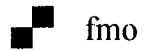


Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann

1000 Väter ...!



Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann

1000 Väter ...!



Satz und Layout:

HG & LaTeX
he & Word 2000

Printed in Germany
By **J. Mainz** GmbH Aachen
ISBN 3-928493-25-6

© **Alle Rechte vorbehalten**
Dr. Hilmar KLAUS, Düsseldorf (Hrsg.)

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Weise (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

erhältlich bei:

- he -

☎ (+49) 0171-7461861

☎ fax (+49) 0211-7793717

e-mail: hilmar.klaus@t-online.de

www.hilmar-ebert.de

www.he-chess.de

Preis: 19,95 Euro + Versand

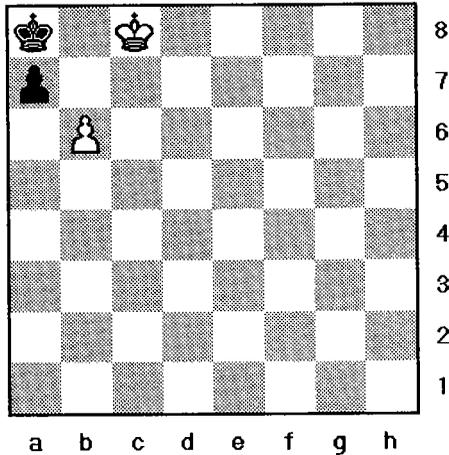
Hilmar Ebert
 Hans Gruber
 Jörg Kuhlmann

1000 Väter ...!

→ Nr. 1

Albert KNIEST

366. Deutsche Märchenschachzeitung IX 1932



Hilfsmatt in zwei Zügen

zum Gedenken an den

„Stammvater“

Albert H. KNIEST
(15.5.1908 – 8.11.1984)

Nr. 366 Deutsche Märchenschachzeitung IX 1932

Hilfsmatt in 2 Zügen *

Inhalt

	Seite
Vorspiele	6
Zeichenerklärung	6
Top Ten	7
Vorwort / Preface	8
2002	8
1989	10
1983	12
Hauptspiele	15
Vielväterprobleme 1-1000	16
Register	231
Autoren	231
Quellen	234
Sachregister	235
Last-Minute-Service	248
Limericks	252
Kleine Einführung ins Märchenschach	255
Anhang	309
Literaturangaben	310
Award 1975	317
Errata	319
Nachspiele	327
Zukunft	328
Nachwort 2064	328
Nachwort 3002	329
CHESSWOR ^L D	330
Edition	335
four men only	335
he-chess	342
Lösungen	349
Schluss-Zitat	352

Zeichenerklärung

Zeichen	Erläuterung	Explanation	Symbol
#	Matt	Mate	#
##	Doppelmatt; Beidmatt; Gegenmatt	Double Mate; Twin Mate; Counter Mate	##
=	Patt	Stalemate	=
==	Doppelpatt	Double Stalemate	==
+	Schachgebot	check	+
×	schlägt; entschlägt (Rückzüge)	captures; uncaptures (retro moves)	×
-	zieht	moves	-
*	Satzspiel	set-play	*
!	Schlüsselzug; guter Zug	key move; strong move	!
?	Verführung; schwacher Zug	try; bad move	?
!!	ausgezeichneter Zug	excellent move	!!
??	illegaler Zug; sehr schwacher Zug	Illegal move; very bad move	??
→	Versetzung nach	piece-shifting to	→
0-0	kurze Rochade	King-side castling	0-0
0-0-0	lange Rochade	Queen-side castling	0-0-0
e.p.	en passant	en passant	e.p.
w	Weiß	White	w
s	Schwarz	Black	s
H	Hilfs-...	Help-...	H
S	Selbst-...	Self-...	S
Ser.	Serienzug-...	Series-...	Ser.
R	Retro; Rückzüge	retro; retro moves	R
v	vorwärts	forward	v
NL	Nebenlösung	cook	NL
DL	Dual	dual	DL
UL	unlösbar	unsolvable	UL
C+	Computer-geprüft und korrekt!	computer-checked and correct	C+
B / ♙	Bauer	Pawn	B / ♙
S / ♘	Springer	Knight	S / ♘
L / ♗	Läufer	Bishop	L / ♗
T / ♖	Turn	Rook	T / ♖
D / ♚	Dame	Queen	D / ♚
K / ♔	König	King	K / ♔
~	Märchensteine (siehe Diagramme)	Fairy pieces (see diagrams)	~
Zeichen	Erläuterung	Explanation	Symbol

Top 10 ...

Geschmack ist bekanntlich eine sehr individuelle Angelegenheit. Wie schon in *he-chess 1-4*, möchten wir Sie auch hier einladen, Ihre persönlichen Spitzenreiter zu diskutieren. Zum Vergleich sind die Autoren bereit, ihre eigenen (derzeitigen!) Hitlisten zu „outen“: Gemeinsamkeiten und Unterschiede können dabei gleichermaßen zu abendfüllenden Debatten anregen!

Wenn Sie dieses Buch also zu Ihrem ganz persönlichen, unverwechselbaren *1000 Väter ...!*-Exemplar machen möchten, können Sie Ihren Namen und Ihre eigenen Vielväter-Lieblinge in die freie Spalte eintragen:

Rang	1000 Väter ...!			
Nr.	he	HG	JK	Leser
1.	001	038	309	
2.	038	039	038	
3.	039	354	354	
4.	174	723	481	
5.	166	107	977	
6.	806	806	806	
7.	259	573	597	
8.	429	062	528	
9.	103	388	346	
10.	775	002	345	

Vorwort

zur 3. Auflage (2002)

Es ist vollbracht... - die Vorhersage im 1. Vorwort von 1983 (S. 12/13) der im 21. Jahrhundert zu erwartenden Monographie „Die ersten 1000 Vielväterprobleme“ hat sich (in knapperer Titelformulierung) zum eigenen Erstaunen des *he*'rausgebers voll und ganz erfüllt!

Meine Wenigsteinersammlung SAM war laut zweitem Vorwort (S. 10/11) von 12000 auf 18000 Items angewachsen (1989), später habe ich sie beim Stand von ca. 25.000 Stücken suizidprophylaktisch nach Bobingen „verliehen“. Hier wird sie für zunächst 99 Jahre von HG (in den gleichen Heiligen Hallen wie die Niemann-Sammlung) *giga*'ntisch betreut und weiterentwickelt. Erste Teile liegen in digitaler Form vor, so die Hilfsmatts in der CD-ROM / Internet-Sammlung von H.P. REICH (mit Gerd WILTS), und so auch diese 1000 Väter.

Die Märchenschach-Erläuterungen sind inzwischen wahrlich und ganz unpräzise zu einer kleinen Einführung ins Märchenschach angewachsen; trotz der verbesserten Ausgangsbasis meines CHESSWORD-Projektes war die Präzisierung und Kalibrierung durch JK einmal mehr von unschätzbarem Wert.

Auch seit der zweiten Ausgabe 1989 ist die Zeit in mancherlei Hinsicht nicht stehen geblieben – die Dynamisierung durch Prüfprogramme und seit längerer Zeit auch schon durch Computer-generierte Probleme zeigt sich auch und gerade im Zauberreich des Vielväterproblems (das übrigens immer noch auf die erste Mutter wartet!).

Wiederum wurden Fehler (auch der ersten beiden Schriften) bereinigt, Stücke ergänzt, die chronologischen Reihenfolgen berichtigt, Vorgänger und Nebenlösungen berücksichtigt u.v.m.; die Literaturangaben wurden sorgfältig erweitert. Und vor allem: es wurden individuelle Diagramme pro Stück eingeführt, samt den LaTeX-Feinheiten in Satz und Darstellung von Märchenfiguren und -brettern.

Endlich wurden auch die restlichen Datenträger im Nachwort 2064 n.Chr. (1989 S. 127, 2002 S. 328) aufgespürt, so haben nun auch die futuristischen Märchendefinitionen ein würdiges Nachspiel bis 3002 gefunden (S. 329). Hieran wird sich dann nahtlos die vierte und vorläufig letzte Auflage knüpfen: „Die erste Million war die schwerste. Das Vielväterproblem im dritten Jahrtausend.“

Allerdings wird diese Herausgabe nicht mehr von *he* editiert werden, der sich inzwischen „Las-Veganisch beglückt“ als *hk* (Schluss-Anagramme S. 329) in die Erforschung der Schachsprache rettete ...

Die Aufgaben selbst dürften dann ausschließlich von Cyberwesen jenseits aller Vorstellungskraft ... komponiert, kompiliert, komprimiert und kompostiert werden!!

Preface¹ to the 3rd edition (2002)

It is finished... - The prediction in the first preface from 1983 (pp. 12/13) about the monograph "The first 1000 Many Fathers problems" to be expected in the 21st century has (with a shorter title) proved to be completely true - to the amazement of the *he*'ditor!

My *Wenigsteiner* collection SAM had grown, according to the second preface (pp. 10/11), from 12000 up to 18000 items (1989); later - for prevention of suicide - I've "lent it out" to Bobingen, the collection amounting to roughly 25,000 problems at that time. Here it will be maintained and further developed *grig*'ntically for the next 99 years by HG (within the same sacred halls as the Niemann-collection). The first parts are already available in digital format, for example the helpmates in the CD-ROM / Internet collection by H.P. REICH (together with Gerd WILTS), as well as the present 1000 Fathers.

The fairy chess explanations have truly and unpretentiously grown into a small introduction to fairy chess; despite the improved starting-point of my CHESSWOR¹D-project, JK's accuracy and his fine-tuning have once more turned out to be invaluable.

Time has not stood still in some respects, even since the appearance of the second edition in 1989 - the dynamic development reflected by new solving programs and even computer-generated problems has become apparent especially in the enchanting realm of the Many Fathers problem (which, by the way, still awaits the first Mother!).

Again, mistakes (including those found in the first two publications) have been corrected, works added, chronological sequences adjusted, predecessors and cooks noted, etc; bibliographical references have been carefully expanded. And, most importantly, individual diagrams for each item have been introduced, together with LaTeX-subtleties of type-setting and the representation of fairy pieces and boards.

Finally, all the other data-carriers mentioned in the postface of 2064 A.D. (1989 p. 127, 2002 p. 328) have been detected, and thus futuristic fairy chess definitions have found an appropriate epilogue up to 3002 (p. 329). This will afford a smooth transition to the fourth and - provisionally - final edition: "The first million was the most difficult. The Many Fathers problem in the third millennium."

This publication, however, will no longer be edited by *he* who - in the meantime a "happy Las Vegan" - as *hk* (concluding anagrams p. 329) has taken refuge in research into chess language ...

The problems themselves will probably be composed, compiled, compressed and - composted exclusively by cyberbeings beyond all imagination!!

Düsseldorf, 15th March 2002

h(e | k)

¹ Ideally matched translation of the three forewords by Thorsten ZIRKOWITZ (plus a bit of "fine-tuning" by John M. RICE) - thanks a lot to both of them! - *he*

Vorwort

zur 2. Auflage (1989)

Das 3. Heft der *four men only*-Reihe war, obschon recht spezieller Natur, das am schnellsten vergriffene! Eine ganz besondere Faszination muß wohl von dieser produktivsten aller Schachstellungen (abgesehen von der Parteeinleitungsstellung!) ausgehen ...

Die Zeit ist nicht stehen geblieben: SAM ist von 12000 auf etwa 18000 Einheiten angewachsen und in der Zwischenzeit überarbeitet und neu geordnet worden, die Vielväterabteilung ist von damals 100 auf nunmehr 300 Stücke angestiegen. Neue Märchenarten sind entstanden und oft auch an der Vielväterstellung erprobt worden, so dass mit diesem Buch eine reichhaltige „Einführung in das Märchenschach“ möglich ist. Die im letzten Abschnitt des Vorwortes zur 1. Auflage vermutete Monographie des 21. Jahrhunderts wurde daher doch nicht mehr abgewartet, vielmehr soll bereits jetzt das fmo-Heft 3 in die Buchreihe Eingang finden!

Um die historische Entwicklung des Phänomens „Vielväterproblem“ zu dokumentieren, wurde die chronologische Gliederung beibehalten; zur inhaltlichen und formalen Gliederung dienen ausführliche Register. Die Nummerierung der ersten 100 Stücke ist durch diverse Funde etwas verbessert worden.

Zwei Momente erleichterten den Autoren die Lösung der Probleme, die ein solches Buch mit sich bringt: Der Einsatz von *TeX*-Verarbeitungsprogrammen sowie die tatkräftige und vielseitige Mitarbeit von Stefan HÖNING! Neben anderen Vorzügen (Humor, Studien-Wohnsitz in der fmo-Stadt Aachen) trug auch seine schachlich-jugendliche Unerschrockenheit entscheidend zur raschen Fertigstellung dieses Buches bei.

Jörg KUHLMANN ist mit seinen exakten Märchenschach-Erläuterungen wiederum eine gewaltige Bereicherung der Vielväterchrift gelungen; auch ist erneut sein Spürsinn für verborgene Fehler in Forderungskombinationen, Lösungen usw. hervorzuheben.

Hans GRUBER beobachtete schon lange vor Beginn der „heißen Phase“ des Buchprojektes jegliche Vielväterregung auf dem Problemschachmarkt. Vor allem die direkt an die fmo-Zentrale gesandten Urdruckvorschläge haben „Iwans“ kafkaeske Kochkunst leidvoll erfahren!

Der Sämann sät auf fruchtbaren Boden ... Ihm, dem großen Säer der kleinen Urpflanze, ist diese Schrift gewidmet.

Preface

to the 2nd edition (1989)

The third issue of the *four men only*-series, although being of a rather special nature, was the one that ran out of print most quickly! There has to be something special about this most productive of all chess positions (apart from the initial game array!) ...

Time didn't stand still: SAM has grown from 12000 to about 18000 units and has in the meantime been revised and restructured, the Many Fathers section increased from at that time 100 up to currently 300 works. New fairy chess conditions have emerged and have often been tested on the Many Fathers position, so that this publication may also serve as an extensive „Introduction to Fairy Chess“. As a consequence, we didn't wait for the planned monograph of the 21st century, which was mentioned in the last section of the preface to the first edition: The third fmo-issue should rather become established in our series right now!

We continued the chronological structuring of the book to record the historical development of the phenomenon "Many Fathers Problem". Additional detailed indices help to understand the formal organization of the book and its content. The numbering of the first 100 works has been improved a little on the basis of various finds.

Two factors made it easier for the authors to solve the problems that are caused by a book like this: The use of *TeX*t processing programs and the energetic and versatile collaboration of Stefan HÖNING! Apart from his other merits (humour, study residence in the fmo-city Aachen), it has been his chess-related and youthful intrepidity that has contributed to a speedy completion of this book.

Jörg KUHLMANN has again succeeded in enormously enhancing the Many Fathers publication with his precise fairy chess explanations; especially his sixth sense for hidden mistakes in combined conditions, in the solutions etc. cannot be too strongly emphasized.

Hans GRUBER has observed every Many Fathers movement on the problem chess market since long before: the work with our project reached its final phase. In particular the originals that were sent directly to the fmo-headquarters have painfully experienced "Iwan's" Kafkaesque art of cooking!

The Sower sows on fruitful ground ... This publication is dedicated to him, the great sower of the small proto plant.

Vorwort

zur 1. Auflage (1983)

Die „Vielväter-Urpfanze“ - das Titeldiagramm mit *Hilfsmatt in 2 Zügen* von A. H. KNIEST - blühte 17 Jahre im Verborgenen (→ LITERATUR, Nr. 1; in Notation!), bevor R. J. DARVALL die gleiche Stellung als *Wer gewinnt?* (LIT 2) und J. DOHRN-LÜTTGENS & E. GLEISBERG als *Serienzuhilfsmatt in 8 Zügen* (LIT 3) publizierten.

Nun wurden D. NIXON (LIT 4; hier wurde als Publikationsdatum irrtümlich *Juni* statt Juli 1949 für J. DOHRN-LÜTTGENS & E. GLEISBERG angegeben) und W. KARSCH (LIT 5) hellhörig: *Vierlinge von 5 Vätern* (LIT 6) wurden bereits als *Bescheidenste Mittel* von K. FABEL in einer Monographie zitiert (LIT 7).

Five in family (LIT 8) wurden mit *Seven in family* (LIT 9) gekontert, *Elf Väter!* (LIT 10) auf *12 Väter* gesteigert (LIT 11).

Nachdem sich auch N. A. BAKKE mit einer Neujahrskarte (LIT 12) eingeschaltet hatte, konstatierte P. KNIEST in *Die Wiesbadener Problemschachtage* (LIT 13, auch hier als Titeldiagramm!) stattliche 25 Stücke von 14 Vätern.

Stolz - und dies zu Recht! - berichtete A. H. KNIEST als „Stammvater“ (LIT 14, Nachtrag LIT 15) von der unerwarteten Entwicklung, die A. S. M. DICKINS ohne Kenntnis der Kniest-Liste ebenfalls 19 Stücke von 12 Vätern (LIT 16) mit einem Spezialturnier „*The SOWER SOWS on fruitful ground*“ (LIT 17) verknüpfen ließ.

Unter diesem englischen Vielväter-Terminus zeichneten C. J. FEATHER und C. C. L. SELLS die drei besten Aufgaben und zwei besten Zwillingsfassungen aus (LIT 17); ergänzt von einer vierreisigen Beilage, in der A. S. M. D. die nichtprämierten Stücke unter Datum vom 15.12.1975 bekannt gab (LIT 18) - und die Summe von 56 Vielväterproblemen erreichte!

Die früheren Berichterstatter hatten eine baldige Erschöpfung der Stellung vorausgesagt - und sich gründlich geirrt! Selbst die 20 am Patt orientierten Stücke (*Das Patt im Wenigsteiner* - LIT 19) nahmen mehr Raum ein als ursprünglich insgesamt für möglich gehalten wurde.

Mit der vorliegenden Hundertschaft schien den Autoren jedenfalls „fmo-Reife“ erreicht - und so freut sich der Herausgeber, einen weiteren Spezialausschnitt seiner allgemeinen Wenigsteinersammlung („SAM“ umfasst ca. 12.000 Wenigsteiner!) allen Schachfreunden zugänglich machen zu können.

Welche Quellenirrtümer beseitigt und Vorgängerfragen geklärt wurden, wie viele Nebenlösungen, Duale und Unlösbarkeiten zusammengetragen, neu entdeckt oder gar korrigiert wurden, all dies sei hier höflichst - verschwiegen. Dank der begeisterten und unermüdlichen Mitarbeit der beiden Co-Autoren ist nun eine gesunde Ausgangsbasis für die im 21. Jahrhundert zu erwartende Monographie „*Die ersten 1000 Vielväterprobleme*“ geschaffen: Zum Lösen, Schmökern, Nachschlagen und nicht zuletzt dank des Märchenschachregisters zur vergnüglichen Einführung in den schier unendlich verzweigten Märchenschachbaum.

Preface

to the 1st edition (1983)

The “proto plant” of the Many Fathers problem - the title diagram stipulating helpmate in 2 moves by A. H. KNIEST - was blooming in seclusion (→ REFERENCE, No 1; in notation!) until R. J. DARVALL published the same position as *Who wins?* (REF 2) and J. DOHRN-LÜTTGENS & E. GLEISBERG as *serieshelpmate in 8 moves* (REF 3).

Now D. NIXON (REF 4; here, the source was dated incorrectly as *June* not July 1949 for J. DOHRN-LÜTTGENS & E. GLEISBERG) and W. KARSCH (REF 5) sat up and took notice: *Vierlinge von 5 Vätern* (A Quadruplet by 5 Fathers; REF 6) had already been cited as *Bescheidenste Mittel* (Most Modest Means) by K. FABEL in a monograph (REF 7). *Five in family* (REF 8) were countered with *Seven in family* (REF 9), *Elf Väter!* (Eleven Fathers!; REF 10) were increased to *12 Väter* (12 Fathers; REF 11).

After N. A. BAKKE, too, called in with a New Year card (REF 12), P. KNIEST claimed the impressive number of 25 works by 14 fathers in *Die Wiesbadener Problemschachtage* (REF 13, here too as title diagram!).

A. H. KNIEST as the “progenitor” (REF 14, appendix REF 15) proudly (and rightly so!) reported on the unexpected development which A. S. M. DICKINS, without knowing of the KNIEST list, likewise used as an opportunity to combine 19 works by 12 fathers (REF 16) with a special tourney “*The SOWER SOWS on fruitful ground*” (REF 17).

Under this term C. J. FEATHER and C. C. L. SELLS honoured the best three problems and the best two twin compositions (REF 18), along with a four-page supplement in which A. S. M. D. published the non-honoured works on 15 December 1975 - reaching the number of 56 Many Fathers problems!

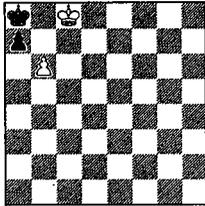
It was predicted earlier that the position would soon run out of ideas - but this was a complete misconception! Even the 20 problems concentrating on the stalemate condition (*Das Patt im Wenigsteiner* - REF 19) took up more space than was initially thought possible.

With the present group of one hundred the authors thought that the “fino-certificate” had been achieved - thus, the editor is delighted to make a further section of his general Wenigsteiner collection (“SAM” contains roughly 12,000 Wenigsteiner!) accessible to all chess friends.

Whatever source errors had been eliminated, how many cooks, duals and insolubilities had been collected, newly discovered or even corrected, all this will be politely concealed here. Thanks to the enthusiastic and untiring collaboration of both co-authors, a viable starting-point has now been created for a forthcoming monograph “*The first 1000 Many Fathers problems*” due to appear in the 21st century. This will be intended for solving, browsing, looking up and, last but not least, for an entertaining introduction to the fairy chess tree with its well-nigh endless branches.

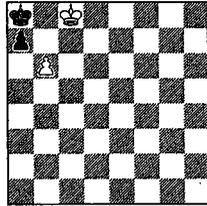


1
Albert H. Kniest
 366 Deutsche
 Märchenschachzeitung
 IX 1932



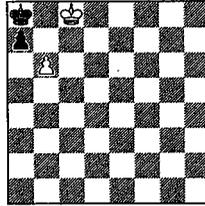
H#2

2
Robert J. Darvall
 8106 The Fairy Chess
 Review VI 1949



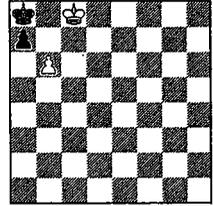
C+ Wer gewinnt?

3
Julius Dohrn-Lüttgens
Erich Gleisberg
 1566 Schachmatt
 VII 1949



Ser.H#8

4
Bror Larsson
 2218 FEENSCHACH
 V-VI 1954



C+ -1w→#1

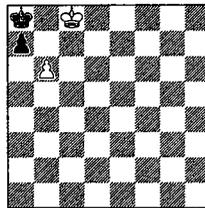
1
 * (illegal): 1.- b7#
 1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=D#
 Der Stammvater!

2
 Da Schwarz keinen letzten Zug hat, muss er am Zug sein: 1.a×b6! und gewinnt.

3
 * (illegal): 1.- b7#
 1.a5 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 8.La7 (Rundlauf) b7#
 Läufer-Umwandlung.
 Nachempfunden: Schamile Ade Dasni, 2166. *Problemist Pribushja*, 10.II.1992.

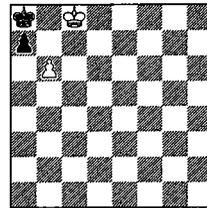
4
 R: Kc7×Sc8! & v: 1.b7#
 Nicht R: Kc7-c8?, da diese Stellung mit Weiß am Zug illegal ist.

5
Jesse G. Ingram
 10231 The Fairy Chess
 Review VI 1955



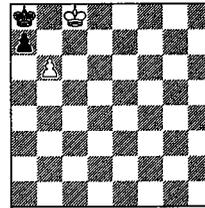
-1w→H=l durch
 Schwarz

6
Wilfried Pflughaupt
 2693a FEENSCHACH
 VII-VIII 1955



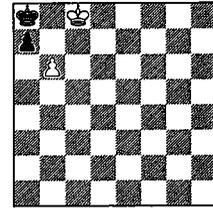
Ergänze einen weißen
 Stein so, dass Schwarz
 gewinnt

7
Wilfried Pflughaupt
 2693b FEENSCHACH
 VII-VIII 1955



S#9
 Längstzüger
 Stärkste-Figur-
 Umwandlungs-Pflicht

8
Herbert Hultberg
 3283H Springaren
 XI 1955



C+ #3
 Längstzüger

C+

5

R: Ba5×Db6! & v: 1.a6 Dd6=

Nachempfunden: Igor Wereschtschagin, 51A. *Leninskoje Snamja (Twer)*, 17.1.1991.

6

Ergänze wBa6! Schwarz kann nicht zuletzt gezogen haben, ist also am Zug: 1.a×b6!

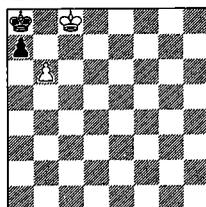
7

1.– a5! (Schwarz ist am Zug) 2.Kc7 a4 3.Kc8 a3 4.Kc7 a2 5.Kc8 a1 =D! 6.b7+ Ka7 7.b8=D+ Ka6 8.Db6+ K×b6 9.Kb8 Dh8#

8

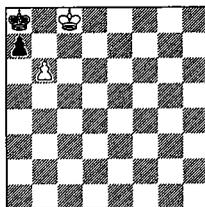
0.– a5! (Schwarz ist am Zug) 1.b7+ Ka7 2.b8=D+ Ka6 3.Db7#

9

Herbert Hultberg
3283I/J Springaren
XI 1955

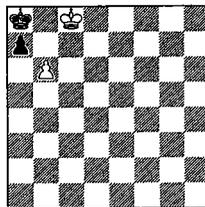
Versetze einen
a) weißen
b) schwarzen
Stein so, dass Schwarz
patt ist

10

Herbert Hultberg
3283K Springaren
XI 1955

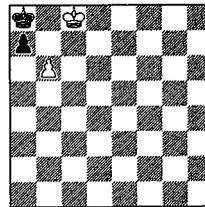
Versetze einen weißen
Stein⇒=!

11

Herbert Hultberg
3283L Springaren
XI 1955

–! w→Selbst-
Umwandlung
in 5 genau

12

Herbert Hultberg
3283M Springaren
XI 1955

Setze Schwarz patt, ohne
einen Stein zu berühren

9

a) wB→a6!

b) sB→b7!

10

wK→a6! 1.b×a7=

Nicht wB→a5? (1.a6=), da dann Schwarz am Zug ist (1.– a6!)

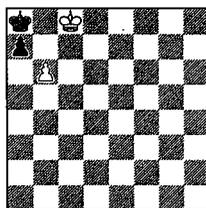
11

R: Ba5×Bb6! & v: 1.a6 b5 2.Kc7 b4 3.Kc8 b3 4.Kc7 b2 5.Kc8 b1. Ohne Zusatzforderung „genau“ auch
vorzügig durch R: Ba5×Bb6 e.p.! & v: 1.a6 b4 2.Kc7 b3 3.Kc8 b2 4.Kc7 b1.

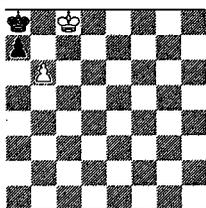
12

Drehung des Brettes um 180°!

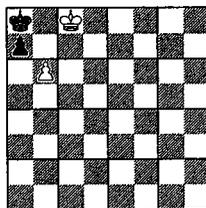
13

Peter Kahl3184g FEENSCHACH
IX-X 1956-1(w+s)→#4
Längstzüger
Verteidigungsrückzügler

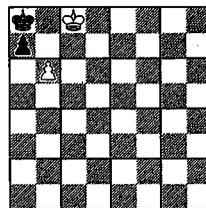
14

Theodor Steudel3184h FEENSCHACH
IX-X 1956H=3
Vertikalzylinder

15

Theodor Steudel3184i FEENSCHACH
IX-X 1956-1w→S==2
Schachzwang
Gitterschach

16

Theodor Steudel3184k FEENSCHACH
IX-X 1956-1w→R#2
Längstzüger
Gitterschach

13

R: Ba5×Bb6 e. p. Bb7-b5 & v: 1.b5! a×b6 e. p. 2.a5 b7+ 3.Ka7 b8=D+ 4.Ka6 Db7#

14

1.Kh7! Kb7 2.Kh8 Ka6 3.Ka8 b×a7=

15

Stellung illegal!

R: Kb7×Sc8! & v: 1.b×a7! Sd6+ 2.Ka6==

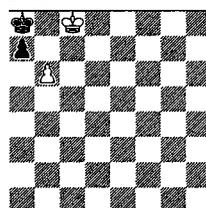
Vgl. Nr. 84.

16

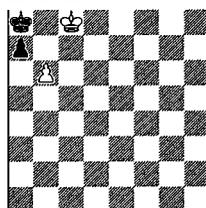
Stellung illegal!

R: Kb7×Tc8! & v: 1.Ka6! Tc1 2.b7 Ta1# (Tc6#? K×a7!)

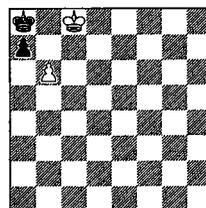
17

Paul Quindt3184l FEENSCHACH
IX-X 1956Versetze den weißen
Bauern→H#2
Vertikalzylinder

18

Paul Quindt3184m(v)
FEENSCHACH
IX-X 1956Drehe das
Brett→versetze den
weißen
Bauern→dualfreies H#2
Horizontalzylinder

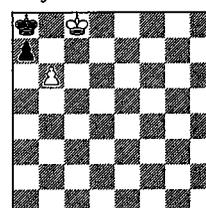
19

Olavi Riihimaa4122 FEENSCHACH
X 1958Kürzeste Beweispartie
(43 Einzelzüge)
NL

20

Nils A. Bakke

Neujahrskarte 1.1.1971

#2
Kürzestzüger

C+

17

wB→g6! 1.Kh8! g7 2.Ka8 g8=D#

18

Drehung des Brettes um 180°(!), dann wB→a7! 1.Kh8! Kf2! 2.Kh1 Da8# (wB→f7?! 1.Kh8 f8=D+ 2.Kh1 Da8, Dg8, Dh6#!). Ursprünglich war direkt „Drehung um 180°“ gefordert, weswegen Nr. 18 kein echtes Vielväterstück war (andere Stellung!). Nun wird gefordert, die richtige Drehung erst zu finden. Probleme mit Stellungsveränderungen ab der Vielväterstellung, deren Durchführung Teil der Forderung ist, fallen nach unserer Abgrenzung noch unter den Begriff „Vielväterproblem“.

19

1.a4! e5 2.a5 b6 3.a×b6 Dh4 4.d4 D×h2 5.Kd2 D×g2 6.T×h7 D×f2 7.T×g7 D×g1 8.T×f7 e×d4 9.Kd3 D×f1 10.K×d4 D×e2 11.T×d7 D×d1+ 12.Ke5 D×c1 13.T×c7 D×b1 14.T×c8+ Kd7 15.T×b8 Kc6 16.T×f8 Kb7 17.T×g8 D×a1 18.T×h8 D×b2+ 19.Kd6 D×c2 20.T×a8 K×a8 21.Kd7 Dc8+ 22.K×c8 NL 1.d4! c5 2.d×c5 Dc7 3.D×d7+ K×d7 4.Kd2 Kc6 5.Kd3 D×h2 6.Ke4 Lf5+ 7.K×f5 D×g2 8.T×h7 D×f1 9.T×g7 D×c1 10.T×f7 D×b1 11.T×e7 D×a2 12.T×b7 D×a1 13.T×b8 D×g1 14.T×f8 Kb7 15.T×g8 D×f2+ 16.Ke6 D×e2+ 17.Kd7 D×c2 18.T×h7 D×b2 19.T×a8 K×a8 20.Kc8 Db6 21.c×b6

20

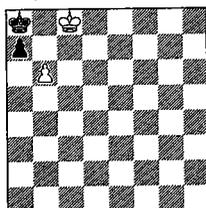
0.– a6 1.b7+ Ka7 2.b8=D#

Nachempfunden: Hilmar Ebert, 8L. *Das Vielväterproblem*, XII 1989.

21

Nils A. Bakke

Neujahrskarte 1.I.1971

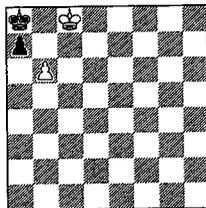


–1w→H=2 0.1;1.1
Zwei Lösungen

22

Nils A. Bakke

Neujahrskarte 1.I.1971

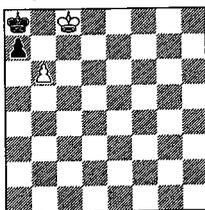


Ser.H=5
Umwandlung in
Grashüpfer erlaubt

23

Nils A. Bakke

Neujahrskarte 1.I.1971

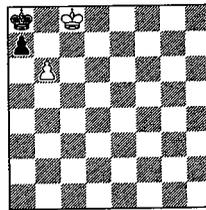


C+ Ser.=7 durch
Schwarz
Ohneschlag
Umwandlung in
Kaiserin erlaubt

24

Nils A. Bakke

Neujahrskarte 1.I.1971



C+ Ser.H#6
Umwandlung in
Dabbabareiter erlaubt

21

R: Ba5×D,Lb6! & v: 1.– a6 2.D,Lc7+ K×c7=

R: Kc7×Sc8 & v: 1.– b×a7 2.Sb6 K×b6=

22

1.a5 5.a1=G Kc7=

23

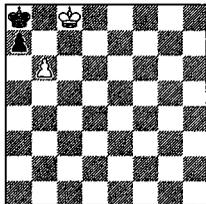
1.a5 5.a1=KS 6.KSa5 7.KSb7=

24

1.a5 5.a1=DR 6.DRa7 b7#

25

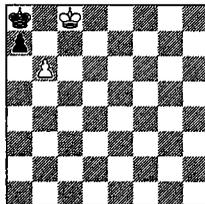
Nils A. Bakke
4021n Stella Polaris
VI 1971



Ser.Remis in 6 Zügen
durch Schwarz —
Zwei Lösungen, wobei
sich Schwarz in beiden
Lösungen in dieselbe
Figur umwandeln muss

26

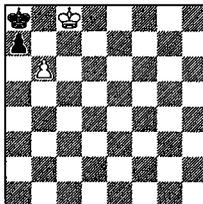
Nils A. Bakke
4021k Stella Polaris
VI 1971



S#11
Längstzüger
schwarze Umwandlung
nur in Turm erlaubt

27

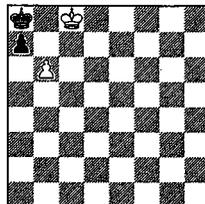
Nils A. Bakke
4021u Stella Polaris
VI 1971



Ersetze zwei Steine so,
dass ein Idealmatt
entsteht

28

Nils A. Bakke
4021f Stella Polaris
VI 1971



-1w→H=2
Vier Lösungen

25

1.a5 5.a1=L 6.Le5 remis
1.a×b6! 2.b5 6.b1=L remis
Läufer-Umwandlung.

26

1.- a5! (Schwarz ist am Zug) 2.Kc7 a4 3.Kc8 a3 4.Kc7 a2 5.Kc8 a1=T 6.b7+ Ka7 7.b8=D+ Ka6 8.Dh2 Th1 9.Kb8 Ta1 10.Dg1! T×g1 11.Ka8 Tg8#
Turm-Umwandlung.

27

sTa7 statt sBa7 und wSb6 statt wBb6!

28

R: Ba5×Db6! & v: 1.Dd6 a6 2.Dc7+ K×c7=

R: Ba5×Tb6! & v: 1.Tb7 a6 2.Tc7+ K×c7=

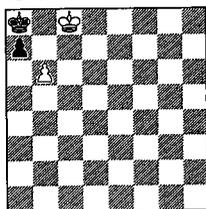
R: Ba5×Lb6! & v: 1.Ld8 a6 2.Lc7 K×c7=

R: Ba5×Sb6! & v: 1.Sd5 a6 2.Sc7 K×c7=

Nachempfunden: Marko Klasinc, *The Problemist*, I-III/1976, 3. Lob „Sower Sows Competition“.

29

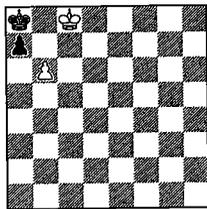
Nils A. Bakke
40211 Stella Polaris
VI 1971



S=11
Längstzuger
schwarze Umwandlung
nur in Läufer erlaubt
weiße Umwandlung
nur in Springer erlaubt

30

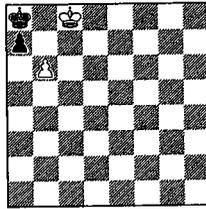
Folke Sandberg
4549 Stella Polaris
III 1972



H#2*
Längstzuger
Kontaktschach

31

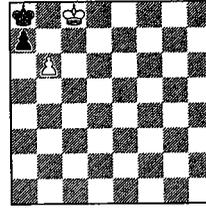
Anthony S. M. Dickins
24 Wiesbadener
Problemschachtage
I 1975



Weiß nimmt B×B
zurück→H=4 durch
Schwarz
DL

32

Peter Kniest
25 Wiesbadener
Problemschachtage
I 1975



H=3
Circe
C+

29

1.– a5! (Schwarz ist am Zug) 2.Kc7 a4 3.Kc8 a3 4.Kc7 a2 5.Kc8 a1=L 6.b7+ Ka7 7.b8=S Lh8 8.Sc6+ Kb6 9.Kb8 La1 10.Ka8 Lh8 11.Se5 L×e5=
Läufer-Umwandlung. Springer-Umwandlung.

30

* 1.– b7#
1.a5 Kc7 2.a4 b7#

31

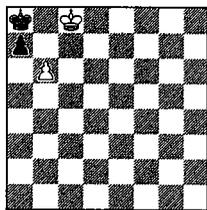
R: Ba5×Bb6 e. p.! & v: 1.Kc7 b4 2.Kc6 b3 3.Kb5 b2 4.Ka6 b1=D,T=
DL 1.Kd7

Die Zusatzbedingung „weißer Längstzuger“ würde den Dual vermeiden.

32

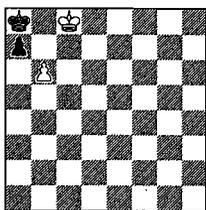
1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=S 3.Ka8 S×a6 [Ba7]=
Springer-Umwandlung. Siehe Zwilling bei Nr. 65.

33
Albert H. Kniest
 788 *Der Schnatterer*
 11.III.1975



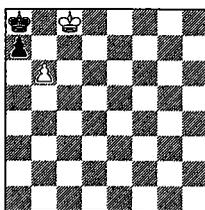
Ser.H#6
 Ohneschach

34
Albert H. Kniest
 799 *Der Schnatterer*
 15.III.1975



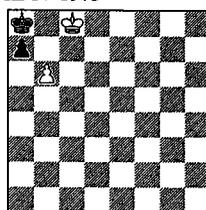
C+ Ser.H=7
 Ohneschach

35
Albert H. Kniest
 800 *Der Schnatterer*
 15.III.1975



C+ Ser.#7 durch Schwarz
 Zwei Lösungen
 TV-Schach

36
Anthony S. M. Dickins
The Problemist
 III-IV 1975



Ser.H#7
 Umwandlung in Kamel,
 Zebra, 3:3-Springer,
 $\sqrt{25}$ -Springer erlaubt

33
 1.a5 5.a1=D 6.Da7 b7#
 Nachempfunden: Erich Bartel, 727. *Jugendschach*, VIII/1982.

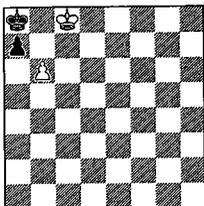
34
 1.a5! 5.a1=L 6.Le5 7.Lc7 Kxc7=
 Läufer-Umwandlung.
 Nachempfunden: Wolfgang Dittmann, *The Problemist*, I-III/1976.

35
 1.axb6 [wBc5]! 2.bxc5 [wBd4] 3.cxd4 [wBe3] 4.dxe3 [wBc7!] 5.e2 6.e1=D 7.De8#
 1.axb6 [wBd7!]! 2.b5 6.b1=D 7.Db8#

36
 1.a5! 5.a1=C,Z,3:3-S, $\sqrt{25}$ -S 6.Cb4,Zc4,3:3-Sd4, $\sqrt{25}$ -Se4 7.C,Z,3:3-S, $\sqrt{25}$ -Sa7 b7#

37

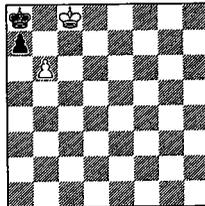
Anthony S. M. Dickins
The Problemist
 III-IV 1975



–(3w+2s) Züge mit nur
 einem Entschlag→#1
 auf h8
 Doppellängstzuger seit
 vier Einzelzügen

38

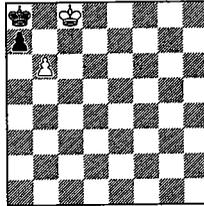
Andreas Thoma
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 1. Preis



–1w→S#12
 Längstzuger Circe

39

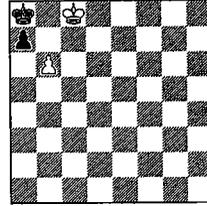
C. Jeremy Morse
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 2. Preis



Ser.#46 durch Schwarz
 jeweils 2 Züge lang
 Längstzuger, dann 1 Zug
 lang Kürzestzuger

40

Wolfgang Dittmann
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 1. ehr. Erw.



kürzeste Rücknahme, bis
 eine Partei vier
 verschiedene
 e. p.-Schläge
 zurücknehmen kann
 Circe

37

R: 1.Kd7×c8! Kb8×Da8 2.Dh1-a8+ Ka8-b8 3.Kc6-d7+ & v: 1.Dh1-h8# (ohne „seit 4 Einzelzügen“
 unlösbar, da 3.Kc6-d7 nicht ginge)

38

R: Kd7×Tc8! & v: 1.b7+ K×b7 [Bb2] 2.b4 Tc1 3.b5 Tc8 4.b6 Tc1 5.b×a7 Tc8 6.a8=D+ T×a8 [Dd1]
 7.Dh1+ Ka6 8.Kc7 Th8 9.Dh6+ T×h6 [Dd1] 10.Dd6+ T×d6 [Dd1] 11.Kb8 T×d1 12.Ka8 Td8#

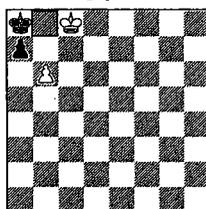
39

1.a5! 2.a4 3.a3(min) 4.a2 5.a1=T 6.Ta2(min) 7.Th2 8.Ta2 9.Ta3 12.Ta4 15.Ta5 18.Ta6(min) 19.Ta1
 20.Th1 21.Th2(min) 22.Ta2 23.Th2 24.Th3 27.Th4 30.Th5 33.Th6(min) 34.T×b6! 35.Th6 36.Ka7!(min)
 37.Ta6 38.Th6 39.Ka6(min) 40.Tb6 41.Th6 42.Kb6(min) 43.Th1 44.Ta1 45.Kc6(min) 46.Ta8#
 Vgl. Nr. 309. Turm-Umwandlung.

40

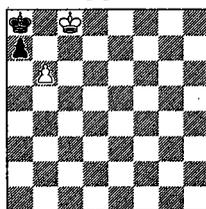
R: 1.Kc7×Lc8! Lf5-c8 2.Kc6×Bc7 Lc2-f5 3.Kd7×Bc6! Bb7×Bc6 und nun 4.Ba5×Bb6 e. p., 4.Bc5×Bb6 e. p.,
 4.Bb5×Bc6 e. p., 4.Bd5×Bc6 e. p.

41
Jexon J. Secker
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 2. ehr. Erw. und
 1. Zwillingspreis



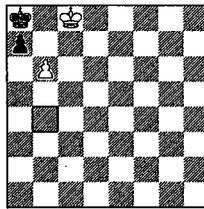
Ser.H#7 magisches C+
 Feld -1w→H=2 0.1;1.1
 a) b8
 b) d5, mit sBb6
 c) c6, ohne wBb6

42
Wolfgang Dittmann
bernd ellinghoven
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 1. Lob und
 2. Zwillingspreis



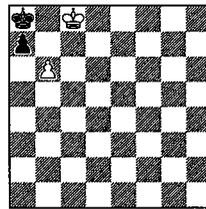
a) Längstzüger
 b) Kürzestzüger

43
Colin R. Flood
The Problemist
 I-III 1976
 Sower Sows
 Competition
 2. Lob



a) Ser.H#9
 b) Ser.H=9
 unbetretbares Feld b4
 Umwandlung in Radial
 Leaper erlaubt

44
M. Crumlish
The Problemist
 I-III 1976



Ser.H=6, nachdem mit
 einem glatten Schnitt ein
 möglichst großer Teil
 des Brettes abgetrennt
 wurde; durch einen
 einfachen thematischen
 Zusammenhang mit dem
 entfernten Brettteil
 rechtfertigt sich die
 Märchen-Umwandlung
 NL

41
 a) 1.a5! 5.a1=L 7.Lb8 [=wL] b7#
 b) 1.b5! 5.b1=S 7.Sd5 [=wS] Sc7#
 c) 1.a5! 5.a1=T 7.Tc6 [=wT] Ta6#
 Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung. Springer-Umwandlung.

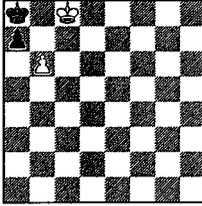
42
 a) R: Kc7×Sc8! & v: 1.- b×a7 2.Sb6 K×b6=
 b) R: Ba5×Lb6! & v: 1.- a6! 2.Lc7 K×c7=
 Bedingungswechsel.

43
 a) 1.a5! 5.a1=RL 6.RLg5 7.RLc3 8.RLe7 9.RLa7 b7# (6.RLg7? 7.RLb4?? 8.RLd6 9.RLa7)
 b) 1.a5! 5.a1=RL 6.RLg7 7.RLd4 8.RLd8 9.RLc7 K×c7= (7.RLb4?? 8.RLb8 9.RLc7)
 Tema Argentino (analoge Forderungen in Zwillingsform für Matt und Patt).

44
 Entferne die Linien d bis h (40 Felder), dann: 1.a5! 5.a1= $\sqrt{40}$ -S [=2:6-S]! 6. $\sqrt{40}$ -Sc7 K×c7=
 Natürlich erlaubt die scherzhafte Forderung phantasievolle „Nebenlösungen“:
 NL Entferne die Reihen 1 bis 5 (40 Felder), und wenn Märchen-Umwandlung keine conditio sine qua
 non, dann NL 1.a6=S 2.Sc7 K×c7= oder 1.a6=T 2.Ta7 3.Tc7+ K×c7; wenn aber Märchen-Umwandlung

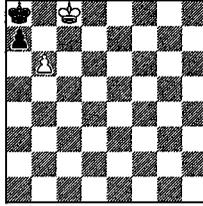
conditio sine qua non, dann 1.a6 (= abwechselnd 4:0- & 2:1-)S 2.Se6! (Tempo-Nutzung der 4:0-Gangart [40!!]) 3.Sc7 Kxc7=

45
Werner Keym
The Problemist
I-III 1976



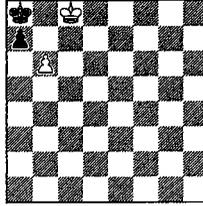
Wie viele verschiedene letzte Züge?

46
Werner Keym
The Problemist
I-III 1976



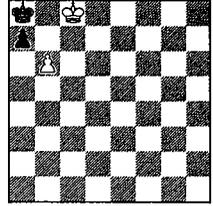
In wie vielen Zügen können alle vier Steine auf a) weißen Feldern b) schwarzen Feldern stehen?

47
Werner Keym
The Problemist
I-III 1976



Welche beiden gleichartigen Steine müssen die Plätze tauschen, damit aus einer Gewinnstellung eine Verluststellung wird?
DL

48
C. Jeremy Morse
The Problemist
I-III 1976



H=5 durch Schwarz C+
Kürzestzüger
weißer Längstzüger

45

26 Züge, nämlich:

Ba5 oder Bc5×D,T,L,S,Bb6 = 10

Ba5 oder Bc5×Bb6 e. p. = 2

Kc7 oder Kd7 oder Kd8×D,T,L,Sc8 = 12

Kd7 oder Kd8-c8 = 2

Summe = 26

Nicht Bb5-b6? oder Kc7-c8?: kein letzter schwarzer Zug!

46

a) 1.a6! (Schwarz ist am Zug) b7+, nicht 1.Kd7? a6 2.b7+

b) 1.a5! (Schwarz ist am Zug) Kd8 2.Kb8, nicht 1.Kd8? Kb8

47

sBa7↔wBb6?→1.Kc7 b5! (+)

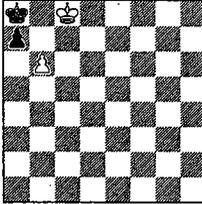
sKa8↔wKc8!→1.b7+!

DL: 1.Kxa7!

48

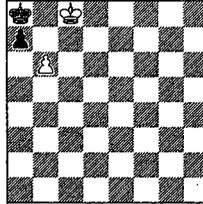
1.Kd7! Kb8 2.Kc6 Kc8 3.bxa7 Kd8 4.Kb7 Kd7 5.Ka8 Kc7=

49
C. Jeremy Morse
The Problemist
 I-III 1976



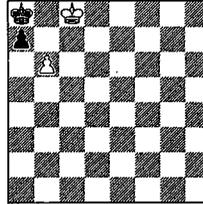
2s→H=5 durch Schwarz
 weißer Kürzestzüger

50
Umberto Castellari
The Problemist
 I-III 1976



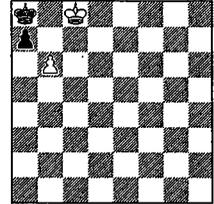
Ser.H=7 Zwei Varianten
DL

51
Umberto Castellari
(Version)
The Problemist
 I-III 1976



Ser.H#7
 Platzwechselfc
DL

52
Umberto Castellari
The Problemist
 I-III 1976



-1w→=2
 Circe

49

1.a×b6! 2.b5 → 1.Kd8 b4 2.Ke8 b3 3.Kf8 b2 4.Kg8 b1=D 5.Kh8 Dg6=

50

1.a5! 5.a1=L,a1=T 6.Le5,Ta7 7.Lc7,Tc7+ K×c7=
 Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung.

DL: 5.a1=D!

51

1.a×b6 [Ba7]! 6.b1=T 7.Tb8+ a×b8=T [Ta7]#
 Turm-Umwandlung.

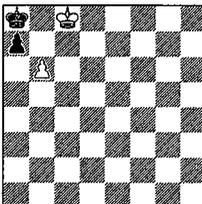
DL 6.b1=D 7.Db8+ a×b8=D,T [Da7]#

Der Dual ist auszuschalten durch die Zusatzbedingung „Normalmatt“.

52

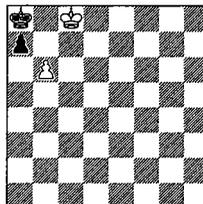
R: Bb5-b6! & v: 1.Kc7 a6,a5 2.b×a6,b×a6 e. p. [Ba7]=

53
Umberto Castellari
The Problemist
 I-III 1976



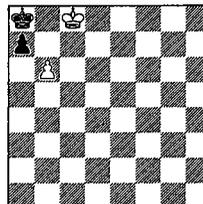
Ser.H=2 nur mit a-Bauer
 Traitor Chess

54
Boris Ostruh
The Problemist
 I-III 1976



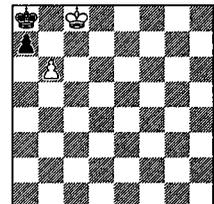
Ser.H=2
 Ghost Chess Circe

55
Boris Ostruh
The Problemist
 I-III 1976



Ser.H#7/5
NL

56
Boris Ostruh
The Problemist
 I-III 1976



Schnitzermatt in 2
 Zügen

53

1.a5! 2.a4 [=wB] a5=

54

1.a×b6 [Bb2] 2.b5 b4=

55

1.a5! 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 → 1.Kd7! 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka6 5.b7#

Läufer-Umwandlung.

NL 7.D,T,Lc7(+) → 1.b×c7 4.Kb6 5.c8=D,T#

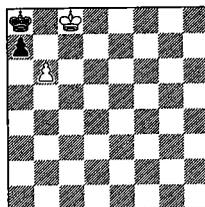
56

0. a6! → 1.b7+ Ka7 2.b8=D#

57

Theodor Steudel*(Version)**The Problemist*

I-III 1976

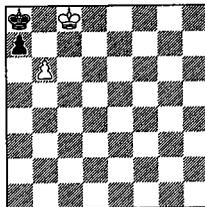
Drehe das
Brett → korrektes:

- a) Ser.=6,
Vertikalzylinder
b) Ser.=4,
Horizontalzylinder
c) Ser.#5,
Horizontalzylinder

58

Francisco Salazar*The Problemist*

I-III 1976

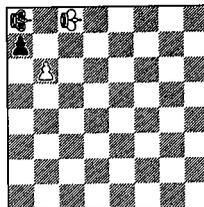


H#2 b) wBb6→e7 C+
c) wKc8→c5
(sowie 14 weitere,
indirekt abgeleitete
Variationen

59

John M. Rice*The Problemist*

I-III 1976

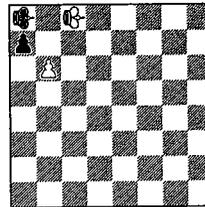


Ser.H#7
♞♞=königlicher
Turmgrashüpfer

60

John M. Rice*The Problemist*

I-III 1976



C+ Ser.#3
♞♞=königlicher
Springer

57

a) 1.g4! 5.g8=T 6.Ta8= (Nicht 5.g8=D?? wegen Schachgebotes)

b) 1.g4! 4.g7=

c) 1.g4! 5.g8=D#

Hier war im Original die 180°-Drehung bereits angegeben; durch die Version wird Nr. 57 zu einem echten Vielväterproblem.

Turm-Umwandlung.

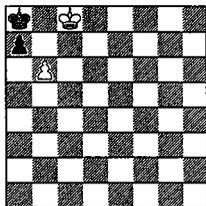
58

a) 1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=D# (= Nr. 1!)

b) 1.a5! e8=D 2.a4 D×a4#

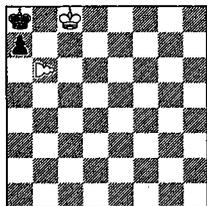
c) 1.Kb7! b×a7 2.Ka6 a8=D#

69
Theodor Steudel
 feenschach IV-V 1976



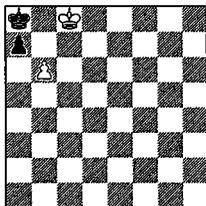
Ser.#7 durch Schwarz
 Spezialgitter

70
Richard Förster
 feenschach IV-V 1976



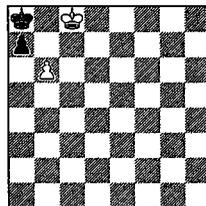
H# in spätestens 3 Zügen
 — wie viele Lösungen?
 Frankfurter Schach
 NL

71
Albert H. Kniest
 feenschach XI-XII 1976



Ser.H#7
 One-way Chess

72
Alexander Lehmkuhl
 feenschach XI-XII 1976



Ser.H=7/0 C+
 Zwei Lösungen
 Haaner Schach

69

1.a×b6? 6.b1=D 7.Db7+ Kc7,Kd7!
 1.a5! 5.a1=D 6.Da4 (6.Dc3+? 6.Df6?) 7.Dc6#

70

1.a6! b8=D#; 1.- b8=T+ 2.Ka7 Ta8+ 3.K×a8 [=kT] Kb7#
 1.- b8=L 2.a5 La7 3.K×a7 [=kL] Kb7#
 1.- b8=S 2.Ka7 Kd8 3.K×b8 [=kS] Kc7#
 Allumwandlung.
 NL 1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=D#, 1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Db7#

71

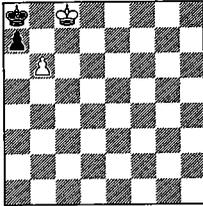
1.a5! 5.a1=D 6.Dg7 7.Da7 b7#

72

1.a5 5.a1=L 6.Lg7 7.Lh8=
 1.a×b6! 6.b1=L 7.La2=
 Läufer-Umwandlung. Vgl. Nr. 366.

73

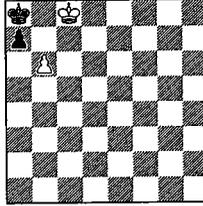
Nils A. Bakke
Problemsjakk i Nord
1976



Ser.H#6*
Norsk Sjakk

74

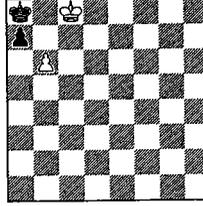
Nils A. Bakke
Problemsjakk i Nord
1976



C+ S#10*
Längstzuger Norsk
Sjakk
schwarze Umwandlung
nur in Läufer erlaubt
Weiß darf mit dem
Umwandlungsstein nur
zwei Züge machen

75

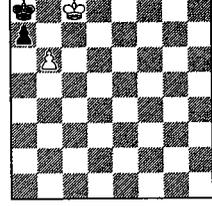
Jürgen Tschöpe
feenschach VII-X 1977



Ser.#13
weißer Längstzuger
Spiegelschach
DL

76

Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



Ser.#5 —
wie viele Lösungen?
Spiegelschach
DL

73

* (illegal): 1.– b7#

1.a5! 5.a1=T 6.Ta7 [=sL] b7#

Turm-Umwandlung.

74

* 1.– a5 2.Kc7 a4 3.Kc8 a3 4.Kc7 a2 5.Kc8 a1=L 6.b7+ Ka7 7.b8=L+ Kb6 8.Le5 [=wT] Ld4 [=sT] 9.Td5 [=wL] Th4 [=sL] 10.Kb8 Ld8 [=sT]#

1.Kc7! a5 2.Kc8 a4 3.Kc7 a3 4.Kc8 a2 5.Kc7 a1=L 6.b7+ Ka7 7.b8=D+ Ka6 8.De8 [=wS] Lh8 [=sT] 9.Kb8 Th1 [=sL] 10.Sc7 [=wD] La8 [=sT]#

Läufer-Umwandlung. Da Schwarz am Zug sein muss, ist streng genommen die Lösung illegal.

75

1.Kd7 [Kg6]! 2.Ke6 [Kc6] 3.Ke7 [Kg8] 4.Kd8 [Ka8] 5.Kc7 [Ke6] 6.Kc6 [Ka6] 7.Kd5 [Kg4] 8.Ke4 [Kc4] 9.b7 [Bc7] 10.Ke3 [Kg2] 11.Kd4 [Ka6] 12.Kc5 [Ka4] 13.Kc6 [Ka8]#

DL 3.Ke5 [Kg4] 4.Kd6 [Ka8] 5.Kc7 [Ke6]. . . , Serienzug-Matt

76

Nicht 1.b7 [Bc7]? c6,c5 [Bd5,d3]! Drei Lösungen:

1.Kc7 [Ke6]! 2.Kc6 [Ka6] 3.Kc5 [Ke4] 4.Kc6 [Ka8] 5.b7 [Bc7]#

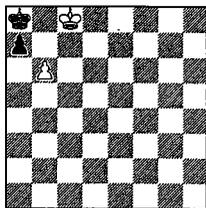
DL 3.b7 [Bc7]

1.Kd7 [Kg6]! 2.Kd6 [Ka6] 3.Kc5 [Ke4] 4.Kc6 [Ka8] 5.b7 [Bc7]#

DL 4.b7 [Bc7]

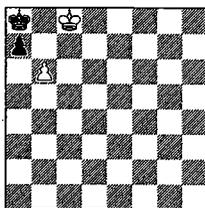
1.Kd7 [Kg6]! (identischer Anfangszug wie in der zweiten Lösung) 2.Ke7 [Kc8] 3.Kd6 [Ke4] 4.Kc6 [Ka8] 5.b7 [Bc7]#

77
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



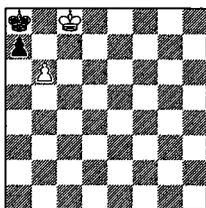
Ser.=2 —
 wie viele Lösungswege?
 Spiegelschach

78
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



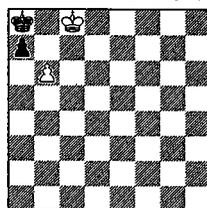
Versetze einen
 schwarzen Stein → =1 —
 wie viele Lösungen?
 Spiegelschach

79
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



Versetze
 a) den weißen König
 b) einen schwarzen Stein
 → #1
 Spiegelschach

80
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



Versetze den weißen
 Bauern → +1 —
 wie viele Lösungen?
 Spiegelschach

77

Fünf Lösungswege:

1.Kc7 [Ke6]! 2.Kc6 [Ka6]=

1.Kd7 [Kg6]! 2.Kd6 [Ka6/Ke7 [Kc8]=

1.Kd8 [Kg8]! 2.Kd7 [Ka6/Ke8 [Kc8]=

78

sKe8? → 1.Kc7 [Ka6] Kb5 [Ka3]

sKa6? → 1.Kc7 [Ke8] Ke7 [Kg7] bzw. 1.Kd7 [Kg8] Kf7 [Kh7]

Sieben Lösungen:

sKe6! → 1.Kc7 [Ka8]=

sKf6! → 1.Kd7 [Kb8]=

sKf7! → 1.Kd7 [Kb7]=

sKf8! → 1.Kd8 [Kb8]=

sKg6! → 1.Kd7 [Ka8]=

sKg8! → 1.Kd8 [Ka7]=

sKg8! → 1.Kd7 [Ka6]=

79

a) wK → c6! 1.b7 [Bc7]#

b) sB → c7! 1.b7 [Ba7]#

Nicht sB → b8? 1.b7 [Bb6] b5 [Bb3]!

80

Sechs Lösungen:

wBf7! → 1.Kd8 [Kg8]+

wBh7! → 1.Kd8 [Kg8]+

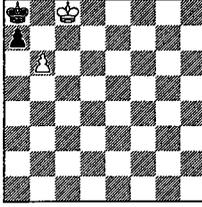
wBd5! → 1.Kc7 [Ke6]+

wBh5! → 1.Kd7 [Kg6]+

wBf5! → 1.Kc7 [Ke6]+

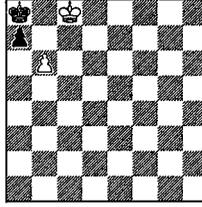
wBf5! → 1.Kd7 [Kg6]+

81
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



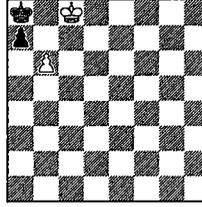
H#1 Zwei Lösungen C+
 Haaner Schach

82
Heinz Winterberg
feenschach VII-X 1977



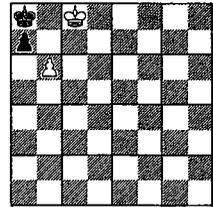
Ser.S==6
 Haaner Schach

83
Werner Speckmann
3903 Deutsche Schachzeitung VIII 1978



C+ H#3* genau

84
Theodor Steudel
(Version: Hilmar Ebert) 1471v Das Patt im Wenigsteiner IX 1978



C+ -1w->==2
 Schachzickzack (Weiß darf schlagen)
 Gitterschach

81
 1.a6! b7#
 1.a5! b7#

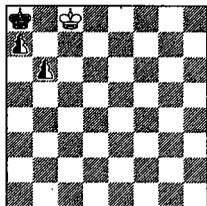
82
 1.Kc7! 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka5 5.Ka6 6.b7+ Kb8==

83
 * (illegal): 1.- Kc7 2.a6 b7 3.Ka7 b8=D#
 1.a6? → 1.a5! b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Db7#
 Vgl. Nr. 95 mit anderer Forderung bei analoger Lösung.

84
 Stellung illegal!
 R: Kb7×Sc8! & v: 1.b×a7! Sd6+ 2.Ka6==
 Vgl. Nr. 15.

85

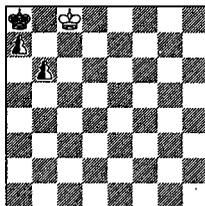
Henry Tanner
(Korr.: Cedric C. Lytton)
465v *The Problemist*
XI 1978



H#1
Circe
neutrale Bauern

86

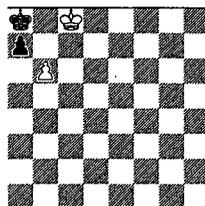
Henry Tanner
465v *The Problemist*
XI 1978



C+ Ser.H#2 genau
Zwei Lösungen
Circe
neutrale Bauern

87

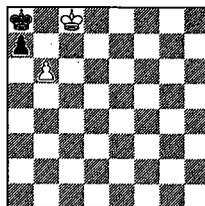
Henry Tanner
465b *The Problemist*
XI 1978



C+ Ser.#6 durch Schwarz
Vertikalzylinder Circe

88

Henry Tanner
465c *The Problemist*
XI 1978



-3 Serienzüge des
weißen Königs→H=1
durch Schwarz
Circe

85

1.nBa5 nB×b6 [nBb7]#

Ursprünglich war ein Serienzug-Hilfsmatt in 2 Zügen mit der Lösung 1.a×b6 [nBb2] 2.b1nD nD×b6 [nBb7]# geplant.

86

1.a6 2.a5 a×b6 [nBb7]# und 1.a×b6 2.b1=nD nD×b6 [nBb7]#

Die Korrektur erschien in *The Problemist*, IX 1979.

87

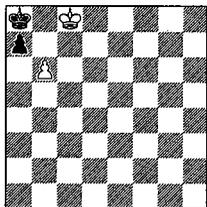
1.a5! 5.a1=D 6.Dc7#

88

R: 1.Kd7-c8 2.Kc6×Td7 3.Kb5×Tc6 & v: 1.Ka6 Td5=

89

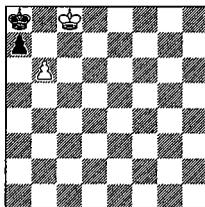
Henry Tanner
465d *The Problemist*
XI 1978



-3 Serienzüge des
weißen Bauern→-1s→
=1 durch Schwarz
Circe

90

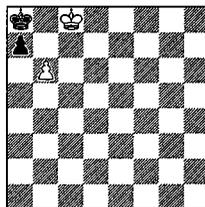
Florenz Plassmann
Bernd Schwarzkopf
90v *feenschach I* 1979



-1s→H=1 durch den
entschlagenen Stein —
Zwei Lösungen
Flintenschach

91

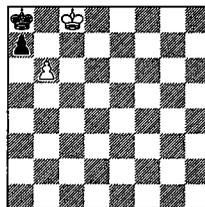
Bernd Schwarzkopf
92 *feenschach I* 1979



H=4
Circe Flintenschach
DL

92

Bernd Schwarzkopf
115 *feenschach I* 1979



Ser.H=3
Platzwechselcirce

C+

89

R: 1.Bb5-b6! 2.Bc4×Tb5 3.Bd3×Tc4 Td4-c4+ & v: 1.Tb7=

90

R: Ka8×Lb8? & v: 1.a×b6 L×a7 2.K×b8!

R: Ka8×Tb7? & v: 1.a×b6 T×a7 2.K×b7!

R: Ka8×Sb8! & v: 1.a×b6 Sa6=

R: Ka8×Sb7! & v: 1.a6! Sa5=

91

1.a×b6 [Bb2]! b4 2.a6 b5 3.Ka7 b×a6 4.Ka8 b6=

DL 2.a5! Kc7,Kd7 3.Ka7 Kc6 4.Ka6 b×a5 [Ba7]=!

92

1.a×b6 [Ba7]! 2.K×a7 [Ba8=S!] 3.K×a8 [Sa7] Sb5=

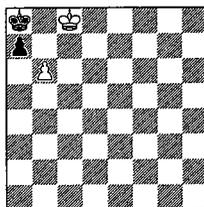
Springer-Umwandlung.

Nachempfunden: Norbert Geissler, 2428K. *Problemkiste*, VI 1990.

93

Bernd Schwarzkopf2653A *feenschach*

I 1979

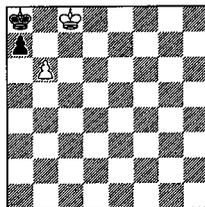


Ergänze ♔ ♠ → Illegal Cluster

94

Bernd Schwarzkopf2653B *feenschach*

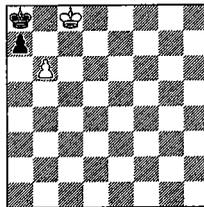
I 1979

Versetze einen Bauern und ergänze einen
a) weißen
b) schwarzen
Stein → Illegal Cluster

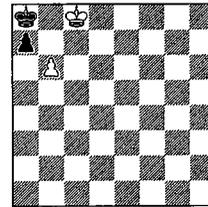
95

Zoltan K. BodnarF512 *The Problemist*

IX 1979

Hilfsideal matt in 3
Zügen

96

Frederick H. von**Meyenfeldt***The Problemist* 1979C+ a) H#1
b) H=2
Patrouilleschach

C+

93

Ergänze wDb8 wBc7

Nach Entfernen eines beliebigen Steines wird das illegale weiße Schach legal.

94

a) sB→a5, ergänze wTa6!

b) wB→b5, ergänze sLa6!

95

1.a5! b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Db7#

Nachempfunden: Hilmar Ebert, 80L. *Das Vielväterproblem*, XII/1989.

Vgl. Nr. 83 mit anderer Forderung bei analoger Lösung.

96

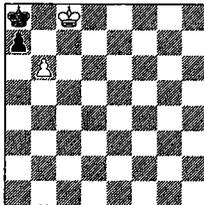
a) 1.Kb8 b7#

b) 1.Kb8 Kb7 2.Ka8 b×a7=

N. Shankar Ram wies auf dieses Stück hin; in „*The Problemist*, 1979“ ist es aber nicht zu finden!

97

bernd ellinghoven
feenschach IV 1981
Albert H. Kniest
gewidmet



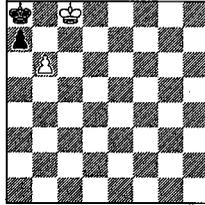
a) H=1

b) #1

Eliminationsschach

98

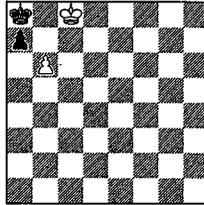
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
537 Jugendschach
I 1982



Versetze einen
 Stein→Ser.H-Beid-#6

99

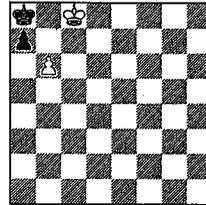
Kurt Bacmeister
BSt 490 feenschach
V 1982



-1w→#1 mit
 zwei Lösungen
 Wandelschach

100

Albert H. Kniest
BSt 491 feenschach
V 1982



-1s→1s→#1 mit
 vier Lösungen
 Wandelschach

97

a) 1.a7,,R"! Kc7=

b) 1.b7#! (Legal, denn Schwarz hat letzte Züge!)

98

wB→c7! → 1.a5! 5.a1=D 6.Da6+ Kb8##

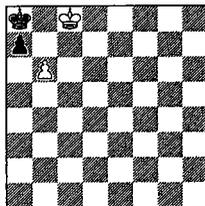
99

R: Da4×Ba7 [=sB]! & v: 1.Dc6# und 1.De4#

100

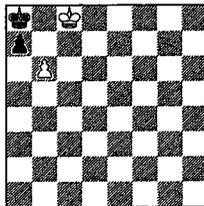
R: Da4-a7 [=sB]! & v: 1.Dd1 [=wD] Da4,Dd5,Df3,Da1 [=wT]#

101
Albert H. Kniest
BSt 492 feenschach
V 1982



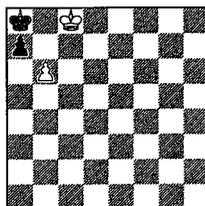
-1s→+1 durch Schwarz
 — wie viele
 Schachgebote sind
 möglich?
 Wandelschach

102
Albert H. Kniest
BSt 494 feenschach
V 1982



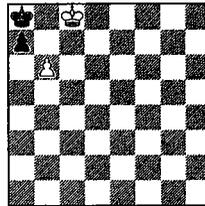
-1w→1w→+1 durch
 Schwarz mit
 sieben Lösungen
 Wandelschach

103
Hilmar Ebert
feenschach VIII 1983
Peter Kniest zum 25000.
Lebenstag gewidmet (27.
Mai 1983)



-9 weiße Serienzüge
 (davon 3
 Entschlüsse)→Doppel-#1

104
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
Jürgen Tschöpe
97 Das Vielväterproblem
XI 1983



Ser.=3
 Einsteinschach
 C+

101
 13 Schachgebote!

R: Sb5-a7 [=sB],Sc6-a7 [=sB],Ta3,4,5-a7 [=sB]! & v: 1.Sd6,Sd8 [=sD],Tc3,4,5+= 5 Züge

R: Da3,4,5-a7 [=sB]! & v: 1.Da6,Dc3,Dh3,Dc6,Dc4, Dg4,Dc5,Df5+= 8 Züge

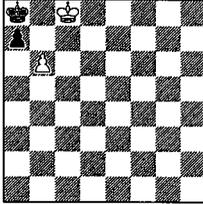
102
 R: Ba5×Db6! & v: 1.Kd7! Db8 [=sS],Dd8 [=sD],Dc6, Dd6,De6, Dd4,Db5+

103
 R: 1.Kd8-c8! 2.Kc7×Td8 3.Kc6-c7 4.Kb5-c6 5.Ka5-b5 6.Ka6×La5 7.Kb5×Ta6 8.Kc6-b5 9.Kc7-c6 &
 v: 1.b7##

104
 Letzter Zug: sS-a7 [=sB]!
 1.b×a7 [=wS]! 2.Sb5 [=wB] 3.b6=

105

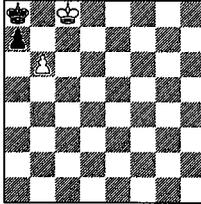
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
Jürgen Tschöpe
98 Das Vielväterproblem
XI 1983



-[s→Ser.#5 durch
Schwarz
Marscirce

106

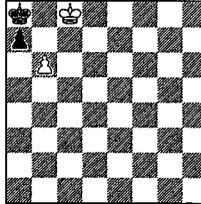
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
Jürgen Tschöpe
99 Das Vielväterproblem
XI 1983



Verdopple einen
Stein→Ser.H-Beid-#8
Augsburger Schach

107

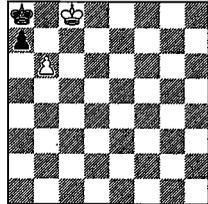
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
Jürgen Tschöpe
100 Das
Vielväterproblem
XI 1983



8s Serienzüge→ S#1 C+
Dynamoschach

108

Arno Tüngler
U1 Das
Vielväterproblem
XI 1983



Ser.#8 (durch wen?)
Augsburger Schach

105

R: Kb7-a8! & v: 1.a5! 5.a1=D# (1.a×b6? 6.b1=D#)

106

Ba7 = verdoppelt! 1.a5 [Ba7]! 5.a1=D 6.Da5 7.Td5 [La5] 8.Td8+ b7##

107

1.a5! 5.a1=L 6.Lc3 7.La5 8.Lb6 [Bd8=S!] → 1.Kb8 [Sc8]+ Kb7#
Läufer-Umwandlung. Springer-Umwandlung

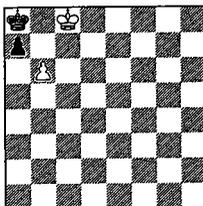
108

1.b7#? (illegal)

1.a5! 5.a1=D 6.Dd4 7.L×b6 [Td4] 8.Td8#

109

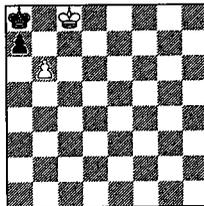
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
U2 Das
Vielväterproblem
XI 1983



-1(w+s)→#1 durch
Schwarz
Volcanic Circe seit
zehnsteiniger Stellung

110

Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
U3 Das
Vielväterproblem
XI 1983



#1
Pièces Volages seit
Partieanfangsstellung

111

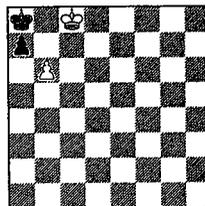
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
U4 Das
Vielväterproblem
XI 1983



a) H#1
b) H=2
3×3-Brett (a6–c8)
Ohneschach

112

Hilmar Ebert
U5 Das
Vielväterproblem
XI 1983



-1w→S×1

109

R: 1.Kd8×Tc8! Tc7-c8+ & v: 1.Kb7 [Ta8]#

Die Annahme eines unterirdischen schwarzen Turmes im Mattzug ist zwingend legal: Vor dem Mattzug fehlen fünf Steine, die unterirdisch stehen müssen, und zwar unter a7 und a8, da c7 und d8 wegen der soeben zurückgenommenen Züge nicht in Frage kommen. Unter a7 können aber höchstens vier schwarze Bauern stehen, da nur vier schwarze Bauern mit zehn Schlagfällen, nicht fünf schwarze Bauern mit 15 Schlagfällen auf die a-Linie schlagen konnten. Also muss als fünfter Stein mindestens ein schwarzer Turm unter a8 stehen und kann matt geben!

110

Letzter schwarzer Zug nur Bb7-b6 [=wB]! Also hat dieser Bauer schon die Farbe gewechselt. Somit 1.b7#

111

a) 1.a6T! (1.a6D,L,S?) b8=D!#

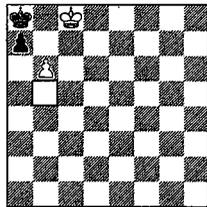
b) 1.a6S! b8=L! (Tempo) 2.Sc7 K×c7= (1.a6T? b8=S 2.Tc6+?? S×c6=) Allumwandlung.

112

R: Kc7×Lc8! & v: 1.b7+ L×b7

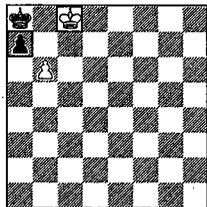
Nicht R: Kc7-c8? (& v: 1.b×a7 K×a7): Illegal, da kein letzter schwarzer Zug!

113
Theodor Steudel
U6 Das
Vielväterproblem
XI 1983



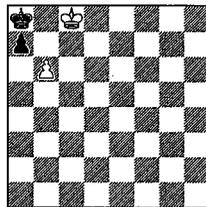
H=2
 magisches Feld b5

114
Achim Schöneberg
II feenschach XI 1984



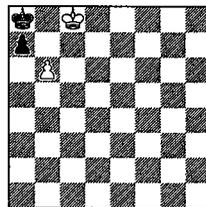
C+ H=2
 Beamte: Kc8, Ba7

115
Bernd Schwarzkopf
1259 Jugendschach
XII 1984



C+ -1s→H#2
 Zwei Lösungen
 Flintenschach

116
Stephan Eisert
5279 Die Schwalbe
X 1985
 3. Lob



Last move?
 Brechtschach Typ A
 (seit PAS)

113
 1.a×b6! Kc7 2.b5 [=wB] b6=

114
 1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=T=
 Turm-Umwandlung.

115
 R: Ka8×Sb8! & v: 1.a5 Sa6 2.a4 Sc7#
 R: Ka8×Tb7! & v: 1.a×b6 Tb6 2.a5 Ta6#

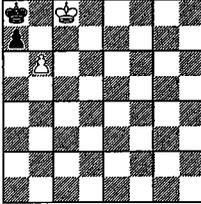
116
 R: 1.Kd7×Lc8→[Bb6 bleibt, wird nicht→wK]! Kb7,8(×)a8→[Tc8=sL]+!
 Nicht R: 1.Ba,c5×b6← [Kc8 bleibt, nicht ← wB]?, da stattdessen 1.K -c8← [Ba,c5=wS] hätte erfolgen müssen.
 Nicht R: 1.K ×Sc8→[Bb6 bleibt]?, da stattdessen 1.b×a7,b7→[wKc8=wD]+ hätte erfolgen müssen.
 Nicht R: 1.Kd8×Tc8→?, da Schwarz zuvor keinen Zug hat: 1.- Tc1-c8→[sBa8?? -illegal!- =sK]+? oder 1.- Tc1-c8← [sKa7?? -illegal!- =sB]+? wären nur ohne Brechteffekt möglich gewesen; ebenfalls illegal wäre 1.- Kb -(×)← [sLc8=sT; sKa7?? -illegal!- =sB]+? gewesen.
 Nicht R: 1.Kd7×Dc8→?, da Schwarz zuvor keinen Zug hat: Illegal wäre 1.- Kb -(×)a8← [sTc8=sD, sKa7?? -illegal!- =sB]+? oder 1.- Kb -(×)a8→[sSa7=sB, sKc8?? -illegal!- =sD]+? gewesen.

117

Helmut Rössler

4679 feenschach

XI 1985

Albert H. Kniest zum
Gedenken

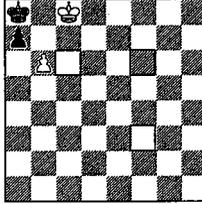
H==6

Gitterschach Circe
Farbzickzack (Weiß darf
schlagen)

118

Theodor Steudel**Hilmar Ebert****Jexon J. Secker**

A feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum
Gedenken

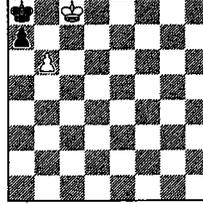
Ser.H# in a)-c) 6 d) 7 C+

Cavalier Majeur
magische Felder
a) c6,f3,f6 b) h1 c) g4
d) b8

119

bernd ellinghoven

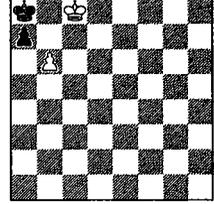
B feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum
Gedenkenkürzestes Matt?
Kannibalschach

120

Arno Tüngler

C feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum
GedenkenSer.H+7 C+
Doppellängstzüger

117

Stellung illegal!

1.a×b6 [Bb2]! Kb7 2.-! K×b6 [Bb7] 3.-! Kc5 4.b5 Kb4 5.-! Ka5 6.-! b4==

118

a) 1.a5! 5.a1=D 6.Df6 [=wD] Da1#

b) 1.a5! 5.a1=T 6.Th1 [=wT] Ta1#

c) 1.a5! 5.a1CM 6.CMg4 [=wCM] b7#

d) 1.a5! 5.a1=L 7.Lb8 [=wL] b7#

Allumwandlung. Je zweimal Matt auf a1 und b7.

Die Mehrlinge a)-c) stammen von T. S. & h. e., d) stammt von J. J. S.

119

1.b7+!? K×a7 2.b8=D+ Ka6 3.Db6# (illegaler Anzug)

0.– a6,a5 (Schwarz ist am Zug) 1.b7+ Ka7 2.b8=D+ K(×)a6 3.Db6#

(0.– a5 3.Db7+? K×a5!)

120

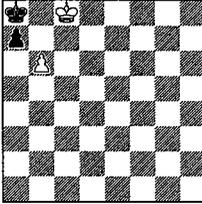
1.a5! 5.a1=S 6.Sb3 7.Sc5 b7+

Springer-Umwandlung.

121

Arno Tüngler*D feenschach XI 1985*

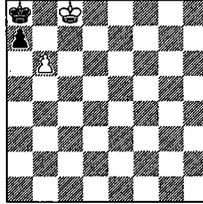
4. Lob

Albert H. Kniest zum Gedenken

-13w

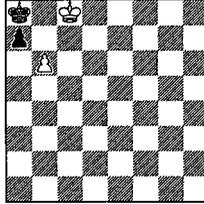
Ser.Entschläge genau
(maximal 2sBB werden
entschlagen)→#1 (*)

122

bernd ellinghoven*E feenschach XI 1985**Albert H. Kniest zum**Gedenken*

Welcher König erreicht
zuerst a) h1? b) h2?

123

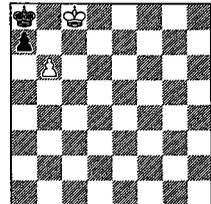
Zoltan K. Bodnar*F feenschach XI 1985**Albert H. Kniest zum**Gedenken*

Ergänze fünf
Steine→H==13

124

Zoltan K. Bodnar*G feenschach XI 1985*

1. Lob

Eero Bonsdorff gewidmet

Beweispartie in 41
Einzelzügen mit
folgenden verbindlichen
Zügen: „5.Kd3 D×h2“,
„7.K×f5“, „16.Ke6“,
„20.Kc8“

121

* (illegal): 1.– b7#

R: 1.Kd7×Sc8! 2.Ke6×Sd7 3.Kf7×Be6 4.Kg7×Lf7 5.Kh6×Sg7 6.Kg5×Th6 7.Kf4×Sg5 8.Ke3×Sf4
9.Kd4×Te3 10.Kc4×Ld4 11.Kb5×Sc4 12.Kc6×Bb5 13.Kc7×Sc6 & v: 1.b7#

Nicht 4.Kg6×Sf7 5.Kh5×Sg6 6.Kg4×Sh5 7.Kf3×Sg4 8.Ke4×Tf3 9.Kd4×Se4 10.Kc4×Ld4 11.Kb5×Sc4
12.Kc6×Bb5 13.Kc7×Sc6 & v: 1.b7#, da nach dem 12. Zug eine illegale Stellung entsteht (3sBB, 6sUW-
SS). Deshalb muss hier elsässischer Serienzüger gefordert werden!

122

a) sK b) wK

Schwarz ist am Zug, also z. B. 1.a×b6 Kc7 6.b1=D Kh2!, aber h1 bleibt für den wK gesperrt. Allgemein gilt: Der sK erreicht zuerst alle Felder der a- und b-Linie sowie der 1. Reihe und ferner c2, c3, c4 und c5.

123

Ergänze wLe7 wSa5 wBc7 d6 sBd7

In der Quelle keine weitere Lösung!

124

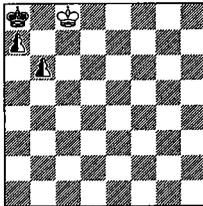
1.d4! c5 2.d×c5 Dc7 3.D×d7+ K×d7 4.Kd2 Kc6 5.Kd3 D×h2 6.Ke4 Lf5+ 7.K×f5 D×g2 8.T×h7 D×f1
9.T×g7 D×c1 10.T×f7 D×b1 11.T×e7 D×a2 12.T×b7 D×a1 13.T×b8 D×g1 14.T×f8 Kb7 15.T×g8
D×f2+ 16.Ke6 D×e2+ 17.Kd7 D×c2 18.T×h7 D×b2 19.T×a8 K×a8 20.Kc8 Db6 21.c×b6

125

Zoltan K. Bodnar

H feenschach XI 1985

Roger Powell gewidmet



-1s→1w→ H==6*

Antischach

Rex Multiplex

UL

neutrale Bauern

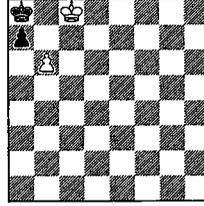
126

Markus Manhart

I feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum

Gedenken



a) Ser.H=4/0

b) Ser.H=5/0

Kürzestzüge

Wandelschach

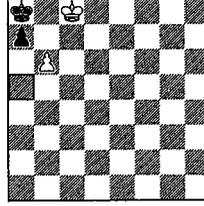
127

Markus Manhart

J feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum

Gedenken



H=2

unbetretbares Feld a5

NL

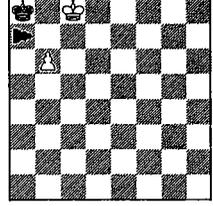
128

Markus Manhart

K feenschach XI 1985

Albert H. Kniest zum

Gedenken



H#4

Kürzestzüge

Rex Multiplex

♣=königlicher Bauer

125

R: nBc7×nBb6 & v: nBb6-b7+, dann 1.Kb8 a8=K 2.Ka7 b8=K 3.Kb7 Kaa7 4.Ka8 Kbb7 5.Kb8 c8=K ??

Unklare Lösungsangabe in der Quelle.

UL: Illegale Rückzüge wegen Selbstschachs in der Diagrammstellung.

126

a) 1.a5! 4.a2 [=wB]=

b) 1.a6! 5.a2 [=wB]=

127

1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=T=

Turm-Umwandlung.

NL 1.a6 Kc7=

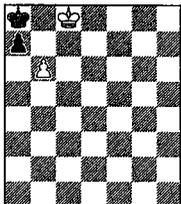
128

1.kBa6! b7+ 2.Ka7 b8=T 3.kBa5 Tb6 4.Ka8 Ta6#

Turm-Umwandlung.

129

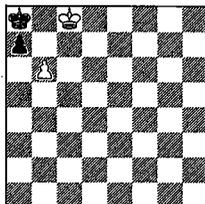
Markus Manhart
L feenschach XI 1985
Albert H. Kniest zum
Gedenken



6s Serienzüge → S+1
 7×8-Brett (a1–g8)
 a) orthodox
 b) Haaner Schach

130

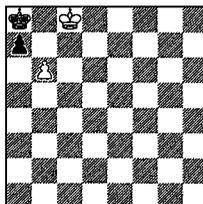
Markus Manhart
M(v) feenschach
XI 1985
Albert H. Kniest zum
Gedenken



Ser.#11 durch
 Schwarz
 Norsk Sjakk
 Längstzüger

131

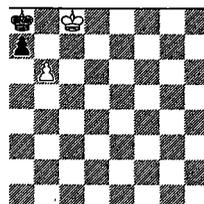
Erich Bartel
1426 Problemkiste
I 1986



C+ Symmetrie in 3 Zügen
 (Weiß beginnt)

132

Heinz Winterberg
1435a(I) Problemkiste
II 1986



Ser.#9 durch Schwarz
 Vertikalzylinder Madrasi

129

a) 1.a5! 5.a1=D 6.Da7 → 1.b7+ D×b7+
 b) 1.a5! 5.a1=D 6.Dg7 → 1.b7+ D×b7+

130

1.a5! 5.a1=D 6.Dh8 [=sS] 7.Sg6 [=sD] 8.Db1 [=sS] 9.Sa3 [=sD] 10.Df8 [=sS] 11.Sd7 [=sD]#
 Ursprünglich mit zusätzlicher Bedingung „Circe“; N. Shankar Ram wies darauf hin, dass dies nur 11.–K×d7?? verhindern sollte. Aber im „Norsk Sjakk“ kann der König ohnehin nicht schlagen, sodass die Bedingung überflüssig ist.

131

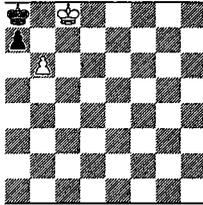
Illegaler Anzug!
 1.b×a7! K×a7 2.Kc7 Ka8/Ka6 3.Kc6/Kc8 (Symmetrie)

132

1.Kh7! 2.Ka6 3.K×b6 4.a5 8.a1=D 9.Dc7#

133

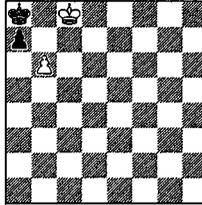
Heinz Winterberg
1435a(II) Problemkiste
II 1986



Ser.=9 durch Schwarz
Vertikalzylinder Madrasi

134

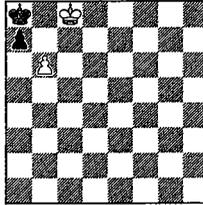
Heinz Winterberg
1435b Problemkiste
II 1986



Versetze einen
Stein → korrektes H#1 —
wie viele Lösungen?
Pièces Hypervolages
UL

135

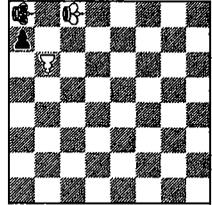
Heinz Winterberg
1435c Problemkiste
II 1986



H=4 mit 1 Schlagfall
Pièces Hypervolages

136

Maryan Kerhuel
II Rex Multiplex
VII-IX 1986
4. ehr. Erw.



H==3*
Haaner Schach
DL
♔♚=königlicher
Grashüpfer
♞=Berolinabauer

133

1.Kh7! 2.Ka6 3.K×b6 4.a5 8.a1=D 9.Dd6=

134

Fünf Lösungen beabsichtigt:

sB→b2: 1.b1=L [=wL] Le4#

sB→c2: 1.c1=T [=wT] Ta1#

sB→d2: 1.d1=L [=wL] Lf3#

sB→e2: 1.e1=T [=wT] Ta1#

sB→f2: 1.f1=L [=wL] Lg2#

Turm-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

Die Umwandlung in Dame soll jeweils daran scheitern, dass diese mehrere (dualistische) Mattzüge hat. Aber daran scheitert die gesamte Lösung, also UL!

135

1.a6 [=wB] b7 [=sB] 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 Kb6 4.Kb8 a×b7=

136

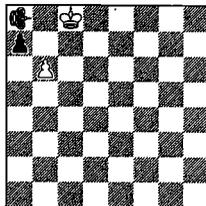
* 1.- c7 2.kGa6 b8=T==! (3.- Tb7??)

1.kGd8! kGe8 (Tempo) 2.kGa5 c7 3.a6 b8=L==!

Umwandlungswechsel.

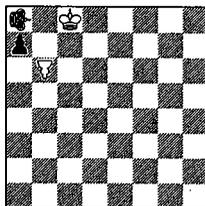
DL 3.- b8=G==

137
Maryan Kerhuel
 III Rex Multiplex
 VII-IX 1986



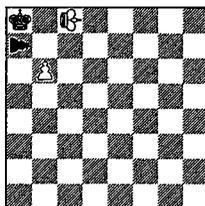
H==3 durch Schwarz C+
 Haaner Schach
 ♔=königlicher Läufer

138
Maryan Kerhuel
 IV Rex Multiplex
 VII-IX 1986



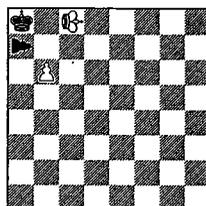
Ser.==8
 Haaner Schach
DL
 ♔=königlicher Läufer
 ♖=Berolinabauer

139
Maryan Kerhuel
 Va Rex Multiplex
 VII-IX 1986
 2. Preis



Ser.H==5
 Haaner Schach One-way
 Chess
 ♔=königlicher Läufer
 ♖=Superbauer

140
Maryan Kerhuel
 Vb Rex Multiplex
 VII-IX 1986



Ser.H==5 C+
 Haaner Schach
 Circé Equipollents
 ♔=königlicher Läufer
 ♖=Superbauer

137

1. b×a7! kLc6 2. Kc7+ kLb5 3. Kb8 kLa6==

138

1. c7 2. d8=S 3. Sc6 4. Se5 5. Sd7 6. Sc5 7. Sa6 8. Sb8==

Springer-Umwandlung.

DL 4. Sb4 5. Sa6 6. Sc5 7. Sd7 8. Sb8==

139

1. a6! 2. a1=T 3. Td1 4. Td7 5. Tc7+ b×c7==

Turm-Umwandlung.

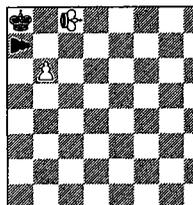
Ohne die Bedingung „One-way Chess“ gäbe es nicht die Verführung 1. a1=T? 2. Tb1 3. Tb5 4. T×b6 5. Tb8+ kLa6==? (6. Kb7!).

Den Aufgaben Va–Vd wurde der 2. Preis gemeinsam gegeben.

140

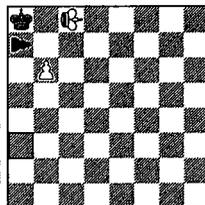
1. a1=D! 2. Da5 3. D×b6 [Bc7] 4. Db5 5. Da6+ kL×a6==

141
Maryan Kerhuel
Vc Rex Multiplex
 VII-IX 1986



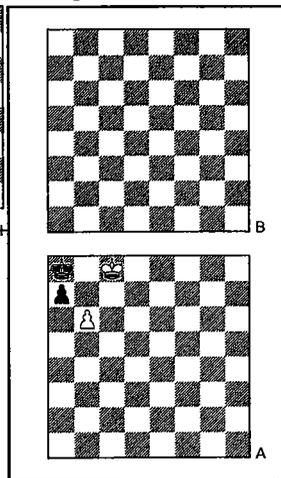
Ser.H=9
 Haaner Schach
 Platzwechselcirce (siehe Text)
 ♖=königlicher Läufer
 ♜=Superbauer

142
Maryan Kerhuel
Vd Rex Multiplex
 VII-IX 1986



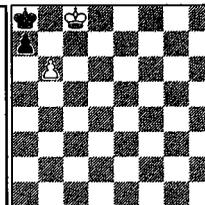
Ser.H=7 C+
 Haaner Schach Loch a3
 ♖=königlicher Läufer
 ♜=Superbauer

143
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
1496 Jugendschach X 1986



Versetze einen Bauern auf ein legales Bauernstandfeld → Ser.H=2
 Bicolores Alice-Schach

144
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
1497a Jugendschach X 1986



Ser.H-Diagramm in 8/0 Zügen
 Degradierung Bicolores

141

Die Wiedergeburt des geschlagenen Steines soll hier der Lochbildung durch den wegziehenden schlagenden Stein zuvorkommen!

1.a6! 2.a1=L 3.Le5 4.Ld6 5.Le7 6.Ld8 7.L×b6 [Bd8=T] 8.Lc7 9.Lb8 Td7==
 Turm-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

142

1.a×b6! 2.b1=S 3.Sc3 4.Sb5 5.Sc7 6.Sa6 7.Kb8+ kL×a6==
 Springer-Umwandlung.

143

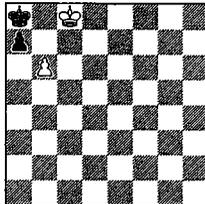
sB→g2 [A], dann 1.g1=L [B]! 2.La7 [A]! b×a7 [B]=!!

Es geht nicht (nach entsprechender Versetzung) 2.D,Ta7 [A]?? wegen Selbstschachs und 2.D,Tc7 [A]?? K×c7 [B] wegen Selbstschachs trotz Brettwechsel. Läufer-Umwandlung.

144

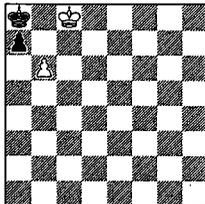
1.a5! 5.a1=L (5.– a1=D,T? Selbstschach!) 6.Le5 7.Lb8 8.La7 [=sB] Diagrammstellung
 Läufer-Umwandlung.

145
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1497b Jugendschach
 X 1986



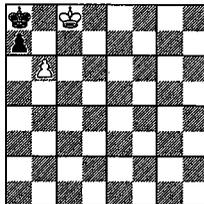
Ser.H-Diagramm in 4/4
 Zügen
 Wandelschach

146
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1497c Jugendschach
 X 1986



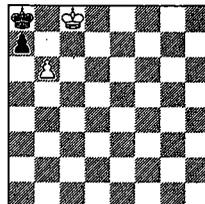
Ser.H-Diagramm in 1/3
 Zügen
 Circe Flintenschach

147
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1497d Jugendschach
 X 1986



Ser.H-Diagramm in 1/4
 Zügen
 Circe Gitterschach

148
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1497e Jugendschach
 X 1986



Ser.H-Diagramm in 2/8
 Zügen
 Circe weißer
 Längstzüger

145

1.a5! 4.a2 [=wB] → 1.a4 4.a7 [=sB] Diagrammstellung

146

1.a×b6 [Bb2,Ba7]! → 1.b4 2.b5 3.b6 Diagrammstellung

147

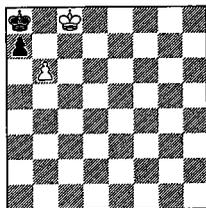
Stellung illegal!

1.a6! → 1.Kb7 2.K×a6 [Ba7] 3.Kb7 4.Kc8 Diagrammstellung

148

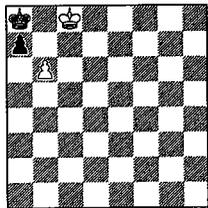
1.a5! 2.a4 → 1.Kd7 4.K×a4 [Ba7] 8.Kc8 Diagrammstellung

149
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1498a Jugendschach
 X 1986



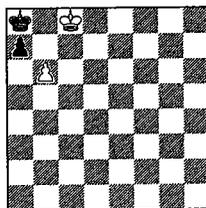
Weiß am Zug —
 Mindestens wie viele
 und welche Felder sind
 magische Hilos, damit
 der letzte Bauernzug
 eindeutig ist?
 Circe Vorgabepartie mit
 magischen Hilos

150
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
 1498b Jugendschach
 X 1986



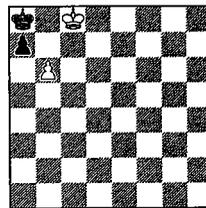
Weiß am Zug —
 Mindestens wie viele
 und welche Felder sind
 magische Hilos, damit
 der letzte Figurenzug
 eindeutig ist?
 Circe Vorgabepartie mit
 magischen Hilos

151
Thomas Brand
Günter Büsing
Hans Gruber
Bernd Schwarzkopf
 1499 Jugendschach
 X 1986
 ABBA gewidmet



H#1
 Haaner Schach &
 a) Längstzüger
 b) Kürzestzüger
 c) weißes
 Gleichlangzickzack
 d) weißes
 Halblangzickzack

152
Maryan Kerhuel
 R63a Rex Multiplex
 X-XII 1986
 Spezialpreis
 Michel Caillaud
 gewidmet



Ergänze
 → Illegal
 Cluster
 Patrouilleschach
 NL

149
 magische Hilos a2 a3 a4 a5 b7. Letzter Zug dann sBa6-a5 [=wBa2=sBa7]!
 Nicht: Ba7-a5 [=wBa2=sBa7]?, da dies ein Nullzug (illegal) wäre.

Nicht: Ba6-a5 [=wBa2=sB„R“]?, da die dann entstehende Stellung mit sBa6, a7 wegen des magischen Hilos b7 illegal wäre.

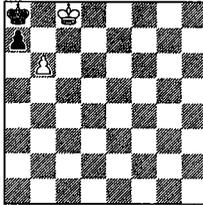
150
 magische Hilos b7 e7 g1 h1 h2. Letzter Zug dann Td7-b7 [=wTh1=sT„R“]!

151
 a) l.a5 [=A] b7#
 b) l.a6 [=B] b7#
 c) l.a6 [=B] b7#
 d) l.a5 [=A] b7#
 „Zyklus“ A-B-B-A!

152
 Ergänze wTb8 wSc6 sTc7 sBd7
 NL + wTb8 wSd7 sTc7 sBc6

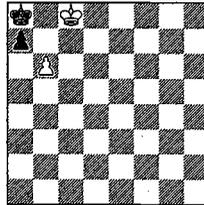
Gemeinsame Widmung der Aufgaben R63a–R63d; auch erhielten diese gemeinsam den Spezialpreis.

153
Maryan Kerhuel
R63b(v) Rex Multiplex
X-XII 1986



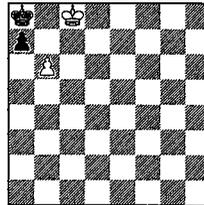
Ergänze
 ♖ ♗ ♘ ♙ → Illegal
 Cluster
 Patrouilleschach

154
Maryan Kerhuel
R63c Rex Multiplex
X-XII 1986



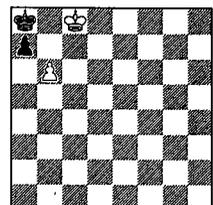
Ergänze
 ♖ ♗ ♘ ♙ → Illegal
 Cluster
 Patrouilleschach

155
Maryan Kerhuel
R63d Rex Multiplex
X-XII 1986



Ergänze
 ♖ ♗ ♘ ♙ → Illegal
 Cluster
 Patrouilleschach

156
Hans Gruber
(Korr.: Michael Kling)
1534v Jugendschach
XII 1986
Weihnachtsgruß



Ergänze eine Dame so,
 dass nach dem dann zu
 erfolgenden Einzelzug
 kein Matt entstehen kann
 — wie viele Lösungen?

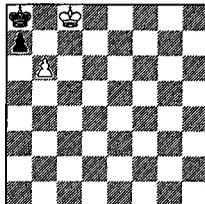
153
 Ergänze wTb8 wBd6 wBd7 sLc7 sBb7

154
 Ergänze wTc6 wLb7 wSd7 wSd6

155
 Ergänze wDb7 wLc6 wBb6 wBd5 wBd7 sBb5

156
 Absicht: 86 Lösungen.
 a) wD: Alle Felder außer der Diagonalen b7-h1 [#]! Schwarz ist am Zug und kann nicht matt setzen. Weitere Ausnahme: wDa6. Schwarz am Zug ist patt, daher kommt es nicht zu einem (gemäß Forderung notwendigen) nächsten Zug! = 52 Lösungen
 b) sD: Überall dort, wo sie Schach bietet oder das Feld b7 deckt (ansonsten käme 1.b7#, denn nun kann Weiß am Zug sein!). = 34 Lösungen
 Summe: 52 + 34 = 86 Lösungen (Weihnachtsgruß '86!)
 Aber es gibt nur 85 Lösungen, da die wD auch nicht auf b8 stehen darf, wo sie matt setzt (vgl. *Jugendschach*, V/1988).

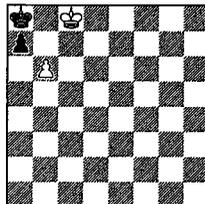
157

Maryan KerhuelF924v *The Problemist*
I 1987

Serienzug-Patt mit
Umwandlung
Zeroposition

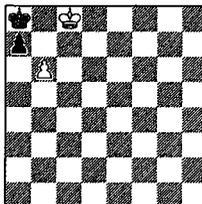
- a) Verschiebe den
schwarzen Bauern um
zwei Felder → Ser.=6
b) ♗a7 → b5, Ser.=8
c) ♗a7 → d7, Ser.=5
d) ♘c8 → a5, Ser.=3
Patrouilleschach weißer
Kürzestzüger

158

Maryan KerhuelF925v *The Problemist*
I 1987

H#3 durch Schwarz C+
transmutierende Könige

159

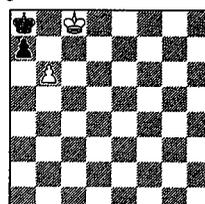
N. Shankar Ram5950 *Die Schwalbe*
VIII 1987

–6w Serienzüge mit
einem Minimum an
Entschlagen → S#1
NL

160

N. Shankar Ram6072 *Die Schwalbe*

XII 1987

Jörg Kuhlmann
gewidmet

H-Beid-#2*
Supercirce

157

- a) sB → c7, dann: 1.Kd8! 2.b7 3.b8=T 4.Tb7 5.Kc8 6.T×c7=
b) 1.Kc7! 2.Kc6 3.Kc5 (4. K×b5?) 4.b7 5.b8=D 6.Db7 7.Db6 8.K×b5=
c) 1.Kc7! 2.K×d7 3.b7 4.b8=L 5.Kc7=
d) 1.b7! 2.b8=S 3.Ka6=

Allumwandlung. Ursprünglich war „a) sB → c7 (...)“ angegeben. Durch die Version wurde das Problem zum echten Vielväterproblem.

