A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Zweizüger-Themen der Wechselspielthematik in Diagrammen
Zweizüger-Themen mit Wechselspiel-Thematik, Tabelle
Linienkombinationen F bis I und ihre Merkmale, Tabelle
Schnittpunktthemen und ihre Geschichte
Kritisches System nach „Thema-Boek“
Übersichtstabelle der klassischen Schnittpunkt-Kombinationen
Eigenschaften von Inder, Cheney-Loyd, Periformen und Abwandlungen
Problemschach-Begriffe in anderen Sprachen
Problemschach-Begriffe in deutsch-englisch-russisch-französisch

kunstschach in begriffen

Eine Aktualisierung und Neubearbeitung
des Standardwerkes von Werner Sidler

Alphabetisch
geordnete
Begriffsübersicht
von
Martin Hoffmann

Vorwort

Über 40 Jahre ist es her, dass Werner Sidler sein Standardwerk „problemschach“ herausgegeben hat, in welchem möglichst präzise Definitionen von Themen und Begriffen gegeben werden. Auch heute noch hat dieses Werk seine Gültigkeit weitgehend behalten. Aber einerseits der Zahn der Zeit, heisst: neue Ideen und Themen, andererseits die Öffnung nach Osteuropa durch den Fall des Eisernen Vorhangs und damit die bessere Zugänglichkeit zu den Themen der ehemaligen UdSSR liessen manchen Problemfreund teilweise ratlos. Diese Lücke soll nun so gut wie möglich geschlossen werden. Unklarheiten, die sich hartnäckig eingeschlichen haben, sollen ebenso möglichst beseitigt werden. Manche Frage bezüglich Herkunft und Hintergrund eines Themas oder Begriffs wurde nach Kräften nachgegangen, und das ehrgeizige Ziel, alle nicht selbsterklärenden Begriffe zu erklären dürfte doch ziemlich gelungen sein. Wo dies nicht möglich war, bitte ich um Verzeihung.

Nach dem Tode des Schweizer Problemisten Pfarrer Eduard Schlatter 1970 gelangte seine „Thematische Sammlung“ (zusammen mit der Miniaturensammlung des damaligen Schweizerischen Schachvereins) durch seinen Sohn in meine Hände. Er wies darauf hin, dass seinem Vater diese besonders am Herzen lag. Ursprünglich aus Doubletten der Miniaturen-Sammlung des Schweizer Schachvereins – ins Leben gerufen durch Moriz Henneberger – entstanden, hatte diese damals die Grösse von eineinhalb Kartei-Kistchen für das Format A6. Vorerst widmete ich mein Interesse ganz der Miniaturen-Sammlung, merkte aber immer mehr, dass die Vorgängersuche, das ‚Kerngeschäft‘ einer solchen Sammlung, mehr und mehr unbefriedigend wurde: es gab nur die Möglichkeit, nach dem vermuteten Material zu suchen und entweder einen steingetreuen Vorgänger zu finden, oder ich hatte ein ungutes Gefühl, wenn ich nichts fand. Diese Arbeit benötigt eine Menge Zeit und macht heute eh nur noch Sinn in elektronischer Form. So widmete auch ich immer mehr Zeit der „Thematischen Sammlung“, während ich die Miniaturen-Sammlung einem Kollegen weitergab.

Diese Sammlung erwies sich nun zunehmend als Fundgrube erster Güte. Pfr. Schlatter sammelte offenbar über Jahre hinweg historische Zeugnisse, indem er solche z.B. abstempelte. Gerade auch bekannt gewordene Stammprobleme hielt er fest. Zunehmend aber realisierte ich, dass schon Moriz Henneberger Doubletten angefertigt und mit Themennamen bezeichnet hat. Es ist nicht überliefert, ob er dies von Anfang an auch gezielt tat, oder ob er lediglich einen Verwendungszweck für die Doubletten suchte.

Ausserdem schien Pfr. Schlatter mit Werner Sidler mindestens brieflich in engem Kontakt gestanden zu haben. Sidler hat Schlatter offensichtlich auch zu Rate gezogen.

Im Verlauf der Jahre ist diese Sammlung auf nun 7 Kartei-Kistchen angewachsen, und manches neue Thema ist hinzu gekommen, ebenso manche Aufgabe. Sie wurde immer strukturierter, nicht zuletzt dank meiner langjährigen Schreibtätigkeit für die Zeitschrift „idee & form“. Nie hätte ich aber konkret daran gedacht, dass aus alledem einmal ein Buch entstehen könnte. Umso mehr bin ich froh, über viele Jahre trotzdem daran gearbeitet zu haben, einfach aus Freude und Interesse!

Wenn man eine solche Arbeit plant, muss man sich natürlich fragen: wie grenze ich meine Ziele ein, was macht am meisten Sinn? Schon Werner Sidler hat sich aber weitgehend darauf konzentriert, Begriffe aus dem Bereich Problemschach zu erläutern, bzw, zu definieren. Es wäre sicher völlig unbefriedigend, ein Werk zu schaffen, wo man zu jedem Thema in die Details gehen wollte. Dazu aber stellte ich mir dann doch die Aufgabe, diese mit optimal vielen Querverbindungen zu versehen, die manchmal auch entsprechende Überraschungen zu Tage fördern können. Dennoch: ein einziges Buch kann niemals genügen!

Es gibt tatsächlich Leute, welche den Sinn der Namensgebung für ein Thema anzweifeln. Sicher wird auch da und dort manchmal übertrieben! Aber ein Name sagt eben oft mehr als tausend Worte … Wer war z.B. nicht schon froh, für den „Grimshaw“ einen Namen zu wissen!

Die illustrierenden Beispiele sollen wenn möglich ursprüngliche Darstellungen zeigen. Wie man diesen Diagrammen ansehen kann, sind sie weitgehend aus dem orthodoxen Problemschach. Dies nicht nur wegen meiner ‚problemschachlichen Rechtslastigkeit‘, sondern weil diese Aufgaben-Richtung auch weitgehend als strategisch wegweisende zu betrachten ist. Leider kann keine Garantie gegeben werden, dass es sich immer um die frühesten Darstellungen handelt. Und wie man sieht, wurde auch schon manche frühere Fassung eines Gedankens gefunden. Alle Themen mit Diagrammen zu versehen ist ungemein anspruchsvoll, und auch auf dem einen oder anderen Gebiet sind in den letzten Jahren Anstrengungen in diese Richtung unternommen worden. Am ehrgeizigsten ist wohl die Enzyklopädie von → V/V zu nennen. Leider ist auch hier nicht alles genau und vollständig genug. Es ist wohl auch nicht möglich, ein einziges Standardwerk zu erschaffen, in welchem wirklich alles enthalten ist. Besonders im deutschen Sprach- und Kulturkreis müsste wohl noch einiges geschehen. Das ursrpüngliche Konzept mit möglichst lauter Stammproblemen wäre für einen Neuling wohl zu wenig anschaulich illustriert gewesen. Ist es da nicht logisch, aus der Blütezeit der strategischen Miniatur einige Aufgaben dazuzugeben? Sie sind oft sehr exemplarisch, und sie führen uns zum Ursprung der Sammlung zurück! Wo es angezeigt war, wurden preisgekrönte Aufgaben ausgewählt, so dass auch die besten Darstellungen ihren Platz bekommen konnten – leider nicht alle.

Danken möchte ich all denen, die bewusst oder unbewusst, mehr oder vielleicht weniger zu den Informationen beigetragen haben. Manche wäre wohl untergegangen bei dem – ich weiss es – eigentlich kaum zu bewältigenden Unterfangen! Mögen diese aber umgekehrt wieder allen Interessierten dienlich sein. Nicht zuletzt aber ging es mir auch darum, altes Wissen – soweit möglich – späteren Generationen erhalten.

CH-Zürich, im Jahre 2022, Martin Hoffmann

Achtung: Doppel-Begriffe sind meist unter dem Hauptbegriff zu finden! *Vorangestellte Unterbegriffe sind kursiv.*

***#**
→ Odysseus-Circe.

1-Move Kidnapping Chess
Nach dem ersten schwarzen Zug muss Weiss einen schwarzen Springer entfernen, danach muss Schwarz einen weissen Springer entfernen. Nach dem zweiten schwarzen Zug entfernt Weiss einen schwarzen Läufer, danach entfernt Schwarz einen weissen Läufer (usw. mit Türmen und Damen). Das Entfernen eines Steines ist aber nicht erlaubt, wenn dadurch ein König ins Schach geriete.

1:1-Springer = Fers
Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 1/1; z.B. kann ein 1:1-Springer von a1 aus das Feld b2 erreichen.

2-L
Zieht wie Läufer, muss aber mindestens in das übernächste Feld ziehen; das erste Feld der Diagonale kann er nicht betreten. Er übt auch keine Wirkung auf dieses Feld aus, kann aber dort verstellt werden.

21st century chess
10x9-Schachspiel. Alle Grundlinienfiguren ausser Königen erhalten Reiterkraft (→ Nachtreiter statt Springer; T+N und L+N als zusätzliche Figuren). Der König zieht zusätzlich wie → Equihopper (und kann auch durch Schachs hindurch hüpfen); es gibt keine Rochade. Die Bauern werden auf die dritte bzw. siebte Reihe vorgeschoben; die zweite und achte Reihe werden mit Hüpfern besetzt, die jeweils analog zu den betreffenden Grundliniensteinen sind (→ Turmhüpfer vor Turm, → Grashüpfer vor Dame usw.). Alle Bauern sind „opting pawns“, können also von jedem Feld aus (auch auf das Umwandlungsfeld hin) den Doppelschritt ausführen und en passant geschlagen werden. Bauernumwandlung geschieht auf einer beliebigen der beiden letzten gegnerischen Reihen. Es muss in diejenige Figur (der eigenen Farbe) umgewandelt werden, die in der Partieanfangsstellung auf dem Umwandlungsfeld steht (wird auf dem Königsfeld umgewandelt, entsteht D+N).

2:2-Springer
= (→)Alfil: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 2/2; z.B. kann ein 2:2-Springer von a1 aus das Feld c3 erreichen. Das dabei „übersprungene“ Feld kann beliebig besetzt sein.

2:3-Springer
= (→)Zebra. Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/2 oder 2/3; z.B. kann ein 2:3-Springer von a1 aus die Felder c4 und d3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

2:4-Springer
= (→)Lancer = Hase (2): Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/2 oder 2/4, z.B. kann ein 2:4-Springer von a1 aus die Felder c5 und e3 erreichen. Die dabei ‚übersprungenen‘ Felder können beliebig besetzt sein.

2:5-Springer
= (→)Korsar: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 5/2 oder 2/5; z.B. kann ein 2:5-Springer von a1 aus die Felder c6 und f3 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

3D-Schach - 5x5x5-Schach - Stereoschach
Mischung aus Brettschach und Raumschach. Es wird ein normales 8x8-Brett verwendet, über dessen zentralem 4x4-Quadrat (c3--6) sich ein 4x4x4-Raum mit den zusätzlichen Ebenen A-D aufspannt. Die Partieanfangsstellung ist die orthodoxe, weswegen sowohl weisse als auch schwarze Bauern im Raum nach oben, nicht aber nach unten ziehen können. Weisse Bauern können auf a8…h8 sowie auf c6D…f6D umwandeln, schwarze Bauern analog auf a1…h1 und c3D…f6D.

3:3-Reiter
= Geckoreiter: Entfernt sich von seinem Standfeld mehrschrittig jeweils um die Koordinaten 3/3. Die dabei "übersprungenen" Felder können beliebig besetzt sein.

3:3-Springer
→ Gecko.

3:4-Springer
→ Antilope: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/3 oder 3/4, z.B. kann ein 3:4-Springer von a1 aus die Felder d5 und e4 erreichen. Die dabei ‚übersprungenen‘ Felder können beliebig besetzt sein.

3-Linien-Matt
→ Dreilinienmatt.

√40-Springer
2:6-Springer. - Wie → √ 25 -Springer, jedoch mit der Sprunglänge √ 40; ein √ 40-Springer auf a1 etwa kann die Felder c7 oder g3 betreten. → m:n-Springer.

4-stroke-cylinder
Nach jedem Einzelzug wechselt die Brettform entsprechend der Reihenfolge (→)Normalbrett-(→)Vertikalzylinder-(→)Horizontalzylinder-(→)Ringzylinder-(→)Normalbrett-...

4:4-Darter
4:4-Springer, der nur ziehen kann, wenn die Transitfelder (= die Felder 1:1, 2:2, 3:3 vom Startfeld in Richtung Ziel) frei sind. Ein 4:4-(→)Darter a4 kann also nur nach e8 ziehen, wenn die Felder b5, c6 und e7 leer sind.

4:4-Springer = Commutor
Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/4; z.B. kann ein 4:4-Springer von a1 aus das Feld e5 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

45°-Sirene
Zieht wie eine → Sirene; die Zugrichtung knickt aber beim Schlagen über dem Sprungbock um ± 45° ab.

4 Springer-Thematurnier
→ 2. Petrović-Thema.

7. Reihe absolut
N#/Studie: Aus dem Partieschach entlehnter Begriff. Erreichen zwei weisse Türme die 7. Reihe, besteht grosse Mattgefahr, da diese allein das Matt erzwingen können.

Vermutlich von Aaron Nimzowitsch (Lettland, 1886-1935) geprägter Begriff (→ Reihe).

8-Felderflucht des schwarzen Königs
→ Achtfelderflucht.

8-Steiner
Aufgabe mit 8 Steinen.

√25-Springer
Kombinationsfigur aus 0:5- und 3:4-Springer. - Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand √ 25 (gleich 5) gemäss der im Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder die eines 0:5-Springers oder die eines 3:4-Springers sein. Ein √ 25-Springer auf a1 etwa kann die Felder a6, d5, e4 oder f1 betreten. Die dabei ‚übersprungenen' Felder können beliebig besetzt sein.

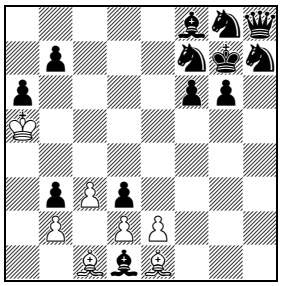
√50-Springer
1:7- + 5:5-Springer. Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand √ 50 gemäss der im Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder die eines 1:7-Springers oder die eines 5:5-Springers sein. Ein √ 50 -Springer auf a1 etwa kann die Felder b8, f6 oder h2 betreten. Die dabei übersprungenen Felder können beliebig besetzt sein.

50-Züge-Regel
Retro: Aus dem Partieschach geliehene Regel, wonach eine Partie remis endet, wenn beide Parteien 50 Züge lang weder geschlagen, einen Bauern gezogen oder rochiert haben. Anwendung findet diese Regel in Retro-Aufgaben, allenfalls in Studien.
Gemäss → Kodex, Artikel 17 (2016) gilt aber: „ Mit Ausnahme der Retro-Probleme wird die 50-Züge-Regel nicht auf die Lösung von Schachkompositionen angewandt, sofern dies nicht ausdrücklich gefordert wird."
Die Regel wurde immer wieder mal diskutiert, und bei der Berechnung der Tablebases gab es tatsächlich Stellungen, denen sie nicht gerecht wird. Laut „Wikibooks.org" gehören dazu die Endspiele Dame gegen 2 Läufer und 2 Läufer gegen Springer.

100-$-Thema
= 100-Dollar-Thema. H#5: doppelter Springer-Exzelsior (→ Exzelsior). - In einem fünfzügigen h# finden zwei Exzelsiore statt (1x Weiss, 1x Schwarz), die Umwandlungen geschehen in Springer, darzustellen, und zwar ohne Umwandlungsfiguren und aus der Partieanfangsstellung PAS erspielbar! Ausserdem sind keine weiteren Lösungen erlaubt. Der lang unbewältigte Vorwurf stammt aus dem Jahr 1963, formuliert vom Amerikaner Philip [Leonhard] Rothenberg (*1906) in seinem Buch „Personality of Chess", nachdem er jahrelang vergeblich nach einer korrekten Darstellung gesucht hatte. Er versprach dem Erstdarsteller 100 Dollar, weshalb das Thema so benannt wird.
Die korrekte Darstellung gelang erst mittels weisser und schwarzer Umwandlungsfiguren. Lediglich deren zwei benötigten Josef Ettner, Ryszard Nojek und Werner Keym (alle Deutschland, *1935, 1956 und 1942) im Jahr 2005 (**1**). - Interessant ist der Vergleich mit dem → Oudot-Thema im Hilfsmatt.

135°-Nereide
Zieht wie eine Nereide; die Zugrichtung knickt aber beim Schlagen über dem Sprungbock um 135° ab.

1 Josef Ettner, Ryszard Nojek, Werner Keym
Die Schwalbe 214, Aug. 2005, Nr.E, S.178



H‡5
1.b5! e4 … 5.dxe1S e8S‡
100-Dollar-Thema mit 2 Umwandlungsfiguren.

135°-Triton
Zieht wie ein Triton; die Zugrichtung knickt aber beim Schlagen über dem Sprungbock um 135° ab.

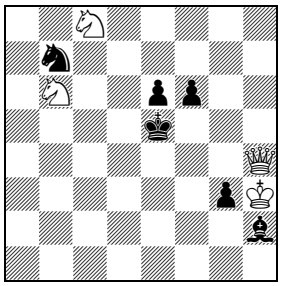
2-L
Zieht wie Läufer, muss aber mindestens in das übernächste Feld ziehen; das erste Feld der Diagonale kann er nicht betreten. Er übt auch keine Wirkung auf dieses Feld aus, kann aber dort verstellt werden.

A

A→B-Schach bzw. A→B in xy Einzelzügen
Schwarz beginnt; beide Parteien helfen zusammen, dass aus Stellung A nach xy Einzelzügen Stellung B entsteht.

a:b-Darter
Verstellbarer a:b-Springer, der nur ziehen kann, wenn die Transitfelder frei sind. Für viele Zahlenpaare gibt es für einen a:b-Darter keine Transitfelder, dann unterscheidet er sich nicht von einem a:b-Springer, etwa für den 2:1- oder 3:2-Darter. Transitfelder gibt es genau dann, wenn a und b gemeinsame Teile (grösser als 1) haben, also z.B. für den 2:0-, 4:2- oder 3:3-Darter.

2 Antonio G. Corrias
Ruy López 6 Juni 1897, S.96, Nr.135, ehr. Erwähnung



‡3
1.Kg2! (2.Kf3 [3.De4, Df4‡] Kf5/f5 3.Dh5/Dh8‡)
1. - Kf5 2.Se7+ **A** Ke5 3.Sc4 **B‡**
1. - Sc5 2.Sc4+ **B** Kd,f5 3.Se7 **A‡**
(1. - Sd6 2.Sd7+ Kd,f5 3.Se7‡)
Frühes AB-BA.

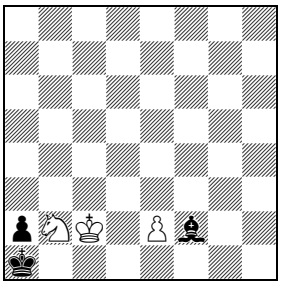
AB-BA
3#: Reziproker Tausch der 2. und 3. Züge in einer Phase, je nach Ansicht in zwei Phasen.
Soll auch → Bata-Thema heissen, vermutlich nach Lörinc Bata (Ungarn, 1907-1991).
Das Thema wurde schon im 19. Jahrhundert dargestellt, wohl eher nicht bewusst. Ein solch frühes Beispiel hat Friedrich Chlubna (Österreich, 1946-2005) ‚ausgegraben'. Es stammt vom Italiener Antonio G.

Corrias (Italien, 1872-1923) aus dem Jahr 1897 (**2**). - Siehe auch Text zu → *Züge*-Zyklus.

ABC
→ Alphabetschach.

Abdrängung (Problem)
3-N#: Ein Begriff, der nur im deutschen Sprachraum zu finden ist. Auch eine Übersetzung ist nirgends zu finden.
Durch *Zugzwang* bewirkte Eroberung strategisch wichtiger Felder mittels *Weglenkung* einer langschrittigen Verteidigungsfigur für eine gleichschrittige. In vertiefter Form erfolgt zuerst eine *Hinlenkung* des Verteidigers.
Durch die Kombination zweier oder sogar (mit der Hinlenkung) dreier Lenkungs-Arten wird eine eigenartige, geheimnisvolle Wirkung erzielt, welche schwer zu definieren ist.
Der Begriff wurde zuerst von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) 1932 verwendet (**3**), wo die beiden Lenkungs-Arten (Weglenkung und Zugzwang-Lenkung) in getrennten Varianten auftreten.

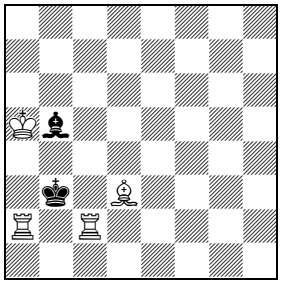
3 Franz Palatz
British Chess Magazine, 12/1932
G. Hume zum 70. Geburtstag gewidmet



‡4 Zwilling b)
1.Sd3? (2.Sc5/Sc1) Le3! 2.?
1.Sc4? (2.Sa5/Sd2) Le1!
1.e3! (Zugzwang)
1. - Lxe3 2.Sd3! 3.Sc5 oder Sc1 4.Sb3‡
Tempo-Lenkung.
1. - Lg1 2.Sc4! 3.Sa5 oder Sd2 4.Sb3‡
Weglenkung; Abdrängung. - a) ♗→c5: 1.e3!

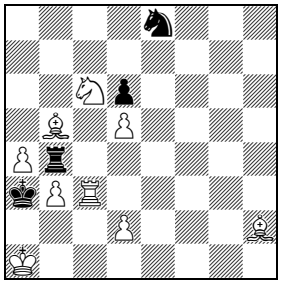
2-3 Jahre später entwickelte sich die klassischere Erscheinungsform mit *gleichschrittigen* Figuren und nur einer Variante, z.B. durch Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) 1934 (siehe das Beispiel zur → Gegenbahnung) und Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/ Deutschland, 1885-1938) 1935 (**4**).
Schon Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) zeigte Abdrängung, als er 1907 einen parakritischen (→ Parakritisches System) Schein-Inder darstellte (**5**).
Bestimmte Darstellungsformen lassen vermuten, dass es sich bei der Abdrängung auch um eine → Schnittpunkt-Kombination handeln könnte, wobei die häufige Abwesenheit eines sichtbaren Sperrsteins daran zweifeln lassen könnte!
Erhellender ist die Darstellung von Alexander Kalinin (siehe → Kalinin-Thema), in welcher der Wirkungsstein identisch mit dem Sperrstein ist! Das erinnert stark an das Thema → Mausefalle. Der Unterschied zur Mausefalle besteht darin:
- 1.) die Gangart der Kontrahenten ist eine *geichschrittige* (vgl. z.B. Bahnung). Da jeder Langschrittler zu der einen Wirkungsrichtung eine 90°-Entsprechung hat, und hier beide zur Anwendung kommen, kann man auch monieren, dass in der einen Richtung exakt auf den Punkt agiert werden muss, in der anderen scheinbar nicht: es erfolgt eine Auswahl.
- 2). die ausgesperrte Figur hat seitliche Bewegungsfreiheit.

4 Erich Brunner
Miniatures Stratégiques (Palatz) 1935, Nr.65



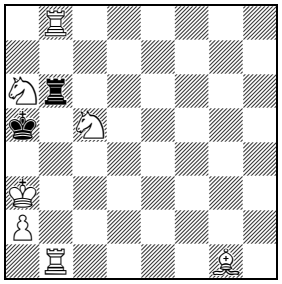
‡4
1.Lh7! (2.Lg8+) Lc4 2.Le4 Le6 3.Lc6 (4.La4‡) Ld7 4.Ld5‡
Abdrängung, klassische Darstellungsform.

5 Niels Høeg
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 20.7.1907



‡4
1.Th3! (Zugzwang) Txb3 2.Lg3! Tc…f3 3.Lxd6+ Sxd6 4.TxT‡
Ur-Abdrängung, mit (schein-indischem) Fluchtschutz.

6 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 12.2.1911
nach Emil Palkóska



‡3
1.Sc7! (2.Tb5+ Txb5 3.Txb5‡) Txb8 2.Tb7! (Zugzwang) T~/Txb7 3.Tb5/Sxb7‡
Abdrängung, kombiniert mit gemischtfarbiger Bahnung, in enger Verwandtschaft mit der → Mausefalle.

