

Der König setzt matt!
Anticirce-Tricks im Verteidigungsrückzüge
Von Wolfgang Dittmann

(English translation starting at page 8 of this document!)

Der König darf bekanntlich nicht neben dem gegnerischen König stehen – im orthodoxen Schach. In der Märchenschachart Anticirce allerdings ist ein Zug, der einen Kontakt zwischen zwei Königen herstellt, erlaubt, sofern der feindliche K schlagunfähig ist, und schlagunfähig ist hier ein K immer dann, wenn sein „Repulsfeld“ – sein Ursprungsfeld, also e1 bzw. e8 - besetzt ist. Es kann demnach ein K durch direkten Kontakt dem gegnerischen K Schach bieten, und das muss auch erlaubt sein gemäß der Grundregel des Anticirce: Schlagfälle (auch durch Könige) sind nur gestattet, wenn das Ursprungsfeld des schlagenden Steins frei ist, damit dieser zugleich mit dem Schlagfall dorthin versetzt werden kann.

Witzige Effekte entstehen daraus im Verteidigungsrückzüge, weil im Anticirce-Retrospiel sich die Verhältnisse noch einmal umkehren: Hier darf ein K den anderen K „kontakten“, wenn sein eigenes Repulsfeld besetzt ist, da er im Rückwärtsspiel auf keinen Fall Schach bieten, aber natürlich durchaus ein Selbstschach herbeiführen darf.

Unsere Frage lautet: Auf welche verschiedene Art und Weise kann im Anticirce-Retraktor ein K durch direkten Königskontakt mattsetzen? Der Verteidigungsrückzüge (VRZ) als Gattung hat bekanntlich nach dem Rückspiel immer eine Anschlussforderung (meistens: vorwärts Matt in 1 Zug), woraus sich das typische Retraktor-Verwirrspiel ergibt: Es endet stets mit einem Doppelzug, einem Retrozug von Weiß und direkt anschließend mit einem Vorwärtzug ebenfalls von Weiß, meist eben mit dem Mattzug. Für die Schlussstellung eines K-Matts im Anticirce ist klar: Das Feld e8 muss blockiert und e1 muss frei sein. Der Vorwärtzug kann in einem Königszug bestehen, aber auch im Räumen von e1 durch Wegzug einer wFigur bzw. Schlagen einer sFigur auf e1. Aber was steht auf e8? Die unterschiedlichen Formen der Themengestaltung „K setzt matt“ ergeben sich am einleuchtendsten aus den **Methoden, mit denen die nötige Blockade von e8 herbeigeführt wird.** Wichtig für das Folgende ist, dass man nicht irrtümlich glaubt, die Qualität einer Aufgabe hänge direkt von der gewählten Methode der e8-Blockade ab; das Niveau bestimmt sich immer erst durch die damit verbundenen gestaltgebenden und vorbereitenden Manöver. An Methoden einer e8-Blockade mit K-Matt sind bisher gefunden und realisiert worden:

- 1) *Der wK entschlägt auf e8 einen Blockadestein.*
- 2) *Führung einer wFigur nach e8.*
- 3) *Schlagfall durch eine wMärchenfigur auf der e-Linie.*

- 4) Lenkung einer sFigur nach e8 durch Zwang zur Retropatt-Vermeidung.
 5) Lenkung einer sFigur nach e8 durch direkten Königskontakt.

1) Der wK entschlägt auf e8 einen Blockadestein.

A Wenn ein K ‚anticircensisch‘ tatsächlich selbst mattsetzen darf, dann ist offenbar auch die spektakuläre Konstellation möglich, dass Weiß in einem Diagramm außer dem K über keinen weiteren Stein zum Mattsetzen verfügt und auch kein zusätzliches Material im Rückspiel erhält. Eben dies war eines der frühesten Darstellungen in einer Serie von Themenrealisierungen zum Königsmatt. In dem Zweisteiner **A** besorgt der wK höchstselbst die Blockade von e8 durch Entschlag eines sSe8, bevor er zur Mattsetzung schreitet. Aber wie kommt er von e8 nach b4? Denn rückwärts per Entschlag „springen“ darf er ja nur, wenn er auf seinem Ursprungsfeld steht. Der lange Weg hin zum sK muss daher sorgfältig vorbereitet werden, wie man an der vielzügigen Einleitung sieht. Lösung: 1.Ke1:Bd2[Ke1] d3-d2+ 2.Ke1:Td1[Ke1] Td2-d1+ 3.Kf2:Sf1[Ke1] Td1-d2+ 4.Ke1-f2 Td2-d1+ 5.Kf3:Lg2[Ke1] Lh3-g2+ 6.Kf2-f3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kd7:Se8[Ke1] Lg2-h3+ 9.Kc6-d7 Lh3-g2+ 10.Kc5-c6 & v. 1.Kb4#

