
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

The Fairy Condition Maximum Ultra

Peter Harris (Johannesburg)

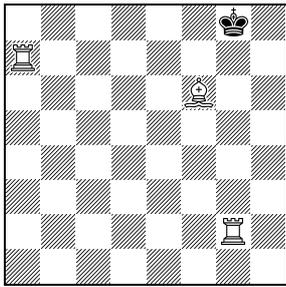
(tl.: HG)

Composers must surely be unaware of what problems can be made with the fairy condition Blackmaxi Ultra [and Whitemaxi Ultra]. Otherwise why is the condition neglected? In my view the ultra condition is the real maxi condition; for if the maxi concept was truly applied, why, with a whitemaxi condition, is a bKa1 in check from a wQb1? Also if a bKa1, bPe4 was in check from wQh1, why can the the K not escape check by moving to b1 or by moving Pe3? And if the Antiandernach condition also applied and there was a bBg8, the K should be able to escape check by moving the B to a2. These escapes from checks are available with the ultra condition. Effecting a mate or stalemate with ultra poses intriguing situations. There are wonderful opportunities for composers to exploit the possibilities.

Die Märchenbedingung Ultralängstzüger

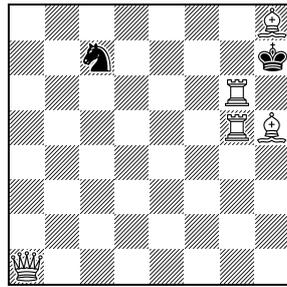
Ich bin mir sicher, daß den Komponisten bisher die Märchenbedingung Ultralängstzüger (ebenso der weiße Ultralängstzüger) einfach entgangen ist, denn sonst müßte es viel mehr Aufgaben damit geben. Meines Erachtens ist der Ultralängstzüger der wahre Längstzüger. Wenn man die Längstzügeridee ernst nimmt, sollte beim weißen Längstzüger ein sKa1 nicht im Schach durch eine wDb1 stehen. Zwar steht Schwarz in der Stellung sKa1, sBe4, wDh1 im Schach, aber warum sollte er ihm nicht durch Ka1-b1 oder e4-e3 entgehen können? Wenn zusätzlich Antiandernachschach gilt und ein sLg8 auf dem Brett stünde, dann sollte auch der Zug La2=w das Schachgebot parieren. All diese Schachgebotsparaden funktionieren tatsächlich beim (weißen) Ultralängstzüger. Es gibt verblüffende Matts oder Patts mit dieser Bedingung — ein El Dorado für findige Komponisten!

PH/1
Peter Harris
Urdruck



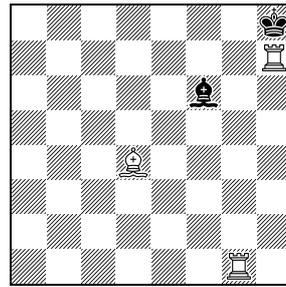
H#6 C+ 3+1
0.1;1.1...
Platzwechselcirce
Sentinelles
weißer Ultralängstzüger

PH/2
Peter Harris
Urdruck



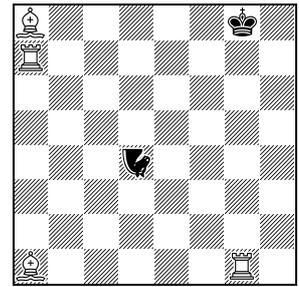
H#6 C+ 5+2
0.2;1.1...
Sentinelles
weißer Ultralängstzüger

PH/3
Peter Harris
Urdruck



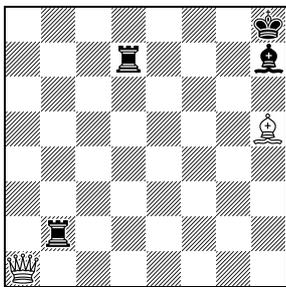
H=5 C+ 3+2
Platzwechselcirce
weißer Ultralängstzüger

PH/4
Peter Harris
Urdruck



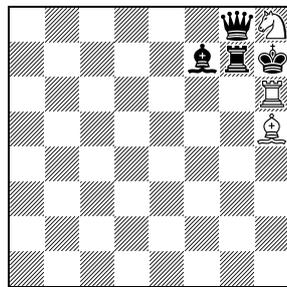
H=8 C+ 4+2
Platzwechselcirce
weißer Ultralängstzüger

PH/5
Peter Harris
Urdruck



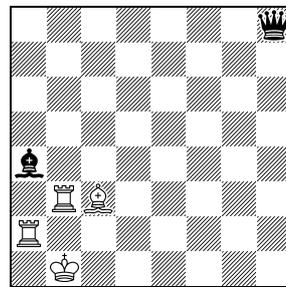
H#4 C+ 2+4
0.1;1.1...
Antiandernachsach
Sentinelles
weißer Ultralängstzüger

PH/6
Peter Harris
Urdruck



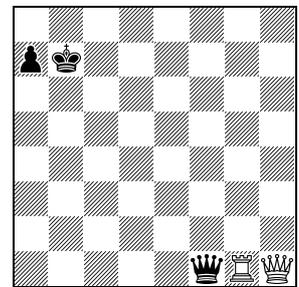
H#4 C+ 3+4
Antiandernachsach
Einsteinschach
weißer Ultralängstzüger

PH/7
Peter Harris
Urdruck



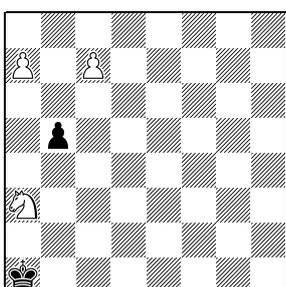
HS#5 C+ 4+2
Antiandernachsach
Sentinelles en
pion adverse
Ultralängstzüger

PH/8
Peter Harris
Johannesburg



Ser.H#6 C+ 2+3
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse
weißer Ultralängstzüger

PH/9
Peter Harris
Johannesburg



H#4 C+ 3+2
0.1;1.1...
Doppelultralängstzüger
Sentinelles en
pion adverse

PH/1: Simple Helpmate

1.- La1 [+wBf6] 2.Kf7 Tg8 [+wBg2] 3.Kg7 [+sBf7] Ta8 4.Kh7 [+sBg7] Th8
5.Kg8 [+sBh7] Le5 6.Kxh8 [Tg8] Ta8#

PH/2: Difficult Helpmate 1.- Lb2 2.Sa6 [+sBc7] Lh8 [+wBb2] 3.Kg7
[+sBh7] Dh1 4.Sb4 [+sBa6] Da8 5.Sd5 [+sBb4] Dg8 6.Kxh8 [+sBg7] Da8#

1.- Dg7 2.Kxg7 [+sBh7] Ta5 [+wBg5] 3.Se6 [+sBc7] Ld1 [+wBh5] 4.Sc5
[+sBe6] La4 5.Sd7 [+sBc5] Lxd7 [+wBa4] 6.Kxh8 [+sBg7] Ta8 [+wBa5]#

PH/3: Simple Helpstalemate

1.Kxh7 [Th8] Ta8 2.Lh8 Txh8 [La8] 3.Kxh8 [Th7] Tg8 4.Kg7 Txh8 [Lg8]
5.Kh8 Tha7=

PH/4: Difficult Helpstalemate

1.Ne6 Lh8 2.Nxa8 [Le6] La1 3.Nc7 Lh8 4.Kxh8 [Lg8] Tga1 5.Ne8 Th1
6.Kxg8 [Lh8] La1 7.Nb2 Th8 8.Kxh8 [Tg8] Tg1=

PH/5: Helpmate with Antiandernachsach

1.- Dh1=s 2.Td6=w [+sBd7] Ld1=s [+wBh5] 3.Lb3=w Lg8=s [+wBb3] 4.Dh2=w Dxb2 [+wBh2]#

PH/6: Helpmate with Antiandernachsach and Einsteinschach

1.Lg6=S=w Ld1=S=s 2.Dc4=T=w Tch4=L=s 3.Kg8 Sf7=B=s 4.Lf6=S=w Th1=L=s#

PH/7: Helpselfmate with Antiandernachsach

1.Lg7=s [+sBc3] Dh1=w 2.Dh6=s Dc1=w [+wBh6] 3.Tbb2=s [+sBb3] Th2=w [+wBb2] 4.Th1=s [+sBh2] Le8=w [+wBa4] 5.Dc2=s Dh7=w [+wBc2]#

There would be no solution if Rb3→b7. / Mit Tb7 statt b3 wäre das Problem unlösbar.

PH/8: Series-Helpmate

1.Ka8 [+wBb7] 2.Df7(!)=T 3.T×b7=D [+wBf7] 4.Dc7=T [+wBb7] 5.Tc6=L [+wBc7] 6.L×h1=T [+wBc6] Tg8=L(!)#

Every wP needed. / Jeder weiße Bauer wird gebraucht.

PH/9: Doublemaxi ultra

1.– Sc4 [+sBa3] 2.b×c4 c8=S 3.Kb2 Se7 4.Kc3 [+wBb2] Sd5 [+sBe7]#

The solution of this problem depends on W establishing a bP on the 7th rank! / Es ist erforderlich, daß Weiß einen schwarzen Bauern auf der 7. Reihe produziert.

The solutions of the nine example problems are per Popeye v 4.47. / Alle Aufgaben in diesem Aufsatz wurden mit Popeye 4.47 geprüft.



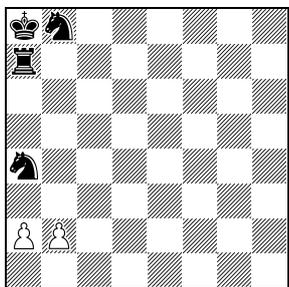
Andernacher Circe

Michael Grushko (Kiryat-Bialik)

Beim Andernacher Circe wechselt der schlagende Stein (außer König) als Teil des Schlagzuges seine Farbe. Der geschlagene Stein wechselt ebenfalls seine Farbe und wird dann (also bereits mit der neuen Farbe) circegemäß wiedergeboren. Erfolgt ein Schlagfall auf dem (potenziellen) Wiedergeburtfeld des geschlagenen Steines, verschwindet dieser vom Brett.

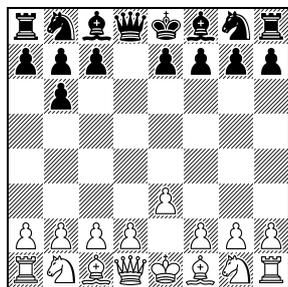
Wichtig: Andernacher Circe darf nicht mit der Kombination der beiden Bedingungen Andernachsach und Circe verwechselt werden (hierbei wechselt der geschlagene Stein vor der Wiedergeburt nicht seine Farbe).

MG/1
Michael Grushko
Urdruck



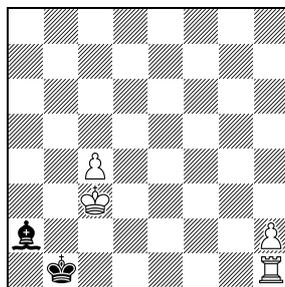
H#2 2+4
Andernacher Circe
1.S×b2=w [sBb7] Sc4
2.T×a2=w [sBa7] Sb6#

MG/2
Michael Grushko
Urdruck



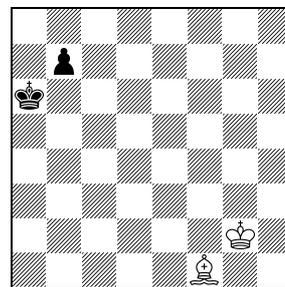
BP in 7 Ez. 16+16
Andernacher Circe
1.e3 b6 2.Lb5 Lb7
3.Lc6 d×c6=w [sLc8]
4.c×b7=s [wLf1]
Platzwechsel von Lf1
und Lc8.

MG/3
Michael Grushko
Urdruck



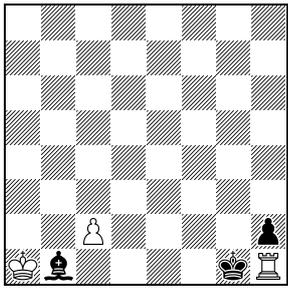
Letzter Zug? 4+2
Typ C
Andernacher Circe
wLb3×sTa2=s [wTh1]#

MG/4
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 2+2
Typ C
Andernacher Circe
wBc6×sLb7=s [wLf1]+

MG/5
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 3+3

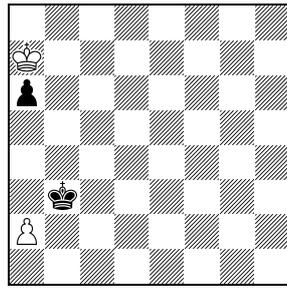
Typ C

Andernacher Circe

wLa2×sTb1=s

[wTh1]+

MG/6
Michael Grushko
Urdruck



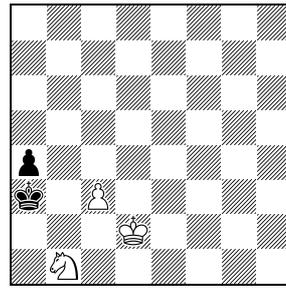
Letzter Zug? 2+2

Typ C

Andernacher Circe

wBb5×sBa6=s [wBa2]+

MG/7
Michael Grushko
Urdruck



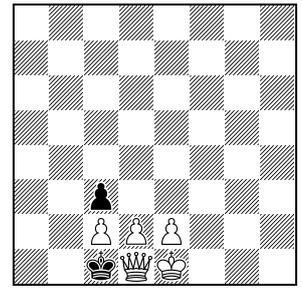
Letzter Zug? 3+2

Typ C

Andernacher Circe

wBb3×sSa4=s [wSb1]+

MG/8
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 5+2

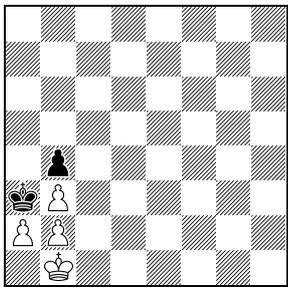
Typ C

Andernacher Circe

wBb2×sDc3=s

[wDd1]+

MG/9
Michael Grushko
Urdruck



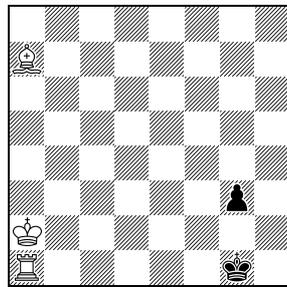
Letzter Zug? 4+2

Typ C

Andernacher Circe

wBc3×sBb4=s [wBb2]#

MG/10
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 3+2

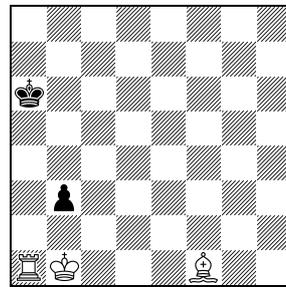
Typ C

Andernacher Circe

wBf2×sTg3=s

[wTa1]++

MG/11
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 3+2

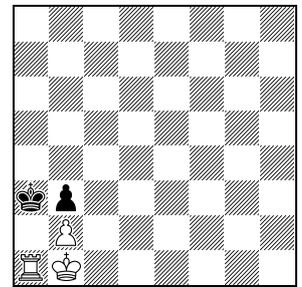
Typ C

Andernacher Circe

wBa2×sLb3=s

[wLf1]++

MG/12
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 3+2

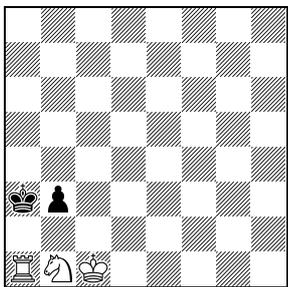
Typ C

Andernacher Circe

wBa2×sBb3=s

[wBb2]++

MG/13
Michael Grushko
Urdruck



Letzter Zug? 3+2

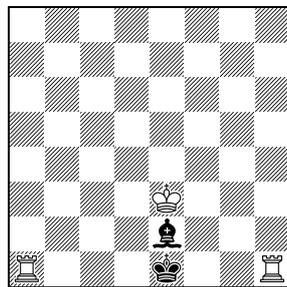
Typ C

Andernacher Circe

wBa2×sSb3=s

[wSb1]++

MG/14
Michael Grushko
Urdruck



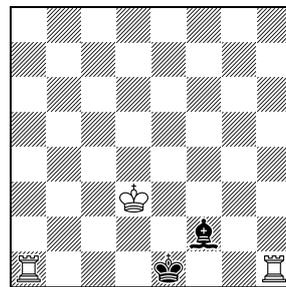
Letzter Zug? 3+2

Typ C

Andernacher Circe

wLd1×sTe2=s [wTh1]#

MG/15
Michael Grushko
Urdruck



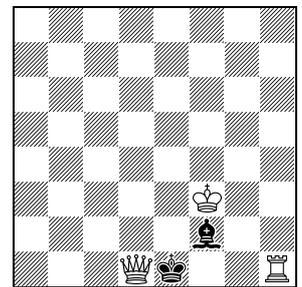
Letzter Zug? 3+2

Typ C

Andernacher Circe

wLg1×sTf2=s [wTa1]#

MG/16
Michael Grushko
Urdruck



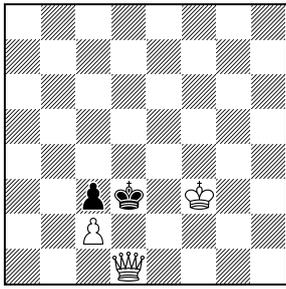
Letzter Zug? 3+2

Typ C

Andernacher Circe

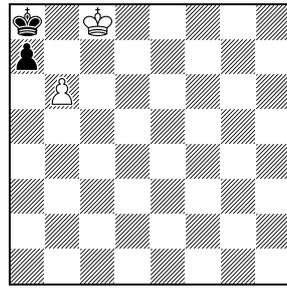
wLg1×sDf2=s [wDd1]#

MG/17
Michael Grushko
 Urdruck



Letzter Zug? 3+2
 Typ C
 Andernacher Circe
 wBd2×sBc3=s
 [wBc2]++

MG/18
Thomas Brand
Günter Büsing
Hans Gruber
Frank Müller
 Urdruck



Ser.H#7 2+2
 Andernacher Circe
 1.a5 5.a1=T 6.Ta7
 7.Tc7+ b×c7=s [wTa1]#

Es hat schon seine Riesen-Vorteile, f setzen zu dürfen: So kann ich mir schon vor dem Erscheinen des Hefts den Kopf zermartern, wann ich wohl dieses geniale Problem gebaut habe: Das muss sicherlich in Andernach gewesen sein? Dabei konnte ich mich an Andernacher Circe gar nicht mehr erinnern ... Die Co-Komponisten erinnern sich vielleicht besser – und können mir auch verraten, ob ich konstruktiv mitgearbeitet oder einfach nur beim Komponieren nicht gestört habe?!

Der Sätzer

Hinweis HG: Das war nicht in Andernach, sondern beim mpk-Treffen!

Wer andern eine Grube gräbt

[Grube=21]

*und auch so heißt,
 fällt selbst hinein,
 daß Du's nur weißt!
 (-be- an HG, ca. 1979)*

Es geht klassisch und vertraut, aber dennoch vielfältig und abwechslungsreich weiter mit den Gruben-Expeditionen. In Tschaplinka – abgerundet von einem Mintzschens Sechsstener – werden Selbstmattminiaturen gebaut (**G21/1-G21/19**), von denen die computergeprüften hier in der Grube erscheinen.

Robert J. Bales hat keine Lust, den weißen König aufzustellen, wenn dieser nichts zu tun hat (**G21/20-G21/28**). Zu „NWK“ (No White King) gab es einmal ein eigenes Turnier für Hilfsmatts ohne weißen König (2. Thematurnier von *StrateGems*; Entscheid in Heft 7, VII-IX/1999, S. 108-111; Preisrichter HG), das aber außerhalb der USA ohne große Resonanz blieb. Wer in **G21/20** (dem einzigen Beispiel der Serie, bei dem – warum? – der weiße König nicht einfach irgendwo hinzugefügt werden kann) glaubt, hier müßte etwas wie „RV“ (Retrovarianten) stehen, irrt!

