Kg4 10.Kh4 11.g4 12.g5 h×g3#

Das letzte Zugpaar (12.g5 h×g3#) ist eindeutig. Der Zug h×g6 kann in jedem der ersten 11 Züge erfolgen. Daraus ergibt sich der Faktor 11 in der Lösung.

Der schwarze König kann von den Zielfeldern f3, f4, f5 oder f6 aus das Mattfeld h4 erreichen. Von diesen Feldern aus gibt es sechs Wege (f3-g4-h4, f4-g4-h4, f4-g5-h4, f5-g4-h4, f5-g5-h4 und f6-g5-h4) für den König zu berücksichtigen.

A) Ka5-...-f3-g4-h4: Die Reihenfolge der Züge muß h×g3 vor Kh4 vor g4 sein. Der Zug h×g5 muß nur vor g4 erfolgen, also erhält man einen Faktor 9 für diesen Zug. Für den Zug h×g3 ergibt sich dann ein Faktor 7. Also: $n(A) = 9 \times 7 = 63$

B) Ka5-...-f4-g4-h4: Hier muß h×g3 vor Kf4 vor g4 erfolgen. Für h×g5 gilt das Argument von A). Also: $n(B) = 9 \times 5 = 45$

C) Ka5-...-f4-g5-h4: Es muß h×g3 vor Kf4 und h×g5-g4 vor Kg5 erfolgen. Also: $n(C) = 5 \times \binom{8}{2} = 140$

D) Ka5-...-f5-g4-h4: Es gilt die Argumentation von A). Also: $n(D) = 9 \times 7 = 63$

E) Ka5-...-f5-g5-h4: Hier muß h×g3 vor Kh4 und h×g5-g4 vor Kg5 erfolgen. Also: $n(E) = 9 \times \binom{7}{2} = 189$

F) Ka5-...-f6-g5-h4: Es gilt die Argumentation von E). Jedoch ist eine Variante abzuziehen, da der König erst f6 betreten kann, wenn h×g5 erfolgt ist. Also: $n(F) = 9 \times (\binom{7}{2} - 1) = 180$

Aus diesen Ergebnissen lassen sich jetzt die Zugfolgen ermitteln, die sich ergeben, wenn der König über die einzelnen Zielfelder zieht.

$$n(Kf3)=n(A)=63$$

$$n(Kf4)=n(B)+n(C)=185$$

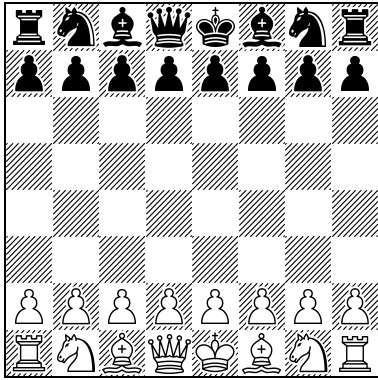
$$n(Kf5)=n(D)+n(E)=252$$

$$n(Kf6)=n(F)=180$$

Durch Abzählen bestimmt man die Anzahl der Wege des Königs zu den Zielfeldern. f3: 30 Wege. f4: 45 Wege. f5: 51 Wege. f6: 45 Wege. Damit ergibt sich folgende Gesamtzahl an Lösungen:

$$n=11 \times (30n(Kf3)+45n(Kf4)+51n(Kf5)+45n(Kf6))=342837.$$

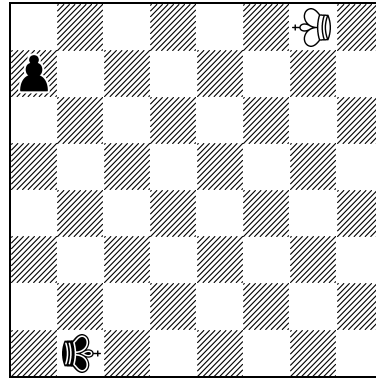
70
Christian Gottstein
 Urdruck



Wie groß ist die Anzahl der kürzesten Serienzugpartien, die mit Bauernzug hg enden?

