

Heft 177

Band XXXI

Juli – September 2009

frühere Herausgeber **Wilhelm Karsch**, Bd. I-XI, 1949-70, **Peter Kniest**, Band XII-XX, 1971-88

unter Mitarbeit von H. Doormann, W. Hagemann, R. Förster, P. Quindt, W. Schlitt, E. Bartel, H. Schiegl,
H. Zander, H. Hofmann, L. Zagler, I. Kniest, T. Kühn/Kolkmeier, M. Rittirsch, G. Büsing,
H.-P. Reich, D. Borst, J. M. Rice, V. Gülke

Herausgeber **bernd ellinghoven**, Königstr. 3, D-52064 Aachen, *be.fee@t-online.de*, 0241/36784

Urdrucke an **Hans Gruber**, Ostengasse 34, D-93047 Regensburg, *hg.fee@t-online.de*

Lösungen an **Thomas Marx**, Töpferstr. 21, D-41515 Grevenbroich, *loe.fee@googlemail.com*

Mitarbeiter **Thomas Brand, Chris Feather, Stefan Höning, Hans-Peter Rehm,
Ulrich Ring, Bernd Schwarzkopf, Klaus Wenda**

Zahlungen an Konto-Nr. 101 972 437 bei Postbank Essen, BLZ 360 100 43

Bezugspreis 30,— EUR pro Jahr IBAN: DE44 3601 0043 0101 9724 37 — BIC: PBNKDEFF

Fairy Chess Insights from the Artist Olga Arefieva

Andrey Frolkin, Kiev (Ukraine)

Once upon a time there was a world.

It was as old as the world, rubbed through to black holes by superstrings, and infected with intellect.

For its carriers, intellect was a heavy burden to bear, as they kept observing the changes around them and endeavoring to understand how and why they were befallen by the faculties of observation, perception, and analysis; how they found themselves inside the observable medium; and where the medium itself originated from.

The analysis was bound to lead them to the skill of generalization; changes were doomed to be given a generalized name like “time”; and in its turn the latter fact inevitably produced discussions as to whether time had a beginning.

Most of the individual particles of the thinking soup came to insist that the time-embraced medium had been always there. That was the easiest thing to do in order to get rid of the irksome question about the beginning.

A group of dissidents, aversive to any easy ways whatsoever, took up thinking about the very process of thinking, felt a suspicion that it was generally incapable of starting in the absence of an informational basis or developing with no incoming data, and conjectured that in the beginning that rule was violated just on one occasion: outside of time and space emerged the pure idea which wrote a scenario for the Universe without ink and paper.

To the resplendent torrent of light being shed by the divine hypothesis rushed myriads of moths defecting from the opposite camp.

Soon the theory of creation won the day; it looked as if the explanation of everything incomprehensible could be referred to the inexplicable higher wisdom.

The bag of forthcoming discoveries burst open and was empty in a jiffy.

At first, everyone liked it. Intellect soared up and took a free flight.

After a while, however, on the escaping horizon of consciousness transpired a vague image, luring and alarming, which came to be referred to as the sense of existence. The unavoidably perceived need for it sent the intellectuals in all visible directions; on and on they went without ever getting any closer to the unfathomable sense.

The finiteness of existence shrank the being to a point of horror; eternity expanded it to boundless ennui. And there was nothing tempting about the tenaciously self-suggesting, shamelessly naked idea that the cosmos itself had two equally senseless options to choose from: to exist or not to exist. Upon making its appearance, the initial idea-within-the-singularity created a coin out of the absolute vacuum, inscribed “to be” on one side and “not to be” on the other side, and tossed the coin from nowhere onto no plane.

The fall of the coin resulted in the anthropic principle, later on enabling Shakespeare to combine the two inscriptions into a single presumably optional question (to which, however, only one answer was possible for every human being), and allowing Einstein to declare, “God does not throw dice”. Indeed, the tossing of the primary coin rendered subsequent dice throwing useless.

Individuals believing themselves to be immortal began, with Sisyphean enthusiasm, to roll the ever heavier stone of self-improvement up the endlessly high mountain of delusion.

Realists grudgingly proceeded to devising various ways of killing away the time.

And that generated the main law of existence in the Universe: the Gameplay Law.

Each action and its antiform appeared to be just a game: love and hatred, religion and atheism, science and art, tournament chess and chess composition.

He does know that all of that
Is but a game
Of goodness and evilness,
Shadow and flame,
He just triggered it off,
But it won't stay the same:
One day, with wind from Cape Clod,
Island of Lord,
From the island of Clod
Cape of God
Shall come Tot.
(Olga Arefieva, *Tot*)

Он знает, что всё это –
Только игра
Света и тени,
Зла и добра –
Он сам начал её,
Но настанет пора –
Подует от мыса Клод,
Острова Lord.
С острова Клод,
Мыса God
Придёт Тот.
(Ольга Арефьева, «Тот»)

25 years ago *feenschach* published Shlomo Seider's brilliant article *In Our Art as in All Arts*. Has composition got any closer to other games named art since then? Probably to literature only. In 1991 *diagrammes* presented Adrian Storisteanu's essay *Idées, parallèles et Cie* in which he pointed to numerous parallels between works of modernist poetry and fairy chess problems. (The essay was awarded the 3rd Prize in the 1st Special Tourney for Articles). In mid '90s a new, synthetic art form was invented in Ukraine: *shakhopoeziya* (chess poetry, Schachpoesie) (problem diagram accompanied by poetic comments on the solution). Owing to poetry books by Anatoly Moisienko (*Shakhopoeziya*, 1997) and Viktor Kapusta (*Kartaty Materyk/The Chequered Continent*, 2003) the term “shakhopoeziya” was even included in the Ukrainian Encyclopedia of Literary Terms. In Argentina, Amyl Meylan has been working in much the same way. Unfortunately, as the above works have not been translated into other languages, these creative attainments remain practically unknown outside Ukraine and Argentina.



And an even smaller section of chess composers has become aware (largely accidentally, for that matter) of the amazing chess/fairy-chess insights of Olga Arefieva (Moscow, Russia), who has quite a few remarkable achievements in a number of art areas while being best known as a singer.

Olga was educated as a vocalist at the Gnesins Russian Academy of Music in Moscow. Her vocal range amounts to nearly four octaves; in terms of voice power and song delivery passionateness she might be compared to Diamanda Galas, albeit her creative orientation is, for the most part, “diametrically different.” In Olga’s own words, she sings “at the crossroads of genres”: *Rock (pure rock like that of Patti Smith; blues and reggae; complex forms like those from Kate Bush and King Crimson, (...) art rock; folk; singer/songwriter songs; variety art; classical pieces; song theatre, a trend initiated by Vertinsky and Kamburova; dance; visual theatre: all of those are “envelopes”, an outward form for songs united through inner similarity (personal communication).*

In 2006, at a concert in Moscow, Olga was accompanied by the legendary guitar player Tony Levin (King Crimson, Peter Gabriel Band). Each of Olga’s stage appearances is a theatrical act permeated with an anxious magic of the subtlest (on the verge of hope and despair, laughter and tears, the transient and the eternal) contact with the spectators — an act which is noted for a profound, sometimes even mystical penetration into the philosophical essence of existence and which infuses the audience with healing energy. Olga is highly popular with “unconventionally thinking” young people in Moscow and a number of other cities in Russia and Ukraine. Many, including the author of these lines, consider her to be Russia’s best stage performer. She sings mostly her own songs (about 300 songs with her own lyrics and music); she is the author of numerous poems, one published book of prose, about 1,600 one-line aphorisms; member of the Writers’ Union of Moscow. A remarkable dancer (creator and leader of the performance group Kalimba) and a photo artist (two personal exhibitions of photographic works plus many more available in the Internet).

Olga was familiarized with chess owing to her father Viktor Arefiev, a great enthusiast of chess (at present, champion of the town Kryukovo near Moscow). Although Olga did not go in for chess, she managed to grasp its aura and, being totally unaware of fairy chess, began to devise her own world of chess fantasy.

The mystical relationship between Olga and fairy chess must have started with the name of her band. For quite a few years Olga has been maintaining several teams of musicians, yet the name of each team includes the word “Kovcheg” (“Ark”): Reggae-Kovcheg, Chanson-Kovcheg, etc. Remarkably, the ark happens to be the oldest “purely fairy” piece (rook + alfil); it was first mentioned in the 13th century Bonus Socium manuscript (information from V. Nebotov’s Dictionary of Fairy Chess).



Of course, the word “ark” is not unusual outside the realm of chess, so the above-mentioned link could be dismissed as an accidental one. Yet Olga’s fairy chess insights can by no means be attributed to a

mere coincidence. Without ever reading any literature on fairy chess, Olga has “re-invented” (the below poetic quotations are translated word for word, without adhering to the metric patten or rhyming, so as not to distort the chess meaning of the key points):

1. *Neutral pieces*

The chess queen
Is always straightforward and pale.
Forward or leftward,
She always walks alone.
And the king has to stay on his square
Regardless of the weather:
Seldom does he promenade
In view of his royal role.
You’d better not go leftward,
Pale-faced queen!
To the white king

Шахматная королева
Всегда пряма и бледна,
Прямо или налево,
Но ходит всегда одна.
А король оставаться в клетке
В любую погоду изволь –
Гулять позволяет редко
Ему королевская роль.
Не ходила бы ты налево,
Бледная королева!
Белому королю

Say, “I love you”!
But she goes there over and over again –
It’s the black king that she likes. . .
She dreams of children –
Pawns in common squares,
Plump and cheerful,
Colored half-black!
Yet this is ruled out in view of courtiers,
Honor and etiquette.
No, no, by all means no.

Скажи "я тебя люблю"!
Но ходит и ходит упорно –
Король ей нравится чёрный.
Мечтает она о детках
Пешечках в общих клетках,
Толстеньких и задорных,
Наполовину чёрных!
Но не позволяют придворные,
Честь и этикет.
Нет, нет и нет.

2. *Multidimensional chess*

In the chess version, it was a sharp dagger
That opened the way to queening for her;
In another one, the discretion of an alien knife
Left just a pair of tombs. . .
And we just can’t comprehend wins or losses
From a point on the plane of games:
Often, what the eye sees as death
Is an entrance to a multidimensional world.
(*The Ballad of the Chess Knight*)

В версии шахмат - острый кинжал
Ей путь в королевы открыл,
В другой - самосуд чужого ножа
Оставил пару могил...
И нам не понять ни побед, ни потерь
С точки на плоскости игр:
Зрению видится часто как смерть
Вход в многомерный мир.
(«Баллада о шахматном коне»)

3. *Spherical chess*

Our game board is a ball
(*The Ballad of the Chess Knight*)

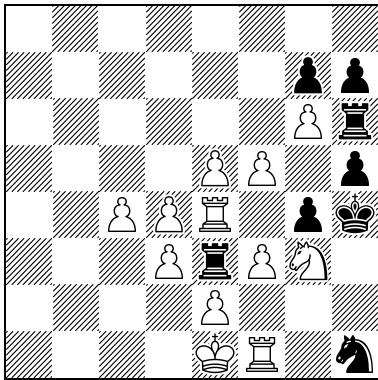
Наша доска для игры - это шар
(«Баллада о шахматном коне»)

4. *Possibility to go on playing in a position of mate*

I ask beggars for food, I give gold to the rich,
I sing to the deaf, I dance for the blind,
I resign before playing, I play after mate,
I conceal my name and respond to each request.
Oh Lord, what’s going to happen to me again?
(*A Medieval Ditty on the Dialectic Nature of the World*)

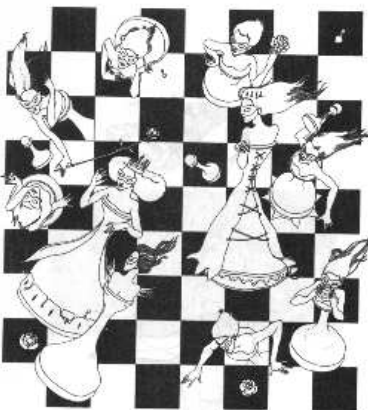
Прошу у нищих пищи, даю богатым злата,
Пою перед глухими, танцую для слепцов,
Сдаюсь перед игрою, играю после мата,
Скрываю свое имя, бегу на каждый зов.
Господи мой, что ж это снова будет со мной?
(«Средневековая песенка о диалектичности мира»)

Andrey Frolkin
diagrammes 1990



a) H#2 0.1;1.1 12+8
 b) after 3 single moves (!):
 H#3 0.1;1.1;1.1
 A. P. to the white king

a) 1... R×h1+ 2.Kg5 2.f4#
 b) The final position of a) is seen as a new one, unrelated to the play in a).
 1.gf e.p.! (last move: f2-f4, preceded by Rf3-e3; the e.p. capture has to be legalized through castling) 1... 0-0! 2.R×e2 Sh1 3.Rg2#



Recently, Olga Arefieva has published a book entitled *The Death and Adventures of Euphrosinia the Beautiful*. The structure of the book is quite unusual; it can only be compared to *Alice in Wonderland*, flavored with considerable quantities of Bulgakov's mysticism, contemporary Theatre of the Absurd, and Dadaism devised by the well-known chess master Marcel Duchamp. The title page presents a chess fantasy featuring ordinary as well as animated chess pieces on an 8x9 board (this and all other graphical pieces in the book come from Yana Klink, a young talented artist). Chess revelations are presented primarily on behalf of a bizarre character named Protein Angel. Quite noticeable are parallels between chess and cosmos, between chess and the development of human society.

“From the folds of his clothes he took out two halves of a ball in black and white squares, brought them together and poured out onto it magnetic pieces in the form of humans, articles, animals and houses, which were immediately attracted to the surface.

‘This is spherical chess. It symbolizes Earth; the squares are the good and the evil on it. The pieces are heroes and the moves are events. You tear a piece off the board, displaying the power of fate. As long as a piece’s bottom does not touch its Motherland it experiences a flight.’

(...) The Angel placed the pieces on the opposite poles.

‘You can move any way you please,’ he explained. ‘Based on that, the plot will evolve.’

‘What will happen if I lose?’

‘No one is going to lose; from this day on, you have already won. And as to the hurt — you always feel it as long as you are alive.’

He carefully moved his knight. She pushed her hand through the wind and shifted a piece in the form of her house to a black square.”

Inasmuch as the rules of social life get more and more complicated as society develops, Olga proposes the idea of chess with an ever increasing set of rules.

‘I saw life as something like a chess game in which the rules kept changing all of the time. I myself was that game. The game rules were simple; their number increased day by day. I felt they were something like the circulation of blood.’

Chess with constantly changing rules / with rules getting more and more sophisticated — it looks like an entirely new idea for chess composition. True, there is a fairy type known as Progressive Chess: white starts with a single move, black responds with two consecutive moves, white makes three moves in a row, black makes four moves, etc. The question is: Can one refer to an increase in the number of moves as complication of rules?

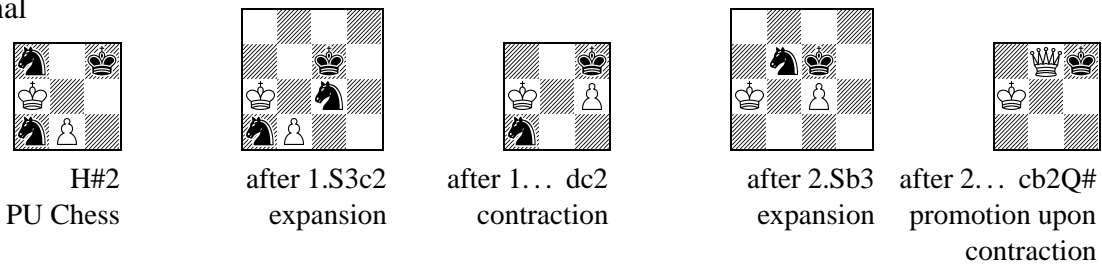
How else can the idea of changing rules be interpreted? One possibility is to allow only pawns to make move 1 for white and black in a game, pawns and knights to make move 2, pawns, knights and bishops to make move 3, etc. Kings will be able to shift on the 6th move only. How can rule sophistication be achieved at move 7? The Progressive Chess approach might be used, allowing a full move consisting of two consecutive “half-moves” by pawn(s) or just a single move by a piece of any other type; on move 8, either two consecutive moves by pawn(s) and/or knight(s) or one move by a B/R/Q/K, etc.



A different possibility consists in a steady increase in board size. This might be called Big Bang Chess (BB Chess). Several approaches look feasible: insertion of an extra rank and/or file after each full move (white + black) or each single move by any side, etc. A proposal from Alexander Shvichenko (Yasinovataya, Ukraine): a captureless move results in board expansion; a move with capture, in board shrinking (Pulsating Universe Chess, PU Chess). Here is an illustrative example:

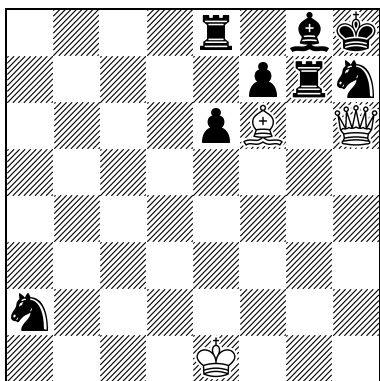
Roberto Osorio

Original



Also, it is possible to indicate under the diagram of each chess problem with changing rules (Olga Arefieva Chess, OA-Chess) the sequence of rules used at each move. Here is another simple example:

**Olga Arefieva
Andrey Frolkin**
Original



#2 3+8
OA Chess

(1st move for white and black: ordinary rules; 2nd move: Circe Rex Inclusive; 3rd move: Anti-Circe)
 1.Q/Bxg7+? R~ 2.Q/Bxh8 (Ke8), no mate.
 1.K~? ~ 2.Qxg7# 1... Rd8! 2.Qxg7+/Bxg7+ Rd1!/Sc1!, no mate.
 1.Kd2! ~ 2.Qxg7# (2.Bxg7+? Sc1!)
 1... Rg~, Sh~ — illegal on account of self-check.
 1... Sc3 2.Bxg7# (2.Qxg7+? Sd1!)
 1... Rd8+ 2.Qxg7#. If the rules were not going to change in move 3, there would be no real threat to the black king: it would be reborn on e8. But the rules do change in the 3rd move; hence mate on the 2nd move! 2... Rxd2 (Ke1) — the white king does not care a bit, the threat to him is illusory.
 Consideration of “posthumous” effects on the 3rd move in a 2-mover!

Another quotation:

“‘There are two parallel worlds with different rules; both are suitable for life. Here, you can go to a shop, and there, play do re mi fa sol,’ he said. She made a move with a string, felt a trembling in her throat and realized she was destined to become a singer.”

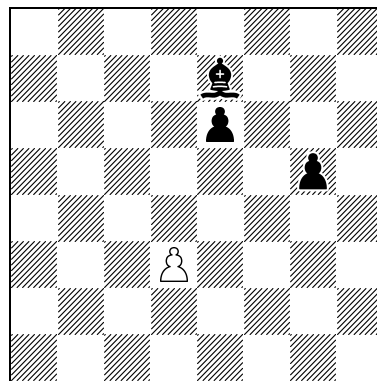
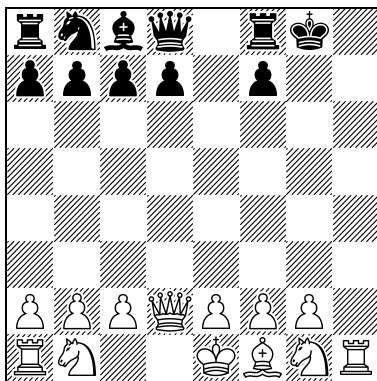
A possible interpretation: Alice Chess with moves being made according to different rules on the two boards. (See problem below!)

Next is a quotation of Olga’s fantasy regarding the use of card-game elements in fairy chess:

“The city of chess pieces is an ordered structure of cards with their backs facing inward. When playing cards, one has to be as penetrating as the roentgen, as a one-legged memory falling asleep. (...) And thoughts became adequate: lead diamonds, take the talon. The gold ring on God’s finger was gleaming. He who appeared to be God was the one being one dimension higher. In reality it was the holder of the deck. A system of coordinates was created for a brief period during the game. The world evolved according to its own rules. The black ones killed the white ones. The trumps beat the simple pieces. The kings married pawns; the aces became firmer in their fallacies. To mass actions, a place was assigned in the corner of the chessboard. The game ended in a knight move (...)”



Olga Arefieva
Andrey Frolkin
Original



Solution:

1.d3 (to Board B) e6 (B) 2.Bg5 (B) Se7 (B) 3.Bxe7 (A) h6 (B) 4.Bg5 (B) Rxh2 (Rh8, B) 5.Bxh6 (A) g5 (B) 6.Bg7 (B) Be7 (B) 7.Bf8 (A) Kxf8 (Ke8, B) 8.Qc1! (B) 0-0! (A) 9.Qd2 (A) No other way to castle from board B onto Board A except using the Anti-Circe/Circe piece rebirth rule as applied to castling.

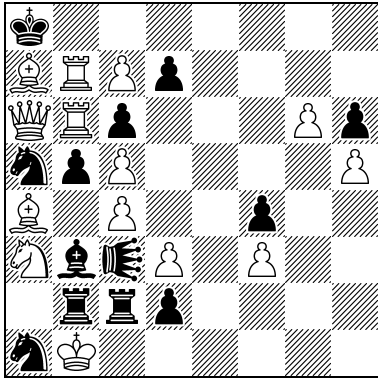
SPG in 8.5 moves 13+11 Board B: ordinary rules 1+3
 Alice Chess
 Board A: Anticirce

Next is a fragment of a song describing the solution to a retro problem with fairy pieces:

The move e2-e4
 On squares for birds and reptiles,
 Black and white squares for captured free ones,
 Where the way out is through the lock.
 (Every Step through 'It Hurts')

Шаг е-два е-четыре
 По клеткам для птиц и рептилий,
 Чёрно-белым клеткам для пойманных вольных,
 Где выход через замок.
 («Каждый шаг через больно»)

Olga Arefieva
Andrey Frolkin
Original



Release the position 14+13
♛=Queen chameleon

Unfortunately, no captured bird pieces here, just a couple of reptiles...

1... Ra2-b2+ 2.b4:RCc5 BCf2-c5=RC 3.g5-g6 SCh1-f2=BC
4.g4-g5 h2-h1=SC 5.g3-g4 h3-h2 6.f2-f3 g4:QCh3 7.RCh4-
h3=QC h7-h6 8.BCf6-h4=RC f5-f4 9.SCe8-f6=BC f6-f5 10.e7-
e8=SC f7-f6 11.e6-e7 g5-g4 12.e5-e6 g6-g5 13.e4-e5 g7-g6
14.e2-e4! e3:Sd2! (By the way, one of Olga's songs is called
Chameleon.)

One more song fragment with fairy chess content:

The ox-eyed time

Loves those who are the grasshopper's fiddlestick,

Who, with cassette demos,

Deliver mate at the bottom of the eye pupil.

(*The Lonely Time*)

Волоокое время

Любит тех, кто смычок сверчка,

Кто кассетными демо

Ставит мат на доске зрачка.

(«Одинокое время»)

All that remains is to thank Olga Arefieva for such an unusual participation in fairy chess experts' games and express a hope that one day Olga will make fairy chess attributes part of her performance.

All photos and title page of Olga's book (Смерть и приключения Ефросиньи Прекрасной; *The Death and Adventures of Euphrosinia the Beautiful*, Gayatri Publishing House, Moscow 2007) reprinted with permission from Olga's personal web site www.ark.ru; photographers are: Lena Kalagina (p. 83 top), Svetlana Sushen (p. 83 bottom), and Andrey Porubov (p. 87). The drawing on page 86 is provided by Yana Klink.

Andrey Frolkin

Kiev, Ukraine, March 22 – April 12, 2008



***feenschach*-Informalturnier 2004 — Hilfsmatt in 2 Zügen**

Preisbericht von Chris. Feather, Stamford

Übersetzung: Hans Gruber

f-151: S. 82, Nr. 2 (2003 nicht berücksichtigt);

f-154: S. 229, Nr. 1;

f-156: 9074, 9075, 9076, 9077, 9078, 9079, 9080, 9081, 9082, 9083, 9084, 9085, 9086, 9087, 9088, 9089, 9090.

This was a disappointing tourney. There were only 19 problems and the quality was poor. Some of the problems were technically inadequate, with unsatisfactory use of the material; those, frankly, should not have been published. There was little originality, and where it did exist the comment made by TK on one particular problem *Ist das jetzt toll oder primitiv? Eher letzteres ...* was generally applicable.

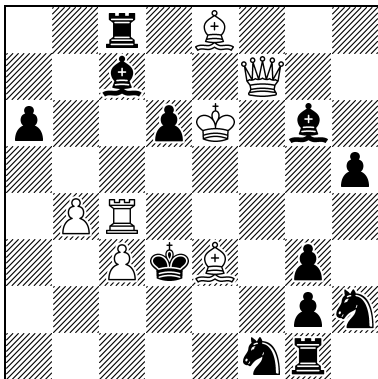
Because of the familiarity of the majority of the ideas it would be largely pointless to quote full anticipations, which might easily outnumber the honoured problems, so let the following two examples

(both by one of the more careful composers), stand for all: **9074** (Ilievski) is very neat and certainly worth publishing, but given that the idea has already been presented with pinmates (Kummer & Linss, P0500498 in the PDB, 1987) and with B1 captures (Stolev, PDB P0538747 1992, or CJF, P0539180 1993) it is impossible to give it an award. The same composer's **9081** shows a well-known capturing idea in a neat-looking setting and could have been awarded a commendation if the construction had been perfect. However the tempo-trick which prevents the annoying dual line starting 1.S×d4 R×d4 has led the composer astray with its apparent cleverness; in fact a Meredith setting without WPs is possible as follows: White: Kc3 Rb5 Rc4 Bb3 Bd4 Black: Ke8 Rf8 Se6 Pc2 Pc6 Pd5 Pf7, 2 solutions. Those two works of Ilievski's are among the better problems which did not make it into the award. Another is **9090** (Medintsev), where the original tempo effect is certainly amusing, but not enough for a commendation, in view of the heavy, blocked position and the familiarity of the rest of the content.