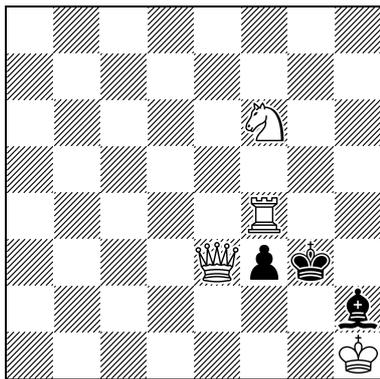
Gerald Ettl, mein früherer Nachbar in München-Neuhausen, experimentiert mit transmutierenden Königen (und Circe) (**G21/29-G21/37**) und wandelt damit in den Fährten von Richard Förster und Albert H. und Peter Kniest. Mit seiner **G21/38** läutet er eine kleine Serie von Korrekturen alter (eigener und fremder) Aufgaben ein, die von verschiedenen Komponisten vorgelegt wurden (**G21/38-G21/43**).

Kurt Ewald schreibt: „Wenn einem nichts mehr einfällt, wendet man sich alten Aufgaben zu. In *f* erschien 1975 ein S#3 von Veikko Hynönen, von dem Friedrich Chlubna in seinem Buch *Das Matt des weißen Königs* auf S. 45 schrieb: *Ich kenne kein zweites Selbstmatt, bei dem der weiße König in der Diagrammstellung acht Fluchtfelder hat!* Meine Aufgabe (**G21/39**) erschien schon 1963, allerdings als Längstzüger. Die Darstellung ist eine Verbesserung, im Original stand noch ein sB auf a3.“ Und bald darauf: „Ich wußte, daß ich einen Ideenvorläufer zu Hynönen hatte ohne die Einschränkung Längstzüger. **G21/40** ist die Originalfassung und **G21/41** eine wesentlich verbesserte.“

Inspiration beim orthodoxen Parteschach für problemschachliche Zwecke findet Bernd Gräfrath (**G21/43-G21/46**) mit seinen eigens für die Grube eingesandten Aufgaben; die Rochade in **G21/46** ist allerdings nur etwas für hartgesottene Parteschachspieler.

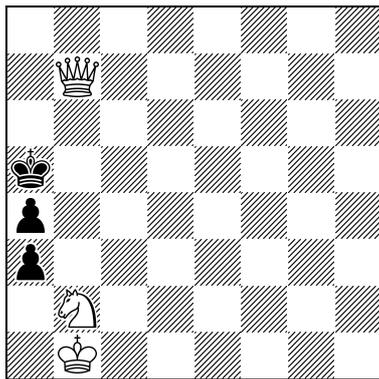
Michel Olausson war von dem großen Circe-Rekordartikel in *f*-146 begeistert, meinte aber, daß die eigentliche Circe-Urform, nämlich „Circe rex inclusiv“, dort fehle. Mit zwei Urdrucken (**G21/47** und **G21/48**) trägt er zu diesem Bereich bei.

G21/1
Oleg W. Paradsinski



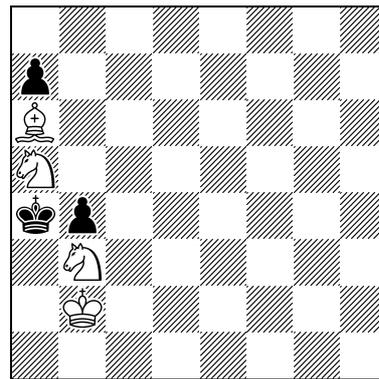
S#5 C+ 4+3

G21/2
Oleg W. Paradsinski



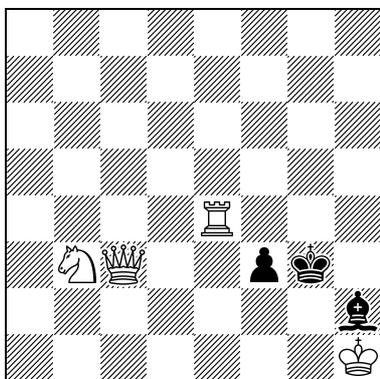
S#6 C+ 3+3

G21/3
Iwan A. Brjuchanow



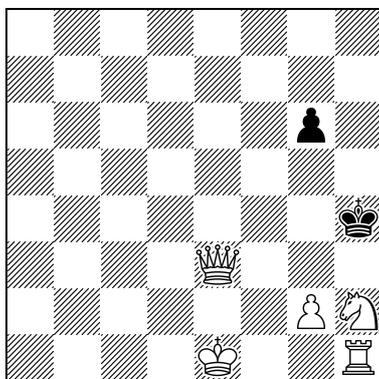
S#6 C+ 4+3

G21/4
Oleg W. Paradsinski



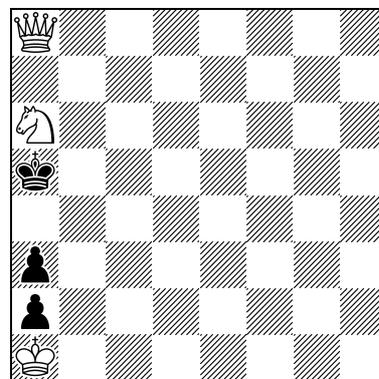
S#6 C+ 4+3

G21/5
Oleg W. Paradsinski



S#6 C+ 5+2

G21/6
Oleg W. Paradsinski



S#7 Zwei Varianten C+ 3+3

Mit Vielväterproblemen (**G21/49-G21/111**) beschäftigen sich Waleri Nebotow (dessen wilde Märcheneskapaden leider noch immer über 90% Cook-Ausfälle erleiden) und Arno Tüngler („hier der nächste Schub für die 10000 ...“), aber auch Gunter Jordan und Michel Olausson.

Lösungen

G21/1 1.Se4+ Kh3 2.Sf2+ Kg3 3.Te4 Lg1 4.Dg5+ K×f2 5.Dg2+ f×g2#.

G21/2 1.S~?; 1.Sd1 a2 2.Ka1 a3 3.Dc6 Kb4 4.Dd5 Ka4 5.Dc5 Kb3 6.Sb2 a×b2#. Autor: „Switchback of the knight to square b2.“

G21/3 1.Lc4 a6 2.Sb7 a5 3.Ka1 Ka3 4.S7c5 a4 5.Ld3 a×b3 6.Lb1 b2#.

G21/4 1.Dg7+ Kf2 (1.– Kh3? 2.Dg2+ f×g2#) 2.Sc5 Kf1 (2.– L~? 3.Dg2+ f×g2#; 2.– Lg3? 3.Db2+ Kf1 4.Dg2+ f×g2#) 3.Da1+ Kf2 4.Sd3+ Kg3 5.Dg7+ Kh3 6.Dg2+ f×g2#.

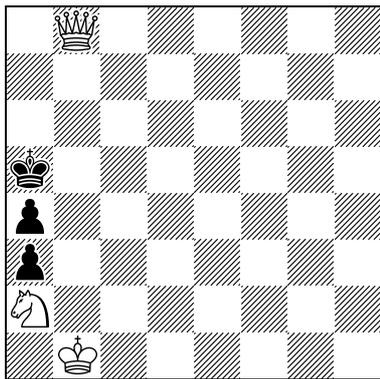
G21/5 1.Dh6+ Kg3 2.0-0 g5 3.Kh1 g4 4.Tf3+ g×f3 5.Dg5+ Kf2 6.De5 f×g2#. Autor: „Rochade.“

G21/6 1.Db7 Ka4 2.Db8 Ka5 3.Sb4 Ka4 4.Db6 Kb3 5.Dc5 Ka4 6.Sd3 Kb3 7.Sb2 a×b2# und 2.Sc5+ Ka5 3.Sd3 Ka4 4.Da6+ Kb3 5.Dc8 Ka4 6.Dc5 Kb3 7.Sb2 a×b2#.

G21/7 1.Sb4 a2+ 2.Ka1 a4 3.Db7 Ka4 4.Db6 Kb3 5.Dc5 Ka4 6.Sd3 Kb3 7.Sb2 a×b2#. Autor: „All pieces move.“

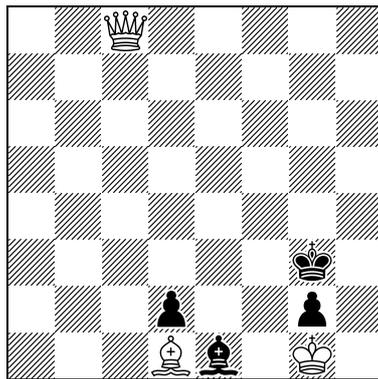
G21/8 1.Dc4 Kh3 2.De6+ Kh4! (2.– Kg3 3.Dh6 Lf2#) 3.Df6+ Kh3! (3.– Kg3 4.Df3+) 4.Df5+ Kg3 5.Df3+ Kh4 6.Dh5+ Kg3 7.Dh6 Lf2#.

G21/7
Oleg W. Paradsinski



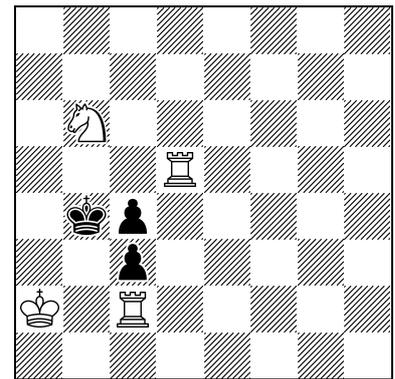
S#7 C+ 3+3

G21/8
Oleg W. Paradsinski



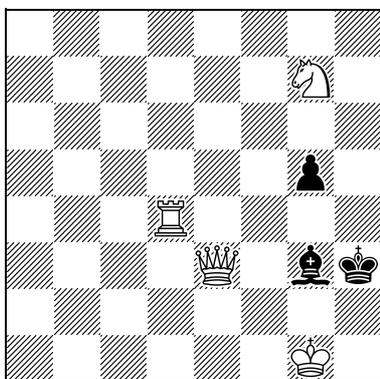
S#7 C+ 3+4

G21/9
Iwan A. Brjuchanow
Oleg W. Paradsinski



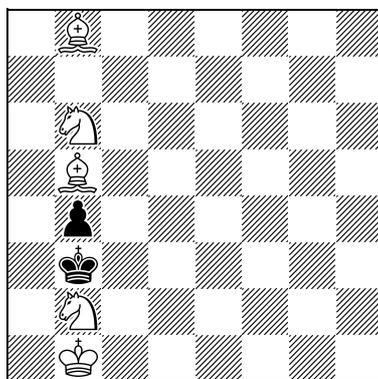
S#7 C+ 4+3

G21/10
Oleg W. Paradsinski



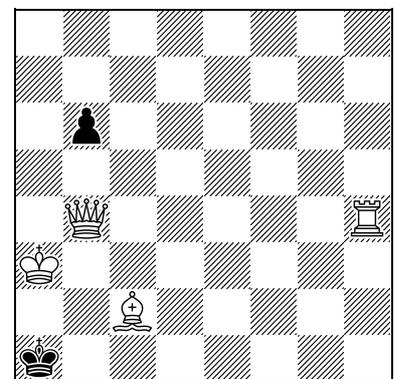
S#7 C+ 4+3

G21/11
Iwan A. Brjuchanow



S#7 C+ 5+2

G21/12
Iwan A. Brjuchanow



S#8 C+ 4+2

G21/9 1.Tc1 c2 2.Kb2 c3+ 3.Ka1 Ka3! (3.- Kb3 4.Tb5+ Ka3 5.Tb2 c×b2#) 4.Td4 Kb3 5.Sa4 Ka3 6.Sb2 Kb3! (6.- c×b2?#) 7.Ta4 c×b2#.

G21/10 1.Se6 g4 2.Dh6+ Lh4 3.Td3+ g3 4.Td4 g2 5.Sg5+ Kg3 6.De6 L×g5 7.De3+ L×e3#.

G21/11 1.S2a4 Ka3 2.Ld6 Kb3 3.Ld3 Ka3 4.Ka1 Kb3 5.Lb1 Ka3 6.Sc5 b3 7.Sd5 b2#. Autor: „Symmetrie.“

G21/12 1.Kb3 b5 2.Kc3 Ka2 3.Kd2 Ka1 4.Kc1 Ka2 5.Da3+ K×a3 6.Kb1 b4 7.Ka1 b3 8.Lb1 b2#. Autor: „Platzwechsel wK/sK.“ Das peppige Damenopfer ist eine Besonderheit.

G21/13 1.Lc2+ Kb4 2.Tc5 Ka3 3.Sb2 Kb4 4.Sd3+ Ka3 5.Tc4 c5 6.Sb4 c×b4 7.Ka1 b3 8.Lb1 b2#.

G21/14 1.Kh1 h3 2.Dd1+ Le1 3.Dd3+ Kf2 4.Te2+ Kf1 5.Sg3+ L×g3 6.Te3+ Kf2 7.Dd2+ Kf1 8.Dg2+ h×g2#.

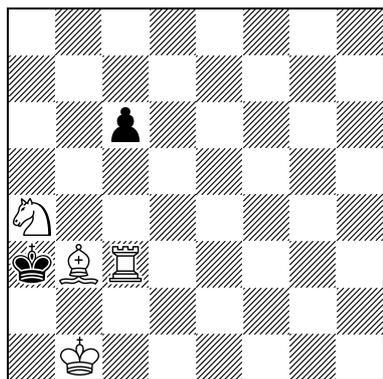
G21/15 1.Lb2 Kb4 2.c3+ Ka4 3.Td5 Kb3 4.Td1+ Ka4 5.Le8+ Kb3 6.Lb5 a4 7.Tc1 a3 8.La1 a2#.

G21/16 1.Df4+ Lg4 2.0-0 Kh3 3.Dh6+ Lh5 4.Kh1 Kg4,Kh4 5.Ta4+ Kh3 6.Lg1 Kg3 7.Dd6+ Kh3 8.Tf3+ L×f3#. Autor: „Rochade.“

G21/17 1.Sb6! (1.S~?) c5 2.Td5 c4 3.Ka2 Kb4 4.Kb2 c3+ 5.Ka1 Ka3! (5.- Kb3? 6.Tb5+ Ka3 7.Tb2 c×b2#) 6.Td4 Kb3 7.Sa4 Ka3 8.Sb2 Kb3 9.Ta4 c×b2#.

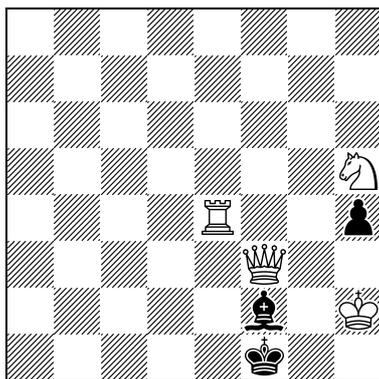
G21/18 1.Kc2 c3 2.Tb1+ Ka2 3.T7b3 c4 4.Tb5 Ka3 5.Sb5 Ka2 6.Tc1 Ka3 7.Kb1 c2+ 8.Ka1 c3 9.Tb2 c×b2#.

G21/13
Iwan A. Brjuchanow



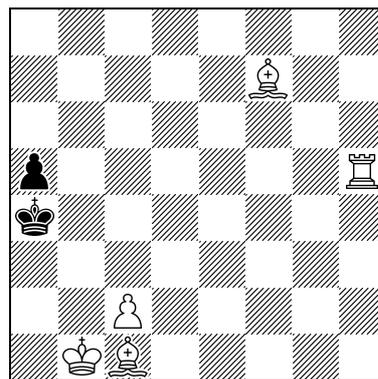
S#8 C+ 4+2

G21/14
Oleg W. Paradsinski



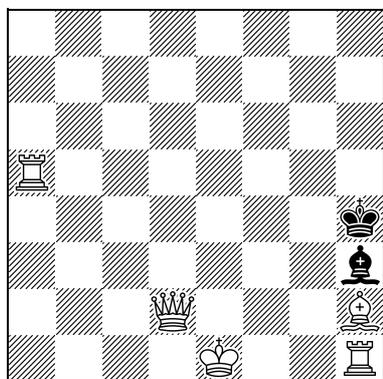
S#8 C+ 4+3

G21/15
Iwan A. Brjuchanow



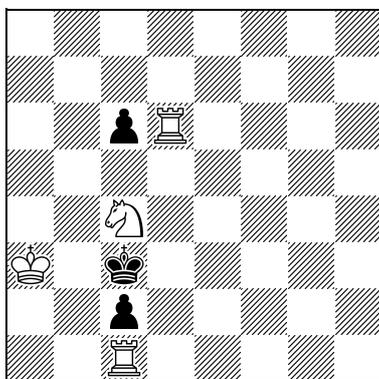
S#8 C+ 5+2

G21/16
Oleg W. Paradsinski



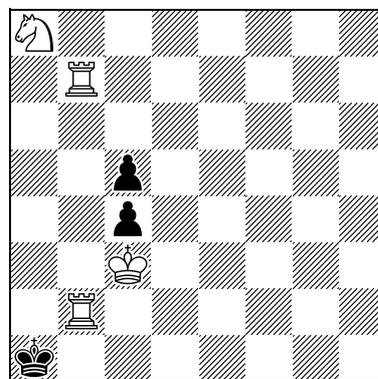
S#8 C+ 5+2

G21/17
Oleg W. Paradsinski



S#9 C+ 4+3

G21/18
Oleg W. Paradsinski
Iwan A. Brjuchanow



S#9 C+ 4+3

G21/19 1.h8=D+ Ke7! (1.- Kf7? 2.Dc4+ Kg6 3.Dg4+ Kf7 4.Df5+ Ke7 5.Dd8+ Kd6 6.Sf6+ Kc6 7.Ddd5+ Kb6 8.Da5+ Kc6 9.Dab5+ Kd6 10.Db4+ Kc6 11.Db7+ Kd6 12.Se8+ T×e8#, 2.- Te6 3.Se5+ Ke7 4.Dc5+ Td6 5.Dg8 Kf6 6.Sg4+ Ke7 7.Sf2 Kf6 8.Se4+ Ke7 9.Kb8 Kd7 10.Da7+ Kc6 11.Da4+ Kb6 12.Dd8+ T×d8#, 2.- Ke7? 3.Dd8+ Kd6 4.Sb6+ Ke5 5.Dg5+ Kd6 6.Dcc5+ Ke6 7.Dcf5+ Kd6 8.Sc4+ Kc6 9.Dgg6+ Te6 10.De8+ T×e8#) 2.Df8+ Ke6 3.Da2+ Tb3 4.Kc7 Kd5 5.Df4 Ke6 6.Dg5 Kf7 7.Kd8 Ke6 8.Dh5 Kd6 9.Da6+ Tb6 10.Dd3+ Kc6 (10.- Ke6 11.De2,De3,De4+ usw.) 11.De4+ Kd6 12.De7+ Kc6 13.Sb8+ T×b8#. Den Autor stört der Dual nach 10.- Ke6 nicht sehr: „Dual-free solution only in one of two answers.“

G21/20 1.Tb8 a×b8=S 2.Tg8 h×g8=D#, 1.0-0-0 d7+ 2.T×d7 a8=D#.

G21/21 * 1.- c7 2.b6 c8=T+ 3.Kb7 a8=D#, 1.b5 c7 2.Kb7 c8=S 3.Ka6 a8=D#. Wäre auch mit +wKh1 C+.

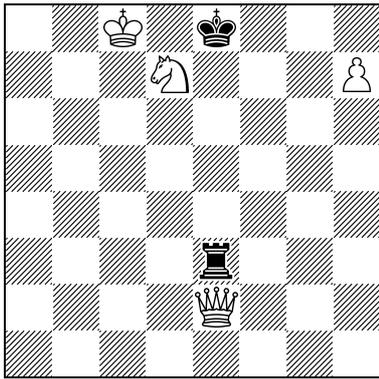
G21/22 1.Tg8 Sg3 2.Tg7 Sf5 3.Tf7 Th8#. Wäre auch mit +wKa1 C+.

G21/23 1.T×c2 K×c2 2.Ke1 Kd3 3.Kd1 Tb1#, 1.Td3 Kc1 2.T×b3 T×b3 3.Ke1 Te3#, 1.Ke3 Ta2 2.Kd4 Ta4+ 3.Kc3 Tc4#. Wäre auch auf dem 8×8-Brett (mit wKe1/sKh2) +wBc2 C+.

G21/24 1.Lg8 h×g8=L 2.g5 h7 3.Kg7 Lf7 4.Kh6 h8=D#. Autor: „Blocked off! (To prevent S promotion.)“ Das 3×4-Brett verhindert also den Dual 1.- h×g8=S 3.- Se7.

