

Entscheid im Informalturnier 2010 der Schwalbe

Abteilung: Retro Preisrichter: Thierry Le Gleuher

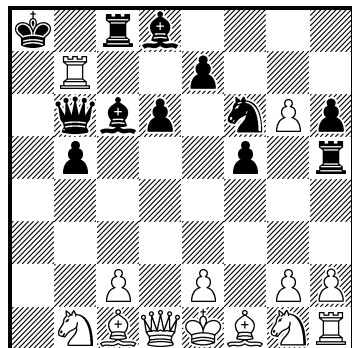
Wegen der großen Anzahl Probleme habe ich mich entschlossen, die Aufgaben in zwei Abteilungen aufzuteilen.

Abteilung orthodoxe und Märchenbeweispartien

Nicht weniger als 31 Probleme waren in dieser Abteilung zu beurteilen, 20 orthodoxe und 11 Märchenbeweispartien: Orthodoxe Beweispartien: 14377, 14445, 14446, 14447, 14509, 14510, 14511, 14576, 14576V, 14635, 14636, 14637, 14638, 14511, 14699, 14700, 14700a, 14700b, 14701, 13636V. Märchenbeweispartien: 14379, 14380, 14448, 14512, 14513, 14577, 14578, 14580, 14640, 14642, 14702.

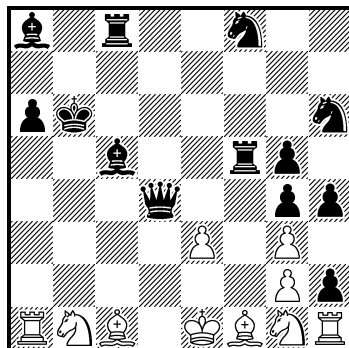
Die Fortschritte der Programme Euclide, Natch und Popeye haben es erlaubt, eine große Anzahl der Beweispartien zu prüfen, so dass keine von ihnen gekocht wurde. Das Ensemble ist trotzdem sehr ungleich und enthält eine große Zahl von Märchenbeweispartien mit sehr verschiedenartigen Bedingungen. Diese zeigen oft keinen Mehrwert und können in der Mehrheit der Fälle eher als Forschungsarbeiten denn als denkwürdige Werke angesehen werden. Die Gruppe enthält aber auch sehr gute Probleme, die sich oben auf der Siegerliste finden.

1. Preis: 14635 Gerd Wilts



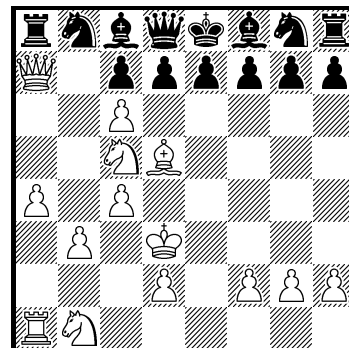
Beweispartie in (13+12)
20 Zügen

**2. Preis: 14576V
Silvio Baier**



Beweispartie in (10+13)
29,5 Zügen

**1. Ehr. Erw.: 14446
Unto Heinonen**



Beweispartie in (14+14)
21 Zügen

1. Preis: Nr. 14635 von Gerd Wilts

Der Autor hat hier nicht nur einen gewaltigen Task mit einer weißen Mini-Schnoebelen-AUW (wT, wS, wL) realisiert (die Schnoebelen-Dame ist orthodox nicht darstellbar), sondern das Problem ist außerdem sehr schwer zu lösen. Die 18 schwarzen theoretisch notwendigen Züge, um die Diagrammstellung zu erreichen, lassen viel Spielraum, um einen wB auf einer niedrigeren Reihe zu schlagen und lenken den Löser auf ein sehr viel klassischeres Thema. Aus meiner Sicht übertrifft dieses Problem die anderen sehr deutlich. — *1.b4 g6 2.b5 Lh6 3.b6 Lf4 4.b:a7 h6 5.a:b8=T Ta5 6.d4 Th5 7.d5 b5 8.d6 Lb7 9.d:c7 Lc6 10.c8=S Db6 11.a4 Lc7 12.f4 d6 13.f5 Kd7 14.f:g6 f5 15.a5 Sf6 16.a6 T:c8 17.a7 Ld8 18.a8=L Kc7 19.Ta7+ K:b8 20.Tb7+ K:a8.*

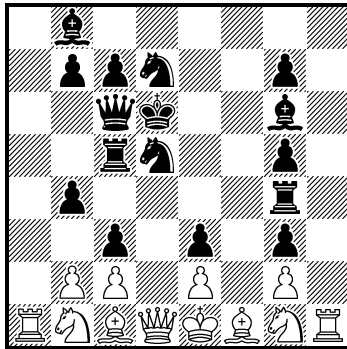
2. Preis: Nr. 14576V von Silvio Baier

Der Autor hat uns an die systematische Erforschung dieser Thematik gewöhnt und dabei die Anzahl der Züge minimiert. Hier beeindruckt er stark mit einer überarbeiteten Version, in der er die Mängel der ersten Fassung beseitigt hat. Es stimmt, dass letztere aufwertende Themen mit Läufern (2 weiße Ceriani-Frolkin-Läufer und 2 weiße Pronkin-Läufer) zeigt, was sehr schwer zu realisieren scheint. Diese Partie erfüllt also die Kriterien der „Proof Games of the Future“. Die fünfte Umwandlung (ein schwarzer Ceriani-Frolkin-Springer) ist sicher notwendig, um 29 schwarze Züge während des Ablaufs des weißen Plans zu erhalten, fügt dem Problem aber trotzdem einen Bonus zu. Die Lösung liegt außerdem überhaupt nicht auf der Hand, was diesem Werk einen weiteren Pluspunkt einbringt. Verbesserung der 14576, *Die Schwalbe* 244 (VIII 2010). — *1.d4 h5 2.d5 h4 3.d6 Th5 4.d:c7 d5 5.a4 d4 6.a5 d3 7.a6 Dd4 8.a:b7 Sd7 9.b8=L Lb7 10.c8=L Sh6 11.Lg3 e5 12.Lcf4 e:f4 13.c4 f:g3 14.c5 g:h2 15.c6 Lc5 16.b4 Sf8 17.Lg4 f5 18.b5 0-0-0 19.b6 La8 20.b7+ Kc7 21.b8=L+ Kb6 22.Lf4 f:g4 23.Lc1 Tf5 24.e3 g5 25.De2 d:e2 26.c7 e:f1=S 27.c8=L Sg3 28.La6 Tc8 29.Lf1 a6 30.f:g3.*

1. Ehrende Erwähnung: Nr. 14446 von Unto Heinonen

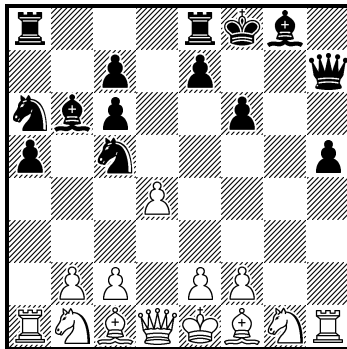
Der Autor wagt sich hier auf bereits erforschte Wege, erbringt aber einen gewissen Mehrwert. Zum einen sind beim zweifachen Pronkin die Umwandlungen in Springer derselben Seite die am schwersten zu realisierenden, aber er schmückt das Problem noch mit Zwillingfiguren (wTa1, wSb1) und mit einer schwarzen Homepage-Stellung. Das Ganze ist mit einer sehr geringen Zahl schwarzer Züge realisiert, was das Problem besonders sehenswert macht. — *1.e4 Sf6 2..Lc4 Sd5 3.e:d5 Sc6 4.d:c6 a5 5.Ld5 a4 6.c4 a3 7.Da4 b5 8.b3 b4 9.Lb2 a:b2 10.Sc3 b1=S 11.Se4 Sc3 12.Sc5 Se4 13..Da7 Sf6 14.a4 Sg8 15.Ta3 b:a3 16.Se2 a2 17.Sc3 a1=S 18.Ke2 Sc2 19.Ta1 Sb4 20.Sb1 Sa6 21.Kd3 Sb8.*