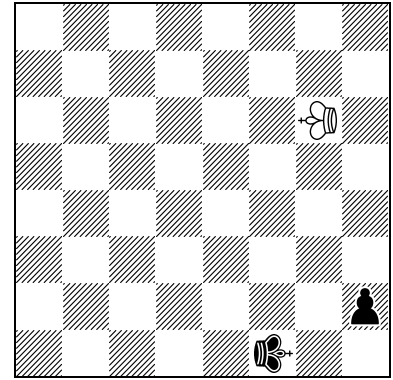
16+16

73
Norbert Geissler
 Urdruck



Ser.H#8 C+ 1+2
 b) ♞a7→g7 c) ♞a7→h7
 d) ♞g8→c2
 ♞=kgl. Heuschrecke
 ♠=kgl. Grashüpfer

75
Norbert Geissler
 Urdruck



Ser.H#4 C+ 1+2
 Zwei Lösungen
 b) ♞g6→f5
 ♞=kgl. Heuschrecke
 ♠=kgl. Grashüpfer

Nr. 70 von Christian Gottstein

Das Matt muß durch Bh7×g8=D,T# erfolgen. Der Lc1 oder der Sg1 können das Matt vorbereiten. Somit ergeben sich zwei Lösungswege:

1.Sf3 2.Sg5 3.Se6 4.Sf8 5.Sg6 6.Sh8 7.g4 8.g5 9.g6 10.g×h7 11.h×g8=D,T#

1.d3 2.Lh6 3.Lg7 4.Lf8 5.Lg7 6.Lh8 7.g4 8.g5 9.g6 10.g×h7 11.h×g8=D,T#

Der Springer kann auf 4 Wegen nach e6 gelangen (Sg1-f3-d4-e6, Sg1-f3-g5-e6, Sg1-h3-f4-e6, Sg1-h3-g5-e6). Ebenso gibt es vier Zugfolgen, auf denen der Läufer nach g7 gelangen kann (Bb2-b3 Lc1-b2-g7, Bb2-b4 Lc1-b2-g7, Bd2-d3 Lc1-h6-g7, Bd2-d4 Lc1-h6-g7).

Ohne Verstellungen gäbe es für jede der acht Zugfolgen $n(L/SB) = \binom{10}{4} = 210$ Möglichkeiten.

Die Leichtfigur und der Bauer können sich jedoch in jeweils zwei Zugfolgen auf g5 verstellen.

Verstellung Läufer/Bauer: $n([LB(g5)]) = \binom{3}{2} \binom{1}{0} \binom{6}{2} = 45$ Möglichkeiten

Verstellung Springer/Bauer: $n([SB(g5)]) = \binom{4}{2} \binom{6}{2} = 90$ Möglichkeiten

Zusätzlich sind noch die Verstellungen zwischen Springer und Bauer auf g6 und die Doppelverstellung auf g5 und g6 zu berücksichtigen.

$n([SB(g6)]) = \binom{8}{3} \binom{2}{1} = 112$

$n([SB(g5+g6)]) = \binom{4}{2} \binom{4}{1} \binom{2}{1} = 48$

Die Gesamtzahl der Lösungen ist (da der Bauer in D oder T umwandeln kann) also:

$n = 2 \times (8n(L/SB) - 2n([LB(g5)]) - 2n([SB(g5)]) - 4n([SB(g6)]) + 2n([SB(g5+g6)])) = 2116$.

Nr. 73 von Norbert Geissler

a) 1.a5 5.a1=S 6.Sb3 7.kGb4 8.kGb2 kH[×b3]a2#

b) 1.g5 5.g1=L 6.Lb6 7.kGb7 8.Ld8 kH[×d8]c8#

c) 1.h5 5.h1=D 6.De4 7.kGf5 8.De6+ kH[×e6]d5#

d) 1.a5 5.a1=T 6.Ta3 7.Tb3 8.kGb4 kH[×b3]a4#

Autor: „Kleine Analogie des Themas HG setzt matt. Hier: H setzt G matt in Vierfachsetzung. Viermal Excelsior. A.U.W. Idealmatt.“