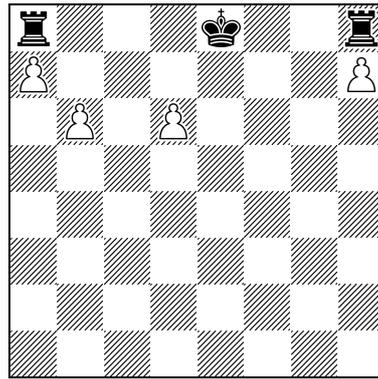
G21/25 a) 1.Sb5 a×b5 2.Lc6 b×c6 3.Kb8 c7+ 4.Ka8 c8=D#, b) 1.Lc6 a6 2.Lb5 a×b5 3.Sd7 b6 4.Sb8 b7#. Wäre auch mit +wKh2 C+.

G21/19
Ya'aqov Mintz



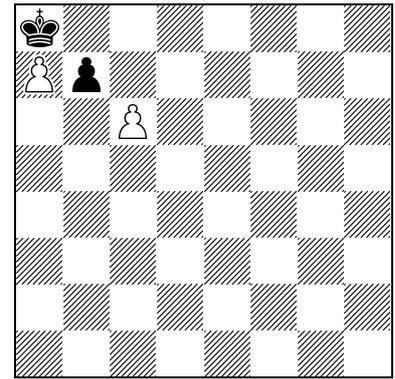
S#13 C+ 4+2

G21/20
Robert J. Bales
Für Jinky



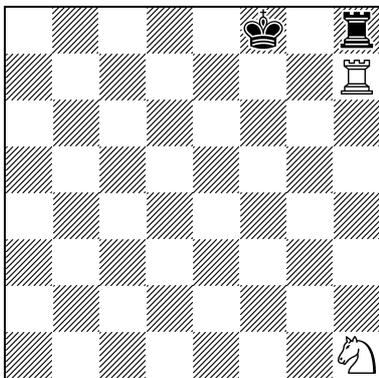
H#2 2.1;1.1 C+ 4+3
(NWK)

G21/21
Robert J. Bales



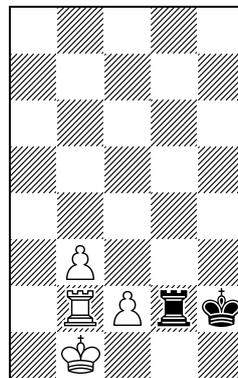
H#3* (NWK) C+ 2+2

G21/22
Robert J. Bales



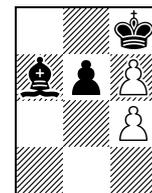
H#3 (NWK) C+ 2+2

G21/23
Robert J. Bales



H#3 3.1;1.1;1.1 4+2
(NWK)
5×3-Brett

G21/24
Robert J. Bales



H#4 (NWK) 2+3
3×4-Brett (f5-h8)

G21/26 1.Le7 g6 2.Lf6 g×h7 3.Kf7 h8=D 4.Kg6 D×h5#, 1.h6 g×h6 2.Kf7 h×g7 3.Kg6 g8=D+ 4.Kh6 g5#. Wäre auch mit +wKa1 C+.

G21/27 1.Kg4 h4 2.g5 h5 3.g6 h6 4.Kh5 h7 5.Kh6 h8=D#. Wäre auch mit +wKa1 C+.

G21/28 1.Sg8 2.h5 3.Lh6 4.Th7 5.Kf7 6.Kg7 7.Kh8 8.Lg7 Sg6#. Wäre auch mit +wKh1 C+.

G21/29 1.Ta8 b×a8=L+ 2.K×a8 [Lf1] Lg2#, 1.Ta2 b8=T 2.Th2 Tb1#.

G21/30 1.Kf6 d8=L+ 2.Kb2 Kf7 3.Ka1 Lf6#.

G21/31 1.Ka8 Kg1 2.a1=T+ Kg8 3.Ta7 f8=T#.

G21/32 1.Kb6 Kf8 2.f1=D+ Ka3 3.Ka5 b4#. Autor: „Aber nicht 1.Kb6,Kc6,Kd6 Kf6 2.f1=D+? (Selbstschach: f1-f6-b6,c6,d6) Kc3 3.Kc5 b4#.“

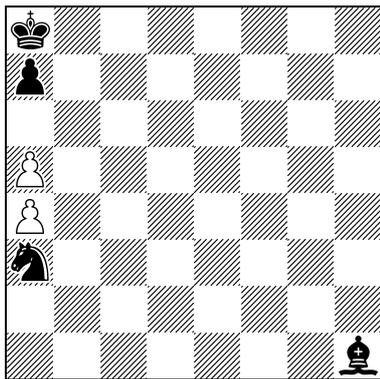
G21/33 1.h1=D+ Ka2 2.Da8 g8=L 3.Sb7 Lc4#.

G21/34 1.c1=S d8=S+ 2.Ka5 Kd5 3.Sb3 Sc6#.

G21/35 1.Tb8+ K×f4 2.f1=D+ Kc7 3.Da6 a×b8=D#. Autor: „Der Schlag des schwarzen Läufers ist etwas unschön. Aber sonst 1.f1=D Ka5 2.Da6+ Kc7 3.Tb8 a×b8=D#.“

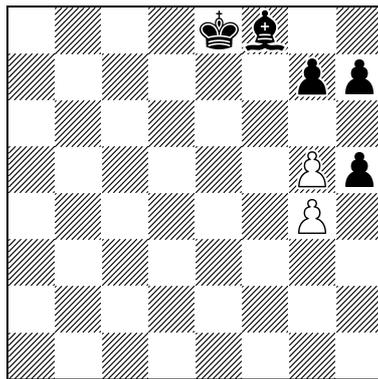
G21/36 1.Kf6 b4 5.Kb2 b8=D+ 6.Ka1 Db1#.

G21/25
Robert J. Bales



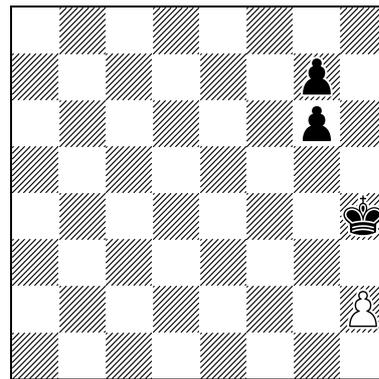
H#4 (NWK) C+ 2+4

G21/26
Robert J. Bales



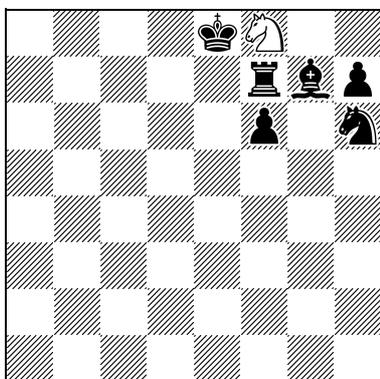
H#4 2.1;1.1... C+ 2+5
(NWK)

G21/27
Robert J. Bales



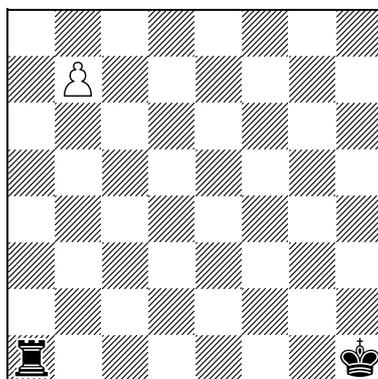
H#5 (NWK) C+ 1+3

G21/28
Robert J. Bales



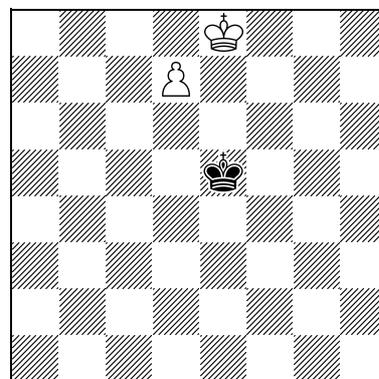
Ser.H#8 (NWK) C+ 1+6

G21/29
Gerald Ettl



H#2 2.1;1.1 C+ 1+2
Circe transmutierende Könige

G21/30
Gerald Ettl



H#3 C+ 2+1
transmutierende Könige

G21/37 1.Dd2 T×d2 [Dd8] 2.D×d2 [Ta1] T×b1 [Lc8]#. Autor: „Man denkt doch zuerst an 1.D×f2 [Ta1]+ Kg4 2.Dd2 oder an 1.D×f2 [Ta1]+ K×f2 [Dd8] 2.Dd2+.“ Schreit halt nach Doppelsetzung ...

G21/38 1.Dg6 h3 2.Lf7 h×g4 3.Db6 g×f5 4.Lg6 f×g6 5.Dd8 g7#.

G21/39 1.Dc5 Lb5 2.Dg5+ L×g5+ 3.Kf2 Tf7#.

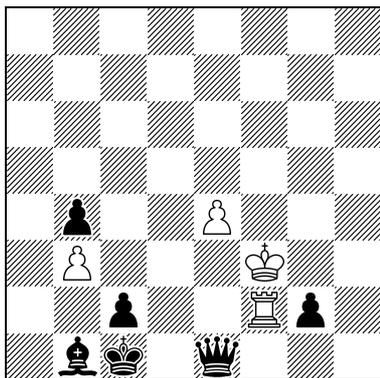
G21/40 und **G21/41** 1.Te3 L×f2 2.Kd5+ L×e3 3.Kc6 g1=~/#, 1.- Lh2 2.Kf3+ Le5 3.Te2 g1=~/#.

G21/42 1.T×e5 Td6+ 2.Te6 S×e6#, 1.S×a6 Se6+ 2.Sc7 L×c7#, 1.L×f8 Lc7+ 2.Ld6 T×d6#.

G21/43 1.Sf3 Sc6 2.Se5 Sd4 3.S×d7 Sf3+ 4.g×f3 Sf6 5.Lh3 S×d7 6.L×d7+ K×d7 7.0-0 f5 8.Sa3 g5 9.Sc4 Lh6 10.Se5+ Ke8. Autor: „Nachdem ich G21/43 gebaut hatte, habe ich in der PDB nach eventuellen Vorgängern gesucht und bin dabei auf ein inkorrektes Problem gestoßen, das 1995 in *f* veröffentlicht wurde. Angesichts dieses Umstands ist es vielleicht am besten, mein Problem als Version des älteren zu präsentieren. An der neuen Fassung gefällt mir (neben der Korrektheit) besser, daß der sK nach e8 zurückkehrt.“

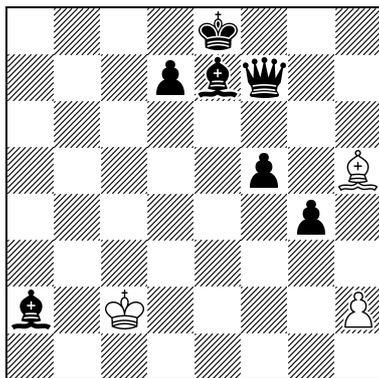
G21/44 1.Sf3 g6 2.e4 Lg7 3.d4 c5 4.c4 c×d4 5.S×d4 Sc6. Autor: „Die Diagrammstellung wird im orthodoxen Parteschach normalerweise über die folgende Zugfolge erreicht: 1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 c×d4 4.S×d4 g6 5.c4 Lg7. Das Problem mit dem Motto *Beschleunigter Drache* illustriert, wie eine etablierte Eröffnungsstellung des FIDE-Schachs durch die Hinzufügung einer Märchenbedingung zur Diagrammstellung einer exakten Beweispartie gemacht werden kann. Übrigens: Es muß laut Duden

G21/37
Gerald Ettl



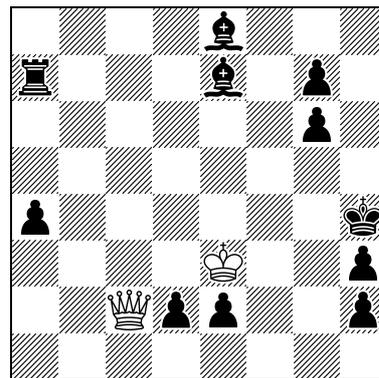
H#2 C+ 4+6
Circe

G21/38
Gerald Ettl
(Version, Urdruck)
309v mpk-Blätter X/2007



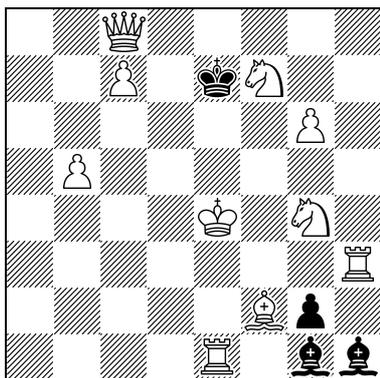
H#5 C+ 3+7

G21/39
Kurt Ewald
Schach-Echo 3.III.1963



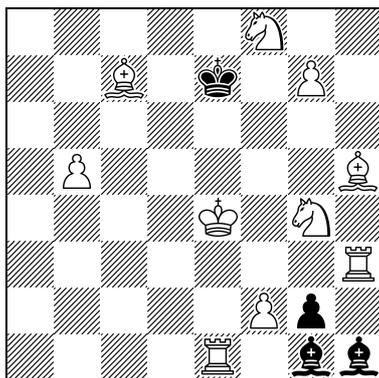
S#3 C+ 2+11
Längstzüger

G21/40
Kurt Ewald
Schach-Echo 23.II.1963



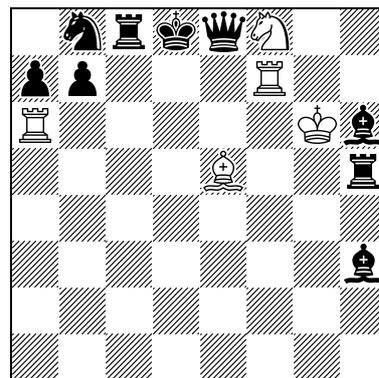
S#3 C+ 10+4

G21/41
Kurt Ewald
(Version, Urdruck)
Schach-Echo 23.II.1963



S#3 C+ 10+4

G21/42
Narayan Shankar Ram
(Version, Urdruck: Gerard
Smits)
fs (v) 1988
1. Preis



H#2 3.1;1.1 C+ 5+9
Madras

G21/51 1.a5 Kd7 2.Kb7 Ke6 3.Kc6 Kf7 4.Kd5 Ke8 5.Kc4 Ke7 6.Kb3 Kd6 7.Ka4 Ke5 8.Kb5 Kd4 9.Ka6 Kc5=, 3.Ka6 Kd5 4.Kb5 Ke4 5.Kc6 Kd3 6.Kd6 Kc4 7.Ke5 Kb3 8.Kd4 Ka4 9.Kc5 Kxa5=.

G21/52 1.- Kd7 2.Kb7 Ke6 3.Ka6 Kf7 4.Kxb6 Ke8 5.Kc7 Ke7 6.Kb8 Kd8=.

G21/53 1.a6 6.a1=S 7.Sb3 8.Sd2 9.Se4 10.Sc3 11.Sb1 Kc7=, 6.a1=L 7.Lb2 8.Lc3 9.Ld4! 10.Lc5 11.Lb4 Kc7=.

G21/54 1.bxa7 Kxa7 2.Kd7 Kb8 3.Ke7 Kc7 4.Ke6 Kd8 5.Kf6 Ke8 6.Kg6 Kf8 7.Kh7 Kf7 8.Kh8=.

G21/55 1.bxa7 Kxa7 2.Kd8 Ka6 3.Ke8 Ka5 4.Kf8 Ka4 5.Kg8 Ka3 6.Kh8 Ka2 7.Kh7 Ka1 8.Kh6 Kb1 9.Kh5 Kc1 10.Kh4 Kd1 11.Kh3 Ke1 12.Kh2 Kf1 13.Kh1=.

G21/56 1.a5 5.a1=D 6.Dg7 b7#.

G21/57 1.bxa7 [sBb3] [wBa2] 2.axb3 [sBa5] [wBb2] 3.b4 4.b5 5.b6 a4 Z.

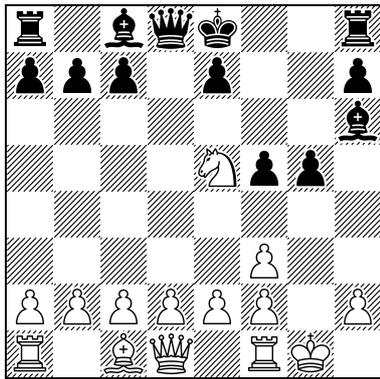
G21/58 1.bxa7 [sBb8] [wBa2] 2.a4 6.axb8=T [sBg1=L] [wTa1]+ La7 RK.

G21/43

Sergej N. Tkatschenko

(Version, Urdruck: Bernd Gräfrath)

fs 1995

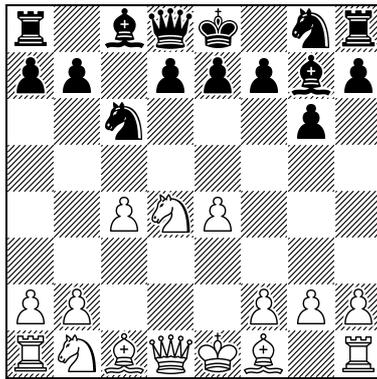


kBP in 20 Ez. C+ 14+13
Doppellängstzüger

G21/44

Bernd Gräfrath

Motto: Beschleunigter Drache

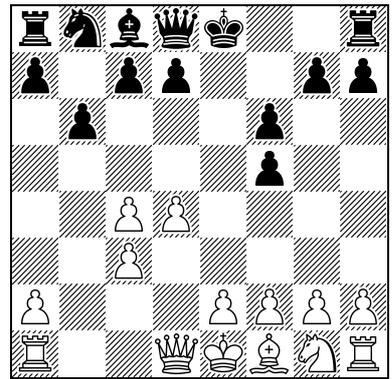


kBP in 10 Ez. C+ 15+15
Köko

G21/45

Bernd Gräfrath

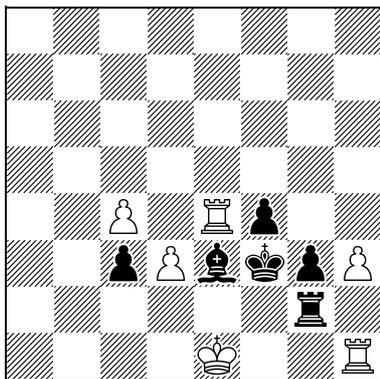
Motto: Ready-made



kBP in 12 Ez. C+ 14+14

G21/46

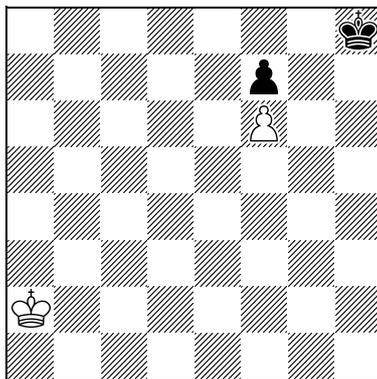
Bernd Gräfrath



H#1 C+ 6+6
Monochrom(atisch)es Schach
Köko weißer Kürzestzüger

G21/47

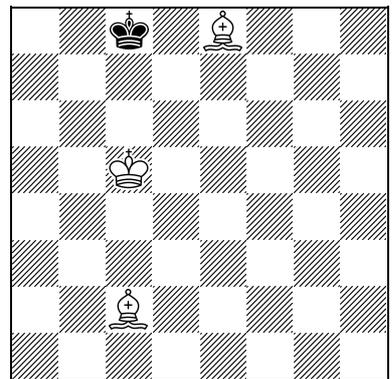
Michel Olausson



Ser.=10 C+ 2+2
Circe rex inclusiv

G21/48

Michel Olausson



Ser.H=10 C+ 3+1
Circe rex inclusiv

G21/59 1.b×a7 [sBa7] [wBa2] 4.a6=.

G21/60 1.Kc7 a5 2.b7+ Ka7 3.b8=D+ Ka6 4.Db4 a×b4 [Dg5] 5.Kd6 Kb7 6.Kc5 K~ 7.K×b4%

G21/61 * 1.- b7#, 1.a5 5.a1=L 6.Ld4 7.L×b6 8.La7 (Rundlauf; wBb6 wieder auf dem Brett) b7#.

G21/62 1.Kd8 2.Ke8 3.Kf8 4.Kg8 5.Kh7 6.Kh6 7.Kh5 8.Kh4 9.Kh3 10.Kh2 11.b×a7%.

G21/63 1.Kd8 a6 2.b7+ Ka7 3.b8=D+ K×b8.

G21/64 * 1.- - 2.Kd8 a6 3.b7+ Ka7 4.b8=D+ K×b8, 1.- a6 2.b7+ Ka7 3.b8=T a5 4.Ta8+ K×a8.