2. Ehr. Erw.: 14511
Silvio Baier
Nicolas Dupont gewidmet



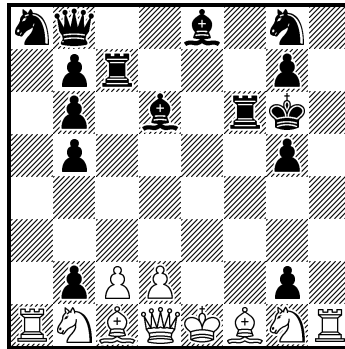
Beweispartie in (12+16)
 29,5 Zügen

5. Ehr. Erw.: 13636V
Kostas Prentos
Version Silvio Baier



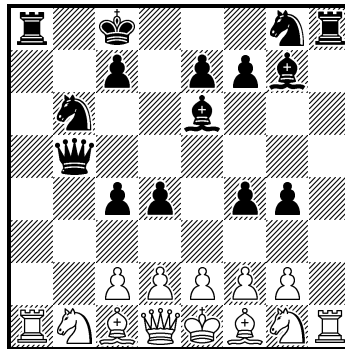
Beweispartie in (13+14)
 18 Zügen

3. Ehr. Erw.: 14701
Nicolas Dupont



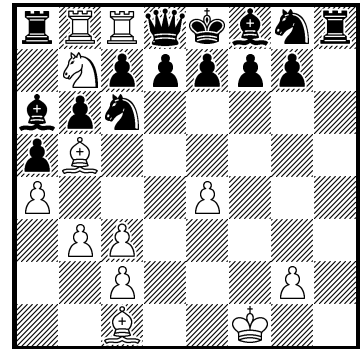
Beweispartie in (10+15)
 26 Zügen

6. Ehr. Erw.: 14700a
Silvio Baier



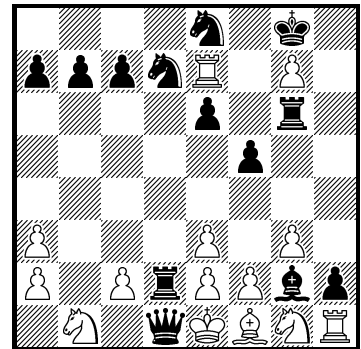
Beweispartie in (13+15)
 21 Zügen

4. Ehr. Erw.: 14636
Jorge Joaquin Lois
Roberto Osorio



Beweispartie in (12+15)
 21 Zügen

1. Lob: 14377
Gianni Donati
Olli Heimo



Beweispartie in (14+13)
 24 Zügen

2. Ehrende Erwähnung: Nr. 14511 von Silvio Baier

Noch ein Problem mit einer großen Anzahl Züge, aber hier erlauben die schwarzen Doppelbauern die Lösung schnell in Betracht zu ziehen. Sicher gibt es hier ebenfalls 4 weiße Umwandlungsfiguren (2 Ceriani-Frolkin- und 2 Pronkin-Umwandlungen), aber die Verwendung des wT ist das leichteste Mittel, um das Thema zu realisieren (ebenfalls ein „Proof Game of the Future“). Aus diesem Grund stufe ich das Problem eine Stufe unter den anderen ein. — *1.a4 d5 2.Ta3 d4 3.Tc3 dc 4.d4 e5 5.d5 Lc5 6.d6 Df6 7.d7+ Ke7 8.d8T h5 9.Td3 h4 10.Tg3 hg 11.f4 Th4 12.f5 Tg4 13.h4 Dc6 14.h5 Sf6 15.h6 Sd5 16.Th5 f6 17.Tg5 fg 18.f6+ Kd6 19.f7 Lf5 20.f8T Lg6 21.Tf4 a5 22.Tb4 ab 23.h7 Ta5 24.h8T La7 25.Th1 Tc5 26.a5 Sd7 27.a6 Lb8 28.a7 e4 29.a8T e3 30.Ta1.*

3. Ehrende Erwähnung: Nr. 14701 von Nicolas Dupont

Dieses Quadrupel von weißen Steinen ist nicht das am schwersten zu realisierende (weiße Pronkin-Türme und weiße Ceriani-Frolkin-Springer) und es ist klar, dass man es – für 4 weiße Umwandlungen – mit einer relativ kleinen Anzahl Züge erreichen kann. Trotzdem war dieses Paar von Umwandlungen vorher noch nicht realisiert worden und das Werk ist hier sehr verfeinert (wie beim Autor üblich), zusätzlich mit einer weißen Homepage-Stellung. Dieses Problem muss also in die Annalen eingehen, selbst wenn es nicht das Niveau des zweiten Preises erreicht. — *1.f4 h5 2.f5 h4 3.f6 h3 4.f:e7 h:g2 5.h4 Th6 6.h5 Tf6 7.h6 a5 8.h7 a4 9.h8=S a3 10.Sg6 a:b2 11.a4 f:g6 12.a5 Kf7 13.e8=T g5 14.Te6 Kg6 15.Tc6 d:c6 16.a6 Ld7 17.a7 Sa6 18.e4 Tc8 19.a8=S Ld6 20.Sb6 c:b6 21.e5 Sc7 22.e6 Sa8 23.e7 Tc7 24.e8=T Db8 25.Te5 Le8 26.Tb5 c:b5.*

4. Ehrende Erwähnung: Nr. 14636 von Jorge J. Lois & Roberto Osorio

Dieses Problem hat aus zwei Gründen meine Aufmerksamkeit geweckt: Der erste ist, dass es äußerst schwer zu lösen ist, weil das von den Autoren verwendete Thema wirklich nicht das ist, was man bei erster Betrachtung erwartet. Der Löser läuft sogar Gefahr, niemals die Idee des Autors in Betracht zu ziehen und daher blockiert vor diesem Rätsel sitzen zu bleiben. Das Thema ist hier einfach, aber bemerkenswert, weil es zweimal mit demselben Stein (sT) dargestellt ist. Darauf musste man wirklich

kommen und es musste realisiert werden. Der schwarze Ceriani-Frolkin-Läufer dient zum Schaffen von schwarzen Zügen, bringt aber dennoch ein kleines Plus. Ein Problem, das man wegen seiner Originalität immer wieder zeigen wird. — *1.e4 h5 2.Dg4 h:g4 3.a4 g3 4.Ta3 g:h2 5.Tb3 h:g1=L 6.Th6 a5 7.Ta6 Sc6 8.Tbb6 Tb8 9.Lb5 L:f2+ 10.Kf1 Ld4 11.Ta8 Lc3 12.Tba6 b6 13.d:c3 Tb7 14.Sd2 Ta7 15.Sb3 Lb7 16.Tc8 Ta8 17.Sc5 Tb8 18.Ta8 La6 19.b3 Tb7 20.Tab8 Ta7 21.Sb7 Ta8*

5. Ehrende Erwähnung: Nr. 13636V von Costas Prentos (Version von Silvio Baier)

Im Gegensatz zum ersten Preis realisiert der Autor hier nur 2 Schnoebelen-Umwandlungen in weiße Springer. Die dritte Umwandlung in einen wS (Ceriani-Frolkin) bringt dem Problem keinen großen Mehrwert. Trotzdem handelt es sich um ein sehr gutes Problem, weil das Schnoebelen-Thema schwer zu realisieren bleibt. Version der 12636, *Die Schwalbe* 229 (II 2008). — *1.h4 Sf6 2.h5 Se4 3.h6 f6 4.hg h5 5.g8S Lh6 6.g4 Le3 7.g5 Lb6 8.g6 Sc5 9.g7 Kf7 10.a4 D:g8 11.a5 Dh7 12.a6 Te8 13.ab a5 14.g8S Sa6 15.b8S Kf8 16.Sc6 d:c6 17.d3 Le6 18.d4 L:g8.*

6. Ehrende Erwähnung: Nr. 14700a von Silvio Baier

Diese Version habe ich schließlich im Vergleich zur 14700 und 14700b bevorzugt, selbst wenn das Paradox der 3 Züge jedes der vertauschten sT schnell aufgedeckt ist, sobald man sieht, dass der sK lang rochieren musste, um 21 schwarze Züge zu erreichen und die weißen Umwandlungen auf a8 und h8 zu erlauben. Der dreifache Ceriani-Frolkin mit Offizieren (wL, wL, wS) derselben Seite, begleitet von einem recht gut versteckten Platzwechsel der sT, verdienen eine Erwähnung. — *1.b4 d5 2.b5 Le6 3.b6 Sd7 4.b:a7 b5 5.a4 Sb6 6.a5 Dd7 7.a6 0-0-0 8.a8=L d4 9.Lf3 h5 10.Lg4 h:g4 11.a7 Th3 12.a8=L Ta3 13.Ld5 Ta8 14.Lc4 b:c4 15.h4 Db5 16.h5 Td5 17.h6 Th5 18.h7 g5 19.h8=S Lg7 20.Sg6 Th8 21.Sf4 g:f4.*

1. Lob: Nr. 14377 von Gianni Donati & Olli Heimo

Dieses Problem ist interessant zu lösen, und man muss sehen, dass die Position des sSd7 erfordert, dass der sTa8 nach g6 muss (3 Züge), was einen Weg der sD über d2 erzwingt (2 Züge). Infolgedessen musste der wK ziehen, und man sieht leicht die Switchbacks. Gleichwohl haben die Autoren hier 4 Switchbacks realisiert (Lf1-g2-f1, Ke1-f1-e1, Dd1-e1-d1, Sb1-c3-b1) und einen dreizügigen Marsch des wT (Th1-h3-h2-h1), was einem Switchback gleichgestellt werden kann. Ein gutes Problem. — *1.g3 d5 2.Lg2 Lh3 3.Kf1 e6 4.De1 La3 5.b:a3 f5 6.Lb2 Sf6 7.Ld4 0-0 8.Le3 d4 9.Sc3 d:e3 10.d:e3 Dd2 11.Td1 Dc1 12.Td7 Td8 13.Te7 Td2 14.Dd1 Sbd7 15.Ke1 Tf8 16.Lf1 Lg2 17.h4 Se8 18.h5 Tf6 19.h6 Tg6 20.h:g7 h5 21.Th3 h4 22.Th2 h3 23.Th1 h2 24.Sb1 D:d1#.*