Nr. 75 von Norbert Geissler

a) 1.h1=S 2.Sf2 3.kGf3 4.Se4 kH[×e4]d3#; 1.h1=T 2.Th7 3.Tf7 4.kGf8 kH[×f7]e8#

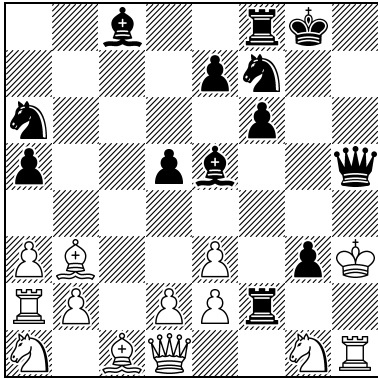
b) 1.h1=D 2.Dg2 3.kGh3 4.Dg5+ kH[×g5]h5#; 1.h1=L 2.Lc6 3.Lb5 4.kGa6 kH[×b5]a5#

Autor: „Kleine Analogie des Themas HG setzt matt. Hier: H setzt G matt in Vierfachsetzung. A.U.W mit harmonischem Spiel. Idealmatt.“

76

Ivan Denkovski

Urdruck



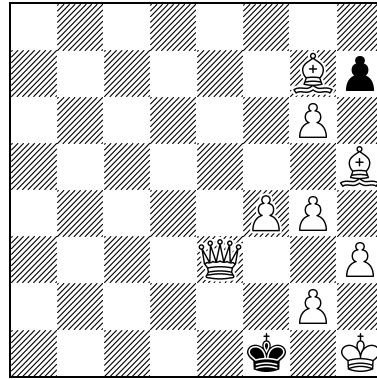
BP in 48 Ez.

C+ 13+13

81

Josip Pernarić

Urdruck



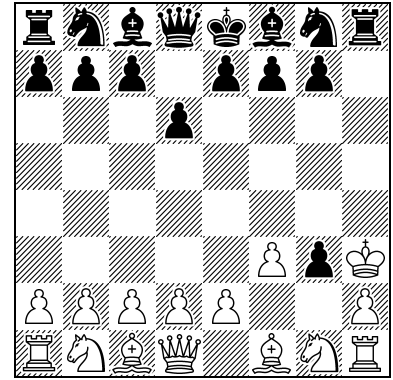
S#5

C+ 9+2

82

Josip Pernarić

Urdruck



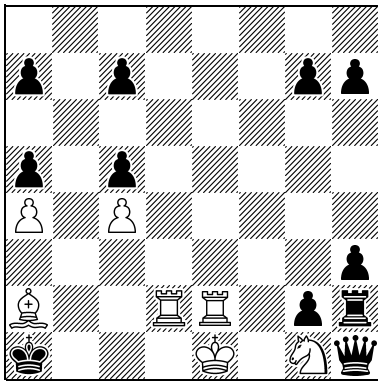
BP in 10 Ez.

C+ 15+16

83

Josip Pernarić

Urdruck



S#50

7+11

Nr. 76 von Ivan Denkovski

1.h4 a5 2.h5 Ta6 3.h6 Te6 4.h×g7 Te3 5.f×e3 h5 6.Kf2 Sh6 7.g8=L
Lg7 8.Kg3 Le5+ 9.Kh3 f6 10.Lb3 h4 11.c4 0-0 12.Sa3 De8 13.Sc2
Dh5 14.c5+ (Inder) Sf7 15.c6 Sa6 16.c×b7 c5 17.a3 c4 18.Ta2 c3
19.Sa1 c2 20.b8=D c×d1=T 21.Dc7 T×f1 22.Dc2 Tf2 23.Dd1 d5+
24.g4 h×g3 e. p.#