G21/65 a) 1.Kd7 a5 2.Kc6 Kb8 3.Kb5 a4 4.Ka6 a3 5.b7 Kc7=, b) 1.Kd7 a5 2.Ke6 Kb7 3.Kd5 Ka6 4.Kc6 a4 5.Kc7 Kb5 6.Kb8 Kc4=.

G21/66 a) 1.b×a7 K×a7 2.Kd7 Kb8 3.Ke6 Kc7 4.Kf7 Kd6 5.Kg6 Ke7 6.Kh7 Kd8 7.Kg8 Ke8 8.Kh8 Kf8=, b) 1.Kd7 a5 2.Kc6 a4 3.Kd5 Kb7 4.Kc4 Ka6 5.Kd3 Kb5 6.Kc2 K×b6 7.Kb1 Kc7 8.Ka2 Kb8 9.Ka1 a3=.

G21/67 1.- a5 2.Kd8 a4 3.Ke8 a3 4.Ke7 a2 5.Kd7 a1=D 6.Kc7 Dh1 7.b7+ D×b7.

G21/68 1.a6 2.a5 3.a4 4.a3 5.a2 6.a1=T 7.Ta2 8.Ta3 9.Ta4 10.Ta5 11.Ta6 12.Ta7 b7#.

G21/69 a) * 1.- a6 2.Kc7 Kb8+ 3.Kc8 a5=, 1.b7+ a6 2.b8=T Ka7 3.Tb5 a5 4.Kb8 Ka6 5.Ka7+ K×b5=,
b) 1.Kc7 a5 2.b7 Ka7 3.b8=T Ka6 4.Tb4 a4 5.Kb7 Ka5 6.Ka6+ K×b4=.

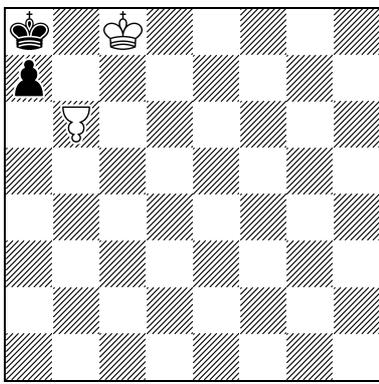
G21/70 1.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka6 5.b7+ Kb8=.

G21/71 1.Kd7 2.Kd6 3.Kc5 4.Kb4 5.Ka5 6.Ka6 7.Kb5 8.Kc6 9.Kc7 a×b6 Z, 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka6 5.Ka5
6.Kb4 7.Kc5 8.Kd6 9.Kc7 a×b6 Z.

G21/72 1.a5 2.Ka7 3.K×b6 4.Kc7 Kd8 Z.

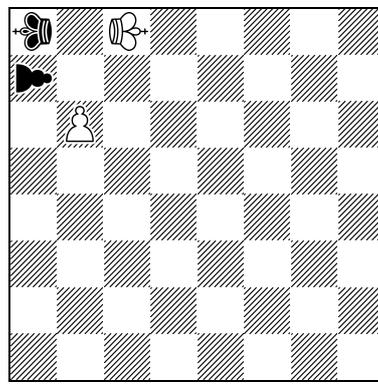
G21/73 1.b7+ a6 2.b8=T Ka7 3.Tb7+ Ka8 4.Ta7 K×a7 5.Kb8+ Ka8==.

G21/49
Waleri Nebotow



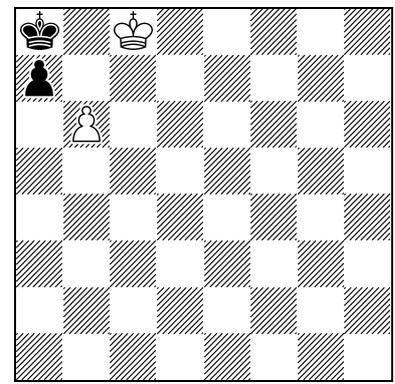
H#2 2+2
Blockadeschach
Boburger Schach für Schwarz
Circe
Circeumwandlung für Weiß
Glasgowschach für Weiß
♣=Berolinabauer

G21/50
Waleri Nebotow



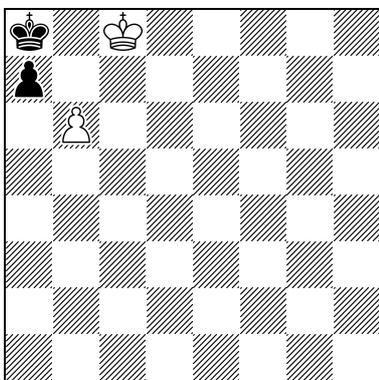
S#1 2+2
♣=vgl. Heuschrecke
♠=Ferskönig
♣=bichromer Bauer

G21/51
Arno Tüngler



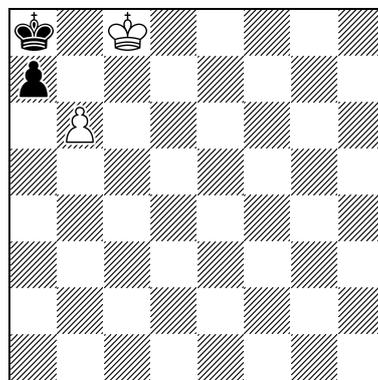
H==9 C+ 2+2
1.1;1.1;2.1...
Doppellängstzuger
Haaner Schach

G21/52
Arno Tüngler



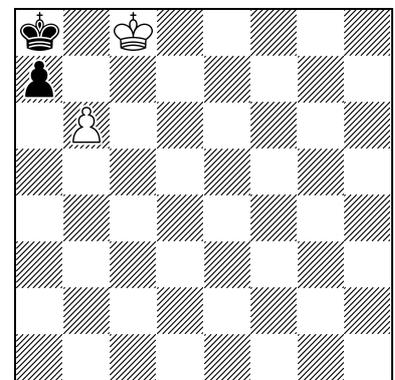
H==6 0.1;1.1... C+ 2+2
Haaner Schach
weißer Längstzuger

G21/53
Arno Tüngler



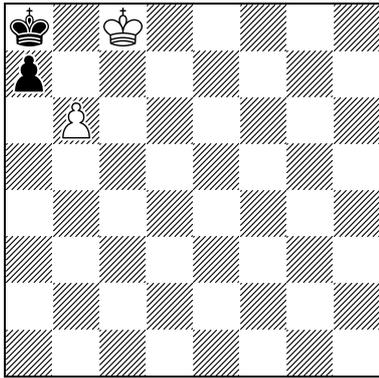
Ser.H=11 genau C+ 2+2
zwei Varianten
Haaner Schach Kürzestzuger
Ohneschlag

G21/54
Arno Tüngler



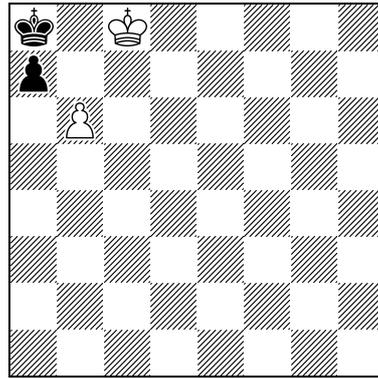
=8 C+ 2+2
Haaner Schach Längstzuger

G21/55
Arno Tüngler



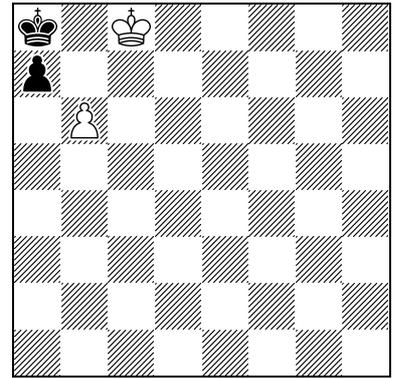
==13 C+ 2+2
Doppelrandzüge
Haaner Schach Kürzestzüge

G21/56
Arno Tüngler



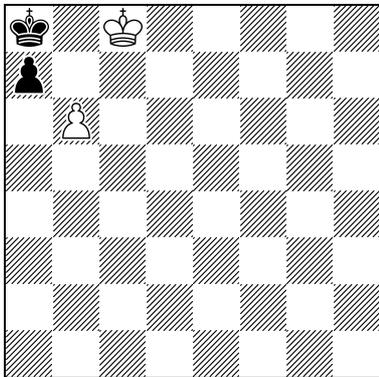
Ser.H#6 C+ 2+2
Doppellängstzüge
Haaner Schach Ohneschach

G21/57
Arno Tüngler



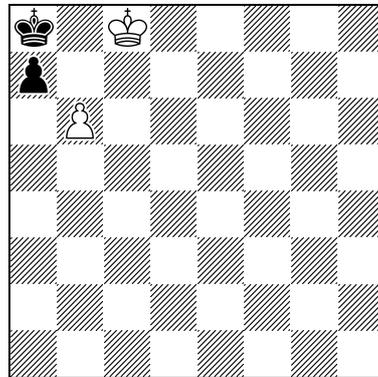
Ser.S-Za4 in 5 C+ 2+2
Anticirce Supercirce

G21/58
Arno Tüngler



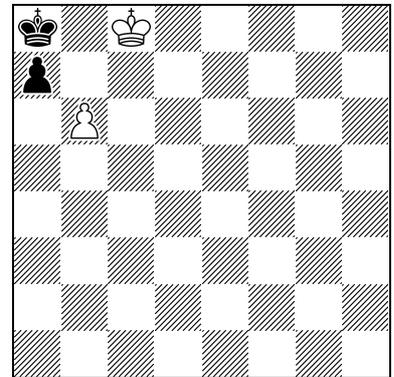
Ser.S-RK in 6 C+ 2+2
Anticirce Supercirce

G21/59
Arno Tüngler



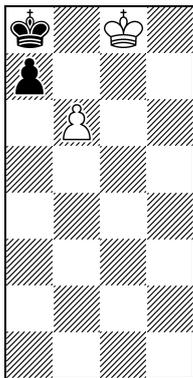
Ser.=4 C+ 2+2
Anticirce Circe

G21/60
Arno Tüngler



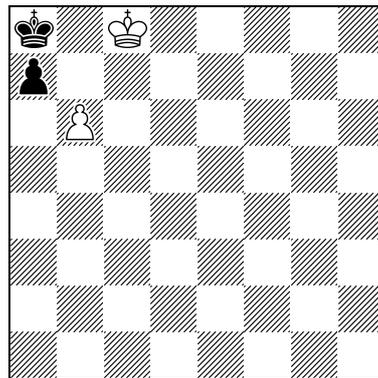
%7 C+ 2+2
Längstzüge Symmetriecirce

G21/61
Michel Olausson



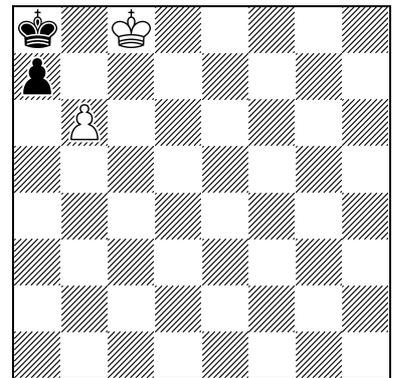
Ser.H#8* 2+2
4x8-Brett Haunted Chess

G21/62
Gunter Jordan



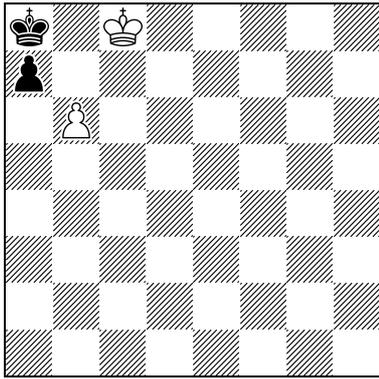
Ser.%11 C+ 2+2
Diametralcirce
weißer Randzüge

G21/63
Arno Tüngler



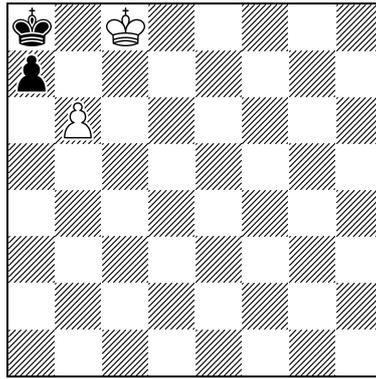
HSx3 C+ 2+2
weißer Kürzestzüge

G21/64
Arno Tüngler



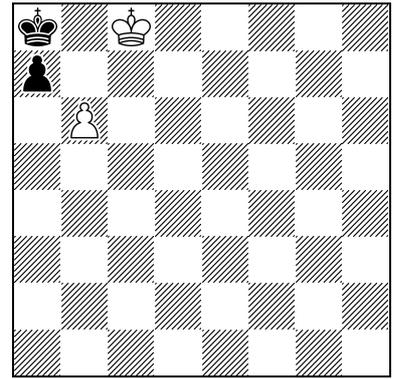
HS×4* C+ 2+2
Schwarz beginnt
Doppelkürzestzüge

G21/65
Arno Tüngler
Gunter Jordan



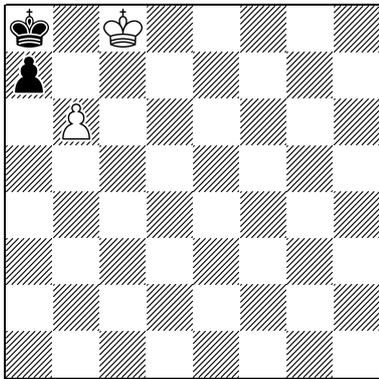
a) HS=5 b) HS=6 C+ 2+2
genau
Doppellängstzüger Haaner
Schach

G21/66
Arno Tüngler



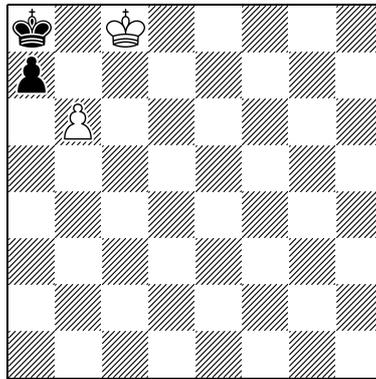
a) HS==8 C+ 2+2
b) HS==9 genau
Doppellängstzüger Haaner
Schach

G21/67
Arno Tüngler



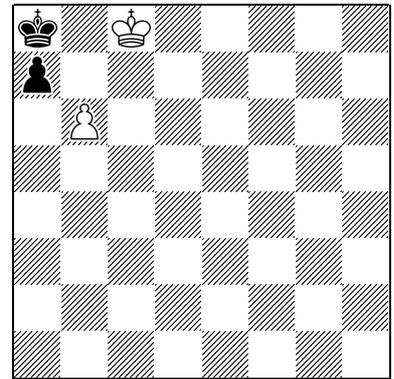
HS×8 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Haaner Schach
weißer Kürzestzüger

G21/68
Arno Tüngler



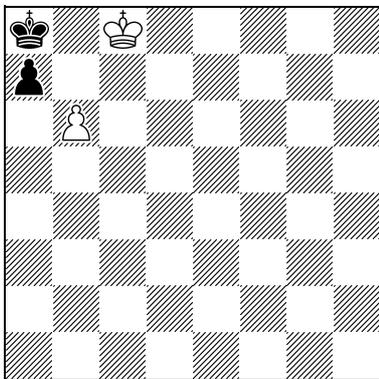
Ser.H#12 C+ 2+2
Kürzestzüger Ohneschlag

G21/69
Arno Tüngler



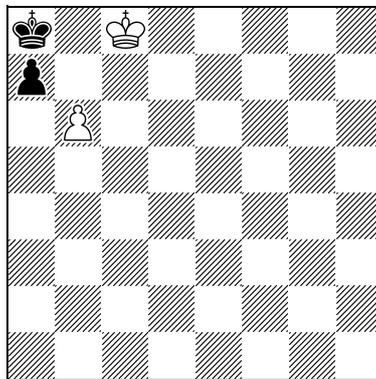
a) HS=5* b) HS=6 C+ 2+2
genau
Köko

G21/70
Arno Tüngler



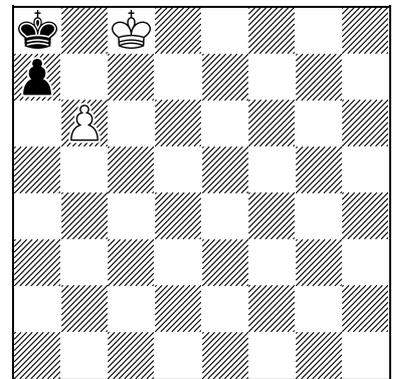
Ser.S=5 C+ 2+2
Köko

G21/71
Arno Tüngler



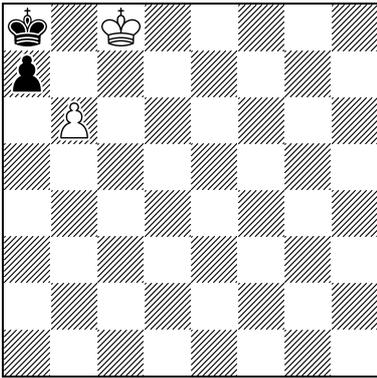
Ser.S-Zb6 in 9 C+ 2+2
Zwei Varianten
Haaner Schach

G21/72
Arno Tüngler



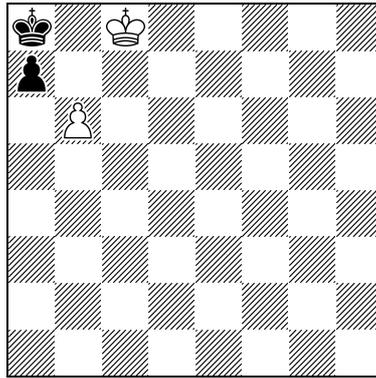
Ser.H-Zd8 in 4 C+ 2+2
Köko

G21/73
Arno Tüngler



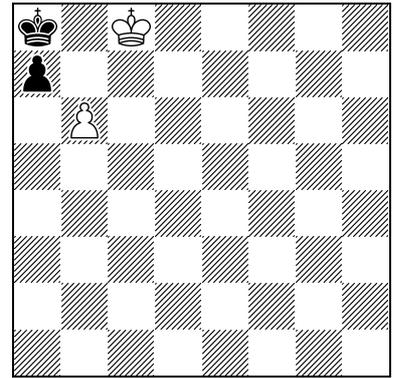
HS==5 C+ 2+2
Doppelkürzestzüge Köko

G21/74
Arno Tüngler



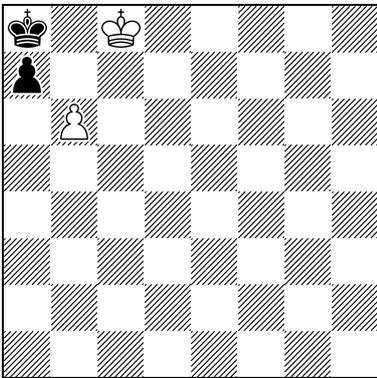
H==19* C+ 2+2
Doppellängstzüge Köko

G21/75
Gunter Jordan



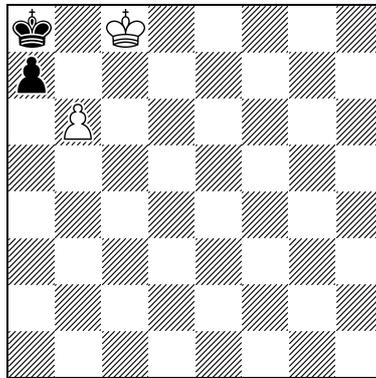
Ser.Za6 in 5 C+ 2+2
Annanschach
weißer Kürzestzüge

G21/76
Gunter Jordan



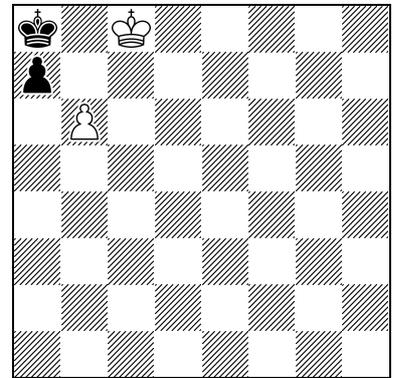
Ser.=6 durch Schwarz 2+2
Celleschach Glasgowschach