Witali Medinzew

9087 feenschach 2004

Lob



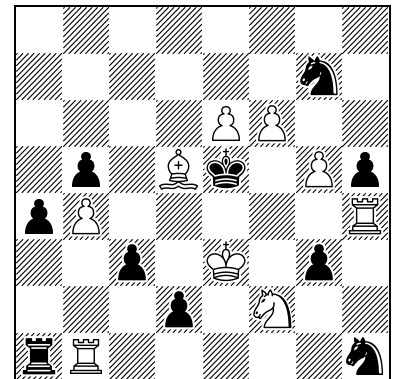
H#2 C+ 7+12

b) ♙e8⇒♚e8

Paz Einat

Ofer Comay

The Problemist 2000



H#2 C+ 9+10

b) ♙e3↔♙e5

And so here is the only awardwinner:

Commendation/Lob: 9087 (Witali Medinzew)

a) 1.K×c4 Kd7+ 2.Kb5 K×c8# — b) 1.K×e3 Kf6+ 2.Kf3 K×g6#

Not pretty, especially the Rg1 which serves only to prevent the promotion of the g2 pawn, but one should not underestimate the difficulty of the strongly thematic idea. The construction can be improved a little: I found a version with 7+9 units, which I do not quote because the composer should be encouraged to search for it himself; indeed it may be possible to do better!

Also, there is the following related problem whose interpretation of the idea I personally find preferable.

a) 1.K×d5 Kf4 2.Kc4 Ke5# — b) 1.K×f2 Ke4 2.Kg2 Ke3#

The reader will have gathered from this comparison that the parallelism of the K-moves in 9087, although visually attractive, seems to me less important than the strategy. Despite all that, however, 9087 stands out in this context by virtue of its combination of an ambitious idea with sufficient originality and an adequate level of technique. Hence the award.

Stamford, 24/12/2009

Das Turnier war qualitativ und quantitativ eine Enttäuschung (nur 19 Probleme, schwache Qualität). Einige der Probleme hatten technische Mängel und unangemessenen Materialeinsatz (ehrlich gesagt: Diese Probleme hätten nicht veröffentlicht werden sollen). Insgesamt gab es wenig Originalität, und wo sie in Ansätzen vorhanden war, traf ein Kommentar leider oft zu, den TK zu einem bestimmten Problem schrieb: Ist das jetzt toll oder primitiv? Eher letzteres ...

Weil die Mehrzahl der Ideen so altbekannt war, lohnt sich ein Rundumschlag bezüglich Antizipationen nicht (der beträfe weitaus mehr Probleme als wir Laureaten in diesem Bericht haben). Die beiden folgenden Beispiele sollen daher stellvertretend genannt werden (beide stammen von einem Komponisten, der

sorgfältiger arbeitet als die meisten anderen). **9074** (Ilievski) ist sehr nett und gewiß publikationswürdig, aber da die Idee schon mit Fesselungsmatts (Kummer & Linss, P0500498 in der PDB, 1987) und mit Schlägen im ersten schwarzen Zug (Stolev, PDB P0538747 1992, oder CJF, P0539180 1993) gezeigt wurde, kann dieses Problem keine Auszeichnung mehr erhalten. Die **9081** desselben Komponisten zeigt ein bekanntes Schlag-Thema in einer hübschen Darstellung und hätte ein Lob bekommen, wäre die Konstruktion perfekt gewesen. Der Tempotrick, der den zerstörenden Dual nach $1.S \times d4 T \times d4$ verhindert, hat den Komponisten jedoch zum Leichtsinn verführt: Eine Meredith-Fassung ohne wB ist möglich: wKc3, wTb5c4, wLb3d4; sKe8, sTf8, sSe6, sBc2c6d5f7, H#2 2.1;1.1. Diese zwei Arbeiten von Ilievski gehören zu den besseren Problemen im Turnier, die es nicht in den Preisbericht geschafft haben. Ein anderes dieser Sorte ist **9090** (Medinzew) mit dem spaßigen und originellen Tempoeffekt, aber angesichts der schweren, verfahrenen Stellung und der vertrauten anderen Elemente reicht es nicht für ein Lob.

Und somit erhält nur ein Problem eine Auszeichnung.

Nicht sehr hübsch, vor allem der Tg1, der nur dazu dient, die Umwandlung des Bg2 zu verhindern, aber man sollte die Schwierigkeit der Darstellung der starken thematischen Idee nicht unterschätzen. Die Konstruktion kann ein wenig verbessert werden: Ich fand eine Version mit 7+9 Steinen, die ich hier aber nicht angebe, um den Komponisten anzuregen, sie selbst zu finden. Es könnte sogar noch besser gehen!

Zu erwähnen ist das folgende verwandte Problem, dessen Interpretation der Idee ich persönlich sogar bevorzuge.

Der Leser wird beim Vergleich feststellen, daß die Parallelität der Königszüge in 9087 trotz ihrer visuellen Attraktivität für mich weniger wichtig ist als die Strategie. Trotzdem hat die 9087 ihre Meriten, insbesondere aufgrund der Kombination einer ambitionierten Idee mit hinreichender Originalität und einer angemessenen technischen Behandlung. Daher die Auszeichnung.

Stamford, 24.12.2009



feenschach-Informalturnier 2004 – Retro

Preisbericht von Andrej Frolkin (Kiew)

[Übersetzung: Thomas Brand]

A total of 163 problems were to be judged:

f-154: S.242 Nr. 1-8, S.243 Nr. 9-24, S.244 Nr. 25-40, S.245 Nr. 41-55, S.246 Nr. 1-8, S.247 Nr. 9-24, S.248 Nr. 25-40, S.249 Nr. 41-55, S.250 Nr. 1-8, S.251 Nr. 9-24, S.252 Nr. 25-40, S.253 Nr. 41-55,

f-155: S.276 G17/29, G17/35, G17/36 G17/29: ohne Bf4 158/52 G17/36 Kamikaze rex inclusiv 158/52, S.277 G17/37,

f-156: 9105, 9106, 9107, 9108

In spite of the large amount of problems, there proved to be very little material for the award. The “Last move?” records by Nikita Plaksin seem not to have interested any solvers; otherwise, some obvious flaws would have been easily discovered. Thus, No. 38 on p. 252 is cooked, $c7 \times Qd8=R$ being an illegal move in view of bPc2 (B & W pawn “inversion” is impossible in Anticirce). wPe7 in No. 1 on p. 242, another wPe7 – in No. 17 on p. 243, wPPa6 and c6 (Ka5→a6) in No. 27 on p. 244 are unnecessary, apparently resulting from the author’s misinterpretation of the joint Anticirce + Isardam rules (presumably, the author was of the opinion that capturing pieces should simply vanish in a kamikaze-like fashion if their rebirth would lead to Madras paralysis; instead, moves resulting in post-rebirth paralysis are prohibited). The author of No. G17/35 most likely thinks that pieces cannot be captured on their “potential rebirth” squares; that is not so, however, and therefore in I1b) 1... Ke8(g8)-f8 2.e6×Pf7+ is also possible.

Unfortunately, not a single “classical-style” original retro was published in 2004.

The small-sized award is as follows.

Trotz der zahlreichen Probleme zeigte sich, dass nur wenig Material für den Preisbericht vorhanden war. Für die „Last Move?“ Rekorde von Nikita Plaksin scheint sich kein Löser interessiert zu haben, sonst hätten sie einige offensichtliche Fehler leicht entdecken können. So ist Nr. 38 auf S. 252 defekt, da $c7 \times Dd8 = T$ wegen des $sBc2$ illegal ist (schwarz/weiße Bauerninversionen sind in Anticirce nicht möglich). $wBe7$ in Nr. 1 auf S. 242, ein anderer $wBe7$ – in Nr. 17 auf S. 243, $wBBa6$ and $c6$ ($Ka5 \rightarrow a6$) in Nr. 27 auf S. 244 sind unnötig, offenbar ein Ergebnis der Missinterpretation der Regeln zum Zusammenspiel von Anticirce + Isardam durch den Autor (er war wohl der Meinung, ein schlagender Stein verschwinde „Kamikaze-mäßig“, wenn seine Wiedergeburt zu einer Madrasi-Paralyse führen würde; stattdessen sind solche Züge verboten). Der Verfasser der G17/35 denkt offensichtlich, dass Steine auf ihren „potenziellen Wiedergeburtspfaden“ nicht geschlagen werden könnten; dem ist aber nicht so, und deshalb geht in IIb) auch 1... $Ke8(g8)-f8$ 2. $e6 \times Bf7+$.

Leider gab es 2004 kein einziges „klassisches“ Original-Retro bei den Urdrucken.

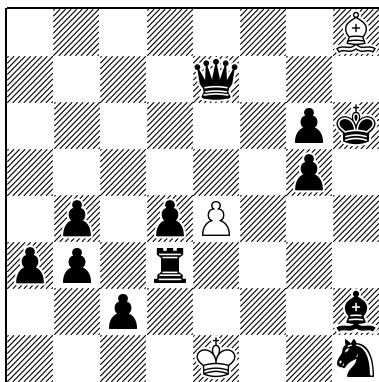
Der kleine Preisbericht sieht nun wie folgt aus:

Preis: 9108

Wolfgang Dittmann

feenschach 2004

Thomas Brand gewidmet

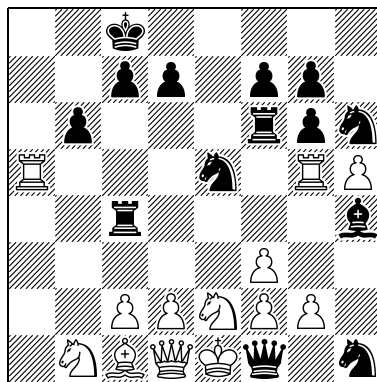


#1 vor 12 Zügen 3+12
Verteidigungsrückzüge (Typ Proca) Anticirce

1. ehr. Erw.: 9106

Gerd Wilts

feenschach 2004

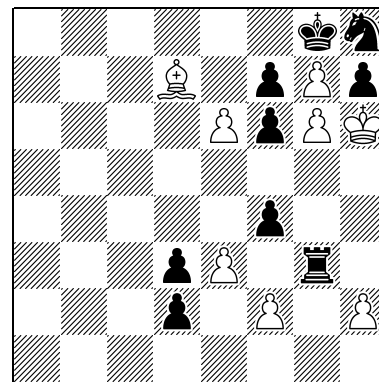


BP in 52 Ez. 13+14

2. ehr. Erw.: 9107

Wolfgang Dittmann

feenschach 2004



#1 vor 7 Zügen 8+9
Verteidigungsrückzüge (Typ Proca) Anticirce

Prize / Preis: 9108 Wolfgang Dittmann

Thema: Grimshaw durch zwei hintereinander geschaltete Remispendedel (mit Nutzung der Problemschach-Regel vom automatischen Remis nach dreimaliger Stellungswiederholung).

Probespiel: 1. $Kd2 \times Bc3$ [Ke1]? (Sperrung der d-Linie für den sT) $c4-c3+/Dd7-e7+$ 2. $h7-h8=L$ & v: $1.h8=D\#?$, doch die sD kann dazwischenziehen. Daher im Vorplan kritische Lenkung der sD über den Schnittpunkt c7 mit anschließender Selbst-Verstellung durch einen andersschrittigen Stein = Grimshaw.
Lösung: Vorplan: 1. $Kb1 \times Sa2$ [Ke1]! $c3-c2+$ 2. $Kc2-b1!!$ $Lc7-h2+!$ (die sD geht so spät wie möglich nach c7; auf 2.– $Dc7-e7+$ folgt Kurzmatt nach 8 Zügen, da nur ein Remispendedel nötig ist, durch Fortsetzung mit dem 7. Zug, s. u.) 3. $Kc1-c2$ $Lb8-c7+$ 4. $Kc2-c1$ $Lc7-b8+$ (4.– $Dc7-e7+?$ mit Kurzmatt nach 10 Zügen durch Fortsetzung mit dem 7. Zug, s. u.) 5. $Kc1-c2$ $Lb8-c7+$ 6. $Kc2-c1$ $Dc7-e7+$ (erzwungen, da 6.– $Lc7-b8+??$ illegal wäre wegen dreimaliger Stellungswiederholung) 7. $Kb2-c2$ $Db7-c7+$ 8. $Kc2-b2$ $Dc7-b7+$ (der sL geht so spät wie möglich nach c7, um Kurzmatt zu vermeiden) 9. $Kb2-c2$ $Db7-c7+$ 10. $Kc2-b2$ $Lc7-b8+$ (erzwungen, da 10.– $Dc7-b7+??$ illegal wäre wegen dreimaliger Stellungswiederholung) und nun der

Hauptplan: 11. $Kd2-c2$ $c4-c3+$ 12. $h7-h8=L$ & v: $1.h8=D\#$

A stunning logical Proca, a fairy gem sparkling with double use of the triple move repetition remis rule in order to provide for a witty Grimshaw. The numerous tries enhance its magic luster.

Ein atemberaubend schöner logischer Proca, ein Märchen-Juwel mit doppelter Nutzung der Zugwiederholungs-Remisregel, um einen geistreichen Grimshaw zu erzwingen. Die zahlreichen Verführungen bereichern seinen magischen Glanz.

1st Hon. Mention / 1. ehrende Erwähnung: 9106 Gerd Wilts

1.b4 e5 2.b5 e4 3.b6 e3 4.b×a7 b6 4.a4 Lb7 6.a5 Lf3 7.e×f3 Sc6 8.Ld3 Se5 9.Lg6 h×g6 10.a6 Th4 11.Ta5 Tc4 12.h4 Sh6 13.h5 Dh4 14.Th3 0-0-0 15.a8=L Te8 16.Le4 Te6 17.Ld3 Le7 18.Lf1 e2 19.a7 e×f1=S 20.a8=L Sg3 21.Le4 Sh1 22.Tg3 Dh2 23.Ld3 Lh4 24.Lf1 Tf6 25.Se2 Dg1 26.Tg5 D×f1+

This one would have been a prize, if it had not been for a similar problem by the same author which is mentioned in the Solutions section. Anyway, the first-ever capture of 2 Pronkin bishops on the “home-square” does deserve an honorable mention.

Das wäre eigentlich ein Preis, gäbe es nicht ein ähnliches Problem desselben Autors, das bei den Lösungen angegeben wurde. Dennoch verdient dieser erstmalige Schlag zweier Pronkin-Läufer auf ihren „Heimfeldern“ eine ehrende Erwähnung.

2nd Hon. Mention / 2. ehrende Erwähnung: 9107 Wolfgang Dittmann

Der wL will sich entwandeln und durch Umwandlung in einen T mattsetzen. Aber der sofortige Versuch: 1.Lc8-d7? scheitert an 1.– Tg1-g3!

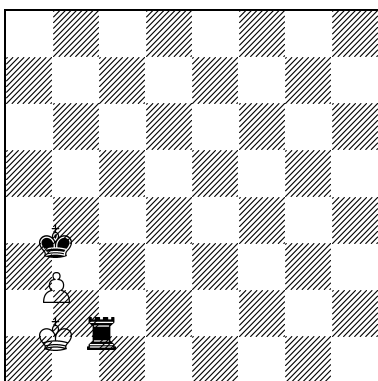
Thematische Verführung: 1.g2×Bh3 [Bh2]? h4-h3 2.Lc6-d7 (Entwandlung auf c8 ist illegal wegen Schlagbilanz) Th3-g3!

Lösung: R 1.g2×Bf3 [Bf2]! Tg5-g3 (sonst Kurzmatt in 6 Zügen, z. B. 1.– Tg4-g3 2.Kg5-h6! = wie Lösung vom 3. Zug an) 2.Kh5-g6! (2.e5-e6? e6×L/T/Df5 [Bf7]! 3.Lc6-d7 Kf7-g8!) 2.– Tg4-g5+ (sonst Kurzmatt in 5 Zügen, z. B. 2.– Tg3-g5+ 3.Lc6-d7 4.La8-c6 ...) 3.Kg5-h5!! (3.Lc8-d7? f5-f4 4.c7-c8=L?? illegal) 3.– f5-f4 (oder 3.– Th4-g4 4.Kf5-g5 ...) 4.Kf4-g5! ~ 5.Lc6-d7 ~ 6.La8-c6 ~ 7.a7-a8=L & v: 1.a8=T#

Three spectacular retractions by the wK to incarcerate the bR rendering black helpless in the final stage.

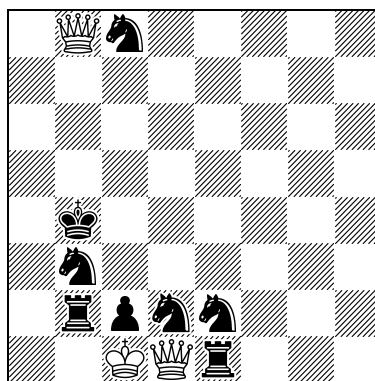
Drei spektakuläre Zugrücknahmen des wK, die dazu dienen, den sT einzukerkern, lassen Schwarz zum Schluss wehrlos.

**1. Lob: G17/36
Bernd Gräfrath
feenschach 2004**



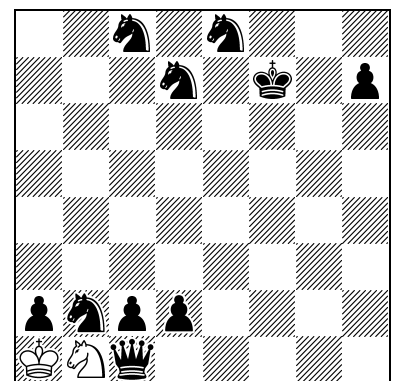
Rücke die Steine zurecht!
monochromes Kamikaze
rex inclusiv

**2. Lob: S. 248, Nr. 34
Nikita Plaksin
feenschach 2004**



Last move? Typ B 3+8
Isardam
Anticirce Typ Cheylan
Bb7×Ta8=D [Dd1]

**3. Lob: S. 248, Nr. 26
Nikita Plaksin
feenschach 2004**



Last move? Typ B 2+10
Isardam
Anticirce Typ Cheylan
Sa5×Bb7 [Sb1]

1st Commendation / 1. Lob: G17/36 Bernd Gräfrath

Der weiße Bauer kann nicht auf die 3. Reihe gelangt sein, denn beim Gehen käme er auf ein andersfarbiges Feld, und beim Schlagen würde er verschwinden. Also steht er auf a2 oder b2. Der weiße König

steht auf einem schwarzfarbigem Feld, also auf a1 oder b2. Wenn der weiße Bauer auf b2 stünde, müßte der König auf a1 stehen. Dorthin könnte er aber nicht legal gelangt sein. Also steht der weiße Bauer auf a2. Der schwarze König steht auf einem weißfarbigem Feld, also auf b3 oder a4. Auf b3 darf er nicht stehen, weil er dort in ein illegales Selbstschach gezogen wäre. Also steht der schwarze König auf a4. Kein Bauer kann zur Umwandlung gelangt sein; also ist der schwarze Turm ein Originalturm. Dieser kann nicht auf die erste Reihe gelangt sein; also steht er auf b2 oder c2. Bei den vier verbliebenen Steinen kann das Verhältnis der besetzten Felderfarben nicht 3:1 sein, weil bei Schlagfällen immer paarweise zwei Steine derselben Felderfarbe verschwinden. (Kein Bauer gelangt jemals weit genug, um en passant schlagen zu können.) Da der weiße Bauer und der schwarze König auf weißfeldrigen Feldern stehen, der weiße König jedoch nicht, muß auch der schwarze Turm auf einem schwarzfeldrigen Feld stehen. Also steht der schwarze Turm auf b2. Damit läßt sich schließlich durch Ausschlußverfahren auch die letzte Figur richtig postieren: Der weiße König steht auf a1. Eine Beweispartie: 1.h4 g5 2.h×g5 h5 3.g4 h×g4 4.f4 e5 5.f×e5 f5 6.e4 f×e4 7.d4 c5 8.d×c5 d5 9.c4 d×c4 10.b4 a5 11.b×a5 Df6 12.Lf4 Lf5 13.L×b8 L×b1 14.Lc4 Lc5 15.L×g8 L×g1 16.Da4 D×a1 17.D×a8 Kd7 18.Th7+ Kc6 19.T×b7 Kb5 20.Kd2 Ka4 21.Kc3 Th4 22.Kb2 Th2+ 23.Ka1 Tb2.

An amazingly extensive retro content for a 4-piece “product.”
 Erstaunlich reichhaltiger Retro-Inhalt für einen Viersteiner.

2nd Commendation / 2. Lob: No. 34, f-154, p. 252, Nikita Plaksin
 Bb7×Ta8=D [Dd1] e2xDd1=T [Ta8] 2.b6-b7

WQ phenix and 3 unique last single moves in a Last move? record.
 WD-Phönix und drei eindeutige letzte Züge in einem „Last move?“ Rekord.

3rd Commendation / 3. Lob: No. 26, f-154, p. 248, Nikita Plaksin
 Sa5×Bb7 [Sb1] a7×Qb6 [Pb7], rendering Q×a1 [Qd8] unplayable

Quite a few attempts and a single last move for white, motivated by a purely Isardam effect.
 Ein paar Verführungen und ein einziger letzter Zug für Weiß, der durch einen reinen Isardam-Effekt motiviert ist.

Kiev, Ukraine, December 22th, 2009



feenschach-Informalturnier 2004 – Direktes Spiel

Preisbericht von Hans Peter Rehm (Kleinsteinbach)

f-154: S. 220, Nr. 3; S. 230, Nr. 9;

f-155: S. 273, Nr. G17/12-15; S. 274, Nr. G17/21-25; S. 276, Nr. G17/32, G17/34; S. 282, Nr. 4; S. 291, HPR, HG & -be- (nach 2005 verschoben);

f-156: 9109 (+ O. E. Efrosinin), 9110, 9111, 9112, 9113 (doppelt veröffentlicht 164/336), 9114, 9115, 9116, 9117, 9118 (NL 164/337), 9119, 9120, 9121 (NL 164/337), 9122 (Korr. 164/337); S. 334, zu 8725 (E. Bartel, S#7);

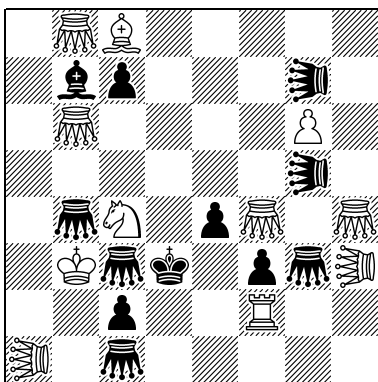
f-157: S. 338, Nr. 55a (kein Urdruck! 160/130).

Im Rahmen der Aufholjagd wurde mir unverhofft dieser Berichtjob zugeteilt. Zunächst will ich sagen, daß ich die neue Einteilung für die Turniere begrüße. Ich werte die hier dem direkten Spiel zugeschlagenen Serienzüger eher als Hilfsspiel. Denn für mich ist das Kriterium direkten Spiels, daß beide Parteien gegeneinander agieren, daß unzureichende Angriffe durch richtig zu wählende Antworten widerlegt und Drohungen abgewehrt werden können, wonach eine Planänderung nötig ist. Davon ist bei Serienzüger keine Spur, und die Gegenpartei hilft sozusagen, indem sie sich tot stellt, nicht zieht, jedenfalls nichts

abwehrt. Trotzdem halte ich mich natürlich an die getroffene Einteilung und habe auch die Serienzüger angesehen. **9122** ist eine nette Aufgabe, aber der wesentliche Inhalt ist schon in den Bearbeitungen ohne Ohneschach enthalten, die ich als Vorgänger betrachte. Und Ohneschach spielt natürlich hier eine viel zu geringe Rolle. Daher keine Auszeichnung. Zahlenmäßig war diesmal die Konkurrenz gering; eigentlich nur f-156. Auch qualitativ war der Jahrgang enttäuschend. Heute kann man mit mehr oder weniger (meist mehr) Mithilfe von Popeye und Co. beliebig viele korrekte Aufgaben beliebigen Schwierigkeitsgrads mit beliebig abstrusen Märchenschachelementen auffinden. Diese mögen als Rätsel noch taugen, Kompositionen, die anderen Menschen gefallen können, sind sie nicht: Mir macht ihr Studium genauso viel Spaß wie das Studium eines schon ausgefüllten Sudokus oder Kreuzworträtsels. Gute Schachprobleme unterscheiden sich von solchen Rätseln gerade darin, daß sie schön sind, indem die Schachmotive komponiert sind, wie die Töne und Harmonien bei guter Musik. So etwas aufzufinden kann man, vermutlich aus prinzipiellen Gründen, Computern nicht beibringen (übrigens auch nicht in der Musik), weil man nicht definieren kann, was Schönheit in der Kunst ist, denn der Sinn dafür entsteht durch die Gemeinschaft von Menschen und unterliegt der historischen Entwicklung.

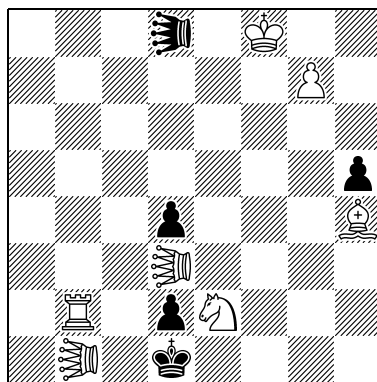
Hier also die Ernte aus einer (schon damals *f*-erscheinungsbedingten?) Dürrezeit. Die Einstufung entspricht auch etwa der Löserbewertung.

1. Lob: 9115
Ján Ducák
feenschach 2004



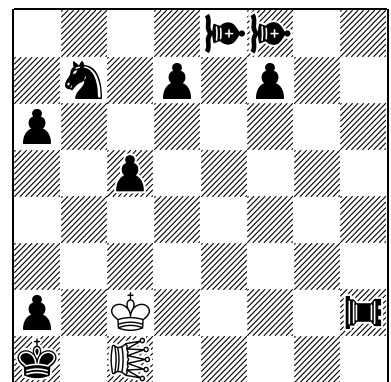
#2v C+ 11+12
 Madrasi
 ♖♗=Lion

2. Lob: 9117
Klaus Wenda
feenschach 2004



S#6 C+ 7+5
 Antircirce Typ Cheylan
 ♖♗=Lion

3. Lob: 9114
Waldemar Tura
feenschach 2004



#9 C+ 2+10
 ♖=Leo ♗=Pao ♘=Vao

1. Lob: 9115, Jan Ducák

1.Gd8? [2.Gd4#] Gce3/Gge3 2.Td2/Se5#; 1.– LLe3!
 1.Gd4! [2.Td2#] Gce3/Gge3/e3 2.Se5/Gd8/Llh7#

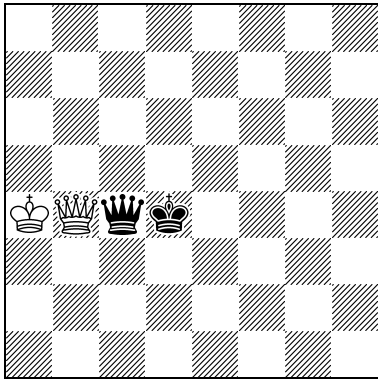
Es scheint niemand bemerkt zu haben, daß hier das „Thema“ Djurašević-4/1 vorliegt. (Zugschema 1.A? [2.B] x/y 2.C/D. 1.B! [2.C] x/y 2.D/A). Abstand 1 (2.Ziffer) heißt, daß die 2.Phase mit B anfängt, Abstand 2 wäre CDAB (4/3 ist nach Änderung der Nummerierung derselbe Zyklus wie 4/1). Vor 10 Jahren wäre noch ein deutlich höherer Platz fällig gewesen. Inzwischen kennt man aber zahlreiche Darstellungen des keineswegs leichten Themas: In *Cyclone* (d. h. bis 2000) stehen 12, darunter orthodox 6 (gelang, anders als 4/2, was technisch anscheinend leichter ist, nicht ohne Zwillingsbildung). In WinChloe's *Echecs.db* findet man 37. Der Autor hat sich mehrfach mit dem Thema befasst, besonders unter Märchenbedingungen (zB Antircirce oder Patrouille). Die vorliegende Aufgabe zeichnet sich nicht durch besonderen Glanz aus und kommt mir etwas aufwändig vor mit der zusätzlichen Märchenbedingung Madrasi, die für das Thema im Matt nur bei dem Zug 1... Gce3 benutzt wird, während die statischen Lc8/Lb7 unschön sind.