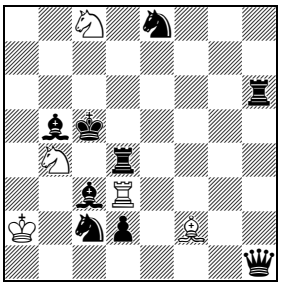
Anwendung findet die Abdrängung in der → Broecker-Matrix; siehe auch → Turano-Thema bzw. → Loschinskij-Thema (N#, bzw. S#).
Zum Thema → gemischtfarbige Bahnung bringt → V/V einen Dreizüger von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/ Deutschland, 1885-1938) von 1911 (**6**) mit genau diesem Typus (das Vorbild von Palkóska stammt von

1910 und zeigt ein anderes Thema), und ob es nicht noch ältere Darstellungen gibt, ist auch ungewiss.

Abdrängung (Studie)
In Bauernendspielen: bei einer Abdrängung
- a) verstellt ein König seinem Widerpart den Weg und zwingt ihn dadurch zu Umwegen (z.B. kann so eine Umgehung verhindert werden), oder
- b) wird ein König durch Zugzwang gezwungen, ein Feld (oder z.B. die Deckung eines eigenen Bauern [siehe unter → Trébuchet]) aufzugeben.

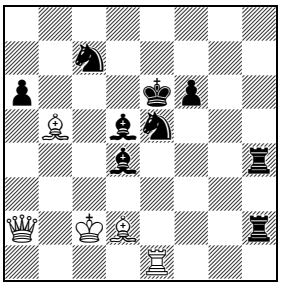
Abdurahmanović-Thema 1
H#2: Ein und derselbe schwarze Stein wird entfesselt auf vier verschiedene Arten, mit weisser und schwarzer Initiative.
Es scheint nur das Beispiel von Miodrag Mladenović (Serbien, *1964) von 1984 zu geben (**7**).

7 Miodrag Mladenović
Liga Problemista 1, 3.4.1984, 1. Platz



H‡2 4 Lösungen
I) **1.Kc4!** Sc6 2.Txd3 Sb6‡
II) **1.Se3!** Kb3 2.Te4 Td5‡
III) **1.Lxb4!** Te3 2.Td5 Tc3‡
IV) **1.Sf6!** Lg3 2.Tc4 Ld6‡
Erstes Abdurahmanović-Thema.

8 Fadil Abdurahmanović
The Problemist September 1990, Nr.H1453, 1. Preis

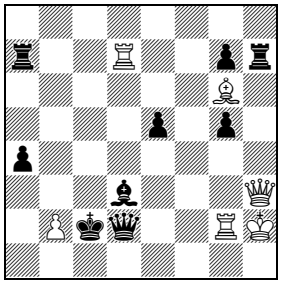


H‡2 2 Lösungen
I) **1.Kd6!** Td1 2.Lg2 Lb4‡
II) **1.Kf5!** Da5 2.Sg4 Ld3‡
Zweites Abdurahmanović-Thema.

Abdurahmanović-Thema 2
H#2: In der Ausgangsstellung fesselt der weisse Langschrittler A den schwarzen Stein x. In jeder Lösung fesselt der weisse Langschrittler A einen anderen schwarzen Stein nach schwarzen Königszügen sodass die Fessellinie wechselt. Der nun entfesselte schwarze Stein x zieht im nächsten Zug.
Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939) 1990 (**8**).

Abdurahmanović-Thema 3
H#2: In der Ausgangsstellung ist der schwarze Stein x vom weissen Langschrittler A auf der Linie L1 gefesselt. In der Mattstellung ist der schwarze Stein x von einem anderen weissen Stein B auf der Linie L2 gefesselt, während der weisse Langschrittler A einen anderen schwarzen Stein y auf Linie L3 fesselt (L1, L2 und L3 sind verschiedene Linien). Das Matt wird durch die beiden Fesselungen ermöglicht.
Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939) 1990 (**9**).

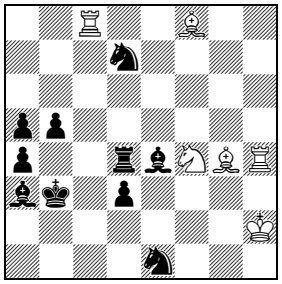
9 Fadil Abdurahmanović
feenschach 1990, Nr.5748v, 5. Preis



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Kb3!** Tb7+ 2.Db4 Lf7‡
II) **1.Kd1!** Dh5+ 2.Le2 Tg1‡
Drittes Abdurahmanović-Thema.

Abdurahmanović-Thema 4
H#2: Eine schwarze Halbfesselung und eine weisse Halbbatterie maskieren einander gegenseitig.
Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939) 1989 (**10**).

10 Fadil Abdurahmanović
Phénix 8 12/1989, Nr.524, 4. Preis



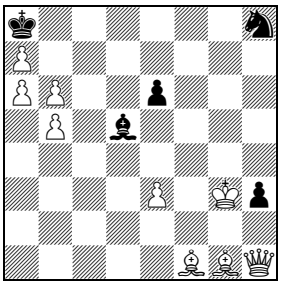
H‡2 2 Lösungen
I) **1.Lc6!** Se2 2.Kc4 Le6‡
II) **1.Td6!** Ld1+ 2.Kb4 Sd5‡
Viertes Abdurahmanović-Thema.

Abendstern, Loyd's
→ Goldenes Feld, → Komet-Thema.

Abfang-Idee, -Thema
→ Grab-Thema.

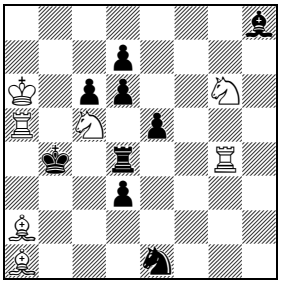
Abhängetyp (des schwarz-weissen Schnittpunkts)
Bildhafter Ausdruck von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) für eine schwarz-weisse kritische Verstellung der folgenden Art: ein weisser Langschrittler steht vom schwarzen König weit entfernt, dazwischen steht ein schwarzer von entsprechender Gangart. Weiss möchte diese kritisch verstellen zwecks Nutzung eines Wirkungsfeldes beim schwarzen König durch ersteren, doch muss der schwarze zuerst über das kritische Feld entlang der Wirkungslinie gelenkt werden.
Brunner hat dies offenbar schon 1918 dargestellt (**11**), aber die Stellung wurde erst 1958 in seiner von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) stammenden Biografie veröffentlicht, und musste nachträglich noch korrigiert werden. Insofern müsste seine (korrekte) publizierte orthogonale Darstellung von 1933 als jünger bezeichnet werden (**12**).

11 Erich Brunner
Komponiert 1918
Brunnerbuch 1958, S.178, Nr.289 (V.: + ♙b5 [MH])



‡3
1.e4?Lc6/Lb7!
1.Lg2! (2.Lxd5+) Lxg2 2.e4! (3.b7‡) Lxe4 3.Dxe4‡
Abhängetyp des schwarz-weissen Schnittpunkts, diagonal.

12 Erich Brunner
Hamburgischer Correspondent 1933



‡3
1.Se4? (2.Lc3‡) Tc4!
1.Sf4! (2.Sxd3+ Sxd3 3.Sxd3‡ bzw. 2.Tg8 ~ 3.Tb8‡) Txf4! 2.Se4! (3.Lc3‡) Txe4 3.Txe4‡
Abhängetyp des schwarz-weissen Schnittpunkts, orthogonal.

Absorptionsschach
Ein schlagender Stein absorbiert die Kräfte seines Schlagopfers.

Abspiel
= Variante.

Absteigend
Nach Wert abnehmende Figuren- bzw. Stein-Reihenfolge in gewissen Märchenbedingungen: z.B. D→T→L→S→B.

Absteigender Einstein-Brettrand
Siehe unter → Einsteinschach.

Abstossende Magnetdame (AMD)
Greift die AMD einen gegnerischen Stein an, flüchtet dieser im nächsten Zug so weit wie möglich; dabei darf kein anderer Stein der Partei des flüchtenden Steins einem Angriff der AMD ausgesetzt werden. Beispiel: wAMDa1, sTg3, sLg8: 1.AMDg1 erzwingt 1.-Tg7! Fehlt im Beispiel der sLg8, muss 1.- Ta3! folgen.

Abtausch-Idee
Weiss zwingt Schwarz, durch Abtausch überschüssige weisse Wirkungskraft zum Verschwinden zu bringen (meist zwecks Pattverhütung), siehe auch Kombination → Cheney(-Loyd), bei welcher die Wirkungskraft durch Verstellung eingeschränkt oder aufgehoben wird. - Vgl. → Grab-Thema.

Abwälzung der Zugpflicht
→ Tempoverlust-Manöver.

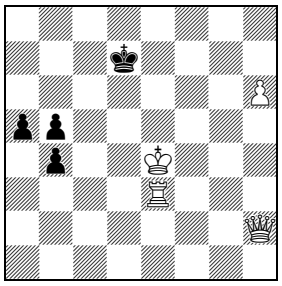
Abwertung
→ Beugung, abwertende.

Abzugschach
Schachgebot durch Öffnen einer gegnerischen Linie. Wurde früher „Aufgedecktes Schach“ genannt. → Batterie.

Achsen-Echo
Symmetrisches Matt um eine Achse (z.B. d/e).

Acht-Felderflucht
Der schwarze König kann nach dem Schlüsselzug alle 8 Nachbar-Felder betreten.
Wurde meist in Miniaturform dargestellt, und wird da und dort auch → Rosette genannt. Ältestes Beispiel ist wahrscheinlich dasjenige von Johannes Minckwitz (Deutschland, 1843-1901) von 1879 (**13**) mit 8 Steinen. - Vgl. → Oktopus-Thema bzw. → Rosette.

13 Johannes Minckwitz
The Cincinnati Commercial 25.1.1879, Nr.7



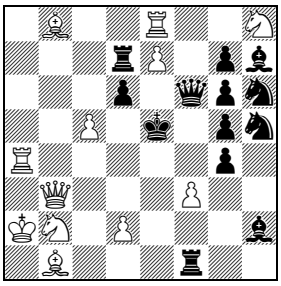
‡3
1.Tg3! (2.Tg7+ Kc6, Kc8/Ke6/Kd8, Ke8 3.Dc7/De5/Db8‡)
Acht-Felder-Flucht.

Achtsteiner
Aufgabe mit 8 Steinen, hat also die → Miniaturform knapp verfehlt.

Actuated revolving grid squares (→ Gitterschach)
Jede Gittermasche (→ Gitterschach), in die sich ein Stein hineinstellt (auch andere Auslöser sind denkbar), wird als unmittelbare Konsequenz dieses Zuges – unter Belassung der übrigen Gittermaschen – um 90° nach rechts (im Uhrzeigersinn) gedreht, wobei die Felder der gedrehten Gittermasche in Nummerierung und Färbung dem Gesamtbrett angepasst werden. Schachgebote oder illegale Selbstschachs werden erst nach dieser Drehung festgestellt. Bauern dürfen bei der Drehung auf die eigene Offiziersgrundreihe oder – dabei umwandelnd – auf ihre Umwandlungsreihe geraten.

Adabaschev-Synthese
3#: Eine Idee, die auf Mark [Iwanowitsch] Adabaschev (Russland, 1908-1954) im Jahre 1937 zurückgeht. Analog zum → HOTF schlug er vor, „in einer Stellung den Inhalt von zwei unabhängigen Zweizügern zu verbinden“, schrieb Igor Agapov (Russland, *1963) u.a im Preisbericht 3# der „Schwalbe“ 2015, publiziert in der Nr.280 vom Juni 2016 auf S.536, und meint damit: „die Verknüpfung von mindestens zwei eigenständigen Variantengruppen mit unterschiedlichem taktischen Inhalt“.
Als Beispiel dient dasjenige von Alexander [Sergejewitsch] Kusovkov (Russland, *1953) von 2008 (**14**).
In neuster Zeit wurde diese Idee auch mit → Wechselspiel-Thematik verknüpft.

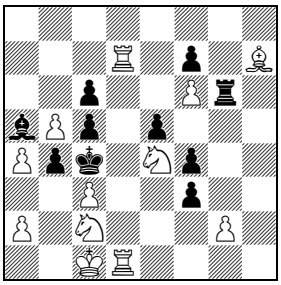
14 Alexander Kusovkov
Valentin Rudenko-70 Jubiläumsturnier
Problemist Ukrainy, Sonderausgabe III 2008, 1. Preis



‡3
1.Tf8! (2.Te4+ **A** Kf5 3.De6‡)
1. - Ta7 2.d4+ **B** Kf4 3.Lxd6‡
1. - Sg3 2.Sd3+ **C** Kf5 3.Dd5‡
1. - Txe7 2.Lxd6+ Dxd6 3.Te4 **A**‡
1. - Lg8 2.Sxg6+ Dxg6 3.d4 **B**‡
1. - Te1 2.f4+ Dxf4 3.Sd3 **C**‡ (2. - ~xf4 3.d4‡)
Adabaschev-Synthese (Selbstfesselung /Linienöffnung)

Die Idee des → HOTF geht erst aufs Jahr 1999 zurück, während derselbe Gedanke im Dreizüger eigentlich schon 1937 ‚bekannt' war! In Anbetracht des ‚Geburtsjahres' dieser Idee ist zu bedenken, dass damals die → Wechselspiel-Thematik (z.B. Dombrovskis-Thema: 1958) noch gänzlich unbekannt war, und so darf man vermuten, dass der Autor auch diese einbezogen hätte. Nun, er tat es zwangsläufig nicht!
Wichtigster Verteter ist Mihail [Nasarowitsch] Marandjuk (Ukraine, *1949), der sich auch mit dem → Visserman-Thema (V.-Wechsel) intensiv beschäftigt hat, was ihn wohl zu dieser Thematik inspirierte, siehe das Beispiel von 2010 (**15**). - Vgl. → Lobusov-Thema.

15 Mihail Marandjuk
J. Blednov-85 Jubiläumsturnier, Kudesnik 137, 2010 (Preisbericht) Nr.4972, Preis



‡3
1.T7d3 **C**? (2.Sd6 **A**‡) Lc7!
1.T1d3 **D**? (2.Sd2 **B**‡) bxc3!
1.b6! (2.T7d3 **C** [3.Sd6 **A**‡] Txf6 **a** 3.Sd2 **B**‡)
1. - Lxb6 2.T1d3 **D** (3.Sd2 **B**‡) Txg2 **b**/bxc3 3.Sd6 **A**/Txc3‡
1. - Txf6 **a** 2.Sd2+ **B** Kxc3 3.T7d3 **C**‡ (3.T1d3??)
1. - Txg2 **b** 2.Sd6+ **A** Kxc3 3.T1d3 **D**‡ (3.T7d3??).
Adabaschev-Synthese mit Pseudo-Le Grand und Urania-Thema (+ antikritische Züge, Thema BII-Matts, Babuschka-Thema).

Additive Chess
→ Sammelbegriff für eine Reihe von Variationen, die zu den → Chess Reactions zählen. Es werden verschiedene Konsequenzen beschrieben, die eintreten können, wenn ein Zugstein A ein bereits von einem Reaktionsstein R besetztes Feld betritt. Bei Additive Chess bleiben beide Steine auf diesem Feld stehen und bilden eine Steinmixtur. Auch hier gibt es die drei Formen → Auto (A und R von gleicher Farbe), → Oppo (A und R von verschiedener Farbe) und → Free (Farbe von A und R egal), z.B. Auto-Additive Chess. Bei Oppo und Free resultiert auf dem kritischen Feld eine Art neutraler Stein; ist dieser unsymmetrisch (z.B. wL+sS), bleiben die Farbanteile getrennt (wirkt also nur wie wL und wie sS, nicht wie sL oder wS). Sind die Steinanteile symmetrisch (z.B. wL+sL), resultieren tatsächlich neutrale Steine. Da ein neutraler bzw. ein neutralartiger Stein weder weiss noch schwarz ist, kann er sich im Oppo-Additive Chess nicht mit anderen Steinen „vereinigen". Daher sind bei der Oppo-Form nur Zusammenballungen von maximal zwei Steinen möglich; bei der Auto-Form und der Free-Form gibt es keine Grenze. Für alle Additive Chess-Formen gilt, dass auch normale Schlagfälle möglich sind. Wird ein zusammengesetzter Stein geschlagen, verschwinden alle seine Komponenten simultan (auch solche, die die gleiche Farbe wie der Schlagtäter besitzen). Bauern können nur diagonale „Additivzüge" ausführen. Auto-Addition zweier gleichartiger Steine ergibt dasselbe Resultat wie Auto-Destruction eines gleichartigen Steines (z.B. wS+wS =wS). Zusammengesetzte verschiedenfarbige Bauernkomponenten (wB+sB) werden wie neutrale Bauern behandelt, vor allem wandeln sie sich in neutrale Steine um.

Adhésif
Gegnerische Steine, die einander nicht angreifen, aber auf Nachbarfeldern stehen, lähmen einander.

Adler
Geknickter Grashüpfer. Seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um 90° ab.

ad libitum
Weiss muss pro Variante oder Phase eine von mehreren zur Auswahl stehenden Forderungen erfüllen (z.B. Matt/Patt ad libitum).

Äffchenproblem
Dem Anziehenden sind nur solche Züge gestattet, die der Nachziehende mit einer gleichartigen Figur hinsichtlich Zugrichtung und Zuglänge genau nachzuahmen imstande ist. Diese Züge sind für den Nachziehenden Zwangszüge. Alle Bauernzüge scheiden damit aus, selbst dann, wenn ein Matt nur noch durch einen Bauernzug pariert werden könnte.

Affe
Bezeichnung für den Springer im → Chakra.

Affen-Thema
In osteuropäischen Ländern verwendeter Begriff für gegenseitige Nachahmung der Manöver bei Weiss und Schwarz.
- a) taktische Manöver, oder
- b) geometrische Manöver, bzw.
- c) beide Arten Manöver.

Z.B. → Balbo-Thema, → Caprice-Thema, → Kalinin-Thema, → Opposition u.a.m.

Agapov-Bacharev-Thema
→ Ischewsk-Thema.

Agent
Der Agent kann ziehen wie jeder Stein, die sich *zur Zeit des Zuges* auf dem Brett befindet. Er kann nicht schlagen, aber er paralysiert alle gegnerischen Steine, die er beobachtet: Diese können weder ziehen noch

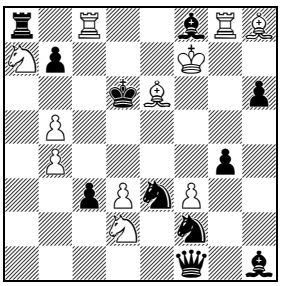
schlagen. Bauern können sich in Agenten umwandeln. Ein Agent wird „enttarnt“ und vom Brett entfernt, wenn er selbst auf ein Feld zieht, das von einem gegnerischen Agenten beobachtet wird.

Ahues-Mechanismus Typ I und II usw.
→ Linien-Kombinationen, weisse.

1. Ahues-Thema
2#: Fortgesetzter Angriff mit gleichbleibender Drohung, mit den Eigenschaften:
- a) „wohin mit ihm?“ (falscher thematischer Schlüssel)
- b) weisse Selbstbehinderung in den Verführungen.
Von Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) häufig bearbeitet.
Vgl. dazu auch → Valladão I.

2. Ahues-Thema (=Ahues'sches Verführungs-Thema)
2#: „Wenn Weiss eine schwarze Linie öffnet, kann Schwarz eine andere schwarze Linie verstellen.“ (→ Breuer).
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1964 (**16**).

16 Herbert Ahues
Die Schwalbe Vol.XI (31-32), 7/1964 /II, Nr.1670
2. ehrende Erwähnung



‡2
1.d4/f4/Tc5? (2.Le5‡) Sc4/Sxd3/Lg7!
1.Sc6! (2.Le5‡) Sc4/Sxd3/Lg7 2.Sxc4/Se4/Tfd8‡
(1. - bxc6 2.Txc6‡)
Zweites Ahues-Thema.

Aidé Alterné Mat/Pat
- Erste Form: Wie Hilfsmatt, aber im letzten schwarzen Zug kann Schwarz statt des Hilfszuges auch in 1 Zug pattsetzen.
- Zweite Form: Wie Hilfspatt, aber im letzten schwarzen Zug kann Schwarz statt des Hilfszuges auch in 1 Zug mattsetzen.

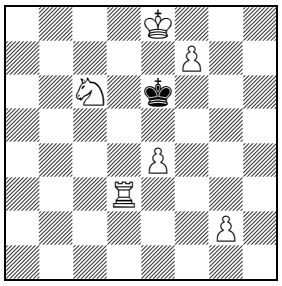
Aimant Aidé complet
→ *Vollständiges* Hilfsmatt.

Aidé libre
= Freies Hilfsspiel. Im Unterschied zum normalen Hilfsspiel wird die streng alternierende Zugfolge von Schwarz und Weiss aufgegeben – jeder kann ziehen, wann es ihm passt bzw. wie es dem gemeinsamen Ziel dient, auch einige Serienzüge hintereinander.

Aiguillon-Stein
Aiguillon-Steine können weder schlagen noch geschlagen werden noch Schach bieten. Wenn sie aber ein Nachbarfeld eines Steines betreten, wird dieser als Teil des Zuges maximal weit gemäss seiner Gangart versetzt.
Zieht wie ein → Erlkönig, kann weder schlagen noch geschlagen werden, zieht dafür aber Steine, die sich auf derselben Linie, Reihe oder Diagonale befinden, magnetisch bis zum Nachbarfeld auf der Linie heran.

Aimless promotion
Auf Deutsch „zwecklose oder ziellose → Umwandlung“, André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) nannte es in seinem Buch „Le joueur d'échecs au pays des merveilles“ von 1982, S.75 „promotion sans but“.
Im orthodoxen Problem müssen dabei folgende Bedingungen erfüllt sein:
- a) die ‚zwecklose Umwandlung‘ ist ein reiner Wartezug zur Abwälzung der Zugpflicht und zur Herstellung von Zugzwang
- b) die Umwandlung ist nur dadurch bestimmt, dass ein (späteres) Patt verhindert werden muss.
- c) der umgewandelte Figurentyp muss eindeutig sein.
William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) war vermutlich der Erste, der die „Wartezug-Umwandlung“ 1910 darstellte (**17**), und zwar in einen Läufer (in Miniaturform!). Eine ‚nicht entfernte Umwandlung‘!

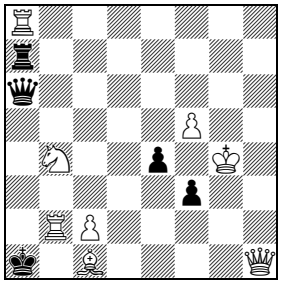
17 William A. Shinkman
The Chess Amateur 12/1910



‡3
Satz: 1. - Kf6 2.Tg3 Ke6 3.Tg6‡
1.f8L! Kf6 2.Tg3 Ke6 3.Tg6‡
Aimless Promotion.

Ajec-Thema
2# mit Halbfesselungs-Thematik: zwischen dem schwarzen König und dem diesem näher stehenden schwarzen halbgefesselten Stein müssen in der Ausgangsstellung mindestens drei Felder Abstand bestehen, ferner muss einer der schwarzen halbgefesselten Steine eine Dame sein.
1939 wurde dazu ein Thematurnier durchgeführt.
A.J.E.C. bedeutet **A**ssociation des **J**oueurs d'**E**checs par **C**orrespondance (Belgische Fernschach-Vereinigung). Es ist nicht überliefert, ob und wie dies zusammenhängt.

18 Cyril S. Kipping
The Problemist 17, September 1938, S.154 (4) in typis

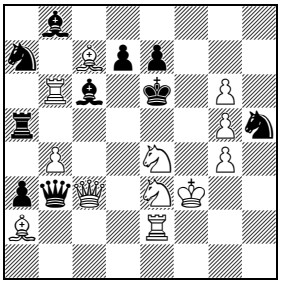


‡2
1.Tb3! (2.Lb2‡)
1. - Dg6+, Tg7+ 2.Lg5‡
1. - Df1 2.Dh8‡
AJEC-Thema, Stammproblem?

Einzig bekanntes Beispiel, das die Forderung erfüllt stammt von Cyril [Henry Stanley] Kipping (Grossbritannien, 1891-1964) von 1938 (**18**).