158

Letzter Zug z. B. Kh1×La8!

1.Kd7! Kb8 (Tempo) 2.Kd6 Kb7 3.Kc5 a×b6#!

War ursprünglich in der Fassung wKh1, wBh2, sKf1, sBg3 als „normales“ H#3, transmutierende Könige, abgedruckt worden, obwohl ausdrücklich als Vielväterstellung eingesandt.

159

R: 1.Kd7-c8! 2.Kc6-d7 3.Kc5×Lc6 4.Kd6×Tc5 5.Kc7×Td6 6.Kc8-c7 & v: 1.b7+ L×b7#

NL R: 1.Kc7-c8?!

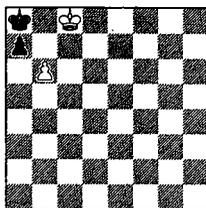
Gemäß Autor ist die Rücknahme von 1.Kc7-c8 unmöglich, da dann eine illegale Stellung entstände. Da es sich aber um einen Serienzüger handelt, müsste die Forderung wohl korrekt lauten „Weiß nimmt 6 elsässische Serienzüge mit einem Minimum an Entschlagen zurück, dann: Selbstmatt in 1 Zug“!

160

* (illegal): 1.– b×a7 [Bh1=D] 2.Dc6+ Kb8## und * 1.– b×a7 [Bb1=D] 2.Db8+ K×b8 [Dc6]##
1.a×b6 [Bd8=D]! D×b6 [Bh1=D] 2.Dc6+ Kb8##

161
N. Shankar Ram

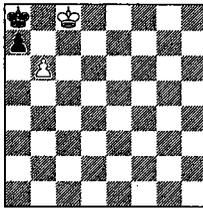
The Problemist I 1988
Neujahrsgruß



Hilfsecho in 4

162
Bernd Schwarzkopf

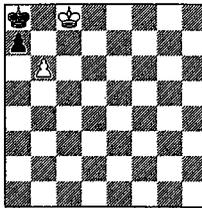
1980a Problemkiste
I 1988



Ersetze einen Stein so,
 dass ein reines Patt
 entsteht

163
Bernd Schwarzkopf

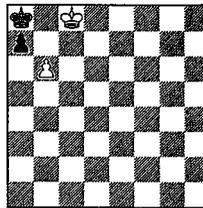
1980b Problemkiste
I 1988



Vertausche die Steine zu
 einer Pattstellung

164
Bernd Schwarzkopf

1980c Problemkiste
I 1988



H=4
 Randzüger

C+

161

1.a6! b7+ 2.Ka7 Kd7 3.Kb6 Kd6 4.Ka5 Kc5 Echo

162

wSa7! reines Patt

Mit wLa7 wäre das Patt wegen der Doppeldeckung von b8 unrein.

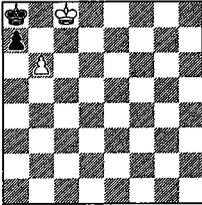
163

Vertausche sowohl die beiden Könige als auch die beiden Bauern (und Weiß steht patt)!

164

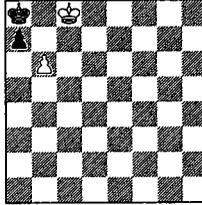
1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=S 3.Ka8 S×a6 4.Ka7 Sc7=
 Springer-Umwandlung.

165
Bernd Schwarzkopf
 1980d Problemkiste
 I 1988



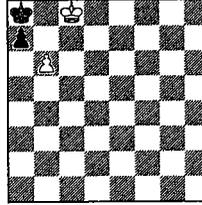
Ser.H=5
 Randzüger

166
Achim Schöneberg
Jörg Kuhlmann
 6213 Die Schwalbe
 IV 1988
 Albert H. Kniest zum
 Gedenken



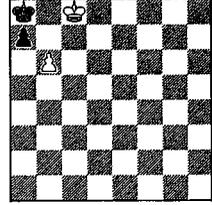
C+ Wie groß ist die
 Wahrscheinlichkeit, dass
 die VVP-Stellung
 entsteht, wenn aus dem
 kompletten Figurensatz
 zufällig 4 Steine
 gezogen und zufällig auf
 das Brett gestellt werden
 (keine unklare
 Aufstellung „zwischen“
 Feldern, keine
 Doppelbesetzung eines
 Feldes)?

167
Jan Kubečka
Arno Tüngler
Manfred Rittirsch
 2033 Problemkiste
 V 1988



Ser.H-Zielfeld b8
 in 3

168
Günter Glas
 2034 Problemkiste
 V 1988



C+ $-1(w+s) \rightarrow H=1$ —
 wie viele Lösungen?

165
 1.a5! 5.a1=S Kc7=
 Springer-Umwandlung.

166
 $1: [(32!/64 \times 28!) \times (64!/60! \times 4!) \times 4!] =$
 $= 1: (32!/28! \times 63!/60!) =$
 $= (28! \times 60!) / (32! \times 63!) =$
 $= 1: 205.633.088.640$

167
 1.a×b6! 2.Ka7 3.Ka6 Kb8

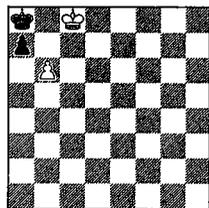
168
 36 Lösungen. In der folgenden Liste bedeutet „—“, dass der entsprechende Zug der vorherigen Lösung gleichbleibt.

R: Ba5×Db6 Db5×Db6 & v: 1.Da6+ D×a6=; R: — Db5×Tb6 & v: — T×a6=; R: — Dd4×Db6 & v:
 1.a6 D×d4=; R: — Dd4×Lb6 & v: — L×d4=; R: — De3×Db6 & v: — D×e3=; R: — De3×Lb6 & v:
 — L×e3=; R: — Df2×Db6 & v: — D×f2=; R: — Df2×Lb6 & v: — L×f2=; R: — Dg1×Db6 & v: —
 D×g1=; R: — Dg1×Lb6 & v: — L×g1=
 R: Ba5×Tb6 Tb7×Tb6 & v: — T×b7=
 R: Ba5×Lb6 Ld8×Db6 & v: — K×d8=; R: — Lc7×Db6 & v: — D×c7=; R: — Lc7×Db6 & v: —

$K \times c7=$; R: — $Lc7 \times Lb6$ & v: — $K \times c7=$; R: — $Lc5 \times Db6$ & v: — $D \times c5=$; R: — $Lc5 \times Lb6$ & v: —
 $L \times c5=$; R: — $Ld4 \times Db6$ & v: — $D \times d4=$; R: — $Ld4 \times Lb6$ & v: — $L \times d4=$; R: — $Le3 \times Db6$ & v: —
 $D \times e3=$; R: — $Le3 \times Lb6$ & v: — $L \times e3=$; R: — $Lf2 \times Db6$ & v: — $D \times f2=$; R: — $Lf2 \times Lb6$ & v: —
 $L \times f2=$; R: — $Lg1 \times Db6$ & v: — $D \times g1=$; R: — $Lg1 \times Lb6$ & v: — $L \times g1=$
R: $Ba5 \times Sb6$ $Sd7 \times Db6$ & v: — $K \times d7=$
R: $Ba5 \times Bb6$ $Bc7 \times Db6$ & v: — $D \times c7=$; R: — $Bc7 \times Db6$ & v: — $K \times c7=$; R: — $Bc7 \times Lb6$ & v: —
 $K \times c7=$; R: — $Bc7 \times Bb6$ & v: — $K \times c7=$
R: $Bc5 \times Db6$ $Da5 \times Db6$ & v: $1.Da6+ D \times a6=$; R: — $Da5 \times Tb6$ & v: — $T \times a6=$; R: — $Db5 \times Db6$ & v:
— $D \times a6=$; R: — $Db5 \times Tb6$ & v: — $T \times a6=$
R: $Bc5 \times Bb6$ $Bc7 \times Db6$ & v: $1.c6 Da6=$; R: — $Bc7 \times Tb6$ & v: — $Ta6=$

169

Theodor Stuedel
2035a *Problemkiste*
V 1988

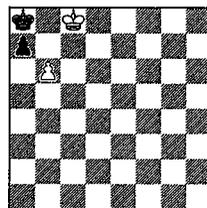


Ser.R=21
weißer Randzüger

C+

170

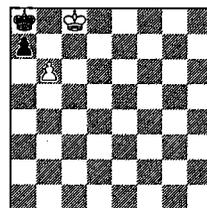
Theodor Stuedel
2035b *Problemkiste*
V 1988



Ser.R+20
weißer Randzüger
NL

171

N. Shankar Ram
63 *Phénix* V 1988

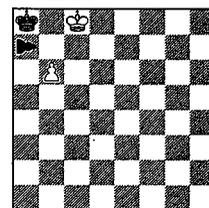


H#3
Circé Equipollents
Einsteinschach

C+

172

Maryan Kerhuel
64 *Phénix* V 1988



H=3
Marscirce
♣=Superbauer

169

1.Kd8! 21.Ka6 a×b6=

170

1.Kd8 20.Ka5 a×b6+
NL 1.Kd8 2.Kc8 Kb7+!

171

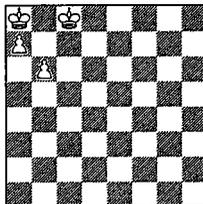
1.a×b6 [=sS] [wBc5]+! Kd8! 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 c5×b6 [=wS] [sSa7]#
Dreifache Rückkehr, Wartezüge.

172

1.a1=L! b7 2.Ld4 b8=T+ 3.La7 (Rundlauf) Kb7=
Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung.

173

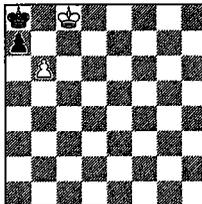
Achim Schöneberg
2085 *Problemkiste*
VII 1988



Färbe die Steine → H#3
0.1;1.1;1.1

174

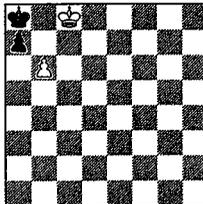
Maryan Kerhuel
5353 *feenschach*
VII-IX 1988



Kürzeste Beweispartie
(47 Einzelzüge)
Flintenschach (Könige
schlagen normal)

175

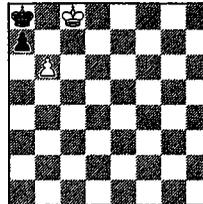
Jörg Kuhlmann
Thorsten Zirkwitz
2117a(v) *Problemkiste*
XI 1988



H=1* (Satz legal?)
Köko

176

Jörg Kuhlmann
Thorsten Zirkwitz
2117b *Problemkiste*
XI 1988



C+ H#6 0.2;1.1...
Köko
NL

173

Ka8 und Bb6 sind schwarz (Bb6 nur, um Legalität der Stellung mit Weiß am Zug zu erzeugen), dann
1.- Kd7! 2.Kb7 Kd6 3.Kc8 a8=D#

174

1.e3 e5 2.Dg4 b5 3.Dxd7 Dxd2 4.Ke2 Dd2+ 5.Kf3 Dxe3 6.Dxg7 Dxf2 7.Dxg8 Dxg2 8.Dg8 Dxh2
9.Dxf7 Dxc2 10.b4 Dxa2 11.Dxh7 Dxc1 12.Dxh8 Dc1 13.Ke4 Le6 14.Kxe5 Sd7+ 15.Kxe6 0-0!
16.Dxf8 Dxb1 17.Dd8 (z. B.) Kb7 18.Da8+ Kxa8 19.Kxd7 Dxa1 20.Lxb5 Dxf1 21.b5 Dxg1 22.b6
Dxh1 23.b6xc7 Dc8+ 24.Kxc8

175

* 1.- bxa7=! Legal, denn letzte Züge z. B.: 1.Kb7-a8 Kd7-c8+!

1.a5! Kb8=

Ursprünglich wurde nur „Patt in 1 Zug legal?“ gefordert.

Nachempfunden (als H=1*): Norbert Geissler, lc. *Problemkiste*, II/1989.

176

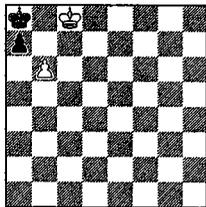
1.- b7+! 2.a6! Kc7 3.Ka7 Kc6 4.Ka8 b8=T! 5.Ka7 Ta8 6.Kb8 Kc7#

1.- Kc7 2.a5! b7 3.Ka7 b8=D 4.Ka6 Dd8 5.Kb5 Dd7+ 6.Ka6 Dc6#

Turm-Umwandlung.

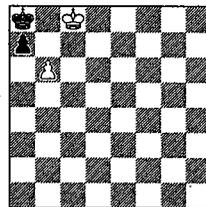
NL 1.- Kc7 2.a5 b7 3.Ka7 b8=T,S 4.Ka8 Tb6,Sd7 5.Ka7,Kb7+ Kb8(+) 6.Ka8 Ta6,Sb6#

177
Jörg Kuhlmann
Thorsten Zirkwitz
2117c Problemerkiste
XI 1988



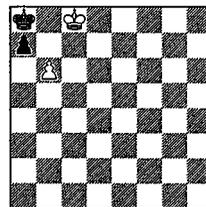
Gewinn möglich?
 Köko
 UL

178
Christian Poisson
VIII
Rex Multiplex/Phénix
XII 1988



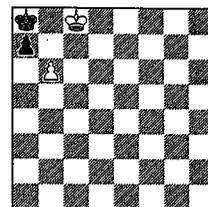
#4
 Para-Circé Echange

179
Jan Kubečka
la Problemerkiste II 1989



S-Zielfeld a7 in 1

180
Jan Kubečka
Ib Problemerkiste II 1989



C+ S-Zielfeld a7 in 2 C+
 Ohneschlag

177

Nein, remis!

1. b7+!? a6! 2. Kc7(!) (2. b8=D? K×b8!) Ka7 3. Kc6(!) (3. b8=D?) Kb8 (3.– Ka8? 4. b8=T! Ka7 5. Ta8 Kb8 6. Kc7#) 4. Kb6 a5! 5. Kb5 (5. Ka,c6? K×b7) a4! 6. Ka5 Kc7 7. b8=D Kc8.

Turm-Umwandlung. Absicht: Remis, da keine „Hilfsmasse“ auf der 6. Reihe mehr vorhanden ist, die für ein Matt erforderlich wäre. Dies stimmt jedoch nicht; spätere Korrekturen zeigen Gewinnwege als #21 (vgl. Nr. 362) bzw. als #19 (vgl. Nr. 481) auf. Also UL.

178

1. b×a7! Kb7 2. a8=D+ Kb6 3. Dc6+ Ka5, Ka7 4. Db5, Db7#

2.– Kc7 3. Dc6+ Kb8, Kd8 4. Db7, Dd7#

Der weiße Anzug ist hier legal (letzter Zug Kb7,8-a8)!

179

1. b×a7! K×a7

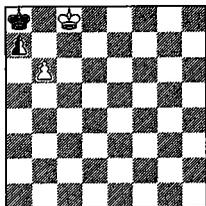
180

1. Kc7! a6, a5 2. b7+ Ka7

181

Norbert Geissler

Id Problemkiste II 1989



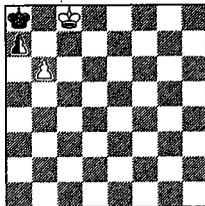
H#3

neutraler Ba7

182

Norbert Geissler

Ie Problemkiste II 1989



C+

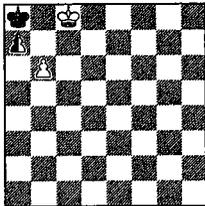
Ser.H#6

neutraler Ba7

183

Norbert Geissler

If Problemkiste II 1989



C+

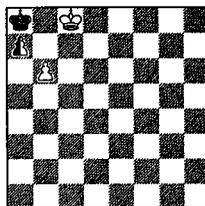
Ser.H=7

neutraler Ba7

184

Norbert Geissler

Ig Problemkiste II 1989



C+

H=4

Längstzöger
neutraler Ba7

181

1.nBa5! b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Db6# (1.nBa6? b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.K×a6!)

182

1.nBa5! 5.a1=nL 6.nLd4 b7#

183

1.nBa5! 5.a1=nL 6.nLe5 7.nLc7 K×c7= (5.a1=nD?? Selbstschach)

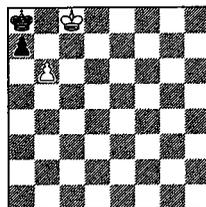
184

1.nBa5! b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Db3! 4.K×a5 Kb7=

185

Bernd Schwarzkopf

Ih Problemkiste II 1989



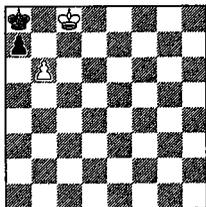
H#2

Orterschach

186

Bernd Schwarzkopf

Ii Problemkiste II 1989



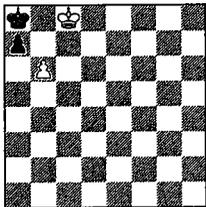
-1w→S=1

Köko

187

Bernd Schwarzkopf

Ik Problemkiste II 1989



-1w→=1

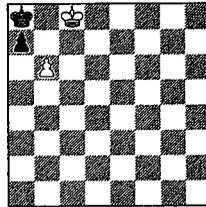
Köko

188

Bernd Schwarzkopf

1788 Jugendschach

III 1989



Ser.H#7* genau

Orterschach

185

1.a6! Kc7 2.Ka7 b7 & 1.b8=D#

186

R: Ba5×Bb6! & v: 1.a6 b5=

187

R: Ba5×Bb6 e. p.! & v: 1.a6= (Falls kein e. p.-, sondern normaler Schlag, steht Schwarz nicht patt.

Nicht R: Kc7-c8? (& v: 1.b×a7=) illegal!

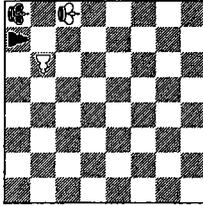
188

* (illegal): 1.- b7#

1.a5! 5.a1=T 6.Ta6 (daher nicht 1.a1=D?) 7.Ka7 b7 & 1.b8=D#

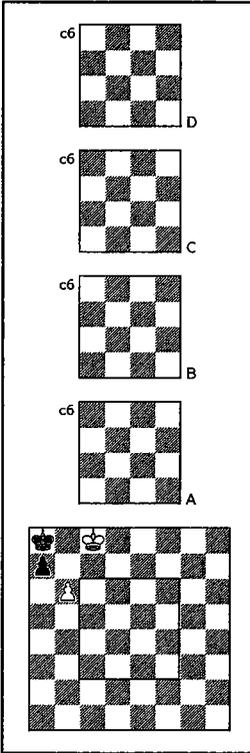
Turm-Umwandlung. Das zweizügige Serienzug-Hilfsmatt 1.a6 2.Ka7 b7 & 1.b8=D# lässt sich nicht auf genau 7 Züge strecken (6.- Ka7)!

189
Christian Poisson
 306 Phénix III 1989
 2.-3. Preis e. ä.



S=2
 Längstzüger Madrasi rex
 inclusiv Ohneschach
 für Schwarz
 Cavalier Majeur
 ►=Superberolinabauer
 ♔♚=königlicher Pao
 ♖=Berolinabauer

190
bernd ellinghoven
 5575 feenschach V-VIII 1989
 Gerhard W. Jensch gewidmet

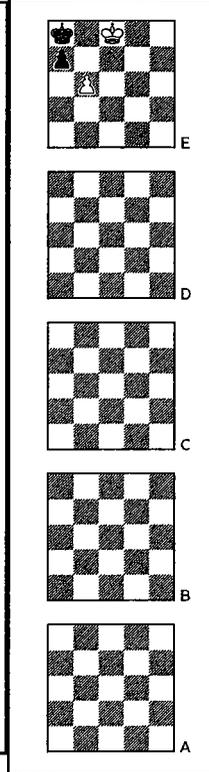


Ergänze einen Imitator→H#2,
 wobei jede Partei einen
 Doppelzug machen darf und
 der Imitator einen möglichst
 langen Weg zurücklegt
 (maximale Distanz zwischen
 Einfügungsfeld und Feld in
 der Mattstellung)
 Stereoschach

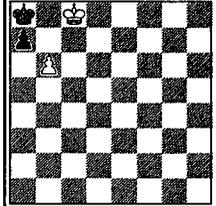
191
bernd ellinghoven
 5576/5577 feenschach
 V-VIII 1989
 5576:

Thomas R. Dawson zum **192**
 100. Geburtstag; 5577:
 Albert H. Kniest zum
 Gedenken

Johannes J. Burbach
 2252a Problemkiste
 VIII 1989



Gewinn 5576) 5x5x5-
 Raumschach
 5577) Stereoschach
 (wKe6D wBd4D sKc6D
 sBc5D)



Rückkehr in 2 (Weiß C+
 beginnt)

189

1.c7!

1.– g1=D 2.b8=D+ Da7=

1.– g1=T 2.b8=T+ Tb1=

1.– g1=L 2.b8=L La7=

1.– g1=CM 2.b8=CM CMd7!= (2.– CMa4? illegales Schachgebot wegen 3.CMe2!)

1.– g1=P 2.b8=P Pg8=

Superbabson.

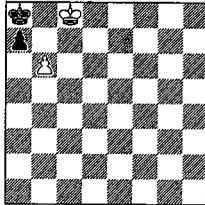
190Ergänze Imitator b8! Dann: 1.Kb7 [Ic7]+! (kein Selbstschach) Kd7 [Id6]-Ke6A [Ie5A] (Doppelzug)
2.Kc6A [If4B] [kein Selbstschach]-Kc6B [If4C] (Doppelzug) Kd5B [Ie3D]#**191**

a) 1.Bb4E+! (legal) gewinnt.

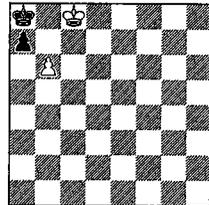
b) 1.Bd5D+! (legal) gewinnt.

192

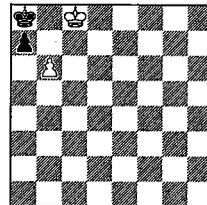
1.Kc7! ~ 2.Kc8 RK

193**Johannes J. Burbach**
2252b Problemkiste
VIII 1989Zielfeld c5 in 3
(Weiß beginnt)

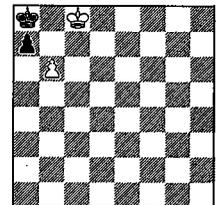
C+

194**Johannes J. Burbach**
2252c Problemkiste
VIII 1989Zielfeld a6 in 4
(Weiß beginnt)

C+

195**Johannes J. Burbach**
2252d Problemkiste
VIII 1989Zielfeld b5 in 4
(Weiß beginnt)

C+

196**Udo Degener**
2252e Problemkiste
VIII 1989Ergänze einen weißen
Bauern so, dass ein
korrektes Ser.H==8
entsteht
Ghost Chess
NL**193**

1.Kc7! a×b6! 2.K×b6 Kb8 3.Kc5 (1.Kd7? a×b6!)

194

1.Kc7! a6,a5! 2.b7+ Ka7 3.b8=S! ~ 4.Sa6

Springer-Umwandlung.

195

1.Kc7! a6! 2.b7+ Ka7 3.b8=T! ~ 4.Tb5

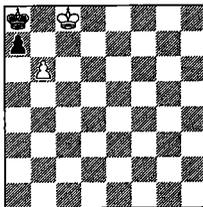
Turm-Umwandlung.

196

Ergänze wBh7→1.a×b6! 2.b5 (Ghost des wBb6 bewacht weiterhin a7!) 6.b1=D 7.D×h7 8.Dc7+ K×c7== (Ghost der sD bewacht weiterhin alle Nachbarfelder von c7)
 NL + sBd4 [sBf6] & 1.a5 5.a1=D 6.D×d4 [D×f6] 7.D×b6 8.Dc7+ K×c7==

197

Norbert Geissler
 5621 feenschach
 IX-X 1989

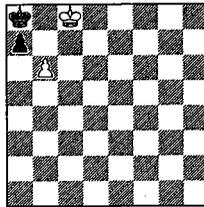


H#3 0.2;1.1;1.1
 Köko Spiegelcirce

C+

198

Norbert Geissler
 5630 feenschach
 IX-X 1989
 8. Lob

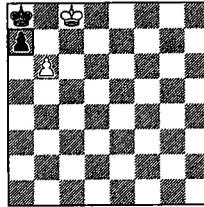


a) H==5*
 b) H==3 Berolinabauer b6
 c) H==6 Bichromes Schach Köko

C+

199

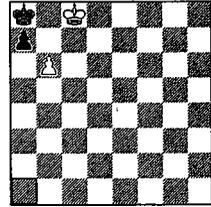
Günter Aust
 192 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.H#9*
 One-way Chess
 Umwandlung in (1:5 & 3:4)-Springer erlaubt
 magischer Ba7

200

Günter Aust
 193 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.H#5/2
 magisches Feld a1

C+

197

1.- Kc7 2.a×b6 [Bb7] b8=T 3.Ka7 Ta8#
 1.- b7+ 2.a6 b8=D 3.K×b8 [Dd8] Db6#
 Turm-Umwandlung.

198

a) * 1.- b×a7==
 1.a6 b7 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 Kb6 4.Kb8 K×a6 5.Ka8 b8=S==
 b) 1.a5 Kc7 2.Ka7 Kc6 3.Ka6 a7==
 c) 1.a6 b7 2.Ka7 b8=S 3.Kb7 Sc6 4.Kb6 Kc7 5.K×c6 Kb7 6.Kc7+ Ka7==
 Springer-Umwandlung.

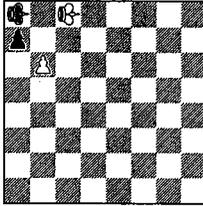
199

* 1.- b7# Letzter Zug Bb7-b6 [=wB]!
 1.mBa5! 5.a1m(1:5 & 3:4)-S (=,mS'') [sBb6] 6.mSf2 7.mSg7 [wBb6] 8.mSd3 9.mSa7 b7#
 Rundlauf.

200

1.a5! 5.a1=L [=wL] → 1.Ld4 2.b7#
 Läufer-Umwandlung.

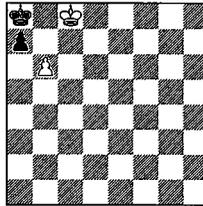
201
Günter Aust
 194 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.H#8

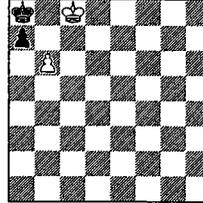
- a) ♔♚=königliches Zebra, Umwandlung in T & Fers erlaubt
 b) ♔♘=königlicher 2:4-Springer, Umwandlung in T & Alfil erlaubt
 Augsburgsburger Schach

202
Odd E. Backe
Espen Backe
 195 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989
 Herbert Hultberg
 gewidmet



+0?

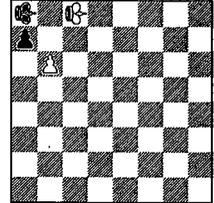
203
Marco Bonavoglia
Thomas Brand
Jörg Kuhlmann
 196 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H#4

Diagrammreihe
 inklusiv One-way Chess

204
Günter Aust
 197 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.#3

- ♔♘=C+
 a) königliches Kamel
 b) königliche Giraffe
 c) königlicher 1:5-Springer

201

- a) 1.a5! 5.a1=T+F 6.T+Fd1 7.T+Fd6 8.Fc5 [Td6] b7#
 b) 1.a5! 5.a1=T+A 6.T+Ae1 7.T+Ae6 8.Ac4 [Te6] b7#

202

Brett um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn drehen! Der sB muss umgewandelt werden und zwar in Springer, der dann Schach bietet.

203

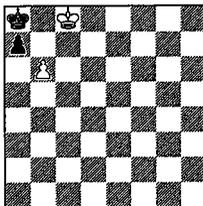
1.Kb7+! Kc7 2.Kc6 b7 3.Kd7 b8=D,T 4.Kc8 D,Ta8#

204

- a) 1.kCf7! 2.kCe4 3.b7#
 b) 1.kGIg7! 2.kGIg3 3.b7#
 c) 1.k1:5-Sh7! 2.k1:5-Sg2 3.b7#

205

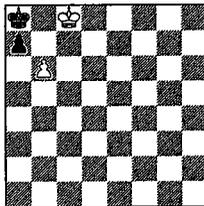
Hilmar Ebert
Stefan Höning
Hans-Peter Reich
198 Das
Vielväterproblem
XII 1989



Ser.H=3
schwarzes
Karussellschach

206

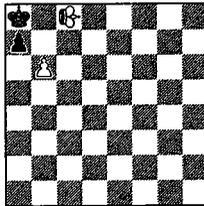
bernd ellinghoven
199 Das
Vielväterproblem
XII 1989



Wer kann S==1
erzwingen?
Madrasi rex inclusiv

207

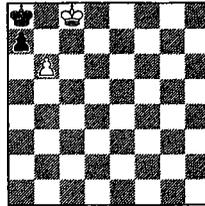
Norbert Geissler
200 Das
Vielväterproblem
XII 1989



H=4
♞=Ferskönig

208

Norbert Geissler
201 Das
Vielväterproblem
XII 1989



C+ H=1 C+
Pièces Hypervolages

205

1.a×b6(bitte drehen)? 2.c1 [b. d.] 3.h2 [b. d.] Kg6=? [b. d.] 4.g7!
1.a6 [b. d.]! 2.Kb1 [b. d.] 3.Kh1 [b. d.] Kg6 [b. d.]=, denn 4.Kg8? wäre Selbstschach
Rückkehr.

206

Keine! Weiß kann nicht am Zug sein und also auch nichts erzwingen (1.Kc7?! Kb7,8==). Schwarz kann
nur aktiv (1.Kb7,8==) doppelpatt setzen, nicht aber Weiß zum Doppelpattzug zwingen!

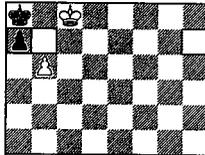
207

1.a6! b7+ 2.Ka7 Kd7 3.Kb6 b8=D+ 4.Ka5 Db3=
Mit einem normalen wKc8 Dual 2.– Kd8.

208

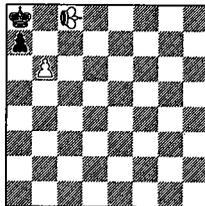
1.a6 [=wB]! Kc7=

217
Günter Aust
 210 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



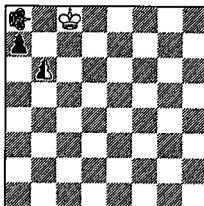
Ser.H#10
 8×6-Brett (a3–h8)
 Umwandlung nur in
 Läufer erlaubt magische
 Felder b7,h7
 magischer Ba7

218
Maryan Kerhuel
 211 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



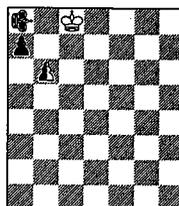
genau 2s→Ser.=4 —
 Zwei Lösungen
 ♖=königlicher Springer

219
Maryan Kerhuel
 212 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



–1s→#1
 ♖=königlicher Joker
 neutraler Bb6

220
Maryan Kerhuel
 213 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



–1 Zug des schwarzen
 Königs→H#2
 7×8-Brett (a1–g8)
 ♖=königlicher Joker
 neutraler Bb6

217

1.mBa5! 3.a3mL 4.mLc5 [sBb6] 5.b5 6.mLa7! (Rundlauf) (6.b4?) 7.b4 8.b3L 9.Lg8 10.Lh7 [=wL] Le4#

218

1.a6! 2.a5 → 1.Kd7 2.Kc6 3.Kb5 4.K×a5=
 1.a×b6! 2.b5 → 1.Kd7 2.Kc6 3.K×b5 4.Kc6=

219

R: nBc7×Tb6! & v: 1.Tb8#

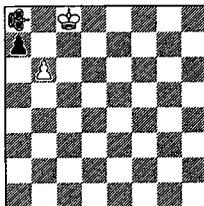
Nicht R: nBc7×Db6? & v: 1.Da8+? wegen 1.– kJ...h1! bzw. 1.Db7+? wegen Selbstschachs.

220

R: kJe4×Da8! & v: 1.kJe7! (1.kJe6? [+!]) b7 2.kJe5! b8=nL#!

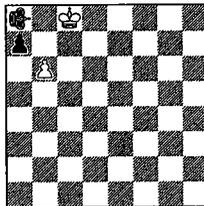
Auf 8×8-Brett NL R: kJh1×Da8! & v: 1.kJh2 b7 2.kJh1 b8=nL#!

221
Maryan Kerhuel
 214 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=4
 Schachzwang
 ♖=königlicher Springer

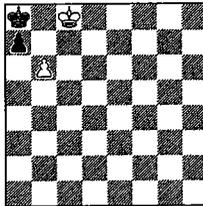
222
Maryan Kerhuel
 215 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Hilfsidealmatt in 7 durch
 Schwarz, 0.1;1.1...

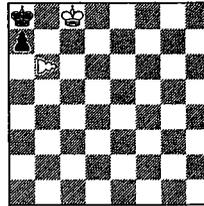
♙=königliches Gnu

223
Norbert Geissler
 216 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H#7 0.1;1.1...
 Madrasi rex inclusiv
 Schwarz muss alle
 Felder betreten, die der
 weiße König verlassen
 hat

224
Maryan Kerhuel
 217 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=3 C+
 ♞=Superberolinabauer

221

1.kS×b6+! Kb7+ (1.- Kb8? verhindert den folgenden schwarzen Zug) 2.kSd5 K×a7 3.kSc7 Kb6+
 (3.- Kb7?) 4.kSa8+ (Rundlauf) Kc6=

222

1.- a×b6! 2.Kd8 b5 3.Ke7 b4 4.Kd6 b3 5.Kc5 b2 6.Kb4 b1=D+ 7.Ka3 kGNb6#
 7.Ka5 Db5#? wäre wegen des Feldes b6 kein Idealmatt.

223

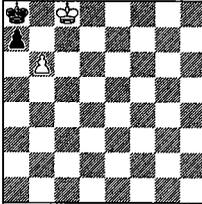
Illegaler Anzug!

1.- Kd7! 2.Kb8 (2.Kb7?) Kc6! 3.Kc8 Kb5 4.Kd7 Ka6 5.Kc6 K×a7 6.Kb5 b7 7.Ka6 b8=S#
 Springer-Umwandlung.

224

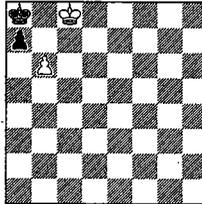
1.a6? d8=L 2.a5 L×a5 3.?? Lb6=
 1.a5! d8=L 2.Ka7 L×a5 3.Ka8 Lb6=
 Doppelte Rückkehr. Läufer-Umwandlung.

225
Maryan Kerhuel
 218 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



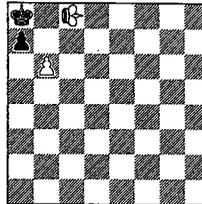
Ser.H=15/0
 Längstzüger
 Einsteinschach mit
 Bauernumwandlung

226
Maryan Kerhuel
 219 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



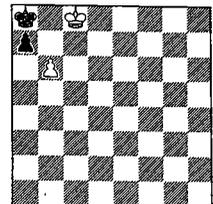
-2w→#1 durch Schwarz
 Einsteinschach

227
Theodor Stuedel
 220 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.=7 durch
 Schwarz ♖=
 a) =königlicher Springer
 b) =königliches Kamel
 c) =königliche Giraffe

228
Jan Kubečka
Theodor Stuedel
 221 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



C+ Ser.Zielfeld d3 in 6 C+
 durch Schwarz

225

1.a5! 5.a1=L 6.Lh8 [=sS] 7.Sf7 [=sB] 8.f5 12.f1=L 13.La6 [=sS] 14.Sb8 [=sB] 15.b7=
 Läufer-Umwandlung.

226

R: 1.Kd7-c8! 2.Kc8×Td7 & v: 1.a×b6 [=sS]#

227

- a) 1.a×b6! 6.b1=D 7.Db4=
 b) 1.a×b6! 6.b1=D 7.Db3=
 c) 1.a×b6! 6.b1=D 7.Db2=

In c) ist auch ein „Serienzug-Matt in 6 Zügen durch Schwarz“ möglich: 1.a5! 5.a1=D 6.Dc3#

228

Schwarz ist am Zug. 1.a×b6! (1.a5?) 6.Kd3

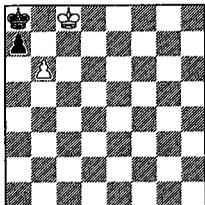
229

Jan Kubečka

222 Das

Vielväterproblem

XII 1989



Ser.H=8

Ohneschach Ohneschlag

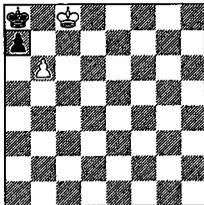
230

Jan Kubečka

223 Das

Vielväterproblem

XII 1989



C+ Ser.H=8/0

magisches Feld a7

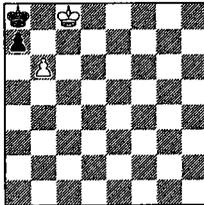
231

Jan Kubečka

224 Das

Vielväterproblem

XII 1989



C+

Ser.H#12

Kürzestzüger
Ohneschlag

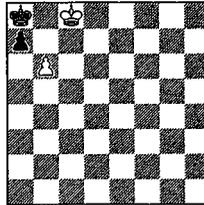
232

Jan Kubečka

225 Das

Vielväterproblem

XII 1989



C+

Ser.=3

abwechselnd weißer
Längstzüger und weißer
Kürzestzüger (welche
Reihenfolge?)

229

1.a5! 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 8.La7 (Rundlauf) Kc7=
Läufer-Umwandlung.

230

1.a5! 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 8.La7 [=wL]=
Läufer-Umwandlung. Rundlauf.

231

1.a6! 6.a1=T 7.Ta2 12.Ta7 (Rückkehr) b7# (6.a1=D? 11.Da6+!)
Turm-Umwandlung.

232

Illegaler Anzug!

1.b×a7! (zuerst Längstzüger!) 2.Kc7 3.Kb6=

240

sBa7→c7 [A], dann * 1.- K×c7 [B]=

1.c5 [B]! 5.c1=T [B] (kein Schach!) 6.Tc7 [A]+! K×c7 [B]= (5.c1=D [B]? 6.Dh6 [A]!)

Nicht sBa7→g7 [A], da dann kein Satzspiel existiert! Turm-Umwandlung.

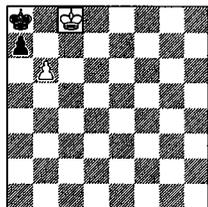
241

Jörg Kuhlmann

234 Das

Vielväterproblem

XII 1989

H-Zwing-=4
Beamter: Kc8

C+

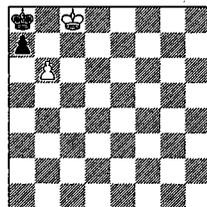
242

Jörg Kuhlmann

235 Das

Vielväterproblem

XII 1989

a) Ser.H#6/5
b) Ser.H#7/3
Bicolores

C+

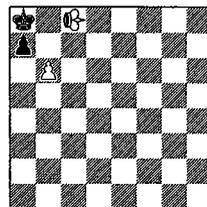
243

Theodor Steudel

236 Das

Vielväterproblem

XII 1989

C+ Ser.=7 durch
Schwarz
Ohneschlag
♞=Ferskönig

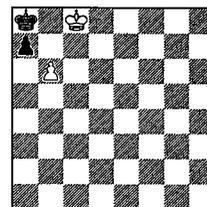
244

N. Shankar Ram

237 Das

Vielväterproblem

XII 1989

C+ Ser.#4
Marscirce Supercirce

C+

241

1.- a5! (Schwarz ist am Zug) 2.b7+ Ka7 3.b8=D+ Ka6 4.Db6+ (Rückkehr) K×b6=

242

a) 1.a5! 5.a1=L (5.a1=D?? Selbstschach) 6.Le5 → 1.Kd7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka6 5.b7#

Nicht 6.Ld4 → 1.b7#?? wegen weißen Selbstschachs!

b) 1.a5! 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 → 1.Kd7 2.Kc6 3.b7# (1.b7#?? Selbstschach)

Läufer-Umwandlung.

243

1.a5! 5.a1=T 6.Ta7 (Rückkehr) 7.Tb7=

Turm-Umwandlung.

244

1.b7! 2.b8=T 3.Kb7 4.T[a1]×a7 [sBb8]#

Turm-Umwandlung.

245

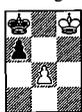
N. Shankar Ram

238 Das

Vielväterproblem

XII 1989

Hans Gruber gewidmet



a) H-Gegen-#3*

0.1.;1.1.;1.1

b) H-Beid-#3

c) H-Gegen-#3 (sK muss ziehen)

3×4-Brett (a5–c8)

246

N. Shankar Ram

239 Das

Vielväterproblem

XII 1989



H-Zwing-#4

3×5-Brett (a4–c8)

247

N. Shankar Ram

240 Das

Vielväterproblem

XII 1989



H×2* 2.1.;1.1

3×4-Brett (a5–c8)

Norsk Sjakk

248

N. Shankar Ram

241 Das

Vielväterproblem

XII 1989



H==4

3×4-Brett (a5–c8)

Madrasli (Bauern
exclusiv)

245

a) * 1.– 2.a5=D Kc7 3.Dc5# b8=D##

1.– b8=L! 2.a5=D Lc7 3.Da6# Kb8##

b) 1.a5=S! b8=S 2.Sc6 Sa6 3.Sa7+ Sc7##

c) 1.a5=D! b7+ 2.Ka7 b8=T 3.Dc5# Kb7## (1.– b8=T+? 2.Ka7?)

Allumwandlung.

246

1.– a5! 2.Kc7 a4=D 3.Kc8 Da7 (Rückkehr) 4.b7+ D×b7#

247

* (illegal): 1.– b×a7!

1.a5=D! b8=S 2.Da6 [=sS] S×a6 [=wD]

1.a5=T! b8=L 2.Ta7 [=sL] L×a7 [=wT]

Allumwandlung.

248

1.a5=T! b8=T+ 2.Ka7 Tb6 3.Ka8 Tc6 4.Ta7 Tc7==

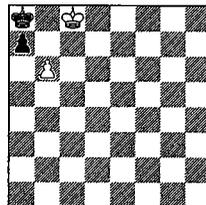
Turm-Umwandlung, Dreifache Rückkehr.

249
N. Shankar Ram
 242 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



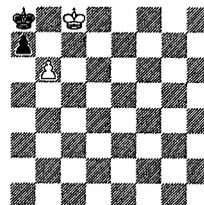
H-Gegen-#2 1.2; 1.1
 3x4-Brett (a5-c8)
 Norsk Sjakk

250
N. Shankar Ram
 243 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



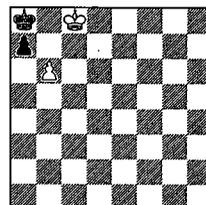
-4w Serienzüge→
 a) S-Gegen-#1 mit
 einem Minimum an
 Entschlügen
 b) S-Gegen-#1 KKK!
 c) R-Beid-#1,
 Zwei Lösungen

251
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 244 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



5s Serienzüge→ H#3
 Torus Ohneschach
 Augsburgsburger Schach

252
N. Shankar Ram
 245 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



-1w→4w Serienzüge→
 -1w→Ser.# mit Patt in 5
 Madrasi rex inclusiv

249

1.a5=S! Kc7 2.Sc6 [=sD]# b8=D##

1.- b8=L 2.Sb7 [=sD]# La7 [=wT]##

Quasi-Allumwandlung (mit zwei echten Umwandlungen). Läufer-Umwandlung. Springer-Umwandlung.

250

a) R: 1.Kd7-c8! (wie bei Nr. 154 müsste auch hier und in b) eigentlich elsässischer Serienzüger gefordert sein, denn 1.Kc7-c8 soll wegen Illegalität scheitern!) 2.Kd6-d7 3.Kc7×Td6 4.Kc8×Lc7 (Rundlauf des wK) & v: 1.b7# Kb8##

b) R: 1.Kd8-c8! 2.Ke8×Ld8 3.Kd7×Te8 4.Kc8×Sd7 (Rundlauf des wK) & v: 1.b7# Sb6##

c) R: 1.Kd7-c8! 2.Ke6-d7 3.Kd7×Se6 4.Kc8×Td7 (Rückkehr) & v: 1.b7+ Td8##

und R: 1.Kd7×Sc8! 2.Ke7×Ld7 3.Kd8×Te7 4.Kc7×Sd8 & v: 1.b7+ Se6##

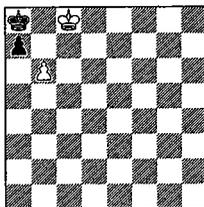
251

1.a5! 5.a1=D → 1.Dh1! Kc7 2.Ka1 b7 3.La2 [Th1] b8=D#

252

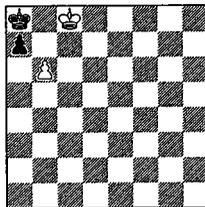
R: 1.Kd7-c8! (Dies ist ein elsässischer Serienzüger, bei dem 1.Kc7-c8 wegen Illegalität scheitert!) & v: 1.Kc6 2.Kb5 3.Ka6 4.K×a7, dann: R: Ka6-a7! & v: 1.Kb5 2.Kc6 (mehrzügige Rückkehr) 3.Kc7 4.Kb8 5.b7#

253
N. Shankar Ram
 246 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



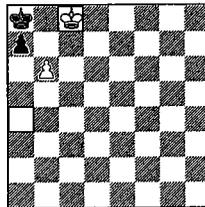
a) Ser.H==6
 b) Duplex 5 Lösungen
 Haaner Schach
 Marscirce
 Duellantenschach
 NL

254
N. Shankar Ram
 247 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



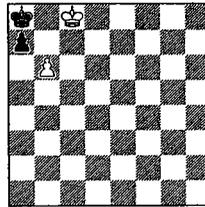
a) Hilfsecho in 3
 Platzwechselcirce
 b) Hilfsecho in 2
 Circé Equipollents

255
Hilmar Ebert
 248 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=3 1.1;1.2;1.1
 unbetretbares Feld a4
 unbeweglicher Kc8

256
N. Shankar Ram
 249 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.Hilfsecho in 12
 Platzwechselcirce
 Gleichfarbiges
 Wandelschach

253

a) 1.Kb8! 2.Kc7 3.Kc6 4.Kb5 5.Ka5 6.Ka6 b7==

NL (eindeutig): 1.Kb7 2.Kc7 3.Kb8 4.a5 5.a4 6.a3 b×a3==

b) 1.Kb8 [=A]! 2.Kc7 [=B] 3.Kc6 [=C] 4.Kb5 [=D] 5.Ka6 [=E] 6.Kb7 [=F] a×b6==, BCDEFA a×b6==,
 FEDCBA a×b6==, AFCD 5.Ka5 6.E a×b6== und 1.b7! 2.b8=L 3.Lc7 4.Ld6 5.Lb4 6.La5 a6==
 Sechsfacher Zyklus (I/II), dreifacher reziproker Wechsel (I/III), doppelter reziproker Wechsel (II/III).
 Läufer-Umwandlung.

254

a) 1.a×b6 [wBa7]! Kd7 2.Kb7 Kd8 3.Kc6 Kc8 Echo (Rundlauf)

b) 1.a×b6 [wBc5]! Kd8 2.Kb7 Kd7 Echo

255

1.a5! b7+ 2.Ka7 b8=S! 3.Ka8 (Rückkehr) Sc6=

2.– b8=T! 3.Ka6 Tb7=

Nicht 2.– b8=L+? 3.Ka8 (Rückkehr) Tempo? =

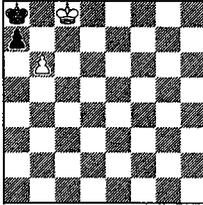
2.– b8=D+? 3.Ka6 Tempo? =

Allumwandlung.

256

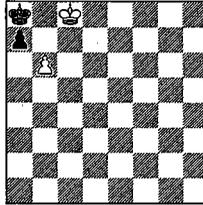
1.a5 4.a2 [=sB] 5.a1 [=sT] 6.Ta5 7.Tb5 8.T×b6 [Bb5] 9.Ta6 10.Ta7 [=sB] (Rundlauf) 11.a6 12.Ka7 Kc7
 Echo

257
N. Shankar Ram
 250 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



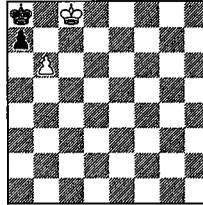
Ser.#3
 Reverses Einsteinschach

258
Hilmar Ebert
 251 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



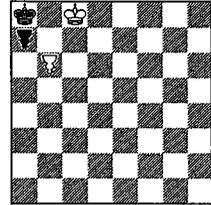
C+ 1s→Ser.=4
 Augsburgs Schach rex
 inclusiv

259
Hilmar Ebert
 252 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Augsburger Schach rex
 inclusiv — -1s
 schlagfreier Zug →6s
 dann: Augsburgs
 Schach, Ser.# mit
 Doppelschach in 4
 Zügen durch Schwarz
 mittels a) Läuferabzug
 b) Turmabzug

260
Hilmar Ebert
 253 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



-1s→Ser.#2
 Augsburgs Schach rex
 inclusiv
 ♞ ♞=Berolinabauer

257

1.b6-b7 [=wS]! 2.Sd6 [=wL] 3.Lb8 [=wT]#

258

1.a6! → 1.Kc7! 2.Kb6 [=KB] 3.KB×a6 4.a7 [Ka6]=

259

R: Ka7-a8 [Ba7]! & v: 1.K+B×b6 2.b5 [Kb6] 6.b1=D →

a) 1.Dh7! 2.Lg8 3.Th8 4.Le6#

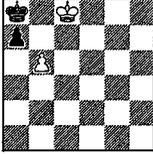
b) 1.Te1 [Lb1]! 2.Te6 3.Lf5 4.Te8#

Batteriewechsel, Abzugsmatt.

260

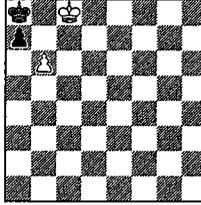
R: Ka7×Sa8 [BBa7]! & v: 1.Sb6 [=SBB] 2.SBBc8 [=SDK]#

261
N. Shankar Ram
 254 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



a) H#4
 b) Ser.H=4
 6×6-Brett (a3–f8) Tilt

262
N. Shankar Ram
 255 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



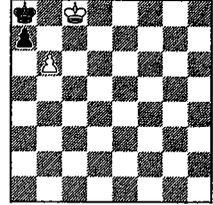
#4
 Reciprocating Refusal
 Chess

263
N. Shankar Ram
 256 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H-Doppel-#3*
 3×3-Brett (a6–c8)
 Supercirce

264
N. Shankar Ram
 257 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Schnitzermatt in 2
 Zwei Lösungen
 Kontraschach

261

a) 1.a5! b7 2.a4 b8=T 3.a3=L Tb3 4.Lf8 Ta3#

Der weiße Turm ist tiltfrei angegriffen durch den schwarzen Läufer; 1.– b7 und 2.– b8=T bieten kein Schach, da nicht tiltfrei angegriffen, denn nach $K \times b7, K \times b8$ stünde der schwarze König ein.

b) 1.a5! 2.a4 3.a3=D 4.Da7 (Rückkehr) $b \times a7=$

Der schwarze König kann nicht schlagen, da er nicht angegriffen ist.

Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung.

262

Illegaler Anzug! 1.b7#! „V“ [„Veto“] 1.Kc7! 1.– $a \times b6!$ (1.– a6,a5? 2.b7#, da 2.– Ka7 „V“!) 1.– $a \times b6$ „V“ 1.– a5! (1.– a6? 2.b7+ Ka7 3.b8=D# „V“ 3.b8=L# wegen 3.– Ka8 „V“! bzw. 2.b7+ „V“ 2.Kc8 a5 3.b7# kein Vetorecht, 3.– Ka7 „V“) 2.b7+ Ka7 (2.b7+ „V“? 2.Kc8 3.b7# wegen 3.– Ka7 „V“!) 3.b8=D+ Ka6 4.Db6,7# „V“ 4.Da8,Db7# (4.– $K \times D?$ „V“!) bzw. 3.b8=D+ „V“ 3.b8=T a4 (3.– Ka6 4.Ta8,Tb6#) 4.Ta8# (4.– $K \times a8$ „V“!)

Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung

263

* (illegal): 1.– $b \times a7$ [sBa6=S]! 2.K×a7 [wBb8=S] S×a6 [Sc7] 3.Ka8 (Rückkehr) S×c7 [Sa7]##

1.a6=S! b8=S! 2.Ka7 S×a6 [Sc7] 3.Ka8 (Rückkehr) S×c7 [Sa7]##

Springer-Umwandlung.

Nicht Hilfsbeidmatt wegen * 1.– b8=S 2.a6=S S×a6 [Sc6] 3.Sa7+ Sc7##

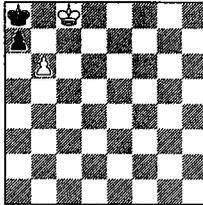
264

1.a6=T! → 1.b8=D+ Tc6 2.Kb7# (2.D×a8 illegal wegen 2.– T×c8!; nun ist 2.– $K \times b7$ illegal wegen 3.D×b7; 2.– Ta6 3.D×a8# (3.K×a8?); 2.– Tb6, Tc7 3.K×a8# (3.D×a8?))

1.a6=L+! → 1.b8=D Ka7 (1.– L×c8 illegal) 2.Kc7# (1.– Lb7 2.D,K×b7#)

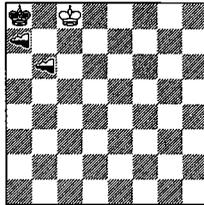
Turm-Umwandlung. Läufer-Umwandlung

265
Hans-Peter Reich
 258 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



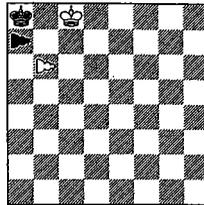
H=2 0.1;1.1
 Sentinelles

266
Achim Schöneberg
 259 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



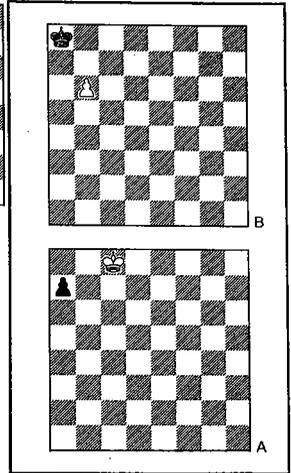
C+H=3 2.1;1.1;1.1
 ♖=neutrales Taxi

267
Achim Schöneberg
 260 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=4
 Ohneschlag
 ♞=Taxi

268
Achim Schöneberg
 261 Das Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.=3
 Alice-Schach

C+

265

1.- Kc7 2.a×b6 K×b6 [+wBc7]=
 Letzte Züge z. B. 1.Ka7-a8 [+sBa7] b5-b6,c5×b6+ 2.Ka8-a7

266

1.nXa5! Kc7 2.nXa6 K×b6 3.nXa7+ (Rückkehr) Ka6=
 1.nX×b6! Kd7 2.Kb8 Kc6 3.nXb7+ Kb6= (Echo)

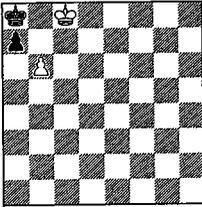
267

1.Xa6! Xb7+ 2.Ka7 Xb8=S 3.Ka8 Kc7 4.Xa7 Sa6=
 Zweimal Rückkehr. Springer-Umwandlung.

268

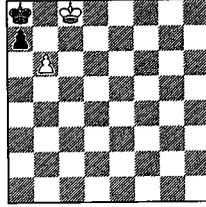
1.b7 [A]! 2.b8=S [B] 3.Sa6 [A]=
 Springer-Umwandlung.

269
Kurt Smulders
Jan Kubečka
 262 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



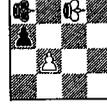
Ser.H=7/0
 Degradierung

270
Kurt Smulders
Jörg Kuhlmann
 263 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



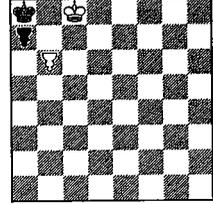
C+ Auf wie vielen und
 welchen Feldern kann
 der Imitator legal nicht
 stehen?
 Seit zehn Einzelzügen
 wird zusätzlich mit
 Imitator gespielt

271
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Stefan Höning
 264 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.S=3 durch Schwarz
 4x4-Brett (a5-d8)
 ♔♚=starker König

272
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Stefan Höning
 265 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



-1s→#1 Zug durch Weiß
 Tibetschach
 ♚♚=Berolinabauer

269
 1.a5! 5.a1=D 6.Dh1 7.Db7 [=sB]=
 Nicht 6.Da6?(+!), 6.Dg7 [=sB]? oder 5.a1=T? 6.Ta7 [=sB]

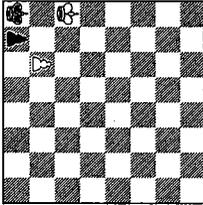
270
 Auf folgenden 11 Feldern kann der Imitator nicht stehen: a1, b1, c1, d1, e1, f1, h1, a7, a8, b6, c8.
 Auf g1 kann er sehr wohl stehen: R: 1.Kd8×Tc8! Tb8-c8 2.Ke8×Td8 Tc8-d8 3.Kf8×Te8 Td8-e8
 4.Kg8×Tf8 Te8-f8 5.Kh8×Tg8 Tf8-g8

271
 1.a5=D! 2.Da7 (Rückkehr) 3.Dc7+ b×c7= (3.– SK×c7?? Selbstschach)

272
 R: Berolina-Bb7×Db6 [=wBerolinabauer] & v: 1.D×b7#

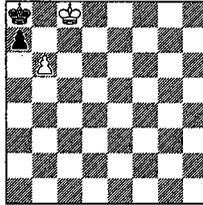
273

Hilmar Ebert
Hans Gruber
Stefan Höning
 266 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



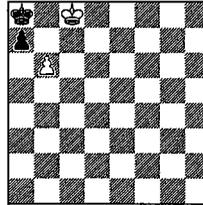
- a) =1 durch Schwarz C+
 b) =2 genau durch Schwarz
 c) =3 genau durch Schwarz
 ♔♚=königlicher Grashüpfer
 ♞♞=Dummy Pawn

274
Jörg Kuhlmann
 267 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



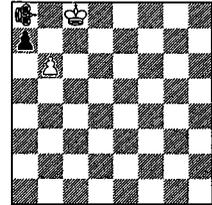
- H#2
 Rotationsbrett gegen den Uhrzeigersinn seit PAS
 Kürzestzüge seit PAS

275
N. Shankar Ram
 268 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



- H#4 genau
 0.1;1.1...
 Platzwechsellcirce
 Einsteinschach

276
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 269 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



- C+ Ser.H#7 mit Schlagfall
 b) ♜a7→g7
 c) ferner ♞c8→a6
 d) ferner ♜b6→e5
 Cavalier Majeur
 ♚=königlicher Lion

273

Weiß am Zug wäre bereits in der Diagrammstellung patt, aber: Weißer Anzug illegal!

- a) 1.kGa6!=
 b) 1.kGd8! kGe8 2.kGa5=
 c) 1.kGd8! kGe8 2.kGf8 kGg8 3.kGh8=

274

1.a6 [b. d.→c1=T!!] Kb3 2.Td1 [b. d.] g×h4#!, denn 3.Kh2 [b. d.→e8=D!!] D×g8!! Da Rotationsbrett seit PAS gilt, muss immer nach einem schwarzen Zug rotiert werden! Letzte Züge z. B. Bc5×Lb6 [b. d.: Nun Drehung im Uhrzeigersinn = Rücknahme der Drehung entgegen des Uhrzeigersinnes!] Le8×Tf7 2.Tg7-f7 [b. d.] Bg3×~h2
 Turm-Umwandlung.

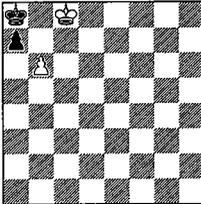
275

1.- b×a7 [=wS] [sBb6]! 2.b5 S×b5 [=wL] [sBa7] 3.a6 Kc7! 4.Ka7 L×a6 [=wT] [sBb5]#
 3.a5? mit der Idee: 3.- Kc7 4.a4 L×a4 [=wT] [sBb5]+? scheitert an 5.b5×a4 [=sS] [wTb5]!

276

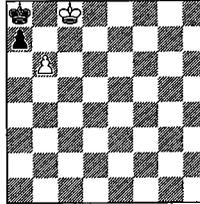
- a) 1.a×b6! 6.b1=CM 7.CMd5 Kb7#
 b) 1.g5! 5.g1=L 6.L×b6 7.Ld8 Kb8#
 c) 1.g5! 5.g1=L 6.L×b6 7.La5 Ka7#
 d) 1.g5! 5.g1=CM 6.CM×e5 7.CMc6 Kb7#
 Läufer-Umwandlung.

277
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 270 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



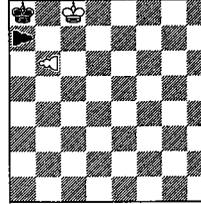
Ser.#3
 Augsburger Schach rex
 inclusiv Madrasi rex
 inclusiv

278
Hilmar Ebert
 271 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



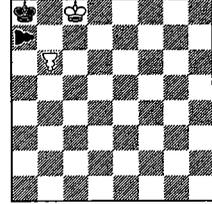
a) Ergänze einen weißen
 Bauern so, dass ein
 korrektes #5 entsteht
 b) Versetze einen Stein
 so, dass ein korrektes =5
 entsteht

279
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 272 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=2*
 Rex Multiplex
 ◀=Superberolinabauer
 ▶=königlicher Bauer

280
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 273 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



a) H#3 0.1;1.1;1.1
 b) H=3 0.1;1.1;1.1
 Rex Multiplex
 ♖=Berolinabauer
 ♗=königlicher Bauer

277

1.Kc7! 2.Kb6 [=KB] 3.KBb7 (Zug mit der Kraft der Königskomponente der Zusammenballung b6)#, denn der sK ist von der Königskomponente der Zusammenballung gelähmt und durch die Bauernkomponente ins Schach gesetzt!

278

a) + wBg6, dann 0.- a×b6! (Schwarz ist am Zug) 1.g7 Ka7 2.g8=D Ka6 3.Db3 b5 4.Kc7 Ka5,Bb4 5.Da3,Da4#

Nicht +wBf6? wegen des Duals 0.- a×b6 1.f7 Ka7 2.f8=D Ka6 3.Db4 b5 4.Kc7 Ka7 5.Da3 und Da5# (also inkorrekt!)

b) sBa7→e5, dann 1.b7+! Ka7 2.b8=D+ Ka6 3.D×e5 Kb6(!) 4.Dd5 Ka6,Ka7 5.Dc5,Dc6=

sB→b7 sowie wK→a6 erlauben Patt in 1 Zug; sB→b3!?, dann: 1.b7+ 2.b8=D+ 3.D×b3 Ka7 führt zu einem Dual: 4.Db5 5.Db6,Dc5= (oder 4.De6);

wB→e7 ist unlösbar: 0.- a6! (Schwarz ist am Zug. 0.- a5? 1.e8=D Ka7 2.Dc6 a4 3.D×a4+ Kb6 4.Dc4 Ka7 5.Dc6=)

279

* (illegal): 1.- d8=D!,d8=L!,d8=S! 2.kBa6 Dc7,Lb6,Sc6=

1.- c7? 2.?? b8=S=

1.kBa5! d8=D+ 2.kBa4 De7=

Läufer-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

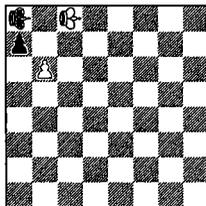
280

a) 1.- c7! 2.kBa5 d8=D+ 3.kBa4 Da5#

b) 1.- c7! 2.kBa5 d8=D+ 3.kBa4 De7= (2.kBa6?! d8=S,d8=L,d8=D 3.?? Sc6,Lb6,Dc7=)

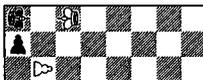
Tema Argentino.

281
Jörg Kuhlmann
 274 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



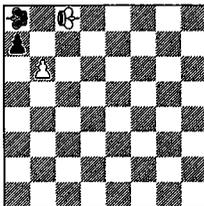
H=2
 Rotationsbrett gegen den
 Uhrzeigersinn
 ♔♚=königlicher
 Grashüpfer

282
Hilmar Ebert
Stefan Höning
Jörg Kuhlmann
 275 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



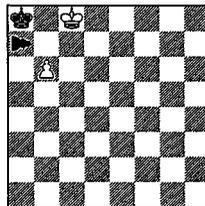
Ser.#9 mit Rochade
 8×3-Brett (a1–h3)
 Augsburger Schach rex
 inclusiv
 ♔=König & Equihopper
 ♚=königlicher
 Equihopper
 ♞=Superberolinabauer

283
Hilmar Ebert
 276 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Hilfs-Umwandlung in 7
 mit nachfolgender
 schwarzer Umwandlung
 Doppellängstzüger
 ♔=königlicher
 Equihopper
 ♚=königlicher Lion

284
Hilmar Ebert
Hans Gruber
bernd ellinghoven
 277 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



–1 Zug des schwarzen
 Königs→1s→Ser.#3
 Zwei Varianten durch
 Weiß
 Augsburger Schach rex
 inclusiv
 ♞=Hornochse

281
 1.kGd8+! b×a7 [b. d.] 2.kGa2 kGa1 [b. d.]=
 1.a6?? b7 [b. d.→c1~] 2.kGa4 kG×c1 [b. d.], aber 1.a6 ist Matt, da [b. d.→c1=D] nebst D×kG droht
 und 1.–b7 [b. d.→c1=G!] [nebst G×kG] nicht pariert!

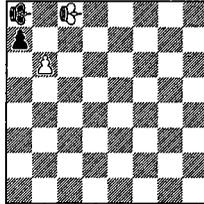
282
 1.b1-d3=D! 2.De2 3.K+Eg1 4.Df1 5.K+Ee1 6.Dg2! 7.Dh1 8.0-0 [Eg1,Df1]!!! 9.Dc1#
 Damit die Rochade legal bleibt, dürfen König- und Turmkomponente nicht ziehen; daher das Zickzack-
 manöver der weißen Dame (auf Läuferwegen). Erste legale Rochade aus der Vielväterstellung!

283
 1.kLl1a1? kEa6 kEc8 3.kLl1h6 kEa4 4.kLl1a6 ohne UW wegen Stellungswiederholung.
 1.kLl1h8! kEa4 2.a5 kEc8 3.kLl1a8 (Rückkehr) b7+! (nicht 3.–kEa4?? Selbstschach) 4.kLl1h1 kEa6 5.a4
 kEa2 6.a3 kEa4 7.a2 b8=~ 8.a1=~

284
 R: Jeweils Ka7×Sa8 [Hornochse a7]! & v: 1.Ka6 [Ha7] → 1.Sb6 [=SB]
 2.SBa8=SD 3.SDc6# (3.SDc7+? H×c7!)
 2.SBc8=ST [=KST] 3.KSTc6# (3.KSTc5+? Ka7 [=KH]!)
 Nicht R: Ka7×D,Ta8 [Ha7]? (& v: 1.Ka6 [Ha7]?! → 1.b7 2.b8=D 3.T,Da×a7#) illegales Doppelschach!
 Nicht (nach R: Ka7×Sa8 [Ha7]!) & v: 1.KHa6?! → 1.b7 2.b8=D 3.Db6+, da KHa4 verteidigt.

285

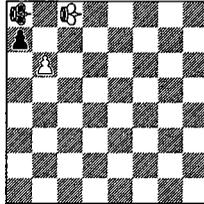
Hilmar Ebert
Hans Gruber
Stefan Höning
 278 Das
Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.=4 durch Schwarz
 Zwei Lösungen
 Schlagverbot
 ♔♔=königlicher
 Equihopper

286

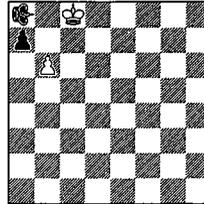
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 279 Das
Vielväterproblem
 XII 1989



#8 durch Schwarz
 ♔♔=königlicher
 Equihopper

287

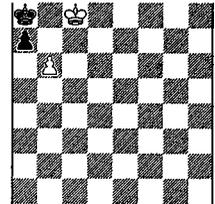
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 280 Das
Vielväterproblem
 XII 1989



C+ Ser.#5
 ♔=königliches Gnu

288

Günter Aust
 281 Das
Vielväterproblem
 XII 1989



C+ Ser.H#8
 Horizontalzylinder
 Kurzzüger
 Augsburger Schach

285

1.kEa6! 2.kEc6 3.a5 4.kEa6 (Rückkehr)=
 1.a5! 2.kEa2 3.a4 4.kEa6=

286

Schwarz ist am Zug und setzt auch Matt: 1.a×b6! kEa4 2.b5+ kEc6 3.kEe4 kEg2 4.b4 kEc6 7.b1=D
 kEg2 (Rückkehr) 8.Dc2# (3.b4? kEa2 4.b3+ kEc4 5.b2=!)

287

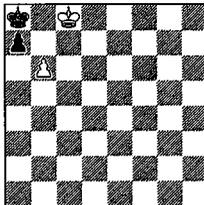
1.Kd8! 2.Ke7 3.Kd6 4.Kc6 5.b7# (Letzter Zug: kGnd7-a8, Kb7,8-c8+)

288

1.a6! 6.a1=D 7.Lb8 [Ta1] 8.La7 b7#

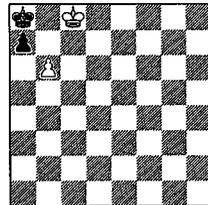
Rundlauf. Ohne die Bedingung „Kurzzüger“ gäbe es die NL 1.a5 5.a1=D 6.Da7 7.Ta1 [La7] b7# (J. Kuhlmann).

289
Günter Aust
 282 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



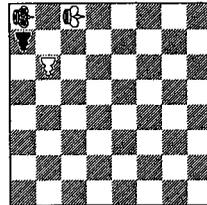
Welcher Stein muss magisch sein, damit das illegale einzügige Satzmatt des Stammproblems legal wird?

290
Hilmar Ebert
 283 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



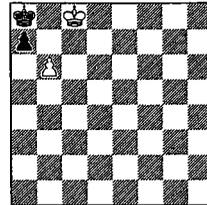
Serienzug-Rochade durch Schwarz in 11 mit gezogenem Turm Augsburger Schach rex inclusiv Ohneschach

291
Andreas Rein
 284 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.S-Zielfeld a) c4 C+ in 4 b) c5 in 5 ♔♚=königlicher Equihopper ♞♞=Berolinabauer

292
Hilmar Ebert
 285 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.#9 durch Schwarz Augsburger Schach rex inclusiv & a) Schlagverbot b) Schlagzwang

289

Der sBa7 muss magisch sein; dann ist als letzter Zug sBb7-b6 [=wB]! möglich.

290

1.a5! 5.a1=D 6.Dh1 7.La8 [=KL] [Th1] 8.KLc6 9.KLe8 10.Th8! 11.0-0 [Le8]!

Natürlich wäre auch „Serienzug-Rochadestellung durch Schwarz in 10 Zügen“ eine Forderungsmöglichkeit, hier aber wird das eindeutige Verbleiben des Le8 (Ohneschach!) als Steigerung augenscheinlich!

291

a) 1.c7! 2.d8=D 3.Db6 4.kEa4 kEc4

b) 1.c7! 2.d8=S 3.Sc6 4.kEc4 5.Sb4 c5+

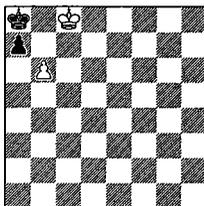
Springer-Umwandlung.

292

a) 1.a5! 5.a1=D 6.Dh1 7.La8 [=KL] [Th1] 8.KLc6 9.Th8# (7.D×b6? oder 1.a×b6? illegale Schlagfälle)

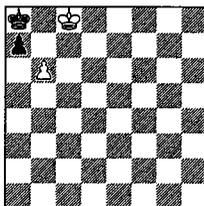
b) 1.a×b6! 6.b1=D 7.Db6 8.Td6 [Lb6] 9.Td8#

293
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 286 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



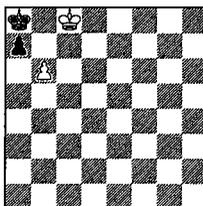
Versetze den schwarzen
 Bauern auf die 8.
 Reihe → Ser. Abzugs-#7
 Augsburger Schach rex
 inclusiv

294
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 287 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



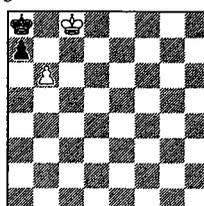
H=6 durch e. p.
 Augsburger Schach rex
 inclusiv Madrasi

295
Hilmar Ebert
Stefan Höning
 288 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=3 0.1; 1.2; 1.1
 Augsburger Schach rex
 inclusiv

296
Hilmar Ebert
 289 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989
 Herbert Hultberg
 gewidmet



Versetze einen
 Stein → =1 —
 wie viele Lösungen?
 a) Orthodox
 b) Augsburger Schach
 rex inclusiv

293

sB → d8, dann 1.Kc7! 2.Kb6 [=KB] 3.KBc7 4.Kc8 [Bc7] 5.cd8=D 6.Lb6 [Td8] 7.Kc7#

Nicht sB → b8, dann 1.Kc7 2.Kb6 [=KB] 3.KBc7 4.KBc,d8KD 5.KLc7 [Tc,d8] 6.Lx b8 [Kc7] 7.Kb6
 8.Lx a7#

Auch die Forderung „(. . .) auf die 7. Reihe (. . .)“ wäre möglich, dann: sB → c7! → 1.bxc7! 2.Kc7 [=KB]
 3.KBd7! 4.Kc8 [Bd7] 5.d8=D 6.Lb6 [Td8] 7.Kc7#

294

1.Ka7 [=KB]! Kc7 2.KBa8 Kb6 [=KB] 3.KBb8 KBc5! 4.KBb7 Kd6 [Bc5] 5.Ka8 [Bb7] Kc7 (Rundlauf)
 6.b5 cxb6 e. p.=

295

1.- b7+! 2.Ka7 [=KB] b8=L+/b8=S 3.KBa8 Kc7/Sc6=
 Läufer-Umwandlung. Springer-Umwandlung.

296

a) Drei Lösungen: sB → b7: 1.Kc7=; sB → c7: 1.Kxc7=; wK → a6: 1.bxa7= (= Nr. 10!)

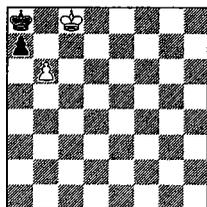
Nicht aber wB → a5: 1.a6=?, da Schwarz am Zug ist: 1.- a6!

b) 10 Lösungen: Neben den drei Lösungen von a) noch: sB → a8!: 1.Kc7=; sB → b8,d8,e8,f8,g8,h8:
 1.Kc7=

Nicht aber wK → b6?: 1.bxa7= (illegal)

305

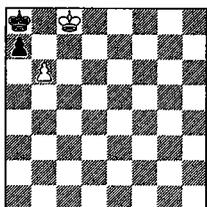
Jörg Kuhlmann
Hilmar Ebert
 298 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



H=2 0.2; 1.1
 Taschenspringer

306

Hilmar Ebert
 299 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989

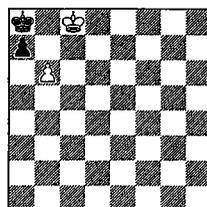


=3 (Weiß beginnt)
 Yin-Yang-Schach

307

Hilmar Ebert
Hans Gruber
Stefan Höning

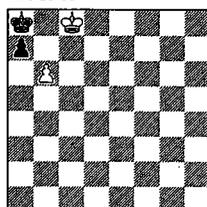
300 Das
 Vielväterproblem
 XII 1989
 Albert H. Kniest zum
 Gedenken



Wie groß ist die
 Wahrscheinlichkeit, dass
 bei zufälliger
 Ausführung legaler Züge
 Weiß frühestmöglich
 matt setzt?

308

Hilmar Ebert
 2L Das
 Vielväterproblem
 XII 1989



Ser.H#7/2 C+

305

Illegaler Anzug!

1.- +Taschenspringer [TS]a6! 2.+TSc7! bxc7=

1.- bxa7! 2.+TSb8! axb8=L=

Nicht 1.- +TSc5?! 2.a6 Kc7 wegen 3.+TS !

Läufer-Umwandlung.

306

Illegaler Anzug!

1.Kc7! a6 2.b7+ Ka7 3.b8=T= (1.- a5?? 2.b7#!)

Turm-Umwandlung.

307

„Verführung“ 1:148

a6=47 [Kd8= 6+3+4; Kd7=7+5+9; Kc7=6+7]

a5=47

axb6=11+27+16

47+47+11+27+16=148

Da bedingte Wahrscheinlichkeit: Lösung 1:84!!

(1:3) × (1:4) × (1:1) × (1:7) = 1:84 [a6] [b7+] [Ka7] [b8=D#]

308

1.a5! 5.a1=CM 6.CMg4 7.CMa7+ (Rundlauf) → 1.Kc7 2.b7#

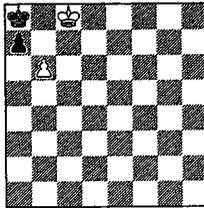
309

C. Jeremy Morse*(Version: N. Shankar Ram)*

34L Das

Vielväterproblem

XII 1989



Ser.#47 durch Schwarz
jeweils 1 Zug lang
Kürzestzüger, dann 2
Züge lang Längstzüger

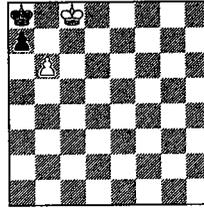
310

N. Shankar Ram

100L Das

Vielväterproblem

XII 1989



1w→Ser.#5 durch C+
Schwarz
Marscirce

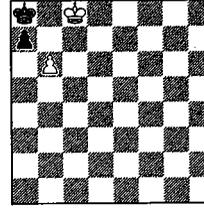
311

Andreas Rein

300L Das

Vielväterproblem

XII 1989



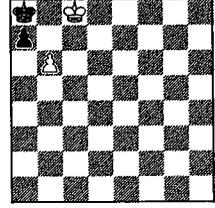
Wie groß ist die
Wahrscheinlichkeit, dass
bei zufälliger
Ausführung legaler Züge
Weiß frühestmöglich
matt setzt, wenn jeweils
unter allen (legal)
zugfähigen Steinen einer
ausgewählt wird, der
dann zufällig zieht?

312

Hanspeter Suwe

1 Neujahrskarte

1.1.1990



Welche Figur hat
a) Schwarz
b) der wK
c) der wB
zuletzt nicht geschlagen?
Altarabisches Schach
ohne Umwandlungsfigur
auf dem Brett

309

1.a6!(min) 2.a5 3.a4 4.a3(min) 5.a2 6.a1=T 7.Ta2(min) 8.Th2 9.Ta2 10.Ta3 13.Ta4 16.Ta5 19.Ta6(min)
20.Ta1 21.Th1 22.Th2(min) 23.Ta2 24.Th2 25.Th3 28.Th4 31.Th5 34.Th6(min) 35.T×b6! 36.Th6
37.Ka7!(min) 38.Ta6 39.Th6 40.Ka6(min) 41.Tb6 42.Th6 43.Kb6(min) 44.Th1 45.Ta1 46.Kc6(min)
47.Ta8#

Vgl. Nr. 39. Turm-Umwandlung.

310

1.b7! (legal) → 1.a5 5.a1=D#

311

1.:48: 1.a6 geschieht mit $p=1:3$; der wB zieht 1.– b7+ mit $p=1:2$; darauf geschieht mit Sicherheit 2.Ka7;
wiederum zieht der wB mit $p=1:2$ und wandelt sich in eine Dame um mit $p=1:4$.

Gesamt: $p=(1:3) \times (1:2) \times (1:2) \times (1:4) = 1:48$

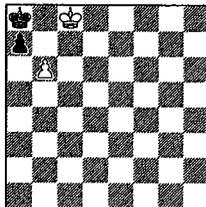
312

a) „Schwarz“ ist ungenau, es muss „schwarzer König“ heißen. Dieser kann zuletzt keinen Elefanten geschlagen haben, da ein solcher niemals a8 erreichen kann.

b) Der weiße König kann zuletzt keinen Minister geschlagen haben, da dieser eine Umwandlungsfigur sein müsste.

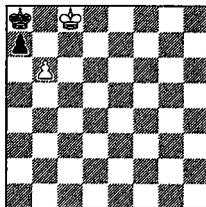
c) Der weiße Bauer kann keinen Elefanten geschlagen haben, da ein solcher niemals b6 erreichen kann.

321
Hanspeter Suwe
 10 Neujahrskarte
 1.1.1990



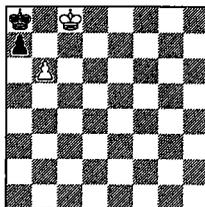
H#1 nach Rücknahme
 der schwarzen Rochade
 mit minimalen
 Entschlügen

322
Hanspeter Suwe
 11 Neujahrskarte
 1.1.1990



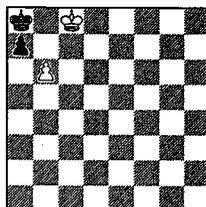
Vor 5 Zügen konnte
 Weiß nach kurzer
 schwarzer Rochade matt
 geben. Bei minimalen
 Schlagfällen hat
 Schwarz inzwischen
 rochiert und drei
 Schachs gegeben.

323
Hanspeter Suwe
 12 Neujahrskarte
 1.1.1990



Welche Steine kann der
 weiße König seit der
 schwarzen Rochade vor
 drei Zügen nicht
 geschlagen haben?

324
Hanspeter Suwe
 13 Neujahrskarte
 1.1.1990



Vor drei Zügen hat
 Schwarz illegal (!)
 rochiert. Statt dessen
 war ein H=3 möglich.

321

R 1.Kd8-c8 Kb7-a8 2.Ke7×Td8 Kc8×Tb7 3.Ke6-e7 0-0-0 & v: 1.Tb8 T×b8#
 Große Rochade.

322

R 1.Kd8-c8 Kb7-a8 2.Ke7×Td8 Kc7×Tb7 3.Ke6×Te7 Th7-e7+ 4.Ke7-e6 Th8×Th7+ 5.Kd6-e7 0-0-0+
 & v: 1.0-0 Tbg7#
 Kleine und große Rochade.

323

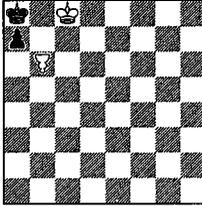
Der weiße König kann lediglich keine Dame geschlagen haben.

324

Illegalität ist hier im Sinne der allgemeinen Ausführungsbestimmungen für die Rochade zu verstehen.
 Da auch die H=Forderung zu erfüllen ist, kommt nur die illegale Überschreitung eines gedeckten Feldes
 in Frage.

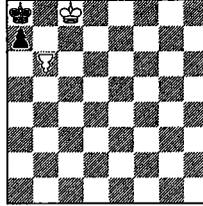
R 1.Kd8-c8 Kb7-a8 2.Ke7×Td8 Kc8×Sb7! 3.Ke6-e7 0-0-0 & v: 1.Td8 b×a7 2.Td6+ S×d6+ 3.Kd8
 a8=S=
 Große Rochade, Springer-Umwandlung.

325
Norbert Geissler
 2387a Problemkiste
 IV 1990



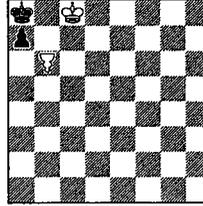
Ser.=3
 ♖=Berolinabauer

326
Norbert Geissler
 2387b Problemkiste
 IV 1990



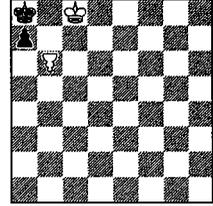
C+ H#3
 Köko
 ♖=Berolinabauer

327
Norbert Geissler
 2387c Problemkiste
 IV 1990



C+ Ser.H#3
 Köko Randzüger
 ♖=Berolinabauer

328
Norbert Geissler
 2387d Problemkiste
 IV 1990



C+ H#2 0.1;1.1 C+
 Köko Randzüger
 ♖=Berolinabauer

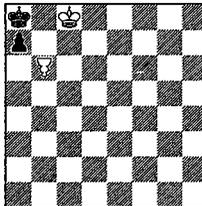
325
 1.c7 2.b8=S 3.Sa6=
 Springer-Umwandlung.

326
 1.a6 c7 2.Ka7 d8=D 3.Kb8+ Db6#
 B-D-Rückkehr.

327
 1.a5 2.Ka7 3.Ka6 Kb7#
 B-K-Bahnung.

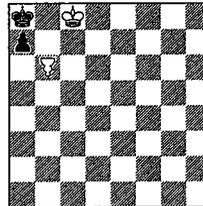
328
 1.– Kb7+ 2.a6 a7#

329
Norbert Geissler
 2387e Problemkiste
 IV 1990



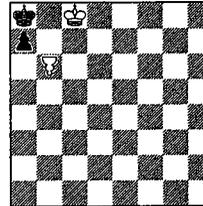
H#2
 Köko Bichromes Schach
 ♖=Berolinabauer

330
Norbert Geissler
 2387f Problemkiste
 IV 1990



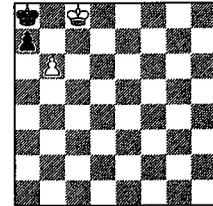
C+ H=4 0.1;1.1;1.1;2.1 C+
 Randzüger
 ♖=Berolinabauer

331
Norbert Geissler
 2387g Problemkiste
 IV 1990



#2*
 Patrouilleschach
 ♖=Berolinabauer

332
Erich Bartel
 2387h Problemkiste
 IV 1990



C+ Ser.H#7
 rechts offenes Brett
 Weiß hat zuletzt einen
 3:n-Springer geschlagen

329

1.a6 Kb8 2.Ka7 Ka8#

330

1.- c7 2.a5 d8=L 3.Ka7 Lx a5 4.Ka6/Ka8 Lb6=
Läufer-Umwandlung, B-L-Rückkehr.

331

* 1.- a6/a5 2.Kb7#

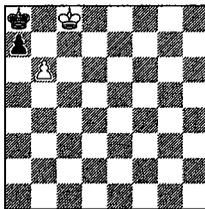
1.c7! 2.b8=D#

332

Für jedes n gilt: 1.a5 5.a1=3:n-S 6.3:n-S~4 7.3:n-Sa7 b7#
B-S-Rundlauf, Märchen-Umwandlung.

333

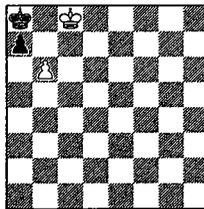
Theodor Steudel
2428A Problemkiste
VI 1990



Rückkehr in 3
Doppelrandzüge

334

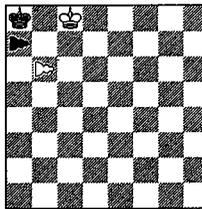
Herbert H. Birkle
2428B Problemkiste
VI 1990



C+ Ersetze einen Stein
durch eine
Kaiserin → dualfreies
Ser.=3

335

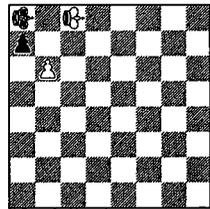
Achim Schöneberg
2428C Problemkiste
VI 1990



H#3*
Solisten
▷▶=Taxi

336

Johannes J. Burbach
2428D Problemkiste
VI 1990



H=2 0.1;1.1
♠♠=königlicher
Springer

C+

333

1.bxa7? Kxa7 2.Kd8 Kb8!
1.Kd8! (droht 2.Kc8) Kb8 2.bxa7+ K~ 3.Kc8

334

sBa7 → sKSa7 → 1.bxa7 2.Kc7 3.Kb6=

335

* 1.- Xb7#

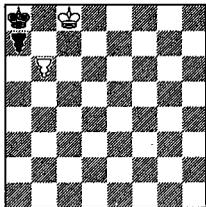
1.Xa5! Xb5 2.Xa6 Xb6 3.Xa7 Xb7#

336

1.- kSd6 2.axb6 kSb5=
Selbstblock (b5).

337

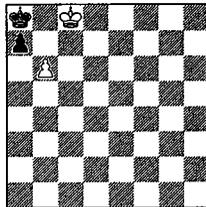
Johannes J. Burbach
2428E Problemkiste
VI 1990



Schlag in 4
♙ ♚=Berlinabauer
UL

338

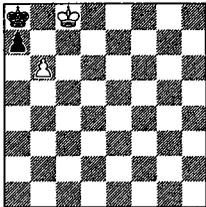
Johannes J. Burbach
2428F Problemkiste
VI 1990



Zielfeld g2 in 6 C+
Madradi rex inclusiv

339

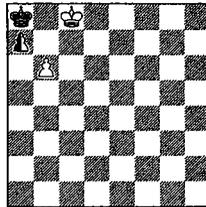
Johannes J. Burbach
2428G Problemkiste
VI 1990



Zielfeld h1 in 12 C+
Doppelrandzüger

340

Norbert Geissler
2428H Problemkiste
VI 1990



H=3 C+
Circe
neutraler Ba7

337

1.c7! c5! (1.- b6? 2.b8=T+ 3.T×b6) 2.b8=T+ Ka7 3.Tb4 d4 4.T×d4
UL 3.- Ka6!

Turm-Umwandlung.

338

1.Kc7? Kb7,8!

1.Kd7! Kb7 2.Ke6 Kc6 3.Kf5 Kd5 4.Kg4 Ke4 5.Kh3 Kf3 6.Kg2

339

1.Kd8? a5!

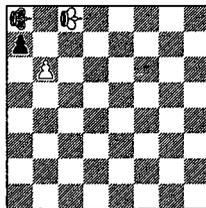
1.b×a7! 2.Kd8 11.Kh2 Kf1 12.Kh1

340

1.a×b6 [Bb2] Kd7 2.Kb7 b4 3.Ka6 Kc6=

341

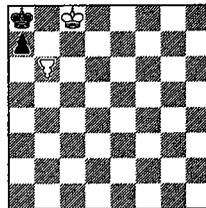
Norbert Geissler
2428I Problemkiste
VI 1990



a) H=3 C+
b) H#3
Doppelrandzüger
♔♚=königliche Rose

342

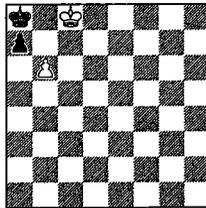
Norbert Geissler
2428J Problemkiste
VI 1990



H#5 C+
Chinesisches Schach
Köko Längstzüger
♙=Berlinabauer

343

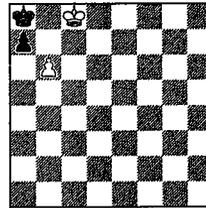
Norbert Geissler
2428La Problemkiste
VI 1990



H=3 0.1;1.1;1.1 C+
Doppelrandzüger

344

Norbert Geissler
2428Lb Problemkiste
VI 1990



H=5 C+
Köko Kamikazeschach
Bichromes Schach
UL

341

a) 1.kRa2 b×a7 2.kRc1 a8=D 3.kRg1 Da3=

b) 1.kRa2 b×a7 2.kRc1 a8=D 3.kRg1 Dh1#

Tema Argentino.

342

1.a5 Kc7 2.Kb8+ a7+ 3.Ka8 b8=Mao 4.Ka7 Mc6 5.Kb8+ Kc8#
sK-Rundlauf (b8), sK- & wK-Rückkehr, Märchen-Umwandlung.

343

1.– Kd8 2.Kb8 Ke8 3.Kc8 b×a7=

Magnet-Thema (wK-sK).

344

1.a6 b7 2.Ka7 b8=S 3.Kb7 Sc6 4.Kb6 Sb8 5.Kb7 S×a6 [-S]=
Springer-Umwandlung.

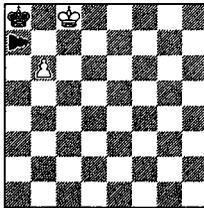
UL: 6.Kb8,Kc7! (6.– K×K??)

345

Koen Versmissen

1768a Problemeblad

VII-VIII 1990

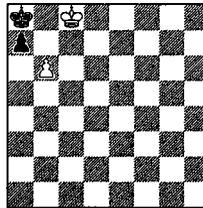
Speziallob (gemeinsam
mit 1768b)21s Serienzüge mit
Degradierung→H#1
(ohne Degradierung)*
▶=Carolinabauer

346

Koen Versmissen

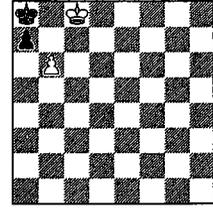
1768b Problemeblad

VII-VIII 1990

Speziallob (gemeinsam
mit 1768a)Grazer H#8 C+
Circe Duellantenschach
(Neuwahl nach
Wiedergeburt)

347

Torsten Linß

5947 feenschach
XII 1990Ergänze ▲▲▲▲▲ zu
einer legalen Stellung —
wie viele Lösungen?

345

* 1.– b7#

1.a5! 5.a1=T 6.Td1! 7.Td7 [=sB] 8.d5 12.d1=D 13.Dd6 14.Dc7 [=sB] 15.c5 19.c1=L 20.Lf4 21.Lb8 &
1.La7 b7#

Turm-Umwandlung, Läufer-Umwandlung, B/L-Rundlauf.

346

1.a5 (B-K-Bahnung) b7+ 2.Ka7 b8=T 3.Ka6 Tb7! 4.a4 Tb3 5.a×b3 [Th1] Kb8! 6.b2 Ka8 7.b1=T Th5
8.Tb8# bzw. 8.Tb6 Ta5#

Korrespondierende Turm-Umwandlungen.

347

1351404

Es gibt

$$\binom{5}{46}$$

Möglichkeiten, die sBB zwischen 2. und 7. Reihe auf den 46 leeren Feldern zu verteilen. Dies sind also 1370754 Möglichkeiten, wovon nun die illegalen subtrahiert werden müssen.

Illegal:

(1): Wegen zu vieler Schlagfälle: 1 (BBa2,3,4,5,6)

(2) Wegen unmöglicher B-Stellung links oben: 17567

(a) 6 sBB im Dreieck a3-a7-e7:

$$\binom{5}{13} = 1287$$

(b) 5 sBB im Dreieck a4-a7-d7:

$$\binom{4}{8} \times \binom{1}{33} = 2310$$

(kein sB auf a3-e7, sonst in 2a enthalten)

(c) 4 sBB im Dreieck a5-a7-c7:

$$\binom{3}{4} \times \left(\binom{1}{5} \times \binom{1}{33} + \binom{2}{33} \right) = 2722$$

(kein sB auf a4-d7 und maximal 1 sBB auf a3-e7, sonst in 2a oder 2b enthalten)

(d) 3 sBB im Dreieck a6-a7-b7:

$$\binom{2}{2} \times \left[\binom{1}{4} \times \left(\binom{1}{5} \times \binom{1}{33} + \binom{2}{33} \right) + \binom{1}{5} \times \binom{2}{33} + \binom{2}{5} \times \binom{1}{33} + \binom{3}{33} \right] = 11198$$

(kein sB auf a5-c7 und mindestens 1 sBB außerhalb des Dreieckes a3-a7-e7)

(3) Wegen unmöglicher Bauernstellung rechts oben: 1565

(a) 5 sBB im Dreieck h4-h7-e7:

$$\binom{5}{10} = 252$$

(b) 4 sBB im Dreieck h5-h7-f7:

$$\binom{4}{6} \times \binom{1}{36} = 540$$

(kein sBB auf h4-e7, sonst in 3a enthalten)

(c) 3 sBB im Dreieck h6-h7-g7:

$$\binom{3}{3} \times \left(\binom{2}{36} + \binom{1}{4} \times \binom{1}{36} \right) - 1 = 773$$

(kein sBB auf h5-f7 und maximal 1 sB auf h4-e7, sonst in 3a oder 3b enthalten. Minus 1, weil sBBa6,b7,g7,h6,h7 schon unter 2d gezählt wurde)

(4) Illegale Stellungen auf der Bauerngrundreihe (Typ sBd7e7f7e6): 111

(a) Linker Bauer auf b7: in 2 enthalten (b) Linker Bauer auf c7: 33 (c) Linker Bauer auf d7: 42 (d) Linker Bauer auf e7: 36 (e) Linker Bauer auf f7: in 3 enthalten

(5) Illegale Stellung auf der Bauerngrundreihe (Typ sBd7f7g7e6f6): 4

(a) Linker Bauer auf b7: in 2 enthalten (b) Linker Bauer auf c7: 1 (c) Linker Bauer auf d7: 1 (d) Linker Bauer auf e7: in 3 enthalten Ferner gespiegelt: Nochmals 2 Stellungen

(6) Stellungen, die nicht zu 1-5 gehören, in denen der wK nicht nach c8 gelangen konnte: 102

- Ein sB muss auf a6 oder b7 stehen, da sonst der wK über a6, b7 nach c8 kommen konnte.

- Ein sB muss auf g7 oder zwei auf h6,h7 stehen, da sonst selbiges über h6, g7.

(a) sBa6: Gegen Eindringen über c6, b7: (A), (B)

(A) sBc6,c7 → sBf7,g7 = 1

(B) sBd7

(alpha) sBh6,h7 → sBe7 = 1 (beta) sBg7 → Eindringen über d6 und g6 muss verhindert werden: 1 sB auf c7,d6,e7, 1 sB auf f7,g6,h7 = 3 × 3 = 9

(b) sBb7

(alpha) sBh6,h7 → sBe7 + sBd7,e6,f7 = 3 (beta) sBg7 Gegen Eindringen über g6,h/f7: (A), (B), (C)

(A) sBh7 → c7,f7 / c7,d7 / d6,d7 / e7,d7 / e7,f7 / e7,e6 = 6

(B) sBg6 → siehe (A) = 6

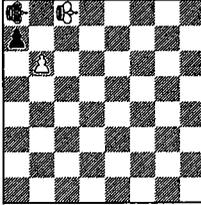
(C) sBf7 → d6 muss „gedeckt“ werden

(x) sBd6,d7 = 1 (y) sBc7 = 38 (42 - h6,g6 [(A), (B)], a6,a5[2]) (z) sBe7 = 37 (42 - h7,g6 [(A), (B)], c7(y), f6[4], a6[2])

Insgesamt: 1370754 - 1 - 17567 - 1565 - 111 - 4 - 102 = 1351404

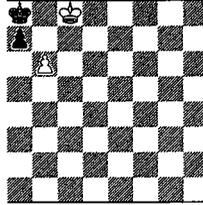
Also: 1351404 Möglichkeiten, 5 sBB legal zur Vielväterstellung zu ergänzen.

348
Norbert Geissler
 5988 feenschach
 XII 1990



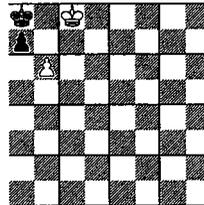
H=2 0.1;1.1
 a) Köko
 b) Doppelrandzüge
 ♔=königlicher
 Spiralspringer

349
bernd ellinghoven
 6000 feenschach
 XII 1990



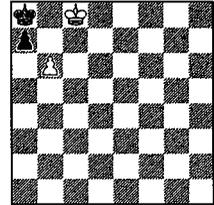
C+ Ser.H=7
 Vertikalzylinder
 Power Chess weißer
 Längstzüge

350
bernd ellinghoven
 6001 feenschach
 XII 1990
Rudolf Queck zum
80. Geburtstag gewidmet



H=3 0.2;1.1;1.1
 Vertikalzylinder
 Gitterschach
 Längstzüge

351
Igor Wereschtschagin
 Leninskoje Snamja
 (Twer) 17.1.1991



-1w→=2
 Auch eigene Steine
 dürfen geschlagen
 werden

348

a) 1.- kSp.c6 2.kSp.×b6 kSp.a6=
 b) 1.- kSp.e1 2.a6 kSp.c1=
 Bedingungswechsel.

349

1.a5 5.a1=T! 6.Ta2 7.Ta7 → b×a7, Kd7, Kc6, Kb5, Ka6=
 5.a1=D? 6.Dg7 (6.Da2?+!) 7.Da7 erfordert nun 6 weiße Züge, die aber aus Tempomangel nicht spielbar sind. Tempo-Umwandlung.

350

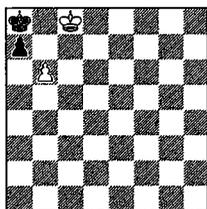
1.- b×a7 2.Kh7 Kb7 3.Ka8 Ka6=
 1.- Kb7 2.a5 Ka6 3.a4 Ka7=
 sK-Rückkehr.

351

R Kc7×wSc8? & v: 1.b×a7/S×a7=. Aber: kein letzter schwarzer Zug!
 R Kc7×sSc8! & v: 1.b7+! K×a7 2.b×c8=D=

352

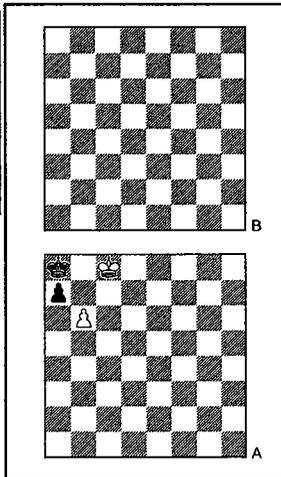
Igor Wereschtschagin
 Leninskoje Snamja
 (Twer) 17.I.1991



Gewinn (#1) pRA
 Sans retour

353

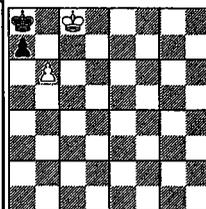
Igor Wereschtschagin
 Leninskoje Snamja (Twer)
 17.I.1991



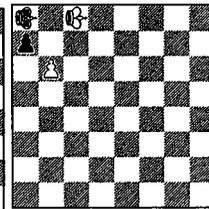
#2 legal?
 Alice-Schach

354

Jürgen Tschöpe
 B1 Problemkiste II 1991355
 Rudolf Queck zum Herbert H. Birkle
 80. Geburtstag gewidmet B2 Problemkiste II 1991



Ser.H-Idealmatt in 13
 durch Schwarz
 b) ♖a8→c6
 Gitterschach
 Dynamoschach



H=1*
 ♖♜=königlicher
 Bouncy Knight
 C+

352

1.b7#!

Zuvor Kb8-a8 oder Kb7-a8. Aber welcher? Daher nicht 1.Kb7#? oder 1.Kb8#?

353

Ja: 1.b7(B)+! a6,5(B) 2.b8=D(A)#

Zuvor Kb7(B)×a8(A)

354

Dynamoschach & Gitterschach: (1) Saug- und Stoßkräfte sind nur vorhanden, wenn sich wenigstens eine Gitterlinie zwischen Spiel- und Objektstein befindet. (2) Saugende bzw. stoßende Steine können nur Felder betreten, die ihnen auch ohne Dynamowirkung zugänglich wären.

a) 1.Kb7 2.Ka6 3.b7 4.[Bc8=S] 5.Sd6 6.Sb5 7.Sc3 [Bb5] 8.Sd1 [Bc3] 9.Se3 10.Sd5 11.Sc3 [Bb1=D] 12.Sb5 13.Sa7 Db7#

b) 1.Kb7 2.Ka6 3.b7 4.Kb7 [Bc8=L] 5.Kc7 6.Kb8 7.[Ld8] 8.Lb6 9.Lf2 [Be3] 10.Lh4 11.Lg5 12.[Bc1=D] 13.Ld8 Dc7 [Kc8]#

S/L-Umwandlungswechsel, Echo der T-förmigen Schlusskonstellation.

355

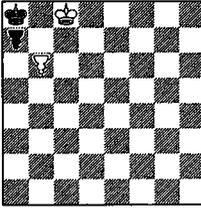
* 1.- kBK×a7=

1.a×b6 kBKb5=

356

Gunter Jordan

B3 Problemkiste II 1991

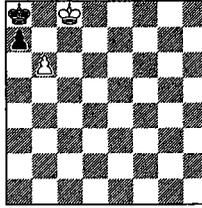


Ser.H#2

Kannibalschach
♞♟=Berolinabauer

357

Norbert Geissler

B4v Problemkiste
II 1991

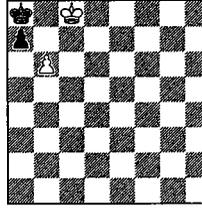
Ser.=22

Doppelrandzüger
weißer Längstzüger
Haaner Schach

358

Norbert Geissler

B5 Problemkiste II 1991



C+

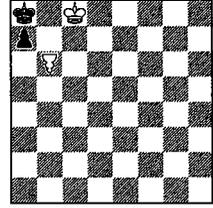
Ser.H#7

Immunschach rex
inclusiv
Doppellängstzüger

359

Norbert Geissler

B6 Problemkiste II 1991



C+

Ser.H#4

Immunschach
♞♟=Berolinabauer

C+

356

1.K×a7 2.Ka8 a7#
sK-Rückkehr.

357

1.b×a7 2.Kd8 6.Kh7 7.Kh6 22.Ka6=

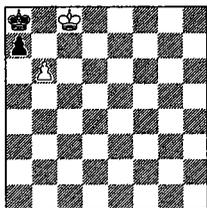
358

1.a5 5.a1=S 6.Sc2 7.Se1 Kb7#
Springer-Umwandlung.

