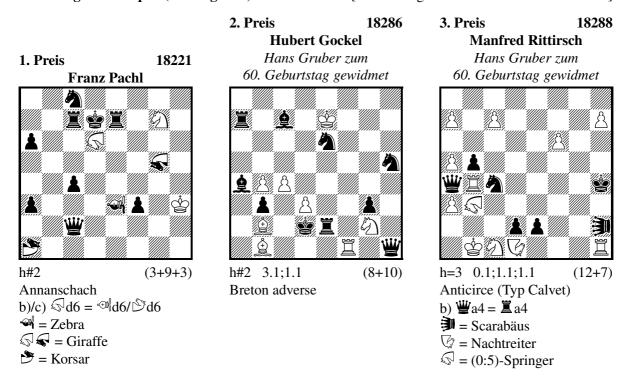
# Entscheid im Informalturnier 2020 der Schwalbe

Abteilung: Märchenschach (Teil II) Preisrichter: Kjell Widlert (S-Stockholm)

**Abteilung B: Hilfsspiel (55 Aufgaben)** [Fortsetzung des Preisberichts aus Heft 327.]



#### 1. Preis: Nr. 18221 von Franz Pachl

Die Aufgabe zeigt dreifach die "Beine-Konstellation", wie man es nennen könnte (denn sie war im Beine-60-Turnier gefordert): Ein Neutraler steht in Annanschach vertikal zwischen einem schwarzen (oder neutralen) Stein und einem weißen (oder neutralen) Stein eingeklemmt, und zieht daher für Weiß wie der untere Stein, und für Schwarz wie der obere. Hier ist der obere Stein immer ein sB, der also geblockt ist, weshalb Schwarz den eingeklemmten Neutralen nicht ziehen kann. Der untere Stein ist hier immer die Springerfigur auf d6, die nach ihrem Zug automatisch d6 deckt, was auch dazu führt, dass der thematische Neutrale am Feld oben das Feld d7 angreift und somit dem schwarzen König schachbietet – und bestenfalls mattsetzt (Schwarz kann ihn ja nicht wegziehen). So weit, so gut – aber das ist bei weitem nicht alles!

Die drei Neutralen decken alle c6, und können alle in einem Zug d8 decken. In den Lösungen wechseln sie zyklisch ihre Funktionen: Einer setzt matt in der Beine-Konstellation, nachdem einheitlich die schwarze Dame ihm den Zug dahin Annan-spezifisch ermöglicht hat (aber nur für Schwarz, was die Zugreihenfolge festlegt); einer zieht, um d8 zu decken; der dritte bleibt und deckt weiterhin c6. Die zwei letztgenannten Funktionen sind an sich austauschbar, aber Dualvermeidungseffekte erzwingen immer die richtige, Zyklus-kompatible Wahl: In a) und c) darf Weiß nicht den Bauern in der Beine-Konstellation schlagen; in b) darf Weiß nicht die Linie für S2 verstellen. Es wäre natürlich wunderbar, wenn auch diese Dualvermeidungen einheitlich wären – aber man kann und muss sich darüber freuen, dass alles ohne Zusatzmaterial eindeutig abläuft.

Ein solches komplexes, aber dennoch gut geöltes Schema überhaupt zu ersinnen, das macht niemand besser als Kaiser Franz. Ba3 ist der einzige Inkorrektheitsverhinderer! — a) 1.Da2 nZb5! (nGI:c4?) 2.KOa1-c3 GIc2#, b) 1.Dg6 KO:f3! (nZb5?) 2.nGIg5-a5 Za4#, c) 1.De4 nGI:c4! (nKO:f3?) 2.nZe3-f2 KOf1#.

#### 2. Preis: Nr. 18286 von Hubert Gockel

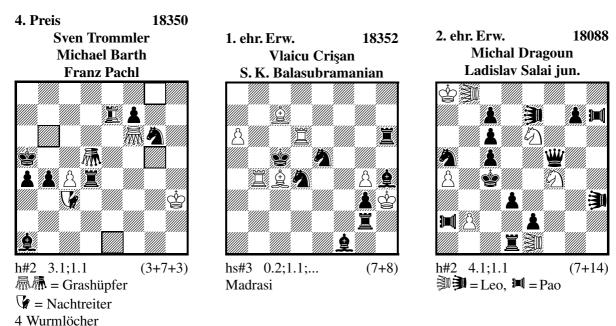
Wieder ein 3×3-Zyklus, diesmal mit Breton-adverse-spezifischer Trialvermeidung. Die drei weißen Bauern blocken je ein mögliches Mattfeld. Weiß hat keine Zeit, einen wB wegzuziehen; also muss Schwarz einen wB entfernen. Das ginge orthodox einfach durch Schlag auf dem Mattfeld (T-b7:b4, L-b5:c4 bzw. S-f4:d3). In Breton adverse geht das nicht, weil Weiß dann im schlagenden Mattzug auch Te2, Lc7 bzw. Se6 entfernen müsste, was aus verschiedenen Gründen nicht sein darf. Also muss Schwarz Breton-spezifisch den störenden wB bretonieren, indem er einen anderen wB schlägt. Dafür hat er also zwei Bauern zur Auswahl, aber eine Möglichkeit wird immer durch eine direkte Deckung des Mattfelds vermieden. Dass dabei immer die gleichen Figurentypen bei Schwarz und Weiß ziehen, ist eine nette Zugabe. Ganz originell und völlig harmonisch. — I) Orthodox: 1.Tb7 La3 2.T:b4 L:b4#. Mit Breton adverse: 2.— L:b4 [-sTe2]+ 3.Ke2!; nicht (a): 1.Tb7 Se3 2.T:b4 [-wBc4]? Sc4+ 3.T:c4!, sondern (b): 1.Tb7 Tf3 2.T:b4 [-wBd3]! Td3#.

