

## Eindeutige Beweispartien

Eindeutige Beweispartien (englisch unique proof games) werden der Gattung Retroaufgaben zugeordnet, nehmen dort jedoch eine Sonderstellung ein. Im Gegensatz zu den typischen Retroaufgaben, in denen es um den Legalitätsnachweis geht, sind die Schlussstellungen einer eindeutigen Beweispartie in der Regel immer offensichtlich legal. Die Schwierigkeit besteht darin, dass es eine zusätzliche Zugbeschränkung gibt. Die Definition lautet etwa: In einer eindeutigen Beweispartie soll die vorgegebene Stellung aus der Partieausgangsstellung mit den üblichen Schachregeln in einer vorgegebenen Anzahl von Zügen erspielt werden. Manchmal ist die Zügezahl nicht vorgegeben, und es wird nach der kürzesten Beweispartie gefragt. Mitunter kommen auch Beweispartien mit zusätzlichen (Märchen-)Bedingungen vor. Eine Fundgrube für Beweispartien aller Art stellt die PDB (<http://www.softdecc.com/pdb/index.pdb> und dann k='unique proof game') dar.

Auch die eindeutige Beweispartie unterliegt gewissen Ökonomiekriterien. So gilt es als vorteilhaft, wenn das dargestellte Thema oder die Idee in möglichst geringer Zügezahl (im Idealfall nur mit den thematischen Zügen) dargestellt wird. Weiterhin sollen möglichst wenige Veränderungen zur Ausgangsstellung auftreten. Die Zahl der nichtthematischen Schlagfälle sollte ebenfalls so gering wie möglich sein. Die folgenden Beispiele sollen einen kurzen Überblick über die wichtigsten Motive in orthodoxen eindeutigen Beweispartien liefern.

**1** ist die wohl bekannteste überhaupt. Hier liegt zudem der seltene Fall vor, dass die geforderte Zügezahl nicht die geringstmögliche ist. In 3.0 oder 3.5 Zügen ließe sich die Stellung einfach und auf mehrere Arten erreichen. In 4.0 Zügen gibt es jedoch nur die eine recht effektvolle Lösung. **2** zeigt dagegen schon eine echte kleine Idee. Der Sg8 ist, was auf den ersten Blick vielleicht überraschend erscheint, nicht der ursprüngliche.

Ein vor allem in Kombination mit anderen Themen beliebtes Motiv ist die **Rückkehr (Switchback)** von Figuren auf die Ursprungsfelder. **3** ist ein eindrucksvolles Beispiel für die Rückkehr aller schwarzer Figuren auf die Ausgangsfelder. Sehr geschickt wird die notwendige Umwandlung auf f8 genutzt, um die Rückkehr von 6 schwarzen Figuren zu motivieren. Der Th8 muss dem eigenen König zeitweise Schachschutz geben. Lediglich die Rückkehr des Ta8 ist durch den Schlag eines weißen Steines begründet, während der Sb8 durch das Schach in der Schlussstellung offensichtlich von a6 gekommen sein musste.

Im Gegensatz zur einfachen Rückkehr besteht die Eigenart des **Rundlaufs** darin, dass Hin- und Rückweg nicht identisch sind. Die Meinungen über die Details gehen auseinander. Einige sehen einen Turmmarsch von a1 über a2, a3 und dann in einem Schritt nach a1 als Rundlauf, andere nicht. Ebenso zu den Rundläufen zählen Sequenzen der Art Ba6-a7-a8L-Lb7-La6, also solche mit Bauernumwandlung. **4** zeigt schlagfreie quadratische Rundläufe beider schwarzer Läufer, die die weißen Läufer irgendwie durchlassen müssen. Hingegen bringt **5** den doppelten schlagfreien Rundlauf eines umgewandelten Turms. Hier muss man dafür sorgen, dass die schwarzen Türme und die schwarze Dame ungestört auf die h-Linie ge-

langen. Außerdem muss der schwarze König vor unerwünschten Schachgeboten geschützt werden.

Ein weiteres formales Thema ist der **Platzwechsel** von zwei oder mehreren Figuren. Wie der Name schon sagt, tauschen zwei oder mehrere Figuren zyklisch die Standfelder. Während Platzwechsel verschiedenartiger Figuren (Art und/oder Farbe), und insbesondere, wenn es nur zwei sind, sehr leicht darstellbar sind, braucht man für Platzwechsel gleichartiger Figuren schon feinere Motivationen. Die gezeigten Beispiele präsentieren Platzwechsel von zwei schwarzen Springern **6**, wobei sich noch alle 32 Figuren auf dem Brett befinden, und den Platzwechsel eines Originalturms mit einem Umwandlungsturm **7**. In **8** wechseln drei weiße Damen zyklisch die Plätze, da schwarze Figuren durchgelassen werden müssen. **9** zeigt eine Erweiterung zu einem unsichtbaren Platzwechsel. Hier tauschen Dd1, Lf1 und Sb1 zyklisch die Plätze und werden danach auf ihren neuen Feldern geschlagen. Motiviert wird das durch die Notwendigkeit, Tf1:c1 in einem Zug zu spielen und daher die 1. Reihe räumen zu müssen. Ebenso verhält es sich in **10**, wobei die beiden Umwandlungstürme die Plätze tauschen, bevor sie geschlagen werden.

Schwer zu komponierende als auch schwer zu lösende Themen stellen **Tempomanöver** bzw. **Tempozüge** dar. In **11** hat Schwarz scheinbar 13 freie Züge. Damit jedoch schlussendlich die richtige Partei am Zug ist, muss die schwarze Dame ein Tempo verlieren. Die einzige Möglichkeit besteht in einem weiten Rundlauf. Noch paradoxer sind Tempozüge von verschiedenen Figuren. Den Rekord mit Tempozügen von 5 verschiedenen Figuren hält **12**. Themazüge sind 1.h3, 4....f6, 10....a6, 14....Lb7 sowie 20....Kb7.

Einen großen Auftrieb erlangte die eindeutige Beweispartie durch Themen, in denen Bauernumwandlungen eine wichtige Rolle spielen. Das wichtigste ist das **Ceriani-Frolkin-Thema**, benannt nach dem Italiener Luigi Ceriani und dem Ukrainer Andrej Frolkin. Dabei wird ein Bauer (oder auch mehrere) nach dessen Umwandlung geschlagen. Die Frage ist natürlich, warum der Schlag als Bauer nicht möglich war und warum die Umwandlung eindeutig ist. **13** zeigt das Ceriani-Frolkin-Thema in Vierfachsetzung kombiniert mit einer Allumwandlung (Umwandlung in jede Figurenart). Schwieriger darzustellen sind Schläge durch Figuren statt Bauern (Das heißt **Prentos-Thema**). In **14** wandeln 2 weiße Bauern um, verlassen die Umwandlungsfelder und kehren anschließend wieder auf diese zurück (= **Donati-Thema**), um danach geschlagen zu werden. Die Krönung ist die Verführung 8.e8T, die nur an einem fehlenden Tempo im vorletzten Zug scheitert. Einen ähnlichen Mechanismus zeigt **15**. Hier jedoch vollführen die Umwandlungsfiguren vor der Rückkehr einen Inder. Dabei stößt eine Figur über ein Feld hinweg zurück (sogenannter kritischer Zug, hier 11....Le3), das anschließend besetzt wird (12....Sd2), so dass der gegnerische König die verstellte Linie besetzen oder überqueren (13.0-0-0) kann. Danach wird die Linie wieder geöffnet (13....Sb1+).

Eine Untergruppe des Ceriani-Frolkin-Themas bzw. des Prentos-Themas ist das **Schoebelen-Thema**. Dabei werden die Umwandlungsfiguren auf den Umwandlungsfeldern geschlagen, ohne dass sie nach der Umwandlung noch einen Zug ausführen. Die Frage besteht hier in der Eindeutigkeit der Umwandlungs-

figur. **16** zeigt die Doppelsetzung mit schwarzem Turm und schwarzem Läufer. Offensichtlich funktioniert die Damenumwandlung beim Schnoebelen-Thema nicht.

Noch paradoxer als das Ceriani-Frolkin-Thema ist das **Pronkin-Thema**, benannt nach Dmitrij Pronkin. Hierbei wird die Originalfigur geschlagen. Ein Bauer wandelt in eben diese Figur um und besetzt anschließend das Ursprungsfeld des Originalsteins. Eine Dreifachsetzung mit schwarzer Dame und beiden schwarzen Türmen bringt **17**. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die Mehrfachsetzung auf einem Feld. Dann ist automatisch das Pronkin-Thema mit dem Ceriani-Frolkin-Thema verknüpft. In **18** besetzen insgesamt 3 Umwandlungsdamen das Originalfeld d1. Zwei werden ebenso wie die Originaldame geschlagen. Um das Unwahrscheinliche noch auf die Spitze zu treiben, zeigt **19** das Pronkin-Thema mit weißem Turm und weißem Läufer, die dann allerdings auf den Ursprungsfeldern geschlagen werden. Die Motivation, warum nicht einfach eine Doppelsetzung des Ceriani-Frolkin-Themas möglich ist und die weißen Originalfiguren nicht auf den Ausgangsfeldern geschlagen werden, ist fein versteckt. Das Gegenstück zum Pronkin-Thema bildet das **Anti-Pronkin-Thema**. Es ist eine Erweiterung des Ceriani-Frolkin-Themas. Ein Bauer wandelt um und wird danach geschlagen. Anschließend besetzt eine Originalfigur gleicher Art das Umwandlungsfeld des Bauern. Eine Doppelsetzung mit beiden weißen Springern bringt **20**. Auch hier ist es möglich, dass die Originalsteine geschlagen werden, nachdem sie die Umwandlungsfelder erreicht haben. **21** zeigt das für die schwarze Dame und den schwarzen Springer, wobei das Umwandlungsfeld jeweils g1 ist. Neben diesen typischen Themen gibt es noch eine Reihe weiterer, die kurz mit je einem Beispiel erwähnt werden sollen. Beim **Mehrspanner** gibt es zwei oder mehr Lösungen. Allerdings muss nicht notwendigerweise schon der erste Zug verschieden sein, was aber von Vorteil ist. Ebenso wie beim **Mehrling**, bei dem Lösungen zu zwei nahezu gleichen Stellungen (durch Versetzen, Entfernen oder Farbwechsel einer Figur bzw durch Tausch zweier Figuren) gesucht sind, sollten die Lösungen thematisch irgendwie zusammenhängen. Häufig ist das nicht oder nur unzureichend der Fall. Ein Beispiel für einen Zweispänner mit einer sehr hohen Zügezahl ist **22**. In beiden Lösungen wird das Ceriani-Frolkin-Thema in Doppelsetzung gezeigt, aber mit insgesamt vier unterschiedlichen Umwandlungen (Allumwandlung). Dabei verzweigen die beiden Lösungen bereits im ersten Zug. 3 **en-passant**-Schläge zeigt **23**. Sehr paradox ist das Motiv der **Scheinrochade**. Hierbei wird eine Rochade suggeriert, die in Wirklichkeit gar nicht stattgefunden hat. In **24** wird sogar der gesteigerte Fall demonstriert, dass Weiß scheinbar lang rochiert hat. Tatsächlich hat Weiß aber kurz rochiert und anschließend künstlich lang. Ein ähnliches Motiv ist die Rochaderücknahme, die später in **37** noch zu sehen sein wird. Die nette Idee der **25** besteht darin, dass der weiße Läufer im Zickzack von c1 nach d8 marschiert, dabei Bc7 und Dd8 schlägt und anschließend auf demselben Weg wieder zurückkehrt. Eine weitere Idee ist die Verkettung von Schlägen. In **26** gibt es eine zehngliedrige offene Kette von schlagenden und geschlagenen Figuren. Bd2 schlägt Sb8, Sb8 schlägt Lf1 usw. In einigen Beweispartien ist das Thema unmittelbar in der Schlussstellung zu sehen. Meistens sind bestimmte Figuren nach einem Muster angeordnet. Ein

Beispiel zeigt **27**. Hier sind im Vergleich zur Ausgangsstellung alle schwarzen Steine 2 Felder vorgerückt. Daneben gibt es auch Bauernsäulen, Figuren auf einer Reihe und vieles mehr. In **28** sind 4 weiße und 4 schwarze Springer entlang einer langen Diagonale angeordnet. Eher strategisch angehaucht sind die Themen Bahnung und Inder. Letzterer wurde bereits bei **15** erläutert. Bei der Bahnung räumt ein Stein eine Linie für einen anderen, indem er entlang dieser Linie über das Feld, das die nachfolgende Figur besetzen soll, hinauszieht. In **29** bahnt der weiße Turm, indem er von b3 nach f3 zieht, für den schwarzen, der ihm von a3 auf der gleichen Linie nach e3 folgt. Vorher räumt der schwarze Turm die dritte Reihe für den weißen (von g3 nach a3), indem er in entgegengesetzter Richtung, so dass der weiße Turm dann freie Bahn hat. Das nennt man im Fachjargon Loydsche Linienräumung. Diese sieht man ebenso vom schwarzen Läufer b4, der von f8 kommend nach a3 zieht, um die schwarze und weiße Dame auf dieser Linie in entgegengesetzter Richtung vorbeizulassen. Dabei bahnt die schwarze Dame im voraus für die weiße. Weitere Ideen sind lange Königswanderungen durch gegnerisches Gelände wie in **30** und Kreuzschläge von Bauern. In **31** schlagen die g- und h-Bauern beider Seiten jeweils überkreuz. Zu den vielen Themen, die bestimmte Rekorde zeigen, seien nur drei erwähnt. Es gibt einige eindeutige Beweispartien mit nur drei Steinen. Ein Beispiel ist **32**. Krzlich wird sogar eine eindeutige Beweispartie mit nur zwei Steinen gefunden. Den Rekord für die längste symmetrische Beweispartie hält **33**. Ein Patt mit möglichst vielen Steinen zeigt **34**. Unter den vielen kürzesten Beweispartien, die ein Matt einer bestimmten Figur auf einem bestimmten Feld zeigen, sei **35** herausgegriffen.