Alain White-Thema
Nicht identisch mit dem → White-Thema. 2#: Der Schlüssel fesselt bzw. entfesselt mindestens drei schwarze bzw. weisse Figuren. In den Varianten der Lösung werden diese wieder ge- bzw. entfesselt.
Dem Namen nach auf Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) zurückgehend. Älteste auffindbare Darstellung von Sándor Boros (Ungarn, 1907-1944) von 1932 (**19**).

19 Sándor Boros
Magyar Sakkvilág 9/1932, 3./4. Preis

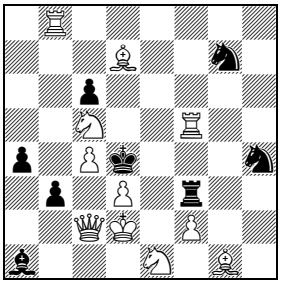


‡2
1.Sd5! (2.Sef6‡) Dxd5 2.De5‡!
(1. - Dc4, Dxa2/Dxc3+/Kxd5 2.De5/Sc3/Lxb3‡
1. - Txd5/Sg3/Lc7 2.Sc5/Sf4/Sxc7‡
1. - D~ 2.De5/Sc5/Sf4‡)
Alain White-Thema.

Albain
In lateinischen Sprachgebieten verwendeter Ausdruck für den → Sackmann.

Albino
2#, Häufungs- bzw. Task-Aufgabe: die vier möglichen Schritte eines weissen Bauern von seinem Ausgangsfeld auf der zweiten Linie aus. Beliebt z.B. als Verführungs-Task in Zweizügern oder als Motiv in Hilfsmatt-Zwillingen bzw. -Mehrspännern.
Mit Albino wird ein Mensch oder Tier bezeichnet, dem die Farbpigmente fehlen.
Die vielleicht älteste Darstellung stammt von M. Maxime David (Frankreich, Daten?) aus dem Jahr 1881 (**20**). Neue Ergebnisse vorbehalten …

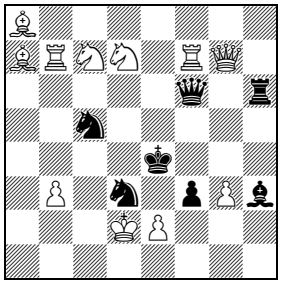
20 M. Maxime David
La Stratégie 4/1880, Nr.1610
TT La Nature, 1. Preis ex aequo



‡2
1.Tb5! (Zzw.) Te3/Tg3/Tf4,Th3/Txf5 2.fxe3/fxg3/f3/f4‡
(1. - Txd3+/Txf2+ 2.Dxd3/Lxf2‡;
1. - Lb2/Lc3(b2)/bxc2/a3/Sg~/Sh~
2.Dxb2/D(x)c3/Sxc2/Sxb3/S(x)e6/Sxf3‡)
Ur-Albino. - Wurde bereits am 2.1.1881 nachgedruckt!

In der Regel setzt Weiss durch ein Abzugschach matt (→ Batterie). Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951 zeigte den Task 1906 mit lauter direkten Matts mit → Schachschlüssel (**21**).

21 Alain C. White (Christmas Series)
Les Tours de Force sur l'Echiquier 1906 (Frontispiz)

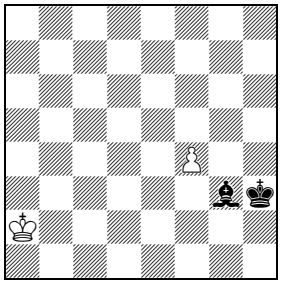


‡2
1.Tb5+! Kd4/Kf5/Sb7/Dc6 2.e3/e4/exd3/exf3‡
Albino-2‡ mit Direktmatts und Schachschlüssel.

Das schwarze Pendant dazu ist der → Pickaninny.

- Anti-Albino (bzw. Retro-Albino)
Retro: alle (vier) Möglichkeiten eines weissen (schwarzen) Bauern, um auf seine vierte (fünfte) Reihe zu gelangen.
In einem Viersteiner von Josif [Mihailowitsch] Kricheli (Georgien, 1931-1988) von 1979 (**22**).

22 Josif Kricheli
Schach-Echo 8/1979, Nr.10038, 2. Preis



-1(w+s) & H‡1
b) ♗→f2; c) ♗→b4; d) ♗→e8
a) - e3xTf4 Tf4xDf4; dann **1.Kh4** Dh6‡
b) - gxDf4 Df3xDf4; dann **1.Dg2** Dh4‡
c) - f3-f4 Ld6xDf4; dann **1.Lh2** Dh4‡
d) - f2-f4 Lc6xDe8; dann **1.Lg2** Dh5‡
Anti-Albino (im Hilfs-Retraktor).

- Albinomatt
Da das Albino-Thema meist mit Batterie dargestellt wird, bezeichnet das Albinomatt den Mattzug durch den Albino-Bauern selbst, was typischerweise im → Hilfsmatt oft zu sehen ist.

- Hyper-Albino
Von David [Leo] Brown (USA, *1945) in einem Preisbericht von „The Problemist" 1993 verwendeter Begriff für einen weissen Bauern, der im zweiten Zug (nicht nach einem Schlag!) auch noch schlägt (nach links und nach rechts), in jeder der sechs möglichen Varianten also genau einmal schlägt. - Siehe auch → Bauern-Thema (Pawnee theme).

- kleiner Albino
Der Themabauer steht auf der 3. bis 6. Reihe und hat somit keinen Doppelschritt mehr zur Verfügung.

- Pseudo-Albino
Eine weisse Dame imitiert die 4 Albinozüge eines Bauern von der zweiten Reihe aus.

- Retro-Albino
= Anti-Albino.

- verlängerter oder erweiterter Albino
Nach den vier Albinozügen macht der Themabauer noch je einen weiteren Zug, so dass er ingesamt acht Züge ausführt (→ Hyper-Albino).

Albrechtsammlung
2#: Diese Zweizügersammlung wurde 1933 von Hermann Albrecht (Deutschland, 1915-1982) ins Leben gerufen, auf Karteikarten notiert und nach Themen geordnet. Gemeinsam mit Karl Heublein (Deutschland, 1909-1940) schuf er ein Klassifikationssystem. Dieses ermöglichte es ihm, Duplikate und Vorgänger zu finden. Zu seinem Tode bestand diese Sammlung aus etwa 76‘000 Zweizügern (andere Quellen sprechen von 83‘000). Nach Albrecht’s Tod wurde diese Sammlung von Hans-Dieter Leiss (Deutschland, 1941-1994) bis zur laufenden Nummer 86‘884 fortgeführt. - Nach dem Tode von Leiss wurde die Sammlung von Udo Degener (Deutschland, *1959) weitergeführt und digitalisiert unter tatkräftiger Mithilfe von Wieland Bruch [Deutschland, *1961]). Dank ihrer ständigen Aktualisierung wird und wurde sie standardmässig von Zweizüger-Preisrichtern zur Vorgänger-Prüfung konsultiert. Der nächste Schritt bestand darin, die Sammlung online zu stellen. Die riesige Datenmenge fördert immer wieder bisher unbekannte Vorgänger zutage.

Aldus
→ Seilberger-Thema.

Alfil
2:2-Springer. Der Name deutet an, dass es sich ursprünglich um einen Elefanten gehandelt hat. - Der *Alfil* (heute Läufer) zieht und schlägt diagonal über (genau) zwei Felder. Z.B. kann ein Alfil von a1 aus das Feld c3 erreichen. Das dabei ‚übersprungene‘ Feld kann beliebig besetzt sein.
- Alfilheuschrecke
2:2-Heuschrecke.

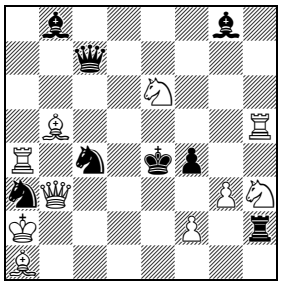
Alibaba
0:2-&-2:2-Springer, also eine Kombination aus → Alfil und → Dabbaba.

Aliceschach
Es wird auf zwei 8x8-Brettern gespielt: Bretter A und B. Nach jedem Zug (wahlweise auf einem der beiden Bretter) wird der gezogene Stein als unmittelbare Zugfolge auf das analoge Feld des anderen Brettes versetzt. Geschlagene Steine verschwinden ganz. Ein Schachgebot muss vor dem Brettwechsel abgewehrt werden, auch wenn nach dem Brettwechsel der König nicht mehr im Schach steht. In der Partieanfangsstellung stehen alle 32 Steine auf dem Brett A.
- Ms Alice Chess
Wie Alice-Schach, aber Steine können direkt auf das korrespondierende Feld des zweiten Brettes ziehen.

All-Capturing Piece
Ein all-capturing piece kann sowohl eigene als auch gegnerische Steine schlagen. Im Gegensatz zu Steinen im → Reformschach wirkt ein all-capturing piece aber nur auf den gegnerischen König, kann also nur diesem Schach bieten.

Allen-Thema
2#: Auf einer Linie des schwarzen Königs stehen zwei weisse und zwei schwarze Figuren. Durch den Schlüsselzug (ausgeführt durch eine der beiden erwähnten weissen Figuren) wird einer der zwei schwarzen Steine entfesselt, während die noch auf der Linie stehende weisse Figur Matt droht. Durch den Wegzug der entfesselten schwarzen Figur wird der weisse Drohstein durch die zweite schwarze Figur zwar gefesselt, durch den Paradezug jedoch eine dritte weisse Figur entfesselt, welche nunmehr Matt setzen kann.
Dem Namen nach auf Edgar [William] Allen (USA, 1884-1950) zurückgehend, der ein guter Löser war und an zwei Büchern (mit und für Alain C. White) mitgewirkt hat.
Älteste gefundene Darstellung von Frederick E. Gamage (USA, 1882-1956) von 1945 (**23**). - Vgl. auch → Altschul-Thema.

23 Frederick Gamage
American Chess Bulletin 11-12/1945, 1. Lob



‡2
1.Sd4! (2.Df3‡ [Entfesselung Sc4])
1. - Sc~ 2.Ld3‡
1. - Sb2! (Fesselung Db3, Entfesselung Bf2) 2.f3‡!
1. - Se5/Txf2 2.Sg5/Sxf2‡)
Ur-Allen-Thema.

Allentschlag
→ Entschlag *aller* Arten von Steinen.

Allesschläger
= Aasgeier = Damen-Aasgeier. Ein Stein, der nur schlagend ziehen kann. Er zieht auf Damenlinien und schlägt den ersten Stein auf dieser Linie, egal, ob er von eigener oder anderer Farbe ist.

Allfarben-Umwandlung
Ein umwandelnder Bauer kann nicht nur in eine Figur seiner Farbe umwandeln, sondern auch in diejenige des Gegners.

Allhüpfer
Märchenstein: Kombination aus → Reiter und → Hüpfer, entlang jeder denkbaren Linie. Hat sich nicht durchgesetzt.
Helmut Mertes (Deutschland, *1936) 1979.

All-In Castling
Es kann überall rochiert werden, wenn zwischen König und Turm zwei beziehungsweise drei freie Felder vorhanden sind.

All-in Chess
Auch gegnerische Steine dürfen gezogen werden; nach einem Zugpaar darf nicht die identische Stellung (mit identischen Zugmöglichkeiten) wie vor dem Zugpaar entstehen.

All-Mate Chess
Es gibt keine normalen Schlagfälle. Wird durch einen Zug ein gegnerischer Stein angegriffen, der sich dem Angriff nicht entziehen kann (der also als königlicher Stein matt wäre), wird als Teil des angreifenden Zuges dieser „mattgesetzte“ Stein vom Brett entfernt. Dadurch kann (immer noch als Teil desselben Zuges) eine weitere Prozedur derselben Art beginnen. Gibt

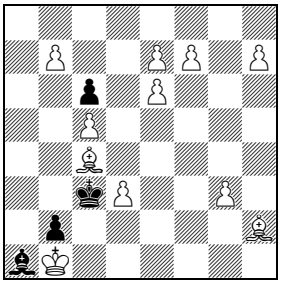
es nach einem Zug mehrere Kandidaten, die gleichzeitig entfernt werden könnten, wählt der ziehende Spieler die Reihenfolge der Entfernung.

Allumwandlung (AUW)
Umwandlung eines Bauern in alle vier möglichen Figuren bei differenzierten Fortsetzungen. Man kann im Prinzip vier Typen unterscheiden, die sich auch kombinieren lassen:
- a) Lineare (konsekutive) AUW
- b) Parallele (synchrone) AUW
- c) gleichfarbige (monochrome) AUW und
- d) Gemischtfarbige (bicolore) AUW.

Siehe dazu auch → Ceriani-Frolkin-Thema.
Die allererste AUW stammt vermutlich von 1855, ein S#12, das sich als inkorrekt erwies.

a) Fritz (bzw. Friedrich) Köhnlein (Deutschland, 1879-1916) gehört mit ziemlicher Sicherheit die Erstbewältiung einer *konsekutiven weissen* AUW im Jahr 1903 (**24**), und dies mit lauter → entfernten Umwandlungen.

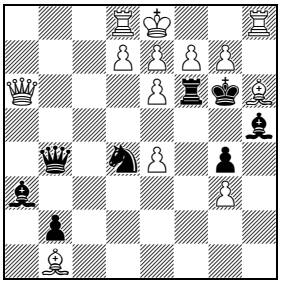
24 Fritz Köhnlein
Deutsches Wochenschach 26.11.1903



‡4
1.f8D! Kb4 (1. - Kd4 2.Df2+) 2.h8L Kxc5
(2. - Ka4 3.Lc3) 3.b8T Kd6 4.e8S‡
Konsekutive weisse Allumwandlung, mit lauter entfernten Umwandlungen!

Erwähnenswert ist auch diejenige von Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) von 1992, wo alle 4 Umwandlungen auf demselben Feld erfolgen (**25**).

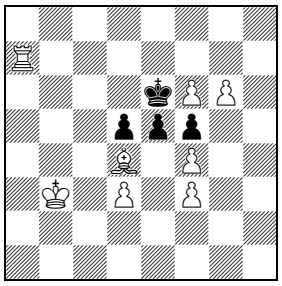
25 Peter Hoffmann
Die Schwalbe 6/1992, Nr.7738, 4. Preis



S‡5
1.f8S+! Txf8+ 2.exf8T (3.Txf6+) Dxf8+ 3.gxf8D
[4.Df6+] Lxf8 4.e7+ Sc,e6 5.exf8L Kf6‡
(3. - Le7 4.Df5+ Sxf5 5.exf5+ Kf6‡)
Konsekutive weisse Allumwandlung auf demselben Feld.

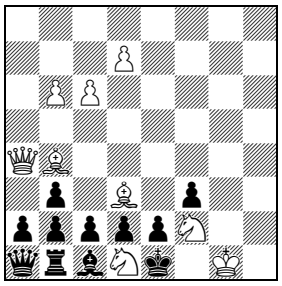
b) Die erste orthodoxe dreizügige parallele *weisse* AUW mit demselben Bauern, und ohne Schlagen schuf wahrscheinlich Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) 1905 (**26**), eine sehr homogene Darstellung!
Die erste entsprechende *schwarze* AUW stammt von Otto B. Wurzburg (USA, 1875-1951) von 1913 (**27**) in (notwendig wegen der Dame) vier Zügen.

26 Niels Høeg
Tidskrift för Schack 6/1905, Nr.2566, 1.-6. ehrende Erwähnung im Turnier des Norges Sjakkforbund



‡3
1.f7! (Zugzwang)
1. - Kd6 2.f8D+ Kc6/Ke6 3.Dc5/De7‡
1. - exf4 2. f8T Kd6 3.Tf6‡
1. - exd4 2.f8L Kf6 3.Ta6‡
1. - Kf6 2.f8S exd4 3.Tf7‡ (1. - e4 2.f8D)
Weisse Allumwandlung (mit nur 1 Bauern, ohne Schlagschlüssel, auf demselben Feld und dualfrei).

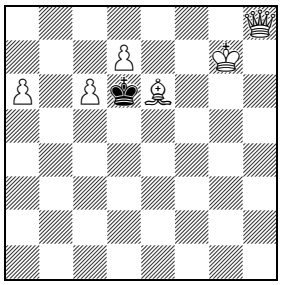
27 Otto Wurzburg
The Norwich Mercury 8.4.1913



‡4
1.Lb5!
1. - exd1D 2.Da8 De2 3.De8 D~/Dxe8 4.DxD/dxe8D‡
1. - exd1T 2.Kh2 Kxf2 3.Lc5+ Ke1 4.De4‡
1. - exd1L 2.Dxb3 Le2 3.Dxc2 ~ 4.D(x)d1‡
(3.Dxf3? Lxf3!)
1. - exd1S 2.Sd3+ Ke2 3.Se5+ Ke1/Ke3 4.Sxf3/Lc5‡
Schwarze Allumwandlung.
(Eine Darstellung von Shinkman von 1883 beginnt noch mit Schachgebot).

Erste Bewältigung in *Miniaturform* (weiss) Zdravko Maslar (Deutschland/Serbien, 1932-2022) 1962 (**28**).

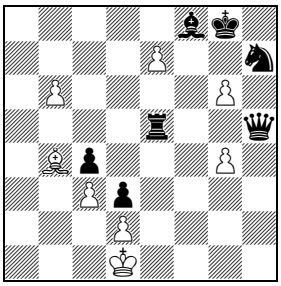
28 Zdravko Maslar
Bilten 1962, 1. Preis



‡3
1.Dh5!
1. - Ke6 2.d8T! Ke7 3.De8‡
1. - Kxc6 2.d8L! Kd6 3.Dd5‡
1. - Ke7 2.Dc5+ Kxe6/Kd8 3.d8S/c7‡
1. - Kc7 2.Dc5 Kb8/Kd8 3.d8D/c7‡
Allumwandlung in Miniaturform.

In der Studie gelang der Task der *weissen* AUW Harold [Maurice] Lommer (Spanien, 1904-1980) 1933 (**29**).

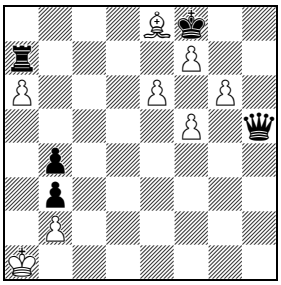
29 Harold Lommer (Vater Maurice Lommer gewidmet)
Le Journal de Genève 11.3.1933, Nr.22, 1. Preis



Gewinn
1.gxh7+! Dxh7 2.exf8D‡
1. - Kg7 2.exf8L+! (2.exf8D+? Kxh7 2.gxh5 Te1+ 3.Kxe1 patt)
1. - Kh8 2.exf8T+! (2.exf8D+? Kxh7 usw. patt)
1. - Kxh7 2.exf8S+! Kg8! 3.gxh5 Txh5 4.Kc1 Tb5! 5.Sd7 Kf7 6.Ld6 Ke8 7.Sf6+ Kf7 8.Sd5.
Weisse Allumwandlung in der Studie.

Dabei hätte die einst verschollene allererste Darstellung von Sigurd Clausen (Schweden, 1900-1965) von 1927 Vorrang, war aber noch inkorrekt. Sie konnte gottseidank 1985 von Alexander Hildebrand (Schweden, 1921-2005) korrigiert werden (**30**).

30 Sigurd Clausen
Nya Dagligt Allehanda 1927, Version A. Hildebrand
Tidskrift för Schack 4 (Mai) 1985, Nr.2387, S.157



Gewinn
1.g7+! Kxg7 2.f6+ Kxf6 3.f8D+! (2.f8T+? Ke7 3.Lxh5 Txa6+ 4.Kb1 Kxf8); 2. - Kh8 3.f8T+! (3.f8D+? Kh7 4.Lxh5 Txa6+ 5.Kb1 Ta1+ 6.Kxa1 patt); 2. - Kh6 3.f8L+! (3.f8D+? Kh7 usw. patt) Kg5 4.Lxh5 Kxh5 5.Lxb4 Txa6+ 6.Kb1 Txe6 7.f7 Tg6 8.Kc1 2. - Kh7 3.f8S+! Kg8 (3. - Kh6 4.Lxh5 Txa6+ 5.Kb1 Ta5 6.Sd7 Txh5 7.f7+ Kh7 8.Sf6+.
Weisse Ur-Allumwandlung in der Studie.

- 1. und 2. Brentano-Thema
Siehe daselbst.
- Märchen-Allumwandlung
Problem mit Umwandlungen in mindestens vier verschiedene Märchensteine. - Siehe unter → Umwandlung (eines Bauern).
- Pseudo-Allumwandlung
Man kann zwei Haupttypen unterscheiden:
- a) die Damen-Umwandlung ist nicht abgegrenzt von Turm- *und* Läuferumwandlung. Wird im Studienbereich manchmal auch als AUW angesehen.
¾ -Umwandlung. - b) die All-Unterverwandlung: die Damenumwandlung kommt gar nicht vor.
- Sankt Petersburg-Thema
Siehe daselbst.
- Super-Allumwandlung
Zusätzlich zur Allumwandlung erfolgen Umwandlungen in Märchenfiguren.

Almost Chess
Schachspiel, bei dem die Damen durch → Chancellors (T+S) ersetzt werden.

Alphabetschach
Beide Parteien müssen – wenn zulässig – mit einem Stein ziehen, der aus Sicht der Feldernotation an vorderster Stelle im Alphabet steht. (a1…a8; b1…b8 etc.). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal.

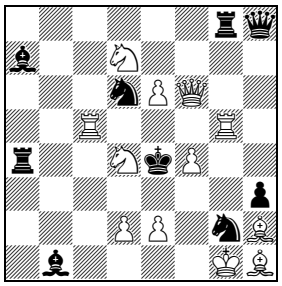
Altarabisches Schach
→ Arabisches Schach.

Altdeutsche Schule
Die sog. „Klassischen Kunstgesetze“ dieser Stilrichtung wurden von Johann [Nepomuk] Berger (Österreich, 1845-1933) in seinem Werk von 1884 „Das Schachproblem und dessen kunstgerechte Darstellung“ so zusammengefasst: „Schwierige Hauptvariante, stille Züge, reines Mattbild und kunstvolle Variantenverzweigung.“
Dazu gehören im Prinzip ein opferreiches Hauptspiel und eine vollzügige, aber nicht notwendig eindeutige Drohung. - Siehe auch → analytische Schule.

Alternator
Sammelbezeichnung für Figuren, die ihre Gangart wechseln, die im einfachsten Fall also im ersten Zug wie x ziehen, im zweiten Zug wie Y, im dritten wieder wie x usw.

Altschul-Thema
2#: Durch den Schlüsselzug wird eine weisse Figur gefesselt, eine schwarze entfesselt, während ein dritter weisser Stein Matt droht. Um diese Drohung zu widerlegen, zieht die vorgängig entfesselte schwarze Figur so, dass die weisse Drohfigur gefesselt wird. Gleichzeitig erfolgt Entfesselung des ursprünglich gefesselten weissen Steines, welcher nunmehr mattsetzen kann.
Geht wohl auf Frank Altschul (USA?, 1887-1981) zurück, der aber selber nicht komponierte, sondern als Millionär und Büchersammler (und -verleger?) Einfluss hatte. Denkbar ist, dass er 1946-1947 ein Thematurnier im „Chess Correspondent“ durchführte, möglicherweise angeregt durch Frederick Gamage (USA, 1882-1956) von 1943/44 (**31**).
Nahe verwandt mit dem → Allen-Thema.

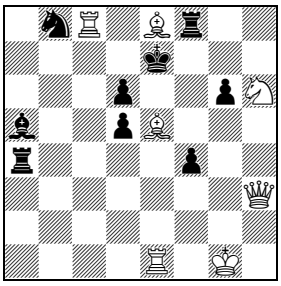
31 Frederick Gamage
The British Chess Federation 1943
45. Turnier, 2. Lob 1943/44



‡2
1.Sf3! (2.T*g*e5‡) Se3 2.T*c*e5‡
(1. - Dh5/Dxf6/Sxf4 2.De5/Sxf6/Dxf4‡
1. - Se1/Sh4 2.Sxe1/Sxh4‡
1. - Txg5/Sd~/Lc5+ 2.Sg5/Df5/Sc5‡)
Altschul-Thema, ältestes registriertes Beispiel.

Alvey-Thema
Definition Degener: „Zwei schwarze Steine kontrollieren eine Abzugschachmatt drohende weisse Batterie. Drohung oder Zugzwang bewirken eine Schnittpunktverlagerung der beiden schwarzen Verteidigungsfiguren, sodass der weisse Batterievorderstein im Mattzug die schwarzen Verteidigungsfiguren verstellen kann.
Obwohl Alvey früher war, ist das Thema besser bekannt als → Berger(scher)-Schnittpunkt.
Siehe auch → *Schiffmann*-Grimshaw.
George [Clarence Vincent] Alvey (Grossbritannien, 1890-1929) 1913 (**32**).

