

### **Entscheid im Informalturnier 2015 der Schwalbe**

**Abteilung: Märchenschach      Preisrichter: Gerard Smits (NL-Boxtel)**

Zu allererst möchte ich Arnold Beine danken, dass er mir die Ehre erwiesen hat, dieses Turnier zu richten. Es war ein schweres Stück Arbeit, das aber auch sehr viel Freude bereitet hat, weil ich die Qualität der Aufgaben als extrem hoch empfand. Arnold hatte mir angeboten, den Preisbericht auch in unterschiedliche Abteilungen zu gliedern, was ich dankbar annahm. In meinen Augen wird dies dem Niveau des Turniers eher gerecht, und es vermeidet Auszeichnungen mit zweistelligen Zahlen.

Im Jahre 2015 wurden insgesamt 74 Märchenaufgaben veröffentlicht: 71 in der Abteilung „Urdrucke“ sowie drei Pattprobleme in Heft 271 auf Seite 23-24. Es hat etwas gedauert, eine passende Aufteilung dieser 74 Originale zu finden. Letztendlich fand ich nur ein Kriterium, das zu zwei Teilen etwa der gleichen Größe führte: Aufgaben ohne (43) bzw. Aufgaben mit Märchenfiguren (31). Insgesamt hielt ich 34 Probleme für gut genug, in diesem Preisbericht erwähnt zu werden.

Einige Bemerkungen zu Aufgaben, die von Anfang an für eine Auszeichnung nicht in Frage kamen:

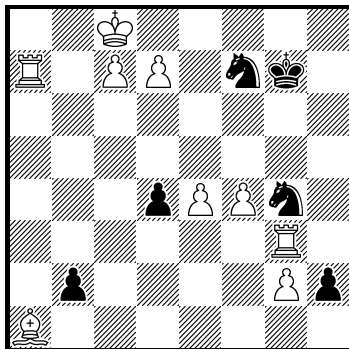
**16234:** Dieses Problem hat zu 16423 geführt, welches einen viel reichhaltigeren Inhalt hat. So entschloss ich mich, 16234 nur als Vorstufe von 16423 anzusehen.

**16422:** Es gibt Themen, die nur zu Türmen und solche, die nur zu Läufern passen. Das Thema *Wechseltürme* erweist sich als schwierig, dieses in eine Matrix mit Läufern zu übertragen, aber es ist bewundernswert, wenn es jemand versucht. In der Verbesserung der 16422 ist jedoch der Berlinabauer, der nur als Cookstopper zum Einsatz kommt, für mich nicht zu verdauen. Es geht auch ohne ihn, siehe Diagramm A auf Seite 382.

**16486:** Nur vier Steine auf dem Brett, aber beim Lesen der Lösung kostet es viel Zeit, die Geschehnisse zu erfassen. Ein einziger Zug könnte so viele Effekte haben, z. B. Wechsel der Steinart (auf- und abwärts), Farbwechsel (weiß – neutral – schwarz), oft noch verbunden mit einer Wiedergeburt eines im vorherigen Zug geschlagenen Steines irgendwo auf dem Brett, der in der Zwischenzeit auch noch einige Wechsel durchgemacht hat. Ich mag diese Art des computerunterstützten Komponierens nicht. Nach meinem Geschmack ist Schönheit ein wesentlicher Teil eines guten Schachproblems, aber hier kann ich lediglich Komplexität erkennen.

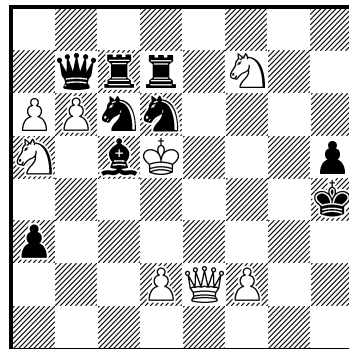
### Abteilung A: Aufgaben ohne Märchensteine

**1. Preis, Abt. A 16357**  
**Manfred Rittirsch**



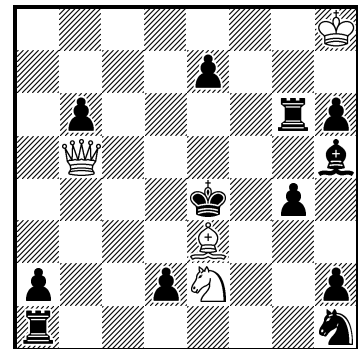
h=5\* 0.1;1.1;... (9+6)  
Circe

**2. Preis, Abt. A 16229**  
**Christopher Jones**



hs#4 0.1;1.1;... (8+9)  
b) ♔h4 → a2

**3. Preis, Abt. A 16228**  
**Pierre Tritten**



h#2 3.1;1.1 (4+12)  
take&make

#### 1. Preis: 16357 von Manfred Rittirsch

Um eine Pattstellung zu erreichen, benötigt man zwei weiße Figuren (Damen oder Türme), die durch Umwandlung der Bauern c7 und d7 auf das Brett kommen können. Außerdem muss man die schwarzen Bauern b2 und h2 nach ihrer Umwandlung schlagen – aber man muss dabei ihre Circe-Wiedergeburt vermeiden! Im Satzspiel erfolgt d8D auf dem richtigen Feld, um sofort eine schwarze Damen-Wiedergeburt zu vermeiden, wohingegen im reellen Spiel nach d8T ein weiterer Einzelzug gebraucht wird, um eine schwarz Turm-Wiedergeburt zu verhindern. Die Diagrammstellung ist sehr offen, und auf den ersten Blick sieht es so aus, als könnte man mit einem einzigen weißen Tempozug das Satzspiel wiederholen, um eine Lösung in 4,5 Zügen zu erreichen. Aber es gibt keinen weißen Tempozug! Eine besondere Feinheit: Die Cookstopper auf e4 und f4 sind frei beweglich, aber wenn sie ziehen, stören sie das Satzspiel. Eine bemerkenswert originelle Idee und sehr gut konstruiert. Fast ein halbes Jahrhundert nach ihrer Erfindung ist dieses Meisterwerk wahrhaft eine gute Werbung für Circe! — \* 1.– 2.b1D d8D 3.Db8+ c:b8D 4.h1D Db5 5.Dh5 D:h5=; 1.– d8T 2.b1T Th8 3.Tb8+ c:b8T 4.h1T Tb6 5.Th6 Tb:h6=.

#### 2. Preis: 16229 von Christopher Jones

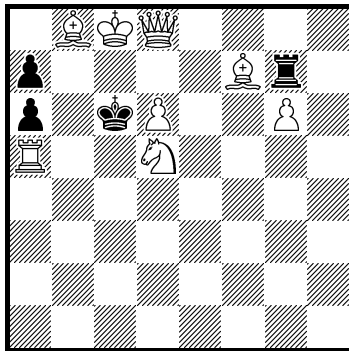
Bekannte Effekte, aber mit perfekter orthogonal/diagonaler Analogie – wie üblich bei Aufgaben dieses Komponisten. Schöner Funktionswechsel zwischen schwarzer Dame und schwarzem Turm, ebenso

zwischen den beiden weißen Springern. — a) 1.– Te7 2.Sh8 Kg5 3.S:c6 Kf6 4.De5+ T:e5#; b) 1.– D:a6 2.Sb7 Kb3 3.S:d6 Kb4 4.Dc4+ D:c4#.