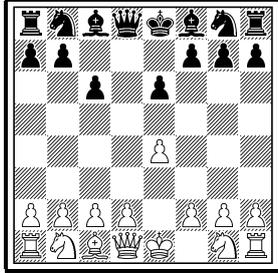
Weiterhin seien noch drei prägnante Beispiele zitiert, die besprochene Themen kombinieren. In **36** wird das Pronkin-Thema mit der schwarzen Dame doppelt gesetzt. Interessanterweise wurden beide schwarzen Damen auf d8 von Bauern geschlagen. Die umgewandelten Figuren (jeweils Läufer) wurden ebenfalls geschlagen, womit das Ceriani-Frolkin-Thema erfüllt ist. **37** zeigt eine Ansammlung verschiedener Themen: Tempozüge eines weißen und eines schwarzen Bauern, Rochaderücknahme und Ceriani-Frolkin-Thema mit der weißen Dame. Spektakulär ist der Abschluss mit **38**. Der auf e8 umgewandelte Turm wurde auf c6 geschlagen. Der Originalturm h1 besetzt dann das Umwandlungsfeld (Anti-Pronkin-Thema) und wird dort ebenfalls geschlagen. Ein weiterer weißer Bauer wandelt auf g8 in einen Turm um, der anschließend nach h1 marschiert (Pronkin-Thema).

Abschließend werden meine drei persönlichen Favoriten vorgestellt. Auf Platz 3 rangiert mit **39** eine unglaubliche Doppelsetzung weißer Rundläufe, um dem schwarzen König den Weg nach a8 zu ebnet. Platz 2 bekommt die Sechsfachsetzung des Ceriani-Frolkin-Themas **40** und unangefochtener Spitzenreiter ist die Vierfachsetzung des Pronkin-Themas mit weißer Allumwandlung **41**.<sup>1</sup>

---

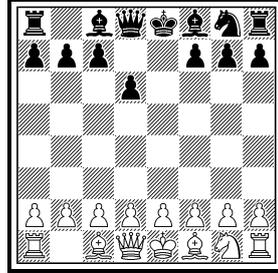
<sup>1</sup>Ich habe mich nicht gescheut, unthematische Verlängerungen wegzulassen. Die entsprechenden Beweispartien sind mit „Abkürzung“ gekennzeichnet.

1  
**Tibor Orban**  
*1791 Die Schwalbe*  
*4/1976 38*  
*Lob*



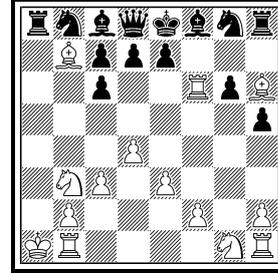
BP in C+ (15+15)  
 genau 4.0 Zügen

2  
**Geza Schweig**  
*Tukon 1938*



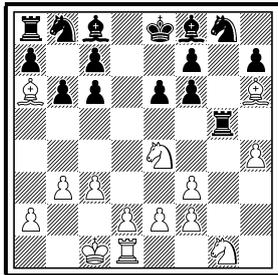
BP in C+ (15+14)  
 4.0 Zügen

3  
**Satoshi Hashimoto**  
*R121 Problemesis*  
*12/2003 36*  
*1. ehrende Erwähnung*



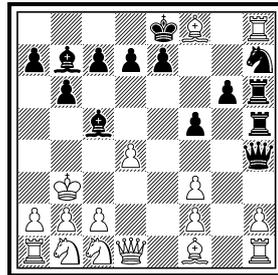
BP in C+ (14+14)  
 20.0 Zügen

4  
**Michel Caillaud**  
*Abkürzung*  
*634 Europe Echecs*  
*4/1997 455*



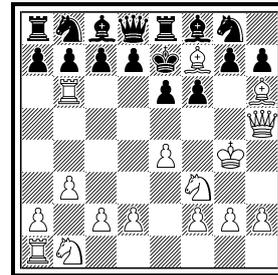
BP in C+ (14+15)  
 18.0 Zügen

5  
**Michel Caillaud**  
*P0130 StrateGems*  
*7-9/2003 23*  
*4. Preis*  
*Gianni Donati*  
*gewidmet*



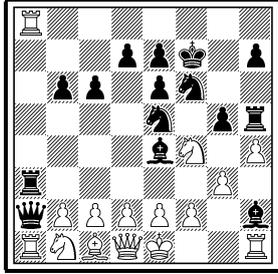
BP in C- (16+14)  
 22.5 Zügen

6  
**Gianni Donati**  
*R140 Probleemblad*  
*7-8/2001*  
*3. Lob*



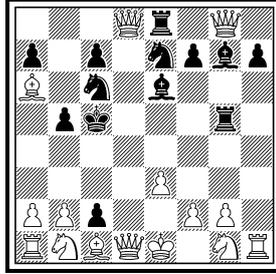
BP in C+ (16+16)  
 17.0 Zügen

7  
**Jasper van Atten**  
*Abkürzung*  
**6869 Die Schwalbe**  
**2/1990 121**  
*3. ehrende Erwähnung*



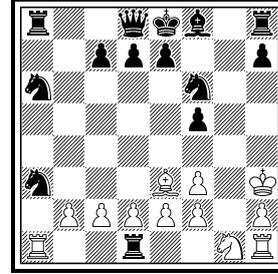
BP in C+ (15+15)  
 19.5 Zügen

8  
**Unto Heinonen**  
**12571 Die Schwalbe**  
**2/2005 211**  
*2. ehrende Erwähnung*



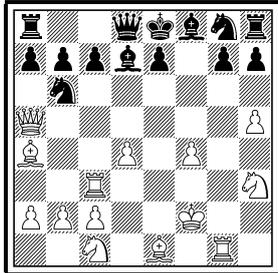
BP in C+ (15+13)  
 15.5 Zügen

9  
**Gerd Wilts**  
**Reto Aschwanden**  
**12180 Die Schwalbe**  
**2/2004 205**  
*5. ehrende Erwähnung*



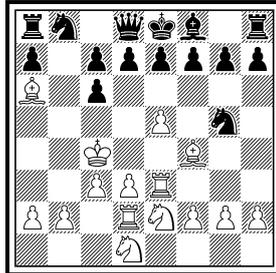
BP in C+ (12+14)  
 18.0 Zügen

10  
**Gerd Wilts**  
**Reto Aschwanden**  
**12306 Die Schwalbe**  
**6/2004 207**  
*2. Preis*



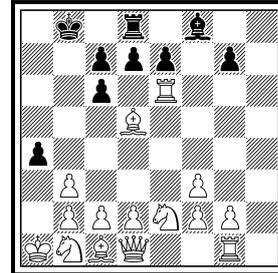
BP in C+ (14+14)  
 17.5 Zügen

11  
**Olli Heimo**  
**1351 Suomen**  
**Tehtävänäikat**  
**3-4/1997**



BP in C+ (15+15)  
 18.0 Zügen

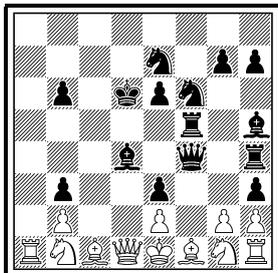
12  
**Peter Wong**  
*Abkürzung*  
**R233 The**  
**Problemist 1/1995**  
*2. Preis*  
*R. Meadley gewidmet*



BP in C+ (15+9)  
 21.0 Zügen

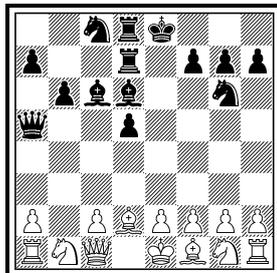
13  
Unto Heinonen

*Version*  
*R142 Probleemblad*  
*7-8/2001*  
6. Lob



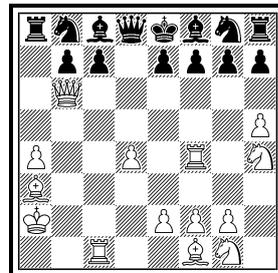
BP in C+ (12+15)  
26.0 Zügen

14  
Gerd Wilts  
*12239 Die Schwalbe*  
*4/2004 206*  
1. ehrende Erwähnung



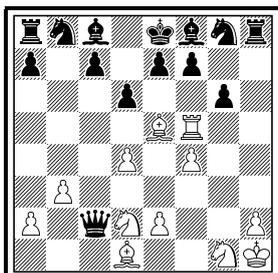
BP in C+ (14+14)  
16.0 Zügen

15  
Reto Aschwanden  
*R44 Problemesis*  
*2001*  
1. ehrende Erwähnung



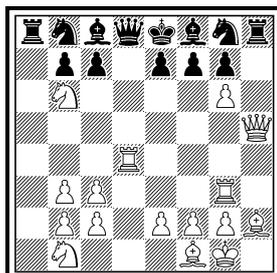
BP in C+ (14+14)  
15.5 Zügen

16  
Rustam Ubaidullaev  
*R170 Problemesis*  
*8/2004*



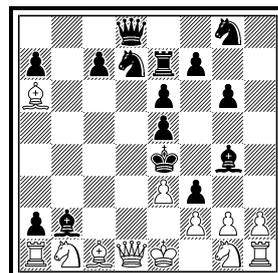
BP in C+ (12+14)  
15.5 Zügen

17  
Dmitrij Pronkin  
*Abkürzung*  
*6576 Die Schwalbe*  
*4/1989 116*  
1. Lob



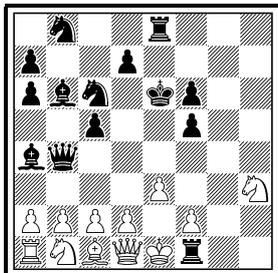
BP in C+ (16+13)  
24.0 Zügen

18  
Satoshi Hashimoto  
*R151 Probleemblad*  
*6/2004*



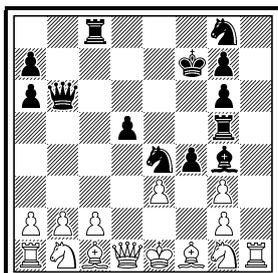
BP in C+ (12+15)  
25.0 Zügen

19  
 Reto Aschwanden  
 Michel Caillaud  
*R323 The  
 Problemist 5/2002*  
 1. Preis



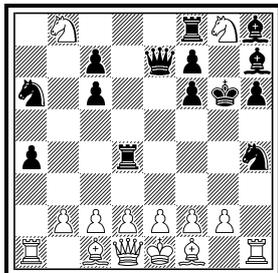
BP in C+ (12+14)  
 20.0 Zügen

22  
 Michel Caillaud  
*R106 Probleemblad  
 9-10/2000*  
 1. Preis  
 Joost de Heer gewidmet



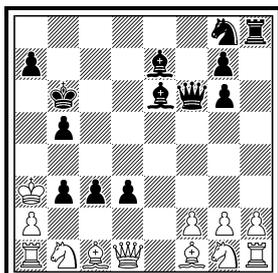
BP in C+ (14+13)  
 16.0 Zügen 2.1;1....