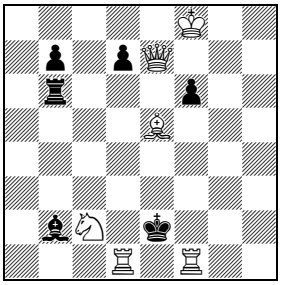
32 George C. Alvey
The Hampshire Telegraph and Post 25.5.1913



‡2
1.Da3! (2.Dxd6‡)
1. - Tb4/Lb4 2.Ld4/Lc3‡
1. - Lb6+ (Lc7,d8)/Txa3 2.Ld4/Lc3‡
(1. - Tf6 2.Lxd6‡)
Alvey-Thema.

Eine schöne Dreifachsetzung schuf Fritjof Lindgren (Schweden, 1897-1957) 1923 (**33**).

33 Fritjof Lindgren
Svenska Dagbladet 1923
1. Preis Schwedischer Schachbund



‡2
1.De8! (2.Dh5‡)
1. - Tb4!/Tb3!/La3+! 2.Ld4!/Lc3!/Ld6!‡
Alvey-Thema, 3-fach.

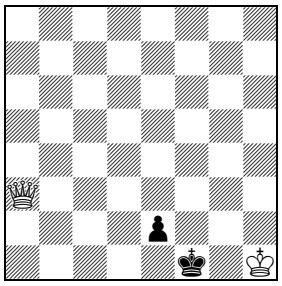
Alzeb
Kombinationsfigur aus → Alfil und → Zebra.

Amateur Chess
Scherzschach mit Anfängerfehlern und -vorgaben. In der (einzigen) Beispielaufgabe kommen folgende Züge vor: wTa1 wurde vorgegeben gegen einen schwachen Amateur; Weiss zog gerade Kd1-e1 und nimmt das jetzt amateurhaft zurück; Amateurfehler der Verwechslung von Farben, z.B. bei der Umwandlung.

Amazone
= Empress (2). Kombinationsfigur aus Dame und Springer.

Amazonen-Thema
Spiel der übermächtigen Dame.
Ein frühes Miniaturbeispiel ist dasjenige von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1857 (**34**). - Vgl. auch → Schwalbe.

34 Sam Loyd
The Chess Monthly 12, Februar 1857, Nr.45



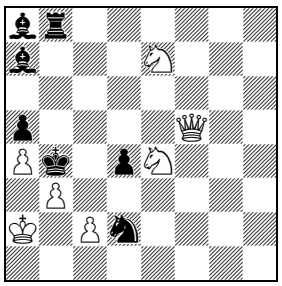
‡5
1.Df8+! Ke1 2.Dd6! Kf2 3.Df4+ Ke1 4.Dd4 Kf1 5.Dg1‡
Amazonen-Thema.

Ambiguous Chess
Anstatt einen Zug auszuführen, zeigt ein Spieler das Feld an, auf das er ziehen möchte. Der Gegner bestimmt dann den Stein, der dorthin ziehen soll. (Falls die ziehende Partei nur einen geeigneten Stein hat, kann sie ihn auch direkt ziehen.) Gewinn besteht im Königsschlag; Könige dürfen daher im Schach stehen bleiben. Es gibt keine Rochade. Die Wahl einer Umwandlungsfigur wird vom Gegner vorgenommen.

Ambition Chess
Jede Partei kann nach jedem ihrer Züge einen beliebigen Stein um ein Glied in der Kette B-S-L-T-D nach oben oder unten verschieben. Partiebeispiel: 1.e4 [Bg7=S] f5 [Sg7=L] 2.Dh5#.

Amen Corner-Thema
Wechselseitige Grimshaw-Verstellungen (→) zwischen einem Turm und zwei Läufern mit nur drei verschiedenen Matts anstatt der erwarteten vier.
Vgl. → Dawson-Thema; Frank Janet (USA, 1875-1957) scheint 1914 vor Dawson (1921) gewesen zu sein (**35**)!

35 Frank Janet
The Staten Islander 11.3.1914



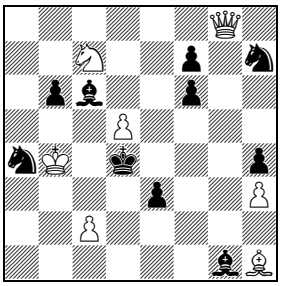
‡2
1.Dd5! (Zugzwang)
1. - Tb7/Tb6/Lb7, Lb6 2.Sc6/Dc5/Db5‡
(1. - Lxd5/S~ 2.Sxd5/S[x]c4‡)
Amen Corner-Thema.

Der Name ist auf eine so benannte Ecke des „Augusta National Golf Club“ zurückzuführen, wo sich eine denkwürdige Geschichte abgespielt hat. Ein Zusammenhang mit unserem Thema ist trotzdem nicht genau eruierbar.

Amerikanische Idee
(„american idea“ bzw. „american“): Von [Theodore] Hermann Keidanski (Polen/USA/Deutschland, 1865-1938)

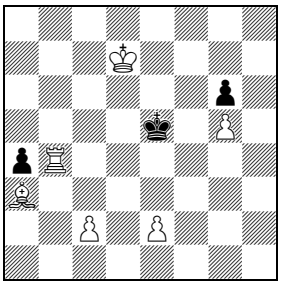
verwendeter Ausdruck im Buch „The Chess Compositions of E.B. Cook“ von 1927. Die Rede ist von Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1915). Die Rede ist von Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1915).
Keidanski schreibt zur dortigen Nr.12A: „Man kann sagen, dass der Bristol dem Amerikaner näher steht als dem Inder.“ Während beim Inder der Zug 1.Td2 den kritischen Zug verhindere, tue dies der Zug 1.Dd1 im → Bristol (von Healey) nicht. - Indes tut sich der Autor schwer mit einer scharf umrissenen Definition.
Er spricht im folgenden Beispiel von 1857 auch von einem Bezug zur Idee des → Switchbacks, nachdem die vorerst hinterstellenden Dame vom Springer durchgelassen wird, und nachher auf sein Ursprungsfeld zurückkehrt (**36**). - Vermutlich geht es um eine erweiterte Auffassung von → Sperrmeidung. Dies wird wiederum gut sichtbar in einer 9-steinigen Fassung von 1866 (**37**). - Siehe auch → *Amerikanischer* Grimshaw!

36 Eugene B. Cook
Frank Leslie’s Illustrated News Paper 14.3.1857, Nr.66



‡5
1.Db8! (2.Sb5, Se6+ ~ 3.Df4‡) Ke5 2.Se6+ Kf5 3.Le4+! Kxe4 4.Df4+ Kxd5 5.Sc7‡
(1. - Lh2 2.Sb5+ Lxb5 3.Dxh2)
Amerikanische Idee, Beispiel.

37 Eugene B. Cook
The Dubuque Times 1.12.1866, Nr.56
Version Hermann Keidanski *

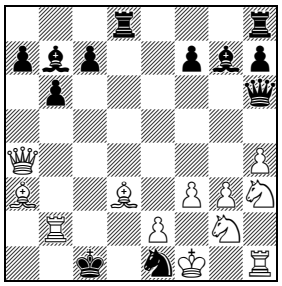


‡3
1.Th4! (Zugzwang)
1. - Kf5 2.e4+! Kxg5/Ke5 3.Le7/Lb2‡
1. - Kd5 2.Ld6 a3 3.c4‡
Amerikanische Idee, Doppelsetzung.

* mit ♖b4 statt c4 zwecks *Überschreitung* des Schnittpunkts c4.

Amerikanischer Inder
Von Sam Loyd selber „american indian“ genannt.
Vielleicht besser zu übersetzen mit „Indianer“?! (man findet z.B. bei Brian Harley’s „Mate in two moves“ von 1931 den Ausdruck „Red Indian“). - Alain C. Whites Definition, die eher eine Beschreibung des Themas darstellt, in „Sam Loyd und seine Schachaufgaben“:
„Im Schlüsselzug wird *ein deckender Stein* auf ein entlegenes Feld gezogen, wo er eine schwarze Figur angreift, welche wiederum einen weissen Stein bedroht, der vorher vom Schlüsselstein gedeckt war, *jetzt aber vom schwarzen König genommen werden kann*. Wenn die schwarze Figur den anfangs gedeckten Stein schlägt, so überschreitet der Schlüsselstein das von der schwarzen Figur geräumte Feld und schlägt einen zweiten schwarzen Stein mit Matt.“
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1889 (**38**). Loyd stellte das Thema sehr effektvoll dar, und verlieh ihm den Touch einer Partiestellung.

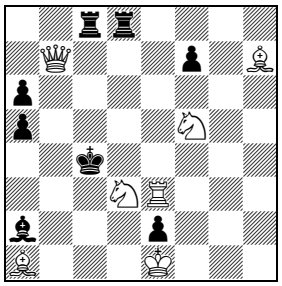
38 Sam Loyd
The New York Sunday Herald 10.2.1889, Nr.207



‡2
1.Lf8! (2.Da1‡) Lxb2/Kxb2/Sc2 2.Lxh6/Da3/Dxc2‡
Amerikanischer Inder.

Die älteste bekannte Darstellung stammt allerdings von Benjamin [Glover] Laws (Grossbritannien, 1861-1931) aus dem Jahre 1885 (**39**).

39 Benjamin Glover Laws
The Morning Post 5.1.1885



‡2
1.Te8! (2.Se3‡)Txd3/Kxd3 2.Txc8/De4‡
(1. - Txe8 2.Sd6‡)
Ur-Amerikanischer Inder.

Ami
= Freund. Ein unbeweglicher Stein, es sei denn, dass er von einem anderen Stein der eigenen Partei kontrolliert (→ beobachtet) wird. Dann erhält er dessen Kräfte (vgl. → Orphan). Er kann die Kräfte auch an einen anderen Ami der eigenen Farbe weitergeben.

Amirov-Thema
Zyklus der Dualmatts in Verführung und Lösung.

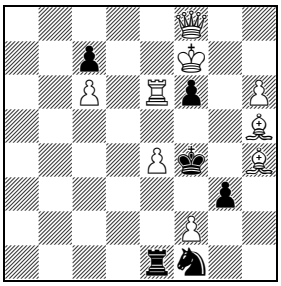
1.V_1? (2.X#) a 2.A/B#
1.V_2? (2.Y#) a 2.B/C#
1.S! (2.Z#) a 2.C/A#

Amirov-Thema

		a
		A,B
		B,C
		C,A

Talip [Chassanowitsch] Amirov (Russland, 1931-1983) 1972 (**40**).

40 Talip Amirov
Nachodkinski Rabotschi 1972



‡2
1.Da3? (2.Df3‡)
1. - Sh2,Sd2 2.fxg3 **A**,Dxg3 **B**‡; aber 1. - Te3!
1.Dg8? (2.Dg4‡)
1. - Sh2 2.Dxg3 **B**,Lxg3 **C**‡; aber 1. - gxf2!
1.Dc5! (2.Dc5‡) Se3 2.Lxg3 **C**/fxg3 **A**‡
(1. - gxf2/Txe4 2.Dxf2/Txf6‡)
Amirov-Thema.

Amphibien
(*frz.: Batraciens*): Sammelbegriff für Kombinationsfiguren aus verstellbaren → Reitern. Beispiele:
→ Grenouille (2) = → Frosch (2) = Kombinationsfigur aus (jeweils verstellbarem) 0:3-Reiter + 0:4-Reite.
→ Crapaud (= → Kröte = Kombinationsfigur aus [jeweils verstellbarem] 0:3-Reiter + 0:5-Reiter).

AMU
Der Mattzug darf nur von einem Stein ausgeführt werden, der vor diesem Zug von genau einem gegnerischen Stein angegriffen wird. Die Gegenpartei kann sich also durch einen zweiten Angriff auf den potentiellen Mattstein verteidigen.

A → B-Schach (in n Einzelzügen)
Statt aus der Partieanfangs-Stellung PAS eine vorgegebene andere Stellung zu erspielen (kürzeste Beweispartie), muss von Stellung A aus Stellung B erspielt werden. Im Prinzip funktioniert dies wie ein → Hilfsmatt, auch was den schwarzen Anzug in Stellung A angeht, jedoch ist das Ziel keine Mattstellung, sondern Stellung B.

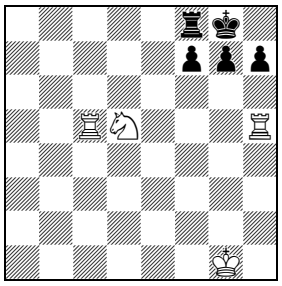
- A→ B-Schach bzw. A→ B (in xy Einzelzügen)
Schwarz beginnt; beide Parteien helfen zusammen, dass aus Stellung A nach xy Einzelzügen Stellung B entsteht.

Analogie
Analogien sind Ähnlichkeiten von:
- a) Zügen
- b) Gangarten
- c) Strategien (Angriff/Verteidigung)
- d) orthogonal/diagonal (siehe → ODT)

Bei genaueren Entsprechungen spicht man von → Echo.

Analytische Schule
„Der Grazer Johann Berger (1845-1933) war der Vorkämpfer und Wortführer der altendeutschen Kompositionsrichtung, die vom Löser abverlangte, eine zumeist sehr schwierige, in → Mustermatt gipfelnde Prunk- und Prachtvariante aus dem Wildwuchs vieler unbedeutender Begleitvarianten herauszuanalysieren. Ihre namhaftesten Vertreter waren neben Johann Berger der Schwabe Philipp Klett (1833-1910), der Bamberger Franz Schüfer (1823-1909) sowie Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (1843-1918) und Carl Kockelkorn (1843-1914) in ihrer ersten Schaffensperiode.“ So Herbert Grasemann alias Arne Mangs (Deutschland, 1917-1983) in „Die Kunst des Mattsetzens“ von 1983. - Auch „Alte deutsche Schule“ genannt (→ Altdeutsche Schule).

41 Aus dem Roman „Anastasia und das Schachspiel“ 1803, von Wilhelm Heinse



‡3
1.Se7+ Kh8 2.Txh7+ Kxh7 3.Th5‡
Anastasia‘s Matt.

Anastasia‘s Matt
Dreizügiges Matt aus dem Roman „Anastasia und das Schachspiel“ (1803) von Wilhelm Heinse (deutscher Dichter, 1746-1803). Ein in Partien oft gesehenes Motiv (**41**).

Andernachschach
Die Figur, welche einen Schlagzug ausführt (ausser dem König) wechselt ihre Farbe. Mit einem derart ‚entstandenen‘ Turm z.B. darf rochiert werden.
Der Name „Andernach“ bezieht sich auf ein deutsches Städtchen am Rhein, wo sich Märchenschachfeunde seit 1979 jährlich treffen. - Siehe dazu auch → (Zdravko) Maslar.

- Andernacher Dynamoschach
Befördert ein Stein (ausser König) einen gegnerischen Stein über den Brettrand, so wechselt der Verursacher die Farbe.

- Anti-Andernachschach
Die ziehenden Steine wechseln ihre Farbe nur, wenn sie nicht schlagen.

- Super-Andernachschach
Jeder Stein (ausser dem König) wechselt nach jedem Zug - egal ob schlagend oder nicht-schlagend - die Farbe.

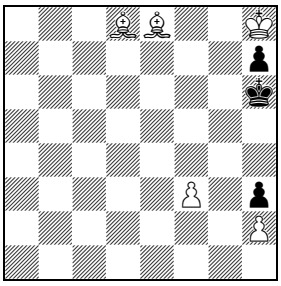
Andersonkönig (A00)
Zieht wie König, kann aber auch die Andersonrochade machen, indem Turm und König die Plätze tauschen. Dies ist horizontal und vertikal an beliebiger Stelle des Brettes möglich. Die Felder zwischen König und Turm müssen leer, können aber auch angegriffen sein, z.B. wKg1, wTg8, sKh5. Nach 1.A00 entsteht die Stellung wKg8, wTg1, sKh5.

Anderssen-Brennpunkt
Siehe unter → Brennpunkt.

Anderssenmatt (oder -Verstellung)
Um die ‚richtige Definition‘ wird heute noch gerungen, was aus den verschiedenenen zu findenden Definitionen ersichtlich wird. Dabei geht es aber mehr um die Frage, wie eng oder weit die Umschreibung gefasst werden soll.
Sidler: „Zweizügiges Manöver aus einer freiwilligen, *pattverhütenden Verstellung* eines weissen Langschrittlers, gefolgt von einem Abzugschach.“
Im FIDE-Album 1998-2000 finden wir fast dasselbe in anderen Worten: „Ein Langschrittler überschreitet ein kritisches Feld, auf das im nächsten Zug ein anderer Stein anderer Art zieht und den 1. Stein verstellt. Die-

se Verstellung wird später genutzt.“ Diese Definition lässt die Pattverhütung und die Freiwilligkeit des Manövers weg, und ist wohl allgmeiner zu verstehen, d.h. auch der → Schein-Inder (bzw. Schein-Cheney-Loyd usw.) ist mit eingeschlossen.

42 Adolf Anderssen
Aufgaben für Schachspieler [Mendheim] 1842, Nr.VII (in typis)



‡4
1.Lh5! Kxh5 2.Kg7 h6 3.Kf6 Kh4 4.Kg6‡
Anderssenmatt.

Wie Kohtz und Kockelkorn in „Das Indische Problem“ von 1903 vermuten, regte Adolf Anderssen mit seiner vierzügigen Darstellung von 1842 durch einen Nachdruck im „Palamède“ von 1843 Henry Augustus Loveday (siehe unter → Inder) 1845 zur indischen Idee an (**42**). Anderssens Matt wurde vom König ausgeführt, der dieses Feld sowieso erst betreten darf, wenn der schwarze Gegenpart es freigegeben hat. - [Karl Ernst] Adolf Anderssen (Deutschland, 1818-1897) 1842 hat im selben Jahr noch ein anderes Matt gezeigt, das auch seinen Namen verdienen würde und in manchem → gemischtfabigem Inder gezeigt wurde: ein Turmmatt bei Fesselung eines schwarzen Bauern durch einen weissen Läufer. Dabei musste dieser vorerst (peri-)kritisch ziehen.

- Hilfsmatt-Anderssen
H#: Darstellung des Anderssenmatts im Hilfsmatt.

- Voraus-Anderssen
Der Sperrzug in einer Anderssen-Verstellung erfolgt zuerst.

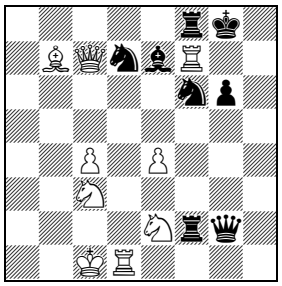
Andon-Thema
2# (Halbneutrale Steine): Zwei weisse Steine - A und B - kontrollieren ein potentielles Mattfeld x. Die Probe A-x+? schietert, weil B umgefärbt wird, und BxA verteidigt. Umgekehrt scheitert 1.B-x? an AxB. In den Lösungsvarianten werden A und B von Schwarz geschlagen, sodass 2.B-x# bzw. 2.A-x# erfolgen kann. - Kompositionsturnier in Andernach 2007.

Angelini-Konzept
Retro/KBP: Alle Steine, die noch auf dem Brett stehen, haben gezogen. Oder: alle 32 Steine haben entweder gezogen oder sind geschlagen worden.
Baut auf → Eelkies Forderung auf, und geht auf Eric Angelini (Frankreich, 19??) zurück. Eine verfügbare Darstellung stammt von Andrew Buchanan (Grossbritannien/USA, *1959) von 2002 (**43**). - Siehe auch → Massaker SPGs, → Hjelle-Thema.

Angesicht-zu-Angesicht
→ Face-to-Face (FTF).

Anglo-Amerikanisches Thema
Inoffizieller Begriff von Robin [Christopher Charles] Matthews (Grossbritannien, 1927-2010) und seiner Freunde, v.a. Robert [Eugene] Burger (USA, *1931) zu deren Studien zum Thema, das später → Rudenko-Thema genannt wurde.

43 Andrew Buchanan
Internet Mailing List 2.5.2002



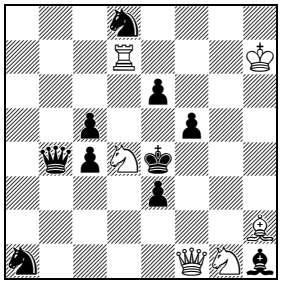
KBP in 13,5
1.e4 a6 2.Lxa6 Sf6 3.Bxb7 Txa2 4.c4 Txb2 5.Sc3 Txd2 6.La3 Txf2 7.Lxe7 Lxe7 8.Se2 0-0 9.Dxd7 g6 10.Dxc8 Dd6 11.Dxc7 Dxh2 12.0-0-0 Dxg2 13.Txh7 Sd7 14.Txf7
Angelini-Konzept.

angreifen / Angriff
Wirkung eines Steins auf das Feld eines gegnerischen Steins („Angriff“). Bei Wirkung auf einen eigenen Stein spricht man von → decken.

Angreifer
Schwarz muss den zuletzt gezogenen weissen Stein angreifen. Für den Zwangszug kommen nur solche Steine in Betracht, die sich nicht unmittelbar vor dem schwarzen Zug bereits in Angriffsstellung gegenüber jenem weissen Stein befinden.

Angriff, fortgesetzter
Den beliebigen Abzug der weissen Themafigur kann Schwarz durch einen Verteidigungszug parieren (Angriff ersten Grades). Um diesen unzureichenden Angriffswert der Primärattacke graduell zu steigern, zieht der weisse Themastein so, dass der schwarze Paradezug widerlegt wird (= Angriff zweiten Grades, auch Sekundärangriff genannt).
Herbert Grasemann (Deutschland, 19017-1983) setzte sich in „Eines Reverends Einfall …“ von 1981 vehement dafür ein, den Zweizüger nicht von der → Neudeutschen Schule auszuschliessen. Er bringt dazu ein eigenes Beispiel von 1948 (**44**), das seiner Meinung nach die Erstdarstellung eines Angriffs dritten Grades zeigt.

44 Herbert Grasemann
Die Schwalbe 193, Mai 1948, S.166, Nr.II
4./5. ehrende Erwähnung im Ring-Informalturnier



‡2
1.Sd~? (2.Df4‡) e5!
1.Sxf5!? e5 2.Sg3‡; aber 1. - Db8! (2.Dxc4?)
1.Sde2!! (2.Df4‡) Db8/e5 2.Sc3/Sg3‡
Angriff dritten Grades.

- Die Idee im Zweizüger: auch ein einzelner Zug kann aufgesplittet werden in:
- 1. Teil: Weg vom Standfeld,
- 2. Teil: Hin zum Zielfeld.

Angriffswechsel
→ Fortsetzungs-Wechsel (FW).

Anhalte-Thema
= Halting theme *[engl.]*, bzw. Торможение *[russ.]*. Studie/Partie: Weiss versperrt einem schwarzen Stein den Weg, verlangsamt diesen, oder hindert ihn vollständig an der Erreichung seines Ziels, wenn nötig durch ein Opfer. - Besonders geeignet dazu ist der schwarze Bauer.

Animal Chess
Bei der Angabe von Zügen wird nur der Typ des gezogenen Steins notiert, dabei gibt es drei Typen: H (Human/Mensch) = König, Dame, Läufer; A (Animal/Tier) = Turm (Elefant), Springer (Pferd), P (Pawn/Bauer). Schlagfälle (x), Schachgebote (+) und Matts (#) werden wie üblich geschrieben, die Rochade wird mit einer Null (0) geschrieben (ohne Angabe, ob lange oder kurze Rochade), das Zeichen für den En-Passant-Schlag ist Px P wie beim normalen Bauernschlag, das für eine Bauernumwandlung ist P=?

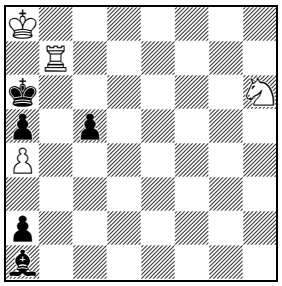
Ankerfelder-Thema
2#: Weiss und Schwarz betreten in Satz, Verührung und Lösung dieselben Felder. - Vgl. dazu das → Kubbel-Thema.