### 3. Preis: 16228 von Pierre Tritten

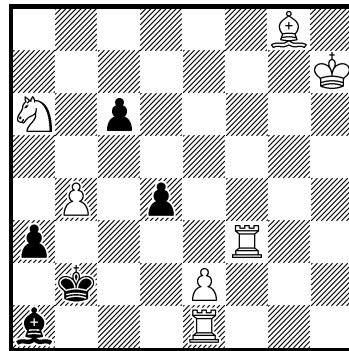
Ein zyklischer Zilahi mit aktiven Opfern. Weiß opfert eine Figur, damit der schwarze König sein Mattfeld erreichen kann. Auch Schwarz bietet in S1 eine Figur an, die das Mattfeld räumt und erst im Mattzug geschlagen wird. Der Umstand, dass der schwarze König auf entfernten Feldern mattsgesetzt wird, scheint das Harmoniegefühl zu beeinträchtigen, aber nur bei oberflächlicher Betrachtung: Dieses Problem ist sehr harmonisch und hat klar einen Preis verdient. — I) 1.Sf2 Dd5+ 2.K:d5-h1 L:f2-e4#, II) 1.Tc6 Sf4 2.K:f4-g6 D:c6-e6#, III) 1.Tc1 Ld4 2.K:d4-a1 S:c1-c2#.

### 4. Preis, Abt. A 16350 Karol Mlynka



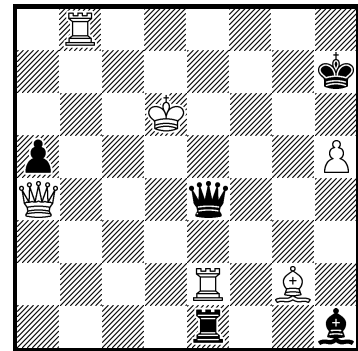
s#2 (8+4)  
Circe  
b) – ♔d8

### 5. Preis, Abt. A 16423 Wolfgang Will S. N. Ravi Shankar



#13 (7+5)  
All-in-Chess

### Spezialpreis, Abt. A 16353 Michel Caillaud bernd ellinghoven



hs#3 (6+5)  
b) ♔a4 ↔ ♔h7

### 4. Preis: 16350 von Karol Mlynka

Ein weiteres bemerkenswertes Problem aus dem „orthodoxen“ Circebereich! Vier Mattwechsel nach einem Turmkreuz in Meredithform. Ein guter Fund und genau wie der 1. Preis eine gute Werbung für Circe! Ich habe keinen Vorgänger gefunden, also gehe ich davon aus, dass die Aufgabe originell ist. Leicht zu verstehen und gut konstruiert. — a) 1.Dg8! [Zz] Th7 a 2.D:h7 [+sTa8] A T:b8 [+wLc1]#, 1.– T:g6 [+wBg2] b 2.D:g6 [+sTa8] B T:b8 [+wLc1]#, 1.– T:f7 [+wLf1] c 2.D:f7 [+sTa8] C T:b8 [+wLc1]#, 1.– T:g8+ [+wDd1] d 2.Le8+ D T:e8 [+wLf1]#, (2.L:g8 [+sTa8]?); b) 1.d7! [Zz] Th7 a 2.g:h7 [+sTa8] E T:b8 [+wLc1]#, 1.– T:g6 [+wBg2] b 2.L:g6 [+sTa8] F T:b8 [+wLc1]#, 1.– T:f7 [+wLf1] c 2.g:f7 [+sTa8] G T:b8 [+wLc1]#, 1.– Tg8+ d 2.d8S+ H T:d8 [+wSg1]#.

### 5. Preis: 16423 von Wolfgang Will & S. N. Ravi Shankar

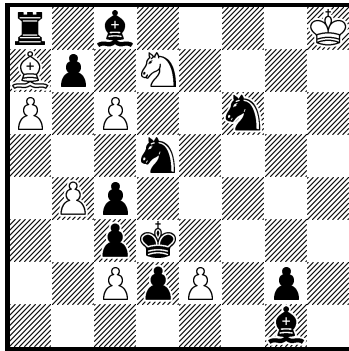
Weiß kann nicht direkt 1.Kb2-a2+? spielen wegen 1.– Tf7!, denn der sBc6 verhindert 2.Tc7+ Tc4 3.Tc2#. In den ersten vier Zügen annulliert Weiß diesen Bauern. Anschließend werden im 5. und 6. Zug sBa3 und sLa1 ausgeschaltet, was den aktiven weißen Turm nach a1 bringt, womit wieder 7.Ka2# droht. Schwarz verteidigt sich mit 6.– La2, was Weiß veranlasst, diese Verteidigung im 7. bis 10. Zug wieder auszuschalten. Nach 10.Lg8 ist sie nämlich illegal, so dass Weiß am Ende den schwarzen König erfolgreich nach a2 ziehen kann, ohne diesem eine Möglichkeit zum Entkommen zu geben. Tiefgründige Strategie mit interessanten Manövern. Die einzige kritische Anmerkung, die ich anzubringen habe, betrifft das Feld b4: Man benötigt einen weißen Springer, um dieses Feld für den schwarzen König unzugänglich zu machen. — 1.Tb3+! Te3! 2.Ka2+ Te6 3.T:c6+! Te6 4.Te3+ Kb2 5.Tb3+! T:a3! 6.Ta:a1! La2! 7.Kc1+ Kd2 8.Kd1+ Kc2 9.Kb1+ Kb2 10.Lg8! Kc3 11.Kb3+ Kc2 12.Kb1+ Kb2 13.Ka2#.

### Spezialpreis: 16353 von Michel Caillaud & bernd ellinghoven

Eine Verbesserung ihres 2. Preises im Nunspeet-Turnier 2015, bei dem die geforderte Circe-Bedingung nicht wirklich nötig war, um den Inhalt zu zeigen, den sich die Autoren vorgestellt hatten. Das Schema wurde bereits in einigen anderen Problemen, die einen (un)kompletten Rehmer zeigen, benutzt, aber diese Darstellung sieht dank der perfekten Konstruktion aus wie eine *Letztform*. Deshalb glaube ich,

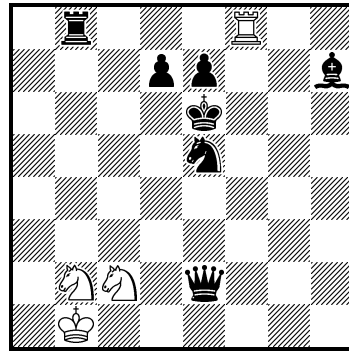
dass sie einen Spezialpreis verdient. — a) 1.Te3 D:g2 2.Df4 De2 3.Te7+ D:e7#; b) 1.Lf3 D:e2 2.Dd3 Dg2 3.Lc6+ D:c6#.

