

**Preisbericht zum Werner-Keym-75-Geburtstagsturnier  
(gleichzeitig 219. Thematurnier der *Schwalbe*)**

**von Werner Keym (Meisenheim) und Thomas Brand (Bornheim)**

Bis zum Einsendeschluss am 22. Februar 2017 gingen bei Turnierdirektor Hans Gruber, dem wir herzlich für die wie immer sorgfältige Durchführung danken, 24 Aufgaben ein, die sich wie folgt auf die Abteilungen verteilen:

- **Abteilung A** (10 Probleme): Orthodoxe eindeutige Beweispartien mit möglichst vielen Zügen einer Pronkin-Figur.
- **Abteilung B** (8 Probleme): Retro-Probleme ohne Märchensteine und -bedingungen (keine Beweispartien), maximal 16 Steine.
- **Abteilung C** (6 Probleme): Retro-Probleme ohne Märchensteine und -bedingungen (keine Beweispartien), mehr als 16 Steine.

**Alphabetische Teilnehmerliste** (vom Turnierdirektor Hans Gruber erst mitgeteilt, nachdem das Urteil fertiggestellt war):

- Dirk Borst: A10.
- Andrew Buchanan: B08.
- Michel Caillaud: C06.
- Jeff Coakley: B02(g).
- Joaquim Crusats: B07(g), C01(g), C02(g), C03(g), C04.
- Stephan Dietrich: B01.
- Nicolas Dupont: A06.
- Andrej Frolkin: A01, B02(g), B03, B07(g), C01(g), C02(g), C03(g).
- Jorge Lois: A07(g), A08(g), A09(g).
- Per Olin: A02, A03, B06.
- Roberto Osorio: A07(g), A08(g), A09(g), B07(g).
- Kostas Prentos: A04, A05.
- Bernd Schwarzkopf: B05.
- Günther Weeth: B04, C05.

Als Retro-Freunde und Richter haben wir uns – insbesondere der Geburtstagsjubilär – über alle Einsendungen gefreut, vor allem über die sehr originellen Spitzenaufgaben. Kaum zu glauben, dass wir unabhängig voneinander die anonymisierten Aufgaben der drei Abteilungen in den gleichen Rangfolgen bewertet haben. Qualität vor Quantität – das war unser erster Eindruck und unser begründetes Urteil. Die Lösungsbesprechungen zu Abteilung A stammen von Thomas Brand, diejenigen zu B und C von Werner Keym.

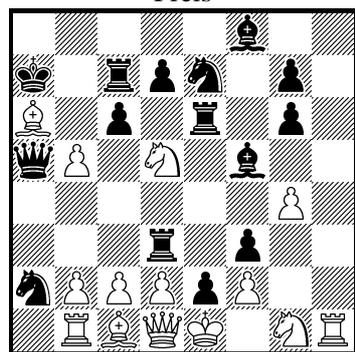
Folgende Aufgaben konnten wir leider nicht in die Wertung nehmen: **A03** ist unthematisch (A-nach-B Schach ist *keine* orthodoxe Beweispartie), **B01** und **B04** nebenlöslich, **C05** unlösbar.

### Abteilung A

Die Aufgabenstellung „mit möglichst vielen Zügen einer Pronkin-Figur“ macht eigentlich das Richten recht einfach: Hier geht es mehr oder weniger um reines Züge-Zählen, da hier ja ein Task gefordert war. Zum Glück sind aber alle Aufgaben gleichzeitig hervorragende Beweispartien, auch wenn wir „nur“ vier der neun verbliebenen Stücke auszeichnen wollen. Die nicht ausgezeichneten Aufgaben zeigen ebenfalls sehr guten Inhalt; ich würde mich freuen, wenn ich sie in *Die Schwalbe* veröffentlichen dürfte.

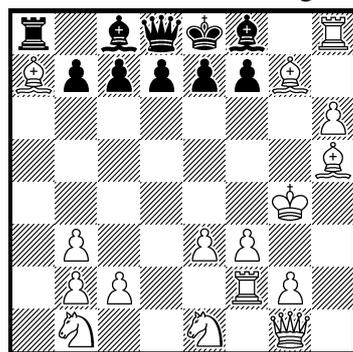
Bemerkenswert ist, dass bei allen vier ausgezeichneten Stücke als Themafigur ein Turm agiert: Er ist offensichtlich für die Aufgabenstellung am besten geeignet.