20  
 Andrej Frolkin  
*8885 Die Schwalbe  
 6/1995 153*  
 3. ehrende Erwähnung



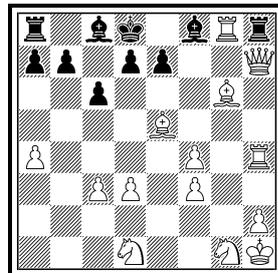
BP in C+ (14+14)  
 19.5 Zügen

23  
 Thierry LeGleuher  
*R028v Probleemblad  
 9-10/2000*  
 2. Preis ex aequo



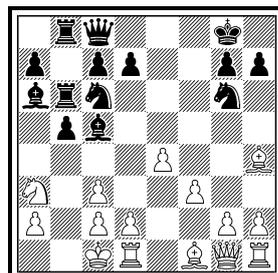
BP in C+ (12+13)  
 17.0 Zügen

21  
 Reto Aschwanden  
*R229 Probleemblad  
 2/2004*  
 1. Preis



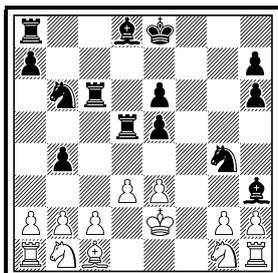
BP in C- (14+10)  
 21.5 Zügen

24  
 Reto Aschwanden  
*Abkürzung  
 11351 Die Schwalbe  
 12/2001 192*  
 2. ehrende Erwähnung



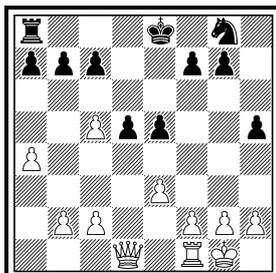
BP in C+ (15+14)  
 18.5 Zügen

25  
 Nicolas Dupont  
*13018 Die Schwalbe*  
*4/2006 218*  
 Lob  
 Gerd Wilts gewidmet



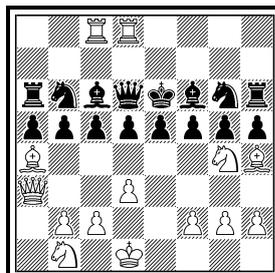
BP in C- (13+14)  
 23.5 Zügen

26  
 Andrej Kornilow  
 Andrej Frolkin  
*Abkürzung*  
*7766 Die Schwalbe*  
*6/1992 135*  
 2. Lob



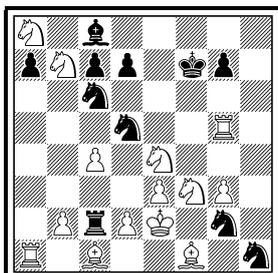
BP in C+ (11+11)  
 11.5 Zügen

27  
 Unto Heinonen  
*R022 Probleemblad*  
*5/1998*  
 1. Preis



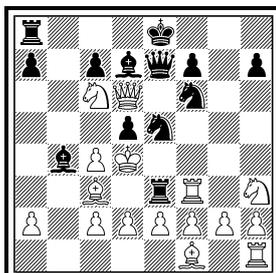
BP in C- (14+16)  
 23.0 Zügen

28  
 Michel Caillaud  
*R0063 StrateGems*  
*7-9/2000 11*  
 4. ehrende Erwähnung



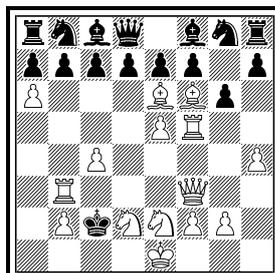
BP in C+ (14+11)  
 21.0 Zügen

29  
 Gligor Denkovski  
 Ivan Denkovski  
*11352 Die Schwalbe*  
*12/2001 192*  
 4. ehrende Erwähnung



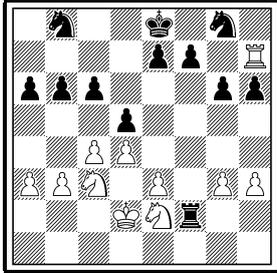
BP in C+ (16+13)  
 21.0 Zügen

30  
 Rustam Ubaidullaev  
*R0108 StrateGems*  
*2002 19*  
 2.-4. Preis



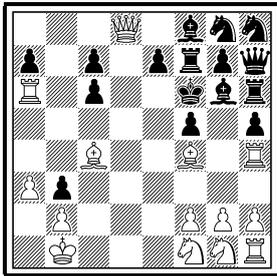
BP in C+ (15+16)  
 18.0 Zügen

**31**  
**Kostas Prentos**  
*R0097 StrateGems*  
 4-6/2002 18  
 2. Lob



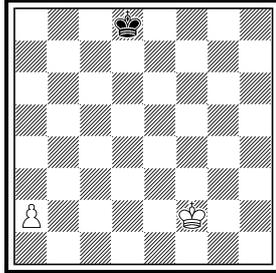
BP in C+ (11+12)  
 17.0 Zügen

**34**  
**Christoph Fieberg**  
*12181 Die Schwalbe*  
 2/2004 205  
 spezielle ehrende  
 Erwähnung



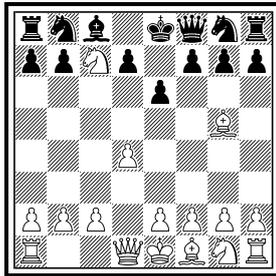
BP in C+ (14+16)  
 22.5 Zügen

**32**  
**Gerd Wilts**  
**Norbert Geissler**  
*6559 feenschach*  
 11/1993 109



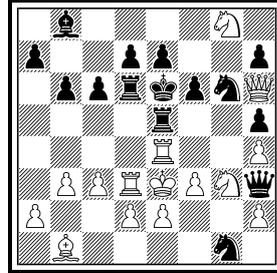
BP in 16.5 C+ (2+1)  
 Zügen

**35**  
**Francois Labelle**  
*Internet Mailing*  
 List 7/2004



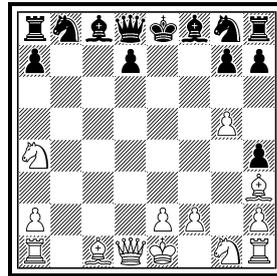
BP in C+ (16+14)  
 4.5 Zügen

**33**  
**Andrej Kornilow**  
**Andrej Frolkin**  
**Dmitrij Pronkin**  
*5408 Die Schwalbe*  
 2/1986 97  
 3. Preis



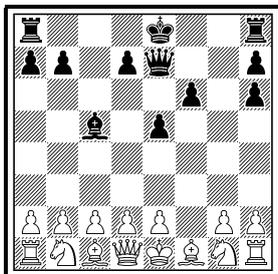
BP in C- (15+15)  
 33.0 Zügen

**36**  
**Michel Caillaud**  
*R3 Probleemblad*  
 5/1999 8  
 1. Preis



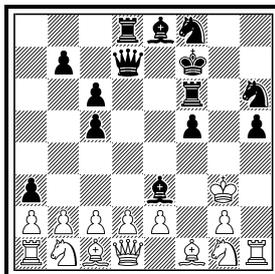
BP in C+ (13+13)  
 17.0 Zügen

**37**  
**Klaus Kiesow**  
*12301 Die Schwalbe*  
*6/2004 207*  
*Lob*



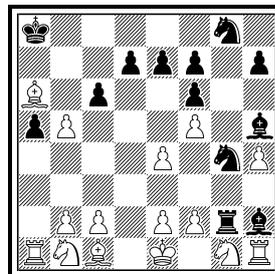
BP in C+ (15+12)  
 11.0 Zügen

**38**  
**Reto Aschwanden**  
*12116 Die Schwalbe*  
*12/2003 204*  
*2. ehrende Erwähnung*



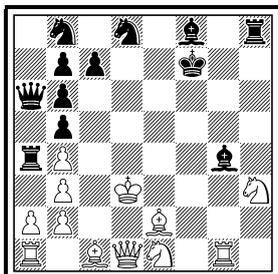
BP in C+ (14+14)  
 19.5 Zügen

**39**  
**Michel Caillaud**  
*3046 phenix*  
*4/1999 73*  
*1. Preis*



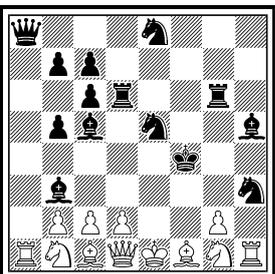
BP in C- (15+13)  
 25.5 Zügen

**40**  
**Michel Caillaud**  
*Abkürzung*  
*593 Europe Echecs*  
*10/1994 427*  
*Andrej Frolkin und*  
*Gerd Wilts gewidmet*



BP in C+ (12+12)  
 32.0 Zügen

**41**  
**Nicolas Dupont**  
**Gerd Wilts**  
*R350 Probleemblad*  
*1-3/2009*  
*Andrej Frolkin und*  
*Dmitri Pronkin*  
*gewidmet*



BP in C+ (12+14)  
 31.5 Zügen

**1) Tibor Orban:**

1.e4 e6 2.Lb5 Ke7 3.L:d7 c6 4.Le8 K:e8

In 3.0 und 3.5 Zügen gibt es viele Möglichkeiten, in 4.0 Zügen aber nur eine sehr versteckte.

Lösungsfindung: Entweder man sieht es oder nicht.

Hier muss in der Forderung „genau“ stehen, da es kürzere BPs mit gleichem Zugrecht in der Endstellung gibt.

**2) Geza Schweig:**

1.Sc3 d6 2.Sd5 Sd7 3.S:e7 Sdf6 4.S:g8 S:g8

Der Sg8 kommt in Wahrheit von b8 (Sibling-Thema).

Lösungsfindung: Bei der kurzen Zugfolge einfach probieren.

### 3) Satoshi Hashimoto:

1.c3 h5 2.Da4 Sh6 3.Dc6 bc 4.g4 Lb7 5.g5 Dc8 6.g6 Kd8 7.gf g6 8.d4 Lg7 9.Sd2  
Te8 10.f8T a6 11.Tf6 Th8 12.Sb3 Sg8 13.Lh6 Ke8 14.e3 Dd8 15.L:a6 Lc8 16.Lb7  
T:a2 17.0-0-0 Ta8 18.Kb1 Sa6 19.Ka1 Lf8 20.Tb1 Sb8+

Rückkehr aller 8 schwarzen Figuren.

Lösungsfindung: Weiß benötigt offensichtlich 20 Züge (Dd1 wurde auf c6 geschlagen). Somit wandelte der Bg2 nach Schlag des f-Bauern auf f8 in einen Turm um, der danach nach f6 zog. Der Ba2 musste auf a2 geschlagen worden sein. Dafür kommt in erster Linie der Ta8 in Frage. Der letzte Zug war offensichtlich Sa6-b8+. Da außerdem der Lf8 zwischenzeitlich das Ursprungsfeld räumen musste und der schwarze König spätestens nach f7+ ebenso, kehrten mindestens 4 schwarze Steine auf ihre Ursprungsfelder zurück. Der sBa7 konnte nur auf a6 durch den Lf1 oder auf a4 (durch die Dame) geschlagen werden. Im ersten Fall zieht der Bauer einmal. Dazu kommen die 3 Züge der anderen Bauern, die beiden des Ta8 und die beiden des Sb8. Übrig bleiben 12 Züge. Die Frage ist, wo sich der schwarze König verstecken kann, um sich vor der Umwandlung auf f8 zu schützen. Weicht er über f7 oder f8 aus, muss er irgendwie zurück. Lf8-h6-g5 (oder anderswo), Ke8-f8-g7, Sg8-h6-f7 und alles wieder zurück benötigt 12 Züge. Allerdings kommt der weiße Läufer nicht rechtzeitig nach h6. Somit bleibt nur das nicht leicht zu sehende Versteck auf d8 durch den sTh8 (ebenfalls 12 Züge samt Rückkehr). Hat man das erst einmal erkannt, ist die Zugfolge leicht. Der Lc8 muss nach b7 - also muss erst die Dd1 geopfert werden. Danach läuft der g-Bauer los, schlägt den Bauern auf f7, da die schwarzen Züge nun auch feststehen. Erst danach ist g7-g6, Lg7 und Te8 möglich. In der Zwischenzeit macht Weiß all die anderen notwendigen Züge. Nach 10.f8T ist Zeit für den Zug des a-Bauern. Der Rest ist leicht zu finden.

### 4) Michel Caillaud:

1.h4 b6 2.Th3 La6 3.Tf3 Lc4 4.Tf6 gf 5.Sc3 Lh6 6.Se4 Lf4 7.c3 Sh6 8.Da4 Tg8  
9.Dc6 dc 10.b3 Dd3 11.La3 Df3 12.gf Tg5 13.Lh3 Sg8 14.Lc8 Le6 15.La6 Lc8  
16.0-0-0 e6 17.Lf8 Ld6 18.Lh6 Lf8 (19. Kb2 Ke7 20. Ka3)

Schlagfreier Rundlauf beider schwarzer Läufer. Das Original ist aus unerfindlichen Gründen 1.5 Züge länger.

Lösungsfindung: Weiß benötigt offensichtlich 18 Züge. Die Dd1 wurde auf c6 (via a4) geschlagen, der Th1 auf f6 (über h3-f3). Die Dd8 wurde auf f3 geschlagen (=2 Züge). Weitere 8 Züge sind offensichtlich. Der Sg8 musste den Th8 durchlassen. Die weißen Läufer konnten nur über a3-f8 respektive h3-c8 auf ihre Diagrammfelder gelangen. Somit mussten die schwarzen Läufer irgendwie ausweichen, was jeweils 4 weitere Züge in Anspruch nimmt. Die genaue Zugreihenfolge ist Probieren. Eine gewisse Reihenfolge ist klar (erst Sb1-c3-e4, dann c2-c3, Dd1-a4, b2-b3, Lc1-a3, 0-0-0 und auf der anderen Seite h2-h4, Th1-h3-f3-f6, g2:Df3, Lf1-h3-c8, Be7-e6, La3-f8). Links braucht man bis Dc6 aber 5 Züge, rechts nur 4. Da die gesamte Zugfolge eindeutig ist, ist 1.h4 wahrscheinlicher. Da e7-e6 erst später geschehen kann, kommt aus schwarzer Sicht in den ersten drei Zügen nur das Manöver b6 und Läufer raus in Frage. Wohin genau, erkennt

man später. Nach 4...gf hat man dann Zeit, Lf8 und Th8 zu befreien, was die weitere Zugfolge einfach macht.

**5) Michel Caillaud:**

1.g4 f5 2.g5 Sf6 3.g6 Tg8 4.gh g6 5.h8T Lh6 6.Th7 Le3 7.Tg7 Lc5 8.d4 Th8  
9.Tg8+ Kf7 10.Kd2 Df8 11.Kc3 Dh6 12.Kb3 Dh4 13.Lh6 Sc6 14.Lg7 Th5 15.Th8  
Se5 16.Th7 Sf3 17. ef b6 18.Se2 Lb7 19.Sc1 Th8 20.Lf8+ Ke8 21.Tg7 T8h6  
22.Tg8 Sh7 23.Th8

Doppelter schlagfreier Rundlauf des Umwandlungsturms.

Lösungsfindung: Der schwarze Springer wurde auf f3 und der schwarze h-Bauer vom weißen g-Bauern geschlagen. Letzterer wandelte auf h8 um. Zuvor muss der Th8 zur Seite ausgewichen sein, was Sf6 erfordert. Da dieser Turm nicht über f6 oder g6 nach h6 gelangen konnte, gibt es nur den Weg über h8, wobei der Turm drei und die schwarze Dame ebenfalls drei Züge macht oder g7, wobei die schwarze Dame über h8 kommt und somit zwei, der schwarze Turm aber 4 Züge braucht. Außerdem muss der schwarze König den Ta8 durchlassen. Zusammengerechnet ergibt das genau 22 Züge. Das Problem besteht darin, nach der Umwandlung die schwarzen Schwerfiguren durchzulassen und gleichzeitig für den Schachschutz des schwarzen Königs zu sorgen. Weiß hat 9 freie Züge. Damit ersteres schnell passieren kann, beginnt Weiß mit dem Vormarsch des g-Bauern. Schwarz bereitet das Ausweichen des Turms vor. Um Weiß zusätzliche Züge zu geben, muss der sL erst nach c5. Das Durchlassen des ersten Turms wird mit einem dreizügigen Marsch des Turms von h8 nach g8 bewerkstelligt. Danach muss der Turm dem Ta8 ausweichen und wegen eines Schachgebots muss der wLc1 zunächst auf g7 dazwischen ziehen. Danach ergibt sich der doppelte Rundlauf von selbst. Der Weg des schwarzen Turms über g7, erfordert einen Turmschwenk nach g5 (Dame durchlassen, dann zurück nach h8 (Turm durchlassen) - also auch 4 Züge wie der Rundlauf. Allerdings fehlt dafür nach 5...b6 6.Th5 Lh6 ein geeigneter weißer Zug.

**6) Gianni Donati:**

1.e4 Sc6 2.Dh5 Se5 3.Ke2 Sg6 4.Kf3 f6 5.Kg4 Kf7 6.Sf3 Ke6 7.Lc4+ Kd6 8.Lf7  
e6 9.Te1 S8e7 10.Te3 Sc6 11.Tb3 Le7 12.Tb6 Te8 13.b3 Lf8 14.Lb2 Sge7 15.Ld4  
Sg8 16.Le3 Ke7 17.Lh6 Sb8

Platzwechsel der schwarzen Springer ohne einen einzigen Schlagfall.

Lösungsfindung: Weiß benötigt offensichtlich 17 Züge, wobei die Reihenfolge ziemlich genau feststeht (e2-e4, Dh5, Ke1-e2-f3-g4, Sg1-f3, Th1-e1-e3-b3-b6, b2-b3, Lc1-h6 in drei Zügen). Irgendwann zwischen e2-e4 und Th1-e1 muss der Lf1 nach c4. Der Einschluß der wLf7 kann nur mit der Zugfolge f7-f6, Lc4-f7, e7-e6 erfolgen. Also muss der schwarze König vorher über f7 raus. Das Problem besteht darin, dass spätestens im dritten Zug Dh5 erfolgen muss und der schwarze König auf g6 Schachschutz braucht. Letzteres funktioniert nur mit der Springerwanderung nach g6. Somit muss der schwarze König von f7 weiter über e6. Erst danach ist Lf1-c4 möglich. Die genaue Zugfolge ergibt sich dann von selbst.