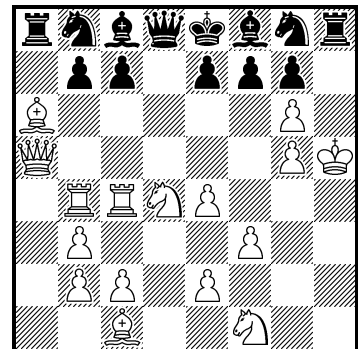
2. Lob: Nr. 14447 von Silvio Baier

Der dreifache Pronkin (sT, sT, sS) verbindet zwei als einfach angesehene thematische Figuren (zweimal sT-Pronkin) mit einer schwierigen Figur (sS-Pronkin). Hier deckt aber das abschließende Schach völlig die Umwandlung in einen sS auf (durch dessen Rückkehr nach g8). Das Problem hätte an die Ehrenden Erwähnungen heranreichen können, wenn dieser Mangel hätte vermieden werden können. Das Pronkin-Trio (sT, sT, sS) in 27 Zügen dürfte aber trotzdem eine Neuheit sein und die schwarze Homebase macht aus diesem Problem ein interessant zu untersuchendes Puzzle. — *1.h4 a5 2.h5 Ta6 3.Th4 Tg6 4.hg h5 5.Tc4 h4 6.g4 h3 7.Lg2 h2 8.Lc6 Th3 9.Lb5 Tb3 10.ab Sf6 11.Taa4 Se4 12.Tab4 a4 13.d3 a3 14.de a2 15.Dd5 a1T 16.Sd2 Ta8 17.La6 h1T 18.Da5 d5 19.Sf1 d4 20.Sf3 d3 21.Sd4 Th8 22.f3 d2+ 23.Kf2 d1S+ 24.Kg3 Se3 25.g5 Sf5+ 26.Kg4 Sh6+ 27.Kh5 Sg8#*

3. Lob: Nr. 14379 von Bernd Gräfrath

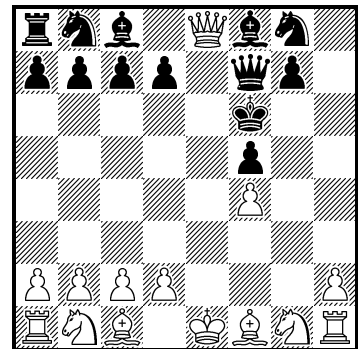
Hier erlaubt die Duellantenbedingung eine weiße Schnoebelen-Dame zu realisieren (orthodox nicht möglich) und obwohl das Thema in den letzten Jahren mit vielen verschiedenen Märchenbedin-

2. Lob: 14447 Silvio Baier



Beweispartie in (16+13) 27 Zügen

3. Lob: 14379 Bernd Gräfrath



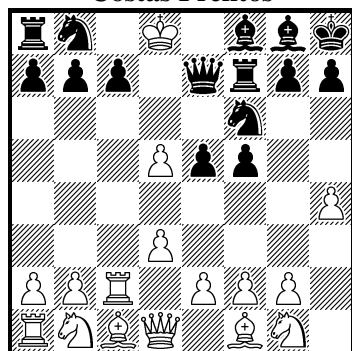
Beweispartie in (14+13) 9,5 Zügen
Duellantenschach

gungen realisiert worden ist (manchmal auch zweifach), wurde Duellantenschach dafür meines Wissens noch nicht verwendet. Hier fügt der Autor einen Anti-Pronkin hinzu, was ein klarer Mehrwert ist. — 1.g4 h5 2.g:h5 T:h5 3.f4 Tf5 4.e4 Td5 5.e:d5 f5 6.d6 Kf7 7.d:e7 Kf6 8.e8=D D:e8+ 9.De2 Df7 10.De8.

4. Lob: Nr. 14445 von Kostas Prentos

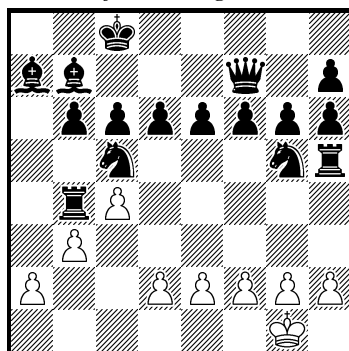
Dies ist ein sehr schwer zu lösendes Problem, das Bahnungen, 2 Switchbacks (sL, sD) und 2 Schilde (wTc3, wTc4) zeigt. Die Bahnung des sL ist leider notwendig, um den sTh8 vorbeizulassen und das finale Schach der sD verleitet sehr stark zu einer Bahnung auf der Diagonalen. Die in diesem Problem enthaltenen Themen sind in Beweispartien nicht alltäglich und bilden eine gehaltreiche Verbindung, die es verdient, ausgezeichnet zu werden. — 1.h4 e5 2.Th3 De7 3.Tc3 Da3 4.d3 Lb4 5.Kd2 d6 6.Ke3 Le6 7.Ke4 Lb3 8.Tc4 f5+ 9.Kd5 Sf6 10.Ke6 0-0 11.Ke7 Kh8 12.Tc6 Lg8 13.c4 Tf7+ 14.Kd8 d5 15.c:d5 Lf8 16.Tc2 De7+.

4. Lob: 14445 Costas Prentos



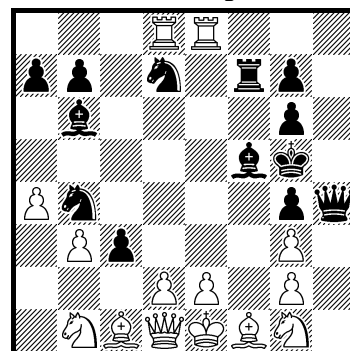
Beweispartie in (16+15)
16 Zügen

5. Lob: 14580 Per Olin Andrej Frolkin gewidmet



Beweispartie in (9+16)
20 Zügen
Chess960

6. Lob: 14638 Andrej Frolkin Nicolas Dupont



Beweispartie in (14+13)
21,5 Zügen

5. Lob: Nr. 14580 von Per Olin

Die Märchenbedingung ist hier ein Pluspunkt, da sie es erlaubt, einen etwas tieferen Retrogehalt zu ergänzen, als er normalerweise in Beweispartien üblich ist. Natürlich erfordern die schwarzen Steine höchstens 18 Züge seit der Anfangsstellung, z. B. von der folgenden schwarzen Aufstellung ausgehend: llktdsts. Aber Weiß muss seine 7 Figuren auf der 6. Reihe schlagen lassen, was mindestens 17 Züge plus die 2 Züge der wBB erfordert, und der wK kann am Anfang nicht auf g1 stehen (Turmfeld). Also ist für Weiß die Anfangsstellung LLTDKSTS erforderlich und es muss rochiert werden. Die Partie ist dann nicht mehr sehr schwer, aber die Originalität des Werks mit den erforderlichen Schlussfolgerungen ergeben eine beachtliche Arbeit. — 1.Shg3 Se6 2.Sf5 Sc5 3.Sh6 g:h6 4.Se3 Tg4 5.Sd5 Tb4 6.Sb6 a:b6 7.c4 La7 8.Lg6 f:g6 9.Da4 Sf7 10.Dc6 b:c6 11.b3 Lb7 12.Lf6 e:f6 13.Tc3 De7 14.Te3 0-0-0 [Kc8, Td8] 15.Te6 d:e6 16.0-0 [Kgl, Tf1] Td5 17.Tc1 Th5 18.Tc3 Sg5 19.Td3 Df7 20.Td6 c:d6.

6. Lob: Nr. 14638 von Andrej Frolkin & Nicolas Dupont

Es handelt sich zwar um ein „Proof Game of the Future“, aber das Themenpaar (Ceriani-Frolkin/Pronkin) ist nicht schwer mit Türmen zu realisieren. Das Problem verdient es aber trotzdem, ausgezeichnet zu werden. — 1.f4 Sf6 2.f5 Sd5 3.f6 Sb4 4.f:e7 f5 5.c4 Kf7 6.e8=T Lc5 7.Te6 Lb6 8.Tg6 h:g6 9.c5 Th3 10.c6 Tg3 11.c:d7 c5 12.h:g3 c4 13.Th8 Dh4 14.d8=T Kf6 15.Td4 Kg5 16.Tg4 f:g4 17.a4 Lf5 18.Ta3 Sd7 19.Te3 Tf8 20.b3 Tf7 21.Td8 c3 22.Tee8.

Abteilung orthodoxe und Märchenretros

Nicht weniger als 53 Probleme waren in dieser Abteilung zu beurteilen, 38 orthodoxe Retros und 15 Märchenretros. Orthodoxe Retros: 14375, 14376, 14387, 14388, 14442, 14443, 14444, 14506, 14507, 14508, D(14375V), 14375VV, 14515, 14572, 14573, 14574c, 14575, 14634, 14639, 14696, 14697, 14698, Heft 245, S. 642f. Nr. 1–16. Märchenretros: 14378*, 14378V, 14381, 14382, 14383, 14449, 14450*, 14514, 14579, 14581, 14582, 14641, 14641V, 14703, 12832V.

Zwei davon waren inkorrekt (14450* und 14378*), und eine davon ist eine korrigierte Version (14378V).