B Neun Jahr später hat jetzt Andreas Thoma das Zweisteiner-Muster noch einmal aufgegriffen und bearbeitet. Das Grundschema und die ersten 4 Züge sowie 5 der 6 Entschläge sind mit der Vorläufer-Aufgabe identisch. Die Bereicherung besteht in dem zusätzlichen geschickten Entschlag eines schwarzfeldrigen sL und seiner Nutzung für die Lenkung des sK auf ein Randfeld. Das ist deutlich ein Mehrwert. Allerdings ist der Preis für diesen Gewinn nicht unerheblich: Der Abstand des sK vom Blockadefeld e8 ist nun viel kleiner als in **A**, was dort gerade den besonderen Reiz der Aufgabe ausmachte. Lösung: 1.Ke1:Bd2[Ke1] d3-d2+ 2.Ke1:Td1[Ke1] Td2-d1+ 3.Kf2:Sf1[Ke1] Td1-d2+ 4.Ke1-f2 Td2-d1+ 5.Ke3:Lf4[Ke1]! Lb8-f4+ 6.Kf2-e3 Td1-d2+ 7.Ke1-f2 Td2-d1+ 8.Kg3:Lh3[e1] Kf8-f7+ 9.Kf2-g3 Td1-d2+ 10.Ke1-f2 Td2-d1+ 11.Kd7:Se8[Ke1] Lg2-h3+ 12.Ke6-d7 & v. 1.Kf7#

C Wenn man auf die superökonomische Vorgabe eines Zweisteiners verzichtet, sind für den K-Entschlag auf e8 natürlich auch andere Vorpläne denkbar, die etwa die Ablenkung einer störenden schwarzen Figur oder die Heranholung des sK zum Ziel haben. Die Pointe in **C** liegt nicht auf dem Entschlag auf e8, sondern auf der Art und Weise, mit der der wK in einem aufwändigen Vorplan den störenden sSc8 zwingt, das Feld c8 freizugeben. Der dann funktionierende Hauptplan ist ja leicht erkennbar: 1.Kf7:Le8[Ke1] Sc8-a7/b6/d6+ 2.Kg8-f7 & v. 1.Kh7# In einem 17-zügigen Vorplan wird der sSc8

mit Hilfe von zwei identischen Entschlügen von Bauern auf der b-Linie (5. und 12. Zug) nach a7 gelenkt; dabei sorgt der wK zugleich durch den zweimaligen Hilfs-Entschlag eines sSd1 für seine jeweilige Rückkehr nach e1. Lösung: 1.Ke1:Bf2[Ke1] f3-f2+ 2.Ke1:Tf1[Ke1] Tf2-f1+ 3.Kd2:Sd1![Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 Tf2-f1+ **5.Ka3:Bb4[Ke1]!** b5-b4+ 6.Kb2-a3 d2-d1=S+ 7.Kc1-b2 d3-d2+ 8.Kd2-c1 Tf1-f2+ 9.Ke1-d2 Tf2-f1+ 10.Kd2:Sd1[Ke1]! Tf1-f2+ 11.Ke1-d2 Tf2-f1+ **12.Ka3:Bb4[Ke1]!! Sa7-c8+** 13.Kb2-b3 d2-d1=S+ 14.Kc2-b2 d4-d3+ 15.Kc1-c2 d3-d2+ 16.Kd2-c1 Tf1-f2+ 17.Ke1-d2 Tf2-f1+ 18.Kf7:Le8[Ke1] Sc8-a7+ 19. Kg8-f7 & v. 1.Kh7#

D Den Entschlag eines sSe8 kennen wir schon aus **A** und **B**. Aber hier muss in einem Vorplan zunächst der sK aus seiner Schmollecke herausgeholt und über mehrere Felder näher an e8 herangebracht werden, bevor der wK zur Matt-Aktion schreiten kann. Dass dazu ausgerechnet eine entschlagene sD die besten Dienste leistet, ist nicht auf Anhieb sichtbar, zumal sie – Antizilelement! – ja das Feld e1 deckt. Lösung: 1.Ke1:Bd2[Ke1] d3-d2+ 2.Kb3:Lb4[Ke1]! Kb7-a8+ 3.Kc2-b3 Kc7-b7+ 4.Kd1-c2 e3-e2+ 5.Ke1-d1 La3-b4+ 6.Kg1:Dh1[Ke1]! Kd8-c7+ 7.Kf1-g1 Tg/h3-f3+ 8.Ke2-f1 Ke7-d8+ 9.Ke1-e2 Kd8-e7+ 10.Ke1:Lf2[Ke1] Lg1-f2+ 11.Kf7:Se8[Ke1] (11.Kf7xT/De8? T/Dg8-e8!) Sg6-h8+/Tg8-g3+ 12.Ke6-f7 & v. 1.Kd7#

2) *Führung einer wFigur nach e8.*

E Dies scheint die simpelste Methode zu sein. Aber es kommt ja bei allen diesen Aufgaben nicht auf die Blockade-Methode als solche an, sondern auf die Form ihrer Darstellung durch vorbereitende Züge. In der schlaglosen Aufgabe mit ihrem Tanz der weißen Türme auf den Repulsfeldern der feindlichen Grundreihe geht es darum, welcher wT vorläufig und welcher letztendlich e8 besetzen kann. 1.Tb8-c8! d2-d1=L+ 2.Kb2-c2 b7-b5+ 3.Te8-f8 a2-a1=L+ 4.Kc1-b2 d3-d2+ 5.Kd1-c1 e3-e2+ 6.Tg8-e8 Kf1/2-e1+ 7.Te8-b8 & v. 1.Ke1#