**1. ehr. Erw., Abt. A 16418**  
**Unto Heinonen**



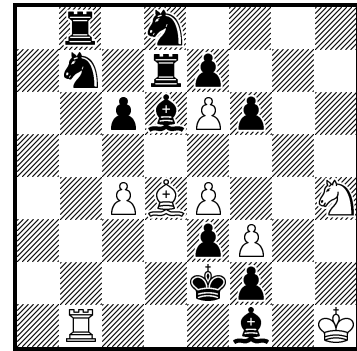
h=5 (8+11)  
Anticirce (Typ Calvet),  
Madras

**2. ehr. Erw., Abt. A 16226**  
**Arnold Beine**  
**Franz Pachl**



h#2 2.1;1.1 (4+7)  
take&make

**3. ehr. Erw., Abt. A 16482**  
**Hubert Gockel**  
**Thomas Maeder**



#2 (8+12)  
Annanschach  
b) ♞b7 → b5

**1. ehrende Erwähnung: 16418 von Unto Heinonen**

Dieses Problem ist besonders auf die Idee fokussiert, dass ein Stein keine lähmende Kraft besitzt, wenn sein Wiedergeburtfeld besetzt ist. Dieser Effekt taucht in fünf Zügen sowie in der Pattstellung auf. Zwei Paare derselben Steinart tauschen ihre Plätze, wobei ein Stein einen 3/4-Rundlauf macht. Der weiße König zieht nach g8, um den sSb8 unbeweglich zu machen, wodurch h8 unbesetzt bleibt. Deshalb muss der sTa8 eingemauert werden, was wiederum den Platztausch der Läufer erfordert. Gut konstruiert. — 1.Sh7 Kg8 2.Sf8 Lb8 3.La7 Lh2 4.S:b4 [sS → b8] Sf6 5.Sfd7 Lg1=.

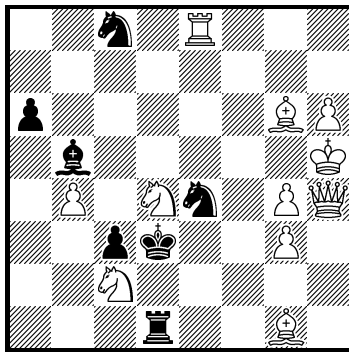
**2. ehrende Erwähnung: 16226 von Arnold Beine & Franz Pachl**

Take&make ermöglicht Pelle-Züge eines weißen Springers in W1. Exzellente Konstruktion, die nur noch eine Deckung von f6 zu wünschen übrig lässt. — I) 1.Ld3 S:d3-b5 2.De3 S:e3-f4#, II) 1.Tb4 S:b4-e4 2.Dc4 S:c4-c7#.

**3. ehrende Erwähnung: 16482 von Hubert Gockel & Thomas Maeder**

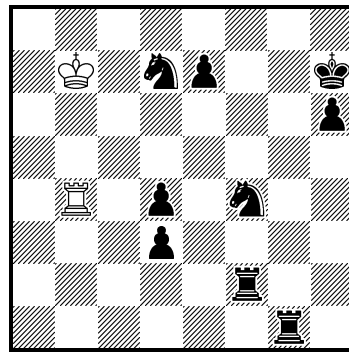
Reziproke Mattwechsel nach fortgesetzter Verteidigung durch den sTd7. Schwarz verteidigt sich durch die Ausschaltung des Annan-Effekts auf seinen Ld6, womit die Felder f4 und g3 für diesen wieder erreichbar sind, während d3 und d2 nicht mehr betreten werden können. Dies hat zwei mögliche Annan-Mattzüge zur Folge (2.Lb2 und 2.Lc3). Der Mattwechsel wird durch die Positionierung des Turms genau vor oder hinter dem Springer bewirkt. Hübsche Idee mit drei (von vier möglichen) Annan-Matts, nur 2.Sg3 ist orthodox. — a) 1.f4! [2.Sf3#] 1.– Td7~ a 2.Lc3# A, 1.– Td7-b6 b 2.Lb2# B; b) 1.Sf5! [2.Sg3#] 1.– Td7~ a 2.Lb2# B, 1.– Td7-b6 b 2.Lc3# A.

**4. ehr. Erw., Abt. A 16549**  
**Marcel Tribowski**



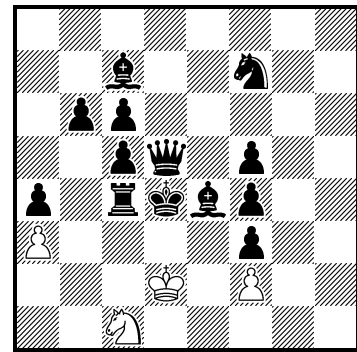
r#3 vv (11+7)

**5. ehr. Erw., Abt. A 16547**  
**Pierre Tritten**



h#3 0.1;1.1;1.1 (2+9)  
Circe, take&make  
b) ♞b4

**6. ehr. Erw., Abt. A 16352**  
**Mario Parrinello**



h#3 2.1;1.1;... (4+13)  
Symmetriccirce

#### 4. ehrende Erwähnung: 16549 von Marcel Tribowski

Lg1 steht einem Reflexmatt des Td1 im Wege, und Te8 verhindert ein Reflexmatt des Lb5. Wenn Weiß einen dieser Steine abzieht (1.Le3? oder 1.T:c8?), wird dem schwarzen König eines seiner zwei Fluchtfelder entzogen, was Schwarz die Gelegenheit gibt, durch Verblockung des anderen Weiß zum Mattsetzen zu zwingen. Nachdem Schwarz einen Verteidigungszug mit Td1 oder Lb5 ausgeführt hat, kann Weiß diese erfolgreich zu einem römischen Zug verleiten und Schwarz zwingen, auf einem anderen Feld derselben Linie mattzusetzen. Eine sehr ehrgeizige Idee, bei der sich die Absicht des Autors nicht auf den ersten Blick enthüllt. Eine Verführung hat eine einzügige Drohung (1.Le3? [2.Dh1]), die andere mehrere zweizügige (1.T:c8? [2.Le3/T:c3+/Tc4]), und die Lösung verläuft nicht ganz glatt. — 1.Le3? [2.Dh1 T:h1#] 1.– Lc4! 2.L:e4#; 1.T:c8? [2.T:c3+ K~ 3.Le8 L:e8#] 1.– Td2! 2.Se1#, (1.– Kd2 2.Le3+ Kd3 3.Dh1 T:h1#); 1.Te5! ~ 2.Tg5 ~ 3.Sf5 Sf6#, 2.Lf2? [3.Dh1 T:h1] 2.– Td2! 3.Dh2 T:h2??, 2.Se6? [3.Le8 L:e8#] 2.– Lc4! 3.Lf7 L:f7??, 1.– Tf1 2.Lf2 ~ 3.Dh1 T:h1#, 2.– T:f2 3.Dh2 T:h2#, 2.– Th1 3.Dh2(Dh3) 3.T:D# (2.Tg5? Tf6!, 2.Tc5!? Tf7!), 1.– Ld7 2.Se6 ~ 3.Le8 L:e8#, 2.– L:e6(Le8) 3.Lf7 L:f7#, (2.Tg5?/Le3!? L:g4+!), 1.– Td2 2.Se1+ Kc4 3.Tg5 Sf6#, (2.Tg5? Lc4! 3.Se1#).

#### 5. ehrende Erwähnung: 16547 von Pierre Tritten

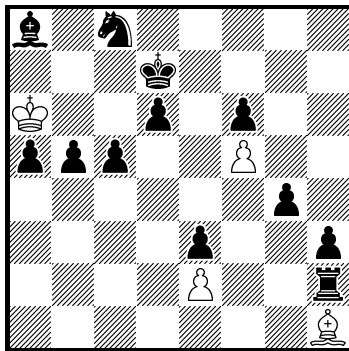
Drei Blöcke werden bereitgestellt, zwei davon durch Circe-Wiedergeburt und einer direkt. Weiß bietet dazu seine Figuren gleich zu Beginn aktiv an. Ein inaktiver schwarzer Offizier in jeder Lösung ist ein Jammer. — a) 1.– Tb6 2.S:b6-b1 [+wTa1] T:b1-d2 [+sSg8] 3.Sg6 T:f2-f7 [+sTh8]#; b) 1.– Sa2 2.T:a2-c3 [+wSb1] S:c3-c5 [+sTh8] 3.Tg7 S:d7-f8 [+sSg8]#.