4. Lob: S. 334, zu 8725

Erich Bartel

feenschach 2004

Hazett gewidmet



S#7

C+ 2+2

Circe Köko Längstzüger

b) alles 3⇒ & 2↑

Hübsches Abdrängen des Paos. Leider ist das Schlußspiel danach trotz Rundlauf ohne viel Würze.

4. Lob: S. 334, zu 8725, Erich Bartel

a) 1.D×c4 [Dd8] Da5 2.Dc3 Db4 3.Ka3 Db2 4.K×b2 [Dd8] K×c3 [Dd1] 5.Dd2+ K×d2 [Dd1] 6.Db3 Dd3 7.Kc1+ Db1# b) 1.Kd5 Dd4+ 2.De3 Dg7 3.Ke4 Dd4+ 4.Kf3 Dg7 5.Df4 De5 6.Kg4 Dh5+ 7.K×h5 [Dd8] Dh4#

Drei Bedingungen sind starker Tobak, und es gibt wohl niemand, der Lust hat, das zu lösen. Aber Köko-Längstzüger sind tatsächlich gefällig nachzuspielen, und man wird mit einem netten Echomatt belohnt.

Pfintzal, den 21.12.2009



Just strolling around in the fairy world (5)

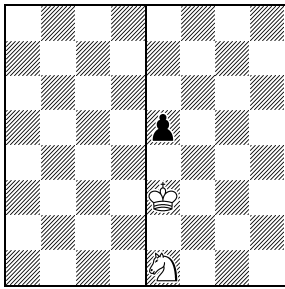
Peter Harris (Johannesburg)

Vorbemerkung: Peter Harris dreht angesichts der bevorstehenden Fußball-WM 2010 in Südafrika auf – und hilft ungewollt dazu, Diskrepanzen zwischen Computerprogrammen aufzudecken. Darüber wird es in naher Zukunft wohl einige Beiträge geben. Vorab sei schon angemerkt, daß die Kombination von Anticirce mit Madrasi oder Isardam Probleme zu bereiten scheint. Auch gibt es Unterschiede in der Definition von Republikanerschach. Peter Harris' Probleme in diesem Aufsatz (und in allen vorherigen Just strolling around ... -Beiträgen) sind mit Popeye geprüft. Die Anticirce-Aufgaben in diesem Artikel sind nicht danach überprüft, ob sie auch mit Typ Cheylan korrekt sind; geprüft sind sie mit dem in Popeye voreingestellten Typ Calvet. Die Aufgaben sind zunächst nach Forderung (#n, H##n, HS=n, H=n, HS#n, H#n sortiert; Mischforderungen folgen am Ende); innerhalb der Gruppen wurde dann eine Einteilung grob nach Verwandtschaft der verwendeten Märchenbedingungen vorgenommen. (HG)

Definitionen weniger gebräuchlicher Märchenbedingungen

Andernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie einen gegnerischen Stein schlagen, die Farbe.

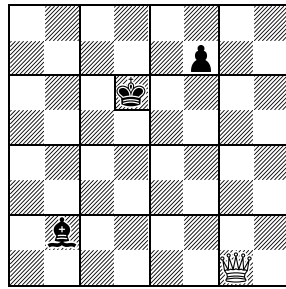
**1
Peter Harris**



Ser.#5 C+ 2+1

b) ohne ♔e3: Ser.#11
Anticirce
Republikanerschach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

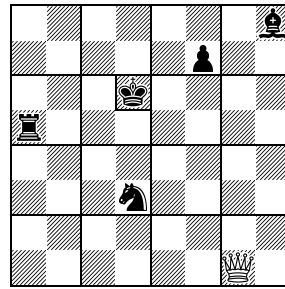
**2
Peter Harris**



Ser.#6 C+ 1+3

Zwei Lösungen
Einsteinschach
Gitterschach Sentinelles
en pion adverse
d6=Kamikazekönig

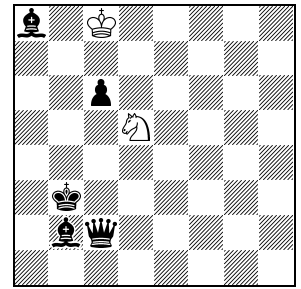
**3
Peter Harris**



Ser.#6 C+ 1+5

Zwei Lösungen
Einsteinschach
Gitterschach Sentinelles
en pion adverse
transmutierende Könige
d6=Kamikazekönig

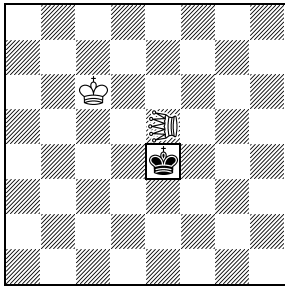
**4
Peter Harris**



Ser.H#4 C+ 2+5

Andernachschach
Antiandernachschach
Sentinelles Supercirce

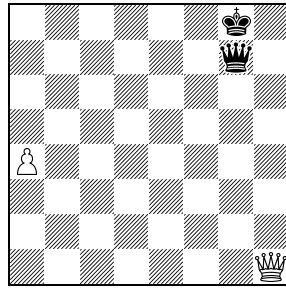
**5
Peter Harris**



Ser.H#22 C+ 2+1

Sentinelles en
pion adverse
e4=Kamikazekönig
♟=Heuschrecke

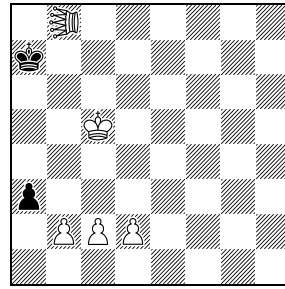
**6
Peter Harris**



Ser.H#5 C+ 2+2

Zwei Lösungen
Anticirce Einsteinschach
Supercirce
Ultrapatrouilleschach

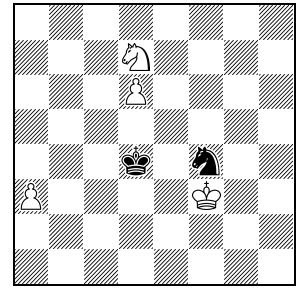
**7
Peter Harris**



Ser.H#10 C+ 5+2

Anticirce Madrasi
Sentinelles
transmutierende Könige
♟=Heuschrecke

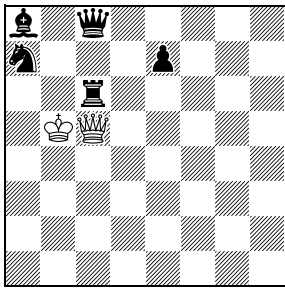
**8
Peter Harris**



Ser.H=6 C+ 4+2

Antisupercirce
Sentinelles

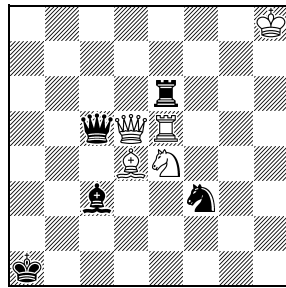
**9
Peter Harris**



Ser.H==8 C+ 2+5

Andernachschach
Sentinelles
Ultrapatrouilleschach

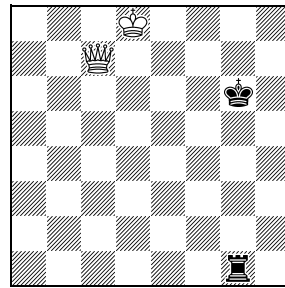
**10
Peter Harris**



2s Serienzüge C+ 5+5

→ S#1
Supercirce
Ultrapatrouilleschach

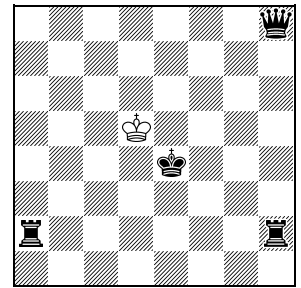
**11
Peter Harris**



7s C+ 2+2

Serienzüge→S#1
Sentinelles
Ultrapatrouilleschach

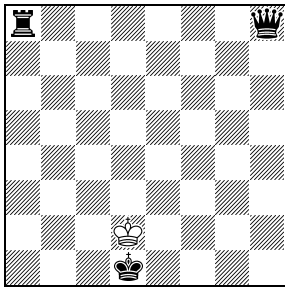
**12
Peter Harris**



2s Serienzüge C+ 1+4

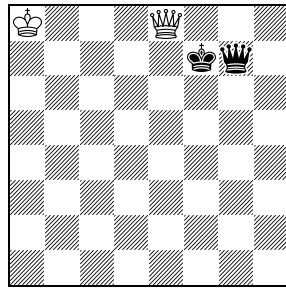
→ S#1
Antiandernachschach
Sentinelles Supercirce
Ultrapatrouilleschach

**13
Peter Harris**



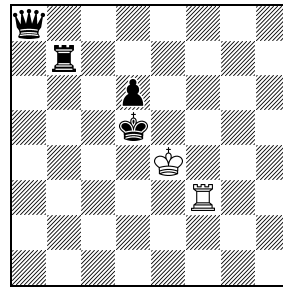
7s Serienzüge C+ 1+3
→ S#1
Andernachsach
Sentinelles en
pion adverse
Ultrapatrouilleschach

**14
Peter Harris**



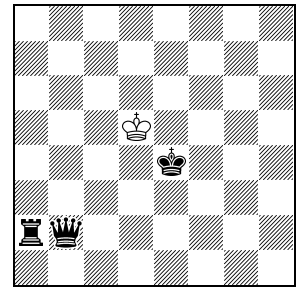
2s Serienzüge C+ 2+2
→ S#1 b) ♖a8→h1
Andernachsach
Sentinelles en
pion adverse Supercirce
Ultrapatrouilleschach

**15
Peter Harris**



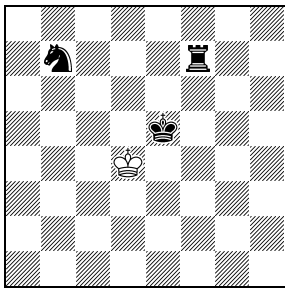
5s Serienzüge C+ 2+4
→ S#1
Anticirce Sentinelles en
pion adverse
Ultrapatrouilleschach

**16
Peter Harris**



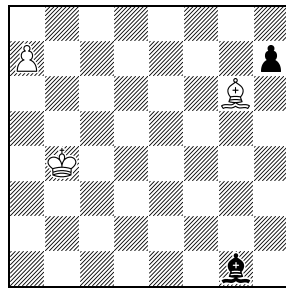
6s Serienzüge C+ 1+3
→ S#1
Anticirce Sentinelles en
pion adverse
Ultrapatrouilleschach

**17
Peter Harris**



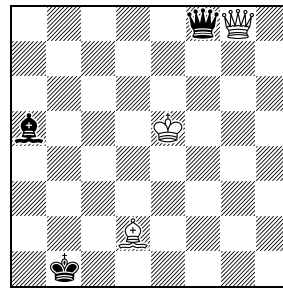
2s Serienzüge C+ 1+3
→ S#1
Anticirce Sentinelles en
pion adverse Supercirce
Ultrapatrouilleschach

**18
Peter Harris**



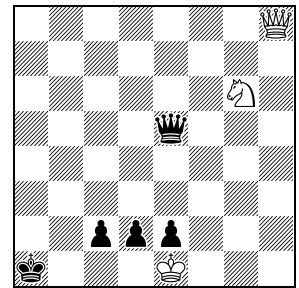
HS#3 C+ 3+2
Schwarz beginnt
Chamäleonschach
Längstzüger Supercirce

**19
Peter Harris**



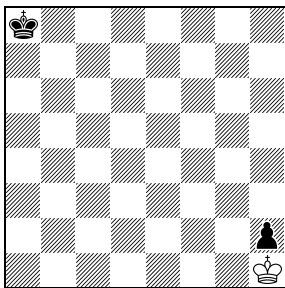
HS#3 Duplex C+ 3+3
Masand
transmutierende Könige

**20
Peter Harris**



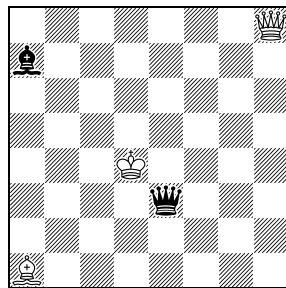
HS#6 C+ 3+5
Schwarz beginnt
Andernachsach
Antiandernachsach
Längstzüger
Patrouilleschach

**21
Peter Harris**



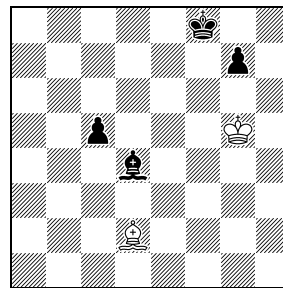
HS#4 C+ 1+2
b) ♖a8→a7
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse

**22
Peter Harris**



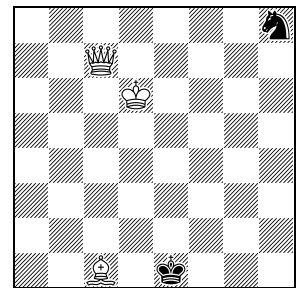
HS#3 C+ 3+2
b) ♜a3
Einsteinschach
Ultrapatrouilleschach

**23
Peter Harris**



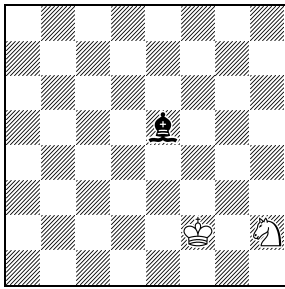
HS#3 C+ 2+4
Schwarz beginnt
b) ♖g5→f4
Supercirce
Ultrapatrouilleschach

**24
Peter Harris**



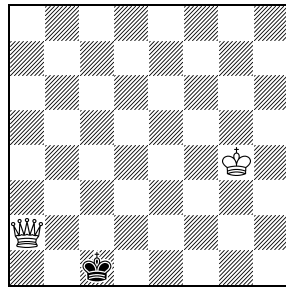
HS#3 C+ 3+2
b) ♜h8→♚h8
Isardam Sentinelles

25
Peter Harris



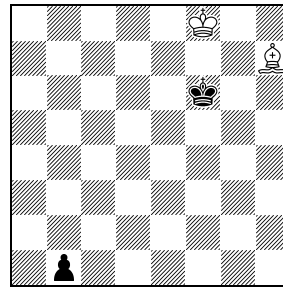
HS#4 C+ 2+1
b) ♖h2→e1 c) ♖h2→e3
Isardam Sentinelles en pion adverse

26
Peter Harris



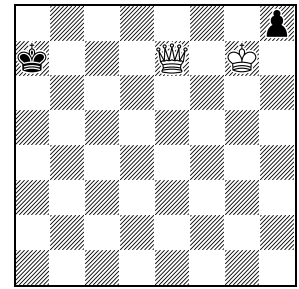
HS#4 C+ 2+1
Schwarz beginnt
b) ♕a2→a6
Isardam Sentinelles en pion adverse
transmutierende Könige

27
Peter Harris



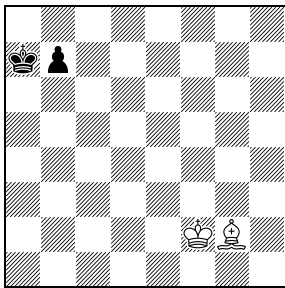
HS#4 C+ 2+2
Antiandernachschach
Antisupercirce
Einsteinschach
Längstzüger Sentinelles

28
Peter Harris



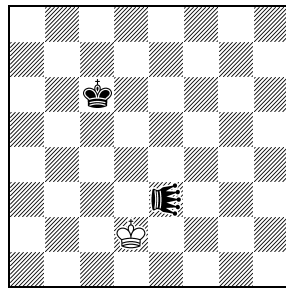
HS#3 C+ 2+2
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Antisupercirce
Einsteinschach
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles

29
Peter Harris



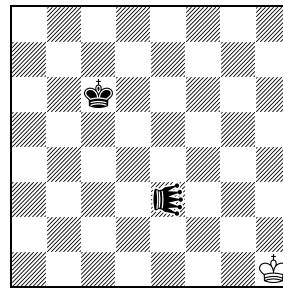
HS#3 C+ 2+2
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Antisupercirce
Einsteinschach
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en pion adverse

30
Peter Harris



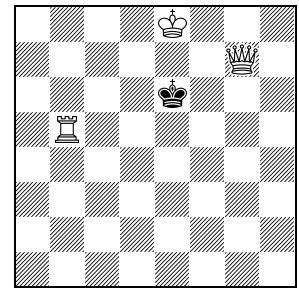
HS#3 C+ 1+2
Schwarz beginnt Duplex
Sentinelles en pion adverse
Supercirce
transmutierende Könige
♞=Equistopper (englisch)

31
Peter Harris



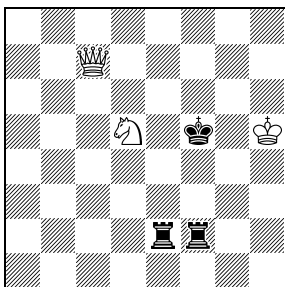
HS#3 C+ 1+2
Zwei Lösungen
Sentinelles en pion adverse
Supercirce
transmutierende Könige
♞=Equistopper (englisch)

32
Peter Harris



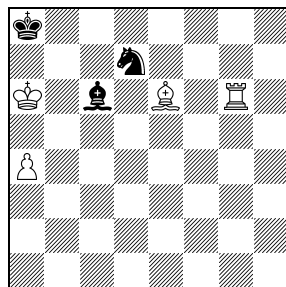
HS#2 C+ 3+1
a) Antiandernachschach
Antisupercirce
Chamäleonschach
Längstzüger Sentinelles en pion adverse
b) Antiandernachschach
Antisupercirce
Einsteinschach
Längstzüger Sentinelles

33
Peter Harris



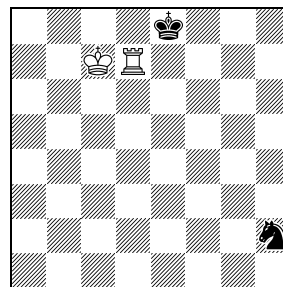
HS#2 C+ 3+3
a) Elliuertap
b) Patrouilleschach

34
Peter Harris



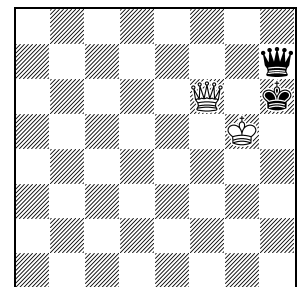
HS#3 C+ 4+3
Isardam sowie
a) Patrouilleschach
b) Elliuertap

35
Peter Harris



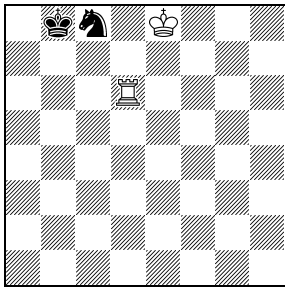
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt Duplex
Chamäleonschach
Elliuertap

36
Peter Harris



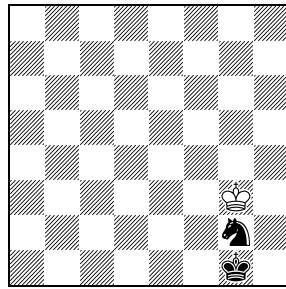
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt Duplex
Chamäleonschach
Elliuertap

**37
Peter Harris**



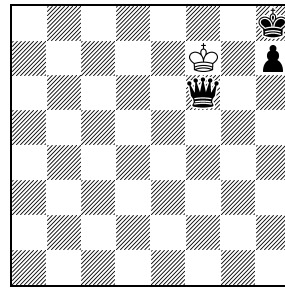
HS#3 C+ 2+2
Schwarz beginnt
b) ♞c8→a7
Antisupercirce
Chamäleonschach Circe
Elliuortap

**38
Peter Harris**



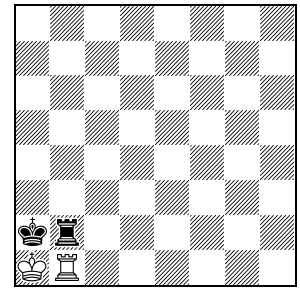
HS#2 C+ 1+2
Schwarz beginnt
Elliuortap Sentinelles
Supercirce

**39
Peter Harris**



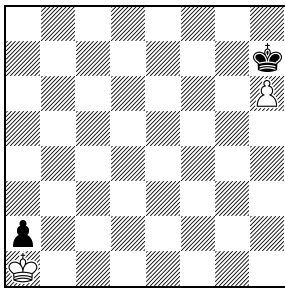
HS#2 C+ 1+3
b) ♕f6→♜f6
Elliuortap Sentinelles
Supercirce

**40
Peter Harris**



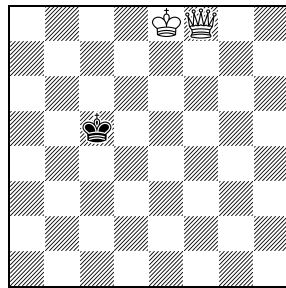
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Elliuortap Sentinelles
Supercirce

**41
Peter Harris**



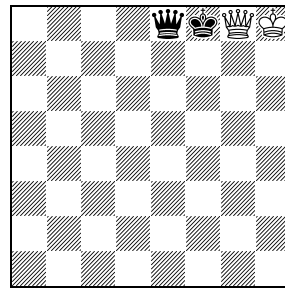
HS#2 C+ 2+2
Antisupercirce Circe
Elliuortap Sentinelles en
pion adverse

**42
Peter Harris**



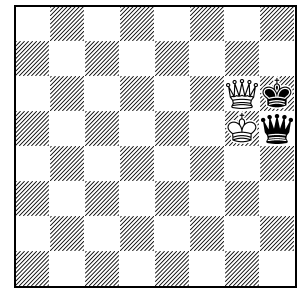
HS#4 C+ 2+1
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Elliuortap Längstzüger
Sentinelles en
pion adverse

**43
Peter Harris**



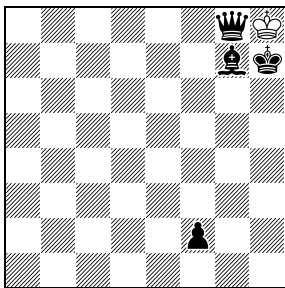
HS#3* C+ 2+2
Antiandernachschach
Einsteinschach
Elliuortap Sentinelles en
pion adverse

**44
Peter Harris**



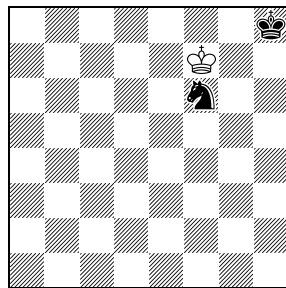
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Antiandernachschach
Antisupercirce Circe
Einsteinschach
Elliuortap

**45
Peter Harris**



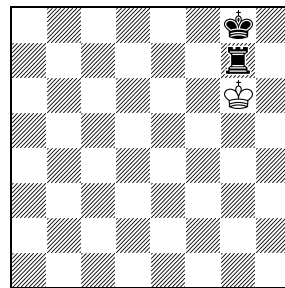
HS#3 C+ 1+4
Schwarz beginnt
Antiandernachschach
Antisupercirce
Elliuortap Sentinelles en
pion adverse b) sowie
transmutierende Könige

**46
Peter Harris**



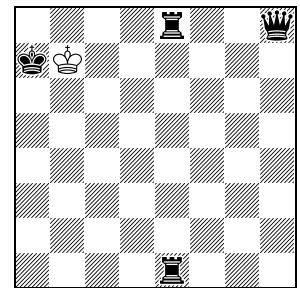
HS#3 C+ 1+2
Schwarz beginnt
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Elliuortap Sentinelles
Supercirce

**47
Peter Harris**



HS#3 C+ 1+2
Schwarz beginnt
b) ♞g8→h8
Antiandernachschach
Elliuortap Sentinelles
Supercirce

**48
Peter Harris**



HS#3 C+ 1+4
b) ♕h8→h1
Antiandernachschach
Anticirce Supercirce
transmutierende Könige

Antiandernachsach: Nichtkönigliche Steine wechseln, wenn sie schlagfrei ziehen, die Farbe.

Anticirce: Im Gegensatz zum Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die circegemäße Wahl des Repulsfeldes das Schlagfeld maßgeblich ist; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Anders als im Circe gilt automatisch *rex inclusiv*. Ein Schlagfall vom eigenen Ursprungsfeld aus ist erlaubt. Bezüglich eines Schlagfalles auf das eigene Ursprungsfeld hin gibt es den Typ Calvet, der dies erlaubt, und den Typ Cheylan, der die Identität von Schlag- und Rückversetzungsfeld ausschließt.

Antisupercirce: Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei entweder vom Brett entfernt oder auf einem beliebigen anderen freien Feld wiedergeboren. (Diese Regel gilt auch für Könige, jedoch natürlich mit einer Ausnahme: Der schlagende König kann nicht vom Brett verschwinden.) Ist beides nicht möglich, ist der Schlagzug illegal. Der schlagende Stein darf nicht auf dem Schlagfeld wiedergeboren werden. Der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. In ihrer Ecke wiedergeborene Türme bzw. wiedergeborene Könige dürfen wieder rochieren. Ein schlagender Bauer darf auch auf der eigenen Offiziersgrundreihe oder auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeboren werden. Dabei gilt: a) Ein auf der eigenen Offiziersgrundreihe wiedergeborener schlagender Bauer ist für immer zugunfähig. Er kann allenfalls geschlagen werden (und damit vom Brett verschwinden). b) Ein auf der eigenen Umwandlungsreihe wiedergeborener schlagender Bauer wandelt als Teil dieses Zuges um.