F Es ist selten, dass der mattzusetzende sK einmal mitten im Freien steht. Der Hauptplan ist daher nicht leicht zu erkennen: 1.Kb7:La8[Ke1] Tc8-f8+ 2.Te8-h8 & v. 1.Kc6+? Er scheitert noch an dem sTb1, der e1 bedroht: v. 1...Te1! Thema in diesem Fünfstener, in dem die Besetzung von e8 eher nebenher erfolgt, ist die glasklare Logik, die durch die beiden gestaffelten Vorpläne erzeugt wird. Sofort 1.Tg8-h8? wird nämlich durch 1...Tb8-b1! widerlegt. Daher: 1.Kc1:Bb2[Ke1]! b3-b2+ 2.Tg8-h8 Tb2-b1+ 3.Kd2-c1 Tb1-b2+ 4.Ke1-d2 Tb2-b1+/b2-b1=T+ 5.Kb7:La8[Ke1] Tc8-f8+ 6.Te8-g8 & v. 1.Kc6#

3) Schlagfall durch eine wMärchenfigur auf der e-Linie.

G macht sich die bekannte Sonderregel zunutze, die die Frage beantwortet: Wo ist das Ursprungsfeld einer Märchenfigur? Für alle Circe-Formen und ähnliche Märchen gilt die Regelung, dass das Repulsfeld einer Märchenfigur das Umwandlungsfeld auf der Linie des jeweiligen Schlagfeldes ist. Das bedeutet für unser Thema, dass Weiß im Anticirce die Blockade von e8 auch dadurch erzeugen kann, dass er im Vorwärtzug mit einer eigenen Märchenfigur auf der e-Linie schlägt. Die Sonderregel wird in **G** doppelt genutzt: im 5. Retrozug und im Vorwärtzug. Lösung: 1.Kf2:Nf3[Ke1]! Td1-d2+ 2.Ke1-f2 Td2-d1+ 3.Kd4:Sd5[Ke1]! (nicht 3.Kd4:Nd5[Ke1]?, weil dann 6.Kd5-e4?? illegal wäre) 3...Nd7-f3+ 4.Ke3-d4 Se7-d5+ 5.Ke4-e3 Ne1-h7+ 6.Kd5-e4 & v.Na3:Ne1[Ne8]#

4) Lenkung einer sFigur nach e8 durch Zwang zur Retropatt-Vermeidung.

H In der Rex solus-Aufgabe liegt eine hochoriginelle Begründung für die Besetzung von e8 durch eine schwarze Figur vor: Schwarz wird nicht, wie fast bei allen sonstigen Retro-Lenkungen, durch ein Selbstschach von Weiß zur e8-Blockade gezwungen; das Selbstschach ist hier zwar auch vorhanden, aber die entscheidende Lenkung geschieht durch die Pflicht, ein illegales Retropatt von Weiß zu verhindern. Naturgemäß erscheint die Retropatt-Stellung gar nicht in der realen Lösung, wird aber real vorbereitet durch den Entschlag zweier schwarzer Springer. Und wer hätte geahnt, dass der zu entschlagende Blockadestein ausgerechnet ein sT ist? Eine glänzende Idee, die das Lenkungsmittel des Retropatts in einer Erstdarstellung vorführt. Lösung: 1.Ke1:Bf2[Ke1] f3-f2+ 2.Ke1:Tf1[Ke1] Tf2-f1+3.Kd2:Se3[Ke1] Tf1-f2+ 4.Ke1-d2 T2-f1+ 5.Kd3:Te4[Ke1]! c5-c4+ 6.Kd2-d3 Tf1-f2+ 7.Ke1-d2 Tf2-f1+ 8.Kf4:Sg3[Ke1]! Te8-e4+! (erzwungen) 9.Kf5-f4 & v. 1.Kg5#

5) Lenkung einer sFigur nach e8 durch direkten Königskontakt.

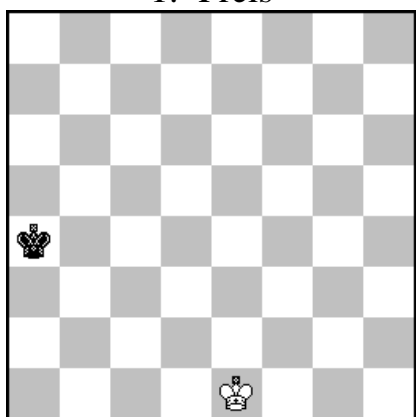
I Die simple Lenkung des sL nach e8 ist offensichtlich nicht der Clou der Aufgabe, da der Läufer ja schon auf dem Brett steht und das Feld e8 einzülig erreicht; es ist vielmehr der überraschende Aufbau einer Anticirce-Turmleiter, auf der der wK Schritt für Schritt emporsteigt, indem die sD auf den Repulsfeldern hin- und herzieht, ähnlich der Schwalbe-Bewegung im berühmten Problem von Kohtz und Kockelkorn. Der Mattzug ist außerdem eine Rücknahme des 3. Retrozuges (sozusagen eine „Rücknahme der Rücknahme“ –

selten!). Lösung: 1.Kc3:Tc2[Ke1]! Tb2-c2+ 2.e5:f6[Bf2] e.p. f7-f5
3.Se1:Tc2[Sb1]! Dh8-a8+ 4.Kc4-c3 Da8-h8+ 5.Kc5-c4 Dh8-a8+ 6.Kb6-c5
Le8-d7+ 7.f2:Se3[Be2] & v. 1.Se1:Tc2[Sb1]#