**7) Jasper van Atten:**

1.h4 b6 2.Th3 Lb7 3.Ta3 Le4 4.T:a7 Sc6 5.Tb7 Ta5 6.a4 Th5 7.a5 g5 8.a6 Lg7

9.a7 Le5 10.a8T Sf6 11.T8a3 Da8 12.Th3 Da2 13.Th1 Lh2 14.g3 Se5 15.Lh3 c6  
16.Le6 fe 17.Sh3 Kf7 18.Sf4 Ta8 19.Tb8 Ta3 20.Ta8 (Se8)

Platzwechsel eines Original- mit einem Umwandlungsturm.

Lösungsfindung: Die minimale Zahl der schwarzen Züge ist 19. Der Th5 kam also von a8 und der Ta3 von h8 über a8. Der Lf1 wurde auf e6 geschlagen. Der schwarze Bauer muss somit auf a7 geschlagen worden sein. Angenommen, der Turm auf a8 ist der auf a8 umgewandelte, dann muss eine weiße Figur den Bauern a7 geschlagen haben. Außerdem musste der Umwandlungsturm den Th8 durchlassen, was 4 Züge erfordert. Keine weiße Figur schafft das in der vorgegebenen Zahl von Zügen. Somit ist der Ta8 ein Originalturm. Der Ta1 würde es zwar prinzipiell in der Zügezahl schaffen, den Bauern a7 zu schlagen (etwa a2-a4, Ta1-a3-b3-b6-a6:a7-b7; a8T-a1; Tb7-b8-a8, jedoch muss der schwarze Turm a8 früher befreit werden. Also folgt zunächst h4 nebst Schlag auf a7. Die einzig möglichen schwarzen Züge bestehen in der Läufer- und Springerentwicklung. Nach 5.Tb7 ist endlich der schwarze Turm befreit und das weitere Spiel ist leicht zu finden.

#### 8) Unto Heinonen:

1.h4 d5 2.h5 d4 3.h6 d3 4.hg dc 5.d4 Le6 6.d5 Kd7 7.d6 Kc6 8.de Kc5 9.edD Se7  
10.g8D Sbc6 11.Dg4 Tg8 12.e3 Tg5 13.La6 Lg7 14.Dg8 Te8 15.Dd8 b5 16.Dgd1  
Zyklischer Platzwechsel dreier weißer Damen.

Lösungsfindung: Schwarz benötigt offensichtlich mindestens 15 Züge. Somit wurden Be7, Bg7 und Dd8 auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Th8-g8-g5 und Ta8-e8 konnten also erst nach Umwandlung ausgeführt werden. Dafür mussten die weißen Umwandlungsdamen die Umwandlungsfelder verlassen. Im Fall der Dg8 geschah das aufgrund der Zugfolge Th8-g8-g5, Lf8-g7 nach Süden. Diese kann damit nicht mehr nach g8 zurück. Demzufolge muss die Dd8 nach Lg7 nach g8. Nun hat Weiß noch 2 Züge, die Dame von der g-Linie nach d8 zu führen. Wegen eines unerwünschten Schachgebots kommt es etwas anders und die Dd1 muss nach d8. Somit ist klar, dass der Bc2 auf c2 geschlagen wurde. Se7, um g8 freizumachen, kann erst nach e7:Dd8=D geschehen. Also geht es mit dem Vormarsch des weißen h- und des schwarzen d-Bauern los. Letzterer muss den d-Bauern schnell befreien. Nach 5.d4 sind die schwarzen Züge klar. Nach 9.edD kann endlich Se7 geschehen, womit der zweite Bauer umwandeln kann. Nachdem die Dame g8 verlassen hat, kann Schwarz endlich den Th8 und den Lf8 ziehen. Die restliche Zugfolge ist einfach.

#### 9) Gerd Wilts, Reto Aschwanden:

1.a4 g5 2.a5 g4 3.a6 g3 4.ab a5 5.Sc3 Sa6 6.b8L Lb7 7.La7 Lf3 8.gf a4 9.Lh3 a3  
10.Le6 f5 11.La2 Sf6 12.Lb1 a2 13.Kf1 abS 14.Kg2 Sa3 15.Kh3 g2 16.Df1 gT  
17.Le3 T:c1 18.Sd1 T:d1

zyklischer Platzwechsel dreier weißer Steine mit anschließendem Schlag.

Lösungsfindung: Die Zahl der notwendigen schwarzen Züge ist 18. Dabei geschah Tf1:c1-d1. Der Bb7 wurde somit auf b7 geschlagen. Danach geschah a7-a5, Sa6, b8L und erst danach Lc8-b7-f3 und g2:f3. Neben den Zügen des Ba2, des Bg2 und des weißen Königs bleiben 7 weiße Züge übrig. Schwarz wandelte durch

Schläge auf b1 und f1 um. Allerdings muss nach g2:f1T die Linie f1-c1 geräumt sein. Die weiße Dame muss also entweder die erste Reihe verlassen haben oder auf f1 geschlagen worden sein. Die Frage ist nun, wo der weiße Lf1 geschlagen worden ist. Aus Zeitgründen kommt nur das Feld b1 in Frage, womit für den weißen Springer nur d1 als Schlagfeld bleibt. Zunächst muss also der weiße Bauer umwandeln, dann der Lf1 befreit werden. Danach zieht der weiße Läufer raus und erst danach kann Schwarz umwandeln. Also muss man mit dem Marsch des a-Bauern beginnen. Für Schwarz bleibt nur der Vormarsch des g-Bauern. Nach Schlag auf b7 hat Weiß einen Zug Zeit, das Feld b1 zu räumen. Der Rest ist einfach.

#### 10) Gerd Wilts, Reto Aschwanden:

1.h4 d5 2.Th3 d4 3.Tc3 d3 4.Sh3 de 5.d4 f5 6.Sd2 f4 7.Sb3 f3 8.Ld2 fg 9.f4 g1T 10.Kf2 e1T 11.Dh5+ Tg6 12.Da5 Sd7 13.h5 Sb6 14.Lb5+ Ld7 15.La4 Teg1 16.T:g1 Te6 17.Sc1 Te1 18.L:e1

Platzwechsel zweier Umwandlungstürme mit anschließendem Schlag (Ceriani-Frolkin-Thema mit tt).

Lösungsfindung: Die notwendige weiße Zugzahl ist 18. Somit wurden Be2 und Bg2 auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Mangels Alternativen muss Weiß mit 1.h4, 2.Th3, 3.Tc3 4.Sh3 beginnen. Schwarz antwortet mit dem Vorstoß des d- oder f-Bauern. Beim f-Bauern ist nach 4...fg 5.f4 d5 6.Kf2 d4 Schluss, da Weiß keine Züge mehr hat. Also geht es mit dem d-Bauern los. So kommt man schnell zur Stellung nach dem 10. schwarzen Zug, wobei die Umwandlungen (Turm oder Springer) noch offen sind. Weiß muss aber, da Sd7-b6 noch geschehen muss, mit 11.Dh5+ fortfahren. Damit ist die Figur auf g1 ein Turm, der auf g6 dazwischen ziehen muss. Um die schwarzen Figuren loszuwerden, bleiben nur Schlagmöglichkeiten auf e1 und g1, so dass beide Figuren Türme sind und sich die restliche Zugfolge ergibt.

#### 11) Olli Heimo:

1.e4 Sf6 2.e5 Se4 3.Df3 Sg5 4.Dc6 bc 5.Sc3 La6 6.L:a6 Dc8 7.Ke2 Db7 8.Kd3 Db6 9.Kc4 De3 10.d3 Dh3 11.Lf4 Dh6 12.Te1 Dd6 13.Te3 Da3 14.Sge2 Da5 15.Td1 Db6 16.Td2 Db7 17.Sd1 Dc8 18.c3 Dd8

13-zügiger Damenrundlauf, um ein einziges Tempo zu verlieren.

Lösungsfindung: Weiß benötigt offensichtlich mindestens 18 Züge. Die Reihenfolge ist relativ genau festgelegt. Der Se2 kam von g1 und somit der Te3 von a1. Also geschah in dieser Reihenfolge Lf1-a6, Bd2-d3, Lc1-f4, Ta1-e1-e3, Sg1-e2, Th1-d1-d2, Sc3-d1, Bc2-c3. Der schwarze Läufer kann nur durch den weißen Läufer geschlagen worden sein. Somit muss schnell b7:c6 erfolgen. Das ergibt die Zugfolge bis nach dem 6. Zug von Weiß, denn der einzige mögliche 5. weiße Zug ist Sb1-c3. Danach stellt man fest, dass Schwarz irgendwie ein Tempo verlieren muss. Dafür kommt nur die schwarze Dame in Frage. Deren Weg ist bis b6 klar. Der Rückweg ist nicht ganz leicht zu sehen, aber durch die weißen Züge festgelegt.

Eine „genau“-Forderung kann m.E. unterbleiben, da kürzere BPs nur mit Änderung des Zugrechts in der Endstellung möglich sind.

## 12) Peter Wong:

1.h3 Sc6 2.h4 Se5 3.h5 Sg6 4.hg f6 5.gh f5 6.hgL Th3 7.Ld5 Tb3 8.ab f4 9.Ta6 f3 10.Te6 a6 11.ef a5 12.Lb5 a4 13.Lc6 bc 14.Ke2 Lb7 15.Kd3 La6+ 16.Kc3 Le2 17.S:e2 Db8 18.Tg1 Db4+ 19.K:b4 0-0-0 20.Ka3 Kb7 21.Ka2 Kb8 (22.Ka1)

Rekord von Tempozügen von 5 verschiedenen Steinen.

Lösungsfindung: Beweispartien mit vielen Tempozügen sind sehr schwer zu lösen. Der Autor ist allerdings bekannt dafür, so dass das einen kleinen Hinweis geben könnte. Immerhin ist zu erkennen, dass auf c6 eine Figur geschlagen wurde, und der Bh2 somit umwandeln musste. Dazu musste er auf der g-Linie schlagen und dann den Bh7. Für den Schlag auf der g-Linie kommt nur der Springer auf g6 in Frage. Das kann vielleicht helfen, den Zug 1.h3 zu finden. Das heißt, alle weiteren weißen Züge sind klar. Somit muss der h-Bauer in einen weißfeldrigen Läufer verwandelt worden sein (mit Schlag des Sg8), und der Lf1 wurde auf c6 geschlagen. Die schwarzen Tempozüge dürften aber ebenso wie das Schlagfeld der Dd8 schwer zu finden sein.

Der letzte Zug wurde vermutlich angefügt, um das zu einer kürzesten BP zu machen. M.E. ist der Zug aber überflüssig.

## 13) Unto Heinonen:

1.d4 b5 2.d5 b4 3.d6 b3 4.dc d5 5.c4 Lg4 6.c8S Lh5 7.Sb6 ab 8.c5 Ta4 9.c6 Th4 10.c7 d4 11.c8L Dc7 12.Lg4 f5 13.f4 fg 14.f5 e6 15.f6 Lc5 16.f7+ Ke7 17.f8T Sd7 18.Tf3 Df4 19.Te3+ de 20.a4 Ld4 21.a5 Kd6 22.a6 Se7 23.a7 Tf8 24.a8D Tf5 25.Df3 Sf6 26.Dh3 gh (im Original 25.De8 Sf6 26.Dg6 hg)

Ceriani-Frolkin-Thema mit DTLs (Allumwandlung).

Lösungsfindung. Weiß fehlen 4 Bauern, Schwarz nur ein Bauer. Das Zählen der minimalen nötigen schwarzen Züge ergibt 26. Der Tf5 kam von h8 über f8. Somit stammt der Se7 von g8 und der auf f6 von b8. Zudem geschah f7-f5:g4:h3. Bd7:e6 ist unmöglich, weil der Lc8 in zwei Zügen nach h5 kommen musste. Somit kommt der Be6 von e7 und der Be3 von d7 (via d7-d5). Die weißen Bauern konnten aufgrund der mangelnden Zahl schwarzer Schlagobjekte (nur Ba7 oder c7 fehlt) nicht als Bauern geschlagen worden sein. Alle 4 mussten also umwandeln (=20 Züge). Der auf f8 umgewandelte braucht auf jeden Fall 2 Züge bis zum Schlagfeld. Somit mussten zwei andere Bauern in einem Zug auf das Schlagfeld gelangen. Damit Weiß überhaupt umwandeln kann, muss zumindest ein schwarzer Bauer geschlagen worden sein. Dafür kommt nur der Bc7 und zwar auf seinem Ursprungsfeld in Frage. Somit sind die ersten weißen Züge Bd2-d6:Bc7. Die ersten drei schwarzen sind mangels Alternativen Bb7-b3. Damit folgt irgendwann a7:b6. Nach 4.d6:c7 ist endlich Zeit für d7-d5. Damit scheidet aber L/Da8-e4 aus, und der Ba2 braucht somit 2 Züge vom Umwandlungs- auf sein Schlagfeld. Für die beiden auf c8 umgewandelten bleibt nur ein Zug übrig. Offensichtlich können sie nicht auf g4 und h3 geschlagen werden, denn zunächst müssten beide dorthin ziehen, dann geschieht f5, f:g4 und weiter Umwandlung auf f8, Schlag auf b6 etc. Der sTa8 muss aber viel eher raus. Also bleibt nur 6.c8S und 7.Sb6 ab. Die Umwandlung 11.c8L bestimmt sich aus der Notwendigkeit, in diesem Moment die schwarze Dame ziehen zu müssen. Diese muss nach c7, um den sLf8 nicht zu verstellen. Die weitere Zugfolge ist leicht ersichtlich.

Die Umwandlung auf f8 geschieht in einen Turm, da eine Dame unerwünscht schachbieten würde.