#### 6. ehrende Erwähnung: 16352 von Mario Parrinello

Die Mattzüge sind von Anfang an klar, auch wenn sie von geblockten schwarzen Bauern gedeckt sind. Nachdem der weiße Springer geschlagen wurde, kehrt er Symmetriecirce-gemäß an den unteren Brettrand zurück und erreicht das Mattfeld von einem anderen Startpunkt aus. Leicht zu verstehen, gute Harmonie. — I) 1.Le5 Sb3+ (1.– Se2+?) 2.a:b3 [+wSg6] Sh8 3.S:h8 [+wSa1] S:b3 [+sBg6]#, II) 1.Se5 Se2+ (1.– Sb3+? 2.f:e2 [+wSd7] Sb8 3.L:b8 [+wSg1] S:e2 [+sBd7]#.

#### Spez. ehr. Erw., Abt. A 16491

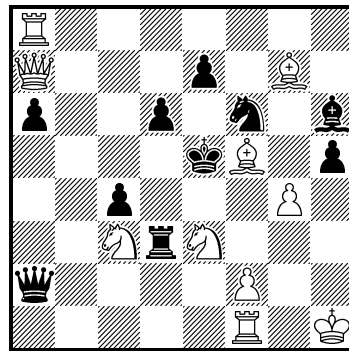
Fadil Abdurahmanović  
bernd ellinghoven



hs#7

(4+12)

1. Lob, Abt. A 16287  
Hubert Gockel

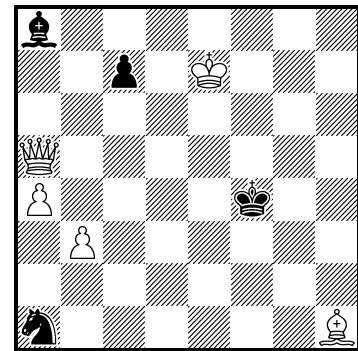


#2\* v

(10+10)

Annanschach

2. Lob, Abt. A 16420  
Alexandr Semenenko



hs#6 0.1;1.1;...

(5+4)

b) ♞c7 → d6

#### Spezielle ehrende Erwähnung: 16491 von Fadil Abdurahmanović & bernd ellinghoven

Gemischtfarbige Bahnung mit Klasinc-Thema in W2 und W3. Die Autoren haben in letzter Zeit einige eng verwandte Ideen im orthodoxen Hilfsmattbereich herausgearbeitet, so dass mich diese Darstellung nicht überrascht. Trotzdem ein Problem von hoher Qualität, geschickt konstruiert. — 1.Lg2 Sb6 2.L:h3 Lh1 3.Lg2 Th7 4.La8 Lb7+ 5.Ka7 Kc6 6.Kb8 Td7 7.L:b7+ T:b7#.

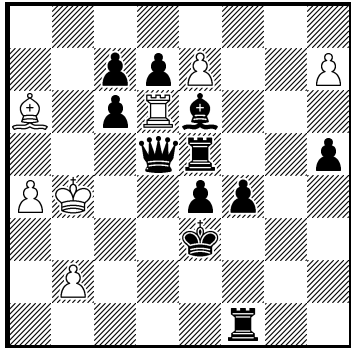
#### 1. Lob: 16287 von Hubert Gockel

Der Kern dieses Problems ist der Funktionswechsel zwischen den weißen Springern bei der Deckung von d4 bzw. d5 in Verführung und Lösung. Das Fehlen einer Fortsetzung nach 1.– D:f2 in der Diagrammstellung ist nur eine leichte Schwäche. — \*1.– L:g7 2.f4#; 1.f2-c2? [2.D:e7#] 1.– T:c3 a 2.T8d5# A, 1.– T:e3 b 2.Dd4# B, 1.– D:c2 2.S:c4#, aber 1.– L:e3!; 1.f2-e2! [2.D:e7#] 1.– T:c3 a 2.Dd4# B, 1.– T:e3 b 2.T8d5# A, 1.– L:e3 2.T8e4#!, 1.– e6 2.L:f6#!, 1.– D:e2 2.S:c4#.

**2. Lob: 16420 von Alexandr Semenenko**

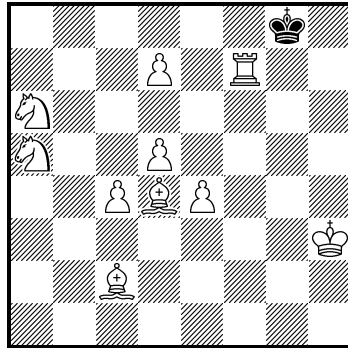
Inder, Echomatts. Gute Konstruktion und Harmonie, einfach erreicht. — a) 1.– Lf3 2.Kd7 Ke4 3.Kc6 Kd3+ 4.Kb5 Le2 5.Lc6 S:b3 6.Dc3+ K:c3#; b) 1.– Lg2 2.Ke6 Kf3 3.Kd5 Ke2+ 4.Kc4 Lf1 5.Ld5 Sc2 6.Dd2+ K:d2#.

**3. Lob, Abt. A 16291  
Ladislav Packa**



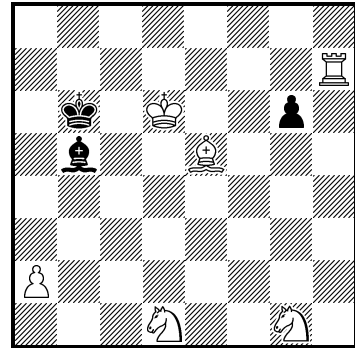
hs#4 0.2;1.1;... (7+11)

**4. Lob, Abt. A 16298  
Zlatko Mihajloski**



ser.-h=22\* (10+1)

**5. Lob, Abt. A 16235  
Rolf Kohring**



ser.-h#33 (6+3)  
Alphabetschach

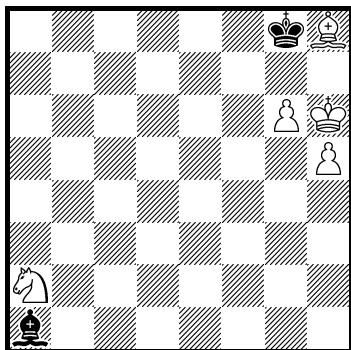
**3. Lob: 16291 von Ladislav Packa**

Gemischter Turton und Bahnung mit kritischen Zügen über e5 und e6. Ein bekanntes Thema, mit guter Harmonie dargestellt. Man kann darüber geteilter Meinung sein, dass der weiße Hauptakteur (auch wenn es nur ein Bauer ist) in der anderen Lösung überhaupt keine Rolle spielt. Ich würde einen Zwilling h7 nach e7 leicht bevorzugen, aber das ist natürlich nur eine Frage des Geschmacks. Bei meiner Beurteilung habe ich dies nicht berücksichtigt. — I) 1.– Tg5 2.h8D Df5 3.De5 Tf3 4.Dc5+ D:c5#, II) 1.– Lg8 2.e8D Df7 3.De6 Tf2 4.Db3+ D:b3#.