**A06**                    **Nicolas Dupont**  
Preis



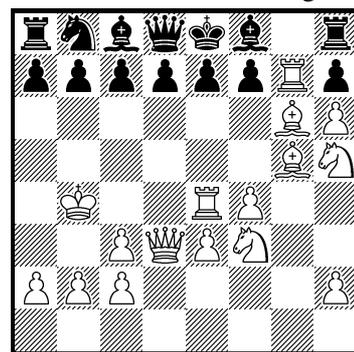
Beweispartie                    (14+15)  
in 32.5 Zügen

**A01**                    **Andrej Frolkin**  
1. ehrende Erwähnung



Beweispartie                    (16+10)  
in 28 Zügen

**A08**                    **Roberto Osorio**  
**Jorge Lois**  
2. ehrende Erwähnung



Beweispartie                    (16+14)  
in 24 Zügen

#### 1. Preis: A06 von Nicolas Dupont

1.a4 b5 2.a:b5 Sc6 3.Ta6 Sb4 4.Tg6 h:g6 5.g4 Th3 6.Lg2 Td3 7.h4 a5 8.h5 a4 9.h6 a3 10.h7 a2 11.h8=T a1=T 12.T8h5 T1a6 13.Tc5 e5 14.Lb7 Te6 15.La6 Lb7 16.e4 L:e4 17.Tc6 f5 18.Tb6 c6 19.Tb7 Da5 20.Sc3 0-0 21.Tc7++ Kb8 22.Tc8+ Ka7 (bis hierher C+) 23.Tb8 Tc8 24.Sd5 Tc7 25.Te8 f4 26.Te7 f3 27.Tf7 Se7 28.Tf4 Lf5 29.Tc4 e4 30.Tc3 e3 31.Ta3 e2 32.Ta1 Sa2 33.Tb1

17 schlagfreie Züge des auf h8 entstandenen Umwandlungsturms – mehr als die Hälfte aller weißen

Züge. Er bildet einen Schild, um die schwarze lange Rochade zu ermöglichen, gelangt auf komplizierten Wegen nach a1, wo er nach 16 Zügen zum „Pronkin-Turm“ wird. Faszinierend, dass dieser Längenrekord gleichzeitig noch solch einen tiefen Inhalt zeigt: Wäre **A06** die einzige Einsendung zur Abteilung A gewesen, hätte sich das Turnier schon gelohnt!

### 1. ehrende Erwähnung: A01 von Andrej Frolkin

1.d4 Sc6 2.Le3 Se5 3.d:e5 Sf6 4.e:f6 a5 5.f:g7 Ta6 6.g:h8=L Tb6 7.Lg7 Tb3 8.a:b3 h5 9.Ta4 h4 10.T:h4 a4 11.Th8 a3 12.h4 a2 13.h5 a1=T 14.h6 Ta8 15.La7 Tb8 16.e3 Ta8 17.Le2 Tb8 18.Lh5 Ta8 19.Ke2 Tb8 20.Kf3 Ta8 21.Kg4 Tb8 22.Sf3 Ta8 23.Te1 Tb8 24.Te2 Ta8 25.Dg1 Tb8 26.Se1 Ta8 27.f3 Tb8 28.Tf2 Ta8

15 Züge des Pronkin-Turms (sTa8 in der Diagrammstellung).

In der Ausschreibung hatten wir bewusst nicht genau spezifiziert, was mit „möglichst vielen Zügen eines Pronkin-Steins“ gemeint ist. Wenn die Route vom Umwandlungsfeld zum Zielfeld keine Zugwiederholungen (Pendelzüge) umfasst, war der bisherige Rekord wohl eine 14-zügige Springerreise (siehe **A**, die nicht in der PDB zu finden ist), den nun **A06** mit 17 Zügen deutlich übertroffen hat. Eine andere Herausforderung ist der Rekord der gemachten Züge, nachdem die betreffende Figur ihren Pronkin-Status erhalten hat. In **A01** erreicht die Umwandlungsfigur den Pronkin-Status in nur einem Zug, führt anschließend aber 14 Züge damit aus.

Auch diese völlig andere Interpretation des Themas ist bewunderswert!