K In der Miniatur ist im Gegensatz zu **I** die Blockade von e8, d.h. ihr Zustandekommen das eigentliche Thema. Die Schwierigkeit der Aufgabe liegt darin, dass die schwarze Blockadefigur erst auf einem entfernten Feld ent schlagen und danach in zwei getrennten Zügen nach e8 gelenkt werden muss. Außerdem erfordert das geplante Selbstschach des wK zusätzlich eine vorübergehende Blockade von e1; die Auswahl der dafür geeigneten Figur liegt nicht auf der Hand. Lösung: 1.Ke1:Bd2[Ke1]! d3-d2+ 2.Kc1:Tb1[Ke1] Tb2-b1+ 3.Kd2-c1 Tb1-b2+ 4.Ke2-d2! d4-d3+ 5.Ke1-d2 Tb2-b1+ 6.Kb4:Sb5[Ke1]! a7/6-a5+ 7.Kc3-b4 Sc7-b5+ 8.Kd2-c3 Tb1-b2+ 9.Ke1-d2 Tb2-b1+ 10.Kd2:Le1[Ke1]! Tb1-b2+ 11.Ke3-d2 d5-d4+ 12.Kf4-e3 g7/6-g5+ 13.Kg3-f4 Se8-c7+ 14.Lb4-f8 – vor 1.L:Le1[Lc1]#

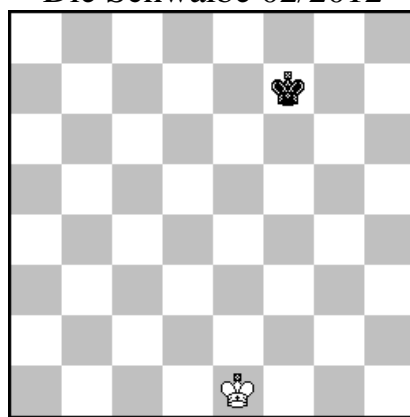
Es stellt sich am Ende dieses Überblicks die Frage, ob es neben den aufgezählten Verfahren noch andere Möglichkeiten gibt, ein Königsmatt im Anticirce-Proca zu realisieren. Natürlich könnte – in Ergänzung zu 1) – eine andere wFigur (neben dem K) auf e8 einen Blockadestein ent schlagen, was aber eher prosaisch ist. Was die Lenkungen betrifft, so wäre neben 4) und 5) natürlich auch die Lenkung einer sFigur nach e8 durch ein weißes Selbstschach denkbar, das Schwarz zur Liniensperre auf der 8. Reihe zwingt. Die anspruchsvollsten, da sehr subtilen Formen einer Lenkung wären wohl diejenigen, die mit Hilfe einer Drohung bzw. mit einem Retro-Zugzwang, also in jedem Falle ohne Selbstschach, operieren. Aber ob das überhaupt machbar ist, steht in den Sternen – wenigstens bis heute.

A Wolfgang Dittmann
feenschach 01-03/2003
1. Preis



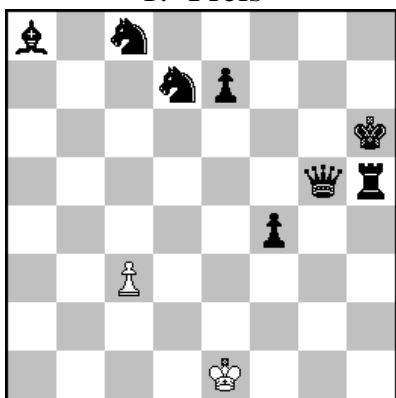
#1 vor 10 Zügen (1+1)
VRZ Proca
Anticirce

B Andreas Thoma
(nach Wolfgang Dittmann)
Die Schwalbe 02/2012



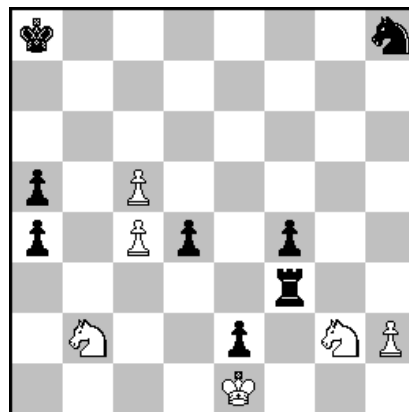
#1 vor 12 Zügen (1+1)
VRZ Proca
Anticirce, Typ Cheylan