Nr. 81 von Josip Pernarić

1.Lh6 h×g6 2.Lg5 g×h5 3.Lh4 h×g4 4.Lg3 g×h3 5.Lh2 h×g2#

Nr. 82 von Josip Pernarić

1.f3 h6 2.Kf2 h5 3.Kg3 h4+ 4.Kh3 d6+ 5.g4 h×g3 e. p.++

Nr. 83 von Josip Pernarić

1.Lb3 Kb1 2.Tb2+ Ka1 3.Ta2+ Kb1 4.Tad2 Ka1 5.La2 a6 10.La2 c6
15.La2 g6 25.La2 g4 30.La2 g3 35.La2 h6 45.La2 h4 46.Lb3 Kb1
47.Tb2+ Ka1 48.Ta2+ Kb1 49.Tab2 Ka1 50.La2 Dh1×g1#

Definitionen

Adler: Geknickter n° -Grashüpfer für $n = 90$. 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 Partieanfängsfeld, 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 zugänglich, wenn er unter Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei.

Camel: 1:3-Springer. 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.

Circe: Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Partieanfängsstellung wiedergeboren. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf dem mit dem Schlagfeld gleichfarbigem Ursprungsfeld, Bauern auf dem Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld, neutrale Steine auf dem Ursprungsfeld der Partei, gegen die geschlagen wurde, wiedergeboren. Märchenfiguren werden auf der Umwandlungsreihe (ihrer Farbe) derselben Reihe wiedergeboren; Märchensteine, die keine Figuren sind (z. B. Berolina-bauern, Taxis) wie Bauern. Ein wiedergeborener Turm gilt als neu und darf rochieren. Die Regel gilt auch, wenn

der Stein gar nicht von seinem Ursprungsfeld gekommen sein kann. Ist das betreffende Ursprungsfeld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

Circe Assassin: Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, so entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Der „sekundär geschlagene“ Stein verschwindet vom Brett.

Dabbaba: 0:2-Springer.

Delphin: Grashüpfer plus Känguruh.

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

Eiffelschach: Wie Madrasi, aber mit verschobenen Paralyseeffekten: $D \rightarrow B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \dots$, also paralyziert der Läufer den Turm (bei entsprechender Beobachtung), der Turm die Dame ...

Einsteinschach: Ein nichtschlagend ziehender Stein X verwandelt sich als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges in einen gleichfarbigen Stein Y, wobei Y als rechter Nachbar von X in folgender Skala zu wählen ist: $D \rightarrow T \rightarrow L \rightarrow S \rightarrow B \rightarrow B \dots$; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: $B \rightarrow S \rightarrow L \rightarrow T \rightarrow D \rightarrow D \dots$. Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe (1. Reihe bei Weiß, 8. Reihe bei Schwarz) zu Bauern werden, dürfen einschrittig oder mit einem Doppelschritt oder mit einem Dreifachschritt vorwärts ziehen; sie können en passant geschlagen werden.

Erlkönig: Kombination aus Wesir und Fers, bzw. zieht wie König, besitzt aber keine königlichen Eigenschaften.

Fischer Random Chess: In der Parteeinleitungsstellung wird die Stellung der Offiziere ausgelost (ist aber bei Weiß und Schwarz gleich); die Läufer müssen auf Feldern unterschiedlicher Farbe stehen, der König muß zwischen den beiden Türmen stehen. Die Rochade ist nach beiden Seiten erlaubt und führt sowohl zur langen als auch zur kurzen Seite zur „orthodoxen“ König-Turm-Stellung, egal, wo die beiden Steine vor der Rochade stehen.

Flamingo: 1:6-Springer. Der Flamingo entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 6/1 oder 1/6; z. B. kann er von a1 aus die Felder b7 und g2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

Genfer Schach: Ein Stein (außer König) kann nur schlagen bzw. Schach bieten, wenn sein Ursprungsfeld – und zwar bezogen auf das Ausgangsfeld des potenziellen Schlags bzw. Schachgebots – unbesetzt ist. Beim *Genfer Schach rex inklusiv* gilt die Bedingung auch für Könige als Schlagtäter. Beim *Genfer Schach Märchensteine exklusiv* gilt die Bedingung nicht für Märchensteine als Schlagtäter.

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.

Gnureiterhüpfer: Nachtreiterhüpfer + Camelreiterhüpfer.