II) Orthodox: 1.Lb5 Se3 2.L:c4 S:c4#. Mit Breton adverse: 2.— S:c4 [-sLc7]?? illegales Selbstschach; nicht (a) 1.Lb5 Tf3 2.L:c4 [-wBd3]? Td3+ 3.L:d3!, sondern (b) 1.Lb5 La3 2.L:c4 [-wBb4]! Lb4#. III) Orthodox: 1.Sf4 Tf3 2.S:d3 T:d3#. Mit Breton adverse: 2.— T:d3 [-sSe6] illegales Selbstschach; nicht (a): 1.Sf4 La3 2.S:d3 [-wBb4]? Lb4+ 3.S:b4 [-wLb1]!, sondern (b): 1.Sf4 Se3 2.S:d3 [-wBc4]! Sc4#.

#### 3. Preis: Nr. 18288 von Manfred Rittirsch

Fünffacher UW-Wechsel mit ausschließlich thematischen Zügen. Alles geschieht darum, die Felder g5-h5-g4-h3 zu decken, die zwei beweglichen schwarzen Bauern zu eliminieren, und gleichzeitig das Repulsfeld für Da4 bzw. Ta4 zu blocken. Wenn man das einmal gesehen hat, ist der Aufbau eigentlich ganz einfach: Weiß macht eine nicht-schlagende UW auf a8 bzw. h8; ein sB schlägt, wird wiedergeboren und auf dem Repulsfeld geschlagen; der andere sB schlägt, wird wiedergeboren und geschlagen, patt! Fraglich ist nur, wie die Reihenfolge der schwarzen Züge festgelegt wird. Das hat der Autor sehr clever durch den Scarabäus gelöst. Erfreulicherweise ist das nicht nur ein technischer Trick: der Scarabäus ist entscheidend am Umwandlungsgeschehen beteiligt. Die Felder g4 und h5 werden in einer Lösung durch c:d8SC (legal in Anticirce Calvet) gedeckt, in der anderen durch c:d8D [wD→d1]. Darin steckt auch eine Feinheit: Warum geht in b) nicht c:d8SC? (Antwort: Wegen Kh4-h5!.) Dass in a) c:d8D [wD→d1] nicht geht, ist dagegen offensichtlich.

Auch wenn der Aufbau also nicht sehr kompliziert ist, können sich nur die wenigsten, scharfsinnigsten Autoren so was ausdenken. Sehr beeindruckend! — a) 1.– a8N 2.d:c1D [sD $\rightarrow$ d8] c:d8SC 3.e:d1S [sS $\rightarrow$ g8] h:g8L [wL $\rightarrow$ f1]=, b) 1.– h8(05)S 2.d:c1S [sS $\rightarrow$ b8] a:b8L [wL $\rightarrow$ c1] 3.e:d1D [sD $\rightarrow$ d8] c:d8D [wD $\rightarrow$ d1]=.



# 4. Preis: Nr. 18350 von Sven Trommler, Michael Barth & Franz Pachl

Zyklischer Batterieaufbau für Doppelschachmatts mithilfe dreier Wurmlöcher und mit zyklischen wei-

ßen Zügen. In jeder Lösung benutzen drei Einzelzüge ein Wurmloch, nur der erste schwarze Zug ist orthodox. Ein viertes Wurmloch auf b6 begründet das schwarze Spiel: Schwarz muss über eins der Wurmlöcher b6 besetzen und muss dabei auch die künftige Mattlinie räumen. Strategisch wertvoll ist, dass er jedesmal b6 auch ohne Räumung erreichen kann (durch T-g4-g5 oder T-d1-e1). Diese Räumungen bewirken auch einen zyklischen Zilahi. Alles ziemlich kompliziert und konsequent. — I) 1.L:c3 nTe1-g5 2.Le1-b6 nGg8-e1#, II) 1.S:e7 nGg8-e1 2.Sg8-b6 nNg5-g8#, III) 1.T:d5 nNg5-g8 2.Tg5-b6 nTe1-g5#.