**14) Gerd Wilts:**

1.d4 Sc6 2.d5 Se5 3.d6 Sg6 4.de d5 5.b4 Ld7 6.b5 Lc6 7.b6 Kd7 8.e8S Ld6 9.bc S8e7 10.c8T Da5+ 11.Ld2 b6 12.Sc7 Td8 13.Se8 K:e8 14.Tc7 Td7 15.Dc1 Tad8 16.Tc8 S:c8 (nicht 8.e8T? Ld6 9.bc S8e7 10.c8T Da5+ 11.Ld2 b6 12.Ted8+ Td8 13.Tc7+ Ke8 14.Dc1 Td7 15.?? Tad8 16.Tc8 S:c8)

Ceriani-Frolkin-Thema mit TS, aber mit zusätzlicher Rückkehr auf das Umwandlungsfeld. Schlag durch Figuren

Lösungsfindung: Die 16 schwarzen Züge sind klar. Der schwarze König musste den Th8 durchlassen, so dass er zwei Züge ausgeführt hat. Bc7 und Be7 wurden also auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Erst nach Bc8 kann die Dame nach a5 und der Ta8 nach d8 ziehen und erst nach Be8 kann der Läufer nach d6 und der Turm h8 nach d8 ziehen. Somit mussten die weißen Figuren die Umwandlungsfelder verlassen haben. Damit bleiben noch zwei weiße Züge übrig. Weiß beginnt natürlich mit einem Bauernvormarsch, Schwarz muss mangels Alternativen den Sb8 nach g6 führen. Da schwarz nach 4.Bb6:c7 nicht b6 spielen kann (Dd8!), muss er mit dem d-Bauern beginnen, wonach 4....d5 möglich ist. Der schwarze König muss natürlich nach d7 ausweichen, wobei der Lc8 vorher nach c6 geführt werden muss, da sonst Bc8 und damit Da5 und somit Td8 nicht möglich wären. Die Umwandlung im 8. Zug ist nur in Turm oder Springer möglich. Die Umwandlung auf c8 ist nur in einen Turm möglich, da ein Springer nicht mehr ziehen kann. Die schwarzen Züge sind bis 11....b6 selbstverständlich. Danach muss die Figur auf e8 ziehen. Da diese geschlagen werden muss, kommt im Falle des Turms nur 12.Td8+ T:d8 in Frage. Allerdings fehlt dann ein Tempo im vorletzten weißen Zug. Ein Springer dagegen kann zwei Züge machen und auf e8 geschlagen werden. Der Rest ist klar.

**15) Reto Aschwanden:**

1.h4 d5 2.h5 d4 3.Th4 d3 4.Tf4 dc 5.d4 a5 6.Sd2 a4 7.Sf3 a3 8.Sh4 ab 9.a4 b1S 10.La3 c1L 11.Db3 Le3 12.Db6 Sd2 13.0-0-0 Sb1+ 14.K:b1 Ld2 15.Ka2 Lc1 16.T:c1

Ceriani-Frolkin-Thema mit TS mit zusätzlicher Rückkehr auf das Umwandlungsfeld und vollständigem Inder (Zugfolge Le3, Sd3, 0-0-0, Sb1, Lc1) der Umwandlungssteine. Schlag durch Figuren

Lösungsfindung: Hier sind die 16 weißen Züge offensichtlich. Bb2 und Bc2 wurden auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Aufgrund von 0-0-0 mussten beide die Umwandlungsfelder verlassen. Weiß muss offensichtlich mit Bh4-h5, Th4-f4 beginnen. Damit Weiß einen 6. Zug hat, muss Schwarz mit dem Vormarsch des d-Bauern beginnen. Bis 11.Db3 spielt sich dann alles von selbst. Die beiden noch unbekanntes Umwandlungsfiguren müssen nun in 2 Zügen dafür sorgen, dass 0-0-0 möglich ist. Da ein schwarzer Turm Schach bieten würde, geht nur die Kombination Läufer und Springer, wobei Letzterer Ersteren verstellt. Nach 13.0-0-0 muss man die schwarzen Figuren wieder loswerden. Interessanterweise hat Schwarz noch eine Zug zuviel, so dass der Läufer noch einen Tempozug machen muss.

**16) Rustam Ubaidullaev:**

1.d4 b5 2.Lf4 b4 3.Sd2 b3 4.Tc1 bc 5.b3 cdL 6.Tc5 h5 7.Tf5 h4 8.Le5 h3 9.f4 hg  
10.Kf2 ghT 11.Lg2 d6 12.Le4 Dd7 13.Lc2 Dc6 14.L:d1 Dc2 15.Kg2 g6 16.K:h1

Schnoebelen-Thema mit tl

Lösungsfindung: Wiederum ist klar, was die 16 weißen Züge waren. Demzufolge wurden Bc2, Bg2, Dd1 und Th1 auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Es ist sofort klar, dass das durch die schwarzen b- und h-Bauern geschehen ist. Schwarz hat offensichtlich noch drei Züge, um die Dame von d8 nach c2 zu ziehen oder eine Umwandlungsdame nach c2 und die auf d8 loszuwerden. Im letzteren Fall geschah Dc2 erst nach Ld1, so dass das zwei schwarze Züge beansprucht. Dann wird man aber die Dd8 nicht mehr los. also mussten die Umwandlungsfiguren auf den Umwandlungsfeldern ohne weiteren Zug geschlagen worden sein. Offensichtlich muss Schwarz zunächst mit dem b-Bauern loswandern, um den Ta1 zu befreien. Die Umwandlung (Läufer oder Springer) ist zunächst noch offen. Die weißen Züge sind selbsterklärend. 10.Kf2 und 11.Lg2 (nicht Kg2) bedeuten, d1 ist ein Läufer und h1 ein Turm. Die restliche Zugfolge ist leicht zu finden.

**17) Dmitrij Pronkin:**

1.h4 a5 2.h5 Ta6 3.Th4 Tg6 4.hg h5 5.Tg4 h4 6.Sf3 h3 7.Se5 h2 8.Sc4 Th3  
9.Sb6 Tc3 10.dc h1T 11.Dd5 Th8 12.Dh5 d5 13.Lf4 d4 14.Kd2 d3 15.Ke3 d2  
16.Kf3 Dd5+ 17.Kg3 Db3 18.ab d1D 19.Ta4 Dd8 20.Td4 a4 21.Kh2 a3 22.Kg1  
a2 23.Lh2 a1T 24.Tg3 Ta8 (25.Db5+)

Pronkin-Thema mit dtt

Lösungsfindung: Schwarz fehlen drei Bauern, die aber allesamt nicht als Bauern geschlagen werden konnten - also umwandeln mussten. Ein weißer Zug ist offen. Da es sich auf jeden Fall um das Pronkin-Thema handelt, liegt es nicht so fern, dass es hier dreifach gezeigt wird. Die offene a-, d- und h-Linie lassen vermuten, dass die schwarze Dame sowie beide Türme beteiligt sind. Dann braucht Schwarz für die Opfer, die Umwandlungen und die Rückführung genau 24 Züge. Der Bg6 lässt den Schluss zu, dass zunächst ein Turm auf g6 geschlagen wird (die weiße Dame muss noch über d5 nach h5. Also wurde der zweite Turm auf c3 und die Dame auf b3 geschlagen. Nach 9....Tc3 10.dc ist die Dame frei - also folgt 10....h1T 11.Dd5 Th8 12.Dh5. Dann kann der d-Bauer losmarschieren. Die Zugfolge ist nicht so schwer zu erraten, wenn man das Thema erkennt. Wenn nicht, wird man das allerdings kaum lösen können.

**18) Satoshi Hashimoto:**

1.e3 g6 2.Dg4 Lg7 3.De6 de 4.d4 Kd7 5.d5 Df8 6.d6 Kc6 7.d7 Kd5 8.d8D+ Ke4  
9.Dd1 h5 10.Dg4+ hg 11.La6 Th5 12.c4 Td5 13.cd b5 14.d6 b4 15.d7 b3 16.d8D  
ba 17.b4 Lb2 18.Dd1 e5 19.Df3+ gf 20.b5 Lg4 21.b6 Sd7 22.b7 Te8 23.b8D e6  
24.Db3 Te7 25.Dd1 Dd8

Pronkin-Thema mit DDD

Lösungsfindung: Schwarz hat offensichtlich mit seinen Bauern die 4 fehlenden Steine geschlagen. Dabei musste er auf der e-, f-, und g-Linie aufgrund der Schlagbilanz Figuren schlagen. Da Weiß sämtliche Figuren besitzt, mussten drei weiße Bauern umwandeln. Der weiße a-Bauer wurde auf der a-Linie geschlagen.

Umgewandelt wurden die Bauern der Linien b, c und d. Der c-Bauer musste dazu den Th8 schlagen. Damit sind alle 24 schwarzen Züge geklärt. Damit der Lc8 in einem Zug nach g4 gelangen konnte, muss der Be5 von d7 und der Be6 von e7 kommen (=3 Züge). Weiß braucht neben e3 und La6 schon 15 weitere Züge für die Umwandlungen und hat damit nur 8 Züge Zeit, die Originalfigur zu opfern, zwei Umwandlungsfiguren zu opfern und die eine Umwandlungsfigur wieder zurückzuführen. Zunächst muss man sich überlegen, welche weiße Figur geopfert wird (auf e6 oder e5) und wie die Umwandlungsfigur (auf d8 und dann vielleicht b8) in wenigen (=2) Zügen nach g4 bzw. f3 geführt werden. Am sinnvollsten scheint die Dame (über d1 zu sein). Also geht es mit 1.e4 2.Dg4, 3.De6 und dann mit dem Vormarsch des d-Bauern los. Der schwarze König muss zuvor die Grundreihe räumen. Somit muss Schwarz mit g6 und Lg7 beginnen, damit die Dd8 f8 betreten kann. Ist man einmal soweit gekommen, ist der Rest ziemlich einfach. Nach Opfer der Dame auf g4 ist der Th8 frei und kann sich opfern.

**19) Reto Aschwanden, Michel Caillaud:**

1.e3 f5 2.La6 ba 3.h4 Lb7 4.h5 Lc6 5.h6 La4 6. hg Sc6 7.Th6 Db8 8.Tf6 ef 9.g4 Lc5 10.g5 Sge7 11.g8L Db4 12.Lc4 Lb6 13.Lf1 Kf7 14.g6+ Ke6 15.g7 Tae8 16.g8T Sb8 17.Tg7 c5 18.T:h7 Sec6 19.Th1 T:h1 20.Sh3 T:f1+

Pronkin-Thema mit TL und anschließendem Schlag auf den Ursprungsfeldern. Lösungsfindung: Schwarz brauchte offensichtlich 20 Züge (Sb8 musste den Ta8 durchlassen). Die beiden Bauern g7 und h7 wurden somit auf g7 und h7 geschlagen. Außerdem geschah Th8-h1, und der letzte Zug war Th1:f1+. Auf a6 und f6 wurden Figuren geschlagen. Der Sc6 kam von g8 über e7. Die erste Umwandlung auf g8 konnte erst nach Se7 und somit nach e:f6 geschehen. Also musste zunächst eine Originalfigur dort geschlagen werden. Dafür kommt in erster Linie der weiße Turm in Frage. Folgende Zugreihenfolge muss außerdem erkannt werden. ef, Lc5, Se7 (letzterer auch später) und irgendwann Lb6, c5, Sec6. Das Problem ist nun, einen Anfang zu finden. Nach 1.h4 f5 2.h5 Sc6 (ist schon nicht eindeutig) 3.h5 geht es nicht weiter. An dieser Stelle muss man irgendwann erkennen, dass nur das L-Opfer auf a6 Schwarz Züge verschafft. In diesem Fall kommt man schon erstmal bis zum 6. Zug. Dann steht die Frage 7.Th6 oder 7.T:h7. Im letzten Fall stutzt man erst nach den 13.Lc4, dass das notwendige Kf7 nicht möglich ist. Also muss es mit 7.Th6 weitergehen. Die Umwandlungsfigur ist offensichtlich ein Läufer (wegen Eindeutigkeit). Der Versuch 12.L:h7 sieht zunächst vielversprechend aus, da ein Umwandlungsturm nach f1 gehen kann. Man wird aber den verlaufenen Lh7 nicht rechtzeitig los. Also muss dieser nach f1 und der Turm den Bh7 beseitigen. Insgesamt eine schwere Beweispartie, da viele Scheinwege erst kurz vor dem Ziel scheitern.

**20) Andrej Frolkin:**

1.h4 Sh6 2.h5 Sf5 3.h6 Sh4 4.hg h6 5.g8S Lg7 6.Sf6+ ef 7.a4 0-0 8.a5 Lh8 9.a6 Kg7 10.ab a5 11.Sc3 Sa6 12.b8S a4 13.Sc6 dc 14.Sd5 Lf5 15.Se7 Lh7 16.Sg8 De7 17.Sf3 Tad8 18.Se5 Td4 19.Sd7 Kg6 20.Sb8

Anti-Pronkin-Thema mit SS

Lösungsfindung: Die 19 schwarzen Züge fallen sofort ins Auge. Bb7 und Bg7 wur-

den auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Schwarz hat offensichtlich rochiert. Somit musste die Umwandlungsfigur dieses Feld verlassen. Wenn der Sg8 die Umwandlungsfigur wäre, würde sie nach dem Wegzug g8 immer noch kontrollieren. Somit würde sie 4 Züge ausführen. Dazu kommen die drei des Sb1 nach f6. Ist allerdings Sg8 der Originalspringer von b1, wozu 4 Züge benötigt werden, kann der Umwandlungsspringer auf f6 geopfert werden. Das ist kürzer. Als Anfang kommt die Springerwanderung nach c6 nicht in Frage, da sie nicht eindeutig ist. Somit wandert ein Bauer los. Die ersten drei schwarzen Züge können dann aber nur Sh6-f5-h4 gewesen sein. Würde der a-Bauer zuerst loslaufen, wäre der h-Bauer blockiert. Also ist 1.h4 richtig. So schafft man es leicht bis zum 6. Zug. Wiederum scheitert Sf3-d4(e5)-c6 an fehlender Eindeutigkeit. 7.Sc3 0-0 8.Sd5 Lh8 9.Se7+ Kg7 10.Sg8 De7 11.a4 scheitert an einem fehlenden schwarzen Zug, also geht es mit 7.a4 weiter. Um Schwarz weitere Züge zu geben, muss der Umwandlungsspringer auf c6 geopfert werden. Danach ist alles leicht.