### 2. ehrende Erwähnung: A08 von Roberto Osorio und Jorge Lois

1.g4 Sh6 2.g5 Tg8 3.g:h6 g5 4.Sh3 Tg6 5.Sf4 Tc6 6.Sh5 Tc3 7.d:c3 g4 8.Kd2 g3 9.Kd3 g2 10.Kc4 g1=T 11.Kb4 Tg8 12.Tg1 Th8 13.Tg7 Tg8 14.Lg5 Th8 15.e3 Tg8 16.Ld3 Th8 17.Lg6 Tg8 18.Dd3 Th8 19.Sd2 Tg8 20.Tg1 Th8 21.Tg4 Tg8 22.Te4 Th8 23.f4 Tg8 24.Sf3 Th8

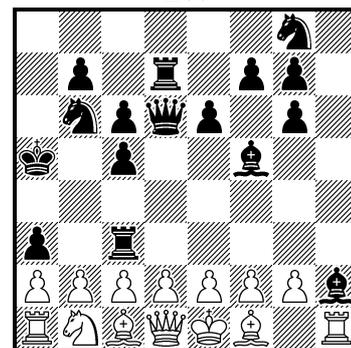
Noch einmal eine hohe Anzahl von Pendelzügen; die Komplexität der Darstellung ist aber etwas geringer als bei **A01**.

### Lob: A10 von Dirk Borst

1.h4 a5 2.Th3 a4 3.Tg3 a3 4.Tg6 h:g6 5.Sf3 Th5 6.Sd4 Tc5 7.h5 Tc3 8.h6 c5 9.Sc6 d:c6 10.h7 Lf5 11.h8=T e6 12.Th1 Ld6 13.Tg1 Lh2 14.Th1 Dd6 15.Tg1 Sd7 16.Th1 0-0-0 17.Tg1 Kc7 18.Th1 Kb6 19.Tg1 Ka5 20.Th1 Sb6 21.Tg1 Td7 22.Th1

Diese Darstellung mit elf Pronkin-Turm-Zügen, davon zehn Pendelzügen, und weißer Homebase ist elegant und beeindruckend; sie verdient daher ein Lob.

**A10** Dirk Borst  
Lob



Beweispartie (14+16)  
in 21.5 Zügen

## Abteilung B

### Preis: B07 von

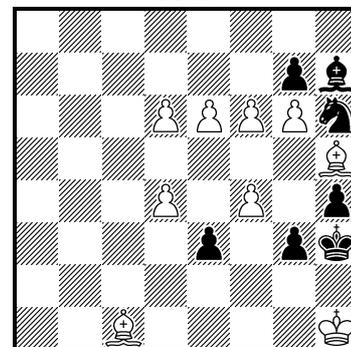
#### Joaquím Crusats, Roberto Osorio & Andrej Frolkin

Das beabsichtigte Matt ist R 1.f3-f4 & vor: 1.Lg4#. Also braucht Weiß einen Plan, um den verteidigenden sSh6 wegzulocken. Dieser Plan basiert auf einem Pendel-Duell mit Stellungswiederholungsregel und bedarf eines dreistufigen Vorbereitungsprozesses.

### I) Vervollständigung der Stellung, Ausübung des e. p.-Rechts für Weiß (ohne Pendelstart)

**R 1.c5:Bd6 e. p.!** (1.g5:Bf6 e. p.!? siehe unten) **1.- d7-d5 2.d5:Be6 e. p. e7-e5 3.e5:Bf6 e. p. f7-f5**. Das bedeutet, dass der sBe3 und der sBg3 (von b7 bzw. c7 stammend) die 7 fehlenden weißen Steine geschlagen haben. Daher konnte Schwarz vorher weder sBg4-g3 noch sBg5:Xh4 ziehen, sondern nur sBe4-e3 oder sLg8-h7. Aufgrund des e. p.-Schlages 3.e5:Bf6 e. p. war 3.- f7-f5 erzwungen. Das könnte Weiß als Starter für das Pendel-Duell nutzen, z. B. 4.Kg1-h1 Lg8-h7 5.Kh1-g1 Lh7-g8 (2. Mal) 6.Kg1-h1 Lg8-h7 7.Kh1-g1 e4-e3 (vermeidet das 3. Mal) 8.Kg1-h1 Lh7-g8 9.Kh1-g1 Lg8-h7 (2.Mal) 10.Kg1-h1 Lh7-g8