# 1. ehrende Erwähnung: Nr. 18352 von Vlaicu Crişan & S. K. Balasubramanian

In den ersten vier Halbzügen gibt es drei Funktionswechsel (wT/L, wT/L, sS/S) mit orthogonaldiagonaler Korrespondenz, sehr harmonisch, aber ein klein bisschen mechanisch. Besonders fein finde ich die Mattkombination im letzten Einzelzug, die zwei weitere Funktionswechsel beisteuert. Viel Inhalt in wenigen Zügen. — I) 1.– Se6 2.Td3 Sc6 3.Ld6+ Le7#, II) 1.– Sd3 2.Le6 Sb5 3.Tc4+ Tc2#.

# 2. ehrende Erwähnung: Nr. 18088 von Michal Dragoun & Ladislav Salai jun.

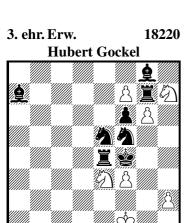
4. ehr. Erw.

Ein HOTF, wie wir von diesen Autoren gewohnt (und verwöhnt) sind. Das schönste diesmal sind die spezifischen Fluchtfeldblocks auf b4/b3: Ein weißer Leo kann dort nicht schlagen (deckt daher die Felder nicht), aber kann dorthin ziehen; ein schwarzer Leo kann nicht dorthin ziehen, aber kann dort schlagen. Deshalb können die Fluchtfelder nur durch Leo-Opfer auf den Feldern unter Kontrolle genommen werden. In diesem Lösungspaar gibt es also einen Zilahi mit den Leos als Themasteinen. Im anderen Paar sind stattdessen die weißen Springer Zilahi-thematisch, auf nicht ganz originelle Weise wie es mir scheint. Die Einheitlichkeit wird dadurch verstärkt, dass die schwarze Dame alle vier Erstzüge ausführt.

In diesem Fall stört es mich kaum, dass ein weißer Springer in den ersten zwei Lösungen entweder unbeteiligt, oder nur als Linienversteller beteiligt ist. Die Springer sind keine technische Schwäche, sondern ein fundamentaler Teil des Schemas – es ist eher nur etwas unglücklich, dass sie in zwei Matts zufällig keine Fluchtfelder decken. — I) 1.Dg4 LEeb4! 2.LE:b4 LEg8#, II) 1.Df7 LEb3! 2.LE:b3 LEh4#, III) 1.D:e6 LEg8+ 2.Kd4 S:e6#, IV) 1.D:f4 LEh4+ 2.Kd5 S:f4#.

Pjotr Moldowjanu

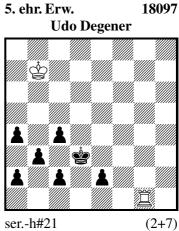
18360V



h#2 2.1;1.1 (7+8) Breton adverse



ser.-h#36 (6+14) Anticirce, Alphabetschach



Alphabetschach, Anti-KöKo, AMU

#### 3. ehrende Erwähnung: Nr. 18220 von Hubert Gockel

Eine originelle Breton-adverse-Kombination: 1.Lb8 Kf2 oder 1.Ta4 Ke2, von 2.– Sd5/Sg2# gefolgt, wäre schon matt – wenn Schwarz nicht durch T:h7 oder L:h7 den schachbietenden Springer bretonieren könnte. Schwarz kann durch L:f7 [–Bg6] oder T:g6 [–Bf7] sofort eine Deckung des Springers aufgeben, was aber nicht vielversprechend aussieht, weil dadurch beide Mattfelder gleichzeitig gedeckt werden (ein doppeltes Antizielelement!). Im zweiten schwarzen Zug muss sich daher der andere h7-Decker auf "seinem" Mattfeld opfern – was auch eine Breton-spezifische Selbstentfesselung im Mattzug ermöglicht (nach der richtigen Wahl zwischen 1.– Ke2 und Kf2). Die Konstellation rechts oben ist gut erfunden. — I) 1.L:f7 [–wBg6] Ke2 (Kf2?) 2.Tg2+ S:g2 [–sTe4]#, II) 1.T:g6 [–wBf7] Kf2 (Ke2?) 2.Ld5 S:d5 [–sLa7]#.

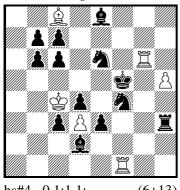
#### 4. ehrende Erwähnung: Nr. 18360V von Pjotr Moldowjanu

Acht Damenumwandlungen zu begründen muss viel schwieriger sein als z. B. acht Läuferumwandlungen, denn alle neue Damen müssen zwei weitere Züge machen (in diesem Fall mit Ausnahme von den Damen die nach d8 Anticirce-transportiert werden). Ohne Alphabetschach wäre sowas nie eindeutig zu kriegen, und auch Anticirce trägt hier Wesentliches bei. Die Korrekturfassung hat ein paar Steine mehr, ist aber in anderer Hinsicht eher besser als die Originalfassung. Besonders mag ich es, dass die knifflige D-Verstellung auf e7 erst im Spiel entsteht. Man kann natürlich bedauern, dass der unterbeschäftigte Sc8 notwendig ist (gegen L:b7), aber das komplexe Spiel kann diese Schwäche tragen. — 1.e1D 2.Dd1 3.Dh5 4.-5.e1D 6.Dd1 7.Dg4 8.-10.e1D 11.Db1 12.Dg6 13.-16.e1D 17.D:e6 [sDe6→d8] 18.De8 19.-23.e1D 24.D:a1 [sDa1→d8] 25.a1D 26.Db1 27.-28.a1D 29.Da3 30.De7 31.-33.a1D 34.Da7 35.Db8 36.Df5 Lf6#.