Wie immer war es nicht leicht, in einem Preisbericht orthodoxe und Märchenretros gemeinsam zu beurteilen, und die Versuchung ist groß, zum Nachteil der anderen Bereiche denjenigen Bereich zu favorisieren, den man selbst bevorzugt oder den man am besten kennt. Dieselbe Frage stellt sich regelmäßig bei den Bewertungen für das FIDE Album, und man kann festzustellen, dass die Richter fähig sind, ihre eigenen persönlichen Vorlieben hintanzustellen, um die zu beurteilenden Probleme objektiv zu bewerten. Ich habe mich also daran gemacht, jedes Werk nach meinen gewohnten Kriterien zu bewerten: Themen, Ökonomie, Task, Paradoxie, Neuheit, Tiefe der Analyse, Schwierigkeit der Lösung, (geschätzte) Schwierigkeit der Komposition.

Viele der Probleme des Artikels über die ersten Züge Typ C (*Die Schwalbe* 245) waren zu einfach, um es mit den anderen Retros aufnehmen zu können, und ich habe nur eines aufgenommen. Eine gewisse Anzahl von Märchenretros war meiner Meinung nach nicht genügend tiefgründig, trotz der Schwierigkeiten, die sie dem Löser alleine durch ihre Märchenbedingungen stellen. Andere dagegen haben sehr gut die Möglichkeiten der logischen Schlussfolgerung (oder Argumentation) verwendet, was ihnen einen guten Platz im Preisbericht eingebracht hat. Die klassischen Retros decken die ganze Palette dessen ab, was man in einer Zeitschrift erwarten kann, aber diejenigen, die ich vorne platziert habe, haben mich wirklich beeindruckt.

1. Preis: Nr. 14698 von Nikolai Beluchow

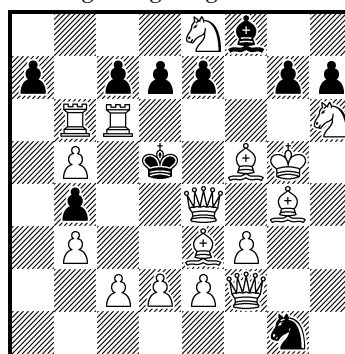
Der Autor hat seine Erstlingsversuche schon lange hinter sich gelassen, da wir seit einigen Jahren schon absolut bemerkenswerte Probleme von ihm gewohnt sind, aber hier zeigt er uns seine ganze Innovationskraft. Es ist eine Sache, herausragende Probleme zu komponieren, eine andere ist es, neue Ideen zu haben, und an diesen erkennt man den Künstler. Dieses Problem, das scheinbar gewöhnlich aussieht, überrascht uns mit seiner ungewöhnlichen Forderung. Die Lösung ist nicht leicht ersichtlich, da sie recht lang ist (Task) und man läuft Gefahr, sich in den verschiedenen Manövern der weißen Steine zu verlieren, wenn man nicht das Ziel vor Augen hat. Der Task ist beeindruckend, da nicht weniger als 66 Einzelzüge benötigt werden, um die Stellung aufzulösen. Darauf musste man wirklich kommen, und der Autor verdient bei weitem die höchste Auszeichnung für dieses Problem, das mich wirklich beeindruckt hat. — R: 1.Df4-e4 Ke5-d5 2.Dc4-f4 Kd5-e5 3.Dc3-c4 Ke5-d5 4.Dd3-c3 Kd5-e5 5.Ld4-e3 Ke5-d5 6.Lc5-d4 Kd5-e5 7.De3-d3 Ke5-d5 8.Le4-f5 Kd5-e5 9.Lg6-e4 Ke5-d5 10.Dd3-e3 Kd5-e5 11.Dc3-d3 Ke5-d5 12.Dc4-c3 Kd5-e5 13.Df4-c4 Ke5-d5 14.Df7-f4 Kd5-e5 15.Te6-c6 Ke5-d5 16.Tf6-e6 Kd5-e5 17.Te6-b6 Ke5-d5 18.Ta6-e6 Kd5-e5 19.Te6-f6 Ke5-d5 20.Tb6-e6 Kd5-e5 21.Df4-f7 Ke5-d5 22.Dc4-f4 Kd5-e5 23.Dc3-c4 Ke5-d5 24.Dd3-c3 Kd5-e5 25.De3-d3 Ke5-d5 26.Le4-g6 Kd5-e5 27.Lf5-e4 Ke5-d5 28.Dd3-e3 Kd5-e5 29.Ld4-c5 Ke5-d5 30.Le3-d4 Kd5-e5 31.Dc3-d3 Ke5-d5 32.Dc6-c3 Kd5-e5 33.Dg6-c6 Ke5-d5.

2. Preis: Nr. 14506 von Nikolai Beluchow, Henrik Juel & Andrej Frolkin

Noch ein bemerkenswertes Problem, anscheinend von Nikolai initiiert und dann von den beiden anderen Autoren korrigiert und verbessert. Die Zusammenarbeit bringt schließlich ein wegen seines Retrospiels außergewöhnliches Problem hervor, das eine originelle Idee zeigt und wahrscheinlich ein Task ist: 7 Retroschilde wTg4/wDh5, wSg3/wDh4, sTg4/wDh5, wTg4/wDh5, sBg3/wDh3, Sg3/wDh3, sBg5/sTh5, aber auch 3 Retroablösungen sTg4, sBg3, wLg5 Tempo sTg4-g2-g1, sBh7-h6-h5, 6 Switchbacks wSg3-h1-g3 (2×), wDh4-h3-h4, wDh5-h4-h5, sTh6-h5-h6, wTe4-g4-e4, 1 Rundlauf wTg4-e4-...-e4-g4, 1 Phönix sT.

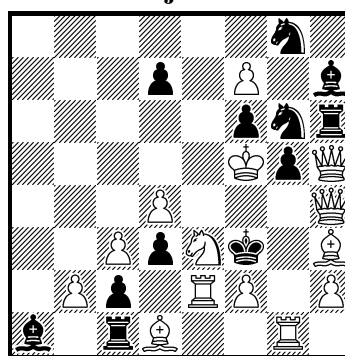
Die Lösung ist äußerst gut versteckt, da es sehr verführerisch ist, den Königskäfig durch viel gewöhnlichere Mittel zu öffnen, insbesondere durch schnelle Rücknahme von h6:Lg5??

1. Preis: 14698 Nikolai Beluchow Hugo August gewidmet



Wie oft stand der (16+10)
schwarze König in den
letzten 66 Einzelzügen im
Schach?

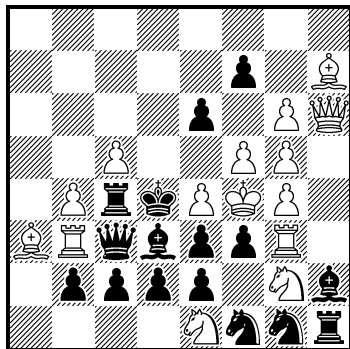
2. Preis: 14506 Nikolai Beluchow Henrik Juel Andrej Frolkin



Letzter Zug? (14+12)

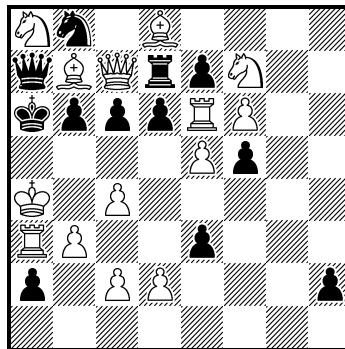
Alle diese Versuche scheitern unglücklicherweise wegen zweier weißer im Diagramm sichtbarer Umwandlungssteine, die normalerweise ein großer Mangel wären, die aber hier berechtigt sind, um das Retrospiel darstellbar zu machen. Im Endeffekt ist das Problem sehr komplex, sehr lang, mit einer sehr originellen Idee (mehrfache Schilde) die einen Task bilden (7×), vielen Zusatzthemen (Retraoblösungen, Switchbacks, Rundlauf, Tempos, Phönix). Nur die drei im Diagramm sichtbaren Umwandlungssteine (wD, wL, sL) sind ein kleiner Wermutstropfen. — R 1.Tg4-g1 a2-a1=L 2.Sf1-e3 a3-a2 3.Sg3-f1 a4-a3 4.Lf1-h3 Ta1-c1 5.Dh3-h4 Ta3-a1 6.Dh4-h5 Tb3-a3 7.Te4-g4 Tb6-b3 8.Te8-e4 Te6-b6 9.Te7-e8 Te4-e6 10.Te6-e7 Tg4-e4 11.Te5-e6 Th5-h6 12.Te4-e5 Th6-h5 13.Dh5-h4 a5-a4 14.Dh4-h3 a6-a5 15.Sh1-g3 Tg3-g4 16.Tg4-e4 Tg1-g3 17.Sg3-h1 g2-g1=T 18.Sh1-g3 g3-g2 19.Dh3-h4 a7-a6 20.Dh4-h5 Th5-h6 21.Te4-g4 g4-g3 22.Sg3-h1 h6:Lg5 23.Lc1-g5 g5-g4 24.d2:Lc3 etc.