Gral: Alfil plus Turmhüpfer.

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.

Halbgrashüpfer: Zieht und schlägt wie Grashüpfer mit folgender Ausnahme: Falls sich bei einem Schlagzug zwischen Ausgangsfeld und Bock mindestens ein freies Feld befindet, muß der HG als Bestandteil dieses Schlagzuges (und nur dann) auf ein solches Feld zurückziehen.

Halmagrashüpfer: Typ Hoffmann, Typ Rehm

Hamster: Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Bock um 180° ab. Ein Hamster a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach a6, über einen Bock auf g7 nach f6, d. h. auf das Feld unmittelbar vor dem Bock (statt wie der Grashüpfer dahinter).

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.

Königlicher Stein: Zieht und wirkt nicht wie ein („Normal-“)König, sondern wie der betreffende Stein, wodurch z. B. der Begriff der Königsopposition seinen gewohnten Sinn verliert. Er besitzt aber die sonst üblichen Königsfunktionen wie Schachgebot, illegales Selbstschach, Matt oder Patt. Ein königlicher Stein darf über vom Gegner beobachtete Felder ziehen, Felder also, auf denen er im Schach stünde.

Läuferhüpfer: Wie Grashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.

Madras: Wird ein Stein (außer König) von einem gleichartigen Stein des Gegners beobachtet, wird er gelähmt und verliert während der Beobachtung jede Zugmöglichkeit und Wirkung außer seinerseits gegnerische gleichartige Steine zu lähmen. Eine Rochade (=Königszug) mit einem gelähmten Turm ist möglich. Mit dem Zusatz „rex inklusiv“ können sich auch Könige gegenseitig lähmen.

Magisches Feld: Feld mit der Besonderheit, daß Steine (Könige ausgenommen), die auf es ziehen, als Teil des Zuges die Farbe wechseln. In Verbindung mit Anticirce werden zwei Typen unterschieden, die sich unterscheiden, wenn ein Stein auf einem magischen Feld schlägt. Bei Typ I wird der schlagende Stein ohne Umfärbung wiedergeboren. Bei Typ II wechselt der schlagende Stein zunächst auf dem Schlagfeld die Farbe und wird dann als Stein der neuen Farbe wiedergeboren.

Marscirce: Im Gegensatz zu Circe wird im Marscirce nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein – und zwar vor dem eigentlichen Schlagfall – wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungsfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden.

Monochromes Schach: Es sind nur Züge erlaubt und legal, deren Ausgangs- und Zielfeld von gleicher Farbe sind. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt.

Platzwechselcirce (PWC): Ein geschlagener Stein wird auf dem Feld wiedergeboren, auf dem der schlagende Stein vor dem Schlag stand. Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe können nicht ziehen, schlagen oder Schach bieten. Könige sind nicht als Schlagobjekte – wohl aber als Schlagende – zugelassen, sofern nicht rex inklusiv gespielt wird. Bei der rex inklusiv-Form kann es logischerweise kein Matt geben, weil der geschlagene König immer wiedergeboren werden kann.

Republikanerschach: Beide Könige fehlen im Diagramm. Spielziel ist es, den gegnerischen König ins Spiel in eine legale Mattposition zu bringen. Beide Parteien dürfen den jeweils gegnerischen König auf einem leeren Feld einsetzen; dies darf aber nur nach einem Zug der eigenen Partei geschehen und nur dann, wenn der gegnerische König in eine legale Mattposition gesetzt wird.

Schlagschach: Es herrscht Schlagzwang: Gibt es eine Möglichkeit zu schlagen, muß geschlagen werden. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten besteht freie Wahl unter diesen. Die Könige sind nicht königlich; sie können geschlagen werden und durch Bauernumwandlung entstehen. Gewonnen hat, wer nicht mehr ziehen kann, wer also keine Steine mehr hat oder patt steht.

Schlagzwang: Wenn Schwarz schlagen kann, muß er dies tun; ansonsten zieht er beliebig.

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

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.)

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

Wesir: 0:1-Springer.