**B07** Joaquím Crusats  
Roberto Osorio  
Andrej Frolkin  
Preis



#1 vor 23 Zügen (9+7)  
VRZ Proca

11.Kh1-g1 S~h6 (vermeidet das 3. Mal) und jetzt 12.f3-f4 & vor: 1.L(:)g4#. Dagegen verteidigt sich Schwarz raffiniert, indem er irgendwann e4-e3! zurücknimmt und dadurch das potenzielle Recht zum e. p.-Schlag (sBe4:Bd3/f3 e. p.) für sich reklamiert. Wenn das Pendel von dieser Stellung her gestartet würde, könnte der sL ein 3. Mal auf dasselbe Feld ziehen, dadurch eine äußerlich gleiche, inhaltlich aber unterschiedliche Stellung erreichen (denn eine identische Stellung umfasst die Position der Steine und ihre Zugrechte) und somit beweisen, dass er nach dem 3. Mal das Recht zum e. p.-Schlag besitzt. Weiß wäre dann gezwungen, einen Bauern Doppelschritt (d2-d4 oder f2-f4) zurückzunehmen, sodass Schwarz Pendelstarter würde.

## II) Verhinderung des e. p.-Rechts für Schwarz

Mit **4.e4-e5!** macht Weiß zwar die schwarze Verteidigung 4.– e4-e3 unmöglich, aber einen schwarzen Pendelstart 4.– Lg8-h7 möglich, sodass Weiß als Nachziehender die Stellungswiederholung meiden muss, also mit der Wiederholungsregel nicht mehr operieren kann.

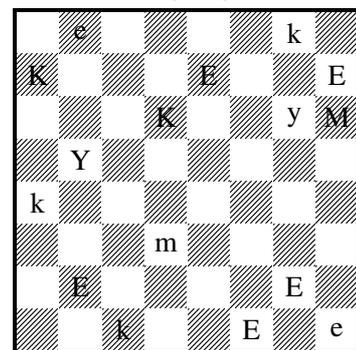
## III) Wiedergewinnung des e. p.-Rechts für Weiß (mit Pendelstart)

Die klassische Methode, (weißer) Pendelstarter zu werden, besteht darin, durch Rücknahme eines (weißen) e. p.-Schlages einen (schwarzen) Bauern Doppelschritt zu erzwingen. Das funktioniert jetzt nicht mehr. Illegal ist nämlich die Entwandlung des wLc1 sowohl auf b8 (zurück b7-b8=L, b6-b7, a5:Bb6 e. p. sBb7-b5) aufgrund der Schlagbilanz (der sBe3 stammt ja von b7) als auch auf a8 wegen der Feldfarbe. Weiß bleibt daher nur genau die Strategie übrig, die Schwarz im thematischen Fehlversuch 4.Kg1-h1? e4-e3! nutzte, nämlich das potenzielle Recht zum e. p.-Schlag für sich zu reklamieren. Dafür werden einige Bauern benötigt, die sich noch gar nicht auf dem Brett befinden. **4.– Lg8-h7 5.Ld2-c1 Lh7-g8 6.La5-d2 Lg8-h7 7.Lc7:Ba5!** (Jetzt wird klar, warum die alternativen Einleitungszüge, die ebenfalls einen wB auf e5 erzeugen, scheitern: R 1.g5:Bf6 e. p.!? f7-f5 2.f5:Be6 e. p. e7-e5 3.e5:Bd6 e. p. d7-d5? Nun ist der Entschlag eines sBa5 illegal wegen der Schlagbilanz!) **7.– Lh7-g8 8.Lb8-c7 Lg8-h7 9.b7-b8=L Lh7-g8 10.b6-b7 Lg8-h7 11.b5-b6 (1. Mal)**. Jetzt hat Weiß es geschafft, er kann das Recht zu einem potenziellen e. p.-Schlag reklamieren, ebenso wie Schwarz in der Drohung 4.– e4-e3, die 4.e4-e5 erzwungen hat. Daher funktioniert jetzt das Manöver der Stellungswiederholung für Weiß! **11.– Lh7-g8 12.Kg1-h1 Lg8-h7 13.Kh1-g1 (2. Mal) Lh7-g8 14.Kg1-h1 a6-a5! (1. Mal)**. Nicht 14.– Lg8-h7? 15.Kh1-g1!, was die Rücknahme des Bauern Doppelschritts 15.– a7-a5 erzwingt und dadurch die Zahl der für Schwarz verfügbaren Pendelzyklen verringert und zu einem Matt im 20. Zug führt.) **15.Kh1-g1 Lg8-h7 16.Kg1-h1 Lh7-g8 (2. Mal) 17.Kh1-g1 Lg8-h7 18.Kg1-h1 a7-a6 (1. Mal)** (vermeidet das 3. Mal) **19.Kh1-g1 Lh7-g8 20.Kg1-h1 Lg8-h7 (2. Mal) 21.Kh1-g1 Lh7-g8 22.Kg1-h1 S~h6** (vermeidet das 3. Mal) **23.f3-f4 & vor: 1.L(:)g4#**.