3. Preis: 14378V
Dragan Petrović



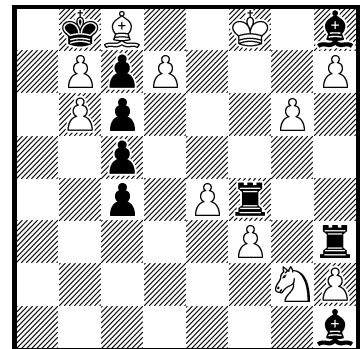
Kürzeste Auflösung (15+16)
Circe

4. Preis: 14697
Nikolai Beluchow



Letzter Zug des schwarzen Königs? (14+12)

1. Ehr. Erw.: 14697
Wolfgang Dittmann
Günther Weeth
zum 75. Geburtstag



#1 vor 22 Zügen (11+9)
VRZ Proca
Anticirce

3. Preis: Nr. 14378V von Dragan Petrović

Der Autor hat sich inzwischen auf diese Art von Problemen spezialisiert und erforscht systematisch deren Feinheiten. Diese Arbeit zeigt schon wieder zwei Neuigkeiten: den Mechanismus des Entschlags des wBg3 mit dem sS und vor allem die Notwendigkeit einen zweiten sB zu verschieben, um Zugang zur a-Linie zu bekommen. Es steckt wirklich Kreativität in diesem Problem, was es unbestreitbar von anderen Problemen desselben Typs vom Autor unterscheidet.

Es werden 3 Tempi von sB benötigt, um mit der wD manövrieren zu können. Diesen Effekt erhält man sehr fein, indem der wT auf e5 gestellt wird, um ein Tempo zu gewinnen, sobald der sBe nach e7 zurückgekehrt ist. Die Idee ist, den sBg auf seine Linie zurückzuspielen. Aber das Schach durch die wD wäre fatal. Um g7:Df6 zurückzunehmen und wegen des schlecht platzierten Sh4, benötigt man ein viertes Tempo. Dieses kann man nur erhalten, indem der sB auf die a-Linie zurückgebracht wird. Aber dieser Transfer nach a geht über die c-Linie, was nur noch ein einziges Tempo auf dieser Linie erlaubt. Man muss also temporär den zweiten sB auf die e-Linie spielen. Wenn der sB erst nach b oder a gebracht wurde, kann man den sBe nach f bringen (dann nach g, mit sB auf der a-Linie).

Hier die Original-Lösungsangabe des Autors: — R 1.Rh3 Sg3+ 2.Rh5 Sf1:Pg3 3.Sh4 e7 4.g2 Sg3+ (The Black has the following tempo manoeuvre: Sf1:Pg3 g2 Sg3+. It is obvious that the Pf7 has to be shifted to g7 by g:Qf6(Qd1). Therefore, the wQ must pass the southeast canyon via h3g2f2e1.) 5.Qf8 ... 7.Bg8 ... 9.Rh8 ... 11.Qh6 ... 13.Bh7 ... 21.Re6:f6 ... 23.Re5:e6 (Three tempi are ready for the first stage of the wQ's journey to d1) Sf1:g3 24.Shg2 f7 25.Qh3 e7 26.Re8:e5 e6+ 27.Sh4 e7 28.g2 Sg3+ 29.Rc8 ... 35.Rc6:f6 ... 41.Bd5:e6! (Two tempi are prepared for the second stage) Sf1:g3 42.Qg2 e7 43.Qf2 f7 44.g2 Sg3+ (To finish the journey we need 4 tempi to move Seg2, Qe1, Qd1 and Se1. Therefore the Bishop's help is necessary.) 45.Rf6 ... 47.Re6:f6 ... 49.Re5:e6 (White pieces are disposed on the unique positions) Sf1:g3 50.Seg2 e7 51.Re8:e5 e6+ 52.Qe1 f7 (52.– e7 53.Qd1 g:Qf6 does not work. May be we will have more luck with the bP on the dfile.) 53.Qd1 d:Qe6 54.Bc6:d5 d6 55.Se1 d7 56.g2 Sg3+ 57.Bd5 ... 59.Qd6 ... 61.Re5 (Two screens to save the time) ... 63.Qf6:d6 d7 64.Qh8:f6 ... 66.Bc6:d5 Sf1:g3 67.Shg2 d6 68.Qh3 d7 69.Sh4 f7 70.g2 Sg3+ 71.Bd5 ... 73.Bc6:d5 Sf1:g3 74.Qg2 d6 75.Qf2 d7 76.g2 Sg3+ 77.Re6 ... 81.Re6:f6 ... 83.Re5! (This time an indispensable screen) ... 87.Be6:d5! Sf1:g3 88Seg2 d6 89.Qe1 d7 90.Qd1 (At this moment the try 90.– g:Qf6

91.h:g6 g7 92.Sg6 ? 93.Se7:g6 g7 94.h:g5 shows that in the position with the bP on f6 and another bP on the 5th rank we have a lack of one tempo. Where can we find this tempo? Yes, the dPawn must be shifted to the afile!! Therefore, the Pf6 goes to the efile to support the transport of the dPawn.) e:Qf6!! 91.Bd5:e6 e7 92.Be6:d5 d6 93.Se1 d7 94.g2 Sg3+ 95.Bd5:e6 ... 97.Bc6:d5 ... 99.Qh8 Sf1:g3 100.Shg2 d6 101.Qh3 d7 102.Sh4 e7 103.g2 Sg3+ 104.Bd5 ... 106.Be6:d5 Sf1:g3 107.Qg2 d6 108.Qf2 d7 109.g2 Sg3+ 110.Bd5:e6 ... 112.Bc6:d5! Sf1:g3 113.Seg2 d6 114.Qe1 e7 115.Qd1 c:Qd6 116.Bd5:c6+ c7 117.Re8:e5 e6+ 118.Se1 e7 119.g2 Sg3+ 120.Qc6 ... 122.Qc8:c6 ... 130.Re5:e6 ... 132.Qh8 Sf1:g3 133.Shg2 c7 134.Qh3 e7 135.Re8:e5 e6+ 136.Sh4 e7 137.g2 Sg3+ 138.Be6 ... 140.Bd7:e6 ... 144.Bb5:c6! Sf1:g3 145.Qg2 c7 146.Qf2 e7 147.g2 Sg3+ 148.Rb8 ... 154.Re6:c6 ... 156.Re5:e6! Sf1:g3 157.Seg2 e7 158.Re8:e5 e6+ 159.Qe1 e7 160.Qd1 b:Qc6 161.Ba4:b5 b6 162.Se1 b7 163.g2 Sg3+ 164.Qb5 ... 166.Qb6:b5 ... 170.g8:e6 ... 172.Qh7 Sf1:g3 173.Shg2 b6 174.Qh3 b7 175.Sh4 e7 176.g2 Sg3+ 177.Bb5 ... 179.Bd7:b5 Sf1:g3 180.Qg2 b6 181.Qf2 b7 182.g2 Sg3+ 183.Be6 ... 185.Bd7:e6 ... 189.Ba4:b5! Sf1:g3 190.Seg2 b6 191.Qe1 e7 192.Qd1 a:Qb6 (Finally! The bP has more space on the afile. Now the aPawn supports the transport of the ePawn to the gfile.) 193.Bb5:a4 a5 194.Qe6 a6 195.Se1 a7 196.g2 Sg3+ 197.Qe7:e6 ... 199.Qh7 ... 203.Bb5:a4 Sf1:g3 204.Shg2 a5 205.Qh3 a6 206.Sh4 a7 207.g2 Sg3+ 208.Ba4 ... 210.Bb5:a4 Sf1:g3 211.Qg2 a5 212.Qf2 a6 213.Ba4 a7 214.g2 Sg3+ 215.Bb5:a4 Sf1:g3 216.Seg2 a5 217.Qe1 a6 218.Qd1 f:Qe6 219.Se1 a7 220.g2 Sg3+ 221.Qa6 ... 223.Re5! (The last screen necessary for the very end) ... 225.Qf6:a6 a7 226.Qh8:f6 ... 230.Bb5:a4 Sf1:g3 231.Shg2 a5 232.Qh3 a6 233.Sh4 a7 234.g2 Sg3+ 235.Ba4 ... 237.Bb5:a4 Sf1:g3 238.Qg2 a5 239.Qf2 a6 240.Ba4 a7 241.g2 Sg3+ 242.Bb5:a4 Sf1:g3 243.Seg2 a5 244.Qe1 a6 245.Qd1 g:Qf6 246.h:g6 g7 247.Sg6 a7 (This is the tempo that failed 155 moves ago!) 248.Se7:g6 g7 249.h:g5 etc.

4. Preis: Nr. 14697 von Nikolai Beluchow

Dies ist ein gefälliges Problem mit einem recht versteckten Retroschlussspiel, das es – trotz der nicht übermäßig großen Anzahl von Zügen – schwer zu lösen macht.