G21/77
Gunter Jordan



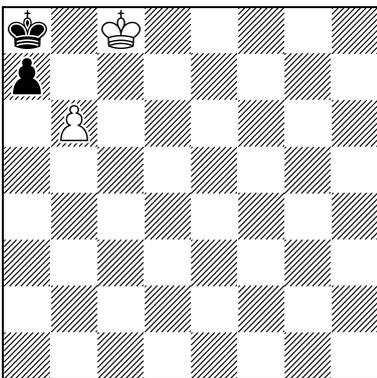
Ser.#4 C+ 2+2
Annanschach
Duellantenschach

G21/78
Gunter Jordan



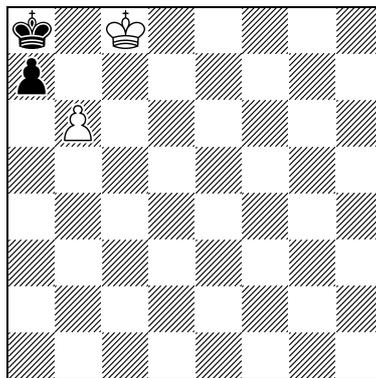
Ser-S.Zb8 in 7 C+ 2+2
Annanschach
weißer Kürzestzüge

G21/79
Gunter Jordan



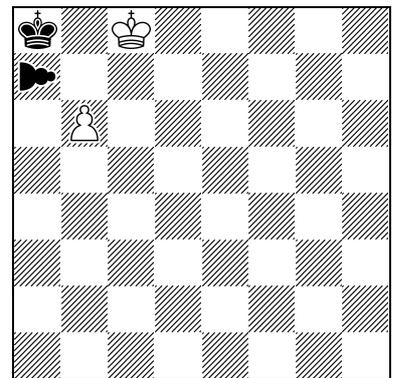
H#2 C+ 2+2
Annanschach
weißer Längstzüge

G21/80
Gunter Jordan



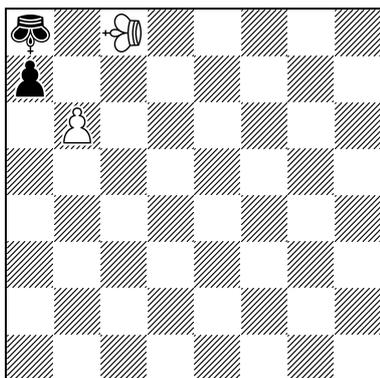
H!=3 C+ 2+2
Annanschach

G21/81
Waleri Nebotow



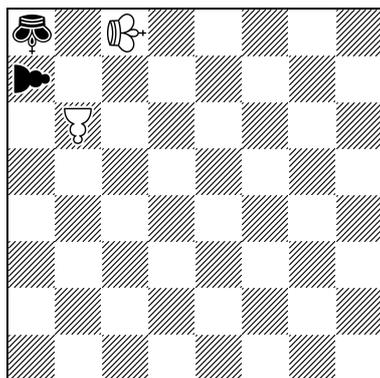
H#1 2+2
Flintenschach
Taschenspringer für Weiß
♞=schlagender Bauer

G21/82
Waleri Nebotow



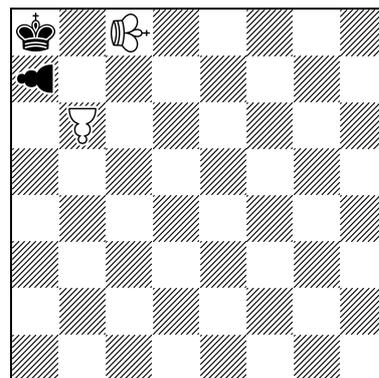
-1w→H.A→B in 4 (B: 2+2
Platzwechsel der Könige und
der Bauern)
Platzwechselschere
♞=Ferskönig ♚=Wesirkönig

G21/83
Waleri Nebotow



H=3 2+2
Marschire
♞=unbeweglicher
transparenter König
♚=Wesirkönig
♞=Berolinabauer
♞=Superbauer

G21/84
Waleri Nebotow



#1 2+2
emanzipierte Steine
♞=Atlantosaurus
♞=Berolinabauer
♞=ziehender Bauer

G21/74 * 1.- b×a7==, 1.a5 Kc7 2.Kb8+ Kc8 3.Ka7 b7 4.Kb6 b8=S 5.Ka7 Sd7 6.Kb7+ Sb6+ 7.Kc6 Sd5 8.Kb7 Sb4 9.a4 Sa6+ 10.Ka7 Sb4 11.Kb8 Kb7 12.Kc7 Kc6 13.Kd6 Kb5 14.a3 Sc6 15.Kc7 Sb8 16.Kb6 Ka4 17.Kc7 Sc6 18.Kb6 Sa7 19.Ka5+ Kb5==.

G21/75 1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.a6 Z.

G21/76 1.a5 4.a2=D 5.Da7 6.D×b6 [+sDa7]=.

G21/77 1.b×a7 2.Kc7 3.Kb6 4.Ka6#.

G21/78 1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.c6 6.c7 7.c8=D+ b8 Z.

G21/79 1.b8 Kd7 2.Kb7 Kc8#. Autor: „Finde ich witzig!“

G21/80 1.b8 b7+ 2.Ka7 Kc7 3.Ka6 K×b8!=.

G21/81 1.a×b6 [sBa7] TSc7#.

G21/82 R FKc8-d7 & v: 1.WKb8 FKc6 2.WKc8 FKb7+ 3.WKd8 FKa8 4.WKc8 b×a7 [sBb6] B.

G21/83 1.a1=L c7 2.Ld4 d8=T+ 3.La7 Tb8=.

G21/84 1.a6,a5 a7#.

G21/85 1.a5 5.a1=L 6.Ld4 7.L×b6 [Lc1] 8.La7 Le3=.

G21/86 1.a5 Cc6 2.a4 Cc5 3.a3 Cc4 4.a2 Cc3 5.a1=T Cc2 6.Ta7 Cc8#.

G21/87 1.a×b6 [wBb2] b4=.

G21/88 1.- a×b6 [wBc5] 2.c4 kC×c4 [-wBc4]=.

G21/89 1.a×b6 [+sBb7] kCb5#.

G21/90 1.a×b6=w [wBa7] FKb7# (2.WK×a7 [WKa8]? Selbstschach).

G21/91 1.a6 kL×a6 2.Kb8 kLb7=.

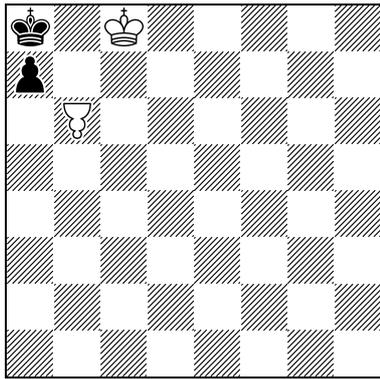
G21/92 1.a6 FKb6 [Bc8=D]#.

G21/93 1.a6 a7=T# (2.K×a7 [Ka8] [Te3]? Selbstschach).

G21/94 1.- a5 2.FKd7 a4=T 3.FKe8 Tb4 4.b7+ T×b7=.

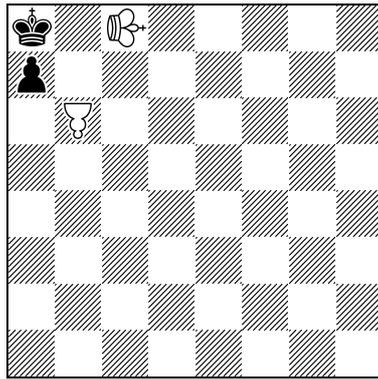
G21/95 1.a×b6 [wBBb7]==.

G21/85
Waleri Nebotow



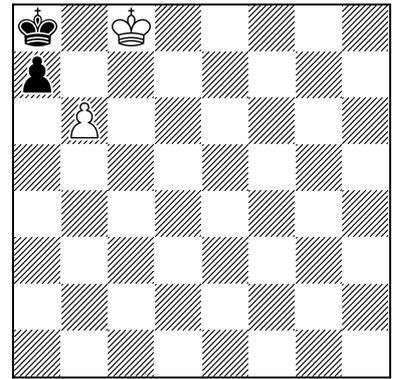
Ser.H=8 C+ 2+2
 Klonscirce Madrasi
 ohne D-UW
 ♖=Berolinabauer

G21/86
Waleri Nebotow



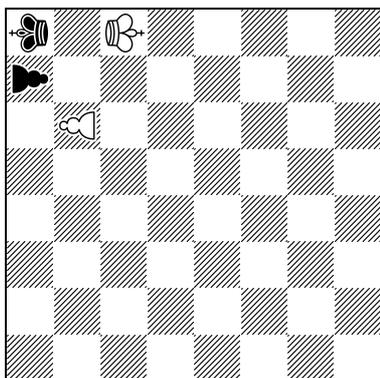
H#6 2+2
 Ohneschach
 ♚=Clownkönig
 ♖=schlagender
 Berolinabauer

G21/87
Waleri Nebotow



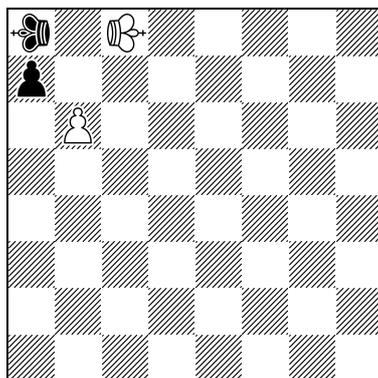
H=1 C+ 2+2
 Antiköko Circe

G21/88
Waleri Nebotow



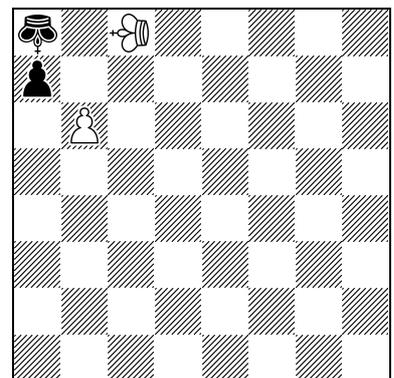
S=2 Schwarz beginnt 2+2
 ♚=schlagender König
 ♚=kgl. Cao ♙=Fisch
 ♜=schlagender Bauer
 Equipollentscirce

G21/89
Waleri Nebotow



H#1 C+ 2+2
 Circe double spy
 ♚=kgl. Camel ♚=Ferskönig

G21/90
Waleri Nebotow



H#1 2+2
 Andernachsach
 Bumerangsach
 ♚=Ferskönig ♚=Wesirkönig

G21/96 1.b7 kH[×b7]a6 2.Kb8 b7=.

G21/97 Zuletzt kann Ba6×Ta7 geschehen sein, also ist Weiß am Zug. 1.c7 a6,a5 2.b8#.

G21/98 1.a5 5.a1=T! (5.a1=~?) c7=T [wTa1] [sTh8]#.

G21/99 1.a1=L 2.Le5 3.Lb8 4.La7 Kc7=.

G21/100 1.a×b6 [wBb7] kTb8#.

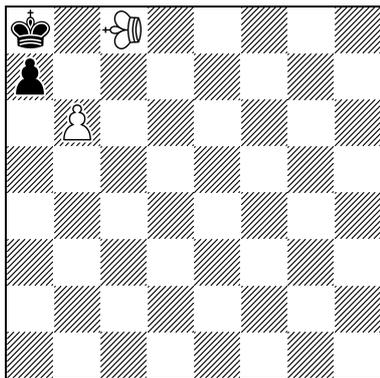
G21/101 1.a5 a7#.

G21/102 Letzter Zug a6-a7, daher legal: 1.b×a7=.

G21/103 Schwarz hat keinen letzten Zug, ist also am Zug: 0.– kTb8+ 1.kTh8#. Hierbei wird angenommen, daß das Loch h1 dieselbe Genfer Wirkung hat wie ein besetztes Ursprungsfeld h1.

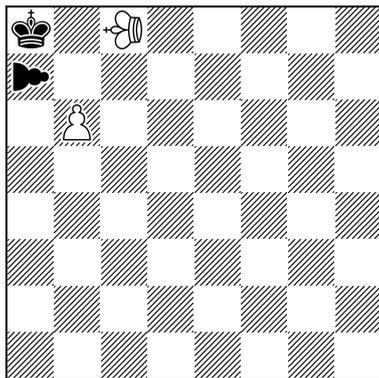
G21/104 Schwarz hat keinen letzten Zug, ist also am Zug: 1.– a×b6=S#.

G21/91
Waleri Nebotow



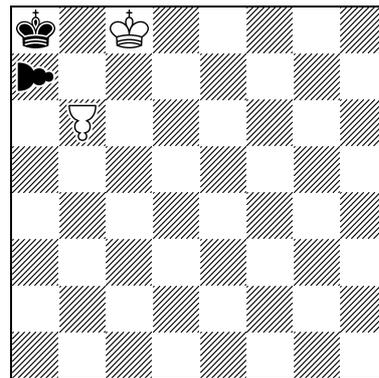
H=2 2+2
 Symmetriecirce rex inclusiv
 für Weiß
 ♖=kgl. L

G21/92
Waleri Nebotow



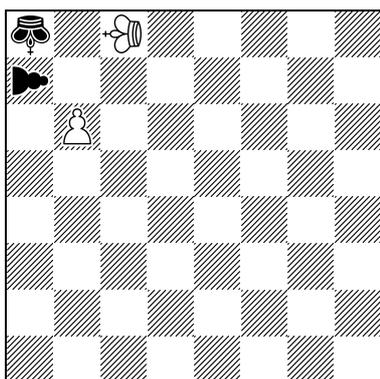
H#1 2+2
 Transmitter
 ♖=Ferskönig ♣=bichromer
 Bauer

G21/93
Waleri Nebotow



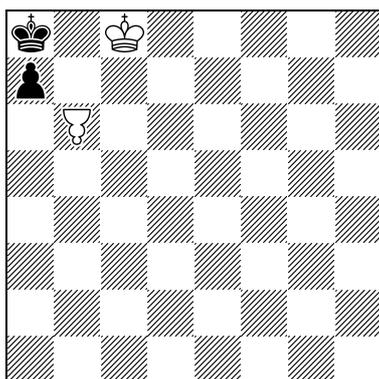
H#1 2+2
 Antircirce für Schwarz
 Antipodencirce für Weiß
 Glasgowschach ohne D-UW
 ♖=Berlinabauer
 ♣=bichromer Bauer

G21/94
Waleri Nebotow



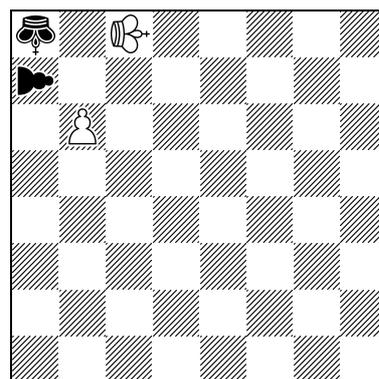
H=4 0.1;1.1... durch 2+2
 Schwarz
 Boburger Schach
 ♖=Ferskönig ♣=Wesirkönig
 ♣=Haaner Bauer

G21/95
Waleri Nebotow



==1 durch Schwarz 2+2
 Marscirce
 monochromes Schach
 Spiegelcirce
 ♖=Berlinabauer

G21/96
Waleri Nebotow



H=2 2+2
 ♖=kgl. Heuschrecke
 ♣=Wesirkönig
 ♣=Horizontalbauer

G21/105 Zuletzt kann a6-a7 geschehen sein, also ist Weiß am Zug. 1.b7+ kPRb6#.

G21/106 1.a1=T 2.Ta7 b×a7=S [wSb6] [sLf8]#.

G21/107 1.kSHc4 b×a7 [SBa2]#, 1.a×b6 [Bb7] kSb6#.

G21/108 Letzter Zug jeweils z. B. kMc7-a8. a) 1.b7#, b) 1.a×b6 Kb8=.

G21/109 1.a5 2.a4=L 3.Le8 b7=D#.

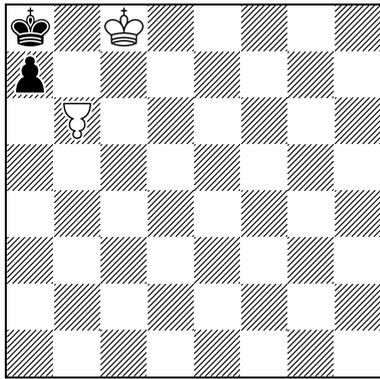
G21/110 1.a×b6 [Bc5] 2.b×c5 [Bd4] 3.c×d4 [Be3] 4.d×e3 [Bf2] 5.e×f2 [Bg1] 6.f1=L=w Lg2#.

G21/111 1.- a5 2.Pb7 (2.FKb7==? Doppelpatt durch die falsche Partei!) FK×b7=.

Lexikon

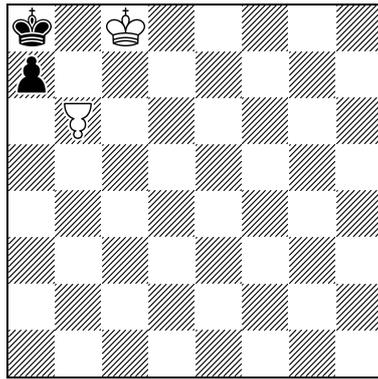
absteigendes Chamäleoncirce: Wie Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäß dem Schema D→T→L→S→D... verwandelt. Wird also z. B. ein

G21/97
Waleri Nebotow



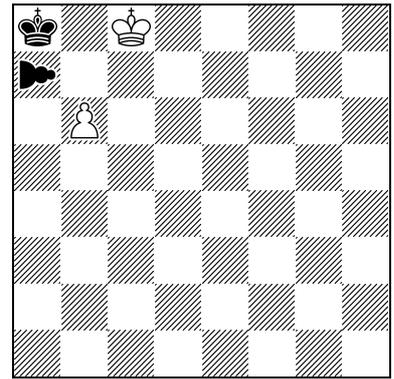
#2 2+2
 Cocap rex inclusiv
 Einsteinschach
 ♖ = ziehender Berolinabauer

G21/98
Waleri Nebotow



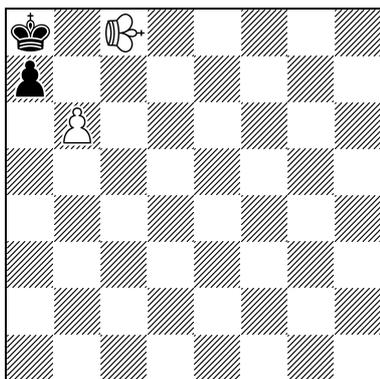
Ser.H#5 2+2
 Anticirce für Schwarz
 Billard-Circeumwandlung
 Glasgowschach für Weiß
 ♖ = Berolinabauer

G21/99
Waleri Nebotow



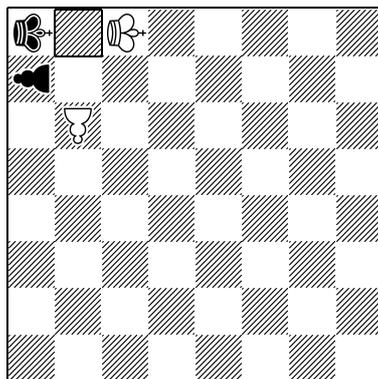
Ser.H=4 2+2
 emanzipierte Steine
 Spiegelcirce
 ♠ = Superbauer

G21/100
Waleri Nebotow



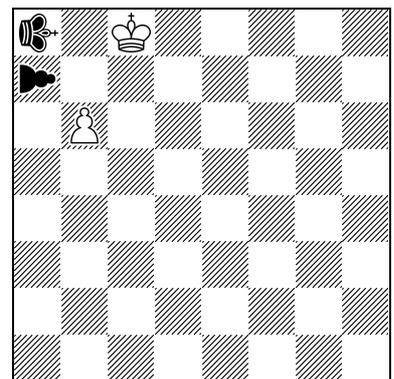
H#1 C+ 2+2
 Marscirce Spiegelcirce
 ♠ = kgl. T

G21/101
Waleri Nebotow



H#1 2+2
 Loch b8
 ♠ ♠ = kgl. Hamster
 ♖ = Berolinabauer
 ♠ = monochromer Bauer

G21/102
Waleri Nebotow



=1 2+2
 Genfer Schach rex inclusiv
 ♠ = kgl. T
 ♠ = zurückziehender Bauer

sTa7 geschlagen, so wird ein sLf8 wiedergeboren. Bei **absteigendem Chamäleoncirce für Schwarz** gilt die Verwandlungs-Wiedergeburt-Regel nur für schwarze Steine als Schlagopfer.

Andernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie einen gegnerischen Stein schlagen, als Teil des Zuges die Farbe.