Chamäleonschach: Alle Steine sind Chamäleons. Ein Chamäleon ändert nach jedem seiner Züge seine Gangart in der Reihenfolge S-L-T-D-S-... (d. h. wenn ein Chamäleon als Springer zieht, wechselt es in seinem nächsten Zug zum Läufer, danach zum Turm usw.).

Einsteinschach: Ein nichtschlagend ziehender Stein X verwandelt sich als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges in einen gleichfarbigen Stein Y, wobei Y als rechter Nachbar von X in folgender Skala zu wählen ist: D-T-L-S-B-B-B-...; für schlagende Steine gilt hingegen die Skala: B-S-L-T-D-D-D-... Könige ziehen und schlagen unverändert. Auf ihre Umwandlungsreihe geratene Bauern bleiben unumgewandelt als zugunfähige Masse stehen. Figuren, die auf ihrer Grundreihe zu Bauern werden, dürfen einschrittig vorwärts ziehen.

Elliuortap: Ein Stein kann nur schlagen/Schach bieten, wenn er nicht von einem anderen Stein seiner Farbe beobachtet wird.

Equistopper: Springt auf jedes Feld, das Mittelpunkt zwischen seinem Ausgangsfeld und dem Standfeld eines beliebigen anderen Steines ist. Kann dabei schlagen. Der englische Equistopper kann auf Damenlinien verstellt werden, der französische nicht.

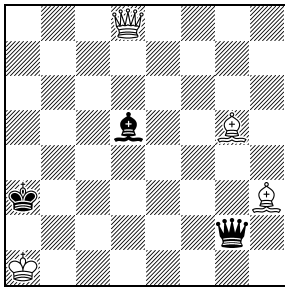
Gitterschach: Jeder Stein muß mit jedem Zug mindestens eine Gitterlinie überschreiten. Das Normalgitter teilt das 8×8-Brett in 16 gleiche Gittermaschen zu je 2×2 Feldern auf; Könige können (ohne zusätzliche Bedingungen) also auf dem Normalgitter keine Eckfelder betreten. Bewegen sich mehrere Steine gleichzeitig, z. B. Rochade, Dynamoschach, muß jeder Stein eine Gitterlinie überschreiten. „Züge“ ohne Gitterlinienüberschreitung sind illegal und haben weder pattaufhebende noch königsbedrohende Wirkung (Märchenmatt).

Heuschrecke: Springt auf Damenlinien wie ein Grashüpfer über einen gegnerischen Stein und landet direkt dahinter auf freiem Feld, wobei der überhüpfte Stein geschlagen wird. Sie kann nur ziehen, wenn sie schlägt.

Isardam: Es sind solche Züge illegal, die dazu führen, daß ein Stein einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachtet. Ein König steht daher nicht im Schach, wenn durch den virtuellen Schlag des Königs der Schlagtäter einen gegnerischen Stein der gleichen Art beobachten würde.

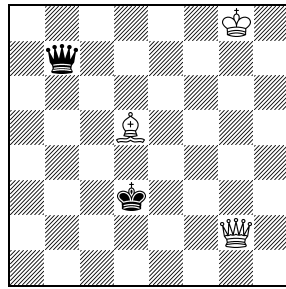
Kamikaze: Der schlagende Stein verschwindet beim Schlagen selbst mit vom Brett.

**49
Peter Harris**



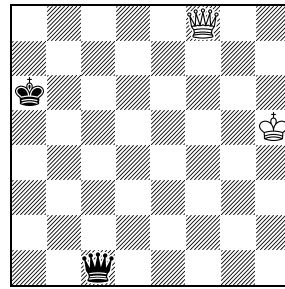
HS#2 C+ 4+3
a) Patrouilleschach
b) Anticirce
Patrouilleschach
Supercirce

**50
Peter Harris**



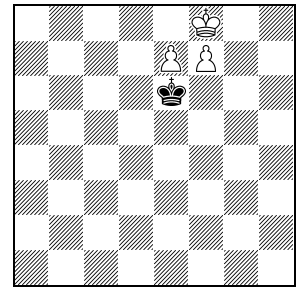
HS#4 C+ 3+2
Schwarz beginnt Duplex
Anticirce Isardam
transmutierende Könige

**51
Peter Harris**



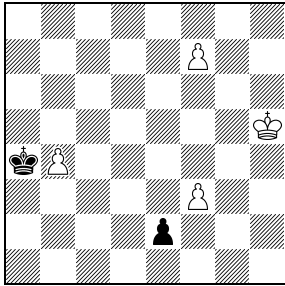
HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Anticirce Isardam
Sentinelles

**52
Peter Harris**



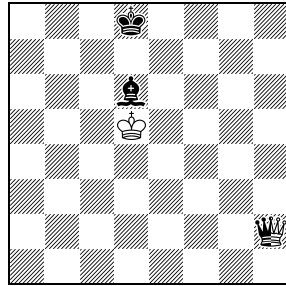
HS#4 C+ 3+1
Anticirce Circe Isardam
Sentinelles

**53
Peter Harris**



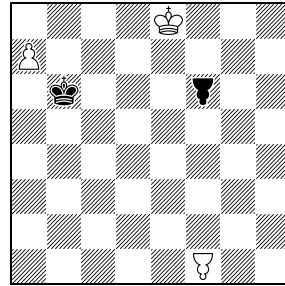
HS#4 C+ 4+2
♔h5→e8
Anticirce Circe Isardam
Sentinelles

**54
Peter Harris**



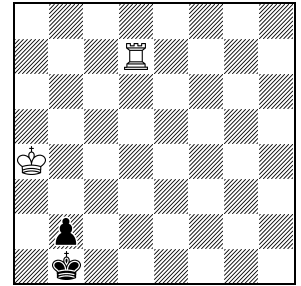
HS#3 Du- C+ 1+2+1
plex
Anticirce Sentinelles en
pion adverse

**55
Peter Harris**



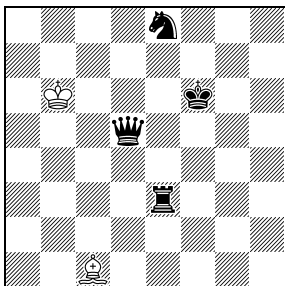
HS#4 C+ 3+2
a) Anticirce b) sowie
Sentinelles en
pion adverse
♚♛=Orphan

**56
Peter Harris**



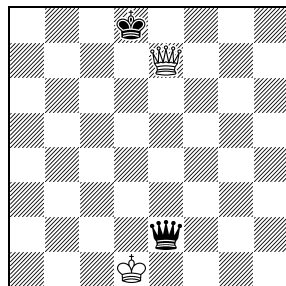
HS#4 C+ 2+2
Längstzüger sowie
a) Sentinelles en
pion adverse b) Anticirce

**57
Peter Harris**



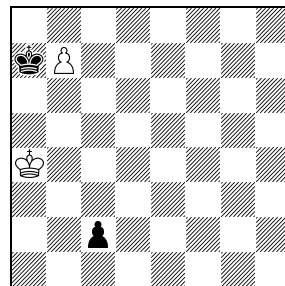
HS#3 Duplex C+ 2+4
Anticirce Sentinelles en
pion adverse
transmutierende Könige

**58
Peter Harris**



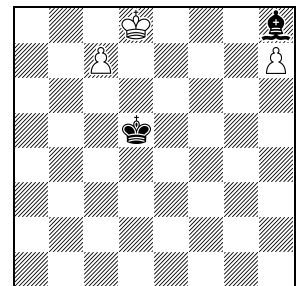
HS#3 C+ 2+2
Schwarz beginnt
Anticirce Sentinelles en
pion adverse Supercirce
transmutierende Könige

**59
Peter Harris**



HS#4 C+ 2+2
Schwarz beginnt
a) Anticirce Sentinelles
b) Antiandernschach
Anticirce Sentinelles

**60
Peter Harris**



HS#3 C+ 3+2
Anticirce Sentinelles
Supercirce
transmutierende Könige

Kamikazekönig: König, der, wenn er schlägt, selbst mit vom Brett verschwindet. (Damit ist in der Regel ein Schlag des Königs illegal, es sei denn, daß er durch entsprechende Zusatzbedingungen wiedergeboren wird.)

Köko: Jeder ziehende oder schlagende Stein muß jedes Mal in Kontakt zu einem Stein beliebiger Farbe treten, d.h. ein diagonal oder orthogonal unmittelbar benachbartes Feld besetzen. Könige sind nur durch Kontaktzüge – d.h. mit Hilfe Dritter als Kontaktmasse – bedrohbar und dürfen auch selbst – unter Wahrung des Selbstschachverbotes – nur in Kontakte hineinziehen.

Madrasi: Gleichartige gegnerische Steine (außer Königen) paralisieren einander, wenn (und solange) sie sich beobachten; zur Aufhebung der Paralyse bedarf es der Mithilfe eines dritten Steines (Wegschlag oder Verstellung). Ein doppelschrittig ziehender Bauer ist auch im Madrasi e.p.-schlagbar.

Masand: Wenn ein Stein zieht und mit diesem Zug direkt (also nicht als Hinterstein einer abziehenden Batterie) Schach bietet, bewirkt dies den sofortigen Farbwechsel jedes danach von ihm beobachteten Steines (außer Königen).

Orphan: Zieht so wie die gegnerischen Steine, die ihn beobachten.

Patrouilleschach: Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

Republikanerschach: Es steht kein König auf dem Brett. Kann aber eine Partei nach ihrem Zug den gegnerischen König so auf das Brett stellen, daß er legal (abgesehen vom Fehlen des eigenen Königs auf dem Brett) matt ist, darf sie dies tun.

Sentinelles: Zieht eine Figur, wird auf ihrem Startfeld ein gleichfarbiger Bauer wiedergeboren, allerdings nicht auf der 1. oder 8. Reihe oder wenn ein Bauer zieht. Außerdem darf es niemals mehr als 8 Bauern einer Partei geben: Hat eine Partei 8 Bauern, sind Figurenzüge solange normal und entfällt die Wiedergeburt solange, bis das Bauernkontingent der betreffenden Partei wieder durch Schlagfall oder Umwandlung dezimiert ist.

Sentinelles en pion adverse: Wie Sentinelles, jedoch werden Bauern der gegnerischen Farbe hinterlassen.

Spezialgitter: Wie Gitterschach, aber die Gittermaschen sind anders gesetzt.

Supercirce: Wie Circe, aber statt auf sein Ursprungsfeld wird ein geschlagener Stein auf ein beliebiges freies Feld versetzt oder wahlweise ganz vom Brett entfernt. Auf ihre Umwandlungsreihe versetzte Bauern wandeln sofort um, wobei die schlagende Partei die Wahl der Umwandlungsfigur trifft; auf die Offiziersgrundreihe ihrer Partei versetzte Bauern blocken und sperren zwar, bleiben aber zugunfähig, bis sie wieder geschlagen und woanders hin versetzt werden.

Transmutierende Könige: Ein König im Schach (durch einen Stein X) ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muß) ein königlicher Stein X.

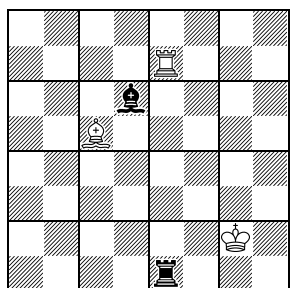
Ultrapatrouilleschach: Ein Stein hat keine Zug-, Schlag- und Schachkraft (wohl aber Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

Weißer Längstzüger: Die Längstzügerbedingung gilt nur für Weiß.

Lösungen

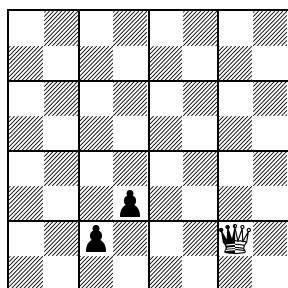
1 a) 1.Kd3 [+sBe3] 2.Ke4 [+sBd3] 3.Kd5 [+sBe4] 4.Ke6 [+sBd5] 5.Kd7 [+sKc2] [+sBe6]#. b) 1.Sc2 2.Se3 [+sBc2] 3.Sd1 (!) [+sBe3] 4.Sf2 5.Sd3 [+sBf2] 6.Sf4 [+sBd3] 7.Sd5 [+sBf4] 8.Sf6 [+sBd5] 9.Sd7 [+sBf6] 10.Sf8 [bPs have run out!] [+sKd7]#. Substitute a N for the S and we get: Ser.#3 and Ser.#6 – with quite different play! a) 1.Nd3 2.N×e5 [Ne8] [+sBd3] 3.Kd4 [+sKe4] [+sBe3]#. b) 1.Nd3 2.Nf4 [+sBd3] 3.Nd5 [+sBf4] 4.Nf6 [+sBd5] 5.N×d5 [Nd8] [+sBf6] 6.N×f4 [Nf8] [+sKd7]#. Amazing coincidence. 2 1.Da7=T 2.T×f7=D [+sBa7] 3.D×a7 [+sBf7] 4.De7=T [+sBa7] 5.T×a7=D [+sBe7] 6.D×e7 [+sBa7]# What a sequence! 1.Df2=T 2.T×b2=D [+sBf2] 3.De2=T [+sBb2] 4.Te6=L [+sBe2] 5.Ld7=S [+sBe6] 6.Se5=B [+sBd7]#. 3 1.Dc5=T 2.T×a5=D [+sBc5] 3.Dc7=T [+sBa5] 4.T×c5=D [+sBc7] 5.De5=T [+sBc5] 6.Te7=L [+sBe5]#. 1.Dg7=T 2.Tg1=L [+sBg7] 3.Lc5=S 4.S×d3=L [+sBc5] 5.Lg6=S [+sBd3] 6.Se5=B [+sBg6]#. I think many composers don't realise how they could

61
Peter Harris



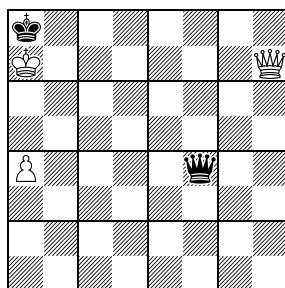
HS#4 C+ 3+2
Zwei Lösungen
Gitterschach Madrasi

62
Peter Harris



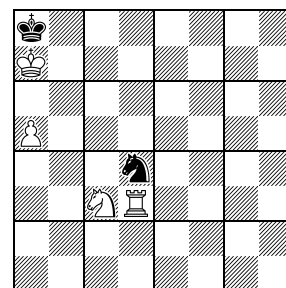
HS#2 C+ 0+2+1
Schwarz beginnt Duplex
Gitterschach
Republikanerschach
Sentinelles en
pion adverse

63
Peter Harris



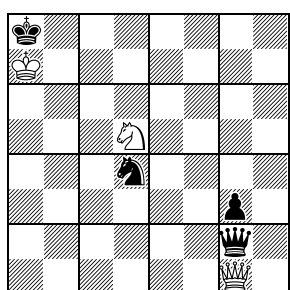
HS#3 C+ 3+2
Circe Gitterschach
Sentinelles en
pion adverse *sowie*
a) Madrasi b) Isardam

64
Peter Harris



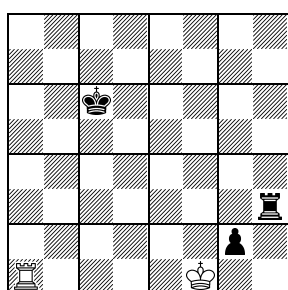
HS#3 C+ 4+2
a) Gitterschach
Supercirce b) *sowie*
Chamäleonschach

65
Peter Harris



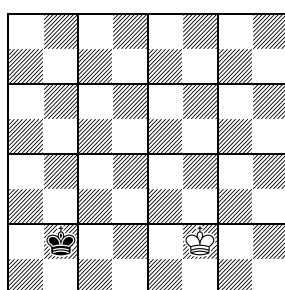
HS#2 C+ 3+4
Gitterschach *sowie*
a) Circe b) Supercirce

66
Peter Harris



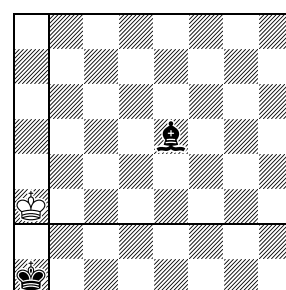
HS#3 C+ 2+3
Zwei Lösungen
Gitterschach
Längstzüger
Patrouilleschach
Supercirce

67
Peter Harris



HS#3 C+ 1+1
Schwarz beginnt
Anticirce Gitterschach
Längstzüger Sentinelles
en pion adverse
Supercirce

68
Peter Harris

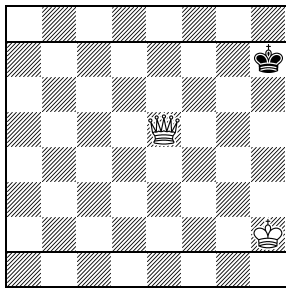


HS#4 C+ 1+2
Schwarz beginnt
b) ♞e5→h2
Elliortap Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

use conditions to reduce the number of pieces. For example new/young composers could take note in this problem how Grid, Kamikaze, Transmuted King, and Einstein all play a part to enable the lovely 6.Se5=B# to come about. **4** 1.Lc1=w [+sBb2] 2.bxc1=T=w [Lb1] 3.Dxc1=w [Ta2] [+sBc2] 4.cxb1=L=w [Lb8] Txa8=T=s [La4] [+wBa2]#. **5** 1.Kami-Ke3 [+wBe4] 2.Kami-Kd2 [+wBe3] 3.Kami-Kc1 [+wBd2] 4.Kami-Kb1 5.Kami-Ka2 6.Kami-Ka3 [+wBa2] 7.Kami-Ka4 [+wBa3] 8.Kami-Ka5 [+wBa4] 9.Kami-Ka6 [+wBa5] 10.Kami-Ka7 [+wBa6] 11.Kami-Kb8 12.Kami-Kc8 13.Kami-Kd8 14.Kami-Ke8 15.Kami-Kf7 16.Kami-Kg6 17.Kami-Kh5 18.Kami-Kg4 19.Kami-Kf3 20.Kami-Ke2 21.Kami-Kd3 22.Kami-Kc4 d3#. Phantastic journey for the bK – creeping along the edge of the board – out of the Heuschrecke's reach! **6** 1.Dg4=T 2.Kg7 3.Kg6 4.Kf5 5.Txa4=D [Dd8] [+wBe1] e4#. 1.Kf8 2.De7=T 3.Te8=L 4.Lxa4=T [Ta8] [+wBh5] 5.Kg7 h6#. **7** 1.Ka6 [+sBa7] 2.Ka5 [+sBa6] 3.Ka4 [+sBa5] 4.Kb3 [+sBa4] 5.Ka2 [+sBb3] 6.Kb1 [+sBa2] 7.a1=D 8.Dxb2 [Dd8] 9.Kxc2 [Ke8] 10.Kd7 H[xd8]e8 [Hd8]# (!). **8** 1.Sd5 [+sBf4] 2.Sc3 [+sBd5] 3.Sb5 [+sBc3] 4.Sc7 [+sBb5] 5.b4 6.bxa3 [Bc4] dxc7 [Bc2]=. I have difficulty composing with Antisupercirce – not easy for solvers either! **9** 1.Lb7 2.Dc7 3.Lc8 [+sBb7] 4.Dd6 [+sBc7] 5.b6 6.bxc5=w 7.Dxc5=w [+sBd6] 8.d5 Dxa7=s [+wBc5]=. **10** 1.Lxd4 [La8] 2.Dxd5 [Da2] & 1.Lxd5 [Db8]+ Lxe5 [Tb3,Tc4]#.

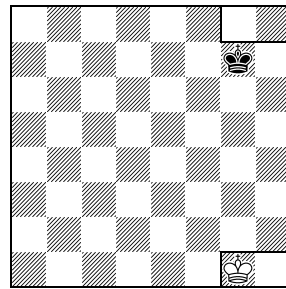
11 1.Kg5 [+sBg6] 2.Kg4 [+sBg5] 3.Kf3 [+sBg4] 4.Ke2 [+sBf3] 5.Kd3 [+sBe2] 6.e1=T 7.Tg3 & 1.Ke8 f2#. **12** 1.Tf2=w [+sBa2] 2.Db2=w & 1.Dxa2 [Bh1=S] [+wBb2]+ Sxf2 [Tb3]#. **13** 1.Dc8 2.Da6 3.Db7 [+wBa6] 4.Tc8

69
Peter Harris



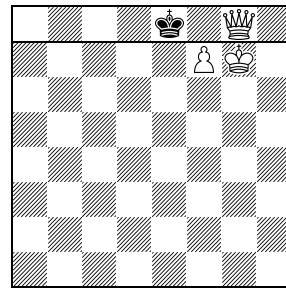
HS#4 C+ 2+1
Zwei Lösungen
Elliortap Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

70
Peter Harris



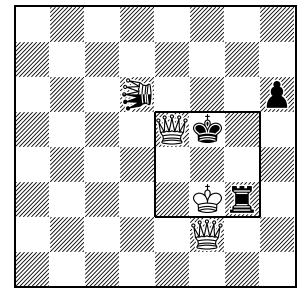
HS#5* C+ 1+1
Schwarz beginnt
Elliortap Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

71
Peter Harris



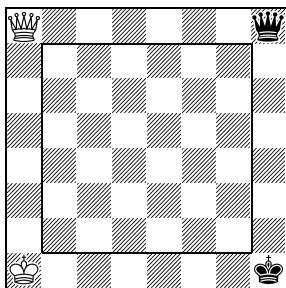
HS#3 C+ 3+1
Schwarz beginnt
Zwei Lösungen
Elliortap Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter Supercirce

72
Peter Harris



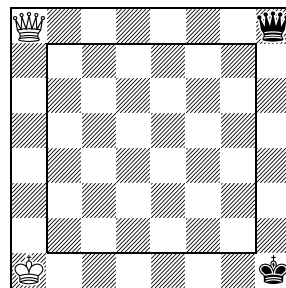
HS#2 C+ 3+3+1
Antiandernachsach
Spezialgitter Supercirce
sowie
a) Elliortap
b) Patrouilleschach
♁=Heuschrecke

73
Peter Harris



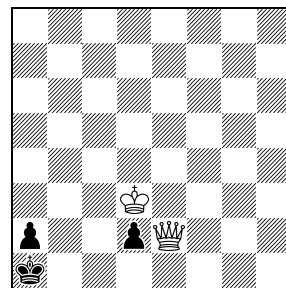
HS#5 C+ 2+2
Isardam Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

74
Peter Harris



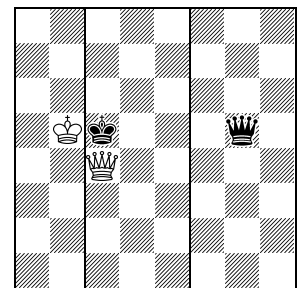
HS#4 C+ 2+2
Anticirce Sentinelles en pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

75
Peter Harris



HS=4 C+ 2+3
Längstzüger b) sowie
Chamäleonschach

76
Peter Harris

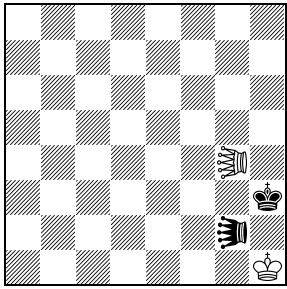


HS=3 C+ 2+2
Zwei Lösungen
Elliortap Spezialgitter

5.Tc7 6.Dc6 [+wBb7] 7.T×b7=w [+wBc7] & 1.Tb2 [+sBb7]+ Dc2 [+wBc6]#. **14** a) 1.Df8 [+wBg7] 2.K×e8 [Dh7] [+wBf7] & 1.g×f8=L=s [Da1]+ Lg7#. b) 1.Df6 [+wBg7] 2.K×g7 [Be5] [+wBf7] & 1.e×f6=s [De4] f5#. **15** 1.Tb8 [+wBb7] 2.Tc8 3.Tc4 4.Ta4 [+wBc4] 5.De8 Tc3 [+sBf3]+ 6.T×c4 [Ta8] [+wBa4]#. **16** 1.Ta3 [+wBa2] 2.Tb3 [+wBa3] 3.Dc3 [+wBb2] 4.T×a3 [Th8] [+wBb3] 5.Tc8 6.Dc7 [+wBc3] & 1.c4+ D×c4 [Dd8] [+wBc7]#. **17** 1.Sd8 [+wBb7] 2.T×b7 [Ta8] [Bg8=D] [+wBf7] & 1.D×d8 [Dd1] [Sf4]+ Sd3 [+wBf4]#. **18** 1.- L×a7=T [+wBa2] 2.L×h7=T [+sBa3] T×h7=D [+wTa4] 3.K×a3 [+sBb1=snT] Dc2=S#. The a7 and h7 are not promoted after capture! Very difficult solving – with four Supercirce captures. **19** 1.Dg3 (!) Dc5+ 2.Ke1 Ka1 3.Lc3+ L×c3#. 1.Da3 (!) Kf6 2.Kb2 Kg7 3.Lc3+ Db3#. **20** 1.- Kb2 2.Kf2 Ka3 3.Ke1 Db8=w 4.Kd1 Ka2 5.Dg8=s Db3=w 6.Kc1 Kb1#.