Die sB haben die wBB g und h geschlagen, die sich auf g8 umgewandelt haben, und die anderen Schläge erklären alle übrigen fehlenden Steinen. Die Stellung kann nur aufgelöst werden, indem ein Stein auf a5 gestellt wird. Der wS kann nicht rechtzeitig dorthin gespielt werden, und auch kein anderer auf e oder f entschlagener weißer Stein (wL oder wS), weil die sBB wegen der weißen Umwandlungen auf g8 blockiert sind. Also muss ein sS entschlagen werden und nach a5 gebracht werden. Aber der Königskäfig öffnet sich anschließend trotzdem nicht leicht. — R 1.Lc8:Tb7+ e4-e3 2.Sh6-f7 h3-h2 3.Sg8-h6 h4-h3 4.g7-g8=S h5-h4 5.g6-g7 h6-h5 6.h5:Sg6 Sf4-g6 7.h4-h5 Sg2-f4 8.h3-h4 Se3-g2 9.c3-c4 Sc4-e3 10.h2-h3 Sa5-c4 11.Kb4-a4 h7-h6 12.Ta4-a3 a3-a2 13.a2:Lb3! (Daher wurde im ersten Zug auf b7 ein Turm, nicht ein Läufer, entschlagen) Ld5-b3 14.Kb3-b4 Sc4-a5++ 15.Tb4-a4+ Kb5-a6!! (denn nach 15.– Ka5-a6? wäre Weiß retropatt) 16.Ta4-b4+.

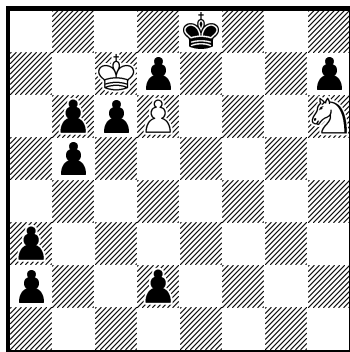
1. Ehrende Erwähnung: Nr. 14514 von Wolfgang Dittmann

Retromittel werden verwendet, um h2-h1=L zu verhindern (gekreuzte Bauern) oder b(d):Lc3(+sBc7) (gekreuzte Bauern), aber auch die Regel der dreifachen Stellungswiederholung wird verwendet, was diesen Proca-Retraktor deutlich aufwertet. Die Idee der dreifachen Stellungswiederholung mit diesem Problemtyp ist nicht neu, aber die Art, wie der Autor hier zu Werke geht, ist beachtenswert. Man kann lediglich bedauern, dass die Bewegungen des sT in seinem Käfig nicht vollständig eindeutig sind.

Man erkennt, dass der sK gezwungen werden soll, Ka7-b8/b5-b6+ zurückzunehmen, dann 1.b8=D#. Dafür benötigt man eine Stellungswiederholung, die man mit Kg7-f6 und sTf7/sLh8 erreichen kann, unter der Bedingung, dass der Spielraum des sTh3 eingeschränkt wurde. Daher der erste Retrozug 1.g4:Lh5[wBh2]. Natürlich ist h2-h1=L in Anticirce illegal, weil zwei Bauern verschiedener Farben nicht umgekehrt auf einer Linie stehen können! Wenn Schwarz zuerst mit dem Th3 verteidigt, spielt Weiß sofort den König nach g7, um sofort die Schlüsselposition zu erreichen. Also muss Schwarz verteidigen, indem der Lh8 befreit wird (den Tf4 zu spielen würde nichts ändern). (Die Lösung von Mario Richter Seite 742 Heft 246 ist inkorrekt, da remis nach dem 13. Zug 13.– Th4-h2 (remis durch dreifache Stellungswiederholung)) Autorlösung: — Thematische Verführung: 1.Kg7-f8? Tf8-f4+ 2.g4:Lh5 T~ -h3 (Pendelstart!) 3.Kf6-g7 Th3-~ und Weiß muss das Pendeln unterbrechen. Oder statt Pendeln: 3.e2-e4? (um e. p. zu entschlagen) 3.– Th~ 4.d5:e6 e. p. (4.f5:e6 e. p.?? illegal) e7-e5 5.Kf6-g7?? illegal (der sUmw.-L kann nicht zurückgeführt werden). Oder 3.Se3(1)-g2? (zieht der wS, kommt der sT zur 1. Reihe:) 2.– Lg2-h1! 1.g4:Lh5! Lf6-h8! 1.– Tg3-h3?/Tf5(6,7,-)f4? 2.Kg7-f8 Tf8-f4(5,6,7)+ 3.Kf6-g7 = Pendelstart wie im 7. Zug der Lösung = Kurzmatt vor 18 bzw. 17 Zügen. 2.Kg7-f8!! Weiß muss den schwarzen Pendelstart vermeiden. 2.Ke7-f8? Lh8-f6+! (Pendelstart schon im vorigen Zug) 3.Kf8-

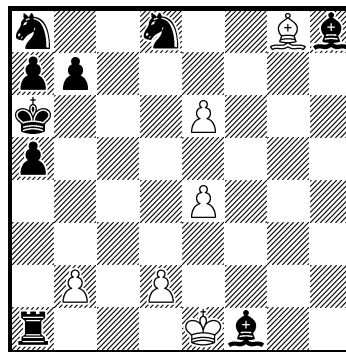
e7 Lf6-h8 4.Ke7-f8 (4.Kg7-f8 L~ + 5.Kf8-g7?? illegal) 4.- Lh8-f6+ 5.Kf8-e7?? illegal, und 5.Kf7-e7 Lf6-h8 6.Ke7-f7?? illegal. 2.- L~ -f6+ 3.Kf8-g7 Lf6-~ + 4.Ke7-f8 Lh8-f6+!! So gewinnt Schwarz 1 Tempo für die Besserstellung seines h3-Pendelturms. Falls nämlich 4.- L~ -f6+?(außer Lh8-f6), so 5.Kf8-e7 Lh8-~ + (erzungen, da 5.- Lf6-~ ?? illegal) 6.Kg7-f8 Tf8-f4+ 7.Kf6-g7 und der sTh3 hat 1 Zug weniger zum Pendeln, da die Nullstellung mit sTh3 ungünstiger für Schwarz ist als mit sTg3, so dass 4.L~ -f6+? (außer Lh8-f6) zu einem „Kurzmatt“ vor 21 Zügen führt! 5.Kf8-e7 5.Kf7-e7? Lf6-h8! 5?Tg3-h3!! 5.- Lf6-h8?? illegal. Der Textzug bewirkt eine Pendelverlängerung gegenüber einem Wartezug mit dem sTf4: 5.- Tf5(6,7,)-f4? 6.Kg7-f8 mit Matt vor 21 Zügen. 6.Kg7-f8 Tf8-f4+ 7.Kf6-g7 Pendelstart, der wK pendelt zwischen g7 und f6. 7.- Th3-g3 Der sT kann hiernach seine Züge auch umstellen; jedoch kann er seine 4 Pendelfelder einschließlich der Nullstellung höchstens 15×betreten. Die theoretische Höchstzahl wäre 16 (4×2 mit gerader und mit ungerader Zügezahl); aber sie ist hier nicht möglich, weil die 4 Pendelfelder nicht auf einer Linie liegen. Stünde der sT vor dem 7. Zug auf h3, könnte er das Feld g3 nur 2×betreten = Matt vor 21 Zügen. 8.Kg7-f6 Th2-h3 9.Kf6-g7 Th4-h2 10.Kg7-f6 Th2-h4 11.Kf6-g7 Th4-h2 12.Kg7-f6 Th3-h4 13.Kf6-g7 Tg3-h3 14.Kg7-f6 Th3-g3 15.Kf6-g7 Th2-h3 16.Kg7-f6 Th4-h2 17.Kf6-g7 Th2-h4 18.Kg7-f6 Th4-h2 19.Kf6-g7 Th3-h4 20.Kg7-f6 Tg3-h3 21.Kf6-g7 Ka7-b8 (Erzungen, da 21.- Th3-g3?? illegal.) 22.b5-b6+ - vor 1.b8=D#.

**2. Ehr. Erw.: 14639
Michel Caillaud**



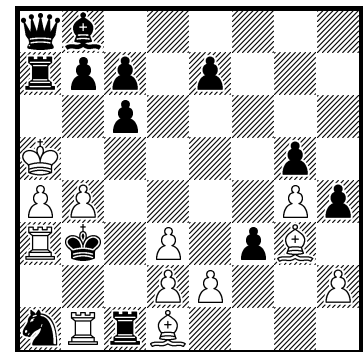
#1 vor 9 Zügen (3+9)
VRZ Proca

**3. Ehr. Erw.: 14381
Wolfgang Dittmann**



#1 vor 19 Zügen (6+9)
VRZ Proca, Anticirce

**4. Ehr. Erw.: 14444
Nikolai Beluchow**



Ergänze das (12+13)
notwendige Material. Letzte
22 Einzelzüge?

2. Ehrende Erwähnung: Nr. 14639 von Michel Caillaud

Der Autor verlässt die eingetretenen Pfade mit einer vergessenen Idee, die von Roberto Osorio und Jorge. J. Lois (*Die Schwalbe* 220 2006) gezeigt worden ist. Die Stellung ist hier verfeinert, um eine dreifache Stellungswiederholung umzusetzen, die die Tatsache nutzt, dass die Position mit sTa8/Ke8 nicht identisch ist je nachdem, ob 0-0-0 erlaubt ist oder nicht. Schwarz wird in eine Stellung gedrängt, in der er notwendigerweise das Rochaderecht noch besitzt. Eine sehr interessante Umsetzung. — R 1.Sg8-h6? [2.g7-g8=S & v: 1.g8=D#] scheitert an 1.- Kf7/Kf8! R 1.Kb7:Tc7! Tc8-c7+ 2.Ka8-b7 Tc7-c8+ 3.Kb7:Ta8 Tc8-c7+ (die kritische Stellung; hier zum ersten Mal) 4.Ka7-b7 Tb8-a8+ 5.Kb7-a7 Ta8-b8+ (zum zweiten Mal) 6.Ka7-b7 Tb8-a8+ 7.Kb7-a7! Ta8-b8+ (zum dritten Mal; da dies legal war, heißt das, dass Schwarz soeben sein Rochaderecht wiederbekommen hat, so dass bei diesem dritten Mal andere Zugmöglichkeiten bestanden) und jetzt 8.Sg8-h6! und der sK kann nicht mehr fliehen, also folgt ungehindert 9.g7-g8=S & v: 1.g8=D#.