Annecy-Schach
Beide Seiten müssen Doppelzüge machen (die als ein Zug gelten), Nullzüge sind nicht erlaubt. Schach gibt es nicht, mattgesetzt wird durch Schlagen des gegnerischen Königs.

Annihilation (Annihilations-Räumung)
Oder → Massebeseitigung. Beseitigung eines Steins auf einem Feld, auf dem er stört durch einen gegnerischen Stein, der daraufhin das Feld wieder verlässt, so dass die zuvor verstellte Linie oder das verstellte Feld genutzt werden kann.
Man unterschied ursprünglich (→ Thema-Boek) zwei Haupt-Typen. Heute spricht man nur noch von Annihilation. Man nannte das auch Vernichtungsräumung.
- a) *aktive* Elson-Annihilation: der zu schlagende Stein wird zuerst auf das entsprechende Feld gespielt.
Auch → Massebeseitigung genannt.
Jacob Elson (Deutschland/USA, 1839-1909) hat schon in den 1860er-Jahren mit der Idee experimentiert.
- b) *passive* Elson-Annihilation: der zu schlagende Stein befindet sich bereits auf dem entsprechenden Feld.
- c) *aktive* Loyd-Annihilation: man spricht von „Loyd“ nur, wenn die schlagende Partei *am Betreten dieses Feldes* (durch Schlagen des gegnerischen Steins) *interessiert ist*.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1868, siehe Beispiel zur → (Opfer-)Bahnung.
- d) *passive* Loyd-Annihilation: der zu schlagende Stein befindet sich bereits auf diesem Feld, und die Gegenpartei hat ein Interesse am Betreten dieses Feldes. - Siehe auch → Visserman-Thema (N#).

- Anti-Annihilation
Schwarz offeriert Weiss eine Figur zum Schlag, erhält dadurch aber eine Verteidigungslinie geöffnet. Dies muss Weiss entweder vermeiden oder auf den ‚richtigen Zeitpunkt‘ legen.
V/V zeigt ein Beispiel von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) aus dem Jahr 1937 (**45**).

45 Karl Fabel
Die Schwalbe 110, 2/1937, S.23, Nr.4565



‡4
1.Sg8? (2.Se7) Lf6! 2.Sxf6 a1D 3.Sd5 Dh8+!
1.Sf5! (2.Se7, Se3) Ld4 2.Se7! (3.Sd5) Le5 ~ 3.Sd5 ~ 4.Tb6/Sc7‡
Anti-Annihilation.

Eine hervorragende Übersicht über den Themenkreis und seine Geschichte findet sich in „Eines Reverends Einfall, der Geschichte machte“ von Herbert Grasemann (Deutschland, 19017-1983) von 1981.

Anti-Grimshaw
Siehe unter → Grimshaw.

Anti-identisch
H#: Verschiedene Lösungen eines Hilfsmatts sind nicht unbedingt durch Analogie miteinander verbunden.

- Selbstmatt-Annihilation
S#: In einem Selbstmatt scheitern bestimmte Züge eines weissen Seins, weil Schwarz in der Lage ist, den Hinterstein einer Batterie so zu platzieren, dass er von Weiss angegriffen wird. Weiss ‚entsorgt‘ nunmehr den störenden eigenen Stein so, dass der Hinterstein der schwarzen Batterie ihn selbst vernichten muss, und der Anfangsplan durchdringen kann.
Vgl. auch → Kraftopfer u.Ä.

Anonymus de Lille
Siehe unter → Herlin.

Anti-Bahnung
= Verbahnung. → Bahnung.

Anti-Batterie
Siehe unter → Batterie.

Antidamenkönig
Siehe unter → Antikönig.

Anti-Droh-Reversal
Siehe unter → Reversal (Reversal II).

Antidual
Dualvermeidung.

Antiform
„Die Antiform einer Bewegung besteht in deren Rückgängigmachung (Umkehrung), wobei die Willensrichtung der umkehrenden Kraft derjenigen der bewegenden Kraft entgegengesetzt ist.“
Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) in der Deutschen Schachzeitung 1927:
„So besteht beispielsweise die einfache Antiform einer Vorbereitungskombination aus der Umkehrung des Vorplanmanövers; die Antiform eines indirekten Vorplanes ergibt somit ein direktes Manöver, jene eines direkten Vorplanes ein indirektes. - Die (seltene) *vollständige* Antiform einer Schnittpunktkombination finden wir vor, wenn der einfachen Antiform ein

Antisperrzug (schnittpunktverlassender Sperrstein) vorausgeht.“ (Werner Sidler „problemschach“ 1968). Franz Palatz und Alfred [Wornum] Mongrédien (Grossbritannien, 1877-1954) gaben 1929 in der Whiteserie das Buch „Antiform“ mit englischer Übersetzung heraus.

Antiko
Abkürzung für „**Anti**-**Ko**ntakt-Schach“ und somit ein Gegenstück zu → KöKo: Jeglicher Kontakt zwischen Steinen ist untersagt, es darf also kein Nachbarfeld eines anderen Steines betreten werden.

Antiokök
Steine (inklusive Könige), die sich auf einem Nachbarfeld eines anderen Steines (beliebiger Farbe) befinden, können weder schlagen noch Schach bieten.

Antikonformistischer Bauer
Darf sich (im Gegensatz zum → Pion Conformiste) nur in eine solche Figur (aus D, T, L, S) umwandeln, die zum Umwandlungszeitpunkt in keinem Exemplar auf dem Brett steht. Wenn sowohl D, T, L als auch S auf dem Brett stehen, kann er temporär nicht umwandeln, also überhaupt nicht ziehen (wohl aber als Block dienen). Im Fall einer Umwandlung mit Schlagfall gilt, dass der Schlag der Umwandlung vorangeht, so dass eine Umwandlung in eine Figur x erlaubt ist, wenn durch den Umwandlungszug das letzte Exemplar der Figur x auf dem Brett geschlagen wird.

Antikönig
Ein König ist dann → antimatt, wenn er nicht im Schach steht und auch nicht durch einen Zug seiner Partei in eines hineingeraten kann. Er kann nicht geschlagen werden. Damit eine Rochade möglich ist, muss der König vor und nach der Rochade im Schach stehen und während der Rochade ein bedrohtes Feld überschreiten.

- Antidamenkönig
Antikönig, der wie eine Dame zieht und wirkt. Der Antikönig muss dauernd im Schach stehen. Jede Partei mit einem Antikönig darf nur so ziehen, dass der eigene Antikönig im Schach steht. Die Gegenpartei darf mit ihren Zügen das Schachgebot aufheben. Ein Antikönig ist antimatt, wenn er nicht im Schach steht und seine Partei nicht so ziehen kann, dass er dann im Schach steht.

Antiokök
Steine (auch Könige), die sich auf einem Nachbarfeld eines anderen Steines (beliebiger Farbe) befinden, können weder schlagen noch Schach bieten.

Anti-Kritikus / antikritischer Zug
Überschreiten eines Feldes durch eine Figur zwecks Vermeidung einer späteren Verstellung.

antikritisch-kritischer Zug
Antikritischer Zug, der als kritischer Zug genutzt wird.

Antilope
Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/3 oder 3/4, z.B. kann ein 3:4-Springer von a1 aus die Felder d5 und e4 erreichen. Die dabei ‚übersprungenen‘ Felder können beliebig besetzt sein.

Antimatt
Ein König ist dann antimatt, wenn er nicht im Schach steht und auch nicht durch einen Zug seiner Partei in eines hineingeraten kann. Er kann nicht geschlagen werden. Damit eine Rochade möglich ist, muss der König vor und nach der Rochade im Schach stehen und während der Rochade ein bedrohtes Feld überschreiten. Man spricht bei Königen, für die Antimatt gefordert ist, immer von → Antikönigen.

Antineuköko
Ein Stein, der auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht. Ein Stein, der nicht auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht, darf nur so ziehen, dass er danach auf dem Nachbarfeld (irgend) eines anderen Steines steht.

Antinextmate
Siehe → Nextmate.

Anti-Nowotny
Siehe unter → Nowotny.

Antiobservis
Steine (inklusive Könige) können nicht ziehen, wenn sie einen Stein (beliebiger Farbe) beobachten – ausser wenn sie (einen gegnerischen Stein) ‚schlagend ziehen‘.

Antiorthodoxer Bauer
Darf nur in Märchenfiguren umwandeln (aber natürlich nur in solche, die in der Problemausgangsstellung vorhanden sind).

Anti-Paraden-Serienzüger (aSer.)
Wie → Serienzüger (mit entsprechender Forderung), aber die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge den eigenen König in ein Schach setzen, sofern nicht zugleich die andere Partei in ein Schach gerät. Die passive Farbe muss dieses Schachgebot sofort aufheben (wobei der Königsschlag verboten ist), so dass danach keine Partei im Schach steht. Danach setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort.

Antipodenschach
→ Antipoden-Circe.

Antirömische Verteidigung
Eine gedachte römische (→ Römer) Lenkung wird zurückgenommen, damit der Schaden nicht mehr eintritt.

Antiprises
Bei einem Schlagfall verschwindet nur der schlagende Stein vom Brett, das Schlagopfer bleibt auf seinem Feld stehen. Dies gilt auch für Königsschläge; die Wirkung gegenüber Königen ist allerdings normal. Doppelbauern können nicht legal entstehen. In Verbindung mit → Circe gilt, dass Bauern, die auf die Umwandlungsreihe schlagen, als Umwandlungsfigur wiedergeboren werden.

Anti-Pronkin-Thema
→ Pronkin-Thema.

Anti-Reversal (Anti-Salazar)
→ Salazar-Thema bzw. → Reversal.

Anti-Rochade-Task
Der Anti-Rochade-Task verlangt eine mechanische Verhinderung der Rochade durch eine ungedeckte Figur zwischen König und Turm, die dabei auch geschlagen haben kann. Die Rochadevereitelung kann zeitweilig oder permanent sein.

Antischach
Nur einstehende, also vom Gegner → beobachtete Könige stehen sicher (und dürfen nicht geschlagen

werden). Verliert ein König die gegnerische Beobachtung, steht er im Schach und muss umgehend wieder gegnerische Beobachtung erlangen. Kann seine Partei das nicht, ist er antimatt. In Kombination mit → Rex Multiplex muss jede Partei wenigstens einen König einstellen, um nicht → antimatt zu sein.

Antizielelement (AZE)
Ein formales oder strategisches Element in der Lösung, das zunächst der Lösungsabsicht zuwiderzulaufen scheint. Der Schöpfer dieses Terminus definiert es so:
„Das Antizielelement (abgekürzt AZE) bewirkt einen Nachteil, der zwecks Erreichung des Zieles wieder aufgehoben werden muss. Die Beseitigung kann sowohl nachträglich als auch vorbeugend (präventiv) erfolgen."
Beispiele für Gegensatzpaare:

- Fluchtfeldfreigabe	Fluchtfeldraub
- Verstellung	Öffnung
- Block	Antiblock
- Fesselung	Entfesselung
- Verlassen einer Wirkungslinie	Besetzen einer Wirkungslinie.
- Verhinderung eines Schachs	Schachgebot

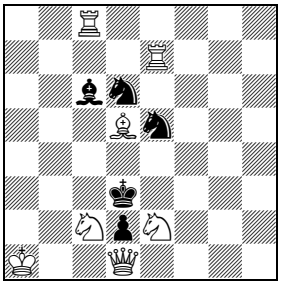
Zajic erkennt insgesamt 12 verschiedene Formen.

Der Begriff wurde von Helmut Zajic (Österreich, 1934-2008) eingeführt (Die Schwalbe Nr.61 Feb. 1980, Nr.73 Feb.1982 und Nr.84 Dezember 1983).
Steht teilweise im Zusammenhang mit der → Fortgesetzten Assistenz.

Antizipation
= Vorwegnahme: von einem anderen Komponisten früher schon publiziertes Problem mit derselben Idee in im Wesentlichen gleichen Aufbau, ohne thematisch oder formal bedeutende Vorteile gegenüber dem antizipierten Problem. Das antizipierte Problem wird auch → Vorgänger oder → Plagiat genannt.

Antwerpener Tempo (Antwerpener-Thema, Tempo Anverspis / Genuin: Tempo Anversois)
2#: Ein Schlüssel, der Zugzwang auslöst, soll Schwarz neue Zugsmöglichkeiten verschaffen. Jede Figur bei Schwarz hat *ein* Abspiel zu liefern (vgl. für Weiss→ Misteski-Thema).
Geht laut → V/V auf den aus Russland emigrierten belgischen Komponisten Wladimir Borodin (Daten?) von vor dem zweiten Weltkrieg zurück.

46 Albert Servais
Volksgazet 1954, 2. Thematurnier 1. Preis



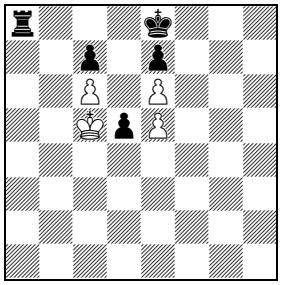
‡2
1.Dh1! (Wartezug, Zugzwang)
1. - d1~/Kxc2/Kxe2 2.Dxd1/Db1/Df3‡ (= Neumatts)
1. - L~/Sd~/Se~ 2.Sf4/D(x)e4/Sb4‡
Antwerpener Tempo.

Die Definition aus dem „Dictionnaire des Echecs" 1967 von François le Lionnais (Frankreich, 1901-1984), S.388 lautet: „Zugzwangaufgabe, in welcher jeder schwarze Stein auf dem Brett (mit Ausnahme des Königs) genau eine Variante auslöst. Der Schlüssel sollte das schwarze Spiel bereichern."
Ein frühes Beispiel stammt von Albert Servais (Frankreich, 1893-1970) von 1954 (**46**).

Anzug
Am Zuge ist, wer den Anzug hat. Im direkten Schachproblem ist jeweils Weiss am Zug, im Hilfsspiel Schwarz. Im anderen Fall wird angegeben, wer am Zug ist.
- Anziehender
Die Partei, welche das Spiel beginnt. Das Gegenteil ist der Nachziehende, damit ist in diesem Fall Schwarz gemeint.
- Anzug-Determination
Retro: In einer Stellung ohne Schachgebot muss der Anzug retroanalytisch begründet werden.
- falscher Anzug
Orthodoxe Aufgabe: kann bewiesen werden, dass Weiss zuletzt gezogen hat, ist Schwarz am Zug. Die Aufgabe hat also einen → Halbzug mehr als angenommen.
- Paritäts-Argument
Siehe daselbst.
- unüblicher Anzug
Entgegen der Konvention der Forderung in einer Aufgabe zieht die Gegenpartei an. Dies wird im Gegensatz zum → falschen Anzug (s. oben) deklariert. - Siehe → *Die drei* Bosheiten im Einzüger.

AP (a posteriori [-Konvention])
Retro: „Durch die Ausführung einer Rochade wird im Nachhinein (a posteriori) „bewiesen", dass der letzte Zug ein Bauern-Doppelschritt war und ein En-passant-Schlag zulässig ist."
Dies zeigt die früheste ‚wiederentdeckte' Darstellung, welche von John [Frederick] Keeble (Grossbritannien, 1855-1939) von 1936 stammt (**47**).

47 John Keeble
The Problemist FCS* 16, 2/1936, S.173, Nr.2206



H‡3 W →
1. - exd6 e.p.! 2.0-0-0 dxe7 3.Tf8 exf8D,T‡
Die Rochade ‚beweist'nachträglich, dass nur d7-d5 der letzte schwarze Zug gewesen sein kann.
Ur-A posteriori. - * Fairy Chess Supplement.

Zu → PRA (partielle Retro-Analyse) siehe auch unter → Kodex.

Aprilschach
Eingeschränkte Form von → Supercirce: Steine einer bestimmten Gangart verschwinden nicht einfach vom Brett, wenn sie geschlagen weden, sondern erstehen auf einem beliebigen Feld wieder auf; die Auferstehung ist Teil des Schlagzuges, das Auferstehungsfeld wird also von der schlagenden Partei ausgewählt.
Eine Idee von Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) vom *April* 1995. Von den neun Einsendungen am Thema-

turnier in „idee & form“ 1995-2001 blieb nur eine korrekt! Zu viele Hunde sind des Hasen Tod - oder: zu viel Freiheit produziert Nebenlösungen.

Äquimummer
= Gleichzüger. Schwarz muss einen gleichlangen Zug in dieselbe Richtung machen wie Weiss zuvor (mit welcher Steinart, ist egal). Ist dies nicht möglich, zieht er beliebig.

Araber-Matt
Aus dem arabischen Schachspiel bekanntes Mattbild mit Turm und Springer. Der Springer steht dabei stets auf c3, c6, f3 oder f6. Der gegnerische König in der dazugehörigen Ecke, der Turm setzt auf einem der beiden Felder neben dem König matt.

Arabisches Schach (Schatrandsch)
Im arabischen Schach standen statt der Damen Minister („M“ = Fers, 1:1-Springer) auf dem Brett und statt der Läufer Elefanten („E“ = Alfil 2:2-Springer).

Zudem galt:
- 1.) es gibt weder Bauerndoppelschritt noch En-Passant-Schlag.
- 2.) Umwandlungen erfolgten in Minister.
- 3.) Rochaden sind nicht gestattet.

Der Ausgnag der Partie wurde so geregelt:
- A) Siegesformen:
  - a) Mattsieg (durch Mattsetzen)
  - b) Pattsieg (durch Pattsetzen)
  - c) Beraubungssieg (durch Schlagen des letzten gegnerischen Steins, ohne dass der letzte eigene sofort wiedergeschlagen werden kann).
- B) Remis, wenn keines dieser Gewinnziele erreicht werden kann.

Arch-Chess
Schachspiel, bei dem Extrafiguren verwendet werden: → Zenturio (0:2 + 1:2 + 2:2-Springer = → Eichhörnchen) und → Dekurio (1:1-Springer = Fers).

- Archbishop (1)
→ Erzbischof bzw. → Oberläufer.

- Archbishop (2)
= Bukshi = Janus (1) = Kotwal = Polizeichef = → Prinzessin = → Wesir (2) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

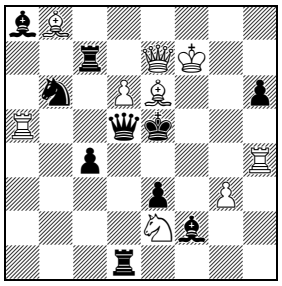
- Arch-Nachtreiter
→ (Reflektierender) Nachtreiter.

Archimedes-Schraube
Siehe unter → Damentreppe.

Argentinien-Thema
2#: Zwei weisse Figuren bilden zusammen eine Batterie, sind aber gefesselt. In den Varianten entfesselt Schwarz die weissen Batteriesteine direkt und/oder indirekt.
Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) 1931, besser aber 1932 (**48**).

Argentinisches Schach
Bohrte man von Peking aus ein Loch mitten durch die Erde, käme man in der Nähe von Buenos Aires in Argentinien wieder heraus. Dies ist der Grund für den Namen Argentinisches Schach. Es ist quasi die Antiform des → Chinesischen Schachs.
Beim Argentinischen Schach läuft es also anders herum: Hier zieht eine *argentinische Dame*, wenn sie nicht schlägt, wie ein *Lion*, also wie ein Grashüpfer, nur beliebig weit hinter den Sprungstein; argentinischer Turm und Läufer entsprechend. Schlagend ziehen sie wie die orthodoxen entsprechenden Steine.

48 Arnoldo Ellerman
Świat Szachowy 1932, 1. Preis



‡2
1.Sc3! (2.Te4‡) Tc5/Dc5 2.Df6/Ld7‡
Argentinien-Thema.

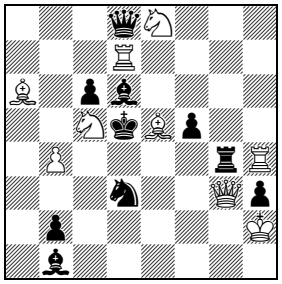
Eigene Namen haben die Steine auch:
- Argentinische *Dame*: Senora (SE)
- Argentinischer *Turm*: Faro (FA)
- Argentinischer *Läufer*: Loco (LO)
- Argentinischer *Springer*: Saltador (SA)

Der schlägt (nicht wie ein normaler Springer, sondern wie eine Kombinationsfigur aus → Mao und → Moa und zieht wie eine Kombinationsfigur aus → Maohüpfer und → Moahüpfer; ein SAg1 kann also nur schlagfrei nach f3 ziehen, wenn auf f2 oder auf e2 ein Stein steht.
Das Thema wurde von Manfred Rittirsch (Deutschland, *1961) im Jahr 2016 bem Märchenschachtreffen in Andernach vorgestellt.

Argentino, Thema
Es gilt gleichzeitig Matt (#) und Patt (=) als Forderung in einer Aufgabe. → Zwillinge.

Argüelles-Thema
2#: Schädliche Verteidigungsparade auf eine weisse Mattdrohung durch gegenseitige alternierende aktive bzw. passive Verstellung zweier schwarzer Steine (aktive Verstellung = Zug des verstellenden Steines; passive Verstellung = der verstellte Stein begibt sich hinter den verstellenden Stein).
Antonio [Fernandez] Argüelles Ferrer (Argentinien, 1901-2000) hat 1929 offenbar mehr als ein Beispiel gemacht (**49**).

49 Antonio F. Argüelles
Els Escacs a Catalunya 5/1929



‡2
1.Lxb2! (2.Dxd6‡)
1. - f4 (aktiv) 2.Df3‡
1. - Tf4 (passiv) 2.Dg8‡
1. - Sf4 (ebenfalls aktiv) 2.Db3‡
(1. - Db8[Dxd7]/De7/Tg3 2.Sf6/Sc7/Td4‡)
Argüelles-Thema.

- Argüelles-Thema, weiss
2#: Aktive und passive gegenseitige Grimshaw-Verstellung zweier weisser Steine im virtuellen Spiel.

Aristokrat (-ische Aufgabe)
Aufgabe ohne Bauern.

Ark
Kombinationsfigur aus Turm und → Alfil.

Arnhem-Thema
2#: 2 Verführungen scheitern (reziprok) jeweils an jenem Zug, der in der anderen erfolgreich mit demselben Mattzug A beantwortet werden konnte. Die Lösung hat keinen notwendigen thematischen Zusammenhang.

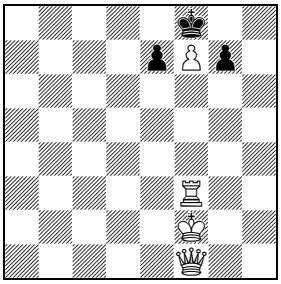
1.V_1? a 2.A#; 1. - b!
1.V_2? b 2.A#; 1. - a!
1.S!

Arnhem-Thema einfach

		a	b
		A	?
		?	A

Zum ersten Mal taucht das – damals wohl namenlose – Thema 1948 in einer Zwillings-Miniatur von Jan Hartong (Niederlande, 1902-1987) 1945 durch einen Zwilling zu Bror Larsson (Schweden, 1907-1966) ergänzt (**50**).

50 Jan Hartong, Bulletin Ouvrier des Echecs 12/1948
Zwillings-Thematurnier 2. Lob (= Stellung b!)



‡2 a) =Urstellung von Bror Larsson, Eskilstuna-Kuriren 8.2.1945, Nr.3146, alles 1 Feld nach links:
b) **Diagrammstellung** von Hartong:
1.Dc1? (2.Dc8‡) g6 **b** 2.Dh6 **A**‡; aber 1. - g5 **a**!
1.Da1! (2.Da8‡) g~ 2.Dh8‡
Basiert auf dem athematischen ‚Zwilling'
a) **1.Dh4!** (2.Dh8‡) d~/f~ 2.Da4/Dh5‡
Arnhem-Thema in asymmetrischer Zwillings-Miniatur.

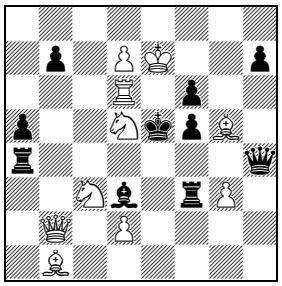
In einer steinreicheren Fassung von [Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916), im Jahr 1951 dargestellt (**51**).
Das Thema wurde 1981 auf dem PCCC-Kongress in Arnhem vorgestellt und kam so zu seinem Namen. Zwei Jahre später schrieb das niederländische „probleemblad" dazu ein Thematurnier aus (Entscheid 1985).
Eine zyklische Darstellung schufen Udo Degener (Deutschland, *1959) und Mirko Degenkolbe (Deutschland, *1964) von 1992 (**52**).