**4. Lob: 16298 von Zlatko Mihajloski**

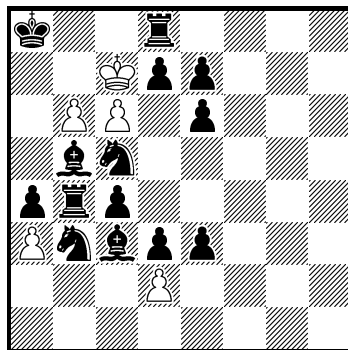
Eine humorvolle Idee: Weiß setzt den schwarzen König mit demselben Zug wie im Satzspiel patt, aber in einer anderen Brettecke. Der Königsmarsch sieht bekannt aus; bedauerlicherweise beginnt er nicht auf h8. — \* 1.– d8S=; 1.K:f7 2.-8.K:c2 9.-13.K:a5 14.-16.K:c4 17.-18.K:e4 19.K:d5 20.-22.Ka8 d8S=.

**6. Lob, Abt. A 16550  
Fadil Abdurahmanović  
bernd ellinghoven**



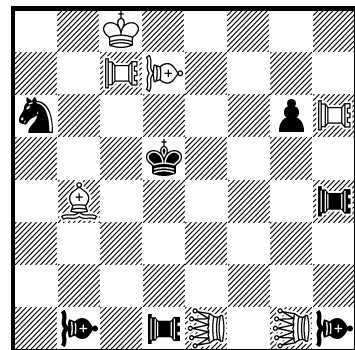
hs#5 (5+2)

**7. Lob, Abt. A 16413  
Pierre Tritten**



h#2 2.1;1.1 (5+14)  
Andernachsach,  
Rücken-an-Rücken

**1. Preis, Abt. B 16355  
Vlaicu Crişan  
S. K. Balasubramanian**



hs#4 2.1;1.1;... (7+7)  
♔ = Lion  
♖♗ = Pao  
♘♙ = Vao

**5. Lob: 16235 von Rolf Kohring**

Ohne den wTh7 benötigte die Lösung nur 21 Züge: 1.Lc6 2.Kb5 3.Kc4 4.Kd3 5.Lh1 6.Kd2 7.Ke1 8.Kf1 9.K:g1 10.Kg2 11.Kh3 12.g5 13.g4 14.g3 15.g2 16.g1T 17.Tg2 18.T:a2 19.Ta4 20.Th4 21.Lg2 Sf2#. In der vollzügen Lösung muss der wTh7 geschlagen werden. Da er jedoch dicht am alphabetischen Ende des Bretts steht und der schlagende Stein danach noch aktiv bleiben soll, muss der Rest der schwarzen Armee zunächst unbeweglich gemacht werden. Der Autor hat die Gelegenheit zu einem Umwandlungswechsel von Turm zu Springer klug genutzt. — 1.Ld7 2.Kb7 3.Kc8 4.Kd8 5.Le6 6.Ke8 7.L:a2 8.Ld5 9.Lh1 10.Kf8 11.Kg8 12.g5 13.g4 14.g3 15.g2 16.K:h7 17.Kg6 18.Kf5 19.Ke4 20.Kd3

21.Kd2 22.Ke1 23.Kf1 24.K:g1 25.Kf1 26.Ke2 27.Kf3 28.Kg4 29.g1S 30.Sf3 31.Sh4 32.Kh3 33.Lg2 Sf2#.

### 6. Lob: 16550 von Fadil Abdurahmanović & Bernd Ellinghoven

Der Inhalt ist eng verwandt mit 16491, aber mit vertauschten Farben. Diese Matrix ist viel einfacher. — 1.Sc3 Lb2 2.Se4 La3 3.La1 Lb2 4.Sg5 Lh8 5.Lg7 L:g7#.

### 7. Lob: 16413 von Pierre Tritten

In einem Mattbild ziehen die beiden weißen Bauern b6 und c6 als Springer, im anderen als Läufer. Um diesen erforderlichen Krafttransfer zu ermöglichen, sind eine Reihe von Schlägen über d2 und a3 notwendig. Dies geschieht in guter Harmonie. In den Mattstellungen gibt es jedoch eine Unausgewogenheit. Wenn der Bb6 „Pferdestärke“ erhält, benötigt der Bc6 ebenfalls eine Kraftübertragung. Aber wenn der Bc6 Läuferkraft erhält, benötigt der Bb6 den Rücken-an-Rücken-Effekt nicht, was den Lb5 überflüssig macht. — I) 1.L:d2(=w) L:b4(=s) 2.L:a3(=w) L:c5(=s)#, II) 1.S:d2(=w) S:c4(=s) 2.S:a3(=w) S:b5(=s)#.

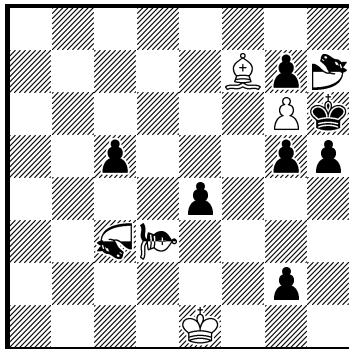
## Abteilung B: Aufgaben mit Märchensteinen

### 1. Preis: 16355 von Vlaicu Crişan & S. K. Balasubramanian

Dieses Problem ist sehr reich an Effekten, zu zahlreich, sie alle zu beschreiben. Nahezu jeder orthogonal/diagonale Effekt in der einen Lösung hat sein diagonal/orthogonales Gegenstück in der anderen. Auf der Suche nach Disharmonien fand ich nur einen einzigen Punkt (1.– PAc4+ blockt den schwarzen König, während 1.– Vaf5 dies nicht tut), aber dies ist unvermeidlich und schmälert die Verdienste dieses Meisterwerks in keiner Weise. Ich muss noch die Dualvermeidung in W3 erwähnen: 3.LIc7? (5.LIc7!) in der einen Lösung und 3.LIe7? (4.– Kc6!) in der anderen. Exzellente Konstruktion. — I) 1.PAc5 PAc4+ 2.VAc6 VA:c6 3.LIa7 VAe4 4.LIe5+ VAb5#, II) 1.VAe6 Vaf5+ 2.PAd7 PA:d7 3.LIe8 PAd4 4.LIg8+ PAf7#.

### 2. Preis, Abt. B 16351

Michael Barth  
Franz Pachtl



h#3 3.1;1.1;1.1 (3+7+3)

Anticirce

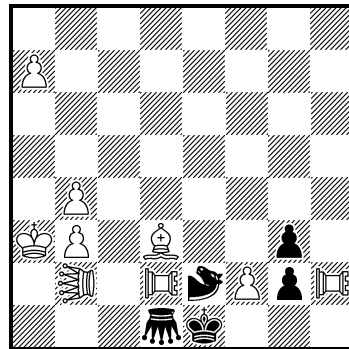
♘ = Zebra

♙ = Kamelreiter

♚ = Vao

### 3. Preis, Abt. B 16356

Klaus Wenda



hs#4 2.1;1.1;... (9+5)

♙ = Andernachgrashüpfer

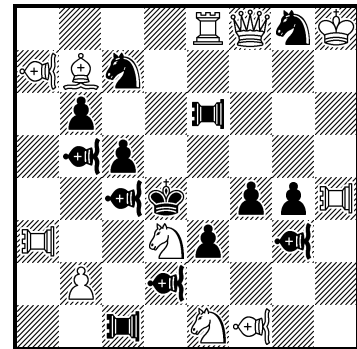
♖ = Andernachturmlion

♙ = Grashüpfer

♚ = Moa

### 4. Preis, Abt. B 16288

Ladislav Salai jun.  
Michal Dragoun



#2 v (11+14)