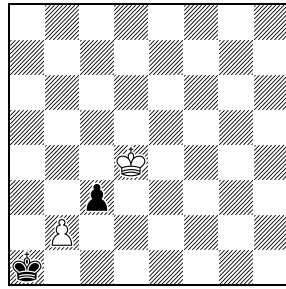
21 a) 1.Kg2 Kb7 2.Kg3 [+sBg2] Ka8 [+wBb7] 3.Kh4 [+sBg3] h1=S 4.Kh3 [+sBh4] Sf2#. b) 1.Kg1 Kb6 [+wBa7] 2.a8=D Ka7 [+wBb6] 3.Df3 h1=D 4.Dh3 [+sBf3] Dg2#. **22** a) 1.Kc4 Lc5=S 2.Lb2=S Se6=B 3.Kd4 e5#. b) 1.Kd5 a2 2.Db2=T Dd2=T 3.Tb1=L a×b1=S#. **23** a) 1.- g6 2.Kh6 Lg7+ 3.K×g7 [sLa3] c4#. b) 1.- g5 2.K×g5 [Ba1=S=s] c4 3.Kf6 Sb3/c2#. All the pieces work well together. Ultrapatrol Supercirce make an interesting combination! **24** a) 1.Df7 (-c4→f4?!) [+wBc7] Sg6 2.Df4 [+wBf7] Se7 [+sBg6] 3.Df3 [+wBf4] S~ [+sBe7]#. b) 1.Qb6 (!) [+wBc7] Dc8 2.Db3 [+wBb6] D×c7 3.Df3 [+wBb3] D×b6 [+sBc7]#. **25** a) 1.Sf3 [+sBh2] h1=D 2.S×e5 [+sBf3] Dh3 3.Sg4 [+sBe5] e4 4.Se3 [+sBg4] g3#. b) 1.Ke3 [+sBf2] f1=D 2.Sd3 Dg2 3.S×e5 [+sBd3] De2 [+wBg2] 4.Kf3 [+sBe3] d2#. c) 1.Kf3 [+sBf2] Lh2 [+wBe5] 2.Sd1 [+sBe3] Lg1 [+wBh2] 3.S×f2 L×f2 4.Kg3

77
Peter Harris



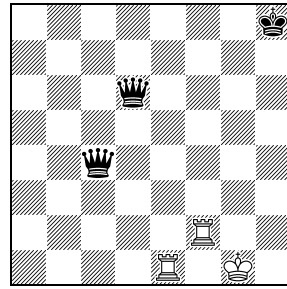
HS=2 C+ 2+2
Sentinelles en
pion adverse Supercirce
transmutierende Könige
♞♞=Equistopper
(französisch)

78
Peter Harris



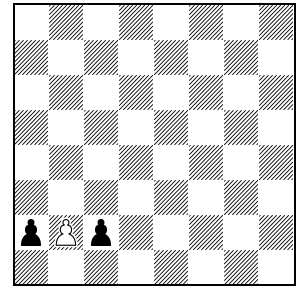
HS#3 C+ 2+2
b) alles 4 nach rechts
oben (Ke5/Kh8): HS=3
Antisupercirce Circe
Elliuortap

79
Peter Harris



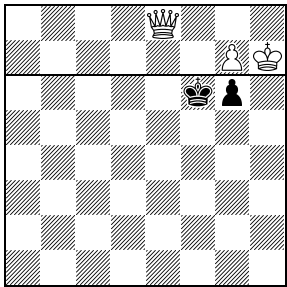
a) HS#3 C+ 3+3
b) HS=3
Antiandernachschach
Kamikaze Längstzüger

80
Peter Harris



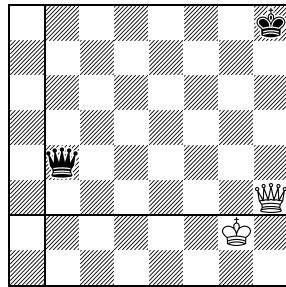
HS#=3 C+ 1+2
Zwei Lösungen
Antiandernachschach
Anticirce
Republikanerschach
Sentinelles en
pion adverse

81
Peter Harris



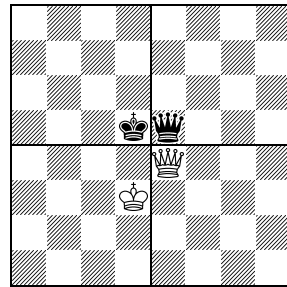
a) HS#2 C+ 3+2
b) HS=2
je: Schwarz beginnt
Elliuortap Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter Supercirce

82
Peter Harris



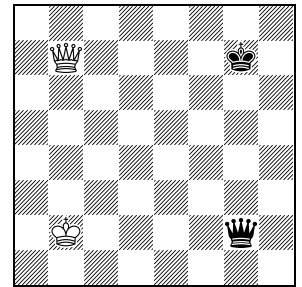
a) HS#3 C+ 2+2
b) HS=3
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter

83
Peter Harris



a) HS#3 C+ 2+2
b) HS=3
je: Schwarz beginnt
Elliuortap Sentinelles
Spezialgitter

84
Peter Harris

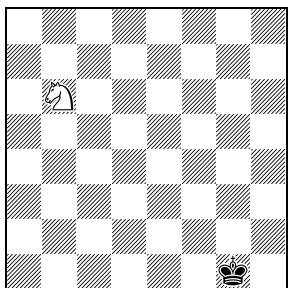


H#5 C+ 2+2
Köko
transmutierende Könige

[+sBf3] e2# (!). **26** a) 1.- Kd1 2.Df7 [+sBa2] Kc2 3.Dc4 [+sBf7]+ Kg6 [+wBc2] 4.De4 [+sBc4]+ f5#. b) 1.- Kb2 2.Db6 [+sBa6]+ Kh2 [+wBb2] 3.b4 Kh1 [+wBh2] 4.Kg3 [+sBg4] Kg2#. **27** 1.Lxb1=T [Tf5] [+wBh7]+ Kg6 [+sBf6] 2.Ke8 Kxh7 [Ke6] [+sBg6] 3.Txf6=D [Dh7] [+wBf5]+ gxf5=S [Sg8] 4.Dh8=T=s [+wBh7] Se7,Sf6,Sh6=B=w#. To make solving easier I did not place bP on g8. The four Antisupercirce captures make solving difficult. **28** 1.Kxh8 [Ka5] [+wBg7] Kb6 [+sBa7]+ 2.Ka4 [+wBa5]+ Kxa5 [Kb4] [+sBb6] 3.Dc5=T=s [+wBe7] Th5=L=w [+sBc5]#. 1.Kh6 [+wBg7] Kb6 [+sBa7] 2.gxh8=S [Sa5] Kxa5 [Kg6] [+sBb6] 3.Df7=T=s [+wBe7] Tf1=L=w [+sBf7]#. **29** 1.Lxb7=T [Tc2] [+sBg2] Kb6 [+wBa7] 2.Kxg2 [Kd5] [+sBf2] Kc7 [+wBb6] 3.Tc5=L=s [+sBc2] Kd6 [+wBc7]#. 1.Kf1 [+sBf2] b5=w 2.Kxf2 [Kc8] Kb8 [+wBa7] 3.La8=S=s [+sBg2] Kc7#. The combination of conditions gives rise to wonderful play. **30** 1.- Kc7 [+wBc6] 2.Kxe3 [Eg1] [+sBd2] Kxc6 [Bc4] [+wBc7] 3.c8=E+ Kc5 [+wBc6]#. 1.- Kxe3 [Ee4] [+sBd2] 2.Kc5 [+wBc6] Kxe4 [Ef4] [+sBe3] 3.Kxc6 [Bd4] [+wBc5]+ d5#.

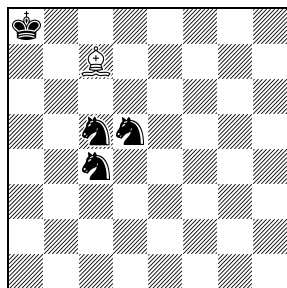
31 1.Kg1 Ef2 [+wBe3] 2.Kxf2 [Ed4] Exe3 [Bb8=D] [+wBd4] 3.Kxe3 [Ef1] [+sBf2] Kd5 [+wBc6]#. 1.Kg2 Kc7 [+wBc6] 2.Kf3 [+sBg2] Kxc6 [Ba8=E] [+wBc7] 3.Ke4 [+sBf3]+ Ed5 [+wBe3]#. **32** a) 1.Da7=S=s [+sBg7] Sxb5=L [Lb8] [+wBa7] 2.a8=T=s Lh2=T=w#. b) 1.Dg2=T=s [+wBg7] Txc7=D [Da8] [+sBg2]+ 2.Tb8=L=s [+wBb5] Lh2=S=w#. Lovely W1 moves. **33** a) 1.Se7 Te6 2.De5+ Kg4#. b) 1.Kh4 Kg4 2.Df4+ Txf4#. **34** a) 1.Lf7 Lb5 2.Ka7 Sc5 3.Rg8+ Kb7#. b) 1.Rg7 Sb6 2.Ka7 Lb5 3.Ld5+ Sxd5/Kb8#. **35** 1.- Kd8+ 2.Kb7+ Kc8+ 3.Ka8

85
Peter Harris



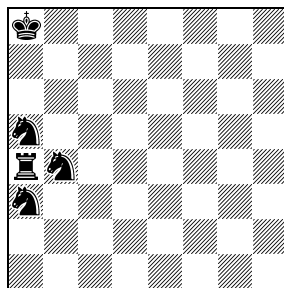
H#4 C+ 1+1
b) ♔g1→a4
Chamäleonschach
Sentinelles en
pion adverse
transmutierende Könige
weißer Längstzüger

86
Peter Harris



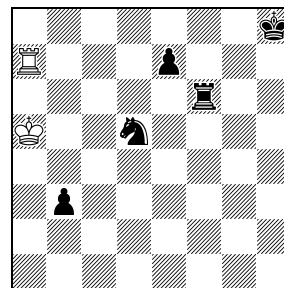
H#3 0.2;1... C+ 1+4
Antiandernachschach
Einsteinschach
transmutierende Könige

87
Peter Harris



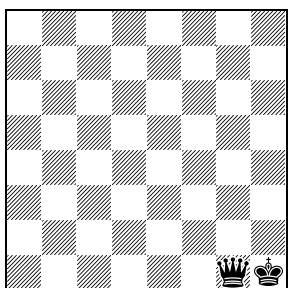
H#4 C+ 0+5
Antiandernachschach
Einsteinschach
transmutierende Könige

88
Peter Harris



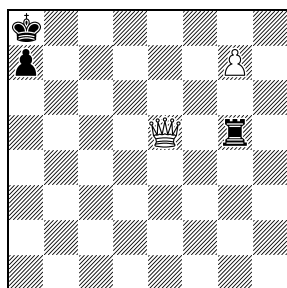
H#5 0.1;1... C+ 2+5
a) Antiandernachschach
Längstzüger
transmutierende Könige
b) sowie Einsteinschach

89
Peter Harris



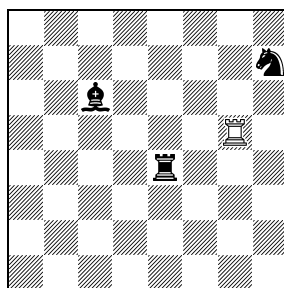
H#4 C+ 0+2
Antiandernachschach
Einsteinschach
Sentinelles

90
Peter Harris



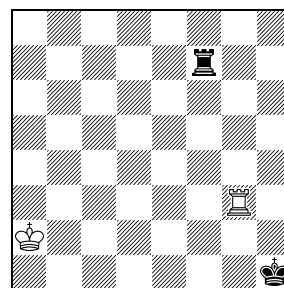
H#3 C+ 2+3
Andernachschach
Antiandernachschach

91
Peter Harris



H#3 C+ 1+3
Andernachschach
Antiandernachschach
Republikanerschach

92
Peter Harris

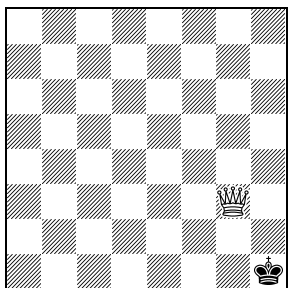


H#4 0.1;1... C+ 2+2
Andernachschach
Antiandernachschach
Chamäleonschach
Längstzüger Sentinelles

Sg4=L 4.Td8=D+ Kb7#. 1.- Kc6 2.Sf1=L Kd6 3.Lc4=T Te7=D 4.Tc6=D+ Ke5#. The faraway S on h2 plays its part! **36** 1.- Kg7 2.Kg6 Kh6 3.Kg7 Kg6 4.Kh8+ Kh5#. 1.- Df5=S+ 2.Kg7 Kh6+ 3.Kg6 Sg7=L 4.Kh5+ Kg5#. The Ks have a great time – playing hide and seek! A problem full of Elliuortap motifs – but who will solve it? **37** a) 1.- Se7=L 2.K×e7 [+sLf8] [wKc6] L×d6=T [+wTa1] [sTb5] 3.Ta8=D+ Kc7#. b) 1.- Sc6=L+ 2.T×c6=D [+sLc8] [wDc5] Ld7=T 3.K×d7 [+sTa8] [wKa7] Kb7#. **38** 1.- Se3 (!) [+sBg2] 2.K×g2 [Be1 (!)=D] [+wBg3]+ D×g3 [Ba8=D,L]#. **39** a) 1.Kg8 [+wBf7] h6 2.Kh7+ D×f7 [Bg6] [+sBf6] / [Bf8=S] [+sBf6] / [Bg8=D] [+sBf6] / [Bg8=L] [+sBf6]#. b) 1.K×f6 [Be1=T] [+wBf7] Te5 (!) 2.f8=T+ Kg7#. **40** 1.- Ka3 [+sBa2] 2.Td1 Td2 [+sBb2] 3.T×d2 [Ta4] Tb4 [+sBa4] 4.K×a2 [Bb1=S]+ S×d2 [Ta1]#.

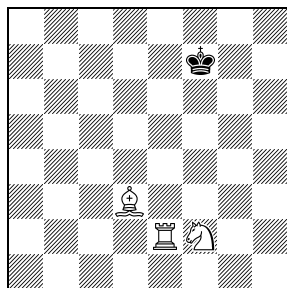
41 1.Kb2 a1=T 2.K×a1 [wKg8] [sTh8] [+sBb2]+ Kg6 [+wBh7]# (!). Difficult for solvers? A sentinelle P disempowers the wK. Nice diagram. **42** 1.Dg7=s Da1=w [+wBg7] 2.g8=S=s Sh6=w 3.Sf7=s [+sBh6] Sd8=w [+wBf7] 4.Dd1=s D×d8#. 1.Kd8+ Kb6 [+wBc5] 2.Ke8 Kc7 [+wBb6] 3.c6=s+ Kd8 [+wBc7]+ 4.c8=T=s Ke7#. Great Elliuortap play. **43** * 1.- De1=T 2.Dg7=T Tg6=L [+wBg7] 3.Te7=L Kg8#. 1.Kg7 Dg6=T+ 2.Dh8=T Kg8 3.Tg5=L [+sBg6]+ Th6=L#. Interesting mixture of conditions. Nice starting picture. **44** 1.- Df3=wT+ 2.Tf8=sL Kh7 3.Df6=sT Lh6=wS 4.K×f6 [+sTh8] [wKg8] Kg6/g7#. Fearsome for solvers! **45** a) 1.- Ld4=w [+wBg7] 2.L×f2 [Ld3] [+sBd4]+ Dc4=w+ 3.Dg8=s [+sBc4]+ Kh6 [+wBh7]#. b) 1.- Lf6=w [+wBg7] 2.La1=s [+sBf6] f1=D=w 3.D×a1 [Dh6]+ Kb1,Kc2,Kd3,Ke4,Kf5 [+wBh7]#. Very exciting play – accurate Antisupercirce placements – lovely Q moves in a). **46** 1.- Sh7=w [+sBf6] 2.Sg5=s [+wBh7] K×h7 [Bf8=S] 3.Kg7 [+wBf7]+ Se6=w

93
Peter Harris



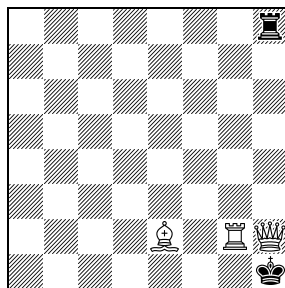
H#3 0.2;1... C+ 1+1
Antiandernachsach
Chamäleonschach
Längstzüger Sentinelles
Supercirce

94
Peter Harris



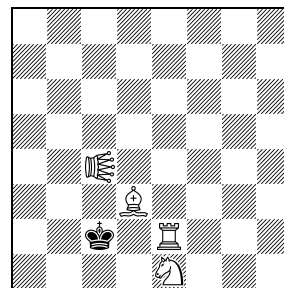
H#2 C+ 3+1
Antiandernachsach
Chamäleonschach
Elliuertap
transmutierende Könige

95
Peter Harris



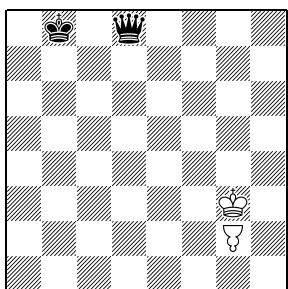
H#4 0.1;1... C+ 3+2
Andernachsach
Antiandernachsach
Elliuertap

96
Peter Harris



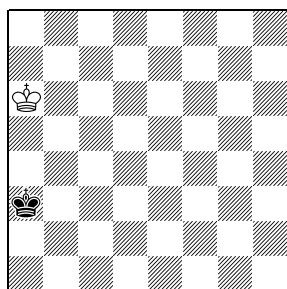
H#5 0.1;1... C+ 4+1
Andernachsach
Antiandernachsach
Elliuertap
♞=Equistopper

97
Peter Harris



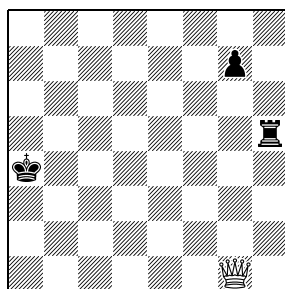
H#2 2.1;1.1 C+ 2+2
Elliuertap Sentinelles
Supercirce
♞=Orphan

98
Peter Harris



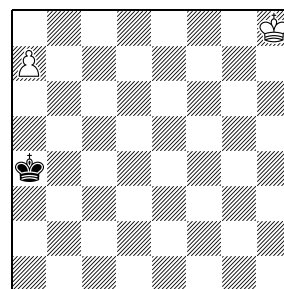
H#3 0.1;1... C+ 1+1
Sentinelles en
pion adverse *sowie*
a) Patrouilleschach
b) Elliuertap

99
Peter Harris



H#3 0.2;1... C+ 1+3
Antiandernachsach
Elliuertap Längstzüger
Sentinelles en
pion adverse

100
Peter Harris

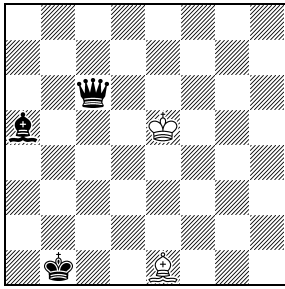


H#6 C+ 2+1
Antiandernachsach
Elliuertap Längstzüger
Sentinelles en
pion adverse

[+sBg5]#. 1.- Sg8=w [+sBf6] 2.Kxf6 [Bg1=T] [+wBf7] Txg8 [Sf8] 3.Kg7 [+wBf6] Kh7#. **47** a) 1.- Th7=w [+sBg7] 2.Th1 (!)=s [+wBh7] Txh7 [Bh6] 3.Kxh7 [Th8] [+wBg6] Kf7,Kf8#. b) 1.- Te7 (!)=w [+sBg7] 2.Txg7 [Ba1 (!)=D] [+wBe7] Dxg7 [Th5 (!)] 3.Kxg7 [Dd8 (!)] (not De8?) [+wBg6]+ Dxe7 [Bh6]#. **48** a) 1.Kc7 Th1=w 2.Kd8 Te1=w+ 3.Txh8 [wTa1] [sDb7]+ Kxa1 [sKe8] [wTh1]#. b) 1.Kd7 Th8=w 2.Txh1 [wTh1] [sDb8] Ka8 3.Txe1 [wTa1] [sTe6]+ Kxa1 [sKe8] [wTe1]#. My four favourite fairy conditions together. **49** a) 1.Ld7 Lb3 2.Le7+ Ka2,Kb2#. b) 1.Db6 Dxh3 [Dd8] [wLe3] 2.Lxd8 [Lc1] [sDa4]+ Ka2#. Sometimes the Fairy King, wherever he is, gives me good fortune! **50** 1.- Dxd5 [Dd8]+ 2.Kg6 Kd2 3.Df1 De8+ 4.Kd3+ Db5#. 1.- Dg1 2.Dh7+ Kg4 3.Kd2 De1+ 4.Kf4+ De8#.

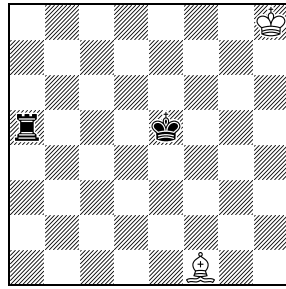
51 1.- Dc2 2.Db4 Dg6 [+sBc2]+ 3.Db8 [+wBb4] c1=T 4.b5+ Db1 [+sBg6]#. How I love this problem. **52** 1.Kg7 Kxf7 [sKe8] [wBf2] [+sBe6] 2.Kf6 [+wBg7] Kxe7 [sKe8] [wBe2] 3.Ke5 [+wBf6] Ke7 4.Kd6 [+wBe5]+ Kxf6 [sKe8] [+sBe7]#. I have been combining [Circe Anticirce] with [Isardam Sentinelles] – great opportunities for development. Illustrating the working of the conditions – take some time getting used to. **53** a) 1.f8=D e1=L 2.Df6 Lxb4 [sLf8] [wBb2] 3.Db6 [+wBf6] Lg7 4.Kh6 [+wBh5] Lxf6 [+wBf2] [sLf8] [+sBg7]#. b) 1.Kf8 e1=T 2.Kg8 Tb1 3.f8=T Txh4 [sTh8] [wBb2] 4.b3+ Kxb3 [sKe8] [wBb2] [+sBa4]#. Fascinating play. Frightening monster! **54** 1.nDg1 [+sBh2] hxg1=T [Th8] 2.Kc6 [+sBd5] Te8 3.Kd7 [+sBc6]+ Te1#. 1.Kd7 nDh7 [+sBh2]+ 2.nDh4 [+wBh7] h8=D 3.h1=L+ Dc8#. **55** a) 1.a8=D Kc7 2.Da1 Kc8 3.Oe1 this allows: Of8 4.Da7 Kd8#. The sO cannot move. b) 1.a8=T Kb7 [+wBb6] 2.Ta2 Kb8 [+wBb7] 3.Ta8 [+sBa2]+ a1=D 4.Oe1 Dxh8 [Dd8]#. What a difference Sentinelles makes to the solution! Interesting in b) that the bQ has to play xh8. **56** a) 1.Td2 [+sBd7] d5 2.Ka3 [+sBa4] Kc1 3.Td3 [+sBd2] b1=D 4.Tb3 [+sBd3] Dxb3#. b) 1.Ka3 Kc2 2.Ka2 b1=T 3.Td1 Tb8 4.Tb1

101
Peter Harris



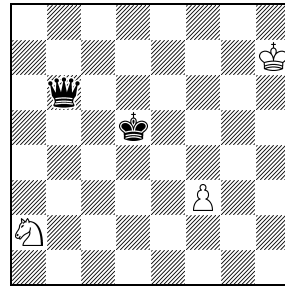
H#2 C+ 2+3
b) 90° gedreht
Anticirce
transmutierende Könige

102
Peter Harris



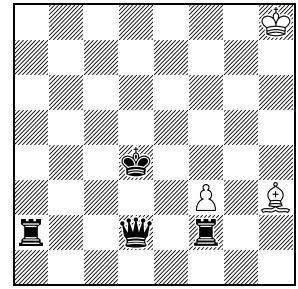
H#3 C+ 2+2
Anticirce
transmutierende Könige

103
Peter Harris



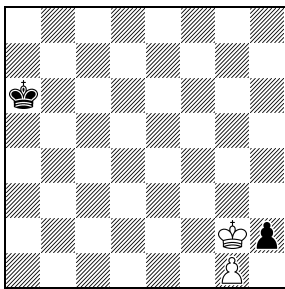
H#3 0.1;1... C+ 3+2
Anticirce
transmutierende Könige

104
Peter Harris



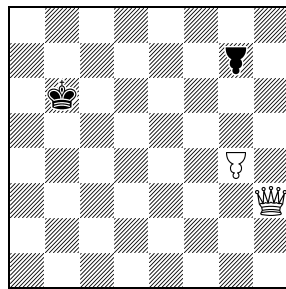
H#3 2.1;1... C+ 3+4
Anticirce
transmutierende Könige

105
Peter Harris



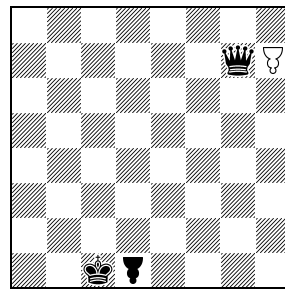
H#4 2.1;1... C+ 2+2
Anticirce
transmutierende Könige

106
Peter Harris



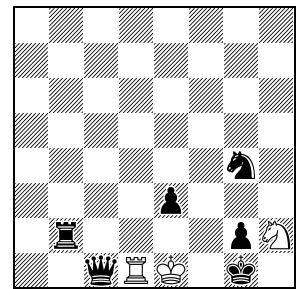
H#2 C+ 2+2
Anticirce Circe
♞♜=Orphan

107
Peter Harris



H#3 3.1;1... C+ 1+3
Anticirce Circe
♞♜=Orphan

108
Peter Harris



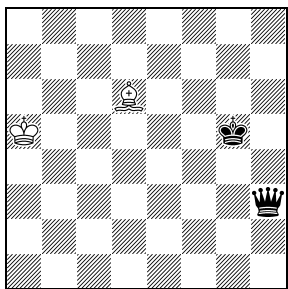
H#2 0.1;1.1 C+ 3+6
b) ♞g1→b1
c) ohne ♞g4
Anticirce Sentinelles
Supercirce

T×b1 [Ta8]#. **57** 1.La3 (-d2→b4?) Ke5 [+wBf6] 2.Lb4 [+sBa3] Kd4 [+wBe5] 3.Lc3 [+sBb4]+ b×c3 [Bc7] (!)#. 1.Dd7 [+wBd5] d6 2.S×d6 [S→b8] Lb2+ 3.K×b2 [Ke8] [+wBf6] Zz.! f7#. I often wonder how I make problems like this one – but I suppose I deserve some good luck now and then. **58** 1.– K×e7 [+wDd3] [Ke8]+ 2.Dd8 [+sBd3] K×d8 [+wDf6] [Ke8]+ 3.K×e2 [+sDd7] [Ke1] d2#. Nice start and end positions – and some exciting play. **59** a) 1.– c1=D 2.Kb4 [+wBa4] Dc6 3.Ka5 [+wBb4] De8 [+sBc6] 4.b8=D+ D×b8 [Dd8]#. b) 1.– c1=T=w 2.b8=T=s Ka8 [+sBa7] 3.Ta1=s Tb7=w 4.Tb5=s [+wBb7]+ Kb8/K×b7 [Ke8]#. **60** 1.c8=D My best ever promotion – no under promotion! Ld4 2.h8=T L×h8 [Lf8] [wTc4] [+sBd4] 3.Tc7 [+wBc4]+ K×c4 [Ke8] [wBe1] [+sBd5]#.