Arnhem-Thema zyklisch

		a	b	c
		A	?	
			A	?
		?		A
!				

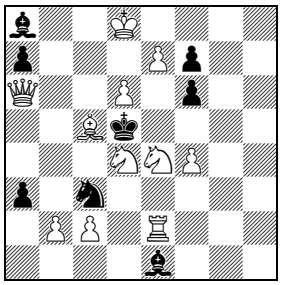
Arnstam und Arnstam, Sonderform
→ Mari II (→ Linienkombinationen, weisse).

51 Gustav Jönsson
Springaren 11/1951, 3. Preis



‡2
1.Sd~? (2.Td5‡) Lc4, Le4!
1.Sb4? Le4 **a** 2.d4 **A**‡; aber 1. - Lc4 **b**!
1.Sf4? Lc4 **b** 2.d4 **A**‡; aber 1. - Le4 **a**!
1.Se3! (2.Td5‡) Lc4 **b**/Le4 **a** 2.Se4/Sxa4‡
(1. - Td4/Dc4 2.Te6/Lxf6‡)
Arnhem-Thema.

52 Udo Degener und Mirko Degenkolbe
Probleemblad 1992, 3. Preis



‡2
1.e8D? (2.Dxf7‡) Sxe2 **a** 2.c4 **A**‡; aber 1. - Sxe4 **b**!
1.b4? (2.Sxf6‡) Sxe4 **b** 2.c4‡; aber 1. - Sb5 **c**!
1.b3? (2.Dc4‡) Sb5 **c** 2.c4‡; aber 1. - Sxe2 **a**!
1.Lxa7! (2.Sxf6‡) Sb5/Lh4/Sxe4/Lc6
2.Dxb5/Sxc3/c4/Dxc6‡
Arnhem-Zyklus.

ARQ-O Schach
Die Abkürzung steht für „**A**ctuated **R**evolving **Q**uarterboard-**O**ut". Nach jedem Zug aus einem der vier Brettviertel (z.B. a1-d1-d4-a4) heraus, dreht sich das verlassene Viertel um 90° im Uhrzeigersinn.

Arrival correction
Mattwechsel nach Stein x auf besonderem Feld.
Gibt es in weisser und schwarzer Ausführung, analog zu fortgesetztem Angriff bzw.Verteidigung. Bei → fA/fV geschieht die Korrektur durch denselben Stein, indem er sein Zielfeld besser wählt. Bei „arrival correction" hingegen bleibt das Zielfeld konstant, dafür wird der Stein gewechselt (korrigiert). - Beispiel für Weiss: 1. beliebiger Zug zieht nach x?, aber 1.-y! Weiss korrigiert nun mit konkretem Hinzug von Stein S nach x, wonach nach Matt für 1.-y bereitsteht.

Arrival-Feld
Zielfeld.

AS
→ Albrechtsammlung.

Asper
Springt zunächst wie ein → Grashüpfer über einen Sprungstein, übt aber auf dem Grashüpferzielfeld noch keine Wirkung aus. Als Teil des Zuges zieht er aber von diesem Grashüpferzielfeld aus wie Turm beziehungsweise Läufer (abhängig von der Grashüpferzugrichtung) im Winkel von 135° weiter. Schema: wAc2,

wBc3; sKa6, sDe8, sBf5. Ac2 wirkt via c4 (nicht auf c4!) auf b3, a2; d3, e2, f1 und via g6 (nicht auf g6!) auf g1... g5 und a6→ f6, bietet also dem schwarzen König Schach. Die schwarze Dame kann das Schachgebot abwehren, indem sie nach c6, e4, e6 oder g6 zieht.

Astrologe
Stein, der die Farbe wechselt, wenn er ein Feld am Brettrand betritt.

Asymmetrie
Seihe unter → Symmetrie.

Asymmetrische Lösung
Symmetrische Stellung mit asymmetrischer Lösung.

Atlantosaurus
Schlagender König (→ schlagender Stein).

Atombombenschach
In diesem sonst normalen Schach werden Bauern in Atombomben umgewandelt, welche auf einmal alles in bestimmtem Umkreise befindliche Material vernichten, sich selber eingeschlossen. Der Radius des Wirkungskreises einer Atombombe muss jedesmal angegeben werden.
Andreas Rein (Deutschland, *1963) definierte die Regeln ohne Kenntnis der alten Erfindung so: Bei einem Schlagfall verschwinden sämtliche (eigenen und gegnerischen) Steine rund um das Schlagfeld inklusive des Königs und des schlagenden Steines (exklusive des Königs).

Atomic Chess (1)
Schachspiel, bei dem jede Partei eine Seite hat, die „explodieren“ kann und dabei alle auf Nachbarfeldern stehenden Steine schlägt.

Atomic Chess (2)
Schachspiel, bei dem bei einem Schlagfall der Schlagtäter, das Schlagopfer und alle Offiziere (nicht Bauern!) auf Nachbarfeldern vom Brett entfernt werden. Das Spielziel besteht darin, den gegnerischen König entweder Matt zu setzen oder zum Explosionsopfer werden zu lassen. (Könige dürfen nicht selbst schlagen, da sie sich damit ja selbst in die Luft sprengen würden!).

Atomrakete
Kann aufwärts (Richtung 8. Reihe) auf seiner Linie und den beiden Nachbarlinien jedes Feld betreten. Sie beherrscht auf der Waagerechten nur das vierte Feld vom Standfeld aus gerechnet sowie alle auf einer beliebigen Reihe unter ihr liegenden Felder (kann dort offenbar nur schlagen, um ein Schachgebot abzuwehren).

Atout (= Trumpfschach)
Jede Partei hat einen Taschenstein („Trumpf“), der anstelle eines Zuges auf einem beliebigen leeren Feld eingesetzt werden kann. Der Trumpf muss Rang und Eigenschaft des zuletzt gezogenen gegnerischen Steines haben (im Falle einer Umwandlung zählt die Umwandlungsfigur als „gezogener Stein“).

Auerochse
Figur mit Zugeigenschaften von Springer (1:2) und Giraffe (1:4).

Aufbau (Märchenbedingung)
Statt eines Zuges darf ein Stein aufgestellt werden. Jedoch nur solche Steine, die noch nicht vorhanden sind (Partiesatzmaterial beachten).

- Vollkommener Aufbau
Bedingung gilt für Weiss und Schwarz.

- Weisser Aufbau: Bedingung gilt nur für Weiss
Schwarzer Aufbau: Bedingung gilt nur für Schwarz

- Königsaufbau: Nur fehlende Könige dürfen aufgestellt werden nach Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1896-1945).
Erfinder: Friedrich Freiherr von Wardener (Österreich, 1873-1964) 1925/26.

Aufgedecktes Schach
Abzugsschach. → Batterie.

Aufspaltung des Doppelschrittes eines Bauern
Ein stellungsmässig möglicher Doppelschritt eines Bauern wird aus irgendwelchen taktischen Gründen in zwei Einzelschritte aufgeteilt.

Aufsteigender Einstein-Brettrand
Jeder Stein (ausser König), der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges à la Einsteinschach gemäss der Kette B→ S→ L→ T→ D→ D... verwandelt.

Aufwertung
Mit Ausnahme der Könige soll jeder Stein, der einen Zug tut, sofort nach dem Gegenzug der anderen Partei sich in den nächstniederen verwandeln, der Bauer sogar verschwinden. Jede Figur wirkt solange in ihrer ursprünglichen Eigenschaft, bis der Gegenzug getan ist. Im Augenblick des Zuges gilt noch die alte Zugeigenschaft des Gegners (es kann also kein Schachgebot durch beliebigen Zug pariert werden; der König darf kein Feld betreten, das ein gegnerischer Stein nach folgender Aufwertung → beobachtet).

Augsburger Schach
Steine gleicher Farbe mit Ausnahme des Königs können sich beliebig zusammenballen (kombinieren) oder aufspalten (trennen). Eine solcherart gebildete Zusammenballung kann komplett weiterziehen oder auch mit nur einem Teil und den Restteil zurücklassen. Es können sich auch beliebige Verdoppelungen gleichziehender Steine derselben Farbe bilden. Gerät eine Zusammenballung mit eigenständiger Bauernkomponente auf die erste oder achte Reihe, so wird die Bauernkomponente stillschweigend umgewandelt (wenn gegnerische Figurengrundreihe), oder die Bauernkomponente schweigt (wenn eigene Figurengrundreihe) bis zum Wegtransport durch eine andere Figurenkomponente. Eine Dame kann jederzeit als Zusammenballung von Turm und Läufer aufgefasst werden. Umwandlungen in Zusammenballungen sind mit Ausnahme der Damenumwandlung nicht zulässig. Die Rochade ist unter Mitführung oder Stehenlassen anderer Komponenten möglich, König und Turm dürfen aber selbst noch nicht aktiv gezogen, höchstens an passivem Mittransport teilgenommen haben.

- Augsburger Circe Spray
Wie → Circe; wenn aber das Ursprungsfeld von einer Figur gleicher Art wie der geschlagene Stein besetzt ist, koexistieren sodann zwei Steine dieser Art auf dem Ursprungsfeld, die dann beide gleichzeitig (aber nicht sofort), aber in verschiedene Richtung, ziehen müssen.

- Augsburger Schach rex inklusiv
Steine gleicher Farbe (einschliesslich des Königs) können sich beliebig ‚zusammenballen‘ (kombinieren) oder ‚aufspalten‘ (trennen). Eine solcherart gebildete Zusammenballung kann komplett weiterziehen oder auch mit nur einem Teil und den Restteil zurücklassen. Es können sich auch beliebige Verdoppelungen gleichziehender Steine derselben Farbe bilden. Eine

Dame kann jederzeit als Zusammenballung von Turm und Läufer aufgefasst werden. Umwandlungen in Zusammenballungen sind mit Ausnahme der Damenumwandlung nicht zulässig.

- Augsburger Schach und Circe

Besonderheiten der Kombination: wird eine Dame geschlagen, wird sie als Dame wiedergeboren, nicht gespalten in Turm und Läufer. Mit Ausnahme der wiedergeborenen Dame werden Kombinationsfiguren getrennt nach ihren Komponenten wiedergeboren; mehrere Komponenten derselben Steinart werden auf demselben Feld wiedergeboren. Wird ein Stein auf einem Feld wiedergeboren, das von einem Stein derselben Farbe besetzt ist, entsteht durch die Wiedergeburt eine Kombinationsfigur. - Siehe auch → Circe.

Ausrottungsschach

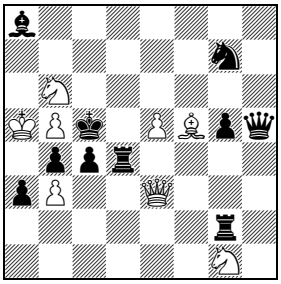
→ Extinction Chess.

Aussperrung

Logische Kombination mit kritischem Charakter: ähnlich wie beim → Seeberger wird ein schwarzer Langschrittler über ein kritisches Feld gelenkt und dort von einem Stein eigener oder anderer Farbe verstellt. Gemischtfarbig sieht man dies z.B. im Zweizüger nach dem Ziehen aus einer Batterie.

August [Alexander Johann] von Cywinski de Puchála (Österreich, 1829-1905) hat dies 1858 mit gleichfarbigen Steinen dargestellt, also zwei Jahre vor dem weniger anspruchsvollen Seeberger in überzeugener Manier gezeigt (**53**).

53 August von Cywinski de Puchála
Illustrirtes Familien-Journal 1858, Nr.66



‡4
1.Dc3? (2.Dxb4‡) Td…h4! - 1.Le4? (2.Sa4,Sd7‡) Lxe4? 2.Dc3; aber 1. - cxb3! 2.Dxb3 Txe4!
1.Sf3! (2.Dxd4‡) Lxf3
(1. - Dxf3 2.Sd7+ Kd5 3.Dxf3+ Te4 4.Dxe4‡) 2.Le4! Lxe4 3.Dc3 bxc3 4.b4‡
2. - cxb3 3.Dxb3 (4.Sa4‡) Txe4/Tc4 4.Dd5/Dxc4‡
Aussperrung.

Auswahlkombination (direkte)

→ Neudeutsche Schule: Im Gegensatz zu den Vorbereitungskombinationen enthält die Auswahlkombination keine auf zwei oder mehrere Züge aufgeteilte Vor- und Hauptpläne.

Das richtige Auswahlmanöver bewirkt die Durchführung eines allgemeinen Planes mit gleichzeitiger Ausschaltung eines sich diesem Plan widersetzenden Hindernisses. Die Aufgabe muss jedoch mindestens ein dem allgemeinen Plan entsprechendes Probespiel enthalten, dessen Ausführung aber an der durch den Auswahlschlüssel zu überwindenden Verteidigung scheitert. Der Zweckreinheit entsprechend, darf das richtige Abspiel in Bezug auf das Probespiel nur die Widerlegung eines Hindernisses voraus haben. Erwirkt ein zusätzlicher Erfolg des richtigen Auswahlmanövers eine durch Hin- oder Weglenkung erzwungene schlechtere Stellung eines schwarzen Steines als im Probespiel, sprechen wir von einer indirekten Auswahlkombination.

Wird ein Probespiel durch eine aktive schwarze Verteidigung (Kontramanöver) vereitelt, geben wir dem Problem die Bezeichnung „Kontrakombination“ (Kombination zweiten Grades). → Kontrawechsel.

Vergleichend mit der Vorbereitungs-Kombination handelt es sich hier um eine horizontale Auswahl von Plänen, die sozusagen parallel zueinander verschiedene Hindernisse zu bewältigen haben.

Auswahlmanöver

→ Neudeutsche Schule: Weiss kann zwischen zwei (oder n) scheinbar gleichwertigen Manövern wählen, von denen aber nur eines erfolgreich ist, während das andere (die anderen) daran scheitert(n), dass Schwarz eine Verteidigung besitzt, die aber nicht spielbar oder erfolgreich ist (sind), wenn Weiss die richtige Wahl trifft.

Auswahlschlüssel

Siehe unter → Auswahl-Kombination.

Ausweichfeld

Müssen verschiedene Figuren auf einem gemeinsamen Weg aneinander vorbei kommen, ist ein Ausweichfeld u.U. nützlich, z.B. bei sog. → Korridoren (→ Retro-Probleme).

Authier-Thema

H#: Im ersten Zug ein schwarzer Stein entfesselt einen weissen, der sofort aus der Fessellinie zieht. Derselbe schwarze Stein gibt nun ein Abzugschach, entfesselt aber dabei einen anderen weissen Stein, der nun das Schach unterbindet und mattsetzt.

Dürfte auf Gabriel Authier (Frankreich, *1922) zurückgehen.

Auto

Eine von drei Formen von Märchenschacharten, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden.

Autohopper

Hüpfer, der nur gleichfarbige Steine als Sprungstein benutzen darf.

Autorlösung / Autorabsicht

Die vom Autor beabsichtigte Lösung (Autorabsicht). In Abgrenzung zur → Nebenlösung.

Auto Type Symbolic Chess

Siehe unter → Symbolic Chess.

Auto Wizard King

→ König, der die Züge der eigenen Steine beeinflusst, die gerade auf angrenzenden Feldern stehen, nach folgender Art: S→ D, L→ T, T→ L, D→ S.

AUW

→ Allumwandlung.

Avalanche Schach

= Lawinenschach: Jeder Zug besteht aus zwei Teilen.
- a) normaler legaler Zug,
- b) jeder nicht-geblockte gegnerische Bauer wird um ein Feld auf die ziehende Partei zu bewegt (ohne Doppelschritt oder Schlagfall). Da a) legal sein muss, ist ein eventuell bestehendes Schachgebot im ersten Zugteil abzuwehren. Der zweite Zugteil ist obligatorisch, wenn es irgendeinen ungeblockten gegnerischen Bauern gibt. Gerät dabei ein Bauer auf seine Umwandlungs-Reihe,

Der b)-Teil ist auch dann obligatorisch, wenn dabei alle möglichen Bauernbewegungen den eigenen König in

ein Schachgebot bringen. Dies geht natürlich mit (Partie-)Verlust der ziehenden Partei einher, selbst wenn sie in Teil a) mattgesetzt haben sollte.

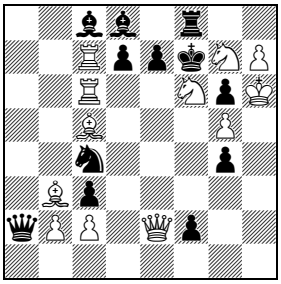
Avanta-Thema

Geradliniges (nicht-schlagendes) Spiel zweier oder mehrerer nebeneinander stehender Bauern von ihrer Grundlinie aus; es gibt also *vier* Möglichkeiten dank Doppelschritt.

Die Idee war Thema im Wodka-Turnier am WCCC 2012 in Kobe (Japan), und wurde nach der Firma des Komponisten Igor [Alexejewitsch] Agapov (Russland, *1963) benannt. Im Internet liest man dazu den Slogan „Beyond the four walls“, oder zu Deutsch: „In den vier Wänden“. Dabei geht es um Möblierung/Innendekoration. Agapov soll ein Geschäft dieses Namens betreiben … Die Idee reizte schon weit früher:

Erstdarsteller dieses Vorwurfs (im 2#) war vermutlich Eric [Ernest] Westbury (Grossbritannien, 1881-1939) 1918 (**54**), der mit Halbfesselung (siehe unter → Fesselung) arbeitete.

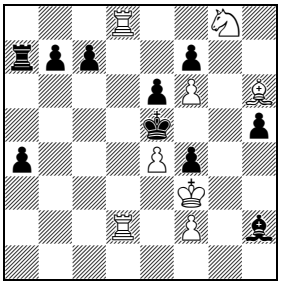
54 Eric E. Westbury
Good Companions Chess Club 5/1918, Nr.1731
4. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sfe8! (2.Dxf2‡) d6/d5/e6/e5
.Sxd6/Tf6/Dxe6/Dxc4‡
(1. - Lxc7/f1D/g3 2.Dxe7/Dxf1/Df3‡)
Ur-Avanta-Thema, 4-fache Halbfesselungs-Nutzung.

3#: Indes eignet sich das Thema auch für den *Dreizüger*, wie Semjon [Semjonowitsch] Lewman (Russland, 1896-1942) 1938 herausfand (**55**)

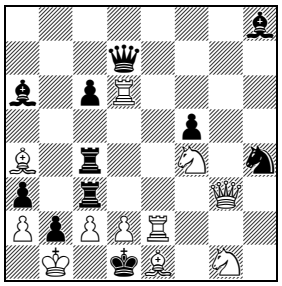
55 Semion Lewman
Turnier zum 20. Jahrestag der All-Union der kommunistischen Jugendliga Lenins 1938, 1. Preis



‡3
1.Lg7! (2.Sh6 ~ 3.Sxf7‡)
1. - b5 2.Tc2 ~3.Tc5‡
1. - b6 2.Se7 ~ 3.Sc6‡
1. - c5 2.Te8 ~ 3.Td5‡
1. - c6 2.Lf8 ~ 3.Ld6‡
Ur-Avanta-Thema im 3‡, schwarz.

Die *weisse* Ausführung ist sogar noch älter: 1935 stellte Lev I. Sokolov-Bardanov (Russland, *1918) diese Idee dar (**56**). - Ein Vergleich zum → Bauern-Thema („Pawnee theme“) ist angebracht.

56 Lev Sokolov-Bardanov
„64“ 30.12.1935, Nr.42, 2. Preis

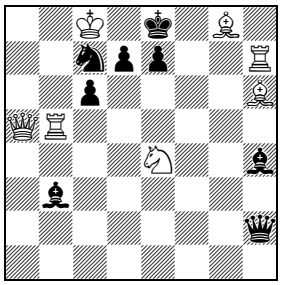


‡3
1.Sfh3! (2.Sf2‡)
1. - Tf4 2.d3! (3.Td2‡) Txd3 3.c4‡
2. - Tf2, Sf3 3.S(x)f2‡)
1. - Tf3 2.d4! (3.Td2‡) Txd4 3.c3‡
2. - Td3/f2, Txg3 3.Dxd3/S(x)f2‡
Avanta-Thema im 3‡, mit konsekutiven *weissen* Themazügen.

- Avanta-Magee-Thema

Ein Jahr später, 1919, fand das → Magee-Thematurnier für Zweizüger statt, wo etliche Darstellungen schon das Avanta-Thema enthielten. Die sparsamste Darstellung mit vom Thema geforderter → *Grimshaw*-Nutzung wurde von Henry [Wald] Bettmann (USA, 1868-1935) geschaffen (**57**).

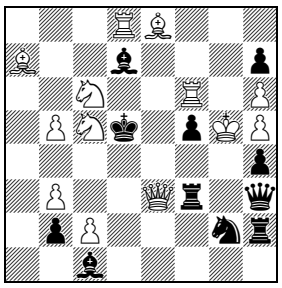
57 Henry Wald Bettman
Good Companion, Magee Theme Supplement 2/1919, Nr.6



‡2
1.Tb8! (2.Kb7‡)
1. - d6/d5 2.Kc7/Lf7‡
1. - e6/e5 Dh5/Sd6‡
Avanta-Magee-Thema, 4 verschiedene Matts; sparsamste Fassung vom 1. Magee-Thematurnier 1919.

Avner-Mechanismus

58 Uri Avner
Problem 9/1956, Nr.987, 1. Preis 1956/57

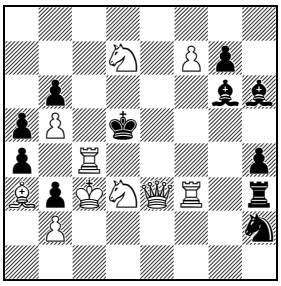


S‡2
Satz: 1. - Sf4/Tf4/Sxe3/Txe3 2.De6+/Dd4+/c4+/Lf7+ Sxe6/Txd4/Sxc4/Te6‡
1.Df4! (2.Tf5+ Dxf5‡) Sxf4/Txf4/Se3/Te3 2.Lf7+/c4+/Dc4+/De5+ Se6/Txc4/Sxc4/Txe5‡
Avner-Mechanismus, mit Schlag-Dentist-Thema in den zwei ersten Varianten.

S#:: „Promenade des gefesselten Steins". Ein weisser Stein steht in einer Fessellinie. Schwarz kann entweder diesen Stein entfesseln oder den weissen Stein schlagen. Dadurch entstehen schwarze Batterien, im ersten Fall maskiert, im zweiten nicht. Diese werden genutzt im Sinne des → Dentist-Themas.
Uri Avner (Israel, 1941-2014) 1956 (**58**).

Avner-Thema
S#: Ein Zyklus-Thema. Nach dem Schlüssel stehen drei weisse Steine A, B und C wie in einer Drittelsfesselungs-Linie. Diese Linie wird folgendermassen geräumt:
- In der ersten Variante wird A geschlagen, durch den schwarzen Stein x, B wird einem anderen schwarzen Stein geopfert und C wird x geopfert.
- In der zweiten Variante wird B geschlagen durch den schwarzen Stein y, C wird einem anderen schwarzen Stein geopfert und A wird y geopfert.
- In der dritten Variante wird B geschlagen durch den schwarzen Stein z, C wird einem anderen schwarzen Stein geopfert und A wird z geopfert.
Uri Avner (Israel, 1941-2014) 2012 (**59**).

59 Uri Avner
Problemist Ukrainy 33 7-9/2012, Nr.S166

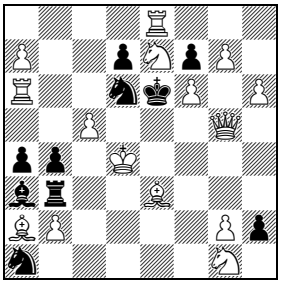


S‡3
1.f8S! (2.Dc5+ bxc5 3.Td4+ cxd4‡)
1. - Lxe3 2.Tf5+! Lxf5 3.Sf4+ Lxf4‡
1. - Sxf3 2.Sf4+! Lxf4 3.Dd4+ Sxd4‡
1. - Lxd3 2.Dg5+! Lxg5 3.Tf5+ Lxf5‡
(2. - Lf5 3.Td3+ Txd3‡)
Avner-Thema, auch Wegzug-Dentist-Thema.

AZE
→ Antizielelement.