# 5. ehrende Erwähnung: Nr. 18097 von Udo Degener

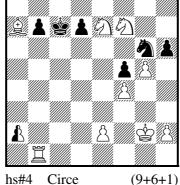
Wahrscheinlich die erste Aufgabe der Weltgeschichte mit dieser Bedingungskombination, aber das allein reicht natürlich nicht für eine Auszeichnung. Dieses Abstand-halten-Spiel hat aber einen seltsamen Reiz, und zeigt dazu eine AUW+2 ohne Zusatzmaterial. Es ist ein Vorzug, dass sämtliche schwarzen Steine ziehen. AMU spielt zwar eine bescheidene Rolle im Spiel, aber wie unser Sachbearbeiter AB bemerkt hat, wäre ohne diese Bedingung die Aufgabe viel schneller lösbar. — 1.a1D 2.Dh8 3.c1D 4.Df4 5.-6.b1L 7.a3 8.e1S 9.Dg3 10.Ke3 11.Lg6 12.-13.a1T 14.-15.Te5 16.-18.c1S 19.Sa2 20.Sc3 21.Sb5 T:g3#.





hs#4 0.1;1.1;... (6+13) b)  $\triangle$  c6 $\rightarrow$ c5

7. ehr. Erw. 18152
Ralf Krätschmer
Hubert Gockel zum
60. Geburtstag gewidmet



hs#4 Circe b)  $\triangle h2 \rightarrow h3$ 

# 8. ehr. Erw. 18421 Torsten Linß

rezi-h#15 0.1;1.1;... (3+2)

# 6. ehrende Erwähnung: Nr. 18416 von Christopher Jones

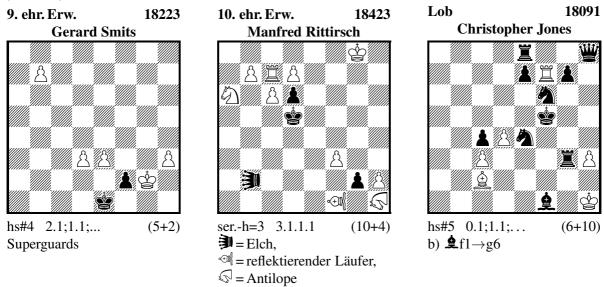
Eine spannende Methode, diese bekannte (wenn auch nicht gerade in hs#-Form) Doppelfesselungs-Konstellation auszunutzen: Ein schwarzer Springer wird indirekt entfesselt und ersetzt danach den geschlagenen Kollegen, um am Ende mit einem Rückkehrzug mattsetzen zu können. Es ist sehr befriedigend, dass nicht nur die weißen T/L und die schwarzen S/S ihre Funktionen tauschen, sondern auch die schwarzen T/L. Dass der sLd2 nur in a) mitspielt, kann ich leicht tolerieren. Die Stellung ist ziemlich NL-gefährdet; in a) geht nicht 1.– Ld7 2.Th1 Sd4?? 3.K:d4 Th4 4.L:d7+, und in b) nicht 1.– Tf3 2.L:b7 Sd5 3.K:d5 Lf7 4.T:f3+ Sf4+ 5.Kc6! — a) 1.– Ld7 2.T:f4+ S:f4 3.K:d4 Th4 4.L:d7+ Se6#, b) 1.– Tf3 2.L:e6+ S:e6 3.Kd5 Lf7 4.T:f3+ Sf4#.

#### 7. ehrende Erwähnung: Nr. 18152 von Ralf Krätschmer

Dass der schwarze König einen neutralen Stein schlagen muss, der nach Repuls mit Einsperrung den weißen König mattsetzt, das ist nichts Neues. Origineller ist, dass der Neutrale erst von Weiß zum Schlagfeld Circe-befördert werden muss. Technisch gesehen mag ich hier besonders die Rolle des Bh6, der einmal nach h4 zieht, einmal nach f4. In a) darf er nicht nach f4 wegen der Wiedergeburt auf g2, genau die Tatsache, die Weiß in b) ausnutzt. — a) 1.Kh3 a:b1nL [+wTh1] 2.T:b1 [+nLc8] h5 3.Tb6 h4 4.Sd5+ K:c8 [+nLf1]#, b) 1.Kf3 a1nS 2.T:a1 [+nSb8] h:g5 [+wBg2] 3.Ta6 g:f4 [+wBf2] 4.Lb6+ K:b8 [+nSg1]#.