61 1.Le3 Lb8 2.Tc7 Th1 3.Kg3 Th7 4.Kh2 L×c7#. 1.Kh3 Le5 2.Tg7 Lh2 3.Tg2 Th1 4.Lg1 L~#. Nice play. **62** 1.– nDh3 [+wBg2] 2.nDh1 [+sBh3] [+sKb1]+ h2 [+wKd1]#. 1.– nDg3 [+sBg2] 2.nDg5 [+wBg3] [+wKb1]+ Kc1 [+sKf4]#. Not so easy despite only 1.5 long. **63** a) 1.Dg6 [+sBh7] h×g6 [Dd1] 2.De2 D×a4 [Ba2] [+wBf4]+ 3.Dd1 [+sBe2] e×d1=~#. b) 1.Db7 [+sBh7] Dh6 [+wBf4] 2.Dg2 [+sBb7] Da6 [+wBh6] 3.Dg5 [+sBg2] b6# (4.K×a6?). **64** a) 1.Sd5 Sf5 2.Se7 S×e7 [+wSa6] 3.Td8+ Sc8#. b) 1.Sb5=L S×b5=L [Lc4] 2.Ka6 L×c4=T [La7] 3.Td8=D+ Tc8=D#. **65** a) 1.D×d4 [Sb8] Dc2 2.Sc7+ D×c7 [Sg1]#. b) 1.D×d4 [Se5] D×d5 [Sa6] 2.D×d5 [Db8]+ Sc6#. **66** 1.K×g2 [Bh1=D] D×a1 [Tb2] 2.K×h3 [Ta5] Th5 3.Tg2 Dh8#. 1.K×g2 [Bh1=T] T×a1 [Tf1] 2.T×a1 [Th2] Ta3 3.Kh3 Ta2#. **67** 1.– Kc1 [+wBb2] 2.Kf3 [+sBf2] K×b2 [Ke8] [+wBd2] 3.K×f2 [Bf1=T] [Ke1] [+sBf3] Th1#. **68** a) 1.– Lb2 [+wBe5] 2.Ka2 [+sBa3] Lc3 [+wBb2] 3.b4 Lb2 [+wBc3] 4.K×a3 [+sBa2] Kb1#. b) 1.– Kb1 2.Kb3 [+sBa3] a2 3.Kb2 [+sBb3] Le5 [+wBh2]+ 4.Ka1 [+sBb2]+ L×h2 [+wBe5]#. With Transmuting Kings, when a K is checked by a P it acquires a P's powers ie can move forward or capture diagonally and I have avoided endings with a K on its first rank being checked by P – for some reason I do not like the idea that the K becomes dead and cannot move at all – but I broke this practice with this problem. **69** 1.Da1 [+sBe5] Kh8 [+wBh7] 2.Kh1

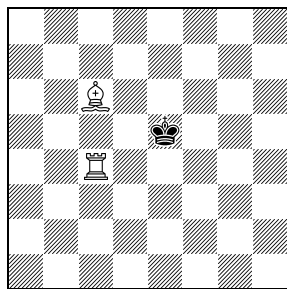
[+sBh2] Kg7 3.Kg2 h1=L+ 4.Ka8 [+sBg2] g1=D/T/L/S#. 1.De1 [+sBe5] Kh8 [+wBh7] 2.Df2 Kg7 3.Dg1 [+sBf2] f×g1=L+ 4.h8=D+ Kf8/g8 [+wBg7]#. **70** * 1.- - 2.Kh2 Kg8 [+wBg7] 3.Kh1 [+sBh2] Kh7 4.Kg2 h1=L+ 5.g8=D+ Kh8 [+wBh7]#. 1.- Kg8 [+wBg7] 2.Kg2 Kh7 3.g8=D+ Kh1 [+wBh7]+ 4.h8=T+ Kf1 5.Th1 Kg1#.

109
Peter Harris



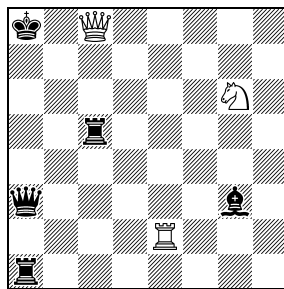
H#2 2.1;1.1 C+ 2+2
Antircirce Sentinelles en
pion adverse
transmutierende Könige

110
Peter Harris



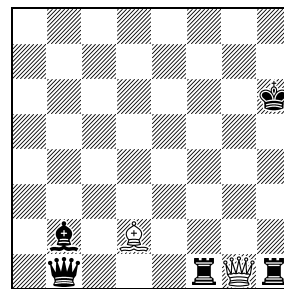
H#3 0.3;1... C+ 2+1
Antircirce Typ Cheylan
Elliuortap
transmutierende Könige

111
Peter Harris



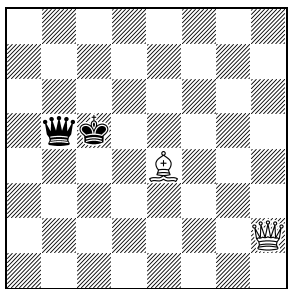
H#2 2.1;1.1 C+ 3+5
Antircirce
Patrouilleschach

112
Peter Harris



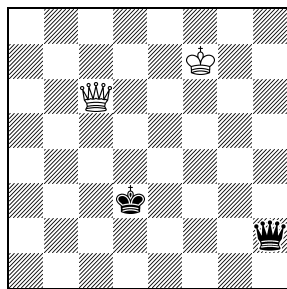
H#3 0.1;1... C+ 2+5
b) ♔d2→e5
Antircirce
Patrouilleschach
Supercirce

113
Peter Harris



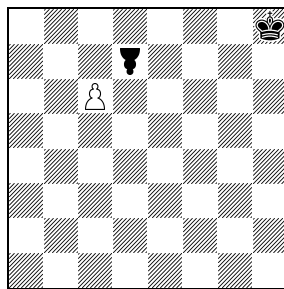
H#2 2.1;1.1 C+ 2+2
Antircirce Circe Isardam

114
Peter Harris



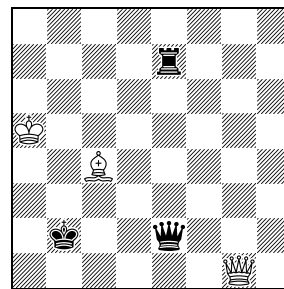
H#2 C+ 2+2
Isardam
transmutierende Könige
b) *sowie* Antircirce

115
Peter Harris



H#2 C+ 1+2
b) ♔h8→h2
Antisupercirce Circe
♣=Orphan

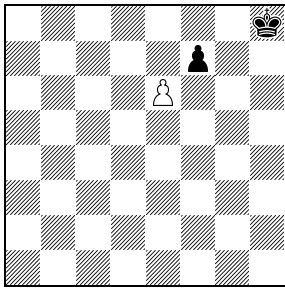
116
Peter Harris



H#2 2.1;1.1 C+ 3+3
Antisupercirce Circe
Madrasi

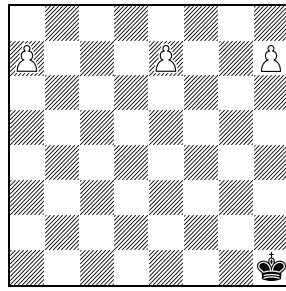
71 1.- K×f7 [+wBd7] 2.d8=S+ K×g8 [Dh8] [+wBf7]+ 3.Kf8 [+sBg7] K×f7 [+wBe7]#. 1.- K×f7 [+wBf8=L] 2.Kh8 [+sBg7]+ K×g8 [De8] [+wBf7] 3.L×g7 [Bd7] Kh7#. **72** a) 1.D×d6 [nHg1] nH[×f2]e3 [Dg2] 2.D×g3 [Tf6] Kg6#. b) 1.D×g3 [Tf6] nH[×e5]f4 [Df7] 2.Kf2 Ke6#. Only HS#2 but a monster. **73** 1.Dd5+ Kf3 2.Dd1 [+sBd5]+ Ka3 [+wBf3] 3.Db3+ Kd6 [+wBa3] 4.Db8 [+sBb3]+ K×a3 [+wBd6] 5.Db4+ Db2#. Nice K movement and Isardam ending. **74** 1.Df3+ Kg2 2.Dh3 [+sBf3]+ Ka2 [+wBg2] 3.Dg3 [+sBh3] h×g2 [Bg7] 4.De1 [+sBg3] Kb2 [+wBa2]#. **75** a) 1.Kc2 d1=T 2.Db5 Td8 3.Db1+ a×b1=L+ 4.Kc1 Lh7=. b) 1.Kc3 Kb1 2.Db5=S d1=L 3.Kb4 Lh5=T 4.Ka3 T×b5=D=. **76** 1.Kc6 Dd2 2.Db4+ D×b4 3.Kb5+ Kb6=. 1.Db4+ Kb6+ 2.Dc5 D×c5 3.Kc6+ Kc7=. **77** 1.Eg3 [+sBg4] K×g3 [Eg5] [+wBh3] 2.h×g4 [Bg1=S] (!)+ Se2,Sf3,Sh3=. **78** a) 1.K×c3 [wKa8] [sBc7] K×b2 [sKc8] [wBb2] 2.b4 c5 3.b×c5 [wBe8=D] [sBc7]+ Kb7#. b) 1.K×g7 [wKg3] [sBg7] g×f6 [sBf1=D] [wBf2] 2.f4 K×f4 [sKg2] [wBf2] 3.Kh2+ Kf3=. Each solution has three Circe Antisupercirce captures. I am pleased that there are no other conditions and that there are only two Ks and two Ps (all in a line!). **79** a) 1.Td2=s Df1=w 2.Td1=s Da3=w 3.Da6=s D×f1#. b) 1.Te2=s Dd1=w 2.Th2=s Te7=w 3.De2=s D×e7=. Confusing play! **80** 1.b4=s a1=D=w 2.Dc3=s De1=w [+wBc3] 3.c×b4 [Bb2] [+sKc1]+ Kd2 [+wKd1]#. 1.b3=s c1=T=w 2.Tb1=s Tb2=w 3.Tb1=s [+sBb2] [+sKa1] Te1=w [+wKb1]#. Isn't the Fairy World a wonderful place with problems like this possible? (!) The stipulation is HS#=3. If the stipulation was HS#3 there would only be the 1.b4 solution. If the stipulation was HS=3, there would be no solution. With HS#3, a K is allowed to be placed on board only if it is #. With HS=3, a K is allowed to be placed on board only if it is in a = position. With HS#=3, a K can be placed on board if it is either # or =. In this problem: in the 1.b3 solution, on move W3, the bK is placed at a1 and is =; on move B3, the wK is placed at b1 and is #.

117
Peter Harris



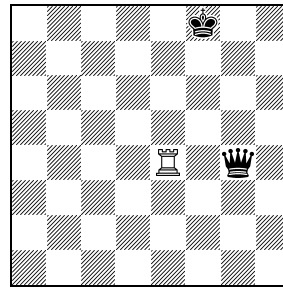
H#2 C+ 1+2
Antiandernachschach
Antisupercirce Circe

118
Peter Harris



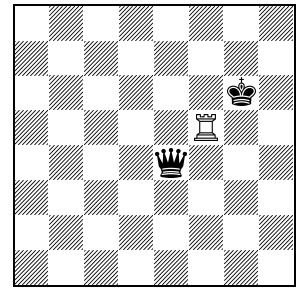
H#3 C+ 3+1
Antiandernachschach
Antisupercirce
Chamäleonschach Circe

119
Peter Harris



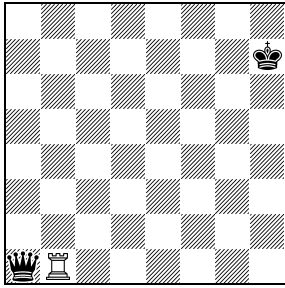
H#3 0.2;1... C+ 1+2
Antisupercirce Circe
Elliuortap

120
Peter Harris



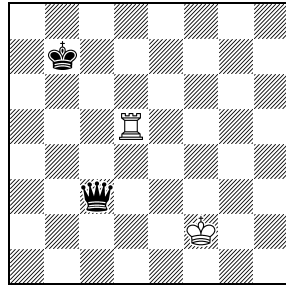
H#2 C+ 1+2
Andernachschach
Antisupercirce Circe
Einsteinschach
Elliuortap

121
Peter Harris



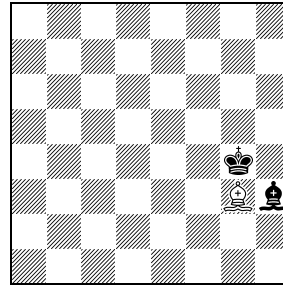
H#3 0.1;1... C+ 1+2
Antiandernachschach
Antisupercirce
Chamäleonschach Circe
Elliuortap

122
Peter Harris



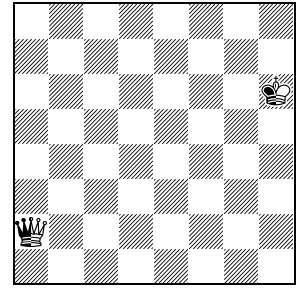
H#2 C+ 2+2
Antiandernachschach
Antisupercirce
Chamäleonschach Circe
sowie
a) Elliuortap
b) Patrouilleschach

123
Peter Harris



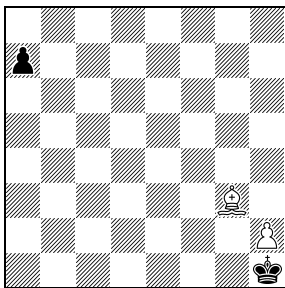
H#2 2.1;1.1 C+ 1+2
Antisupercirce Circe
Sentinelles en
pion adverse

124
Peter Harris



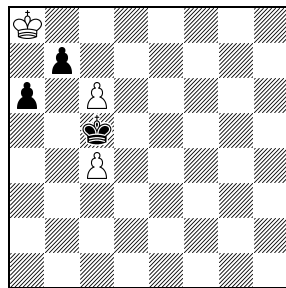
H#2 C+ 0+0+2
Antisupercirce Circe
Einsteinschach *sowie*
a) Sentinelles en
pion adverse
b) Sentinelles

125
Peter Harris



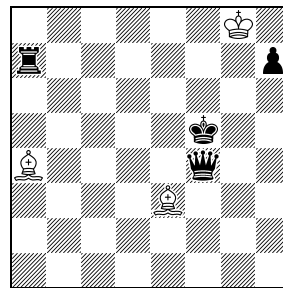
H#2 C+ 2+2
b) ♠a7→d7
Antisupercirce Circe
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse

126
Peter Harris



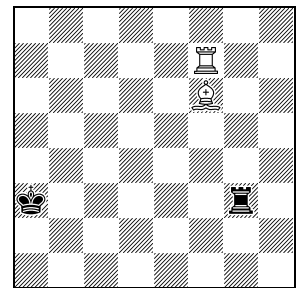
H#2 2.1;1.1 C+ 3+3
Antisupercirce
Einsteinschach
Sentinelles en
pion adverse

127
Peter Harris



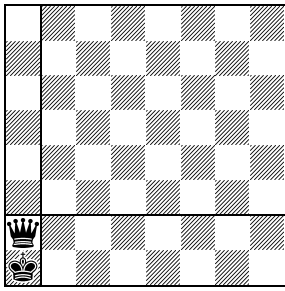
H#2 0.1;1.1 C+ 3+4
Andernachschach
Sentinelles *sowie*
a) Antisupercirce
b) Supercirce

128
Peter Harris



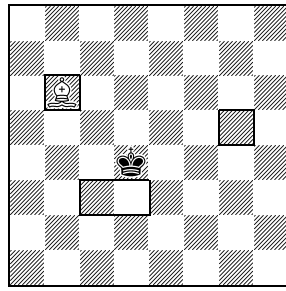
H#2 C+ 2+2
a) Elliuortap Supercirce
b) Elliuortap
Antisupercirce

129
Peter Harris



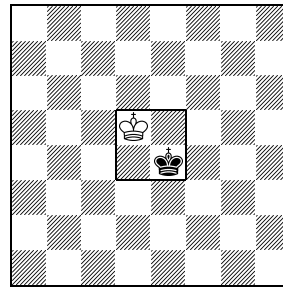
H#5 C+ 0+2
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter
transmutierende Könige

130
Peter Harris



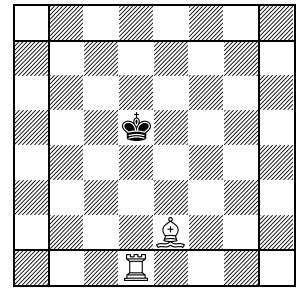
H#7 C+ 1+1
Antiandernachsach
Sentinelles en
pion adverse
Spezialgitter

131
Peter Harris



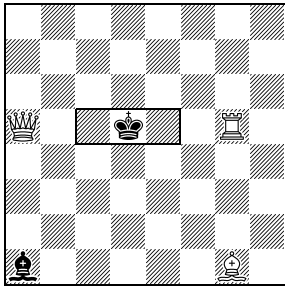
H#8 C+ 1+1
Elliuortap Sentinelles
Spezialgitter

132
Peter Harris



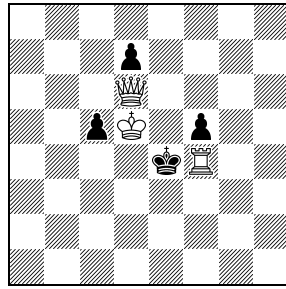
H#3 0.1;1... C+ 2+1
Elliuortap Spezialgitter
transmutierende Könige
sowie
a) Sentinelles
b) Sentinelles en
pion adverse

133
Peter Harris



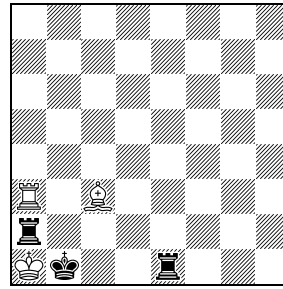
H#3 C+ 3+2
Antiandernachsach
Anticirce Spezialgitter
Supercirce

134
Peter Harris



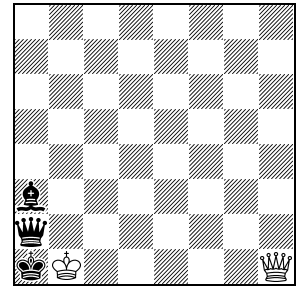
H=3 3.1;1... C+ 3+4
Elliuortap

135
Peter Harris



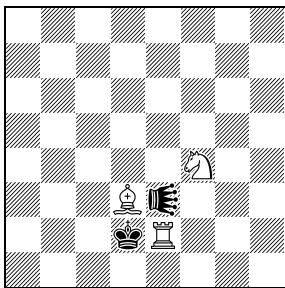
H=3 Duplex C+ 3+3
Elliuortap Kamikaze

136
Peter Harris



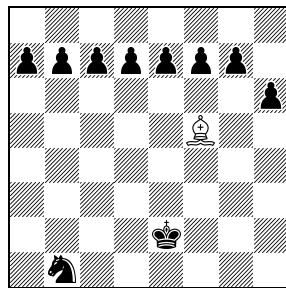
H=4 C+ 2+3
Elliuortap Kamikaze

137
Peter Harris



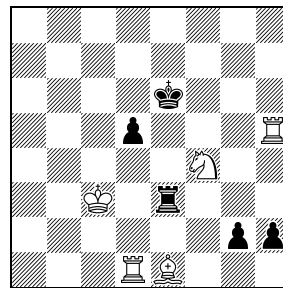
H=4 C+ 3+2
Andernachsach
Antiandernachsach
Elliuortap
♞=Equistopper

138
Peter Harris



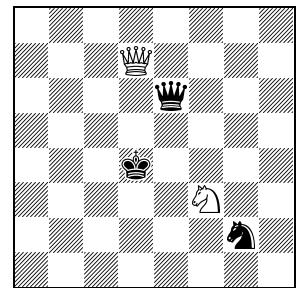
H=5 0.1;1... C+ 1+10
b) ♕f5→♗f5
Chamäleonschach Köko

139
Peter Harris



H=4 C+ 5+5
♚d1→d8
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse

140
Peter Harris

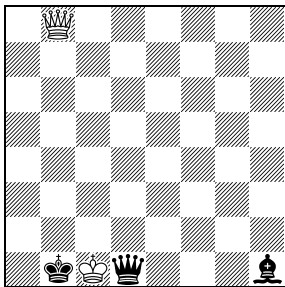


H=5 0.1;1... C+ 2+3
b) sowie ♠f5
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse

81 a) 1.- K×g7 [Bg8=S] [+wBf6] 2.D×g6 [+sBh5] K×g6 [Dh6] [+wBg7]#. b) 1.- K×g7 [Bf8=T] [+wBf6] 2.D×g6 [+sBh6] K×f6 [Bf7] [+wBg7]=. Only 1.5 long but clear thinking required! **82** a) 1.Kf3 [+sBg2] De1

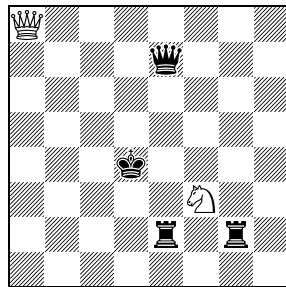
[+wBb4] 2.Kf2 [+sBf3] De7 3.Ke3 [+sBf2] Da7 [+wBe7]#. b) 1.Kg3 [+sBg2] Db1 [+wBb4] 2.D×g2 [+sBh3] Da1 3.Da8 [+sBg2]+ D×a8=. **83** a) 1.– Dc3 [+sBe5] 2.Ke3 [+wBd3] K×e4 [+sBd5] 3.Kd4 [+wBe3]+ Kf5 [+sBe4]#. b) 1.– Dh2 [+sBe5] 2.Dd4 [+wBe4]+ K×d4 [+sBd5] 3.Ke3 [+wBd3]+ Kc5 [+sBd4]=. **84** 1.Dc6 Db3 2.Dc1+ Kf6 3.Dc2 Dg8+ 4.Kh7 Df7 5.Df5+ Kh8#. **85** a) 1.Kg2 Sa8=L [+sBb6]+ 2.K×a8 [+wBg2] g4 3.Kb7 g5 4.Ka7 [+wBb7] b8=L#. b) 1.K×b6 [+wBa4] a5+ 2.K×a5 [+wBb6] b7 3.Ka6 [+wBa5] b8=S+ 4.K×b8 [+wBa6] a7#. Unexpected captures in the play – and unexpected mates! **86** 1.– Lb6=S=s 2.Se4=B=w e×d5=S 3.Sa5=B=w a×b6=S#. 1.– Lf4=S=s 2.Sce3=B=w e×f4=S 3.Se4=B=w S×d5=L#. Very difficult to make. A little gem? **87** 1.Sac2=B=w c4=s 2.c3=w c×b4=S 3.Ta2=L=w Ld5=S=s 4.Sc4=B=w S×d5=L#. A (k)nightmare for solvers. **88** a) 1.– Kb5 2.Ta6=w Ta8=s 3.Sf4=w Tg6=s 4.Ta1=w Ta6=s 5.Tf6=w S×g6#. b) 1.– Ka4 2.Tf1=L=w K×b3 3.Sf6=B=w Ta6=L=s 4.L×f1=T Ka2 5.Ta1=L=w f×e7=S#. Nice play and final positions. **89** 1.Df2=T=w Tf3=L=s [+wBf2] 2.Le2=S=w [+sBf3] Sg3=B=s [+wBe2] 3.Kg2 e×f3=S 4.Kh1 [+sBg2] f×g3=S#. Note the position after W2! 3.Kg2 prepares to make g2P. W3, W4 must be in correct sequence. Nice end position. **90** 1.a6=w g8=D=s 2.Tg7=w Tb7=s 3.Da2=w a×b7=s#. 1.a6 seems just the wrong move to make!

141
Peter Harris



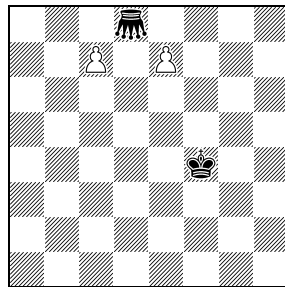
H=5 0.1;1... C+ 2+3
b) ♔d1→a1
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse

142
Peter Harris



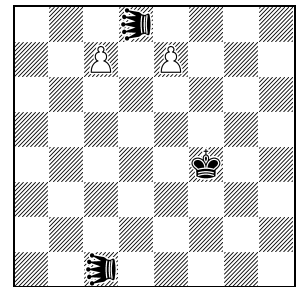
H=5 C+ 2+4
b) *sowie* ♖b1
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse

143
Peter Harris



H=2 C+ 2+2
Antiandernachschach
Antircirce Circe
Sentinelles en
pion adverse

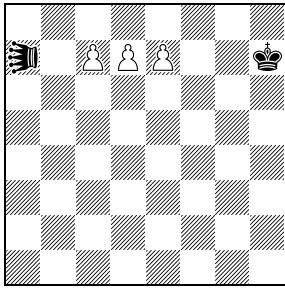
144
Peter Harris



H=2 C+ 2+3
b) ♖f4→f5 b) ♖f4→f7
Antiandernachschach
Antircirce Circe
Sentinelles en
pion adverse
♟=Heuschrecke

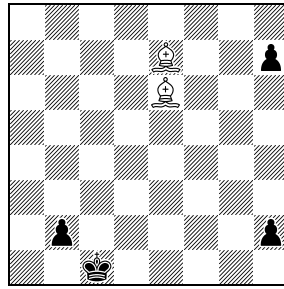
91 1.Te8=w Tg7=s 2.Sg5=w Sf7=s 3.Le4=w Lh7=s [+sKg8]#. An exciting combination of conditions – will surely be enjoyed by solvers? The sequence S, R, B in the final position is the only one possible. **92** 1.– Td3=D=s [+wBg3] 2.Dh7=S=w [+sBd3] Kb1 [+wBa2] 3.Tf2=D=w [+sBf7] Sf6=L=S [+wBh7] 4.La1=T=w [+sBf6] Kb2#. Mates with both Andernach conditions are difficult – the wK mates. W1 is the most difficult to find – and the fact that the 3.bRf7 can/must stop on f2 is crucial. **93** Maximummer lengths can of course be affected by: Sentinelles, Antiandernach, Chameleon chess and by Supercirce rebirths. 1.– Dh4=S=s [+wBg3] 2.Sf5=L=w [+sBh4] Lh3=T=s [+wBf5] 3.h×g3 [+Bh8=T] T×h3=D [Tg1]#. 1.– Df4=S=s [+wBg3] 2.Sd3=L=w [+sBf4] Lf1=T=s [+wBd3] 3.f×g3 [Bf8=T] T×f1=D [Th2]#. The main point with this problem is that despite the bR and Maximummer, the B3 Pawn captures take place in both solutions – in the one solution the bR has a longer move but Antiandernach and Chameleon prevent it. I love seeing Maximummer working with the four other fairy conditions. **94** 1.Ke6 Se4=L=s 2.Lg6=T=w La6=T=s#. **95** 1.– Tg1=s+ 2.Th5=w Dg2=s 3.Td1=w Lg4=s+ 4.Lf3=w L×g2=s#. **96** 1.– Te6=s+ 2.Kd1 ESd5=s 3.Tc6=w Lf1=s 4.ESe3=w Tc1=s 5.Le2=w ESd2=s# (!). With these all-white pieces Superandernach Elliurotop problems „my“ Equistopper helps – because of it's non-returnable moves! **97** 1.Dh4+ K×h4 [+sDc3 (!)] [+wBg3] 2.D×g3 [+wBa8=wD] [+sBc3]+ K×g3 [+sDc7] [+wBh4]#. 1.Dd2 Oc6 (!) [+wBg2] 2.D×g2 [+wBa8=wT] [+sBd2]+ O×g2 [+sDc7] [+wBc6]#. **98** a) 1.– Kb5 [+sBa6] 2.Ka4 [+wBa3] Kc5 [+sBb5] 3.Ka5 [+wBa4] Kb4 [+sBc5]#. b) 1.– Kb6 [+sBa6] 2.Ka4 [+wBa3] Ka7 [+sBb6] 3.Ka5 [+wBa4] K×a6 [+sBa7]#. **99** 1.– Df2=s 2.Tb5=w [+wBh5] Tb4=s [+sBb5] 3.Df8=w [+wBf2] D×b4#. 1.– D×g7 2.Tb5=w [+wBh5] Dg8=s [+sBg7] 3.Db3=w Ta5=s [+sBb5]#. Beautiful little mates. **100** 1.Kb3 [+wBa4] Kh7 2.Ka2 [+wBb3] a8=D=s 3.Dh1=w b4=s 4.Ka3 [+wBa2] Da1=s 5.Dh8=w Db2=s 6.Dh8=w [+wBb2] Kg7 [+sBh7]#. Black builds a prison. My favourite mating move!