C Wolfgang Dittmann
idee & form 01/2007
1. Preis



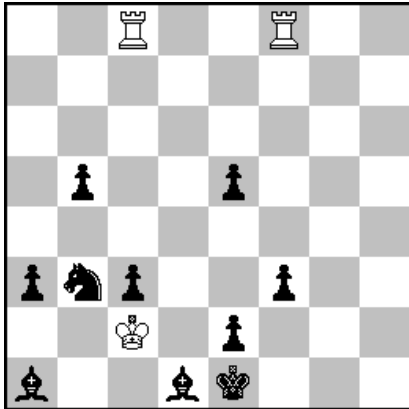
#1 vor 19 Zügen (2+8)
VRZ Proca
ohne Vorwärtsverteidigung/
no forward defense
Anticirce

D Wolfgang Dittmann
Strate Gems 10-12/2002v
1. Preis



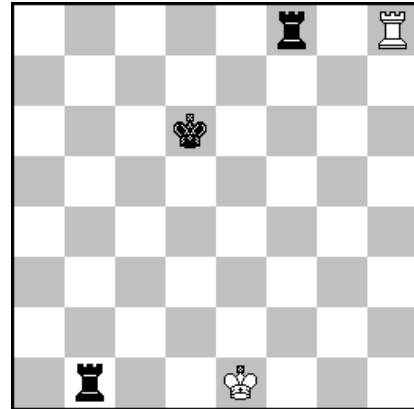
#1 vor 12 Zügen (6+8)
VRZ Proca
Anticirce, Typ Cheylan

E Klaus Wenda
 Problem Paradise 2006
 2. Lob



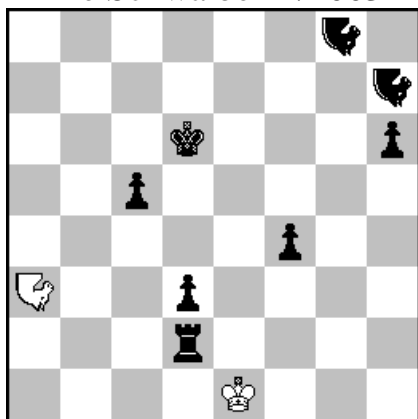
#1 vor 7 Zügen (3+10)
 VRZ Proca
 Anticirce, Typ Cheylan

F Wolfgang Dittmann
 Problem Paradise 07-09/2003
 5. Preis



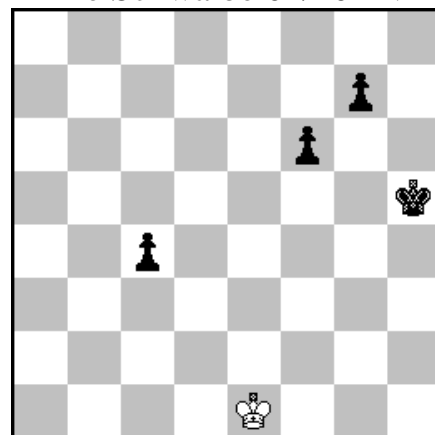
#1 vor 6 Zügen (2+3)
 VRZ Proca
 Anticirce

G Klaus Wenda
 Die Schwalbe 12/2003



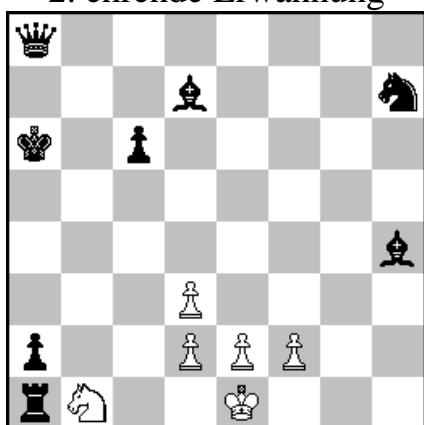
#1 vor 6 Zügen (2+8)
 VRZ Proca
 Anticirce, Typ Cheylan
 (3 Nachtreiter/Nightriders)

H Andreas Thoma
 Die Schwalbe 04/2012v



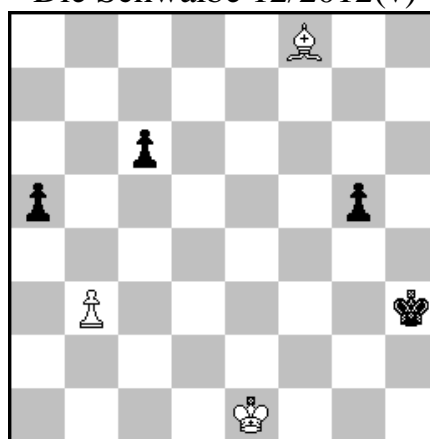
#1 vor 9 Zügen (1+4)
 VRZ Proca
 ohne Vorwärtsverteidigung/
 no forward defense
 Anticirce

I Wolfgang Dittmann
 Die Schwalbe 10/2002v
 Klaus Wenda gewidmet
 2. ehrende Erwähnung



#1 vor 7 Zügen (6+8)
 VRZ Proca
 Anticirce, Typ Cheylan

K Wolfgang Dittmann
 Die Schwalbe 12/2012(v)



#1 vor 14 Zügen (3+4)
 VRZ Proca
 Anticirce, Typ Calvet

It is the King who mates!
Tricky AntiCircean Play in the Defensive Retractor
 by Wolfgang Dittmann, Berlin
 (translation by Günther Weeth, Stuttgart)

In orthodox chess, as a rule, one king may never enter any square bordering on another one where the opposite king is located. In the fairy genre of AntiCirce, however, any move establishing the contact of one king with the opposite one is allowed provided the opposite king is unable to capture. This is given in any case when the rebirth square **e1** or **e8** is occupied by some other piece. Hence follows that a king may put his opponent in check by direct contact. Such a procedure has got to be accepted according to that basic rule in AntiCirce:

Captures (including those by kings) are only then permitted when the rebirth square of the capturing unit is free for its simultaneous transfer (or “repulse”) on to that square as an integral part of the capturing move.