359

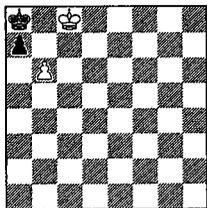
1.a5! 4.a2 a7#

360
Bo Lindgren
B7 Problemkiste II 1991



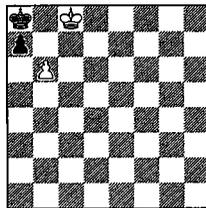
Versetze den weißen
 König so, dass ein
 korrektes H#2 mit
 1 Lösung entsteht —
 Zwei Lösungen

361
Bo Lindgren
B8 Problemkiste II 1991



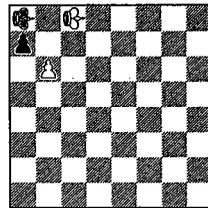
H=5
 Längstzuger

362
Jörg Kuhlmann
Thorsten Zirkwitz
Alexander Lehmkuhl
B9 Problemkiste II 1991



C+ #21
 Köko
 NL

363
Gerd Rinder
Theodor Stuedel
*B10 Problemkiste
 II 1991*



a) Ser.#4
 b) Ser.#8
 c) Ser.#12
 Madrasi rex inclusiv
 DL
 ♖♜= a) königlicher
 Springer b) königliche
 Giraffe c) königlicher
 1:6-Springer

360

wKc6? → 1.Kb8 b×a7 2.Kc8 a8=D,T# (wäre also inkorrekt)

wKd6? → 1.Kb7,8 b×a7 2.Kc8 a8=D# (wäre also inkorrekt)

wKc7! → 1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=D#

wKc5! → 1.Kb7 b×a7 2.Ka6 a8=D#

361

1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=L+ 3.Kb6 Lc7+ 4.Ka7 L×a5 5.Ka8 Lb6=
 sK-Rundlauf, wB/L-Rundlauf, Läufer-Umwandlung.

362

1.b7+ a6 2.Kc7 Ka7 3.Kc6 Kb8! 4.Kb6 a5! 5.Kb5 a4! 6.Ka5 Kc8 7.b8=D Kc7! 8.Kb4! Kc8 9.Kb5!! Kc7
 10.Db7 Kc8! 11.Da6 Kb7 12.Da8 Kb6+ 13.Kc5 Ka7 14.Dc6 Kb7 15.Db5! Ka6 16.Db4 a3 17.Dc4 Kb6+
 18.Kb4 Ka5+ 19.Kc3 Kb5 20.Dd3 (20.Da2) Ka4 21.Dd4# (21.Dc2#) (Dual minor)

8.– Kb7 9.Da7! Ka8! 10.Kb5 Kb8 11.Da6 usw.

6.– Ka7 7.b8=D Ka6+ 8.Kb4 Kb7!! 9.Da7 Ka8!! 10.Kb5! Kb8 11.Da6 usw.

NL in 19 Zügen: → Nr. 481. Vgl. auch Nr. 176.

363

a) 1.kS×a7 2.kSb5 3.kSc7 4.b7#

b) 1.kGI d4 2.kGI e8 3.kGI×a7 4.kGI e8 5.kGI d4 6.kGI c8 7.kGI b4 8.b7#

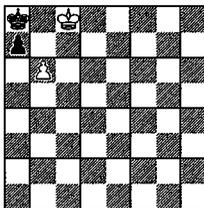
DL 4.kGI b3 5.kGI c7 6.kGI d3 7.kGI e7 8.b7#

c) 1.k1:6-Sd2 2.k1:6-Se7 3.k1:6-Sf2 4.k1:6-Sg8 5.k1:6-S×a7 6.k1:6-Sg8 7.k1:6-Sf2 8.k1:6-Se8 9.k1:6-Sd2 10.k1:6-Sc8 11.k1:6-Sb2 12.b7#

DL 6.k1:6-Sb1 7.k1:6-Sc7 8.k1:6-Sd1 9.k1:6-Se7 10.k1:6-Sf1 11.k1:6-Sg7 12.b7#

364

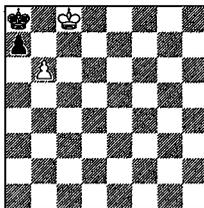
Jürgen Tschöpe
2643 Problemkiste
II 1991



Ser.H#16
Dynamoschach
Spezialgitter

365

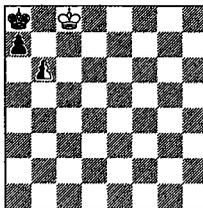
Frank Müller
6097 feenschach
IX-X 1991



Ergänze ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ zu
einem illegal Cluster

366

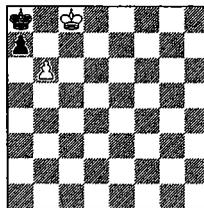
Norbert Geissler
A1 Problemkiste
X 1991



Ser.H=7
Zwei Lösungen
Haaner Schach
neutraler Bb6

367

Norbert Geissler
A2 Problemkiste
X 1991



C+ =7 C+
a) Längstzüger
b) Kürzestzüger

364

1.Kb7 2.Ka6 3.a5 [Ka4] 4.a4 [Ka3] 5.Kb4 6.Ka5 7.Ka4 [Ba3] 8.Kb3 9.Ka2 10.a2 [Ka1] 11.Kb2 12.Ka3
13.[Ba1=D] 14.Da5 [Ka8] 15.Db6 [Bd8=D] 16.Db8 Dd5#
sK-Rundlauf.

365

Ergänze sBa2 a3 a4 a5 a6→15 Schlagfälle sind notwendig.

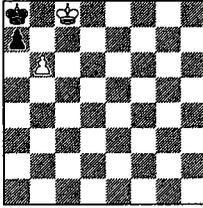
366

1.a×b6 2.b5 6.b1=L 7.La2 Kc7=
1.nBb5 5.nBb1=nT 6.nTa1 7.nTa5 nTa6=
Umwandlungswechsel, Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung. Vgl. Nr. 72.

367

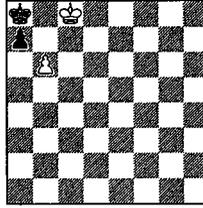
a) 1.Kc7 a5 2.b7+ Ka7 3.b8=D+ Ka6 4.Kc6 a4 5.Db5+ Ka7 6.D×a4+ Kb8 7.Da6=
b) 1.Kc7 a6 2.b7+ Ka7 3.Kc6 a5 4.b8=D+ Ka6 5.Db5+ Ka7 6.D×a5+ Kb8 7.Da6=
Bedingungswechsel.

368
Norbert Geissler
 A3 Problemkiste
 X 1991



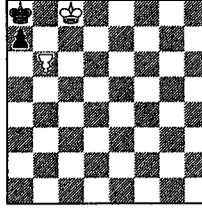
a) H#1
 b) H=2
 Patrouilleschach

369
Norbert Geissler
 A4 Problemkiste
 X 1991



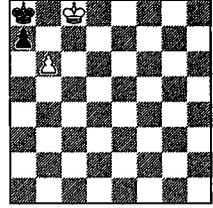
C+ a) Ser.H-Zielfeld b6
 in 2
 b) Ser.H-Zielfeld h1 in 2
 Platzwechsellösung

370
Erich Bartel
 A5 Problemkiste
 X 1991



C+ H=2 2.1;1.1
 Pièces Volages
 ♖=Berolinabauer

371
Horst Bäcker
 A6 Problemkiste
 X 1991



C+ Ergänze einen
 C+ weißen Springer so, dass
 ein korrektes =5 entsteht

368

a) * 1.- b7#

1.Kb8 b7#

Wechsel der matt setzenden Figur bei „identischem“ Mattzug.

b) 1.Kb8 Kb7 2.Ka8 b×a7=

sK-Rückkehr.

369

a) 1.a×b6 [wBa7] 2.K×a7 [wBa8=S] Sb6

b) 1.a×b6 [wBa7] 2.K×a7 [wBa8=L] Lh1

Umwandlungswechsel, Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

370

1.a5 c7 2.a4 [=wB] b8=L=

1.a×b6 Kc7 2.b5 [=wB] b6=

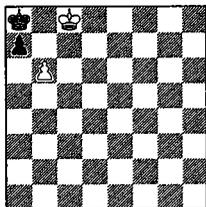
Läufer-Umwandlung.

371

Ergänze wSc6→Schwarz ist am Zug→1.a×b6! Kc7! 2.b5 Kc8! 3.b4 S×b4 4.Ka7 Kc7 5.Ka8 Sc6=

372

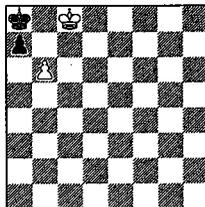
Horst Bäcker
A7 Problemkiste
X 1991



Versetze einen
Stein → =5 mit nur einem
Pattdual im 5. Zug

373

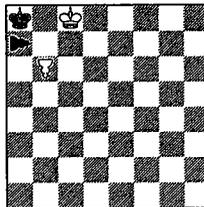
Michael Barth
242 32er II 1992



C+ –1w so, dass nach
beliebiger schwarzer
Rücknahme =1 durch
Weiß möglich ist
Madras
UL

374

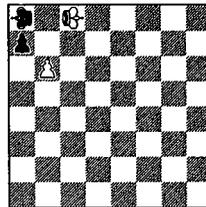
Roméó Bédoni
1227a Phénix VI 1992



H#3
Marines Schach
♣=Berlinabauer
♠=Superbauer

375

Roméó Bédoni
1227b Phénix VI 1992



Ser.#3
Anticirce
NL
♔=königlicher
2:4-Springer
♚=transmutierender
König

372

sBa7→c6→1.b7+ Ka7 2.b8=D+ Ka6 3.Db4 Ka7! 4.Dc5+ Ka8 5.Kc7= bzw. 4.– Ka6 5.Kb8/Kc7=

373

R Ba5×Bb6 e. p. → nach Rücknahme von Bb7-b5 geht 1.a6=

In der Lösungsbesprechung (IV 1992) gab der Autor eine Version an: =1 vor 2, Verteidigungsrückzügler
Typ Proca, Madras

Lösung: R 1.Ba5×Bb6 e. p. Bb7-b5 2.Kc7-c8 & v: 1.a6=

UL: R 2.Kc7-c8 ist wegen schwarzen Retropatts illegal.

374

1.a4! c7 2.Ka7 d8=D 3.Ka6 Da5#

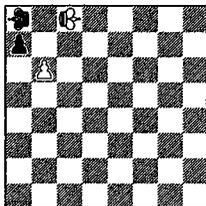
375

1.k2:4-Se4 2.k2:4-Sa6 3.b7# (Annahme: Wiedergeburtfeld des schwarzen transmutierenden Königs ist
immer e8.)

NL 1.b7#

376

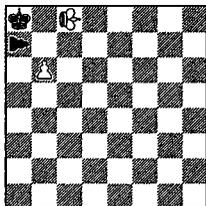
Roméo Bédoni
1227b(v) Phénix
VI 1992



Ser.#2
Anticirce
NL
♞=königlicher Springer
♝=transmutierender
König

377

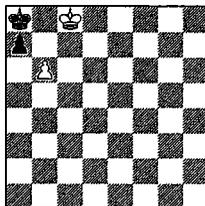
Roméo Bédoni
1227c Phénix VI 1992



Ser.H#3
Anticirce
Cavalier Majeur
♞=Wesirkönig
♝=Superbauer

378

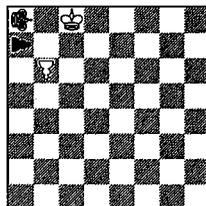
Roméo Bédoni
1227d Phénix VI 1992



C+ ==2 durch Schwarz
Marines Schach Circe
Madrasi rex inclusiv
weißer Längstzüger
UL

379

Roméo Bédoni
1227e Phénix VI 1992



H#2
a) orthodox
b) Chinesisches Schach
NL
♞=Berolinabauer
♝=transmutierender
König ♝=Superbauer

376

1.kSd6 2.b7#

Die Version wurde in Phénix XII 1994 veröffentlicht.

NL 1.b7#

377

1.a1=CM 2.CMg4 3.CMe8 WKb8#

378

1.Kb8? Patt, aber nicht Doppelpatt!

1.a7 [x b6]c5 [wBc2] c4 2.Kb8== (2.Kb7? Patt, aber nicht Doppelpatt)

UL, da der weiße Bauer auf b2 wiedergeboren wird, nicht auf c2.

379

a) 1.a1=T c7 2.Ta7 b8=T#

b) 1.a1=P c7 2.Pa7 d8=P#

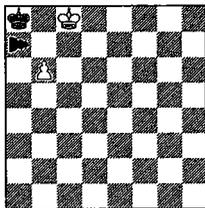
Bedingungswechsel, Umwandlungswechsel, Turm-Umwandlung, Märchen-Umwandlung, B-T(P)-Rückkehr.

NL a)/b) 1.~ b7#

380

Roméo Bédoni

1227f Phénix VI 1992

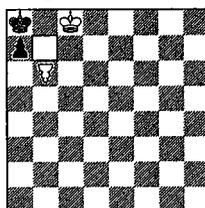


Ser.#6 durch Schwarz
Bicolores Längstzüger
♞=Grazer Bauer

381

Roméo Bédoni

1227g Phénix VI 1992

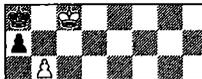


Ser.H#7
neutrales magisches
Feld b7
♞=Berolinabauer

382

Roméo Bédoni

1227h Phénix VI 1992

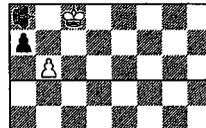


Ser.H#2*
8×3-Brett (a1–h3) (kein
Bauern-Doppelschritt)
Doppelzugschach

383

Roméo Bédoni

1227i Phénix VI 1992



Ser.H#2
Schlagzwang & ferner
a) 8×3-Brett (a1–h3)
kein Bauern-
Doppelschritt
b) 8×5-Brett (a1–h5)
Doppelzugschach
♞=Poseidon

380

1.a5 2.b4 3.c3 4.d2 5.e1=D 6.De8#

381

1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tb7=nT nTa7#

Turm-Umwandlung, zweimal B-T-Rückkehr. Vgl. Nr. 300.

382

* 1.– Kc2&b2#

1.a1=S&Sb3 2.Sc1&Sa2+ Kc2&b2#

Springer-Umwandlung.

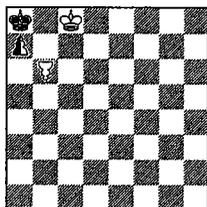
383

a) 1.a×b1=T 2.Tc1+ Kb2#

b) 1.a×b3&b2 2.b1=S&Sc3 Kc4&Kb4#

Umwandlungswechsel, Turm-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

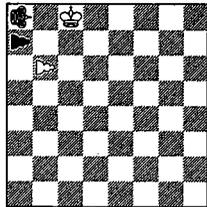
384
Roméo Bédoni
 1227j Phénix VI 1992



Ser.H#6
 Ohneschach
 Cavalier Majeur
 ♖=Berlinabauer
 neutraler Ba7

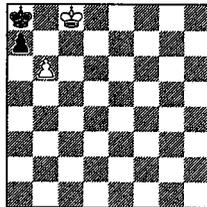
C+

385
Roméo Bédoni
 1227k Phénix VI 1992



H=2
 Anticirce
 Augsburger Schach
 ♔=königlicher Läufer
 ♞>♞=Berlinabauer &
 Zebra

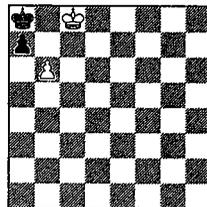
386
Norbert Geissler
 Problemerkiste VIII 1992
 Köko-Sonderturnier
 Lob



H#6 1.1;2.1...
 Köko Längstzüger

C+

387
Norbert Geissler
 K1a Problemerkiste
 XII 1992



Ser.#8
 Madrasi rex inclusiv
 weißer Kürzestzüger

C+

384

1.nBa5 5.a1=nCM 6.nCMg4 a7#
 Märchen-Umwandlung.

385

Annahmen: Wiedergeburtfeld des königlichen Läufers ist e8; Wiedergeburtfelds der Berlinabauern bzw. der Zebras: Wie Bauer bzw. wie immer bei Märchenfigur.
 1.Zc4 [BBa7] Ze8 [BBb6] 2.Ze1 Kb7=

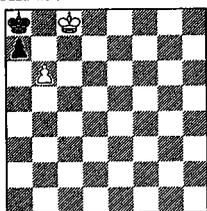
386

1.a5 Kc7 2.Kb8 Kc6 3.Ka7 Kc5 4.Ka6 b7 5.Ka7 b8=D 6.Ka6 Dd6#
 2.Ka7 b7 3.Ka8 b8=S 4.Ka7 Sd7 5.Kb7+ Kb8 6.Ka8 Sb6#
 Umwandlungswechsel, Springer-Umwandlung.

387

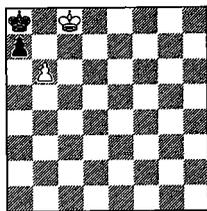
1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.Ka5 6.Ka6 7.K×a7 8.b7#

388
Norbert Geissler
K1b Problemerkiste
 XII 1992



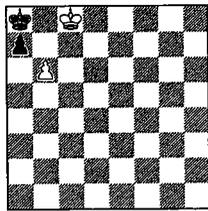
Ergänze einen
 Imitator so, dass ein
 korrektes #9 entsteht

389
Gunter Jordan
K1c Problemerkiste
 XII 1992



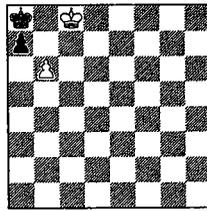
C+ H=2 genau
 Köko

390
Gunter Jordan
K1d Problemerkiste
 XII 1992



C+ H=3 0.1;1.1;1.1
 Köko

391
Christian Poisson
K34a Problemerkiste
 IV 1993



C+ H=4 0.1;1.1... C+
 Längstzüger
 Circé Parrain

388

Imitator auf d1!→1.b7 [Id2]+! K×b7 [Ie1]+ 2.Kd8 [If1] Kc7 [Ig1]+ 3.Ke8 [Ih1] Kb7 [Ig1] 4.Kf8 [Ih1] Ka8 [Ig2] 5.Kf7 [Ig1] Kb8 [Ih1] 6.Ke7 [Ig1] Ka8 [If1] 7.Kd7 [Ie1] Kb8 [If1] 8.Kc7 [Ie1]+ Ka8 [Id1] 9.Kb7 [Ic1]#

6.– Kc8 [Ih1] 7.Kd7 [Ig1]+ Kb8 [If1] 8.Kc7 [Ie1]+ Ka8 [Id1] 9.Kb7 [Ic1]#

Andere Abweichungen gehen schneller: 4.– Kb8 [Ih2]?→#8; 3.– Kb8 [Ig2]?→#7; 2.– Kb8 [If2]?→#5
 Viermal Rückkehr (a8).

389

1.a6 Kc7 2.a5 Kb8=

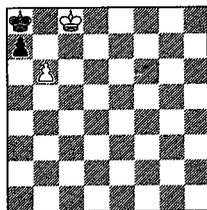
390

1.– b7+ 2.a6 b8=S 3.Ka7 Sd7=
 Springer-Umwandlung.

391

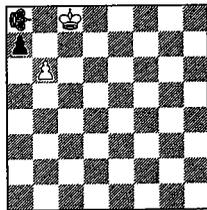
1.– b×a7 2.K×a7 [sBa6] Kd8 [wBb7] 3.Kb6 b8=D 4.Ka5 Db3=

392
Christian Poisson
K34b Problemerkiste
 IV 1993



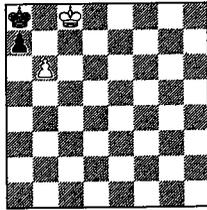
Ser.=3
 Circé Parrain

393
Christian Poisson
K34c Problemerkiste
 IV 1993



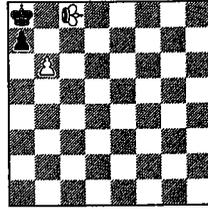
C+ H=3
 Längstzüger
 Circé Parrain
 ♖=königlicher Springer

394
Christian Poisson
K34d Problemerkiste
 IV 1993



C+ H=5
 Kürtestzüger
 Kamikazecirce

395
Christian Poisson
K34e Problemerkiste
 IV 1993



C+ H#4
 Längstzüger Circe
 ♔=königlicher Läufer

392

1.Kc7 2.b×a7 3.Kb6=

393

1.kS×b6+ Kc7 [wBb5]+ 2.kSa8+ Kc6 3.a5 b×a6 e. p.=
Rückkehr (a8), e. p.

394

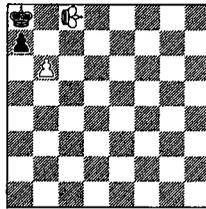
1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=T 3.a5 Tb4 4.a4 T×a4 [Th1] 5.Ka8 Th7=
Turm-Umwandlung, Rückkehr (a8).

395

1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.K×b8 [Dd1]+ La6 4.Kc7 Dd6#

396

Christian Poisson
K34f Problemkiste
IV 1993



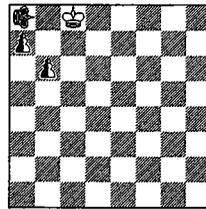
H=4

Längstzüger Ohneschlag
♞=königlicher Läufer

C+

397

Christian Poisson
K34g Problemkiste
IV 1993



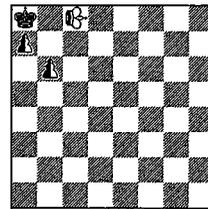
H=3

Volcanic Spiegelcirce
♞=königlicher Springer
neutrale Bauern

C+

398

Christian Poisson
K34h Problemkiste
IV 1993



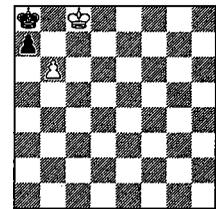
H=3

Volcanic Spiegelcirce
♞=königlicher Springer
neutrale Bauern

C+

399

Godehard Murkisch
Winfried E. Kuhn
Hans-Klüver-
Gedenktournier
1990–1993 V 1993



a) Remis oder was?
b) 180° (Kf1/Kh1):
Gewinn oder was?

396

1.a5 b7+ 2.Kb8+ Ld7 3.Ka7 b8=D+ 4.Ka6 La4=

397

1.a5 a×b6 [nBb2] 2.b1=nT b7+ 3.nT×b7 Kd8=
Märchen-Umwandlung.

398

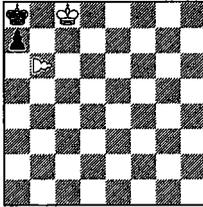
1.a5 a×b6 [nBb2] 2.b1=nT b7+ 3.nT×b7 kSd6=
Märchen-Umwandlung.

399

Scherz mit Taschenschachspiel. Sind Figuren mit weißem Untergrund oder mit weißem Symbol weiß?→Was Weiß ist, ist Schwarz und umgekehrt!

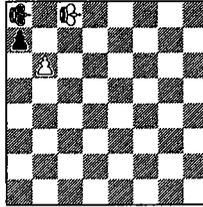
- a) Weiß ist patt, also remis.
- b) Weiß ist am Zug: 1.h×g3 und gewinnt.

400
Maryan Kerhuel
K59a Problemkiste
 VII 1993



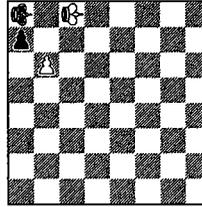
Ser.H#6** C+
 Zwei Varianten
 transmutierende Könige
 ♞=Superbauer

401
Maryan Kerhuel
K59b Problemkiste
 VII 1993



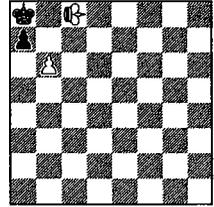
Ser.H#7 C+
 ♞♞=königlicher
 Springer

402
Maryan Kerhuel
K59c Problemkiste
 VII 1993



Ser.H=2/0 C+
 ♞♞=königlicher
 Grashüpfer

403
Maryan Kerhuel
K59d Problemkiste
 VII 1993



Ser.#7 durch C+
 Schwarz Vier Varianten
 Norsk Sjakk
 Schlagzwang
 ♞=königliche
 Heuschrecke

400

* 1.- b7#, 1.- b8=T#

1.a5 5.a1=D 6.Da7 b7#

1.a5 5.a1=T 6.Ta7 b8=T#

Zweimal Turm-Umwandlung, zweimal Rückkehr (B/D und B/T auf a7).

401

1.a5 5.a1=L 6.Le5 7.Lc7 b7#

Läufer-Umwandlung.

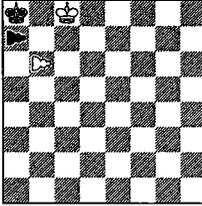
402

1.a6 2.kGa5=

403

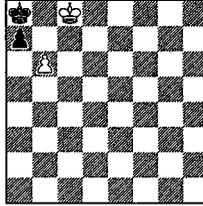
1.a×b6 6.b1=D/b1=T/b1=L/b1=S 7.Db6 [=S]/Tb7 [=L]/Lc2 [=T]/Sc3 [=D]=
 Allumwandlung.

404
Maryan Kerhuel
K59e Problemkiste
 VII 1993



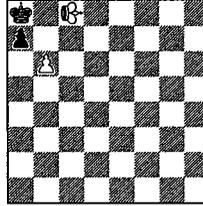
H×2 2.1;1.1
 Norsk Sjakk
 ♞♞=Superbauer

405
Maryan Kerhuel
K59f Problemkiste
 VII 1993



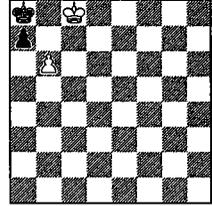
C+ Ser.S+7 durch Schwarz
 Norsk Sjakk

406
Maryan Kerhuel
K59g Problemkiste
 VII 1993



Ser.=7 durch Schwarz
 Vier Varianten
 Schlagzwang
 Norsk Sjakk
 ♞=Randkönig

407
Theodor Steudel
K59h Problemkiste
 VII 1993



Ser.+6 durch Schwarz
 Exklusiv-Schach(gebot)

404

1.a1=T b8=L 2.Ta7 [=L] L×a7
 1.a1=D b8=S 2.Da6 [=S] S×a6
 Allumwandlung, Rückkehr (B/T auf a7).

405

1.a5 5.a1=T 6.Ta4 [=L] 7.Ld7 [=T] b7+
 Turm-Umwandlung.

406

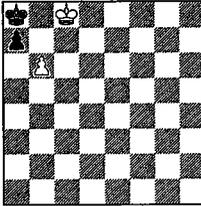
1.a×b6 6.b1=D/b1=T/b1=L/b1=S 7.Db7 [=S]/Tb6 [=L]/Ld3 [=T]/Sd2 [=D]=
 Allumwandlung.

407

1.a5 5.a1=T 6.Tc1+ (5.a1=D? 6.Da6/Dc1/Dc3/Dh8+)
 Turm-Umwandlung.

408

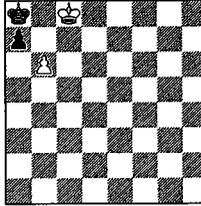
Hilmar Ebert
 Frank Fiedler
 Karsten Jeß
 Jörg Kuhlmann
 Hans Moser
 Torsten Linß
 K591 Problemkiste
 VII 1993



kürzestes Matt in mehr
 als 1
 Andernachsach

409

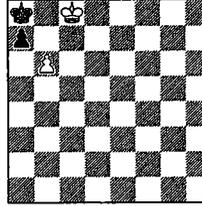
Norbert Geissler
 K59j Problemkiste
 VII 1993



Ser.H=7
 Ohneschlag
 Degradierung

410

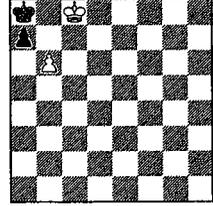
Norbert Geissler
 K59k Problemkiste
 VII 1993



C+ H#5
 Köko weißer
 Längstzüger
 transmutierende Könige

411

Norbert Geissler
 K59l Problemkiste
 VII 1993



C+ H#5 0.1;1.1... C+
 Köko Längstzüger
 transmutierende Könige

408

1.b7# ist legal!

Deshalb: 1.Kc7 a×b6=w 2.b7+ Ka7 3.b8=D+ Ka6 4.Db6#

409

1.a5 5.a1=D 6.Dh1 7.Db7=B Kc7=

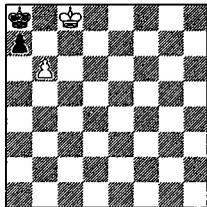
410

1.a6 b7 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 Kb6 4.Kb8 Ka5 5.Ka7 b8=L#
 Läufer-Umwandlung, zweimal Rückkehr (a8, a7).

411

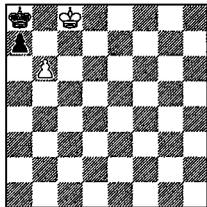
1.- b7+ 2.a6 b8=T 3.Ka7 Ta8+ 4.Kd7 Kb8 5.Kc8+ Kc7#
 Turm-Umwandlung.

412
Norbert Geissler
K59m Problemkiste
VII 1993



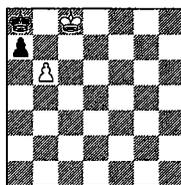
H#6 0.1;1.1...
 Köko Längstzuger

413
Norbert Geissler
6517 feenschach
I-IX 1993



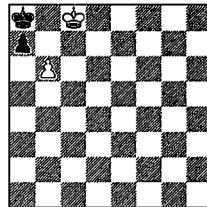
C+ H#9
 Köko
 weißer Kürzestzuger
 transmutierende Könige
 Längstzuger

414
Bernd Schwarzkopf
feenschach I-IX 1993
 Hemmonsterturnier
 Sulzbach-
 Rosenberg 1991
 2. Geburtstagslob
Hemmo Axt zum
 49. Geburtstag gewidmet



1w→Ser.H#7
 C+ 7×7-Brett (a1-g7)

415
Jörg Kuhlmann
Thorsten Zirkwitz
16 Phénix IX 1993



#1 (legal?)
 Sentinelles

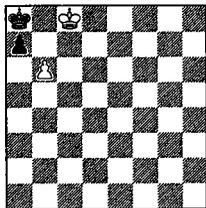
412
 1.- Kc7 2.a5 Kc6 3.Ka7 Kc5 4.Ka6 b7 5.Ka7 b8=D 6.Ka6 Dd6#

413
 1.a5 Kc7 2.Ka7 b7 3.Ka8 b8=L 4.Ka7 Kc8 5.Kb6 La7+ 6.Kd8 Kc7 7.Kd7 Kc6 8.Kd6 Kb6 9.Kc5+ Kb5#
 Läufer-Umwandlung.

414
 1.Kc6 → 1.a4 4.a1=S 5.Sb3 6.Sc5 7.Sa6 b7#
 Springer-Umwandlung.

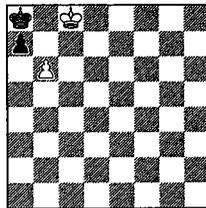
415
 1.b7#
 Legal, denn R z. B. 1.Ka7-a8 [sBa7] Bc5×Tb6+ 2.Tb1-b6 usw.

416
Hans-Peter Reich
K76a Problemkiste
X 1993



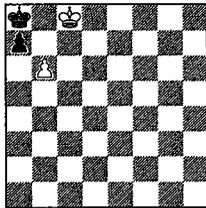
H#2
 Antisymmetriecirce

417
Theodor Steudel
K76b Problemkiste
X 1993



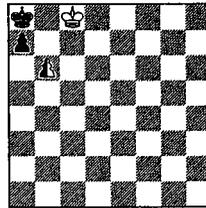
C+ H#4 genau
 1.2;1.1...
 Circe Kürzestzüge
 Exklusivschach

418
Theodor Steudel
K76c Problemkiste
X 1993



C+ Ser.#6 durch
 Schwarz
 Doppelrandzüge

419
Norbert Geissler
K76d Problemkiste
X 1993



C+ H#5
 Haaner Schach Köko
 neutraler Bb6

416

1.a×b6 [sBg3] Kc7 2.g2 Kb7#

417

1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=T 3.a5 Tb6 4.Ka8 Ta6#
 1.- Kd7 2.Kb8 Ke6! 3.Kc8 b7+ 4.Kd8 b8=D#
 Turm-Umwandlung, Rückkehr (a8).

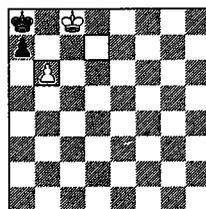
418

1.a5 5.a1=D 6.Dh8#

419

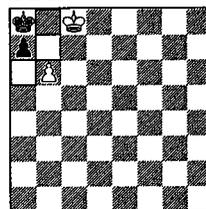
1.a6 Kc7 2.Kb8+ Kc6 3.a5 Kb5 4.Kb7 Kb4 5.K×b6 Kc5#

420
Theodor Steudel
K76e Problemkiste
X 1993



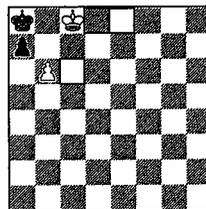
a) Ser.#6 durch
 Schwarz
 b) Ser.=5 durch Schwarz
 weißes konsequentes
 Zwangsfeld d7,
 schwarzes konsequentes
 Zwangsfeld b6

421
Theodor Steudel
K76f Problemkiste
X 1993



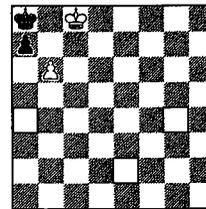
C+ a) Ser.=3
 b) Ser.=4 genau
 weißes konsequentes
 Zwangsfeld a6,b7,b8

422
Theodor Steudel
K76g Problemkiste
X 1993



C+ Ser.=4 durch
 Schwarz
 weißes konsequentes
 Zwangsfeld d8,
 schwarzes konsequentes
 Zwangsfeld c6,e8

423
Theodor Steudel
K76h Problemkiste
X 1993



C+ Ser.=8 durch
 Schwarz
 schwarzes konsequentes
 Zwangsfeld a4,e2,g4

420

- a) 1.a×b6 2.Ka7 5.Kc6 6.Kc7#
 b) 1.a×b6 2.Ka7 5.Kc6=

421

- a) 1.b7 2.b8=S 3.Sa6=
 b) 1.b7 2.b8=D 3.Db7 4.Da6=

Umwandlungswechsel, Springer-Umwandlung.

422

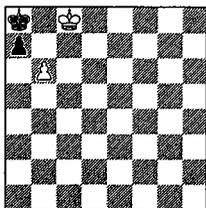
1.Kb7 2.Kc6 3.Kd7 4.Ke8=

423

1.a×b6 6.b1=D 7.Db6 8.Dd6=

424

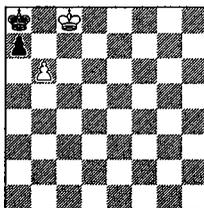
Hans Peter Rehm
 Hans Gruber
 Bernd Ellinghoven
feenschach X 1993



=4
 Ohneschlag
 Demobrettschach

425

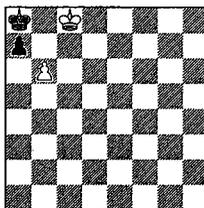
Frank Fiedler
 Karsten Jeß
 Jörg Kuhlmann
 Hans Moser
*K101Av Problemkiste
 II 1994*



a) Hilfeigenpatt in 1
 b) H=1
 c) Längstzüger:
 -1s→H=1
 Andernachsach

426

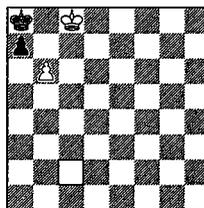
Theodor Studel
*K101Ba Problemkiste
 II 1994*



Ser.#8
 weißer Kürzestzüger
 Madrasi rex inclusiv

427

Theodor Studel
*K101Bb Problemkiste
 II 1994*



C+ Ser.H#5
 schwarzes konsequentes
 Zwangsfeld c2
 DL

424

1.Kc7 a6(!) 2.Kc8 a5 3.Kc7 a4 (verschwindet) 4.Kc8=
 Rückkehr (c7/c8) = Pendel, Tempospiel (a7-a6).

425

- a) 1.a×b6=wB=
 b) 1.a×b6=wB Kc7=
 c) R sBc7×wSb6=wB (zuvor S-b6+ S×~) & v: 1.a×b6=wB K×c7=
 Ursprünglich war Torsten Linß irrtümlich als Mitautor genannt worden.

426

1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.Ka5 6.Ka6 7.K×a7 8.b7#

427

1.a5 5.a1=S b7#

DL 1.– Kb7,Kb8#

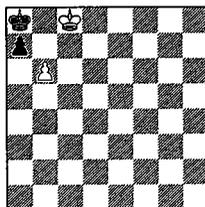
Springer-Umwandlung.

428

Jürgen Tschöpe

K101C Problemkiste

II 1994



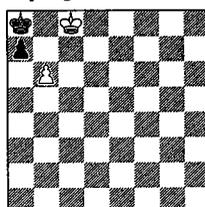
Ser.H#6

Andernacher
Dynamoschach

429

Ulf Hammarström

3 Springaren III 1994

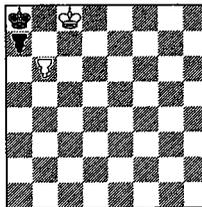
Ergänze einen C+
Imitator zum längsten
korrekten a) H# b) H=

430

Ivo Slaviček

K108A Problemkiste

IV 1994

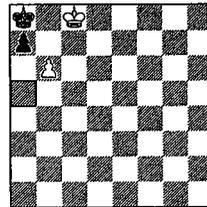
Wer gewinnt?
♙♚=Berolinabauer

431

Frank Müller

K108B Problemkiste

IV 1994

#3
schwarzes
Zwangsfeld a5

C+

428

1.b6 [wBc5] 5.f2 [wBg1] 6.g1=D [wB,,R"]=wD Da7#

429

a) Imitator a2→1.a6 [Ia1] b7 [Ia2] 2.Ka7 [Ia1] b8=D [Ia2] 3.Ka8 [Ia3] Db7 [Ia2] 4.a5 [Ia1] Kd8 [Ib1]#
 b) Imitator h3→1.– Kc7 [Ih2] 2.a6 [Ih1] b7 [Ih2]+ 3.Ka7 [Ih1] b8=S [Ih2] 4.Ka8 [Ih3] Sa6 [Ih1]=
 Umwandlungswechsel, Springer-Umwandlung, Rückkehr (a8).

430

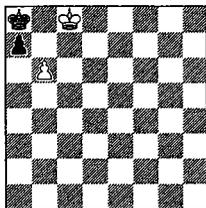
Kein letzter schwarzer Zug, also ist Schwarz am Zug. Er steht patt, also: Remis.

431

Kein letzter schwarzer Zug, also ist Schwarz am Zug.

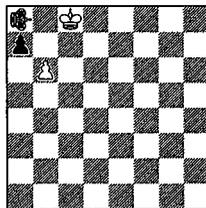
0.– a5 1.b7+! Ka7 2.b8=D+ Ka6 3.Db7#

432
 Bernd Schwarzkopf
 K108C Problemkiste
 IV 1994



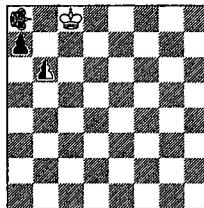
Hilfszug Sc2×S in 6

433
 Maryan Kerhuel
 K108D Problemkiste
 IV 1994



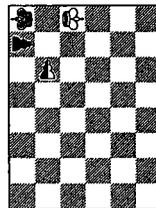
H=3
 Duellantenschach
 ♔=königliches Gnu

434
 Maryan Kerhuel
 K108E Problemkiste
 IV 1994



C+ Ser.Hilfsidealmatt in 8
 Ohneschach
 ♔=königlicher Läufer
 neutraler Bb6

435
 Maryan Kerhuel
 K108F Problemkiste
 IV 1994



a) Ser.S-Zielfeld c2 in 5
 durch Schwarz
 b) Ser.S-Zielfeld b5 in 7
 durch Schwarz
 6×8-Brett (a1–f8) Circe
 wK im Schach zieht nur
 wie Grashüpfer
 ♠=Superbauer
 ♔=königlicher
 Grashüpfer
 neutraler Bb6

432

1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=S 3.a4 Sa6 4.a3 Sb4 5.a2 Sc2 6.a1=S & nun geht 6.– Sc2×Sa1
 Weiße und schwarze Springer-Umwandlung.

433

1.a×b6 Kb7+ 2.kGNb5 K×b6+ 3.kGNa8+ Kc6=
 Rückkehr (a8).

434

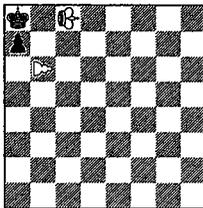
1.a×b6 6.b1=L 7.Le4 8.Lc6! Kb8#
 Läufer-Umwandlung.

435

a) 1.a×b6 [nBb2] 2.b1=nS 3.nSc3 4.b1=D 5.Db7+ K [kG]c2
 b) 1.a×b6 [nBb2] 2.b1=nL 3.nLd3 4.b1=T 5.Tb7 6.nLa6 7.Tb5+ nL×b5
 Märchen-Umwandlung, neutrale Allumwandlung.

436

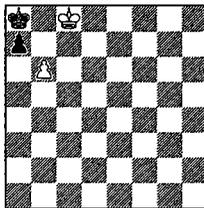
Maryan Kerhuel
K108G Problemkiste
IV 1994



Ser.=7 durch
Schwarz
Circe
♔=königlicher
Grashüpfer
♞=Superberolinabauer

437

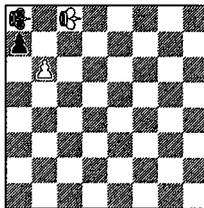
Maryan Kerhuel
K108H Problemkiste
IV 1994



C+ Serienzug-Platzwechsel
(gemischtfarbig) in 8
durch Schwarz
Circé Equipollents

438

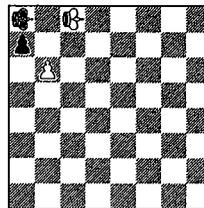
Maryan Kerhuel
K108Ia Problemkiste
IV 1994



Ser.==7 durch
Schwarz
♔♞=königlicher
Grashüpfer

439

Maryan Kerhuel
K108Ib Problemkiste
IV 1994



C+ H==2 durch Schwarz C+
♔♞=königlicher
Grashüpfer

436

1.a×b6 [SBBb2] 2.Ka7 3.Ka6 4.Ka5 5.Ka4 6.Ka3 7.K×b2=

437

1.a5 5.a1=L 6.Ld4 7.Lc5 8.L×b6 [wBa7]
Läufer-Umwandlung.

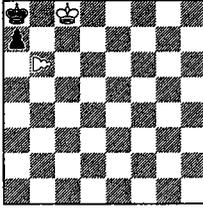
438

1.kGa6 2.a×b6 3.b5 7.b1=G==
Märchen-Umwandlung.

439

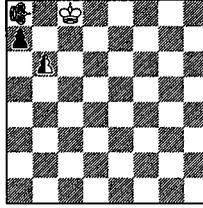
1.b×a7 kGd8 2.a8=G kGb8==
Märchen-Umwandlung.

440
Maryan Kerhuel
K108J Problemkiste
 IV 1994



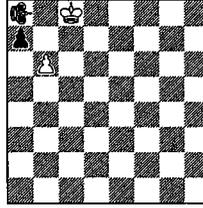
Hilfsidealmat in 2 C+
 Symmetrieircce
 ♞=Superbauer

441
Maryan Kerhuel
K108K Problemkiste
 IV 1994



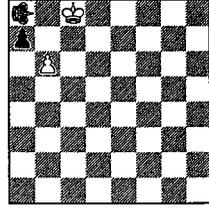
H#2 0.1;1.1 C+
 Symmetrieircce
 ♞=königlicher Läufer
 neutraler Bb6

442
Maryan Kerhuel
K108L Problemkiste
 IV 1994



H#3 durch Schwarz C+
 Symmetrieircce
 Schachzwang
 ♞=königlicher
 Equihopper

443
Maryan Kerhuel
K108M Problemkiste
 IV 1994



H#3 durch Schwarz C+
 Symmetrieircce
 Schlagzwang für Weiß
 ♞=königlicher
 Nachreiterhüpfer

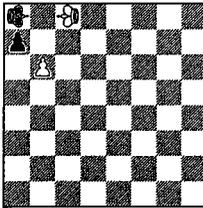
440
 1.a×b6 [SBg3] g8=D 2.Ka7 Da2#

441
 1.– b×a7 [sBh2] 2.kLh1 a8=nL#
 Märchen-Umwandlung.

442
 1.b×a7 [sBh2] kEe8! 2.Kb8 (2.Kb7? h1=D,L+) h1=T 3.Ka8 Tb1=
 Turm-Umwandlung, Rückkehr (a8).

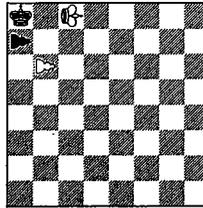
443
 1.b×a7 [sBh2] h1=D 2.Kc7! kNHe6 3.Kb8 Db7#

444
Maryan Kerhuel
K108N Problemkiste
 IV 1994



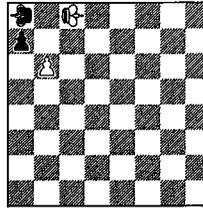
H#2 durch Schwarz C+
 Circé Parrain
 ♞=königlicher Springer
 ♞=königlicher Läufer

445
Maryan Kerhuel
K108O Problemkiste
 IV 1994



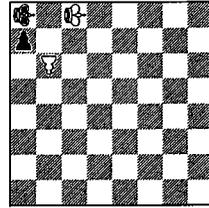
H#2 durch Schwarz C+
 Diagrammircce
 ♞=königlicher Läufer
 ♞=Superbauer

446
Maryan Kerhuel
K108P Problemkiste
 IV 1994



Ser.#6 durch Schwarz C+
 Kamikazeschach
 ♞=Ferskönig
 ♞=Wesirkönig

447
Maryan Kerhuel
K108Q Problemkiste
 IV 1994



H#3 durch Schwarz C+
 Madrasi rex inclusiv
 ♞=königliche Dame
 ♞=Berolinbauer

444

1.b×a7 kLg2 [sBg1=D] 2.a8=T! (Tempo) Dc5#
Turm-Umwandlung.

445

1.b8=S a1=D 2.Sd7 Da6#
Springer-Umwandlung.

446

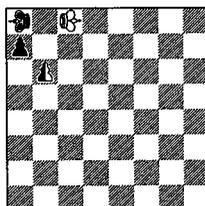
1.a×b6 [-sB] 2.Ka7 3.Ka6 4.Kb6 5.Kc6 6.Kc7#

447

1.c7! a6 2.b8=S kDa7! (Tempo) 3.S×a6 kD×a6==
Springer-Umwandlung, Tempospiel (a7-a6).

448

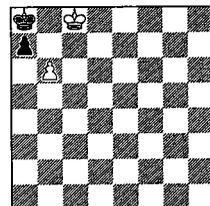
Maryan Kerhuel
K108R Problemkiste
IV 1994



H#5 0.1;1.1...
Circé Couscous
♔=königlicher Lion
♞=königlicher Läufer
neutraler Bb6

449

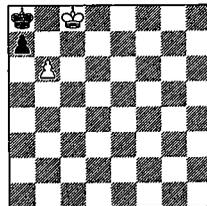
Maryan Kerhuel
K108S Problemkiste
IV 1994



C+ H=4 b) Berolinabauer
b6
Flintenschach
Duellantenschach

450

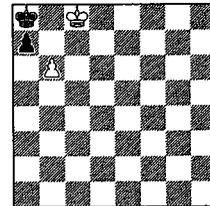
Hans-Peter Reich
K137A Problemkiste
VI 1994



Verschiebe die Stellung
so, dass ein korrektes
H=3 entsteht —
wie viele Lösungen?

451

Jürgen Tschöpe
K137B Problemkiste
VI 1994



H=3
Dynamoschach
Sentinelles

448

1.- b×a7 [sBa2] 2.kLc6 kLIc5 3.kLb5 kLIa5 4.kLc6 kLIa1 5.kLh1 a8=nL#
Märchen-Umwandlung.

449

a) 1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=S 3.Ka8 Sc6 4.a5 S(×a5)c6=
b) 1.a6 c7 2.a5 d8=D 3.a4 De7 4.a3 D(×a3)e7=
Umwandlungswechsel, Springer-Umwandlung, Rückkehr (a8).

450

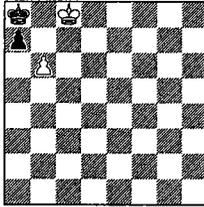
Sechs Lösungen (aber nicht Verschiebung um 1 nach rechts):
Verschiebung um 1 nach unten: 1.Ka8 Kb6 2.Kb8 b×a6 3.Ka8 a7=
Verschiebung um 2 nach rechts: 1.Kb7 Kd7 2.Kb8 Kc6 3.Kc8 d×c7=
Verschiebung um 3 nach rechts: 1.Kc7 Ke7 2.Kc8 Kd6 3.Kd8 e×d7=
Verschiebung um 4 nach rechts: 1.Kd7 Kf7 2.Kd8 Ke6 3.Ke8 f×e7=

Verschiebung um 5 nach rechts: 1.Ke7 Kg7 2.Ke8 Kf6 3.Kf8 g×f7=
 Verschiebung um 5 nach rechts und 2 nach unten: 1.Kf7 g×f5 2.Kg8 f6 3.Kh8 f7=
 Rückkehr (a8), vier Echopatts, drei verschiedene Pattbilder.

451

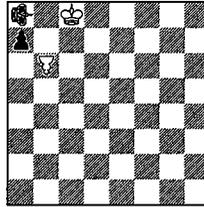
1.Kb7 [+sBa8]+ Kc7 2.[Ba7,,R''] Kc6 [+wBc7] 3.Ka8 [B,,R''] [+sBb7] Kd5 [+wBc6]=
 Rückkehr (a8).

452
Waleri Nebotow
K157A Problemkiste
 VIII 1994



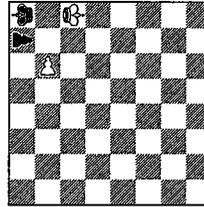
Ser.H=8/3
 Marscirce

453
Maryan Kerhuel
K157B Problemkiste
 VIII 1994



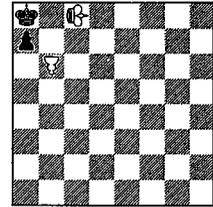
C+ H=3 durch Schwarz
 0.1;1.1;1.1
 Para-Circé Coucou
 weißer Kürzestzüger
 ♁=königliches Gnu
 ♖=Berlinabauer

454
Maryan Kerhuel
K157C Problemkiste
 VIII 1994



Ser.=4 durch
 Schwarz Zwei Lösungen
 ♁=königlicher
 Grashüpfer
 ♁=königlicher Springer
 ♞=Superbauer

455
Maryan Kerhuel
K157D Problemkiste
 VIII 1994



C+ 4s→Grazer H#3
 Duellantenschach
 Ohneschach für Schwarz
 ♁=Wesirkönig
 ♖=Berlinabauer

452

1.a5 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 8.La7→1.b7 2.b8=T 3.Kb7=
 Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

453

1.– a×b6 [sB→b2; wB ist weg] 2.Kd8 b1=D 3.Kc8 Db6=
 Rückkehr (a8).

454

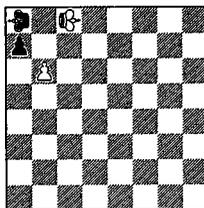
1.a1=T 2.Ta7 3.Ga6 4.Td7=
 1.a1=L 2.Ld4 3.L×b6 4.Lc5=
 Umwandlungswechsel, Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung, Rückkehr (a7).

455

1.a5 4.a2→1.a1=D c7 2.Dg7 d8=D 3.Db7# bzw. 3.Da7 Dd5#

456

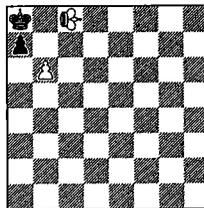
Maryan Kerhuel
K157E Problemkiste
VIII 1994



-1s→H#5 durch
Schwarz 0.1;1.1...
Circe
♞=königlicher
Equihopper
♝=königlicher
2:5-Springer

457

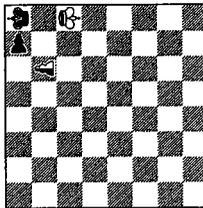
Maryan Kerhuel
K157F Problemkiste
VIII 1994



H×3 genau
1.2;1.1;1.1
Kürzestzüge
♞=königlicher
Nachtreiterhüpfer

458

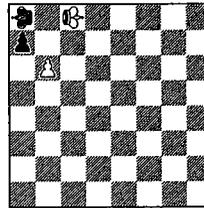
Maryan Kerhuel
K157G Problemkiste
VIII 1994



C+ H#4
Flintenschach für Weiß
Circe
♞=königlicher Springer
♝=königlicher
Grashüpfer ♞=neutraler
Superberolinabauer

459

Maryan Kerhuel
K157H Problemkiste
VIII 1994



H==3*
Circe
♞=königlicher Lion
♝=Fauler König

456

R: 1.kEe8-a8 (nicht ×2:5-Sa8)→1.- a5 2.b7 a4 3.b8=T a3 4.Tb2 a×b2 [Ta1] 5.Tc1 b×c1=D [Ta1]#
Turm-Umwandlung.

457

1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=S 3.Ka8 S×a6
1.- kNHa4 2.a5 kNHc8 3.a4 kNH×a4
Springer-Umwandlung, zweimal Rückkehr (a8, c8).

458

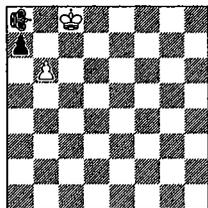
1.a5 d8=nL 2.nLc7 kGc6 3.nLb6 kGa6 4.nLd8 nLd8 [×a5] [Ba7]#
Märchen-Umwandlung, Rückkehr (d8).

459

* 1.- b7+ 2.kLJa6+ Kb8==
1.a×b6 [Bb2] b3 2.kLIf8 b4 3.kLIa3 b5==

460

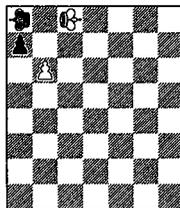
Maryan Kerhuel
K157I Problemkiste
VIII 1994



Serienzug-
Platzwechsel in 11 durch
Schwarz
Patrouilleschach
Ohneschach
♠=königlicher Springer

461

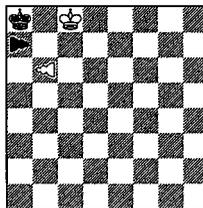
Maryan Kerhuel
K157J Problemkiste
VIII 1994



C+ H-Zielfeld a4 in 4*
0.1; 1.1...
7×8-Brett (a1–g8)
Längstzuger
♠=königlicher Turmlion
♠=königlicher
Heuschrecke

462

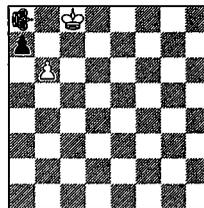
Maryan Kerhuel
K157K Problemkiste
VIII 1994



a) H-Zielfeld g7 in 3 C+
durch Schwarz
b) ♞b6→c5:
H-Zielfeld h3 in 3 durch
Schwarz
Doppellängstzuger
♠=Superbauer
♞=Superberolinabauer

463

Maryan Kerhuel
K157L Problemkiste
VIII 1994



H#3 durch Schwarz
Doppelzugschach für
Schwarz Diagrammcirce
♠=königlicher Springer

460

1.kSc7 2.kSb5 3.a×b6 4.kSa7 9.b1=L 10.Le4 11.La8
Läufer-Umwandlung.

461

* 1.-- 2.b7+ kTLa1 3.b8=D a5 4.Db7! a4
1.- kTLa1 2.b7 a5 3.b8=D kTLa6 4.Db2! kTLa4
Echomanöver bei Weiß und Funktionswechsel bei Schwarz.

462

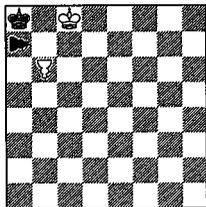
a) 1.d8=S a1=L 2.Se6 Lh8 3.Sg7 L×g7
b) 1.f8=D a1=T 2.Da3+ T×a3 3.Kd7 Th3
Allumwandlung.

463

1.Kd7 a5&a4 2.Kc6 a3&a2 3.Kb5 a1=D&Da4#

464

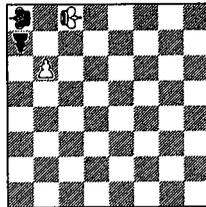
Maryan Kerhuel
K157M Problemkiste
VIII 1994



H#5 durch Schwarz
0.1;1.1...
Ohneschach für Weiß
Längstzuger Madrasi
♣=Superbauer
♠=Berolinabauer

465

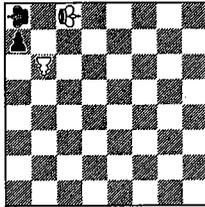
Maryan Kerhuel
K157N Problemkiste
VIII 1994



H#3*
Spiegelcirce
♣=transmutierender
königlicher Läufer
♠=transmutierender
königlicher
Läufergrashüpfer
♠=Berolinabauer

466

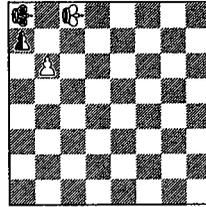
Maryan Kerhuel
K157O Problemkiste
VIII 1994



H#3
Duellantenschach
für Schwarz
♣=transmutierender
königlicher Springer
♠=königlicher
Grashüpfer
♠=Berolinabauer
b) ♠a8→d8

467

Maryan Kerhuel
Hans Gruber
K157P Problemkiste
VIII 1994



Ser.H#7
♣♠=königlicher
Grashüpfer
neutraler Ba7

C+

464

1.- a1=D 2.c7 Dh8+ 3.d8=T Da1 4.Td4 Dh1 5.Td8 Db7#
Turm-Umwandlung.

465

* 1.- b7#
1.kLh1 b×a7 [Ba2] 2.b1=T a8=L+ 3.Tb7 L×b7#
Turm-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

466

a) 1.a6 a7+ 2.kSb7 b8=L 3.kSa5 kGa8#
b) 1.a6 c7 2.a5 b8=S 3.kSa4 kGa8#
Umwandlungswechsel, Läufer-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

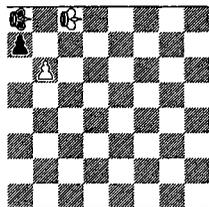
467

1.a5 5.a1=nL 6.nLe5 7.nLc7 b7#
Märchen-Umwandlung.

468

Maryan Kerhuel
Hans Gruber

K157Q Problemerkiste
VIII 1994

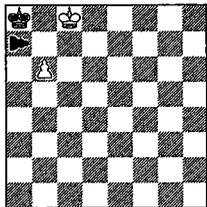


H#2 2.1;1.1
One-way Chess
Vertikalzylinder
♔♚=königlicher
Grashüpfer

469

Maryan Kerhuel
Hans Gruber

K157R Problemerkiste
VIII 1994

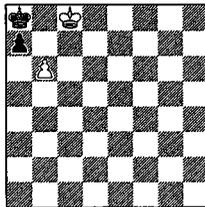


Ser.=4 durch Schwarz
Dynamoschach
Duellantenschach
♞=Superbauer

470

Hans-Peter Reich

1162 Rochade Europa
X 1994

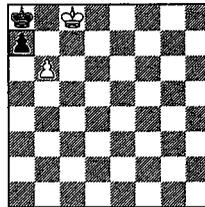


Verschiebe die
Stellung so, dass ein
korrektes H#4 0.1;1.1...
entsteht

471

Jürgen Tschöpe

K264A Problemerkiste
XII 1994



C+ Ser.H#16
Bereinigtes
Dynamoschach
nicht-umwandelbarer
Ba7

468

1.a5! b7+ 2.kGc6 b8=S#

1.kGb8 b×a7+ 2.kGh6 a8=S#

Zweimal Springer-Umwandlung, Chamäleonecho.

469

1.g1=D [b6,,R+] 2.Da7 3.Da3 [Ka7] 4.De7=

Rückkehr (a7).

470

Verschiebung um 5 nach rechts (Kh8/Kf8): 1.- g7+ 2.Ke8 g8=D+ 3.Ke7 Dg5+ 4.Kf8 Dd8#

Verführung: Verschiebung um 2 nach unten. Aber Umwandlungsdual: 1.- b×a5 2.Ka7 a6 3.Kb8 a7+ 4.Kc8 a8=D,T#

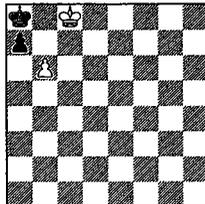
Rundlauf (f8).

471

1.[Bc5] 2.Ka7 [Ba6] 3.Kb6 4.Kc6 [Bb6] 5.Kd6 [Bc6] 6.Kc5 [Bb4] 7.Kc4 [Bc5] 8.Kc3 [Bc4] 9.[Ba5]
10.Kc4 [Bc5] 11.Kc5 [Bc6] 12.Kb6 13.Ka6 [Bb6] 14.[Bc6] 15.Ka7 [Ba6] 16.Ka8 [Ba7] Kb7#

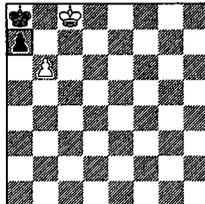
Zweimal Rundlauf des sK.

472
Jürgen Tschöpe
 K264B Problemkiste
 XII 1994



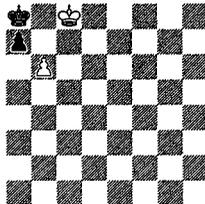
a) $-1w \rightarrow H=2$ 0.1;1.1
 b) $-1s \rightarrow H=2$
 Bereinigtes
 Dynamoschach
 Pacific Retractor

473
Jürgen Tschöpe
 K264C Problemkiste
 XII 1994



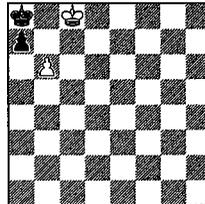
Ser.H=9
 Dynamoschach Köko
 Solist: Ba7

474
Waleri Nebotow
 K264D Problemkiste
 XII 1994



H#2 0.1;1.1
 Platzwechselseirce
 Sphäroidisches Brett

475
Stefan Höning
Jörg Kuhlmann
Hans-Peter Reich
 K264E Problemkiste
 XII 1994



Gewinn
 Flintenschach
 Anticirce n.d.n.E.

472

a) R Bc5-b6 [Bb6-a7] & v: 1.- Kb7+ 2.[Kc6] Kd6 [Bc6]=
 b) R Ka8 [Ba6-a7] & v: 1.Kb7+ Kc7 2.Ka6 [B,,R"] Kd8 [Bc7]=

473

1.ab6 [Bc5] 4.de3 [Bf2] 6.e1=T 7.Tf1 8.Tf7 [f8=D] 9.Tf3 [Df4] Dc7= (9.Tf1 [Df2]? Da7=? 10.Ka7 [Da6]!)
 Turm-Umwandlung.

474

1.Bbxa7 [sBb6] Kh1! 2.a8=D#

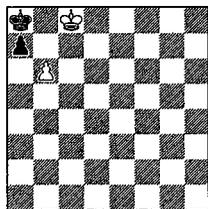
475

Letzter Zug z. B. Ba3xb2 [Ba7], also Weiß am Zug: 1.bxa7 [Bb2] gewinnt
 Vorgehensweise: wK bedroht e8→sK kann nicht schlagen→wB wandelt um→wD setzt matt.

476

Jürgen Tschöpe

A Problemkiste II 1995



a) H=3 0.1;1.1;1.1

b) H#3

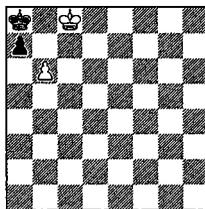
Bereinigtes

Dynamoschach

477

Jürgen Tschöpe

B Problemkiste II 1995



H==2

Bowdlerisiertes

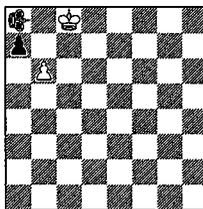
Dynamoschach

478

Waleri Nebotow

K110/A1 Problemkiste

IV 1995



H=2 0.1;1.1

♞=königliche

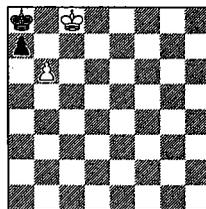
Heuschrecke

479

Bernd Schwarzkopf

K110/A2 Problemkiste

IV 1995



C+

Ser.H=9 ohne
S-Umwandlung
Platzwechselcirce

C+

476

a) 1.– Kb7+ 2.Kb7 [Kc6] Kd6 [Bc6] 3.Ka7 [B,,R“] Ke6 [Bd6]= (3.[B,,R“]? ... 4.Kc7!)

b) 1.ab6 [Bc5]? Kb7+ 2.[Kc6] Kc7 [Bc6] nebst 3.– Kb7#?: 3.b5 illegal.

Nach 1.[Bc5]! dagegen lässt sich mit 3.[Ba6] ein Dynamozug ausführen.

477

1.Kb7+ [Ka6] 2.[Ka4] [Ba7,,R“]== (2.– ba7 [B,,R“]?)

478

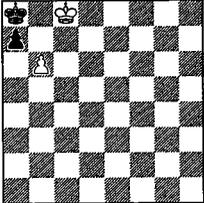
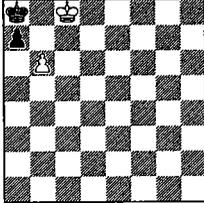
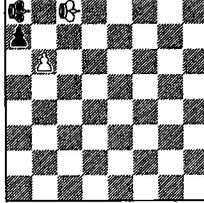
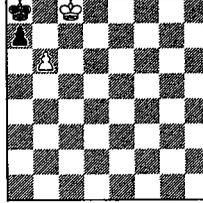
Letzter Zug z. B kWh1 [x b7]-a8+, also Weiß am Zug

1.Kc7 a x b6 2.K x b6=

479

5.a1=L 7.Ld8 8.L x b6 [Bd8=D] 9.La7 Da5=

Rundlauf (a7).

<p>480 Bernd Schwarzkopf <i>K110/A3 Problemkiste</i> <i>IV 1995</i></p>	<p>481 Jörg Kuhlmann Thorsten Zirkwitz Alexander Lehmkuhl Norbert Geissler <i>K110/A4 Problemkiste</i> <i>IV 1995</i></p>	<p>482 Norbert Geissler <i>K110/A5 Problemkiste</i> <i>IV 1995</i></p>	<p>483 Norbert Geissler <i>K110/A6 Problemkiste</i> <i>IV 1995</i></p>
			
<p>Ser.H=12 mit T-Umwandlung Platzwechselfcirce</p>	<p>#19 Köko</p>	<p>C+ #4 ♠♣=königlicher Grashüpfer</p>	<p>C+ #10 Circe Köko</p>

480

5.a1=L 7.Ld8 8.L×b6 [Bd8=T] 9.L×d8 [Tb6] 10.Lc7 11.Lb8 12.La7 Ta6=
Rückkehr wB/wT, Rundlauf sB/sL, Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

481

1.b7+! a6 2.Kc7 Ka7 3.Kc6 Ka8 4.b8=T Ka7 5.Ta8+ Kb8 6.Kc7#
3.- Kb8 4.Kb6 a5! 5.Kb5 a4! 6.Ka5 Ka7! (6.- Kc8/Ka8/Kc7→18.#) 7.b8=D Ka6+! 8.Kb4 Kb7! und
jetzt sowohl 9.Da7 Ka8 10.Kb5 Kb8 11.Da8 Kb7 12.Kc6+ Kc7! 13.Kb6 Kb8 14.Dc6 Ka7 15.Kb5
Kb7 16.Dc5 Ka6+ 17.Kc4 Kb6 18.Da3 Ka5 19.Dc3# oder 9.Da8 Ka7! 10.Kb5 Kb6+! 11.Kc5 (mit
dualistischen Varianten) und 11.Kc6 Kc5 mit der ansehnlichen Schlussvariante 12.Kb6 Kb4 13.Da5+
Kb3 14.Kb5 Kc4+ 15.Ka6 Kb3 16.Db6+ Ka3 17.Kb5 Kb3 18.Ka5+ Ka3 19.Db4#
Turm-Umwandlung. Vgl. Nr. 176 und Nr. 362.

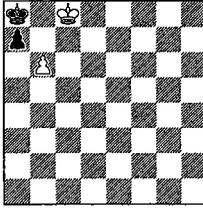
482

* 1.- a5 2.b7+ kGa4 3.b8=D kGa6 4.Db5# bzw. 2.- kGc6/kGd8 3.b8=S#/kGa6 a4 4.b8=D#
1.b7+! kGd8 (1.- kGc6 2.b8=S#) 2.kGe8 a5/a6/kGf8 3.b8=D kGf8/kGf8/a5(a6) 4.Dd6#

483

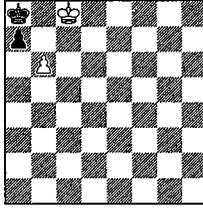
1.b7+! a6 2.b8=D K×b8 [Dd1] 3.Kc7 Kc8! 4.Kb6 a5! 5.Da4 Kc7+! 6.K×a5 [Ba7] Kb7! 7.Db4+ Ka8
8.Db5 a6 9.Db4 Ka7 10.Db6#
4.- Kc7+ 5.Kb5 Kc6+! 6.Kc5 Kb7 7.Dd5+ Ka7 8.Kb5 a5 9.Kc5 Ka6 10.Dc4,Dd6#
Rundlauf (b6).

484
Norbert Geissler
K110/A7 Problemkiste
IV 1995



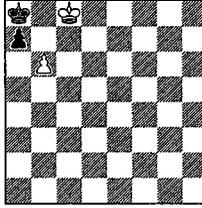
#3
 Spiegelscirce Köko

485
Norbert Geissler
K110/A8 Problemkiste
IV 1995



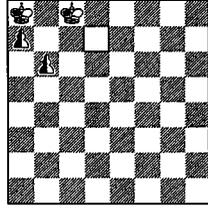
C+ Ser.H-Zielfeld d8
 in 4
 Köko

486
Waleri Nebotow
K130 Problemkiste
VI 1995



C+ Ser.H#6
 Andernachsach

487
Waleri Nebotow
K131 Problemkiste
VI 1995



C+ Ser.H-Beid-#6
 Rex Multiplex Circe nur,
 wenn Weiß schlägt
 Vermintes Feld d7
 UL
 neutrale Könige
 neutrale Bauern

484
 1.b7+! a6 2.b8=D K×b8 [Dd8] 3.Db6#

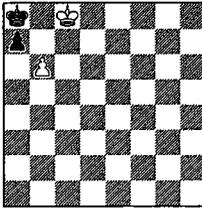
485
 1.a5! 2.Ka7 3.K×b6 4.Kc7 Kd8

486
 1.a5 5.a1=D 6.Da7 b7#
 Rückkehr (a7).

487
 1.nBa5 5.nBa1=nL 6.nLd4 nL×b6 [nBb7]##
 Märchen-Umwandlung.
 UL: Weiß ist nicht matt.

488

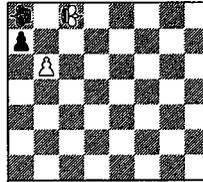
Thomas Brand
3789 Problemkiste
VIII 1995



Ser.H#7
Andernachsach
Chamäleonschach

489

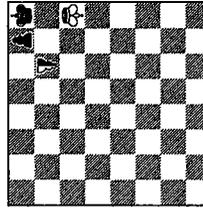
Maryan Kerhuel
1 Phénix VIII 1995



=7 durch Schwarz
C+ Marscirce
Circé Equipollents
8×7-Brett (a1–h7)
♔=königliche
Heuschrecke
♚=Ferskönig

490

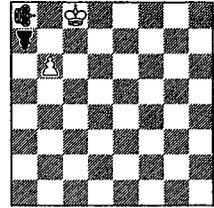
Maryan Kerhuel
2 Phénix VIII 1995



H=2 b) ♞b6→h2
Marscirce
♔=Wesirkönig
♚=königlicher
Grashüpfer ♞=neutraler
Superbauer
♞=Superberolinabauer

491

Maryan Kerhuel
3 Phénix VIII 1995



H#2 2.1;1.1
Marscirce Umwandlung
nur in D, T, L, S erlaubt
♔=königlicher
Turmgrashüpfer
♚=Berolinabauer

488

1.a5 5.a1=CD 6.CDa4=CS 7.CS×b6=CL [w] CLa5=CT#
Rundlauf (a5).

489

1.a×b5 [Bc4] c5 2.b×c5 [Bd4] d5 3.c×d5 [Be4] e5 4.d×e5 [Bf4] f5 5.e×f5 [Bg4] g5 6.f×g5 [Bh4] h5
7.g×h5=
2.- kH×c5-c4 [Bc2] 3.c1=D d5 4.D×d5=
2.b4? c6 3.b3 c×b3 [Ba4!]

490

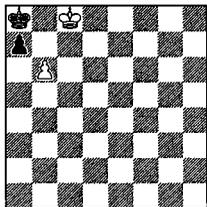
a) 1.b1=nS nSd2 2.g1=G K×d2=
b) 1.g1=L h8=nG 2.Lf2 K×f2=
Dreimal Märchen-Umwandlung.

491

1.kTg8 b7 2.b6 (Tempo; 2.c5?) b8=D#
1.kTg6 b7 2.c5 (2.b6?) b8=T#
Umwandlungswechsel, Turm-Umwandlung.

492

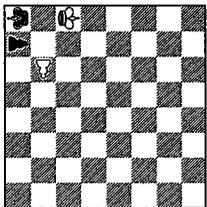
Maryan Kerhuel
4 Phénix VIII 1995



Ser.R×3 Zwei Varianten
Marscirce
NL

493

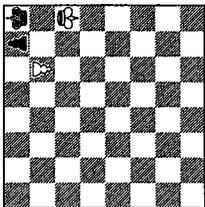
Maryan Kerhuel
5 Phénix VIII 1995



a) H-Zielfeld b3 in 3
0.1;1.1;1.1
b) H-Zielfeld a7 in 3
Marscirce
♔=königlicher
Grashüpfer
♚=königliche
Heuschrecke
♛=Berolinabauer
♞=Superbauer
NL

494

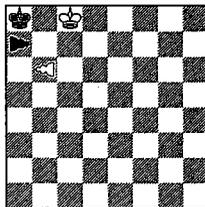
Maryan Kerhuel
6 Phénix VIII 1995



H=2 Duplex
Marscirce
♔=königlicher Leo
♚=königlicher Läufer
♛=Superbauer
♞=Superberolinabauer

495

Maryan Kerhuel
7 Phénix VIII 1995



Ser.#3 durch Schwarz
Marscirce
♛=Superberolinabauer
♞=Superbauer

492

1.b7 2.b8=D/b8=S (2.b8=T? 3.T×a7!) 3.Db6/Sd7 a×b6/K×d7
Springer-Umwandlung.
NL 1.Kb8 a×b6!

493

a) 1.- c7 2.a1=S d8=D 3.Sb3 D×b3
b) 1.a1=L c7 2.Ld4 d8=T+ 3.La7 T×a7
Allumwandlung.
NL 1.- a7!

494

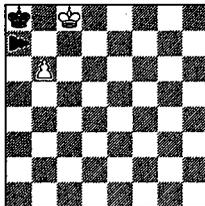
1.kLf3 b8=D+ 2.kLd1 Db6=
1.b7 g1=D+ 2.Kd8 kL×b7=
Rückkehr (b6).

495

1.a×b6 2.Kb7 3.b1=D#
1.Kb7? Selbstschach, da SBBb6 von b2 aus b7 deckt.

496

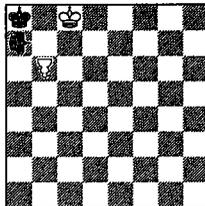
Maryan Kerhuel
8 Phénix VIII 1995



Ser.H×3 Zwei Wege
Marscirce Längstzüger
♣=Superbauer

497

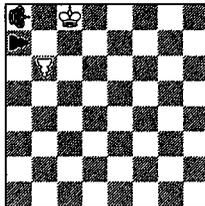
Maryan Kerhuel
9 Phénix VIII 1995



Ser.H=5 durch Schwarz
Marscirce Rex Multiplex
Einsteinenschach mit
Bauernumwandlung
♞=Berolinabauer
♠=königlicher
Superbauer

498

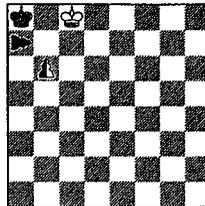
Maryan Kerhuel
10 Phénix VIII 1995



H#3 durch Schwarz
0.1;1.1;1.1
Marscirce
Doppelzugschach für
Schwarz außer im
letzten Zug
♠=königlicher Springer
♞=Berolinabauer
♣=Superbauer

499

Maryan Kerhuel
11 Phénix VIII 1995



H#3
Marscirce
Doppelzugschach für
Weiß außer im letzten
Zug
♣=Superbauer
neutraler Bb6

496

1.a1=S 2.Sc2/Sb3 3.Sa3/Sd2 b×a3/K×d2
Springer-Umwandlung.

497

1.c7 2.d8=D 3.Dg8=T 4.Te8=L 5.Kd8 a1=kD=

498

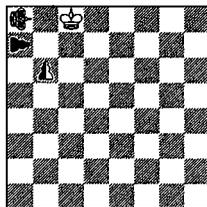
1.- kSc7 &kSe6 2.Kb8 kSd8 &a1=D 3.a7 kSb7#

499

1.a1=T+ Kb7 &Ka7 2.Tc1 b7 &b8=nT 3.Tc8 (3.Dc8?→4.D×b8!) Kb7#
Märchen-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

500

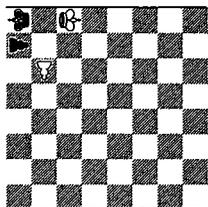
Maryan Kerhuel
12 Phénix VIII 1995.



Ser.H=2
Marscirce
Doppelzugschach
♔=königlicher Läufer
♚=Superbauer
neutraler Bb6

501

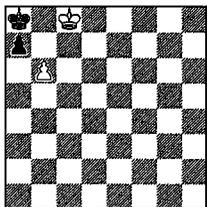
Maryan Kerhuel
13 Phénix VIII 1995



H==3 0.1;1.1;1.1
Marscirce
Vertikalzylinder
♔=königlicher
Grashüpfer
♚=königlicher
Nachtreiterhüpfer
♛=Berolinabauer
♞=Superbauer

502

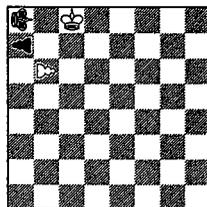
Maryan Kerhuel
14 Phénix VIII 1995



H=8 durch Schwarz
0.1;1.1...
Marscirce Ohneschach
weißer Längstzüger
Sans retour für den
weißen König

503

Maryan Kerhuel
15 Phénix VIII 1995



Ser.H#2
Marscirce
♔=königlicher Pao
♚=Superbauer
♛=Superberolinabauer

500

1.a×b6 &b1=T 2.Tf1 &kLh1+ (durch den Turm) K×f1 &Kg2=
Turm-Umwandlung.

501

1.- c7 2.d4 kGc6 3.a1=S+ b8=T==
Turm-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

502

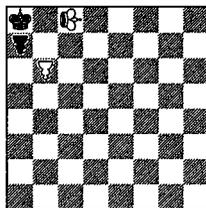
1.- Kb7 2.Kb8! Tempo a5 3.Kc7 a4 4.Kd6 a3 5.Ke5 a2 6.Kf6 a1=T 7.Kg7 Tg1 8.Kh8 Tg7=
Turm-Umwandlung.

503

1.a1=P 2.Pa7 d8=P#
Rückkehr (a7).

504

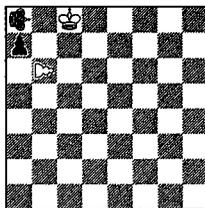
Maryan Kerhuel
16 Phénix VIII 1995



H==3 durch Schwarz
Marscirce
♔=königliche
Heuschrecke
♚♛=Berolinabauer

505

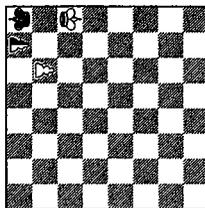
Maryan Kerhuel
17 Phénix VIII 1995



H#3 0.1;1.1;1.1
Marscirce
♔=transmutierender
König ♚=Superbauer

506

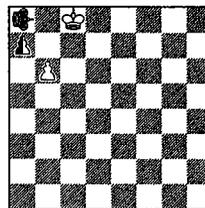
Maryan Kerhuel
18 Phénix VIII 1995



H#3 durch Schwarz
Marscirce
♔=transmutierender
königlicher Grashüpfer
♚=königlicher Springer
♛=Superbauer
♞=neutraler Superbauer

507

Maryan Kerhuel
19 Phénix VIII 1995



H#1
Marscirce
Doppelzugschach
♔=transmutierender
König
neutraler Ba7

504

1.c7 b6 2.d8=H Ka7 3.Hxb6-a5+ Ka8==
Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a8).

505

1.- b8=T 2.a5! Kb7 3.Ka7 Txa5#
Turm-Umwandlung.

506

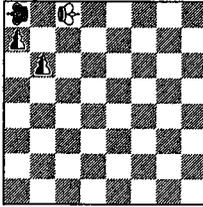
1.b8=D a1=nG 2.Db2 nGc3 3.Dh2 (3.Db1? 4.Dc1; 3.Db8? 4.kGc6) kSc7#, denn nGc3 deckt c6 via c1
Märchen-Umwandlung.

507

1.Kb7 &Ka6 b7 &a8=nL#
Märchen-Umwandlung.

508

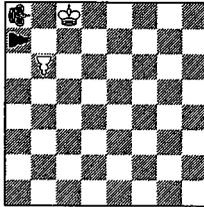
Maryan Kerhuel
20 Phénix VIII 1995
4. Lob



1s Kürzestzug → H#2*
Marscirce Circe
♔=königlicher
♖=Grashüpfer
♗=königliche
♘=Heuschrecke
neutrale Bauern

509

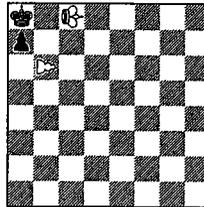
Maryan Kerhuel
21 Phénix VIII 1995



H#3
Marscirce Ohneschach
♔=königlicher
4:6-Springer
♖=Berolinabauer
♗=Superbauer

510

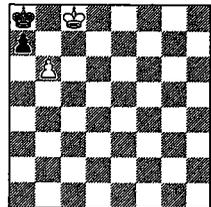
Maryan Kerhuel
22 Phénix VIII 1995



Ser.R+6
Marscirce für Schwarz
♔=königlicher
Turmgrashüpfer
♖=Superberolinabauer

511

Maryan Kerhuel
23 Phénix VIII 1995



Ergänze ♔ → Illegal
Cluster
Anticirce

508

1.kH×a7-a8 [nBa2]!!→

* 1.- b7 2.kH×a2-a3 b8=nL#

1.a1=nL b7 2.nLh8! nb8=nH# via kGc8

1.a1=nS? b7 2.nSb3/nSc2 b8=nH+ 3.nL×nS

Zweimal Rückkehr (a7, a8), zweimal Märchen-Umwandlung.

509

1.k4:6-Sg4 Kb7 2.a1=D c7 3.Da8 d8=D#

3.- b8=D+ 4.D×b8

1.- Kd8 3.- b8=D+ 4.Df3

510

1.d8=L 2.Le7 3.Lc5 4.kTGc4 5.kTGc6 6.Lb6 (Rundlauf) a×b6+

2.Lc7? 3.Lb8+; 1.d8=T? 2.kTGe8+

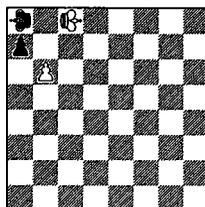
Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

511

Ergänze wLb7. Illegales Schach, da der wL nur schlagfrei von a6 kommen konnte, wovor Schwarz keinen letzten Zug hat, denn es geht nicht Bb5×a4 [Ba7], da die Konstellation wBb6/sBb5 im Anticirce illegal ist.

512

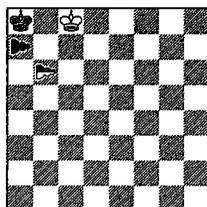
Maryan Kerhuel
24 Phénix VIII 1995



Ser.H#7
Anticirce
♔=Ferskönig
♞=königlicher Springer

513

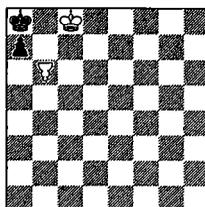
Maryan Kerhuel
25 Phénix VIII 1995



C+ H#3
Anticirce
Duellantenschach
♞=Superbauer
♞=neutraler Superbauer

514

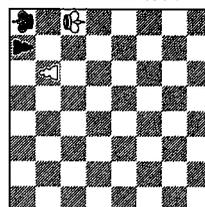
Maryan Kerhuel
26 Phénix VIII 1995



H#5 durch Schwarz
0.1;1.1...
Anticirce Längstzüger
DL
♞=Berolinabauer

515

Maryan Kerhuel
27 Phénix VIII 1995



H=3
Anticirce
NL
♞=königlicher Läufer
♞=königlicher Springer
♞=Superberolinabauer
♞=Superbauer

512

1.a5 5.a1=L 6.Le5 7.Lb8 Kb7#, denn 8.kS×b6 ist illegal
Läufer-Umwandlung.

513

1.a1=D b8=nL 2.Da4 nLe5 3.De8+ Kb7#
Ohne die Duellantenschachbedingung ginge auch 1.- b8=nS 3.nSe8 Kb7#
Zweimal Märchen-Umwandlung.

514

1.- a5 2.c7 a4! Tempo 3.d8=L (b8=L?) Ka7 4.Lh4 (La5?) Kb6 5.Le1 Kc7#
Läufer-Umwandlung.
DL 2.- Ka7 3.- a4 (Zugumstellung)

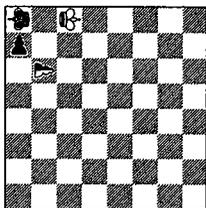
515

1.a1=T d8=T 2.Tb1 Td7 3.Tb8 Tb7=
Zweimal Turm-Umwandlung.
NL 1.a1=D kLb7+ 2.Df1 (oder 2.De1, je nachdem, ob als Ursprungsfeld des weißen königlichen Läufers f1 oder e1 angesehen wird) d8=L=

516

Maryan Kerhuel

28 Phénix VIII 1995.



Ser.#5

Anticirce

♔=königlicher Läufer

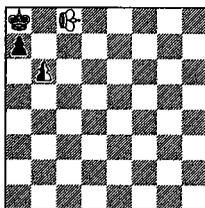
♖=reflektierender König

♗=neutraler Superbauer

517

Maryan Kerhuel

29 Phénix VIII 1995



Ser.H#6

Anticirce Typ Calvet

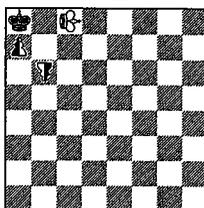
♔=königliches Kamel

neutraler Bb6

518

Maryan Kerhuel

30 Phénix VIII 1995



Ser.#4

Anticirce

NL

♔=königlicher Läufer

♗=neutraler

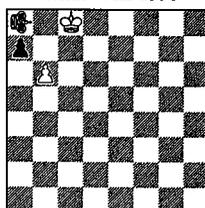
Berolinabauer

neutraler Ba7

519

Maryan Kerhuel

31 Phénix VIII 1995



a) Ser.S+3

C+

b) H=2 0.1;1.1

Anticirce

♔=königlicher Läufer

516

1.kLg4 2.kLd1 3.b8=nD 4.nDc8 5.kLf3#

Der Block der nD auf c8 ermöglicht den Mattzug. Märchen-Umwandlung.

517

1.b5 5.b1=nT 6.nTb6 (Rückkehr) kCb5#

Märchen-Umwandlung.

518

1.c7 2.d8=nT 3.nTe8 4.kLb7#

Märchen-Umwandlung.

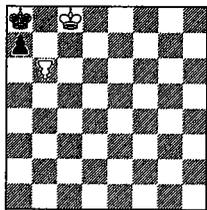
NL 1.kLd7 2.kLc6#

519

a) 1.Kd7 2.Ke6 3.b7+ kLxb7 [kLc8]+

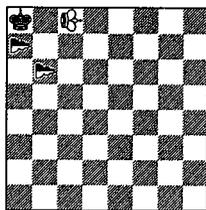
b) 1.- Kc7 2.axb6 [Bb7] Kb6=

520
Maryan Kerhuel
 32 Phénix VIII 1995



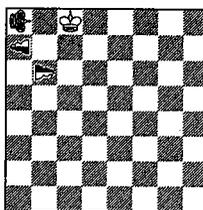
Ser.H#7
 Anticirce
 ♖=Berolinabauer

521
Maryan Kerhuel
 33 Phénix VIII 1995



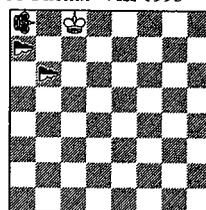
C+ Ser.H#6
 Anticirce
DL
 ♔=königliches Zebra
 ♖=neutraler Superbauer

522
Maryan Kerhuel
 34 Phénix VIII 1995



Ser.H=6
 Anticirce Ohneschach
 ♔=königlicher
 ♖:5-Springer
 ♗=neutraler Superbauer
 ♘=neutraler
 Superberolinabauer

523
Maryan Kerhuel
 35 Phénix VIII 1995



Ser.H=7
 Anticirce Ohneschach
 ♔=königlicher
 ♖:4:6-Springer
 ♗=neutraler Superbauer

520

1.a5 5.a1=T 6.Te1 7.Te8 a7# (7.- Kb7+? 8.Te1!)
 Turm-Umwandlung.

521

1.b1=nT 2.nTd1 3.a1=nD 4.nDg7 5.nTd8 6.nTg8 kZa5#
 nD×nTg8 und nT×nDg7 sind illegal.
 Zweimal Märchen-Umwandlung.
DL 6.-- Z~#

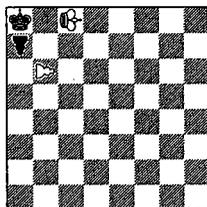
522

1.b1=nL 2.g1=nT 3.nTf1 4.nLe4 5.nLh1 6.k5:5-Sf3 Kb8=
 7.nT×h1 [nTa8]+ ist illegal.
 Zweimal Märchen-Umwandlung.

523

1.b1=nL 2.nLc2 3.nLd1 4.a1=nD 5.nDf6 6.nDf1 7.k4:6-Se2 Kb8=
 8.nD×d1 [nDd8]+ ist illegal.
 Zweimal Märchen-Umwandlung.

524
Maryan Kerhuel
 36 Phénix VIII 1995



H#3 0.1;1.1;1.1

Anticirce

DL

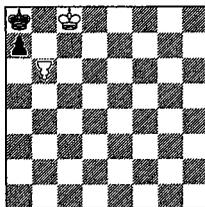
♔=königlicher

Grashüpfer

♞=Superberolinabauer

♞=Berolinabauer

525
Waleri Nebotow
 37 Phénix VIII 1995

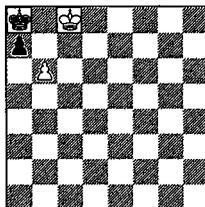


Ser.H#4

Strict Circe

♞=Berolinabauer

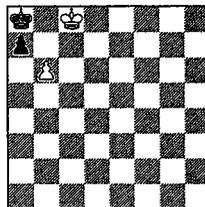
526
Waleri Nebotow
 38 Phénix VIII 1995



C+

H=5*
 magischer Kc8, Ka8

527
Waleri Nebotow
 39 Phénix VIII 1995



Ser.H#6

Anticircé Clône

524

1.- d8=D 2.b6 kGe8+ 3.Ka7 Da8#

DL 2.Kb7+ kGe8 3.Ka6 Db6#

525

1.a5 4.a2 a7#

526

* 1.- Kd7 2.a×b6 Kd6 3.Kb8 Kc5 [wBb6] 4.Ka8 b7 [sBb7] 5.Kb8 [wBb7] Kb6 [sBb7]=!

1.a×b6 Kd7 2.Kb7 [wBb6] Kd6 3.Ka7 [sBb6] Kc5 [wBb6]+ 4.Ka8 b7 [sBb7] 5.Kb8 [wBb7] Kb6 [sBb7]=!

Rückkehr im Satz, Rundlauf in der Lösung.

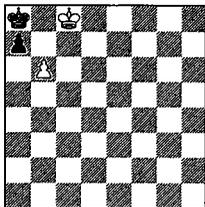
527

1.a5 5.a1=T 6.Ta7 b×a7 [Ta1]#

Turm-Umwandlung, Rückkehr (a7).

528

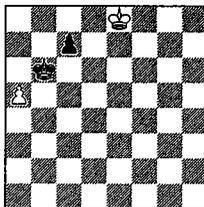
Torsten Linß
2851 Problembiad
IX-X 1995



H#9 0.1;1.1... C+
Köko Duellantenschach
Antipoden-Circe

529

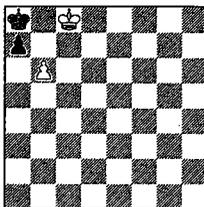
Jürgen Tschöpe
3858 Problemkiste
X 1995



Ser.Vielväterstellung
in 9 Duplex
Dynamoschach

530

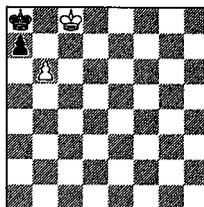
Frank Müller
K311/1 Problemkiste
II 1996



-1w→=5
Sentinelles

531

Norbert Geissler
K311/2 Problemkiste
II 1996



Ser.H==3 C+
Sentinelles Köko

528

1.- b7+ 2.a6 b8=T 3.Ka7 Tb5 4.a5 Tb8 5.K×b8 [wTf4] Kb7 6.Kc7 Kc6 7.Kd6 Kd5 8.Kc5 Kd4 9.Kb4 Kc5#

Turm-Umwandlung, Rückkehr (b8).

529

1.Kd7! 2.Kc7 [Bb7] 3.[Ba7] 4.Kd6 5.Bb6 [Kc7] 6.[Kb8] 7.Kd7 8.Kc8 9.[Ka8] = Vielväterstellung

1.Kb7! 2.Ka7 [Bb7] 3.Kb6 4.Kc7 [Bb6] 5.[Ba7] 6.Kd8 7.Kc8 [Kd8] 8.Kb8 [Kc8] 9.Ka8 = Vielväterstellung

530

R 1.Bb5-b6 & v: 1.Kc7! a5(!) 2.b×a6 e. p. Ka7 3.Kc6 [+wBc7] K×a6 [+sBa7] 4.c8=D+ Ka5 [+sBa6] 5.Dg4=

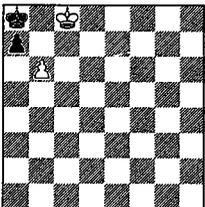
531

1.a5 2.Ka7 3.Ka8 [+sBa7] b×a7==

Zweimal Rückkehr (a7, a8).

532

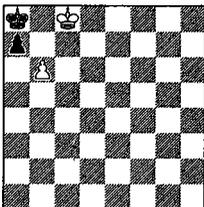
Norbert Geissler
K311/3 Problemkiste
II 1996



H-Beid-#4
Sentinelles

533

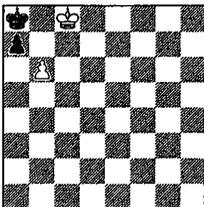
Norbert Geissler
K311/4 Problemkiste
II 1996



C+ Ser.H#5
Sentinelles Köko

534

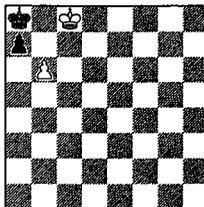
Norbert Geissler
K311/5 Problemkiste
II 1996



C+ H-Zwing-=4
0.1;1.1...
Sentinelles Köko

535

Norbert Geissler
K311/6 Problemkiste
II 1996



C+ 1w→Ser.H#6
Chamäleonschach

532

1.a×b6 Kc7 2.b5 Kd6 [+wBc7] 3.Kb7 Kc5 [+wBd6] 4.Ka6 [+sBb7] Kb6 [+wBc5]##

533

1.a5 2.Ka7 3.Ka8 [+sBa7] 4.a7×b6 5.b5 Kb7#

Zweimal Rückkehr (Ba7; Ka8).

534

1.– a6 2.b7 Ka7 3.b8=L+ Ka8 [+sBa7] 4.L×a7 K×a7=

Dreimal Rückkehr (Ba7; Ka7,a8), Läufer-Umwandlung.

535

1.Kc7→1.a5 5.a1=CD 6.CDa7=CS b7#

Rückkehr (a7).

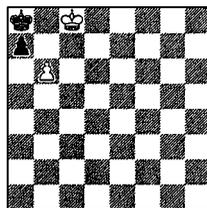
536

Norbert Geissler

Hans-Peter Reich

K311/7 Problemerkiste

II 1996



H=3*

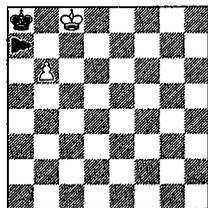
Sentinelles

537

Norbert Geissler

K311/8 Problemerkiste

II 1996



C+

Ser.H=3

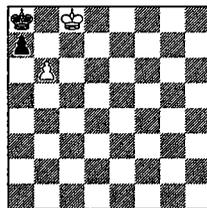
Drei Lösungen
Chamäleonschach
♞=Superbauer

538

Norbert Geissler

K311/9 Problemerkiste

II 1996



C+

H-Zwing-=5*

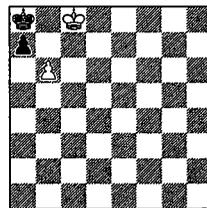
Köko

539

Norbert Geissler

K311/10 Problemerkiste

II 1996



C+

Ser.=3

Bicolores

C+

536

* 1.– Kc7 2.a×b6 K×b6 [+wBc7]=

1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=S 3.Ka8 [+sBa7] S×a6=

Zweimal Rückkehr (a7, a8), Springer-Umwandlung.

537

1.a1=CD 2.CDa6=CS 3.CSc7=CL K×c7=

1.a1=CT 2.CTa7=CD 3.CDc7=CS K×c7=

1.a1=CL 2.CLg7=CT 3.CTc7=CD+ K×c7=

Rückkehr (a7), Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

538

* 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=

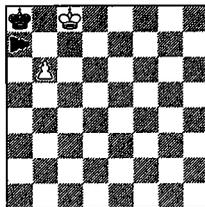
Turm-Umwandlung.

539

1.bxa7 2.Kc7 3.Kb6=

540

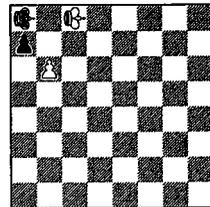
Gunter Jordan

K311/11 Problemkiste
II 1996

Ser.H-Zielfeld b8 in 7
Ohneschlag
♣=TEK

541

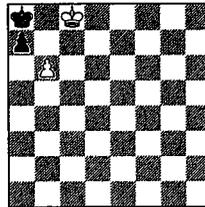
Ludwig Zagler

K311/12 Problemkiste
II 1996

Ser.H=8 C+
transmutierende Könige
♣♠=Wesirkönig

542

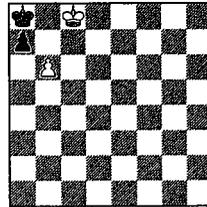
Theodor Steudel

K367/2a Problemkiste
IV 1996

Ser.=8 durch
Schwarz
Anticirce

543

Theodor Steudel

K367/2b Problemkiste
IV 1996

C+ Ser.Zielfeld e8 in 6
durch Schwarz
Anticirce

540

1.TEa5 5.TEa1=K 6.Ka7 7.Ka6 Kb8

541

1.axb6 6.b1=L 7.Le4 8.Lb7+ kWExb7=
Läufer-Umwandlung.

542

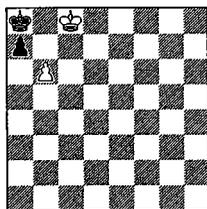
1.a5 4.a2 5.Ka7 6.Kxb6 [Ke8] 7.a1=D 8.Da7=
Rückkehr (a7).

543

1.a5 4.a2 5.Ka7 6.Kxb6 [Ke8]

544

Theodor Steudel
K367/3 Problemkiste
IV 1996

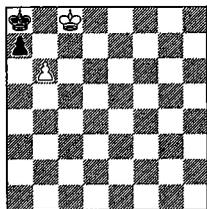


H#3
Anticirce
weißer Kürzestzüger

C+

545

Gunter Jordan
K367/4 Problemkiste
IV 1996

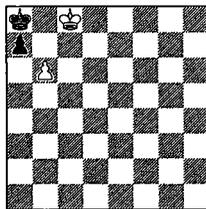


Ser.H=4
Antispiegelcirce
Haaner Schach

C+

546

Gunter Jordan
K367/5 Problemkiste
IV 1996

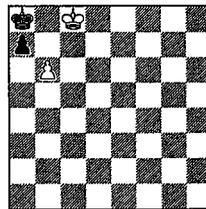


H=6
Längstzüger
weißer Kürzestzüger
Haaner Schach

C+

547

Gunter Jordan
K367/6 Problemkiste
IV 1996



H==6
weißer Kürzestzüger
Haaner Schach

C+

544

1.a6 Kd8 2.Kb8 b7 3.Ka7 b8=D#

545

1.a×b6 [sBb2] 2.b1=D 3.Da2 4.Da1 Kc7=

546

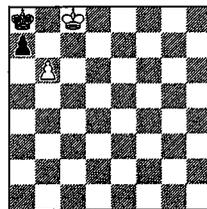
1.a5 Kc7 2.a4 Kc6 3.Kb8 Kc5 4.Kb7 Kc4 5.Ka6 Kb4 6.K×b6 K×a4=
Vgl. Nr. 853, dort mit Satz gesteigert.

547

1.a×b6 Kd8 2.Kb7 Ke8 3.Kc6 Ke7 4.Kb5 Kd7 5.Ka5 Kc7 6.Ka6 Kb8==
Nachempfunden: Stephen Emmerson, 71. *feenschach*, X-XII 2000.

548

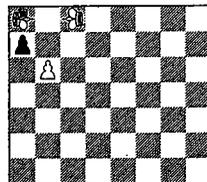
Jörg Kuhlmann
Hilmar Ebert
I) *Die Schwalbe*
VI 1996



Wer gewinnt?
Turboschach

549

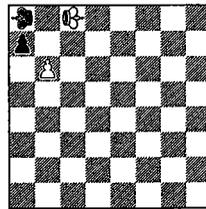
Jörg Kuhlmann
II *Phénix* VII-VIII 1996



Ser.H#8 nicht auf a8
Zwei Lösungen
8×7-Brett (a2-h8)
♔=Erlkönig
♚=neutraler königlicher
Rochadefreund

550

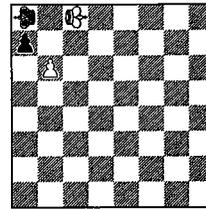
Waleri Nebotow
K499/1 Problemkiste
VIII 1996



Ser.H=8
Marscirce
♚=königlicher
7:7-Springer
♞=königlicher
4:6-Springer

551

Waleri Nebotow
K499/2 Problemkiste
VIII 1996



Ser.=6 durch Schwarz
Marscirce
♚=königlicher
7:7-Springer
♞=Ferskönig

548

1.b7#?? illegal (Weiß zog zuletzt)

1.a6,5?? b7+ und Weiß gewinnt

1.a×b6! Kc7,K×b6 remis

549

1.a×b6 5.b2=S 6.Sc4 7.Sd2 (holt zur Rochade aus; nach 1.a5 ... ginge die Rochade wegen der Masse auf b6 nicht) 8.Sb6 [nkRfC4]++! (ein Normalkönig c8 wäre hier zusätzlich im Schach und könnte nun nicht rochieren) Ec6 [nkRfC7]#!

1.a5! 4.a2=E! 7.Ed5 8.Eb7 [nkRfC6]++! E×b7#

Märchen-Umwandlung, Springer-Umwandlung, Märchen-Rochade (mittels Rochadefreund)

550

1.a×b6 6.b1=L 7.Le4 8.Lh1 k4:6-Sg2=

Läufer-Umwandlung, Selbsteinsperrung.

551

1.a×b6 6.b1=L=

Läufer-Umwandlung.

553

Thomas Brand

Gunter Jordan

Markus Manhart

Manfred Seidel

K499/4 Problemkiste

VIII 1996

554

Theodor Steudel

K499/5a Problemkiste

VIII 1996

555

Theodor Steudel

K499/5b Problemkiste

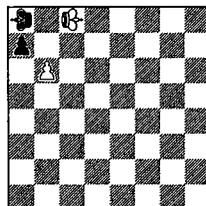
VIII 1996

552

Waleri Nebotow

K499/3 Problemkiste

VIII 1996

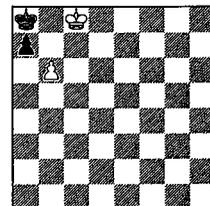


-1w→S#2

Circé Clône

♠=König ohne Schlag

♞=königlicher Alfil

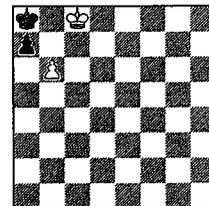


Ser.=22

Platzwechselcirce

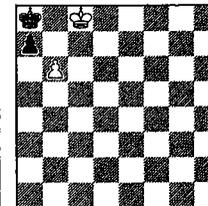
Doppelrandzüge

C+



C+ Ser.S-Zielfeld d7
in 6 durch Schwarz
Bicolores

C+



C+ Ser.-Zielfeld a7 in 5
Ohneschlag Anticirce

552

R kAa6×Tc8 & 1.b7+ Kb8 2.b×c8=D [Dd8]+ D×c8 [Dd1]#

553

21.Ka6 22.b×a7 [Bb6]=

554

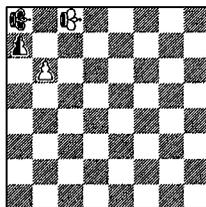
1.a5 5.a1=L 6.Lf6 Kd7
Läufer-Umwandlung.

555

1.a5 4.a2 5.Ka7

556

Waleri Nebotow
K499/6 Problemerkiste
VIII 1996

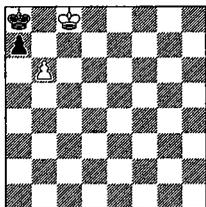


#2
♚♛=königlicher
Grashüpfer
neutraler Ba7

C+

557

Waleri Nebotow
K499/7 Problemerkiste
VIII 1996

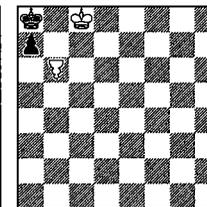


H=1
Platzwechsellcirce
Andernachsach

C+

558

Gunter Jordan
Manfred Seidel
K499/8 Problemerkiste
VIII 1996

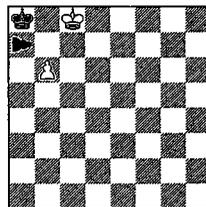


Ser.S-Schlag in 3
Duellantenschach
♚=Berlinbauer

C+

559

Gunter Jordan
K499/9 Problemerkiste
VIII 1996



Ser.H=13/0
Randzüger
Haaner Schach
♚=TEK

556

1.b7+! kGc6/kGd8 2.b8=S/b8=G#
Umwandlungswechsel, Märchen-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

557

1.a×b6=w [Ba7] Kc7=

558

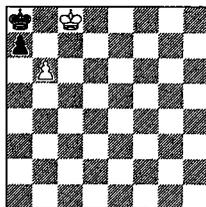
Illegaler Anzug!
1.c7 2.b8=L 3.L×a7 K×a7
Läufer-Umwandlung.