♖♖ = Turmlion

♙♙ = Läuferlion

### 2. Preis: 16351 von Michael Barth & Franz Pachtl

Ein neutraler Stein setzt matt, also muss dieser eingemauert werden, damit Schwarz ihn nach dem Mattzug nicht einfach wieder wegzieht. Um dies zu erreichen, müssen die anderen beiden neutralen Steine geopfert werden. Der erste bietet sich auf f1 an, Schwarz schlägt, die Umwandlungsfigur wird wiedergeboren und blockt im Voraus einen Zug später. Der zweite bietet sich selbst dem dritten an, der wiederum nach der Wiedergeburt matt setzt. Doppelter zyklischer Zilahi in exzellenter Harmonie und Konstruktion! Wahrlich ein Meisterwerk, vergleichbar mit dem 1. Preis; lediglich eine größere Einheitlichkeit bei der Art der Märchenfiguren wäre hier als einziges noch wünschenswert. — I) 1.– nZf1 2.g:f1T [sT → a8] nVAb5 3.Ta5 nCR:b5 [nCR → b8]#, II) 1.– nCRf1 2.g:f1S [sS → g8] nZf5 3.Se7 nVA:f5 [nVA → f8]#, III) 1.– nVAf1 2.g:f1D [sD → d8] nCRe6 3.Db6 nZ:e6 [nZ → e8]#.

### 3. Preis: 16356 von Klaus Wenda

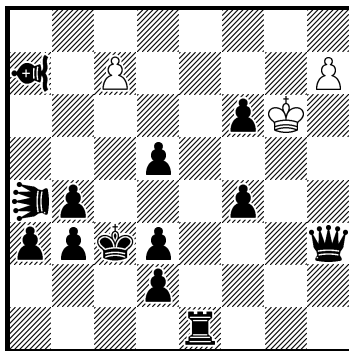
Weiß kann Schwarz zum Mattsetzen zwingen, wenn er seinen umgewandelten Grashüpfer nach h1 zieht. Mit einem von Schwarz umgewandelten Grashüpfer auf f1 und einem Moa auf h3 ist Schwarz zu Gf1:d3# gezwungen. Aber welche Art Grashüpfer, Typ Andernach oder regulär? Das hängt davon ab, wie Schwarz einen Moa nach h3 zieht: Ist es MOe2 oder ein umgewandelter Moa? In beiden Lösungen werden Böcke auf e2 und g2 gestellt, aber sie sind von unterschiedlicher Farbe. Allerdings erfordert das zu erzwingende Selbstmatt einen *weißen* Bock auf g2 und einen *schwarzen* auf e2, also müssen in einer Lösung beide Böcke ihre Farbe wechseln, was die von Weiß und Schwarz zu wählende Art des Grashüpfers bestimmt. Eine tiefgehende Idee, verwirklicht in einer ökonomischen Darstellung. Der Autor hat ziemlich heterogen wirkende Märchensteine ausgewählt, aber sie werden sehr gut genutzt. — I) 1.a8AG MOg1 (g1MO?) 2.ATL:g2 [Bf2=s] f1AG (f1G?) 3.ATLe2 [ATLg2=s] MOh3 4.AGh1 [ATLg2=w]+ AG:d3 [ATLe2=s]#, II) 1.a8G! g1MO (MOg1?) 2.ATL:e2 [Bf2=s] f1G (f1AG?) 3.ATLg2 [ATLe2=s] MOh3 4.Gh1+ G:d3#.

### 4. Preis: 16288 von Ladislav Salai jun. & Michal Dragoun

Vier Matt- und ein Paradenwechsel in einer schweren Stellung. In diesem Problem ist hervorzuheben, wie die Matts funktionieren; man muss sehr sorgfältig hinschauen, um den richtigen Mattzug zu finden. Ich hätte einen sBa6 zur Dualvermeidung LLa6/LLf7 vorgezogen, aber das ist nur eine Geschmacksfrage. — 1.S:f4? [2.Sf3#] 1.– LL:f4 2.D:f4#, 1.– e2 2.Sd3# (Sg6?), 1.– LLc~ 2.D:c5#, 1.– Ke5 2.Sg6# (Sd3?), 1.– TL:e1 2.Se2# (Se6?), aber 1.– Sd5!; 1.S:c5! [2.Sf3#] 1.– TL:c5 2.D:c5#, 1.– e2 2.D:f4#, 1.– LLc~ 2.Sd3# (2.Sd7?), 1.– Ke5 2.Sd7# (2.Sd3?), 1.– TL:e1 2.Sb3# (Se6?).

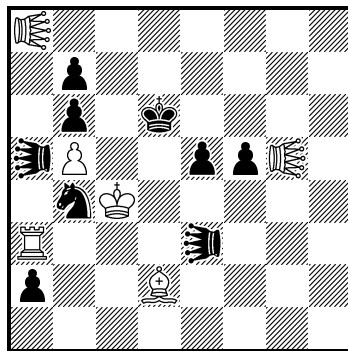
### Spezialpreis, Abt. B 16546

Petko A. Petkow  
Juraj Lörinc



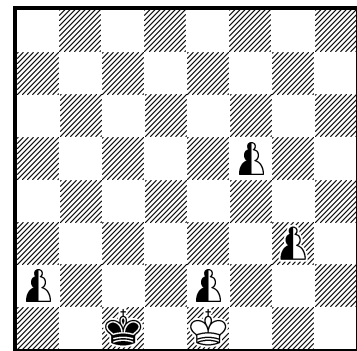
h#2 4.1;1.1 (3+13)  
Disparate (Typ Winchloé)  
♙ = Leo  
♚ = Vao

1. ehr. Erw., Abt. B 16485  
Michal Dragoun



hs#3 (6+9)  
b) ♞b4 → d3  
♙ = Leo  
♚ = Lion

2. ehr. Erw., Abt. B 16416  
Norbert Geissler



h#3 0.2;1.1;1.1 (1+1+4)  
Couscouscirce

### Spezialpreis: 16546 von Petko A. Petkow & Juraj Lörinc

Man muss sich mit diesem Problem etwas länger beschäftigen, um alle Feinheiten zu sehen. Weiß muss auf c8 in eine orthodoxe Figur (Dame oder Turm) und auf h8 in eine Märchenfigur (Leo oder Vao) umwandeln, um eine Art Doppelschach zu erzeugen. Nach der ersten Umwandlung in W1 muss Schwarz den potentiell schachbietenden Stein verstellen, aber er kann das drohende Schach auch durch den Zug eines Steins, der von derselben Art wie der schachbietende Stein ist, abwehren. Dieser aufhebende Effekt verschwindet nach der zweiten Umwandlung. Schwarz kann jedoch immer noch beide Schachs aufheben, wenn es ihm möglich ist, die Linie h8-c3 mit Turm bzw. Dame oder die Linie c8-c3 mit seinem Leo oder Vao zu verstellen. Also muss Schwarz für das Matt eine dieser vier Möglichkeiten ausschalten: Einer seiner orthodoxen Steine muss einen seiner Märchensteine verstellen oder umgekehrt. Aber wie wählt man die richtigen Steine dafür aus? Te1 kann b5 nicht erreichen, um den LEa4 zu verstellen, aber er kann b6 zur Verstellung des VAa7 erreichen. Des weiteren kann VAa7 nicht Te1, sondern nur Dh3 verstellen. Die Dame kann nur LEa4 (von b6 kann sie d4 erreichen) und dieser nur Te1 verstellen. Dieser Mechanismus erzeugt einen viergliedrigen weißen Umwandlungszyklus. In der jeweiligen Mattstellung bietet nur ein Stein Schach, d. h. einige Fluchtfelder sind nicht von Weiß



gedeckt. Dennoch kann der schwarze König nicht entkommen, weil der Disparate-Effekt wieder aufgehoben wird, sobald jener sich bewegt. Dieses Problem zeigt im Vergleich zu Petkows Aufgabe in *Phénix* 2010 einen doppelten Inhalt. Teilweise vorweggenommene Probleme sind immer schwer zu beurteilen gegenüber komplett originellen, aber ich glaube, dass dieses sicher einen Preis verdient. — I) 1.Dd7 c8D 2.Db5 h8LE#, II) 1.LEe8 h8LE 2.LEe2 c8T#, III) 1.Te6 c8T 2.Tb6 h8VA#, IV) 1.VAf2 h8VA 2.VAh4 c8D#.