As a result from that there are witty effects generated in the defensive retractor due to the fact that in AntiCirce retro play circumstances are once more turned upside down; here one king may take the liberty of “contacting” the opposite one provided his own rebirth square is occupied as in retro play he must not check the opponent, much as he is allowed to expose himself to a self-check.

So our question runs as follows: Which are the different methods of one king mating the other one by direct contact in an AntiCirce retractor? As a generally acknowledged rule, the genre of the defensive retractor is defined by a supplementary forward stipulation (mostly a mate in 1 move) thus creating the typical confusion when regarding the series of moves in a retractor: It all boils down to a double move consisting of one last retro move made by White and one forward move directly added to the sequence and again made by White, in most cases being the mating move. As to the final position with a mate performed by the white king in AntiCirce Proca one condition must explicitly be fulfilled: square e8 has got to be blocked, and square e1 has got to be empty. The forward move can be made by the king himself but also in the way of a clearance of square e1 with a white piece withdrawing, or by the capture of a black piece on e1. But what has got to be located on e8? The various and different forms of realizing the theme of “wK mates” are best illustrated and become plausible by elucidating the methods of how to implement the blockade on square e8. In this context we should like to warn you against taking the wrong belief that the quality of such a retractor depends on what kind of method is chosen. The value of the problem will always and exclusively be defined by the way in which the manoeuvres performed for the solution are designed and by the way in which the preparatory techniques are adopted for the realization of the problem’s concept.

The methods of a blockade of square e8 so far having been discovered and realized are the following ones:

- 1) *the wK uncaptures a blocking unit on square e8;*
- 2) *deploy of a white piece on to e8;*
- 3) *capture performed by a white fairy piece on the e-file;*
- 4) *decoy of a black piece on to e8 with the obligation of avoiding retrostalemate;*
- 5) *decoy of a black piece on to e8 caused by direct kings’ contact.*

1) *The wK uncaptures a blocking unit on square e8.*

A If it is true that a king himself is entitled to mate in an “AntiCircean” manner it becomes obvious that there is the option of that spectacular constellation with White having no more material at his disposal than just the king himself for executing the mate and with no option at all of gaining additional white power in the course of the retro play. It was exactly that situation that was presented in an early series of the thematic realization of the wK’s mating. In the two-unit problem it is his majesty the king himself who takes care for the blockade of square e8 before he executes the mate. But how does he manage to cover the distance from e8 to b4? “Jumping” backward via uncapture, to be sure, is only allowed when he is located on e1, his original square.

The long way on to a square adjacent to the one occupied by the bK has got to be prepared with utmost care as is illustrated by the high number of introductory moves.

Solution: 1.Ke1:Pd2[Ke1]! d3-d2+ 2.Ke1:Rd1[Ke1] Rd2-d1+ 3.Kf2:Sf1[Ke1] Rd1-d2+ 4.Ke1-f2 Rd2-d1+ 5.Kf3:Bg2[Ke1] Bh3-g2+ 6.Kf2-f3 Rd1-d2+ 7.Ke1-f2 Rd2-d1+ 8.Kd7:Se8[Ke1] Bg2-h3+ 9.Kc6-d7 Bh3-g2+ 10.Kc5-c6 – fw.1.Kb4#.

B Nine years later: Andreas Thoma has now picked up that two-unit pattern for a remake. The basic scheme and the first four moves including 5 of the 6 uncaptures are identical with the precedent problem. The enrichment is gained by the crafty uncapture of a dark-square bB added to the sequence with its utilization for the decoy of the bK on to some square on the edge of the board. That has brought about a remarkable surplus concerning the value of the problem. It seems, however, that the author had to pay dearly for that additional value: The distance between the bK’s square and the blockade square e8 which counts so much for the peculiar appeal of the manoeuvres in **A** has become much smaller in **B**,

Solution: 1.Ke1:Pd2[Ke1] d3-d2+ 2.Ke1:Rd1[Ke1] Rd2-d1+ 3.Kf2:Sf1[Ke1] Rd1-d2+ 4.Ke1-f2 Rd2-d1+ 5.Ke3:Bf4[Ke1]! Bb8-f4+ 6.Kf2-e3 Rd1-d2+ 7.Ke1-f2 Rd2-d1+ 8.Kg3:Bh3[Ke1] Kf8-f7+ 9.Kf2-g3, Rd1-d2+ 10.Ke1-f2 Rd2-d1+ 11.Kd7:Se8[Ke1] Bg2-h3+ 12.Ke6-d7 – fw.1.Kf7#.