In diesem Problem (mit nur 16 Steinen) werden drei e. p.-Schläge dargestellt und drei e. p.-Schläge verhindert; eine Zugabe ist der Pronkin-Läufer auf c1. Der inhaltliche Höhepunkt besteht darin, dass zuerst Weiß den Startvorteil im Pendelduell hat (nach den drei e. p.-Schlägen und den dadurch erzwungenen Bauern Doppelschritten), diesen dann aber freiwillig weggibt, um das Potenzial zum schwarzen e. p.-Schlag zu verhindern, und diesen schließlich wieder erringt, indem er seinerseits das Potenzial zum weißen e. p.-Schlag gewinnt, also quasi ein Echo spielt. Nach Kenntnis der Autoren ist dies die Erstdarstellung eines zweifarbigen virtuellen Stellungswiederholungs-Problems, das allein auf einer Unterschiedlichkeit der Zugrechte beruht. Ein herausragender, origineller Verteidigungsrückzügler.

**Ehrende Erwähnung: B02 von Andrej Frolkin & Jeff Coakley**  
Lösung: k=Läufer, e=Turm, y=Bauer, m=König; Kleinbuchstaben = Weiß, Großbuchstaben = Schwarz. Zuletzt geschah 1.h5:Bg6 e. p.++ g7-g5 2.Ke3:Bd3+ e4:Bd3 e. p.++ 3.d2-d4 b6-b5+.

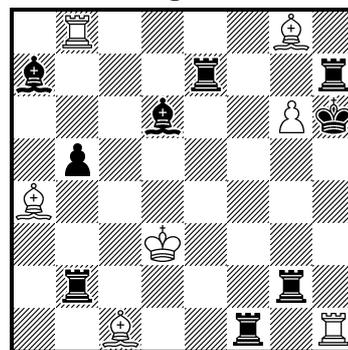
**B02 Andrej Frolkin  
Jeff Coakley**  
Ehrende Erwähnung  
Motto: *My Key & Me*



Unterschiedliche (16+0)  
Buchstaben stellen unterschiedliche Figurenarten dar. Große Buchstaben stellen eine Farbe dar, kleine Buchstaben die andere.  
Bestimme die Stellung und die letzten 6 Züge

Begründung: König = m oder y, weil diese nur zweimal vorkommen; e oder k nicht = Bauer, weil auf 1. bzw. 8. Reihe. Wenn y = König, dann e weder Dame oder Turm (b8+, g2+) noch Läufer (h7+), vielleicht Springer (der auf e7 einem Kg6 Schach bietet), aber dann k weder Dame noch Turm noch Läufer; also ist y nicht König. Folglich m = König, dann weder e noch k Dame (f1+, h1+ bzw. c1+, d6+). Ein König (d3 oder h6) steht im Schach durch e (Th1+, Lf1+ oder Sb2+) oder durch k (Td6+, Lc1+ oder Sg8+), also immer im Doppelschach. Das ist nur möglich, wenn e = Turm und k = Läufer ist und zuletzt wBh5:Bg6e.p.++ geschah (weiter siehe oben). Daher steht y für Bauer von Weiß, also Kleinbuchstaben für weiße Steine und Großbuchstaben für schwarze. Ein überraschend vielfältiges „logisches Schachproblem“ mit nur vier Figurenarten LTBK alias KEYM und sechs eindeutigen Einzelzügen, darunter zwei e.p.-Schlägen. Besten Dank für das originelle Namensrätsel.