### 21) Reto Aschwanden:

1.a4 f5 2.Ta3 f4 3.Th3 f3 4.Th4 fg 5.Sh3 g1D 6.f4 Db6 7.Sc3 D:b2 8.L:b2 g5 9.Db1 g4 10.Sd1 g3 11.Le5 g2 12.c3 g1S 13.D:h7 Sf3+ 14.ef Sc6 15.Ld3 Sd4 16.0-0 Se2+ 17.Kh1 Sg1 18.T:g1 c6 19.T:g8 Db6 20.Lg6+ Kd8 21.d3 Dg1+ 22.S:g1

Anti-Pronkin-Thema mit ds auf demselben Feld und anschließendem Schlag. Lösungsfindung: Die Zahl der weißen Züge lässt den Schluss zu, dass alle weißen Steine Originalsteine sind. In diesem Fall sind die 22 weißen Züge festgelegt (Sg1 zog 2x, dazu 0-0). Der Rochadeturm zog in einem Zug von g1 nach g8. Somit musste der g-Bauer weichen - also umwandeln. Der Bb2 und dazu der Be2 oder g2 mussten auf den Ursprungsfeldern geschlagen werden. Der schwarze f-Bauer muss auch irgendwo geschlagen worden sein. Entweder er wandelte ebenfalls um, indem er auf g2 schlug, oder er wurde selbst auf f4 vom weißen Läufer geschlagen. Die Zugreihenfolge war dann aber Ld3, 0-0, Kh1, Tg1, Tg8, Lg6, d3, L:Bf4, Le5, f4. Vor der Rochade muss der schwarze Bauer jedoch auf g1 umgewandelt haben. Demzufolge ist g2 gefallen. Also muss irgendwann Be2:f3 geschehen sein, damit Ld3 möglich ist. Dann geht jedoch f4 nicht mehr. Also wandelte auch der f-Bauer um, indem er den weißen Bauern g2 schlug. Wegen der Eindeutigkeit sind die ersten 5.5 Züge klar. Die Umwandlung wird dadurch bestimmt, Weiß weitere Züge zu ermöglichen. Ergo muss es die schwarze Dame sein, die den Bauern b2 schlagen kann. Nun muss schnell der nächste Bauer umwandeln. Dieser wird ein Springer, der sich gerade rechtzeitig auf f3 opfern kann. Nun müssen noch Sb8 und Dd8 verschwinden. Das kann nur auf g1 geschehen. Das dürfte schwer zu lösen sein, da erstens nicht sofort ins Auge fällt, warum die Umwandlungen nötig sind, und es zweitens überraschend sein dürfte, dass die schwarzen Figuren nur auf diese eine Art vernichtet werden können.

### 22) Michel Caillaud:

I) 1.f4 Sa6 2.f5 Sc5 3.f6 Se4 4.fe f5 5.d4 Kf7 6.e8T Ld6 7.Te6 Lg3+ 8.hg f4 9.Tg6 hg 10.d5 Th5 11.d6 Tg5 12.dc d5 13.e3 Lg4 14.c8D Db6 15.Dc4 Tc8 16.Da6 ba  
 II) 1.d4 Sa6 2.d5 Sc5 3.d6 Se4 4.dc d5 5.f4 Lg4 6.c8L Db6 7.Lf5 Tc8 8.Lg6 hg 9.f5 Th5 10.f6 Tg5 11.fe f5 12.e3 Kf7 13.e8S Ld6 14.Sc7 Lg3+ 15.hg f4 16.Sa6

ba

Zweispänner mit Ceriani-Frolkin-Thema mit DT in Lösung I und LS in Lösung II; somit Allumwandlung

Lösungsfindung: Die 16 schwarzen Züge einschließlich Lf8-d6-g3 stehen fest. Bc7 und e7 wurden auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Da Weiß noch alle Figuren besitzt und Schwarz nur drei Steine fehlen, mussten auf g6 und a6 Figuren geschlagen worden sein. Also mussten Bd2 und Bf2 umwandeln. Neben e2-e3 und h2:Lg3 stehen Weiß nur noch 4 Züge zur Verfügung, um von c8 und e8 nach a6 und g6 zu gelangen. Also wurden die Umwandlungsfiguren geopfert. 2 Lösungen heißt, die eine geht mit 1.f4 und die andere mit 1.d4 los. Die ersten 3 schwarzen Züge sind Sb8-e4, da er keine anderen hat. Nach 4.fe bzw. 4.dc geht es mit f5 resp. d5 weiter. Da der Th8 noch befreit werden muss, wird die erste Umwandlungsfigur auf g6 geschlagen. Die weiteren Zugfolgen sind denkbar einfach zu finden.

### 23) Thierry LeGleuher:

1.e4 d5 2.e5 Kd7 3.e6+ Kc6 4.ef e5 5.Ke2 Df6 6.Kd3 Le7 7.f8D Le6 8.D:b8 b5 9.D:a8+ Kb6 10.De8 c5 11.Dg6 hg 12.Kc3 e4+ 13.d4 ed e.p.+ 14.Kb3 d4+ 15.c4 dc e.p.+ 16.Ka3 c4+ 17.b4 cb e.p.#

Drei en-passant-Schläge hintereinander, Ceriani-Frolkin (D)

Lösungsfindung. Eine Zählung der notwendigen schwarzen Züge ergibt 17. Also mussten Bf7 oder Bh7, Sb8 und Ta8 auf den Ursprungsfeldern geschlagen worden sein. Weiß fehlen 4 Bauern. Je einer wurde auf der b-, c- und d-Linie von einem schwarzen Bauern geschlagen. Also wandelte der Be2 nach Schlag des Bf7 auf f8 um, schlug b8 und a8 und wurde anschließend auf g6 geschlagen. Es liegt nahe, dass die Umwandlung in eine Dame erfolgte. Man braucht auf dem Weg von e2 nach g6 9 Züge. Dazu mussten die anderen drei weißen Bauern jeweils mindestens einmal ziehen, da sie nicht auf den Ursprungsfeldern geschlagen wurden. Zusammen mit den Zügen des weißen Königs braucht man weitere 7 Züge. Der Lösung nähert man sich nun am besten rückwärts. Der letzte Zug muss ein Abzugsschach gewesen sein, also geschah 17...c4:b3 e.p.+ und davor 17.b2-b4, 16...c5-c4+. Als vorheriger Zug geht nur 16.Kb3-a3. Dort steht er wieder im Schach, was ebenso ein Abzug gewesen sein musste, da vorher bereits Df8:Sb8 in einem Zug geschah. Somit bleibt nur der zweite und anschließend der dritte en-passant-Schlag. Hat man einmal die Stellung nach dem 11. Zug erreicht, ist die Zugfolge selbsterklärend.

### 24) Reto Aschwanden:

1.e4 f5 2.Lc4 f4 3.Se2 f3 4.0-0 fe 5.f3 e1T 6.Kf2 Te3 7.Th1 Tc3 8.bc b5 9.La3 La6 10.L:e7 Dc8 11.Lh4 Se7 12.Dg1 Sg6 13.Lf1 Lc5+ 14.Ke2 0-0 15.Sa3 Tf6 16.Te1 Tb6 17.Kd1 Sc6 18.Kc1 Tab8 19.Td1 (Tbb7 20. Le1)

Weiß rochiert kurz, obwohl die lange Rochade suggeriert wird.

Lösungsfindung: Da Schwarz noch alle Figuren besitzt und Weiß nur ein Springer fehlt, muss ein schwarzer Bauer umgewandelt haben. Eine Zählung der schwarzen Züge ergibt samt Umwandlung und anschließendem Schlag auf c3 genau 18 Züge. Somit wurde ein schwarzer Bauer auf e7 oder f7 geschlagen. Zunächst

wird die Frage geklärt, welcher Bauer sich umgewandelt hat. Angenommen, es ist der Be7, dann ging das nur mit der Zugfolge Be7-e3:Sf2, danach e2-e4, Lf1 raus und f2-f1D, Dd3 oder c4, Dc3. Der weiße König musste vorher raus und zwar über f2, g3(oder e3) nach f4 oder g4. Zusammen mit dem Schlag des Bf7, der durch S oder Turm (wegen sonstigen Schachgebots) geschehen sein musste, sind zu viele weiße Züge nötig. Somit wandelte der Bf7 um. Bevor der Lc1 über a3 und e7 raus konnte, musste b2:c3 geschehen und der schwarze Bauer somit vorher umwandeln. Um am f-Bauern vorbeizukommen, musste er den Springer auf e3 oder e2 schlagen und dann auf e1 umwandeln (in Dame oder Turm) und dann weiter über e3 nach c3 ziehen. Der weiße König muss somit vorher nach rechts ausweichen. Die weiße Dame braucht mindestens 3 Züge nach g1, entweder selbst oder mit Hilfe des wLf1. Der Ta1 muss vorher dem weißen König Platz machen, also zunächst nach e1 ziehen. Nach Zählung der weißen Züge (mindestens 17) kommt für das Schlagen des Be7 nur der wLc1 in Frage. Allerdings kann Schwarz 8 Züge erst nach Le7-h4 ausführen (Se7-g6, Lc5, 0-0, Tf8-f6-b6, Sc6, Tab8). Somit muss das möglichst schnell geschehen. Da der Läufer nach b2:c3 noch 3 Züge bis nach h4 benötigt, muss b2:c3 spätestens im 8. weißen Zug geschehen. Somit muss der Bf7 so schnell wie möglich umwandeln. Es geschah somit zunächst Bf7-f5-f4-f3:Se2-e1-e3-c3. Erst nach f3:e2 ist f2-f3 möglich. Da aber im folgenden Zug bereits die Umwandlung auf e1 folgt, muss der weiße König vorher e1 verlassen haben. Das geht nur durch die paradoxe Zugfolge 1.e4 2.L raus, 3.Se2, 4.0-0. Das Standfeld des Lf1 wird durch die weitere Zugfolge festgelegt (Verbindung e3-c3 muss frei bleiben und Schwarz muss b5 ziehen.). Die weitere Zugfolge ergibt sich fast von selbst. Wegen eines unerwünschten Schachgebots, muss der Bauer in einen Turm umwandeln.

### 25) Nicolas Dupont:

1.e3 b5 2.Lc4 b4 3.Le6 de 4.f4 Sd7 5.f5 Sb6 6.f6 S:f6 7.Dh5 Tg8 8.Dh6 gh 9.d3 Tg5 10.Ld2 Td5 11.Lc3 e5 12.Ld4 Lh3 13.Lc5 Sg4 14.Ld6 f5 15.L:c7 f4 16.L:d8 f3 17.Lc7 f2+ 18.Ke2 f1T 19.Ld6 Tf6 20.Lc5 Tc6 21.Ld4 e6 22.Lc3 Le7 23.Ld2 Ld8 24.Lc1

Zickzackmarsch des weißen Läufers von c1 nach d8 und zurück.

Lösungsfindung: Damit der Lh3 in einem Zug dorthin gelangen konnte, brauchten die Bauern e5 und e6 insgesamt drei Züge. Weiß fehlen seine Dame, der weißfeldrige Läufer und der f-Bauer, Schwarz die Dame und ein Bauer. Schwarz benötigt einschließlich der Turmumwandlung 23 Züge. Aus Mangel an Zeit muss sich der schwarze f-Bauer auf f1 umgewandelt haben und anschließend in 2 Zügen nach d5 oder c6 gekommen sein. Somit wurden der Bc7 und die Dd8 auf ihren Ursprungsfeldern geschlagen. Da der weiße f-Bauer nicht selbst geschlagen haben kann, muss er auf der f-Linie geschlagen worden sein. Dafür kommt nur Sg8:Bf6 in Frage. Demzufolge wurden die weiße Dame auf h6 und der weiße Läufer auf e6 geschlagen. Der Be5 kommt somit von d7 und der Be6 von e7. Somit hat Weiß 14 verfügbare Züge, um Bc7 und Dd8 zu schlagen. Zunächst steht aber erstmal Schwarz unter Zeitdruck. Nach S:f6 muss er warten, bis der wL auf e6 geschlagen wurde, danach folgt e6-e5, Lh3, Sg4 und erst dann kann der Bf7 losmarschieren. Der Tc6 ist somit Umwandlungsturm und der Td5 muss noch

vor e6-e5 nach d5 gelangt sein. Da Schwarz nach 1.f4 b5 2.f5 b4 3.f6 S:f6 4.e3 Tg8 5.Lc4 oder Dh5 keinen Zug mehr hat, muss man mit 1.e3 b5 2.Lc4 b4 3.Le6 de anfangen. Danach kann der f-Bauer vorgehen, und die Dame kommt gerade rechtzeitig nach h6. Nach dem 8. oder 9. Zug stellt sich die Frage, wie die beiden schwarzen Steine c7 und d8 zu beseitigen sind. Ein Turm kann auf d8 wegen Schachs nicht schlagen und ein Springer auf c7 ebenso nicht. Aus Zeitgründen funktioniert nur die Zickzackwanderung des Läufers.

**26) Andrej Kornilow, Andrej Frolkin:**

1.a4 e5 2.Sa3 L:a3 3.T:a3 d5 4.Th3 L:h3 5.S:h3 h5 6.Sg5 D:g5 7.d4 Dh6 8.L:h6 T:h6 9.e3 Ta6 10.L:a6 S:a6 11.0-0 Sc5 12.dc (0-0-0 13.Dd4 Kb8)

Schlagserie S-l-T-l-S-d-L-t-L-s-B

Lösungsfindung: Die Lösung ist wohl nur intuitiv zu finden. In nur 11.5 Zügen wurden auf jeder Seite 5 Figuren, aber keine Bauern geschlagen. Zieht man die im Diagramm offensichtlichen Züge ab, bleiben nur 7 bei Weiß und 8 bei Schwarz, um alle Figuren zu schlagen. Die Züge a4 und h5 deuten darauf hin, dass die Türme nach a3 und h6 gezogen haben. Man kann vielleicht auch erahnen, dass die Läufer auf a3 und h6 geschlagen haben, da sich die Mittelbauern bewegten. Die Frage, wie die schwarze Dame und die Springer g1 und b8 verschwanden, muss man irgendwie probieren.

**27) Unto Heinonen:**

1.Sf3 h5 2.Se5 Th6 3.Sg4 e5 4.a3 L:a3 5.e4 Le7 6.Ta6 c5 7.Tc6 a5 8.Lb5 Ta6 9.La4 b5 10.Df3 Lb7 11.Tc8 L:e4 12.Kd1 Lc6 13.Te1 d5 14.Te4 Sd7 15.Tf4 Sb6 16.Tf6 Kd7 17.Te6 f5 18.Da3 Lf6 19.Te8 Se7 20.d3 Ke6 21.Lg5 Dd6 22.Lh4 g5 23.Ted8 Sg6

Alle schwarzen Figuren stehen im Vergleich zur Ausgangsstellung zwei Felder weiter vorn.