559

1.TEa5 5.TEa1=K 6.Kb1 11.Kg1 12.Kh2 13.Kh1=
Königs-Umwandlung, Selbsteinsperrung.

560

Gunter Jordan
K499/10 Problemkiste
VIII 1996

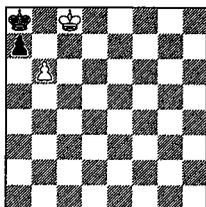


Ser.H#2
Antisymmetrieirce
Haaner Schach

C+

561

Gunter Jordan
K499/11 Problemkiste
VIII 1996

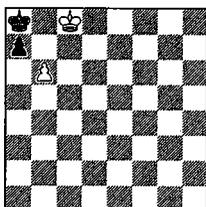


Ser.H=5
Antisymmetrieirce
Haaner Schach

C+

562

Gunter Jordan
K499/12 Problemkiste
VIII 1996

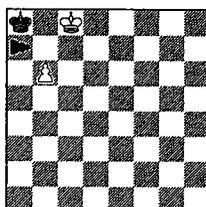


Ser.H#5 genau
Antisymmetrieirce
Ohneschach
Haaner Schach

C+

563

Gunter Jordan
K499/13 Problemkiste
VIII 1996



Ser.H=23/0
Randzüger Kürzestzüger
Haaner Schach
▶=TEK

560

1.a×b6 [Bg3] 2.g2 Kb7#

561

1.a×b6 [Bg3] 2.g2 3.g1=L 4.Lh2 5.Kb8+ Kb7=
Läufer-Umwandlung, Selbsteinsperrung.

562

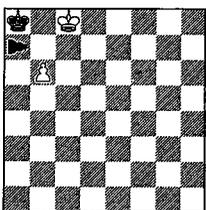
1.a×b6 [Bg3] 2.g2 3.g1=T 4.Tb1 5.Tb7 Kb8#
Turm-Umwandlung.

563

1.TEa6 6.TEa1=K 13.Kh1 20.Kh8 23.Ke8=
Königs-Umwandlung.

564

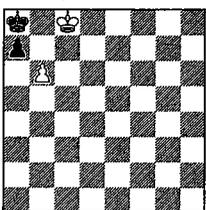
Gunter Jordan
K499/14 Problemkiste
VIII 1996



Ser.H=8/0
Haaner Schach
▶=TEK

565

Waleri Nebotow
G8/3 feenschach
I-IX 1996

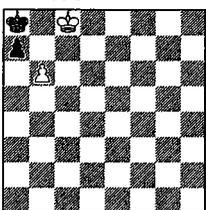


=1
Flintenschach

C+

566

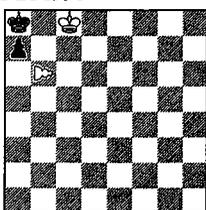
Waleri Nebotow
G8/4 feenschach
I-IX 1996



Ser.H#4
Circé Equipollents
Anti-Einsteinschach
DL

567

Waleri Nebotow
G8/5 feenschach
I-IX 1996



H#1
Symmetrieirce
▷=Superberolinabauer

C+

564

1.TEa7×b6 2.TEb5 6.TEb1=K 7.Ka2 8.Ka1=
Königs-Umwandlung.

565

1.b×a7 [wBb6]=

566

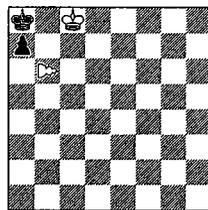
1.a×b6 [wBc5→wS] 2.b×c5 [wSd4→wL] 3.c×d4 [wLe3→wT] 4.d×e3 [wTf2→wD] Da2 [→wT]#
DL 3.- Ta3 [→wD]#

567

1.a×b6 [SBBg3] b8=D#

568

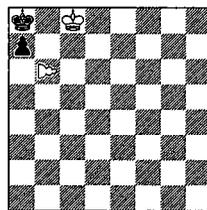
Thomas Brand
Hans Gruber
G8/6 feenschach
I-IX 1996



H=2 0.1;1.1
Symmetriecirce
♞=Superbauer

569

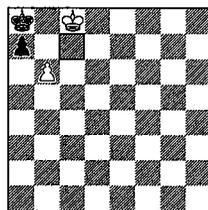
Arno Tüngler
G8/7 feenschach
I-IX 1996



C+ H=6 0.1;1.1...
Symmetriecirce rex
inclusiv
♞=Superbauer
DL

570

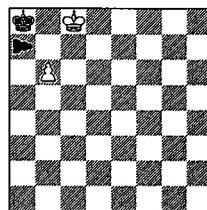
Arno Tüngler
G8/7a feenschach
I-IX 1996



H=7
Symmetriecirce rex
inclusiv Loch c7

571

Arno Tüngler
G8/8 feenschach
I-IX 1996



H=3 durch Schwarz
Symmetriecirce rex
inclusiv
♞=Superbauer

568

1.- Kc7 2.a×b6 [SBg3] K×b6 [sB-!]=

569

1.- b8=D 2.Kb7 K×b7 [Kg2] 3.Kg1! Kb6 4.a×b6 [Kg3] Kh2+ 5.Kh1 D×b6 [Bg3] 6.g2 Dg1=
DL 2.a5 Db3 3.a4 D×a4 [sBh5] 4.h4 Df4 5.h3 Db8 6.h2 Kb7=

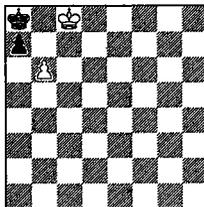
570

1.Kb8 b7 2.Ka8 b8=D 3.Kb7 K×b7 [Kg2] 4.Kg1! Kb6 5.a×b6 [Kg3] Kh2+ 6.Kh1 D×b6 [Bg3] 7.g2
Dg1=
Rückkehr (a8).

571

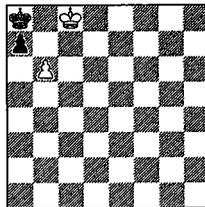
1.Kb7! Kb8 2.Ka8 a1=D 3.b7 Da7=
Zweimal Rückkehr (a7, a8).

572
Arno Tüngler
G8/9 feenschach
I-IX 1996



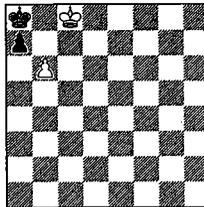
Hilfszeigenpatt in 6
 Drei Lösungen
 weißer Schachzwang

573
Arno Tüngler
G8/10 feenschach
I-IX 1996



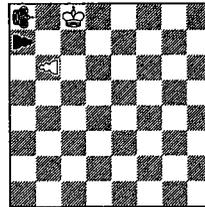
Hilfszeigenpatt in 5

574
Arno Tüngler
G8/11 feenschach
I-IX 1996



C+ Hilfszeigendoppelpatt
 in 9
 weißer konsequenter
 Schachzwang

575
Roméo Bédoni
B30 Phénix X 1996



H=2
 Doppellängstzüger
 ♁=Poseidon
 ♁=transparenter
 Super-Pion janus
 ♁=Super-Pion Bérolina
 janus

572

1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=L+ 3.Ka8 (Rückkehr) Lc7 4.a5 L×a5 5.Ka7 Lb6+ 6.Ka8= (Rückkehr)
 1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=L+ 3.Kb6! Lc7+ 4.Ka6! L×a5 5.Ka7 Lb6+ 6.Ka8= (Rundlauf)
 1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Dd6+! 4.Kb5 De5+! 5.Kb4! Db2+ 6.Ka4=
 Rückkehr (a8), dreimal Rundlauf (Ka7; 2× Lb6), Läufer-Umwandlung.

573

1.a5! b7+ 2.Ka7 b8=D+ 3.Ka6 Dh2!! 4.Kb5 Db2+ 5.Ka4=

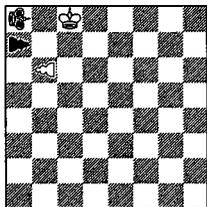
574

1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=L+ 3.Kb6 Lc7+ 4.Kc5! Lb6+ 5.Kb4 L×a5+ 6.Kc5 Lb4+ 7.Kb6 La5+ 8.Ka7 Lb6+
 9.Ka8==
 Rundlauf, Rückkehr, Läufer-Umwandlung.

575

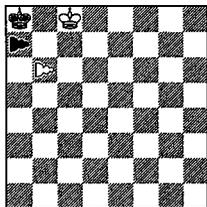
1.g1=S/L b8=T/S 2.S/La7 T/Sa6=
 Zweimal Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

576
Roméo Bédoni
B31 Phénix X 1996



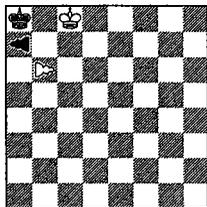
H#2
 Doppellängstzüger
 ♞=Poseidon
 <◁=transparenter
 Super-Pion Bérolina
 janus
 ►=Superberolinabauer

577
Roméo Bédoni
B32 Phénix X 1996



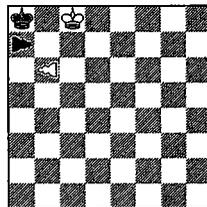
a) Ser.H#2
 b) Ser.H=2
 c) H=2 2.2;1.1 & 2.1;1.1
 weißer Längstzüger
 ▷►=Super-Pion
 bondisseur

578
Roméo Bédoni
B33 Phénix X 1996



a) Ser.H#2
 b) H=2 2.1;1.1
 ▷=transparenter
 Super-Pion Bérolina
 bondisseur
 ◄=Super-Pion Bérolina
 bondisseur

579
Roméo Bédoni
B34 Phénix X 1996



Ser.H=2
 <◁=Super-Pion Bérolina
 bondisseur
 ►=Super-Pion
 bondisseur

576

1.g1=T/L d8=L/S 2.T/La7 L/Sc6#

Zweimal Läufer-Umwandlung, Springer-Umwandlung, Turm-Umwandlung, Rückkehr (a7).

577

a) 1.a1=0:6-S 2.0:6-Sa7 b8=0:1-S#

b) 1.a1=3:7-S 2.3:7-Sd8 b×d8=1:3-S=

c) 1.a1=2:5-S b8=1:2-S / b8=4:5-S 2.2:5-Sc6 / 2:5-Sf3 1:2-S×c6 / 4:5-S×f3=

1.a1=3:4-S b8=2:3-S / b8=3:4-S 2.3:4-Sd5 / 3:4-Se4 2:3-S×d5 / 3:4-S×e4=

1.a1=1:6-S b8=5:6-S 2.1:6-Sg2 5:6-S×g2=

1.a1=0:7-S b8=6:7-S 2.0:7-Sh1 6:7-S×h1=

Tema Argentino, Rückkehr (a7), 14 mal Märchen-Umwandlung.

578

a) 1.g1=6:6-S 2.6:6-Sa7 d8=0:3-S#

b) 1.g1=4:5-S d8=1:2-S 2.4:5-Sc6 1:2-S×c6=

1.g1=4:6-S d8=1:3-S 2.4:6-Sc7 K×c7=

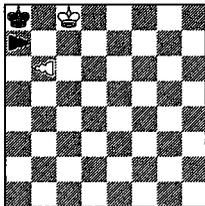
Sechsmal Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a7).

579

1.a1=1:7-S 2.1:7-Sb8 b×b8=1:1-S=

Zweimal Märchen-Umwandlung.

580

Roméo Bédoni*B35 Phénix X 1996*

Ser.H#2

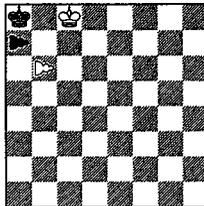
weißer Längstzüger

♞=Super-Pion Bérolina

trempin ♞=Super-Pion

lasso

581

Roméo Bédoni*B36 Phénix X 1996*

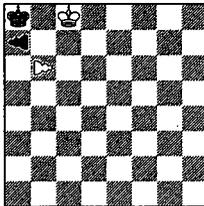
H#3 0.1;1.1;1.1

Doppellängstzüger

♞♞=Super-Pion

Bérolina religieux

582

Roméo Bédoni*B37 Phénix X 1996*

H#2

a) ♞=Super-Pion

Bérolina caracoleur

♞=nichtschießender

Super-Pion caracoleur

b) ♞=Pion Bérolina

lasso ♞=Super-Pion

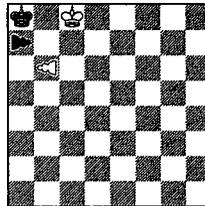
lasso

c) Längstzüger ♞=Pion

Bérolina exotique

♞=Super-Pion exotique

583

Roméo Bédoni*B38 Phénix X 1996*

Ser.H#2

a) Zwei Lösungen

♞=Super-Pion Bérolina

exotique ♞=Super-Pion

lasso

b) Circe

♞=transparenter

Super-Pion Bérolina

exotique ♞=Super-Pion

Bérolina requin

580

1.a1=A 2.Ab8 d8=KÄ=

Zweimal Märchen-Umwandlung.

581

1.- d8=C 2.g1=E Cf1 3.Eb8 C×b8#

Zweimal Märchen-Umwandlung.

582

a) 1.a1=Rnc d8=N 2.Rnca7 Ne6#

b) 1.a1=H c7 2.Ha7 b8=Sp#

c) 1.a1=SI c7 2.SIh8+ b8=D#

Fünfmal Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a7).

583

a) 1.a1=H 2.Ha7 d8=LE#

1.a1=A 2.Ab8 b×b8=D#

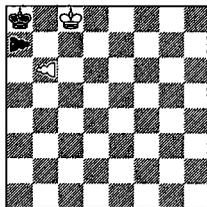
b) 1.g1=H 2.H[×b6]a7 [tSBBb2] h8=LE#

Fünfmal Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a7).

584

Roméo Bédoni

B39 Phénix X 1996



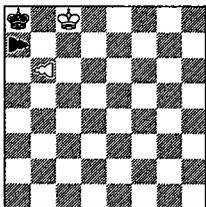
H=2

♞=Pion Bérolina requin
♜=Super-Pion
bondisseur

585

Roméo Bédoni

B40 Phénix X 1996

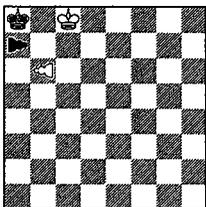


Ser.H#2/H=2 ad libitum,
1.0;1.2
♞=Super-Pion Bérolina
féministe ♜=Super-Pion
bondisseur

586

Roméo Bédoni

B41 Phénix X 1996



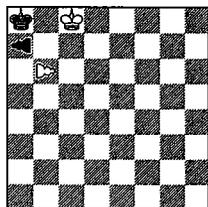
Ser.H=2

♞=Super-Pion Bérolina
rosace ♜=Super-Pion
bondisseur

587

Roméo Bédoni

B42 Phénix X 1996



Ser.H#7

Circé Equipollents
♞=Super-Equipion
♜=Pion bondisseur

584

1.a1=0:6-S c7 2.0:6-Sa7 b8=AH=

Zweimal Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a7).

585

1.a1=1:7-S 2.1:7-Sb8 b×b8=D# oder b×b8=P=

Zweimal Märchen-Umwandlung.

586

1.a1=3:7-S 2.3:7-Sd8 b×d8=P=

Zweimal Märchen-Umwandlung.

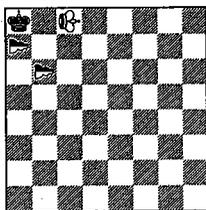
587

1.a×b6 [SEPC5] 2.b×c5 [SEPD4] 3.c×d4 [SEPE3] 4.d3 6.d1=3:6-S 7.3:6-Sa7 e8=E#

Zweimal Märchen-Umwandlung, Rückkehr (a7).

588

Roméo Bédoni
B43 Phénix X 1996



Ser.#2 durch Schwarz
♔=Ferskönig
♚=neutraler
♞=Super-Grazer Bauer
♟=bondisseur

589

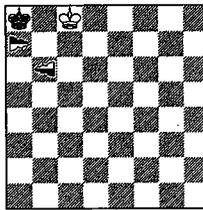
Roméo Bédoni
B44 Phénix X 1996



H-Beid-#3 durch
Schwarz 0.1;1.1;1.1
♚=neutraler
♞=Super-Grazer Bauer
♟=bondisseur

590

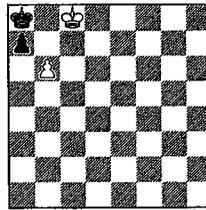
Roméo Bédoni
B45 Phénix X 1996



H-Beid-#2 0.1;1.1
♚=neutraler Super-Pion
♟=bondisseur ♞=neutraler
Pion Bérolina rosace

591

Theodor Steudel
4189 Problemkiste
XII 1996



a) Ser.=3
b) Ser.H=6/2
Bichromes Schach

C+

588

1.b1=n2:6-S 2.g1=n4:7-S#

Zweimal Märchen-Umwandlung.

589

1.- a1=n1:2-S 2.b5+ b2 3.n1:2-Sb3 b1=n1:5-S##

Zweimal Märchen-Umwandlung.

590

1.- c7 2.a1=n3:6-S b8=nPH##

Zweimal Märchen-Umwandlung.

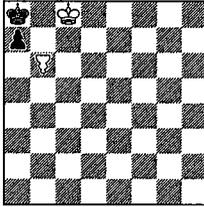
591

a) 1.b7 2.b8=S 3.Sa6=

b) 1.a6! 6.a1=L→1.Kc7 2.Kb7=

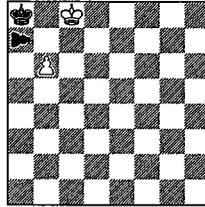
Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

592
Erich Bartel
K587/1 Problemkiste
II 1997



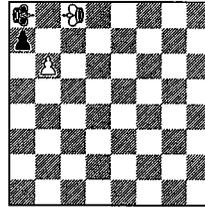
Ser.H=6
 Zwei Varianten
 Circe Glasgowschach
 ♖=Berolinabauer

593
Waleri Nebotow
K587/2 Problemkiste
II 1997



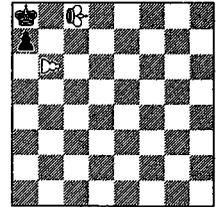
C+ H=2 durch Schwarz
 Marscirce
 Glasgowschach
 ♜=Superbauer

594
Waleri Nebotow
K587/3 Problemkiste
II 1997



=1
 Flintenschach
 Spiegelcirce
 ♖=königlicher Springer
 ♘=königlicher Läufer

595
Waleri Nebotow
K587/4 Problemkiste
II 1997



H=2 C+
 Anti-Ändernschach
 ♚=Ferskönig
 ♞=Superberolinabauer

592
 1.a5 4.a2=T 5.Ta7 6.Tb7 b×b7=T=
 4.a2=L 5.Ld5 6.Lb7+ b×b7=T=
 Turm-Umwandlung, Läufer-Umwandlung, Rückkehr (a7).

593
 1.wKb8 sKb7 2.wKa8 a2=T=
 Turm-Umwandlung.

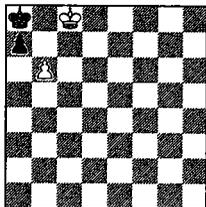
594
 1.kLa6= (1.- kS×b6?? [b7+! Selbstschach])

595
 1.a6=w d8=S=s 2.Sc6=w Kd7=
 Springer-Umwandlung.

596

Michael Barth

312 harmonie III 1997



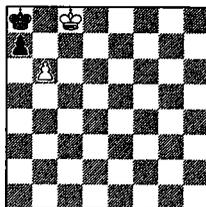
Ser.#8 durch
Schwarz
Vogtländer Schach

C+

597

Jacques Rotenberg

V1 Phénix IV 1997

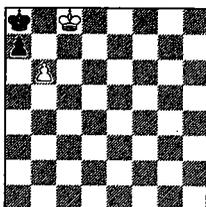


H-Eigenzugwechsel in
genau a) 8, b) 9 Zügen
Sentinelles
Umwandlung nur in
S, L, T, Lion erlaubt

598

Jacques Rotenberg

V2 Phénix IV 1997

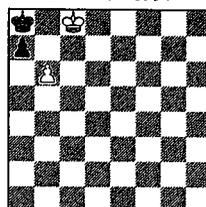


Stellungswiederholung
in 9
Aidé libre (erster und
letzter Zug durch
Schwarz)
Sentinelles

599

Jean-Marc Loustau

V3 Phénix IV 1997



Stellungswiederholung
in 11
Aidé libre (erster Zug
durch Schwarz)
Sentinelles Ohneschach

596

1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tb7 8.Ka7#

Turm-Umwandlung.

597

1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=S 3.a4 Sd7 4.a3 Sb6 [Bd7] 5.a2 d8=LI 6.a1=LI LLa8 7.LIxa8 Sxa8 [Bb6] 8.Kxa8 [Ba7]

b) 1.a5 b7+ 2.Ka7 b8=T 3.a4 Tb2 4.a3 Tc2 [Bb2] 5.axb2 Tc1 [Bc2] 6.bxc1=T c4 7.Tb1 c5 8.Tb6 cxb6+ 9.Ka8 [Ba7]

Einmal Springer-Umwandlung, zweimal Turm-Umwandlung, zweimal Märchen-Umwandlung, zweimal Rückkehr (a7).

598

1.axb6 2.Kc7 3.Kd8 [Bc7] 4.c8=S 5.Sxb6+ 6.Ka7 7.Kc8 8.Sa6 [Bb6]+ 9.Kxa8 [Ba7]

Springer-Umwandlung, Zweimal Rückkehr (a7,a8).

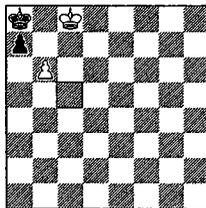
599

1.axb6 2.Kc7 3.Kd8 [Bc7] 4.c8=S 5.Kb8 6.Sb6 7.Ka7 8.Kb8 [Ba7] 9.Sa8 [Bb6] 10.Kxa8 11.Kc8

Springer-Umwandlung, Rückkehr (a8).

600

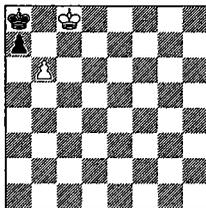
Jacques Rotenberg
V4 Phénix IV 1997



Schwarz zieht, dann: C+
#6
Sentinelles Loch c5

601

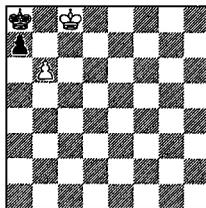
Gunter Jordan
K711a Problemkiste
VI 1997



H#7 genau C+
Köko
Doppelkürzestzüger

602

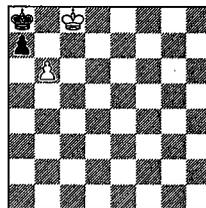
Theodor Steudel
K711b Problemkiste
VI 1997



C+ H=3
Glasgowtschach

603

Waleri Nebotow
K711c Problemkiste
VI 1997



C+ H=1 C+
Platzwechselschach
Glasgowtschach

600

0.a×b6→1.Kc7! Ka7 2.Kc6 [Bc7] Ka6 [Ba7] 3.c8=D+ Ka5 [Ba6] 4.Dg4 b5 5.Dd4 [Bg4] b4 6.Da1 [Bd4]#

(0.– a5/a6 1.b7+ Ka7 2.b8=D+/# Ka6 [Ba7] 3.Db7#)

Zweimal Rückkehr (a7).

601

1.a6 Kb8 2.a5 Kc7 3.Kb8+ Kc6 4.Ka7 b7 5.Ka8 b8=T 6.Ka7 Tb7 7.Ka6 Ta7#

Turm-Umwandlung.

602

1.a5 b7=S 2.Ka7 S×a5 3.Ka8 Sc6=

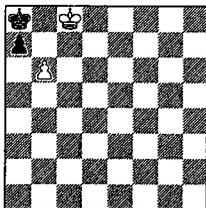
Springer-Umwandlung, Rückkehr (a8).

603

1.a×b6 [wBa7=wS] Sb5=

604

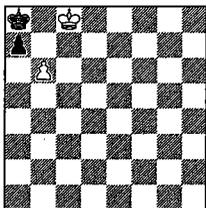
Bernd Schwarzkopf
K730A Problemkiste
VIII 1997



Ersetze einen Stein durch einen gleichfarbigen so, dass Weiß am Zug sein muss

605

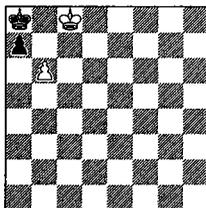
Bernd Schwarzkopf
K730B Problemkiste
VIII 1997



Ersetze einen Stein durch einen gleichfarbigen so, dass jeder Stein beobachtet ist

606

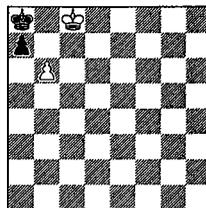
Johannes J. Burbach
K730C Problemkiste
VIII 1997



Weiß am Zug: Ergänze eine weiße Dame so, dass ein #1 entsteht — wie viele Lösungen? Exklusivtschach

607

Norbert Geissler
K730D Problemkiste
VIII 1997



H+3 0.1;1.1;1.1 C+
Marschschach Kürzestzüger

604

sBa7→sSa7

605

wBb6→wSb6

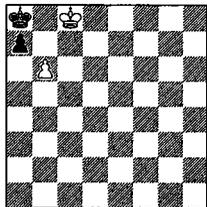
606

Null! Es geht immer 1.b7# & 1.D-#, also kein legales #1

607

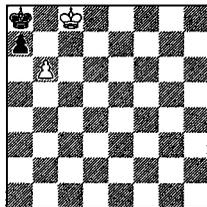
1.- b7 2.a6 b8=T 3.a5 T×a5+
Turm-Umwandlung.

608

Norbert Geissler
K730E Problemkiste
VIII 1997H+3
Bichromes Schach
Marscirce

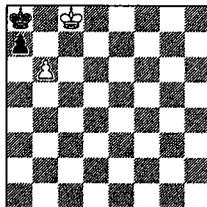
C+

609

Norbert Geissler
K730F Problemkiste
VIII 1997Ser.R+2
weißer Kürzestzüger
Marscirce

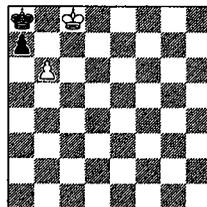
C+

610

Norbert Geissler
K730G Problemkiste
VIII 1997H+2 durch Schwarz
Bichromes Schach
Marscirce

C+

611

Norbert Geissler
K730H Problemkiste
VIII 1997a) Ser.H×4 genau
b) Ser.H×6 genau
Marscirce
Duellantenschach

C+

608

1.Kb8 Kc7 2.Kc8 b7 3.Kd8 b8=D+

609

1.Kc7 2.Kc6 a×b6+

610

1.Kc7 a6 2.Kc6 a×b6+

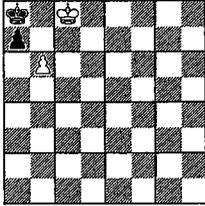
611

a) 1.a6 4.a3 b×a3

b) 1.a5 5.a1=L 6.Lc3 b×c3

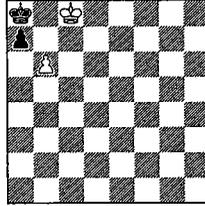
Läufer-Umwandlung.

612
Mario Velucchi
 365 harmonie IX 1997



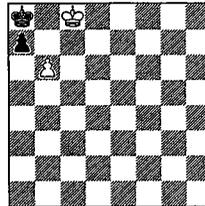
H=7 genau
 0.1;1.1...
 Reverses Einsteinschach
 weißer Längstzüger
 Gitterkontaktschach

613
Johannes J. Burbach
 K780A Problemkiste
 X 1997



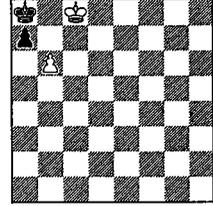
C+ Weiß beginnt. Ergänze
 einen weißen
 Equihopper so, dass kein
 #1 möglich ist —
 wie viele Lösungen?
 Exklusivschach

614
Erich Bartel
 K780B Problemkiste
 X 1997
 Hans Gruber gewidmet



Ergänze 1s Läufer, 3s
 Ferse, 3s Wesire, 1s
 Erbkönig, 1s Alfli, 1s
 4:5-Springer, 1s
 4:7-Springer und 1s
 2:6-Springer so, dass ein
 H#1 mit 44 Lösungen
 entsteht, wobei kein Feld
 von Schwarz in den
 Lösungen zweimal
 betreten wird

615
Erich Bartel
 K780C Problemkiste
 X 1997



C+ Ergänze einen
 schwarzen
 Spiralspringer so, dass
 ein H#1 mit
 16 Lösungen entsteht

612

1.- Kb7 2.a6=S Kc6 3.Sc5=L Kb5 4.Lb4=T Kc4 5.Tb5=D Kb4 6.Dc4 Kb5 7.Dc6 Kxc6=
 Quasi-Allumwandlung.

613

5 Lösungen! +Eb7, Ea6, Ec4, Ee8, Ee6

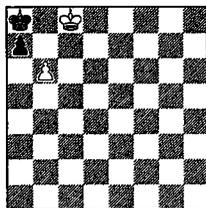
614

Ergänze sLe5, sFb1f7h3, sWa4c5h5, sEe2, sAh7, s4:5-Sf8, s4:7-Sd8 und s2:6-Se7. Es ergeben sich dann die folgenden 44 Lösungen: 1.Fc2, 1.Fa2, 1.Ed1, 1.Ef1, 1.Ef3, 1.Ed3, 1.Ee1, 1.Ed2, 1.Ee3, 1.Ef2, 1.Fg2, 1.Fg4, 1.Wa3, 1.Wa5, 1.Wb4, 1.Wc4, 1.Wb5, 1.Wc6, 1.Wd5, 1.La1, 1.Lb2, 1.Lc3, 1.Ld4, 1.Lh2, 1.Lg3, 1.Lf4, 1.Lh8, 1.Lg7, 1.Lf6, 1.Lb8, 1.Lc7, 1.Ld6, 1.Wh4, 1.Wg5, 1.Wh6, 1.Fe6, 1.Fg6, 1.Fg8, 1.Fe8, 1.Af5, 1.4:5-Sb3, 1.4:7-Sh1, 1.2:6-Sg1, 1.2:6-Sc1 und je b7#

615

Ergänze sSp.f4, dann: 1.Sp.d1, 1.Sp.d3, 1.Sp.a2, 1.Sp.e2, 1.Sp.g2, 1.Sp.h1, 1.Sp.f2, 1.Sp.h3, 1.Sp.h5, 1.Sp.h4, 1.Sp.g6, 1.Sp.a6, 1.Sp.e6, 1.Sp.f8, 1.Sp.b4, 1.Sp.d5 und je b7#

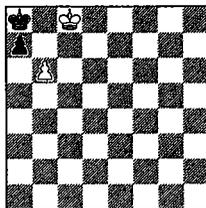
616
Erich Bartel
K780D Problemkiste
X 1997



Ergänze eine schwarze Dame so, dass ein H#1 mit 14 Lösungen entsteht
 Zwei Lösungen

C+

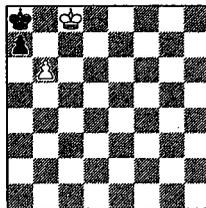
617
Erich Bartel
K780E Problemkiste
X 1997



Ergänze 1s Diagonal-Spiralspringer so, dass ein H#1 mit genau zwei Lösungen entsteht

C+

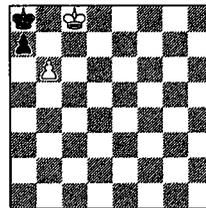
618
Erich Bartel
K780F Problemkiste
X 1997



Ergänze einen schwarzen Pfadfinder so, dass ein H#1 mit genau zwei Lösungen entsteht

C+

619
Erich Bartel
K780G Problemkiste
X 1997



Ergänze eine schwarze Pfadfinderin so, dass ein H#1 mit genau zwei Lösungen entsteht

C+

616

a) +sDd2 b) +sDf4 mit den Lösungen:

a) 1.De1, 1.Dh6, 1.Dg5, 1.Df4, 1.De3, 1.Da5, 1.Dd1, 1.Da2, 1.Dd6, 1.Dd4, 1.Dd3, 1.Dh2, 1.Df2, 1.De2 und je b7#

b) 1.Dd2, 1.De3, 1.Dh2, 1.Dg3, 1.Dh6, 1.Dg5, 1.Dd6, 1.De5, 1.Df1, 1.Df2, 1.Da4, 1.Dd4, 1.Df6, 1.Dh4 und je b7#

617

Ergänze sDSp.d8, dann nur: 1.DSp.c7 b7# und 1.DSp.f7 b7#

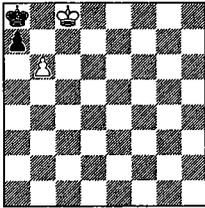
618

Ergänze sPa6, dann nur: 1.Ph5 b7# und 1.Pf5 b7#

619

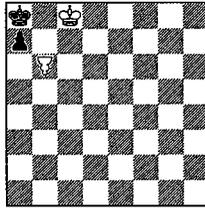
Ergänze sPg2, dann nur: 1.Pe1 b7# und 1.Pf1 b7#

620
Erich Bartel
 K780H Problemkiste
 X 1997



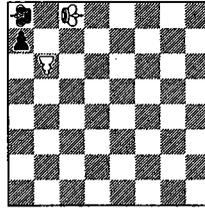
Ergänze einen schwarzen Fers so, dass
 C+ a) Ser.H-Zwing-#7
 b) Ser.H-Zwing-=7
 entsteht

621
Erich Bartel
 K780I Problemkiste
 X 1997



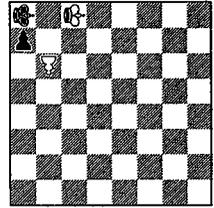
C+ Ser.H-Zwing-#6
 Circe Glasgowschach
 ♖=Berolinabauer

622
Erich Bartel
 K780J Problemkiste
 X 1997



C+ H=3 0.1;1.1;1.1
 Glasgowschach
 ♔=königlicher Vao
 ♚=königlicher Dummy
 ♖=Berolinabauer

623
Erich Bartel
 K780K Problemkiste
 X 1997



C+ Ser.=5
 ♖=Berolinabauer
 ♔=königlicher
 Grashüpfer

620

Ergänze sFe7, dann:

a) 5.a1=D 6.Da7 b7+ 7.D×b7#

b) 5.a1=T 6.Ta7 b7+ 7.T×b7=

Umwandlungswechsel, Turm-Umwandlung.

621

4.a2=D 5.Da7 c7=S+ 6.D×c7 [Sg1]#

Springer-Umwandlung.

622

1.- c7=T 2.kVd5 T×a7 3.kVg8 Tf7=

Turm-Umwandlung.

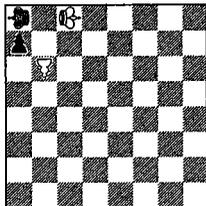
623

1.c7 2.d8=L 3.Lb6 4.L×a7 5.Lb6=

Läufer-Umwandlung, zweimal Rückkehr (b6).

624

Erich Bartel
K780L Problemerkiste
X 1997



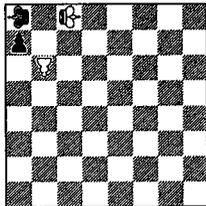
Ser.=8

- b) a8=königlicher
√50-Springer
c) a8=königlicher
3:7-Springer
♞=Berolinabauer
♠=königlicher
√25-Springer
♞=königlicher
Flamingo

C+

625

Erich Bartel
K780M Problemerkiste
X 1997



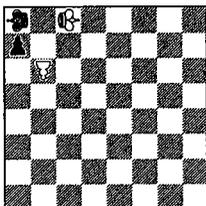
Ser.=6

- ♞=Berolinabauer
♠=königlicher
3:7-Springer
♞=königliches Zebra

C+

626

Erich Bartel
K780N Problemerkiste
X 1997
Norbert Geissler
gewidmet



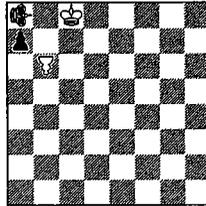
Ser.=9

- ♞=Berolinabauer
♠=königlicher
3:7-Springer
♞=Wesirkönig

C+

627

Erich Bartel
K780O Problemerkiste
X 1997



Ser.=4

- ♞=Berolinabauer
♠=königlicher
Flamingo

C+

624

- a) 1.c7 2.d8=D 3.Dd6 4.kFd2 5.kFe8 6.kFf2 7.kFg8 8.kF×a7=
b) 1.c7 2.d8=D 3.Dd3 4.kFd2 5.kFe8 6.kFf2 7.kFg8 8.kF×a7=
c) 1.c7 2.d8=T 3.Td5 4.kFd2 5.kFe8 6.kFf2 7.kFg8 8.kF×a7=
Turm-Umwandlung.

625

- 1.c7 2.d8=T 3.Td5 4.kZf6 5.kZc4 6.kZ×a7=
Turm-Umwandlung.

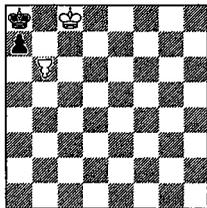
626

- 1.c7 2.d8=T 3.Td5 4.WKc7 5.WKc6 6.WKc5 7.WKb5 8.WKa5 9.WKa6=
Turm-Umwandlung.

627

- 1.c7 2.b8=L 3.L×a7 4.Ld4=
Läufer-Umwandlung.

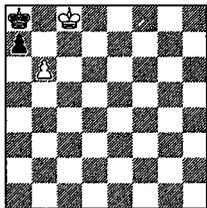
628
Erich Bartel
K780P Problemkiste
X 1997



#1 (Weiß beginnt)
 Glasgowschach
 ♗=Berolinabauer

C+

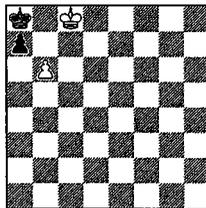
629
Erich Bartel
K780Q Problemkiste
X 1997



=1 (Weiß beginnt),
 Vier Lösungen
 Spiegelcirce
 Pièces Volages
 Glasgowschach

C+

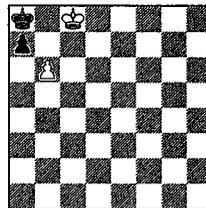
630
Erich Bartel
K780R Problemkiste
X 1997



1s→Ser.=3
 Circe Anticirce

C+

631
Norbert Geissler
G10/35 feenschach
XI-XII 1997



H#3
 Marscirce Sentinelles

C+

628

1.c7=S#

Springer-Umwandlung.

629

1.b×a7=S [+sBa2=sT=(w)]=, 1.b×a7=S [+sBa2=sD=(w)]=, 1.b×a7=L [+sBa2=sT=(w)]=, 1.b×a7=L [+sBa2=sD=(w)]=

Doppelte Allumwandlung

630

1.a×b6 [+wBb2] [sBb6→b7]→1.b4 2.b5 3.b6=

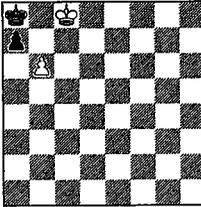
Rückkehr (b6).

631

1.a5 Kc7 2.Ka7 Kb7 [wBc7] 3.Ka6 [sBa7] c8=L#

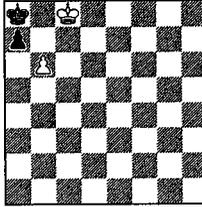
Läufer-Umwandlung.

632
Gunter Jordan
G10/36 feenschach
XI-XII 1997



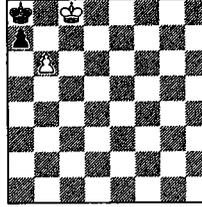
H#3
 Circé Parrain
 Glasgowschach
 Schlagzwang

633
Gunter Jordan
G10/37 feenschach
XI-XII 1997



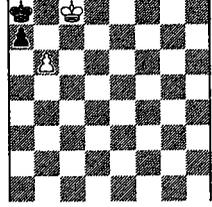
C+ H#4 0.1;1.1...
 Köko Kürzestzüger
 Glasgowschach

634
Johannes J. Burbach
K883A Problemkiste
XII 1997



C+ Weiß beginnt. Ergänze
 einen weißen
 a) Springer, b) Läufer,
 c) Turm so, dass ein =
 entsteht —
 wie viele Lösungen?
 Exklusivschach

635
Udo Marks
K883B Problemkiste
XII 1997



a) #6
 b) =6
 Horizontalzylinder

632

1.a×b6 Kd7 [+wBc5] 2.b×c5 Kc8 [+wBb6] (Rückkehr von weißem König und weißem Bauern) 3.c4
 b7=D#

633

1.- b7=D+ 2.a6 Db5 3.Ka7 Da5 4.Kb8 Db6#

634

a) 0 Lösungen. Zwei Verführungen: +wSb5? +wSc6? (aber 1.b×a7= und 1.S×a7=)

b) 5 Lösungen. +wLc5; +wLd4; +wLe3; +wLf2; +wLg1 (je 1.b×a7=). Verführung: +wLb8? (aber
 1.b×a7= und 1.L×a7=)

c) 7 Lösungen. +wTb7; +wTc7; +wTd7; +wTe7; +wTf7; +wTg7; +wTh7. Sechs Verführungen: +wTa1...a5
 (aber 1.b×a7= und 1.Ta6=); +wTa6 (aber 1.b×a7= und 1.Kc7=)

635

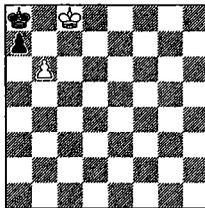
a) 1.b7+ Ka1 2.b8=D+ Ka2 3.Db4+ a5 4.Db5 a4 5.Kc1 Ka3/a3 6.Db2/Db1#

b) 1.b7+ Ka1 2.b8=D+ Ka2 3.Kb7 Ka3 4.K×a7 Ka2/Ka4 5.Db4/Db2 Ka1/Ka5 6.Db3=

Tema Argentino.

636

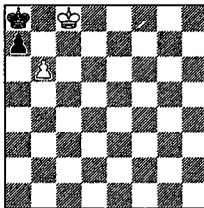
Johannes J. Burbach
K883C Problemkiste
XII 1997



Drehe das Brett → Ser.#6
Exklusivschach

637

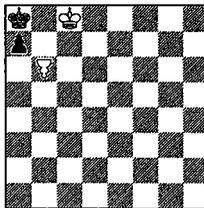
Johannes J. Burbach
K883D Problemkiste
XII 1997



Ser.Zielfeld a4 in 3 C+
0.2;1.1;1.1
Glasgowtschach

638

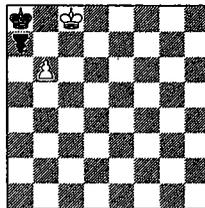
Johannes J. Burbach
K883E Problemkiste
XII 1997



#2 (Weiß beginnt)
♠=Berolinabauer

639

Johannes J. Burbach
K883F Problemkiste
XII 1997



=1 (Weiß beginnt) C+
♠=Berolinabauer

636

Drehung um 180° → 1.g4 5.g8=L 6.Ld5# (nicht 5.g8=D? 6.Da8# und 6.Dd5# und 6.Dg2#)
Läufer-Umwandlung.

637

1.b7=T 2.Tb4 3.Ta4

1.b7=S 2.Sc5 3.Sa4

Turm-Umwandlung, Springer-Umwandlung.

638

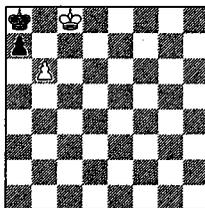
1.c7 ~ 2.b8=D#

639

1.Kc7=

640

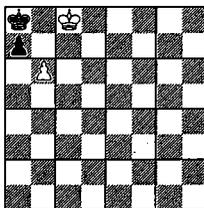
Johannes J. Burbach
K883G Problemkiste
XII 1997



Steht Schwarz matt?
a) Flugschach
b) Flugschach mit Wehr

641

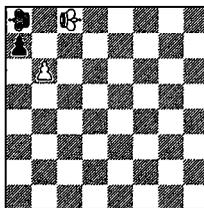
Frank Fiedler
harmonie III 1998



H=7 genau C+
0.1;1.1...
Reverses Einsteinschach
Doppellängstzüger
Gitterschach

642

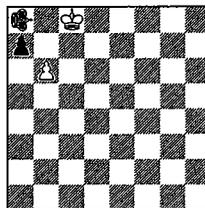
Johannes J. Burbach
K1039A Problemkiste
IV 1998



Zielfeld b7 in 2 C+
(Weiß beginnt)
Exklusivschach
♠=königlicher Dummy
♞=königlicher Läufer

643

Johannes J. Burbach
K1039B Problemkiste
IV 1998



H-Zielfeld b7 in 1 C+
2.1
Exklusivschach
♠=königlicher
Equihopper

640

a) Vielleicht — wenn der weiße König zuletzt gezogen hat!

b) Nein: der weiße König steht nicht gedeckt!

Bedingungswechsel.

641

1.– Kb7 2.a5=S+ Ka6 3.Sc6=L Ka7 4.Lh1=T b7=S 5.Ta1=D+ Sa5=L 6.Dh8 Le1=T 7.Da1 Txa1=L=
Quasi-Allumwandlung (beinahe doppelt), zweimal drei Quasi-Unterverwandlungen.

642

1.b7#/kLb7#?

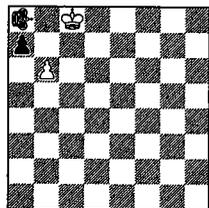
1.kLa6 a×b6 2.kLb7(#)

643

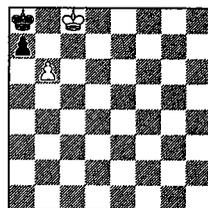
1.kEa6! Kb7# (1.– b7? Selbstschach!)

1.a×b6 Kb7(+)

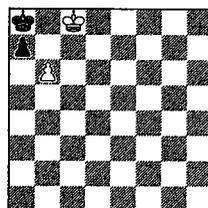
644

Johannes J. Burbach
K1039C Problemkiste
IV 1998Ser.Zielfeld d1 durch
Schwarz für den
schwarzen König in 11
♞=königlicher
1:7-Springer

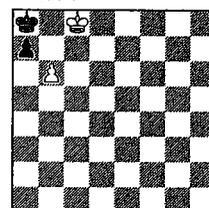
645

Johannes J. Burbach
nach T. Steudel
K1039D Problemkiste
IV 1998Ergänze einen
schwarzen a) Turm,
b) Läufer, c) Springer so,
dass ein Ser.Zielfeld a6
in 21 (Weiß beginnt),
entsteht —
wie viele Lösungen?
weißer Randzuger

646

Johannes J. Burbach
K1039E Problemkiste
IV 1998Ergänze eine weiße
Dame so, dass ein #1
(Weiß beginnt), entsteht.
Wie viele Matts sind
maximal zu erreichen
(wie viele solcher
Lösungen?)?

647

Johannes J. Burbach
K1039F Problemkiste
IV 1998Zielfeld c1 in 8 für den
weißen König (Weiß
beginnt)

644

1.k1:7-Sb1?+!

1.k1:7-Sh7 2.k1:7-Sa6 3.k1:7-Sh5 4.k1:7-Sa4 5.k1:7-Sh3 6.k1:7-Sa2 7.k1:7-Sh1 8.k1:7-Sg8 9.k1:7-Sf1
10.k1:7-Se8 11.k1:7-Sd1+

645

Je 1.Kd8 21.Ka6

a) 1: +sTd8

b) 9: +sLa1, d8, e8, f8, g8, h1, h2, h3, h8

c) 22: +sSa1, a4, a5, a6, b1, c1, d1, d4, d5, d8, e1, e4, e5, e8, f8, g8, h1, h2, h3, h4, h5, h8

646

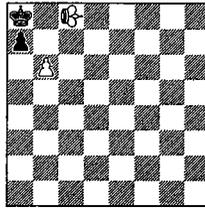
Vier Stellungen mit je 5 Mattzügen: +wDc7, +wDd7, +wDf7, +wDh7

647

1.b×a7 K×a7 2.Kc7 Ka6 3.Kc6 Ka5 4.Kc5 Ka4 5.Kc4 Ka3 6.Kc3 Ka2 7.Kc2 Ka1 8.Kc1
1.Kc7? a5! 2.K~ 5.- a1=D,T! bzw. 2.b7+? Ka7!

648

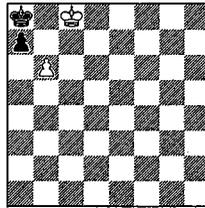
Johannes J. Burbach
K1039G Problemkiste
IV 1998



Ser.Zielfeld h7 in 11
(Weiß beginnt)
♞=königlicher
1:7-Springer

649

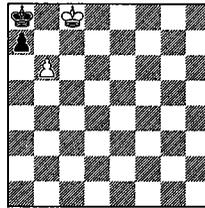
Johannes J. Burbach
K1039H Problemkiste
IV 1998



#2 (Weiß beginnt)
Zwei Lösungen
Glasgowschach
Exklusivschach
Ohneschlag

650

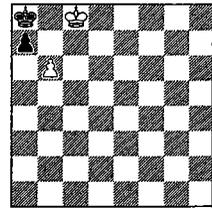
Gunter Jordan
K1039I Problemkiste
IV 1998



C+
H=1
Circé Parrain
Haaner Schach

651

Gunter Jordan
K1039J Problemkiste
IV 1998



C+
Drehe das Brett→H=1
Circé Parrain

648

1.k1:7-Sd1 2.k1:7-Se8 3.k1:7-Sf1 4.k1:7-Sg8 5.k1:7-Sh1 6.k1:7-Sa2 7.k1:7-Sh3 8.k1:7-Sa4 9.k1:7-Sh5
10.k1:7-Sa6 11.k1:7-Sh7+

649

1.Kc7 ~ 2.b7=D#

1.b7=T (2.Tb8#) ~ 2.Ta7#

Turm-Umwandlung.

650

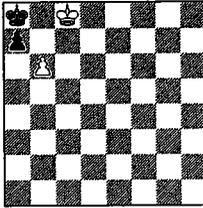
1.a×b6 Kc7 [wBb5]=

651

Drehung um 90° (wKh6, sKh8)→1.g7+ Kg6=

652

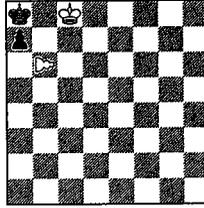
Gunter Jordan

K1039Kv Problemerkiste
IV 1998

Ser.#5 durch Schwarz
Umwandlungscirce
Doppelrandzüger

653

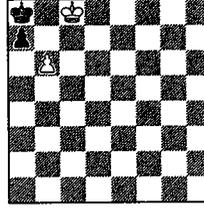
Gunter Jordan

K1039L Problemerkiste
IV 1998

Ser.=5
♞=Berolina-TEK

654

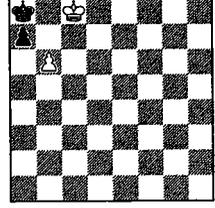
Johannes J. Burbach

K1039M Problemerkiste
IV 1998

Versetze den schwarzen
Bauern irgendwo auf die
c-Linie → +5 genau

655

Johannes J. Burbach

K1039N Problemerkiste
IV 1998

Versetze den weißen
König und ergänze einen
schwarzen Turm so, dass
ein =1 durch Schwarz
entsteht —
wie viele Lösungen?
Ohneschlag

652

1.a5 5.a1=T [Th8]#
Turm-Umwandlung.

653

1.c7 2.d8=K 3.Kdc7 4.Kb6 (kein Schach!) 5.Ka6=
Königs-Umwandlung.

654

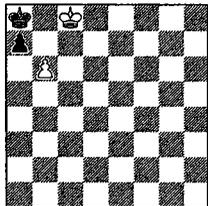
♠ a7 → c6 → 1.Kc7 c5 2.Kc8 c4 3.Kc7 c3 4.Kc8 c2 5.b7+
♠ a7 → c7? → 1.K × c7? =!
♠ a7 → c5? → 1.Kc7 4.- c1=D,T+!
Pendel (c7-c8).

655

Fünf Lösungen: wKd8/sTe7, wKa5/sTb4, wKa1/sTb2, wKh1/sTg2, wKh8/sTg7 & je 1.Kb7=

656

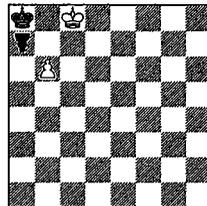
Johannes J. Burbach
K10390 Problemkiste
IV 1998



Versetze den weißen König und ergänze einen schwarzen Turm so, dass ein =1 durch Schwarz entsteht — wie viele Lösungen?

657

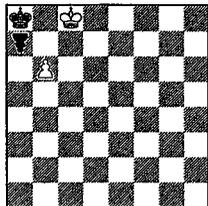
Gunter Jordan
nach J. J. Burbach
K1169A Problemkiste
VI 1998



Drehe das Brett → Ser.#6
Zwei Varianten
Exklusivschach
▼=Berlinabauer

658

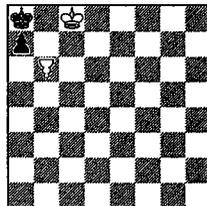
Gunter Jordan
K1169B Problemkiste
VI 1998



C+ Drehe das Brett → Ser.H×2
Zwei Lösungen
▼=Berlinabauer

659

Gunter Jordan
K1169C Problemkiste
VI 1998



C+ Ser.Selbst-Umwandlung in 3
Ohneschlag für Schwarz
Spiegelcirce
▽=Berlinabauer

656

Vier Lösungen: wKa6/sTb1, wKa6/sTb2, wKa6/sTb3, wKa6/sTb4 & je 1.a×b6=

657

Drehung um 180° →

1.g4 5.g8=L 6.Ld5# (Burbach)

5.g8=T 6.Tg1#

Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

658

Drehung um 180° →

1.g1=S 2.Se2 K×e2

1.g1=L 2.Lf2 K×f2

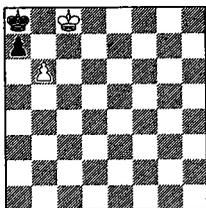
Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

659

1.c7 2.b8=L 3.L×a7 [Ba2] a1UW

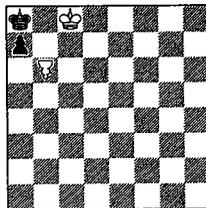
Läufer-Umwandlung.

660
Gunter Jordan
K1169D Problemkiste
VI 1998



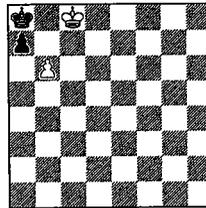
Selbst-Umwandlung in 1
Ohneschlag für Schwarz
Spiegelcirce

661
Gunter Jordan
K1169E Problemkiste
VI 1998



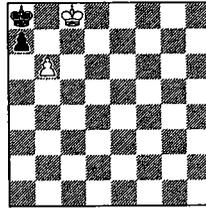
Drehe das
Brett→Ser.S-Zielfeld h2
in 8
Ohneschach Circe
♠=Berolinabauer

662
Gunter Jordan
K1169F Problemkiste
VI 1998



C+ H#3
Kürzestzüge
Ohneschlag Reverses
Einsteinschach

663
Gunter Jordan
K1169G Problemkiste
VI 1998



C+ Ser.H#3
Reverses Einsteinschlag
für Schwarz Ohneschlag

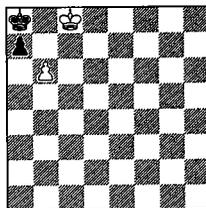
660
1.b×a7 [Ba2] a1UW

661
Drehung um 180° →
1.f4 5.b8=L 6.L×h2 [Bh7] 8.Lh6 Kh2
Läufer-Umwandlung.

662
1.a6=S b7=S 2.Ka7 Sc5=L+ 3.Ka8 La7=T#

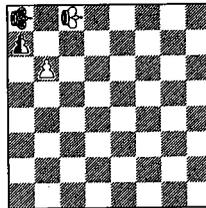
663
1.a6[=sS] 2.Sb8[=sL] 3.La7[=sT] b7#

665
Norbert Geissler
Oliver Sick
Thomas Brand
K1169I Problemkiste
VI 1998



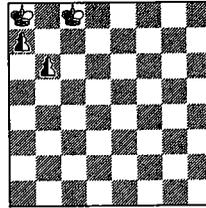
C+ H-Zwing-# in genau
a) 1 b) 2 c) 3 d) 5
Vogeländer Schach Köko
Längstzüge

666
Waleri Nebotow
7389 feenschach
VI-VII 1998



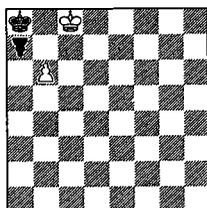
C+ Ser.#6 durch Schwarz
Anticirce für Weiß
Einsteinschach
♠♣=königlicher Bauer
neutraler Ba7

667
Waleri Nebotow
7414 feenschach
VI-VII 1998



H#1
transmutierende Könige
Circe Rex Multiplex
neutrale Könige
neutrale Bauern

664
Gunter Jordan
K1169H Problemkiste
VI 1998



C+ Drehe das
Brett→Ser.H-Zielfeld h4
in 3
♠=Berolinabauer

664

Drehung um 180° →
 1.g1=S 2.Sf3 3.Sh4 g×h4
 Springer-Umwandlung.

665

- a) 1.b×a7 Kb7#
- b) 1.Kc7 a5 2.Kb8 Kb7#
- c) 1.Kc7 a5 2.Kc6 Ka7 3.Kc7 K×b6#
- d) 1.Kc7 a5 2.Kc6 Ka7 3.Kb5 Kb7 4.Ka5 Ka6 5.b7 Kb5#

666

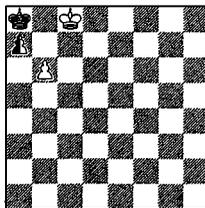
1.a5 4.a2 5.kBa7 6.kB×b6=kS#
 Rückkehr (a7).

667

1.nBa5 nB×b6 [nBb7]#
 Rückkehr (b7).

668

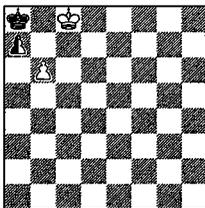
Mario Velucchi
 1459 Suomen
 Tehtävänäikat
 15. VII. 1998



Ergänze acht Damen so,
 dass Schwarz patt ist
 und ein Maximum an
 Felder ungedeckt ist
 neutraler Ba7

669

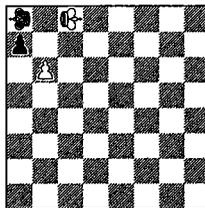
Waleri Nebotow
 K1220A Problemkiste
 VIII 1998



H#1
 Circe Berkeleyan Chess
 neutraler Ba7

670

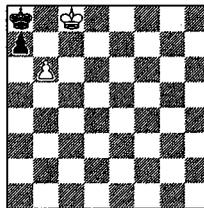
Waleri Nebotow
 K1220B Problemkiste
 VIII 1998



S#1
 Anticirce Typ Cheylan
 ♔=königliche
 Heuschrecke
 ♚=Wesirkönig

671

Gunter Jordan
 K1220C Problemkiste
 VIII 1998



Ser.Zielfeld h5 in 8
 durch Schwarz
 Zwei Lösungen
 Umwandlungscirce

668

Ergänze wDa4 a5 a6 b4 b5 c1 c5 d1 → 13 Felder ungedeckt: a8 e6 f6 f7 g2 g3 g6 g7 g8 h2 h3 h7 h8

669

1.a6 [nBa7!] (eigentlich ja ein illegaler Nullzug) b7#

670

1.b7+ WKb8# (2.kH[×b8]a8 ist illegal)

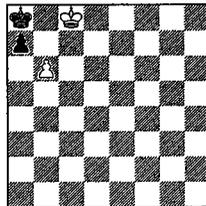
671

1.a5 5.a1=S [Sb8] 6.Sd7 8.Sh5

1.a×b6 6.b1=S [Sg8] 7.Sf6 8.Sh5
Zweimal Springer-Umwandlung.

672

Gunter Jordan
K1220D Problemkiste
VIII 1998

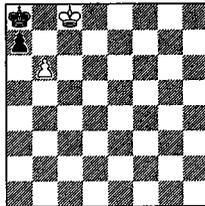


H#6 0.1;1.1...
Köko Madrasi weißer
Kürzestzüger

C+

673

Norbert Geissler
Oliver Sick
Thomas Brand
6 feenschach
VIII-IX 1998

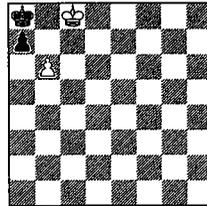


H-Zwing-#5 genau
a) Köko
Vogtländer Schach
b) Köko Längstzüger
Vogtländer Schach

C+

674

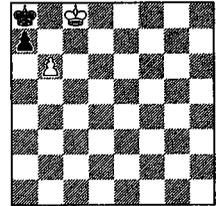
Johannes J. Burbach
K1259A Problemkiste
X 1998



Ergänze zwei
weißfeldrige Läufer so,
dass ein #1 (Weiß
beginnt) entsteht —
wie viele Lösungen?
Madrasi Exklusivschach

675

Johannes J. Burbach
K1259B Problemkiste
X 1998



Ergänze einen weißen
Läufer und einen weißen
Bauern so, dass Weiß am
Zug sich in 1 Zug patt
setzen kann (Eigenpatt
in 1 durch Weiß)
Madrasi rex inclusiv

672

1.- b7+ 2.a6 Kc7 3.Ka7 Kc6 4.Ka8 b8=T 5.Ka7 Ta8+ 6.Kb8 Kc7#
Turm-Umwandlung, Rückkehr (b7).

673

a) 1.Kc7 a5 2.b7 Ka7 3.b8=T Ka8! 4.Tb6 Ka7 5.Tc6 Ka6#
b) 1.Kc7 a5 2.Kc6 Ka7 3.Kb5! Kb7! 4.Kc5 Ka6 5.b7 Kb5#
Bedingungswechsel, Turm-Umwandlung, Rückkehr (b7).

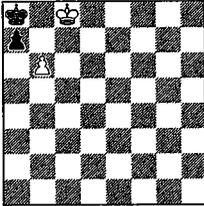
674

16 Lösungen: La2+Lb3, La2+Lc4, La4+Lb5, Lb1+Lc2, Lb1+Ld3, Lb3+Lc4, Lc2+Le2, Ld7+Le8, Le6+Lf7, Le6+Lg8, Lf5+Lg6, Lf5+Lh7, Lf7+Lg8, Lg4+Lh5, Lg6+Lh7

675

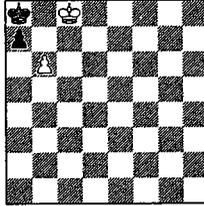
Ergänze wLa6 wBb5→1.Kb7=

676
Johannes J. Burbach
K1259C Problemkiste
X 1998



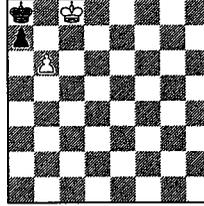
Zielfeld a8 in 3 (Weiß beginnt)
 Glasgowschach

677
Johannes J. Burbach
K1259D Problemkiste
X 1998



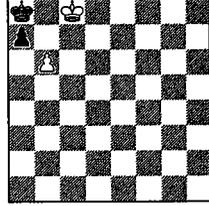
Ergänze einen Imitator so, dass Schwarz patt ist

678
Johannes J. Burbach
K1259E Problemkiste
X 1998



Ergänze einen schwarzen Stein so, dass sowohl Weiß (wenn er am Zug ist) als auch Schwarz sechs Züge ausführen können

679
Johannes J. Burbach
K1259F Problemkiste
X 1998



Ergänze einen weißen Turm und eine schwarze Dame so, dass Weiß matt ist — wie viele Lösungen?

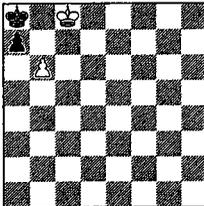
676
 1. b7T a5/a6 2. Tb8+ Ka7 3. Ta8

677
 Ergänze Imitator auf h1

678
 Ergänze sBc7→W: Kc7, Kd7, Kd8, b×a7, b7+, b×c7 — S: a6, a5, a×b6, c×b6, c6, c5

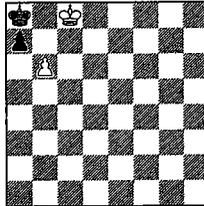
679
 Vier Lösungen: Tc7/De8, Td7/Db8, Td8/Dc6, Td8/Db7

680
Johannes J. Burbach
K1259G Problemkiste
X 1998



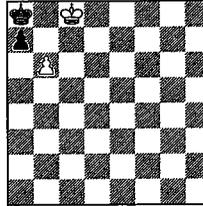
Verschiebe die Stellung so, dass der weiße Bauer drei Züge machen kann — wie viele Lösungen?

681
Johannes J. Burbach
K1259H Problemkiste
X 1998



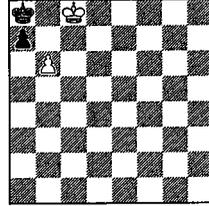
Wie viele Male kann man die Stellung (ohne weitere Änderungen) legal verschieben?

682
Johannes J. Burbach
K1259I Problemkiste
X 1998



Welches ist der Zusammenhang dieser Stellung mit einer den alten Römern bekannten Beere?
 Achtung! Etwas experimentell!

683
Johannes J. Burbach
K1259J Problemkiste
X 1998



Was hat die Stellung mit der Zahl 7 zu tun?

680

Sechs Lösungen mit wB b2, c2, d2, e2, f2, g2

681

29 mal. Mit wKh8 (5mal), c7-h7 (6mal), c6-h6 (6mal), c5-h5 (6mal), c4-h4 (6mal)

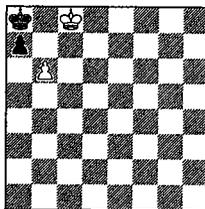
682

Die Steine stehen auf der a-, b-, und c-Linie (2mal, 1mal und 1mal). Die Buchstaben „abc“ formen ein Anagramm von „baca“, eine Beere (eine Art Olive) aus jenen Zeiten!

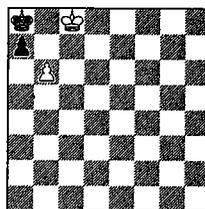
683

Die Steine stehen auf der a-, b-, und c-Linie (2mal, 1mal und 1mal). Im Alphabet ist a der erste, b der zweite und c der dritte Buchstabe, somit: $(2 \times 1) + (1 \times 2) + (1 \times 3) = 7!!!$

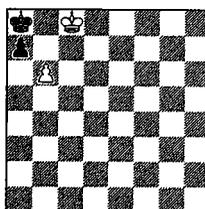
684

Johannes J. Burbach
K1259K Problemkiste
X 1998Ergänze einen weißen Bauern so, dass ein #2 (Weiß beginnt), entsteht
Doppelrandzüger
Exklusivschach

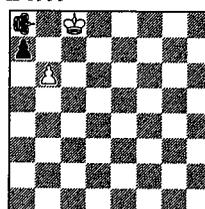
685

Gunter Jordan
K5A Problemkiste
II 1999Ser.H=9
Duellantenschach
Platzwechselfcirce

686

Waleri Nebotow
K5B Problemkiste
II 1999C+ Ser.H#2
Glasgowschach
Marscirce
transmutierende Könige

687

Waleri Nebotow
K5C Problemkiste
II 1999Ser.=2 durch Schwarz
Glasgowschach
Kamikazeschach
Spiegelcirce
♚=Ferskönig

684

Ergänze wBh7: 1.h8=D a6,a5 2.Dh1#

Verführung: +wBc7: 1.Kd8 2.c8=D#??&2.c8=T#??

685

1.a5 5.a1=L 6.Lf6 7.Ld8 8.Lxb6 [Bd8=D] 9.La7 Da5=
Läufer-Umwandlung, Rückkehr (a7).

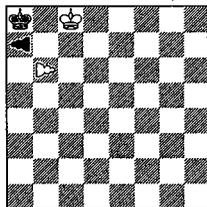
686

1.Kb7 2.Ka6 b7=L (setzt matt von f1 aus)#

687

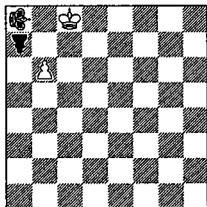
1.axb6 [wTb7/sDb2] 2.DxT [Dd1]=

688
Waleri Nebotow
K5D Problemkiste
 II 1999



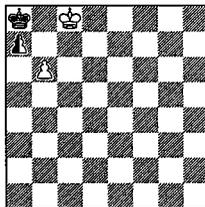
#2 (Weiß beginnt)
 Glasgowschach Circe
 Exklusivschach
 ♞=Grazer Bauer
 ♠=bichromer Bauer

689
Waleri Nebotow
K5E Problemkiste
 II 1999



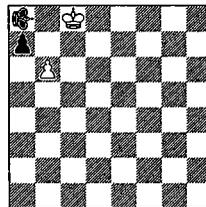
H#1
 Glasgowschach
 Längstzüger
 ♔=königlicher
 transmutierender Läufer
 ♖=Berlinabauer

690
Waleri Nebotow
K5F Problemkiste
 II 1999



Ser.H#5
 Glasgowschach
 Anticirce
 neutraler Ba7

691
Johannes J. Burbach
K5G Problemkiste
 II 1999



C+ Ser.+2 durch
 Schwarz C+
 ♔=königlicher
 Equihopper

688

1.b7=L# & 1.b7=D# & 1.b×a7=T# & 1.c7=S#?? sind allesamt illegal.

1.Kc7 a6 2.b7=D#

Quasi-Allumwandlung (illegal).

689

1.kLh1 b7=L# (Wiesel a7!)

690

1.a5 4.a1=nL 5.nLf7 b7=D#

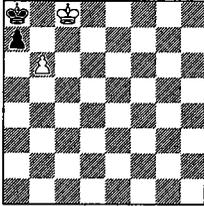
Märchen-Umwandlung.

691

1.a6 2.kEa4+

692

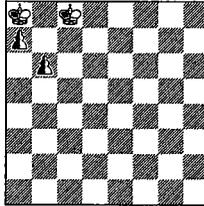
Johannes J. Burbach
K5H(v) Problemkiste
 II 1999



Verschiebe die gesamte Stellung legal, füge dann eine schwarze Dame so ein, dass die Stellung illegal ist

693

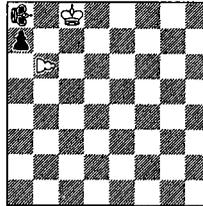
Waleri Nebotow
K5I Problemkiste
 II 1999



H#1
 Circe Rex Multiplex
 transmutierende Könige
 neutrale Könige
 neutrale Bauern

694

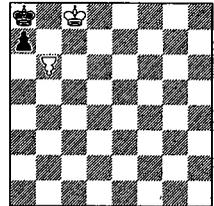
Waleri Nebotow
K5J Problemkiste
 II 1999



H#1 2.1
 Haaner Schach
 Marscirce
 ♔=königlicher
 Grashüpfer
 ♞=Superbauer

695

Erich Bartel
K190A Problemkiste
 IV 1999



MAFF in 2
 ♞=Berlinabauer

692

Ergänze sDb8, verschiebe dann um fünf Reihen nach rechts.

693

1.a5 a×b6 [nBb7]#

694

1.kGd8 b8=D#

1.kGa6 b8=T#

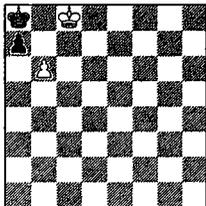
Turm-Umwandlung.

695

1.c7! (Zugzwang) a6,a5 2.b8=T MAFF (2.b8=D? illegal)

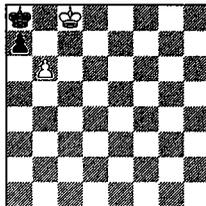
Turm-Umwandlung.

696
Theodor Stuedel
K190B Problemkiste
IV 1999



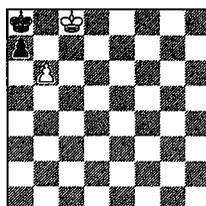
Ser.Zielfeld e3 in 6
 durch Schwarz

697
Zdenek Oliva
K190C Problemkiste
IV 1999



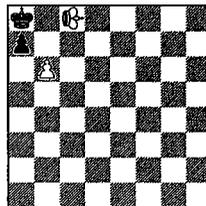
Ser.=22
 Doppelrandzüger
 Spiegelcirce

698
bernd ellinghoven
Hans Gruber
Hans Peter Rehm
9 Kompositionsturnier
Andernach
Ausschreibung V 1999



C+ Ser.H#12
 Mono-Woozles
 Doppelkürzestzüger

699
Waleri Nebotow
K209A Problemkiste
VI 1999



#1
 Einsteinschach
 Circé Equipollents
 ♚=Ferskönig

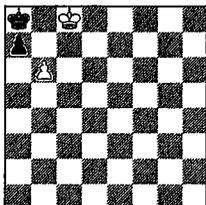
696
 1.a×b6 (sB weg) 2.Ka7 6.Ke3

697
 1.Kd8 17.Ka2 18.b×a7! 19.Ka3 22.Ka6=

698
 1.a6 6.a1=T! (6.a1=D? 11.Da6?+!) 12.Ta7 Kb8#! (12.- b7? kein Schach)
 Rückkehr (a7).

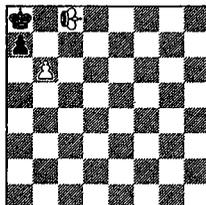
699
 1.a×b6 [sSb6/wBc5]#
 (1.- c×b6 [sSa7/wSb6]?? Selbstschach!)

700
Waleri Nebotow
K209B Problemkiste
VI 1999



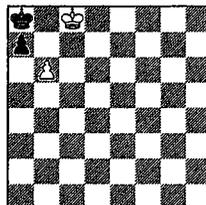
H=3
 Einsteinschach Circé

701
Waleri Nebotow
K209C Problemkiste
VI 1999



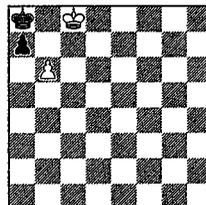
C+ H=1
 ♚=königliche Prinzessin

702
Gunter Jordan
K209D Problemkiste
VI 1999



C+ Ser.×3
 Marscirce

703
Gunter Jordan
K209E Problemkiste
VI 1999



C+ Ser.H+3
 Glasgowschach
 Längstzüger Marscirce

700

1.a×b6=S [Bb2]+ Kc7 2.Ka7 b4 3.Sa8=B b5=

701

1.a6 kP×a6=

702

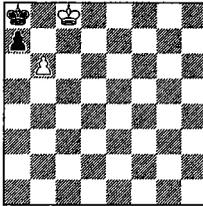
1.b7 2.b8=T 3.T×a7

Turm-Umwandlung.

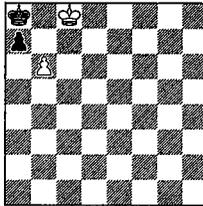
703

1.a5 2.Kb7 3.Ka6 b7=L+

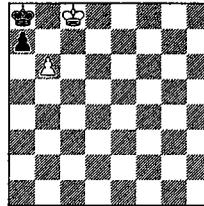
704

Erich BartelK209F Problemkiste
VI 19991w→Ser.H#1 C+
Circe Glasgowschach
transmutierende Könige

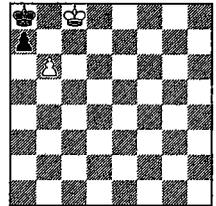
705

Bernhard Schwarzkopf18 feenschach
VI-VIII 1999Ser.#3 genau C+
Mono-Woozles weißer
Kürzestzüger

706

Jörg Kuhlmann**Brian D. Stephenson**7797 feenschach
VI-VIII 1999a) #3 C+
b) Ser.H#n durch wB:
Was ist Minimum von n?
Zugfolgenbeispiel?
Köko Sentinelles

707

Gunter Jordan**Stephen Emmerson**7819v feenschach
VI-VIII 1999Ser.H=10 C+
a) Längstzüger
Ohneschlag
Haaner Schach
b) Kürzestzüger
Ohneschlag
Haaner Schach

704

1.b×a7=L→1.K×a7 [Lc1] Le3#

705

1.b7 2.b8=T 3.Kc7#

Turm-Umwandlung.

706

a) 1.b7+ a6 2.Kc7 (Zugzwang) Ka7 3.b8=D#

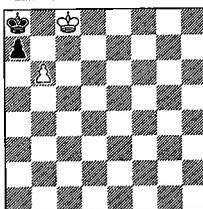
b) 24 Züge! Beispiel: 1.a5 2.Ka7 3.Ka6 [Ba7] 4.Kb5 [Ba6] 5.Kc6 [Bb5] 6.Kc5 [Bc6] 7.Kc4 [Bc5] 8.b4 9.b3 10.a4 11.a3 12.a2 13.a5 14.a4 15.a5 16.Kb5 [Bc4] 17.Ka6 [Bb5] 18.Ka7 19.b2 20.a1=S 21.Ka8 [Ba7] 22.Sc2 23.Sb4 24.Sa6 b7#

707

a) 1.a5 5.a1=S 6.Sb3 7.Sd2 8.Se4 9.Sc3 10.Sb1 Kc7=

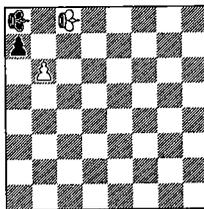
b) 1.a6 6.a1=L 7.Lb2 8.Lc3 9.Ld2 10.Lc1 Kc7=
Bedingungswechsel, Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

708
Waleri Nebotow
K362A *Problemkiste*
VIII 1999



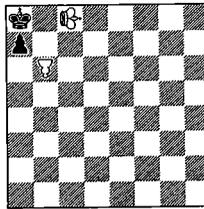
H#1
Boburger Schach
Circé Equipollents

709
Waleri Nebotow
K362B *Problemkiste*
VIII 1999



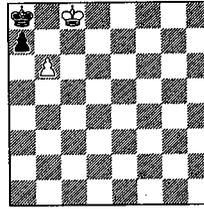
Ser.==1/3
Kamikazecirce
Marscirce
♚♛=Ferskönig

710
Waleri Nebotow
K362C *Problemkiste*
VIII 1999



Ser.#3 genau
transmutierende Könige
♚♛=Wesirkönig
♜♝=Berlinabauer

711
Johannes J. Burbach
K362D *Problemkiste*
VIII 1999



Verschiebe die ganze
Stellung→#2
Boburger Schach

708

1.a×b6 [c5=D] Da3#

Versenhentlich nochmals veröffentlicht: K818B, *Problemkiste*, VIII 2000.

709

1.a×b6 [wBb2, sBb7]→1.b4 2.b5 3.b6==

710

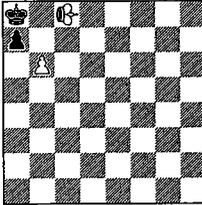
1.c7 2.d8=T 3.Kc7#

Turm-Umwandlung.

711

Verschiebe alles um zwei Felder nach unten→1.b5=D+ Ka7 2.Db7#

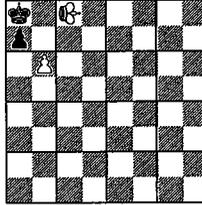
716
Johannes J. Burbach
K505B Problemkiste
 XII 1999



Ser.#4 durch
 Schwarz
 Exklusivschach
 ♔=königlicher Dummy

C+

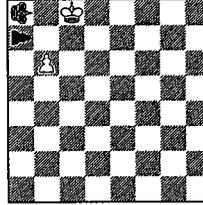
717
Waleri Nebotow
K505C Problemkiste
 XII 1999



H=1
 Gitterschach
 ♔=Ferskönig

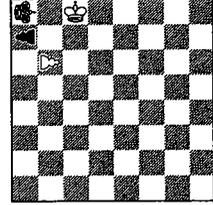
C+

718
Waleri Nebotow
K505D Problemkiste
 XII 1999



H#1 durch Schwarz
 Marscirce
 ♔=Ferskönig
 ♞=Superbauer

719
Waleri Nebotow
K505E Problemkiste
 XII 1999



H=2 durch Schwarz
 0.1;1.1
 Glasgowschach für
 Schwarz Marscirce
 ♞=Superberolinabauer
 ♝=Skorpion
 ♞=Superbauer

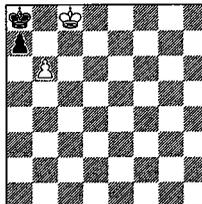
716
 1.a×b6 2.Ka7 3.Ka6! 4.Kb7#

717
 1.a6 b7==

718
 1.b7 a1=D#

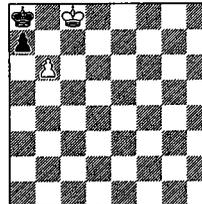
719
 1.- a2=L 2.c7 Kb8= (3.d8?? Selbstschach!)
 Läufer-Umwandlung.

720
Waleri Nebotow
305 Variant Chess
 XII 1999



H=3 durch Schwarz
 0.1;1.1;1.1
 Marscirce Stingschach
 DL

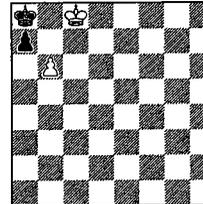
721
Stephen Emmerson
306 Variant Chess
 XII 1999



H#3* 0.1;1.1;1.1
 Messigny-Schach

C+

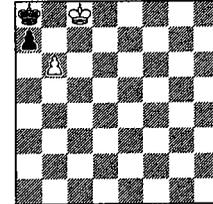
722
Stephen Emmerson
307a Variant Chess
 XII 1999



H=2
 Messigny-Schach Circe

C+

723
Stephen Emmerson
307b Variant Chess
 XII 1999



1s→Ser.#5
 Messigny-Schach Circe

C+

720

1.- SKd8 2.SKb8 a×b6 3.SKe8 SKc7=

DL 3.- SKd7=, denn der schwarze Bauer deckt c6.

721

* 1.- - 2.a6 b7+ 3.Ka7 b8=D#

Die Lösung mit Weiß am Zug ist legal, denn Schwarz hat den Platztausch als möglichen letzten Zug.

Nicht 1.- b7+? 2.B↔B!

1.- Kc7 2.a6 b7+ 3.Ka7 b8=D#

Das ist orthodox nicht möglich und daher Messigny-Schach-spezifisch. Auch in anderen Genres kann Weiß womöglich am Zug sein, aber 1.- b7+ ist nicht ohne weiteres ausgeschaltet.

722

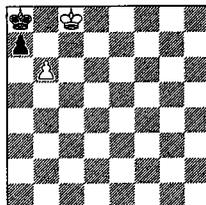
1.a5 Kc7 2.B↔B a×b6 [sBb7]=

723

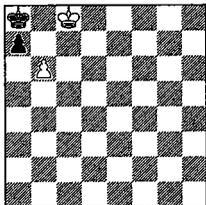
1.B↔B 1.Kc7 2.K×b6 [sBb7] 3.Kc7 4.Kc8 5.B↔B#

Rückkehren.

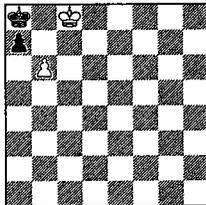
724

Stephen Emmerson
307c Variant Chess
XII 1999H#3 durch Schwarz C+
Messigny-Schach Circe S=1
Messigny-Schach
Diagrammcirce

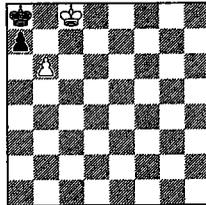
725

Stephen Emmerson
K578A Problemkiste
II 2000C+
1w→Ser.=3 durch
Schwarz
Antipoden-Circe

726

Stephen Emmerson
K578B Problemkiste
II 2000C+
Ser.=5 durch
Schwarz
Messigny-Schach
Bichromes Schach

727

Stephen Emmerson
K578C Problemkiste
II 2000

724

1.K↔K a×b6 [wBb2] 2.B↔B b1=D 3.b7+ D×b7 [wBb2]#

725

1.b×a7! Ka8↔Kc8= (1.- K×a7 [Bb6!] ist illegal)

726

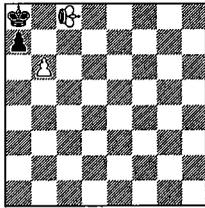
1.b×a7 [sBe3] 1.e2 2.e1=D 3.De7=

727

1.a6 2.Ka7 3.Ka7↔Kc8 4.Kb8 5.Ba6↔Bb6=

Hier sind die Figuren-Wechsel bichrom, sodass die beiden Bedingungen nicht konfliktieren und keine Definitionsunklarheiten entstehen.

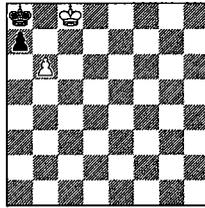
728
Erich Bartel
K578D Problemkiste
II 2000



Ser.H==8
 Haaner Schach
 ♔=Ferskönig

C+

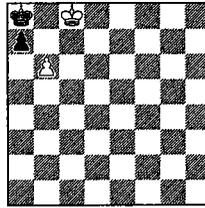
729
Stephen Emmerson
K578E Problemkiste
II 2000



a) Grazer H#4
 0.1;1.1...
 b) Grazer H#4/H=4
 ad libitum
 Messigny-Schach
 Spiegelcirce

C+

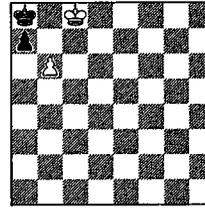
730
Stephen Emmerson
K578Fa Problemkiste
II 2000



Grazer H#4
 Messigny-Schach
 Antipoden-Circe

C+

731
Stephen Emmerson
K578Fb Problemkiste
II 2000



Ser.#5
 Messigny-Schach
 Antipoden-Circe

C+

728

1.a5 5.a1=T 6.Td1 7.Td7 8.Tc7+ bxc7==
 Turm-Umwandlung.

729

a) 1.- bxa7 [sBa2] 2.a1=D Kc7 3.Dh8 Kb6 4.Ka8↔Kb6# bzw. 4.Db8+ axb8=T [wDd1]# (nicht 4.-
 axb8=D+ wegen 5.D↔D!)
 1.Ka8↔Kc8 bxa7 [sBa2] 2.a1=T Ka8↔Kc8 3.Tb1 Kc7 4.Ka8↔Kc7= bzw. 4.Tb8 axb8=D [sTa1]#
 Turm-Umwandlung, reziproke Umwandlungen.

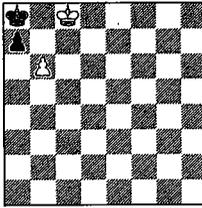
730

1.axb6 [wBf2] Bf2↔Bb6 2.f1=D Kc7 3.Da6 b7+ 4.Ka8↔Kc7# bzw. 4.Ka7 b8=D#

731

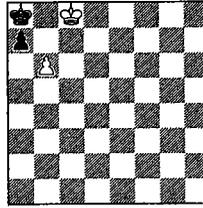
1.Kd7 2.Kd7↔Ka8 3.b7 4.b8=D 5.Ka8↔Kd7# (fälschlich als Grazer-#5 veröffentlicht)

732
Stephen Emmerson
K578Fc Problemkiste
II 2000



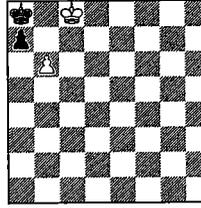
1.w→Ser.H=4
Messigny-Schach
Antipoden-Circe

733
Stephen Emmerson
K578Fd Problemkiste
II 2000



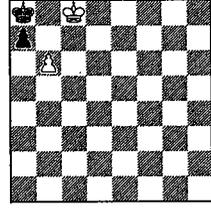
C+ H#3* durch Schwarz C+
Messigny-Schach
Antipoden-Circe

734
Stephen Emmerson
K578Fe Problemkiste
II 2000



Ser.=6 durch
Schwarz
Messigny-Schach
Antipoden-Circe

735
Stephen Emmerson
316 Variant Chess
III 2000



C+ H#4
Messigny-Schach
ohne Umwandlung C+

732

1.b7+→1.Ba7↔Bb7 2.Ka8↔Kc8 3.Kc7 4.Kb6 Ka8↔Kb6=

733

1.- a×b6 [wBf2] 2.Bf2↔Bb6 f1=D 3.Kc8↔Ka8 Da6#
1.Kc8↔Ka8 a×b6 [wBf2] 2.Bf2↔Bb6 f1=D 3.Ka7 Da6#

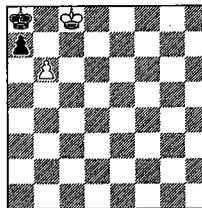
734

1.a×b6 [wBf2] 2.Bb6↔Bf2 3.f1=T 4.Tf7 5.Tb7 6.Ka8↔Kc8=
Turm-Umwandlung.

735

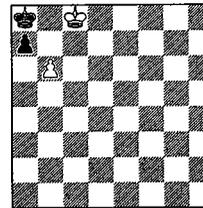
1.- b7+ ist nicht matt: 2.sBa7↔wBb7!
1.a5 b7+ 2.sBa5↔wBb7 a6 3.sKa8↔wKc8 a7 4.sKc8↔wKa8 wBa7↔sBb7#

736
Stephen Emmerson
317a Variant Chess
III 2000



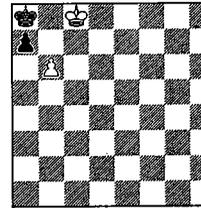
Ser.#4
Messigny-Schach
transmutierende Könige

737
Stephen Emmerson
317b Variant Chess
III 2000



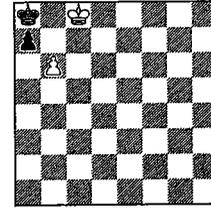
C+ H#2
Messigny-Schach
transmutierende Könige

738
Stephen Emmerson
Ronald Turnbull
318 Variant Chess
III 2000



C+ H#3 0.2;1.1;1.1
Messigny-Schach
transmutierende Könige

739
Stephen Emmerson
X Variant Chess
III 2000



C+ Grazer H=5 durch
Schwarz
Messigny-Schach
transmutierende Könige

736

Annahme: König auf der eigenen Offiziersgrundreihe im Bauernschach kann nicht ziehen.

1.wKc8↔sKa8 2.K×a7 3.Ka8 4.b7#

737

Annahme: König auf der eigenen Offiziersgrundreihe im Bauernschach kann nicht ziehen.

1.a6 b7+ 2.sBa6↔wBb7 a×b7#

738

Annahme: König auf der eigenen Offiziersgrundreihe im Bauernschach kann nicht ziehen.

1.– wKc8↔sKa8 2.a6 b7+ 3.sBa6↔wBb7 a×b7#

1.– Kc7 2.a6 wBb6↔sBa6 3.Ka7 wBa6↔sBb6#

739

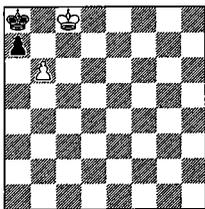
1.Kd8 a6 2.wBb6↔sBa6 Kb8 3.a7+ sKb8↔wBa7 [=wBb8] (! der Bauer wandelt nicht um!) 4.Kc7 Ka8

5.wBb8↔sBb6= oder 5.K×b6 sKa8↔wKb6=

740

Stephen Emmerson

211/I Quartz III-V 2000



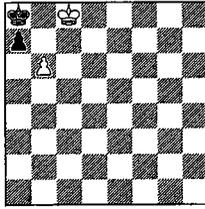
H#4 durch Schwarz
0.1;1.1...
Kontraschach &
a) Andernachsach
b) Anti-
Andernachsach

741

Stephen Emmerson

211/II Quartz

III-V 2000



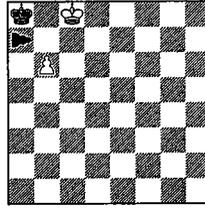
C+ Grazer H#4 durch
Schwarz
Kontraschach
Anti-Andernachsach

742

Waleri Nebotow

K676Av Problemkiste

IV 2000



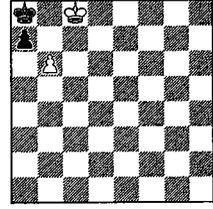
C+ H#2
Andernachsach
♣=Glasgowbauer

743

Waleri Nebotow

K676B Problemkiste

IV 2000



C+ H=3
Marsspiegelcirce
(Bauern exclusiv)
Glasgowschach
Andernachsach
UL, NL

740

a) 1.– a6 2.b7+ Ka7 3.b8=S Kb6 4.S×a6=s Kc7#

b) 1.– a6=w 2.b7=s Ka7 3.a×b7 Kb6 4.b8=L=s Kc7#

741

1.Kd7 Kb8 2.b×a7+ Kb7 3.a8=D=s Da5=w 4.K(d)c7# bzw. 4.De5=s K(b)c7#

742

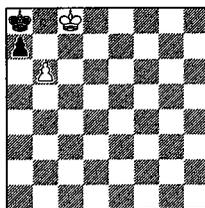
1.a6=w b7=s 2.Ka7 a×b7=D#

743

1.a×b6=w Kb7 2.Kb8 Ka6 3.Ka7 b7=D=

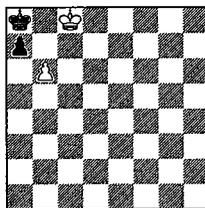
UL, da 3.Ka7 Selbstschach ist (der weiße Bauer ist nicht martianisch und kontrolliert daher a7). Zudem
 NL in 1: 1.a×b6=w b7=T=

744
Waleri Nebotow
K676C Problemkiste
IV 2000



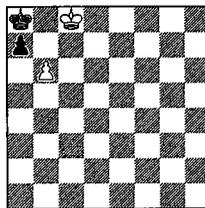
H=1
 Marsspiegelcirce
 (Bauern exclusiv)
 Mecklenbecker Schach
 Andernachsach

745
Waleri Nebotow
K676D Problemkiste
IV 2000



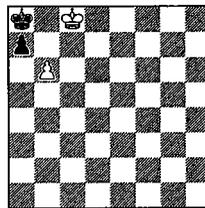
#1
 Glasgowschach Circe
 Anti-Andernachsach

746
Christian Poisson
K676E Problemkiste
IV 2000



C+ Ser.H-Fesselpatt in 9
 Platzwechselscirce

747
Christian Poisson
K676F Problemkiste
IV 2000



H=3
 Celleschach C+

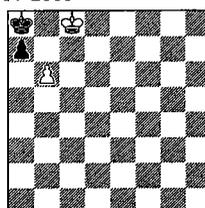
744
 1.a×b6=w T Tb7=

745
 1.b×a7=T# (legal, da letzter schwarzer Zug sBb7-b6=w war)

746
 1.a5 5.a1=L 6.Lf6 7.Ld8 8.L×b6 [Bd8=D] 9.La7 Da5 Fessel=
 Läufer-Umwandlung, Rundlauf (a7).

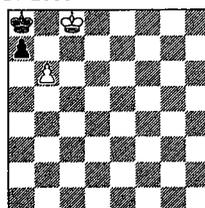
747
 1.a×b6 [+sBa7] Kc7 2.a6 K×b6 [+wKc7] 3.a5 K×a5 [+wKb6]=

748
Christian Poisson
K676G Problemkiste
IV 2000



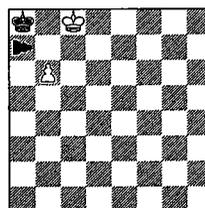
Ser.=3
 Elliuortap

749
Gunter Jordan
K676H Problemkiste
IV 2000



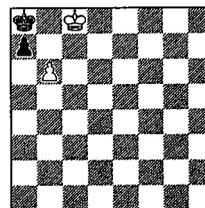
C+ Ser.H#6
 Bicolores für Schwarz

750
Gunter Jordan
K676I Problemkiste
IV 2000



Ser.H#6
 ►=Pion exotique

751
Gunter Jordan
K676K Problemkiste
IV 2000



C+ Ser.#2
 Glasgowschach Köko

748

1.b7 2.b8=S 3.Sa6=
Springer-Umwandlung.

749

1.a5 5.a1=L 6.Ld4 b7#
Läufer-Umwandlung.

750

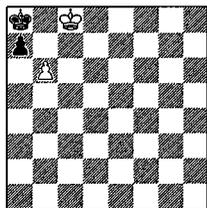
1.a5 5.a1=LE 6.LEa7 b7#
Märchen-Umwandlung.

751

1.b7=T 2.Tb8#
Nachempfunden: Stephen Emmerson, 31. *feenschach*, X-XII 2000.

752

Gunter Jordan
K676M Problemkiste
IV 2000

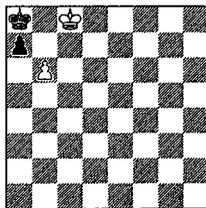


H=2 0.1;1.1
Circe Glasgowschach
weißer Längstzuger

C+

753

Gunter Jordan
K676N Problemkiste
IV 2000

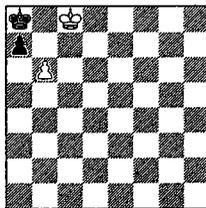


Ser.=3
Duellantenschach

C+

754

Gunter Jordan
K676O Problemkiste
IV 2000

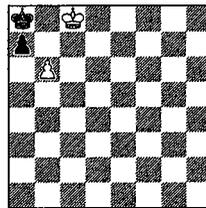


Ser.=2 genau
Duellantenschach Kōko
Reverses Einsteinschach

C+

755

Gunter Jordan
K676P Problemkiste
IV 2000



Idealmatt in 1 (Weiß
beginnt)
Glasgowschach

752

1.- Kd7 2.Kb8 b×a7=T=
Turm-Umwandlung.

753

1.b×a7 2.Kc7 3.Kb6=

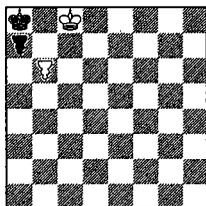
754

1.b7=S 2.Sd8=L=

755

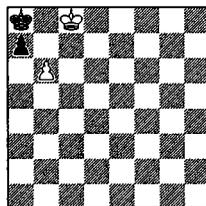
1.b7=L#

756
Gunter Jordan
K676Q Problemkiste
IV 2000



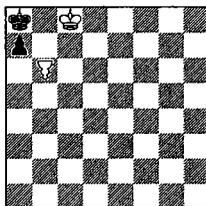
Ser.=5
 Haaner Schach weißer
 Kürzestzüger
 ♖ ♜=Berolinabauer

757
Gunter Jordan
K676R Problemkiste
IV 2000



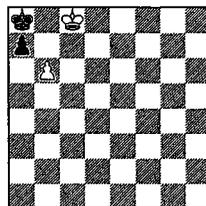
Ser.#4
 Bi-Woozles
 Haaner Schach

758
Gunter Jordan
K676S Problemkiste
IV 2000



Ser.H=8
 Haaner Schach
 Längstzüger
 ♖ ♜=Berolinabauer

759
Gunter Jordan
K676T Problemkiste
IV 2000



Ser.H-Schlag in 6
 Bi-Woozles

756

1.Kd8 2.Kd7 3.Kd6 4.Kc6 5.Kc7==

757

1.b7 2.b8=S 3.Sa6 4.Sc7#
 Springer-Umwandlung.

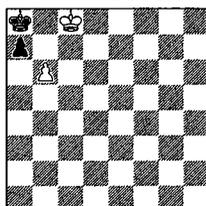
758

1.a5 5.a1=S 6.Sb3 7.Sc5 8.Sb7 b×b7=
 Springer-Umwandlung.

759

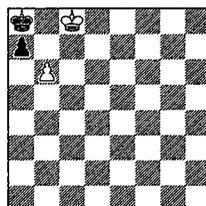
1.a5 5.a1=T 6.Ta7 b×a7
 Turm-Umwandlung.

760
Stephen Emmerson
3394a Phénix IV 2000



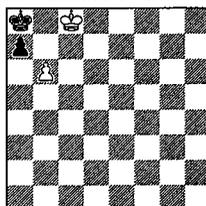
H=3
 Messigny-Schach
 Anticirce

761
Stephen Emmerson
3394b Phénix IV 2000



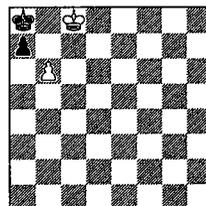
Ser.R=5
 Messigny-Schach
 Anticirce

762
Stephen Emmerson
3397 Phénix IV 2000



Grazer H=4* durch
 Schwarz 0.1;1.1
 Messigny-Schach
 Sentinelles

763
Stephen Emmerson
3402a Phénix IV 2000



Ser.=6 durch
 Schwarz
 Messigny-Schach
 Sentinelles

760

1.Ka8↔Kc8 b7+ 2.Kc7 b8=S 3.Kc7↔Ka8 Sa6=

Springer-Umwandlung, Rückkehr (a8).

761

1.b×a7 [wBa2] 2.a4 5.a7 Ka8↔Kc8=

762

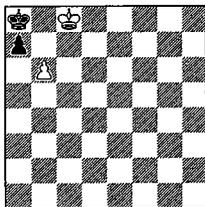
* 1.-- 2.Kc7 Ba7↔Bb6 3.Kc8 [wBc7] Bb6↔Bc7 4.K×c7= bzw. 4.b×c7 Ka8↔Kc8=
1.- Ba7↔Bb6 2.Kc7 Bb6↔Ba7 3.Kc8 [wBc7] Ba7↔Bc7 4.K×c7= bzw. 4.b×c7 Ka8↔Kc8=

763

1.Ka8↔Kc8 2.Kd7 3.Kc6 [sBd7] 4.K×b6 [sBc6] 5.Ka6 [sBb6] 6.Ka6↔Ka8=
Rückkehr (a8).

764

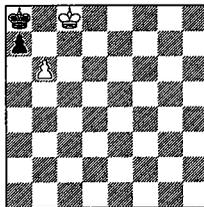
Stephen Emmerson
3402b *Phénix* IV 2000



Ser.=6
Messigny-Schach
Sentinelles
en Pion advers

765

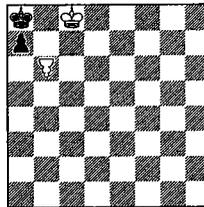
Johannes J. Burbach
K697A *Problemkiste*
VI 2000



C+ Ergänze einen weißen
und einen schwarzen
Turm so, dass Schwarz
im Schach steht, aber
nicht matt ist. Letzter
Zug?

766

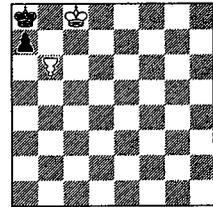
Gunter Jordan
K697B *Problemkiste*
VI 2000



Ser.=12 genau
Haaner Schach weißer
Kürzestzüger
♞=Berolinabauer

767

Erich Bartel
K697C *Problemkiste*
VI 2000



C+ Ser.H#6
Ohneschach
Glasgowschach
transmutierende Könige
♞=Berolinabauer

764

1.Kc7 2.Kd8 [sBc7] 3.b×c7 4.c8=L 5.La6 6.Kc8=
Läufer-Umwandlung.

765

wTb8, sTb7. Letzter Zug: wBc7×sSb8=wT+

766

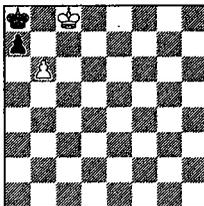
1.Kd8 4.Kd5 7.Ka5 8.Ka6 9.c7 10.b8=S 11.Sc6 12.S×a7==
Springer-Umwandlung.

767

1.a5 4.a2=T 5.Ta7 6.Tb7 b×b7=L#

768

Erich Bartel

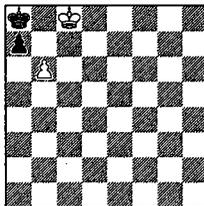
K697D Problemkiste
VI 2000

1s→Serienzug-
Rochade in 8
b) Spiegelung a1 ↔ h1
Circe Längstzuger
Anticirce

C+

769

Erich Bartel

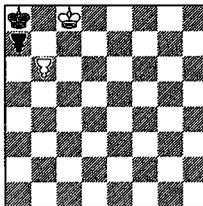
K697E Problemkiste
VI 2000

4w→Serienzug-
Hilfs-e. p.
in 1
Degradierung
Glasgowschach

C+

770

Erich Bartel

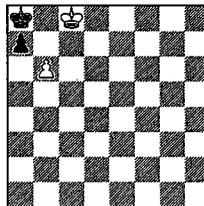
K697F Problemkiste
VI 2000

Serienzug-Rochade
in 6
Circe Anticirce
Glasgowschach
♣♠=Berlinbauer

C+

771

Gunter Jordan

3502 Phénix
VII-VIII 2000

Ser.#4
Köko Reverses
Einsteinschach

C+

768

a) 1.a5 → c7 2.d8=T 3.Td7 4.Kc7 5.Kb6 6.K×a5 [sBa7, wKe1] 7.T×a7 [sBa7, wTa1] 8.0-0-0

b) 1.h5 → f7 2.e8=T 3.Te7 4.Kf7 5.Kg6 6.K×h5 [sBh7, wKe1] 7.T×h7 [sBh7, wTh1] 8.0-0

Zweimal Turm-Umwandlung, zweimal Rochade: große und kleine weiße Rochade.

769

1.b7=T 2.Tb2=B 3.b4 4.b5 → 1.a5 b×a6 e. p.

770

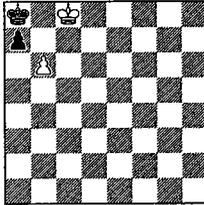
1.c7=T 2.T×a7 [sBBa7, wTa1] 3.Kc7 4.Kb6 5.K×a7 [sBBa7, wKe1] 6.0-0-0

771

1.b7=S 2.Sd8=L 3.Lb6=T 4.Tb8=D#

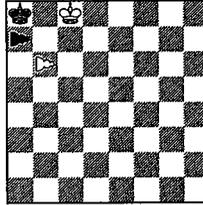
Rundlauf (b6).