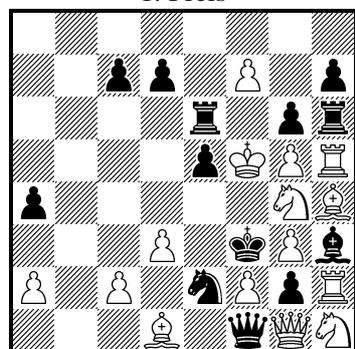
### Stellung der B02



(7+9)

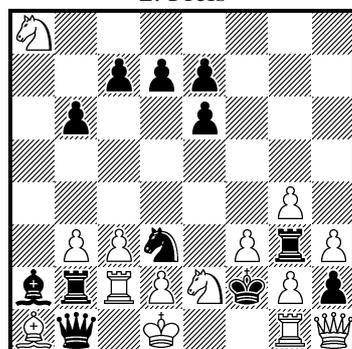
### Abteilung C

**C03** Joaquim Crusats  
Andrej Frolkin  
1. Preis



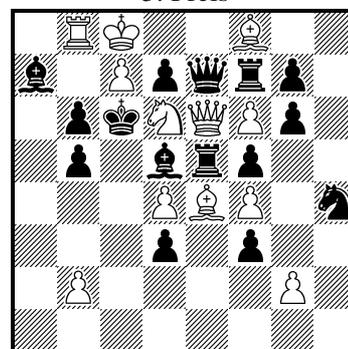
Welche (15+13)  
Umwandlungen erfolgten?

**C02** Joaquim Crusats  
Andrej Frolkin  
2. Preis



Löse auf (14+12)

**C01** Joaquim Crusats  
Andrej Frolkin  
3. Preis



Löse auf (12+15)

#### 1. Preis: C03 von Joaquim Crusats & Andrej Frolkin

Schwarz schlug einmal auf g2. Die wBB schlugen auf f und g zweimal, außerdem geschah wBb4:La5 (s. u.) nebst a5→a8=Y und sBb7→b1=X. Zuletzt erfolgte 1.–g7-g6+. Der Käfig öffnet sich nur durch die Rücknahme von e7-e5 (nebst Ke5-f5). Dafür muss davor ein sT nach g8/h8 ziehen und ein schwarzfeldriger sL nach f8. Dieser Läufer muss vorher durch wBb4:La5 ent schlagen werden; dabei verhindert das freie Feld e1 bzw. g6 ein Retropatt. Danach löst sich die Stellung ohne Zeitdruck auf. Dies setzt voraus, dass vorher folgende Rücknahmen stattfinden mussten: b2-b1=X und a7-a8=Y. Das Thema des vorliegenden Tasks ist es, dass die schwarzen und weißen Umwandlungsfiguren X und Y gleichartig sind (Babson): falls zurück 2.f6-f7, dann a7-a8=D und b2-b1=D; falls zurück 2.d2-d3, dann entweder a7-a8=T und b2-b1=T oder a7-a8=S und b2-b1=S, sofern die beiden retro-gefesselten w./s. Springer durch s./w. Türme ersetzt werden. Höchst originell, wahrscheinlich der erste 3/4-Retro-Babson-Task. Das Thema wird mittels eines halbdurchlässigen Hauptkäfigs mit zwei alternativen Teilkäfigen dargestellt, von denen jeweils einer zunächst verschlossen werden muss, nur um später zusammen mit dem Hauptkäfig geöffnet zu werden. Brilliant!

#### 2. Preis: C02 von Joaquim Crusats & Andrej Frolkin

Die sBB schlugen zweimal (f7:Le6 und g3:Sh2). Die wBB schlugen zweimal (e2:Sf3, f2:Lg3); unklar ist noch, wer den sBa und den sBh geschlagen hat. Zuletzt geschah 1.–Sc1-d3+. Der Käfig im Süden löst sich durch die Rückkehr des wL nach f1 und durch e2:Sf3 auf (nicht durch f2-f3, weil der schwarzfeldrige sL nicht auf g4 oder f3 schlagbar ist). Dieser Hauptplan scheitert zunächst mangels schwarzer Rückzüge (Retropatt). Denn wenn 2.Sd4/f4-e2? f7:Le6 3.Lc4-e6 erfolgt, fehlt Schwarz ein weiterer Rückzug. Daher besteht der Vorplan von Weiß darin, Schwarz genügend Rückzüge zu verschaffen.