B

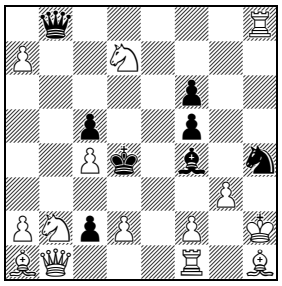
60 Joseph Ney Babson
Pittsburgh Gazette Times 5.10.1913, Nr.1301
1. Preis, V.:1.3.1914



S‡3
1.h7! (2.h8D,T; 1. - hxg1~ 2.Lxg1 Sc2‡)
1. - h1D 2.a8D Dxh7/Dxg2 3.De4+ Dxe4‡
1. - h1T 2.h8T Th7 3.Txh7 Sc2‡
1. - h1L 2.a8L Lxg2 3.Lxg2 Sc2‡
1. - h1S 2.g8S Sg3 3.Dg3 Dxg3 Sc2,Lxb2‡
Babson-Task, noch als Selbstmatt-Idee.

Babson-Task
Synchrone → AUW bei Weiss und bei Schwarz.
Geht auf ein S#3 von Joseph [Ney] Babson (USA, 1852-1929) von 1913 (V.1914) zurück (**60**).
Im Jahre 1926 wurde ein Thematurnier durchgeführt, das von Henry [Wald] Bettmann (USA, 1868-1935) gewonnen wurde.
Jahrzehntelange Versuche durch Pierre Drumare (Frankreich, 1913-2001) arbeiteten mit etlichen Umwandlungsfiguren und über fünf Zügen.
Die erste orthodoxe Darstellung ohne Umwandlungs-Figuren gelang von Leonid [Wladimirowitsch] Jarosch (Russland, *1957) in „Schachmaty" im März des Jahres 1983 in vier Zügen (= Mindestanzahl Züge; **61**) war eine Sensation.

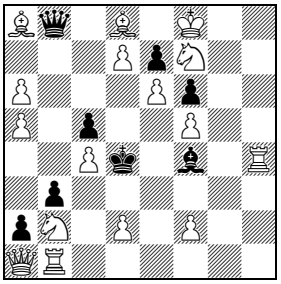
61 Leonid Jarosch
Schachmaty v SSSR 3/1983, Nr.23



‡4
1.Txh4! (2.Dxc2/axb8D,S[De1; ‡3])
1. - cxb1D/T/L/S 2.axb8D/T/L/S Dxb2/Txb2/Le4/Sxd2 3.Db3/Tb3/Lxf4/Sc6+
Babson-Task, orthodox.

Im August publizierte er (siehe Text) dann am selben Ort eine ‚stille' Version. Diese blieb die überzeugendste Darstellung überhaupt (**62**).

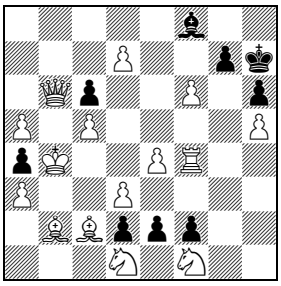
62 Leonid Jarosch
Schachmaty v SSSR 8/1983, Nr.22a, 1. Preis



‡4
1.a7! (2.axb8D axb1D 3.Dxf4,Txf4+)
1. - axb1D 2.axb8D Dxb2 (De4) 3.Dxb3 (Dxf4+) Dc3 (Dxf4) 4.Dbxc3 (Txf4)‡
1. - axb1T 2.axb8T Txb2 3.Txb3 Kxc4 4.Ta4‡
1. - axb1L 2.axb8L Le4 3.Lxf4 Lxa8 4.Le3,Le5‡
1. - axb1S 2.axb8S Sxd2 3.Dc1 Se4 4.Sc6‡
Babson-Task, orthodox, still. (Verbessert durch A. Kuznetsov, R. Kofman und A. Lobusov, verduckt durch wTb2!)

- Demi-Babson
Babson mit nur 2 synchronen Umwandlungen.
- Echo-Babson
Babson mit analogen Umwandlungen bei Schwarz und Weiss wie in der Erstdarstellung des Erfinders Babson.
- perfekter Babson-Task
Dualfreie Version des Babson-Tasks, den Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) 1986 vorlegte, 2009 in einer verbesserten Version (**63**).

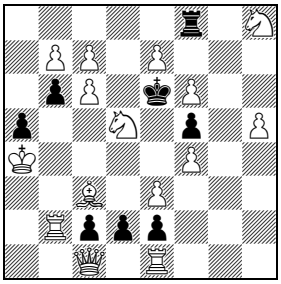
63 Peter Hoffmann
Die Schwalbe 100, 8/1986, Nr.5549
1. ehrende Erwähnung (Version 2009)



‡4
1.fxg7! e1D 2.gxf8D! (2.gxf8T? 3. - Df5!) Dxe4+ 3.d4 Df5 4.Lf5‡
1. - e1T 2.gxf8T! (2.gxf8D? Txe4+ 3.d4 patt) Txe4+ 3.d4 Kg7 4.T4f7‡
1. - e1L 2.gxf8L! (2.gxf8D,T? patt 2.gxf8S+? Kg8 3.Kxa4/Dxc6 patt) Kg8 3.Dxc6 Kh7 4.Dg6‡
1. - e1S 2.gxf8S+! (2.gxf8D,T? Sxd3+!) Kg8 3.Kxa4 Sxc2 4.Db3‡
Perfekter Babson-Task.

- Sankt Petersburg-Thema
Siehe daselbst.
- Super-Babson
Erweiterung des Babson-Task durch analoge Umwandlungen in Märchenfiguren bei Weiss und Schwarz.
- zyklischer Babson-Task
Zyklisch verschobene, d.h. nicht synchrone → AUW bei Weiss und bei Schwarz, d.h. die Umwandlungsfiguren entsprechen sich zyklisch verschoben.
Ein Verdienst des Komponisten Peter Hoffmann (Deutschland, *1955). Erstdarstellung ohne Umwandlungsfiguren 2005 (**64**).

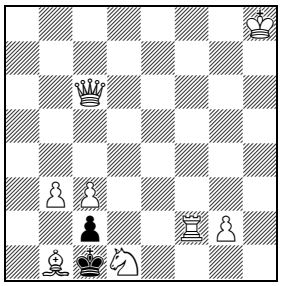
64 Peter Hoffmann
Schach 12/2005, Nr.15778v, Spezialpreis
Tim Krabbé gewidmet



‡4
1.Sxb6! (2.exf8D, Dxd2 usw.)
1. - d1D/L/T/S 2.exf8L/T/S/D usw.mit Dualen im Nebenspiel.
Zyklischer Babson-Task ohne Umwandlungsfiguren, mit besserem Schlüssel als in Schach 9/2005.

Babuschka-Thema
≥3#: Derselbe *schwarze* Zug erscheint als 1. Zug in einer Variante, als 2. Zug in einer anderen; mindestens Doppelsetzung wird verlangt.
Ein in osteuropäischen Staaten häufiges Thema. Ein dreizügiger 10-Steiner von Wladimir [Viktorowitsch] Kusmitschev (Russland, *1962) von 1988 zeigt es in Verbindung mit einer Mehrfachsetzung des → Röpke-Themas (**65**).

65 Wladimir Kusmitschev
Schach-Aktiv 7/1988, Nr.992a, 3. Preis (V.)

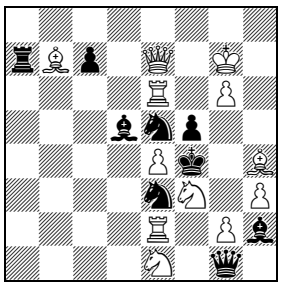


‡3
1.Da4! (Zugzwang)
1. - cxb1D 2.Df4+! Kxd1 **a** 3.Dd2‡
1. - cxb1S 2.Da1! Kxd1 **a** 3.Dxb1‡
1. - cxd1D 2.Da3+! Kxb1 **b** 3.Db2‡
1. - cxd1S 2.Tc2+! Kxb1 **b** 3.Da2‡
1. - Kxd1 **a** 2.De4! c1D/c1S/cxb1~ 3.De2/Lc2/Dxb1‡
1. - Kxb1 **b** 2.b4! c1D/c1S/cxd1~ 3.Da2/Tb2/Dxd1‡.
Babuschka-Thema, in Kombination mit dem Röpke-Thema. Wahrscheinlich nicht das Stammproblem.

Baby-Studie
Im englischen Sprachgebrauch eine Studie mit höchstens fünf Steinen. - Vgl. → Maljutka, → Tanagra.

Baby-Thema
Der schwarze König selbstfesselt indirekt mindestens drei Steine. Das Matt nutzt alle diese Fesselungen.
Baby ist die Abkürzung von „**Ba**nská **By**strica“, einer tschechoslowakischen Zeitschrift, die in diesem Jahr 1959 ein Thematurnier ausschrieb, ex aequo gewonnen von Kauko Virtanen (Finnland, *1931; [**66**]).

66 Kauko Virtanen
Banska Bystrica 1959, Thematurnier 1959/60, 1./2. Preis



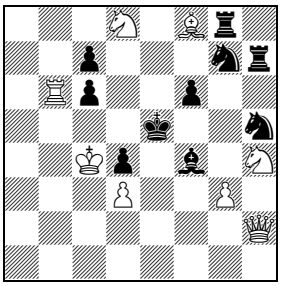
‡2
Satz: 1. - Kxe4 2.Db4‡
1.Tb6! (2.Dxe5‡) Kxe4 2.Tb4‡
(1. - S5~/Le6,S3g4,S3c4 2.Sd3/Dg5‡)
Baby-Thema.

Backhome
= Nachhause = Retour. Kann ein Stein einen Zug auf das eigene PAS-Standfeld machen, muss er dies unter allen Umständen tun, auch wenn er anderweitig im Schach steht. Der gegnerische König steht in diesem Fall nur im Schach, wenn er durch den Zug auf das PAS-Feld geschlagen würde.

Back-hopper
Hüpferteil des → Bouncers.

Back-Thema
2#: Aktive und passive Dualvermeidung in wenigstens zwei Varianten. Die beiden schwarzen Themaparaden zeigen einmal Selbstblock und einmal Öffnung einer weissen Deckungslinie (die im Mattzug nicht verstellt werden darf).
Per-Erik Back (Schweden, *1920) 1932 (**67**).

67 Per-Erik Back
Vårt Hem 16.1.1932



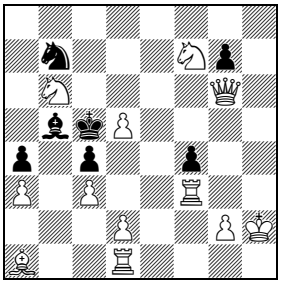
‡2
1.Df2! (2.Dxf4‡)
1. - Se6/c5 2.Sxc6/Sf7‡
1. - Sf5/Le3 2.Sf3/Sg6‡
Back-Thema. - Aus den Datenbanken verschwunden.

Back-to-back (BTB)
→ Rücken-an-Rücken.

Bahnstopfung
Siehe → Verbahnung (→ Bahnung).

Bahnung
Auch Bristol oder Healey genannt. – Eine Figur bewegt sich entlang einer Linie, um für eine andere auf dieser Linie Platz zu machen: Antimetakritisch eingeleitetes Manöver, bei welchem der Sperrstein (bahnende Figur) in der gleichen Richtung wie der Wirkungsstein über dessen späteres Wirkungsfeld hinaus zieht, den Weg bahnt. Eine stützende Funktion wie beim → Turton ist dabei nicht vonnöten.
Als Themasteine kommen ausser dem Springer alle in Frage, in (fast) allen Kombinationen.
Siehe dazu z.B. → Mount Everest-Thema.
Frank Healey (Grossbritannien, 1828-1906) erhielt im Bristol-Turnier 1861 für seine Idee den 1. Preis (Bristol ist eine Stadt in Grossbritannien, und nach ihr wird die Bahnung deshalb manchmal auch genannt [**68**]).

68 Frank Healey
Bristol-Turnier 1861, Nr.1, 1. Sendungspreis



‡3
1.Th1! (Zugzwang) L~ 2.Db1 (3.Db4‡) Lb5 3.Dg1‡
Healey'sche Bahnung.

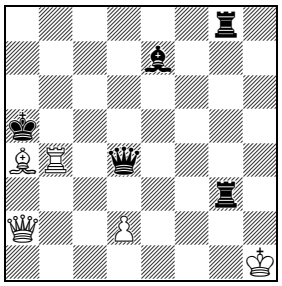
Schon 1842 stellte [Peter {Pierre}] August(e) d'Orville (Deutschland, 1804-1864) eine allerdings weniger effektvolle Bahnung mit Schachschlüssel in sechs Zügen dar (**69**).
Die Bahnung ist abzugrenzen gegenüber der → Loyd'schen Linienräumung und dem → Turton.

- Anti-Bahnung
→ Verbahnung.

- Bristol
→ *Voraus*-Bahnung.

- Gegenbahnung
Freiwillige gemischtfarbige → Verbahnung.

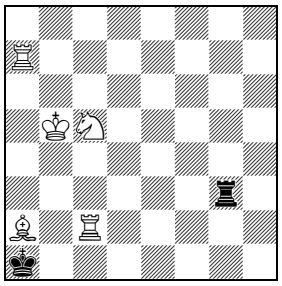
69 Peter August d'Orville
Problèmes d'Echecs, Nürnberg 1842, Nr.151



‡6
1.Lc6+? Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.?
1.Ld7+! Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.Dc6+ Ke5 5.De6+ Kf4 6.Df5‡
Ur-Bahnung.

Kaum bekannt, und vielleicht nur ein einziges Mal gezeigt von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) 1934 (**70**).

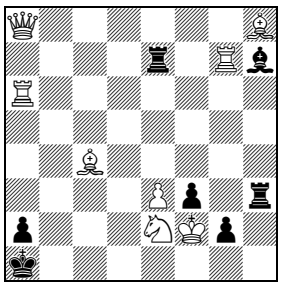
70 Karl Fabel
Die Schwalbe 81, 9/1934, S.138, Nr.3220
Franz Palatz gewidmet



‡3
1.Td7! (2.Td1‡) Td3 2.Td4! T~ 3.Td1/Sb3‡
Gegenbahnung (mit Abdrängung).

- gemischtfarbige Bahnung
Weiss bahnt für Schwarz oder umgekehrt.
Das wurde schon 1908 im Zweizüger von Hermann Rübesamen (Deutschland, 1892-1916) dargestellt (**71**).

71 Hermann Rübesamen
Süddeutsche Schachblätter 2/1908

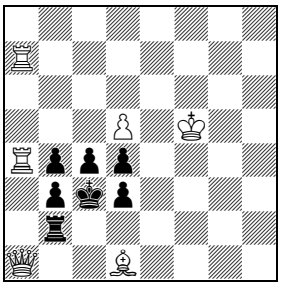


‡2
1.Th6! (2.Dxa2‡) Ta7 2.Tb6‡!
(1. - Lb1/g1D+ 2.Txe7Txg1‡)
Gemischtfarbige Bahnung.

- Healey'sche Bahnung
→ (Voraus-)Bahnung.

- Knickbahnung
Konsekutive Bahnungen für einen eigenen Langschrittler über zwei verschiedene Linien.
William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) 1885 (**72**).

72 William A. Shinkman
Mirror of American Sports 24.10.1885, Nr.157

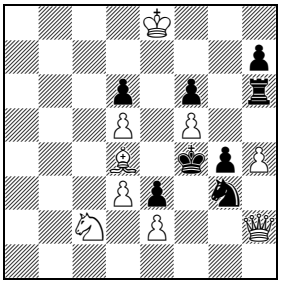


‡4
1.Th7! d2 2.Ta8 d3 3.Da7 T~ 4.Dg7‡
Knickbahnung.

- Mount Everest-Th.
= Kanchgendzönga. → Mount Everest-Thema.

- Nabokov-Bahnung
3#: Ein schwarzer Langschrittler öffnet eine Linie durch Schlagen eines weissen Steins (Annihilation). Wird dieser zurückgelenkt auf sein Herkunfstfeld, kann der weisse Gegenpart sich entlang der geöffneten und somit gebahnten Linie bewegen und ihn schlagend mattsetzen.
S#: Für die Darstellung im Selbstmattwerden die Rollen von Weiss und Schwarz vertauscht.
Nahe verwandt mit der → Weissauer-Bahnung.
Wladimir [Wladimirowitsch] Nabokov (Russland/USA, 1899-1977) 1968 (**73**).

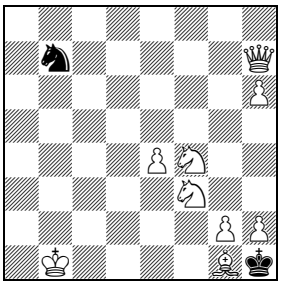
73 Wladimir Nabokov
The Sunday Times 29.12.1968



‡3
1.Kf7! (2.Ke6 ~ 3.Lxe3‡) Txh4 2.Kxf6! (3.Lxe3‡) Th6+ 3.Dxh6‡
Nabokov-Bahnung.

- Opfer-Bahnung

74 Sam Loyd
Wilke's Spirit of the Times 4.1.1868, Nr.132

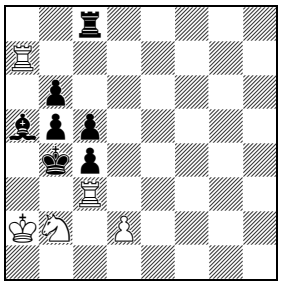


‡3
1.Lc5! (Zugzwang)
1. - S~ 2.Dd7 ~ 3.Dd1‡
1. - Sxc5! 2.Da7! S~ 3.Dg1‡
Opferbahnung, mit aktiver Loyd-Annihilation.

Bahnung nicht wie üblich über das spätere Wirkungsfeld hinaus, sondern auf ein Feld, auf dem die bahnende Figur geschlagen wird, wodurch die Bahnungslinie freigelegt wird.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1868 (**74**).

- Peri-Opferbahnung
Periform (siehe auch unter → Peribahnung) der Opferbahnung.
Wurde 1949 bewältigt von Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972), Stefan Schneider (Österreich, 1908-1980) und Herbert Grasemann (Deutschland, 19017-1983; [**75**]).

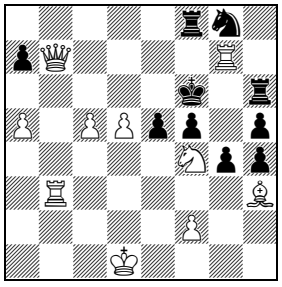
75 Ado Kraemer, Stefan Schneider und Herbert Grasemann
Schach-Express 1949, Nr.521
2. ehrende Erwähnung im Informal-Ringturnier



‡4
1.Te,f,g7? Th8! 2.Te,f,g3 (3.Tb3+) Th3! 2.Tcxh3?
1.Th7! Th8! 2.Th3 Txh3 3.Txh3 c3 4.dxc3‡
Peri-Opferbahnung.

- Peribahnung / Parallel-Bahnung
Periführung der bahnenden Figur. Auch Peri-Bristol oder Herlin-Bahnung genannt.
Als Erster hat sich wohl Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschand, 1885-1938) bemüht. Seine Darstellung der vollständigen „Herlin-Bahnung" von 1916 missriet, erst 1950 gelang Joel Fridlizius (Schweden, 1869-1963) eine Korrektur (**76**).
Eleganter und auf Anhieb gelang dann Alfred [Wornum] Mongrédien (Grossbritannien, 1877-1954) 1934 ‚seine' Fassung in der Deutschen Schachzeitung.

76 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1916, O. Dehler gewidmet
Korrektur Joel Fridlizius
Schweizerische Schachzeitung 5/1950, Nr.7404

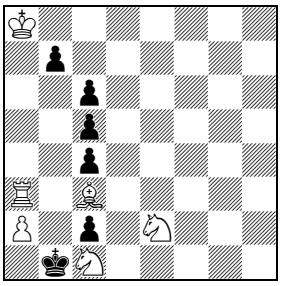


‡4
1.Tf3? a6 2.Lxg4 hxg4! – 1.Te3? a6 2.Te2 g3!
1.Tg3? hxg3! – 1.Dc7? e4 2.Tb7 Td8! - 1.Tb3? e~!
1.Ta3! (Zugzwang) a6 2.Ta1 3.Tb1 4.Tb6‡
Peri-Bahnung.

- Reinartz-Thema
Von zwei Steinen gleicher Bewegungsrichtung und Farbe bahnt der stärkere für den schwächeren, worauf der die Linie öffnet, sodass die stärkere die gebahnte Linie nun in der Gegenrichtung selbst nutzen kann.
Wohl auf Otto Reinartz (Deutschland, Daten?) – Wirkungszeit ca. 1930-1950) zurückzuführen. Im → The-

ma-Boek wird ein Beispiel von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) von 1942 gezeigt (**77**).

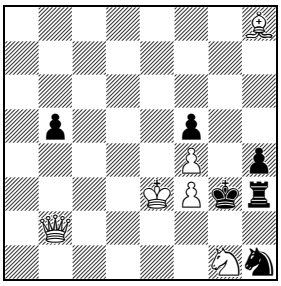
77 Karl Fabel
Die Schwalbe 169 1/1942, Nr.6534



‡4
1.Ta7! b6 2.a4 b5 3.axb5 cxb5 4.Ta1‡
1. - b5 2.a3 b4 3.axb4 cxb4 4.Ta1‡
Reinartz-Thema.

- Reziprok-Bahnung
Zwei Langschrittler gleicher Gangart bahnen je einmal für einander.
- schwarze Bahnung
Bahnung mit schwarzen Steinen. Vorzugsweise thematisiert im Thema → Umnov II.
- Stufen-Bahnung
Die Bahnung erfolgt in mindestens zwei Schritten. Parade-Beispiel ist die Erstdarstellung des → Mount-Everest-Themas.
- totale Bahnüberschreitung
Tempozug eines Langschrittlers, der sowohl → Verbahnung (siehe weiter unten) vermeidet als auch eine Linie räumt (→ Linienräumung), die eigentlich noch frei ist. Am effektvollsten mit dem Läufer von Eck zu Eck, da die lange Diagonale die längste Ausdehnung auf dem Schachbrett ist. - Siehe auch → Coin-à-coin.
Ein Ausdruck, den Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) geprägt hat. Eine Darstellung von 1926 (Lösungsturnier Genf) zeigt schon die Idee, aber klarer, weil ohne Räumungszug ist diejenige von 1928 (**78**), die er mit Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) komponiert hat.

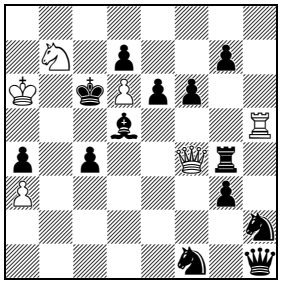
78 Erich Brunner und Ado Kraemer
Basler Nachrichten 1928



‡4
Für 1. - Th2 braucht Weiss das Matt auf der g-Linie.
Aber 1.Da2 b4 2.Db2 b3 bringt Weiss in Zugnot.
Deshalb muss Weiss einen Tempozug einbauen:
1.Da2! (2.Lc3, bzw. Zugzwang) b4 2.La1! b3 3.Db2 Th2 4.Dg7‡
Totale Bahnüberschreitung.

- Verbahnung / Anti-Bahnung / Anti-Bristol
Antiform der Bahnung: statt die Wirkungslinie zu räumen, verstopft der gleichfarbige Sperrstein die zuvor freie Wirkungslinie (indem er die *andere Bewegungsrichtung* wählt).
Vermutlich August [Alexander Johann] von Cywinski de Puchála (Österreich, 1829-1905) 1865 (**79**).
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) nannte dies „Bahnstopfung“ (siehe Beispiel → [Wechselform-]Dresdner.

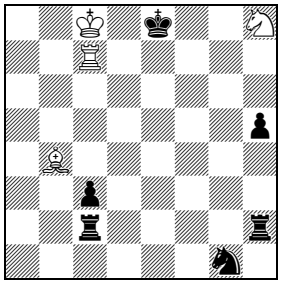
79 August von Cywinski de Puchala
Deutsche Schachzeitung 2/1865, S.58, Nr.1955



‡5
1.Th8? Le4! 2.Tc8+ Kd5 3.Tc5+ Kd4!
1.Dd4?! Txd4 2.Th8 Lf3/Lg2!
1.De4! (2.Db1) Df3 2.Dd4 Txd4 (Fernblock) 3.Th8 Le4 4.Tc8+ Kd5 5.Tc5‡
Verbahnung, Stammproblem?