772
Gunter Jordan
11214 Ideal Mate
Review VII-IX 2000



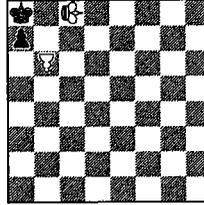
1s→Ser.=13
 Doppelkürzestzüger

773
Waleri Nebotow
K818A Problemkiste
VIII 2000



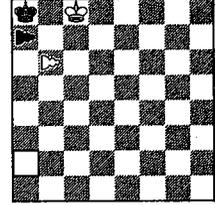
C+ Ser.#2
 Einsteinschach
 ▷▶=Inverted Pawn

774
Waleri Nebotow
K818C Problemkiste
VIII 2000



H=1
 Andernachsach
 Spiegelschach
 ♖=Wesirkönig
 ♜=Berolinabauer

775
Waleri Nebotow
K818D Problemkiste
VIII 2000



C+ Hilfs-Zwei-Rochaden
 in 3 durch Schwarz
 Glasgowschach für
 Schwarz Kamikazeschach
 Marschloch a2
 ▷▶=Superberolinabauer

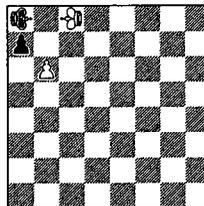
772
 1.a6 → 1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kc4 5.Kb4 6.Ka4 7.Ka5 8.K×a6 9.Ka5 10.Kb5 11.Kc5 12.Kc6 13.Kc7=

773
 1.c7 2.b8#

774
 1.a×b6=w [wBBb7] WKc7=

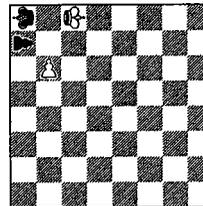
775
 1.d8=T f2=T 2.K×f2 [Ke1/Th8] K×d8 [Ke8/Th1] 3.0-0 0-0-0
 Kleine weiße und große schwarze Rochade, Turm-Umwandlung.

776
Waleri Nebotow
K818E Problemkiste
VIII 2000



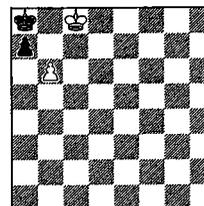
H=2 0.1;1.1
 ♖=Ferskönig
 ♜=Proteuskönig

777
Waleri Nebotow
K818F Problemkiste
VIII 2000



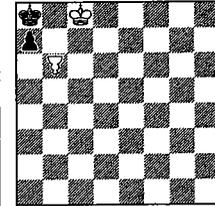
H=2
 ♖=Draughtsking
 ♜=Wesirkönig
 ▶=Person

778
Erich Bartel
K818G Problemkiste
VIII 2000
Hans Gruber zum 40.
Geburtstag gewidmet



Ser.=3
 Zwei Lösungen
 Glasgowschach
 Ohneschlag

779
Erich Bartel
K818H Problemkiste
VIII 2000



C+ Ser.H=7
 Sentinelles
 ♜=Berolinabauer

776

1.- b×a7 2.K×a7=kB Kb7= (2.- kB a5 illegal, da a6 vom Ferskönig kontrolliert wird)

777

1.b7 DK×b7-a6 2.Kb8 b7=

778

1.b7=S 2.Sc5 3.Sa6=

1.b7=T 2.Tb6 3.Ta6=

Rückkehr (b6).

Gemeinsame Widmung der Aufgaben K818G und K818H (2×20=40 ...).

779

1.a5 5.a1=D 6.Dh1 7.Db7+ b×b7 [wBb6]=

780

Norbert Geissler

K818I Problemkiste

VIII 2000

Hans Gruber zum 40.

Geburtstag gewidmet

781

Norbert Geissler

K818J Problemkiste

VIII 2000

782

Norbert Geissler

K818K Problemkiste

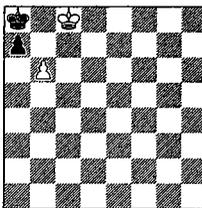
VIII 2000

783

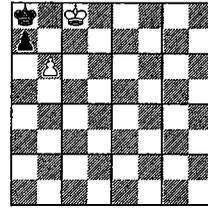
Norbert Geissler

K818L Problemkiste

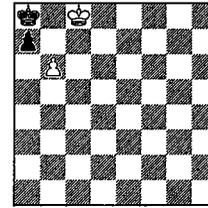
VIII 2000

H#3
Stingschach
Pièces Volages

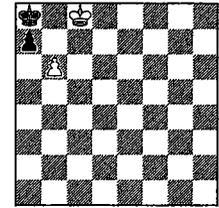
C+

H#5 0.1;1.1...
Stingschach
Gitterschach

C+

H#5
Stingschach Längstzüger
weißer Kürstzüger

C+

H#5
Stingschach Köko
Kürstzüger

C+

780

1.Ka6 Kc7 2.Ka8 b7=sB 3.a6=wB a×b7#

Gemeinsame Widmung der Aufgaben K818I–K818R (4 Steine × 10 Aufgaben = 40 Jahre).

781

1.- Kb7 2.a6 Kc6 3.Kd5 Kb7 4.Kc4 Kc7 5.Kc8 b7#

782

1.a5 b7+ 2.Ka4 Kb8 3.Ka6 Ka8 4.Kb5 b8=D+ 5.Ka6 Db7#

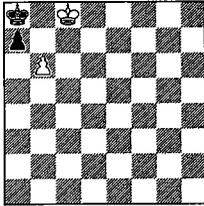
783

1.a6 b7 2.Ka7 b8=L+ 3.Kb6 La7+ 4.Kb5 Kb7 5.Ka5 Lb6#

Rundlauf (b6), Läufer-Umwandlung.

784

Norbert Geissler
K818M Problemkiste
VIII 2000

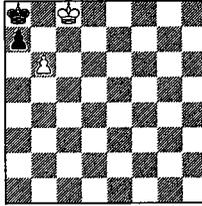


H#5*
Stingschach Köko
Längstzuger
ohne D-Umwandlung

C+

785

Norbert Geissler
K818N Problemkiste
VIII 2000

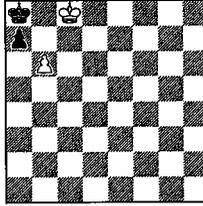


H=7 0.1.;1.1...
Doppelkürzstzuger

C+

786

Norbert Geissler
K818O Problemkiste
VIII 2000

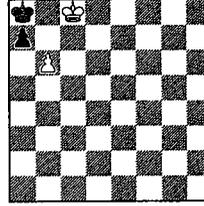


Hilfsrochade in 5
0.1.;1.1...
Stingschach Circe
Anticirce Längstzuger

C+

787

Norbert Geissler
K818P Problemkiste
VIII 2000



H#7*
weißer Kürzstzuger ohne
weiße Umwandlung

C+

784

* 1.- Kc7 2.a5 b7 3.Ka4 Ka7+ 4.Kb5 b8=T#
1.Kd8 Kb8 2.Ka5 b7 3.a6 Kc8 4.Ka7 b8=T 5.Ka5 Ka8#
Turm-Umwandlung.

785

1.- Kd8 2.Kb8 Ke8 3.Kc8 b7+ 4.Kc7 b8=D+ 5.Kc6 Da8+ 6.Kc7 D×a7+ 7.Kc8 Ke7=

786

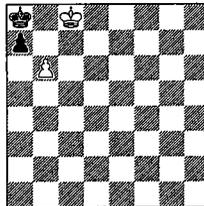
1.- b7+ 2.Kc6 b8=T 3.a5 Tb4 4.a×b4 [Bb7, Ta1] K×b7=sK [sBb7, wKe1] 5.b5 0-0-0
Turm-Umwandlung.

787

* 1.- b7#
1.a5 Kc7 2.a4 Kc6 3.a3 Kc5 4.a2 Kb5 5.a1=L Ka5 6.Le5 Ka6 7.Lb8 b7#
Läufer-Umwandlung.

788

Norbert Geissler
K818Q Problemkiste
VIII 2000

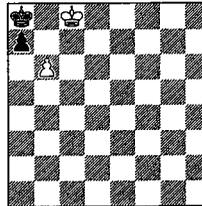


Hilfsrochade in 4
0.1.;1.1...
Längstzuger Circe
inclusiv

C+

789

Norbert Geissler
K818R Problemkiste
VIII 2000

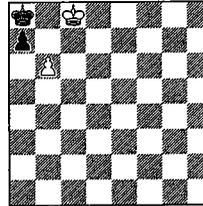


Hilfs-e. p. in 3
Pièces Volages

C+

790

Gunter Jordan
K818S Problemkiste
VIII 2000

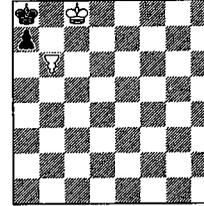


Ser.H=2
Haaner Schach
Antispiegelcirce
Glasgowschach

C+

791

Gunter Jordan
K818T Problemkiste
VIII 2000



Ser.H=6
Ohneschach
Glasgowschach
♣=Berolinabauer

C+

788

1.- b×a7 2.Kb7 a8=T 3.K×a8 [Th1] Kb7 4.K×b7 [Ke1] 0-0
 Turm-Umwandlung.

789

1.a5 b7=s 2.a4=w a5 3.b5 a×b6 e. p.

790

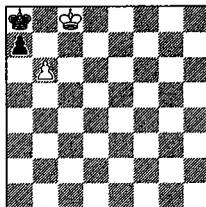
1.a×b6 [sBb2=L] 2.La1 Kc7=

791

1.a5 4.a2=T 5.Ta7 6.Tb7 b×b7=T=

792

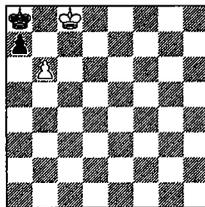
Stephen Emmerson
 328 Variant Chess
 IX 2000



H=2 0.1;1.1 Duplex C+
 Köko Stingschach

793

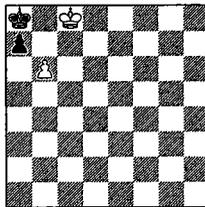
Stephen Emmerson
 329 Variant Chess
 IX 2000



H#3* 2.1;1.1;1.1 C+
 Sentinelles
 en Pion advers
 Stingschach

794

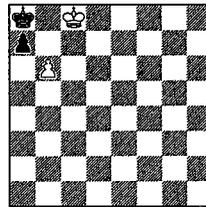
Norbert Geissler
 G14/42 feenschach
 X-XII 2000



C+ Hilfsrochade in 3
 Circe rex inclusiv Köko

795

Stephen Emmerson
Norbert Geissler
 G14/43 feenschach
 X-XII 2000



C+ H=3 0.1;1.1;1.1 C+
 Haaner Schach
 weißer Längstzüger

792

1.- Kc7 2.Ka6 b×a7=
 1.- Ka6 2.b×a7 Ka8=

793

* 1.- Kc7 2.Ka6 Kc8 [sBc7] 3.Ka8 [wBa6] b7#
 1.Ka6 Kc7 2.Ka8 [wBa6] Kc8 [sBc7] 3.c6 b7#
 1.a×b6 Kd7 2.Kb7 Kd6 [sBd7] 3.Ka7 [wBb7] b8=D#

Die verwendete Konvention besagt, dass Umwandlungen in Märchensteine (hier: Skorpion) nicht erlaubt sind, wenn diese nur als königliche Steine vorhanden sind.

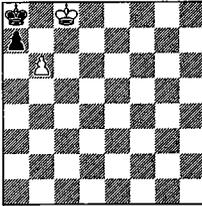
794

1.Kb8 b7 2.K×c8 [Ke1] b8=T 3.K×b8 [Ta1] 0-0
 Turm-Umwandlung.

795

1.- b×a7 2.K×a7 Kd7 3.Kb8 Kc6=

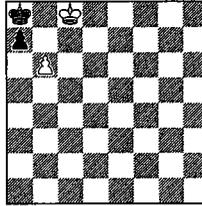
796
Stephen Emmerson
 1 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S=5
 Köko

C+

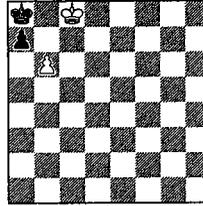
797
Stephen Emmerson
 2 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=3 durch
 Schwarz
 Köko

C+

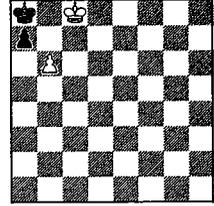
798
Stephen Emmerson
 3 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S=3
 Köko Marscirce

C+

799
Stephen Emmerson
 4 feenschach
 X-XII 2000



Grazer H=4 durch
 Schwarz
 Köko Circe

C+

796

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

797

1.Kc7 2.Kc6 3.b7+ Kb8=

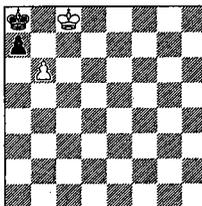
798

1.Kb7 2.Ka6 3.b7 Kb8=

799

1.b7+ a6 2.b8=D K×b8 [Dd1] 3.Kc7 Ka7 4.Dd8= bzw. 4.Kb8+ Ka8=
 Versehentlich nochmals veröffentlicht als Nr. 17 im selben Aufsatz.

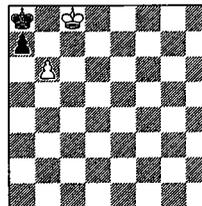
800
Stephen Emmerson
 5 feenschach
 X-XII 2000



H=4 durch Schwarz
 Köko Längstzuger

C+

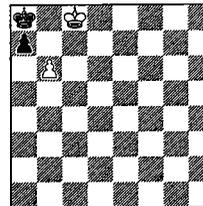
801
Stephen Emmerson
 6 feenschach
 X-XII 2000



H#8 0.1;1.1...
 Köko
 Doppelkürzestzuger
 Ohneschach

C+

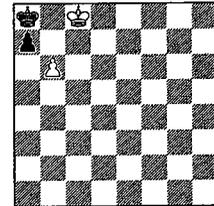
802
Stephen Emmerson
 7 feenschach
 X-XII 2000



H=6 0.1;1.1...
 Köko
 Doppelkürzestzuger
 Ohneschach

C+

803
Stephen Emmerson
 8 feenschach
 X-XII 2000



H=3
 Köko
 Doppelkürzestzuger
 Ohneschach

C+

800

1.Kc7 a5 2.b7 K×b7 3.Kb8 Ka6 4.Ka7+ Kb5=

801

1.- Kc7 2.a6 Kc6 3.a5 b7 4.Ka7 b8=T 5.Ka8 Tb7 6.Kb8 Tb6 7.Ka7 Tb7 8.Ka6 Ta7#
Turm-Umwandlung, Rückkehr b6, b7.

802

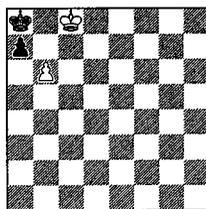
1.- Kc7 2.a6 b7 3.Ka7 Kc6 4.Ka8 Kb6 5.Kb8 Kx a6 6.Ka8 b8=S==
Springer-Umwandlung, Zweimal Rückkehr (a8).

803

1.a6 b7 2.Ka7 b8=T 3.Ka8 Tb7=
Turm-Umwandlung, Rückkehr (a8).

804

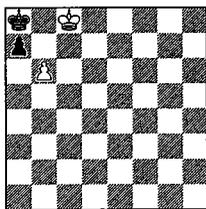
Stephen Emmerson
9 feenschach
X-XII 2000



H#6*
Köko Längstzüger
Ohneschach

805

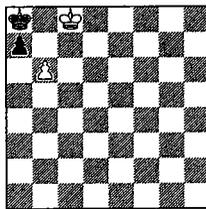
Stephen Emmerson
10 feenschach
X-XII 2000



C+ H=4 durch Schwarz
Köko Echecs Central
Kürzestzüger

806

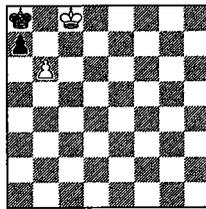
Stephen Emmerson
11 feenschach
X-XII 2000



C+ H-Beid-#16 durch
Schwarz
Köko Längstzüger
weißer Kürzestzüger

807

Stephen Emmerson
12 feenschach
X-XII 2000



C+ H==5 durch Schwarz C+
0.1;1.1...
Köko Kürzestzüger
weißer Längstzüger

804

* 1.- Kc7 2.a5 Kc6 3.Ka7 Kc5 4.Ka6 b7 5.Ka7 b8=D 6.Ka6 Dd6#
1.a5 Kc7 2.Ka7 b7 3.Ka8 Kb6 4.Kb8 Kc6 5.Ka7 b8=D 6.Ka6 Da7#

805

1.Kc7 a6 2.b7+ Ka7 3.b8=L+ Ka8 4.La7 Kxa7=
Läufer-Umwandlung.

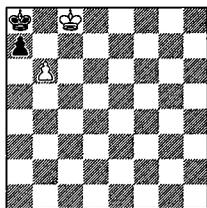
806

1.b7+ a6 2.b8=T Ka7 3.Tb7+ Ka8 4.Tb6 a5 5.Tb5 a4 6.Tb4 a3 7.Tb3 a2 8.Tb2 a1=D 9.Kb8 Dc1 10.Tc2
Dd2 11.Tc3 Dd4 12.Tc4 Kb7 13.Tc5 Db4 14.Tb5+ Ka6 15.Ta5 Kb7 16.Ta6+ Ka8##
Turm-Umwandlung, Rückkehr b6, Rückkehr und Rundlauf a8.

807

1.- a6 2.b7 Ka7 3.b8=L+ Ka8 4.La7 Kxa7 5.Kb8+ Ka8==
Läufer-Umwandlung.

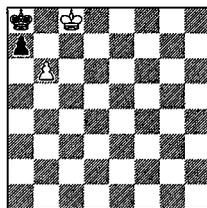
808
Stephen Emmerson
 13 feenschach
 X-XII 2000



H#4
 Köko Randzüger
 weißer Längstzüger
 Ohneschach

C+

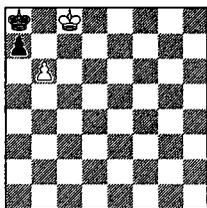
809
Stephen Emmerson
 14 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H-Eigen=-6
 durch Schwarz
 Köko Circé Parrain

C+

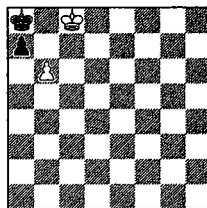
810
Stephen Emmerson
 15 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H==8 durch
 Schwarz
 Köko Circé Parrain

C+

811
Stephen Emmerson
 16 feenschach
 X-XII 2000



Ser.==8 genau
 Köko Circé Parrain

C+

808

1.a5 Kb7 2.Kb8 Kc8 3.Ka7 Kc7 4.Ka6 Kb7#

809

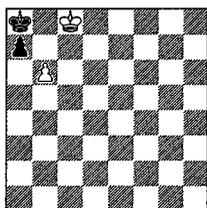
1.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka5 5.bxa7 6.Kb6 [Bb8] b7! =

810

1.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka5 5.bxa7 6.Kb6 [Bb8] 7.Kc7 8.Kc8 b8xa7 ==

8111.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka5 5.bxa7 6.Kb6 [Bb8] 7.Ka6 8.axb8=S==
 Springer-Umwandlung.

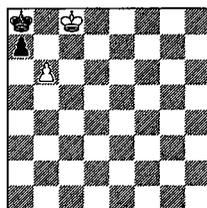
812
Stephen Emmerson
 18 feenschach
 X-XII 2000



Ser.-Eigen=-8 durch
 Schwarz
 Köko Circe

C+

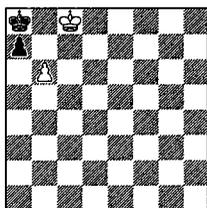
813
Stephen Emmerson
 19 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S-Eigen=-5
 durch Schwarz
 Köko Circe

C+

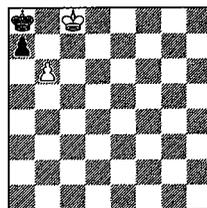
814
Stephen Emmerson
 20 feenschach
 X-XII 2000



Ser.-Eigen=-5
 Köko Bichromes Schach

C+

815
Stephen Emmerson
 21 feenschach
 X-XII 2000



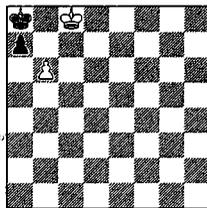
H#5
 Köko Umwandlung
 nur in Pao erlaubt

C+

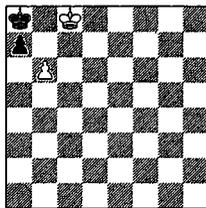
8121.a5 2.Ka7 3.Kxb6 [Bb2] 4.Kb5 5.a4 6.a3 7.a2 8.a1=L!=
 Läufer-Umwandlung.

813

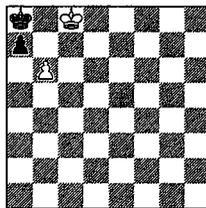
1.a5 2.Ka7 3.K×b6 [Bb2] 4.Kb5 5.Kb4 b3! =

8141.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.b7 5.b8=L! =
Läufer-Umwandlung.**815**1.a6 b7 2.Ka7 b8=P 3.Ka8 Pb5 4.Ka7 Kb8+ 5.Ka8 Pa5#
Märchen-Umwandlung, doppelte Rückkehr (a8).**816****Stephen Emmerson**
22 feenschach
X-XII 2000H#10
Köko Umwandlung
nur in Pao erlaubt
Längstzuger
weißer Kürzestzuger

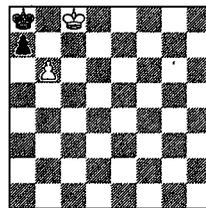
C+

817**Stephen Emmerson**
23 feenschach
X-XII 2000H#8
Umwandlung nur in
Läufer erlaubt Köko
Doppelkürzestzuger

C+

818**Stephen Emmerson**
24 feenschach
X-XII 2000H#4 0.1.;1.1...
Köko
Reverses Einsteinschach

C+

819**Stephen Emmerson**
25 feenschach
X-XII 2000Ser.S=4 durch
Schwarz
Köko
Reverses Einsteinschach

C+

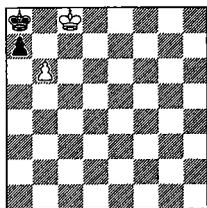
8161.a5 Kc7 2.Ka7 b7 3.Ka8 b8=P 4.Ka7 Pb7 5.Ka8 Pb6 6.Kb8+ Kc6 7.Ka7 Pb5 8.Ka6 Pb4 9.Kb7 Kc5
10.Ka6 Pa4#
Märchen-Umwandlung, doppelte Rückkehr (a7, a8).**817**1.a6 Kc7 2.a5 b7 3.Ka7 Kc8 4.Ka6 Kb8 5.Kb6 Ka8 6.Kb5 Ka7 7.a4 b8=L+ 8.Ka5 Ka6#
Läufer-Umwandlung.**818**

1.- Kc7 2.a5=S b7=S 3.Sc6=L Sd6=L 4.Kb8+ Kc8#

819

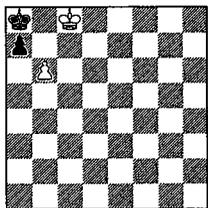
1.a5=S 2.Sc6=L 3.Lb7=T 4.Tb8=D K×b8=

820
Stephen Emmerson
 26 feenschach
 X-XII 2000



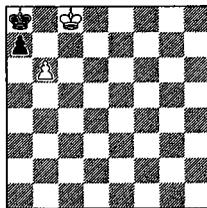
H-Eigen-#4 durch C+
 Schwarz 0.1;1.1...
 Köko
 Reverses Einsteinschach

821
Stephen Emmerson
 27 feenschach
 X-XII 2000



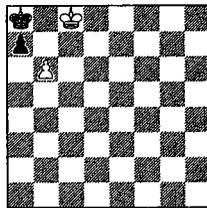
H=4 C+
 Köko Ohneschlag
 Reverses Einsteinschach

822
Stephen Emmerson
 28 feenschach
 X-XII 2000



H#4 0.1;1.1... C+
 Köko
 Reverses Einsteinschach
 Ohneschlag

823
Stephen Emmerson
 29 feenschach
 X-XII 2000



H-Zwing-#4 C+
 Köko
 Reverses Einsteinschach
 Ohneschlag

820

1.- a6=S 2.b7=S Sc7=L 3.Sd8=L L×d8=S 4.Kd7 Se6=L!=

821

1.a5=S b7=S 2.Ka7 Sd8=L 3.Kb7+ Lb6=T+ 4.Kc6 Tb7=D=

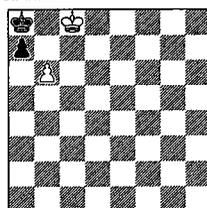
822

1.- Kc7 2.a5=S b7=S 3.Sc6=L Sd6=L 4.Kb8+ Kc8#

823

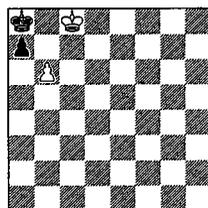
1.Kc7 a6=S+ 2.Kc6 Sc5=L 3.Kb5 Lb4=T+ 4.Ka6 Tb5=D#
 Quasi-Allumwandlung.

824
Stephen Emmerson
 30 feenschach
 X-XII 2000



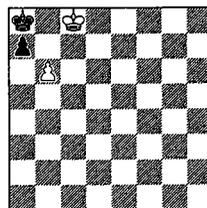
Grazer H=4 C+
 Köko Glasgowschach

825
Stephen Emmerson
 32 feenschach
 X-XII 2000



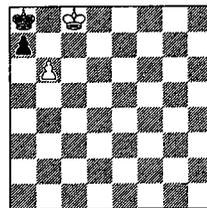
H=4 C+
 Köko Glasgowschach
 Chinesisches Schach

826
Stephen Emmerson
 33 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S=6 durch C+
 Schwarz
 Köko Platzwechselfirce
 Glasgowschach

827
Stephen Emmerson
 34 feenschach
 X-XII 2000



H-Zwing-=3 C+
 0.1;1.2;1.1
 Köko Messigny-Schach

824

1.a5 b7=D 2.Ka7 Dd7 3.Kb6 Db5+ 4.K×b5= bzw. 4.Kc5 Db8=

825

1.a6 b7=M 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 Kc6 4.Ka7 Ma5==

826

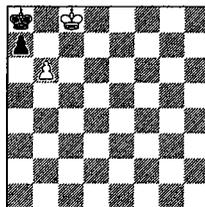
1.a×b6 [Ba7=S] 2.K×a7 [Sa8] 3.Ka6 4.b5 5.Ka7 6.K×a8 [Sa7] Sc6=

827

1.- a6 2.Kc7 Ba6↔Bb6 3.Kb8 b5= und 2.- Kb8+ 3.Kc8 a5=

828

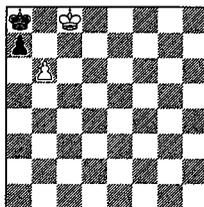
Stephen Emmerson
35 feenschach
X-XII 2000



Ser.H=3 genau
Köko Ohneschach
Messigny-Schach

829

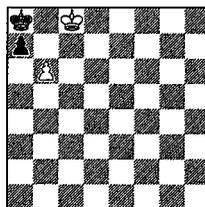
Stephen Emmerson
36 feenschach
X-XII 2000



C+ Grazer H=2
Köko
Anti-Andernachsach

830

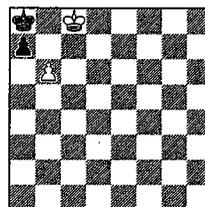
Stephen Emmerson
37 feenschach
X-XII 2000



C+ H#4 durch Schwarz
Köko
Anti-Andernachsach

831

Stephen Emmerson
38 feenschach
X-XII 2000



C+ H-Zwing-#4 durch
Schwarz
Köko Vogtländer Schach

828

1.a5 2.Ka7 3.K×b6 Kc8↔Kb6=

829

1.a5=w a6=s 2.Kb8= bzw. 2.a5=w Kb8=

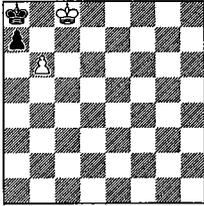
830

1.b7=s a6=w 2.a×b7 Ka7 3.b8=S=s Sd7=w 4.Sb6=s Kb8#

831

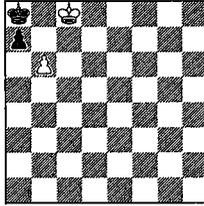
1.a6 b7 2.Ka7 b8=T 3.Ka8 Tb6 4.Kb8+ Kb7#
Turm-Umwandlung.

832
Stephen Emmerson
 39 feenschach
 X-XII 2000



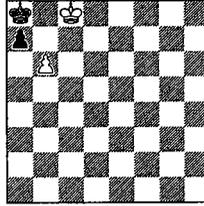
Ser.#5 C+
 Köko Vogtländer Schach

833
Stephen Emmerson
 40 feenschach
 X-XII 2000



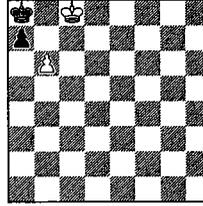
Ser.H=6 C+
 Köko Vogtländer Schach

834
Stephen Emmerson
 41 feenschach
 X-XII 2000



H-Beid-#2 C+
 Köko Vogtländer Schach

835
Stephen Emmerson
 42 feenschach
 X-XII 2000



H-Beid-#5* C+
 0.1:1.1...
 Köko Vogtländer Schach
 Doppelkürzestzüger

832

1.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.Ka6 5.Kxa7#

833

1.a5 2.Ka7 3.Ka6 4.Kb5 5.Kc6 6.Kd7 Kb7=

834

1.a6 Kc7 2.Ka7+ Kb7##

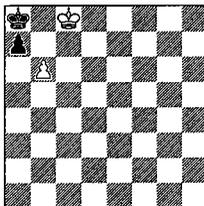
835

* 1.-- 2.a6 Kc7 3.Ka7+ Kb7##

1.- Kc7 2.a6 b7 3.Ka7 Kc8 4.Ka8 b8=L 5.Ka7+ Kb7##

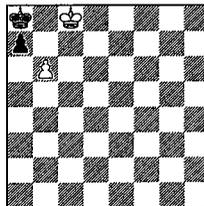
Läufer-Umwandlung.

836
Stephen Emmerson
 43 feenschach
 X-XII 2000



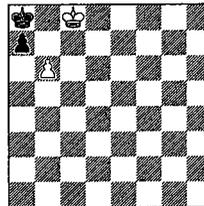
H-Beid-#7 C+
 Köko Längstzüger
 weißer Kürzestzüger
 Vogtländer Schach

837
Stephen Emmerson
 44 feenschach
 X-XII 2000



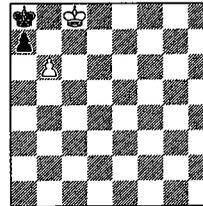
H-Zwing-#3 C+
 Köko Längstzüger
 weißer Kürzestzüger
 Vogtländer Schach

838
Stephen Emmerson
 45 feenschach
 X-XII 2000



Grazer H=4 C+
 Köko Vogtländer Schach
 Norsk Sjakk

839
Stephen Emmerson
 46 feenschach
 X-XII 2000



H-Zwing=4 durch C+
 Schwarz
 Köko Vogtländer Schach
 Glasgowschach

836

1.a5 Kc7 2.Ka7 b7 3.Ka8 b8=D 4.Ka7 Db7 5.Ka8 Db6 6.Ka7 Dc6 7.Ka6+ Kb6##

Doppelte Rückkehr (a8).

837

1.Kc7 a5 2.Kc6 Ka7 3.Kc7 K×b6#

838

1.a6 b7 2.Ka7 b8=T 3.Ka8 Tb5=L 4.Ka7= bzw. 4.a5 Ld7=T=
Doppelte Turm-Umwandlung.

839

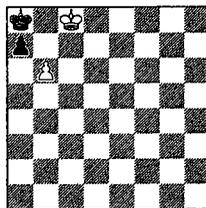
1.a6 b7=L 2.Ka7 L×a6 3.Kb6 Lb5 4.Ka6 Ld7=

840

Stephen Emmerson

47 feenschach

X-XII 2000



Ser.S-Eigen-=6
Köko Vogtländer
Glasgowschach

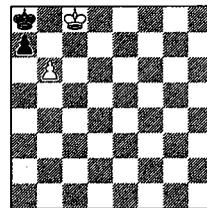
C+

841

Stephen Emmerson

48 feenschach

X-XII 2000



H-Eigen-=3
Köko Vogtländer
Glasgowschach

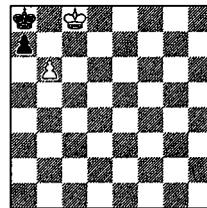
C+

842

Stephen Emmerson

49 feenschach

X-XII 2000



Grazer H=4 durch
Schwarz
Köko Vogtländer
Glasgowschach

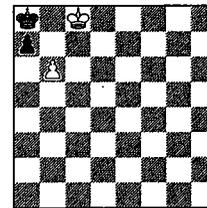
C+

843

Stephen Emmerson

50 feenschach

X-XII 2000



H=3 durch Schwarz
Köko Sentinelles

C+

840

1.Kc7 2.Kc6 3.Kb5 4.b7=S 5.Sa5 6.Kb6+ a6! =

841

1.a5 b7=L 2.Ka7 La8 3.Ka6 Kb8! =

842

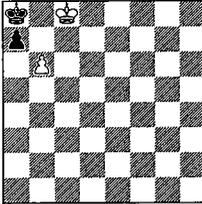
1.Kc7 a5 2.b7=S Ka7 3.Sd6 Ka6 4.Kc6= bzw. 4.Sb5 K×b5=

843

1.b7+ a6 2.b8=T Ka7 3.Ta8+ K×a8 [Ba7]=

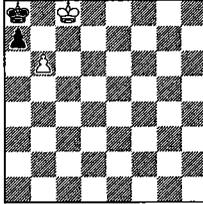
Turm-Umwandlung, Zweimal Rückkehr (a7, a8).

844
Stephen Emmerson
 51 feenschach
 X-XII 2000



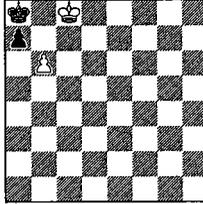
Ser.#6 durch C+
 Schwarz
 Köko Sentinelles

845
Stephen Emmerson
 52 feenschach
 X-XII 2000



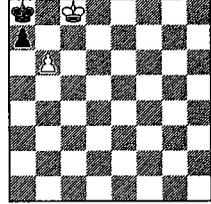
Ser.=5 durch C+
 Schwarz
 Köko Sentinelles

846
Stephen Emmerson
 53 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=4 genau C+
 Köko Sentinelles
 Messigny-Schach

847
Stephen Emmerson
 54 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Eigen=4 Zwei C+
 Varianten
 Köko Sentinelles
 en Pion advers

844

1.a5 2.Ka7 3.Ka8 [Ba7] 4.a×b6 5.b5 6.Kb7#
 Zweimal Rückkehr (a7, a8).

845

1.a5 2.Ka7 3.Ka8 [Ba7] 4.a6 5.Kb8==

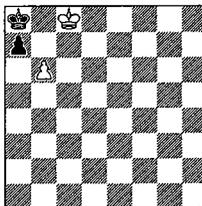
846

1.a5 2.Ka7 3.K×b6 [Ba7] 4.a6 Kc8↔Kb6=

847

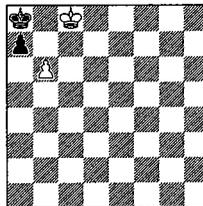
1.a5 Kc7 2.Ka7 Kd8 [Bc7] 3.c5 b7 4.K×b7 [Ba7] a8=L!=
 1.- b7 2.Ka7 b8=T 3.Ka6 [Ba7] Ta8 4.Kb6 [Ba6] Kb8!=
 Läufer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

848
Stephen Emmerson
 55 feenschach
 X-XII 2000



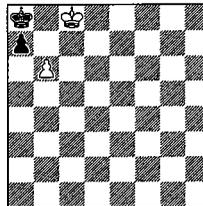
=8
 Haaner Schach

849
Stephen Emmerson
 56 feenschach
 X-XII 2000



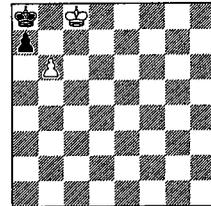
C+ Ser.=8 durch C+
 Schwarz
 Haaner Schach Circe

850
Stephen Emmerson
 57 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Eigen=-6*
 Haaner Schach
 Doppellängstzuger

851
Stephen Emmerson
 58 feenschach
 X-XII 2000



C+ H=6* durch Schwarz C+
 0.1;1.1...
 Haaner Schach
 weißer Längstzuger
 Kürzestzuger

848

1.b×a7 K×a7 2.Kc7 Ka6 3.Kc6 Ka5 4.Kc5 Ka4 5.Kc4 Ka3 6.Kc3 Ka2 7.Kc2 Ka1 8.Kc1=

849

1.a5 5.a1=D 6.Db2! 7.D×b6 (keine Wiedergeburt wegen des Lochs auf b2) 8.Dd6=

850

* 1.- Kd7 2.a5 Kc6 3.Kb8 Kb5 4.a4 Ka6 5.a3 b7!=

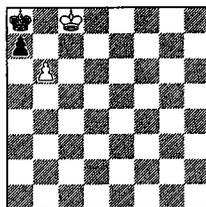
1.a5 Kd7 2.Kb7 Ke6 3.Kc6 Kf7 4.Kb5 Ke8 5.Ka6 Ke7 6.K×b6 Kd8!=

851

* 1.-- 2.Kd7 Kb8 3.Ke6 Kb7 4.Kf7 K×b6 5.Ke8 Kc6 6.Kd8 Kd6=

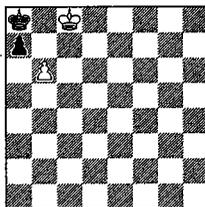
1.- a6 2.Kd7 Kb8 3.Ke6 Kb7 4.Kf7 K×b6 5.Ke8 Kc6 6.Kd8 Kd6=

852

Stephen Emmerson
59 feenschach
X-XII 2000Ser.S-Eigen-=7
Haaner Schach
weißer Kürzestzüger

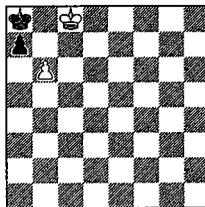
C+

853

Stephen Emmerson
60 feenschach
X-XII 2000H=6*
Haaner Schach
weißer Kürzestzüger
Längstzüger

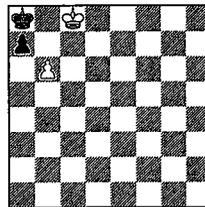
C+

854

Stephen Emmerson
61 feenschach
X-XII 2000Ser.S=6
Haaner Schach
weißer Kürzestzüger
Längstzüger

C+

855

Stephen Emmerson
62 feenschach
X-XII 2000Ser.S==8
Haaner Schach
weißer Kürzestzüger

C+

852

1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.Ka5 6.Ka6 7.b7+ Kb8!=

853

* 1.- Kc7 2.a5 Kc6 3.a4 Kc5 4.Kb7 Kc4 5.Ka6 Kb4 6.K×b6 K×a4=

1.a5 Kc7 2.a4 Kc6 3.Kb8 Kc5 4.Kb7 Kc4 5.Ka6 Kb4 6.K×b6 K×a4=

Vgl. Nr. 546, dort ohne Satz.

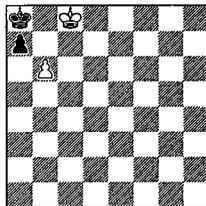
854

1.Kc7 2.Kd7 3.Ke7 4.Ke8 5.Kd8 6.b7+ K×b7=

855

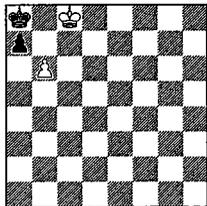
1.Kc7 2.Kc6 3.Kc5 4.Kb5 5.Ka5 6.Ka6 7.b7+ Kb8==

856
Stephen Emmerson
 63 feenschach
 X-XII 2000



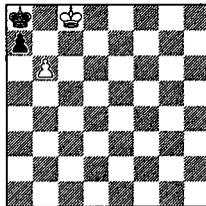
H=4*
 Haaner Schach
 weißer Kürzestzüger

857
Stephen Emmerson
 64 feenschach
 X-XII 2000



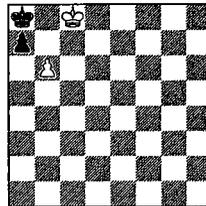
C+ Ser.H=5 durch
 Schwarz
 Haaner Schach
 weißer Kürzestzüger

858
Stephen Emmerson
 65 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Zwing>=4
 Haaner Schach
 Randzüger

859
Stephen Emmerson
 66 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Zwing>=3 durch
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 Haaner Schach
 Doppelrandzüger

856

* 1.- Kc7 2.a×b6 Kc6 3.Kb8 K×b6=
 1.a×b6 Kc7 2.b5 Kc6 3.Kb8 Kc5 4.Kb7 K×b5=

857

1.Kc7 2.Kd7 3.Ke7 4.Ke8 5.Kd8 a×b6=

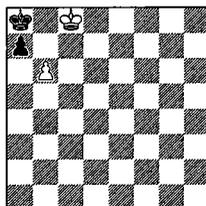
858

1.b×a7 K×a7 2.Kc7 Ka6 3.Kb7+ Ka5 4.Kb8 Ka4=

859

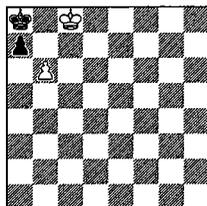
1.- b×a7 2.K×a7 Kd8 3.Kb8 Ke8=

860
Stephen Emmerson
 67 feenschach
 X-XII 2000



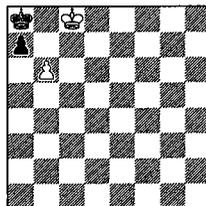
H#3 durch Schwarz
 0.1;1.1;1.1
 Haaner Schach
 weißer Randzüger

861
Stephen Emmerson
 68 feenschach
 X-XII 2000



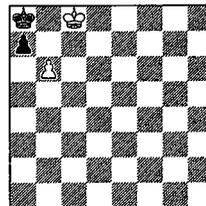
C+ H-Eigen>=3 durch
 Schwarz
 Haaner Schach
 weißer Längstzüger

862
Stephen Emmerson
 69 feenschach
 X-XII 2000



C+ H=3 0.1;1.1;1.1
 Haaner Schach
 Doppellängstzüger

863
Stephen Emmerson
 70 feenschach
 X-XII 2000



C+ H>=6 0.1;1.1...
 Haaner Schach
 weißer Längstzüger

860

1.- Kb7+ 2.Kd8 Kc6 3.b×a7 Kd7#

861

1.Kd7 Kb7 2.b×a7 K×a7 3.Kc6 Kb8!=

862

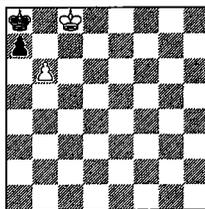
1.- b×a7 2.K×a7 Kd7 3.Kb8 Kc6=

863

1.- Kd7 2.Kb7 Ke6 3.Ka6 Kf7 4.K×b6 Ke8 5.Kc7 Ke7 6.Kb8 Kd8==

864

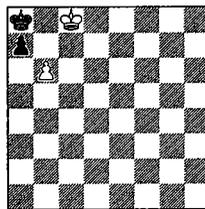
Stephen Emmerson
72 feenschach
X-XII 2000



H==6 durch Schwarz C+
Haaner Schach
Doppelkürzestzüge

865

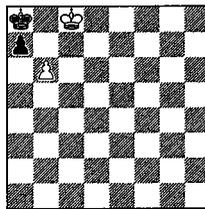
Stephen Emmerson
73 feenschach
X-XII 2000



H#2 durch Schwarz C+
0.1;1.1
Haaner Schach
Supercirce

866

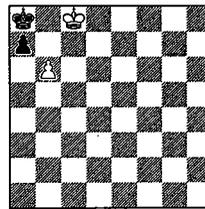
Stephen Emmerson
74 feenschach
X-XII 2000



Grazer H=4 durch Schwarz C+
Haaner Schach
Patrouilleschach

867

Stephen Emmerson
75 feenschach
X-XII 2000



H-Eigen=-3 durch Schwarz C+
Haaner Schach
Patrouilleschach

864

1.Kd8 Kb8 2.Kd7 Kb7 3.Ke7 K×b6 4.Kf7 Kb5 5.Kf8 Ka5 6.Ke8 Ka6==

865

1.- a×b6 [Bd8=L] 2.L×b6 [Bh1=D] Db7#

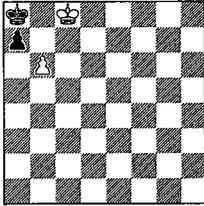
866

1.Kc7 a5 2.Kc6 Kb7 3.Kb5 Kb8 4.Ka4= bzw. 4.Ka6 a4=

867

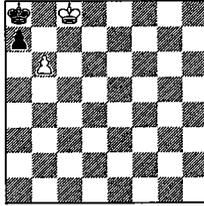
1.Kc7 a×b6 2.Kc6 Kb7 3.Kb5 Kb8!=

868
Stephen Emmerson
 76 feenschach
 X-XII 2000



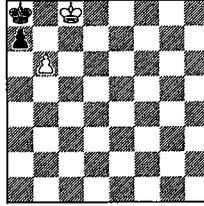
H=4 C+
 Haaner Schach
 Reverses Einsteinschach

869
Stephen Emmerson
 77 feenschach
 X-XII 2000



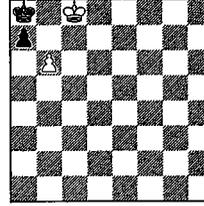
Ser.H-Eigen-=4 C+
 Haaner Schach
 Reverses Einsteinschach

870
Stephen Emmerson
 78 feenschach
 X-XII 2000



H=2 0.1;1.1 C+
 Haaner Schach
 Reverses Einsteinschach

871
Stephen Emmerson
 79 feenschach
 X-XII 2000



H=4 C+
 Grazer H=4
 0.1;1.1...
 Haaner Schach
 Reverses Einsteinschach

868

1.a×b6 Kd8 2.b5=S Kd7 3.Sd6=L Kc6 4.Lc7=T+ K×c7==

869

1.a5=S 2.Sc6=L 3.Lb7=T 4.Tf7=D Kd8!=

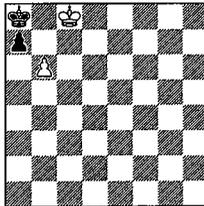
870

1.- b7=S 2.a5=S S×a5=B=

871

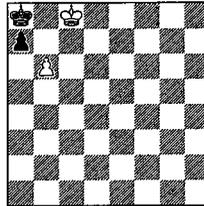
1.- Kd7 2.a×b6 Ke8 3.b5=S Kd8 4.Sd6=L= bzw. 4.Sc7=L+ K×c7=

872
Stephen Emmerson
 80 feenschach
 X-XII 2000



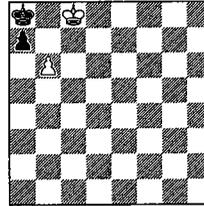
a) Ser.#4 durch Schwarz C+
 b) Ser.=4 durch Schwarz
 Zwei Lösungen
 Haaner Schach
 Reverses Einsteinschach

873
Stephen Emmerson
 81 feenschach
 X-XII 2000



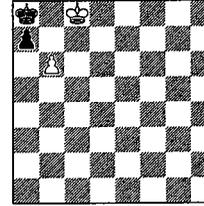
Ser.H-Eigen-=2 durch Schwarz C+
 Haaner Schach
 Glasgowschach

874
Stephen Emmerson
 82 feenschach
 X-XII 2000



H#3 0.1;1.1;1.1 C+
 Haaner Schach
 Glasgowschach
 weißer Längstzüger

875
Stephen Emmerson
 83 feenschach
 X-XII 2000



H#5 durch Schwarz C+
 0.1;1.1...
 Haaner Schach
 Glasgowschach
 weißer Längstzüger

872

a) 1.a6=S 2.Sc7=L 3.Le5=T 4.Te8=D#

b) 1.a5=S 2.Sc6=L 3.Lb7=T 4.Te7=D=
 1.a×b6 2.b5=S 3.Sc7=L 4.Ld6=T= (wirkt eher wie eine NL)
 Tema Argentino.

873

1.b7=S 2.Sa5 a6!=

874

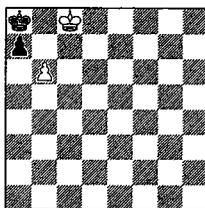
1.– Kd7 2.Kb7 b×a7=S 3.Kb8 Sc6#

875

1.– a5 2.Kd7 a4 3.Kc6 a3 4.Kb5 a2=S 5.Ka6 Sb4#

876

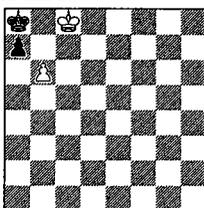
Stephen Emmerson
 84 feenschach
 X-XII 2000



H-Zwing.=3 durch C+
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 Haaner Schach
 Glasgowschach
 weißer Längstzüger

877

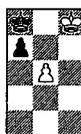
Stephen Emmerson
 85 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H==8 C+
 Haaner Schach
 Bicolores

878

Stephen Emmerson
 86 feenschach
 X-XII 2000



1w→Ser.H#7*
 3×5-Brett (a1–c5)

C+

879

Stephen Emmerson
 87 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H-Zwing-#7
 3×8-Brett (a1–c8)

C+

876

1.– Kd7 2.Kb7 b×a7=T+ 3.Kb8 Ta1=

877

1.a5 5.a1=T 6.Td1 7.Td7 8.Tc7+ b×c7==

878

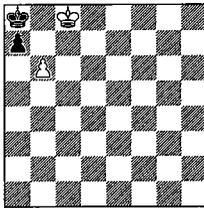
* (illegal) 1.– b4#

1.Kc4 → 1.a2 2.a1=S 3.Sc2 4.Sb4 5.Sa2 6.Sc3 7.Sa4 b4#
 Springer-Umwandlung.

879

1.a5 5.a1=D 6.Da7 b7+ 7.D×b7#

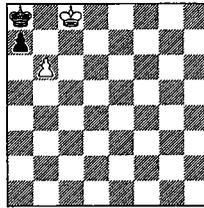
880
Stephen Emmerson
 88 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H#4
 Echecs Central
 Spiegelcirce

C+

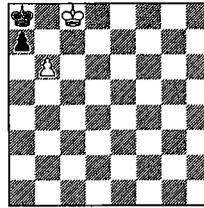
881
Stephen Emmerson
 89 feenschach
 X-XII 2000



H#3
 Spiegelcirce
 Ohneschach

C+

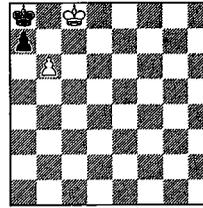
882
Stephen Emmerson
 90 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H#22 durch
 Schwarz
 Platzwechselcirce
 weißer Randzüger

C+

883
Stephen Emmerson
 91 feenschach
 X-XII 2000



Ser.#7 durch
 Schwarz
 Patrouilleschach
 Doppelrandzüger

C+

880

1.a6 2.Ka7 3.Kxb6 [Bb7] 4.Ka7 b8=D#

881

1.a6 Kd7 2.Kb8 b7 3.Ka7 b8=D#

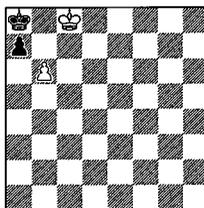
882

1.Kd8 5.Kh7 11.Kg1 17.Ka2 21.Ka6 22.bxa7 [Bb6] Kb7#

883

1.a5 5.a1=D 6.Da7 7.Db8#

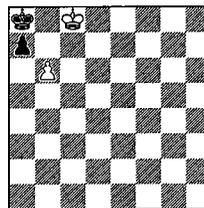
884
Stephen Emmerson
 92 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H#20
 Echecs Central Anticirce
 Randzüger

C+

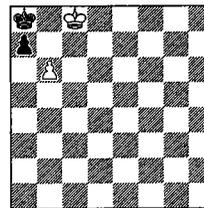
885
Stephen Emmerson
 93 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=5
 Einsteinschach

C+

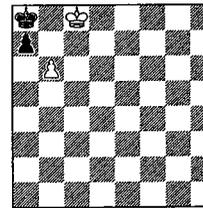
886
Stephen Emmerson
 94 feenschach
 X-XII 2000



H-Eigen-=4 durch
 Schwarz
 Circe ohne Umwandlung

C+

887
Stephen Emmerson
 95 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H#6
 Anticirce Ohneschach

C+

884

1.a5 2.Ka7 3.Ka6 4.a4 5.Ka5 6.a3 7.Ka4 8.a2 9.Ka3 10.a1=D 11.Ka2 12.Kb1 13.Da4 14.Ka2 15.Ka3 16.De8 17.Ka4 18.Ka5 19.Ka6 20.Ka7 Kb7#

885

1.a5 5.a1 Kc7=

886

1.Kd7 Kb7 2.Kd6 K×b6 [Bb2] 3.b3 Ka5 4.Kc5 a6!=

887

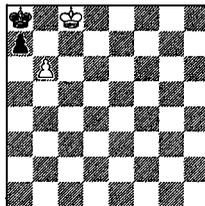
1.a5 5.a1=T 6.Tc1 b7#

888

Stephen Emmerson

96 feenschach

X-XII 2000

H=4 0.1;1.1...
Spiegelcirce
Ohneschach

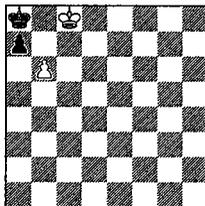
C+

889

Stephen Emmerson

97 feenschach

X-XII 2000

Ser.H-Eigen=6
durch Schwarz
Patrouilleschach

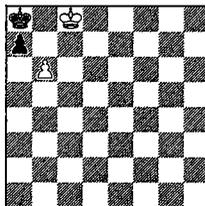
C+

890

Stephen Emmerson

98 feenschach

X-XII 2000

H-Eigen=3
0.1;1.1;1.1
Marscirce

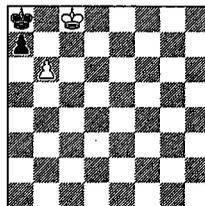
C+

891

Stephen Emmerson

99 feenschach

X-XII 2000

Ser.H-Eigen=8
Platzwechselcirce

C+

888

1.- Kd7 2.Kb8 Kc6 3.a×b6 [Bb7] Kb5 4.Ka7 b8=T=
Turm-Umwandlung.

889

1.Kb7 2.Ka6 3.Ka5 4.b7 5.b8=D 6.Db6 a6!=

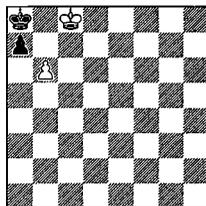
890

1.- Kb8 2.Kb7 Ka8 3.Kb8 b7!=

891

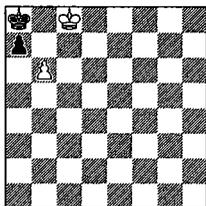
1.a5 5.a1=D 6.Dd4 7.D×b6 [Bd4] 8.Dd6 d5!=

892
Stephen Emmerson
 100 feenschach
 X-XII 2000



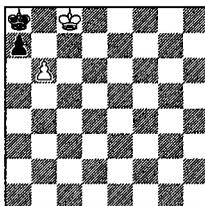
Ser.-Eigen=-7 durch C+
 Schwarz
 Degradierung

893
Stephen Emmerson
 101 feenschach
 X-XII 2000



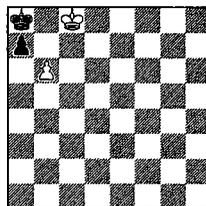
Ser.=7 durch C+
 Schwarz
 Norsk Sjakk
 Ohneschach

894
Stephen Emmerson
 102 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H-Beid=-#6 Zwei C+
 Varianten
 Norsk Sjakk

895
Stephen Emmerson
 103 feenschach
 X-XII 2000



Ser.=7 durch C+
 Schwarz
 Norsk Sjakk
 Doppelrandzüger

892

1.a5 5.a1=D 6.Dh1 7.Db7=B! =

893

1.a5 5.a1=T 6.Ta4=L 7.Ld7=T =

894

1.a5 5.a1=S 6.Sc2=D+ Kb8## und 5.a1=L 6.Lc3=T+ Kb8##

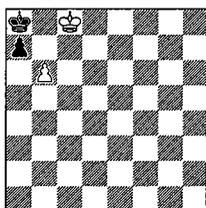
Quasi-Allumwandlung (mit zwei echten Umwandlungen), Springer-Umwandlung, Läufer-Umwandlung

895

1.a5 5.a1=T 6.Ta4=L 7.Ld1=T =

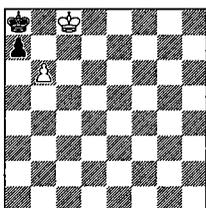
Turm-Umwandlung.

896
Stephen Emmerson
 104 feenschach
 X-XII 2000



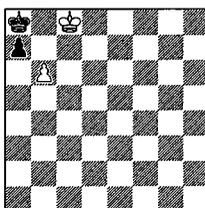
H-Eigen=-4 C+
 0.1;1.1...
 Circé Parrain

897
Stephen Emmerson
 105 feenschach
 X-XII 2000



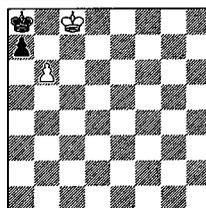
H-Eigen=-3 durch C+
 Schwarz
 Circé Parrain

898
Stephen Emmerson
 106 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=3 C+
 Circé Parrain Anticirce

899
Stephen Emmerson
 107 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H-Eigen=-7 C+
 Marscirce Circé Parrain

896

1.- Kc7 2.a×b6 Kd6 [Bc5] 3.Kb7 c×b6 4.Kc8 [Bc7]+ b×c7! =

897

1.Kd8 a×b6 2.Kc7 [Ba5] Ka7 3.a×b6+ Ka8 [Bb7]! =

898

1.a×b6 [Bb7] 2.Ka7 [Bb5] 3.Ka8 b6 =

899

1.a×b6 2.Kb8 [Bc6] 3.b5 7.b1=L c7! =

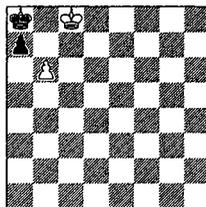
Läufer-Umwandlung.

900

Stephen Emmerson

108 feenschach

X-XII 2000



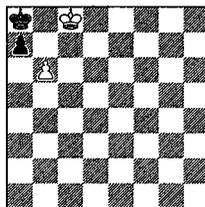
H#4 durch Schwarz C+
0.1; 1.1...
Patrouilleschach
Circé Parrain

901

Stephen Emmerson

109 feenschach

X-XII 2000



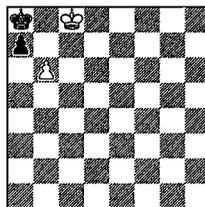
H=2
Circé Parrain
Monochromes Schach

902

Stephen Emmerson

110 feenschach

X-XII 2000



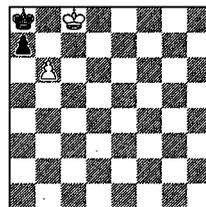
C+ H=4* durch Schwarz C+
Circé Parrain
Ohneschach

903

Stephen Emmerson

111 feenschach

X-XII 2000



H#4 durch Schwarz C+
Circé Parrain
Andernachschach

900

1.- Kb7 2.Kc7+ Ka6 3.b×a7 Kb7 [Bb8]+ 4.Kc8 Kc7#

901

1.a×b6 Kd7 [Bc5] 2.b×c5 Kc8 [Bb6] =

902

* 1.- a×b6 2.Kd7 [Bc5] Kb7 3.Kd8 Kc6 4.Kc8 b×c5 =

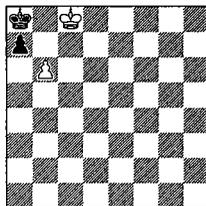
1.Kd8 a×b6 2.Ke7 [Bc5] Kb7 3.Kd8 Kc6 4.Kc8 b×c5 =

1.Kd8 wirkt fast wie ein Wartezug, ist es aber doch nicht, da Weiß in seinem zweiten Zug die diagonale Wiedergeburt des schwarzen Bauern gewährleisten und daher von unmittelbarer Rückkehr in den Satz Abstand nehmen muss.

903

1.Kd7 Kb8 2.b7 K×b7 3.Kd8 [Bb8=D]+ Kc6 4.D×a7=s Dd7#

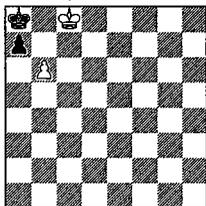
904
Stephen Emmerson
 112 feenschach
 X-XII 2000



H#5
 Kürzestzüger
 Umwandlung nur in
 Lion erlaubt

C+

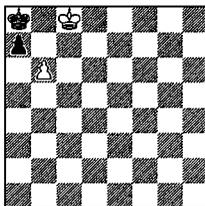
905
Stephen Emmerson
 113 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=2
 Reverses Einsteinschach

C+

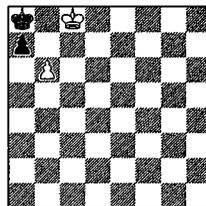
906
Stephen Emmerson
 114 feenschach
 X-XII 2000



H=4 0.1;1.1...
 Glasgowschach
 Ohneschlag

C+

907
Stephen Emmerson
 115 feenschach
 X-XII 2000



H-Beid #3 durch
 Schwarz
 Glasgowschach
 Norsk Sjakk

C+

904

1.a6 b7+ 2.Ka7 b8=LI 3.Ka8 LId8+ 4.Ka7 Kc7 5.Ka8 LIa5#
 Märchen-Umwandlung, Zweimal Rückkehr (a8).

905

1.a6=S 2.Sc7=L Kxc7=

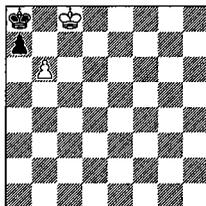
906

1.- Kd7 2.Kb8 Kd6 3.Kb7 Kc5 4.Ka6 b7=S=

907

1.Kd8 Kb7 2.bxa7=L Kc6 3.Lb6=T+ Kd7##
 Läufer-Umwandlung, Rückkehr (b6).

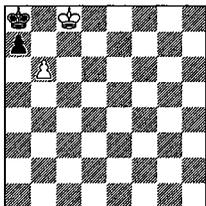
908
Stephen Emmerson
 116 feenschach
 X-XII 2000



H#2 0.1;1.1
 Antispiiegelcirce
 Glasgowschach

C+

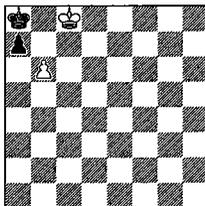
909
Stephen Emmerson
 117 feenschach
 X-XII 2000



H-Eigen=-4 durch
 Schwarz 0.1;1.1...
 Glasgowschach

C+

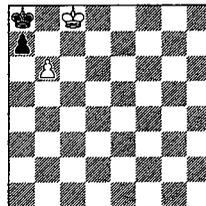
910
Stephen Emmerson
 118 feenschach
 X-XII 2000



H-Eigen=-3 durch
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 Glasgowschach
 Circé Parrain

C+

911
Stephen Emmerson
 119 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S-Eigen=-5
 Glasgowschach
 Platzwechselcirce

C+

908

1.- bxa7=D [Dd8] 2.Ka7 Da5#

909

1.- a6 2.b7=S a5 3.Sxa5 Ka7 4.Sc6+ Ka8!=

910

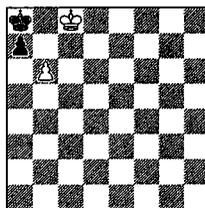
1.- a6 2.b7=L+ Ka7 3.Lxa6 Ka8 [Ba7]!=

911

1.bxa7=L [Bb6] 2.Lb8 3.Lc7 4.Lxb6 [Bc7] (Rundlauf) 5.Lc5 c6!=

912

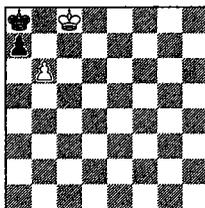
Stephen Emmerson
120 feenschach
X-XII 2000



Ser.=7 durch
Schwarz
Glasgowschach
Platzwechselfirce

913

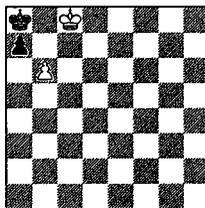
Stephen Emmerson
121 feenschach
X-XII 2000



C+ H=3 durch Schwarz C+
0.1;1.1;1.1
Glasgowschach
Pièces Volages

914

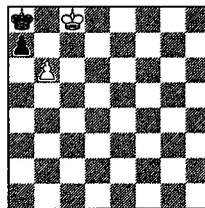
Stephen Emmerson
122 feenschach
X-XII 2000



C+ H#4 durch Schwarz C+
0.1;1.1...
Glasgowschach
Pièces Volages

915

Stephen Emmerson
123 feenschach
X-XII 2000



C+ Grazer H=4 C+
0.1;1.1...
Glasgowschach
Pièces Volages

912

1.a5 4.a2=D 5.Db1 6.Dxb6 [Bb1] 7.Dd6=

913

1.- a5 2.Kd8 Kb8 3.b7=D=s Df7=

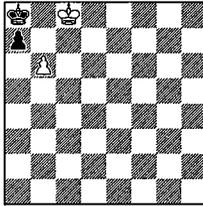
914

1.- a5 2.Kd7 Kb7 3.Kd8 Kc6 4.b7=D=s Dd7#

915

1.- Kd8 2.a6=w b7=D=s 3.De7+ Kc8 4.Ka7= bzw. 4.Db7+ axb7=T=

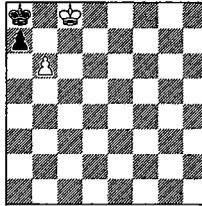
916
Stephen Emmerson
 124 feenschach
 X-XII 2000



#4 genau
 Glasgowschach

C+

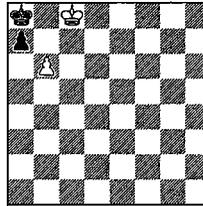
917
Stephen Emmerson
 125 feenschach
 X-XII 2000



a) H=2 0.1;1.1
 b) Ser.H=2
 Messigny-Schach
 Madrasi

C+

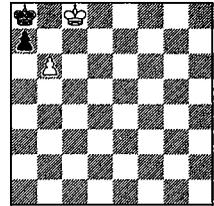
918
Stephen Emmerson
 126 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H#7
 Zwei Lösungen
 Messigny-Schach
 Umwandlung nur in
 Dame erlaubt

C+

919
Stephen Emmerson
 127 feenschach
 X-XII 2000



Grazer H#4
 Messigny-Schach
 Spiegelcirce
 Ohneschach

C+

916

1.b7=T a6 2.Kc7 a5 3.Tb5 a4/(Ka7) 4.T(×)a5#
 (1.– a5 2.Kc7 a4 3.Tb5,4 a3/(Ka7) 4.T(×)a5,4#)

917

a) 1.– Kc8↔Ka8 2.Kc7 Ka8↔Kc7=
 b) 1.Ka8↔Kc8 2.Kc7 Ka8↔Kc7=

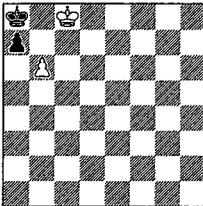
918

1.Ba7↔Bb6 2.b5 6.b1=D 7.Db8+ a×b8=D#
 1.Ka8↔Kc8 2.Kd7 3.Kc6 4.Kc6↔Ka8 5.Kb8 6.Kc8 7.Ba7↔Bb6 a8=D#

919

1.Ka8↔Kc8 b×a7 [Ba2] 2.Kd8 Kb8 3.a1=L a8=D 4.Le5# bzw. 4.Kd7 Kb8↔Kd7#

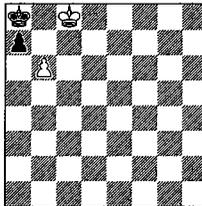
920
Stephen Emmerson
 128 feenschach
 X-XII 2000



Ser.S-Eigen=3
 Circé Parrain
 Anti-Andernachschach

C+

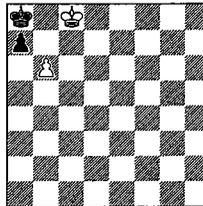
921
Stephen Emmerson
 129 feenschach
 X-XII 2000



H=3 durch Schwarz
 0.1;1.1;1.1
 Glasgowschach
 Anti-Andernachschach

C+

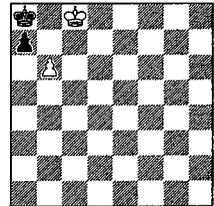
922
Stephen Emmerson
 130 feenschach
 X-XII 2000



H-Beid-#4
 0.1;1.1...
 Degradierung
 Glasgowschach
 Anti-Andernachschach

C+

923
Stephen Emmerson
 131 feenschach
 X-XII 2000



a) H#3 durch
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 b) H-Beid-#3 durch
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 Circé Glasgowschach
 Anti-Andernachschach

C+

920

1.b×a7 2.Kc7 [Ba6] 3.Kb6 a5=w!=

921

1.- a6=w 2.b7=T=s Te7=w 3.a7=D=s D×e7=

Versehentlich im selben Aufsatz als Nr. 132 nochmal publiziert.

922

1.- b7=T=s 2.a6=w a7=D=s 3.Db6=w Da6=s 4.Tc7=B=w+ Kb8##

923

a) 1.- a6=w 2.b7=T=s Td7=w 3.a7=D=s D×d7 [Th1]#

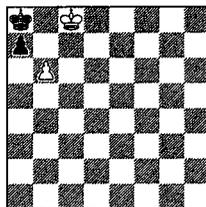
b) 1.- a6=w 2.b7=T=s Tc7=w 3.a7=D=s D×c7 [Ta1]##

924

Stephen Emmerson

133 feenschach

X-XII 2000

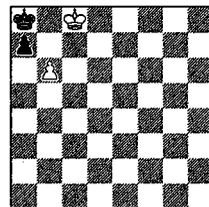
H#4 durch Schwarz C+
Pièces Volages
Ohneschach

925

Stephen Emmerson

134 feenschach

X-XII 2000

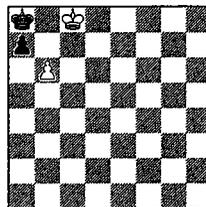
H=4*
Bicolores Circe

926

Stephen Emmerson

135 feenschach

X-XII 2000

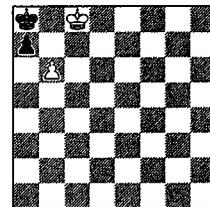
Ser.=6 durch
Schwarz
Bicolores Norsk Sjakk

927

Stephen Emmerson

136 feenschach

X-XII 2000

Ser.-Eigen.=7 durch C+
Schwarz
Bicolores Norsk Sjakk

924

1.Kd7 Kb7 2.b×a7 Kb6 3.a8=D=s De4 4.Kc8 De8#

Platzwechsel b6/a8, Rückkehr c8.

925

* 1.- Kd7 2.Kb8 b7 3.K×b7 [Bb2] b4 4.Ka6 Kc6=

1.a6 Kd7 2.Kb7 Kd6 3.K×b6 [Bb2] b3 4.Ka5 Kc5=

926

1.a5 5.a1=L 6.Ld4=T=

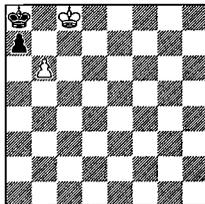
Läufer-Umwandlung.

927

1.a5 5.a1=L 6.Lg7=T 7.Ta7=L!=

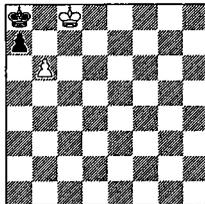
Läufer-Umwandlung.

928
Stephen Emmerson
137 feenschach
X-XII 2000



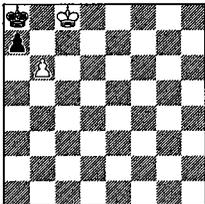
H-Beid-#4 durch C+
 Schwarz
 Bicolores Norsk Sjakk

929
Stephen Emmerson
138 feenschach
X-XII 2000



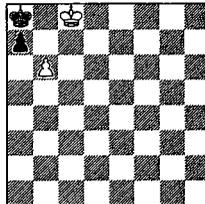
Ser.#4 C+
 Bicolores
 Bichromes Schach

930
Stephen Emmerson
139 feenschach
X-XII 2000



Ser.H#8 C+
 Bicolores
 Platzwechsellcirce

931
Stephen Emmerson
141 feenschach
X-XII 2000



H=4 durch Schwarz C+
 2.1;l.1...
 Bicolores Pièces Volages

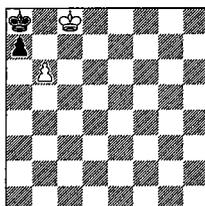
928
 1.Kd8 Kb7 2.b×a7 Kc6 3.a8=L+ Kd6 4.Lc6=T+ Kd7##
 Läufer-Umwandlung.

929
 1.b7 2.b8=S 3.Sa6 4.Sc7#
 Springer-Umwandlung.

930
 1.a5 5.a1=L 6.Lf6 7.Ld8 8.L×b6 [Bd8=D]+ Dd5#
 Läufer-Umwandlung.

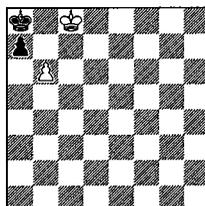
931
 1.Kd7 Kb8 2.b×a7+ Kb7 3.a8=D=s+ Da2 4.Kd8 De6=
 1.b7=s a6=w 2.Kc7 Ka7 3.a×b7 Ka6 4.Kb8 Kb6=

932
Stephen Emmerson
141 feenschach
X-XII 2000



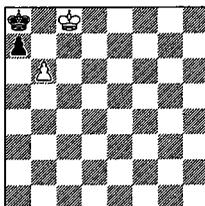
H=3* C+
 Bicolores
 Reverses Einsteinschach

933
Stephen Emmerson
142 feenschach
X-XII 2000



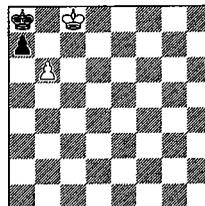
H-Eigen=3 C+
 0.1;l.1;l.1
 Glasgowschach
 Bicolores Pièces Volages

934
Stephen Emmerson
143 feenschach
X-XII 2000



H-Beid-#3 C+
 0.1;l.1;l.1
 Glasgowschach
 Bicolores Pièces Volages

935
Stephen Emmerson
144 feenschach
X-XII 2000



H=3 durch Schwarz C+
 0.1;l.1;l.1
 Glasgowschach
 Bicolores Pièces Volages

932

* 1.- b7=S 2.a6=S Sc5=L 3.Sc7=L K×c7=
 1.a6=S b7=S 2.Sb8=L Sc5=L 3.Lc7=T+ K×c7=

933

1.- Kd8 2.a5 b7=D=s+ 3.De7+ Kc8!=

934

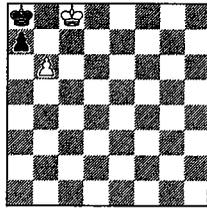
1.- Kd8 2.a6=w b7=D=s+ 3.Dd7+ a7=D##

935

1.- a5 2.Kd8 Kb8 3.b7=D=s+ Df7=

936

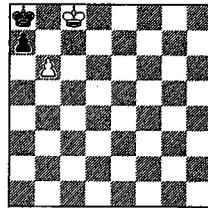
Stephen Emmerson
 145 feenschach
 X-XII 2000



H=4 durch Schwarz C+
 Bicolores
 Anti-Andernachsach

937

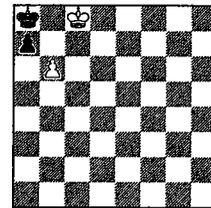
Stephen Emmerson
 146 feenschach
 X-XII 2000



H#3 durch Schwarz C+
 0.1;1.1;1.1
 Vogtländer Schach Circe

938

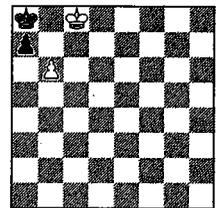
Stephen Emmerson
 147 feenschach
 X-XII 2000



1w→Ser.H=22 C+
 Echecs Central
 Vogtländer Schach
 Randzüge

939

Stephen Emmerson
 148 feenschach
 X-XII 2000



Ser.#8 durch Schwarz C+
 Norsk Sjakk
 Vogtländer Schach

936

1.b7=s a6=w 2.Kc7 Ka7 3.a×b7 Ka6 4.Kb8 Kb6=

937

1.- a×b6 [Bb2] 2.b4 Ka7 3.b5 Ka6#

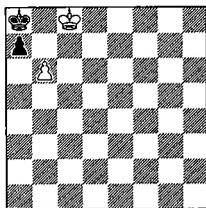
938

1.Kd7 → 1.a5 2.Ka7 3.Ka6 4.a4 5.Ka5 6.a3 7.Ka4 8.a2 9.Ka3 10.a1=D 11.Ka2 12.Kb1 13.Da8 14.Ka2
 15.Ka3 16.Ka4 17.Ka5 18.Ka6 19.Ka7 20.Kb8 21.Da6 22.Ka8 Kc8=
 Zweimal Rückkehr (a8, c8).

939

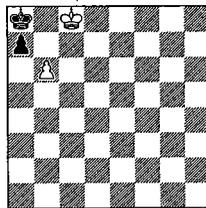
1.a5 5.a1=T 6.Th1=L 7.Lb7=T 8.Ka7#
 Turm-Umwandlung.

940
Stephen Emmerson
 149 feenschach
 X-XII 2000



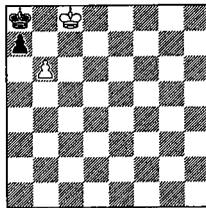
Ser.H#7
 Norsk Sjakk
 Vogtländer Schach

941
Stephen Emmerson
 150 feenschach
 X-XII 2000



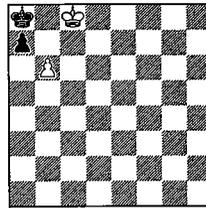
C+ Ser.H#7
 Vogtländer Schach
 Chamäleonschach

942
Stephen Emmerson
 151 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Beid-#4 durch
 Schwarz 0.1;1.1...
 Circé Parrain
 Vogtländer Schach

943
Stephen Emmerson
 152 feenschach
 X-XII 2000



C+ H-Beid-#4 durch
 Schwarz
 Glasgowschach
 Vogtländer Schach

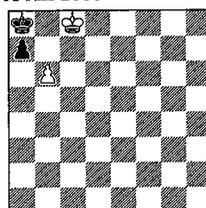
940
 1.a×b6 6.b1=T 7.Tb8=L Kc7#
 Turm-Umwandlung.

941
 1.a5 5.a1=CD 6.CDa6=CS 7.CSb8=CL Kc7#

942
 1.- a×b6 2.Kd7 [Bc5] Ka7 3.Kc6 Ka6 4.c×b6 Ka7 [Bb7]##

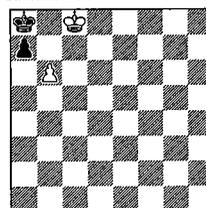
943
 1.Kd7 Kb8 2.Kc6 Kc8 3.b7=T Kd8 4.Kb6+ Kc7##

944
Stephen Emmerson
 153 feenschach
 X-XII 2000



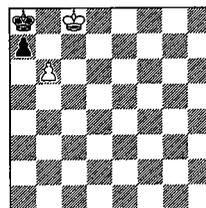
Ser.H=8
 Platzwechselcirce
 Vogtländer Schach
 Glasgowschach

945
Stephen Emmerson
 154 feenschach
 X-XII 2000



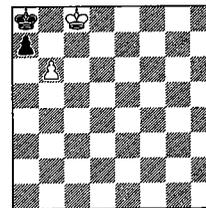
C+ H=2 durch Schwarz
 0.1;1.1
 Messigny-Schach
 Vogtländer Schach

946
Stephen Emmerson
 155 feenschach
 X-XII 2000



C+ Grazer H-Beid-#4
 durch Schwarz
 0.1;1.1...
 Anti-Andernachsach
 Vogtländer Schach

947
Stephen Emmerson
 156 feenschach
 X-XII 2000



C+ Ser.#4 durch
 Schwarz
 Bicolore
 Vogtländer Schach

944
 1.a×b6 [Ba7=L] 2.b5 3.b4 4.b3 5.b2=L 6.Ld4 7.Lb6 8.L×a7 [Lb6] Kc7=

945

1.- Ba7↔Bb6 2.Kc7 Ka8↔Kc7=

946

1.- a5=w 2.Kd7 Kb8 3.Kc6 Ka7+ 4.Kb7## bzw. 4.b7=s+ Kb6##

947

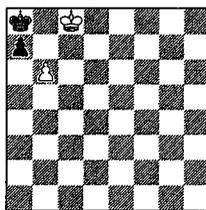
1.a×b6 2.Ka7 3.Ka6 4.Ka5#

948

Stephen Emmerson

157 feenschach

X-XII 2000

Ser.H-Eigen=-7
Sentinelles

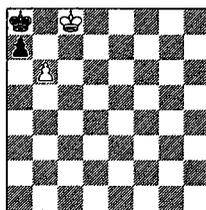
C+

949

Stephen Emmerson

158 feenschach

X-XII 2000

Ser.S-Eigen=-4
Bicolores Sentinelles

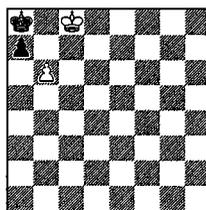
C+

950

Stephen Emmerson

159 feenschach

X-XII 2000

Ser.H-Eigen=-8
Sentinelles
en Pion advers

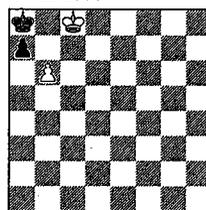
C+

951

Stephen Emmerson

160 feenschach

X-XII 2000

Ser.-Eigen=-7 durch
Schwarz
Sentinelles
en Pion advers

C+

948

1.a5 5.a1=D 6.Da7 7.De7 [Ba7] b×a7!=

949

1.b×a7 2.Kc7 3.Kd6 [Bc7] 4.c8=D+ K×a7!=

950

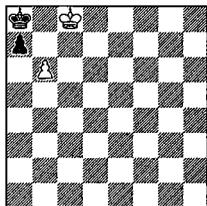
1.a×b6 6.b1=D 7.De1 8.De8+ Kc7!=

951

1.a5 5.a1=T 6.Ta7 7.Tb7 [Ba7]!=

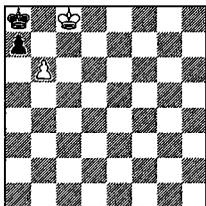
Turm-Umwandlung.

952
Stephen Emmerson
 161 feenschach
 X-XII 2000



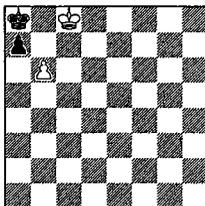
H=4 durch Schwarz C+
 0.1;1.1...
 Sentinelles
 en Pion advers

953
Stephen Emmerson
 162 feenschach
 X-XII 2000



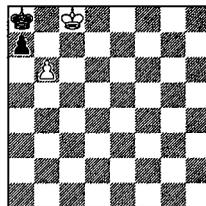
H-Eigen=3 durch C+
 Schwarz 0.1;1.1;1.1
 Circé Parrain Sentinelles
 en Pion advers

954
Stephen Emmerson
 163 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H-Eigen=8 C+
 durch Schwarz
 Circé Parrain Sentinelles
 en Pion advers

955
Stephen Emmerson
 164 feenschach
 X-XII 2000



Ser.H=5 durch C+
 Schwarz
 Glasgowschach
 Sentinelles
 en Pion advers

952

1.– a×b6 2.Kc7 b5 3.Kc6 [Bc7] Kb8 4.Kc5 [Bc6] Kb7=
 Vgl. Nr. 956.

953

1.– a×b6 2.Kd7 [Bc5] Ka7 3.c×b6+ Ka8 [Bb7] [Ba7]!=
 Zweimal Rückkehr (a7, a8).

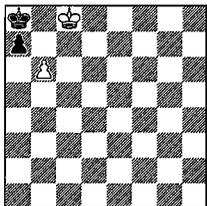
954

1.Kc7 2.Kd7 [Bc7] 3.b×c7 4.Kc8 [Bb8] [Bd7] 5.K×d7 6.c8=D [Bd8] 7.Da6 8.Da5 [Ba6] Kb7!=
 Rundlauf c8.

955

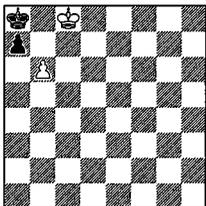
1.Kc7 2.Kc6 [Bc7] 3.b×c7=D 4.Dd6 [Bc7] 5.Dd7 [Bd6] Kb8=

956
Stephen Emmerson
 165v feenschach
 X-XII 2000



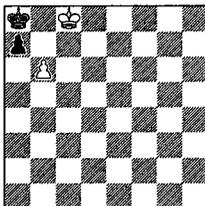
H=4 0.2;1.1... C+
 Bicolores Sentinelles
 en Pion advers

957
Stephen Emmerson
 166 feenschach
 X-XII 2000



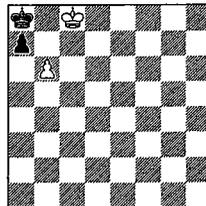
Ser.S=7 durch C+
 Schwarz
 Bicolores Sentinelles
 en Pion advers

958
Gunter Jordan
 3599 Phénix XII 2000



Ser.#4 C+
 Köko
 Reverses Einsteinschach

959
Stephen Emmerson
 12A The Problemist
 I 2001



Ser.H#4 C+
 Köko Sentinelles 1/1

956

1.- Kd8 2.Kb7 b×a7 3.K×a7 [Bb7] b8=L+ 4.Ka8 [Ba7] Kc8=

1.- b×a7 2.K×a7 Kc7 3.Ka6 [Ba7] a8=L 4.Ka7 [Ba6] Lb7=

Zweimal Läufer-Umwandlung.

Ursprünglich mit Duplexteil (0.1;1.1. . .) publiziert, bei dem Bicolores aber überflüssig ist und der ohne diese Bedingung im selben Aufsatz veröffentlicht wurde (vgl. Nr. 952).

957

1.a×b6 2.b5 3.b4 4.b3 5.b2 6.b1=T 7.Tb7 Kd8=

Turm-Umwandlung.

958

1.b7=S 2.Sd8=L 3.Lb6=T 4.Tb8=D#

959

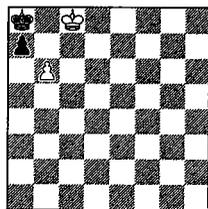
1.a5 2.Ka7 3.K×b6 4.Kc7 Kb7#

960

Jörg Kuhlmann

12B The Problemist

I 2001



Ser.H#6

Köko Sentinelles 0/5

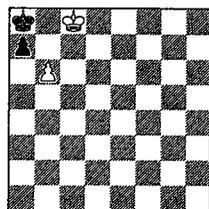
C+

961

Stephen Emmerson

12C The Problemist

I 2001



H-Zwing-#5

Köko Sentinelles 1/1

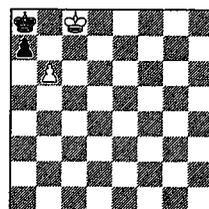
C+

962

Stephen Emmerson

12D The Problemist

I 2001

H-Zwing-#6 durch
Schwarz 0.1;1.1. . .
Köko Sentinelles 1/3

C+

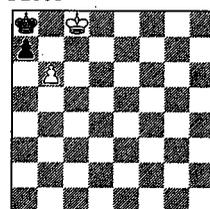
963

Stephen Emmerson

Norbert Geissler

12E The Problemist

I 2001



H=3

Para-Sentinelles

C+

960

1.a5 2.Ka7 3.Ka6 [Ba7] 4.Kb5 [Ba6] 5.Kc5 [Bb5] 6.K×b6 [Bc5] Kc7#

961

1.b7+ a6 2.b8=T Ka7 3.Tb5 a5 4.Kb8 Ka8 5.T×a5 [Bb5]+ Kb7#

Rückkehr (a8), Turm-Umwandlung.

962

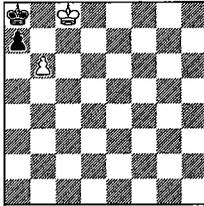
1.- Kc7 2.a×b6 Kd8 [Bc7] 3.Ka7 c8=S+ 4.Ka8 [Ba7] S×b6+ 5.Kb8 Kc8+ 6.a6 Sa8 [Bb6]#

Springer-Umwandlung.

963

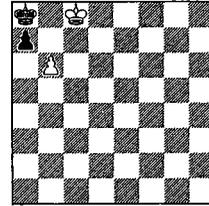
1.a×b6 Kd8 2.Ka7 Kc7 3.Ka8 K×b6 [Bc7]=

964
Stephen Emmerson
12F The Problemist
I 2001



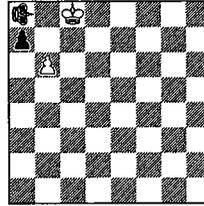
Ser.S#5 durch
 Schwarz
 Köko Para-Sentinelles

965
Peter Fayers
G Variant Chess
III 2001



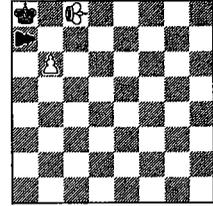
C+ Gewinn
 Avalanche

966
Waleri Nebotow
Christian Poisson
K994Av Problemkiste
IV 2001



H#2 0.1;1.1 Duplex
 Alternativcirce
 Umwandlungscirce
 ♁=Skorpion

967
Waleri Nebotow
K994B Problemkiste
IV 2001



C+ H#2 durch Schwarz C+
 0.1;1.1
 Ohneschlag
 ♚=Ferskönig
 ♞=Wechselbauer

964

1.a5 2.Ka7 3.Ka6 [Ba7] 4.a×b6 5.b5 Kb7#

965

Schwarz hat keinen letzten Zug. Aber Weiß auch nicht (er hätte a7=a8 pushen müssen). Die einzige legale Interpretation des Diagramms ist, dass der weiße Zug halb erledigt ist und fertig gespielt werden muss mit dem „pawn-push“ (a7)! Nun verliert Schwarz sofort durch 1.– a6(b7)SM.

966

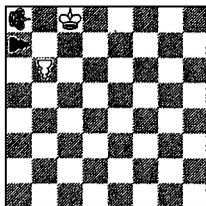
1.– Ka6 2.b×a7 [sBa2] a1=D [Dd8]#
 1.– b×a7 [sBa2] 2.a1=S [Sb8]+ a×b8=T [Ta1, sSg1]#
 Springer-Umwandlung, Turm-Umwandlung.

967

1.– a6=D+ 2.Kd7 Dc8#

968

Waleri Nebotow
K994C Problemerkiste
IV 2001

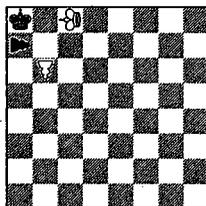


H#2

♚=Proteuskönig
♛=Berolinabauer
♞=monochromer Bauer

969

Waleri Nebotow
K994D Problemerkiste
IV 2001

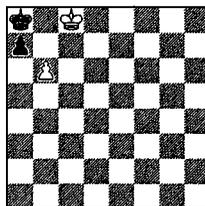


=1

♚=königliche
Proteusdame
♛=Berolinabauer
♞=Person

970

Gunter Jordan
K994E Problemerkiste
IV 2001

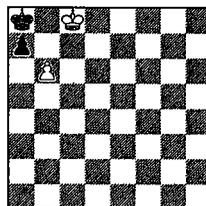


Ser.Schlag in 3
Zwei Lösungen
Bi-Woozles

C+

971

Gunter Jordan
K994F Problemerkiste
IV 2001



1s→Ser.#6
a) Antipoden-Circe
b) Symmetriecirce

C+

968

1.a5 a7+ 2.K×a7=kBB Kb7#

969

Letzter Zug von Schwarz z. B. Pbc7-a7.

1.kPD×a8#?? illegal, das sPB das Feld b8 kontrolliert.

1.c7=!

970

1.Kb7 2.Ka6 3.K×a7

1.b7 2.b8=L 3.L×a7

Läufer-Umwandlung.

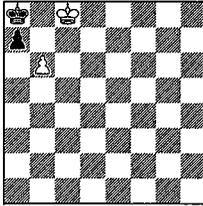
971

a) 1.a×b6 [wBf2] → 1.f4 5.f8=D 6.Da3#

b) 1.a×b6 [wBg3] → 1.g4 5.g8=D 6.Da2#

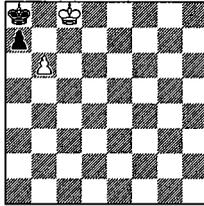
Bedingungswechsel.

972
Gunter Jordan
K994G Problemkiste
IV 2001



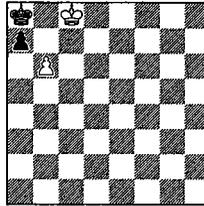
Ser.#4
 Antisymmetriecirce
 weißer Schlagzwang

973
Erich Bartel
K994H Problemkiste
IV 2001



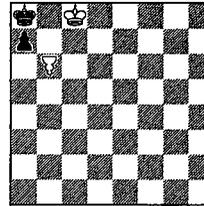
Ser.-Zielfeld h3 in 10 C+
 Anticirce Echecs
 Alphabétiques

974
Erich Bartel
K994I Problemkiste
IV 2001



Ser.=10 durch
 Schwarz
 Anticirce Echecs
 Alphabétiques

975
Erich Bartel
K994J Problemkiste
IV 2001



C+ Ser.-Zielfeld h2 in 3 C+
 ♖=Berolinabauer

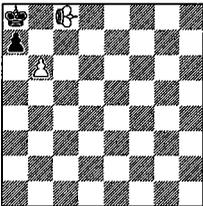
972
 1.b×a7 [wBh2] 2.Kc7 3.Kb6 4.Ka7#

973
 1.b×a7 [wBa2] 5.a7 10.Kh3

974
 1.a×b6 [sBb7] 4.Kc6 9.b1=D 10.Db6=

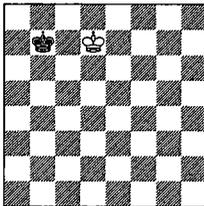
975
 1.c7 2.b8=L 3.Lh2
 Läufer-Umwandlung.

976
Arno Tüngler
G8/7v feenschach
IV-V 2001



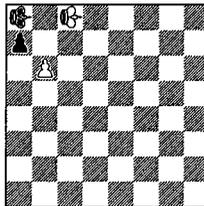
H=4 0.1;1.1...
 Symmetriecirce rex
 inclusiv
 ♖=Wesirkönig

977
Stephen Emmerson
feenschach VI 2001



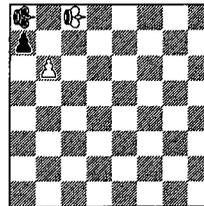
W→: A→B in a) 11, C+
 b) 12 Ez.
 Sentinelles
 Diagramm A
 Diagramm B=VVP

978
Norbert Geissler
K1108A Problemkiste
VIII 2001



H-Beid-#3
 ♖♗=königlicher
 Andernachgrashüpfer

979
Norbert Geissler
K1108B Problemkiste
VIII 2001



C+ H-Zwing-#3 C+
 0.1;1.1;1.1
 ♖♗=königlicher
 Andernachgrashüpfer

976
 1.- b×a7 [Bh2] 2.Kb7 a8=D 3.Kb8 Db7 4.Ka8 Kb8=

Rückkehr (a8).

Nur nominell eine Korrektur eines alten Problems, in Wirklichkeit ein ganz neues.

977

a) 1.Ke8 [Bd7] Ka7 [Bb7] 2.d8=D b6 3.D×b6+ Ka8 [Ba7] 4.Db8 [Bb6]+ K×b8 5.Kd8 Ka8 6.Kc8 = B
b) 1.Kd8 [Bd7] Ka8 [Bb7] 2.Kc8 Ka7 3.d8=D Ka8 [Ba7] 4.Da5 b6 5.D×a7 [Ba5]+ K×a7 6.a×b6+ Ka8 [Ba7] = B

Zweimal Rückkehr (a7, a8).

978

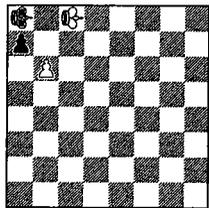
1.kAGa6 [a7=w] a8=T+ 2.kAGc6 [b6=s] Tb8 3.kAGa6 [b6=w] b7##
Turm-Umwandlung.

979

1.- kAGa6 [a7=w] 2.a8=S kAGc6 [b6=s] 3.S×b6 kAGa6 [b6=s]#
Springer-Umwandlung.

980

Norbert Geissler
K1108C/H Problemerkiste
VIII 2001



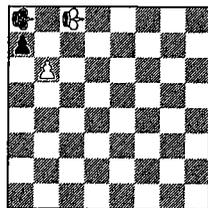
Grazer H(=)#1

♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

C+

981

Norbert Geissler
K1108D Problemerkiste
VIII 2001

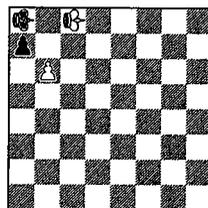


♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

C+

982

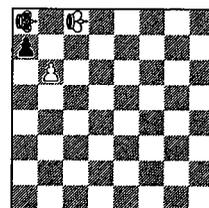
Norbert Geissler
K1108E Problemerkiste
VIII 2001



C+ S=2
♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

983

Norbert Geissler
K1108F Problemerkiste
VIII 2001



C+ H-Zwilling-=3
0.1;1.1;1.1
♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

980

1.a×b6= bzw. 1.kAGa6 [a7=w] a8=D#
Eigentlich ein Zwilling: a) =1 durch Schwarz, b) H#1 (=K1108C)

981

* 1.- kAGa6 [a7=w]/kAGd8 2.a8=L/b×a7=
1.b7+! kAGd8 (1.- kAGc6 [b7=s]? 2.kAGa6 [b7=w]=) 2.b8=AG+ kAG×b8 3.kAGa8 a5,a6 4.kAGa4 [a5=w]/kAGa5 [a6=w]=
Märchen-Umwandlung, Läufer-Umwandlung.

982

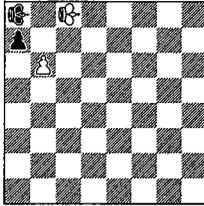
1.b×a7 kAGd8 2.a8=AG+ kAGb8=
Märchen-Umwandlung.

983

1.- kAGa6 [a7=w] 2.a8=T+ kAGc6 [b6=s] 3.Ta6 kAG×a6 [b6=w]=
Turm-Umwandlung.

984

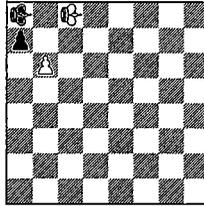
Norbert Geissler
K1108G Problemkiste
VIII 2001



H-Zwang>=3 durch C+
Schwarz
♠♠=königlicher
Andernachgrashüpfer

985

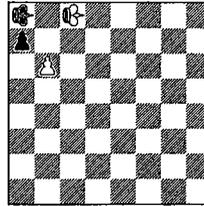
Norbert Geissler
K1108I Problemkiste
VIII 2001



Ser.H-Zwang>=4 C+
♠♠=königlicher
Andernachgrashüpfer

986

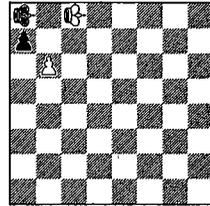
Norbert Geissler
K1108J Problemkiste
VIII 2001



H==5 durch Schwarz C+
0.1;1.1...
♠♠=königlicher
Andernachgrashüpfer

987

Norbert Geissler
K1108K Problemkiste
VIII 2001



H==4 genau durch C+
Schwarz
♠♠=königlicher
Andernachgrashüpfer

984

1.kAGd8 kAGe8 2.a×b6 kAGc8 3.kAGa5 [b6=w] b7=

985

1.a5 2.a4 3.kAGa3 [a4=w] a5 4.kAGa6 [a5=s]=

986

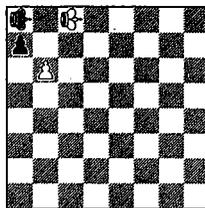
1.- a5 2.b7+ kAGa4 [a5=w] 3.a6 kAGa7 [a6=s] 4.b8=L+ kAGa5 [a6=w] 5.kAGa8 [b8=s]+ La7==
Läufer-Umwandlung.

987

1.b×a7 kAGd8 2.kAGe8 kAGf8 3.a8=AG+ kAGd8 4.kAGc8+ kAGb8==
Märchen-Umwandlung.

988

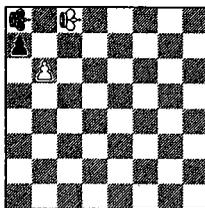
Norbert Geissler

K1108L Problemkiste
VIII 2001

H=1 Zwei Lösungen C+
♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

989

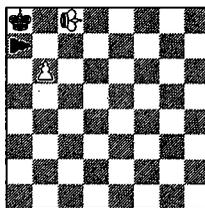
Norbert Geissler

K1108M Problemkiste
VIII 2001

H==7
Ohneschlag
♔♚=königlicher
Andernachgrashüpfer

990

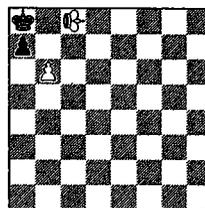
Waleri Nebotow

K1108N Problemkiste
VIII 2001

C+ H=1 Zwei Lösungen
♔♚=königliche
Hamsterheuschrecke
♙=Person

991

Waleri Nebotow

K1108O Problemkiste
VIII 2001

Ser.H#6
Conversion captures
♔♚=königliche
Hamsterheuschrecke

988

1.kAGa6 [a7=w] a8=L=

1.kAGd8 b×a7=

Läufer-Umwandlung.

989

1.a6 b7+ 2.kAGa5 [a6=w] b8=S 3.kAGa7 [a6=s] Sd7 4.a5 Sc5 5.a4 kAGc4 [c5=s] 6.Sb3 kAGa2 [b3=w]

7.a3+ Sa5==

Springer-Umwandlung.

990

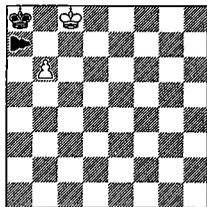
1.Pb7+ kHH(×b7)c8=

1.Pc7 kHH(×c7)c8=

991

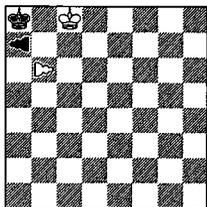
1.a5 5.a1=D 6.Dc3+ kHH(×c3)c2 [wDc8]#

992
Waleri Nebotow
G15/1 feenschach
VIII-X 2001



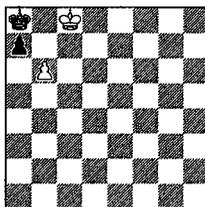
Ser.=2 durch Schwarz
 Köko
 ▶=bichromer Bauer

993
Waleri Nebotow
Anatoli Chandurin
G15/2 feenschach
VIII-X 2001



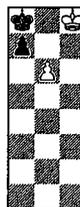
H=2 2.1;1.1
 Norsk Sjakk
 ▷=Superberolinabauer
 ◀=Superbauer

994
Gunter Jordan
G15/3 feenschach
VIII-X 2001



C+ Ser.H#7
 Bicolores
 Circé Couscous

995
Thomas Brand
G15/4 feenschach
VIII-X 2001



C+ Ser.H-Zwing=-7
 3×8-Brett (a1-c8)

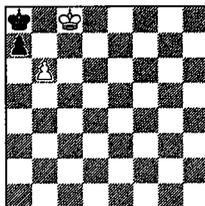
992
 1.a6 2.Kb8=

993
 1.a1=T d8=L 2.Ta7L La8T=
 1.a1=L d8=T 2.Ld4T T×d4L=

994
 1.a5 5.a1=L 6.Ld4 7.L×b6 [wBf8=D]+ Df3#

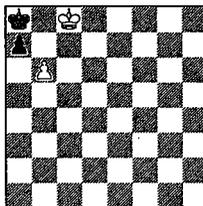
995
 1.a5 5.a1=T 6.Ta7 b7+ 7.T×b7=
 Rückkehr (a7).

996
Thomas Brand
Jörg Kuhlmann
Urdruck



Mit welchem letzten
 Zug entstand diese
 Remisstellung?
 Diagrammseite seit
 Schach vor letztem Zug

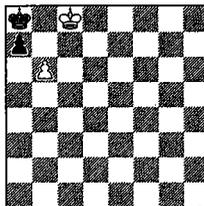
997
Günter Büsing
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann
Klaus Wenda
Urdruck



weißes Reflexmatt in 1
 Zug vor mindestens wie
 viel Zügen?*

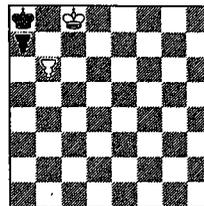
Doppellängstzüge
 Andernachsach rex
 inclusiv

998
Jörg Kuhlmann
Urdruck



-1s→H=5 durch
 Schwarz
 Andernachsach
 weißer Längstzüge

999
Jörg Kuhlmann
Urdruck



-1s→H#2 2.1,1.1
 Andernachsach
 weißer Längstzüge
 ♖ ♗=Berolinabauer

996

R a5×Sb6! & v: 1.a×b6 [-S]! a×b6 [Ba5]! 2.a×b6 [Ba7]! a×b6 [Ba5] ...

Remis durch „ewigen Schlag“!

Nicht v: 2.a6? bzw. 1.- a5? bzw. 1.Kc7?, die jeweils verlieren.

Nicht R c5×Sb6?! Dies ist keine Remisstellung: v: 1.c×b6 [-S] a×b6 [Bc5] 2.c6! gewinnt!

Nicht R Kd7×Lc8? Dies verliert: v: 1.Kc6 a×b6 [-wB] 2.K×b6 [Ba7]?? ist illegal, da sich der schwarze Bauer selbst deckt!

997

* 1.- b7# (legal, da R 1.c7×Sb6=wB S~b6+ 2.S~×~=wS)

Mindestens 12 Züge sind notwendig: R 1.-5.Kh5,Kh7 Kf5,Kf7 6.b5-b6! a6×b5=wB! 7.b6×a7=sB/L!

Ke6,e8-f5,f7 8.-11.Kd7 Ka8 12.Kc8-d7 & v: b7#

Retro-Tempoverlust.

998

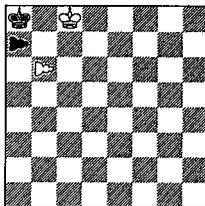
R Bc7×Db6=wB & v: 1.c6 (Tempo) Dg1 2.c5 (Tempo) Dg8 3.c4 Dg1 4.c3 (Tempo) D×a7=sD 5.De7=

999

R Bb7×Tb6=wBB & v: 1.d5! (1.a6?) Th6 2.c5 Ta6#

& 1.c6! Tb1 2.d5 (2.b5?) Tb8#

1000

Jörg Kuhlmann*Urdruck*

1sZug mit Umwandlung

in welchen

m:n-Spiralreiter, sodass

a) Remis

b) # in wie viel Zügen

(> 1)?