Deswegen verlässt der wTg1 seinen Eckkäfig, um auf g1 vom wSe2 ersetzt zu werden: 2.Te1-g1! f7:Le6 3.Sg1-e2 Kf1-f2. Jetzt kann der schwarze König pendeln, während der wT zwei sBB auf a und h entschlägt, die genügend Rückzüge haben. Der sBa kann erst nach Entwandlung und möglichst weitem Rückzug des entstehenden wBa entschlagen werden. 4.Te5-e1+ Kf2-f1 5.Th5-e5 Kf1-f2 6.Th4-h5 Kf2-f1 7.Th5:Bh4 Kf1-f2 8.a7-a8=S! Kf2-f1 9.a6-a7 Kf1-f2 10.a5-a6 Kf2-f1 11.a4-a5 (der wBa4 darf nicht a3 zurückziehen, da dann der sTb2 den Käfig nicht mehr verlassen kann) 11.– Kf1-f2 12.Ta5-h5 Kf2-f1 13.Te5:Ba5 (Vorplan beendet) 13.– Kf1-f2 14.Ld5-e6 Kf2-f1 15.Lc4-d5 Kf1-f2 16.Te2-e5+ Kf2-f1 17.Te1-e2+ a6-a5 18.Se2-g1 (jetzt macht der S das Feld g1 für den T frei) 18.– a7-a6 19.Tg1-e1 (der wT ist zurück in seinem Eckkäfig) 19.– h5-h4 20.Sd4-e2 h6-h5 21.Lf1-c4 h7-h6 22.e2:Sf3 S~f3 25.S~ T~-g3. Damit sind alle sechs Schlagfälle genau determiniert; ein Entschlag der sBB auf a6 und h5 durch den weißfeldrigen wL ergäbe zu wenige Rückzüge für Schwarz. Das Thema dieser Auflösungsaufgabe lautet „Reziproke Feldräumung im Retrospiel“: Im Rückspiel räumt Stein X ein Feld für Stein Y, danach räumt Stein Y dasselbe Feld für Stein X. Vielleicht ist dieses Thema neu. In jedem Fall ist es hervorragend dargestellt.

### 3. Preis: C01 von Joaquín Crusats & Andrej Frolkin

Die sBB schlugen viermal (a:b, c4:d3, e4:f3, h7:g6), die wBB einmal (e5:f6); Umwandlungen: a2→a8, h2→h8. R: 1.Ta8-b8! (1.Tb7-b8? Lb8-a7 2.Ta7-b7 retropatt) 1.– Lb8-a7 2.Ta1-a8 (2.a7-a8=T? wieder retropatt) 2.– La7-b8 3.Th1-a1 Lb8-a7 4.Th3-h1 La7-b8 5.Tg3-h3 Lb8-a7 6.Tg5-g3 La7-b8 7.Th5-g5 Lb8-a7 8.Th8-h5 La7-b8 9.h7-h8=T! Lb8-a7 10.h6-h7 h7:Tg6! (10.– h7:Sg6? Der wS kann nicht aus dem Käfig fliehen und d8 erreichen, wonach De8-e7 mit Auflösung möglich wäre) 11.Tg3-g6 Sg6-h4 12.Th3-g3 Sh4-g6 13.Th1-h3 Sg6-h4 14.Ta1-h1 Sh4-g6 15.Ta8-a1 Sg6-h4 16.a7-a8=T Sh4-g6! (der entscheidende Augenblick!) 17.a6-a7 a7:S/Tb6 mit Auflösung (es ginge auch 18.– a6:S/Tb5, aber das ist belanglos).