145
Peter Harris



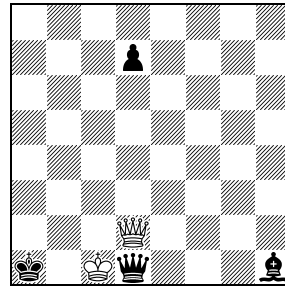
H=2 C+ 3+2
Antiandernachsach
Anticirce Circe
Sentinelles en
pion adverse
♁=Heuschrecke

146
Peter Harris



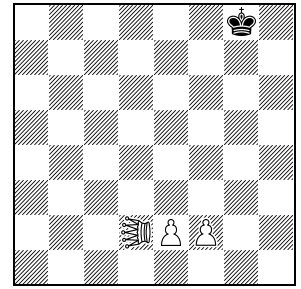
H=3 2.1;1... C+ 2+4
Antisupercirce Circe

147
Peter Harris



H=3 0.1;1... C+ 2+4
Längstzüger
Patrouilleschach
Sentinelles en
pion adverse *sowie*
a) Antisupercirce
b) Supercirce

148
Peter Harris



H=3 0.2;1... C+ 3+1
Antiandernachsach
Antisupercirce Circe
♁=Nonstop-Equistopper

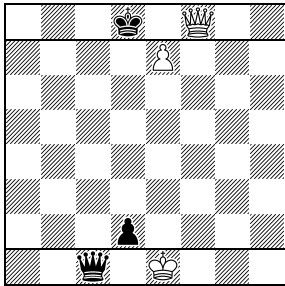
101 a) 1.De8+ Kg7 (!) 2.Ka1 Lc3#. b) 1.Lc2 (!) Le8 2.Dd3+ Kg2#. The W pieces take turns at mating and W and B take turns at occupying the bK's square. **102** 1.Kd5 Lc4+ 2.Ka8 Kg8 3.Tg5 (!) Ld5#. **103** 1.- Kh8 2.Ke5 (the Ks get into line) Sc3 3.Dd4 (!) f4#. **104** 1.Dc3 Lf5 2.Tb2 Lc2 (!) 3.Ke5 f4#. 1.Kd5 Kg7 2.Tg2+ Kd7 3.Ta8 (!) Le6# (4.Kb7?). **105** 1.h1=L+ Kh3 2.Lg2+ Kc8 3.Lc6 Kc7 4.Le8 Kb6#. 1.h×g1=S [Sb8] Kf3 2.Sd7 Ke4 3.Sf6+ Kc5 4.Se8 Kb6#. **106** 1.Kc5 Dh6 2.O×g4 [sOg1] [wOg8] Db6#. Orphans with Circe Anticirce! 3.Kc4/Kd5 would open the Q/sO diagonal and the wO would be activated. Solvers will have difficulty finding K-c5; they will think to move the K to the a-file. **107** 1.Kb1 (!) Oc2+ 2.Oe1 (!) Oc3 3.Oe8 Ob2#. 1.Kd2 O×g7 [wOg8] [sDd8] 2.Ke1 Og2 3.Dd2 Of1#. 1.D×h7 [sDd8] [wOh8] Ob2+ 2.K×b2 [sKe8] [wOb8] Oc7 3.Kf8 Of7#. Illustrates very well that the denomination for rebirth purposes of a capturing Orphan is that of the piece activating it. **108** a) 1.- S×g4 [wSb1] [sSe8] [+wBh2] 2.T×b1 [Ta8] [wSf7] [+sBb2] Kf2#. b) 1.- Sf3 (-f1?!) [+wBh2] 2.S×h2 [sSb8] [wBf7] [+sBg4] T×c1 [wTa1] [sDc2]#. c) 1.- T×c1 [wTa1] [sDd6] 2.D×h2 [sDd8] [wSg4] [+sBd6] 0-0-0#. I am pleased it is only 1.5 long – it encourages solvers to try – I know the Supercirce Anticirce combination is difficult for them. **109** 1.Dd7 [+wBh3] Lg3 (!!)+ [sBd6] 2.Dg4 [+wBd7] h4#. 1.Df5 [+wBh3]+ Kd8 [+sBa5] 2.Kh4 [+wBg5] Lg3 [+sBd6]#. **110** 1.- Tc1 2.Kd5 Te1+ 3.Ka2 Ld5#. 1.- Tc5+ 2.Ke1 Tc1+ 3.Kh1 Te1#. 1.- Te4 2.Kd4 La4+ 3.Kd1 Te2#.

111 1.Ta2 Te7 2.Te5 Tc7#. 1.Dc3 (!!!) Sf4 2.Ta7 Te8#. I send this to you quickly for you to see the (!!!) move! All very neat – a problem I like to compose. **112** a) 1.- Le3+ 2.T×g1 [+wDc1] [Th8] D×b2 [+sLh5] [Dd1] 3.Dh7 Dg1#. b) 1.- Dg5 2.Tg1 L×b2 [+sLe8] [Lc1]+ 3.T×c1 [+wLc5] [Th8] L×g1 [+sTh7] [L→c1]#. This took me a long time to make. Too difficult for solvers – better if it was shorter H#2? **113** 1.Db7 Ld5 2.Kb5 Db2#. 1.Kc4 Da2+ 2.Dd5 Ld3#. **114** a) 1.Kd4 Da4+ 2.Df4+ Kd5#. b) 1.Dh7+ Dd7+ 2.Kg6 Dd3#. Nice movement of pieces. **115** a) 1.O×c6 [Ob3] [+wBc2] c×b3 [Bg8=D] [+sOb1]+ 2.K×g8 [Ka1] [+wDd1] D×b1=s [Da3] [+sOb1]#. b) 1.Kh1 c×d7 [Bd8=D] [+sOd1] 2.O×d8 [Og1] [+wDd1] D×g1=s [Dh3] [+sOg1]#. O×P, P×O: Identical mate on a and h files. **116** 1.D×c4 [De8] [wLf1] (only hideaway for the bQ) Lc4 2.Ka3 Dc1#. 1.Tg7 Kb4 2.T×g1 [Ta2] [wDd1] L×e2 [Ld4] [sDd8]#. **117** 1.f×e6 [Bf3] [+wBe2] e×f3 [Bg6] [+sBf7] 2.f×g6 [Bh3] [+wBg2] g×h3 [Bf8=D] [+sBh7]#. Four P×P moves – to get the bP to h7. **118** 1.Kg2 a8=L=s 2.Lf3=T=w h8=T=s 3.K×f3 [Kg8] [+wTh1] T×h8=D=s [Dg6] [+sTh8]#. Nice start position. **119** 1.- Te7 2.K×e7 [+wTa1] [sKh8] Ta7 3.Dg8 Th7#. 1.- T×g4 [+sDd8] [wTe8]+ 2.K×e8 [+wTh1] [sKa8] Th7 3.Db8 Ta7#. I decided to give time to Antisupercirce. I have always been afraid to use this condition! And to combine it to have Circe Antisupercirce. Why I like having Circe (and Supercirce) is that pieces do not disappear – I usually have so few on the board that I cannot spare any! **120** 1.D×f5 [+wTh1] [wDa3] Th6=L 2.K×h6 [+wLc1] [sKa1] Ld2=S#.

121 1.- T×a1=D [+sDd8] [wDg8]+ 2.De7=wS Sf5=sL+ 3.Lg6=wT Th6=sD#. I love this play! And the start position. **122** a) 1.Dc7=wS Td7=sD (Th5=sD?!) 2.K×c7 [+wSg1] [sKh3] Kg3#. b) 1.Dc7=wS Tb5=sD 2.K×c7

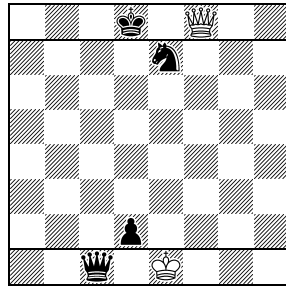
[+wSg1] [sKe1] Ke2#. Despite the identical black moves the problem is a nice illustration of Elliortap Patrouille – the different functions of the wR moves to d7 and b5 and of the wSg1 are interesting. **123** 1.Kg5 [+wBg4] Le5 [+sBg3] 2.K×g4 [Kh7] [wBg2] [+wBg5] g×h3 [Bf8=S] [+sLc8]#. I like this solution. 1.K×g3 [Kg6] [wLc1] [+wBg4] g5 2.K×g5 [Kh8] [+Bg2] [+wBg6] g×h3 [Bf8=D] [sLc8]#. **124** a) 1.nDb3=nT [+wBa2] a×b3=S [Sf8] [nTa8] 2.nTa1=nL nKh7 [+sBh6]#. b) 1.nKg6 [+sBh6] nK×h6 [Kh8] [sBh7] [+wBg6] 2.nDg2=nT [+sBa2] g×h7=sS [Sf7] [+sBh7]#. **125** a) 1.K×h2 [sKa8] [wBh2] Ld6=S [+sBg3] 2.g×h2=S [sSg3] [wBh2] h×g3=S [wSc7] [sSb8]#. Lots of Ss! b) 1.d6 L×d6=T [wTg2] [sBd7] [+sBg3] 2.K×g2 [sKh8] [wTh1] h×g3=S [wSe7] [sBg7]# (!). **126** 1.K×c4 [Kb5] [+wBc5] c×b7=S [Se6] 2.K×c5 [Kc8] [+wBb5] b×a6=S [Sb6]#. 1.a5 Kb8 2.K×c4 [Ka6] [+wBc5] c×b7=S [Sc7]#. Einstein prevents the promotion of Pawns! All the Antisuperirce captures will make the (economical) mating positions difficult to foresee. I suppose this is an unusual problem. **127** a) 1.– L×a7 [Le4] [+wBe3] 2.D×e3 [Dg7] [+sBf4] Ld7 [+wBa4]#. b) 1.– L×a7=s [Tf6] [+wBe3] 2.D×e3=w [Be8=D] [+sBf4] Dh5#. I wanted to make combination Antisuperirce Andernach (and decided to try for Superirce Andernach as well – very difficult to do). Although Popeye's output in the Antisuperirce part shows unchanged colour, the colour does change! **128** a) 1.Tg4 Ta7+ 2.Ta4 T×a4 [+sTb3]#. b) 1.Tg8 Lb2+ 2.K×b2 [sKh8] Th7#. **129** 1.Da7 [+wBa2] a4 2.Db8 [+wBa7] a×b8=S 3.Kb2 Sa6 4.Ka2 [+wBb2] Sb4 [+sBa6]+ 5.K×b4 [+wBa2] a3#. **130** 1.Kd3 [+wBd4] La5=s [+sBb6] 2.Lc3=w [+wBa5] Ld2=s [+sBc3] 3.Lg5=w [+wBd2] Ld8=s [+sBg5] 4.Ke3 [+wBd3] a×b6 5.L×b6 d×c3 6.Ld8=w [+wBb6] c4=s 7.c×d3 L×g5#. Illustrates what can be done with the new grid options!

149
Peter Harris



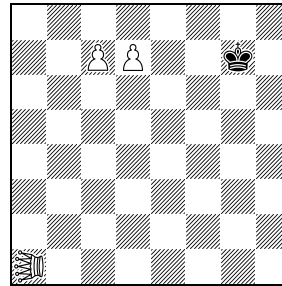
H=2 C+ 3+3
b) ♖e7→g7
Antiandernachsach
Elliortap Spezialgitter
Supercirce
transmutierende Könige

150
Peter Harris



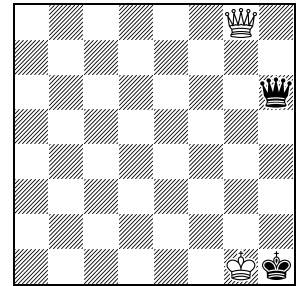
H=2 2.1;1.1 C+ 2+4
Antiandernachsach
Elliortap Spezialgitter
Supercirce
transmutierende Könige

151
Peter Harris



a) H=3 0.1;1... C+ 3+1
b) H#3 0.1;1...
Antiandernachsach
Anticirce Circe
♞=Nonstop-Equistopper

152
Peter Harris



H##4 0.1;1... C+ 2+2
Elliortap Isardam
Sentinelles

131 1.Kf4 [+sBe4] Kc5 [+wBd5] 2.Ke5 [+sBf4] d6 3.K×d6 [+sBe5] Kd4 [+wBc5] 4.Kd5 [+sBd6] Ke3 [+wBd4] 5.K×c5 [+sBd5] K×e4 [+wBe3] 6.K×d4 [+sBc5] Kd3 [+wBe4]+ 7.Kc4 [+sBd4] e×d4 8.c×d4 K×d4 [+wBd3]# (!). **132** a) 1.– La6 [+wBe2]+ 2.Kh5 [+sBd5] Td3 3.Kg4 [+sBh5] Lc8 [+wBa6]#. b) 1.– La6 [+sBe2]+ 2.Ka5 [+wBd5] Lb5 [+sBa6] 3.e1=L Ta1#. **133** 1.Kd6 Tc5=s 2.Tc1=w Lc5=s 3.Le5=w T×c5 [Ta1] [sLe8]#. Looks beautiful. **134** 1.Kd4 Tf3 2.f4 De6 3.d6 Kc4=. 1.Kf3 Kc4 2.Kg4 D×d7+ 3.Kh5 Dg7=. 1.c4 Ke5 2.c3 Dc7 3.d5 D×c3=. **135** 1.Tc1 Kb2 2.Ka1 Kb3 3.T×c3 Kc2=. 1.Lb4+ Tb2 2.Ta2 Te4 3.La3 Tb4=. **136** 1.Lb2 Kc1 2.Kb1 Dd1 3.La1 Kd2 4.Db2 Db3=. **137** 1.Kc1 Ta2=s 2.ESd2=w Lb1=s 3.Ta1=w Sd3=s 4.Sb2=w T×b1=s (=). **138** a) 1.– Le6=T 2.g6 T×g6=D 3.b6 D×b6=S 4.e6 S×d7=L 5.f5 L×e6=T=. b) 1.– S×g7=L 2.c6 Lb2=T 3.Sc3=L T×b7=D 4.Lf6=T D×d7=S 5.e5 S×f6=L=. Eight bPs – nearly in a row! **139** a) 1.h1=L Lg3+ 2.Kf6 [+wBe6] T×d5 [+sBh5] 3.Te1 [+wBe3] Lh4 [+sBg3] 4.Tg1 T×g1=. b) 1.g1=T Lh4 2.Tg8 T×g8 3.h1=S Td8 4.Sg3 T×d5=. **140** a) 1.– Dd5 [+sBd7]+ 2.De4 [+wBe6] Df5 [+sBd5]+ 3.D×f3 [+wBe4] D×f3 [+sBf5] 4.Se3 [+wBg2] e×f5 5.Ke5 [+wBd4] e×d7=. b) 1.– Se5 [+sBf3]+ 2.Ke3 [+wBd4] D×e6 [+sBd7] 3.Sh4 [+wBg2] Dg6 [+sBe6] 4.d5 Dg5 [+sBg6] 5.Kf4 [+wBe3] g×f3=. The combination Patrouille Sentinelles en pion adverse makes for interesting play!

141 a) 1.– Dh8 2.La8 Dc3+ 3.Ka2 Dc2 [+sBc3]+ 4.Ka1 [+wBa2] D×d1 [+sBc2] 5.Lh1 D×h1=. b) 1.– Kd2 2.La8 Db2 3.Lh1 Da2 [+sBb2] 4.La8 Dg8 [+sBa2] 5.Lh1 Dg2=. **142** a) 1.De4 [+wBe7] Da3+ 2.Dd3 [+wBe4] e8=S 3.Da6 [+wBd3] Sd6 4.Dc4 [+wBa6] S×c4 [+sBd6] 5.d5 e×d5=. b) 1.Db7 [+wBe7] Dc8 2.Db2 [+wBb7]+

Dc2 3.Db6 [+wBb2] e8=T 4.Dh6 [+wBb6] Te5 5.Dc1 [+wBh6] K×c1=. **143** 1.Ke4 [+wBf4] c8=G=s 2.Ge8=w e×d8=D [Dd1]=. The K can't capture; the G and Sentinelles prevents Kd4-d3; Sentinelles en pion adverse prevents Kd4-f5! **144** a) 1.H[×e7]f6 [He1] [+wBe2] c8=D=s 2.Dh3=w e4=s (!)=. b) 1.Kf6 [+wBf5] c×d8=T [Ta1] [+sHd1] 2.Kf7 [+wBf6] T×c1=T [Ta1] [+sHc1] (great move!)=. c) 1.Ke6 [+wBf7] f8=T=s 2.Tf5=w c×d8=H [Hd8] [+sHd1]= (!). **145** 1.Kh8 [+wBh7] d8=L=s 2.L×c7 [Lf8] [+wBc2] e×f8=H [Hf8]=. A three P puzzle for solvers! **146** 1.b1=T Ld6 2.Tb2 L×h2 [Ld2]+ 3.K×d2 [Kh8] [+wLc1] L×b2 [Lh6]=. 1.h5 Lg4 2.h×g4 [Bb4] [+wLf1] L×b4 [Ld2]+ [+sBb7] 3.K×d2 [Kh1] [+wLc1] L×b2 [Lb6]=. Are we not lucky to be in a Fairy World with problems like this? I am slowly getting to grips with Antisupercirce rebirths. **147** a) 1.– K×d1 [Kd1] 2.La8 D×d7 [De1] [+sBd2] 3.Lh1 D×h1 [Dc2]=. b) 1.– K×d1 [Db7] 2.Dg2 [+wBb7] D×d7 [Ba2] [+sBd2] 3.D×b7 [Bc8=D] [+wBg2] D×b7=. **148** 1.– f3=s 2.Kh7 e×f3 [Bf8=D] [+sBf7] 3.f5=w NESe5=s=. 1.– e3=s 2.e×f2=w [Bh1=D] [+wBf2] f4=s 3.Dh6=w NES×f4 [NESf6] [+sBf7]=. **149** a) 1.d1=S=w Sf2=s 2.Dc8=w K×f2 [Sb7]=. b) 1.d1=L=w Le2=s 2.Dc8=w K×e2 [Le7]=. **150** 1.Dc8=w+ D×e7 [Sg8]+ 2.S×e7 [Dd1]+ D×d2 [Bg8]=. 1.Sg8=w Ke2 2.Dc8=w Kd1=.

151 a) 1.– d8=T=s 2.Th8=w c8=D=s 3.De6=w NESd4=s=. b) 1.– c8=D=s 2.Kh8 d×c8=T [Th1] [+sDd8] 3.Dg5=w NESd3=s# (!!). **152** 1.– Dg2 2.Dh4 [+sBh6] Df1 [+wBg2] 3.Dh2 [+sBh4] Kf2 4.Dd6 [+sBh2] (!) Kg3 [+wBf2]##.



Turnierberichte

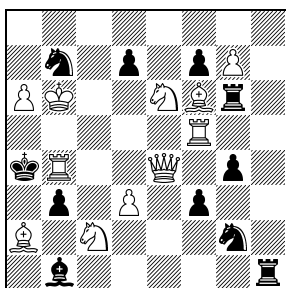
Chris J. Feather, Hans Gruber, **Hans Peter Rehm** & Klaus Wenda

Rehms Märchen (2)

Wir bleiben im Norden, diesmal von Mitteleuropa. Die Märchenabteilung von Probleemblad aus Holland ist hoch angesehen und zieht die besten Verfasser an. Alle Preisrichter waren des Lobes voll über die hohe Qualität der Urdrucke! Demgegenüber fallen kleine Turniere auf Tagungen deutlich ab, die deshalb übergangen werden.

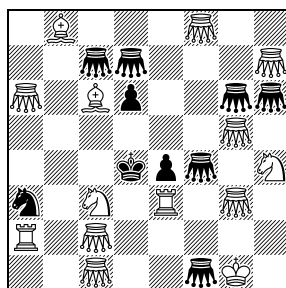
Jahresturnier 2001

F/11
Marcel Tribowski
Pobleemblad 2001
 1. Preis



#6 Anticirce 11+11

F/12
Franz Pachl
Pobleemblad 2001
 3. Preis



#2
 ♟♟=Grashüpfer

Zum 1.Preis (**F/11**) schreibt PR Juraj Lörinc: „Ein großes Problem aus Deutschland. Der Reichtum von Anticirce ist unglaublich.“ Man erkennt das Satzfluchtfeld e8, zum Glück mit Satzmatt

versehen: 1... K×b4(Ke8) 2.Sc7# Darum scheidet 1.Tb5+? nur an 1... Td1! und der Fluchtfeldraub im Schlüssel 1.Sc5! (kein Schach, denn b1 ist besetzt, dafür droht 2.L×b1+(Lf1) S×c5(Sb8) 3.Tb5#) ist nicht tragisch. In den Varianten 1... S×c5(Sb8) 2.Tbb5+ Td1 3.Ta5+ K×a5(Ke8) (jetzt erlaubt, da die D keine Schlag und Schachkraft hat) 3.Te5+ Th1 4.Tc5+ Td1 5.Tc8# (Td1 ist gefesselt, kann also nicht durch 6... Th1 parieren). 1... b×a2(Ba7) 2. Tb3+! Td1 3.Ta3+ K×a3(Ke8) 3.Te5+ Th1 4.Th5+ Td1 5.Th8# Der Richter lobt auch „die spezifische Nebenvariante mit K-Matt und D-Rückkehr“, nämlich 1... Se3 2.De8 [3.Kb5#] b×a2(Ba7) (3.Kb5+? Kb3!) 3.Tb3! [4.Kb5 Te1 5.Ta3#] Te1 4.Ta3+ Kb5 5.S×e1+(Sg1) Kb4 6.Kb5, 4... Th1 5.Sb3 [3.Kb5#] Sd6+/Sg2 6.Ta5 #. Bei einem preiswerten Märchen sollte man den charakteristischen Grundinhalt mit wenigen Worten schildern können. Hier: Zwei D-Batterien e4-a4 und e4-e8 vom selben Feld erlauben Tempogewinnmanöver mit Siersrösseln T-D und Pendelantwort auf den Rückstellfeldern d1-h1, wobei die echoartige Abwicklung nacheinander und nebeneinander besonders beeindruckt. Die (wahrscheinlich dem Computer zu verdankende) Nebenvariante hat da keinen Platz, und nach meinem Geschmack würde sie trotz starker Anticircefärbung und großer Löseschwierigkeit besser fehlen.

Der zweite Preis von Reto Aschwanden hat 29 Steine auf dem 9×9-Brett, 2 Märchenbedingungen

(Vogtländerschach und Beamtensteine), und so eingeführte Märchensteine wie u. a. Nachtreiterheuschrecken, Spiralspringerheuschrecken, insgesamt 14 Märchensteine. Ich bin ja relativ hart im Nehmen, aber die Zeit, die es braucht, da durchzustei-gen, will ich Ihnen ersparen. Eigentlich mag ich Aufgaben mit mehr als einer Märchenbedingung nur sehr selten, und habe es auch lieber, wenn die Zahl der Märchensteine auf jeder Seite unter 7 bleibt (ortho hat man ja auch nur 7 Offiziere). Das Thema ist allerdings eines, das nur dieser Autor schafft, nämlich Lačný (zyklischer Mattwechsel) und zugleich Mlynka (zyklisch verschobene Verteidigungsmotive bei denselben Paradezügen).

Einen wohltuenden Gegensatz sehen wir im 3.Preis (F/12): nur Grashüpfer, davon allerdings 7+6 Stück. Dabei ebenfalls ein ambitioniertes Thema, nämlich Djarašević-5 : Schlüsselzug, Drohmattzug, und (hier 3) Variantenmattzüge (nach identischen Paraden wohlgermerkt) sind zyklisch verschoben. Orthodox ist das natürlich unmöglich, aber seit einigen Jahren wurde der Märchenaufwand schrittweise reduziert, und eine Darstellung mit nur dem klassischen G ist schon etwas Besonderes. Dabei sogar noch ein zusätzlicher Mattwechsel. Den richtigen Genuss hat man von so einer Aufgabe nur, wenn man überlegt, welcher Mechanismus jeweils das in der anderen Phase vorkommende Matt ausschaltet. Ich gebe hier also die entsprechenden Paraden an.

- 1.G×d6 **A!** [2.Ld5 **B**, 2.La7+? Gc5!]
 1... Ge5 **a** 2.La7 **C**, 2.Se2+? Kc4!
 1... Sc4 **b** 2.Se2 **D**, 2.T×e4+? Kd3!
 1... G×c6 **c** 2.T×e4 **E**, 2.Gd6 ??
 Dazu 1... Sb5 2.Ta4#.