3. Ehrende Erwähnung: Nr. 14381 von Wolfgang Dittmann

Dies ist in seiner Konzeption ein sehr klares Problem. Wiederum ist es für jemanden, der nicht in Anticirce-Proca-Retraktoren spezialisiert ist, unmöglich zu lösen, so sehr ist das Matt versteckt. Man sieht leicht, dass der Käfig des sK mit einem letzten Zug der Art c5:Lb6[wBb2] eingeschränkt werden kann, aber das müsste der letzte Zug sein, weil Schwarz nach diesem Retrozug wahrscheinlich keine Zugsbeschränkungen mehr hat. Das Matt müsste anschließend mit Lg8:X[Lf1#] erreicht werden. Das Feld f7 oder h8 muss also mit einem schwarzen Stein besetzt werden und der sLf1 muss befreit werden. Einen sB nach f7 oder h7 zurückzuspielen funktioniert nicht, man muss also den sS zwingen, nach f7 zu gehen!

Der Autor verwendet gekonnt zweimal die dreifache Stellungswiederholung, um schwarze Entwandlungen auf der g-Linie zu erzwingen. Der erste en passant-Schlag wird klassisch verwendet, um das

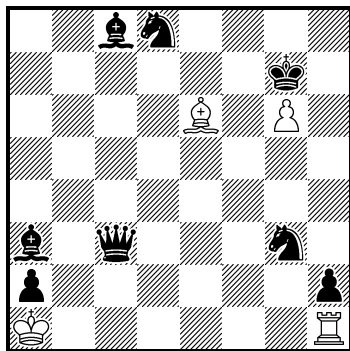
Remispendel mit der richtigen Seite am Zug zu starten. Der letzte schwarze Zug (f4-f3/Lh7-g8) ist leider nicht eindeutig, aber das Problem bleibt bemerkenswert. — *Mit einem 17-zügigen Vorplan soll der sSd8 nach f7 gelenkt werden, um den wL zu aktivieren. 1.Kf2:Lg1! Lh2-g1+ 2.e5:d6 e.p.! (nicht 2.c5:d6 e.p.?) d7-d5 3.Kg3-f2 (Pendelstart) 3.– Lg1-h2+ 4.Kf2-g3 Lh2-g1+ 5.Kg3-f2 Lg1-h2+ 6.Kf2-g3 g2-g1=L+ (erzwungen) 7.Ke2-f2 f2-f1=L+ 8.Ke1-e2 f3-f2+ 9.Kf2:Lg1! (9.Kf2:Bg3? Sf7-d8+!!) Lh2-g1+ 10.Kf1-f2 g3-g2+ 11.Kf2-f1 g4-g3+ (11.– Sf7-d8? mit Kurzmatt) 12.Kg3-f2 (Pendelstart) 12.– Lg1-h2+ 13.Kf2-g3 Lh2-g1+ 14.Kg3-f2 Lg1-h2+ 15.Kf2-g3 g2-g1=L+ (erzwungen) 16.Kf1-f2 g3-g2+ 17.Kf2-f1 Sf7-d8+ 18.Kg2-f2 (Räumung des Schachgebotsfeldes f2) 18.– Lg7-h8+/f4-f3+ 19.c5:Lb6! & v: 1.L:f7[f1]#.*

4. Ehrende Erwähnung: Nr. 14444 von Nikolai Beluchow

Man muss 3 Steine ergänzen, um die Schachs abzudecken und die Unmöglichkeit, den sBa gewinnbringend zu verwenden (da er wegen des Käfigs im Nordwesten nicht auf a6 gestellt werden kann), erfordert die Verwendung des sLc8. Deshalb kann der Königskäfig nur mit d7:Xc6 geöffnet werden, nachdem der sL zurückgekehrt ist! Das Retrospiel ist schwer zu finden, was dieses Problem zu einer interessanten Kopfnuss macht. — *Ergänze wDa6, sSb2, wSc2. R 1.Ta2-a3+ f4-f3 2.a3-a4 f5-f4 3.Le5-g3 Sa4-b2 4.Lb2-e5+ Sc5-a4 5.Db6-a6 Sa6-c5+ 6.Dd4-b6 f6-f5 7.Dd8-d4 f7-f6 (Schachschild) 8.Dg8-d8 h5-h4 9.g7-g8=D h6-h5 10.g6-g7 h7-h6 11.f5:Lg6 Lh5-g6 usw. Nun kann der schwarze Läufer zurück nach c8, und nach R d7:c6 löst sich die Stellung leicht auf.*

1. Lob: 12832V

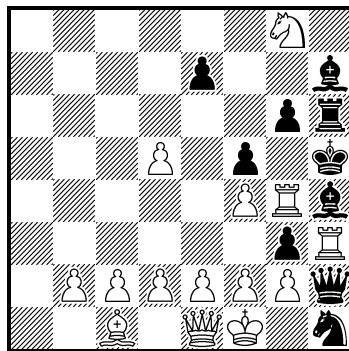
Günther Weeth
Klaus Wenda



#1 vor 9 Zügen, VRZ (4+8)
Proca, Anticirce

2. Lob: 14573 Gerd Wilts

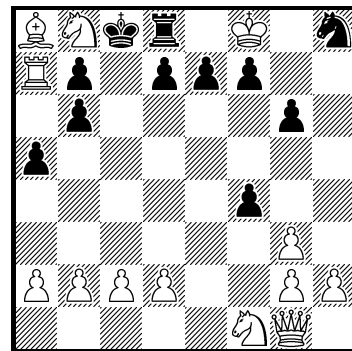
Hans Gruber zum
50. Geburtstag gewidmet



Erster Zug des wK? (14+10)

3. Lob: 14579

Andrej Frolkin
Per Olin gewidmet



Letzte 5 (13+11)
Einzelzüge?
Erster Schlag von Weiß?
Chess960

1. Lob: Nr. 12832V von Günther Weeth & Klaus Wenda

Dieses Problem ist sehr gefällig und ist ausnahmsweise für diese Art von Problemen nicht sehr kompliziert. Sobald man sieht, dass Kh8-g7 zum Matt des sK führt, versteht man die schwarze Verteidigung und wie Weiß den sK schließlich nach h8 zu spielen zwingen muss. Retrospekte spielen hier eine interessante Rolle, da das abschließende Matt nicht das des Vorplans sein kann, da keine schwarzen Steine ins Spiel zurückgebracht werden können, wenn man bereits 8 sTT ent schlagen hat (sehr originell)! — *R 1.Th1:Tb1[Th1]! (1.– Kh8-g7+? 2.Te7:Xh7[Th1] & v: 1.g7#) 1.– Tb8-b1+ 2.Th1:Tb1 Tb7-b1+ ... 7.Th1:Tb1 Tb2-b1+, und nun nicht 8.Th1:Tb1? Kh8-g7+! Denn jetzt stehen 16 s Steine auf dem Brett und Weiß besitzt kein Schlagobjekt auf h7, um das Matt zu erreichen, daher muss er seinen Plan modifizieren: 8.Te1:Tb1(Th1)! Kh8-g7+ 9.Lg8-e6 & v: 1.g7#.*

2. Lob: Nr. 14573 von Gerd Wilts

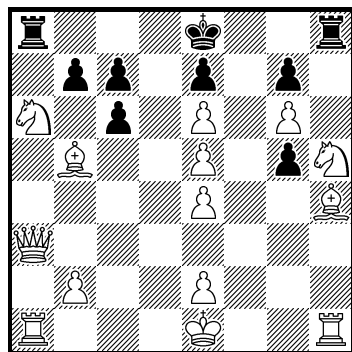
Innovative Darstellung des Entschlags des Lf1 im Retrospiel durch einen schwarzen Springer auf seinem Ausgangsfeld. Dieses Manöver erlaubt hier die Darstellung des ersten Zugs des wK vom Typ K:S! Ein sehr gut konstruiertes Problem. — *R: 1.Dd1-e1 f6-f5 2.Ke1:Sf1 Dg1-h2 3.Th2-h3 Se3:Lf1 (damit steht fest, dass der erste Zug des wK Ke1:Sf1 war!) 4.Th3-h2 Sc4-e3 5.Th2-h3 Sd6-c4 6.Th3-h2 Se4-d6 7.Th2-h3 Sg5-f6 8.Th3-h2 f7-f6 9.Th2-h3 Sh3-g5 10.c4:Bd5 Lf6-h5 10.b3:Bc4 Kh4-h5 (oder h4:Sg3) etc. Der erste Zug des wK war also Ke1:Sf1.*

3. Lob: Nr. 14579 von Andrej Frolkin

Eine logische Folgerung erlaubt im ersten Schritt den letzten Zug zu ermitteln, dann die anfängliche

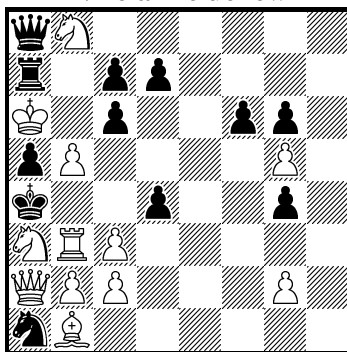
Aufstellung einiger Steine, dann die folgenden Retrozüge, und schließlich die anfängliche Aufstellung der restlichen Steine. Retroanalytische Überlegungen sind hier gut genutzt, was dieses Problem besonders angenehm zu lösen macht. — 1.- 0-0-0 [Kd8,Tc8] 2.Dh1-g1 c7:Lb6 3.Lg1-b6 f5-f4 4.f2:g3, und die Stellung läßt sich leicht auflösen.