♞♞=Superbauer

1000

a) 0.- a1=1:7-Sp.R!

Remis, z. B. 1.b7+ Ka7 2.Kc7 (1:7)-Sp.Rb8,h8!

b) 0.- a1=1:1-Sp.R! (=Pfadfinder)

Dann #8: 1.b7+ Ka7 2.b8=D+ Ka6 3.Db3! Pb6! 4.Kd7 Kb7 5.Db5! Kb8! 6.Da6! 7.Kc6 8.Db7#

Autorenregister

- Aust, Günter 199–201, 204, 217, 288, 289, 300, 304
- Backe, Espen 202
- Backe, Odd E. 202
- Bäcker, Horst 371, 372
- Bacmeister, Kurt 99
- Bakke, Nils A. 20–29, 73, 74
- Bartel, Erich 131, 332, 370, 592, 614–630, 695, 704, 728, 767–770, 778, 779, 973–975
- Barth, Michael 373, 596
- Bédoni, Roméo 374–385, 575–590
- Birkle, Herbert H. 334, 355
- Bodnar, Zoltan K. 95, 123–125
- Bonavoglia, Marco 203
- Brand, Thomas .. 151, 203, 488, 553, 568, 665, 673, 995, 996
- Burbach, Johannes J. 192–195, 336–339, 606, 613, 634, 636–640, 642–649, 654–656, 674–684, 691, 692, 711, 715, 716, 765
- Büsing, Günter 151, 997
- Castellari, Umberto 50–53
- Chandurin, Anatoli 993
- Crumlish, M. 44
- Darvall, Robert J. 2
- Degener, Udo 196
- Dickins, Anthony S. M. 31, 36, 37
- Dittmann, Wolfgang 40, 42, 61, 62, 66, 68, 122
- Dohm-Lüttgens, Julius 3
- Ebert, Hilmar 103–107, 109–112, 118, 205, 251, 255, 258–260, 271–273, 276–280, 282–287, 290, 292–296, 298, 299, 301, 305–308, 408, 548
- Eisert, Stephan 116
- ellinghoven, bernd . 42, 97, 119, 122, 190, 191, 206, 284, 349, 350, 424, 698
- Emmerson, Stephen .. 707, 721–727, 729–741, 760–764, 792, 793, 795–957, 959, 961–964, 977
- Fayers, Peter 712, 713, 965
- Fiedler, Frank 408, 425, 641
- Flood, Colin R. 43
- Förster, Richard 70
- Geissler, Norbert 181–184, 197, 198, 207–209, 223, 325–331, 340–344, 348, 357–359, 366–369, 386–388, 409–413, 419, 481–485, 531–539, 607–611, 631, 665, 673, 780–789, 794, 795, 963, 978–989
- Glaß, Günter 168
- Gleisberg, Erich 3
- Gruber, Hans 98, 104–107, 109–111, 143–151, 156, 210–213, 271–273, 284, 285, 307, 424, 467–469, 568, 698, 997
- Hammarström, Ulf 429

- Holladay, Edgar 65
- Höning, Stefan . . 205, 251, 271–273, 276, 277, 279, 280, 282, 285–287, 293–295, 307, 475
- Hultberg, Herbert 8–12
- Ingram, Jesse G. 5
- Jeß, Karsten 408, 425
- Jordan, Gunter . . 356, 389, 390, 540, 545–547, 553, 558–564, 601, 632, 633, 650–653, 657–664, 671, 672, 685, 702, 703, 707, 749–759, 766, 771, 772, 790, 791, 958, 970–972, 994
- Kahl, Peter 13
- Kerhuel, Maryan 136–142, 152–155, 157, 158, 172, 174, 214–216, 218–222, 224–226, 400–406, 433–449, 453–469, 489–524
- Keym, Werner 45–47
- Klasinc, Marko 63
- Kniest, Albert H. 1, 33–35, 71, 100–102
- Kniest, Peter 32
- Kubečka, Jan 167, 179, 180, 228–232, 269
- Kuhlmann, Jörg 98, 104–107, 109–111, 143–150, 166, 175–177, 203, 210–213, 234–242, 270, 274, 281, 282, 297, 298, 302, 303, 305, 362, 408, 415, 425, 475, 481, 548, 549, 706, 960, 996–1000
- Kuhn, Winfried E. 399
- Larsson, Bror 4
- Lehmkuhl, Alexander 72, 362, 481
- Linden, Dieter 213
- Lindgren, Bo 360, 361
- Linß, Torsten 347, 408, 528
- Loustaun, Jean-Marc 599
- Manhart, Markus 126–130, 553
- Marks, Udo 635
- Meyenfeldt, Frederick H. von 96
- Morse, C. Jeremy 39, 48, 49, 309
- Moser, Hans 408, 425
- Müller, Frank 365, 431, 530
- Murkisch, Godehard 399
- Nebotow, Waleri 452, 474, 478, 486, 487, 525–527, 550–552, 556, 557, 565–567, 593–595, 603, 666, 667, 669, 670, 686–690, 693, 694, 699–701, 708–710, 714, 717–720, 742–745, 773–777, 966–969, 990–993
- Oliva, Zdenek 697
- Ostruh, Boris 54–56, 64
- Pflughaupt, Wilfried 6, 7
- Plassmann, Florenz 90
- Poisson, Christian 178, 189, 391–398, 746–748, 966
- Quindt, Paul 17, 18
- Ram, N. Shankar 159–161, 171, 214, 244–250, 252–254, 256, 257, 261–264, 275, 310
- Rehm, Hans Peter 424, 698
- Reich, Hans-Peter 205, 265, 416, 450, 470, 475, 536
- Rein, Andreas 291, 311
- Rice, John M. 59, 60
- Riihimaa, Olavi 19
- Rinder, Gerd 363
- Rittirsch, Manfred 167
- Rössler, Helmut 117

Rotenberg, Jacques	597, 598, 600
Salazar, Francisco	58
Sandberg, Folke	30
Schöneberg, Achim ..	114, 166, 173, 266–268, 335
Schwarzkopf, Bernd	90–94, 115, 151, 162–165, 185–188, 414, 432, 479, 480, 604, 605, 705
Secker, Jexon J.	41, 67, 118
Seidel, Manfred	553, 558
Sick, Oliver	665, 673
Slaviček, Ivo	430
Smulders, Kurt	269, 270
Speckmann, Werner	83
Stephenson, Brian D.	706
Steudel, Theodor	14–16, 57, 69, 84, 113, 118, 169, 170, 227, 228, 233, 243, 333, 363, 407, 417, 418, 420–423, 426, 427, 542–544, 554, 555, 591, 602, 696
Suwe, Hanspeter	312–324
Tanner, Henry	85–89
Thoma, Andreas	38
Tschöpe, Jürgen ..	75, 104–107, 354, 364, 428, 451, 471–473, 476, 477, 529
Tüngler, Amo ...	108, 120, 121, 167, 569–574, 976
Turnbull, Ronald	713, 738
Velucchi, Mario	612, 668
Versmissen, Koen	345, 346
Wenda, Klaus	997
Wereschtschagin, Igor	351–353
Winterberg, Heinz	76–82, 132–135
Zagler, Ludwig	541
Zirkwitz, Thorsten ...	175–177, 362, 415, 481

Quellenregister

- 32er 373
- Deutsche Märchenschachzeitung 1
- Deutsche Schachzeitung 83
- (The) Fairy Chess Review 2, 5
- FEENSCHACH 4, 6, 7, 13–19
- feenschach 68–72, 75–82, 90–94, 97, 99–103, 114, 117–130, 174, 190, 191, 197, 198, 347–350, 365, 413, 414, 424, 565–574, 631–633, 666, 667, 673, 705–707, 714, 794–957, 976, 977, 992–995
- Hans-Klüver-Gedenkturmier 1990–1993 .. 399
- harmonie 596, 612, 641
- Ideal Mate Review 772
- Jugendschach 98, 115, 143–151, 156, 188
- Kompositionsturnier Andernach Ausschreibung 698
- Leninskoje Snamja (Twer) 351–353
- Neujahrskarte 20–24, 312–324
- (Das) Patt im Wenigsteiner 84
- Phénix 171, 172, 189, 374–385, 415, 489–527, 549, 575–590, 597–600, 760–764, 771, 958
- Problembiad 345, 346, 528
- (The) Problemist .. 36–67, 85–89, 95, 96, 157, 158, 161, 959–964
- Problemkiste 131–135, 162–165, 167–170, 173, 175–177, 179–187, 192–196, 325–344, 354–364, 366–372, 386–398, 400–412, 416–423, 425–428, 430–469, 471–488, 529–547, 550–564, 591–595, 601–611, 613–630, 634–640, 642–665, 669–672, 674–697, 699–704, 708–711, 715–719, 725–734, 742–759, 765–770, 773–791, 966–975, 978–991
- Problemsjakk i Nord 73, 74
- Quartz 740, 741
- Rex Multiplex 136–142, 152–155
- Rex Multiplex/Phénix 178
- Rochade Europa 470
- Schachmatt 3
- (Der) Schnatterer 33–35
- (Die) Schwalbe 116, 159, 160, 166, 548
- Springaren 8–12, 429
- Stella Polaris 25–30
- Suomen Tehtävänikat 668
- Urdruck 996–1000
- Variant Chess .. 712, 713, 720–724, 735–739, 792, 793, 965
- (Das) Vielväterproblem ... 104–113, 199–311
- Wiesbadener Problemschachtage 31, 32

Sachregister

- 3×3-Brett 111, 263
3×4-Brett 245, 247–249
3×5-Brett 246, 878
3×8-Brett 879, 995
4×4-Brett 271
6×6-Brett 261
6×8-Brett 435
7×7-Brett 414
7×8-Brett 129, 220, 461
8×3-Brett 282, 382, 383
8×5-Brett 383
8×6-Brett 217
8×7-Brett 489, 549
- ab Diagrammstellung 237
abwechselnd 232
Actuated revolving grid squares 67
ad libitum 585, 729
Aidé libre 598, 599
Alfil 552, 614
Alice-Schach 143, 235, 240, 268, 353
Allumwandlung . 70, 111, 118, 157, 245, 247,
255, 403, 404, 406, 435, 462, 493, 629
Altarabisches Schach 313–315
Altarabisches Schach ohne Umwandlungsfigur
auf dem Brett 312
- Alternativcirce 966
A-nach-B 977
Andernacher Dynamoschach 428
Andernachgrahüpfer 978–989
Andernachschach ... 408, 425, 486, 488, 557,
740, 742–744, 774, 903, 998, 999
Andernachschach rex inclusiv 997
Anti-Andernachschach ... 595, 740, 741, 745,
829, 830, 920–923, 936, 946
Anticirce .. 375–377, 385, 511–516, 518–524,
542–544, 555, 630, 690, 760, 761, 768, 770, 786,
884, 887, 898, 973, 974
Anticircé Clône 527
Anticirce für Weiß 666
Anticirce n.d.n.E. 475
Anticirce Typ Calvet 517
Anticirce Typ Cheylan 670
Anti-Einsteinschach 566
Antipoden-Circe 528, 726, 730–734, 971
Antischach 125
Antispiegelcirce 545, 790, 908
Antisymmetriecirce 416, 560–562, 972
Auch eigene Steine dürfen geschlagen werden
351
Augsburger Schach .. 106, 108, 201, 251, 288,
298, 385
Augsburger Schach rex inclusiv 238, 258, 260,
277, 282, 284, 290, 292–296, 301

Avalanche	965	Bowdlerisiertes Dynamoschach	477
Baca	682	Brechtschach Typ A (seit PAS)	116
Bahnung	327, 346	Carolinabauer	345
Beamte	114, 241	Cavalier Majeur .	118, 189, 276, 308, 377, 384
Bedingungswechsel ...	42, 348, 367, 379, 640, 673, 707, 971	Celleschach	747
Beere	682	Chamäleonecho	468
Beobachtung	605	Chamäleonschach	488, 535, 537, 941
Beraubungssieg	314	Chinesisches Schach	342, 379, 825
Bereinigtes Dynamoschach	471, 472, 476	Circe	32, 38, 40, 52, 54, 65, 85–89, 91, 117, 146–150, 233, 340, 346, 378, 395, 417, 435, 436, 456, 458, 459, 483, 508, 583, 592, 621, 630, 661, 667, 669, 688, 693, 700, 704, 722–724, 745, 752, 768, 770, 786, 799, 812, 813, 849, 923, 925, 937
Berkeleian Chess	669	Circé Clône	552
Berolinabauer ..	136, 138, 189, 198, 260, 272, 280, 291, 325–331, 337, 342, 356, 359, 370, 379, 381, 384, 430, 447, 449, 453, 455, 464–466, 491, 493, 497, 498, 501, 504, 509, 514, 518, 520, 524, 525, 558, 582, 584, 590, 592, 621–628, 638, 639, 657–659, 661, 664, 689, 695, 710, 756, 758, 766, 767, 770, 774, 779, 791, 968, 969, 975, 999	Circé Couscous	448, 994
Berolinabauer & Zebra	385	Circé Equipollents ...	140, 171, 214, 216, 254, 437, 489, 566, 587, 699, 708
Berolina-TEK	653	Circe nur wenn Weiß schlägt	487
Berührung	12	Circe ohne Umwandlung	886
Beweispartie	19, 124, 174	Circé Parrain ...	391–393, 444, 632, 650, 651, 809–811, 896–903, 910, 920, 942, 953, 954
bichromer Stein	688, 992	Circe rex inclusiv	788, 794
Bichromes Schach ...	198, 329, 344, 591, 608, 610, 727, 814, 929	Conversion captures	991
Bichromes Schach für Weiß	216	Degradierung ...	144, 269, 409, 769, 892, 922
Bicolores ..	143, 144, 242, 380, 539, 554, 877, 925–936, 947, 949, 956, 957, 994	Demobrettschach	424
Bicolores für Schwarz	749	Diagonal-Spiralspringer	617
Bi-Woozles	757, 759, 970	Diagrammcirce	445, 463, 725, 996
Block	516	Diagrammcirce rex inclusiv	203
Boburger Schach	708, 711	Doppelkürzestzüger	601, 698, 772, 785, 801–803, 817, 835, 864
Bouncy Knight	355	Doppellängstzüger	37, 66, 120, 239, 283, 358, 462, 575, 576, 581, 641, 850, 862, 997

- Doppelmatt 103
- Doppelpatt 84, 378
- Doppelrandzüger 333, 339, 341, 343, 348, 357, 418, 553, 652, 684, 697, 859, 883, 895,
- Doppelzug 190
- Doppelzugschach 382, 383, 500, 507
- Doppelzugschach für Schwarz 463
- Doppelzugschach für Schwarz außer im letzten Zug 498
- Doppelzugschach für Weiß außer im letzten Zug 499
- Draughtsking 777
- Drehung . 12, 18, 57, 202, 205, 274, 281, 302, 303, 399, 636, 651, 657, 658, 661, 664
- Dual 31, 47, 50, 51, 63, 66, 75, 76, 91, 136, 138, 362, 363, 427, 514, 521, 524, 566, 569, 720
- Dualfrei 18, 64, 334
- Duellantenschach ... 253, 433, 449, 455, 469, 513, 528, 558, 611, 685, 753, 754
- Duellantenschach für Schwarz 466
- Duellantenschach (Neuwahl nach Wiedergeburt) 346
- Dummy 273, 622, 642, 716
- Duplex 61, 253, 494, 529, 792, 956, 966
- durch e. p. 294
- durch Schwarz 5, 23, 25, 31, 35, 39, 48, 49, 69, 87–89, 101, 102, 105, 109, 130, 132, 133, 137, 158, 216, 222, 226–228, 243, 259, 271, 273, 285, 286, 290, 292, 297, 309, 310, 319, 354, 378, 380, 403, 405–407, 418, 420, 422, 423, 435–439, 442–447, 453, 454, 456, 460, 462–464, 469, 489, 495, 497, 498, 502, 504, 506, 514, 542, 543, 551, 554, 571, 588, 589, 593, 596, 610, 644, 652, 655, 656, 666, 671, 687, 691, 696, 716, 718–720, 724, 726, 727, 733, 734, 739–741,
- 762, 763, 775, 797, 799, 800, 805–807, 809, 810, 812, 813, 819, 820, 826, 830, 831, 839, 842–845, 849, 851, 857, 859–861, 864–867, 872, 873, 875, 876, 882, 883, 886, 889, 892, 893, 895, 897, 900, 902, 903, 907, 909, 910, 912–914, 921, 923, 924, 926–928, 931, 935–937, 939, 942, 943, 945–947, 951–955, 957, 962, 964, 965, 967, 974, 980, 984, 986, 987, 992, 998
- durch Weiß 675, 997
- Dynamoschach . 107, 354, 364, 451, 469, 473, 529
- Echecs Alphabétiques 973, 974
- Echecs Central 805, 880, 884, 938
- Echo 266, 354
- Echomanöver 461
- Echopatt 450
- ehrende Erwähnung 40, 41, 136
- Eigenmatt 211
- Eigenpatt 675
- Einsteinschach . 104, 171, 226, 275, 666, 699, 700, 773, 885
- Einsteinschach mit Bauernumwandlung .. 225, 497
- Einzelzug 19, 124, 174, 977
- Eliminationsschach 97
- Elliuortap 748
- elsässischer Serienzüger ... 121, 159, 250, 252
- Entfernung 62, 93, 236
- Entschlag 37
- e. p. 11, 13, 31, 40, 45, 52, 187, 294, 316, 373, 393, 530, 769, 789
- e. p.-Rücknahme 40
- Equihopper 282, 283, 285, 286, 291, 442, 456, 613, 643, 691

- Ergänzung 6, 62, 93,
94, 123, 152–156, 190, 196, 210, 278, 347, 365,
371, 388, 429, 511, 606, 613–616, 634, 645, 646,
655, 656, 668, 674, 675, 677–679, 684, 692, 765
- Erlkönig 549, 614
- Ersetzung ... 27, 162, 215, 334, 604, 605, 715
- Ewiger Schlag 996
- Exakter Längstzüger 63
- Exklusiv-Schach(gebot) 407
- Exklusivschach . 417, 606, 613, 634, 636, 642,
643, 649, 657, 674, 684, 688, 716
- Färbung 173
- Farbzickzack (Weiß darf schlagen) 117
- Fauler König 459
- Fers .. 207, 243, 489, 551, 588, 595, 614, 620,
687, 699, 709, 717, 718, 728, 776, 967
- Ferskönig . 207, 243, 446, 489, 512, 551, 588,
595, 687, 699, 709, 717, 718, 728, 776, 967
- Festgelegter Zug 124
- Flamingo 624, 627
- Flintenschach 90, 91, 115, 146, 449, 475, 565,
594
- Flintenschach für Weiß 458
- Flintenschach (Könige schlagen normal) . 174
- Flugschach 640
- Flugschach mit Wehr 640
- Frankfurter Schach 70
- Funktionswechsel 461
- Geburtstagslob 414
- genau 11, 83, 86, 121, 188, 216, 218, 273, 275,
389, 417, 421, 457, 562, 601, 611, 612, 617–619,
641, 654, 665, 673, 705, 710, 713, 754, 766, 811,
828, 846, 916, 987
- Gewinn 352
- gezogener Turm 290
- Ghost Chess 54, 196
- Giraffe 227, 363
- Gitterkontaktschach 612
- Gitterschach 15, 16, 67, 84, 117, 147, 350,
354, 641, 717, 781
- Glasgowbauer 742
- Glasgowschach . 592, 593, 602, 603, 621, 622,
628, 629, 632, 633, 637, 649, 676, 686–690,
703, 704, 743, 745, 751, 752, 755, 767, 769,
770, 778, 790, 791, 824–826, 839–842, 873–
876, 906–916, 921–923, 933–935, 943, 944, 955
- Glasgowschach für Schwarz 719, 775
- Gleichfarbiges Wandelschach 256
- Gnu 222, 287, 433, 453
- Grashüpfer . 22, 136, 273, 281, 297, 303, 402,
435, 436, 438, 439, 454, 458, 466–468, 482, 490,
493, 501, 506, 508, 524, 556, 623, 694
- Grazer Bauer 380, 688
- Grazer Hilfsbeidmatt 946
- Grazer Hilfsmatt 346, 455, 729, 730, 741, 919,
980
- Grazer Hilfspatt 729, 739, 762, 799, 824, 829,
838, 842, 866, 871, 915, 980
- große Rochade .. 64, 174, 320–322, 324, 768,
770, 775, 786, 794
- Haaner Schach 72, 81, 82, 129, 136–142, 151,
253, 357, 366, 419, 545–547, 559–564, 650, 694,
707, 728, 756–758, 766, 790, 795, 848–877
- Hamsterheuschrecke 990, 991
- Heuschrecke ... 403, 461, 478, 489, 493, 504,
508, 670
- Hilfsbeidmatt ... 160, 245, 532, 589, 590, 806,
834–836, 907, 922, 923, 928, 934, 942, 943, 978

- Hilfsdoppelmatt 263
- Hilfsdoppelpatt . 117, 123, 125, 136, 137, 198, 248, 297, 344, 439, 447, 459, 477, 501, 504, 547, 717, 802, 807, 825, 863, 864, 868, 986, 987, 989
- Hilfsecho 161, 254
- Hilfseigendoppelpatt 574
- Hilfseigenpatt .. 425, 572, 573, 820, 841, 847, 850, 861, 867, 886, 890, 896, 897, 909, 910, 933, 953
- Hilfs-e. p. 789
- Hilfsgegenmatt 245, 249
- Hilfsidealmatt 95, 222, 440
- Hilfsmasse 177
- Hilfsmatt 1, 17, 18, 30, 58, 66, 70, 81, 83, 85, 96, 111, 115, 128, 134, 151, 158, 171, 173, 176, 181, 185, 190, 197, 203, 215, 220, 223, 251, 261, 274, 275, 280, 301, 302, 321, 326, 328, 329, 335, 341, 342, 345, 360, 368, 374, 379, 386, 395, 410–413, 416, 417, 419, 429, 441, 443–445, 448, 456, 458, 463–466, 468, 470, 474, 476, 491, 498, 499, 505–509, 513, 514, 524, 528, 544, 567, 576, 581, 582, 601, 614–619, 631–633, 662, 667, 669, 672, 689, 693, 694, 708, 718, 721, 724, 733, 735, 737, 738, 740, 742, 780–784, 787, 793, 801, 804, 808, 815–818, 822, 830, 860, 865, 874, 875, 881, 900, 903, 904, 908, 914, 923, 924, 937, 966–968, 999
- Hilfspatt . 5, 14, 21, 28, 31, 32, 42, 48, 49, 65, 88, 90, 91, 96, 97, 111, 113, 114, 127, 135, 164, 168, 172, 175, 184, 207, 208, 221, 224, 233, 255, 265–267, 279–281, 294, 295, 299, 305, 324, 330, 336, 340, 341, 343, 348, 350, 355, 361, 368, 370, 385, 389–391, 393, 394, 396–398, 425, 429, 433, 442, 449–451, 453, 472, 476, 478, 490, 494, 502, 515, 519, 526, 536, 546, 557, 568–571, 575, 577, 578, 584, 593, 595, 602, 603, 612, 622, 641, 650, 651, 700, 701, 719, 720, 722, 743, 744, 747, 752, 760, 774, 776, 777, 785, 792, 795, 800, 803, 805, 821, 843, 851, 853, 856, 862, 870, 888, 901, 902, 906, 913, 917, 921, 925, 931, 932, 935, 936, 945, 952, 956, 963, 976, 988, 990, 993, 998
- Hilfsrochade 786, 788, 794
- Hilfsschach 213, 607, 608, 610
- Hilfsschlag 247, 404, 457
- Hilfs-Umwandlung 283
- Hilfszielfeld 461, 462, 493, 643
- Hilfszug 432
- Hilfs-Zwei-Rochaden 775
- Hilfswingmatt .. 67, 246, 665, 673, 823, 831, 837, 961, 962, 979
- Hilfswingpatt .. 241, 534, 538, 827, 839, 858, 859, 876, 983, 984
- Horizontalzylinder 18, 288, 635
- Hornochse 284
- Idealmatt 27, 755
- Illegal Cluster 93, 94, 152–155, 365, 511
- Imitator 190, 270, 388, 429, 677
- Immunschach 359
- Immunschach rex inclusiv 358
- Inverted Pawn 773
- in wie viel Zügen? 1000
- jeweils 1 Zug lang Kürzestzüger . dann 2 Züge lang Längstzüger, 309
- jeweils 2 Züge lang Längstzüger .. dann 1 Zug lang Kürzestzüger, 39
- Joker 219, 220
- Kaiserin 334
- Kamel 36, 227, 517
- Kamikazecirce 394, 709, 775
- Kamikazeschach 344, 446, 687

Kamikazestein	65	Kürzestzüger seit PAS	274	
Kannibalschach	119, 356	Kurzzüger	288	
kein Matt	156, 613	Längstzüger ... 7, 8, 13, 16, 26, 29, 30, 38, 42, 74, 130, 151, 184, 189, 209, 225, 238, 240, 303, 342, 350, 361, 367, 380, 386, 391, 393, 395, 396, 411–413, 425, 461, 464, 496, 514, 546, 582, 665, 673, 689, 703, 707, 758, 768, 782, 784, 786, 788, 800, 804, 806, 816, 836, 837, 853, 854		
KKK!	250	Laserstein	215	
kleine Rochade .. 282, 290, 322, 768, 775, 788		Last move?	45, 68, 104, 110, 112, 116, 149, 150, 158, 178, 199, 237, 238, 287, 289, 312, 313, 316, 317, 351, 430, 431, 475, 478, 640, 745, 765, 969, 996	
Köko . 175–177, 186, 187, 197, 198, 326–329, 342, 344, 348, 362, 386, 389, 390, 410–413, 419, 473, 481, 483–485, 528, 531, 533, 534, 538, 601, 633, 665, 672, 673, 706, 751, 754, 771, 783, 784, 792, 794, 796–847, 958–962, 964, 992		Läufer & Bauer	298	
König & Equihopper	282	Läufer-Umwandlung	3, 25, 29, 34, 41, 50, 55, 59, 72, 74, 107, 134, 141, 143, 144, 172, 200, 214, 224, 225, 229, 230, 242, 249, 253, 261, 262, 264, 276, 279, 295, 299, 302, 305, 330, 345, 361, 366, 369, 370, 401, 410, 413, 434, 437, 452, 454, 460, 465, 466, 480, 510, 512, 514, 534, 537, 541, 550, 551, 554, 558, 561, 572, 574–576, 591, 592, 611, 623, 627, 631, 636, 657–659, 661, 685, 707, 719, 746, 749, 764, 783, 787, 805, 807, 812, 814, 817, 835, 847, 894, 899, 907, 926–928, 930, 956, 970, 975, 981, 986, 988	
König im Schach zieht nur wie Grashüpfer 435		Läufergrashüpfer	465	
königlicher Stein	59, 60, 128, 136–142, 189, 201, 204, 207, 218–222, 227, 243, 273, 276, 279–283, 285–287, 291, 297, 303, 336, 341, 348, 355, 363, 375–377, 385, 393, 395–398, 401–403, 433–436, 438, 439, 441– 445, 447, 448, 453, 454, 456–461, 463, 465– 468, 478, 482, 489–491, 493, 494, 497, 498, 500, 501, 503, 504, 506, 508–510, 512, 515– 519, 521–524, 541, 549–552, 556, 588, 594, 595, 622–627, 642–644, 648, 666, 670, 687, 689, 691, 694, 699, 701, 709, 710, 716–718, 728, 774, 776, 777, 793, 967, 969, 976, 978–991		Leo	494
König ohne Schlag	552	Lion	276, 283, 448, 459	
Königs-Umwandlung	559, 563, 564, 653	Lob 42, 43, 116, 121, 124, 198, 345, 346, 386, 414, 508		
konsequent	420–423, 427, 574	Loch	142, 570, 600, 775	
Kontaktschach	30	Madrası 132, 133, 294, 373, 464, 672, 674, 917		
Kontraschach	264, 740, 741	Madrası (Bauern exclusiv)	248	
korrekt	278, 360, 371, 388, 450, 470	Madrası rex inclusiv . 189, 206, 210, 223, 252, 277, 338, 363, 378, 387, 426, 447, 675		
korrespondierende Umwandlungen	346	MAFF	695	
Kürzeste Beweispartie	19, 124, 174			
kürzestes Matt	119, 408			
Kürzestzug	508			
Kürzestzüger	20, 42, 48, 126, 128, 151, 231, 367, 394, 417, 457, 563, 607, 633, 662, 707, 783, 805, 807, 851, 904			

- magischer Stein 199, 217, 289, 304, 526
- magisches Feld .. 41, 113, 118, 200, 217, 230, 237, 300
- magisches Hilo 149, 150
- Magnet-Thema 343
- Märchen-Rochade 549
- Märchen-Umwandlung 44, 332, 342, 379, 384, 397, 398, 435, 438, 439, 441, 448, 458, 467, 487, 490, 499, 504, 506–508, 513, 516–518, 521–523, 549, 556, 577–590, 597, 690, 750, 815, 816, 904, 981, 982, 987
- Marines Schach 374, 378
- Marscirce . 105, 172, 244, 253, 310, 452, 489–500, 501–509, 550, 551, 593, 607–611, 631, 686, 694, 702, 703, 709, 718–720, 775, 798, 890, 899
- Marscirce für Schwarz 510
- Marsspiegelcirce (Bauern exclusiv) .. 743, 744
- Mathematik 166, 307, 311, 683
- Matt 4, 8, 13, 20, 37, 63, 68, 79, 97, 99, 100, 109, 110, 121, 178, 219, 226, 238, 262, 272, 278, 286, 331, 352, 353, 362, 388, 408, 415, 431, 481–484, 556, 600, 606, 628, 635, 638, 646, 649, 674, 684, 688, 699, 706, 711, 714, 745, 916, 1000
- Mattsieg 314
- Mecklenbecker Schach 744
- Mehrling 41, 58, 157, 204, 227, 276, 624, 665
- Messigny-Schach 713, 721–725, 727, 729–739, 760–764, 827, 828, 846, 917–919, 945
- mit T-Umwandlung 480
- m:n-Spiralreiter 1000
- m:n-Springer 36, 199, 201, 204, 332, 363, 375, 456, 509, 522, 523, 550, 551, 614, 624–626, 644, 648
- monochromer Stein 968
- Monochromes Schach 901
- Monochromes Schach für Schwarz (Wiedergeburt normal) 216
- Mono-Woozles 698, 705
- Nachtreiterhüpfer 443, 457, 501
- Nebenlösung 19, 44, 55, 67, 70, 127, 152, 159, 170, 176, 196, 253, 362, 375, 376, 379, 492, 493, 515, 518, 743
- neutraler König 487, 667, 693
- neutraler königlicher Stein 549
- neutraler Stein 85, 86, 125, 181–184, 219, 220, 266, 340, 366, 384, 397, 398, 419, 434, 435, 441, 448, 458, 467, 490, 499, 500, 506–508, 513, 516–518, 521–523, 556, 588–590, 666, 668, 669, 690
- neutrales magisches Feld 381
- nichtschlagender Stein 582
- nicht-umwandelbarer Bauer 471
- Normalmatt 51
- Norsk Sjakk . 73, 74, 130, 247, 249, 403–406, 838, 893–895, 907, 926–928, 939, 940, 993
- Nullzug 149, 669
- ohne D-Umwandlung 784
- Ohneschach 33, 34, 111, 229, 233, 251, 290, 384, 434, 460, 502, 509, 522, 523, 562, 599, 661, 767, 791, 801–804, 808, 828, 881, 887, 888, 893, 902, 919, 924
- Ohneschach für Schwarz 189, 455
- Ohneschach für Weiß 464
- Ohneschlag . 23, 180, 229, 231, 243, 267, 396, 409, 424, 540, 555, 649, 655, 662, 663, 707, 715, 778, 821–823, 906, 967, 989
- Ohneschlag für Schwarz 659, 660

- ohne S-Umwandlung 479
 ohne Umwandlung 735
 ohne weiße Umwandlung 787
 One-way Chess 71, 139, 199, 203, 468
 Orterschach 185, 188
 Pacific Retractor 472
 Pao 189, 503
 Para-Circé Coucou 453
 Para-Circé Echange 178
 paralyisierender Stein 213
 Para-Sentinelles 963, 964
 partielle Retroanalyse 352
 Patrouilleschach . 96, 152–155, 157, 212, 331,
 368, 460, 866, 867, 883, 889, 900
 Patt 9, 10, 12, 52, 63, 68, 78,
 89, 162, 163, 187, 273, 278, 296, 303, 306, 351,
 367, 371–373, 424, 489, 530, 565, 594, 629, 634,
 635, 639, 655, 656, 668, 677, 712, 848, 969, 981
 Pattedual 372
 Pattfalle 297
 Pattsieg 314
 Pendel 424, 654
 Person 777, 969, 990
 Pfadfinder 618, 1000
 Pfadfinderin 619
 Pièces Hypervolages 134, 135, 208
 Pièces Volages .. 370, 629, 780, 789, 913–915,
 924, 931, 933–935
 Pièces Volages seit Partieanfangsstellung . 110
 Pion Bérolina exotique 582
 Pion Bérolina lasso 582
 Pion Bérolina requin 584
 Pion Bérolina rosace 590
 Pion bondisseur 587
 Pion exotique 750
 Platzwechsel 924
 Platzwechselcirce . 51, 92, 141, 254, 256, 275,
 369, 474, 479, 480, 553, 557, 603, 685, 746, 826,
 882, 891, 911, 912, 930, 944
 Poseidon 383, 575, 576
 Power Chess 349
 pRA 352
 Preis 38, 39, 41, 42, 139, 152, 189
 Prinzessin 701
 Proteusdame 969
 Proteuskönig 776, 968
 Quasi-Allumwandlung ... 249, 612, 641, 688,
 823, 894
 Quasi-Unterverwandlungen 641
 Radial Leaper 43
 Randkönig 406
 Randzüger . 164, 165, 327, 328, 330, 559, 563,
 808, 858, 884, 938
 Raumschach 191
 rechts offenes Brett 332
 Reciprocating Refusal Chess 262
 reflektierender König 516
 Reflexbeidmatt 250
 Reflexmatt 16, 997
 reines Patt 162
 Rekord 61
 Retro ... 2, 4–8, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 21, 26,
 28, 29, 31, 37, 38, 40, 42, 45, 46, 52, 56, 61–63,
 68, 84, 88–90, 99–103, 105, 109, 112, 115, 121,

- 125, 159, 168, 186, 187, 212, 219, 220, 226, 250, 252, 260, 272, 284, 318, 319, 351, 373, 430, 456, 530, 552, 604, 640, 996–999
- Reverses Einsteinschach . . . 257, 612, 641, 662, 754, 771, 818–823, 868–872, 905, 932, 958
- Reverses Einsteinschach für Schwarz 663
- Rex Multiplex . . . 125, 128, 279, 280, 297, 487, 497, 667, 693
- reziproker Wechsel 253
- reziproke Umwandlungen 729
- Rochadefreund 549
- Römer 682
- Rose 341
- Rotationsbrett gegen den Uhrzeigersinn . . 281, 303
- Rotationsbrett gegen den Uhrzeigersinn seit PAS 274
- Rotationsbrett seit PAS 302
- Rückkehr 171, 192, 205, 224, 231, 235, 238, 239, 241, 243, 246, 248, 250, 252, 255, 261, 263, 266, 267, 271, 283, 285, 286, 298, 300, 326, 330, 333, 342, 350, 356, 368, 379, 381, 388, 393, 394, 400, 404, 410, 417, 424, 429, 433, 442, 449–451, 453, 454, 457, 458, 469, 480, 486, 494, 503, 504, 508, 517, 526–528, 531, 533–537, 542, 570–572, 574, 576–578, 582–584, 587, 592, 597–600, 602, 623, 630, 632, 666, 667, 672, 673, 685, 698, 713, 723, 760, 763, 778, 801–803, 806, 815, 816, 836, 843, 844, 904, 907, 924, 938, 953, 961, 976, 977, 995
- Rücknahmezug 4, 5, 11, 13, 15, 16, 21, 28, 31, 37, 38, 40, 42, 52, 61, 62, 68, 84, 88–90, 99–103, 105, 109, 112, 115, 116, 121, 125, 159, 168, 186, 187, 219, 220, 226, 250, 252, 259, 260, 272, 284, 318, 319, 351, 373, 425, 456, 472, 530, 552, 998, 999
- Rundlauf 3, 172, 199, 217, 221, 229, 230, 250, 254, 256, 288, 294, 304, 308, 332, 342, 345, 361, 364, 470, 471, 479, 480, 483, 488, 510, 526, 572, 574, 746, 771, 783, 806, 911, 954,
- Sans retour 352
- Sans retour für den weißen König 502
- Satzspiel 3, 30, 73, 74, 83, 121, 125, 136, 160, 188, 199, 209, 240, 247, 263, 279, 304, 331, 335, 345, 355, 382, 459, 461, 465, 508, 526, 536, 538, 784, 787, 804, 850, 853, 856, 878, 925, 932, 981, 997
- Schach 80, 101, 102, 202, 654
- Schachzickzack (Weiß darf schlagen) 84
- Schachzwang 15, 221, 442
- Scherzproblem 399
- Schlag 337
- Schlagverbot 285, 292
- Schlagzwang 292, 383, 403, 406, 632
- Schlagzwang für Weiß 443
- Schnitt 44
- Schnitzermatt 56, 264
- schwarzes Karussellschach 205
- schwarzes konsequentes Zwangsfeld 420, 422, 423, 427
- schwarzes Zwangsfeld 431
- Schwarz muss alle Felder betreten die der weiße König verlassen hat, 223
- seit PAS 116, 237, 274, 302
- seit Schach vor letztem Zug 996
- seit vier Einzelzügen 37
- Seit zehn Einzelzügen wird zusätzlich mit Imitator gespielt 270
- seit zehnteiniger Stellung 109
- Selbstblock 336

- Selbstdoppelpatt 15, 206, 210
- Selbsteinsperrung 550, 559, 561
- Selbstgegenmatt 250
- Selbstmatt ... 7, 26, 38, 74, 107, 159, 552, 670
- Selbstpatt 29, 186, 189, 725, 982
- Selbstschach 125, 143, 144, 183, 190, 205, 219, 242, 271, 283, 300, 495, 594, 643, 699, 719, 743
- Selbstschach (Forderung) 129, 319, 715
- Selbstschlag 112
- Selbst-Umwandlung 11, 660
- Selbstzielfeld 179, 180
- Sentinelles 265, 415, 451, 530–534, 536, 597–600, 631, 706, 762, 763, 779, 843–846, 948, 949, 977
- Sentinelles en Pion advers 764, 793, 847, 950–957
- Sentinelles m/n 959–962
- Serienzug-Abzugsmatt 293
- Serienzug-Doppelpatt 138, 438, 709, 756, 766, 811, 845
- Serienzug-Eigenpatt .. 812, 814, 892, 927, 951
- Serienzug-Entschlüsse 121
- Serienzug-Hilfsbeidmatt ... 98, 106, 298, 487, 894
- Serienzug-Hilfsdiagramm 144–148
- Serienzug-Hilfsdoppelpatt 139–142, 196, 253, 531, 728, 810, 877
- Serienzug-Hilfssecho 256
- Serienzug-Hilfs eigenpatt . 809, 869, 873, 889, 891, 899, 948, 950, 954
- Serienzug-Hilfs-e. p. 769
- Serienzug-Hilfsfesselpatt 746
- Serienzug-Hilfsidealmatt 354, 434
- Serienzug-Hilfsmatt . 3, 24, 33, 36, 41, 43, 51, 55, 59, 71, 73, 86, 118, 182, 188, 199–201, 217, 231, 234, 242, 276, 288, 300, 304, 308, 327, 332, 356, 358, 359, 364, 377, 381–384, 400, 401, 414, 427, 428, 467, 471, 486, 488, 503, 512, 517, 520, 521, 525, 527, 533, 535, 549, 560, 562, 566, 577, 578, 583, 585, 587, 663, 686, 690, 698, 704, 706, 749, 750, 767, 878, 880, 882, 884, 887, 918, 930, 940, 941, 959, 960, 991, 994
- Serienzug-Hilfspatt 22, 34, 43, 44, 50, 53, 54, 72, 92, 126, 143, 165, 183, 205, 214, 216, 225, 229, 230, 235, 239, 240, 261, 269, 349, 366, 402, 409, 452, 473, 479, 480, 497, 500, 522, 523, 537, 541, 545, 550, 559, 561, 563, 564, 577, 579, 585, 586, 591, 592, 685, 707, 732, 758, 779, 790, 791, 797, 828, 833, 846, 857, 885, 898, 905, 917, 938, 944, 955
- Serienzug-Hilfsschach 120, 580, 703
- Serienzug-Hilfsschlag 209, 496, 611, 658, 759
- Serienzug-Hilfszielfeld ... 167, 369, 485, 540, 664
- Serienzug-Hilfsswingmatt 620, 621, 879
- Serienzug-Hilfsswingpatt 620, 985, 995
- Serienzug-Matt 35, 39, 57, 60, 64, 69, 76, 87, 105, 108, 130, 132, 204, 244, 252, 257, 259, 260, 277, 282, 284, 287, 292, 309, 310, 363, 375, 376, 380, 387, 403, 418, 420, 426, 446, 495, 516, 518, 588, 596, 636, 652, 657, 666, 705, 710, 716, 723, 731, 736, 751, 757, 771, 773, 832, 844, 872, 883, 929, 939, 947, 958, 971, 972
- Serienzug-Matt mit Doppelschach 259
- Serienzug-Matt mit Patt 252
- Serienzug-Patt . 23, 57, 77, 104, 133, 157, 216, 218, 227, 232, 243, 258, 268, 285, 325, 334, 357, 392, 406, 420–423, 436, 454, 469, 539, 542, 551, 553, 591, 623–627, 630, 653, 687, 697, 713, 726, 727, 734, 748, 753, 754, 763, 764, 772, 778, 849, 872, 893, 895, 912, 926, 974, 992
- Serienzug-Platzwechsel 460

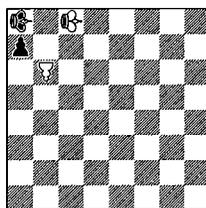
- Serienzug-Platzwechsel (gemischtfarbig) . 437
 Serienzug-Reflexpatt 169, 761
 Serienzug-Reflexschach 170, 510, 609
 Serienzug-Reflexschlag 492
 Serienzug-Remis 25
 Serienzug-Rochade 290, 768, 770
 Serienzug-Schach 407, 691
 Serienzug-Schlag 702, 970
 Serienzug-Selbstdoppelpatt 82, 855
 Serienzug-Selbststeigenpatt 813, 840, 852, 911,
 920, 949
 Serienzug-Selbstmatt 964
 Serienzug-Selbstpatt . 271, 796, 798, 819, 826,
 854, 957
 Serienzug-Selbstschach 405, 519
 Serienzug-Selbstschlag 558
 Serienzug-Selbst-Umwandlung 659
 Serienzug-Selbstzielfeld .. 291, 435, 554, 661
 Serienzug-Vielväterstellung 529
 Serienzug-Zielfeld ... 228, 543, 555, 637, 644,
 645, 648, 671, 696, 973, 975
 Skorpion 719, 966
 Solist 335, 473
 Spezialgitter 64, 69, 364
 Speziallob 345, 346
 Spezialpreis 152
 Sphäroidisches Brett 474
 Spiegelcirce 197, 465, 484, 594, 629, 659, 660,
 687, 697, 729, 774, 880, 881, 888, 919
 Spiegelschach 75–80
 Spiralreiter 1000
 Spiralspringer 348, 615
 Spirit 712
 Springer-Umwandlung 29, 32, 41, 65,
 92, 107, 120, 138, 142, 165, 194, 198, 209, 213,
 216, 223, 239, 249, 263, 267, 268, 279, 291, 295,
 301, 324, 325, 344, 358, 369, 382, 383, 386, 390,
 414, 421, 427, 429, 432, 445, 447, 449, 457, 466,
 468, 492, 496, 501, 536, 549, 556, 575, 576, 591,
 595, 597–599, 602, 621, 628, 637, 658, 664, 671,
 707, 748, 757, 758, 760, 766, 802, 811, 878, 894,
 929, 962, 966, 979, 989
 Stammvater 1
 Starker König 271
 Stärkste-Figur-Umwandlungs-Pflicht 7
 Stellungswiederholung 283, 598, 599
 Stereoschach 190, 191
 Stingschach 720, 780–784, 786, 792, 793
 Strict Circe 525
 Studie .. 2, 6, 25, 47, 177, 191, 212, 314–316,
 399, 430, 475, 548, 965, 996, 1000
 Superbabson 189
 Superbauer . 70, 139–142, 172, 374, 377, 379,
 400, 404, 435, 440, 445, 454, 462, 464, 469, 490,
 493–500, 501, 503, 505, 506, 509, 513, 515, 516,
 521–523, 537, 568, 569, 571, 575, 577, 579, 580,
 582–590, 593, 694, 718, 719, 993, 1000
 Superberolinabauer .. 189, 224, 279, 282, 436,
 458, 462, 490, 494, 495, 503, 510, 515, 522, 524,
 567, 575, 576, 578–583, 585, 586, 595, 719, 775,
 993
 Supercirce 160, 211, 244, 263, 865
 Super-Equipion 587
 Super-Grazer Bauer bondisseur 588, 589
 Super-Pion Bérolina bondisseur 578, 579
 Super-Pion Bérolina caracoleur 582
 Super-Pion Bérolina exotique 583
 Super-Pion Bérolina féministe 585

- Super-Pion Bérolina janus 575, 576
 Super-Pion Bérolina religieux 581
 Super-Pion Bérolina requin 583
 Super-Pion Bérolina rosace 586
 Super-Pion Bérolina tremplin 580
 Super-Pion bondisseur 577, 579, 584–586, 590
 Super-Pion caracoleur 582
 Super-Pion exotique 582
 Super-Pion janus 575
 Super-Pion lasso 580, 582, 583
 Symmetrie 131
 Symmetriecirce 440–443, 567, 568, 971
 Symmetriecirce rex inclusiv 569–571, 976
 Taschenspringer 305
 Tausch 47
 Taxi 266, 267, 335
 TEK 540, 559, 563, 564, 653
 Tema Argentino ... 43, 63, 280, 341, 577, 635, 872
 Tempo 111, 136, 158, 255, 299, 349, 424, 444, 447, 491, 502, 514, 998
 Tempenspiel 424, 447
 Tempo-Umwandlung 349
 Tempoverlust 997
 Tibetschach 272
 Tilt 261
 Torus 251
 Traitor Chess 53
 transmutierende Könige .. 158, 400, 410, 411, 413, 541, 667, 686, 693, 704, 710, 736–739, 767
 transmutierender königlicher Stein .. 375, 376, 379, 465, 466, 505–507, 689, 714
 transparenter Stein 575, 576, 578, 583
 Turboschach 548
 Turm & Alfil 201
 Turm & Fers 201
 Turmgrashüpfer 59, 491, 510
 Turmlion 461
 Turm-Umwandlung 326, 39, 41, 50, 51, 57, 66, 73, 114, 127, 128, 134, 139, 141, 172, 176, 177, 188, 195, 197, 231, 235, 240, 243, 244, 248, 261, 262, 264, 274, 300, 306, 309, 337, 345, 366, 379, 381, 383, 394, 400, 405, 407, 411, 417, 442, 444, 452, 454, 456, 464, 465, 473, 480, 481, 491, 499, 500, 501, 502, 505, 510, 515, 520, 527, 528, 537, 538, 562, 575, 576, 592, 593, 596, 597, 601, 607, 620, 622, 624–626, 637, 649, 652, 657, 672, 673, 694, 695, 702, 705, 710, 728, 729, 734, 752, 759, 768, 775, 784, 786, 788, 794, 801, 803, 806, 831, 838, 843, 847, 888, 895, 939, 940, 951, 957, 961, 966, 978, 983
 TV-Schach 35
 Typ m/n 55, 145–148, 200, 235, 239, 242, 304, 308, 452, 591, 709
 Typ n/0 72, 126, 144, 225, 230, 269, 402, 559, 563, 564
 Umwandlung in dieselbe Figur 25
 Umwandlung in ... erlaubt 22–24, 36, 43, 199, 201, 234
 Umwandlung nur in ... erlaubt ... 26, 29, 74, 217, 491, 597, 815–817, 904, 918
 Umwandlungscirce 652, 671, 966
 Umwandlungswechsel 354, 366, 369, 379, 383, 386, 421, 429, 449, 454, 466, 491, 556, 620
 unbetretbares Feld 43, 127, 255
 unbeweglicher Stein 255
 unlösbar ... 125, 134, 177, 337, 344, 373, 378, 487, 743

- unterirdischer Stein 109
 Urdruck 996–1000
 Vao 622
 Verdopplung 106
 Vermintes Feld 487
 Verschiebung ... 157, 299, 301, 450, 470, 680, 681, 692, 711
 Versetzung 9, 10, 17, 18, 78–80, 94, 98, 134, 143, 236, 240, 278, 293, 296, 360, 372, 654–656
 Verteidigungsrückzüge 13
 Vertikalzylinder 14, 17, 87, 132, 133, 349, 350, 468, 501
 Vogtländer Schach ... 596, 665, 673, 831–842, 937–947
 Volcanic Circe 109
 Volcanic Spiegelcirce 397, 398
 Vorgabepartie 149, 150
 Vorschaltzug 49, 100, 102, 107, 129, 218, 251, 258, 259, 284, 299, 310, 345, 414, 455, 508, 535, 630, 704, 723, 726, 732, 768, 769, 772, 878, 879, 938, 971, 1000
 Wahrscheinlichkeit 166, 307, 311
 Wandelschach 99–102, 126, 145
 Wartezug 171
 Wechselbauer 967
 Weiß darf mit dem Umwandlungsstein nur zwei Züge machen 74
 weißer konsequenter Schachzwang 574
 weißer Kürzestzüge .. 49, 157, 232, 387, 413, 426, 453, 544, 546, 547, 609, 672, 705, 756, 766, 782, 787, 806, 816, 836, 837, 852–857
 weißer Längstzüge 48, 75, 148, 232, 235, 349, 357, 378, 410, 502, 577, 580, 612, 752, 795, 807, 808, 851, 861, 863, 874–876, 998, 999
 weißer Randzüge 169, 170, 645, 860, 882
 weißer Schachzwang 572
 weißer Schlagzwang 972
 weißes Gleichlangzickzack 151
 weißes Halblangzickzack 151
 weißes konsequentes Zwangsfeld ... 420–422
 Weiß hat zuletzt einen 3:n-Springer geschlagen 332
 Wesir . 377, 541, 614, 626, 670, 710, 774, 777, 976
 Wesirkönig 377, 446, 455, 490, 541, 626, 670, 710, 774, 777, 976
 Wiesel 689
 Yin-Yang-Schach 306
 Zebra 36, 201, 521, 625
 Zielfeld 46, 193–195, 338, 339, 642, 647, 676
 Zugwechsel 597
 Zwilling 65, 191, 201, 216, 296, 354, 449, 466, 490, 768
 Zyklus 151, 253

Last-Minute-Service

Die folgenden Vielväterstücke erreichten uns nach Redaktionsschluss! Sie werden als „Last-Minute-Service“ eingefügt (alle Register und die „Kleine Einführung ins Märchenschach“ gelten für Nr. 1–1000).

1001**Waleri Nebotow**K1207A Problemkiste
II 2002

Ser.H==3

Boburger Schach

Circé Equipollents

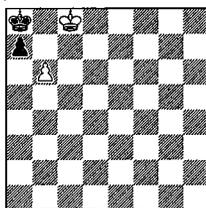
Madrasî rex inclusiv

Pièces Volages Damen-

umwandlungspflicht

♚♛=Ferskönig

♖=Berlinabauer

1002**Waleri Nebotow**K1207B Problemkiste
II 2002

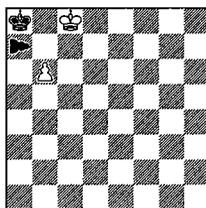
C+ H#2 durch Schwarz

0.1;1.1

Boburger Schach

Umwandlungscirce

Antipatrouilleschach

1003**Waleri Nebotow**K1207C Problemkiste
II 2002

H#3 0.1;1.1;1.1

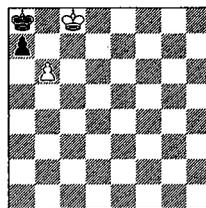
Boburger Schach für

Schwarz Glasgowschach

für Weiß

Ultraschachzwang

♙=Superbauer

1004**Waleri Nebotow**K1207D Problemkiste
II 2002

H#1

Anti-Kontaktschach

Spiegelsymmetriecirce

Mecklenbecker Schach

Exklusivschach

1001

1.a×b6 [wBc5=D] 2.b×c5 [wDd4] 3.c×d4=D [wDe3] FKb7==

1002

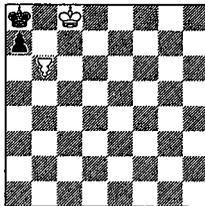
1.– a5 2.b7 a4=D [Dd8]#

1003

1.– Kd7 2.a4=D+ Kc7 3.Da7+ b×a7=T [Ta1]#

1004

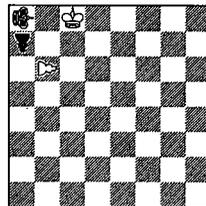
1.a×b6 [wB→g6=L] Le4#

1005**Erich Bartel***K1207E Problemkiste
II 2002*

Ser.#2

transmutierende Könige

♞=Berlinabauer

1006**Hilmar Ebert****Jörg Kuhlmann****Hans-Peter Reich***Urdruck*

C+

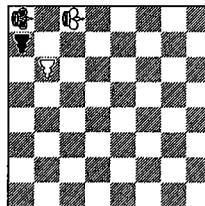
H#2 0.1;1.1

♞=königlicher

Nachtreiter

♞♞=Superberolinabauer

♞♞=Berlinabauer

1007**Jörg Kuhlmann****Hans-Peter Reich***Urdruck*

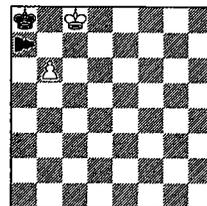
H#3

Langzügler

♞♞=König &

Nachtreiter

♞♞=Berlinabauer

1008**Jörg Kuhlmann****Hans-Peter Reich***Urdruck*

Ser.H-Märchen=7

Kontraschach

♞♞=Kavalleriebauer

1005

1.c7 2.b8=T#

1006

1.- d8=D 2.b6 Dd5#

1007

1.Kg5 c7 2.c5 d8=D+ 3.Ka8 Dd5#

1008

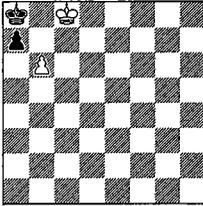
1.a5 5.a1=N! 6.Ng4 7.Na7+ b7=

1009

Jörg Kuhlmann

Urdruck

Thomas Brand gewidmet



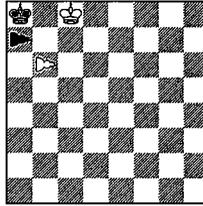
Ser.#4

Diagrammcircle rex
inclusiv seit Symmetrie
vor letztem Zugpaar

1010

Jörg Kuhlmann

Urdruck



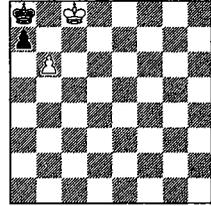
-1s→

a) korrektes H#2 dank
eines (welchen?)
Bibelwortes aus 5. Mose
b) symmetrisches H#2
dank einer (welcher?)
goldenen Pfadfinderregel
Andernachsach
weißer Längstzüger
▷▶=Superbauer

1011

Jörg Kuhlmann

Urdruck



Ergänze einen weißen
Nachtreiter so, dass ein
korrektes a) #n, b) Ser.#n
für größtmögliches n
entsteht. Jeweils drei
Lösungen
Doppellängstzüger

1009

1.b7 2.b8=D 3.Db7 4.Kb8#! (vom Drachen zum Quadrat)

Letztes Zugpaar: Kb8-a8 Kd7-c8+! (eindeutig!); nicht Kc7-c8+?? (illegal wegen K×K); nicht Kb7-a8?
Kb8/c7-c8+?? Entschläge verhindern rechtzeitige Symmetrie!

1010

a) 5. Mose 25,13: „Du sollst nicht zweierlei Gewicht (...) haben“ → dualfrei!

R SBa7×Db6=wSB! & v: 1.c5! Dh6 2.c1=D+! Dc6#!

(R SBc7×Tb6=wSB? führt zu zahlreichen Dualen)

b) Regel: „Bauern dürfen in Pfadfinder umwandeln, wenn solche im Diagramm **oder** **Beitext** erscheinen!“

R SBd8×b6=wSB! & v: 1.SBd1=P+! Kc7! 2.Pc8 SBb8=D,T symmetrisches #!

1011

a) +wNf4,g2,h3!

0.– a5 1.Nf4,g2-d8 a4 2.Na2 a3 3.Ng5# bzw. 1.Nh3-d5 a4 2.Nf1 a3 3.Nc7#

Versuche mit n>3 scheitern immer an Interferenz mit dem schwarzen Bauern!

b) +Nc6,d2,e4!

(0.– a5) 1.Ng8 2.N(x)a5 3.Ng2 4.Nd8 5.Na2 6.Ng5#

Vielväter-Limerick



Zei een Mormoon uit het engelse Leeds:
 In veel-wijverij zie ik wel iets
 'k Voel tal van emoties
 Bij damepromoties
 Maar 't Vielväterproblem doet me niets¹

Peter Bakker²

¹ Wörtlich etwa: „Sagte ein Mormone aus dem englischen Leeds: / Vielweiberei bedeutet mir sehr wohl etwas / Ich fühle eine Unzahl von Emotionen / Bei Damenpromotionen / Aber das Vielväterproblem kümmert mich nicht“ (JK).

² Probleemblad XI-XII 2001 S. 226

Vielväter-Stück ...

Ein Mormone im englischen Leeds

Sprach: „Bei Vielweiberei, da geschieht’s:

Emotionen-Behandlung ...

Mittels Damenumwandlung (!)

Mein Vielväter-„Stück“ aber vermied’s ...!!“

nach Peter Bakker (*he*³)

Many-Father-Problem ...

Said a chess playing Mormon from Leeds:

“I like my polygamist’s needs!

I’m full of emotions

When doing promotions

With one thousand fathering deeds ...!!”

nach Peter Bakker (*he*⁴)

³ Die recht frei zu verstehende Übersetzung „komponiert“ augenzwinkernd eine weitere Bedeutungsebene hinzu!

⁴ Dito!

Kleine Einführung ins Märchenschach

Vorbemerkung

Diese kleine Einführung ins Märchenschach enthält die in den ersten 1000 Vielväterproblemen vorkommenden Märchenschachelemente in einschlägigen oder von uns sorgfältig neu formulierten Definitionen.

Verweispfeile führen zu Synonymen, inhaltlich verwandten oder solchen Stichwörtern, auf die in der Definition in irgendeiner Weise Bezug genommen wird (hierzu dienen auch einige wenige orthodoxe Begriffe).

Erfinder von Märchenarten und -steinen, so uns bekannt, finden sich am Ende der Definition. Manches wird sich niemals dem Dunkel der Problemschachgeschichte entreißen lassen – um so willkommener ist uns jeder einzelne ergänzende Hinweis aus dem Erfahrungsschatz der Leserschaft: Quellenhinweise zu frühen Beispielen, Definitionen oder – im Glücksfalle – Urquellen. Ergänzungen und Korrekturen werden im nächsten *he-chess*-Band nachgereicht, um den geschätzten Leser nicht bis zur vierten Vielväter-Auflage „*Die erste Million ...*“ schmoren zu lassen! (*he*)

→ (als Bestandteil einer Forderung) = so, dass ...

√25-Springer → Wurzel-25-Springer

√40-Springer → Wurzel-40-Springer

√50-Springer → Wurzel-50-Springer

0:1-Springer = Wesir: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 1/0 oder 0/1; z.B. kann ein 0:1-Springer von a1 aus die Felder a2 und b1 erreichen. [Bereits im *Tamerlane* nach Timur Lenk, 1336-1405; = General im *Xiangqi*]

1:1-Springer = Fers: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 1/1; z.B. kann ein 1:1-Springer von a1 aus das Feld b2 erreichen. [Vorläufer der Dame in ältesten Schachquellen]

1:3-Springer = Kamel: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/1 oder 1/3; z.B. kann ein 1:3-Springer von a1 aus die Felder b4 und d2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein. [Bereits im *Tamerlane* nach Timur Lenk, 1336-1405]

1:4-Springer = Giraffe: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/1 oder 1/4; z.B. kann ein 1:4-Springer von a1 aus die Felder b5 und e2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein. [Bereits im *Tamerlane* nach Timur Lenk, 1336-1405, dort gefolgt von einem Turnzug]

1:5-Springer = Ibis: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 5/1 oder 1/5; z.B. kann ein 1:5-Springer von a1 aus die Felder b6 und f2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

1:6-Springer = Flamingo: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 6/1 oder 1/6; z.B. kann ein 1:6-Springer von a1 aus die Felder b7 und g2 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein. [L. ZAGLER, *Problemliste* (104) IV 1996 S. 212]

2:2-Springer = Alfil: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 2/2; z.B. kann ein 2:2-Springer von a1 aus das Feld c3 erreichen. Das dabei „übersprun-

gene“ Feld kann beliebig besetzt sein. [Vorläufer des Läufers in ältesten Schachquellen]

2:3-Springer = Zebra: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten $3/2$ oder $2/3$; z.B. kann ein 2:3-Springer von a1 aus die Felder c4 und d3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

2:4-Springer = Lancer = Hase: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten $2/4$, z.B. kann ein 2:4-Springer von a1 aus die Felder c5 und e3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

2:5-Springer = Korsar: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten $5/2$ oder $2/5$; z.B. kann ein 2:5-Springer von a1 aus die Felder c6 und f3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

3:4-Springer = Antilope: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten $4/3$ oder $3/4$, z.B. kann ein 3:4-Springer von a1 aus die Felder d5 und e4 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

ab Diagrammstellung: Vielfach ist es nicht sinnvoll, eine Märchenbedingung bereits → seit Parteeinleitungsstellung gelten zu lassen, sei es, dass dies per definitionem gar nicht möglich wäre (wie im → Berkeleyan Chess oder auf dem → Horizontalzylinder), sei es, dass dies einfach unpraktisch oder desaströs für die „Erspielbarkeit“ einer → legalen Stellung wäre, sofern man darauf überhaupt Wert legt.

abwechselnd ...: Im 1., 3., 5., ... Zug gilt die eine Bedingung, im 2., 4., 6., ... Zug die andere, wobei die Wahl, mit welcher der beiden Bedingungen begonnen wird,

vorgegeben oder frei (Welche Reihenfolge?) ist.

Actuated revolving grid squares (→ Gitterschach): Jede Gittermasche, in die sich ein Stein hineinstellt (auch andere Auslöser sind denkbar), wird als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges – unter Belassung der übrigen Gittermaschen – um 90° nach rechts (im Uhrzeigersinn) gedreht, wobei die Felder der gedrehten Gittermasche in Nummerierung und Färbung dem Gesamtbrett angepasst werden. Schachgebote oder illegale → Selbstschachs werden erst nach dieser Drehung festgestellt. Bauern dürfen bei der Drehung auf die eigene Offiziersgrundreihe oder – dabei umwandelnd – auf ihre Umwandlungsreihe geraten. → Spezialgitter, → Rotationsbrett, → schwarzes Karussellschach

Adler: Geknickter → n° -Grashüpfer für $n = 90$. Ein Adler a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b7, über einen Bock auf g7 nach f8 oder h6. [Problemkiste (61) II 1989 S. 10]

Adlerheuschrecke: Geknickte → n° -Heuschrecke für $n = 90$, bewegt sich also ausschließlich schlagend wie eine → Heuschrecke, jedoch auf der geknickten Zugbahn eines → Adlers.

ad libitum: Weiß muss pro Variante oder Phase eine von mehreren zur Auswahl stehenden Forderungen erfüllen (z.B. → Matt / Patt ad libitum).

Aidé libre: Im Unterschied zum normalen → Hilfsspiel wird die streng alternierende Zugfolge von Schwarz und Weiß aufgegeben – jeder kann ziehen, wann es ihm passt bzw. wie es dem gemeinsamen Ziel dient, auch einige → Serienzüge hintereinander. [J. ROTENBERG, Phénix (51) IV 1997 S. 3578]

Alfil → 2:2-Springer

Alice-Schach: Es wird auf zwei 8×8-Brettern gespielt: Bretter A und B. Nach jedem Zug (wahlweise auf einem der beiden Bretter) wird der gezogene Stein als unmittelbare Zugfolge auf das analoge leere Feld des anderen Brettes versetzt. Ist das zugehörige Feld nicht leer, wäre der entsprechende Zug illegal. Ein Schlagfall ist also nur auf demjenigen Brett möglich, auf dem der Zug auch startete. Geschlagene Steine verschwinden ganz. Der König darf durch einen Zug seiner Partei weder vor dem Brettwechsel des Zugsteines noch danach einem Schachgebot auf seinem Brett im herkömmlichen Sinne ausgesetzt sein. In der Parteeinleitungsstellung stehen alle 32 Steine auf Brett A. [V. R. PARTON, *Fairy Chess Review* 1953]



<http://www.chessvariants.com/other.dir/alice.html>

Altarabisches Schach: Im Altarabischen Schach stehen statt der Damen Minister („M“ = Fers → 1:1-Springer) auf dem Brett und statt der Läufer Elefanten („E“ = Alfil → 2:2-Springer). Es gibt weder Bauerndoppelschritt noch En-passant-Schlag. Umwandlungen erfolgen in Minister. Rochaden sind nicht gestattet. Gewonnen hat, wer den Gegner matt setzt, patt setzt oder alle Steine beraubt, ohne

selbst in diese Gefahr zu geraten (Matt-, Patt- und Beraubungssieg). Remis ist, wenn keines dieser Gewinnziele erreicht werden kann. [H. SUWE, *feenschach* (93) XI-XII 1989 S. 223]

Alternativcirce: Zunächst wird wie in → Circe gespielt. Ist jedoch das Wiedergeburtfeld eines geschlagenen Steines besetzt, wird er analog zu → Spiegelcirce wiedergeboren. Ist auch dieses Feld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett. [Problemkiste (133) II 2001 S. 20]

A-nach-B (in n Einzelzügen): Statt von der → Parteeinleitungsstellung aus eine gegebene andere Stellung zu erspielen (→ kürzeste Beweispartie), muss von Stellung A aus Stellung B erspielt werden. Im Prinzip funktioniert dies wie ein → Hilfsmatt, auch was den schwarzen Anzug in Stellung A angeht, jedoch ist das Ziel keine Mattstellung, sondern Stellung B. [Kompositionsturnier Andernach 2001; *feenschach* (141) VI 2001 S.115-122, (143) VIII-X 2001 S. 263-264]

Andernacher Dynamoschach: Befördert ein Stein (außer König) einen gegnerischen Stein über den Bretttrand, so wechselt der Verursacher die Farbe.

Andernachgrashüpfer: Zieht wie ein Grashüpfer, wobei aber der jeweils überhüpfte Stein („Sprungbock“) seine Farbe wechselt; nur → königliche Steine behalten auch als Sprungbock ihre Farbe bei.

Andernachschach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie einen gegnerischen Stein schlagen, die Farbe. [B. ELLINGHOVEN, *Kompositionsturnier Andernach* 1993; *feenschach* (109) XI 1993 S. 119-125] → Tibetschach

Anti-Andernachschach: Wie → Andernachschach, jedoch wechselt der schlagfreie

ziehende Stein die Farbe, der schlagende behält sie bei. [P. A. PETKOW, feenschach (121) XI 1996 S. 286-291 & 297-301, (129) VIII-IX 1998 S. 336-342]

Anticirce: Im Gegensatz zum → Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die Circe-gemäße 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. Es sollte entweder die gültige Definition beim jeweiligen Problem angegeben oder das Problem unter beiden Definitionen korrekt sein. [Erfinder: F. CALVET feenschach (8) III 1972 S. 257; Y. CHEYLAN, Rex Multiplex (37) in Phénix (17) VI 1992 S. 1614-1616; R. J. MILLOUR, Rex Multiplex (41) in Phénix (21) IV 1993 S. 2049-2056] → Anticirce n.d.n.E., → Paracirce

Anticircé Clône: Der Schlagtäter nimmt unter Beibehaltung seiner Farbe die Gangart des Schlagopfers an (nicht wie in → Circé Clône das Schlagopfer die Gangart des Schlagtäters) und wird gemäß seiner neuen Gangart wie im → Anticirce rückversetzt.

Anticirce n.d.n.E. = Anticirce nach den neuesten Erkenntnissen: Heute der Normalfall! Gegenüber der früheren Auffassung des → Anticirce gelten inzwischen automatisch die folgenden beiden Zusatzregeln (d.h. die früheren willkürlich einschränkenden Regelungen wurden aufge-

hoben): a) Erreicht ein Bauer die Umwandlungsreihe, wird er automatisch umgewandelt. Dies ist auch der Fall, wenn er die Umwandlungsreihe schlagend erreicht. Daher erfolgt nach einem Bauernschlag auf die Umwandlungsreihe die Wiedergeburt des schlagenden Steines so, dass die eben erwandelte Figur wiedergeboren wird. b) Ein Schlag des gegnerischen Königs durch den eigenen König (wie es z.B. die gedankliche Überprüfung eines → Märchenmatts vorsieht) ist auch dann korrekt, wenn das freistehende Ursprungsfeld des eigenen Königs vom Gegner beobachtet ist (→ Beobachtung), wenn der König durch Schlagfall und Wiedergeburt also in ein → Selbstschach geriete (denn zu diesem Zeitpunkt wäre der gegnerische König ja bereits geschlagen und hätte also selbst zuvor in einem Schach oder Selbstschach gestanden). [R. J. MILLOUR, H. GRUBER & J. KUHLMANN, feenschach (65) V 1983 S. 70-71] → Circe, → Paracirce

Anti-Einsteinschach: Wie → Einsteinschach, jedoch wechselt nur ein schlagender Stein seine Zug- und Wirkungskraft. [feenschach (119) I-IX 1996 S. 199]

Antipoden-Circe = Antipodenschach: Zu jedem Feld des Normalbrettes gibt es im Abstand 4:4 ein einziges Feld, das Antipodenfeld. Beim Antipodenschach wird ein geschlagener Stein auf dem Antipodenfeld wiedergeboren, wenn dieses frei ist, andernfalls verschwindet er vom Brett. [Problemkiste (122) IV 1999 S. 53] → Circe

Antischach: Nur „einstehende“, also vom Gegner beobachtete Könige stehen sicher (und dürfen nicht geschlagen werden). Verliert ein König die gegnerische → Beobachtung, steht er im Schach und muss umgehend wieder gegnerische Beobachtung erlangen. Kann seine Partei das nicht, ist er antimatt. In Kombination mit → Rex

Multiplex muss jede Partei wenigstens einen König „einstellen“, um nicht antimatt zu sein. → Berkeleian Chess, → Vogtländer Schach

Antispiegelcirce: Wie im → Antircirce wird nicht das verschwindende Schlagopfer, sondern der Schlagtäter rückversetzt, aber nicht auf das Feld, das sein eigenes Ursprungsfeld gemäß → Circe wäre, sondern auf das Circe-gemäße Ursprungsfeld eines gegnerischen Steines gleicher Gangart vom selben Schlagfeld aus. → Spiegelcirce

Antisymmetriecirce: Der schlagende Stein wird gemäß → Symmetriecirce wiedergeboren; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Für weitere Besonderheiten der Versetzung gelten entsprechend die Regeln des → Antircirce n.d.n.E.

Augsburger Schach: Steine gleicher Farbe mit Ausnahme des Königs können sich beliebig „zusammenballen“ (kombinieren) oder „aufspalten“ (trennen). Eine solche Zusammenballung kann komplett weiterziehen oder auch nur zu einem Teil und den Restteil zurücklassen; sie kann auch aus beliebiger Verdoppelung gleichziehender Steine derselben Farbe bestehen. Gerät eine Zusammenballung mit eigenständiger Bauernkomponente auf die erste oder achte Reihe, so wird die Bauernkomponente stillschweigend umgewandelt (wenn gegnerische Offiziersgrundreihe), oder die Bauernkomponente „schweigt“ (wenn eigene Offiziersgrundreihe) bis zum „Wegtransport“ durch eine andere Figurenkomponente. Eine Dame kann jederzeit als Zusammenballung von Turm und Läufer aufgefasst werden. [Er. BARTEL; Stammproblem mit A. H. KNIEST, Frankfurter Notizen 1965]

Augsburger Schach rex inclusiv: Wie → Augsburger Schach, nur können auch die

Könige an (eigenfarbigen) „Zusammenballungen“ teilnehmen, aktiv mit ihnen oder passiv in ihnen mitziehen und jederzeit aus ihnen heraustreten oder zurückbleiben. Fluchtfelder des Königs sind also nicht blockierbar. [W. SPECKMANN, Deutsche Schachzeitung 1969]

Avalanche = Avalanche-Schach = Lawinenschach: Jeder Zug besteht aus zwei Teilen. a) Normaler legaler Zug; b) jeder nicht-blockte gegnerische Bauer wird um ein Feld auf die ziehende Partei zu bewegt (ohne Doppelschritt oder Schlagfall). Da a) legal sein muss, ist ein eventuell bestehendes Schachgebot im ersten Zugteil abzuwehren. Der zweite Zugteil ist obligatorisch, wenn es irgendeinen ungeblockten gegnerischen Bauern gibt. Gerät dabei ein Bauer auf seine Umwandlungsreihe, entscheidet die Partei des Bauern über dessen Umwandlung. En-passant-Schläge sind nicht möglich. Der b)-Teil ist auch dann obligatorisch, wenn dabei alle möglichen Bauernbewegungen den eigenen König in ein Schachgebot bringen. Dies geht natürlich mit (Partie-)Verlust der ziehenden Partei einher, selbst wenn sie in Teil a) mattgesetzt haben sollte. [R. BEFZA, 1977; Variationen des Schachspiels¹¹¹ (Deutsche Schachjugend); Variant Chess 1993-1996 S. 86, 105, 132, 133, 139, 155] → Dynamoschach

Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe ziehen und schlagen einschrittig: Zusatzbedingung, hier zu → transmutierenden Königen oder zu einem → transmutierenden königlichen Stein.

Beamte: Ein „beamteter“ Stein ist nur zugänglich, wenn er unter → Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; unbeobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. [A.

SCHÖNEBERG (Idee) & J. KUHLMANN, feenschach (71) XI 1984 S. 478-479]

Beidmatt: Eine Partei darf mit ihrem Mattzug derart ins → Selbstschach ziehen oder in einem Schach stehen bleiben, dass sie, wäre sie unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls matt stünde ungeachtet des gleichzeitigen Einstehens beider Könige. Dies darf aber nicht aus einem bereits gültigen Matt oder Patt heraus geschehen. [J. KUHLMANN, feenschach (56) X 1981 S. 202-209] → Doppelmatt, → Gegenmatt

Beobachtung: Ein Stein „beobachtet“ ein Feld oder einen darauf stehenden Stein beliebiger Farbe, wenn er aufgrund seiner bloßen Bewegungseigenschaften dorthin schlagen könnte, wäre das Feld nur von einem geeigneten Schlagobjekt besetzt. Eine Beobachtung kann durch Verstellung der Beobachtungslinie unterbrochen werden, nicht aber durch die Fesselung des Beobachters und im Allgemeinen auch nicht durch einschränkende Märchenbedingungen. Nicht nur gegnerische Beobachtung kann existenziell sein, z.B. im → Berkeleyan Chess, → Antischach oder → Beamenschach, sondern auch die Beobachtung eigener Steine wie im → Patrouilleschach oder → Echecs Central. [E. W. BEAL] → Paralyse

Bereinigtes Dynamoschach: Spielart des → Dynamoschachs, bei dem orthodoxe Züge illegal sind. Falls es zu „Zweideutigkeiten“ kommt, falls also ein Zug sowohl orthodox als auch mit Dynamoeffekt denkbar ist, gilt der Zug dennoch als legal. Sollen solche Zweideutigkeiten gleichfalls illegal sein, liegt → Bowdlerisiertes Dynamoschach vor. [J. TSCHÖPE, Problemkiste (97) II 1995 S. 10]

Berkeleyan Chess: „Esse est percipi“ – nach jedem Zug verbleiben nur diejenigen Steine beider Seiten auf dem Brett, die

vom Gegner beobachtet werden (→ Beobachtung). [Problemkiste (118) VIII 1998 S. 269] → Antischach

Berolinabauer: Ein Bauer, der schräg zieht und geradeaus schlägt – natürlich einschrittig vorwärts. Der (schlagfreie) Doppelschritt von der eigenen (2. bzw. 7.) Bauernreihe bleibt möglich, jetzt freilich diagonal. Umzuwandeln ist wie beim normalen Bauern. [E. NEBERMANN, 1926, benannt nach Berlin; frühe Verwendung von Em. LASKER]

Berolina-TEK: Wie → TEK, zieht jedoch bis zur Königs-Umwandlung wie ein → Berolinabauer.

Beweispartie: Eine Stellung wird in einer fiktiven Partie von der Partiefangstellung aus erspielt.

bichromer Stein: Die Bedingung → Bichromes Schach gilt nur für den genannten Stein.

Bichromes Schach: Start- und Zielfeld eines Zuges müssen unterschiedliche Felderfarben aufweisen. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt. [Problemkiste (108) XII 1996 S. 316; (111) VI 1997 S. 80]

Bicolores → Echecs Bicolores

Bi-Woozles: Sich gegenseitig beobachtende ungleichfarbige Steine (Könige eingeschlossen) verlieren ihre Wirkungskraft (Schlag/Schach/Patt). [Th. TAUBER, Kompositionsturnier Andernach 1999; feenschach (132) VI-VIII 1999 S. 56-68] → Beobachtung, → Paralyse, → Mono-Woozles

Boa: Zieht und wirkt wie die Kombinationsfigur aus → Spiralspringer und → Diagonal-Spiralspringer, aber jeweils nur auf

der „weiten“ Wicklung der orthogonalen oder diagonalen Spirale. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

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.

Bouncy Knight: Springer, der nach einem schlagfreien Zug auf ein Randfeld einen weiteren Zug machen darf, jedoch nicht zurück auf das Feld, von dem er kam. [G. P. JELLISS, Problemkiste (69) VI 1990 S. 120]

Bowlerisiertes Dynamoschach: Verschärfte Form des → Bereinigten Dynamoschachs, in der auch „zweideutige“ Züge (orthodox oder mit Dynamoeffekt) illegal sind. [J. TSCHÖPE, Problemkiste (97) II 1995 S. 10]

Brechtschach: Jede Partei verwandelt bei jedem Zug nicht bewegte eigene Steine schrittweise gemäß dem Schema K-D-T-L-S-B-K-D... „abwärts“ (↓) oder B-S-L-T-D-K-B-S... „aufwärts“ (↑). In Typ A hat jede Partei zu Beginn die freie Wahl der Verwandlungsrichtung abwärts oder aufwärts, an die sie dann aber im Fortgang gebunden bleibt. In Typ B legt die anziehende Partei die Verwandlungsrichtung auch des Gegners (gleich- oder gegensinnig) fest. Schachgebote müssen durch eine aktive Bewegung, nicht durch eine passive Verwandlung des angegriffenen Königs abgewehrt werden, es wird also auf → Normalmatt gespielt. Die an sich fällige Verwandlung eines unbewegten Steines bleibt aus, wenn dadurch → Rex Multiplex oder ein Bauer auf einer der beiden Offiziersgrundreihen entstände; „königlose“

Stellungen hingegen sind zulässig. Sofern überhaupt „Brecht-Züge“ mit passiver Verwandlung möglich sind, dürfen keine anderen Züge gewählt werden. [St. EISERT, Die Schwalbe (66) XII 1980, S. 158-159]

Brechtschach Typ A (seit PAS): Bei → Brechtschach lässt Typ A jeder Partei zu Beginn die freie Wahl der Verwandlungsrichtung. → seit Parteeinleitungsstellung

Brettvariation: Statt auf dem 8×8-Normalbrett kann auf beliebig anders geschnittenen Brettern gespielt werden; dabei kann die Wahl der Notation ebenfalls variieren. Beim n×3-Brett etwa (n Reihen breit, 3 Reihen tief) fallen auf beiden Seiten Offiziers- und Bauerngrundreihe zusammen, sodass ein Bauerndoppelschritt mit sofortiger Umwandlung von Rand zu Rand möglich wird.

Carolinabauer: Darf auf dem Endpunkt einer Linie nur in denjenigen Figurentyp umwandeln, der in der → Parteeinleitungsstellung dort (in gegnerischer Farbe) steht. [K. VERSMISSEN, 1768. Problemeblatt VII-VIII 1990]

Cavalier Majeur = „Überspringer“: Es sind → seit Parteeinleitungsstellung → Nachtreiter statt Springer auf dem Brett. Bauern müssen in Dame, Turm, Läufer oder Nachtreiter umwandeln, nicht in Springer. Wir notieren „CM“ statt „S“ oder „N“. [J. ZELLER]

Celleschach: Schlägt ein Stein, multipliziert er sich auf zwei Steine; der eine kommt auf das Schlagfeld, der andere auf das Ausgangsfeld des Schlagzuges zu stehen. Celleschach ist → rex inclusiv: Schlägt ein König, gelten automatisch die Regeln für → Rex Multiplex. [Problemkiste (128) IV 2000 S. 224]

Chamäleon: Es ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S... (d.h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm usw.) oder umgekehrt (D-T-L-S-D...). Letzteres muss dann explizit angegeben werden. [W. E. LESTER, Chess Amateur 1925]

Chamäleonschach: Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in → Chamäleons um, auch wenn solche noch nicht in der Diagrammstellung auftauchen.

Chinesischer Bauer: Bauer, der auf der Umwandlungsreihe nicht umwandelt, aber auf dieser (und im Gegensatz zum → Waagrecht-Bauern nur dort!) waagrecht ziehen kann. [I. G. RICHARDSON, 90. Variant Chess (6) IV-VI 1991 S. 73]

Chinesisches Schach: Statt mit Dame, Turm, Läufer, Springer wird → seit Partieanfängstellung mit → Leo, → Pao, → Vao, → Mao gespielt und auch nur in diese umgewandelt. [Problemkiste (116) IV 1998 S. 214]

Circe: Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf ein der Partieanfängstellung entsprechendes Ursprungsfeld (= „Repulsfeld“) rückversetzt. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf das mit dem Schlagfeld gleichfarbige Ursprungsfeld, Bauern auf das Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld, Märchenfiguren als fiktiv durch Märchenumwandlung entstanden auf das Umwandlungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld, neutrale Steine auf das Ursprungsfeld im Lager der Partei, gegen die geschlagen wurde, rückversetzt. Die Regel gilt auch, wenn der Stein gar nicht von seinem „Ursprungsfeld“ gekommen sein kann. Ist es besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett. [P. MONREAL, 1967]

Circé Clône: Ein geschlagener Stein nimmt die Gangart des schlagenden Steines an und wird dann als solcher wiedergeboren. Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei → Circe wiedergeboren. [R. BEDONI, Rex Multiplex (38) in Phénix (18) IX 1992 S. 1730]

Circé Coucou = Kuckuckscirce: Geschlagene Steine werden auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines gemäß → Circe wiedergeboren. Wandelt sich ein Bauer mit Schlag um, so entsteht die geschlagene Figur auf dem Ursprungsfeld des soeben erwandelten Offiziers. Wird ein Bauer von einem Offizier geschlagen, so entsteht er umgewandelt auf dessen Ursprungsfeld, wobei die Wahl der Umwandlungsfigur bei der Partei des Bauern liegt. Ein solcher Bauernschlag ist (auch im → Hilfsspiel) verboten, wenn durch irgendeine Umwandlung ein illegales → Selbstschach der schlagenden Partei entstehen könnte. [P. MONREAL, British Chess Magazine III 1979 S. 141]

Circé Couscous = Couscouscirce: Wie → Circé Coucou, jedoch bestimmt beim Schlag eines Bauern durch einen Offizier die schlagende Partei die Umwandlungsfigur des gegnerischen Bauern. Natürlich darf die Umwandlungsfigur nicht so gewählt werden, dass es zu einem illegalen → Selbstschach käme. [N. GEISSLER, Problemkiste (87/88) VII 1993 S. 56-57]

Circé Equipollents: Der geschlagene Stein wird auf jenem Feld wiedergeboren, das symmetrisch zum Ausgangsfeld des Schlägers liegt. Als Symmetriepunkt gilt das Schlagfeld, sodass die Bewegung der schlagenden Figur und die (virtuelle) Bewegung der wiedergeborenen Figur wie der einschrittige Stoß im → Dynamoschach wirken. [R. BEDONI, diagrammes

(33) V-VI 1978 S. 579; feenschach (119) I-IX 1996 S. 199] → Circe

Circé Parrain: Bei einem Schlag wird die geschlagene Figur unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein weiterer Stein der Partei des geschlagenen Steines gezogen hat. Dabei ist die Linie zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtfeld parallel zu der Zuglinie zwischen Start- und Zielfeld des „weiteren“ Steines, wobei die beiden parallelen Vektoren gleichlang sind. Bei einem Enpassant-Schlag gilt als Schlagfeld jenes Feld, auf dem sich der schlagende Bauer nach dem Schlag befindet. Ist der „weitere“ Zug eine Rochade, wird eine additive Kombination der Züge von König und Turm bei der Wiedergeburt berücksichtigt. Ein Bauer kann auch auf der ersten und achten Reihe wiedergeboren werden. Von der eigenen Offiziersgrundreihe aus kann er einschränkt ziehen; bei Wiedergeburt auf der gegnerischen Offiziersgrundreihe wandelt er sich um; dabei entscheidet die Partei des Bauern über die Art der Umwandlung. [J. AUCLAIR, *Rex Multiplex* (27) in *Phénix* (7) VIII 1989 S. 613-614] → Circe

Circe rex inclusiv: Die → Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Repulsfeldern e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Repulsfeld eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist. [= „Circe mit allen Schikanen“; H. SCHIEGL., 40. Krumme Hunde. Erster Wurf⁴¹ S. 24]

Conversion captures: Ein geschlagener Stein wechselt seine Farbe und zieht in Ergänzung des Schlagzuges auf das vom schlagenden Stein verlassene Feld, falls dieser Zug seiner Gangart entspricht. Ist das nicht der Fall, gilt der Schlagzug als normal und der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt. (P. KNIEST schlug die Bezeichnung „CC-Schach“ vor.) [feenschach (36) XI-XII 1976 S. 409]

Dabbabareiter: Ein 0:2-Reiter (→ m:n-Reiter); er erreicht von seinem Standfeld aus somit nur jedes zweite, also gleichfarbige Feld, das auch ein Turm erreichen könnte.

damit ...: Forderungskomponente A muss zuerst erfüllt werden, damit Forderungskomponente B erfüllt werden kann. → dann

dann ...: Forderungskomponente B erfolgt erst, nachdem Forderungskomponente A bereits abgeschlossen wurde.

Degradierung: Jede Figur (außer König), welche die eigene (2. bzw. 7.) Bauernreihe betritt, wird als unmittelbare Zugfolge zum Bauern der eigenen Farbe „degradiert“. Spielt eine Partei mit heterodoxen Bauern (z.B. → Carolinabauern), wird zu diesen degradiert. [H. B. Verdonk, feenschach (20) II 1974, S. 223]

Demobrettschach: Betritt ein Stein die untere Bretthälfte, verschwindet er vom Brett (so wie Zuhörern in hinteren Reihen bei einem Vortrag diese Figur dann nicht mehr sichtbar ist).

Diagonal-Spiralspringer: Zieht und wirkt auf „Spiralen“, die jedoch – im Gegensatz zum → Spiralspringer – um Diagonalen statt um Orthogonalen „gewickelt“ sind, und zwar „eng“, z.B. b1-a3-c2-b4-d3-...-f8-h7 oder b1-c3-a2, oder „weit“, z.B. b1-c3-e4-f6-h7 oder b1-d2-e4-g5-h7. Ein Diagonal-Spiralspringer bietet also von b1 aus einem gegnerischen König auf h7 auf drei verschiedenen Wegen Schach, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Die Verallgemeinerung ist der m:n-Diagonal-Spiralreiter (→ m:n-Spiralreiter). [J. KUHLMANN, *Diagramme und Figuren* Bl. 237 12.XI.1966]

Diagrammcirce: Wie → Circe, aber als Ursprungsfeld eines geschlagenen Steines gilt das Standfeld der Diagrammstellung. Ist dieses inzwischen anderweitig besetzt, wird der geschlagene Stein vom Brett entfernt. [Problemkiste (76) VIII 1991 S. 70; (130) VIII 2000 S. 284] → ab Diagrammstellung

Diagrammcirce rex inclusiv: Wie → Diagrammcirce, aber → rex inclusiv, d.h. auch die Könige können geschlagen und rückversetzt werden (und stehen nicht im Schach), wenn und solange ihr ursprüngliches Standfeld gemäß Diagrammstellung nach einem solchen Schlagfall für den Re-puls leer steht.

Doppelpürzestzüger: Wie → Kürzestzüger, Bedingung auch für Weiß.

Doppellängstzüger: Die → Längstzüger-Bedingung gilt für Weiß und Schwarz.

Doppelmatt: Ein → Beidmatt mit zwei Einschränkungen: a) Die Königsopposition bleibt der minimale Königsabstand und darf nicht durch direkten → Kontakt der Könige im Doppelmattzug durchbrochen werden; es gilt → KKK! b) Ein etwa bestehendes Schachgebot muss mit dem Doppelmattzug vollständig pariert, also durch ein neues, aktives → Selbstschach, das diesmal Matt ist, ersetzt werden und darf nicht einfach ignoriert bzw. zum eigenen Matt umfunktioniert werden.

Doppelpatt: Eine Partei setzt doppelpatt, indem sie derart pattsetzt, dass sie, wäre sie unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls patt stünde. „Doppelpatt in n Zügen“ bedeutet somit: Weiß zieht an und setzt trotz Gegenwehr von Schwarz spätestens mit dem n-ten Zuge einen weißen Doppelpattzug durch.

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

Doppelschach (in n Zügen): Weiß zieht und erzwingt ein weißes Doppelschach in höchstens n Zügen.

Doppelzug: Entweder typischer Bestandteil des → Doppelzugschachs oder → Turboschachs oder eine Zugserie von genau zwei → Serienzügen.

Doppelzugschach = Coups doubles obligatoires: Beide Parteien führen jeweils zwei konsekutive Züge aus. Nach alter Spielart (= Marseiller Schach) entfiel der zweite Teilzug, wenn der erste Schach bot, und galt das → Selbstschachverbot bereits isoliert für den ersten Teilzug. Nach neuerer – hier geltender – Spielart wird immer mit Doppelzügen bis zum Königsschlag auch im zweiten Teilzug gespielt bzw. schon einen Doppelzug vorher abgebrochen, wenn Königsschlag mit dem nächsten Doppelzug nicht verhinderbar ist: matt! Falls eine Partei nicht beide Teilzüge ausführen kann, steht sie (märchen)patt. [ca. 1925 in Marseille; F. GALVIN; H. KLÜVER, Doppelzugschach. Eine Darlegung des Spiels¹⁴ Schwalbe XII 1963] → Märchenmatt

Draughtsking: Ein → königlicher Stein, der sich wie ein Damestein im Damenspiel (engl.: Draughts) bewegt: zieht wie ein → Fers, schlägt wie eine „Alfil-Heuschrecke“ (eine → Heuschrecke, die im → Alfil-Abstand schlägt). [Problemkiste (130) VIII 2000 S. 284]

Drehe das Brett (Drehung des Brettes): Um 90° nach links oder rechts oder um 180° möglich! Nach der Drehung werden die Felder entsprechend umnummeriert,

sodass sich immer links unten das Feld „a1“ und rechts oben das Feld „h8“ befinden. Entsprechend werden die jeweils oben und unten zu liegenden Reihen der neuen Umwandlungsreihen für die Bauern.

dualfrei ... → korrekt ...

Dual Minor: harmloser Dual.

Duellanten (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, was Duellanten von → Solisten unterscheidet. Die Schachwirkung aller Steine bleibt normal erhalten (→ Normalmatt). [Terminus: G. J. SONTAG, 5116. FEENSCHACH 1961 (aber NL); modifiziert: W. SEEHOFER, feenschach (67) XI 1983 S. 229-230] → Neuwahl nach Wiedergeburt

Dummy King: Unbeweglicher, wirkungsloser → königlicher Stein. [Problemkiste (106) VIII 1996 S. 269] → unbeweglicher Stein

Dummy Pawn = Scheinbauer: Ein Bauer, der als bloße Masse herumsteht, ohne zu ziehen oder zu wirken, aber eventuell um zu blocken, zu verstellen, sich schlagen oder von einem Grashüpfer überspringen zu lassen.

Duplex: Die gleiche Forderung ist für Weiß und Schwarz – unter Wechsel des Anzugs – erfüllbar. Duplexzüge sind somit die Gesamtheit aller weißen und schwarzen Züge, die in einer Stellung bei weißem bzw. schwarzem Anzug möglich sind.

durch ...: Die Lösung muss durch eine Partei, einen bestimmten Zug bzw. Stein oder irgendeine sonstige näher definierte

Besonderheit (z.B. → durch Schwarz, → durch e.p.-Schlag) erzielt werden. Abspiele, denen diese Besonderheit fehlt, lösen nicht.

durch e.p.-Schlag: Der Matt- oder Pattzug soll durch einen En-passant-Schlag geschehen; Abspiele mit anderen Matt- bzw. Pattzügen lösen nicht. → durch ...

durch Schwarz: mit vertauschten Rollen (und gegebenenfalls vertauschtem Anzug). → durch ..., → mit vertauschten Farben

Dynamoschach: Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen wird ein Stein angesaugt oder weggestoßen, wobei der saugende/stoßende Stein stehen bleibt oder gemäß seiner Gangart in die Saug-/Stoßrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen/stoßen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschrittige nur schrittweise; dabei kann immer nur ein einzelner – eigener oder gegnerischer – Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt/gestoßen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit)ziehen und verschwinden („R“ = „Raus!“). Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt/gestoßen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt/gestoßen werden. [H. KLÜVER & P. KAIL, 1968] → Anderer Dynamoschach, → Bereinigtes Dynamoschach

Echecs Alphabétiques: Es muss – bei Weiß und bei Schwarz – immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2, ..., h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal. Bei Echecs alphabétiques invers muss

immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der letzte ist. [R. BEDONI, *Rex Multiplex* (15-16) VII-XII 1985 S. 508 + 517]

Echecs Bicolores = Zweifarbenschach: Alle Steine sind in bezug auf die Wirkung gegenüber den Königen zweifarbig; eigene Steine dürfen nicht geschlagen werden. Obwohl Schlagfälle ganz normal abgewickelt werden, steht ein König auch dann im Schach, wenn er von einem eigenen Stein beobachtet wird. Entsprechend würde ein Zug, der zur → Beobachtung des eigenen Königs führte, als illegales → Selbstschach gewertet und ist daher unzulässig. Für Partien mit Echecs bicolores sind Dame und Damenspringer in der normalen → Partiefangstellung zu vertauschen. [Erfinder: G. AUTHIER, *Echiquier de France* 1958; H. SCHIEGL, *feenschach* (1) I 1971, S. 19-21; F. BURCHARD, *Einige Märchenschachbegriffe*^{III} 1972]

Echecs Central: Ein Stein zieht und wirkt nur dann, wenn sein Standfeld von seinem eigenen König beobachtet wird oder wenn sein Standfeld von einem Stein eigener Farbe beobachtet wird, der wiederum von seinem König beobachtet wird, oder ... mit beliebig langen Ketten der gleichfarbigen → Beobachtung, an deren Anfang aber immer der eigene König stehen muss. [J. ROCHE, *Rex Multiplex* (47) in *Phénix* (27) IX 1994 S. 2608]

Echecs Marseillais → Doppelzugschach

Eigenmatt: Eine Partei darf mit ihrem Schlusszug unter Aufhebung des → Selbstschachverbotes eine Stellung herbeiführen, in der sie matt stünde, hätte der Gegner zuletzt gezogen. [H. GRUBER & J. KUHLMANN, *Das Vielväterproblem*² XII 1989 S. 52]

Eigenpatt: Eine Partei führt eine Stellung herbei, in der sie – wäre sie erneut am Zug – patt stünde. → **Eigenmatt**

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-D-... Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratende Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Letzteres gilt nicht, wenn Bauern-Umwandlung ausdrücklich zugelassen ist. Figuren, die auf ihrer Grundreihe zu Bauern werden, dürfen einschrittig vorwärts ziehen. [R. BEDONI & J. ZELLER, *feenschach* (58) XII 1981, S. 305-308]

Elch: Geknickter → n° -Grashüpfer für $n = 45$. Ein Elch a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b8, über einen Bock auf g7 nach g8 oder h7. [G. P. JELLISS, *Chessics* (1) III 1976, S. 1]



www.brookwoods.org/confernc.html

Elchheuschrecke: Geknickte → n° -Heuschrecke für $n = 45$, bewegt sich also ausschließlich schlagend wie eine → Heuschrecke, jedoch auf der Zugbahn eines → Elchs.

Eliminationsschach: Als zusätzliche Zugmöglichkeit kann eine Partei einen eigenen Stein, mit Ausnahme des Königs, statt zu bewegen vom Brett nehmen. [E. FERBER, *Deutsche Schachzeitung* IV 1910; Terminus: H. GRUBER, *feenschach* (54) IV 1981 S. 78]

Elliuortap („Patrouille“ rückwärts gelesen): Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird (→ Beobachtung); eine Antiform zum → Patrouilleschach. [Problemkiste (128) IV 2000 S. 234]

elsässischer Serienzüger: Nach jedem → Serienzug – nutze er eine der geltenden Bedingungen wie insbesondere → Circe märchenspezifisch oder nicht – muss die erreichte Stellung mit einer orthodoxen → Beweispartie (also ohne jede geltende Märchenbedingung → seit Parteeinangstellung) als → legale Stellung erspielbar sein. Ist sie das nicht, war der zu ihr führende letzte Zug illegal. Die elsässische Bedingung rangiert vor der Abwehr eines Schachgebots, kann also zu einem → Märchenmatt führen. [Problemkiste (94) VIII 1994 S. 201] Aber → konsequenter Serienzüger

Entferne Steine: Analog zu → Versetze Steine, aber „in den Figurenkasten“ statt auf ein anderes Feld, wobei die (an sich partiewidrige) Entfernung eines Königs aus- oder eingeschlossen sein kann. Gegenteil → Ergänze Steine

Entschlag: Rücknahme eines Schlagfalles als Sonderfall des → Rückzuges. Der entschlagene Stein kehrt auf das Brett zurück.

Equihopper = Gleichhüpfer: Hüpf über einen beliebigen Sprungstein auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Anders gesagt: Springt über den Bock so, dass dieser sich genau in der Mitte zwischen Ausgangs- und Zielfeld befindet, eventuell mit Schlag auf dem

Zielfeld. [G. LEATHERM, Fairy Chess Review VIII 1938]

Equihopperheuschrecke: Zieht wie eine → Heuschrecke, jedoch nicht auf Grashüpferlinien, sondern über jeden beliebigen gegnerischen Stein in der Manier eines → Equihoppers.

Equipion: Beispiel für einen → Pion X: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen → Equihopper oder eine → Equihopperheuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI; Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Ergänze ... → Illegal Cluster

Ergänze Steine: Analog zu → Versetze Steine, aber „aus dem Figurenkasten“ statt von einem anderen Feld. Die Stellungsänderung ist so vorzunehmen, dass die verlangte Forderung regelgerecht einlösbar ist. Sofern nicht fest vorgegeben, sind alle (legalen!) Möglichkeiten der Ergänzung zu prüfen; es soll dann aber nur eine (oder die gewünschte Anzahl) von ihnen zu einer tatsächlich lösbaren Stellung führen. Andere (legale) Ergänzungen sollen in diesem Falle keine forderungsgemäß lösbaren Stellungen liefern. Gegenteil → Entferne Steine

Erlkönig = Regent = 0:1- & 1:1-Springer: Kombinationsfigur aus → Fers und → Wesir; zieht somit wie ein König, jedoch ohne königliche Funktionen (Schachgebot, illegales → Selbstschach, Matt, Patt), darf also auch geschlagen oder erwandelt werden. [G. P. JELLISS, Chessics (23) 1985 S. 76; Problemkiste (107) X 1996 S. 293] → m:n-Springer

Ersetze Steine: Wie → Ergänze Steine, jedoch mit Austausch eines Steines durch

einen anderen (statt einer Ergänzung). → Farbe so, dass ...

Erzbischof = Oberläufer: Läufer, der pro Zug einmal am Brettrand reflektieren kann. Dies geschieht – im Gegensatz zum → Kardinal – unter der Vorstellung, dass die Massemitte des Erzbischofs mit der Feldmitte des reflektierenden Randfeldes zusammenfällt, die Felderfarbe bei der Reflexion also beibehalten wird, z.B. Erzbischof d1-a4-e8 oder d1-h5-e8. [C. M. FOX, 1932 → T. R. DAWSON, Five Classics of Fairy Chess¹¹]

Exakter Längstzüger: Im Gegensatz zum gewöhnlichen → Längstzüger muss Schwarz den stellungsgemäß längstmöglichen Zug immer ausführen oder er steht, wenn dies an → Selbstschach scheitern würde, matt bzw. patt (→ Märchenmatt). Er kann also nicht auf weniger lange, aber selbstschachvermeidende Züge ausweichen. Nur vom jeweils längsten aller überhaupt stellungsmöglichen schwarzen Züge kann Schachwirkung ausgehen.

Exklusivschach = „Matt ohne Duale im Mattzug“: Weiß und Schwarz dürfen nur dann matt setzen, wenn dies nur auf eine Weise, also ohne Duale stattfinden kann. Diese „Exklusivität“ bezieht sich ausschließlich auf den Mattzug selbst, also nicht auf die Lösungszüge davor. [Problemkiste (94) VI-II 1994 S. 201; (109) II 1997 S. 25]

Exklusiv-Schach(gebot): Hier gilt die Exklusivbedingung (→ Exklusivschach) für das Schachgebot.

Farbe so, dass ...: Die Stellungsveränderung ist so vorzunehmen, dass die verlangte Forderung regelgerecht einlösbar ist. Sofern nicht fest vorgegeben, sind alle (legalen!) Möglichkeiten der Färbung zu prüfen; es soll dann aber nur eine (oder die gewünschte Anzahl) von ihnen zu einer

tatsächlich lösbaren Stellung führen. Andere (legale) Färbungen sollen in diesem Falle keine forderungsgemäß lösbaren Stellungen liefern. Analog zu → Ersetze Steine, → so, dass ...

Farbzickzack: Schwarz zieht nur so, dass Start- und Zielfeld seines Zuges gleichfarbig sind; kann er das nicht, setzt er vorübergehend aus.

Fauler König: Wie König, kann aber nur ziehen, wenn er im Schach steht.

Fers → 1:1-Springer

Ferskönig: Wie der normale König, aber nur schräg ziehend und schlagend, also höchstens vier Fluchtfelder (in Form einer Sternflucht) besitzend. → königlicher → 1:1-Springer.

Flamingo → 1:6-Springer



www.irvinemuseum.org/activity3.html

Flintenschach: Anstelle des normalen Schlagfalles, der nicht mehr möglich ist, kann eine Partei einen gegnerischen Stein, den sie bereits beobachtet (→ Beobachtung – auch wenn das Schlagen im Normalisinn an → Selbstschach scheitern würde), vom Brett nehmen („abschießen“). Die Wegnahme, mit der keine eigene „Steinbewegung“ verbunden ist, gilt dennoch als eigenständiger „Zug“! [W. B. SEABROOK 1921; Fairy Chess Review VIII 1947; feenschach (31) XI-XII 1975 S. 205]

Flugschach: Ein bewegungsunfähiger („pattgesetzter“) König ist genau dann matt, wenn der andere König unmittelbar

vorher gezogen hat. [E. LETZEN, Springaren 1951; FEENSCHACH (96) IV 1952] → Flugschach mit Wehr

Flugschach mit Wehr: Wie → Flugschach, aber der patt gesetzte König ist nur matt, wenn der andere König unmittelbar vorher ein Feld betreten hat, das von einer eigenen Figur gedeckt ist. [E. LETZEN, Springaren 1951; FEENSCHACH (96) IV 1952]

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

für Schwarz: Eine an sich für beide Parteien geltende Märchenbedingung soll nur für Schwarz gelten.

für Weiß: Eine an sich nur für Schwarz oder für beide Parteien geltende Märchenbedingung soll ausschließlich für Weiß gelten.

Gegenmatt: Eine soeben matt oder patt gesetzte Partei darf dann trotzdem noch einen Zug tun, wenn sie dadurch, unter Aufrechterhaltung oder Neuschaffung eines Matts der eigenen Partei, ihrerseits den Gegner matt setzt, sodass die Schlussstellung wie bei einem → Beidmatt aussieht. Es sind also nur Gegenmattzüge aus einer Matt- oder Pattstellung heraus, nicht aber Beidmattzüge aus einer auch normal fortsetzbaren Spielstellung heraus erlaubt. Durch den Gegenmattzug können (wie auch durch einen Beidmattzug) die ver-

feindeten Könige in unmittelbaren → Kontakt geraten. [J. KUHLMANN, feenschach (56) X 1981 S. 202-209]

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“).

Gespenst: Märchenstein im → Ghost Chess ohne Masse oder Aktivität, aber mit Schachwirkung gemäß seiner ehemaligen Gangart.

Gewinn: Weiß zieht und setzt gegen die bestmögliche schwarze Verteidigung eine zweifelsfreie Gewinnstellung durch (oder auch nicht, wenn „Gewinn möglich?“ gefragt wird).