#### 8. ehrende Erwähnung: Nr. 18421 von Torsten Linß

Ziemlich verblüffend, dass Kd4 nur über d6-c6 nach d1 gelangen kann, was den seltsamen Zug Lb4-c5 erklärt. Der wK muss auf c3 die dritte Reihe verstellen, damit der sK auf a3 die Linie überqueren kann. Strategisch interessant, mit nur 5 Steinen. — 1.– Kb5 2.Kd5 d4 3.Kd6 Kc4 4.Lc5 Kc3 5.Kc6 d5+ 6.Kb5 d6 7.Ka4 d7 8.Ka3 d8S 9.Ka2 Sc6 10.Kb1 Sb4 11.Kc1 Sa2+ 12.Kd1 Kb2 13.La3+ Ka1 14.Kc2 Td3 (15.Lb2#) 15.Lc1 Sb4#.



#### 9. ehrende Erwähnung: Nr. 18223 von Gerard Smits

Allumwandlung mit Superguards-typischen Selbstmatts: Der sK im Schach muss sich decken lassen, dabei verstellt er aber die weiße Deckungslinie zum wK, womit der wK gleichzeitig mattgesetzt wird. Bd3 ist offensichtlich notwendig, um eine Deckung des weißen Königs durch die weiße Dame zu vermeiden; Bh3 verhindert den Dual 1.Kh3; Be3 ist aus subtileren Gründen da: Ohne ihn gäbe es eine Zugumstellung: 1.b8D f1S 2.Df4 (Weiß darf nicht Be3 decken, bevor Schwarz ihn durch S:e3 schlägt). Gut, dass durch diese Hilfsbauern die Miniaturform nicht überschritten wurde. — *I*) 1.Kg3 Kf1 2.b8T Kg1 3.Tb2 f1L 4.Kh2+ Kg2#, II) 1.b8D f1S 2.Kg1 S:e3 3.Df4 Sd1 4.Kf1+ Kf2#.

# 10. ehrende Erwähnung: Nr. 18423 von Manfred Rittirsch

Drei korrespondierende Märchenumwandlungen mit Musterpatts, ökonomisch dargestellt. Einerseits kann man bedauern, dass nur zwei Lösungen einen Phönix zeigen, andererseits ist die Fesselung des Elchs auf c7 besonders eindrucksvoll. Die etwas ungebräuchlichen Märchenfiguren sind alle gut genutzt; ELb2 ermöglicht die Elchumwandlungen, aber vermeidet auch Nebenlösungen wie 1.g1L 3.Lh8 K:h8. — *I)* 1.g:h1AN 2.ANe5 3.ANa8 b:a8AN=, II) 1.g1EL 2.ELh3 3.EL:c7 b8EL=, III) 1.g:f1RL 2.RL:d7 3.RLc8 b:c8RL=.

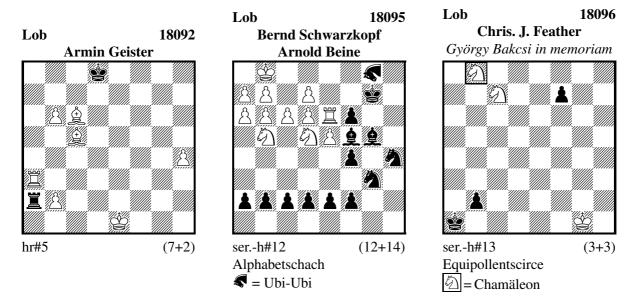
Lobe ohne Rangfolge (sortiert nach Erscheinungsdatum)

#### Lob: Nr. 18091 von Christopher Jones

In dieser Art Aufgaben mit Schachs auf dem früheren Standfeld des schwarzen Königs, nachdem Fesselungen aufgelöst sind, schimmern die Lösungen meistens durch. Das ist aber hier nicht der Fall – vielleicht wegen des Spiels der weißen Bauern (eine Spezialität des Autors). Die Lösungen sind nicht völlig analog, aber nahe genug verwandt: Zwei verschiedene D/L-Batterien werden auf der h-Linie aufgebaut, um schließlich durch L:f5# mattzusetzen. — a) 1.– L:h3 2.La4 Sc5 3.d:c5 Ke5 4.Ld7 Se4 5.Tf5+ L:f5#; b) 1.– Lh7 2.T:e7 Sg4 3.Td7 Ke6 4.h:g4 Sf6 5.Lf5+ L:f5#.

#### Lob: Nr. 18092 von Armin Geister

Das Spiel ist ziemlich raffiniert: S1 darf nicht Schach bieten, damit Weiß Ta3-a2 ziehen kann; S2 muss Schach bieten, damit Weiß Ta8# nicht ziehen kann; S3 muss Schach bieten, damit Schwarz ein Tempo verlieren kann, ohne Weiß die Möglichkeit zu Ta8# zu geben. Eine ähnliche Logik könnte man vielleicht in einer etwas größer angelegten Aufgabe darstellen? — 1.Kd1? Ta1+ 2.Kc2 Td1? 3.Ta8#!; 1.Kd2! Ta1 2.Ta2 (2.Kc2? Td1 3.Ta8#) 2.— Td1+ (2.— Te1..h1) 3.Ta8#!) 3.Kc2 Td2+ (3.— Td6? 4.Kb1 und Schwarz fehlt ein Wartezug: 4.— T~? 5.Ta8#!, 4.— T:c6? 5.Ka1 Tc1??, 4.— Kc8? 5.Ta8#!, 4.— Ke7? 5.Ka1 Td1??) 4.Kb1 Td6 (4.— T~? 5.Ta8#) 5.Ka1 Td1#.