### 1. ehrende Erwähnung: 16485 von Michal Dragoun

Dieses Problem zeigt, dass Schwarz keine schachbietende orthodoxe weiße Linienfigur schlagen kann, solange diese einen Lion im Rücken hat. Schwarz kann lediglich die Schachlinie verstellen und ist somit gezwungen, selbst den weißen König mattzusetzen. Sehr gute Harmonie und Konstruktion. Ich frage mich nur, warum der Komponist sich für den Einsatz von Leos entschieden hat, denn in dieser Matrix könnte man sie auch durch Lions ersetzen (mit einigen Änderungen in der Stellung). Vielleicht hat der Komponist die Ähnlichkeit der kurzen Züge in W1 vorgezogen, um den harmonischen Eindruck zu verstärken? — a) 1.LEa7 LI:d2 2.LE:d2 LIe6 3.Td3+ Sd5#; b) 1.LEg4 LI:a3 2.LE:a3 LIc7 3.Lb4+ Sc5#.

### 2. ehrende Erwähnung: 16416 von Norbert Geissler

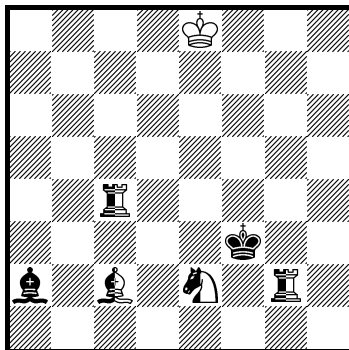
Doppelte Allumwandlung. Ein guter Fund! Obwohl bereits zahlreiche Probleme mit neutraler Allumwandlung gebaut wurden, sind Doppeldarstellungen rar (Ich habe schon einige andere Darstellungen von Geissler gesehen). Dieses Problem überzeugt durch total unterschiedliche Mattstellungen und den Umstand, dass es in jeder Lösung nur einen Stein gibt, der nicht am Matt beteiligt ist (nLg3/nSg2). — I) 1.– K:e2 [+nBe1=nS] 2.g2 nS:g2 [+nBb1=nL] 3.a1nD nL:f5 [+nBf1=nT]#, II) 1.– K:e2 [+nBe1=nL] 2.nL:g3 [+nBf8=nD] nD:f5 [+nBd1=nS] 3.nSc3+ nS:a2 [+nBb1=nT]#.

### 3. ehr. Erw., Abt. B 16289

Vlaicu Crişan

Eric Huber

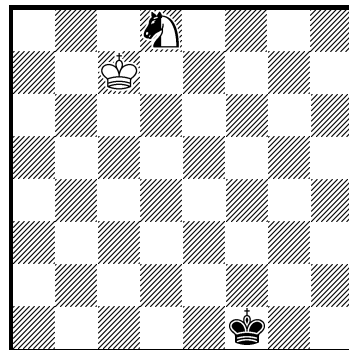
Arnold Beine gewidmet



h#2 2.1;1.1 (1+2+4)  
Annanschach  
b) ♔e8 → e6

### 4. ehr. Erw., Abt. B 16292

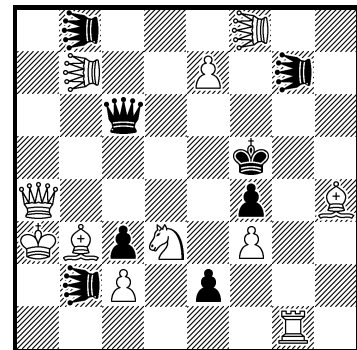
Oliver Sick



h#4 2.1;1.1;... (1+1+1)  
Annanschach,  
Vogtländer Schach

### 1. Lob, Abt. B 16290

Ján Dučák



s#2 vvv (11+8)  
Madrasi  
♔♚ = Lion

### 3. ehrende Erwähnung: 16289 von Vlaicu Crişan & Eric Huber

Schöne Annan-Mattstellungen. Normalerweise kann Schwarz bei neutralen Steinen den Mattzug einfach wieder rückgängig machen. Bei Annanschach ist das anders. In a) gibt der neutrale Läufer kein Schach, sondern deckt nur Fluchtfelder. Wenn Schwarz jedoch den schachbietenden Stein wieder wegzieht (Sf4 oder Te3), kann der Läufer den König schlagen. In b) werden Batterien aufgebaut und abgefeuert, die wieder in Annan-Matts enden. Klug erfunden, wahrscheinlich mit einiger Hilfe des Computers. Es ist schwer, die unterschiedlichen Zugmöglichkeiten von Schwarz und Weiß fehlerfrei zu erkennen, wenn zwei neutrale Steine in N-S-Richtung direkt zusammenstehen. Sehr gut konstruiert. — a) I) 1.nLf5 nTf4+ 2.Kh3 nS:f4#, II) 1.nTc3 nLe4+ 2.nTe3 nTg:e2#; b) I) 1.nSc1 nLd4 2.Ke4 nLg1#, II) 1.nSc3 nTa3 2.nTd2 nSe5#.

### 4. ehrende Erwähnung: 16292 von Oliver Sick

Extrem ökonomisch, dualfrei bis hin zu den gegenüberliegenden Brettecken, und dafür gibt es diese ehrende Erwähnung. — I) 1.Ke2 Kd7 2.Kd3 nSc7 3.Kc4 nSa8 4.Kb5 Kc7#, II) 1.nSc6 Ke6 2.nSe5 Kf4 3.nSg4 nSf2 4.nSh1 Kg3#.

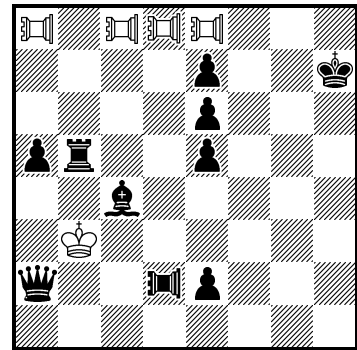
### 1. Lob: 16290 von Ján Dučák

Dreifacher Wladimirow (ein Verführungszug A hat die Widerlegung x, worauf in der Lösung umgekehrt nach der Parade x mit A fortgesetzt wird). Die Verführungen 1.e8T/L/S drohen 2.S/T/Le1, wonach Schwarz in Zugzwang ist und 2.– L1a7# spielen muss. Diese Umwandlungen stellen eine zusätzliche Deckung der Fluchtfelder e5, g6 und g5 bereit. Schwarz widerlegt die Verführungen in zyklischer Weise mit unterschiedlichen Umwandlungen auf e1, womit die zusätzliche Deckung ausgeschaltet wird. In der Lösung wird L1b8 anders gelähmt. Nach den Umwandlungen auf e1 laufen die Umwandlungen auf e8 in umgekehrter Reihenfolge ab. Es ist unmöglich, diesen Mechanismus um eine Damenumwandlung zu erweitern, deshalb wird der Zugzwang mit einer direkten Lähmung erreicht. Nach der Lion-Umwandlung auf e1 halten alle Arten von Umwandlungen auf e8 die Zugzwangssituation aufrecht, was schade ist und diesem Problem einen Preis entzieht. — 1.e8T? e1~ 2.S:e1!, aber 1.– e1S!; 1.e8S? e1~ 2.L:e1!; aber 1.– e1L!; 1.e8L? e1~ 2.T:e1!, aber 1.– e1T!; 1.L1b4! e1D/T/L/S 2.e8D/L/S/T L1a7#, (1.– e1L1 2.e8~ L1a7#).