Gewinn möglich? → Gewinn

Ghost Chess = Geisterschach = Gespenserschach: Ein geschlagener Stein verbleibt als → Gespenst auf seinem Schlagfeld, d. h. er hat dort keinerlei für andere Steine hinderliche Masse oder eigene Bewegungsfähigkeit mehr, wohl aber sind die von ihm beobachteten Felder, also diejenigen, die er von seinem Standfeld aus als Nicht-Gespenst schlagend erreichen könnte (→ Beobachtung), für den gegnerischen König tabu. Im Zusammenhang mit → Circe hinterlässt auch der rückversetzte Stein auf seinem Schlagfeld ein Gespenst. [T. R. DAWSON, 1952]



library.thinkquest.org/J001156/wordgames.htm

Giraffe → 1:4-Springer

Gitterkontaktschach = Giko: Über die bloße Kombination aus → Gitterschach und → Kölner Kontaktschach hinausgehende Märchenart, in der nicht nur jeder Zug über eine Gitterlinie in einen → Kontakt führen muss, sondern auch der Kontakt selbst über eine Gitterlinie reichen soll. Zielfeld des Zugs und Standfeld des Kontaktsteins müssen also immer durch eine Gitterlinie „getrennt“ sein. [R. QUECK, Problemkiste (69) VI 1990 S. 128]

Gitterschach: Jeder Stein muss mit jedem Zug mindestens eine Gitterlinie überschreiten. Das Normalgitter teilt das 8×8-Brett in 16 gleiche Gittermaschen zu je 2×2 Feldern auf; Könige können (ohne zusätzliche Bedingungen) also auf dem Normalgitter keine Eckfelder betreten. Bewegen sich mehrere Steine gleichzeitig, z.B. Rochade, → Dynamoschach, muss jeder Stein eine Gitterlinie überschreiten. „Züge“ ohne Gitterlinienüberschreitung sind illegal und haben weder pattaufhebende noch königsbedrohende Wirkung (→ Märchenmatt). [W. STEAD, Fairy Chess Review 1953] → Spezialgitter → Actuated revolving grid squares

Glasgowschach: Bauern wandeln statt auf der 8. bzw. 1. Reihe auf der 7. bzw. 2. Reihe um. [Problemkiste (109) II 1997 S. 25]

Gleichfarbiges Wandelschach: Ein „wandelbarer“ Stein gemäß → Wandelschach übernimmt nur die Gangart, nicht aber die Farbe des betreffenden Ursprungssteines. → Circe

Gnu: Vereint die Bewegungsmöglichkeiten von Springer und → 1:3-Springer. [W. JACOBS; W. KARSCH, Fairy Chess Review 1939]

Grashüpfer: Hüpf auf einer Turm- oder Läuferbahn über einen beliebigen Sprungstein („Bock“) auf das in derselben Richtung unmittelbar dahinterliegende Feld, das frei oder von einem gegnerischen Stein besetzt sein muss, diesen im letzteren Falle schlagend. Der Sprungstein bleibt in jedem Falle erhalten, auch darf er nicht fehlen. Zwischen dem Ausgangsfeld und dem Sprungstein dürfen keine weiteren Steine stehen. [T. R. DAWSON, Cheltenham Examiner 3.VII.1913; Idee 1912] → Turmgrashüpfer, → Läufergrashüpfer, → n^o-Grashüpfer, → Lion, → Heuschrecke



www.theater-grashuepfer.de/

Grazer Bauer = Zwillingbauer: Kombinationsstein aus Bauer und → Berolinabauer. [Erfinder: W. KIENZL, feenschach (3) V 1971, S. 67]

Grazer Hilfsbeidmatt: Wie → Grazer Hilfsmatt, jedoch mit → Beidmatt statt Matt als beider Parteien Ziel.

Grazer Hilfsmatt: Nach dem vorletzten weißen Zug eines → Hilfsmatts muss auch Schwarz den Weißen matt setzen können. [„F. REUD“, Nr. 462/463 Grazer Wochenschach 22.I.1928 = Erstveröffentlichung, beide aber NL]

Grazer Hilfspatt: Wie → Grazer Hilfsmatt, jedoch mit → Patt statt Matt als beider Parteien Ziel.

Grazer Superbauer: Kombinationsstein aus → Superbauer und → Superberolinabauer, d.h. die dem → Grazer Bauern analoge „Linienfigur“.

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. [H. WINTERTBERG, feenschach (5) IX 1971 S. 138] → Unbetretbares Feld

Hamster: Geknickter → n° -Grashüpfer für $n = 180$. Ein Hamster $a1$ hüpft also über einen Bock auf $a7$ nach $a6$, über einen Bock auf $g7$ nach $f6$, d.h. auf das Feld unmittelbar vor dem Sprungbock statt dahinter. [C. M. B. TYLOR, Chessics 1980 (= Jibber); Problemkiste (115) II 1998 S. 189]

Hamsterheuschrecke: Geknickte → n° -Heuschrecke für $n = 180$, bewegt sich also ausschließlich schlagend wie eine → Heuschrecke, jedoch auf der Zugbahn eines → Hamsters.

Heuschrecke: Springt auf Damenlinien wie ein → Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt. [D. PIRNIE, The Chess Amateur V 1926 S.248; Terminus Locust: H. G. GILBERT]

Hilfsbeidmatt: Schwarz zieht an und hilft dem Weißen, im n -ten Zug ein → Beidmatt zu geben. Ein schwarzer Beidmattzug erfüllt nicht die Forderung. [J. KUHLMANN, feenschach (56) X 1981 S. 202-209]

Hilfsdoppelmatt: Wie → Hilfsbeidmatt, aber mit → Doppelmatt als letztem weißen Zug.

Hilfsdoppelpatt: Schwarz zieht an und hilft Weiß, die schwarze Partei derart patt-

zusetzen, dass Weiß, wäre er unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls patt stünde. Der Doppelpattzug muss im Hilfsdoppelpatt also unbedingt durch Weiß geschehen. Das → Selbstschachverbot ist einzuhalten. → Doppelpatt, → Hilfsseitigdoppelpatt

Hilfsecho: Schwarz zieht an und hilft dem Weißen, eine Echostellung zur Diagrammstellung zu erreichen. Eine Echostellung ist durch Verschiebung, Drehung und/oder Spiegelung im euklidisch-geometrischen Sinne aus der ursprünglichen Stellung erzeugbar; Farbe und Gangart der betreffenden Steine müssen analog sein. Ein „Null-Echo“, also dieselbe Stellung, zählt nicht als Echostellung.

Hilfsseitigdoppelpatt: Wie → Hilfsseitigpatt, jedoch mit Patt beider Parteien. [feenschach (119) I-IX 1996 S. 199] → Hilfsdoppelpatt

Hilfsseitigpatt: Wie → Hilfspatt, jedoch ist Schwarz bereits ohne den letzten weißen Zug (der nicht mehr erfolgt) patt. [feenschach (119) I-IX 1996 S. 199]

Hilfsseitigzugwechsel: Ohne weißen Schlusszug analog zum → Hilfsseitigpatt, jedoch mit → Zugwechsel statt Patt als Ziel des gemeinsamen → Hilfsspiels, d.h. Schwarz spielt mit seinem Schlusszug in eine Stellung, die sich von der Diagrammstellung ausschließlich durch das gewechselte Zugrecht unterscheidet.

Hilfs-e.p. (in n Zügen): Schwarz zieht und hilft Weiß zum En-passant-Schlag.

Hilfsgegenmatt: Wie → Hilfsbeidmatt, aber mit → Gegenmatt als Ziel des letzten weißen Zuges. [J. KUHLMANN, feenschach (56) X 1981 S. 202-209]

Hilfsidealmatt: Wie → Hilfsmatt, jedoch mit → Idealmatt.

Hilfsmatt: Schwarz zieht an und hilft Weiß, den schwarzen König matt zu setzen; dabei bleiben beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden. Soll bei gleichem Mattziel Weiß anziehen, wird dies durch „0.1;1.1...“ symbolisiert, n Varianten im x-ten Einzelzug bei bis dahin identischer Lösung durch „...1.1;n.1;1.1...“ oder „1.1;1.n;1.1...“, wobei jede einzelne Ziffer für einen abwechselnd schwarzen bzw. weißen Einzelzug steht. [M. LANGE, „Zur Literatur“ in Schachzeitung XII 1854 S. 453; S. LOYD, Chess Monthly XI 1860 S. 324] → Hilfsspiel

Hilfsmatt in dreiviertel Zügen: Scherzproblem mit Retrobetrachtungen!

Hilfsmatt in spätestens n Zügen: Das Matt erfolgt im n-ten Zug oder früher, d.h. Kurzlösungen sind gleichberechtigte korrekte Hauptlösungen.

Hilfspatt: Wie → Hilfsmatt, nur mit Patt statt Mattziel.

Hilfsrochade (in n Zügen): Wie → Hilfsmatt, jedoch will Weiß rochieren statt matt setzen.

Hilfsschach: Wie → Hilfsmatt, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

Hilfsschlag: Wie → Hilfsmatt, nur mit dem Ziel, einen beliebigen schwarzen Stein zu schlagen statt den schwarzen König mattzusetzen.

Hilfsspiel: Während im Kampfspiel die verteidigende Seite (zumeist Schwarz) die Erfüllung der gestellten Forderung zu hintertreiben sucht, kooperieren im Hilfsspiel beide Seiten, um die gestellte Forderung bestmöglich zu erfüllen. Dennoch bleiben die Partner des Hilfsspiels an die gängigen Zugregeln, insbesondere an das Verbot il-

legaler → Selbstschachs gebunden. Die häufigste Form des Hilfsspiels ist das → Hilfsmatt. → Aidé libre, → Hilfsrochaden, → Hilfszwingmatt

Hilfs-Umwandlung: Schwarz zieht und hilft Weiß, spätestens im n-ten Zug einen weißen Bauern zur Umwandlung zu bringen.

Hilfszielfeld: Schwarz zieht und hilft, die Forderung → Zielfeld zu erfüllen.

Hilfszug X (in n Zügen): Wie → Hilfsmatt, aber das gemeinsame Ziel ist ein genau vorgegebener weißer Zug X (auch mattlos) statt irgendein weißer Mattzug.

Hilfs-Zwei-Rochaden (in n Zügen): Wie → Hilfsrochade, jedoch sollen im → Hilfsspiel beide Parteien bis zum n-ten Zug rochieren haben. Gewöhnlich würde Schwarz anziehen und Weiß als letzter rochieren, ist → durch Schwarz gefordert, verhält es sich umgekehrt.

Hilfszwingmatt: Weiß zieht an und lässt sich von Schwarz matt setzen; Schwarz hilft ihm dabei (→ Hilfsspiel) – bis auf den schwarzen Mattzug, der wie im → Selbstmatt erzwungen werden muss. Beide Parteien bleiben an das → Selbstschachverbot gebunden. [F. PALATZ, 1922; Problemkiste (83) X 1992 S. 214]

Hilfszwingpatt: Wie → Hilfszwingmatt, nur mit Patt- statt mit Mattziel; das letzte Zugpaar entspricht also einem einzügigen → Selbstpatt.

Hilo (= „Hilfsloch“): Eine Lücke im Brett, die zwar nicht durchschritten werden kann (die also verstellt), in die man aber – im Gegensatz zum gewöhnlichen → Loch – hineinziehen kann, wobei dies zum Verschwinden des betreffenden Steines vom Brett führt. Bei → Circe tritt an die Stelle

solchen Verschwindens die definierte Rückversetzung. [F. HOFFMANN, Feenschach (15) VII 1973 S. 94] → Vermintes Feld

Horizontalzylinder = Walzenschach: Wie → Vertikalzylinder, jedoch sind 1. und 8. Reihe statt a- und h-Linie miteinander verbunden. Bauern-Doppelschritt, Bauern-Umwandlung, Rochade und Repulsfelder im Circe bleiben davon unberührt. Wegen illegalen → Selbstschachs kann nicht bereits → seit Parteeinleitungsstellung auf einem Horizontalzylinder gespielt werden; die Standardannahme wäre, dass das Normalbrett erst → ab Diagrammstellung zum Horizontalzylinder mutiert. [G. JELLISS, Variant Chess (22) 1996/1997] → Torus, → Sphäroidisches Brett

Hornochse: Vereint die Bewegungsmöglichkeiten von Bauer (ohne Umwandlung!) und → Dabbabareiter. Ein Normalbauer kann in einen Hornochsen umwandeln. Der Bauern-Anteil eines Hornochsen „schweigt“ auf der 1. und 8. Reihe, reduziert ihn also zwischenzeitlich auf einen Dabbabareiter. Der Hornochse ist im → Augsburger Schach nicht weiter zerlegbar, aber natürlich „ballungsfähig“. [H. EBERT, H. GRUBER & B. ELLINGHOVEN, Das Vielväterproblem⁶² XII 1989 S. 67]

Idealmatt: Forderung nach einem Mattbild, in dem kein Fluchtfeld des mattsetzten Königs mehrfach gedeckt oder gleichzeitig gedeckt und geblockt ist und an dessen Bestehen jeder auf dem Brett befindliche Stein beteiligt ist. [E. ALBERT, Ideal-Mate Chess Problems⁶³ 1966]

Illegal Cluster: Illegale Stellung, die durch Entfernung eines beliebigen Einzelsteines – ausgenommen Könige – legal wird. „Ergänze zu einem Illegal Cluster“ bedeutet also: Die zu ergänzenden Steine sind so auf leere Felder der Diagramm-

stellung einzufügen, dass ein Illegal Cluster entsteht. [P. WIENMAN, Family Herald, XII 1905; Bezeichnung und explizite Definition: T. R. DAWSON, Illegal Positions. The Problemist / Fairy Chess Supplement (16) II 1933 S.104-105]

illegale Versetzung: Wie → Versetze Steine, wobei aber keine → legale Stellung zu entstehen braucht.

Imitator: Ein Stein ohne Farbe, aber mit Masse, der kein eigenes Zug- und Schlagrecht besitzt, der aber bei jeder aktiven Bewegung eines ziehenden oder schlagenden Steines passiv mitzieht – und zwar gleichzeitig, parallel, in dieselbe Richtung, genauso lang und schlagfrei. Dafür muss er freie Bahn haben, d.h. er kann nicht auf oder durch ein besetztes Feld oder gar über den Brettrand hinaus mitziehen. Ist ihm die vollständige Imitation durch Block, Sperrung oder Brettbegrenzung verwehrt, so ist der betreffende Zug unmöglich. Auch ein Schachgebot ist nur möglich, wenn der drohende Schlag des Königs imitierbar ist. Hat eine Partei keine imitatorischen Züge, steht sie matt oder patt. Bei mehreren Imitatoren müssen diese alle zugleich das Spielgeschehen imitieren. [Erfinder: G. JANSEN (= Th. C. L. KOK), 3615. Fairy Chess Review IV 1939 S. 180-181; J. KUHLMANN, The Problemist (14) III 1991 S. 357-358]

Immunschach: Ein Stein inklusive König, dessen Ursprungsfeld (im Circe-Sinne) von einem anderen Stein besetzt ist, ist immun, kann also nicht geschlagen werden. [Er. BARTEL, Jugendschach (27) X 1981 S. 72; Problemkiste (67) II 1990 S. 98]

in möglichst wenigen Zügen: Ein Ziel ist nicht in einer konkret vorgegebenen Zügezahl, sondern in einem (welchem?) Minimum an Zügen zu erreichen. In der Regel

ist ein → Zugfolgenbeispiel anzugeben. → Was ist Minimum von n?

Inverted Pawn: Zieht diagonal vorwärts, schlägt orthogonal nach links, rechts oder geradeaus vorwärts. [Problemkiste (130) VIII 2000 S. 284]

in wie viel Zügen? Die Forderung ist in n Zügen erfüllbar, wobei der Löser n spezifizieren muss. → wie viele (verschiedene) Züge? → so, dass ...

Jäger → X/Y-Jäger

Joker: Sei X jeweils derjenige Stein gegnerischer Farbe, der zuletzt zog, so zieht ein Joker jeweils wie ein X eigener Farbe. Ein Schachgebot durch einen Joker muss konventionell beantwortet werden, d.h. nicht unter bloßer Ausnutzung der Gangartänderung des Schach bietenden Jokers durch einen Zug eines andersartigen X als zuvor. [O. DEHLER; T. R. Dawson; D. PRITCHARD, Fairy Chess Review]



www.comnet.ca/~forrest/ravin95.html

Kaiserin: Vereint die Eigenschaften von Turm und Springer.

Kamel → 1:3-Springer



www.f.kth.se/~f96-abo/wonderful/comics01/ab/camel.html

Kamikazecirce: Analog → Circe, jedoch wird außerdem der schlagende Stein auf sein Ursprungsfeld versetzt. [C. M. B. TYLOR: Oppo-cancellation Chess, Destructive Chess]

Kamikazeschach: Alle Steine – Könige ausgenommen – sind Kamikazesteine. Schlägt ein → Kamikazestein, verschwinden geschlagener und schlagender Stein vom Brett. [B. G. LAWS, 1928: Hara-Hiri Chess; Variationen des Schachspiels^[1] (Deutsche Schachjugend)]

Kamikazestein: Verschwindet beim Schlagen selbst mit vom Brett. In Kombination mit → Circe wird er ebenfalls rückversetzt. [P. MONREAL]

Känguru(h): Benötigt für seinen → Grashüpfer-ähnlichen Zug zwei Sprungböcke, die in einer Linie mit dem Känguru(h) und dem Zielfeld, aber nicht notwendig unmittelbar hintereinander stehen müssen. Das Zielfeld ist das Feld direkt hinter dem zweiten Bock. [J. de A. ALMAY, 1937]

Kannibalschach: Jede Partei schlägt nur eigene Steine (außer ihren König), nicht die gegnerischen, verfügt aber weiterhin über die „normale“ Schachwirkung ihrer Steine auf den gegnerischen König. Ihr eigener König kann also nur von gegnerischen Steinen geblockt werden, und nur gegnerische können ihn bedrohen. [G. LEATHEM, Chess Amateur 1928]

Kardinal: Linienfigur, die in Läuferichtung zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen zweier Randfelder mit dem Rand reflektieren kann. Dabei wird – im Gegensatz zum → Erzbischof – die Felderfarbe gewechselt, z.B. Kardinal d1-h4-h5-d8 oder d1-h5-h6-f8.

Karussellschach, schwarzes → schwarzes Karussellschach

kein Bauern-Doppelschritt: Das Recht des Bauern auf den Doppelschritt aus der Grundstellung entfällt.

Kein Königskontakt! (= KKK!): Mögliche Zusatzforderung zum → Beidmatt oder → Gegenmatt, wenn es im Schlusszug nicht möglich sein soll, die klassische Königs-Opposition zum direkten → Kontakt der Könige zu durchbrechen. Gilt hingegen als fester Regelbestandteil im → Doppelmatt, → Madrasi, → TEK und → Reichenbacher Schach.

kein Matt: Eine Stellung ist zu erzielen, in der kein Matt in 1 Zug möglich ist.

KKK! → Kein Königskontakt!

Köko → Kölner Kontaktschach

Kölner Kontaktschach: Jeder ziehende oder schlagende Stein muss jedes Mal in → Kontakt zu einem Stein beliebiger Farbe treten, d.h. ein diagonal oder orthogonal unmittelbar benachbartes Feld besetzen. Der zuletzt bestehende Kontakt darf dabei erneuert oder auch ganz gewechselt werden, sodass Steine isoliert zurückbleiben und ihrerseits dann erneut in Kontakt ziehen können. Solange ein Stein keinen Kontaktzug hat, ist er zugunfähig. Könige sind nur durch Kontaktzüge – d.h. mit Hilfe Dritter als „Kontaktmasse“ – bedrohbar und dürfen auch selbst – unter Wahrung des → Selbstschachverbotes – nur in Kontakte hineinziehen. Ein unmittelbarer Königskontakt – unter Aufhebung der Königsopposition – ist also zulässig, wenn keine kontaktgerechte Königsbedrohung vorliegt. [H. ZANDER] → Märchenmatt

Könige im Schach ziehen nur wie Schach bietender Stein: (neuerdings) → transmutierende Könige

König & Equihopper: Kombinationsstein aus König und (königlichem) → Equihopper, d.h. → königlicher Stein mit entsprechend kombinierter Gangart.

Könige schlagen normal: Könige sollen von einer Märchenbedingung, die Schlagfälle abweichend regelt (z.B. Flintenschach), ausgenommen bleiben.

König im Schach zieht nur wie Grashüpfer: Ähnlich wie → transmutierende Könige, aber welcher Stein auch immer Schach bietet, der betreffende König agiert einen Zug lang nur als königlicher Grashüpfer. → königlicher Stein

königlicher Stein: Zieht und wirkt nicht wie ein („Normal-“)König, sondern wie der betreffende Stein, wodurch z.B. der Begriff der Königsopposition seinen gewohnten Sinn verliert. Er besitzt aber die sonst üblichen Königsfunktionen wie Schachgebot, illegales → Selbstschach, Matt oder Patt. Ein königlicher Stein darf über vom Gegner beobachtete Felder ziehen (→ Beobachtung), Felder also, in denen er im Schach stünde. [“S. M.”, 1895 New York laut A. S. M. DICKINS, Märchenschach⁴⁴ S. 48; Royal Knight: T. R. DAWSON, Hamburg Correspondent 15.VI.1926]

König ohne Schlag: Das → Schlagverbot gilt nur für den König.

konsequent: Die Erfüllung einer Märchenbedingung hat Vorrang vor Schachgeboten, → Selbstschachverbot und → Normalmatt (-patt). Stattdessen entstehen neuartige → Märchenmatts (-patts). [konsequenter Längstzüger: J. OUDOT & R.

BEDONI, feenschach (5) IX 1971 S. 127-131]

konsequenter Schachzwang: → Ultra-schachzwang, → konsequent

konsequenter Serienzüger: Nach jedem einzelnen → Serienzug wird die erreichte Stellung bezüglich möglicher Retroanalyse (Legalität der Rochade, → legale Stellung, → partielle Retroanalyse) als neue Diagrammstellung ohne jede Ansehung der vorausgegangenen Serienzüge betrachtet. Eine Rochade kann also durchführbar sein, obwohl ein beteiligter Stein in vorausgegangenen Serienzügen zog – wenn ihm das in der erreichten Stellung nämlich nicht mehr retro-analytisch „nachgewiesen“ werden kann, d.h. wenn es eine → Beweispartie gibt, die auch ohne seine bis dahin stattgefundenen Serienzüge auskommt! [Erstdarstellungsproblem von G. YACCOUBIAN, 295 diagrammes (22) VII-VIII 1976] Aber → elsässischer Serienzüger

konsequentes Zwangsfeld: Bindet beide Seiten wie ein → Zwangsfeld, jedoch herrscht absoluter Zwang, selbst auf Kosten eines → Märchenmatts oder –patts. [Problemkiste (113) X 1997 S. 134]

Kontakt: Zwei Steine stehen im Kontakt zueinander, wenn der Abstand zwischen ihren Standfeldern 0:1 oder 1:1 beträgt. → Kontaktschach, → Kölner Kontaktschach, → Gitterkontaktschach, → Kein Königskontakt!

Kontaktschach: Jeder Zug muss im → Kontakt mit irgendeinem anderen Stein enden, also auf einem seiner Nachbarfelder. Ist dies einer Partei nicht möglich, zieht sie beliebig. Im Unterschied zum → Kölner Kontaktschach kommt es also zum → Normalmatt.

Kontraschach: Eine Partei darf den gegnerischen König nur dann schlagen, wenn der eigene nicht postwendend vom Gegner geschlagen werden könnte. Die Drohung des Königsschlages kann also mit der Drohung des unmittelbaren „Gegenschlags“ pariert werden oder droht von vornherein nicht wegen Gegenschlags. Auf diese Weise ist direkter → Kontakt der Könige möglich; sind beide Könige gedeckt, dann sogar ohne dass Schach besteht. Ein gedeckter König kann einen ungedeckten König durch Königskontakt matt setzen. Schlag (und Gegenschlag) des Königs kommen wie im normalen Schach nicht tatsächlich zur Ausführung. [Erfinder: E. BRUNNER, 3706-07. Fairy Chess Review (18) VI 1939 = Brunnermatt (posthum); F. H. von MEYENFELDT, feenschach (4) VII 1971, S. 114-115; F. BURCHARD, Einige Märchenschachbegriffe⁴⁴ 1972]

korrekt ...: Es soll so → versetzt, → ergänzt o.ä. werden, dass eine nach üblichen Maßstäben korrekte, also insbesondere auch dualfreie Aufgabe entsteht; Versetzungen, Ergänzungen etc., die eine inkorrekte – z.B. dualistische – Aufgabe liefern würden, lösen also nicht. Ein direktes → Matt oder → Patt in n Zügen gilt hier als bereits korrekt, wenn eine eindeutige, dualfreie n-zügige Hauptvariante existiert. In Hilfsproblemen hingegen wird absolute Dualfreiheit verlangt. Auch (absichtlich) mehrere Lösungen („Mehrspanner“) werden durch die Korrektheitsforderung – sofern nichts anderes ausdrücklich gefordert wird – ausgeschlossen.

kürzeste Beweispartie (in n Einzelzügen): Eine → Beweispartie mit minimaler Zügezahl ist zu finden. Oft ist die Zugreihenfolge nicht eindeutig; zumindest die in Frage kommenden Zugbewegungen sollten es aber sein. [= kBp: Problemkiste (118) VIII 1998 S. 270]

kürzeste Rücknahme, bis ...: Ein wohl-definiertes (Zwischen-)Ziel soll mit möglichst wenigen → Rückzügen erreicht werden. → so, dass ...

kürzestes Matt: Ein → Matt in n Zügen, wobei der Löser das für eine korrekte Aufgabe minimale n erraten muss. Der Clou kann hier sein: Wer ist überhaupt am Zuge?

Kürzestzüge: Analog zum → Längstzüge muss Schwarz den geometrisch jeweils kürzesten Zug ausführen, der ihm gestattet ist. Der weiße König wird auch von nicht-kürzesten Zügen bedroht.

Kurzzüge: Wie → Kürzestzüge, aber statt des jeweils kürzesten Zuges überhaupt muss Schwarz nur mit dem jeweils beliebig neu gewählten Zugstein den für diesen kürzesten Zug machen.

Lancer (= Hase) → 2:4-Springer

Längstzüge: Von den normal möglichen Zügen unter Beachtung von Schachgeboten und illegalen → Selbstschachs muss Schwarz den geometrisch jeweils längsten Zug machen; zwischen gleichlangen Längstzügen kann er frei wählen. Zuglängenberechnung: Der Zug von einem Feld zu einem Nachbarfeld in horizontaler oder vertikaler Richtung hat die Zuglängeneinheit 1, zum übernächsten Feld derselben Richtung die Zuglänge 2 usw. (z.B. $a1...a8 = 7$). Die Länge schief liegender Zugbahnen berechnet man, indem man sich über der Zugbahn ein rechtwinkliges Dreieck mit einer horizontalen und einer vertikalen Kathete errichtet denkt und die Zugbahn nach dem Satz des Pythagoras als Wurzel aus der Summe der beiden Kathetenquadrate berechnet. Beispiel: $a1...b2 = \text{Wurzel aus } (\text{Quadrat von } a1...b1 \text{ plus Quadrat von } b1...b2) = \text{Wurzel aus } (1 + 1) = \text{Wurzel aus } 2$. Im Zusammenhang mit →

Circe hat die Rückversetzung geschlagener Steine keinen Einfluss auf die Zuglängenberechnung. Im Längstzüge wird → Normalmatt angestrebt, der weiße König muss also jeder → Beobachtung durch schwarze Steine aus dem Weg gehen. [T. R. DAWSON]

Laserhilfsmatt: Als Mattzug in einer → Hilfsmatt-Aufgabe zählt derjenige Zug, der den gegnerischen König per → Laserstein zum Verschwinden bringt.

Laserstein: Zieht normal, darf aber nicht auf ein vom Gegner besetztes Feld ziehen (kann also im normalen Sinne nicht schlagen). Sofort nach Beendigung eines jeden selbst ausgeführten Zuges sendet die Laserfigur in Richtung aller ihrer Wirkungslinien „Laserstrahlen“ aus, die jeden dort befindlichen ersten Stein (eigene ebenso wie gegnerische Steine) zerstören. Zweite oder weitere Steine (die sich also im „Laserstrahl“ hinter einer ersten Figur „verbergen“) werden nicht zerstört. [GUERTHAULT; Problème (45) IX 1968 S. 10]

Last move? Welches war – unter Einhaltung aller Regeln – der letzte Zug?

Läufer & Bauer: Im fraglichen Diagramm kein Kombinationsstein à la → Prinzessin, sondern eine „Zusammenballung“ gemäß → Augsburger Schach aus Läufer und Bauer.

Läufergrashüpfer = 1:1-Reiterhüpfer: Zieht wie ein → Grashüpfer, doch ausschließlich auf Läuferlinien. [Problemkiste (113) X 1997 S. 134]

Läuferlion: Bewegt sich wie ein → Lion, jedoch nur auf Läuferbahnen.

legale Stellung: Partiegerechte Stellung gemäß den üblichen Turnierschachregeln plus eventuellen Märchenbedingungen, so-

fern diese → seit Parteeinangsstellung galten. Dabei werden Märchensteine teils als Bestandteil der Parteeinangsstellung selbst aufgefasst (z.B. → Taxis anstelle normaler Bauern, → Cavalier majeur, → Chinesische oder → Maritime Steine), teils als durch Umwandlung entstanden, wobei vor dem Spiel die zulässigen → Märchen-Umwandlungen festgelegt wurden. Das Ausmaß dieser Festlegung können die Löser dann dem Diagramm und seinen Erläuterungen entnehmen.

Legalisierung: Durch irgendeine Manipulation eines Steines oder Feldes (z.B. durch Färbung, Magisch-Werden) wird eine zunächst illegale Stellung (oder Zugfolge) in eine → legale Stellung (oder Zugfolge) überführt.

Leo: Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt wie ein → Lion. [P. SEYFERT 1936, nach → Pao (chinesische Steine, Xi-angqi); Problemkiste (116) IV 1998 S. 214]

Lion: Zieht und schlägt wie ein → Grashüpfer, aber nicht nur auf ein dem Sprungstein in derselben Richtung unmittelbar, sondern auf irgendein folgendes Feld, längstens bis zu einem Schlagfall, vor einen eigenen Stein oder auf den Brettrand. [J. de A. ALMAY, The Problemist Fairy Chess Supplement 1937]



www.tugindia.org.in/tug2002/

Loch: Eine Lücke im Brett, die zwar von Springern übersprungen, jedoch nicht von Reitern durchschritten werden kann (diese also verstellt), und in die man – im Gegensatz zum → Hilo – nicht hineinziehen kann. Löcher sind im Diagramm vorgege-

ben oder entstehen während des Lösungsverlaufs im → Haaner Schach. [Problemkiste (118) VIII 1998 S. 270; (120) XI 1998 S. 326] → unbetretbares Feld

Lösungen (n Lösungen): Bereits im ersten (Teil-)Zug liegt eine absichtliche Verzweigung des „Lösungs-Baumes“ in n (mindestens zwei) „Äste“ vor; symbolisiert durch „n.1.;1.1...“ (→ Hilfsmatt).

Madras: Gleichartige gegnerische Steine paralisieren einander, sobald sie in gegenseitige → Beobachtung treten; zur Aufhebung der → Paralyse bedarf es der Mithilfe eines dritten Steines (Wegschlag oder Verstellung). Könige könnten zwar eigentlich in direkten → Kontakt treten, da sie ja einander paralisieren würden und also kein illegales → Selbstschach vorläge, aber im Gegensatz zu → Madras rex inclusiv gilt hier → KKK! Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist auch im Madras e.p.-schlagbar. [A. J. KARWATKAR, feenschach (65) V 1983 S. 74-91]

Madras (Bauern exclusiv): Wie → Madras, aber nicht nur die Könige, sondern auch die Bauern sind von gegenseitiger → Paralyse ausgeschlossen.

Madras rex inclusiv: Wie → Madras, aber auch die Könige paralisieren einander, dürfen also unter Aufhebung der Opposition in unmittelbaren → Kontakt treten und sind ab dann gänzlich zugunfähig (und daher auch leichter → märchenmatt oder -patt zu setzen). → Paralyse

MAFF (= „Mate with A Free Field“): Beinahe-Matt, das genau ein Fluchtfeld lässt; maff ist somit ein König, wenn er angegriffen ist und nur ein Fluchtfeld hat. Matt ohne ein Fluchtfeld (→ Normalmatt) gilt als illegale Stellung. [Problemkiste (122) IV 1999 S. 53]

magischer Stein: Bewirkt den sofortigen Farbwechsel jedes von ihm neu oder aus neuer Richtung beobachteten Steines, gleichgültig, welche Partei die → Beobachtung herstellte und welche Farbe der beobachtete Stein zuvor hatte. In drei Fällen „versagt die Magie“: a) Könige und b) magische Steine selbst ändern nie die Farbe; und gerät c) ein Stein in die gleichzeitige Beobachtung zweier (oder einer geradzahligem Anzahl) magischer Steine, behält er ebenfalls seine Farbe bei. [O. FARIA, FEENSCHACH III-IV 1962 Bl. 466-467; magischer Bauer: P. C. ASBURY-SMITH, 6201. FEENSCHACH IV-V 1963 Bl. 516]

magisches Feld: Bewirkt Farbwechsel der sie betretenden Steine mit Ausnahme der Könige. Magische Felder verstellen nicht; Hindurchziehen bleibt folgenlos.

magisches Hilo: Kombination aus → Magischem Feld und → Hilo: Ein Stein wechselt beim Hineinziehen in ein magisches Hilo die Farbe, bevor er verschwindet oder – einzig sinnvoll – im → Circe rückversetzt wird.

Mao: Zieht als Bestandteil eines Zuges zuerst ein Feld orthogonal (dort verstellbar!), dann ein Feld diagonal unter weiterer Entfernung von seinem Startfeld („erst gerade, dann kromm“). [„Springer“ im Xiangqi (Chinesischen Schach); Problemkiste (106) VIII 1996 S. 270]

Märchenmatt: Um ein Matt (entsprechend ein Patt) zu konstatieren, muss man – zumindest gedanklich, wenn auch nicht mehr als Bestandteil der Lösung – ein Zugpaar weiter spielen, um zu sehen, ob die betroffene Partei nicht doch noch irgendeine verborgene Ausflucht hat. Gilt eine Märchenbedingung X nur bis zum Mattzug (Pattzug), nicht aber mehr für das

gedankliche Zugpaar danach, handelt es sich um ein → Normalmatt. Gilt sie bis zum bitteren (gedanklichen) Ende des Königsschlags, handelt es sich um ein Märchenmatt. Der Begriff ist insofern relativ, als eine Mattstellung bezüglich der Märchenbedingung X ein Normalmatt, zugleich aber bezüglich der Märchenbedingung Y ein Märchenmatt sein kann. Meist ist die Frage, ob ein (relatives) Normal- oder Märchenmatt anzustreben ist, Regelbestandteil der betreffenden Märchenbedingung; im Zweifelsfall muss der Text unter dem Diagramm hierüber Auskunft geben.

Märchen-Umwandlung: Umwandlung in eine Märchenfigur ist erlaubt für die in der Diagrammstellung enthaltenen oder ausdrücklich in der Forderung erwähnten Märchenfiguren.

Marines Schach: Alle Steine ziehen normal, aber schlagen auf ihren jeweiligen Wirkungslinien wie eine → Heuschrecke. König, Springer und Bauer schlagen jedoch nicht als „Reiterheuschrecke“, sondern nur als (königliche) „Springerheuschrecke“, d.h. wie eine auf die jeweilige Gangart beschränkte → Equiopperheuschrecke. Der zu schlagende Sprungbock muss also immer so stehen, dass er auch orthodox schlagbar wäre. Die überkommene Notation wird zwar beibehalten, jedoch sind Umwandlungen nur in die vier D, T, L, S entsprechenden Märchenfiguren des marinen Schachs zulässig. [G. BROGI, feenschach (2) III 1971 S. 52; R. BEDONI, feenschach (7) I 1972 S. 222] → königlicher Stein

Marscirce: Im Gegensatz zu → Circe wird im Marscirce nicht der geschlagene Stein, sondern vielmehr der schlagende Stein – und zwar vor dem eigentlichen Schlagfall – rückversetzt; für die Bestimmung des Ursprungsfeldes entscheidet da-

bei das Standfeld des Steines vor Rückversetzung und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung mit eingeschlossen (\rightarrow rex inclusiv). Schlagen von anderen Feldern als dem Rückversetzungsfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Rückversetzungsfeld aus kann mit Schach bietender Wirkung gedroht werden. [R. J. MILLOUR, feenschach (50) IV-VI 1980 S. 380-382]

Marsspiegelcirce: Wie \rightarrow Marscirce, doch ein Stein schlägt nicht von seinem eigenen Ursprungsfeld (gemäß \rightarrow Circe), sondern von demjenigen Feld aus, auf das ein gegnerischer Stein gleicher Gangart und vom selben Standfeld aus Marscircegemäß rückversetzt würde. \rightarrow Spiegelcirce

Marsspiegelcirce (Bauern exclusiv): Die Bedingung \rightarrow Marsspiegelcirce gilt nicht für Bauern, die stattdessen normal schlagen.

Matt (in n Zügen): Weiß zieht an und setzt Schwarz gegen dessen Verteidigung spätestens im n -ten Zuge matt.

Matt / Patt ad libitum: Matt oder Patt lösen die Aufgabe gleichermaßen, je nachdem, welcher Forderung die Initiativpartei gerade nachkommen kann. \rightarrow ad libitum

Mecklenbecker Schach: Ein weißer (schwarzer) Bauer darf sich bereits auf der sechsten (bzw. dritten) Reihe umwandeln. Nimmt er dieses Umwandlungsrecht nicht sofort beim Betreten der entsprechenden Reihe wahr, verfällt es. Das Recht und die Pflicht zur Umwandlung auf der letzten Reihe bleibt. [B. EICKENSCHIEDT & B. SCHWARZKOPF, feenschach (17) X 1973 S. 138; Problemerkiste (122) IV 1999 S. 53]

Messigny-Schach: Als Zug kann ein Stein auch mit einem gleichartigen gegnerischen Stein die Plätze tauschen (wie bei der

Zwillingsbildung \rightarrow Vertausche Steine), ohne dass die beiden in \rightarrow Beobachtung oder \rightarrow Kontakt stehen müssen. Rücktausch im unmittelbar folgenden Einzelzug ist nicht erlaubt. [J. AUCLAIR, Kompositionsturnier Messigny 1998; Phénix (66) IX 1998 S. 4113-4115; (77) IX 1999 S. 4510-4512] Platztausch bei Beobachtung \rightarrow Platzwechselcirce

mit ...: Irgendeine jeweils näher definierte Besonderheit (z.B. Schlagfall, Rochade, Umwandlung, \rightarrow Entschlüsse) muss im Lösungsverlauf vorkommen. Abspiele, denen diese Besonderheit fehlt, lösen nicht. Gegenteil \rightarrow ohne ...

mit gezogenem Turm \rightarrow Serienzug-Rochade mit gezogenem Turm

mit vertauschten Farben: Das Problemziel gilt für Schwarz statt für Weiß unter gleichzeitiger Vertauschung des für die jeweilige Forderung üblichen Anzugs. \rightarrow durch Schwarz

$m \times n$ -Brett: Rechteckiges Brett mit m Linienn und n Reihen. Das quadratische Normalbrett ist ein „Sonderfall“ des $m \times n$ -Brettes mit $m = n = 8$.

$m:n$ -Reiter: Die Erweiterung des \rightarrow $m:n$ -Springers: Es können in einem Zug beliebig viele $m:n$ -Sprünge hintereinander geschehen, wenn die einzelnen „Zwischenstationen“ auf einem Strahl liegen; nur der letzte Teilsprung pro Zug darf dabei schlagen. Der Turm ist also ein 0:1-Reiter, der Läufer ein 1:1-Reiter und der \rightarrow Nachtreiter ein 1:2-Reiter. Ein $m:n$ -Reiter ist immer auch ein $n:m$ -Reiter.

$m:n$ -Spiralreiter: Eine Modifikation des \rightarrow $m:n$ -Reiters: Statt auf einem Strahl liegen die $m:n$ -Sprünge auf einer Sinuskurve oder „Spirale“, und zwar entweder im Normalfall um eine Orthogonale „gewi-

ckelt“ oder um eine Diagonale (m:n-Diagonal-Spiralreiter). Ein m:n-(Diagonal-)Spiralreiter ist immer auch ein n:m-(Diagonal-)Spiralreiter. Ein 1:1-Spiralreiter („Pfadfinder“) zieht z.B. a1-b2-a3-b4-b6-a7-b8, analog nach h2, könnte aber z.B. durch einen Stein auf b6 verstellt sein, sodass a7 und b8 unzugänglich wären. Ein 1:2-Spiralreiter (→ Spiralspringer) zieht z.B. a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8, beides analog auch nach g2 bzw. h3, er würde von a1 aus also einem gegnerischen König auf c8 Schach bieten, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Ein 3:3-Spiralreiter zieht z.B. a1-d4-a7 oder -g1 im Unterschied zum 0:3-Diagonal-Spiralreiter mit z.B. a1-a4-d4-d7-g7 oder a1-d1-d4-g4-g7. Ein 0:1-Diagonal-Spiralreiter („Pfadfinderin“) zieht z.B. a1-a2-b2-b3-c3-c4-...-h8 oder auf der anderen Seite der Diagonalen a1-b1-b2-c2-c3-d3-...-h8, könnte aber z.B. durch einen Stein auf c3 oder stattdessen durch Steine gleichzeitig auf c4 und d3 verstellt sein, sodass h8 unzugänglich wäre. [J. KUHLMANN, Das Vielväterproblem⁶¹ XII 1989 S. 277; Problemerkiste (113) X 1997 S. 134]

m:n-Springer: Die Verallgemeinerung des orthodoxen Springers, der ein 2:1-Springer ist. Von seinem Standfeld aus zählt er m aneinanderliegende Felder in eine waagerechte oder senkrechte Richtung und dann n aneinanderliegende Felder in eine dazu im rechten Winkel stehende andere Richtung unter weiterer Entfernung vom Standfeld. Auf eines der so ermittelten Felder, sofern nicht von einer Figur eigener Farbe besetzt oder jenseits des Brettrandes, kann er von seinem Standfeld aus einzügig springen und ist nicht durch dazwischenstehendes Material aufzuhalten. Ein m:n-Springer ist immer auch ein n:m-Springer.

monochromer Stein: → Monochromes Schach gilt nur für den betreffenden Stein.

Monochromes Schach: Start und Zielfeld eines Zuges müssen dieselbe Felderfarbe aufweisen. Das gilt auch bei der Beurteilung von Matt und Patt. [Problemerkiste (102) XII 1995 S. 166]

Mono-Woozles: Sich gegenseitig beobachtende gleichfarbige Steine (Könige eingeschlossen) verlieren ihre Wirkungskraft (Schlag/Schach/Patt). [Th. TAUBER, Kompositionsturnier Andernach 1999; feenschach (132) VI-VIII 1999 S. 56-68] → Beobachtung, → Paralyse, → Bi-Woozles

Nachtreiter: Macht beliebig viele Springerschritte hintereinander auf derselben Geraden, wobei nur der letzte Schritt schlagen darf. Ein Nb1 nach e7 ist also auf c3 und d5, nach b4 auf d2 und f3, nach a3 überhaupt nicht verstellbar. [T. R. DAWSON, Die Schwalbe 1925]

Nachtreiterhüpfer = 1:2-Reiterhüpfer: Verhält sich zum → Nachtreiter wie der → Grashüpfer zur Dame. [T. R. DAWSON, F. DOUGLAS & W. KARSCH, The Chess Amateur VIII 1928 S. 355-356]

neutraler König (neutraler königlicher Stein): Ein → neutraler Stein, dem Schach geboten werden kann, d.h. dessen Eroberung angedroht werden darf, obwohl mit dem fiktiven Schlag des gegnerischen „Königs-Anteils“ ja auch der eigene verschwände. [A. H. KNIEST, H. SCHIEGL in: J. KUHLMANN, feenschach (35) VIII-X 1976 S. 334-335]

neutraler Stein: Kann von Weiß und Schwarz beliebig und vor jedem Einzelzug frei wählbar als eigener oder gegnerischer Stein aufgefasst und entsprechend bewegt oder geschlagen (im → Circe auch rück-

versetzt) werden. Ein König darf nie durch einen Zug seiner Partei in den Wirkungsbereich des gegnerischen Anteils eines neutralen Steines geraten, da dieser König sonst im Gegenzug geschlagen werden könnte (illegales → Selbstschach); gerät er durch den Gegner in einen solchen Wirkungsbereich, muss er sich sofort dagegen wehren, oder er ist matt. [T. R. DAWSON]

neutrales magisches Feld: Ein → magisches Feld mit der Zusatzeigenschaft, dass ein Stein (außer König), der es betritt, zum → neutralen Stein wird. [R. BEDONI, 1227g Phénix (17) VI 1992, S. 1548, 1549, 1559]

Neuwahl nach Wiedergeburt: Über die bloße Kombination von → Circe und → Duellantenschach hinausgehende Zusatzbedingung: Wird einer Partei der Duellant weggeschlagen, so darf sie auch dann einen ganz neuen bestimmen, wenn der alte Circe-gemäß wiedergeboren wurde.

n°-Grashüpfer = „geknickter Grashüpfer“: Seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir den normalen → Grashüpfer, für n = 45 den → Elch, für n = 90 den → Adler, für n = 135 den → Spatz und für n = 180 den → Hamster.

n°-Heuschrecke = „geknickte Heuschrecke“: Ihre Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir die normale → Heuschrecke, für n = 45 die → Elchheuschrecke, für n = 90 die → Adlerheuschrecke, für n = 135 die → Spatzheuschrecke und für n = 180 die → Hamsterheuschrecke.

nichtschlagender Stein: Dieser Stein darf unter keinen Umständen schlagen, sondern nur schlagfrei ziehen.

nicht-umwandelbarer Bauer: Darf sich nicht umwandeln, wenn er auf seine eigentliche Umwandlungsreihe gerät. Im → Dynamoschach kann er dann immer noch von der Umwandlungsreihe weggesaugt oder -gestoßen werden, sodass er wieder Zugfähigkeit erlangt.

Normalmatt: Eine Stellung wird angestrebt, die im Parteesinne matt wäre. Eine bis dahin geltende Märchenbedingung X ist für diese Stellung aufgehoben, nicht aber für die dazu führenden Züge. Details → Märchenmatt

Norsk Sjakk: Es dürfen sich nur Steine gleicher Gangart schlagen, dies aber wie gewohnt. Könige dürfen selbst nicht schlagen, können aber von jedem gegnerischen Stein mit Schachwirkung bedroht werden. Nachdem eine Figur gezogen oder geschlagen hat, wechselt sie als unmittelbare Konsequenz ihres Zuges die Gangart unter Beibehaltung ihrer Farbe: Aus Dame wird Springer, aus Turm wird Läufer und jeweils umgekehrt. Bauern bleiben Bauern. Schachgebote werden erst nach dem Wechsel der Gangart festgestellt. [Erfinder: N. A. BAKKE, feenschach (8) III 1972 S. 258]

Nullzug: Wenn die Stellung nach einem Zug mit derjenigen zuvor absolut identisch wäre (dies geht nur im Märchenschach), dann wäre dieser Zug ein illegaler „Nullzug“, der – wenn nicht ausdrücklich erlaubt – nicht statthaft ist.

ohne ...: Irgendeine Besonderheit (z.B. Schlagfall oder Umwandlung) darf im Lösungsverlauf nicht vorkommen. Abspiele, die sich dieser Besonderheit doch bedienen, lösen nicht. Gegenteil → mit ...

Ohneschach: Außer im Mattzug darf kein Schach gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Patt-

vermeidung. Ein → Märchenmatt entsteht, wenn die Gegenpartei eigentlich eine Parade hätte, diese aber Schach böte und daher untersagt wäre. Wenn aber die Parade nicht nur Gegenschach böte, sondern ihrerseits matt setzte, wäre das als Märchenmatt beabsichtigte ursprüngliche Schachgebot illegal! Es sei denn die andere Seite hätte ihrerseits noch ein mattierendes Gegenschach im Köcher, welches das als Märchenmatt intendierte Gegenschach des Gegners „illegalisieren“ und das ursprüngliche Schachgebot als korrektes Märchenmatt erweisen würde ... Mithilfe geeigneter weiterer Märchenarten kann es so zu äußerst komplizierten, ja sogar infiniten Argumentationsketten kommen. Im letzteren Fall hat per conventionem der „Erstschächer“ den schwarzen Peter: Sein die infinite Kette auslösendes Schachgebot war illegal statt märchenmatt! [Chessics 2, VII 1976 S. 4; Problemkiste (109) II 1997 S. 26]

Ohneschlag: Es darf → ab Diagrammstellung 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, sodass die üblichen Königsfunktionen (Schachgebot, illegales → Selbstschach, Matt, Patt) verbleiben. [J. J. BURBACH; Problemkiste (106) VIII 1996 S. 270]

One-way Chess: Kein Stein darf entgegen der Richtung ziehen, aus der er in seinem letzten Zug gekommen ist. [G. W. JENSCH] → Sans retour

Orterschach („Retro“ von hinten gelesen): Außer dem Schlusszug sind nur Orterzüge gestattet. Sie sind sozusagen eine „Vorwärtsform“ der → Rückzüge und unterscheiden sich von normalen Vorwärtzügen dadurch, dass mit ihnen weder geschlagen (auch kein → Entschlag!) noch

der gegnerische König angegriffen werden darf, teilen aber die sonst gewohnte Gangart der Steine, insbesondere die Vorwärtsbewegung der Bauern. Erlaubt ist, den eigenen König durch einen Orterzug dann einem → Selbstschach auszusetzen, wenn es der Gegner aufheben kann (und dann auch muss). Ziel ist es, eine Stellung ausschließlich mit Orterzügen zu erspielen, in der dem letzten Orterzug unmittelbar und durch dieselbe Partei (also unter Aufhebung der Zug-Alternation) ein normaler Mattzug mit → Normalmatt folgen kann. [H. KLÖVER & W. DITTMANN, feenschach (43) VIII-IX 1978 S. 387-390] → Verteidigungsrückzüge

Pacific Retractor: Ein → Verteidigungsrückzüge ohne → Entschläge.

Pao: Zieht (schlagfrei) wie ein Turm, schlägt wie ein → Turmlion, gleicht also einem → Leo ohne „diagonale Komponente“. [Chinesisches Schach; P. SEYFERT 1936 laut A. S. M. DICKINS, Märchenschach⁴⁴ S. 39]

Pao-Umwandlung: Die Umwandlung in einen → Pao ist erlaubt.

Paracirce = Para-Circé: Im Gegensatz zum → Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die Circe-gemäße Wahl des Repulsfeldes das Schlagfeld maßgeblich ist; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Ist das Ursprungsfeld des Schlagtäters von einem dritten Stein besetzt, verschwindet auch der Schlagtäter vom Brett. Ein Bauer, der auf die Umwandlungsreihe schlägt, wird als Bauer wiedergeboren, obwohl er sein Umwandlungsfeld zunächst betritt – sonst könnte es nicht repulsrelevant sein. Könige dürfen nicht schlagen (Details → Para-Circé Echange). Paracirce ist eine

Abwandlung des ursprünglichen → Antircirce, nämlich ohne die Regelung → rex inclusiv und mit der Legalisierung von Schlagfällen trotz anderweitig besetztem Repulsfeld. [C. POISSON, Rex Multiplex (23-24) in: Phénix (3-4) XII 1988 S. 282-285; Rex Multiplex (26) in: Phénix (6) VI 1989 S. 508-509] → Antircirce n.d.n.E

Para-Circé Coucou: Nicht das Schlagopfer wird gemäß → Circé Coucou auf dem Ursprungsfeld des Schlagtäters wiedergeboren, sondern der Schlagtäter auf dem des Schlagopfers; letzteres verschwindet vom Brett. Die Regeln des → Paracirce finden entsprechende Anwendung, insbesondere bekommen schlagende Bauern jetzt zusätzliche Umwandlungsmöglichkeiten. [C. POISSON, Rex Multiplex (23-24) in: Phénix (3-4) XII 1988 S. 282-285]

Para-Circé Echange = „Platzwechelparacirce“: Wie → Paracirce, jedoch ist das Repulsfeld des Schlagtäters immer identisch mit dem Schlagfeld – der Schlag sieht also ganz normal aus und es kommt überhaupt nicht zum Eindruck des Platzwechsels wie im gewöhnlichen → Platzwechselseirce. Unterschiede zum orthodoxen Schach bestehen dennoch: a) Ein Turm kann wegen der Wiedergeburtsauffassung wieder rochadefähig werden. b) Die Könige dürfen nicht schlagen, da nicht → rex inclusiv für Wiedergeburten gilt. Vom Gegner besetzte Fluchtfelder des Königs blockieren die Königsflucht also auch ungedeckt. Außerdem dürfen Könige, wenn dadurch nicht von Dritten bedroht, die Opposition durchbrechen und in direkten → Kontakt zueinander treten. [C. POISSON, Rex Multiplex (23-24) in: Phénix (3-4) XII 1988 S. 282-285]

Paralyse: Besondere Art der → Beobachtung, die lähmenden Einfluss auf den

beobachteten Stein ausübt und ihn der Zug- und Wirkkraft beraubt, meist aber nicht der Fähigkeit, seinerseits zu paralisieren. → paralyisierende Steine, → Madrasi, → Mono-Woozle, → Bi-Woozle

paralyisierender Stein: Kann nicht schlagen oder Schach bieten, macht aber jeden von ihm beobachteten gegnerischen Stein für die Dauer der → Beobachtung zugunfähig („lähmt“ ihn). Derart paralyisierte Steine haben keine Wirkung auf den gegnerischen König, behalten aber – sofern selbst paralyisierend – ihre Fähigkeit zur → Paralyse bei und können auch an „passiven“ Operationen wie Versetzungen im → Circe oder Mittransport im → Augsburger Schach teilhaben.

Para-Sentinelles: Wie → Sentinelles, jedoch wird auch dann kein Bauer von einem Offizier hinterlassen, wenn unmittelbar vor (!) Ausführung des Zuges bereits mehr eigene als feindliche Bauern auf dem Brett stehen. [M. R. PARAMESWARAN in: J. KUHLMANN, The Problemist XI 2000 S. 471-473; I 2001 S. 4-6]

Partieanfangsstellung (PAS) → seit Partieanfangsstellung

partielle Retroanalyse = pRA: sieht vor, die Legalität einzelner Sonderzüge – insbesondere Rochade und En-passant-Schlag – im voraus aufzuklären, d.h. vor ihrer eigentlichen Ausführung in der Lösung. Ein kennzeichnendes Merkmal jedes pRA-Problems ist das Vorhandensein einiger sich gegenseitig ausschließender (partieller) Lösungen (bedingt durch Retrovarianten), die zusammengenommen die ganze Lösung darstellen. [Problemkiste (136) VIII 2001 S. 101]

PAS → seit Partieanfangsstellung

Patrouilleschach: Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird (→ Beobachtung). [F. H. von MEYENFELDT, *The Problemist* 1975; feenschach (47) VII-IX 1979 S. 140-141] Antiform → Elliuertap

Patt (in n Zügen): Wie → Matt in n Zügen, nur mit Patt- statt Mattziel.

Pegasus: erinnert an einen → n° -Grashüpfer, wobei n jedoch solche verschiedenen Werte für den Pegasus annimmt, dass die bis zu acht möglichen Zielfelder ein Springerrad um den Sprungbock bilden, z.B. hüpfte ein Pegasus von a1 oder g1 über d4 auf die acht Felder, die d4 im Springer-Abstand umgeben, und auch entsprechend von a4 oder d1 über d4.

Pegasusheuschrecke: erinnert an eine → n° -Heuschrecke mit den selben Werten für n wie denen des → Pegasus.

Person = Pfeilbauer: Kann von jedem Feld aus wahlweise ein oder zwei Schritte in jede der vier orthogonalen Richtungen ziehen und in jede der vier diagonalen Richtungen einen 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, kann sich aber 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 eines gegnerischen normalen Bauern macht, der orthogonal neben diesem endet, kann sie auch von diesem en passant geschlagen werden. [R. PERSSON, 1938; *Problemkiste* (130) VIII 2000 S. 285]

Pfadfinder = 1:1-Spiralreiter (→ $m:n$ -Spiralreiter). [J. de A. ALMAY; *Problemkiste* (85) II 1993 S. 18]



www.vcp-unterrot.de/oberrot.htm

Pfadfinderin = 0:1-Diagonal-Spiralreiter (→ $m:n$ -Spiralreiter). [*Problemkiste* (113) X 1997 S. 134; (130) VIII 2000 S. 285]

Pièces Hypervolages: Wie → Pièces Volages, jedoch wechselt jeder Stein die Farbe nach jedem Felderfarbenwechsel immer wieder von neuem.

Pièces Volages: Mit dem ersten Wechsel der Felderfarbe durch einen Zug → ab Diagrammstellung wechseln alle Steine außer den Königen auch ihre eigene Farbe, sprich: das Lager. Nachdem sie einmal die Farbe gewechselt haben, behalten sie die neue Farbe für immer bei. [A. DAVAINÉ 1970; feenschach (2) III 1971 S. 56]

Pion Advers → Sentinelles en Pion Advers

Pion Bérolina → Berolinabauer

Pion Bérolina X: Die → Berolinabauer-Form eines → Pion X.

Pion bondisseur: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen beliebigen → $m:n$ -Springer umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss; für $m, n < 8$ und m, n nicht beide 0, d.h. für alle auf dem Normalbrett beweglichen $m:n$ -Springer vom 7:7- bis zum → 0:1-Springer. [R. BEDONI, feenschach (106) XII 1992 S. 440-442; Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion caracoleur: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen → Nachtreiter, eine → Rose oder eine → Boa umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion exotique: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in eine Dame, einen → Leo oder eine → Sirene umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, feenschach (106) XII 1992 S. 440-442; Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion féministe: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in eine Dame, → Prinzessin oder → Kaiserin umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, feenschach (106) XII 1992 S. 440-442; Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion janus: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen der folgenden sechs → X/Y-Jäger umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss: T/L-, L/T-, T/S-, S/T-, L/S- oder S/L-Jäger. [R. BEDONI, feenschach (106) XII 1992 S. 440-442; Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion lasso: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen der fünf gängigen → n°-Grashüpfer umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion religieux: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen Läufer (=Bishop!), → Erzbischof oder → Kardinal umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion requin: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in eine der fünf gängigen → n°-Heuschrecken umwandeln darf, ohne

dass diese anderweitig genannt sein muss. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion rosace: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen → Pegasus oder eine → Pegasusheuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion tremplin: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in einen → Grashüpfer, ein → Känguru(h) oder eine → Heuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen. [R. BEDONI, Phénix (45) X 1996 S. 3344]

Pion X: Normaler Bauer, der jedoch ausschließlich in ein Mitglied der genau bestimmten Gruppe X von (Märchen-)Figuren umwandeln darf. Ob eine so gewählte Märchenfigur schon zuvor im oder unter dem Diagramm auftauchte, ist dabei unerheblich.

Platzwechselcirce (PWC): Wie → Circe, aber Repulsfeld des Schlagopfers ist nicht sein herkömmliches Ursprungsfeld, sondern das jeweils letzte Standfeld des Schlagtätters. Kurz gesagt: Schlagender und geschlagener Stein tauschen die Plätze. Bauern können als Schlagobjekt auch auf ihre Umwandlungsreihe geraten und dabei umwandeln. Könige sind nicht als Schlagobjekte, wohl aber als Schlagende zugelassen. [U. CASTELLARI]

Poseidon = Neptun = mariner König: Der König des → Marinen Schachs im Zusammenspiel mit beliebigen nicht-marinen Steinen. [Erfinder: H. SCHIEGL, feenschach (2) III 1971, S. 52]



Power Chess und **Warp Chess**: So viele Teilschritte der jeweils letzte Einzelzug von Schwarz besaß, so viele → Serienzüge in ununterbrochener Folge kann und muss Weiß mit seinem Antwortzug spielen. Im Power Chess ist die mögliche Reihenfolge der Teilzüge einer solchen Zugserie nicht determiniert, im Warp Chess müssen die Teilzüge pro beteiligtem Stein „en bloc“ abgewickelt werden. Es gibt eine Reihe von Zusatzdefinitionen und Erläuterungen; wo nichts anderes angegeben ist, gelten diese sowohl für Power Chess als auch für Warp Chess. (1) Innerhalb einer Zugserie darf es nicht zu einer Stellungswiederholung kommen. (2) Soll Power/Warp Chess für Schwarz statt für Weiß gelten, werden also umgekehrt schwarze Zugfolgen von der Anzahl weißer Teilschritte bestimmt, dann ist dies explizit mitzufordern. (3) Im → Reflexmatt (analog für -patt) bezieht sich der Zwang, einzügig mattzusetzen, auf die gesamte Power/Warp-Zugserie, nicht isoliert auf einen ihrer Teilzüge. (4) Gilt Power/Warp Chess nicht generell für eine Partei, sondern nur für einzelne – eigene kenntlich zu machende! – Power/Warp-Steine, dann hat die Partei dieser Steine die Wahl zwischen einem normalen Einzelzug mit einem gewöhnlichen Stein und einer Zugserie mit einem, einigen oder allen ihrer Power-Steine. (5) Es besteht Pflicht zur Erfüllung der Power/Warp-Zugserie. Ist dies nicht ohne Stellungswiederholung möglich (unter Einhaltung der Serienzugkonventionen), dann steht die betreffende Partei patt. Schachgebote, die dem Gegner nicht ermöglichen würden, seiner Pflicht zur Erfüllung der Power/Warp-Zugserie nachzukommen, ohne normal mattzusetzen, sind nicht erlaubt (d.h. → Märchenmatts sind normalerweise nicht zugelassen!). (6) Für die Power/Warp-Zugserie gelten die Konventionen für Zugserien in Serienzug-

problemen mit der Ausnahme, dass die Power/Warp-Zugserie als einziger Zug gezählt und notiert wird. Insbesondere darf man sich mit den Teilzügen keinen illegalen → Selbstschachs aussetzen und Schach nur mit dem letzten Teilzug bieten (wohingegen Pattstand des Gegners oder positionell illegale Stellungen im Laufe der Zugserie zulässig sind). (7) Wird eine Zugserie im Power Chess auf mehrere Steine oder speziell bei Power-Steinen auf deren mehrere verteilt, dann ist die Zugreihenfolge der einbezogenen Steine prinzipiell beliebig; im Warp Chess muss natürlich auch dann jeder einbezogene Stein seine sämtlichen Teilzüge en bloc abwickeln, wenn speziell bei Warp-Steinen eine Zugserie auf mehrere Warp-Steine verteilt ist. (8) Jeder Springerzug und jeder einschrittige Zug von Schwarz wird natürlich von einem weißen Einzelzug beantwortet, jeder mehrschrittige Zug von genau so vielen weißen Zügen, wie Teilschritte im letzten schwarzen Einzelzug zuvor geschahen. (9) Die kurze Rochade wird als vierschrittiges, die lange Rochade als fünfschrittiges „Zug-Manöver“ gewertet. (10) Der En-passant-Schlag muss – nach dem entsprechenden Doppelschritt des gegnerischen Bauern als letztem (!) Zug oder Teilzug – als erster (!) Teilzug der zweiteiligen Zugserie erfolgen. (11) In Serienzugproblemen wird zur Bestimmung der Power-Zugserie nicht die gesamte vorausgegangene Zugserie des Gegners zugrundegelegt, sondern nur deren letzter Zug; entsprechend determiniert im Double Power Chess nur der jeweils letzte Teilzug die gegnerische Power-Zugserie. (12) Kommen für den letzten Gegenzug verschiedene Wege in Frage (nur heterodox möglich!), kann sich die Power-Partei zur Bestimmung ihrer Zugserie einen davon herausgreifen. (13) Nebeneffekte eines Zuges (z.B. → Circe-Repuls eines Steines) zählen nicht als eigener Teilschritt in einer entsprechenden Power-

Zugserie. (14) Zieht Weiß an, so startet er normalerweise einzügig; nur bei retroanalytischem Nachweis des letzten schwarzen Zuges beginnt er mit einer entsprechenden Power-Zugserie. (15) Speziell in Warp Chess ist zu beachten, dass die Pflicht eines Bauern zur En-bloc-Abwicklung nicht schon mit seiner Umwandlung in eine Figur, sondern erst mit allen Teilzügen auch dieser Umwandlungsfigur erfüllt ist. Natürlich kann die Rochade nur der erste Teilzug einer En-bloc-Abwicklung des Königs, nicht aber des Turms sein. [H. EBERT (Idee) & J. KUHLMANN, feenschach (97) XI 1990 S. 395-399]

pRA → partielle Retroanalyse

Prinzessin: Vereinigt die Eigenschaften von Läufer und Springer. [T. R. DAWSON, Cheltenham Examiner 5.VI.1913]

Proteusdame: Die Bedingung → Frankfurter Schach gilt ausschließlich für die Dame. [Problemkiste (133) II 2001 S. 21]

Proteuskönig: Die Bedingung → Frankfurter Schach gilt ausschließlich für den König. [Problemkiste (130) VIII 2000 S. 285]

Radial Leaper: Zieht und schlägt auf diejenigen Felder, die von einem gegnerischen Stein genauso weit entfernt sind wie das soeben verlassene Standfeld, wobei Entfernungen mit der im → Längstzüger üblichen Zuglängenberechnung ermittelt werden. [C. J. FEATHER; FEENSCHACH, Register Bl. 4 zu 1968-1969 (Bl. 708-794)]

Randkönig: Die Bedingung → Randzüger gilt nur für den betreffenden König.

Randzüger: Schwarz darf → ab Diagrammstellung nur auf Felder oder auf Feldern des Brettrandes ziehen; hat er keine solchen Züge, ist er märchenpatt oder

bei bedrohtem König → märchenmatt. [Er. BARTEL, Problemkiste (16) S. 64 IV 1984] → Doppelrandzüger

Raus! (= R) → Dynamoschach

rechts offenes Brett: Spezialfall des → $m \times n$ -Brettes mit $m = \infty$ und $n = 8$.

Reciprocating Refusal Chess: Die nachziehende Partei kann als erste ein → Veto geben; wenn sie einmal derart Einspruch erhoben hat, ist die andere Partei zu einem Veto berechtigt und erst nach Inanspruchnahme dieses Rechtes wiederum die nachziehende Partei usw. Sowohl Schachgebote als auch Schachparaden sind mit einem Veto belegbar; eine einzige Königsflucht reicht also nicht gegen ein Schachgebot des Gegners aus, wenn dieser gerade Vetorecht hat. Ein Schachgebot muss mit einem Veto oder normal pariert werden. Eine Partei ist matt, wenn der Schlag des Königs unabwendbar ist, auch wenn die – in der Praxis nicht vollzogene – Ausführung dieses Schlages theoretisch durch Veto verhinderbar wäre (→ Normalmatt). [N. S. RAM; Das Vielväterproblem⁶⁴ XII 1989 S. 63]

reflektierender König: Zieht wie ein → transmutierender König, aber im Schach stehend nicht nur und ausschließlich wie der schachbietende Stein, sondern auch und unter anderem wie der schachbietende Stein, also unter Einschluss der gewöhnlichen Königs-Gangart, sodass für den Moment der Parade eine Kombinationsfigur als → königlicher Stein agiert. Bei → Anticirce oder → Marscirce bestimmt die temporär hinzugewonnene Gangart des im Schach stehenden reflektierenden Königs sein jeweiliges Repulsfeld. [Phénix (32) VIII 1995 S. 2840]

Reflexbeidmatt: Wie im → Reflexmatt, aber nur einzügige → Beidmatts müssen

gegeben werden. Weiß zieht und zwingt Schwarz zu einem reflexartigen Beidmattzug, dabei Stellungen meidend, in denen er (der Weiße) selbst beidmatt setzen müßte.

Reflexmatt = Zwangmatt: Wie im → Selbstmatt wird Schwarz vom anziehenden Weißen zum Mattsetzen des weißen Königs gezwungen, jedoch müssen beide Parteien einzügige Matts geben, wenn dies legal möglich ist. In Kombination mit dem → Längstzüger geht die Reflexmattbedingung vor. [B. G. LAWS, 1885; Freiherr F. von WARDENER, Grazer Wochenschach, 6.III.1927]

Reichenbacher Schach: Für den weißen König existiert kein Schach. Wird der weiße König einer feindlichen → Beobachtung ausgesetzt, so steht stattdessen sein schwarzer Kollege – wo immer er sich auch gerade befindet – sofort im Schach. Schwarze Steine dürfen den weißen König also um keinen Preis beobachten wegen illegalen → Selbstschachs. Zieht der weiße König auf ein vom Gegner beobachtetes Feld (aber nicht in direkten → Kontakt mit dem schwarzen Kollegen, es gilt nämlich → KKK!) oder verlässt ein gefesselter weißer Stein die Fessellinie, muss Schwarz dies als Schach gegen seinen eigenen König nehmen und sofort unterbinden. Schwarz kann dies auf drei Arten: a) Der schwarze Beobachter des weißen Königs zieht weg, sodass er diesen nicht mehr im Visier hat. b) Schwarz verstellt die schädliche Beobachtungslinie. c) Der schwarze König zieht auf ein „Fluchtfeld“, d.h. auf irgendein unbedrohtes Feld, denn jeder zulässige Königszug des Schwarzen soll als „Parade“ gelten. Lässt Weiß mit seinem nächsten Zug die feindliche Beobachtung seines Königs einfach bestehen, bietet er dem schwarzen König dadurch von neuem Schach – der kann dann erneut „fliehen“. Neben dieser märchenspezifischen Art,

Schach zu bieten und zu parieren, gelten zusätzlich die normalen Schachgebots- und Mattregeln gegen Schwarz, dessen König also auch durch einen ganz gewöhnlichen Angriff von Weiß bedroht werden kann. Eine Weiterentwicklung der Grundidee des Reichenbacher Schachs stellt das → Vogtländer Schach dar; insbesondere verzichtet es auf die Möglichkeit c) der „Königsflucht als Parade“ sowie auf gewöhnliche Schachs gegen Schwarz und weitet stattdessen die Idee der schädlichen Königsbeobachtung auf beide Seiten aus. [D. MÜLLER, feenschach (16) VIII 1973 S. 113]

reines Patt: Jedes Fluchtfeld des Königs der patt stehenden Partei ist nur aus einem einzigen Grunde unzugänglich, d.h. entweder nur von einem einzigen gegnerischen Stein gedeckt oder von einem eigenen Stein geblockt. Deckung und Block dürfen nur dann zusammentreffen, wenn der blockende Stein vom deckenden gefesselt wird und diese Fesselung Voraussetzung für die Pattstellung ist („reines Fesselpatt“).

Remis: Weiß zieht und setzt gegen schwarze Gewinn-Ambitionen eine zweifelsfreie Remisstellung durch – sofern er überhaupt den Anzug haben kann: Dies ist beim Vielväterproblem bekanntlich alles andere als selbstverständlich ...!

Reverses Einsteinschach: Wie → Einsteinschach, aber mit vertauschten Skalen für nichtschlagende / schlagende Züge. [N. S. RAM; Das Vielväterproblem^{III} XII 1989 S. 61]

rex inclusiv: Eine bestimmte Märchenbedingung gilt auch für den König.

Rex Multiplex: Beide Parteien können mehrere Könige und/oder → königliche Steine besitzen und auch in einen König

umwandeln. Ein Schachgebot ist nur zulässig, wenn es entweder für alle Könige zugleich parierbar ist oder alle Könige gleichzeitig mattsetzt. [feenschach (62) XI 1982 S. 566-570] → Celleschach, → TEK

Rochadefreund = Roqueur: Zieht oder wirkt nicht selbst, blockt und sperrt jedoch und kann Opfer eines gegnerischen Schlagfalles, vor allem aber passiver „Rochade-Stein“ für einen beliebigen → m:n-Springer (nicht → m:n-Reiter!) eigener Farbe sein, der mit ihm „rochiert“. Dabei muss der Rochade-willige m:n-Springer genau pm:pn Felder von seinem Rochadefreund entfernt sein (für $p > 2$), und jedes m:n-te Feld zwischen m:n-Springer und Rochadefreund muss leer sein (= p-1 freie Zwischenfelder). Dann kann sich der m:n-Springer um zwei Sprungfelder, also 2m:2n, auf den Rochadefreund zu bewegen und ihn auf seine andere Seite (der selben Linie pm:pn) um einen m:n-Sprung entfernt postieren. [J. KUHLMANN, Phénix (43) VII-VIII 1996 S. 3260-3271]

Rose: Linienfigur, die in 1:2-Abständen beliebig weit (mit den üblichen Einschränkungen für → m:n-Reiter) auf checkticken „Rundkursen“ zieht, z.B. Rose a1-b3-d4-f3-g1 oder a1-c2-d4-c6-a7. [Erfinder: R. MEIGNANT; H. SCHIEGL, feenschach (6) XI 1971, S. 164; R. BETZA, Chess on a Really Big Board⁶⁰]

Rotationsbrett: Nach jedem Zugpaar wird das Brett samt Stellung um 90° im Uhrzeigersinn gedreht (wenn dies nicht ausdrücklich gegen den Uhrzeigersinn gefordert ist), und alle Felder werden entsprechend unnummeriert. Wird → seit Partiefangsstellung mit rotierendem Brett gespielt (nur wenn ausdrücklich verlangt), handelt es sich immer um weiß/schwarze Zugpaare, da ja Weiß die Partie begann. Rotiert das Brett erst → ab Diagrammstellung (der stillschweigende

Normalfall), handelt es sich immer um die Zugpaare Anziehender/Nachziehender. Der Rotations-Rhythmus ändert sich nie; keine Partei kann pro Rotation also mehr als einen Zug spielen. Deshalb können Drohungen aufgrund eines soeben ausgeführten Zuges immer erst nach der nächsten Rotation greifen. Insbesondere kann ein Schachgebot durch einen Bauern erst nach Drehung festgestellt werden; auch braucht eine Partei ihre Züge bezüglich → Selbstschachverbot nur so einzurichten, dass bei Prüfung, ob ein König einsteht, der Rotations-Rhythmus gewahrt bleibt. Gerät ein Bauer durch Rotation auf seine Offiziersgrundreihe, ist er zugunfähig bis nach der nächsten Rotation; gerät er entsprechend auf seine Umwandlungsreihe, muss er als unmittelbare Konsequenz der Rotation – vor allen weiteren Zügen – nach Wahl seiner Partei umwandeln. Ein König darf sich unmittelbar vor der nächsten Rotation nicht so stellen, dass ihn ein nach Rotation umzuwandelnder gegnerischer Bauer bei geeigneter Umwandlungswahl sofort schlagen könnte, selbst wenn die Partei des Bauern dem Gegner helfen will und bei anderer Umwandlungswahl gar nicht schlagen könnte. [Das Vielväterproblem⁶¹ XII 1989 S. 87] → Actuated revolving grid squares, → schwarzes Karussellschach

Rotationsbrett gegen den Uhrzeigersinn: Wie → Rotationsbrett, jedoch ist die Drehung ausdrücklich gegen den Uhrzeigersinn gefordert.

Rückkehr (in n Zügen): Jede Partei strebt gegen den Willen des Gegners die Rückkehr eines beliebig gewählten eigenen Steines an.

Rücknahme → Rückzüge

Rückzüge: Beliebig viele oder begrenzt viele Züge, die legal zur Diagrammstellung

führen, können in umgekehrter Reihenfolge zurückgenommen werden, insbesondere kann in ein Schach zurückgenommen werden, das die Gegenpartei in ihrem Rückzug zurücknehmen muss, und es kann entschlagen werden. Notiert werden Rückzüge wie die in umgekehrter Richtung normal spielbaren Vorwärtzüge; das gilt auch für → Entschläge. In der Regel müssen Märchenbedingungen bei der Rücknahme beachtet werden, z.B. bei → Circe die Rücknehmbarkeit einer Versetzung als Voraussetzung eines Entschlags. → seit Parteeinangsstellung, → kürzeste Beweispartie, → Verteidigungsrückzüge, → Orterschach

Sans retour: Eine Rückkehr im direkt folgenden Zug ist verboten. Im Vergleich zum → One-way Chess braucht man sich nur den letzten Zug jeder Partei zu merken. Außerdem ist nicht die gesamte Gegenrichtung gesperrt, sondern nur das Startfeld des letzten Zuges.

Satz legal? Ist der umgekehrte Anzug im Satzspiel legal? → Legale Stellung

Schach (in n Zügen): Wie → Matt in n Zügen, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

Schachzickzack: Schwarz zieht nur, wenn er Schach bieten kann, ansonsten setzt er vorübergehend aus. Weiß darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne – ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht – mattsetzt. [Das Vielväterproblem^{ed} XII 1989 S. 87] → Normalmatt

Schachzwang: Wenn möglich, muss Schwarz Schach bieten, bei ansonsten freier Zugwahl.

schlagfreier Zug (in der Rücknahme): Die → Rücknahme eines Zuges muss ohne → Entschlag geschehen.

Schlagverbot: Es darf nur geschlagen werden, wenn kein schlagfreier Zug möglich ist, also nur dann, wenn ohne Schlagfall Matt oder Patt vorläge.

Schlagzwang: Wann immer es Schwarz möglich ist, muss er schlagen, ansonsten zieht er beliebig.

Schnitzermatt: Nach einem schwarzen Hilfszug kann Weiß ein → Matt in n Zügen durchsetzen. [G. W. JENSCH, 1803. Schach-Echo VI 1959; neu erfunden und benannt von F. H. von MEYENFELDT, Probleemblad, V-VI 1967, S.48-50]

schwarzes Karussellschach: Nach jedem schwarzen Zug wird das Brett um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und entsprechend unnummeriert. Bauern wandeln sich nicht um und haben keinen Doppelschritt, dürfen aber von jedem Feld aus (auch von der eigenen Offiziersgrundreihe) einschrittig vorwärts ziehen, wobei sich die Zugrichtung mit jeder Brettdrehung ändert. Ob Schwarz in ein illegales → Selbstschach hineinzieht (was er natürlich nicht darf), zeigt sich erst nach der obligaten Brettdrehung. [St. HÖNING] → Rotationsbrett, → Actuated revolving grid squares

schwarzes konsequentes Zwangsfeld: Das betreffende → konsequente Zwangsfeld bindet nur Schwarz.

schwarzes Zwangsfeld: Das betreffende → Zwangsfeld bindet nur Schwarz.

Schwarz gewinnt: Die → Gewinn-Forderung in der Studie wird aufgrund der Vielväterstellung ausnahmsweise für Schwarz formuliert.

Schwarz muss alle Felder betreten, die der weiße König verlassen hat: Die Bedingung → Verfolgungszüger gilt ausschließlich für die verlassenen Felder des weißen Königs.

Schwarz muss sich in beiden Lösungen in dieselbe Figur umwandeln: In einer Aufgabe mit zwei Lösungen gelten nur Lösungspaare mit gleicher schwarzer Umwandlungswahl als korrekt.

seit ...: Statt → seit Parteeinleitungsstellung gilt eine Märchenbedingung (z.B. → seit n-steiniger Stellung) oder eine Zusatzforderung (z.B. → seit n Einzelzügen wird zusätzlich mit Imitator gespielt) erst seit einem näher definierten späteren Stadium. → ab Diagrammstellung

seit Parteeinleitungsstellung (PAS): Eine Märchenbedingung soll nicht erst → ab Diagrammstellung gelten (was z.B. im → Doppellängstzüger die stillschweigende Standard-Annahme wäre), sondern seit (einem fiktiven) Parteeinleitungsbeginn mit der turnierüblichen Aufstellung der 32 Steine (wie z.B. im → Wandelschach oder abgeändert im → Echecs Bicolores). Damit bezweckt man, die Märchenbedingung auf gewünschte → Rückzüge auszudehnen oder eine → legale Stellung zu erhalten.

Selbstdoppelpatt: Weiß zieht und erzwingt einen gegnerischen Zug, der → Doppelpatt gibt.

Selbstgegenmatt: Weiß zieht und setzt Schwarz derart im n-ten Zug matt oder patt, dass dieser mit einem → Gegenmatt-Zug antworten kann und dann auch muss. [H. RÖSSLER, H. WINTERBERG in: J. KUHLMANN (Idee) feenschach (56) X 1981 S. 202-209]

Selbstmatt: Weiß zieht an und zwingt Schwarz dazu, den weißen König spätes-

tens im n-ten Zuge mattzusetzen, wobei beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden bleiben.

Selbstpatt: Wie → Selbstmatt, nur mit Patt- statt Mattziel.

Selbstschach (illegaler Zug): Der eigene König (oder ein → königlicher Stein) wird der Eroberung durch die Gegenseite ausgesetzt, entweder aktiv (z.B. durch Betreten eines bedrohten Feldes oder den Wegzug eines gefesselten Steines) oder passiv (durch ignoranten Stehenbleiben im Schach). Beides ist illegal, es sei denn, es ginge bei der Prüfung einer Matt- oder Pattstellung um die gedanklich durchgespielte Eroberung des gegnerischen Königs, die sehr wohl zum Selbstschach (nicht Verlust!) des eigenen führen darf – in dem Fall wäre freilich der Zug des Gegners zuvor bereits illegales Selbstschach gewesen (Bedrohung durch gefesselten Stein, → Anticirce n.d.n.E.; aber → Kontraschach). Ansonsten ist ein Selbstschach absolut unzulässig, auch im → Hilfsspiel, → Selbstmatt oder für → Serienzüge, ja sogar für die Märchenforderung → Selbstschach, in der Weiß ein Schachgebot durch Schwarz auf legalem Wege erzwingt. Das Selbstschachverbot ist insbesondere auch bei allen Arten von → Circe mit seinen „Spätfolgen“ von Versetzungen zu beachten. Wenn nicht → rex inclusiv gilt, darf sich ein König nicht einmal einer Wiedergeburt unterziehen. Erst mit dem komplett abgeschlossenen Zug nach Beendigung aller unmittelbar zugehörigen Zugteile wird geprüft, ob womöglich illegales Selbstschach vorliegt (was den Zug von der realen Ausführung natürlich ausschliesse). In der Regel spielt es keine Rolle, ob der König „während“ des Zuges seiner Partei einer „vorläufigen“ gegnerischen Bedrohung ausgesetzt wird – es zählt das Resultat des Zuges. Strengere Regeln herrschen jedoch

insbesondere bei der Rochade und im → Frankfurter Schach. Im → Beidmatt, → Doppelmatt, → Eigenmatt, → Gegenmatt und → Orterschach hingegen ist ein (passives und/oder aktives) Selbstschach ausnahmsweise und unter strengen Auflagen doch möglich.

Selbstschach (in n Zügen): Weiß zieht an und erzwingt – auch mit Hilfe von Schachgeboten gegen Schwarz, aber legal und unter Beachtung des → Selbstschachverbots – ein schwarzes Schachgebot gegen sich.

Selbstschachverbot → Selbstschach (ille-galer Zug)

Selbstschlag: Wie → Selbstmatt, nur mit Schlag- statt Mattziel. [F. USMANTO, feenschach (8) III 1972 S. 260]

Selbst-Umwandlung: Weiß zwingt den Schwarzen gegen dessen Verteidigung zu einer (schwarzen) Umwandlung.

Selbstzielfeld: Weiß zieht und zwingt Schwarz gegen dessen Verteidigung zur (erneuten) Besetzung des angegebenen → Zielfeldes.

Sentinelles: Zieht eine Figur, so wird auf ihrem Startfeld ein gleichfarbiger Bauer „wiedergeboren“, allerdings nicht auf der 1. oder 8. Reihe oder wenn ein Bauer zieht. Außerdem darf es niemals mehr als 8 Bauern einer Partei geben: Hat eine Partei 8 Bauern, sind Figurenzüge solange normal und entfällt die Wiedergeburt solange, bis das Bauernkontingent der betreffenden Partei wieder durch Schlagfall oder Umwandlung dezimiert ist. [C. K. ANANTHANARAYANAN, The Hindu VI 1984]

Sentinelles en Pion advers: Wie → Sentinelles, jedoch werden Bauern der gegnerischen Farbe hinterlassen. [R. BEDONI,

Rex Multiplex (23-24) in Phénix (3-4) XII 1988 S. 288]

Sentinelles m/n: Wie → Sentinelles, jedoch mit einer vorgegebenen Obergrenze für m weiße und n schwarze Bauern. [J. KUHLMANN, Kompositionsturnier Cheltenham 2000; The Problemist XI 2000 S. 471-473, I 2001 S. 4-6]

Serienzug... (in n Zügen) → Serienzüge

Serienzug-Abzugsmatt: Weiß gibt spätestens mit seinem n-ten → Serienzug ein Abzugsmatt; Abspiele mit anderen Mattzügen stellen keine Lösung dar.

Serienzug-Doppelpatt: Weiß zieht und setzt mit dem n-ten → Serienzug → doppelpatt.

Serienzüge: Unter Aufhebung der gewöhnlichen alternierenden Zugpflicht macht eine Partei eine begrenzte Serie von Zügen hintereinander. Illegale → Selbstschachs sind währenddessen untersagt, ein Schach ist nur mit dem Abschlusszug der Serie möglich. Dies gilt entsprechend auch für → Rückzüge: Hier kann nur mit dem letzten Zug einer Rücknahmeserie in ein Schach zurück gezogen werden. Bei einer solchen Rücknahmeserie muss nach jedem zurückgenommenen Zug eine → legale Stellung vorliegen. → Serienzug-Hilfsmatt, → Serienzug-Hilfspatt n/m

Serienzug-Eigenpatt (in n Zügen) → Serienzug-Selbstpatt (n/0)

Serienzug-Entschläge: Es soll eine → Zugserie von lauter Schlagfällen (und nur solchen) so zurückgenommen werden (→ Rückzüge, → Entschläge), dass eine bestimmte Forderung erfüllbar wird (→ so, dass ...).

Serienzug-Hilfsbeidmatt: Mit höchstens n → Serienzügen verhilft Schwarz dem Weißen dazu, einzügig ein → Beidmatt zu geben.

Serienzug-Hilfsdiagramm (n/m): Wie → Serienzug-Hilfsmatt, nur setzt Weiß nicht matt, sondern stellt die Diagrammstellung wieder genau her.

Serienzug-Hilfsdoppelmatt: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, nur mit → Doppelmatt statt Mattziel.

Serienzug-Hilfsdoppelpatt: Wie → Serienzug-Hilfspatt, nur mit → Doppelpatt statt Pattziel.

Serienzug-Hilfsecho: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, aber Schwarz spielt auf ein einzüiges → Hilfsecho.

Serienzug-Hilfseigenpatt: Die → Serienzug-Form des → Hilfseigenpatts. → Eigenpatt, → Serienzug-Hilfspatt (n/m)

Serienzug-Hilfs-e.p.: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, jedoch verhilft Schwarz dem Weißen zu einem legalen En-passant-Schlag statt zu einem Mattzug.

Serienzug-Hilfsfesselpatt: Wie → Serienzughilfspatt, aber in der Pattstellung muss ein an sich zugfähiger schwarzer Stein gefesselt sein.

Serienzug-Hilfsidealmatt: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, aber nur Abspiele mit Schlusszügen, die → Idealmatt geben, stellen eine Lösung dar.

Serienzug-Hilfsmatt: Mit höchstens n → Serienzügen verhilft Schwarz dem Weißen dazu, einzügig mattzusetzen. Mehrlösigkeit und Variantenbildung werden ähnlich wie im → Hilfsmatt symbolisiert, wobei n

Ziffern für n schwarze Serienzüge stehen. → Serienzüge

Serienzug-Hilfsmatt n/m: Diese Verallgemeinerung des → Serienzug-Hilfsmatts bedeutet, dass auf n schwarze Hilfszüge in Serie m weiße → Serienzüge folgen, deren m -ter Zug matt setzt.

Serienzug-Hilfspatt: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, nur mit Patt- statt Mattziel. → Serienzüge

Serienzug-Hilfspatt n/m: Diese Verallgemeinerung des → Serienzug-Hilfspatts bedeutet, dass auf n schwarze Hilfszüge in Serie m weiße → Serienzüge folgen, deren m -ter Zug patt setzt. Als Sonderform ist die Forderung „Serienzughilfspatt $n/0$ “ möglich (für $m=0$), wobei Schwarz nach den eigenen n Serienzügen bereits ohne eigentlichen weißen Pattzug patt steht, was gleichbedeutend ist mit einem → Serienzug-Hilfseigenpatt in n Zügen.

Serienzug-Hilfsschach: Wie → Serienzug-Hilfsmatt, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

Serienzug-Hilfsschlag: Schwarz erspielt in einem Minimum an → Serienzügen eine Stellung, in der Weiß einzügig (und legal) schlagen kann.

Serienzug-Hilfszielfeld: Schwarz macht n → Serienzüge, sodass Weiß das angegebene → Zielfeld besetzen kann.

Serienzug-Hilfswingmatt (in n Zügen): Die Serienzug-Form des → Hilfswingmatts. Nach $n-1$ schwarzen → Serienzügen erzwingt Weiß ein einzüiges → Selbstmatt.

Serienzug-Hilfswingpatt (in n Zügen): Die Serienzug-Form des → Hilfswingpatts. Nach $n-1$ schwarzen → Serienzügen

erzwingt Weiß ein einzüiges → Selbstpatt.

Serienzug-Matt (in n Zügen): Weiß zieht und setzt spätestens im n -ten Zuge hintereinander (→ Serienzüge) den Schwarzen matt.

Serienzug-Matt mit Doppelschach (in n Zügen): Weiß setzt in spätestens n → Serienzügen mit Hilfe eines Doppelschachs matt. → Serienzugmatt, → mit ...

Serienzug-Matt mit Patt: Wie → Serienzug-Matt, wobei Weiß nach seinem Mattzug selbst patt stünde, wäre er unmittelbar erneut am Zug und sähe man hier vom möglichen Schlag des gegnerischen Königs ab.

Serienzug-Patt: Wie → Serienzug-Matt, nur mit Patt- statt Mattziel.

Serienzug-Platzwechsel: Weiß erspielt mit → Serienzügen den Platzwechsel zweier beliebig gewählter Steine seines Lagers oder – wenn in → Circe-Spielarten Gemischtfarbigkeit gefordert ist – eines eigenen und eines gegnerischen Steines.

Serienzug-Reflexpatt: Einzügige Patts müssen gegeben werden. Weiß macht n → Serienzüge, sodass Schwarz einzüglich patt setzen kann (und muss). Dabei darf Weiß keine Stellungen entstehen lassen, in denen er selbst einzüglich pattsetzen könnte (und folglich auch müsste). → Reflexmatt

Serienzug-Reflexschach: Wie → Serienzugreflexpatt, nur mit Schach- statt Pattziel. [U. RING, Problemkiste (13) I 1984 S. 49-50]

Serienzug-Reflexschlag: Wie → Serienzug-Reflexpatt, nur mit Schlag- statt Pattziel. [Er. BARTEL Problemkiste (16) IV 1984 S. 62]

Serienzug-Remis: Weiß erreicht spätestens im n -ten Zuge hintereinander (→ Serienzüge) eine nachweisliche Remissstellung. → Remis

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

Serienzug-Rochade mit gezogenem Turm: Die anziehende Partei rochiert spätestens mit dem n -ten → Serienzug, obwohl der beteiligte Turm zuvor aktiv gezogen hat (und danach wieder auf sein Ausgangsfeld zurückgekehrt ist).

Serienzug-Schach (in n Zügen): Wie → Serienzug-Matt, aber bereits ein weißes Schachgebot (auch ohne Matt) erfüllt das weiße Problemziel.

Serienzug-Schlag: Wie → Serienzug-Matt, aber bereits ein weißer Schlagfall (auch mattlos) erfüllt das weiße Problemziel.

Serienzug-Selbstdoppelpatt: Weiß zwingt spätestens mit dem n -ten Zuge hintereinander (→ Serienzüge) Schwarz zu einem einzüigen → Doppelpatt.

Serienzug-Selbsteigenpatt: Wie → Serienzug-Selbtpatt, aber eines erzwungenen schwarzen Schlusszuges bedarf es gar nicht mehr. → Eigenpatt

Serienzug-Selbstmatt: Weiß erspielt in höchsten n → Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weißen matt setzen muss.

Serienzug-Selbstpatt (in n Zügen): Weiß erspielt in höchstens n → Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weißen patt setzen muss. Beim Serienzug-Selbstpatt $n/0$ erspielt Weiß in höchstens n Serienzügen eine Stel-

lung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weißen „in 0 Zügen“ patt setzen muss, d.h. Weiß ohne schwarzen Gegenzug bereits „sich selbst“ patt gesetzt, also ein Serienzug-Eigenpatt erspielt hat. → Selbstpatt, → Eigenpatt

Serienzug-Selbstschach: Wie → Serienzug-Selbstmatt, aber ein schachbietender (auch mattloser) schwarzer Schlusszug genügt.

Serienzug-Selbstschlag: Wie → Serienzug-Selbstmatt, aber bereits ein erzwungener schwarzer Schlagfall (auch mattlos) erfüllt das weiße Problemziel.

Serienzug-Selbst-Umwandlung: Weiß zwingt den Schwarzen gegen dessen Verteidigung zu einer (schwarzen) Umwandlung nach entsprechender weißer → Zugserie.

Serienzug-Selbst-Zielfeld: Mit spätestens seinem n-ten → Serienzug zwingt Weiß den Schwarzen zur (auch erneuten) Besetzung des angegebenen → Zielfeldes. [Er. BARTEL, Problemkiste (49) VI 1987 S. 24]

Serienzug-Vielväterstellung: Vorwegnahme des → A-nach-B-Schachs: Die angegebene Stellung (A) muss in n → Serienzügen in die Vielväterstellung (B) überführt werden.

Serienzug-Zielfeld: Weiß betritt mit einem Minimum an → Serienzügen ein vorgegebenes → Zielfeld.

Setze Schwarz patt, ohne einen Stein zu berühren: Scherzhafte Forderung, hier statt → Drehe das Brett!

Sirene: Zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt wie eine → Heuschrecke. → Marines Schach

Skorpion: Kombinationsstein aus König und (königlichem) Grashüpfer. [G. P. JELLISS, Chessics (11) I-VI 1981 S. 7] → Stingschach, → königliche Steine

so, dass („→“) ...: Ein Bestandteil A einer Gesamtforderung wird dergestalt ausgeführt, dass ein Bestandteil B der gleichen Gesamtforderung ermöglicht wird. → damit, → dann

Solisten: Jede Partei darf nur mit einem Stein ziehen und muss auch dafür sorgen, dass dies bis zum Spielende für beide Parteien so bleibt. Der Wechsel eines Solisten ist ausgeschlossen (im Gegensatz zum Wechsel des → Duellanten); deshalb könnte es bei „unzureichender“ Spielführung zu einem vorzeitigen Märchenpatt kommen (→ Märchenmatt), wiewohl eigentlich → Normalmatt (-patt) angestrebt wird. Eine solche Spielführung ist illegal, denn sollte es keine andere geben, war bereits die Diagrammstellung märchenpatt, gibt es aber eine andere, muss diese gewählt werden. Selbst bei direktem Kampf müssen sich beide Seiten schlimmstenfalls gemeinsam über die Runden helfen, sprich: beide Solisten bis zum normalen Ende zugfähig halten. [Erfinder: G. J. SONTAG in: J. KUHLMANN, Die Schwalbe (109) II 1988 S. 363-366]

Spatz = Sperling: Geknickter → n°-Grashüpfer für n = 135. Ein Spatz a1 hüpfte also über einen Bock auf a7 nach b6, über einen Bock auf g7 nach f7 oder g6. [G. P. JELLISS, Variant Chess 1997 S. 109-110; auch im Shogi (fu-hyo)]

Spatzheuschrecke: Geknickte → n°-Heuschrecke für n = 135, bewegt sich also ausschließlich schlagend wie eine → Heuschrecke, jedoch auf der Zugbahn eines → Spatzen.

Spezialgitter: Statt des Normalgitters beliebige andere Gitterstruktur im → Gitterschach; es können beliebig viele und unterschiedlich lange horizontal oder vertikal zwischen zwei Felderreihen/-linien verlaufende Gitterlinien gewählt werden, z.B. ausschließlich → waagerechte Gitterlinien. [Das Vielväterproblem^{ad} XII 1989 S. 89]

Spezialgitter mit vier durchgehenden Linien (welche?): Wie → Spezialgitter, jedoch mit der Frage, welche vier durchgehenden Linien Bedingung für die korrekte Lösbarkeit sind.

Sphäroidisches Brett: Es werden verbunden die Felder a1,b1,c1,d1 mit den Feldern e1,f1,g1,h1 und a1 mit h8, desgleichen a8,b8,c8,d8 mit e8,f8,g8,h8 und h1 mit a8. → Vertikalzylinder, → Horizontalzylinder, → Torus

Spiegelcirce: Ein geschlagener Stein wird nicht auf seinem Ursprungsfeld gemäß → Circe wiedergeboren, sondern auf dasjenige Feld platziert, auf das ein gegnerischer Stein gleicher Gangart und vom selben Schlagfeld aus Circe-gemäß rückversetzt würde. [F. CALVET & P. MONREAL; Beispielaufgabe von P. MONREAL]

Spiegelschach = Mirror Chess: Zieht oder schlägt ein Stein, dann werden, als Bestandteil dieses Zuges, gleichartige Steine des Gegners (Steine gleicher Gangart) punktgespiegelt, d.h. sie werden über das Zielfeld des ziehenden Steines wie → Equihopper versetzt. Bei dieser Punktspiegelung gleichartiger gegnerischer Steine dürfen letztere nicht auf ein Feld versetzt werden, auf dem bereits irgendein Stein steht, und sie dürfen nicht über den Brettrand hinaus geraten. Durch den versetzten Stein darf der eigene König selbstverständlich nicht einem illegalen → Selbstschach ausgesetzt werden. Es sind nur Züge erlaubt, bei denen mindestens ein

gleichartiger gegnerischer Stein punktgespiegelt werden kann. Sämtliche möglichen Punktspiegelungen sind auch auszuführen. Alle Punktspiegelungen werden simultan ausgeführt; es ist daher erlaubt, zwei (oder mehr) Steine zu spiegeln, die wechselseitig auf ihre eigenen Standfelder versetzt werden. Gerät ein Bauer durch das Punktspiegeln auf seine Umwandlungsreihe, dann muss er sofort umwandeln, wobei jedoch der Besitzer dieses Bauern die Art der Umwandlungsfigur bestimmt (daher ist in Verteidigungsproblemen manchmal ein Zug unmöglich, weil eine der Umwandlungen Schach böte). Gerät ein Bauer durch das Punktspiegeln auf die eigene Offiziersgrundreihe, darf er von dort aus einschrittig vorwärts ziehen oder schlagen (also wie ein Bauer in der Mitte des Brettes). Zieht oder schlägt ein Bauer auf die Umwandlungsreihe, wo er sich natürlich sofort umwandeln muss, so zählt das (in Bezug auf die Spiegelungen) als ein Zug der Umwandlungsfigur. Die im Anschluss an die Umwandlung notwendige Punktspiegelung kann unter Umständen die Wahl der Umwandlungsfigur einschränken. Steine, die mangels spiegelbarer Widerparte zugunfähig sind, behalten ihre Fähigkeit der → Beobachtung – insbesondere des gegnerischen Königs – bei, üben also trotz Zugunfähigkeit Schachwirkung aus. Hat eine Partei keinen Zug, der nach den Spiegelungsregeln als erlaubt gilt, dann ist sie märchenpatt. Eine Partei ist → märchenpatt, wenn ihr König im Schach steht und sie keinen nach obigen Regeln zulässigen Zug hat, der das Schach aufhebt. [A. THOMA; feenschach (33) IV-V 1976 S. 256-257]

Spiralreiter → m:n-Spiralreiter

Spiralspringer: Ähnlich dem → Nachtreiter, aber die 1:2-Sprünge liegen nicht auf einer geraden Linie, sondern auf einer um eine Orthogonale „gewickelten Spi-

rale“. Dabei gibt es die sogenannte „enge“ Wicklung, a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8 oder a1-b3-c1-...-h3, und die „weite“ Wicklung, a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-e1-g2. Ein Spiralspringer bietet also von a1 aus einem gegnerischen König auf c8 oder b7 Schach, wenn die Zwischenstationen der genannten Wege leer stehen, einem König auf a5 oder e1 sogar über mehrere Wege. Die Verallgemeinerung ist der → m:n-Spiralreiter. [J. KUHLMANN, Diagramme und Figuren Bl. 237 12.XI.1966; feenschach (113) XI 1994 S. 345-349]

Spirit: Wenn ein Springer geschlagen wird, bleibt sein Geist („Spirit of the Knight“) am Leben, er wird (zusätzlicher) Teil des Schlagtäters, der dann also zusätzlich wie ein Springer der eigenen Farbe ziehen kann. Wenn der so inspirierte Stein auf ein Feld zieht, das sich im Springer-Abstand zum Standfeld eines anderen Steines befindet, wandert der Geist weiter auf diesen anderen Stein. Bestünden hierfür aber mehrere Möglichkeiten statt exakt einer, verbleibt der Geist beim alten „Wirt“. Ein Geist wandert auch zu einem anderen Stein weiter, wenn dieser auf ein Feld zieht, das im Springer-Abstand zum inspirierten Stein steht. Wird ein inspirierter Stein geschlagen, wandert der Geist zum Schlagtäter. Auf dem Brett kann es nur einen Geist geben. Entsteht ein zweiter, vergeht der alte Geist (nicht sein Wirt!) ins Nichts. [P. Fayers, Variant Chess (23) I-III 1997, S. 57-59]

Starker König: Ein → königlicher Stein, der Zug- und Schlagmöglichkeiten von König und (königlichem) Springer vereint. [Das Vielväterproblem^{III} XII 1989 S. 90]

Stärkste-Figur-Umwandlungs-Pflicht: Schwarz ist verpflichtet, in die „stärkste“, d.h. im Moment der Umwandlung am meisten Felder beherrschende Figur um-

zuwandeln. [W. PFLUGHAUPT, FEENSCHACH (220) VII-VIII 1955].

Stellung illegal: Nicht (zumindest nicht mit dem gewünschten Anzug) regelgerecht erspielbare Stellung, die aber trotzdem wie verlangt lösbar ist.

Stellungswiederholung: Kann anstelle eines Mats angestrebt werden, im → Hilfspiel analog zum → Hilfsmatt.

Stereoschach: Mischung aus Brettschach und Raumschach. Es wird ein normales 8×8-Brett verwendet (a1-h8), über dessen zentralem 4×4-Quadrat (c3-f6) sich ein 4×4×5-Raum aufspannt (c3-c3A-...-c3D; f6-f6A-...-f6D). Die → Partieanfangsstellung ist die orthodoxe, weswegen sowohl weiße als auch schwarze Bauern im Raum nach oben, nicht aber nach unten ziehen können. Weiße Bauern können auf a8...h8 sowie auf c6D...f6D umwandeln, schwarze Bauern analog auf a1...h1 und c3D...f3D. [G. W. JENSCH, feenschach (28) V-VII 1975 S.105-108]

Stingschach: Die Normalkönige haben zusätzlich die Zug- und Wirkungskraft von (königlichen) → Grashüpfern. [Vorschlag: British Chess Variant Society; G. JELLISS & I. RICHARDSON (Artikel: zwei Partien) Variant Chess 1999] → Skorpion, → königliche Steine

Strict Circe: Kombination von → Circe und → Immunschach, in der die Circe-Bedingung gilt, aber ein Schlag nur erlaubt ist, wenn das Ursprungsfeld des geschlagenen Steines für die Rückversetzung leer steht. [Problemkiste (100) VIII 1995 S. 108]

Superbauer: Die dem Bauern analoge „Linienfigur“. Der Superbauer zieht wie ein Turm, schlägt wie ein Läufer, beides jedoch – analog dem Normalbauern – nur

in Richtung auf die gegnerische Offiziersgrundreihe, auf welcher er dann wie ein gewöhnlicher Bauer umwandelt. Superbauern sind nicht e.p.-schlagbar. [W. SPECKMANN, Schwalbe I-III 1967]

Superberolinabauer: Die logische Kombination aus \rightarrow Berolinabauer und \rightarrow Superbauer.

Supercirce: Wie \rightarrow Circe, aber statt auf sein Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf ein beliebiges freies Feld versetzt oder wahlweise ganz vom Brett entfernt. Die Versetzung darf kein \rightarrow Selbstschach hervorrufen. Auf ihre Umwandlungsreihe versetzte Bauern wandeln sofort um, wobei die schlagende Partei die Wahl der Umwandlungsfigur trifft; auf die Offiziersgrundreihe ihrer Partei versetzte Bauern blocken und sperren zwar, bleiben aber zugunfähig, bis sie wieder geschlagen und woanders hin versetzt werden. [J. KUHLMANN, feenschach (10) VII 1972 S. 333-335] \rightarrow TV-Schach

Super-Equipion: Die \rightarrow Superbauer-Form des \rightarrow Equipion.

Super-Pion Bérolina X: Die \rightarrow Superberolinabauer-Form eines \rightarrow Pion X.

Super-Pion complet X: Die \rightarrow Grazer Superbauer-Form eines \rightarrow Pion X.

Super-Pion X: Die \rightarrow Superbauer-Form eines \rightarrow Pion X.

Symmetrie (in n Zügen): Weiß zieht und erzwingt gegen schwarze Verteidigung spätestens mit seinem n-ten Zuge eine Stellung, die im euklidisch-geometrischen Sinne entweder achsensymmetrisch (bezüglich einer der vier Symmetrieachsen des Brettes) oder punktsymmetrisch (bezüglich des Brettmittelpunktes) ist, ungeachtet der Gangart und Farbe der betei-

ligten Steine. [J. P. FORD; J. KUHLMANN, feenschach (33) IV-V 1976 S. 258-260; Problemkiste 121, II 1999 S. 26] \rightarrow Wie viele symmetrische Stellungen?