Lösungsfindung: Sehr schwer. Schwarz braucht offensichtlich 21 Züge, muss aber außerdem noch die weißen Bauern a2 und e2 schlagen. Der wTc8 kann von a1 kommend über a6 und c6 in drei Zügen dorthin gelangen, der andere weiße Turm braucht über e1 und e6 schon 5 Züge, da der kurze Weg über d6 wegen des Damenzuges Dd8-d6 verbaut ist. Mit den weiteren offensichtlichen weißen Zügen kommt man auf 19. Somit wurden die beiden weißen Bauern vermutlich von den schwarzen Läufern auf a3 und e4 geschlagen. Das ergibt dann 21 weiße Züge. Die genaue Zugfolge ist durch den Weg der weißen Figuren bestimmt. So musste Sg1-f3-e5-g4 vor e7-e5 geschehen, g5 erst nach d2-d3, Lc1-g5-h4 und b5 erst nach e2-e4, Lf1-b5-a4. Hier muss man viel probieren. Der Weg des Th1 ist zudem recht abenteuerlich.

**28) Michel Caillaud:**

1.f4 Sf6 2.f5 Sd5 3.f6 Sc6 4.fe f5 5.edS Ld6 6.a4 Lg3 7.hg f4 8.Th5 f3 9.Tg5 h5 10.a5 h4 11.a6 h3 12.ab h2 13.baS h1S 14.Sb7 Kf7 15.c4 Te8 16.Sc3 Te3 17.Se4 Tc3 18.e3 f2 19.Ke2 Tc2 20.De1 feS 21.Sf3 S:g2

8 Springer stehen auf der langen Diagonale.

Lösungsfindung: Weiß und Schwarz haben offensichtlich jeweils in zwei Springer umgewandelt. Am schnellsten geht das, wenn die auf c6, d5, e4 und f3

Originalspringer sind. Schwarz fehlen einige Steine. Die Umwandlungsbauern können zeitsparend mit a6:Bb7:Ta8=S und Bf6:Be7:Dd8=S-b7 gezogen haben. So bleibt nur noch ein Zug, wobei die weiße Dame und der h-Bauer irgendwie entfernt werden mussten. Der Sh1 wurde offensichtlich nach Durchmarsch des h-Bauern umgewandelt. Die Schwierigkeit besteht darin zu sehen, dass der Sg2 nach f2:De1 den Bg2 geschlagen hat, und der Bg3 von h2(:Lg3) kam. Nur wenn man das erkannt hat (wie schafft man das? - nur durch eventuell Th1-h5-g5), kann man den Anfang 1.f4 Sf6 2.f5 d5 3.f6 Sc6 4.fe f5 5.edS Ld6 nebst Lg3 erahnen. Danach ist die Zugfolge recht einfach zu finden.

**29) Gligor Denkovski, Ivan Denkovski:**

1.Sc3 b5 2.Sd5 b4 3.S:e7 b3 4.Sc6 Df6 5.Sh3 Dc3 6.bc b2 7.c4 b1D 8.Lb2 La3 (Loydsche Linienräumung) 9.L:g7 Db4 10.Db1 De7 (Bahnung für weiße Dame und schwarzen Läufer) 11.Db4 d5 12.Dd6 (Bahnung für schwarzen Läufer) Lc5 13.0-0-0 Sd7 14.La1 Sgf6 15.Kb2 Tg8 16.Kc3 Lb4+ 17.Kd4 Tg3 18.Tb1 Ta3 (Loydsche Linienräumung) 19.Tb3 Se5 20.Tf3 (Bahnung für schwarzen Turm) Te3 21.Lc3 Ld7

Loydsche Linienräumungen und Bahnungen

Lösungsfindung: Weiß besitzt noch alle Steine, weshalb auf c3 oder c4 eine schwarze Figur geschlagen wurde, die auf b1 neu entstand. Dafür kommen nur die Dame und der Th8 in Frage. Letztere scheidet aber schnell aus. Weiß muss die Bauern e7 und g7 beseitigen. Mit Sc3-d5:e7-c6 gibt es eine eindeutige Route des Springers. Den Bg7 kann nur der Läufer Lc1 beseitigen. Jedoch muss der, um den Turm durchzulassen, zurück. Dann kann der umgewandelte Turm aber nie mehr nach e3 kommen bzw. verstellt der Läufer den Weg des Königs. Die weißen Züge stehen bis auf einen fest. Von den schwarzen Zügen stehen erstmal nur 18 fest. Allerdings muss der Te3 um den Tf3 herum und der Lb4 muss die umgewandelte schwarze Dame und die weiße durchlassen sowie den weißen König hinauslassen. Mangels Alternativen schlägt Weiß zuerst auf e7 und Schwarz rennt mit dem b-Bauern nach vorn. Nach der Umwandlung geht endlich Lb2. Nach der Räumung von b1 kann die weiße Dame raus. Nicht ganz leicht zu finden ist das Versteck des weißen Läufers auf a1, um den weißen König ungestört durchzulassen. Zusätzlich muss der schwarze Läufer noch auf c5 zwischenparken, um den weißen König rauszulassen. Insgesamt eine anspruchsvolle Beweispartie mit nicht leicht zu findender Lösung.

**30) Rustam Ubaidullaev:**

1.h4 Sf6 2.Th3 Se4 3.Tb3 S:d2 4.e4 g6 5.Lc4 Lg7 6.Le6 Kf8 7.c4 Lc3 8.a4 Kg7 9.a5 Kf6 10.a6 Ke5 11.Ta5+ Kd4 12.Tf5 Kd3 13.Df3+ Kc2 14.Se2 Lg7 15.e5 Se4 16.Lg5 Sf6 17.Sd2 Sg8 18.Lf6 Lf8

Königswanderung mit Schilden von schwarzem Springer und schwarzem Läufer samt Rückkehr

Lösungsfindung: Die weißen Züge stehen fest. Der Bd2 wurde dort geschlagen. Dafür kommt nur der schwarze Springer in Frage. Damit der König rauskommt, muss auch der schwarze Läufer ziehen. Der schwarze König kommt nur nach Dd1-f3 nach c2. In diesem Moment muss der weiße Turm schon auf b3 stehen, was ein Schild auf c3 notwendig macht. Somit zieht Schwarz Lf8-g7-c3 und

zurück. c4 kann erst nach e4, Lc4-e6 geschehen. Erst danach ist Lg7-c3 möglich. Um Eindeutigkeit zu gewähren, muss zunächst der schwarze Springer raus. 1.e4 Sf6 2.e5 geht nicht, weil der König über f6 rauskommt. Also muss schnell der Turm nach b3 gespielt werden - das ist eindeutig mit h4, Th3-b3, dann nach S:d2 der Lf1, so dass c4 und damit gerade rechtzeitig Lc3 möglich ist. Der Rest ist dann wieder verblüffend einfach.

### 31) Kostas Prentos:

1.d4 c6 2.Dd3 Db6 3.Dg6 Db3 4.ab hg 5.Ta6 Th3 6.Tb6 Tg3 7.hg ab 8.Th7 Ta2 9.Lh6 gh 10.e3 Lg7 11.La6 Le5 12.c4 Ld6 13.Sc3 La3 14.ba T:f2 15.Sge2 d5 16.Kd2 Lh3 17.gh ba

4 Paare von Kreuzschlägen von Bauern

Lösungsfindung: Sehr schwer. Je 4 Figuren wurden geschlagen. Außerdem stehen Tf2 und insbesondere Th7 im gegnerischen Lager. Wenn man glaubt, der Th7 käme von h1 direkt nach h7, muss man kalkulieren, dass die g- und h-Bauern jeweils überkreuz geschlagen haben. Nur wenn man soweit gekommen ist, kann man vielleicht unter dem Vorwand, dass es eine Häufungsidee sein könnte, auf Kreuzschläge auch auf der anderen Seite kommen. Ansonsten kann ich keine Tipps geben.

### 32) Gerd Wilts, Norbert Geissler:

1.d4 h6 2.L:h6 Sc6 3.L:g7 S:d4 4.L:f8 S:e2 5.D:d7 K:f8 6.D:c7 S:g1 7.D:c8 T:c8 8.T:g1 T:c2 9.Lc4 T:b2 10.L:f7 T:b1 11.T:b1 T:h2 12.T:b7 T:g2 13.T:a7 T:f2 14.T:g8 K:f7 15.T:e7 K:e7 16.T:d8 K:d8 17.K:f2

Massaker-Beweispartie

Lösungsfindung: Für den Computer einfach, für einen Menschen wohl unlösbar, da man außer der Tatsache, dass man vom ersten Zug abgesehen bis auf einen weiteren Zug auf beiden Seiten in jedem Zug schlagen muss, keinen Ansatz hat.

### 33) Andrej Kornilow, Andrej Frolkin, Dmitrij Pronkin:

1.Sc3 Sc6 2.Se4 Se5 3.c3 c6 4.Da4 Da5 5.b3 b6 6.La3 La6 7.Lc5 Lc4 8.Le3 Le6 9.Lh6 Lh3 10.gh gh 11.h4 h5 12.Lh3 Lh6 13.Lf5 Lf4 14.Sh3 Sh6 15.Tg1 Tg8 16.Tg3 Tg6 17.Te3 Te6 18.f3 f6 19.Kf2 Kf7 20.Tg1 Tg8 21.Tg4 Tg5 22.Sg3 Sg6 23.Lb1 Lb8 24.Td4 Td5 25.Tdd3 Tdd6 26.Df4 Df5 27.Te4 Te5 28.Ke3 Ke6 29.Sf2 Sf7 30.Sg4 Sg5 31.Sh6 Sh3 32.Sg8 Sg1 33.Dh6 Dh3

Längste symmetrische Beweispartie

Lösungsfindung: Das dürfte nur durch reines Probieren lösbar sein. 31 Züge sind klar. Die Läufer wurden auf h3 und h6 geschlagen. Es gibt auch keinen ersichtlichen Grund, von der symmetrischen Zugfolge abzuweichen. Der Sg3 kommt vermutlich von b1, da er sonst über f6 nach g8 gehen müsste, allerdings nach Sg8 erst f6 und Kf7 und dann nicht mehr Tg8 möglich ist (nur mit 2 Zügen Umweg). Aber das die Türme die Reihen noch tauschen, ist sehr versteckt.

### 34) Christoph Fieberg:

1.c4 h5 2.c5 Th6 3.c6 dc 4.e4 Dd3 5.e5 Dh7 6.d4 Lf5 7.d5 Lg6 8.d6 f5 9.d7+ Kf7 10.d8T Sd7 11.a3 S:e5 12.Td4 Td8 13.Th4 Td6 14.Lf4 Tf6 15.Dd8 Ke6 16.Sd2 Sf7 17.0-0-0 Sh8 18.Kb1 Tf7 19.Lc4+ Kf6 20.Sf1 b5 21.Td5 b4 22.Ta5 b3 23.Ta6=

Patt mit allen schwarzen und einer möglichst großen Anzahl weißer Steine  
 Lösungsfindung: Der Tf7 kam von a8 über f6. Der Kf6 kam über f7. Diese beiden Figuren müssen aber aneinander vorbei. Somit sind die 22 schwarzen Züge klar. Der Bc2 wurde auf c6 geschlagen, der Be2 entweder auf e5 durch den Springer oder auf e6 durch den König. Der Ta6 braucht von d1 nach 0-0-0 oder d8 drei Züge dorthin. Somit sind auch die 23 weißen Züge klar. Der e-Bauer wurde auf e5 geschlagen, der Th4 muss in 2 Zügen dorthin gekommen sein. Demzufolge ist es der Umwandlungsturm von d8, da der Lf4 dem Turm d1 nach 0-0-0 den Weg versperrt. Schwarz spielt irgendwann Dd8-d3-h7 und danach erst Lc8-f5-g6, f7-f5. Also probiert man wohl zuerst 1.c4 h5 2.c5 Th6 3.c6 dc, damit die Dame rauskommt. Mangels anderer Züge und Eindeutigkeit ist nun der e-Bauer dran. Der Lf1 darf wegen des schwarzen Königs erst spät raus. also muss der befreite d-Bauer losmarschieren. Nach 10.d8T Sd7 hat Weiß einen Wartezug zu machen. Dieser ist 11.a3. Danach geht es logisch weiter: Th4, Lf4, 0-0-0. Die Reihenfolge ist nun leicht ersichtlich.

**35) Francois Labelle:**

1.d4 e6 2.Lg5 La3 3.S:a3 De7 4.Sb5 Df8 5.S:c7#

Kürzestes Matt eines weißen Springers auf c7.

Lösungsfindung. Das ist ein Konstruktionsproblem. Die Lösung ist denkbar einfach.

**36) Michel Caillaud:**

1.d4 c5 2.d5 c4 3.d6 c3 4.de cb 5.Sc3 b1D 6.edL Db6 7.Lh4 Dd8 8.Sa4 b5 9.c4 b4 10.c5 b3 11.c6 b2 12.c7 b1D 13.cdL Db6 14.L8g5 f6 15.g4 fg 16.Lh3 gh 17.g5 Dd8

Pronkin-Thema mit dd, wobei die beiden Damen jeweils auf d8 geschlagen werden. Die umgewandelten Figuren werden ebenfalls geschlagen (Ceriani-Frolkin-Thema mit LL)

Lösungsfindung. Beide Parteien besitzen alle Figuren. Schwarz besitzt noch so viele Steine, dass der f-Bauer keine weißen Bauern sondern Figuren geschlagen haben musste. Somit mussten zwei weiße Bauern umwandeln (=10 Züge). Es bleiben nur 2 Züge, um sie auf die richtigen Felder zu stellen, damit der Bf7 schlagen konnte. Es funktionieren somit nur Umwandlungen auf d8 (in Läufer oder Dame) und anschließende Züge nach h4 bzw. g5. Da ein schwarzer Bauer noch auf d7 steht, geschah die Umwandlung jeweils mit Schlag auf d8. Also mussten auch zwei schwarze Bauern umwandeln, die beide nach d8 in spätestens zwei Zügen gelangen mussten. Damit ist klar, dass Weiß mit dem d-Bauern beginnt und Schwarz mit dem c-Bauern. Der weiße c-Bauer muss noch umwandeln und somit erhalten bleiben. Nur die schwarze Dame kann von b1 in zwei Zügen nach d8 gelangen. Hat man das einmal erkannt, ist die gesamte Zugfolge einfach zu finden.

**37) Klaus Kiesow:**

1.f3 e6 2.f4 Lc5 3.f5 Se7 4.f6 0-0 5.fe f6 6.e8D De7 7.D:c8 Kf7 8.D:b8 Th8 9.D:c7 Ke8 10.Df4 e5 11.Dh6 gh

Tempozüge zweier Bauern, Rochaderücknahme und Ceriani-Frolkin-Thema mit

D.