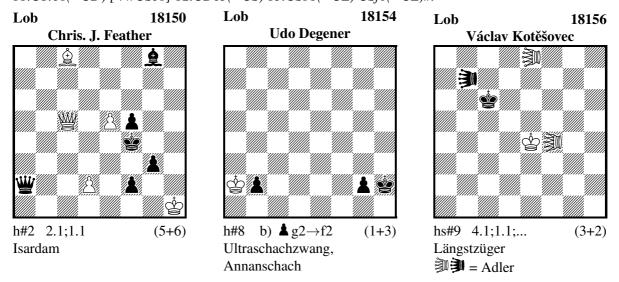
#### Lob: Nr. 18095 von Bernd Schwarzkopf & Arnold Beine

Es ist eigentlich unerwartet, dass man die unglaublich kraftvollen Ubi-Ubis thematisch behandeln kann – das ist aber der Fall, wie man hier sieht. Die Viecher müssen die Fluchtfelder des schwarzen Königs besetzen, und eine Einbahnstraße führt um den König herum: g4-h6-f7-h8-g6-f8-h7. Daraus folgt, dass die Felder von hinten an geblockt werden müssen. Alphabetschach besorgt auf triviale Weise, dass die Bauern in einer eindeutigen Reihenfolge ziehen (ohne Alphabetschach ist das natürlich hoffnungslos). Die schwerfällige Stellung ist gut verständlich, wenn man bedenkt, dass keine Seitenwege in die Einbahnstraße führen dürfen, und auch keine nach c7 oder e8 (sonst wäre das Matt kein Matt).

Ich vermute, dass die weißen Springer nur da sind, um b5 und d5 für die Ubi-Ubis zu blocken, und nur deswegen Springer sind, weil schon acht weiße Bauern auf dem Brett stehen. Ist das sinnvoll, hier in der Märchenwelt? Schwarz hat acht Bauern und einen Ubi-Ubi; ist das okay, aber zehn Bauern nicht? — 1.a1UU 2.UUh7 3.b1UU 4.UUbf8 5.c1UU 6.UUcg6 7.d1UU 8.UUdh8 9.e1UU 10.UUef7 11.f1UU 12.UUfh6 a8UU#.

#### Lob: Nr. 18096 von Chris. J. Feather

Drei sukzessive Verwandlungszyklen (L-T-D-S-L...) sind mit Chamäleons nichts Besonderes; sie kommen ja automatisch, wenn das Chamäleon 12 Züge macht. Die Schwierigkeit ist, die zwölf Züge eindeutig zu bekommen. Der Trick dazu ist hier, dass die beiden weißen Springer auf die richtigen Felder Equipollents-mäßig geschubst werden müssen. Der sBf7 verhindert offensichtlich einen Mattdual CSg7(=CL). — 1.b1CL 2.CLd3(=CT) 3.CTd8(=CD) 4.CD:c7(=CS) [+wSb6] 5.CSd5(=CL) 6.CLa8(=CT) 7.CT:b8(=CD) [+wCSc8] 8.CD:b6(=CS) [+wSb4] 9.CSd5(=CL) 10.CLa8(=CT) 11.CT:c8(=CD) [+wCSe8] 12.CDc3(=CS) 13.CSb1(=CL) CSf6(=CL)#.



#### Lob: Nr. 18150 von Chris. J. Feather

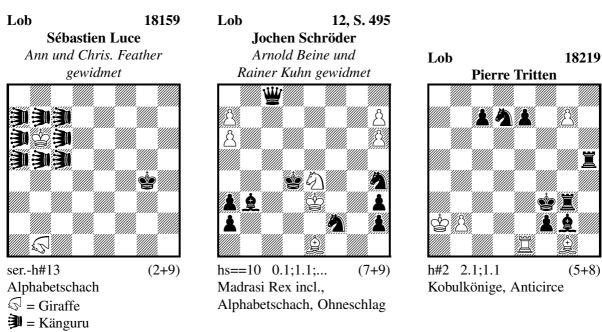
Gegenseitige, kritische Verstellungen auf der Diagonale, die den weißen Erstzug zulassen, wodurch der verstellende Stein Isardam-gefesselt wird. Es ist wahrscheinlich kein Zufall, dass die schwarze Parade, die so ausgeschaltet wird, eindeutig ist. Eine sparsame Konstruktion, die gut zum Thema passt. — I) 1.Df7 Le6 2.Ke4 De3# (3.Db7??), II) 1.Lb3 Dc4+ 2.Kf3 Lb7# (3.Ld1??).