Symmetriecirce: Geschlagene Steine entstehen neu auf dem Feld, das punktsymmetrisch bezüglich des Brettmittelpunktes zum Schlagfeld liegt (z.B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, so verschwindet der geschlagene Stein vom Brett. [Problemkiste (100) VIII 1995 S. 108] \rightarrow Circe

Symmetriecirce rex inclusiv: Wie \rightarrow Symmetriecirce, doch die Bedingung gilt auch für den König. \rightarrow rex inclusiv

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. [Ende des 19. Jahrhunderts]

Taxi (Abkürzung: „X“): Es zieht wie ein Bauer mit drei Modifikationen. a) Von der eigenen Bauern-Ursprungsreihe aus (2. bzw. 7.) ist zusätzlich ein Dreifachschritt möglich (nicht schlagend). b) Außerdem kann ein Taxi einschrittig senkrecht rückwärts ziehen, aber nicht schlagend und nicht auf die eigene Offiziersgrundreihe. Zwar kann ein Taxi umwandeln, wenn es die gegnerische Offiziersgrundreihe erreicht; c) es muss dies aber nicht tun, da es rückzugsfähig bleibt. Nach einem Doppel- oder Dreifachschritt kann ein Taxi von einem gegnerischen Taxi im nächsten Zug en passant geschlagen werden, wenn diese beiden Taxis (vor dem Schlag) auf waagrecht nebeneinanderliegenden Feldern stehen. Beispiel: wXd2, sXe4, sXe5 – nach Xd2-d4 kann Schwarz Xe4xd3 e.p. (o-der normal Xe5xd4) schlagen. Nach Xd2-d5 kann Schwarz Xe5xd4 e.p. schlagen, nicht aber „Xe4xd3 e.p.“ [K. FABEL]



www.barnard.columbia.edu/~pcp/summer.html

TEK: Dieser zunächst nicht-königliche, also auch schlagbare Märchenstein bewegt sich wie ein normaler Bauer mit der Abweichung, dass er auf seiner Umwandlungsreihe in einen eigenfarbigen König umwandeln muss. Dann gelten im Wesentlichen die Bedingungen von → Rex Multiplex mit der Ausnahme, dass ein einzelner vom Gegner beobachteter König nur dann im Schach steht, wenn auch sämtliche seiner Kollegen der → Beobachtung durch den Gegner ausgesetzt sind, d.h. Könige derselben Farbe können nur alle gleichzeitig oder überhaupt nicht im Schach stehen. Trotzdem dürfen gegnerische Könige die Königsopposition nie aufgeben, selbst wenn sie sich wegen genannter Ausnahmeregel gar kein Schach böten – es gilt → KKK! Die Umwandlung eines TEKs auf einem nicht-bedrohten Feld pariert ein bestehendes Schachgebot gegen seine Partei, da nun einer seiner Könige ja nicht im Schach steht. [Problemkiste (103) II 1996 S. 175 f.]

Tibetschach: Nur ein schwarzer Stein (außer König), der einen andersartigen weißen Stein schlägt, wechselt als automatische Folge dieses Schlagfalls die Farbe (→ Selbstschachverbot beachten!). Alle anderen Schlagfälle bleiben ohne die Folge des Farbwechsels. [Erfinder: E. D. KELLY, feenschach (11) X 1972 S. 376-378] → Andernacher Schach

Tilt: Ein Stein (Könige eingeschlossen) kann nur schlagen und somit auch Schach bieten, wenn er tiltfrei angegriffen ist. Das ist dann der Fall, wenn die Gegenpartei, wäre sie unmittelbar am Zug, diesen

Stein normal schlagen könnte, ohne dass ihr König nach diesem Schlagfall normal einstünde. [R. LIST, M. OTT & R. BAIER, feenschach (72) 15.XII.1984 S. 530 f., (73) I-VII 1985 S. 47]

Torus = Torusbrett = Zylinderring = Ringzylinder: Brettform, die durch die Verheftung von oberem und unteren Rand sowie linkem und rechtem Rand entsteht, im Normalfall das 8×8-Brett auf einem „Rettungsring“, auf dem a- und h-Linie ebenso aneinander stoßen wie 1. und 8. Reihe. Das ermöglicht Züge wie Keld/e/f8, Sb1-d8/c7/a7/h8, Lc1-a7/b8/d8/h4 etc. Doppelschritt-, Umwandlungs-, Rochade- und Circerepulsfelder bleiben gemäß der gewählten Feldnummerierung erhalten. → Vertikalzylinder, → Horizontalzylinder, → Sphäroidisches Brett

Traitor Chess = Verräterschach = Treulose Steine: Schwarze Steine, die erstmals in die gegnerische Brethälfte gelangen, wechseln als Bestandteil des Zuges die Farbe. [J. E. H. CREED; Das Vielväterproblem^{II} XII 1989 S. 91]

transmutierende Könige = Könige im Schach ziehen nur wie Schach bietender Stein: Ein König im Schach (durch einen Stein X) ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muss) ein → königlicher Stein X. [Problemkiste (111) VI 1997 S. 80]

transmutierender königlicher Stein: Ein → königlicher Stein im Schach – durch einen Stein X – ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muss) ein königlicher Stein X. → transmutierende Könige

transparenter Stein: Kann wie ein normaler Stein ziehen und wirken, schlagen und geschlagen werden, blocken und geblockt werden, als Linienfigur auch ver-

stellt 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.

Turboschach: Wenn Schwarz schlägt, darf und muss Weiß direkt anschließend eine Serie aus zwei Teilzügen gemäß den Bedingungen in → Power Chess / Warp Chess ausführen. [H. EBERT & Jörg KUHLMANN; Die Schwalbe VI 1996, S. 381-383]

Turmgrashüpfer = 0:1-Reiterhüpfer: Zieht wie ein → Grashüpfer, doch ausschließlich auf Turmlinien.

Turmlion: Bewegt sich wie ein → Lion, jedoch nur auf Turmbahnen.

TV-Schach = Trümmerverwertungsschach: Geschlagene Steine können entweder vom Brett verschwinden oder dürfen vom Schlagtäter auf ein beliebiges freies Feld versetzt werden. Die Versetzung darf natürlich kein → Selbstschach verursachen (wohl verhindern). Sie ist im Unterschied zum → Supercirce a) nur „partiegerecht“ möglich, sodass keine im Normalsinne illegale Stellung entsteht, und darf b) Bauern auf keine der Offiziersgrundreihen verfrachten. [A. H. KNIEST, Diagramme und Figuren (4) 5.IX.1963]

Ultraschachzwang: Als Lösungen werden nur Zugfolgen anerkannt, die unter den gegebenen Rahmenbedingungen zum Ziel führen und bei denen jeder schwarze Zug Schach bietet. Nicht Schach bietende Züge sind also legal (daher kein Märchenpatt), aber sind automatisch Teil von Nichtlösungen. [A. THOMA, Feenschach (70) VIII 1984 S. 425]

Ultraschlagzwang: Schwarz muss schlagen ziehen, kann er das nicht, ist er (mär-

chen)patt (beziehungsweise → märchenmatt).

Umwandlung nur in X: Die Umwandlung kann nur in Figur X erfolgen. Das erleichtert einerseits den Umgang mit → Märchen-Umwandlungen und vermeidet andererseits lästige Cooks / Duale mit anderen als der geforderten Umwandlung!

Umwandlungscirce: Soeben aus Bauern – auch schlagfrei – erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im → Circe sofort auf ihr Circe-gemäßes Repulsfeld versetzt.

unbetretbares Feld = umzäuntes Feld: Darf zwar übersprungen werden, aber auch dann von keinem Stein besetzt werden, wenn keine anderen Zugmöglichkeiten bestehen, was zu → Märchenmatt oder –patt führt. Daran mitzuwirken macht auch seine eigentliche Existenzberechtigung aus, nicht hingegen als bloßer „Cook-Stopper“ zu fungieren! Unklar ist, ob ein unbetretbares Feld von Reitern durchschritten werden darf – in dem Falle wäre es identisch mit einem → Loch.

unbeweglicher Stein: Kann weder ziehen noch schlagen, kann aber geschlagen werden, blockieren, verstellen oder als Sprungbock dienen. Im Unterschied zum → Dummy Pawn hat er außerdem die Kraft zur → Beobachtung und übt somit insbesondere Wirkung auf den gegnerischen König aus, beherrscht also Felder, die dieser nicht betreten darf.

unterirdischer Stein: Entsteht im → Volcanic Circe.

Vao: Zieht (schlagfrei) wie ein Läufer, schlägt wie ein → Läuferlion, gleicht also einem → Leo ohne „orthogonale Komponente“. [Chinesisches Schach; P. SEYFERT

1936 laut A. S. M. DICKINS, Märchenschach⁴⁰ S. 39]

Varianten (n Varianten): Frühestens im zweiten (Teil-)Zug liegt eine absichtliche Verzweigung des „Lösungs-Baumes“ in n (mindestens zwei) „Äste“ vor; symbolisiert durch „1.2;...“ bzw. „...;1.2;...“ oder „...;2.1;...“ (→ Hilfsmatt).

verbindliche Züge: Sind z.B. in einer → kürzesten Beweispartie verbindlich einzuhalten und machen dieselbe unter Umständen frei von Dualen und Zugumstellungen, stellen also eine Konstruktionserleichterung dar.

Verdopple einen Stein = Verdoppelung von Steinen: Statt eines Steines X befinden sich nach der Verdoppelung zwei gleichartige und gleichfarbige Steine X auf demselben Feld; sinnvoll z.B. im → Augsburger Schach, wo sie sich wieder trennen können. → so, dass ...

Verfolgungszüger: Schwarz muss auf das Feld ziehen, das Weiß im letzten Zug verlassen hat. Der Zwang zum Parieren von Schachgeboten hat dabei Vorrang. Ist kein Folgezug möglich, kann ein beliebiger Zug gewählt werden. [Problemkiste (125) X 1999 S. 138]

Verluststellung: Eine Gewinn- oder Remisstellung soll in eine Verluststellung überführt werden (z.B. durch Diagrammänderung oder im Lösungsverlauf).

Vermintes Feld: Betritt ein Stein ein vermintes Feld, verschwindet er sofort vom Brett. Könige dürfen vermintes Felder also nicht betreten. Im Gegensatz zum → Hilo verstellt ein vermintes Feld aber keine Linienfiguren.

Verschiebe (die gesamte) Stellung: Die gesamte Stellung ist einer Parallelverschie-

bung auf dem Brett zu unterziehen (wie im euklidisch-geometrischen Sinne ein Viereck in der Ebene parallelverschoben wird); ansonsten analog zu → Versetze Steine.

Versetze Bauern auf 1./8. Reihe: Wird diese zu einer regelwidrigen Stellung führende Versetzung (→ Versetze Steine) trotzdem zugelassen, so ist der Bauer entweder stillschweigend umzuwandeln (wenn gegnerische Offiziersgrundreihe) oder als zugunfähig im Sinne eines → Dummy Pawn anzunehmen (wenn eigene Offiziersgrundreihe).

Versetze einen Bauern auf ein legales Bauernstandfeld: Versetze einen Bauern so ohne Umwandlung, dass eine → legale Stellung entsteht. → so, dass ...

Versetze Steine: Kombination aus → Entferne Steine und → Ergänze Steine. Die Stellungsveränderung ist so vorzunehmen, dass die verlangte Forderung regelgerecht einlösbar ist. Sofern nicht fest vorgegeben, sind alle (legalen!) Möglichkeiten der Versetzung zu prüfen; es soll dann aber nur eine (oder die gewünschte Anzahl) von ihnen zu einer tatsächlich lösbaren Stellung führen. Andere (legale) Versetzungen sollen in diesem Falle keine forderungsgemäß lösbaren Stellungen liefern. → Vertausche Steine

Vertausche Steine: Analog zu → Versetze Steine, jedoch werden (mindestens) zwei Steine wechselseitig vertauscht.

Verteidigungsrückzüger: Weiß und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Rücknahme seines letzten Zuges macht Weiß einen Vorwärtzug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt Züge so zurück, daß Weiß die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann; hat Schwarz dabei verschie-

dene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel. Verteidigungsrückzuger Typ Proca und Verteidigungsrückzuger Typ Høeg unterscheiden sich darin, wie → Entschläge behandelt werden. Für beide gilt: Nimmt eine Partei eine Rochade oder einen „geraden“ Bauernzug zurück, darf kein Stein ent schlagen werden. Nimmt eine Partei einen „schrägen“ Bauernzug zurück, muss ein Stein ent schlagen werden. Über die Ent wandlung einer Figur (Umwandlungs-Rücknahme) entscheidet in allen Fällen die Partei, die den Zug zurücknimmt. Beim Verteidigungsrückzuger Typ Proca entscheidet die Partei, die den (potentiell) ent schlagenen Retrozug gemacht hat, ob und welcher Stein ent schlagen wird: Nimmt Weiß einen Zug zurück, entscheidet Weiß, ob dies ein schlagender Zug und, im positiven Fall, welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. Beim Verteidigungsrückzuger Typ Høeg entscheidet die Gegenpartei der soeben rückziehenden, ob und wie ent schlagen wurde. → Rückzüge, → Orterschach

Vertikalzylinder: Das 8×8-Brett bildet die Mantelfläche eines vertikal stehenden Zylinders, auf dem die a- und h-Linie unmittelbar aneinandergrenzen, also a1 an h1, a2 an h2 usw. bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Die Feldnummerierung bleibt dabei unberührt, ebenso die Rochaden und die Bestimmung der Ursprungsfelder im → Circe. [A. PICCININI, *Revista Scacchistica Italia* 1907] → Horizontalzylinder, → Torus, → Sphäroidisches Brett

Veto = Protestschach: Legt eine Partei gegen einen Zug des Gegners ein Veto ein,

so muss dieser den abgelehnten Zug zurücknehmen und einen anderen Zug tun – als wäre der zurückgewiesene Zug inkorrekt gewesen. Das Vetorecht besteht höchstens einmal pro Zug derselben Partei und kann weiteren Beschränkungen unterworfen werden wie im → Reciprocating Refusal Chess. [Variant Chess (1) I-III 1990, S. 1; (2) IV-VI 1990, S. 24; F. GALVIN 1959, erste eindeutige Regeln J. BOYER]



www.alaska.net/~lazyj/president.htm

Vogtländer Schach: Partei A ist matt, wenn jeder ihrer verfügbaren Züge den gegnerischen König nach wie vor der → Beobachtung durch Steine von A ausgesetzt ließe oder erneut aussetzen würde, d.h. wenn es Partei A mit ihrem nächsten Zug nicht mehr gelingen kann, sich jeglicher Beobachtung des gegnerischen Königs zu entledigen. Details sind dem Regelwerk des → Reichenbacher Schachs zu entnehmen, dessen Grundidee das Vogtländer Schach aufgreift und verallgemeinert. Den Unterschied zum → Antischach kann man auf diese knappe Formel bringen: Steht ein König unter Fremdbeobachtung, steht im Normalschach dessen eigene Partei, im Vogtländer Schach die Gegenpartei und im Antischach überhaupt keine Partei im Schach. [E. KUMMER & T. LINSS, *harmonie* (21) 1.9.1988]

Volcanic Circe: Wie → Circe, jedoch mit der Besonderheit, dass bei beliebig besetztem Ursprungsfeld der geschlagene Stein nicht vom Brett verschwindet, sondern – zunächst unbeweglich und ohne Wirkung – „unter“ den betreffenden Stein gestellt wird. Durch mehrere Schlagfälle

kann es sogar zu einer „unterirdischen“ Staffeln kommen. Jeder abziehende Sperrstein lässt nur den unmittelbar unter sich befindlichen Stein zum nunmehr regulären Rückversetzungsstein „aufsteigen“, der dann andererseits wieder Sperrstein für tiefer gestaffelte Steine sein kann. Die „Tiefe“ einer solchen Staffeln ist der Diagrammstellung mit besetzten potentiellen Ursprungsfeldern nicht anzusehen, wenn die Bedingung schon einige Züge zuvor galt (→ seit ...). [Y. CHEYLAN, *The Problemist* VII-IX 1976 S. 58]

Volcanic Spiegelcirce: Kombination aus → Volcanic Circe und → Spiegelcirce. Unterirdische Steine sammeln sich nicht unter dem eigenen besetzten Ursprungsfeld, sondern unter demjenigen besetzten Feld, auf das ein gegnerischer Stein gleicher Gangart und vom selben Schlagfeld aus → Circe-gemäß rückversetzt würde, wäre es denn frei.

Vorgabepartie: Bekanntlich eine Partie mit „vorgegebenen“ Steinen, die aus der → Partieranfangsstellung entfernt wurden, ehe man mit dem Spiel begann. Dies kann insbesondere interessant sein, um a) „ohne Turm“ zu rochieren („mit“ dem Vorgabeturm), b) eine sonst illegale Stellung zu legalisieren, z.B. → Ohneschlag mit weniger als 32 Steinen, c) an die Vorgabesteine oder die dadurch geänderte Partieranfangsstellung irgendwelche Überlegungen zu knüpfen, meist im Zusammenhang mit → Rückzügen.

Vorschaltzüge: Vor der eigentlichen Hauptforderung erfolgen (im Vorwärts- oder im Retrospiel) vorgeschaltete (meist → Serien-)Züge, die im Sinne eines → Hilfsspiels die Hauptforderung ermöglichen.

Waagrecht-Bauer: Zieht wie ein normaler Bauer mit der zusätzlichen Option,

einschrittig waagrecht seitwärts statt vorwärts zu ziehen (nicht schlagend) und auf der gegnerischen Offiziersgrundreihe ewig unumgewandelt zu bleiben (da ja immer noch zugänglich), statt sofort umzuwandeln. Normalbauern dürfen auch in Waagrecht-Bauern, dann aber nicht erneut umwandeln. [Erfinder: W. KIENZL, *feenschach* (3) V 1971, S. 67]

waagerechte Gitterlinien: Ein → Spezialgitter mit ausschließlich waagerechten Gitterelementen.

Wandelschach: Gelangt ein ziehender oder schlagender Stein auf ein Feld, das in der regulären Partieranfangsstellung besetzt war, so übernimmt er als Bestandteil desselben Zuges Gangart und Farbe des ursprünglich dort befindlichen Steines. Ein König betritt solche Felder, ohne sich zu wandeln, ein sein eigenes Ursprungsfeld betretender Stein bleibt unverändert. Eventuelle Schachgebote oder illegale → Selbstschachs werden erst nach vollzogener Wandlung festgestellt. [K. BACMEISTER] → Gleichfarbiges Wandelschach, → Circe

Was ist Minimum von n? Frage nach einer minimalen Anzahl (z.B. Zügezahl). → in möglichst wenigen Zügen, → Zugfolgenbeispiel?

Wechselbauer: Kann sich auf jedem beliebigen Feld, das er wie ein Normalbauer erreicht, in einen eigenfarbigen Offizier (außer König) umwandeln, natürlich nur einmal und spätestens auf seiner herkömmlichen Umwandlungsreihe. [R. PERSSON, *Fairy Chess Review*; Problemliste (123) VI 1999 S. 82]

Weiß am Zug: Spezifizierung des Zugrechts, wenn üblicherweise, d.h. ohne näheren Hinweis, Schwarz beginnt.

Weiß beginnt: Weiß beginnt bei Problemen, in denen aus retroanalytischen Gründen eigentlich Schwarz ausnahmsweise beginnen müsste.

Weiß darf mit dem Umwandlungsstein nur zwei Züge machen: Beispiel für eine sehr spezifische Einschränkung zur Vermeidung von Inkorrektheiten!

Weiß darf schlagen: Zusatzbedingung, wenn dies üblicherweise ohne näheren Hinweis in der entsprechenden Forderung oder Bedingung nicht erlaubt ist (z.B. bei → Schachzickzack).

Weiß entschlägt ...: Eingrenzung der Forderung nach weißer → Zugrücknahme.

weißes Gleichlangzickzack: Weiß zieht nur, wenn (und setzt solange aus, bis) er einen gleichlangen Zug wie Schwarz unmittelbar zuvor hat (Zuglängenberechnung → Längstzüger).

weißes Halbblangzickzack: Weiß zieht nur, wenn (und setzt solange aus, bis) er einen halb so langen Zug wie Schwarz unmittelbar zuvor hat (Zuglängenberechnung → Längstzüger).

weißes konsequentes Zwangsfeld: Das betreffende → konsequente Zwangsfeld bindet nur Weiß.

weißes X: Die Bedingung X gilt ausschließlich für Weiß.

Weiß muss in Figur X umwandeln → Umwandlung nur in X

Weiß nimmt $B \times B$ zurück → Vorschaltzüge, → Rückzüge, → so, dass ...

Weiß nimmt n Königszüge zurück ...: Die Zugrücknahme erfolgt hier in Form

von n → Serienzügen des weißen Königs.
→ Vorschaltzüge, → Rückzüge

Weiß nimmt n Serienzüge zurück ... → Vorschaltzüge, → Rückzüge, → Serienzüge

Weiß und Schwarz nehmen n Königszüge zurück ...: Vorbereitende Teilkomponente einer Gesamtforderung (z.B. → dann ...); die Zugrücknahmen erfolgen hier alternativ. → Vorschaltzüge, → Rückzüge

welche ...? Hinter solchen Fragen lauern meist Fallstricke. Entsprechende „Verführungen“ scheitern z.B. an subtilen Folgen einer Märchenbedingung oder an der Unmöglichkeit des betreffenden Anzuges etc.

Welcher König erreicht zuerst ... → Zielfeld

Welcher Stein muss magisch sein ...: Beispiel einer Steinmanipulation (→ magische Steine) zwecks → Legalisierung.

Welches Feld ist magisch ... → magische Felder, → damit

Wer gewinnt? Es ist zu klären (und auch zu begründen), ob Weiß oder Schwarz gewinnt.

Wer kann X erzwingen? Es ist zu klären (und auch zu begründen), ob Weiß oder Schwarz X erzwingen kann.

Wesir → 0:1-Springer

Wesirkönig: Wie der normale König, aber nur gerade ziehend oder schlagend, also höchstens vier Fluchtfelder (in Form einer Kreuzflucht) besitzend. → königlicher → 0:1-Springer

Wiedergeburt: Der Vorgang der Versetzung nach Schlagfall im → Circe und eng verwandten Märchenarten.

Wiedergeburten normal: Die Rückversetzung in → Circe-Spielarten bleibt unabhängig von anderen Märchenbedingungen (z.B. von → Monochromem oder → Bichromem Schach).

Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit ...: Frage nach einer bestimmten Wahrscheinlichkeit, z.B.: „... dass bei zufälliger Ausführung legaler Züge Weiß frühestmöglich matt setzt?“ oder: „... dass die VVP-Stellung entsteht, wenn ...?“

wie viele symmetrische Stellungen? Im Gegensatz zu → „Symmetrie in n Zügen“ ist hier nach Stellungen gefragt, die bezüglich jeder beliebigen Geraden bzw. jedes beliebigen Punktes auf dem Brett achsen- bzw. punktsymmetrisch im euklidisch-geometrischen Sinne sind (ebenfalls ungeachtet der Gangart und Farbe der beteiligten Steine). [J. KUHLMANN, feenschach (33) IV-V 1976 S. 258-260]

wie viele (verschiedene) X? Frage nach der genauen Anzahl von X, z.B. für X = letzte Züge; Schachgebote; Varianten; Lösungen (kann den Rätselcharakter einer Aufgabe erhöhen, aber auch zur Kaschierung von Nebenlösungen / Dualen dienen). → wie viele symmetrische Stellungen

Wurzel-25-Springer = Fünf-Springer = 0:5- & 3:4-Springer: Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand Wurzel aus 25 (gleich 5) gemäß der im → Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder die eines 0:5-Springers oder die eines → 3:4-Springers sein. Ein Wurzel-25-Springer auf a1 etwa kann die Felder a6, d5, e4 oder f1 betreten. Die dabei „übersprungenen“ Felder können belie-

big besetzt sein. [feenschach (6) XI 1971, S. 161, (21) IV 1974 S. 253] → Wurzel-50-Springer

Wurzel-40-Springer = 2:6-Springer: Wie → Wurzel-25-Springer oder → Wurzel-50-Springer, jedoch mit der Sprunglänge Wurzel aus 40; ein Wurzel-40-Springer auf a1 etwa kann die Felder c7 oder g3 betreten. → m:n-Springer

Wurzel-50-Springer = 1:7- & 5:5-Springer: Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand Wurzel aus 50 gemäß der im → Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder die eines 1:7-Springers oder die eines 5:5-Springers sein. Ein Wurzel-50-Springer auf a1 etwa kann die Felder b8, f6 oder h2 betreten. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein. [feenschach (6) XI 1971, S. 160-161, (21) IV 1974 S. 253-255] → Wurzel-25-Springer

X/Y-Jäger: Zieht und wirkt „vorwärts“ (Richtung gegnerische Offiziersgrundreihe) wie ein X, „rückwärts“ (Richtung eigene Offiziersgrundreihe) wie ein Y. „Seitenbewegungen“ entlang einer Waagerechten, wie sie z.B. Turm oder → Spiralspringer beherrschen, sind weder als X noch als Y zulässig oder wirksam. [Th. STEUDEL, FEENSCHACH-Aufsätze (9) VIII-X 1960 Bl. 43-56]

Yin-Yang-Schach: Hier wird das „innere Gleichgewicht“ einer Stellung beachtet; es herrscht dann, wenn genauso viele Steine (gleich welcher Farbe oder Gangart) auf weißen Feldern wie auf schwarzen stehen. Verletzt eine Partei das Gleichgewicht (durch einen Felderfarbwechsel und/oder einen Schlagfall), so muss die gegnerische es postwendend wiederherstellen. Kann sie das nicht, so steht sie märchenpatt oder, wenn ihr im herkömmlichen Sinne Schach

geboten wurde, → märchenmatt. [H. E-BERT, Das Vielväterproblem⁴³ XII 1989 S. 71]

Zebra: → 2:3-Springer



www.indexdata.dk/zebra/

Zeroposition: Gilt als Ausgangsstellung für Zwilling- oder Mehrlingsbildung: Die Forderungen unter „a“, „b“ usw. (oder eine Generalforderung) sollen erst nach den unter „a“, „b“ usw. verzeichneten Diagrammänderungen gelöst werden.

Zielfeld (in n Zügen): Statt Matt oder Patt stellt das Erreichen eines bestimmten Zielfeldes in einer bestimmten Zügezahl die Problemforderung dar. Im direkten Spiel wird um das Zielfeld gekämpft, d.h. Weiß muss ein schwarzes Betreten des Zielfeldes verhindern; im → Hilfsspiel vermeidet Schwarz dies freiwillig. [= Zielfeld xy = Betreten von Feld xy = „Zielfeld z für Stein F“]

Zugfolgenbeispiel? Frage nach mindestens einer konkreten Zugfolge als Beleg einer allgemeinen Feststellung, wie sie z.B. bezüglich des Minimums in der Forderung → „in möglichst wenigen Zügen“ oder in Beantwortung der Frage → „Was ist Minimum von n?“ getroffen wird.

Zuglängenberechnung → Längstzüger

Zugrücknahme → Rückzüge

Zugserie → Serienzüge

Zugwechsel (in n Zügen): Weiß erzwingt eine Stellung, die sich von der Diagrammstellung ausschließlich durch das gewechselte Zugrecht unterscheidet.

Zwangsfeld = Betretungszwang: Beide Seiten müssen ein festgelegtes Feld immer, wenn möglich, betreten und dürfen es, wenn möglich, nicht wieder verlassen, wohl aber per Schlagfall neu besetzen. Sind mehrere Felder als Zwangsfelder definiert, genügt es, wenn von der am Zug befindlichen Partei irgendein derartiges Feld betreten wird. Kann kein Zwangsfeld betreten werden, besteht freie Zugwahl.

[D. WERNER; Problemkiste (113) X 1997 S. 134]

Anhang

Literatur

- 001) KNIEST, Albert H. [Heinrich]
Hilfsmatt in 2 *. *Deutsche Märchenschachzeitung* IX 1932 Nr. 366 (in Notation!)
 [Stammproblem]
- 002) DARVALL, Robert J.
Ohne Titel. *The Fairy Chess Review* VI 1949 Nr. 8106
- 003) DOHRN-LÜTTGENS, Julius & GLEISBERG, Erich
Ohne Titel. *Schachmatt* VII 1949 Nr. 1566 Blatt 123
- 004) NIXON, Dennison
Ohne Titel. *The Fairy Chess Review* IV 1953
- 005) KARSCH, Wilhelm
Drillinge von 4 Vätern. *FEENSCHACH* V-VI 1953 Blatt 140
- 006) Ohne Verfasser
Vierlinge von 5 Vätern. *FEENSCHACH* V-VI 1954 Nr. 2218 Blatt 181
- 007) FABEL, Karl
Bescheidenste Mittel. *Rund um das Schachbrett* 1955 Berlin de Gruyter S. 10
- 008) Ohne Verfasser
Five in family. *The Fairy Chess Review* VI 1955 Nr. 10231
- 009) Ohne Verfasser
Seven in family. *FEENSCHACH* VII-VIII 1955 Nr. 2693 Blatt 220
- 010) Ohne Verfasser
Elf Vätern. *FEENSCHACH* IX-X 1956 Nr. 3184 Blatt 262
- 011) Ohne Verfasser
12 Vätern. *FEENSCHACH* XI 1958 Nr. 4122 Blatt 336
- 012) BAKKE, Nils A. [Adrian]
Neujahrskarte. *Stella Polaris* 1971
- 013) KNIEST, Peter
Ohne Titel. *Die Wiesbadener Problemschachtage* I 1975 S. 80 (25 Stücke von 14 Vätern)
- 014) KNIEST, Albert H. [Heinrich]
Ohne Titel. *feenschach* IV-V 1976 (33) S. 283-285
- 015) KNIEST, Albert H. [Heinrich]
Ohne Titel. *feenschach* XI-XII 1976 (36) S. 411 (Nachtrag zu 14)
- 016) DICKINS, A. [Anthony] S. M.
Ohne Titel. *The Problemist* III-IV 1975 S. 517 [19 Stücke von 12 Vätern; ohne Kenntnis der Liste in 013]

- 017) Ohne Verfasser
The Sower Sows on fruitful ground. Thematurier für Vielväterprobleme *The Problemist* I-III 1976 Preisrichter C. J. FEATHER & C. C. L. SELLS [Auszeichnung für die 3 besten Aufgaben sowie die 2 besten Zwillingsfassungen]
- 018) DICKINS, A. [Anthony] S. M.
Ohne Titel. *The Problemist* I-III 1976 Beilage (4 S; datiert: 15.12.1975) [Nicht prämierte Stücke des SOWER SOWS-Turniers]
- 019) SUWE, Hanspeter
„Kleiner“ Viersteiner. *feenschach* VII-X 1977 S. 168
- 020) EBERT, Hilmar
Das Patt im Wenigsteiner. feenschach-Verlag Wegberg 1978 S. 148, 150, 193, 194 [20 Pattstücke]
- 021) EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg
Das Vielväterproblem. *four men only* Nr. 3¹ Meschede 1983
- 022) Ohne Verfasser
Die Viel-Väter-Stellung. *feenschach* XI 1985 (76) S. 221-222
- 023) KERHUEL, Maryan
Ohne Titel. *Rex Multiplex* VII-IX 1986 (19) S. 641 (II-V)
- 024) Ohne Verfasser
Ohne Titel. *Jugendschach* X 1986 (58) Nr. 1496-1499
- 025) Ohne Verfasser
Ohne Titel. *Problemkiste* V 1988 (56) Nr. 2033-2035b
- 026) EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg
Das Vielväterproblem. *four men only* Nr. 3² Aachen 1989 130 S.
- 027) SUWE, Hanspeter
Jetzt schlägt's 13! Ein kurzweilig Lösen mit hanspeter suwe. *feenschach* XI-XII 1989 (93) S. 223 („Alles Gute 1990!“, auch als Grußkarte sowie Problemkiste (67) II 1990). [Lösungsturnier: 13 Vielväter-Stellungen mit Altarabischem Schach; Bücherpreise zu Pfingsten für die 4 besten (Neben-)Löser; mit Schach-Collagen unter Verwendung von Eulenspiegel-Illustrationen von Werner Klanke 1955]
- 028) Ohne Verfasser [bei Problemkiste: Redaktion, meist wohl Er. BARTEL]
Ohne Titel. *Problemkiste* (68) IV 1990 S. 113 Nr. 2387a-h
- 029) Ohne Verfasser
Ohne Titel. *Problemkiste* (69) VI 1990 S. 128 Nr. 2428 A-L
- 030) Ohne Verfasser (Preisbericht)
(2 Vielväterstücke von Koen VERSMISSEN) *Probleemblad* VII-VIII 1990 Nr. 1768a+b
- 031) Ohne Verfasser
(3 Vielväterstücke von Igor WERESCHTSCHAGIN) *Leninskoje Snamja (Twer)* 17.I.1991

032) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem. *Problemkiste* (73) II 1991 S. 4 Nr. B1)-B10) [ist immer wieder und noch anregend für die Autoren, wie die nachfolgenden Beispiele zeigen:]

033) Ohne Verfasser

Lösungen zu PK 73 „Zum Vielväterproblem auf Seite 4:“ *Problemkiste* (76) VIII 1991 S. 57 Nr. B1)-B10)

034) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem. *Problemkiste* (77) X 1991 S. 87 Nr. A1-A7) [...ist nicht unterzukriegen und es tröpfelt immer weiter. Ich finde es auch schon erstaunlich, daß der Hans da nicht die Übersicht verliert. -eb- Anmerkung: Habe sie längst verloren (aber ich lasse es mit nicht anmerken). HG am 23.8.1991, drei Stunden vor seinem Geburtstag, als er gerade bei mir war, Korrektur las und ... und ... -eb-]

035) Ohne Verfasser

(11 Vielväterstücke von Roméo BEDONI) *Phénix* VI 1992 Nr. 1227a-k

036) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem. *Problemkiste* (84) XII 1992 S. 218-219 Nr. K1a-d) [“ist wohl unerschöpflich?! Norbert GEISSLER und Gunter JORDAN zeigen uns jeweils zwei neue Facetten. Die neuen Forderungen:“ ... „Und auch Hans GRUBER weiß ‚Neues Altes zum Vielväterproblem‘: In unserem Buch *Das Vielväterproblem* (zweite, erweiterte und neukonzipierte Auflage, Aachen, 1989) führten Hilmar EBERT, Jörg KUHLMANN und ich als die beiden ersten Vielväterprobleme, die die Ohneschachbedingung nutzten, die Probleme Nr. 57 (Wolfgang DITTMANN; The Problemist, I-III 1976; Serienzughilfspatt in 7 Zügen, Ohneschach, 1.a5! ... 5.a1L 6.Le5 7.Lc7 K:c7=) und Nr. 97 (Erich BARTEL; 727. Jugendschach 33, VIII 1982; Serienzughilfsmatt in 6 Zügen, Ohneschach; 1.a5! ... 5.a1D 6.Da7 b7#) an. Aber wie so oft im Reich des Wenigsteiners hatte auch hier wieder einmal Albert H. KNIEST seine Nase vorn, wie ich kürzlich in *Der Schnatterer* nachlesen konnte: Albert H. KNIEST; 788. *Der Schnatterer* 98, 11.3.1975; Serienzughilfsmatt in 6 Zügen, Ohneschach. Albert H. KNIEST; 799. *Der Schnatterer* 100, 15.3.1975; Serienzughilfspatt in 7 Zügen, Ohneschach. AHK veröffentlichte als Nr. 800 in *Der Schnatterer* 100, 15.3.1975 noch ein drittes Vielväterproblem: Serienzugmatt in 7 Zügen durch Schwarz, TV-Schach, 2 Lösungen (1.axb6[wBc5]! 2.bxc5[wBd4] 3.cxd4[wBe3] 4.dxe3[wBc7!] 5.e2 6.e1=D 7.De8# und 1.axb6[wBd7]! 2.b5 ... 6.b1=D 7.Db8#), was um der Vollständigkeit willen erwähnt sei. Erich BARTEL machte mich, als ich ihm diesen Kurzbeitrag vorstellte, darauf aufmerksam, daß AHK hier – natürlich unabsichtlich – ihm einen Vielväterbrocken wegschnappte: Sein Problem aus *Jugendschach* hatte –ebnämlich bereits am 8.11.1964 an AHK gesandt, es wurde von ihm aber nie publiziert ... bis er sich wohl 1975, als die Vielväterproblemliste in Peter KNIESTS ‘Die Wiesbadener Schachtage (1974)’ erschien, implizit wieder daran erinnerte, aber -eb-’s Anteil vergessen hatte! ‘Nase vorn in diesem Fall ist nur Faktum, was die Publikation, nicht aber, was die Originalität der Idee der Aufgabe betrifft’, schreibt -eb- zu recht und meint weiter: So etwas ist meines Erachtens ein typischer Fall dafür, daß der Autor das Risiko der Nichtveröffentlichung eben selbst zu tragen hat.’ “]

037) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem. *Problemkiste* (86) IV 1993 S. 27 Nr. K34) a) – h) [alle von Christian POISSON]

038) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (87/88) VII 1993 S. 51-52 Nr. K59a-m) [„und kein Ende in Sicht! Maryan KERHUEL, Theodor STEUDEL sowie Norbert GEISSLER und ein „Andernacher dream-team“¹ haben diesmal in die Trickkiste gegriffen. Ein großes Dankschön an Hans GRUBER, der noch immer den großen Überblick wahr und der diesmal auch ein paar Tricks entzaubert hat, wie MK wohl feststellen wird, da einige seiner sprühenden Funken wegen NL's, DL's und UL's gleich erloschen. -eb-“]

039) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (89/90) X 1993 S. 89 Nr. K76a)-h) [„...der ewige Quell?? Ich weiß es nicht, aber hier sind wieder ein paar neue Tropfen. Nur weiter so, AHK würde sich über diese weiteren Variationen seines wohl berühmtesten Kindes sicher freuen.“ -eb-]

040) Ohne Verfasser

... und das Vielväterproblem *Problemkiste* (91) II 1994 S. 117 Nr. K101) A) – C) [Ohne viel Worte wieder ein paar neue Forderungen:]

041) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (92) IV 1994 S. 146 Nr. K108 A) – S). [„der Dauerbrenner. Für Hans und Jörg wird es doch bald Zeit, die Messer zu wetzen, um an dem dritten Band zu schnitzen!“ - Erich BARTEL]

042) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (93) VI 1994 S. 167 Nr. K137) A) – B).

043) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (94) VIII 1994 S. 184-185 Nr. K157) A)–R)

044) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (96) XII 1994 S. 239 Nr. K264) A)–E) [“Quo vadis? Ich weiß es nicht, stelle nur fest, daß die Bedingungen und Forderungen (wohl zwangsläufig) immer ungewöhnlicher werden.“ – Erich BARTEL]

045) TSCHÖPE Jürgen

Dynamoschach ohne orthodoxe Züge. (Hans GRUBER gewidmet) *Problemkiste* (97) II 1995 S. 10 Nr. A-B

046) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (98) IV 1995 S. 43-44 Nr. K110) A1)–A8). [„... mit wieder ein paar Beispielen für Hansens Sammlung. Ob er sich freut oder ob er schon Wahnvorstellungen (1000000 VVP!!!) hat??? Ich hoffe, das erstere trifft zu.“ – Erich BARTEL]

047) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (99) VI 1995 S. 66 Nr. K130)-K131)

048) Ohne Verfasser

(36 Vielväterstücke von Maryan KERHUEL, 3 von Waleri NEBOTOW) *Phénix* VIII 1995 Nr. 1-39

049) Ohne Verfasser

¹ (K59j): Hilmar EBERT, Frank FIEDLER, Karsten JESS, Jörg KUHLMANN, Hans MOSER, Torsten LINSS

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (103) II 1996 S. 176 Nr. K311) I-12

050) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (104) IV 1996 S. 204-205 Nr. K367) I-6

051) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (106) VIII 1996 S. 260-261 Nr. K499) I-14

052) Ohne Verfasser

(10 Vielväterstücke) *feenschach* I-IX 1996 Nr. G8/3-7a,8-11

053) Ohne Verfasser

(16 Vielväterstücke von Roméo BEDONI) *Phénix* X 1996 Nr. B30-B45

054) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (109) II 1997 S. 18 Nr. K587) I-4

055) Ohne Verfasser

Nouveaux énoncés pour la position Vielväter. *Phénix* (51) IV 1997 S. 3578
[4 Vielväterstücke V1-V4]

056) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (111) VI 1997 S. 74 Nr. K711) A) – C)

057) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (112) VIII 1997 S. 100 Nr. K730) A) – H)

058) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (113) X 1997 S. 125-126 Nr. K780) A) – R).
[„muß vorangetrieben werden!!! Wie mir Hans neulich zuflüsterte, ist die Sammlung nunmehr bei etwa 600 Aufgaben angelangt. Und bei 1000 ist das nächste Buch fällig! Also ran an die Buletten!!! Kleiner Tip: Mit der „Füge-hinzu-Masche“ scheint ein großes Feld auf die Goldgräber zu warten. Erstaunlich ist, daß dieser Trick bereits 1955 (W. PFLUGHAUPT 2693a FS BI220: Ergänze einen weißen Stein, dann: Schwarz gewinnt; siehe Nr. 6 in *Das Vielväterproblem*, 1983, 1989) auftaucht, aber später wenig in Erscheinung tritt. – An dieser Stelle auch wieder mal ein großes Dankschön an Hans, ohne dessen profunde Kenntnisse der Materie schon längst der Strudel der Unüberschaubarkeit alles verschlungen hätte.“]

059) Ohne Verfasser

(3 Vielväterstücke) *feenschach* XI-XII 1997 Nr. G10/35-37

060) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (114) XII 1997 S. 152 Nr. K883) A) – G)

061) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (116) IV 1998 S. 205 Nr. K1039) A) – O)

062) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (117) VI 1998 S. 234 Nr. K1169) A) – I)

063) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (118) VIII 1998 S. 263 Nr. K1220) A) – D)

064) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (119) X 1998 S. 288 Nr. K1259) [Diesmal eine Ein-Mann-Schau von Johannes Jacob BURBACH. Er schreibt: „...um das 1000 VVP-Projekt zu vollenden. Kann der gute Hans GRUBER vielleicht einmal die Sachlage bekannt machen: wie weit sind die „Ruderer“ noch von dieser magischen Zahl entfernt?“. Und die Antwort von Hans kommt knapp und bündig: Stand VIII 1998: 670 Stück! – Also mehr als 2/3 sind bereits zurückgelegt und die Autoren müssen sich bis zum Endspurt schon noch in die Riemen legen!“ – Erich BARTEL]

065) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (121) II 1999 S. 11 Nr. K5) A) – J) [„...wieder mit ein paar Ruderschlägen! Nur nicht müde werden! Der Weg ist das Ziel! – Erich BARTEL]

066) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (122) IV 1999 S. 43 Nr. K190) A) – C)

067) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (123) VI 1999 S. 66 Nr. K209) A) – F)

068) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem... *Problemkiste* (124) VIII 1999 S. 101 Nr. K362) A) – F)

069) Ohne Verfasser

(2 Vielväterstücke) *Variant Chess* IX 1999 Nr. G-H

070) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem (34). *Problemkiste* (126) XII 1999 S. 153 Nr. K505) A)–E) [mit einer weiteren Urdruck-Aufgabe von J. J. BURBACH (Nr. K506) mittels der vier üblichen und ergänzender Steine: „Diese Aufgabe – eine Paraphrase der Vielväterstellung – widme ich allen Kollegen, die heraneilen, eilen und eilen werden auf dem Weg zu 1000 Vielväteraufgaben (siehe PK 113, S. 125).“ – Kc8 Tf3 Lf4 h2 Sa4 Bb6 – Ka8 Dh1 Ba7 g6 Matt in genau 2 Zügen C+, 1.b7#?? 1.Lb8! (droht 2.b7#) 1...Db1 2.Td3# 1...Dc1+ 2.Tc3# 1...Dh8+ 2.Tf8# 1...Dh7 2.Tf7# 1...Dh6 2.Tf7# 1...Dh3+ 2.Txh3# 1...axb6 2.Sxb6# 1.Lxh1? Aber axb6!]

071) Ohne Verfasser

(5 Vielväterstücke) *Variant Chess* XII 1999 Nr. 305-307c

072) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem (35). *Problemkiste* (127) II 2000 S. 189 Nr. K578) A) – F).

073) Ohne Verfasser

(5 Vielväterstücke) *Variant Chess* III 2000 Nr. 316, 317 a-b, 318, X

074) Ohne Verfasser

(2 Vielväterstücke von Stephen EMMERSON) *Quartz* III-V 2000 Nr. 211/I-II

075) Ohne Verfasser

Das Vielväterproblem (36)... *Problemkiste* (128) IV 2000 S. 214-215 Nr. K676) A) – U)

076) Ohne Verfasser

(2 Vielväterstücke von Stephen EMMERSON) *Phénix* IV 2000 Nr. 3394a-b

- 077) Ohne Verfasser
(2 Vielväterstücke von Stephen EMMERSON) *Phénix* IV 2000 Nr. 3402a-b
- 078) Ohne Verfasser
Das Vielväterproblem (37). *Problemkiste* (129) VI 2000 S. 243 Nr. K697) A) – F).
- 079) Ohne Verfasser
Das Vielväterproblem (38). *Problemkiste* (130) VIII 2000 S. 272-273 Nr. K818) A) – T) [„Haben wir die 1000 bald voll? Heute wieder ein paar Schritte in Richtung dieses Zieles. Norbert hat seine Beiträge (10-mal die 4-steinige Vielväterstellung exklusiv für den Vielväter-Guru) dem Hans GRUBER zum 40. Geburtstag gewidmet. Ich selbst schließe mich dem an. Zwar sind es nur 2 Aufgaben, aber diese mit 20-maligem Gruß multipliziert ergibt auch 40! -eb-“]
- 080) Ohne Verfasser
(2 Vielväterstücke von Stephen EMMERSON) *Variant Chess* IX 2000 Nr. 328-329
- 081) Ohne Verfasser
(2 Vielväterstücke) *feenschach* (138) X-XII 2000 Nr. G14/42-43
- 082) EMMERSON, Stephen
Viele Einvaterprobleme. (166 Vielväterstücke) *feenschach* (138) X-XII 2000 Nr. 1-166 S. 426-432
- 083) Ohne Verfasser
(6 Vielväterstücke von Stephen EMMERSON) *The Problemist* I 2001 Nr. 12A-12F
- 084) Ohne Verfasser
Das Vielväterproblem... (39). *Problemkiste* (134) IV 2001 S. 42 Nr. K994) A) – J)
- 085) Ohne Verfasser
Das Vielväterproblem (40)... *Problemkiste* (136) VIII 2001 S. 96 Nr. K1108) A) – O)
- 086) Ohne Verfasser
(Weihnachtspreisträtsel) *Stuttgarter Zeitung XII 2001*. [“Christmas Contest by Stuttgarter Zeitung”, hier Nr. 4 von Bror LARSSON, 1954 (gespiegelt Kf8 Bg6 – Kh8 Bh7) zit.: Ph. SCHNOEBELEN & J. DE HEER u.a.: *The Retrograde Analysis Corner* “White retracts one move, then mate in one” → <http://www.janko.at/Retros/> sowie Lösung unter ... /Additions/Stuttgarter-Sol.htm]
- 085) Ohne Verfasser
Das Vielväterproblem (41)... *Problemkiste* (139) II 2002 S. 166 Nr. K1207) A)-E)

086) EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg
1000 Väter. *four men only* Nr. 3³ Düsseldorf IV 2002 340 S.



Als Dessert servieren wir nun den Award im *Problemist* (→ 017) als „Schmankerl“!



THE SOWER SOWS ON FRUITFUL GROUND

Competition Award

By A. S. M. Dickens

The competition was set in the March/April 1975 issue, p. 517, with 19 stipulations to this diagram already found by 12 "Fathers", since the first seed sown by A. H. Kniest in September 1932, and further stipulations were asked for, with three money-prizes plus two more for the best twin, Mr. C. J. Feather and Dr. C. C. L. Sells agreed to select honoured problems, and the entries were sent to them without the names of the composers. After 12 rejections for incorrectness, duals, etc., there remained 30 problems from 14 entrants in 6 countries, W. Germany, Italy, Yugoslavia, Spain, USA and UK. When originally setting this competition I did not know that Peter Kniest had printed, or was going to print, 25 stipulations by 14 "Fathers" in the Wiesbadener booklet in January 1975, a chance coincidence that doubtless increased interest and incidentally led to the weeding-out of the one anticipated problem (an otherwise double prize-winner by Edgar Holladay) before the final judgment which follows here:

Fruitful ground indeed! No fewer than 42 entries were received from 16 composers. One had to be rejected as blatantly illegal, and one was anticipated; 10 were unsound, including two (one with Actuated Revolving Grid-squares by J. J. Secker and a Double Maxi H#14 by Dr. W. Dittmann) which would otherwise have figured in the award. But just under half the remainder were at least average column material, and seven of these are selected for honours.

1st Prize. Andreas Thoma. An excellent idea leading to a difficult the-

matic line of play in which the WK's companion is reborn four times, while the two Kings are manoeuvred into position. White's choice of check at move 7 is narrow. In a class of its own. - £3.

2nd Prize. Sir Jeremy Morse. The longest problem on offer, the artificial stipulation is more than compensated by the interesting and amusing ratchet mechanism to get the BK out. - £2.

1st H.M. Dr. W. Dittmann. The young Circe continues to add to her conquests. This one exhibits an unusual and elegant line of play, with a BR uncapture try to add to the puzzle. Indeed, a solver's delight. - £1.

2nd H.M. & 1st Twin Prize. J. J. Secker. Magic Square problems are usually better when the Magic Square is not given and has to be determined as part of the solution. But the combination of three promotions with chromatic and removal twinning is noteworthy. - £2.

1st Com. & 2nd Twin Prize. Dr. W. Dittmann and B. Ellinghoven. The twinning change Maxi to Mini neatly reverses the uncapturing roles and secures the two minor uncaptures. - £1.

2nd Com. C. R. Flood. A nice example of the Argentine theme, using a piece (invented by one of the judges¹) which perhaps deserves to be further exploited. The prohibition on b4 is a weakness, but stops duals neatly in both parts.

3rd Com. M. Klasinc. A pendant to the 1st Commend with three separate uncaptures (the stipulation stops the 4th too effectively) and two good waiting routes to c7, though the finale occurs throughout.

Our thanks to A.S.M.D. and *The Problemist* for the invitation to this stimulating task.

C.J.F., C.C.L.S.

¹ C. J. FEATHER; Feenschach, Register Bl. 4 zu 1968-1969 (Bl. 708-794).

Sound entries were received also from M. Crumlish, U. Castellari, W. Keym, B. Ostruh, J. M. Rice, F. Salazar and Th. Steudel.

Many thanks to all who participated. The award will remain open for three months for claims.

A.S.M.D.

Stipulations, and solutions.

1st Pr. White retracts last move and forces Selfmate in 12 – Maximummer, Circe. Ret. Kd7xRc8 then 1.b7+, Kxb7(b2); 2.b4, Rc1; 3.b5, Rc8; 4.b6 Rc1, 5.bxa7, Rc8; 6.a8=Q+, RxQ (Qd1); 7.Qh1+, Ka6; 8.Kc7, Rh8; 9.Qh6+, RxQ (Qd1); 10.Qd6+, RxQ (Qd1); 11.Kb8, RxQ; 12.Ka8, Rd8#

2nd Pr. Black (maximummer for 2 moves, then minimummer for 1 move) gives series mate in 46 moves. 5.a1=R; 6.Ra2; 18.Ra6, 21.Rh2, 33.Rh6; 35.Ka7; 42.Kb6; 44.Ra1; 45.Kc6; 46.Ra8#

1st H.M. Circe. Shortest retraction series to a position in which one side can retract 4 different e.p. captures. Ret. 1.Kc7xBc8, Bf5-c8; 2.Kc6xc7, Bc2-f5; 3.Kd7xPc6 (Pc6 and Pc7 remain on squares), Pb7xPc6.

2nd H.M. SH#7 with Magic Square. (a) M.S.b8, WPb6 – 5.a1=B; 7.Bb8, b7# (b) M.S.d5, BIPb6 – 5.b1=S; 7.Sd5, Sc7# (c) M.S.c6, remove b6 – 5.a1=R; 7.Rc6, Ra6#

1st Com. White retracts, then Help-stalemate in 2, White begins (a) Maximummer (b) Minimummer. (a) ret. Kc7xSc8 then 1.bxa, Sb6; 2.Kb6= (b) ret. a5xBb6 then 1.a6, Bc7; 2.Kxc7=.

2nd Com. (a) SH#9 with promotion only to Radial Leaper, avoiding b4 (b) SH=9 and the same. (a) 5.a1=RL; 6.RLg5; 7.RLc3; 8.RLe7; 9.RLa7 for Pb7# (not 6.RLg7, 7.RLb4; 8.RLd6 etc.) (b) 5.a1=RL; 6.RLg7; 7.RLd4, 8.RLd8; 9.RLc7 for Kxc7= (not 6.RLg7; 7.RLb4; 8.RLb8 etc.).

3rd Com. Retract one move made out of turn, then help-stalemate in 2. 3 solutions. (a) ret. a5xQb6 then 1.Qd6, a6, 2.Qc7+, Kxc7= (b) ret. a5xRb6 then 1.Rb7, a6; 2.Rc7+, Kxc7= (c) ret. a5xBb6 then 1.Bd8, a6; 2.Bc7, Kxc7= Try ret. a5xSb6? for 1.Sd5, a6; 2.Sc7, Kxc7= but ret. move as illegal, not out of turn.

Errata

four men only & he-chess



fmo - Nr. 15		Das Vielväterproblem ¹⁹⁸⁹
S.	Nr. / Position	Korrektur / Ergänzung / Entdeckung
...	7, 21, 22, 43, 57, 97, 125, 132, 153, 220, 221, 222, 226, 236, 266, 279	auch C+ (Norbert GEISSLER)
	290	„Hilfsdoppelpatt (...) durch Schwarz“ (nicht „durch Weiß“)
15	19	NL → Autorlösung zu Nr. 119
23	57	= identisch vorweggenommen : Albert H. KNIEST 799. <i>Der Schnatterer</i> (100) 15.III.1975
27	80	„Anticipated by H. HULTBERG, FEENSCHACH X 1955. Quoted in <i>The Problemist</i> I-III 1976.“ (!) [N. Shankar RAM] – aber in beiden Quellen nicht zu finden!
28	82	Korr. in der Originalquelle : Ser.H#2 genau, 2.1. (<i>The Problemist</i> IX 1979 S. 353 1.a6 2.a5 = 1.a5xb6#; 1.axb6 2.b1D = 1.Dxb6# [N. Shankar RAM])
31	97	identisch vorweggenommen : Albert H. KNIEST 788. <i>Der Schnatterer</i> (98) 11.III.1975
34	111	3. Lob
35	119	NL zu Nr. 19!
36	122	NL in 1)1.a6 Kc7=
38	131	4. ehrende Erwähnung
38	134-137	gemeinsam: 2. Preis
41	147-150	gemeinsam: Spezialpreis
46	172	Autorlösung fehlerhaft, Gewinn möglich, späteres #19!
49	189	NL Korr. +sBd4[sBf6] → 1.a5 5.a1=D 6.Dxd4 [Dxf6] 7.Dxb6 8.Dc7+ Kxc7= =
65	267	Auch Rotationsbrett g.d.U. gilt seit PAS.
75	Bei „Cavalier Majeur“ ab 2. Satz:	„B dürfen in D, T, L, N umwandeln, nicht in S. Trotzdem wird für den N die Abkürzung S* verwendet.“
77	Eliminationsschach:	„Zugmöglichkeit“ (statt „Zugunmöglichkeit“)
99	80L	identisch vorweggenommen : Z.K. BODNAR F512 <i>The Problemist</i> IX 1979 S. 353 (Hilfsidealmatt in 3 Zügen; Notation) [N. Shankar RAM]
99	84	Autorlös. fehlt, Lösungangaben falsch, Längstzüger-Korr. unnötig : 1.Kc7-c8?? <u>illegal</u> (elsässisch). Autor: R 1.Kd7-c8 2.Kc6xTd7 3.Kb5xTc6 → 1.Ka6 Td5= [N. Shankar RAM]
105	186	1.Kc7 droht sekundär 2.Kd6 und 2.Kc6; dagegen nur 1.-axb6. „DL“ 2.Kd6/Kc6 nach 1.-a6/a5 somit nicht von Belang!
107	230	Richtig: „b) magisches Feld b6“ (nicht „b7“)
...	Verwandte Stücke zum VVP ohne exakte VV-Stellung wurden per definitionem ausgeschlossen, z.B.:	1) Nikolaj SINOWJEW <i>Ideal-Mate Review</i> 1989 Kf8 Bg5 – Kh8 Bh6 #4 1.g6 h5 2.g7+ Kh7 3.g8=D+ Kh6 4.Dg7#; 2) Otto Dehler <i>Die Schwalbe</i> 1938 Kb6 Bb5 – Ka8 Ba5 #7 1.Kc7 Ka7 2.b6+ Ka6 3.Kc6 a4 4.b7 Ka7 5.Kc7 Ka6 6.b8=D Ka5 7.Db6#



	he-chess 4	Early Helpmates
S.	Position	Korrektur / Ergänzung / Entdeckung
20	2. Abs. 4. Zeile	vollständige (ohne s)
23	Weiterer Fund eines Hilfsmatt-vorläufers von H. Suwe! „Das erste Hilfsmatt?“ <i>feenschach</i> I-II 2002 S. 343-344. ¹ Vgl. in Englisch: Gianfelice Ferlito [in: Meissenburg (Hrsg.) Schach im abendländischen Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Seevetal 2000 S. 3-5] Das italienische Original fügen wir nachstehend bei (Dank an Mario Velucchi ²).	Zit. Adriano Chicco, <i>Scacco!</i> 1977 S.177-178 mit einer aus <i>Filocolo</i> von Boccaccio (1313-21.12.1375) entdeckten und aus der dort geschilderten "nachkomponierten" Partie-Position (Ke1 Th7 Ld1 Sc7 Be6 - Kf8 Tg2 Se3 e5). Ähnlich zu Rynds Nacherfindung führt hier ein absichtlicher (!) einzüiger Schnitzerzug (0...Tg8??) zum Matt durch Weiß („Sadoc“: 1.e7#) – als Quasi-H#1 deutbar, gar als Grazer H#1, da auch Schwarz (Filocolo) 0...Sd3# zur Verfügung stand. Nicht die eigentliche Erfindung des Hilfsmatts – schon gar nicht als Problemföderung – aber herrlich frühe hilfsmatt-ähnliche „freiwillige Partieverlustidee“! – <i>he</i> .
29	Quelle (Dank an H. Suwe!)	= Version von Lange - Vorbild: Guarinus; (Schach und Schlag waren nicht verboten)
30	Dito! H. Suwe kündigte eingehendere Darlegungen zu Hilfsmattvorläufern an, wie sie im ab S. 23 zitierten Artikel „Die Zeit vor der Zeit“ - exemplarisch! - angedeutet waren (leider erst 7 Jahre später ...!).	a) Anonymus, Kompilator: Mönch von Abbotsbury, (8) MS. Cleopatra, B. IX; Sir Robert Cotton Library, Brit. Museum London ca. 1270. b) Auch PAS mit: Anonymus, (26) MS. Bibliotheca Regia 13, A. XVIII. King's Library, Brit. Museum London, Ende 13. Jh. [zit. In Murray, A History of Chess, S. 594]
35	7. Zeile	wTe3*)
70	1. Zeile unter Diagramm.	Streiche zweites „sind“
71	Diagramm	Ursprünglich wBh5, auch sBh5 möglich
71	unter Diagramm	h#3
72	unter Diagramm	h#3
74	Kasten unten	5-B und 5-C
75	5-C 153. Thematurmier	IV. vor 153 streichen
81	unter Diagramm	h#2, two moves
83	Nr. 9	evtl. von Theodore M. Brown (laut Niemann-Sammlung)
85	Nr. 11	Autor „TYNOS“ (laut Niemann-Sammlung)
87	Nr. 13	wKf2; einziges h#?! vgl. zu S. 83 oben!
98	Nr. 24	evtl. von Theodore M. Brown (laut Niemann-Sammlung)
99	(= Nr. 11)	Analog zu Nr. 11 S. 85
108	Kasten unten	UW-DL e8T#
109	7. Zeile + 2.-letzte Zeile	3...Lg3#
164	3.-letzte Zeile	3.Sg8+
185	Letzte 2 Zeilen	30,30* (statt 29,29*), ohne 49

¹ Dort schließt sich die Erfindung der selbstenthüllenden „Camouflage-Buchbesprechung“ an; seriöse Besprechungen z.B. in: *Die Schwalbe* XII 2001 S. π×100(!); <http://home.t-online.de/home/raif.kraetschmer/early.htm> u.a. - Dank an Günter BÜSING und Ralf KRÄTSCHMER!

² Auch für → <http://www.velucchi.it/mathchess/books/W2001mF.htm> ...!

186	Spear	29,29* (statt 30,30*)
212	Nr. 65	„** streichen
213	Nr. 66	Laut HPR II wurde die Aufgabe, nicht Dawson neugefasst ...!
213	Nr. 67	„Korrektur“: Verzicht auf L-Rundlauf ...
219	Nr. 81	„Korrektur“ (da ohne WK!)
225	Nr. 96 (2. Zeile)	4...c x d3
231	Nr. 103	1.5.1930
235	Nr. 215	Vgl. e.p. in Nr. 99 (dort inkorrekt!)
240	Nr. 130	mit Datum, eigentlich vor 130 und 131.
251	Nr. 154	Auswahl (1.a5?) – a6 läßt „Fluchtfeld“.
251	Nr. 156 unter Diagramm	*
286	Nr. 250	Keshab D. De
293	Nr. 265: NL letzte Zeile	1.Ld7
300	Nr. 293 über Diagramm	6 Teplitz-Schönauer
354	4. Zeile	*nkele (Original) = enkele!
370	Nr. 810: illegal NL (G. WILTS)	Kein letzter Zug vor schw. 0-0-0, sonst nicht w. 0-0-0! Dank an Frederic FRIEDEL & GM Peter SVIDLER! 1) R: 1. Tf1-d1 Td8xDc8, dann 1. Bd7-d6 Dc8-c6# 2) R: 1. Tf1-d1 Tb8xSc8, dann 1. Ke8-d8 Tf1-f8#
398	Daten zu Palatz	= Daten zu Pauly (Dank an Otto B. Bremer!)

L'Aiutomatto di Messer Boccaccia

di Adriano Chicco

Non sappiamo quando il Boccaccio apprese il giuoco degli scacchi, ma è probabile che i primi approcci siano avvenuti durante l'infanzia, quando ancora il figlio di Boccaccio aiutava il padre nel banco dei pegni in Firenze. La vita dei fiorentini all'inizio del Trecento era, per così dire, intessuta di scacchi. Guido Cavalcanti è beffato da un ragazzo mentre è intento al giuoco degli scacchi (Sacchetti, nov. LXVIII); Parciatadino di Valdensa va da re Odoardo di Inghilterra, lo trova mentre gioca a scacchi, lo adula e viene picchiato, lo biasima e viene lodato (nov. Ili); il piovano di S. Giovanni suona la campana a martello quando vince agli scacchi: un giorno va a fuoco la canonica, il piovano scampana ma nessuno accorre (nov. CLXXXIV); nel 1266 11 saracino Buzzecca giuoca davanti al podestà Guido Novello tre partite a scacchi contemporaneamente, delle quali due alla cieca: ne vince due, e patta la terza (Villani, *Cronaca*, VII, 12); Detto Brunel-leschi eli parte ghibellina viene ucciso nell'anno del Signore 1311 mentre gioca a scacchi in casa sua, per mano di due sicari dei Donati (Compagni, *Cronaca*, II, 39); la patetica storia della dama del Verzù e del cavalier Guglielmo, infiammati d'amore durante una partita a scacchi, appassiona le ragazze fiorentine, al punto da divenire il soggetto eli una serie di affreschi nel palazzo Davanzali; il rocco di scacchi appare come figura araldica in molti stemmi di famiglie fiorentine,

miglie fiorentine, quali i Bencini, i Frescobaldi, i Carnesecchi: perfino sulla facciata di S. Maria Novella vengono scolpiti tre rocchi di scacchi, ancora oggi esistenti, mentre l'umile Pedone viene accolto nell'arre degli Arrighetti di Firenze.

Tuttavia, se Firenze fu l'ambiente ideale per una conoscenza superficiale del giuoco, la vera palestra per Boccaccio « scacchista » fu Napoli, dove egli si trasferì verso il 1330. Come osserva un biografo (Della Torre, *La giovinezza di Giovanni Boccaccio: 1313-1341*, Città di Castello 1905, p. 122) « sono da attribuirsi a questo tempo l'apprendimento di quel nobile e cortigianesco giuoco degli scacchi, di cui il Nostro si dimostra così esperto, e la prima cognizione che lo stesso ebbe poi così completa dei romanzi cavaliereschi francesi ».

Alla corte di Re Roberto d'Angiò, alla quale il Boccaccio fu subito ammesso, gli scacchi erano assiduamente giocati; nella biblioteca di corte risultano inventariati nel 1331 libri di vari autori, « cum multis scriptoribus librorum Medicinae Tcologiae et de ludo tabularum et scac-corum ». L'amicizia del Boccaccio con il monaco Paolo Perugino, bibliotecario di certe, agevolò certamente l'accesso alla biblioteca reale, e ai libri — anche di scacchi — in essa conservati.

Di queste esperienze di vita, di costume e di giuoco troviamo frequenti ridessi nell'opera maggiore del Boccaccio, il *'Dccameron*.

Già nell'introduzione alla prima giornata Pampinea esorta i compagni a sostare nel giardino: « Qui è bello e fresco stare, e hacci, come voi vedete, tavolieri e scacchieri, e può ciascuno, secondo che l'animo gli è più di piacere, diletto pigliare »; analogamente si conclude l'introduzione alla giornata terza: « Chi andò (a dormire), chi vinto dalla bellezza del logo, non vi volle, ma, quivi dimoratisi, chi a legger romanzi, chi a giucar a scacchi e chi a tavole, mentre gli altri dormiron, si diede »; e quasi con uguali parole si chiude l'introduzione alla sesta giornata.

Anche nelle novelle sono frequenti i riferimenti, diretti o indiretti, al giuoco. Parlando del giudice pisano Riccardo di Chinziga e della sua prima notte di matrimonio, Boccaccio giocator di scacchi esce in questa maliziosa ma azzeccata espressione: « Di poco fallò che egli quella una non fece tavola » (giorn. II, nov. 10). Altre volte gli scacchi si inquadrano in una atmosfera idilliaca, come quella descritta nella giorn. Ili, nov. 10, quando nell'incantevole ora del tramonto « Dioneo e riammetta cominciarono a cantre di messer Guglielmo e della Dama de Verzù; Filomena e Panfilo si die-cicr'j a giucar a scacchi ». Nella giorn. VII, nov. 7, madonna Beatrice incautamente accetta di giocare a scacchi con Anichino, mentre il marito è andato accaccia: « Et Anichino, che di piacerle desiderava, assai acconciamente faccendolo, si lasciava vincere: di che la donna faceva meravigliosa festa. Et essendosi di vederli giucare tutte le femmine della donna partite, e soli giucando lasciatigli, Anichino

gettò un grandissimo sospiro... ». Il seguito è ovvio: Beatrice si accorge dell'amore di Anichino, e gli concede il sospiralo convegno.

Ma l'opera del Boccaccio più importante sotto l'aspetto scacchistico è certamente il *Filocolo*. L'episodio di Florio che per ricongiungersi a Biancofiore gioca a scacchi con il guardiano della torre e si lascia sconfiggere, non è, però, una invenzione del Boccaccio. L'episodio, infatti, si ritrova in più antichi cantari, indubbiamente noti al Boccaccio. Ricordiamo, fra i molti, il cantare studiato dal Crescini:

*E se tu fossi di scacci saccente
(ora intendi ciò ch'io voglio dire)
se tu ci vai, tieni bene a mente
che il castellano ti vorrà assalire;
e tu allora lo invita dolcemente,
se vuoi giocare un giuoco il bel mes-
sere;*

*ma se gli vinci un bisonte de' suoi
per cortesia, donagli tre de' tuoi.*

Filocolo gioca con il guardiano tre partite. Perde la prima, patta la seconda, sta per vincere la terza (« ...leva con un alfiere il cavaliere e dagli scacco... ») ma il castellano, infuriato per la prospettiva della sconfitta, butta all'aria pezzi e scacchiera.

Delle tre partite, la più importante è la prima, che viene descritta nella sua fase finale con una precisione ignota alle fonti, italiane e francesi, che ispirarono il Boccaccio: « Ristringa adunque Filocolo il re del castellano nella sua sedia con l'uno dei suoi rocchi e col cavaliere avendo il re alla sinistra sua l'uno degli alfieri: il castellano assedia quello di Filocolo con

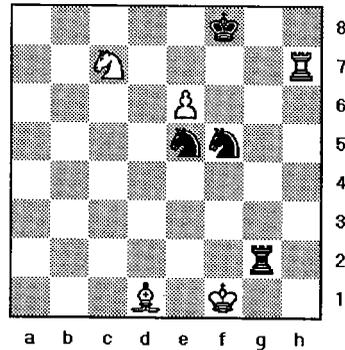
molti scacchi e solamente un punto per sua salute gli rimane nel salto del suo rocco. Ma Filocolo cui giocare conveniva, dove muovere doveva il cavaliere suo secondo, per dare scacco matto al re, e conoscendolo bene, mosse il suo rocco, e nel punto rimasto per salute al suo re il pose ». Dopo questa sorprendente mossa di Filocolo il castellano gli da matto « con una pedona pingente» (*// Filocolo*, Bari, 1938, p. 391).

Questo famosissimo passo non è stato sempre correttamente interpretato, soprattutto per ciò che concerne « il punto nel salto del suo rocco ». Occorre ricordare che nel gioco medioevale il Re alla prima mossa poteva « saltare » una casa; il salto del rocco del re significava dunque, il salto del re verso il suo rocco, cioè il salto nella casa che oggi indichiamo come « g8 ». Se teniamo presente questo chiarimento, non è difficile ricostruire una posizione che risponda alla descrizione del *Filocolo*: per esempio N: Rf8, Tg2, Ce5, Cf5 - B: Rf1, Th7, Ad1, Cc7, Pe6 (4 + 5) con il tratto al N.

(*Filocolo*). Dopo 1. Ce3 + , Re il N. invece di dare matto con 2. Cd3# muove 2. Tg8 permettendo al castellano 2., e7#.

Giustamente gli storici degli scacchi ricordano che questa opera del Boccaccio è la prima — se si prescinde dal *De Ludo* di Jacopo da Cessole — che menzioni il salto del re. Possiamo aggiungere che il *Filocolo* è anche il più antico testo, nel quale si dia una posizione sufficientemente precisa, rispondente all'enunciato « aiutomatto in una mossa »: tale è, infatti, la posi-

zione che si raggiunge dopo la prima mossa del Bianco. Forse non sarebbe inesatto affermare che l'aiutomatto, questa « bizzarria » oggi tanto di moda, trova nell'antico testo del *Filocolo* un lontano ascendente. Se così fosse, la data di nascita dell'aiuto-matto, generalmente fissata al 1854 (data di pubblicazione di un problema di Lange) dovrebbe essere anticipata di oltre cinquecento anni



Muove il Nero

Nachspiele

Nachwort

(2064 n. Chr.)



Der Untergang der Menschheit war noch einmal verhindert worden. Die erste echte UFO-Flotte war vernichtet, ihre Bordcomputer hatte man bergen und analysieren können, die Sprache der Aliens fast vollständig entschlüsselt - wäre ... ja, wäre da nicht jene geheimnisvolle, nicht zu enträtselnde Datendiskette gewesen!

Nach dem resignativen Abschlussbericht des internationalen Expertengremiums sah sich der Oberste Rat daher genötigt, die unverstandene Botschaft an die öffentlichen Medien weiterzuleiten, die ausgesetzte Belohnung von einer Million Credits würde vielleicht unter den Rätselfreunden, Tüflern und Denksportlern aller Art auf unserem Planeten ein Wunder bewirken?!

Da sitze ich nun in später Nacht und schalte die Multifunktionswand ein - der relativ knappe Text prangt mir entgegen: Ich denke, grüble, versinke ...

Mr. H. Liberate c/o 9.999

- alpha: allrücknahmeecho in 0.1...
augsburger raumtaxi seit PAS(O-Doble)
- beta: reverse serienselbstdiagrammverdoppelung in min
mars-jupiter-circe equipotent
- gamma: hyper-byte-e.p.-elimination in eins-strich-null
exakter einstein-dynamo mit farbtorus
- delta: weiße koeffizientenrotation in m zyklen
paralysegitter, raumpatrouille ohne flintenduell
- epsilon: spiral-tilt in -1 nach den neusten erkenntnissen
magische lasersteine, dummycluster-vermeidung
- zeta: reziproker radialrundumschlag in unendlicher zügezähl
gemischtfarbiger orterzwang, dabbababeaming
- eta: berlinababson mit überlichtreflexzickzack in genau ∞ zügen
anticooker-vermeidungspflicht, tandemuniversum
- theta: zielvernichtungsaufhebung im dreivierteltakt
8x8-whirlpool mit schwarzem zentralloch
- (jota bis chi: Missing Data, bei Bergung versehentlich gelöscht ... Oberster Rat)
- psi: metapara-monochromumwandlung in ungenau N
wandelghosts c8, a8, kkkk, yin-yang-zufallszero
- omega: fluoreszenz in 35 megahertz
virtuelles volcanic void-veto!

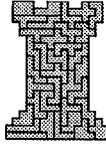
Sternzeit 6464.0

Galaxy V²P

Arbiter H. Lem

Nachspiel

(3002 n. Chr.)



Namhaften Exo-Archäologen ist inzwischen die Dechiffrierung weiterer Teile der Ufo-Diskette gelungen! Die Hoffnung auf eine klare Botschaft steht allerdings weiterhin noch in den Sternen ... Hinweise aller Art bitte an die beiden Nachfolger (s.u.)!

jota	bedingungsaufhebung mit absurditätszwang in i ¹ zügen verzehrbares randschwein, zyklische trüffelbildung
kappa	klabauterschlag ohne achtern-mal-achtern-deck(ung) kakerlakenschach, kokolores-köko
lambda	loriot c8 ohne labervarianten nach den ältesten erkenntnissen elf-mal-elch-linoleumbrett, ultra-lösernähezwang
my	mystische allwetter-imitator-mixtur c8/a8, ma(le)fiosi b6, a7 maligne mammamia-umwandlung
ny	nanocomputerbrett mit nixdorf-nanu?!-veto nybelungenschlachtfeld 64 ² ×1000
xi	xi-lophon b6 mit „akustischem beiklang“ (+!) xenophobischer xerxes a8 mit therapieumgehung
omikron	ober-ursel mit ui-ui-hilo c8, unter-ursel mit ubi-ubi-ufo a8 orkan-orphan b6, undercoverdog a7, urselschach
pi	pikanter pekinese b6 auf schnitzerjagd pixelfelder a6 bis c8, pi ² (pi-pi ohne penetrations-parallaxe)
rho	rundumgehops nebenlösiger non-hopper rogler b6, rabiater regelvermeidungspflichtverletzung
sigma	super-s(c)harp-ping c8 im anflug ohne abgang schwarze kasse a7, leisler-keep-smiling a8
tau	tausendsassa a7 mit eigen(schaft)patt tretminenspiel mit gelontologiezwang
ypsilon	ygdrasil c8, einsteinschach in runenfolge ynteressantes spiel bis zum yberdruss in den letzten Zügen ...
phi	pheather c8, antipheather a8, phiphikus b6, phaser a7 philigrane pheldeingebung, phöllig pherrückt!
chi	cheops-chimären b6, a7 mit 35 terra-hertz chiliasmus-ermattung seit ... chißma!!

Sternzeit 6464.64

Galaxy V²P¹⁰⁰⁰

in Vertretung:

Nachfolger:

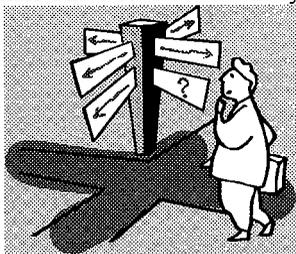
Arbiter H. Lem, IBM-Erhalter [Mail: → Herbert!]

Mr. *H. E. Alberti*, Harlem-Brite (Thermalbier)

H.K. Lira-Malus & S. Alkali-Ruhm (Lila Marskuh)

Vielväter-Begriffe in „CHESSWORD^{LD} © 1

„Multimediale Universelle Schach-Enzyklopädie“²



12 Väter. ^Q Ohne Verfasser *FEENSCHACH* XI 1958 Nr. 4122 Bl. 336

13 Vielväter-Stellungen mit Altarabischem Schach. ^Q Lösungsturnier.

100 Väter. ^W → Das Vielväterproblem. ^{W1}

300 Väter. ^W → Das Vielväterproblem. ^{W2}

1000 Väter. ^W EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg. *four men only* Nr. 3³ Düsseldorf IV 2002 352 S.

Bescheidenste Mittel. ^Q FABEL, Karl in: *Rund um das Schachbrett*. 1955 Berlin de Gruyter S. 10

book of many-father problems ^E = Vielväterbuch ⁿ

Das Vielväterproblem im dritten Jahrtausend. ^W Die erste Million war die schwerste. → 1000 Väter. ^W 2002 „Vorwort“ und „Nachspiel“. [“The first million was the most difficult. The Many Fathers problem in the third millennium.”^E]

Das Vielväterproblem. ^{W1} EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg. *four men only* Nr. 3¹ Merschede 1983 32 S.

Das Vielväterproblem. ^{W2} EBERT, Hilmar & GRUBER, Hans & KUHLMANN, Jörg. *four men only* Nr. 3² Aachen 1989 130 S.

¹ Begriffe aller Art aus Partie, Studie, Problem, Märchenschach u.a. Variationen des Schachspiels; Schachgeschichte, -wissenschaft und -kultur; Computerschach, Schach im Internet; Redewendungen, Zitate, Namen, Buchtitel; ... Lexikon-ähnlich (!) in Word-Dateien. - Aufgrund des gigantischen Umfangs nur unter Mithilfe vieler Helfer publizierbar! Freunde der Schachsprache sind eingeladen, Kompetenz und Neigung in das größte (da unendliche!) Schachprojekt aller Zeiten zu investieren! → hilmar.klaus@t-online.de

² to MUSE 1. (nach)sinnen, -denken, -grübeln; 2. in Gedanken versunken sein, träumen ...

Der Sämann sät ... ^Q [C. J. FEATHER und C. C. L. SELLS ehrten die besten drei Probleme und die besten zwei Zwillings-Kompositionen.] = The Sower sows ... ^E [C. J. FEATHER and C. C. L. SELLS honoured the best three problems and the best two twin compositions.]

Die erste Million war die schwerste. ^W Das Vielväterproblem im dritten Jahrtausend

Die ersten 1000 Vielväterprobleme ^Q
= The first 1000 Many Fathers problems ^E

Die Viel-Väter-Stellung. ^Q *feenschach* XI 1985 (76) S. 221-222

Drillinge von 4 Vätern. ^Q KARSCH, Wilhelm *FEENSCHACH* V-VI 1953 Bl. 140

Elf Väter. ^Q Ohne Verfasser *FEENSCHACH* IX-X 1956 Nr. 3184 Bl. 262

Five in family. ^Q Ohne Verfasser *The Fairy Chess Review* VI 1955 Nr. 10231

Jetzt schlägt's 13! Ein kurzweilig Lösen mit hanspeter suwe. ^Q SUWE, Hanspeter *feenschach* XI-XII 1989 (93) S. 223

Many Fathers article ^E = Vielväter-Artikel ^m, Vielväter-Aufsatz ^m

Many Fathers collection ^E = Vielväter-sammlung ^f =

Many Fathers competition ^E = Vielväter-Wettbewerb ^m

Many Fathers history ^E = Vielvätergeschichte ⁿ

Many Fathers length records ^E = Vielväter-Längenrekorde ^Q

Many Fathers phenomenon ^E = Vielväter-Phänomen ⁿ

Many Fathers position ^E = Vielväterstellung ^f

Many Fathers prizewinner ^E = Vielväter-Preisträger ⁿ

Many Fathers problem ^E = Vielväterproblem ⁿ

Many Fathers record (problem) ^E = Vielväter-Rekord ^m

Many Fathers section ^E = Vielväterabteilung ^f

Many Fathers selection ^E = Vielväter-Auswahl ^f

Many Fathers specialist ^E = Vielväter-Spezialist ⁿ

Many Fathers task ^E = Vielväter-Task ^m → Many Fathers problem ^E

Many Fathers theme ^E = Vielväter-Motiv ^m

Many Fathers tourney ^E = Vielväter-Turnier ⁿ

Many Fathers triplets ^E = Vielväter-Drilling ^m

Many Fathers twin ^E = Vielväter-Zwilling ^m

Many Fathers variation ^E = Vielväter-Variation ^m

multi-position Many Fathers ^E = Vielväter-Mehrling ^m → plural twin Many Fathers ^E

Nouveaux énoncés pour la position Vielväter. ^{QF} *Phénix* (51) IV 1997 S. 3578 [4 Vielväterstücke V1-V4]

plural twin Many Fathers ^E = Vielväter-Mehrling ^m → multi-position Many Fathers ^E

position Vielväter, la ^{~F} = Vielväterstellung ^f

progenitor ^E = Stammvater ^m

proto plant of the Many Fathers problem ^E = Urpflanze ^f des Vielväterproblems ⁿ

Seven in family. ^{QE} Ohne Verfasser *FEENSCHACH* VII-VIII 1955 Nr. 2693 Bl. 220

Sower sows ^{QE} → The Sower Sows on fruitful ground. ^{QE}

specific for Many Fathers problems ^E = vielväterspezifisch ^a

Stammvater ^m (des Vielväterproblems von A. H. Kniest) = progenitor ^E (of the Many Fathers problem by A. H. Kniest)

The first 1000 Many Fathers problems ^{QE} → Die ersten 1000 Vielväterprobleme ^Q

The Sower Sows on fruitful ground. ^{QE} Thematurier für Vielväterprobleme. *The Problemist* I-III 1976 Preisrichter C. J. FEATHER & C. C. L. SELLS [Auszeichnung für die 3 besten Aufgaben sowie die 2 besten Zwillingsfassungen]

Turnier, Vielväter → Vielväter-Turnier → Vielväter-Wettbewerb

Urpflanze ^f des Vielväterproblems ⁿ = "proto plant" of the Many Fathers problem ^E

variation Many Fathers ^E = vielväterartig ^a

Väter ^{mp} → Drillinge von 4 Vätern → Vielväter-Drilling → Vierlinge von 5 Vätern → Five in family → Seven in family → Elf Väter → 12 Väter → 13 Vielväter-Stellungen → Jetzt schlägt's 13! → 100 Väter → 300 Väter → 1000 Väter → Die ersten 1000 Vielväterprobleme → The first 1000 → Die erste Million war die schwerste

Vielväterabteilung ^f = Many Fathers section ^E

vielväterartig ^a = variation Many Fathers ^E

Vielväter-Artikel ^m (Vielväter-Aufsatz ⁿ) = Many Fathers article ^E

Vielväter-Aufgabe ^f = Many Fathers problem ^E

Vielväter-Aufsatz ^m = Many Fathers article ^E

Vielväter-Auswahl ^f = Many Fathers selection ^E

Vielväterbuch ⁿ = book of many-father problems ^E

Vielväter-Drilling ^m = Many Fathers triplets ^E

Vielvätergeschichte ⁿ = Many Fathers history ^E

Vielväter-Guru ^m (Hans GRUBER) = Many Fathers Guru ^E → *Problemkiste* (130) VIII 2000 S. 272-273 (vgl. Literatur Nr. 079)

Vielväter-Längenrekorde ^Q = Many Fathers length records ^E

Vielväter-Mehrling ^m = multi-position Many Fathers ^E, plural twin Many Fathers ^E

Vielväter-Motiv ^m = Many Fathers theme ^E

Vielväter-Phänomen ⁿ = Many Fathers phenomenon ^E

Vielväter-Preisträger ⁿ = Many Fathers prizewinner ^E

Vielväterproblem ^{n(III,2)} = Many Fathers problem ^E → Das Vielväterproblem im dritten Jahrtausend

Vielväterregung ^f „Hans GRUBER beobachtete schon lange vor Beginn der „heißen Phase“ des Buchprojektes jegliche Vielväterregung auf dem Problemschachmarkt.“ [Vorwort 1989] = "Many Fathers striving" ^E

Vielväter-Rekord ^m = Many Fathers
record (problem)^E

Vielväterersammlung ^f = Many Fathers
collection^E

Vielvätererschrift ^f „Jörg KUHLMANN ist
mit seinen exakten Märchenschach-Er-
läuterungen wiederum eine gewaltige
Bereicherung der Vielvätererschrift ge-
lungen ...“ = Many Fathers work^E

Vielväter-Spezialist ⁿ = Many Fathers
specialist^E

vielvätererspezifisch ^a = specific for
Many Fathers problems^E

Vielväterstellung ^f → Many Fathers
position^E

Vielväter-Stellungen, 13 → 13 Viel-
väter-Stellungen mit Altarabischem
Schach

Vielväterstück ⁿ → Many Fathers
problem^E

Vielväter-Task ^m = Many Fathers task
^E, Many Fathers problem^E

Vielväter-Turnier ⁿ = Many Fathers
tourney^E

Vielväter-Urnpflanze ^f → Many Fathers
“proto plant”^E

Vielväter-Variation ^m = Many Fathers
variation^E

Vielväter-Wettbewerb ^m = Many Fa-
thers competition^E

Vielväter-Zwilling ^m = Many Fathers
twin^E

Vierlinge von 5 Vätern. ^Q Ohne Ver-
fasser. FEENSCHACH V-VI 1954 Nr.
2218 Bl. 181

VVP ^Q → Das Vielväterproblem^Q

Wettbewerb, Vielväter- → Vielväter-
Wettbewerb

^m = Maskulinum / masculine^E

^f = Femininum / feminine^E

ⁿ = Neutrum / neuter (noun)^E

^p = Plural / plural^E

^a = Adjektiv, Adverb / adjective, adverb^E

^D = Deutsch / German^E

^E = Englisch / English^E

^F = Französisch / French^E

^Q = Quelle / source^E

[⊞] = Monographie / monograph^E

four men only
aachen ...

Hilmar Ebert

Das Patt im Wenigsteiner

Sämtliche orthodoxe und heterodoxe Pattforderungsarten:

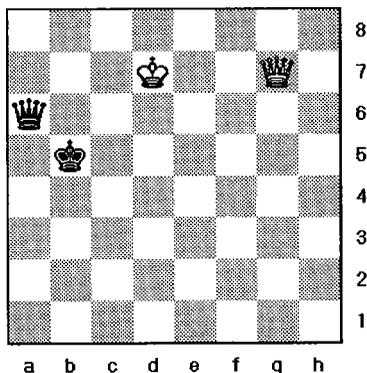
- | | |
|-----------------|-----------------|
| ♦ Direktes Patt | ♦ Serienzüger |
| ♦ Selbstpatt | ♦ Märchenschach |
| ♦ Hilfspatt | ♦ Rekorde |

Dokumentation des Wenigsteiners in 4 Bänden, Band III
feenschach-Sonderdruck, Wegberg: P. Kniest, 1978

- ⇒ 1600 Diagramme
- ⇒ 244 Seiten

Nr. 662:

Hans-Hilmar STAUDTE
491. feenschach III 1972



- A) Hilfsmatt + Hilfspatt in 2 Zügen
B) beide: Duplex C+

erhältlich bei:

→ *feenschach*: bernd ellinghoven, Königstr. 3, D-52064 Aachen

Anthony Dickins
Hilmar Ebert

100 Classics of the Chessboard

- ◆ Games
- ◆ Combinations
- ◆ Endgames & Studies
- ◆ Two-Move Problems
- ◆ Three-Move Problems
- ◆ Longer Problems
- ◆ Selfmates & Helpmates
- ◆ Curiosity Shop

englisch, mit einer deutschen Einführung
Oxford: Pergamon Press / Pergamon Books, 1983 (1. Aufl.)
London: Cadogan Books, 1995 (2. Aufl.)

1. Aufl.: Hardcover ISBN 0-08-026921-4 & Flexicover ISBN 0-08-026920-6

2. Aufl.: Flexicover ISBN 1 85744 187 7

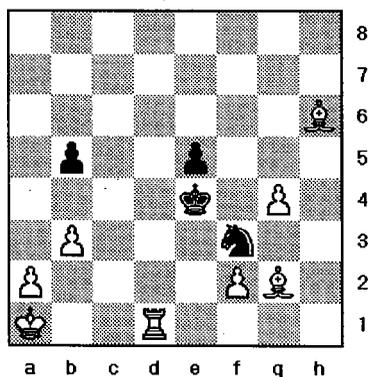
⇒ 100 Diagramme

⇒ 218 Seiten

Nr. 40:

Henry A. LOVEDAY

The Chess Player's Chronicle II 1845 (Version)



Matt in 3 Zügen C+

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert

200 Ausgewählte Schachaufgaben

Ein genüsslicher Streifzug:
Probleme, Partien, Humoresken

- ◆ **Matts**
- ◆ **Märchenschach**
- ◆ **Hilfsmatts**
- ◆ **Spezialitäten von A - Z!**

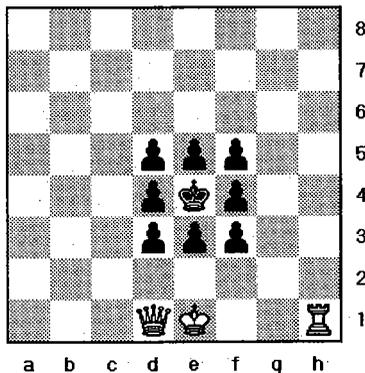
brosch., four men only - aachen, 1987

- ⇒ 176 Diagramme
- ⇒ 207 Seiten

Nr. 41:

Hilmar EBERT

3340. Dts. Schachblätter / Schach-Report VII 1987
Ehrende Erwähnung / FIDE-Album 1986-1988 Nr. C 118



Matt in 9 Zügen C+

Preis: 9,95 Euro

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert
Hans Gruber
Jörg Kuhlmann

1000 Väter ...!

Eine ungewöhnliche Einführung ins Märchenschach ...

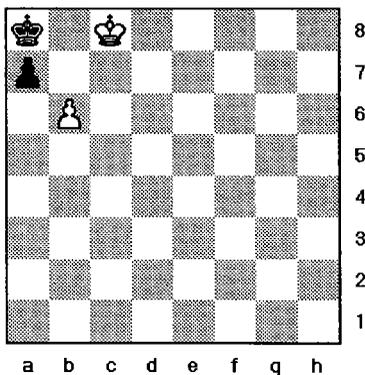
four men only - aachen, 2002

- ⇒ 1011 Forderungen
- ⇒ 11 Urdrucke
- ⇒ 352 Seiten

Nr. 1:

Albert H. KNIEST

366. Deutsche Märchenschachzeitung IX 1932



Hilfsmatt in 2 Zügen C+

Preis: 14,95 Euro

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert

Kombiniere ... Matt!

- ◆ Genie-Test
- ◆ Schach-Quiz
- ◆ Mattkombinationen,
- ◆ Endspielkombinationen,
- ◆ Sternstunden,
- ◆ Kurzgeschichte
- ◆ Spezialitäten von A - Z!

1. Aufl. Mainital: Rochade Europa, 1995, 121 Diagramme, 96 Seiten

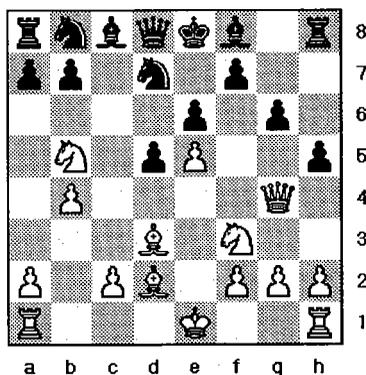
⇒ 121 Diagramme

⇒ 96 Seiten

Lektion 6, Nr. 9

MACULSKIJ – GUREVIC

UdSSR 1977

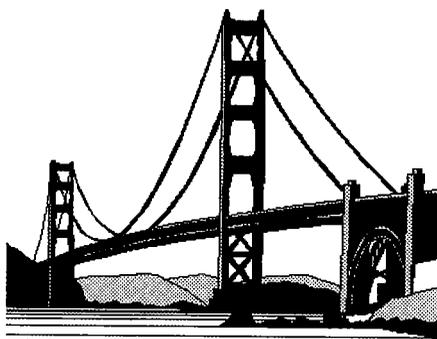


Weiß am Zuge C+

erhältlich bei:

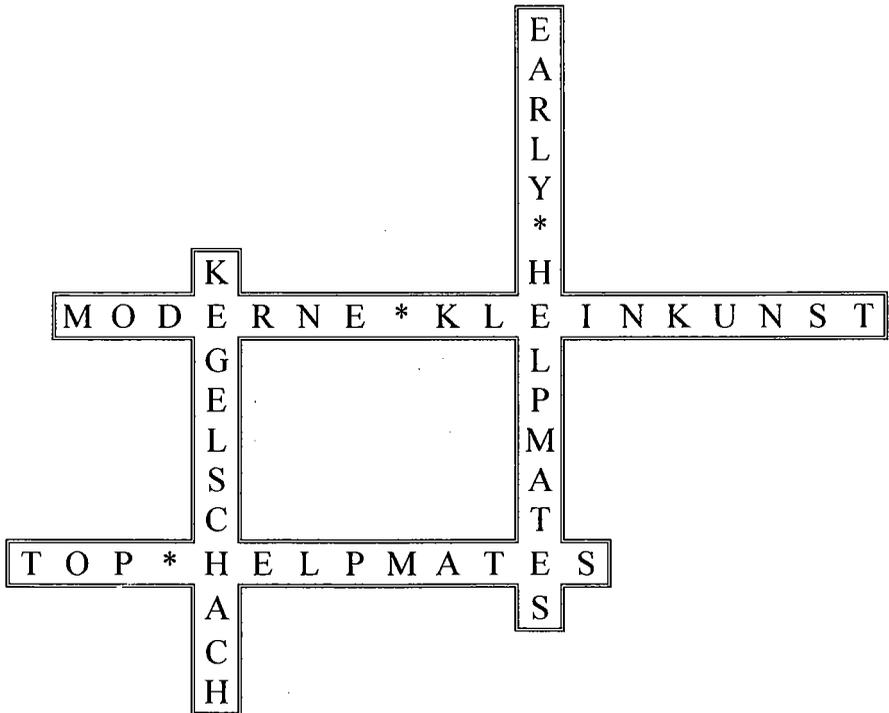
→ *Rochade Europa*: Postf. 100054 D-99601 Sömmerda 03664-603850 Rochade@compuserve.com

four men only



he-chess

he-chess



Hilmar Ebert
Hans Gruber

Top Helpmates

Teil I: Hilfsmatt-Mehrzüger

Teil II: Hilfsmatt-Literatur

four men only - aachen, 1995

⇒ 77 Diagramme

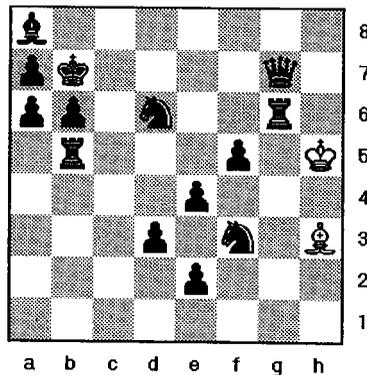
⇒ 262 Seiten

Nr. 18:

Wladimir KOROLKOW & Lew I. LOSCHINSKI

3524. problem XI 1973

I. Preis



Hilfsmatt in 5 Zügen C+

Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

Preis: 19,95 Euro

he-chess 1

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert
Hans Gruber

Moderne Kleinkunst

Teil I: Top Wenigsteiner

Teil II: Der Wenigsteiner-Jahrespreis

four men only - aachen, 1996

⇒ 577 Diagramme

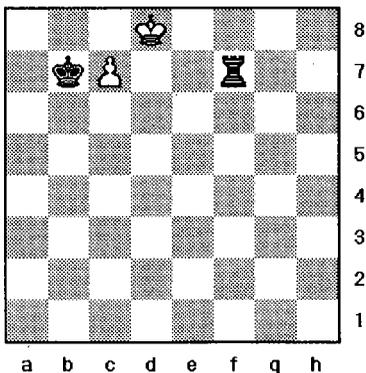
⇒ 420 Seiten

Nr. 408:

„Robert SHARP“

3082. *Problemkiste XII 1992*

Wenigsteiner-Jahrespreis 1992



Hilfspatt in 3 Zügen; 0.4.1.1.1.1. C+

Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

Preis: 19,95 Euro

he-chess 2

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert
Friedrich Wolfenter

Kegelschach

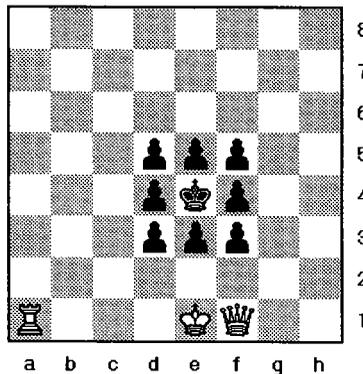
Teil I: Der Standardkegel
Teil II: Ausgewählte weitere Kegelformen

four men only - aachen, 1997

- ⇒ 365 Diagramme
- ⇒ 400 Seiten

Hilmar EBERT

3340. *Dts. Schachblätter / Schach-Report VII 1987*
Ehrende Erwähnung / FIDE-Album 1986-1988 Nr. C 118
Version: Saarbrücker Zeitung 1993



Matt in 9 Zügen C+

Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

Preis: 19,95 Euro

he-chess 3

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert
Hans Gruber

Early Helpmates

Teil I: Pionierzeit (1854-1899)

Teil II: Aufbruchstimmung (1900-1923)

four men only - aachen, 2001

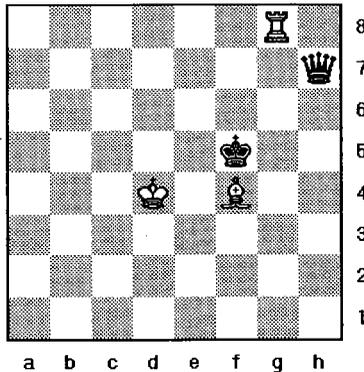
⇒ 400 Diagramme

⇒ 450 Seiten

Sam LOYD

Chess Monthly XI 1860 S. 324

Korr. E. Schildberg, *Die Schwalbe I 1932 S. 198*



Hilfsmatt in 3 Zügen C+

Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

Preis: 24,95 Euro

he-chess 4

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert
 Jörg Kuhlmann
 Hans-Peter Reich

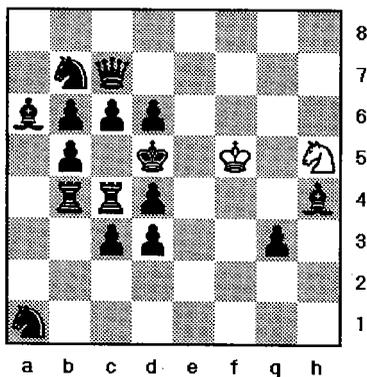
Minimalkunst im Schach

- ◆ Studien
- ◆ Hilfmatt
- ◆ Märchensteine
- ◆ Rex Solus
- ◆ Mattprobleme
- ◆ Materialwechsel
- ◆ Märchenschach
- ◆ Schwarze Minimale

- in Vorbereitung -
 four men only - aachen, 2002/3

⇒ ca. 1000 (!) Diagramme
 ⇒ ca. 500 Seiten

Otto BLATHY
Chess Amateur 1922



Matt in 12 Zügen C+

Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

Preis: 24,95 Euro

he-chess 5

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Hilmar Ebert

?!

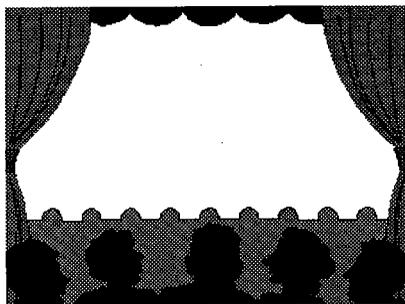
Teil I: = ?!

Teil II: =?!

- in Planung -
four men only - aachen, 2005

⇒ ca. 500 Diagramme

⇒ ca. 500 Seiten



Leinen, Fadenheftung, Goldprägung

he-chess 6

erhältlich bei:

→ h.e. ☎ 0171-7461861 e-mail hilmar.klaus@t-online.de

Lösungen



four men only:

Hans-Hilmar STAUDTE:

A) a) 1. ♖a5! ♜c8 2. ♘a6 ♚b7#; b) 1. ♘a4! ♚c3 2. ♚c6+ ♜c6:=

B) a) 1. ♚f6! ♚f6: 2. ♘e8 ♜c6=; b) 1. ♘d8! ♜c6 2. ♚e7 ♚a8#

Unvergessliche Letztform.

Henry A. LOVEDAY:

1. ♙c1! b4 2. ♚d2 ♜f4 3. ♚d4#

Startschuss ins moderne Problemschach: der „Ur“-Inder (zuerst mit ♚b6, #4).

Hilmar EBERT:

1. ♚f1? d2+!; 1. ♚b1? f2+!; 1. ♚h2? f2+ (#10!)

1. O-O!! e2 (!) (1... f2+? 2. ♚f2: e2 (!) 3. ♚e2:+! ... #6)

2. ♚d2! (2. ♚c1? d2! 3. ♚d2: efl:~(+) 4. ♜f1: d3!)

2... f2+ (!) (2... efl: ♚+? 3. ♜f1: ... #8)

3. ♚f2: f3 (!) 4. ♚h2! f4 5. ♚h5! f2+ 6. ♜f2: f3 7. ♚g5! e1~(+) 8. ♚e1:+ ♜f4 9. ♚e5:#
oder 4... e1 ♚+ 5. ♚e1:+ ♜f4 6. ♚d2+! ♜e4 (6... ♜g4 7. ♚h6! ... #9) 7. ♚h5! f2+
8. ♜f2: f4 9. ♚e1#; (4... f2+ 5. ♜f2: f4 (!) 6. ♚h5! f3 7. ♚g5! bzw. 5... e1 ♚+ 6. ♚e1:+
... #9).

Erstes Kegelpuzzle mit *Rochadeschlüssel* und *Zuglängenrekord!*

Albert H. KNIEST:

* 1... b7#?! Illegal! 1.a6! b7+ 2. ♘a7 b8 ♚#

Das *Ur-Vielväterproblem*.

Maculskij - Gurevic

In der Kürze liegt die Würze ... sagt der Volksmund. Ein letztes Beispiel für edle Kleinkunst: 1. ♚e6:+! Aber selbstverständlich! Die Ablehnungen des Opfers (1... ♙e7? 2. ♘d6+ ♜f8 3. ♚f7: matt oder 1... ♚e7?! 2. ♘d6+ ♜d8 3. ♘f7:+ ♜c7 4. ♚e7: ♙e7: 5. ♘h8: mit Turmgewinn) genügen auch nicht mehr, aber die Annahme 1... fe6: 2. ♙g6:+ ♜e7 3. ♙g5+ ♘f6 4. ef6:+ ♜d7 erlaubte das schöne Mattbild 5. ♘e5 matt!



he-chess:

Wladimir A. KOROLKOW & Lew I. LOSCHINSKI:

1.a5 ♟g4! 2.♞a6 ♟f5:!! 3.♟d5 ♟e6! 4.♞f5 ♟d7! 5.♟f7 ♟c8#
 Fünfschrittiger *Zeitlupen-Diagonalmarsch* des weißen Läufers.

„Robert SHARP“:

I) 1...c8♞! 2.♞d7+ ♞d7: 3.♞a8 ♞c7=

II) 1...c8♟+! 2.♞a7 ♟b7 3.♞c7 ♞c7:=

III) 1...c8♞! 2.♞c7 ♞c7:+ 3.♞a8 ♞c8=

IV) 1...c8♞+! 2.♞a7 ♞c6! 3.♞c7 ♞c7:=

Geniale *Allumwandlung* mit einfachsten Mitteln.

Hilmar EBERT:

1.♞h1? d2+!; 1.♞d1? f2+!; 1.♞a2? d2+! (#10!);

1.O-O! e2(!) (1...d2+? 2.♞d2:!! e2 3.♞e2:+! ... #6)

2.♞f2 (2.♞g1? f2! 3.♞f2: ed1~(+)) 4.♞d1: f3!

2...d2+(!) (2... ed1:♞+? 3.♞d1: ... #8)

3.♞d2: d3 (!) 4.♞b2!! Auch ohne Brettrand ist dieser Zug eindeutig! 4...e1~(+)

5.♞e1:+ ♞d4 6.♞f2+! ♞e4 (!) erfordert genau 7.♞b5! d2+ 8.♞d2: d4 9.♞e1# und

6...♞c4?! 7.♞b6!! ... #9. Das also war des Pudels Kern (!): → 7...d4 8.♞c6#, was eben

nach 4.Ta2?? fehlen würde!! 4...d4 (4...d2+ 5.♞d2: d4 (!) 6.♞b5! d3 7.♞c5!)

5.♞b5 d2+ 6.♞d2: d3 7.♞c5! e1~(+)) 8.♞e1:+ ♞d4 9.♞e5:#

Kleine, aber pfiffige Steigerung der gespiegelten Urfassung mit ♞d1 und ♞h1.

Sam LOYD:

1.♞f6 ♞a8!! 2.♞g7 ♟b8! 3.♞h8 ♟e5#.

Nach *kritisch* eingeleiteter *Selbstverstellung* die ökonomische Letztform des *Abzugsmatts* ohne Beteiligung des weißen Königs im Mattbild. Die berühmteste Nebenlösung aller Zeiten ...

Otto BLATHY:

1.♞f4 ♞c5 2.♞e6+ ♞d5 3.♞c7+ ♞c5 4.♞a6: ♞d5 5.♞c7+ ♞c5 6.♞e6+ ♞d5

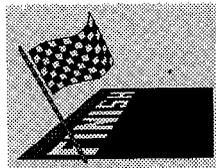
7.♞f4+ ♞c5 8.♞e4 d5+ 9.♞e5 ♟f6+ 10.♞e6 ♞d8+ 11.♞d7 ~ 12.♞d3:#.

Vorplan im 2. Bis 7. Zug: Wegschlag von ♟ und ♞ zur Vermeidung tödlicher Stör-
 schachs (Schachschutz).



For rarely are sons similar to their fathers:
most are worse,
and a few are better than their fathers.¹

HOMER, ~700 B.C.



¹.Denn selten nur sind Söhne ihren Vätern ähnlich:
Die meisten taugen weniger,
einige Wenige bloß mehr als ihre Väter.