4. Lob: 14375VV
Werner Keym



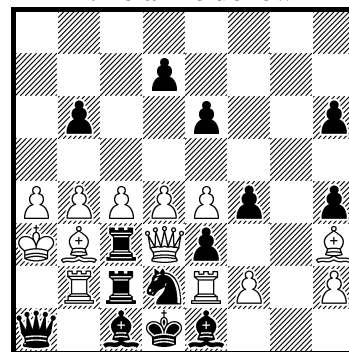
#3 b) -♙b5 (14+9)
c) +♜h7

5. Lob: 14574V
Nikolai Beluchow



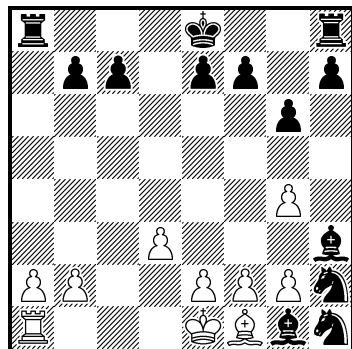
Erster Zug des (12+12)
weißen Damenläufers?

6. Lob: 14376
Nikolai Beluchow



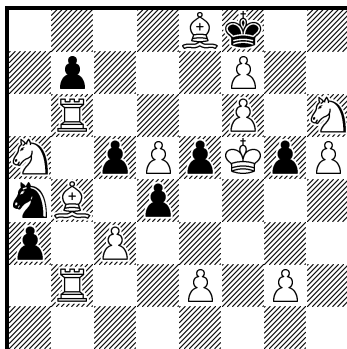
Letzte 31 (13+14)
Einzelzüge?

7. Lob: 14575
Dustin Bachstein



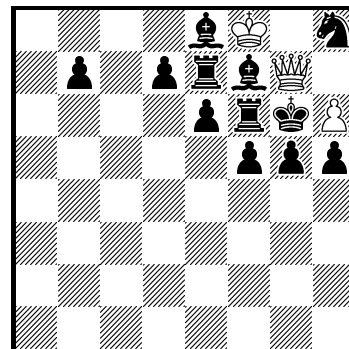
Wer darf rochieren? (10+13)

8. Lob: 14508
Werner Keym



#2 (14+8)

9. Lob: Heft 245, S. 642, Nr. 4
Bernd Schwarzkopf
Werner Keym



1. Zug der wDg7? (3+12)

4. Lob: Nr. 14375VV von Werner Keym

Ein gut gelungenes Problem, das die vier Rochaden umsetzt und mehrere Varianten unter Verwendung von Zwillingbildungen zeigt (partielle Retroanalyse (pRA) in a), Retrostrategie (RS) in b), normales Problem in c). Ein interessantes Problem. — a) es sind w0-0, w0-0-0 und s0-0 zulässig, dann 1.0-0 – oder es ist s0-0-0 zulässig, dann 1.Td1. b) Hier sind jeweils maximal drei Rochaden zulässig, und es löst wie in a) 1.0-0. Dieser Schlüssel schließt mit Hilfe der Retrostrategie („Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“) den Fall aus, dass 0-0 unzulässig ist. c) Keine Rochade ist zulässig; 1.L:g5.

5. Lob: Nr. 14574V von Nikolai Beluchow

Schöne Finesse, die ein Lob verdient. Man muss erkennen, dass der sLc8 auf seinem Ausgangsfeld geschlagen wurde! Davon ausgehend sind alle Schläge durch Bauern festgelegt und Weiß musste auf e8 und h8 umwandeln. — R: 1.- Tb7:Sa7# 2.f4:Lg5 Lh6-g5 3.f3-f4 Lf8-h6 4.f2-f3 Lc5-f8 5.Sc8-a7 La7-c5+, und dann, nicht mehr eindeutig: 6.Sd6-c8 d5-d4 7.Sf7-d6 d6-d5 8.Sh8-f7 f7-f6 9.h7-h8=S g5-g4 10.h6-h7 g7-g6 11.h5-h6 h6:Lg5 12.Lc1-g5 h7-h6 13 d2:Tc3, aber nicht alle Züge sind eindeutig. Der Versuch 1.- Tb7:La7#? 2.f4:Sg5 scheitert an einem versteckten Grund: Der sSa7 erlaubt dem wK nicht mehr zu entkommen.

6. Lob: Nr. 14376 von Nikolai Beluchow

Die sBB haben dreimal geschlagen, was zwei Schläge durch wBB erfordert, um den sBa für seine Umwandlung in einen sL nach a1 zu lassen. Der wBg hat sich auf seiner Linie auf g8 umgewandelt. Die Stellung kann also nur durch Ziehen des Lb3 aufgelöst werden. Das Retrospiel ist anschließend festgelegt wegen der Opposition, die durch fehlende schwarze Tempi erzeugt wird.

Ein recht langes Retrospiel (31 Einzelzüge) für ein einfach aussehendes Problem. Das Retrospiel ist

nicht sehr kompliziert, aber ansprechend. — R: 1.– Db1-a1 2.Lf5-h3 h5-h4 3.Lh7-f5 f5-f4 4.Lg8-h7 f6-f5 5.g7-g8=L f7-f6 6.g6-g7 g7:Sh6 7.Sf5-h6 h6-h5 8.Sg3-f5 h7-h6 9.Sf1-g3 Sf3-d2 10.Sd2-f1 Se5-f3 11.g5-g6 Sc6-e5 12.g4-g5 Sa5-c6 13.La2-b3 Sb3-a5 14.g3-g4 Da1-b1 15.Tb1-b2 Tb2-c2 16.g2-g3 Tc2-c3.

7. Lob: Nr. 14575 von Dustin Bachstein

Interessante Rochade-Geschichte. Die Begründung für die weiße 0-0-0 erfordert wegen fehlender Tempi den Entschlag eines zusätzlichen weißen Steines, was eine weiße Umwandlung über d7 erfordert. Schwarz kann also nicht mehr rochieren. Wenn der sK gezogen hat, löst sich die Stellung leicht auf. Die Analyse der Alternative 1 ist recht kompliziert, weil eine beträchtliche Anzahl Varianten zu berücksichtigen ist. Ein interessant zu lösendes Problem mit voneinander abhängigen Rochaden. — *Wenn Weiß noch lang rochieren darf, darf Schwarz weder lang noch kurz rochieren, wenn Weiß nicht mehr rochieren darf, sind noch beide schwarzen Rochaden möglich.*

8. Lob: Nr. 14508 von Werner Keym

Schöne Konstruktion, die bisher meines Wissens noch nicht realisiert worden ist, mit drei möglichen en passant-Schlägen. — *[Lf1] wurde auf f1 geschlagen, also gab es keinen Überkreuzschlag schwarzer Bauern. Le8 entstand auf c8 (nicht auf e8, denn hierfür wären 8 Schläge durch wBB nötig.) [Bh7] steht allerdings auch dann nicht als Schlagobjekt zur Verfügung, wenn er die weiße Dame schlug, denn er konnte nicht umwandeln. Aus demselben Grund kann nicht c7-c5 der letzte Zug gewesen sein. Zuletzt geschah also entweder g7-g5 oder e7-e5, die Lösung lautet entweder 1.h:g6 e.p.! 2.g7# oder 1.d:e6 e.p.! 2.e7#. (Nicht R c7-c5 Td6-b6+ & v: 1.d:c6 e.p.+? Sc5 2.L:c5#.)*

9. Lob: Nr. 4 Die Schwalbe 245, S. 642, von Bernd Schwarzkopf & Werner Keym

Die Originalität rührt hier vom Paradox der auf g8 umgewandelten weißen Dame, die nach ihrer Umwandlung nur einen Zug gespielt hat, um die sD zu schlagen! Das meiner Meinung nach tiefgründigste Problem dieser Serie (erster Zug Typ C). — *Dg8:Dg7 (Umwandlungsdame schlägt Umwandlungsdame)*

Der Sachbearbeiter bedankt sich herzlich beim Richter für den ausführlichen und wohlbegründeten Entscheid und bei Gerd Wilts für die Übersetzung aus dem Französischen!