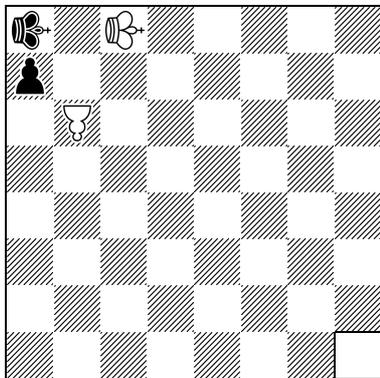
Annanschach: Wenn das orthogonal in Richtung zur eigenen Grundreihe benachbarte Feld eines Steines A von einem Stein B derselben Partei besetzt ist, übernimmt A die Gangart (inclusive Schlagart usw.) von B (und besitzt in diesem Augenblick die eigene A-Gangart nicht). Zieht einer der beiden Steine weg, erhält A seine normale Gangart wieder.

Antiandernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, als Teil des Zuges die Farbe.

Anticirce: Im Gegensatz zum Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die circegemäße Wahl des Repulsfeldes das Schlagfeld

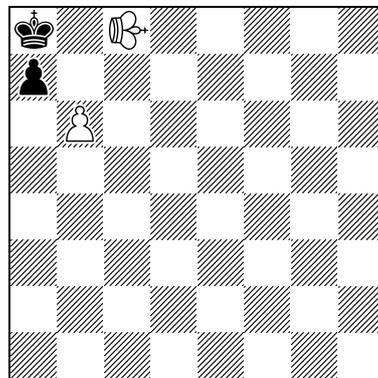
maßgeblich ist; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Anders als im Circe gilt automatisch rex inclusiv. Ein Schlagfall vom eigenen Ursprungsfeld aus ist erlaubt. Bezüglich eines Schlagfalles auf das eigene Ursprungsfeld hin gibt es den Typ Calvet, der dies erlaubt, und den Typ Cheylan, der die Identität von Schlag- und Rückversetzungsfeld ausschließt. Bei **Antircirce für Schwarz** gilt die Bedingung nur für schwarze Steine als Schlagtäter.

G21/103
Waleri Nebotow



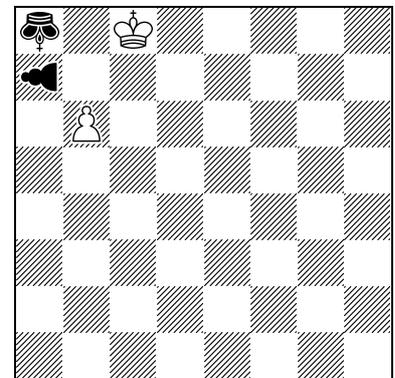
#1 2+2
Genfer Schach rex inclusiv
Loch h1
♞♟=kgl. T
♞=Berolinabauer

G21/104
Waleri Nebotow



R#1 2+2
Einsteinschach
♞=Ferskönig

G21/105
Waleri Nebotow



H#1 durch Schwarz 2+2
♞=kgl. Prinzessin ♠=Person

Antiköko: Ein Zug darf nur auf einem Feld enden, dessen Nachbarfelder unbesetzt sind.

Antipodencirce: Zu jedem Feld gibt es auf dem 8×8-Brett genau *ein* Antipodenfeld – nämlich dasjenige, das sich im 4:4-Abstand befindet (das Antipodenfeld zu a1 ist e5, das zu b3 ist f7). Wird ein Stein geschlagen, wird das Schlagopfer auf dem Antipodenfeld zum Schlagfeld wiedergeboren. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett. Bei **Antipodencirce für Weiß** gilt die Bedingung nur für weiße Steine als Schlagopfer.

Atlantosaurus: Schlagender König.

Berolinabauer: Wie Bauer, zieht jedoch schräg und schlägt geradeaus Richtung Umwandlungsreihe.

bichromer Stein: Ein Stein, für den gilt, daß Start- und Zielfeld eines Zuges unterschiedliche Felderfarben aufweisen müssen. Das gilt auch bei der Beurteilung von Schachgebot, Matt und Patt.

Billard-Circeumwandlung: Wie Circeumwandlung mit der Zusatzbedingung, daß eine Umwandlungsfigur, deren Ursprungsfeld von einem gegnerischen Stein besetzt ist, diesen seinerseits als Teil des Zuges schlägt, gefolgt von dessen Wiedergeburt. Ketteneffekte sind möglich. Bei **Billard-Circeumwandlung für Weiß** gilt die Bedingung nur für weiße Umwandlungsfiguren.

Blockadeschach: Nur Steine gleicher Art dürfen sich schlagen.

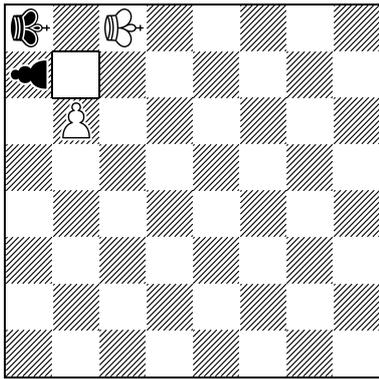
Boburger Schach: Weiße Bauern dürfen auch auf der 5., schwarze Bauern auch auf der 4. Reihe umwandeln. Wird dieses Umwandlungsrecht nicht sofort beim Betreten der entsprechenden Reihe wahrgenommen, verfällt es. Das Recht und die Pflicht zur Umwandlung auf der letzten Reihe bleibt. Bei **Boburger Schach für Schwarz** gilt die Bedingung nur für schwarze Züge.

Bumerangschach: Wie Flintenschach, aber der schlagende Stein zieht de facto auf das Schlagfeld und dann wieder zurück.

Camel: 1:3-Springer.

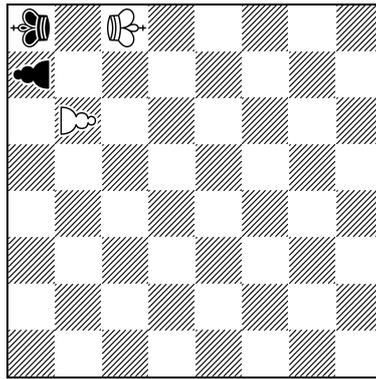
Cao: Chinesischer Springer. Zieht (schlagfrei) wie ein Springer, schlägt wie ein Springerhüpfer.

G21/106
Waleri Nebotow



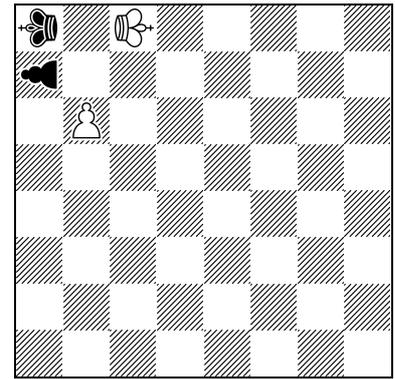
Ser.H#2 2+2
 Einsteinschach für Weiß
 absteigendes Chamäleoncirce
 für Schwarz Flintenschach
 Loch b7
 ♖♜=Ferskönig
 ♞=Superbauer

G21/107
Waleri Nebotow



H#1 Zwei Lösungen 2+2
 Anticirce
 ♖=vgl. S ♜=vgl.
 Springerhüpfer
 ♞=Superbauer
 ♝=schlagnder Bauer

G21/108
Waleri Nebotow



a) #1 b) H=1 2+2
 ♖=ziehender König
 ♜=a) kgl. Moa b) kgl. Mao
 ♞=monochromer Bauer

Carolinabauer: Darf auf dem Endpunkt einer Linie nur in denjenigen Figurentyp umwandeln, der in der Parteeinleitungsstellung dort (in gegnerischer Farbe) steht.

Celleschach: Wenn ein Stein schlägt, verdoppelt er sich in zwei (gleichartige und gleichfarbige) Steine, einer auf dem Schlagfeld, einer auf dem Ausgangsfeld des Schlagzuges.

Circe: Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf einem der Parteeinleitungsstellung entsprechenden Ursprungsfeld wiedergeboren. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf dem mit dem Schlagfeld gleichfarbigen Ursprungsfeld, Bauern auf dem Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld, neutrale Steine auf dem Ursprungsfeld der Partei, gegen die geschlagen wurde, wiedergeboren. 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 double spy: Geschlagene Steine wechseln die Farbe und werden dann circegemäß wiedergeboren.

Circe rex inclusiv: Die Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Wiedergeburtsworten e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Wiedergeburtswort eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist. **Circeumwandlung:** Eine Umwandlungsfigur verschwindet noch als Teil des Umwandlungszugs vom Brett und wird circegemäß auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeboren. Bei **Circeumwandlung für Weiß** gilt die Bedingung nur für weiße Züge.

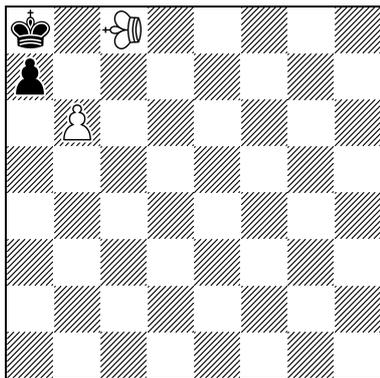
Clownkönig: König, der den letzten Zug (eines beliebigen Steines) imitiert und zugleich alle Eigenschaften dieses Steines erhält.

Cocap: Ein Stein A (außer König) kann einen Stein B (außer König) nur schlagen, falls Stein B den Stein A bedroht; dieser Schlag erfolgt gemäß der Gangart von Stein B. Bei **Cocap rex inclusiv** gilt die Bedingung auch für den König als Schlagopfer und Schlagtäter.

Devresbo: Ein Zug, nach dem der ziehende Stein (inclusive König) nicht von einem anderen Stein (beliebiger Farbe) beobachtet wird, ist illegal.

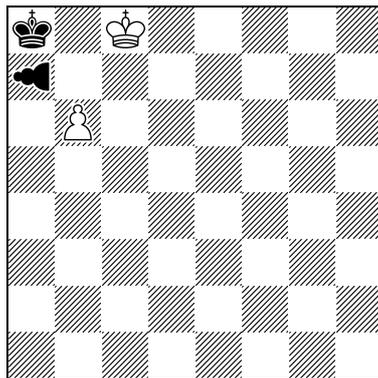
Diametralcirce: Eine Variante von Circe, aber geschlagene Steine werden auf demjenigen Feld wiedergeboren, das diametral zum Ursprungsfeld dieses geschlagenen Steines ist, d. h. punktspiegelt am Brettmittelpunkt. (Eine geschlagene schwarze Dame wird also nicht auf d8 wiedergeboren, sondern auf e1, sofern e1 nicht besetzt ist; ist e1 besetzt, verschwindet die Dame vom Brett.)

G21/109
Waleri Nebotow



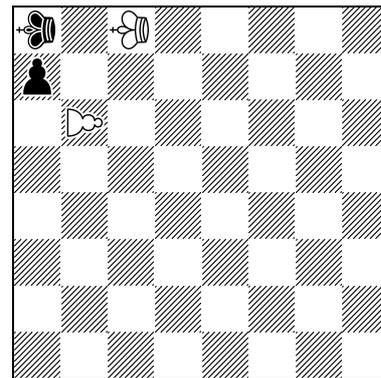
Ser.H#3 2+2
 Boburger Schach für Schwarz
 Genfer Schach
 Glasgowschach für Weiß
 ♞=kgl. Dummy

G21/110
Waleri Nebotow



Ser.H#6 2+2
 Antianernachsach
 Equipollentscirce Okök
 ♞=Carolinabauer

G21/111
Waleri Nebotow



H==2 0.1;1.1 2+2
 durch Schwarz
 Devresbo
 ♞♞=Ferskönig ♞=Person

Doppelkürzestzüge: Die Kürzestzügebedingung gilt für Weiß und für Schwarz.

Doppellängstzüge: Die Längstzügebedingung gilt für Weiß und für Schwarz.

Doppelpatt in n Zügen (==n): Weiß zieht an und setzt trotz Gegenwehr von Schwarz spätestens mit dem n-ten Zuge einen weißen Doppelpattzug durch.

Doppelrandzüge: Schwarz und Weiß dürfen nur Züge machen, die am Rand enden. Kann eine Partei dies nicht, so ist sie märchenpatt oder märchenmatt.

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.

Dummy: Kann weder ziehen noch schlagen oder wirken, kann jedoch als Sprungbock verwendet werden.

durch Schwarz: Das Problemziel gilt für die jeweils andere Partei unter gleichzeitiger Vertauschung des für die jeweilige Forderung üblichen Anzugs.

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

emanzipierte Steine: Dürfen nur ziehen, wenn sie wenigstens zwei (im orthodoxen Sinne) legale Züge zur Verfügung haben. Ein Zug ist orthodox, wenn nach ihm der eigene König nicht im Schach steht und/oder wenn er den gegnerischen König schlägt.

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

Ferskönig: Wie der normale König, aber nur schräg ziehend und schlagend, also höchstens vier Fluchtfelder (in Form einer Sternflucht) besitzend.

Fisch: Bauer, der auch ein Feld rückwärts ziehen (nicht schlagen) kann; von der eigenen Offiziersgrundreihe zieht bzw. schlägt er einzügig.

Flintenschach: Anstelle des normalen Schlagfalles, der nicht möglich ist, kann eine Partei einen gegnerischen Stein, den sie bereits beobachtet (d. h. der von ihr „angegriffen“ ist, auch wenn das Schlagen im Normalsinne an Selbstschach scheitern würde), vom Brett nehmen („abschießen“). Die Wegnahme, mit der keine eigene „Steinbewegung“ verbunden ist, gilt dennoch als eigenständiger „Zug“.

genau: Forderung in genau n Zügen: Nur ein Erreichen der Forderung durch die gewünschte Partei im genau n -ten Zuge gilt als Lösung; „Kurzlösungen“ zählen nicht (es sei denn, man kann sie auf n Züge „strecken“).

Genfer Schach: Ein Stein (außer Königen) kann nur schlagen/Schach bieten, wenn sein Ursprungsfeld – und zwar das Ausgangsfeld des potenziellen Schlags/Schachgebots – unbesetzt ist. Beim **Genfer Schach rex inclusiv** gilt die Bedingung auch für Könige als Schlagtäter.

Glasgowschach: Weiße Bauern wandeln bereits auf der 7. Reihe um, schwarze Bauern auf der 2. Reihe. Bei **Glasgowschach für Weiß** gilt die Bedingung nur für weiße Züge.

Grashüpfer: Hüpf auf einer Turm- oder Läuferbahn über einen beliebigen Stein als Sprungbock auf das in derselben Richtung unmittelbar dahinterliegende Feld, das frei oder von einem gegnerischen Stein besetzt sein muß, diesen im letzteren Falle schlagend. Der Sprungbock bleibt in jedem Falle erhalten, auch darf er nicht fehlen. Zwischen dem Ausgangsfeld und dem Sprungbock dürfen keine weiteren Steine stehen.

Haaner Schach: Jeder Stein hinterläßt ab Diagrammstellung jedes Mal, wenn er zieht oder schlägt, auf seinem gerade verlassenen Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

Haaner Stein: Hinterläßt ab Diagrammstellung jedes Mal, wenn er zieht oder schlägt, auf seinem gerade verlassenen Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

Hamster: Wie Grashüpfer, knickt aber über dem Sprungstein (Bock) um 180° ab. Ein Hamster $a1$ hüpf 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).

Haunted Chess: Ein geschlagener Stein wird zum Geist, der wieder auf dem Schlagfeld erscheint, wenn der Schlagtäter wegzieht. Auf jedem Feld kann es nur einen Geist geben; wird auf einem Feld ein zweites Mal geschlagen, auf dem sich ein (alter) Geist befindet, verschwindet dieser endgültig. In der Diagrammstellung eventuell verborgene Geister müssen unter dem Diagramm angegeben werden. (Zudem gibt es eine komplizierte en passant-Regelung: der en passant geschlagene Bauer erscheint auf der 4./5. Reihe wieder [also auf dem Feld, auf dem er zuletzt stand], wenn der en passant schlagende Bauer weiterzieht; in der Zwischenzeit können Steine über dieses Feld hinweg ziehen, aber nicht auf ihm landen.)

Heuschrecke: Springt auf Damenlinien auf ein leeres Feld unmittelbar hinter einen gegnerischen Stein, wobei dieser geschlagen wird. Die Heuschrecke kann nur ziehen, indem sie schlägt.

Hilfs-A-nach-B in n Zügen ($H.A \rightarrow B$ in n): In der Stellung A zieht Schwarz an und hilft Weiß, in (spätestens) n Zügen die Stellung B zu erreichen.

Hilfsdoppelpatt in n Zügen ($H==n$): Schwarz zieht an und hilft Weiß, die schwarze Partei derart pattszusetzen, daß Weiß, wäre er unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls patt stünde.

Hilfseigenpatt in n Zügen ($H!=n$): Wie Hilfsmatt, nur mit Patt- statt Mattziel und mit der Besonderheit, daß der letzte weiße Zug entfällt. Schwarz führt also mit seinem letzten Zug eine Stellung herbei, in der er patt wäre, wäre er nochmals am Zug.

Hilfsmatt in n Zügen ($H\#n$): Schwarz zieht an und hilft Weiß, den schwarzen König in (spätestens) n Zügen matt zu setzen; dabei bleiben beide Parteien an das Selbstschachverbot gebunden.

Hilfspatt in n Zügen (H=n): Wie Hilfsmatt, nur mit Patt- statt Mattziel.

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

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

Hilfsselbstschlag in n Zügen (HS×n): Weiß zieht an und läßt sich von Schwarz in n Zügen schlagen; Schwarz hilft ihm dabei bis auf den schwarzen Schlagzug, der – wie im Selbstmatt – erzwungen werden muß. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.

Horizontalbauer: Bauer, der zusätzlich auch einschrittig waagrecht ziehen kann.

Kloncirce: Wie Circe, aber ein geschlagener Stein wird nicht normal wiedergeboren, sondern vorher zu einem Stein der gleichen Gangart wie der Schlagtäter geklont und dann als solcher wiedergeboren. Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei Circe wiedergeboren. Bei **Kloncirce rex inclusiv** gilt die Bedingung auch für den König als Schlagopfer; er behält trotz des Klonens dabei seine königliche Eigenschaft bei.

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

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

kürzeste Beweispartie in n Einzelzügen (kBP in n Ez.): Kürzeste Zugfolge von der Parteeinleitungsstellung zur Diagrammstellung, bei der Weiß beginnt und die mit dem n-ten Einzelzug endet; dabei wird jeder weiße und schwarze Zug gezählt, so daß die Stellung nach dem 5. schwarzen Zug 10 Einzelzüge (5 weiße, 5 schwarze) umfaßt.

Kürzestzüger: Analog zum Längstzüger, aber Schwarz muß den jeweils kürzesten Zug machen.

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

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

Madras: Gleichartige gegnerische Steine (außer König) paralisieren einander, sobald sie in gegenseitige Beobachtung treten. Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist auch im Madras e. p.-schlagbar.

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

Marscirce: Im Gegensatz zu Circe wird nicht der geschlagene Stein, sondern 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 eingeschlossen. Schlagen von anderen Feldern als dem Wiedergeburtfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtfeld aus kann mit schachbietender Wirkung gedroht werden.

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

monochromer Stein: Start- und Zielfeld eines jeden Zuges dieses Steines müssen jeweils die gleiche Felderfarbe besitzen.

monochromes Schach: Start- und Zielfeld eines jeden Zuges müssen jeweils die gleiche Felderfarbe besitzen.

m×n-Brett (3×4-Brett, 4×8-Brett, 5×3-Brett): Andere Brettform als das übliche 8×8-Brett (mit m=n=8).

No White King (NWK): Stellung, in der der weiße König fehlt, weil er für die Lösung entbehrlich ist. Die Illegalität der Stellung wird dabei in Kauf genommen.

ohne D-UW: Die Umwandlung in eine Dame ist nicht erlaubt, auch nicht zur Pattvermeidung.

Ohneschach: Es darf kein Schach geboten werden, wenn damit nicht gleichzeitig matt gesetzt wird.

Ohneschlag: Von der Diagrammstellung an darf kein Stein geschlagen werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Nach wie vor kann aber die Eroberung des gegnerischen Königs gedroht werden, so daß die üblichen Königsfunktionen (Schachgebot, illegales Schachgebot, Matt, Patt) verbleiben.

Ökök: Steine (inclusive Könige), die sich nicht auf einem Nachbarfeld eines anderen Steines (beliebiger Farbe) befinden, können weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten.