C Once you dispense with the super-economical handicap of doing with two units only it becomes evident that some other foreplans may be envisaged for the wK to uncapture a black piece on e8. You can focus on the diversion of a hampering black piece or on forcefully pulling the bK nearer for the purpose of a mate. The point in **C** is not rooted in the uncapture on e8 but rather in the way in which the wK forces the awkward bSc8 to abandon square c8 in the course of some extravagant foreplan. The basic plan working out alright after the implementation of the foreplan suggests itself: 1.Kf7:Be8[Ke1] Sc8-a7/b6/d6+

2.Kg8-f7 – fw.1.Kh7#. In the course of a foreplan including 17 moves the bSc8 will be directed on to a7 by means of two identical uncaptures of pawns on the b-file (5th and 12th move). Going along with all that the wK takes measures for his double return to e1 by producing the repeated and helpful uncapture of a black knight on d1.

Solution: 1.Ke1:Pf2[Ke1] f3-f2+ 2.Ke1:Rf1[Ke1] Rf2-f1+ 3.Kd2:Sd1[Ke1]! Rf1-f2+ 4.Ke1-d2 Rf2-f1+ **5.Ka3:Pb4[Ke1]!** b5-b4+ 6.Kb2-a3 d2-d1=S+ 7.Kc1-b2 d3-d2+ 8.Kd2-c1 Rf2-f2+ 9.Ke1-d2 Rf2-f1+ 10.Kd2:Sd1[Ke1]! Rf1-f2+ 11.Ke1-d2 Rf2-f1+ **12.Ka3:Pb4[Ke1]! Sa7-c8+** 13.Kb2-b3 d2-d1=S 14.Kc2-b2 d4-d3+ 15.Kc1-d2 d3-d2+ 16.Kd2-c1 Rf1-f2+ 17.Ke1-d2 Rf2-f1+ 18.Kf7:Be8[Ke1] Sc8-a7+ 19.Kg8-f7 – fw.1.Kh7#.

D The uncapture of a bSe8 has become familiar from what we see in problems **A** and **B**. Yet, before the execution of the wK's mate, here it is White's task to first drag out the bK from his sulky corner and then to drive him across several squares to a square in the neighbourhood of e8. Who would at first sight imagine no other piece than just a black queen to be uncaptured as the one piece that serves best for White's purpose? Particularly since that queen observes square e1 which must be called a veritable antizielelement!

Solution: 1.Ke1:Pd2[Ke1] d3-d2+ 2.Kb3:Bb4[Ke1]! Kb7-a8+ 3.Kc2-b3 Kc7-b7+ 4.Kd1-c2 e3-e2+ 5.Ke1-d1 Ba3-b4+ 6.Kg1:Qh1[Ke1]! Kd8-c7+ 7.Kf1-g1 Rg/h3-f3+ 8.Ke2-f1 Ke7-d8+ 9.Ke1-e2 Kd8-e7+ 10.Ke1:Bf2[Ke1] Bg1-f2+ 11.Kf7:Se8[Ke1] (11.Kf7xR/Qe8? R/Qg8-e8!) Sg6-h8+/Rg8-g3+ 12.Ke6-f7 – fw.1.Kd7#.

2) *Deploy of a white piece on to e8.*

E This seems to be the most simple method. But what really counts for with all those problems is not the specific kind of method chosen for the blockade as such but the artistic form of the presentation created by the preparatory moves. In this problem showing no captures at all with its round dance of the white rooks on the rebirth squares on the opposite ground array it is all about the question which of the rooks may occupy square e8 only temporarily and which rook can finally be located on e8. 1.Rb8-c8! d2-d1=B+ 2.Kb2-c2 b7-b5+ 3.Re8-f8 a2-a1=B+ 4.Kc1-b2 d3-d2+ 5.Kd1-c1 e3-e2+ 6.Rg8-e8 Kf1/2-e1+ 7.Re8-b8 – fw.1.Ke1#.

F It does not occur so often that a bK is to be mated when being located in the open air. Therefore here the basic plan is pretty concealed and far from being easily spotted: 1.Kb7:Ba8[Ke1] Rc8-f8+ 2.Re8-h8 – fw.1.Kc6+ is refuted by bRb1 that observes e1: fw. 1..... Re1! What may be called the thematic content in this five-unit problem is its clear-cut logic created by both logically successive plans rather than the blockade on e8 that appears as a side-effect. Playing at once 1.Rg8-h8? proves to be refuted by 1....Rb8-b1!. Therefore:

1.Kc1:Pb2[Ke1]! b3-b2+ 2.Rg8-h8 Rb2-b1+ 3.Kd2-c1 Rb1-b2+ 4.Ke1-d2 Rb2-b1+/b2-b1=R+ 5.Kb7:Ba8[Ke1] Rc8-f8+ 6.Re8-g8 – fw.1.Kc6#.

3) *Capture performed by a fairy piece on the e-file.*

G This fairy retro makes use of the familiar special rule answering the question of “Where is the original square of a fairy piece?” As far as the convention goes for all forms of Circe and similar fairies it is taken for granted that the rebirth square of a fairy piece is identical with its promotion square on the file where the capture has actually taken place. In the context of our theme this bears the significance that White can also create the blockade on e8 in such a way as to capture something on the e-file with a fairy piece of his own in the final forward move. This particular method is adopted in **G** once when playing retro (5th move) as well as a second time in the final forward move.