#### Lob: Nr. 18154 von Udo Degener

Eine AUW LT/DS mit abwechslungsreichem Spiel und Annan-spezifischen K-Matts. Ein guter Wenigsteiner. — a) 1.b1L+ Kb3 2.La2+ Kc2 3.Lb1+ Kd1 4.g1T+ Ke2 5.Ld3+ Kf3 6.Le2+ Ke3 7.Tg3+ Kf2 8.Th3+ Kg1#, b) 1.b1D+ Ka3 2.Dd3+ Ka4 3.Dd7+ Kb3 4.Dh3+ Kc2 5.f1S+ Kd1 6.Se3+ Ke1 7.Sg2+ Ke2 8.Kg1+ Kf2#.

#### Lob: 18156 von Václav Kotěšovec

Fast exakte Echos in allen vier Ecken, ohne Zwillingsbildung, aber auch ohne Strategie. — I) 1.Ke5 ADd7 2.ADd4 ADc4 3.ADc5 Kb7 4.Kd6 Ka6 5.Kc7 ADb7 6.Kb8 ADc8 7.Ka8 ADd5 8.ADa7 ADc4 9.ADcb8 ADb7#, II) 1.Kf5 ADd7 2.ADc8+ ADg6 3.Kf6 Kd7 4.ADe6 Ke8 5.Kg7 ADe5 6.ADf7+ Ke7 7.Kh8 Kf8 8.ADg8 ADd6 9.ADeh7 ADg7#, III) 1.Kf3 ADb5 2.ADb7 ADa7 3.Kg2 Kd5 4.Kh1 Ke4 5.ADd3 Kf3 6.ADf2 ADg3 7.ADh4 ADe3 8.ADg1 ADe1 9.ADfh2 ADg2#, IV) 1.ADe3 ADb5 2.Kd3 ADc2 3.Kc3 Kb5 4.AD3c4 Ka4 5.Kb2 ADd4 6.ADb3+ Kb4 7.Ka1 Ka3 8.ADa2 ADc5 9.ADcb1 ADb2#.



#### Lob: Nr. 18159 von Sébastien Luce

Die lustigste Aufgabe des Jahrgangs: Die ganze Känguru-Herde muss vom weißen zum schwarzen König überspringen (Alphabetschach ist bei der Reihenfolge behilflich), alles ohne Hilfssteine realisiert. Die "kontinentale Diskrepanz" (Löser JS: "Plötzlich erscheint eine Giraffe und setzt ihn matt. Falscher Kontinent, wo kommt die denn her?") ist nicht so schlimm wie es aussehen mag, denn ein Kamel a2 würde (wie AB bemerkt) dieselbe Lösung mit einem anderen Mattzug erlauben – und in Australien gibt es tatsächlich eine halbe Million Dromedare (natürlich ursprünglich aus dem Ausland eingeführt)! Ein KAa2 wäre also wissenschaftlich besser, aber schachlich etwas schlechter als die Giraffe. — 1.KÄd5 2.KÄd6 3.KÄd7 4.KÄe5 5.KÄe4 6.KÄf5 7.KÄf3 8.KÄf4 9.KÄg5 10.KÄg3 11.KÄh3 12.KÄh4 13.KÄh5 GIc5#.

#### Lob: Nr. 12, S. 495 von Jochen Schröder

Der Beschreibung des Autors in Heft 302 habe ich nicht viel hinzuzufügen. Eine weiße und eine schwarze AUW in den Ecken, das ist ein gewaltiges Thema, das gewaltige Mittel zu ihrer Durchführung benötigt hat. Durch Madrasi-Doppelpatt-Forderung werden die meisten Umwandlungen ziemlich trivial begründet, aber das antikritische Manöver h1T-g1-g7! & h8T-g8 gefällt mir außerordentlich gut. — 1.– a1L 2.a8L Lc3 3.a7 a2 4.Ld5 a1D 5.a8D h1T 6.h8T Tg1 7.h7 Tg7! 8.Tg8 h2 9.h8S h1S 10.Sg6 Sg3==.

#### Lob: Nr. 18219 von Pierre Tritten

Allumwandlung, bei der die beiden Bedingungen gut verknüpft sind. Ein schwarzer Bauer schlägt auf die Umwandlungsreihe und wird nach Anticirce-Repuls selbst geschlagen mit Matt nach Anticirce-Repuls. Dabei werden beide Könige Kobul-transformiert; der wK nutzt seine Transformierung, um ein Fluchtfeld auf f4 bzw. g4 zu decken; die Transformierung des sK ermöglicht erst die Matts. Eine Verstellung im zweiten schwarzen Zug sperrt partiell den schwarzen Kobul-König ein. Dazu ein natürlicher Funktionswechsel zwischen wT und wL. — I) 1.f:e1T [ $sT\rightarrow h8$ ; wKa2=kT] kTa4 2.Tf5  $g:h8D \ [wD\rightarrow d1; \ sKf3=kT]\#, \ II) \ 1.f:g1L \ [sL\rightarrow f8; \ wKa2=kL] \ kLe6$  $2.c6 \text{ g:f8S [wS} \rightarrow \text{g1; sKf3} = \text{kL]}\#.$ 

# Lob: Nr. 18287 von Jochen Schröder

Vier Rochaden in vier Einzelzügen, alles ermöglicht durch make&take&make und die (äußerlich seltsame, aber völlig logische) Rochaderegel in make&take. Dass jeder Zug thematisch ist, ist wertvoll. Das Spiel ist aber durch Madrasi und Doppelpatt eher forciert (fast automatisch) als subtil; z. B. müssen sich ja die Türme in der Pattstellung gegenseitig beobachten. — 1.0-0-0:d2-e1 0-0:f7-e8 2.0-0:a7-b6 0-0-0:a6-a5==.