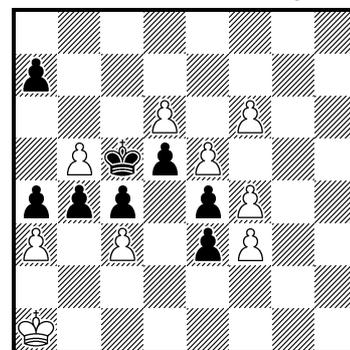
Dazu zitiere ich die Autoren: „Der weiße Turm wird ein ‚Meta-Impostor‘ (Roberto Osorio), weil er auf das Umwandlungsfeld eines anderen weißen Turms zurückzieht (a8), selbst aber von einem anderen Umwandlungsfeld stammt (h8). Dieses Manöver ist notwendig, um den sSh4 im Retrospiel zu befreien, damit dieser einen Warte-Rücknahmезug spielen kann. – Im Vorwärtsspiel werden also die originalen weißen Türme geschlagen, ein Retrokäfig wird aufgebaut; danach verwandelt sich der wBa auf a8 in einen T, betritt auf dem Weg zu seinem Schlagfeld (g6) die Eckfelder a1 und h1 und wird dadurch ein ‚Doppel-Pronkin-Stein‘; darauf verwandelt sich der wBh auf h8 in einen T, betritt dann dieselben Felder in umgekehrter Reihenfolge (zuerst h1, dann a1) und wird somit auf seinem Weg nach a8 (‚Meta-Impostor‘) auch zu einem ‚Doppel-Pronkin-Stein‘, um schließlich auf b8 zu landen. Das Pronkin-Thema wurde noch kaum in klassischen Retros erkundet. Gibt es überhaupt schon irgendeine ‚Doppel-Pronkin‘-Darstellung in Auflöseretros? Hier liegt ein vierfacher Pronkin (2×2) vor, mit zusätzlicher Anreicherung durch eine Meta-Sibling-Figur.“ Diese Thematik wird die Spezialisten interessieren und herausfordern. Ich kann nur sagen: „Wieder ein verblüffendes Problem des Autorenpaars Crusats/Frolkin.“

### Ehrende Erwähnung: C06 von Michel Caillaud

Die sBB schlugen alle 7 fehlenden weißen Steine, die wBB schlugen 3 Steine. R 1.Kb1:Ta1 Ta2-a1+ 2.Kc2-b1 Ta1-a2+ 3.Kd1-c2 Ta2-a1+ 4.Ke2-d1 Ta1-a2+ 5.Kf1-e2 Ta2-a1+ 6.Kg2-f1 Ta1-a2+ 7.Kh3:Lg2 Lh1-g2+ 8.Kh4:Th3 Tg3-h3+ 9.Kg5-h4 Th3-g3+ 10.Kh6-g5 Tg3-h3+ 11.Kg7-h6 Th3-g3+ 12.Kf8:Lg7 Lh8-g7+ 13.Ke8:Tf8 Tf7-f8+ 14.Kd7-e8 Tf8-f7+ 15.Kc8-d7 Tf7-f8+ 16.Kb7-c8 Tf8-f7+ 17.Ka6-b7 Tableau & vor: 1.a3:b4#.

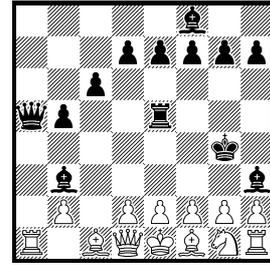
In seinem abgezirkelten Marsch nach a6 entschlägt der weiße König drei Türme (einer entstand durch Umwandlung des sBh auf h1) und zwei Läufer. Die Diagrammstellung sieht harmlos aus, ist aber sehr geschickt konstruiert (z. B. darf der sBe4 wegen eines möglichen Abzugsschachs nicht auf e6 stehen). Ich mag diese reine Bauern-Aufgabe, weil der retroanalytische Anteil hier nicht Hauptsache ist, sondern Hilfsmittel für die Darstellung einer pfiffigen Idee im klassischen Verteidigungsrückzüge, die man auch Partiestpielern präsentieren kann.

C06 Michel Caillaud  
Ehrende Erwähnung



A: 1.Sf3 a5 2.Sd4 a4 3.Sb3 a:b3 4.a4 b:c2 5.a5 c:b1=L 6.a6 Lf5 7.a7 Lh3 8.a:b8=S  
Ta5 9.Sc6 Te5 10.Sd4 b5 11.Sf5 Lb7 12.Sh6 Ld5 13.S:g8 c6 14.Sh6 Da5 15.Sf5  
Kd8 16.Sh4 Kc7 17.Sg6 Kd6 18.S:h8 Ke6 19.Sg6 Kf5 20.Sh4+ Kg4 21.Sf3 Lb3  
22.Sg1.

A **Göran Wicklund**  
*Springaren 2003-2004*  
1. ehr. Erw.



Beweispartie (13+13)  
in 21.5 Zügen