### 2. Lob: 16227 von Ladislav Packa & Emil Klemanič

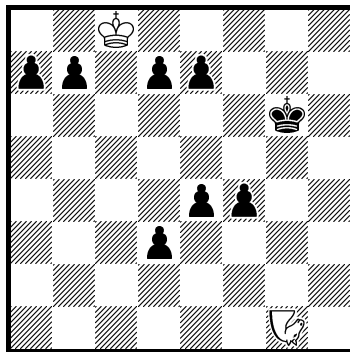
In der Diagrammstellung beobachten drei schwarze Steine den weißen König. Zwei davon ziehen in jeder Lösung ab und entbinden zwei weiße Paos von der Besetzung schwarzer Repulsfelder, damit die 6. und 7. Reihe gedeckt werden können. Dies passiert in zyklischer Weise, wobei Duale klug vermieden werden. Das Spiel sieht ein wenig mechanisch aus, aber die schwarze Armee ist hervorragend aufgestellt. Es gibt einen unvermeidlichen Makel in dieser Matrix: Der vierte weiße Pao nimmt am Spiel nicht teil, sondern wird nur als Bock gebraucht. Er darf nicht schwarz sein (3.Pao/Th8!), könnte aber genauso gut ein weißer Läufer oder Springer sein. — I) 1.Da1 a PaD6 2.Ld3 b PAC7#, II) 1.Ld3 b PAC6 2.Tc5 c PAA7#, III) 1.Tc5 c PAA6 2.Da1 a PaD7#.

### 2. Lob, Abt. B 16227 Ladislav Packa Emil Klemanič



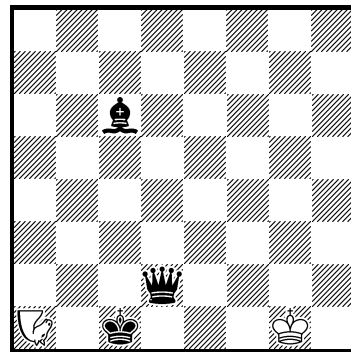
h#2 3.1;1.1 (5+10)  
Anticirce (Typ Calvet)  
♞♞ = Pao

### 3. Lob, Abt. B 16556 Norbert Geissler



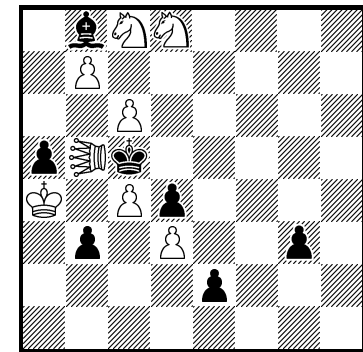
ser.-h#37 (2+8)  
Alphabetschach  
♞ = Nachtreiter

### 4. Lob, Abt. B 16490 Torsten Linß



h#6 (2+3)  
♞ = Nachtreiter

### 5. Lob, Abt. B 16551 Hans Peter Rehm



#6 (8+7)  
♞ = Andernachgrashüpfer

### 3. Lob: 16556 von Norbert Geissler

Dieselbe Idee wie in 16555, in der sechs Bauern in Läufer umwandeln. Hier wandeln sieben Bauern in Nachtreiter um (vier davon zeigen einen Exzelsior) und zusammen bilden sie einen Käfig um den schwarzen König herum. Ein neuer Rekord mit einer bemerkenswerten Verbesserung von vier auf sieben. Die Alphabetschach-Bedingung ist für lange Serienhilfsmatts mit Umwandlungen bestens geeignet, weil es sehr leicht ist, Duale in der Zugreihenfolge auszuschalten. Jene bildet auch mit Nachtreitern ein sehr gutes Paar. — 1.-5.a1N 6.-7.Nh6 8.-12.b1N 13.Nd5 14.-15.d1N 16.Ng7 17.Nf6 18.-22.d1N 23.Ndf5 24.-26.e1N 27.Neh7 28.-32.e1N 33.Neg5 34.-36.f1N 37.Nf1-h5 Ne5#.

### 4. Lob: 16490 von Torsten Linß

Inder bei Schwarz und Weiß. — 1.Da2 Ng4 2.Kb2 Kf2 3.Ld5 Ke3 4.Ka1 Kd3+ 5.Dc2+ K:c2 6.La2 Kc1#.

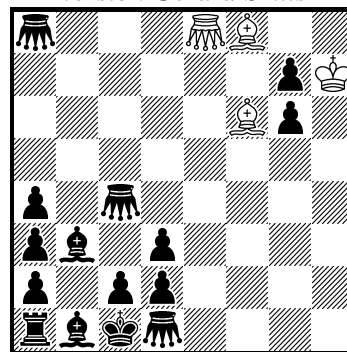
**5. Lob: 16551 von Hans Peter Rehm**


Die Lösung sieht ziemlich unkompliziert aus, doch das virtuelle Spiel ist interessanter, besonders das Duell zwischen den beiden Andernachgrashüpfern nach 1.AGd7 e1AG. Diese Figurenart scheint für die Zukunft vielversprechend zu sein! — 1.AGd7 (Bc6=s)? [2.Se6#] e1AG? 2.Se6+ AGe7 (Se6=s) 3.AGf5 (Se6=w)+ AGe5 (Se6=s) 4.AGd5 (AGe5=w)+ L:e5 5.AGf7 (Se6=w)#, 1.– e1D? 2.Se6+ D:e6 3.AGf5 (De6=w) [4.Dd5#] 3.– Le5 4.D:e5#, aber 1.– e1T!; 1.AGb2 (Bb3=w)! [2.b4+ a:b4 3.AGb5 (Bb4=w)#] 1.– e1AG 2.b4+ a:b4 3.AGb5 (Bb4=w)+ AGa5 (Bb4=s) 4.AGd7 (Bc6=s) [5.Se6#] 4.– AGd5 5.Se6+ AGf7 (Se6=s) 6.AGf5 (Se6=w)#, (1.– e1=D,L? 2.b4+ a:b4 3.AGb5 (Bb4=w)+ D,L:b4+ 4.AGb3 (D,Lb4=w)#, 2.– D,L:b4+ 3.AGb5 (D,Lb4=w)+ a:b4+ 4.AGb3 (Bb4=w)#).

**A:** 1.L6e7! [2.L:a3+ G:a3 3.L:a3#] 1.– Kb2 2.L:g7+ Kc1 3.Lg8 [4.L:a3+ G:a3 5.L:a3#] Kb2 4.Lf6+ Kc1 5.Gg8 [6.Gg5#] g5 6.Kg6 [7.G:g5#] G:g8 7.L:a3#.

NL–Boxtel, im September 2019

**A zu 16422v**  
**Stephan Dietrich**  
*Version Gerard Smits*



#7 (4+15)  
 = Grashüpfer

Gerard Smits  
 (Übersetzung: Arnold Beine)