Lösungsfindung: Die weiße Umwandlungsfigur wurde auf h6 geschlagen, nachdem sie Lc8 und Bc7 geschlagen hat. Das lässt vermuten, dass es die weiße Dame ist. Sie muss aufgrund der wenigen Schlagfälle auf e8 umgewandelt haben und dabei den Sg8 auf e7 geschlagen haben. Der schwarze König muss schnell ausweichen, da sonst nicht genug Zeit zum Schlagen der anderen Steine und den Hinzug nach h6 verbleibt. Somit muss Schwarz rochieren und diese zurücknehmen. Die Tempozüge (insbesondere der schwarze) sind sehr versteckt und wohl nur durch systematisches Probieren herauszufinden.

**38) Reto Aschwanden:**

1.f4 a5 2.f5 a4 3.f6 a3 4.fe f5 5.Kf2 Kf7 6.e8T Lc5+ 7.Kg3 Le3 8.Te6 c5 9.Tc6 dc 10.h4 Sd7 11.h5 Sf8 12.h6 Ld7 13.hg h5 14.Th4 Th6 15.Te4 Tf6 16.Te8 Sh6 17.g8T L:e8 18.Tg4 Dd7 19.Th4 Td8 20.Th1

Anti-Pronkin-Thema und Pronkin-Thema mit demselben weißen Turm.

Lösungsfindung: Schwarz benötigt die vorgegebenen 19 Züge. Be7 und Bg7 wurden auf den Ursprungsfeldern geschlagen. Beide Bauern mussten umwandeln. Schwarz hat nach 1.h4 a5...4.hg h5 5.f4 Th6 6.f5 keinen Zug mehr. Demzufolge muss mit 1.f4 begonnen werden. Um Schwarz weitere Züge zu verschaffen, muss sich die Umwandlungsfigur auf c6 opfern. Also ist es ein Turm. Danach erreicht man schnell die Stellung nach dem 13. schwarzen Zug. Während die schwarzen Züge klar sind, braucht man einige Phantasie, um zu erkennen, was Weiß vor der Umwandlung auf g8 tun muss. Das heißt, entweder man erkennt das - dann ist es einfach - oder eben nicht.

**39) Michel Caillaud:**

1.a4 b5 2.ab Lb7 3.Ta6 Lf3 4.Tb6 Lh5 5.g4 Sc6 6.Lg2 Se5 7.Lb7 a5 8.La6 c6 9.Tb7 Db6 10.h4 De3 11.de 0-0-0 12.Tc7+ Kb8 13.Dd6 Ka8 14.Df6 gf 15.e4 Lh6 16.Le3 Lf4 17.La7 Sh6 18.Lb8 Tdg8 19.Tc8 Tg5 20.Tg8 Tf5 21.gf Lh2 22.Tg3 Tg8 23.Ta3 Tg2 24.Ta1 Seg4 25.Lf4 Sg8 26.Lc1

Rundlauf von weißen Turm und weißem Läufer, um dem schwarzen König Schachschutz zu geben.

Lösungsfindung: Schwarz benötigt die vorgegebenen 25 Züge. Dabei muss die Dame auf e3 geschlagen worden sein, der Bauer auf b5 und ein Turm auf f5. Das Problem besteht darin, die zwingend notwendige lange schwarze Rochade zu ermöglichen. Ohne dauert es länger als 25 Züge. Die Rochade ist erst nach Db6 möglich. Db6 wiederum erfordert vorher c6 und davor muss der Lc8 herauskommen. Mit b5 und c6 schließt man aber den weißen Läufer auf a6 ein. Somit muss auch dieser vor der langen Rochade dorthin gelangt sein. Da kein schwarzer Stein nach Db6 auf b7 gelangt, muss Weiß ein paar seiner scheinbar freien Züge investieren, um dort ein Schild für den schwarzen König zu installieren. Um die lange Rochade zu ermöglichen, kommt nur ein Turm in Frage. Das zweite große Problem besteht darin, den weißen Turm wieder aus dem schwarzen Lager herauszuführen. Die einzige Möglichkeit besteht über c8 und g8, wofür aber eine weitere weiße Figur als Schild auf b8 gebraucht wird. Aus Zeitgründen kommt nur der Lc1 in Frage. Ist man soweit gekommen, muss man nur noch die Reihenfolge zusammenpuzzeln. Der Lf1 kann nur nach g4 über b7 nach a6,

daher muss der Lc8 zuerst nach h5. Weiß muss einen Turm nach b7 bringen. Daher ist 1.a4 b5 2.ab Lb7 3.Ta6 etc logisch. Nach Lh5 ist endlich g4 möglich. Die weitere Auflösung ist eigentlich einfach.

#### 40) Michel Caillaud:

1.h4 e5 2.h5 e4 3.h6 e3 4.hg h5 5.g4 h4 6.g5 h3 7.g6 h2 8.Sh3 Sh6 9.Tg1 h1D  
10.g8S Dc6 11.Se7 Dc3 12.Sc6 dc 13.g7 Lg4 14.g8D f5 15.Db3 D8d3 16.Db6 ab  
17.dc Ta4 18.Sd2 Da6 19.Sf3 ef+ 20.Kd2 Sf7 21.e4 Sd8 22.Le2 f1T 23.Se1 Tf4  
24.e5 Tb4 25.e6 f4 26.e7 Kf7 27.e8T f3 28.Te5 f2 29.Tb5 f1S+ 30.Kd3 Sd2 31.cb  
Sb3 32.cb cb (33. ba)

Ceriani-Frolkin-Thema mit DTSdts (Rekord). Aus unerfindlichen Gründen wurde 33.ba angefügt.

Lösungsfindung: Weiß und Schwarz fehlen nur je 4 Bauern. Weiße Bauern schlagen auf b3, b4 und c3, schwarze auf b5, b6 und c6. Dort wurden Figuren geschlagen. Da Weiß und Schwarz jedoch noch alle Figuren haben, müssen drei Bauern jeder Farbe umgewandelt haben. Die Zahl der Züge der auf dem Brett befindlichen Steine ergibt 11 auf jeder Seite, die der Bauern bis zur Umwandlung jeweils 15. Somit bleiben nur 6 Züge Zeit, damit die Umwandlungsfiguren auf die Schlagfelder gelangen (Man kann sicher davon ausgehen, dass es sich um eine Task-aufgabe mit Ceriani-Frolkin-Umwandlungen handelt.). Von e1-h1 bzw. e8-h8 dauert es jeweils 2 Züge. Umgewandelt haben die Bauern der e-h-Linie. Um die 6 Umwandlungen zu gewährleisten, braucht man genau die beiden zusätzlichen Schläge der Bauern. Da alle Züge schon verbraucht sind, mussten die Bauern auf ihren Ursprungsfeldern geschlagen worden sein. Da Th8 und Lf8 nicht gezogen haben, wandelte Weiß auf e8 und g8, Schwarz auf f1 und h1 um. Die Konstruktion Sh3 und Tg1 lässt nur die Umwandlung eines Bauern auf der h-Linie zu. Somit geschah im Lösungsverlauf Bh2-h6:Bg7 und Be7-e3:Bf2(+). Weiß wandelte zweimal auf g8 und schwarz zweimal auf f1 um. Nach e:f2 muss der wK nach d2. Vorher muss der wBd2 schon auf c3 geschlagen haben. Somit schlug der wBd2 die Umwandlungsfigur von h1. Diese kann nur eine Dame sein, die via f3 oder c6 nach c3 kam. Weiterhin ging die schwarze Dame über d3 nach a6, bevor der wK d2 betreten konnte. Somit mussten a7:b6, Ta8-a4 und b7:c6 vor e3:f2 geschehen. Erst nach e3:f2 kann der wBe2 auf e8 umwandeln. Nach e6-e7 folgt Kf7. Die Umwandlung auf e8 erfolgt in einen Turm, der über e5 nach b5 gelangt und dort geschlagen wird. Der Sd8 muss von g8 über h6-f7 gekommen sein, da er auf c6 den Bd7 und auf e7 den wBe2 blockieren würde. Die auf g8 umgewandelten Figuren wurden auf b6 und c6 geschlagen. Durch die Schnelligkeit, mit der Umwandlungen auf g8 und h1 erfolgen müssen, gelangt man zu den ersten 4 weißen Zügen Bh2-h6:Bg7. Schwarz hat nichts anderes als e7-e3, da die Zugreihenfolge auch eindeutig sein muss. Nach h6:g7 kann der schwarze h-Bauer endlich loslaufen. Die einzigen möglichen weißen Züge sind dann die des Bg2 nach g6. Nach 7...Bh2 kann endlich der wSg1 nach h3 ziehen. Den Wartezug nutzt Schwarz, um das Feld g8 zu räumen. Nach 9....h1D muss auf g8 umgewandelt werden. Aus Zugknappheit ist nur ein Springer möglich, der sich auf c6 opfert und somit der schwarzen Dame Platz macht. Der zweite weiße Umwandlungsstein muss auf b6 geopfert werden. Dafür kommt nur die Dame

in Frage. Schwarz muss schnell den Weg über b3 öffnen. Nach 17...Ta4 muss Weiß mangels anderer Züge den Sb1 über d2 nach f3 führen. Erst danach ist e3:f2+ möglich. Die erste Umwandlung auf f1 erfolgt wegen Vermeidung eines Schachgebots in einen Turm. Der Rest ergibt sich dann von selbst.

#### 41) Nicolas Dupont, Gerd Wilts:

1.e4 a6 2.Lb5 ab 3.h4 Ta6 4.h5 Tg6 5.h6 Sf6 6.hg h5 7.a4 h4 8.a5 h3 9.a6 h2 10.a7 hgS 11.Ta6 Sh3 12.Tc6 dc 13.e5 Kd7 14.e6+ Kd6 15.ef e5 16.f4 e4 17.f5 Ke5 18.g8L Lc5 19.f8S e3 20.Lc4 Le6 21.a8T Sd7 22.Ta1 Da8 23.Sh7 Td8 24.Lf1 Se8 25.f6 e2 26.f7 edL 27.f8D Lh5 28.Df3 Lb3 29.Dd1 Kf4 30.Sg5 Se5 31.Sf3 Tdd6 32.Sg1

Pronkin Thema mit DTLS

Lösungsfindung: Schwarz benötigt die vorgegebenen 31 Züge. Dabei muss durch Schlag auf d1 ein schwarzer Läufer und durch Schlag auf g1 ein schwarzer Springer entstanden sein. Demzufolge wurden die schwarzen Bauern auf f7 und g7 durch weiße Bauern dort geschlagen. Auf c6 und b6 oder b5 mussten ebenfalls weiße Figuren geschlagen worden sein, da für Bauern die entsprechenden Schlagobjekte fehlen. Da Weiß aber alle Figuren an Bord hat, muss er alle fehlenden Bauern umgewandelt haben. Die Schlagfälle auf d1 und g1 lassen schon vermuten, dass dort die Originalsteine geschlagen wurden - also 2x Pronkin-Thema. Zusammen mit den Figurenschlagfällen auf der b- und c-Linie legt das nahe, dass das Pronkin-Thema vierfach dargestellt sein könnte. Auf b5 passt der Lf1 gut als Schlagobjekt und die offene a-Linie könnte für den Ta1 als Pronkinstein sprechen. Eine entsprechende Zählung der weißen Züge (Umwandlung auf a8 in Turm, auf g8 in Läufer und auf f8 in Dame und Springer) ergibt genau 32. Nun muss nur noch die richtige Reihenfolge gefunden werden, was nicht einfach aber machbar ist.

#### Index:

1. **Allumwandlung:** Umwandlung in Dame, Turm, Läufer und Springer in irgendeinem Zusammenhang - entweder hintereinander oder als Varianten.
2. **Anti-Pronkin-Thema:** Erweiterung des Ceriani-Frolkin-Themas. Eine Originalfigur, die gleich der Umwandlungsfigur ist, besetzt anschließend das Umwandlungsfeld der Ceriani-Frolkin-Figur.
3. **Bahnung:** Räumung einer Linie, indem die räumende Figur in gleicher Richtung wie die nachfolgende Figur zieht.
4. **Ceriani-Frolkin-Thema:** Eine umgewandelte Figur wird geschlagen.
5. **Donati-Thema:** Eine Umwandlungsfigur verlässt das Umwandlungsfeld und kehrt wieder dorthin zurück.

6. **Inder:** Ein Linienfigur überschreitet ein Feld, das anschließend von einer zweiten Figur (gleich welcher Farbe) besetzt wird. Diese Verstellung nutzt der gegnerische König zum Besetzen bzw. Überschreiten der Linie. Die Linie wird danach wieder geöffnet. Ein Inder gilt als **vollständig**, wenn die zurückgestoßene Figur nochmal in entgegengesetzter Richtung über das Feld, auf dem verstellt wurde, zurückzieht.
7. **Loydsche Linienräumung:** Eine Figur zieht entlang einer Linie über ein Feld hinaus, das anschließend von einer zweiten Figur besetzt wird, die wiederum auf derselben Linie in entgegengesetzter Richtung zieht.
8. **Mehrling:** Aufgabe, die aus mehreren Teilaufgaben besteht, die sich durch minimale Veränderung der Stellung (Hinzufügen, Versetzen, Ersetzen oder Farbwechsel eines Steines oder Tausch zweier Steine), der Forderung oder der Bedingung auszeichnen und thematisch zusammenhängen sollten.
9. **Mehrspänner:** Aufgabe mit mehreren thematisch möglichst zusammenhängenden Lösungen
10. **Phönix-Thema:** Eine Figur wird geschlagen, und ein Bauer wandelt sich in eben diese Figur um.
11. **Platzwechsel:** Zwei oder mehr Steine tauschen (zyklisch) die Standfelder.
12. **Prentos-Thema:** Ceriani-Folkin-Thema, wobei die Umwandlungsfigur durch einen Offizier geschlagen wird.
13. **Pronkin-Thema:** Wie Phönix-Thema, aber die umgewandelte Figur besetzt das Ursprungsfeld der Originalfigur.
14. **Rundlauf:** Eine Figur verlässt das Standfeld und kehrt später zurück, aber Hin- und Rückweg sind nicht gleich.
15. **Schnoebelen-Thema:** Wie Ceriani-Folkin-Thema, aber die umgewandelte Figur wird auf dem Umwandlungsfeld geschlagen, ohne dass sie sich bewegt hat.
16. **Sibling (Zwillingsfigur):** Eine Figur steht auf dem Ursprungsfeld einer anderen gleichartigen.
17. **Tempozug:** Zug mit dem Ziel, die Zugpflicht an einer bestimmten Stelle auf die andere Partei abzuwälzen.