Person: Kann von jedem Feld aus wahlweise 1 oder 2 Schritte in jede der 4 orthogonalen Richtungen ziehen und in jede der 4 diagonalen Richtungen (1 Schritt) schlagen. In der Mitte des Brettes hat sie also 8 Zug- und 4 Schlagmöglichkeiten. Sie kann die erste und letzte Reihe des Brettes betreten, aber sie kann sich nicht umwandeln. Nach jedem Doppelschritt kann sie durch eine Person, die orthogonal neben ihr steht, en passant geschlagen werden. Wenn sie einen Doppelschritt in Richtung des Gegners macht, der orthogonal neben einem gegnerischen normalen Bauern endet, kann sie auch von diesem en passant geschlagen werden.

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

Prinzessin: Kombinationsfigur aus Läufer plus Springer.

Randzüger: Jeder schwarze Zug muß auf einem Randfeld enden.

Reflexmatt in n Zügen (R#n): Wie im Selbstmatt wird Schwarz vom anziehenden Weißen zum Mattsetzen des weißen Königs in (spätestens) n Zügen gezwungen, jedoch müssen beide Parteien einzügige Matts geben, wenn dies legal möglich ist.

schlagender Stein: Stein, der nur schlagend ziehen kann.

Schwarz beginnt: Entgegen dem konventionellen weißen Anzug beginnt Schwarz in der Lösung.

Selbstmatt in n Zügen (S#n): Weiß zieht an und zwingt Schwarz dazu, den weißen König in (spätestens) n Zügen mattzusetzen; dabei bleiben beide Parteien an das Selbstschachverbot gebunden.

Selbstpatt in n Zügen (S=n): Wie Selbstmatt, nur mit Patt- statt Mattziel.

Serienzüge: Unter Aufhebung der gewöhnlichen alternierenden Zugpflicht macht eine Partei eine begrenzte Serie von Zügen hintereinander. Selbstschachs sind währenddessen untersagt, ein Schach ist nur mit dem Abschlußzug der Serie möglich.

Serienzughilfsmatt in n Zügen (Ser.H#n): Mit (höchstens) n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weißen dazu, einzügig matt zu setzen.

Serienzughilfspatt in n Zügen (Ser.H=n): Mit (höchstens) n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weißen dazu, einzügig patt zu setzen.

Serienzughilfszielfeld xy in n Zügen (Ser.H-Zxy in n): Mit (höchstens) n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weißen dazu, einzügig das Feld xy zu betreten.

Serienzugmatt in n Zügen (Ser.#n): In (höchstens) n Serienzügen setzt Weiß den Schwarzen matt; Schwarz zieht nicht.

Serienzugpatt in n Zügen (Ser.=n): In (höchstens) n Serienzügen setzt Weiß den Schwarzen patt; Schwarz zieht nicht.

Serienzugselbstpatt in n Zügen (Ser.S=n): Weiß erspielt in höchsten n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) Weiß einzülig pattsetzen muß.

Serienzugselbstrückkehr in n Zügen (Ser.S-RK in n): Weiß erspielt in höchsten n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) einzülig mit einem Stein (ein Bauer kann dabei durch eine Umwandlungsfigur ersetzt sein) auf ein Feld zurückkehren muß, auf dem dieser Stein in der Diagrammstellung bereits stand.

Serienzugselbstzielfeld xy in n Zügen (Ser.S-Zxy in n): Weiß erspielt in höchsten n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) einzülig das Feld xy betreten muß.

Serienzugsteingewinn in n Zügen (Ser.%n): In (höchstens) n Serienzügen erreicht Weiß eine Stellung, in der Schwarz 1 Stein weniger hat als in der Diagrammstellung; Schwarz zieht nicht.

Serienzugzielfeld xy in n Zügen (Ser.-Zxy in n): In (höchstens) n Serienzügen betritt Weiß das Feld xy; Schwarz zieht nicht.

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

Springerhüpfer: Wie Grashüpfer, aber auf Springerlinien, steht also vor und nach dem Zug jeweils – in entgegengesetzter Richtung – einen Springerzug vom Bock entfernt.

Steingewinn in n Zügen (%n): Weiß zieht an und erreicht trotz Gegenwehr von Schwarz spätestens mit dem n-ten Zuge eine Stellung, in der Schwarz 1 Stein weniger hat als in der Diagrammstellung.

Superbauer: Wie Bauer, kann aber geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe ziehen oder schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen.

Supercirce: Wie Circe, aber die Wiedergeburt kann auf jedem beliebigen Feld (oder überhaupt nicht) geschehen.

Symmetriecirce: Geschlagene Steine entstehen neu auf dem Feld, das punktsymmetrisch bezüglich des Brettmittelpunktes zum Schlagfeld liegt (z. B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett. Bei **Symmetriecirce rex inclusiv** gilt die Bedingung auch für den König als Schlagobjekt, bei **Symmetriecirce rex inclusiv für Weiß** gilt sie für den weißen König als Schlagobjekt.

Taschenspringer: Jede Partei hat einen zusätzlichen Springer „in der Tasche“, den sie jederzeit statt eines partiegerechten Zuges einmalig auf einem freien Feld des Brettes einsetzen kann; ab dann spielt der Taschenspringer „normal“ mit. **Taschenspringer für Weiß:** Nur Weiß hat einen Taschenspringer, der er einsetzen kann.

Transmitter: Als Zug darf ein König auch den Platz mit einem Stein der eigenen Partei wechseln.

transmutierende Könige: Ziehen, wenn sie sich im Schach befinden, *nur* wie der Schach bietende Stein.

transparenter Stein: Kann wie ein normaler Stein ziehen und wirken, schlagen und geschlagen werden, blocken und geblockt werden, als Linienfigur auch verstellt werden, aber nicht selbst verstellen. Er besitzt also insofern eine höchst „poröse“ Masse, als Linienfiguren durch ihn „hindurchziehen“ können, als ob er nicht vorhanden wäre.

Umkehrbauer: Bauer, der auch rückwärts zieht, schlägt und wirkt; rückwärts darf er aber keinen Doppelschritt ausführen. Auch darf er die eigene Figurengrundreihe nicht betreten.

unbeweglicher Stein: Stein, der weder ziehen noch schlagen (wohl aber Schach bieten und beobachten) kann.

weißer Kürzestzüger: Die Kürzestzügerbedingung gilt (nur) für Weiß, nicht für Schwarz.

weißer Längstzüger: Die Längstzügerbedingung gilt (nur) für Weiß, nicht für Schwarz.

weißer Randzüger: Die Randzügerbedingung gilt (nur) für weiße Züge: Jeder weiße Zug muß auf einem Randfeld enden.

Wesirkönig: Wie der normale König, aber nur orthogonal ziehend und schlagend, also höchstens vier Fluchtfelder (in Form einer Kreuzflucht) besitzend.

ziehender Stein: Stein, der nur schlagfrei ziehen und daher nicht selbst Schach bieten kann.

zurückziehender Bauer: Wie Umkehrbauer, kann aber auch beim Rückwärtsziehen einen Doppelschritt ausführen und en passant geschlagen werden. Auf seiner Umwandlungsreihe kann er umwandeln, muß aber nicht.



Andernach 2008 Kompositionsturnier

Abgedruckt sind alle thematischen Beiträge samt einem Nachandernachbeitrag von Manfred Rittirsch in Abteilung 1, der in Andernach in letzter Sekunde gekocht worden war, und einem Problem von Oliver Sick, das in ambitionierterer Form in Andernach nicht zu bewältigen gewesen war.

Abteilung 1: Logische Hilfsselbstmatts

Preisbericht von bernd ellinghoven

Gefordert waren logische Hilfsselbstmatts, bei denen es ein Probespiel geben sollte, das möglichst an nur einem Hindernis scheitert, das durch einen Vorplan (Sicherungsplan) ausgeschaltet wird, möglichst zweckrein natürlich.

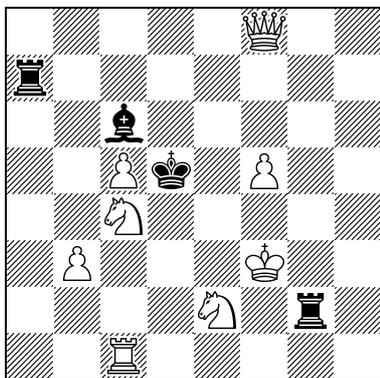
1. Platz

Hans Peter Rehm

Thomas Maeder

Andernach-Turnier (Abt. 1)

V/2008



HS#3

C+ 8+4

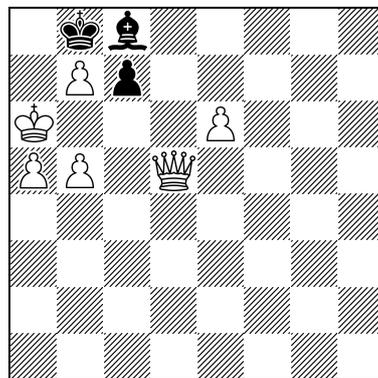
Zwei Lösungen

2. Platz

Arnold Beine

Andernach-Turnier (Abt. 1)

V/2008



HS#5

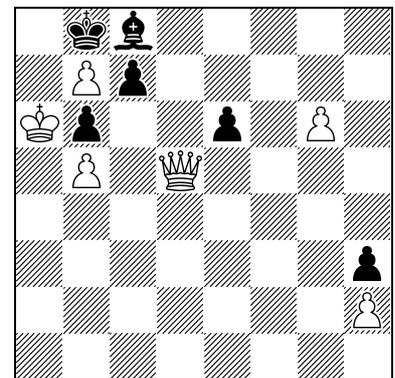
C+ 6+3

3. Platz

Arnold Beine

Andernach-Turnier (Abt. 1)

V/2008



HS#5

C+ 6+6

(1. Platz) 1.Se3+? Ke5+ 2.Sd5!

1.~? Tb7!? 2.~ Txb3+ 3.Se3+ Txe3+!

1.Da8! Tb7! 2.Da2 Txb3+ 3.Se3+ Ke5#

1.Sf4+? Kd4+ 2.Sd5!

1.~? Tf7!? 2.~ Txf5+ 3.Sf4+ Txf4+!

1.Th1! Tf7! 2.Th5 Txf5+ 3.Sf4+ Kd4#

(2. Platz) Der Hauptplan 1.Db7+? Lxb7# scheidert an der Masse des wBb7.

1.b6 Lxb7+ 2.Kb5 Lc6+ (Tempo; 2.- La8?) 3.Ka6 La8 4.Dd7 (4.Db7+?) c6 5.Db7+ Lxb7#

(2. Platz) * 1.- c5=w 2.Da8#

1.L×b3=s/D×f5=s??

1.a×b3? [2.b5 [3.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]#] und 2.Sc7 [Te6=w]+ Ke5 [Sf5=w, Te6=s] 3.Dd4#] S×e3!

1.b5! [2.a×b3 [3.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]#]

Es droht nicht 2.Sc7 [Bb5=s, Te6=w]+? Ke5 [Sf5=w, Te6=s] 3.D×f5?? bzw. 3.Dd4+? S×d4!

Es droht nicht 2.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]+? Kc4 [Sb3=w, Bd3=s, Bb5=s] 3.L×b3?? bzw. 3.Dd4+? S×d4!

1.- Sb3~ 2.Sc7 [Bb5=s, Te6=w]+ (A) Ke5 [Sf5=w, Te6=s] 3.Dd4#

1.- Sbd4! 2.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]+ (B) Kc4 [Bd3=s, Sd4=w, Bb5=s] 3.Lb3#

Nicht 2.Sc7 [Bb5=s, Te6=w]+? Ke5 [Sf5=w, Te6=s, Sd4=w] 3.D×d4??

1.- Sg3 2.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]+ (B) Kc4 [Sb3=w, Bd3=s, Bb5=s] 3.Dd4#

1.- Sfd4! 2.Sc7 [Bb5=s, Te6=w]+ (A) Ke5 [Sd4=w, Te6=s] 3.Df5#

Nicht 2.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]+? Kc4 [Sb3=w, Sd4=w, Bd3=s, Bb5=s] 3.D×d4??

Nebenspiele:

1.- Sc5=w 2.Sa4 [3.Sc3,Sb6#] c5=w 3.Da8#

1.- S×e3 2.Sb4 [Bd3=w, Bc6=w]+ Kc4 [Sb3=w, Bd3=s, Bb5=s] 3.Sc2 [Ba3=w, Se3=w]/Sd5 [Se3=w]#

Feldmann 1, Umnov-Verteidigung auf d4. Spezifischer Mechanismus.

(3. Platz) 1.La3 Zz. e6 2.Sbd7+ Ke7 [Sd7=s]#; 1.- e×d6 2.f×g8=S+ Kf7 [Sg8=s]#

1.- L×f7=w 2.Se8+ K×f7 [Se8=s]#; 1.- h5 2.Sfd7+ Ke6 [Sd7=s]#

1.- g3 2.Se4+ Kf5 [Se4=s]#; 1.- f3 2.Sd5+ Ke5 [Sd5=s]#

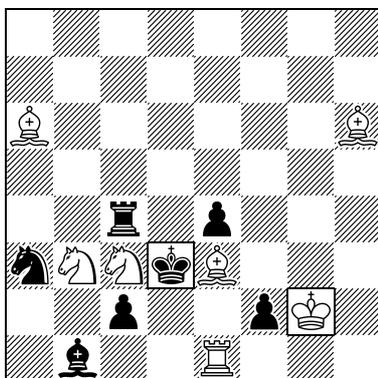
Perpetuum mobile. Fünfmal spezifische Abfeuerung der sK-Batterie.

4. Platz

Michel Caillaud

Andernach-Turnier (Abt. 2a)

V/2008



#2 C+ 7+7

Magische Könige g2, d3

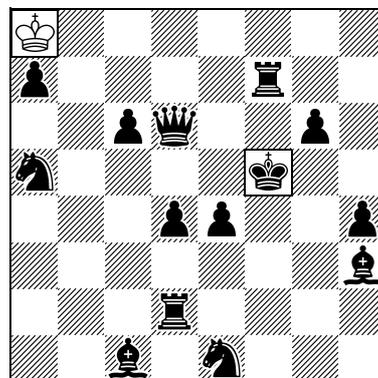
5. Platz

Thomas Maeder

Hans Peter Rehm

Andernach-Turnier (Abt. 2a)

V/2008



H#2 C+ 1+14

b) ♔a8→h1

Magische Könige a8, f5

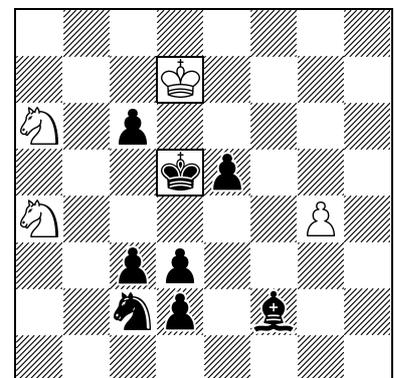
6. Platz

Thomas Maeder

Ulrich Ring

Andernach-Turnier (Abt. 2a)

V/2008



#4 C+ 4+8

Magische Könige d7, d5

(4. Platz) 1.Sd5 [fluchtfeldgebend; 2.Sf4#]

1.- f×e1=D/T/L/S+ 2.Sc5/Sb4/Sc1/Kf1 [Se1=w]#

1.- Ke2 [Te1=s, Le3=s, Bf2=w] 2.Sc3 (Rückkehr)#

AUW. Sechs Springer matts.

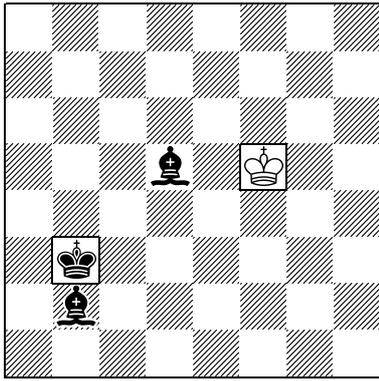
(5. Platz) a) 1.Tb7=w? Th7 2.De7 Tf7+ 3.D×f7! — 1.Db8=w! De5=s! 2.Tb7=w Tf7#

b) 1.Dg3? ~ 2.Lg2=w Lh3# — 1.Dh2=w! Df4=s! 2.Lg2=w Lh3#

(6. Platz) 1.S×c3+? Kd4 [Sc3=s, Bd3=w, Be5=w]!

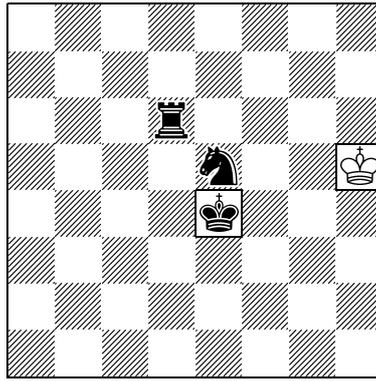
1.Ke7! [2.Sc7#] Lh4+ (1.- c5=w? 2.Kd7 3.Sb6#) 2.g5 L×g5+ 3.Kd7 [Bc6=w; 4.Sb6#] Le3 4.S×c3#

1
Wichard von Alvensleben
Urdruck für feenschach



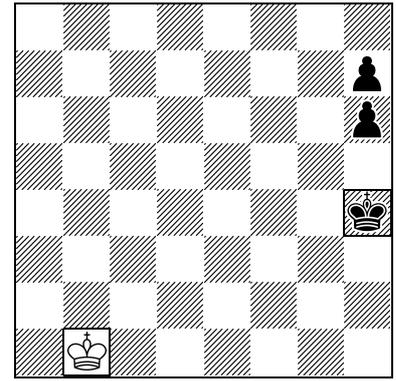
H#3 C+ 1+3
 Magische Könige f5, b3

2
Marco Bonavoglia
Urdruck für feenschach



H#5 0.1;1.1... C+ 1+3
 Magische Könige h5, e4

3
Michel Caillaud
Urdruck für feenschach



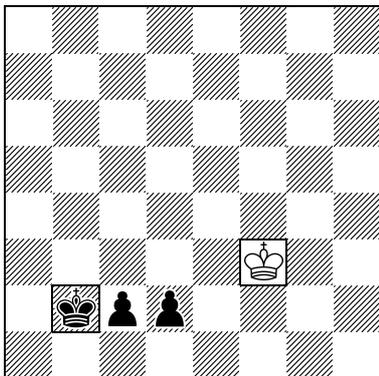
HS#7 C+ 1+3
 Magische Könige b1, h4

(1) 1.Ka2 [Lb2=w] Ke4 [Ld5=w]+ 2.Ka1 [Lb2=s] La2=s 3.Lf6! (3.Lc3?) Kf5 [Lf6=w]#
 Königsrückkehr. Magischer Chamäleon-Index.

(2) 1.- Kg5 2.Td8 Kf6 [Se5=w] 3.Kf4 [Se5=s] Ke7 [Td8=w] 4.Kg4 Kf6 [Se5=w]+ 5.Kh5 Th8#

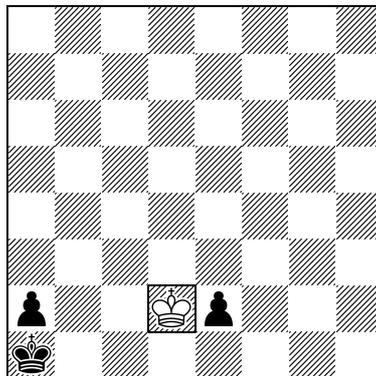
(3) 1.Kc2 Kg5 [Bh6=w] 2.Kd3 Kf6 3.Ke4 Kg7 [Bh6=s, Bh7=w] 4.h8=D=s Dd8 5.Kf5 Kh8 6.Kg6 [Bh6=w] Dg5=w 7.h7 Zz. Kg8 [Bh7=s]#

4
Norbert Geissler
Urdruck für feenschach



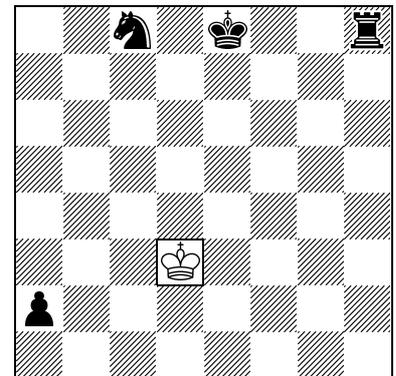
H#3 b) ♔ b2→b3 C+ 1+3
 Magische Könige f3, b2

5
Andreas Thoma
Urdruck für feenschach



H#2 C+ 1+3
 b) ♔ a2→♘a2
 c) ferner ♙ e2→f2
 d) ferner ♞ a2→♞a2
 Magischer König d2

6
Andreas Thoma
Urdruck für feenschach



H#3 b) ♙ a2→c2 C+ 1+4
 Magischer König d3

(4) a) 1.d1=D+ Ke2 [Dd1=w] 2.c1=T=w Db3=s 3.Kb1 [Tc1=s] Kd2 [Tc1=w]#
 b) 1.c1=L Ke2 [Bd2=w] 2.Kc2 [Lc1=w, Bd2=s] Lb2=s 3.d1=D+ Ke1 [Dd1=w]#
 Umwandlung in Langschrittler mit magischem Mattzug und magischspezifischem Mattbild.