Verführung:

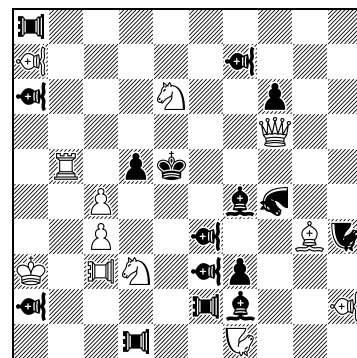
- 1.Ld5 **B?** [2.La7# **C**, 2.G×d6??, 1... Gb7!]
 1... Ge5 **a** 2.Se2 **D**, 2.La7+? Gc5!
 1... Sc4 **b** 2.T×e4 **E**, 2.Se2+ K×d5!
 1... G×c6 **c** 2.G×d6 **A**, 2.Te4+? G×e4!
 1... Sb5 2.Ga1#

Da muss schon sehr viel zusammenpassen, z. B. auch, weshalb die unterschiedlichen Drohungen durch dieselben Züge pariert werden. „Ein ausgezeichnete Märchenzweizüger“ (PR). Einverstanden. Aber gibts was zu meckern? Ohne die Themawächter Ta2 und Sh4 wäre das (am besten ohne den Zusatzmattwechsel) wirklich ein idealer moderner Märchenzweizüger. Aber vermutlich sind die unvermeidbar und man muss froh sein,

dass es überhaupt geglückt ist. Ich sehe jedoch die Gefahr, dass Autoren und Preisrichter bei Märchenaufgaben mit vielen (auch Märchen-) Steinen sich nicht darum kümmern, was an unökonomischem Gestrüpp herumsteht nach dem Motto: ‘Bei 30 Steinen kommts auf 5 fette Nachtwächter nicht so an.’ Ich bin sehr dagegen, im Märchenschach Qualitätskriterien aufzuweichen, die orthodox selbstverständlich und akzeptiert sind; im Gegenteil: man sollte strenger sein!

F/13

Reto Aschwanden
Probleemblad 2001
 4. Preis



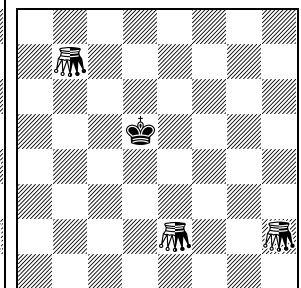
#2

- ♞♞=Nachtreiter
 ♖♖=Turmlion
 ♘♘=Läuferlion
 ♞♞=Nachtreiterlion

12+16 h#4 4.1.1... 0+1+3

F/14

Georgy Evsejev
Probleemblad 2001
 Spezialpreis



- ♞♞ = neutrale
 Grashüpfer

Bei 4.Preis schöpft Reto wieder aus dem Vollen: 10×10-Brett und 28 Steine (F/13). Vermutlich ebenfalls eine Premiere: Djurašević-3 im Schlüssel, Drohung und 1.Variante (nach bekannter simpler Manier mit TLc3, Sd3, Dh7 [Buchstaben ABC], dazu aber ein 3-Lačný in den restlichen 3 Varianten [Buchstaben DEF]). Das ist nun alles andere als simpel und erfordert, dass sich die Mechanismen beider Zyklen durchdringen. Wie hat der Autor dafür gesorgt, dass die Themaverteidigungen beide unterschiedliche Drohungen parieren? Hierzu dienen u. a. Linienöffnungen für TLf2, Lg2, Lg5, und f7 wird von LLc4 und NLd3 (in der Verführung) direkt gedeckt. Die Ökonomie der weißen Steine ist perfekt: alle (außer K) werden zum Decken oder Funktionieren der Themamatrix benötigt. Auch fast alle s Steine (außer B) werden in der Themamatrix aktiv, außer den (vermutlich) Cookstoppnern auf a10 und g9. Aber bei schwarzen Cookstoppnern ist man auch orthodox traditionell weniger empfindlich. Die Widerlegung der Verführung ist fein.

Bei großen Brettern und/oder vielen oft gleichartigen, möglicherweise wenig gewohnten Märchensteinen ist es oft beim Nachspielen von Zügen sehr lästig, bei der Kurznotation das Ausgangsfeld und die ziehende Figur zu identifizieren, erst recht vom Blatt.

Daher empfehle ich die altertümliche Zugangabe mit Ausgangs- und Zielfeld, dann ist sogar die Angabe, was für eine Figur zieht, überflüssig (vor 100 Jahren schrieb man manchmal einen Partieanfang so: 1.g1-f3 b8-c6). Man sieht dann ohne jede Mühe, was von wo wohin zieht, und kann dabei, falls man den Stein nicht mehr so genau im Gedächtnis hat, daraus oft seine Zugart entnehmen und wiedererlernen. (Ein Mathematiker/Informatiker würde sogar noch den überflüssigen Bindestrich weglassen, da der Übergang von Zahl zu Buchstaben eindeutig trennt.)

Lösung:

1.c3-e3! **A** [2.d3-e5 **B**]

1... h5-d3 **a/a2-d5 b/f3-h1 c/f4-h2 d** 2.h7-f7 **C/b6-d6 D/h7-d7 E/e8-c7 F**

Verführung:

1.d3-e5 **B?** [2.h7-f7 **C**], 1... g5-f6!]

1... h5-d3 **a/a2-d5 b/f3-h1 b/f4-h2 d** 2.c3-e3! **A/h7-d7 E/e8-c7 F/b6-d6 D**

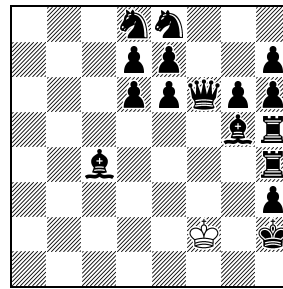
Der Spezialpreis **F/14** ist ein Wenigsteiner, der erfreulich logisch zu lösen ist: Im Matt müssen die 3 G und der sK auf einer Geraden stehen, der sK neben dem mittleren G. Damit ein Mattzug möglich ist, müssen vor dem Matt alle G mindestens 2 Felder vom sK entfernt sein. Als Lösungsangabe genügt daher: In 2 Lösungen ist das Matt auf der 2. Reihe mit Kf2 bzw. b2, in der 3. auf der 7. Reihe (c7) und der 4. auf der e-Linie (Ke3). Der PR sagt, dass solche Aufgaben schwer mit strategischen zu vergleichen sind, weil es nicht auf die Zugmotivation ankommt, sondern darauf, dass maximale Möglichkeiten aus dem gegebenen beschränkten Material herausgeholt wurden. 'Es ist ein Wunder, dass es möglich ist, so ein vierfaches Echo mit dem idealen Material ohne Zwillingsbildung zu konstruieren.' Also wurde die Aufgabe nicht wegen ihrer Qualität ausgezeichnet, sondern weil es sie gibt. Der Berichtstatter fände eine Aufgabe mit 2 diagonalen und 2 vertikalen Mattlinien lebendiger. Übrigens könnten in jeder Lösung zwei der G weiß sein.

F/15

R.-J. Millour

Probleemblad 2001

4. Ehrende Erwähnung



ser-#132
Anticirce

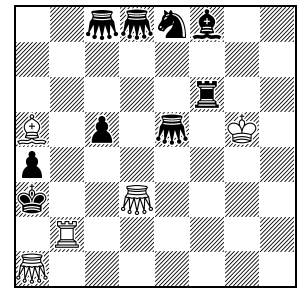
1+16

F/16

Václav Kotěšovec

Pobleemblad 2002

1.Preis



h#2 Marscirce 5+9
3.1;1.1

♙♚=Grashüpfer

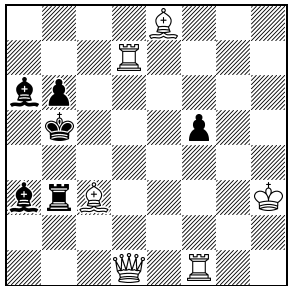
Die ehrenden Erwähnungen enthalten durchaus noch Probleme, die anderswo Preise erhalten hätten, zum Beispiel ein Dauerschach-s#22 von Smotrov mit einem Nachttreiter als einziger Märchenfigur oder ein 2# mit Loschinski-Magnetthema im Beamenschach von Gockel in der von beiden Autoren gewohnten hohen technischen und spielerischen Qualität. Da aber solche Leistungen von beiden schon gut bekannt sind, werden sie hier nicht zitiert, dafür eine Serienzugeschleife von Millour (**F/15**). Sehr vergnüglich zu lösen, da das Matt auf der Hand liegt, weniger aber, in welcher Reihenfolge welche schwarzen Steine fallen müssen (was bei orthodo×en langen Serienzügen trivial ist). Die Kernzüge mit Rückstellung des wK nach e1 sind 11.K×d7 22.K×e7 36.K×h7 51.K×g6 67.K×h5 83.K×g5 84.Kd2 84.Kx f6 103.K×d8 (erst jetzt) 114.K×h6 (erst jetzt) 126.K×h4 130.K×h3 132.Kg2#

Jahresturnier 2002

Am ersten Preis **F/16** lobt Preisrichter Petko Petkov (der bekanntlich ein Liebhaber von Batteriespielen ist) den 'einmaligen und originellen Mechanismus von drei weißen zyklischen Batterien', sowie weitere 'originelle zyklische Effekte', denn im Diagramm sind alle Züge von Ga1, Ta2, La5 Schach durch Batterieabzug mit eben diesen Steinen als Hinterstein (zyklisch). Als ich Marscirce zum erstenmal begegnete, schien es sehr ungewohnt und schwer durchschaubar. Bei näherer Bekanntschaft jedoch finde ich Marscirce leicht zu lösen, weil ja die Möglichkeiten, von wo aus Schlagfälle und Schachs erfolgen, so starr und eingeschränkt sind. Bei Märchensteinen ist das etwas abgemildert, da mehr Ursprungsfelder zur Verfügung stehen. *Lösungen I:* 1.Gd2 G×f8 (Ur-

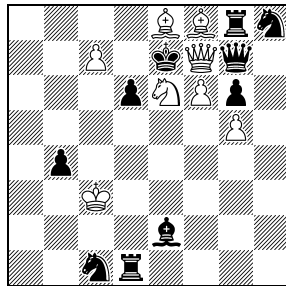
sprungsfeld von Gd2 ist laut Konvention das Umwandlungsfeld d8, von wo aus Gd2 über den Bock Se8 das Feld f8 beherrscht) Ga2 Tb3# (von der L-T-Batterie). Tb3 bietet nicht Schach, sondern nimmt das Fluchtfeld b3 weg. II: 1.Tf3 Gg3 2.Tb3 Lb4# (von der Batterie Ga1(über a8)-L. Gg3 bietet nicht Schach, sondern beherrscht das Fluchtfeld a2) III: 1.c4 Gb5 2.Lb4 Gc3# (durch die Batterie T-Ga1).

F/17
Zdravko Maslar
Probleemblad 2002
3. Preis



h=3 2.1.1... 6+6

F/18
Hubert Gockel
Probleemblad 2002
4. Preis



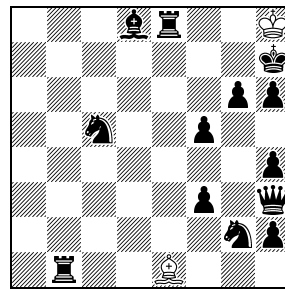
#2 8+10
Antircirce Cheylan

Der 2.Preis von R.J. Millour bietet mit 20 Steinen 6 T-Umwandlungen in einem h#3 bei Antircirce. Der 3.Preis **F/17** hat 8 verschiedene Fesselungslinien : 1.Lc5 T×f5 2.Tb4 Ta7+ 3.Ka5 Dd8=; 1.Ka4 Tf4+ 2.Lc4 Td2+ 3.b5 Ta2=

Möglicherweise zu wenig märchenhaft für Rehms Märchen, aber sehenswert auf jeden Fall.

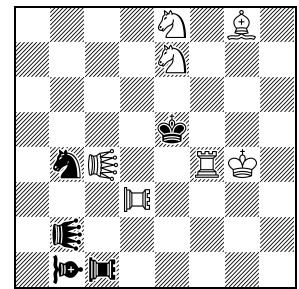
4. Preis **F/18**: „Mit seiner Schönheit und Klarheit ist dieses Problem ein Antipode zu vielen „modernen“ Zweizügern mit kompliziertem Gewirr von superschwierigen (aber langweiligen) Buchstabenbeziehungen.“ (PR) Ohne die sD wären nach dem Schlüssel 1.Kd2 [entfesselt wBc7 und droht 2.c8S#] drei Matts je durch Df7/Bf6/Lf8 durch Freischlag des Rückstellfelds mittels 2.K×d1(Ke1)/K×e2(Ke1)/K×c1(Ke1) vorhanden, denn Schwarz kann das Rückstellfeld wegen der Fesselung von Le2/Sc1/Td1 durch Bf6/Lf8/Df7 nicht wieder verstopfen. Durch die Schläge 1... D×f8(Dd8)/D×f7(Dd8)/D×f6(Dd8) verschwindet die sD nach d8, und es wird von den drei Steinen jeweils einer (Sc1/Td1/Le2) durch Schlag des fesselnden Steins entfesselt, so dass von den verbleibenden zwei Schachs jeweils nur eines mattsetzt, nämlich 2.K×d1(Ke1)/K×e2(Ke1)/K×c1(Ke1). Diese gelungene und voll aus Antircirce geschöpfte zyklische Dualvermeidung gefällt mir besser als die höher platzierten Stücke.

F/19
Klaus Wenda
Probleemblad
2002/2006
5. Preis, Neufassung
Hans Peter Rehm zum
60. Geburtstag



ser-s#26 2+13
Antircirce Cheylan

F/20
Jean-Marc Loustau
Probleemblad 2003
1.Preis



#2 7+5
♘♙=Lion ♞♟=Turmlion
♞♟=Läuferlion ♞♟=Pao

Beim 5.Preis hat der Autor später eine Fassung im *Probleemblad* publiziert, die einen vom Preisrichter zu Recht vermerkten Mangel (doppelzweckiger Vorplan) beseitigt und deshalb hier wiedergegeben wird (**F/19**). Hauptplan: 1.L×h4(Lc1)+ verstellt Tb1, aber erzwingt nicht 1... Te8-e1#, weil noch Sg2 da ist (1... Se1). Der Weg des wK zum Schlag von Sg2 (und zurück) ist mit Hindernissen gepflastert, die anticircensisch ausgeschaltet werden, wobei zum Rundlauf des wK auch noch einer des wL treten muss. So liebe ich mir Rundläufe: strategisch begründet, und nicht nur einfach so im Hilfspiel. 1.Kg7 2.Kf7 3.Ld2 4.L:h6(Lc1) 5.Lh6 6.Lf8 7.Kf6 8.Kg5 9.Kh5 10.Lg7 11.Kg4 12.Kg3 13.Kf2 14.Lh8 15.K:g2(Ke1) 16.Kf2 17.Lg7 18.Kg3 19.Kg4 20.Kh5 21.Lc3 22.Le1 23.Kh6 24.Kg7 25.Kh8 und jetzt 26.L:h4(Lc1)+! Te1# Dagegen braucht 5.Ld2? 6.Le1 7.Kg7 8.Kh6 9.Kh5 10.Lc3 11.Lg7 12.Kg4 einen Zug zuviel. Gute logische Serienzüge sind immer noch Mangelware.

Sportberichterstattung: Für einen Dreizügiger mit Zügezyklus in den weißen Zügen 2/3 von 3 Varianten, die von der Verführung zur Lösung lačnýmäßig permutiert sind, erhielt Reto Aschwanden die spezielle ehrende Erwähnung (11×11-Brett, 36 Steine, davon 15 Märchensteine, darunter Roshenhüpfer).

Jahresturnier 2003

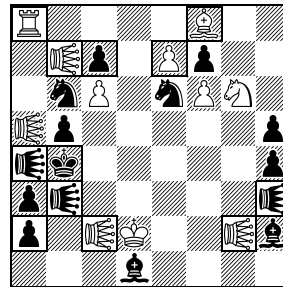
Auch in diesem Jahr war Petko A. Petkov Preisrichter. Er erklärt ausführlich seine Bewertungskriterien, die weitere Verbreitung und Diskussion verdienen und daher hier leicht gekürzt zitiert werden: „Am wichtigsten ist der interessante und originel-

le Inhalt eines Problems, der in guter Form ausgedrückt sein sollte. Wenn die Form schlecht ist, nicht ökonomisch und nicht ästhetisch (etwa viele Steine, die nicht optimal genutzt sind), so bedeutet es mir wenig, wenn der Autor einen neuen Rekord demonstriert. So kann ich z.B. keine hohen Preise für Cyclone-Themen vergeben, die irgendeine moderne Alphabetformel nur formal, mechanisch und offensichtlich exekutieren. Leider werden heute eine Menge solcher „Probleme“ komponiert, die schon optisch schwer, unattraktiv und widerlich aussehen. Ebenso kann ich Umwandlungsrekorde (AUW, Super AUW, Babson etc.) nicht hoch einstufen, die in übler Form realisiert sind, oft mit offensichtlichen fauligen Schlüsseln (oder Verführungen), mit mechanischen Schlägen [...]. Genauer gesagt, bin ich überzeugt, dass eine schwarze Umwandlung mit Schlag eines zu 100% unbewegten mechanischen weißen Steins auf der Grundreihe eine unerwünschte, hässliche Umwandlung ist. Eine Kombination solcher grober Züge kann man nicht hochschätzen. [...] [Bei Märchenbedingungen] ist es nicht genug, wenn nur Züge nach den Regeln dieser Bedingung erfolgen – ohne jede Strategie. [...] Jede Kombination von 2 oder mehr schwierigen Nicht-Standard-Bedingungen erfordert a) eine gute Balance zwischen diesen Bedingungen b) eine Strategie und ein Matt, das typisch für diese Bedingungskombination ist.“

Als Nutzenanwendung dieser Prinzipien konnte Petko diesmal ein attraktiv gestaltetes Cyclone-Thema, nämlich Djurašević-4/1 mit nur 12 Steinen, an die Spitze setzen (F/20). „Ein phänomenaler Meredith-Aristokrat“. Dem abschließenden Satz des PR „Ich denke, die Verführungen 1.Pd4? und Pc3? sind nett, ohne etwas zum Themainhalt beizutragen“ möchte ich widersprechen. Ich löste so: Der Wegzug 1.P ? des Bocks d3 für LLb1 droht 2.Sg6, ist aber ein Schlag ins Wasser, weil Schwarz einfach den Bock erneuert (1... Sd3!) oder aber mit 1... LIg7 das Matt verhindert (Sg6 wäre Selbstschach). Dagegen helfen fortgesetzte Angriffe 1.Grads 1.Pe3?! (Bock für LIE2) Sd3/Se2 2.LIE2#/Sc6# , aber 1... LIg6! verbleibt, und 1.Pd4? (verhindert LIg6), aber 1... Sd3! verbleibt. Gegen beide Paraden Sd3 und LIg7 hilft 1.Pc3? (verstellt TLc1 und LIb2, also fortgesetzter Angriff 2.Grads) Sd3 2.Sc6#, aber 1... TLxc4+!. Nun ist eine radikale Änderung des Angriffsplans nötig, wobei wunderbarerweise ein Cyclo-schema erfüllt wird, nämlich 1.LIE2! [2.Pe3#]

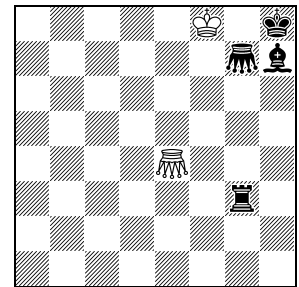
Sxd3/Sc2 2.Sc6#/Sg6# Hier ist Petko zu sehr auf die Buchstaben fixiert. Das volle Thema, das (abgesehen von der schönen Stellung) für mich den besonderen Charme dieses Meisterwerks ausmacht, ist der Zusammenklang fortgesetzter Angriffe mit Djurašević.

F/21
Reto Aschwanen
Peter Gvozdiak
Probleemblad 2003
 2.Preis



#2 11+15
 ♁♁=Lion, magische Steine a2,a4,a8,b3,b4,b7,c2,c7,e7,f8,g2,h3 eingerahmt

F/22
C.J. Feather
Probleemblad 2003
 3.Preis



h#4 2.1.1... 2+4
 ♁♁=Grashüpfer
 b) ♁g3=♁g3

Der Shedej-Zyklus (zyklischer Wechsel zwischen Drohmatt und zwei oder mehr Variantenmatts nach denselben Verteidigungszügen) wurde früher Droh-Lačný oder zyklischer Le-Grand genannt (die Franzosen sind leider nicht von der unsäglichen Namensverstümmelung Dombro-Lačný (Dombrowskis und Lačný) abzubringen). Beim 2.Preis F/21 demonstrieren eingefleischte Cycloner, dass sich magische Steine besonders für Umwandlungswechsel eignen, wie wir auch schon in den Märchen (1) gesehen haben. Die Stellung ist alles andere als liebreizend, aber trotzdem ein 'grandioses Problem' (PR): Shedej-Zyklus der Umwandlungen in DTLS und Lion. Eigentlich für den Löser leicht verständlich: das Batteriematt mit Lf8 erfordert, dass die Steine auf c6, e6, g6 und h2 weiß sind. Die verschiedenen Paraden der schwarzen magischen Lions färben diese Steine teilweise um, und der Umwandlungsmagier auf e8 muss entsprechend gewählt werden, damit am Schluss die richtigen Farben vorhanden sind. Natürlich war ein Schema, wo soviel passen muss, schwer zu finden. In der Lösung werden nur die Felder notiert, auf denen Farbwechsel stattfinden, die für das Matt von Belang sind. Beachten Sie, dass Magier durch Magier nicht umgefärbt werden.

1.c2-e2? (h2) [2.e8T(e6)], aber 1... Sc5!

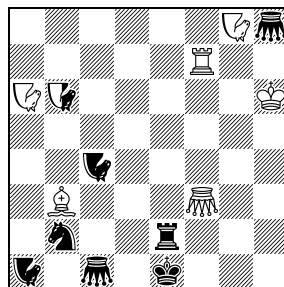
- 1... a4-g4(e6,g6) 2.e8LI(g6)
 1... a4-e4(e6,c6) 2.e8L(c6)
 1... h3-c8(c6) 2.e8D(c6,e6)
 1... a4-c4(e6) 2.e8S (die Umfärbung von f6,f7 ist ohne Belang)
 1.g2-g8! (h2 (durch LIc2),e6) [2.e8S]
 1... a4-g4(e6) 2.e8T(e6)
 1... a4-e4(g6) 2.e8LI(g6)
 1... h3-c8(c6) 2.e8L(c6)
 1... a4-c4(c6, e6) 2.e8D (c6,e6)

Petkov vergab 3 weitere Preise, wo er, wie ich glaube, mit der Bemühung, auch in einfachen eleganten Sachen Qualitäten zu sehen, über das Ziel hinausschießt. Zweifellos wären die Stücke in einem guten feenschach-Turnier bei fast allen Preisrichtern eher unter den Loben gelandet. Als Kostprobe **F/22**. Als Thema ist neben dem Hinstellen von Böcken (da kennt man z. B. grandiose Aufgaben mit S-Stern-Böcken für den 8-zackigen G-Stern) nur das G-spezifische Matt zu identifizieren (Zugfelder eines Bocks werden geblockt, damit er nicht durch Wegzug das Schach aufheben kann). Das Matt kommt, teils in leichter Abwandlung ohne richtiges Echo, viermal vor. Das alles ist mindestens 50 Jahre alt und viele Male in sehr viel abwechslungsreicheren Darstellungen gezeigt worden. Ich bin sicher, dass Chris ein orthodoxes Hilfsmatt vergleichbarer Originalität und Komplexität niemals veröffentlichen würde. Vielleicht trifft aber die Bemerkung des PR zu: „Solche Kompositionen können als Demonstration des Märchenschachs dienen, wenn wir unsere Kunst in großem Maßstab propagieren wollen“.

- a) 1.Lf5 Gg6 2.Lc2 Gg2 3.Tc3 Gb2 4.Lh7 Gd4#
 und 1.Td3 Gc2 2.Td2 Ge2 3.Tc2 Gb2+ 3.Tc3 Gd4#
 b) 1.Se2 Ge1 2.Ld3 Ge3 3.Se4 Gc3 4.Lh7 Ge5#

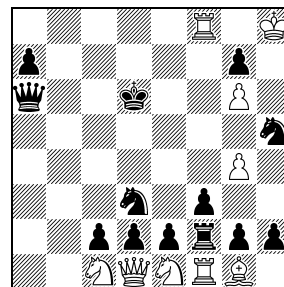
und 1.Sf5 Gg6 2.Sd6 Gc6 3.Sc4 Gc3+ 3.Se5 Gf6#
 Der Spezialpreis (wieso spezial?) **F/23** brachte eine Matt-Novität für mich: Neutrale Steine können den sK mattsetzen, wobei die Aufhebung des Schach durch Schwarz mittels Wegziehen nicht geht, weil der Neutrale durch einen weißen Stein gelähmt ist. 1.b6-f8 a6-b4 2.f8-h7+ f3-f8# und 1.b6-h3 a6-c7 2.h3-g5+ f3-a3#

F/23
Georgy Evsejev
Lev Grolman
Johan Beijer
Probleemblad 2003
 Spezialpreis



h# 2 6+7+1
 2.1;1.1
 ♖♗=Grashüpfer ♘♙=Nachtreiter ♚♛=neutraler Nachtreiter

F/24
Unto Heinonen
Probleemblad 2003
 1.ehrende Erwähnung



ser-h=23 9+13
 ♖♗=neutrale Grashüpfer

Die Aufgabe **F/24** hat deshalb keinen Preis, weil Petkov die (außer D und T) toten Figuren auf der 1.Reihe missfallen (s.o.). Ich mag sie übrigens auch nicht, aber auf die 1.Reihe kann man dummerweise keine weißen Bauern stellen.

- 1.h×g1L 2.Lh2 3.g1L 4.Tg2 5.f2 6.f×e1L 7.Lh4
 8.e1L 9.Leg3 10.Sf2 11.De2 16.a1L 17.Laf6
 18.Ke5 19.d×c1L 20.Lh6 21.c1L 22.Lcg5 23.Kf4
 D×e2 =



Glosse

Erfreulich, wie einige Preisrichter unglaublich schnell auf die Zusendung der Listen ihrer zu beurteilenden Aufgaben reagiert haben: Dass die „Antwort“ in Form des fertigen Preisberichts manchmal nur einen bis drei Tage dauerte, ist schon toll!

Eine der Folgen davon ist, dass wir reichlich genug Material haben, um das Jahr 2009 mit dem nächsten Heft abzuschließen – und auch um die ersten Hefte für 2010 muss uns nicht bange werden.

Vielen Dank für Eure, Ihre Unterstützung: So macht es richtig Spaß, f zusammenzustellen!!

Thomas Brand, Hans Gruber, Thomas Marx, Hans Peter Rehm, Ulrich Ring und Klaus Wenda