Solution: 1.Kf2:Nf3[Ke1]! Rd1-d2+ 2.Ke1-f2 Rd2-d1+ 3.Kd4:Sd5[Ke1]! (not 3.Kd4:Nd5[Ke1]? since then 6.Kd5-e4?? would be illegal) 3....Nd7-f3+ 4.Ke3-d4 Se7-d5+ 5.Ke4-e3 Ne1-h7+ 6.Kd5-e4 – fw.1.Na3:Ne1[Ne8]#.

4) *Decoy of a black piece on to square e8 as forced by the avoidance of retrostalemate:*

H In this rex solus problem we see a highly ingenious motivation given for the forced occupation of square e8 by a black piece: Black is not basically forced to make that move in order to release white self-check as is customary in most other retro decoys. The self-check also turns up there, it is true, but the crucial decoy is performed through a specific and brilliant motivation: the release of the self-check is combined with Black’s duty of avoiding white retrostalemate. Quite naturally and as a matter of fact, the position of retrostalemate does not turn up in the reality of the solution. Yet, and as a matter of fact as well, that retrostalemate appears to be a threat established by the preparatory uncapture of the two black knights. And who would anticipate the necessity of just a black rook to be uncaptured for that blockade on square e8? A glorious idea that, for the first time, demonstrates the positional characteristics of a retrostalemate as a means of such a decoy in the genre of AntiCirce Proca.

Solution: 1.Ke1:Pf2[Ke1] f3-f2+ 2.Ke1:Rf1[Ke1] Rf2-f1+ 3.Kd2:Se3[Ke1] Rf1-f2+ 4.Ke1-d2 Rf2-f1+ 5.Kd3:Re4[Ke1] e5-e4+ 6.Kd2-d3 Rf1-f2+ 7.Ke1-d2 Rf2-f1+ 8.Kf4:Sg3[Ke1]! Re8-e4+! (forced) 9.Kf5-f4 – fw.1.Kg5#.

5) *Decoy of a black piece on to square e8 by direct contact of both kings.*

I Quite obviously, the plain decoy of the bB on to e8 does not procure the highlight of this problem since the bishop is already located on the board and will need only one step for arriving at e8. Contrary to that the punch-line of this

problem must be discovered with the surprising construction of an AntiCircean rooks' ladder on which the wK mounts up step by step while the bQ moves to and fro, quite similar to the swallow's moves in the famous problem by Kohtz and Kockelkorn. Adding to all that the mating move shows itself as the taking back of the 3rd retro move (some "taking back of the taking back" as it were).
 Solution: 1.Kc3:Rc2[Ke1]! Rb2-c2+ 2.e5:f6[Pf2]e.p. f7-f5 3.Se1:Rc2[Sb1]! Qh8-a8+ 4.Kc4-c3 Qa8-h8+ 5.Kc5-c4 Qh8-a8+ 6.Kb6-c5 Be8-d7+ 7.f2:Se3[Pe2] – fw.1.Se1:Rc2[Sb1]#.

K Contrary to the events in **I**, in this miniature problem the blockade on e8, i.e. the way in which it is effected, represents the real theme. Its difficulty is rooted in the circumstance that the black piece for the blockade can only be uncaptured on a square far away and thus has got to be decoyed on to e8 in two separate moves. Adding to that, the plan of establishing a self-check for the wK demands a temporary blockade of e1; the choice of the piece appropriate for that procedure does not at all suggest itself.

Solution: 1.Ke1:Pd2[Ke1]! d3-d2+ 2.Kc1:Rb1[Ke1] Rb2-b1+ 3.Kd2-c1 Rb1-b2+ 4.Ke2-d2! d4-d3+ 5.Ke1-e2 Rb2-b1+ 6.Kb4:Sb5[Ke1]! a7,6-a5+ 7.Kc3-b4 Sc7-b5+ 8.Kd2-c3 Rb1-b2+ 9.Ke1-d2 Rb2-b1+ 10.Kd2:Be1[Ke1]! Rb1-b2+ 11.Ke3-d2 d5-d4+ 12.Kf4-e3 g7/6-g5+ 13.Kg3-f4 Se8-c7+ 14.Bb4-f8 – fw.1.B:Be1[Bc1]#.

At the end of this review the question may be raised whether there should exist some more options apart from the methods of realizing the king's mate in AntiCirce Proca as enlisted here so far. Of course, it seems feasible to make some white unit other than the king uncapture a blocking unit on e8 – as a supplement to 1) - , but that would fall short of the taste of art in the chess compositions here shown so far. As to the kinds of decoy one might also imagine the decoy of a black piece on to e8 by means of white self-check which forces Black to establish a line interference on the 8th array, in so far an expansion of the strategies in 4) and 5). The most subtle forms of a decoy, and at the same time being the most demanding concepts, would no doubt be those that operate by means of a threat, or, respectively, with applying retro zugzwang. Then the technical means would be characterized by the absence of any self-check, similar to what happens in **H**. Whether such manoeuvres can be brought about seems to be in the lap of the gods, at least as far as our experience goes at present.