(5) a) 1.e1=L=w Kd1 [Le1=s] 2.Lc3 Kc2 [Lc3=w]#; b) 1.e1=S=w Sc2=s 2.Sc3=w Kc1 [Sc2=w]#
 c) 1.f1=T Kd3 2.Tb1 Kc2 [Tb1=w]#; d) 1.f1=D Kc2 2.Dd3=w Dd4# (AUW)

(6) a) 1.a1=d Ke4 2.Dg7 Kf5 3.0-0+ Kg6 [Dg7=w]# — b) 1.c1=D Kd2 [Dc1=w] 2.Th3 Dc7 3.Td3=w Td8#

Andernach 2008 Kompositionsturnier

Abteilung 2 (Albert H. Kniest in memoriam): Kompositionen mit magischen Königen

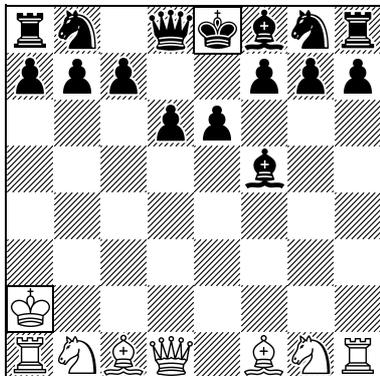
Abteilung 2b: Magische Könige — Beweispartien und Retros

Preisbericht von Hans Gruber, Thomas Maeder und Ulrich Ring

1. Platz

Marco Bonavoglia

Andernach-Turnier (Abt. 2b)
V/2008

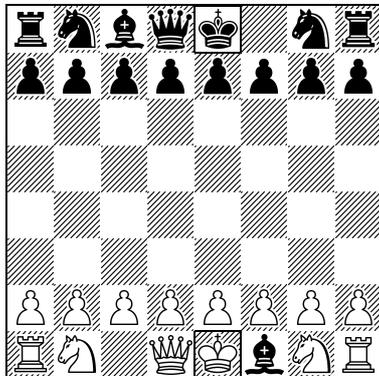


BP in 21 Ez. 8+16
Magische Könige a2, e8

2. Platz

Michel Caillaud

Andernach-Turnier (Abt. 2b)
V/2008

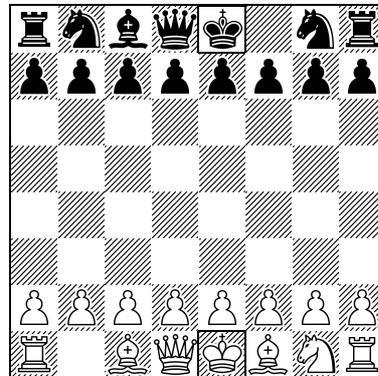


BP in 19 Ez. 14+16
Magische Könige e1, e8

3. Platz

Marco Bonavoglia

Andernach-Turnier (Abt. 2b)
V/2008



BP in 13 Ez. 15+15
Magische Könige e1, e8

(1. Platz) 1.f3 d6 2.Kf2 [Lf1=s, Sg1=s, Be2=s, Bf3=s, Bg2=s] g×h1=T 3.Kg2 [Th1=w, Lf1=w, Sg1=w, Bf3=w, Bh2=s] h×g1=S=w 4.Kg3 [Bf3=s] e1=D+ 5.K×f3 [] D×d1+ 6.Ke3 [Bd2=s] d×c1=L+ 7.Kd2 [Dd1=w, Lc1=w, Bc2=s] c×b1=S+ 8.Kd3 Lf5+ 9.Kc4 e6 10.Kb3 [Ba2=s, Bb2=s] b×a1=T 11.K×a2 [Ta1=w, Sb1=w]

Eine Ungeheuerlichkeit: Sechs schwarze Umwandlungen (1.5 AUWs) in einer Fast-PAS. *Der* geniale Einfall des Turniers.

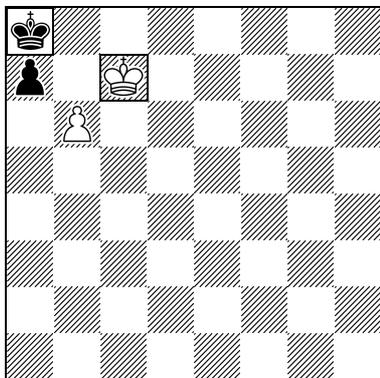
(2. Platz) 1.f3 e6 2.Kf2 [Lf1=s, Sg1=s, Be2=s, Bf3=s, Bg2=s] Dh4+ 3.Ke3 [Bd2=s, Be2=w, Bf3=w] Le7=w 4.De1 K×e7 [Bd7=w, Be6=w, Bf7=w] 5.Dg3 Ke8 [Bd7=s, Bf7=s] 6.Dg5 De1 7.Dd8=s D×c1 8.Kf2 [Lf1=w, Sg1=w, Be2=s, Bf3=s, Bg2=w] Dd1 9.Ke1 [Dd1=w, Lf1=s, Bd2=w, Be2=w] f2=w 10.e7=s

Nach gewaltigen Färbestürmen liegt die Stellung still und (fast) unschuldig da.

7

Marco Bonavoglia

Urdruck für feenschach



#1? 2+2
Magische Könige c7, a8

(3. Platz) 1.e4 e6 2.e5 Ld6 3.e×d6 e5 4.Sc3 e4 5.Sd5 e3 6.Se7=s e2=w 7.d×e7=s

Noch eine unschuldige Stellung, aber diesmal auch mit recht unschuldiger Lösung.

(7) Und noch eine Kleinigkeit, ein Retro-Wenigsteiner in *fast* sehr gut bekannter Stellung:

1.b7# ist legal, denn R 1.b7-b6=w a6-a7=s 2.Ka7(×)a8 [Bb7=s], aber nicht 1.– Kc7 [Bb7=s] (zuvor illegales Schach des wBb7) oder 1.– b6×a7=s (zuvor kein schwarzer Zug).

Autor: „The not-so-many-fathers-position.“

Thierry Le Gleuher Geburtstagsturnier

Thierry Le Gleuher organisiert anlässlich seines 50. Geburtstages ein Retro-Kompositionsturnier mit folgendem Thema:

Ergänze einen oder mehrere Steine auf dem Schachbrett

Die Natur der fehlenden Steine kann angegeben werden (siehe **TLG/2**) oder auch ein Teil ihrer Natur (Offiziere, Könige), ihre Farbe, ihre Position auf dem Brett (siehe **TLG/4**), die Wahl zwischen verschiedenen Feldern . . . Das Thema kann auch in einer kürzesten Beweispartie dargestellt werden (siehe **TLG/3**).

Märchenbedingungen oder -figuren sind nicht zugelassen.

Die Komponisten sollten besonderen Wert auf die Tiefe der Begründung für die Lösung legen.

Richter: **Thierry Le Gleuher**

Aufgaben müssen **vor dem 1. Juni 2010** an Alain Brobecker, apt 49, 22 rue Gay Lussac, 02300 CHAUNY, Frankreich gesendet werden – oder elektronisch an abrobecker@yahoo.com (im Format .txt, .rtf oder .pdf, aber nicht als .doc) mit **TLG50** im Betreff. Forderung und Lösung müssen in Englisch oder Französisch übermittelt werden. Die eingegangenen Probleme werden vor der Weitergabe an den Preisrichter anonymisiert.

Thierry Le Gleuher celebrates his 50th birthday this year. On this occasion he organises a retrograde analysis composing tourney with the following theme:

Add one or several pieces on the chessboard.

It's possible to specify the nature of the missing pieces (example **TLG/2**), a part of their nature (officers, royal pieces), their colour, their position on the board (example **TLG/4**), a choice between several squares . . . The theme can be made with Shortest Proof Games (example **TLG/3**).

Fairy condition and fairy pieces are forbidden.

Composers will give priority to the depth of the reasoning leading to the final answer.

Judge: Thierry Le Gleuher.

Problems shall be sent **before 1st of june 2010** to Alain Brobecker, apt 49, 22 rue Gay Lussac, 02300 CHAUNY, FRANCE or send a document (.txt, .rtf or .pdf, but not .doc) to the electronic adress abrobecker@yahoo.com with **TLG50** in the title. The stipulation and the solution of the problem must be in English or French. The problems will then be anonymised before being sent to the judge.

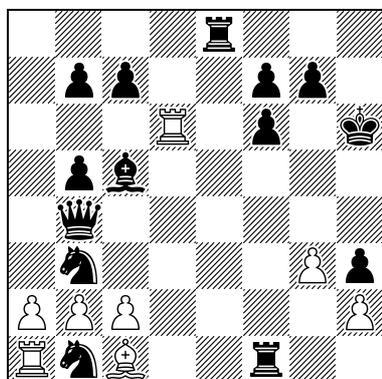
Die Beispiele und Lösungen sind <http://abrobecker.free.fr/chess/TLG50.htm> entnommen.

TLG/1

Thierry Le Gleuher

Messigny 1996

Lob



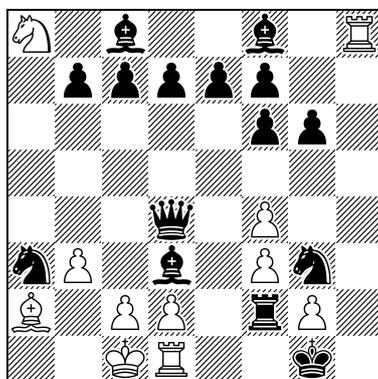
Ergänze einen Stein 8+14

TLG/2

Thierry Le Gleuher

Messigny 1995

3. Ehrende Erwähnung



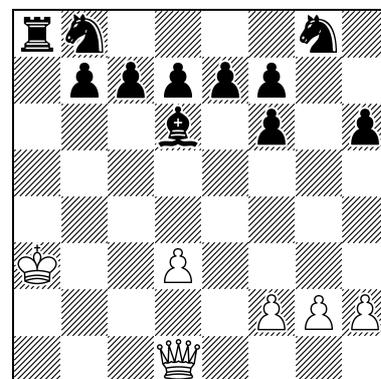
Wo ist der fehlende Bauer? 11+15

TLG/3

Thierry Le Gleuher

Turnierausschreibung TLG50

2009



Ergänze 13 Steine zu einer Beweispartie in 8.0 Zügen DL 6+11

Solutions:

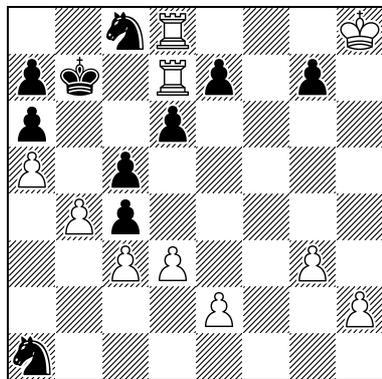
TLG/1: We must add the wK. Both Kings cannot be in check. On the d2-f4 diagonal, the wK would be in an impossible check. On d5, he forbids the discovered check by the wR. On d7 he allows this discovered check, but there is a trap: The black pawns b7, c7, f7 and g7 make an impossible barrier for the wK! The **wK shall be added on d3** and the last moves were: n-2.Sd4-b3+(dec) **n-1.d2-d4 e4×d3 e.p. n.Ke3×d3**. *wK fehlt, der wegen illegaler Schachs nur auf d7 oder d3 ergänzt werden kann. Wegen der sBauernformation scheidet d7 aus; also muss er auf d3 eingefügt werden.*

TLG/2: The last move is 0-0-0. The bB on d3 was promoted at b1 and the only white capture was e2×Rf3 to allow the Rook going on f2. Black can have made only 4 captures since the missing pawn is white. If the wPa is still on his file, the bPa avoided it and has made 3 captures, but this is impossible. So the missing pawn is on the h-file, and the wPa couldn't promote on his file, so it was captured on his file so that the bPa could promote. The wBa2 proves that the bPa was promoted with a2×b1=B. The wQB was captured on f6 (dark square). The bKR must have got out before freeing the wKB then the wQB. We note that the wQ is not free at the beginning of the game and that we must start with h7×Sg6. After the opening g7×Bf6 we see that the bK cannot pass by g5 and g4 due to the pawns f4 and f3 already in position. So the bK must have gone through h6-h5-h4. The wPh must have gone at least as far as h4 to let the wKR pass, and must not hinder the bK on his way. **The wP is on h7!** *Wegen sLd3 (umgewandelt auf b1) ist der Bauer weiß. Wegen wLa2 muss die Umwandlung a×b1=L gewesen sein; wegen der Schlagbilanz kann [a2] nicht mehr auf dem Brett sein, daher fehlt [h2]. [c1] wurde auf f6 geschlagen. [h8] musste vor der Befreiung von [f1] (letzter wZug 0-0-0!) nach f2, S startete also mit h7×Sg6. Dann muss aber sK via h6-5-4 gezogen haben. [h2] musste mindestens bis h4 gezogen haben, um [h1] zu befreien, durfte aber nicht den sK behindern. Daher steht er auf h7.*

TLG/3: Black has already played 5 visible moves: g7×f6, h7-h6 and Bf8-h6-f4-d6. So only 3 black moves remains, two of which will be played when waiting for a White piece to reach f6. Adding 13 pieces means there has been 2 captures in the SPG. The only piece that white can have time to capture is the bPa, but White has only one free move (7 moves for Ka3 and Xf6) and could only take bPa with the wK (Sb1×a3? requires it to move again) but the black check would remain unexplained. 1.d3 a5 2.Bg5 a4 3.Bf6 g×f6 4.Kd2 Bh6+ 5.Kc3 Bf4 6.Kb4 h6 7.Ka3 Bd6+ 8.b4 a×b3 e.p.++ *Schwarz hat nur drei Züge frei; zwei davon muss er beim Warten auf g×f6 gemacht haben. Weiß hat nur einen einzigen freien Zug. Es gab nur zwei Schläge in der BP. Weiß kann nur [a7] (mit dem König) geschlagen haben. – Uli Ring fand beim Korrekturlesen dieses Heftes den **Dual 5.e3 L×e3+ 6.Kc3 h6 7.Kb4 Lf4 8.Ka3 Ld6+**.*

TLG/4

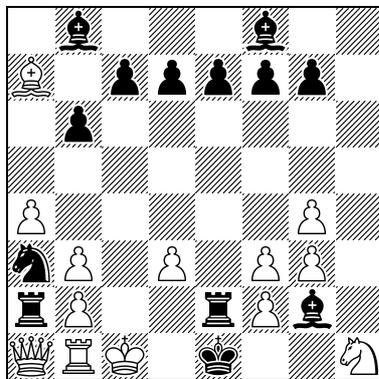
Raymond Smullyan
The chess mysteries of
Sherlock Holmes 1979



Ergänze einen Stein 10+10
auf h4

TLG/5

Thierry Le Gleuher
Europe Echecs 1996



Ergänze einen Stein, 13+13
dann #1

TLG/4:

The last move is c7×Xd8=R+. We cannot have captured a Rook or a black Queen on d8 with the last move because of the illegal check to the wK! The piece captured on d8 can thus be only a bS (3 black Knights then) or a bB on dark square resulting from promotion (bBf8 taken at home). bPh was thus promoted (and h4 is not a bP) by capturing once at least (h×g-g1) and the bPs thus captured 5 times. The piece h4 cannot be black because a bQ or bR would give also check to wK (there is already check to the bK) and a bB or bS needs a black promotion moreover (impossible). The piece on h4 is thus white and the bPs took the

other white available units. wBc1 (running on black squares) could not be taken by the bPs (all captures

on white squares), it is thus on h4! *Letzter Zug war c7×S/Ld8 (nicht T/D!)=T+, das aber bedeutet, dass sich [h7] auf g1 umgewandelt haben muss. Der Stein auf h4 kann nicht schwarz sein: sT oder sD gäben illegales Schach, sL oder sS erforderten eine zusätzliche Umwandlung. Daher ist der Stein auf h4 weiß; alle anderen weißen Steine wurden von sBauern geschlagen. Das ging nicht für [Lc1]: der steht daher auf h4.*

TLG/5: The white pawns made 3 captures, and the missing unit is thus white. If we add a white unit anywhere, one can consider 1.Rc2#. We can also add a wR on d2 and play 1.Rd1#. We will see that these 2 options are illegal. The bPs could make only 2 captures. Either the bB was promoted at c1 and bPh was promoted in the axis, or the bB was promoted at g1 and bPa, which then could make only one capture, was captured on b3. The bK left after the arrival the wQ on a7, and d2-d3 was played earlier. The bK then passed behind the line of white pawns by h4-h3. If wPg3 comes from h2, the bB could not leave the cage g1-h2 and was thus promoted at c1 by bPa which made 2 captures. bPh had to be promoted in the axis, which is impossible because of the wS on h1. Thus Pg3 comes from g2 by g2-g3+ Kh4-h3, but the wKB must have already left f1 to let wK go through h3! The move e2×f3 thus already took place! But the position of the wS in h1 shows that one had to play much earlier hxg-g3 in order to promote bPh (because h1 is then inaccessible and a bB promoted at g1 will not leave any more). It is noted whereas bBg2 could pass behind the white pawns only by a2. The move c2×b3 should not thus be played too early and it results from this that the bB was not promoted at c1. The captures are thus: h7-h2×g1=B, a7-×b-b3, and c2×b3. The bQ which was captured after the promotion of the bB could not be taken by wPh. e2×Qf3 h2×Sg-g3. We have chronologically: h2×Sg-g3, h7-h2×R(S)g1B, Bg1-b8, d2-d3, Bc1-a7, b7-b6, Qd8-f3, e2×Qf3, but the wKB is blocked behind the white pawns! Bc8-a2, a7×S(R)b-b3, c2×b3, Sh1, g2-g3+, Kh4-h3. **The wKB could not cross the bQB and was not taken elsewhere, therefore it is on h3.** But now White do not have any more last move! Solution: 1.White play then 1... Rc2# (if 1.b2×Sa3 Ra2-c2# or Re2-c2#). *Wegen der drei wBB-Schläge ist der fehlende Stein weiß. Es scheint zu gehen +~ mit Tc2# oder +wTd2 mit Td1# – aber beides ist illegal. Entweder entstand sLb8 auf c1, dann wandelte [h7] auf h1 um, oder [h7] wandelte sich auf g1 um, dann wurde [a7] auf b3 geschlagen. sK kam über h4-h3 ins weiße Lager. wBg3 kommt von g2 (g2-g3+ Kh4-h3), das erfordert aber zuvor e2×f3, um [f1] heraus zu lassen. wSh1 verlangt aber, dass schon früher h×g3 gespielt wurde, um die Umwandlung des [h7] zu ermöglichen. sLg2 kann nur via a2 gekommen sein. Daher haben wir folgende Schläge: h7-h2×g1=L, a7-×b-b3 und c2×b3 sowie e2×Df3 h2×Sg3 (als erstes). Dann h7-h2×Xg1=L, Lg1-b8, d2-d3, Lc1-a7, b7-b6, Dd8-f3, e2×Qf3, aber [c1] ist hinter den wBB eingeschlossen.Lc8-a2, a7×Xb-b3, c2×b3, Sh1, g2-g3+, Kh4-h3. [f1] kam nicht an [c8] vorbei, wurde aber auch nicht geschlagen und steht daher auf h3. Nun hat Weiß aber keinen letzten Zug, also 1.~ Tc2#.*



Glosse

Nach den ersten vier erstellten und frühzeitig im Internet veröffentlichten Heften hat sich das Ulysses-Team nicht zur Ruhe gesetzt: Das Aufholen geht weiter! Wir haben uns vorgenommen, möglichst schnell den Rückstand aufzuholen, damit feenschach im Jahre 2010 wieder zu einer regelmäßigen Erscheinungsweise übergehen kann.

Das sollte auch gelingen, da ausreichend Material in Form von Urdrucken, Lösungsbesprechungen und interessanten Artikeln vorliegt.

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