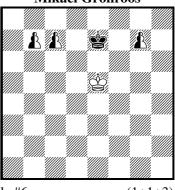
#### Lob: Nr. 18356 von Mikael Grönroos

Die a)-Lösung mit Klasinc-Inder auf b7 und a8 scheint mir originell sowie überraschend und verdient ganz entschieden ein Lob. Die b)-Lösung ist zwar verwandt, aber deutlich alltäglicher. 3+3 Umwandlungen, wobei c8D wiederholt wird. — a) 1.g8nL b6 2.nLd5 nLa8 3.b7 Kd7 4.Ke4 Kc6 5.c8nD+ nDh3 6.b8nD+ Kc5#, b) 1.Kd4 Kf6  $2.Kc3 c1nT + 3.Kb2 nTh1 4.c8nD nTh8 5.Ka1 nDc2 6.g:h8nL + K \sim #.$ 

# 18287 Lob Jochen Schröder ₾ \*\* \* ß h==2(7+6)

make&take&make, Königsdynastie, Madrasi Rex incl.

#### Lob 18356 Mikael Grönroos



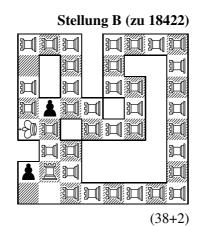
hs#6 (1+1+3)b)  $\triangle b7 \rightarrow c2$ 

18425

# Lob 18422 Jochen Schröder الألط الثالط I I

 $A \rightarrow B4212 \quad s \rightarrow$ Madrasi Rex incl., weißer Schlagzwang, Immunschach, Sentinelles 0/8 = königlicher Wesir

 $\square$  = Wesir



Tibor Érsek Å **\$** ser.-h=11(11+7)

Anticirce

Lob

#### Lob: Nr. 18422 von Jochen Schröder

Eine mathematische Seeschlange, wobei mir die Tempogewinnkombination links unten besonders gefällt (nur der wT kann Wb2 schlagen, weil b1 Immunschach-bedingt frei sein muss). Wenn der weiße kW endlich nach a4 zurückkehrt, ist Wa8 vom sBb5 gefesselt (weil a8 das Repulsfeld für den kW ist). In der Lösungsbesprechung gibt es eine längere Version, aber ich bevorzuge diese Fassung – hauptsächlich, weil der Unterschied zwischen den Stellungen A und B minimal ist, was auf den ersten Blick ganz paradox erscheint. Ich finde auch diese Aufgabe interessanter als die verwandte 18359 vom selben Autor. — 1.a1W Tb1! (1.— Ta2? 2.Wb1 mit Lähmung!) 2.Wa2 xxx 3.Wb2 [+sBa2] T:b2, wobei "xxx" einen freien weißen Zug angibt. Diese freien Züge werden benötigt, das weiße Wesir-Karussell in Bewegung zu setzen und zu halten, bis der kWa4 nach einem Rundlauf wieder an seinem Platz ist. Das Karussell besteht aus 38 Feldern mit 37 Wesiren, einer davon königlich. Das macht dann 37×38–2 = 1404 xxx-Züge. Zwei Züge müssen abgezogen werden, weil den beiden Wesiren auf a8 und b8 je ein Zug in Stellung B fehlt, um den Rundlauf zu vollenden. Insgesamt kommt man also auf das Dreifache der xxx-Züge: 4212 Züge insgesamt von Stellung A zu Stellung B.

#### Lob: Nr. 18425 von Tibor Érsek

Eine Art Allfesselung könnte man sagen: Der schwarze König wird von wDTLS beobachtet, aber deren Wiedergeburtsfelder sind von schwarzen Steinen besetzt – die also allesamt gefesselt sind. Wesentlich ist, dass diese Steine während des Spiels ihre Fesselungsfelder erreichen, was auch für den sK zutrifft. Das Spiel dient glücklicherweise nicht nur der Herstellung des Pattbilds, sondern hat gute Pointen – besonders 5.Lh8!, 8.Ke1! und 11.K:g2 [sK $\rightarrow$ e8]. — 1.Lb1 2.Ta2 3.T:b2 [sT $\rightarrow$ h8] 4.Th1 5.Lh8 6.f:g6 [sB $\rightarrow$ g7] 7.Tf1 8.Ke1 9.Dd1 10.Kf2 11.K:g2 [sK $\rightarrow$ e8] Dg6=.

Stockholm, Januar 2024

Kjell Widlert