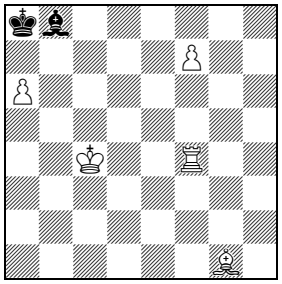
- Reziproke *Ver*bahnung
Wechselseitige Verbahnung zweier gleichschrittiger Figuren.
Berühmt ist die Darstellung von Otto B. Wurzburg (USA, 1875-1951) von 1917 (**80**).

80 Otto B. Wurzburg
Pittsburgh Gazette Times 22.4.1917, Nr.2568



‡3
1.Tc6? (2.Te6‡) Tce2! 2.Td6 K~!
1.Tc4? (2.Te4‡) The2! 2.Tf4/Tg4 Te7/hxg4!
1.Tc5! (2.Te5‡)
1. - Tce2 2.Td5! (3.Td8‡) Td2 3.Te5‡
1. - The2 2.Tg5! (3.Td8‡) Tf,g2 3.Te5‡
(1. - Sf3 2.Tf5! ~ 3.Tf8‡; 1. - Ke7/Kf8 2.Tc6+/Tg5+ Ke8 3.Tc6/Tg8‡)
Reziproke Verbahnung.

81 Walter Freiherr von Holzhausen
Danzer’s Armeezeitung 34, 7.7.1904, Nr.60

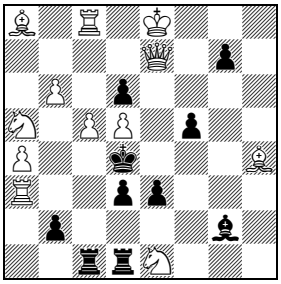


‡3
1.Tf1! L~ 2.f8D+ Lb8 3.Df3‡
Voraus-Bahnung in Miniaturform.

- Voraus-Bahnung
Bahnung, die nicht sofort genutzt wird (verzögerte Bahnung). Eigentliche ‚Healey'sche Bahnung' oder Bristol. In Miniaturform wohl auf Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1935) 1904 zurückgehend (**81**).

- Weissauer-Bahnung
Es handelt sich um eine schwarz-weisse Bahnung: Ein schwarzer Langschrittler beseitigt hinderliche weisse Masse und bahnt dann auf der freigewordenen Linie antikritisch (im Sinne von Hans Klüver: antimetakritisch) für einen weissen Langschrittler. (nach Wikipedia)
Hermann Weissauer (Deutschland, 1920-2014) 1978 (**82**).

82 Hermann Weissauer
Deutsche Schachzeitung 3/1978, , Nr.3849
1. ehrende Erwähnung

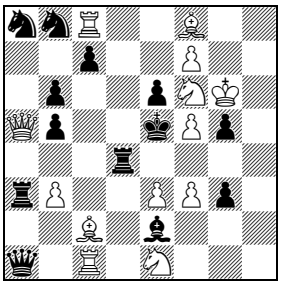


‡3
1.Kf8! (2.Kxg7 ~ 3.Lf6‡)
1. - Txc5 2.Sc2+ Sxc2(dxc2) 3.Sb3(Dxe3)‡
1. - Lxd5 2.Sf3+ Lxf3 3.Dxg7‡
Weissauer-Bahnung.

Einen Aufsatz über dieses Thema schrieb Helmuth Morgenthaler (Deutschland, *1947) in der „Schwalbe" im Oktober 1985.

- Weissauer-Pachl-Bahnung
Der nachher bahnende Stein zieht zuerst in entgegen gesetzter Richtung und schlägt dabei hinderliche Masse, bevor er - durch Überschreitung des Schnittpunktes - für sein Gegenüber bahnt.
- Form I: Weissauer-Bahnung *ohne Opferstein*: dabei zieht der schwarze Langschrittler zuerst in Richtung des thematischen weissen Langschrittlers, bevor er für diesen bahnt.
Hermann Weissauer und Franz Pachl (beide Deutschland, 1920-2014 und *1951) 2006 (**83**).

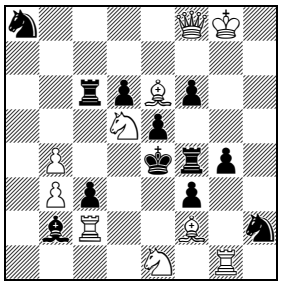
83 Hermann Weissauer und Franz Pachl
Schach-Aktiv 9/2006, Nr.3194, Lob



‡3
1.Te8? Lc4!
1.Dd2! (2.Sg4+ Txg4/Kd5 3.Lg7/Le4‡)
1. - Td3! 2.Te8! (3.Txe6‡) Td6/Txe3 3.Sg4/Dxe3‡
(1. - Ld3 2.f4+ Txf4/gxf4 3.Sxd3/Sf3‡; 1.-g4 2.f4+ Txf4 3.exf4‡; 1.-Sd7 2.Sxd7+ usw.)
Weissauer-Pachl-Bahnung, erste Form.

- Form II: wie Form I, aber zusätzlich mit schwarzem Sperrstein, der den bahnenden Stein noch verstellt. Benötigt deshalb mindestens *vier* Züge. Hermann Weissauer und Franz Pachl (Daten siehe oben) 2007 (**84**).

84 Hermann Weissauer und Franz Pachl
Problem-Forum 29, März 2007, Nr.M199 (V.*)
1. ehrende Erwähnung

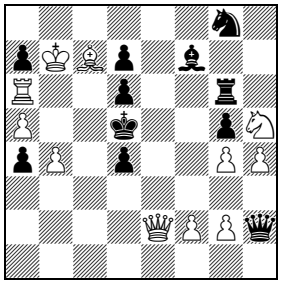


‡4
1.Tg3! (2.Te2+ fxe2 3.Te3+ Kd4 4.Sc2‡)
1. - Sf1 2.Sxf6+ Txf6 3.Txg4+ Tf4 4.Df5‡
1. - Lc1 2.Sxc3+ Txc3 3.Dxa8+ Tc6 4.Tc4‡
Weissauer-Pachl-Bahnung, zweite Form in Doppelsetzung.

* ♖c1→c2, ♖g3→g1 (Okt. 2007; mit Vermeidung der Schlagflucht).

Dazu ist allerdings eine ältere Darstellung dieser Idee von Andrej [Jakovlewitsch] Lobusov (Russland, 1951-2010) und Mihail [Nasarowitsch] Marandjuk (Ukraine, *1949) aus dem Jahr 1993 aufgetaucht, die allerdings 6 Züge lang ist (**85**).

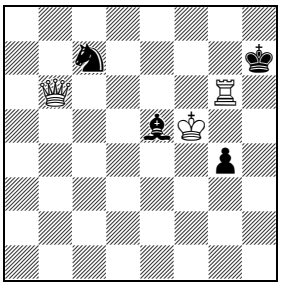
85 Andrej Lobusov und Michail Marandjuk
Probleemblad 1993, 1. Preis



‡6
1.f3! (2.hxg5 [3.Sg7] Dxh5 3.Db5+ Ke6 4.Lxd6 Dxg5 5.Lf8+ d6 6.Txd6‡)
1. - gxh4 2.Db5+ Ke6 3.Txd6+ Dxd6 4.De2+ Kd5 5.Sf4+ Dxf4 6.Da2‡
1. - Se7,Sh6 2.Da2+ Ke5 3.Lxd6+ Txd6 4.De2+ Kd5 5.S(x)f6+ Txf6 6.Db5‡ AB-BA (1. - Le8 2.Sg7 Txg7 3.Da2+ Ke5 4.Txd6 Kf4 5.Txd4+ Ke3 6.Dd2‡)
Ur-Weissauer-Pachl-Bahnung, zweite Form.

- Zielbahnung
Gemischtfarbiges indirektes Manöver: ein schwarzer Langschrittler wird in Richtung *auf (nicht über!) das Wirkungsfeld* (Zielfeld) eines entsprechenden weissen Langschrittlers gelenkt, wo dieser von einem weissen Langschrittler geschlagen wird, der nun dank dem schwarzen Bahnungszug in derselben Richtung ziehen kann.
Ansätze im virtuellen Spiel zeigten schon von Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) 1863 (siehe → Breuer), Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) 1906, und Gerhard Kaiser (Deutschland, 1890-1966) schaffte 1954 eine einprägsame Darstellung in Miniaturform (**86**). - Vgl. → Richtpunkt und → Metzenauer-Treffpunkt.

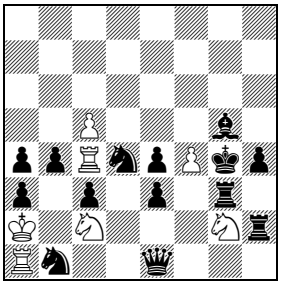
86 Gerhard Kaiser
Leipziger Volkszeitung 1954



‡3
1.Db8? (2.Dg8‡) Se8! -
1.Db7! (2.Dh1+ Lh2 3.Dxh2‡) Lh2! 2.Db8! (3.Dg8‡) Se8 3.Dxh2‡
(1. - Lg7 2.Dxc7 ~ 3.Dxg7‡)
1.Db1? scheitert an Lg7!
Zielbahnung.

Bajtay-Thema
2#: Ein schwarzer Stein a fesselt sich selbst, wird dann von Weiss entfesselt, wobei aber der weisse Stein A selbstgefesselt wird. Dann wird A entfesselt, der zieht.
Dürfte auf József Bajtay (Ungarn, 1902-1988) zurückgehen. 1934-36 fand dazu ein Thematurnier in der Zeitschrift „Magyar Sakkvilág“ statt.
Im Hilfsmatt von Bajtay bereits 1932 dargestellt (**87**)!

87 József Bajtay
Deutsche Märchenschachzeitung 2-3/1932
Nr.202, 1. Preis

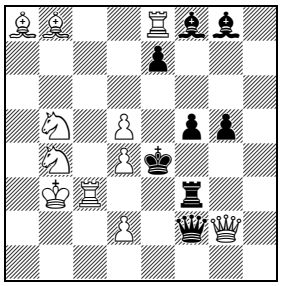


H‡2
1.exf3 e.p.! Sf4 2.Se2 Sxe3‡
Bajtay-Thema, Stammproblem Hilfsmatt (?).

Balanceschach (Achse/Mittelpunkt; n HZ)
Ausgehend davon, dass die Diagrammstellung immer im Gleichgewicht ist und dass alle Steine gleichschwer sind, muss das Gleichgewicht bezüglich der angegebenen Achse bzw. des Brettmittelpunktes nach jedem Halbzug (1 HZ) erhalten bleiben bzw. nach jedem zweiten Halbzug (2 HZ) wiederhergestellt werden.

Balbo-Thema
2#: Weiss setzt mit demselben Figurentypus matt, wie sich Schwarz auf den Schlüssel verteidigt, ähnlich dem → Babson-Task.
Der ursprüngliche Name des Themas (→ Palais Royal) entstammt dem „Café du Palais Royal“ in Paris, wo sich Problemisten in den 1940er Jahren regelmässig trafen. In die Nomenklatur ist das Thema dann unter der Bezeichnung „Balbo-Thema“ eingegangen, benannt nach dem Problemisten Gaston Balbo (Frankreich, 1906-1985), der das Thema definierte und 1943 darstellte (**88**), sich im Kunstschachbetrieb aber v.a. als Sammler hervortat, und eine der grössten kunstschachlichen Bücher- und Zeitschriftensammlungen der Welt zusammentrug.

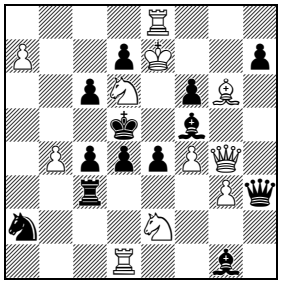
88 Gaston Balbo
Union des Problémistes de France 1943, Lob



‡2
1.Td3! (2. Sc3‡)
1. - e6(e5)/Lxd5/Dxd2,4 2.dxe6(e.p.)/Lxd5/Dxf3‡
Balbo-Thema.

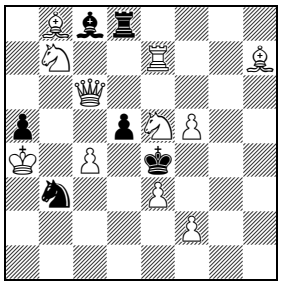
Die Erstdarstellung des „Palais Royal“ allerdings kommt laut Gerüchten nicht aus Paris: erst später wurde bekannt, dass die Brüder Guglielmo (Italien, 1906-1980) und Luigi Mai (Italien, 1903-1970) das Thema bereits 1931 in der italienischen Zeitschrift „Il Problema“ vorgestellt hatten. Leider ist dieses Beispiel nicht aufzufinden. 1944 wurde vom „Cercle du Palais Royal“ ein Thematurnier durchgeführt. Émile Ergo (Frankreich, Daten?) schaffte eine Darstellung mit sämtlichen Steinarten, und erhielt wohl deshalb den 1. Preis (**89**).

89 Émile Ergo
Concours Cercle du Palais Royal 1944, 1. Preis



‡2
1.Sxe4! (2.Sxf6‡)
1. - **K**xe4 2.**K**d6‡
1. - **D**h4 2.**D**xf5‡
1. - **T**e3 2.**T**xd4‡
1. - **L**xe4 2.**L**f7‡
1. - **S**xb4 2.**S**2xc3‡
1. - **B**c5 2.**B**a8D,L‡
Balbo-Thema / Palais Royal, mit allen Steinarten.

90 Mato Haralović
Thematurnier Požarevac 1982, Thematurnier 1. Preis



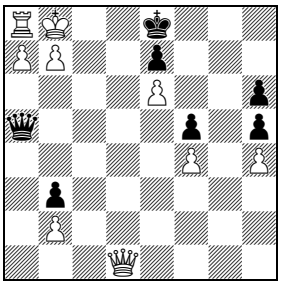
‡2
1.Te6? (2.f6‡) Td7! - 1.Tg7? (2.Tg4‡) Td6! 1.La7? (2.f3‡) Le6! - 1.Ld6? (2.Dxd5‡) Ld7!
1.Lc7? (Zzw.) Td7/Ld7 2.f6/Dxd5‡; aber 1. - Lf5!
1.cxd5! (2.d6‡) Lb7/Ld7/Le6/Td5 2.f6/Sd6/fxe6/Sd6‡
Anti-Balbo-Thema, 4-fach.

- Anti-Balbo-Thema
2#: Mindestens drei Verführungen durch verschiedenartige weisse Steine werden durch schwarze Steine jeweils gleicher Art widerlegt. – Oder: Homologe Widerlegungen.
Den 1. Preis im Thematurnier von 1982 der serbischen Zeitschrift „Požarevac“ wurde von Mato Haralović (Kroatien, *1948) gewonnen (**90**).

Balestra-Matt
Mustermatt am Brettrand allein durch Dame und Läufer.

Balken-Thema
Logische Entschärfung einer schwarzen Patt-Drohung. Diese Idee kreierte die Berliner Problemisten-Runde im Restaurant „Balken“ in Berlin. Dazu wurde ein Thematurnier in den „Deutschen Schachblättern“ durchgeführt. Der 2. Preis ging an Dieter Kutzborski und Karl Heinz Lentz (beide Deutschland, 1947-2019 und 1946-2004) 1983 (**91**).

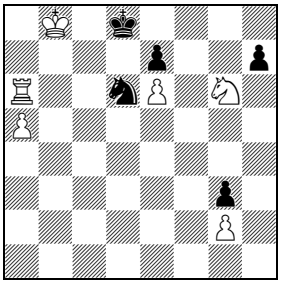
91 Dieter Kutzborski und Karl Heinz Lentz
Deutsche Schachblätter 9/1983, Nr.2857
H. Grasemann-Gedenkturnier
Thematurnier „Fallgrube Weisses Patt“, 2. Preis



‡6
1.Dd4? Dd8+! - **1.Dxh5+!** Kd8 2.Dd1+ Ke8 3.Dd4 Dd8+ 4.Dxd8+ Kxd8 5.h5! Ke8 6.Kc7‡.
Balken-Thema.

Ein 1984 veröffentlichte Kutzborski diese sehr eingängige Aufgabe (**92**):

92 Dieter Kutzborski
Deutsche Schachblätter 10/1984, Nr.2994, S.240, 3. Preis, Paul Bürke z. 85. Geburtstag



‡6
1.Ta8? hxg6! 2.a6 g5 3.a7 g4 weisses Patt! – **1.Ta7!** (2.Td7+) hxg6 2.Ta8! g5 3.a6 g4 4.a7! Tempo! Sc8 5.Kb7 Ke8 6.Txc8‡
Balken-Thema, weisse Selbsteinschliessung.

Ballonspringer (BB)
Eine Sonderform des → m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BB verringern oder erhöhen sich beide Koordinaten schrittweise so lange, bis eine das Minimum 0 oder das Maximum 7 erreicht hat. Danach verändern sie sich in entgegengesetzter Richtung ...

Baltisches Thema
→ Ostsee-Thema bzw. → Gorislawski-Thema.

Banny-Thema
2#: Die Zweitzüge der Lösung folgen vertauscht auf die Paraden der Verführungsschlüssel.
Als inhaltliche Kriterien gelten:
- 1. bei Weiss werden Erstzüge zu Mattzügen,
- 2. bei Schwarz werden Widerlegungen zu Paraden,
- 3. Das Verhältnis der weissen und schwarzen Züge ist ‚über Kreuz‘, d.h. entweder reziprok oder zyklisch.

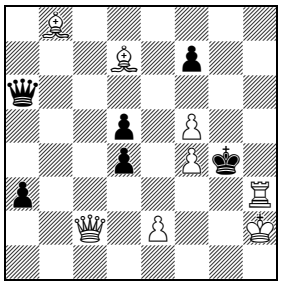
Form 1 (klassische Form):
1.A? a!
1.B? b!
1.S! a/b 2.B/A#

Banny-Thema

		a	b
A		?	
B			?
		B	A

Dmitri [Nikolajewitsch] Banny (Russland, 1932-1997) 1969 (**93**).

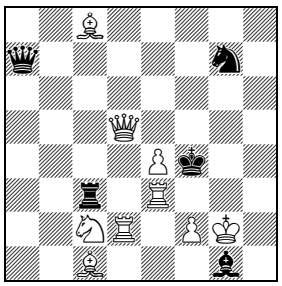
93 Dmitri Banny
Šahs/Schachmaty (Riga) 10 27.5.1969, Nr.270, 4. Preis 1968/1969



‡2
1.e3 **A**/e4 **B**? (2.Dg2‡) De6 **a**/Dd6 **b**!
1.Dd1! (2.Dg1‡) De6 **a**/Dd6 **b** 2.e4 **B**/e3 **A**‡
Banny-Thema.

Wie Hans-Dieter Leiss (Deutschland, 1941-1995) in der „Schwalbe“ 126 vom Dezember 1990, S.329 erwähnt, experimentierte der schwedische Komponist Halvar Hermanson (Schweden, 1905-1991) bereits ein Jahr zuvor mit dem Thema (**94**).

94 Halvar Hermanson
Schweizerische Arbeiter-Schachzeitung 8/1968
Nr.3255



‡2
1.Td4 **A**? (2.Txc3,Td3,Tf3‡)
1. - Txc8 [b] 2.Tg3 [C]‡; aber 1. - Dd7 **a**!
1.Tdd3 **B**? (2.Tf3‡)
1. - Dd7 [a] 2.Tg3 [C]‡; aber 1. - Txc8 **b**!
1.Tg3 [C]! (2.Tg4‡) Txc8 **b**/Dd7 **a** 2.Td4 **A**/Tdd3 **B**‡
Ur-Banny-Thema, Form 1 (klassisch).

In einem Referat am 3.10.1991 bei einem Treffen der „Schweizerischen Kunstschachfreunde“ unterschied Michael Keller (Deutschland, *1949) noch eine andere Form: während in der klassischen Form vom virtuellen Spiel zur Lösung übergegangen wird, so bleibt in der Form II der Banny-Mechanismus im virtuellen Spiel, nämlich im Übergang vom Satz- zum Verführungsspiel:

Form 2:

1. - a/b 2.A/B#

1.A? b!

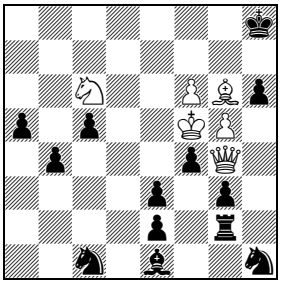
1.B? a!

Banny-Thema, Form 2

		a	b
		A	B
A			?
B		?	

Entsprechende Überlegungen können auch auf das Dombrovskis- und Hannelius-Thema angewandt werden.
Im Dreizüger wurde die Idee bereits 1913 von Emil Palkóska (ehemalige Tschechoslowakei, 1871-1955) dargestellt (**95**).

95 Emil Palkóska
Tidskrift för Schack 5/1913, Nr.5263, 1.Preis/ I



‡3
1.Ke4 **A**? Sf2+ **a**! 1.Dxf4 **B**? Tf2 **b**!
1.Sd4! (2.Df3 und 3.Da8‡)
1. - Tf2 **b** 2.Ke4 **A**! 3.Dc8‡
1. - Sf2 **a** 2.Dxf4 **B**! 3.Db8‡
Ur-Banny-Thema mit Blockpunkt und Flächenfreihaltung: 1.Sb8/Sd8/Se7/Se5?

Michael Keller (Deutschland, *1949) formulierte seine Gedanken dazu in „idee & form“ 35 im Juli 1992.
Das Thema wurde in Dreizügern etwas weniger genau auch etwa → Kontrawechsel genannt (siehe auch → Reversal 1/Salazar-Thema und → Wladimirov-Thema), in folgendem Beispiel auch → Blockpunkt mit thematischen Verführungen.

- Anti-Banny-Thema

2#: Die Erstzüge der Verführungen könnten gemäss Banny-Thema reziprok vertauscht nach den Widerlegungen zurückkehren, dies scheitert jedoch an einer durch den Schlüssel verursachten Schädigung. Stattdessen folgen andere Mattzüge.

1.A? a! 1.B? b!

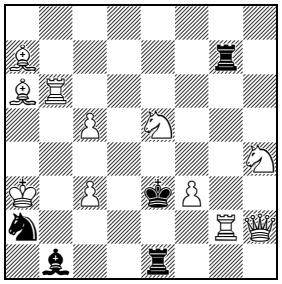
1.S! a 2.C# (2.B?) 1. - b 2.D# (2.A?)

Anti-Banny-Thema

		a	b
A		?	
B			?
		C (B?)	D (A?)

Marjan Kovačević (Serbien, *1957) 2008 (**96**).

96 Marjan Kovačević
Richard Büchner-100 Gedenkturnier
Schach 11/2008, Nr.16615, 4. Preis



‡2
1.Td6? (2.Sc4‡) Txg2 **a**/Ld3 2.c6 **A**/Td3‡; aber 1. - Tg3 **b**!
1.Tf6? (2.Df4‡) Tg3 **b**/Lf5 2.c6 **A**/Sxf5‡; aber 1. - Txg2 **a**!
1.c6 B! (2.Tb7‡) Tg3 **a**/Txg2 **b** 2.Tb4/Tb2‡ (1. - Te2, Td1 2.T[x]e2‡ 1. - Tg4, Td7, Txa7 2.S[x]g4‡)
(1.Tbg6? (2.Sg4‡) Lf5/Txg6 2.Sxf5/c6 B‡; aber 1. - Sxc3!)
Anti-Banny-Thema, Anti-Salazar und Arnhem-Thema

- Banny-Thema, komplexe Form

2#: Die thematischen schwarzen Züge sind keine Widerlegungen, aber in der Lösung erfolgen die weissen Themazüge wie im kommunen Banny-Thema.

1.A? a 2.x#

1.B? b 2.Y#

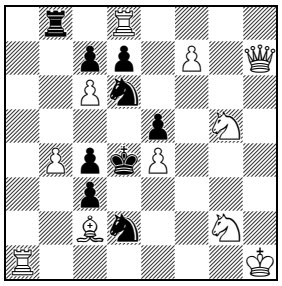
1.Z! a/b 2.B/A#

Banny-Thema, komplex

		a	b
A		X	
B			Y
Z		B	A

V/V erwähnt dazu das (einzig auffindbare) Beispiel von Olexander [Viktorowitsch] Motschalkin (Ukraine, *1951) von 1992 (**97**).

97 Olexander Motschalkin
Bulletin problemistic 3, 7-12 1992, Nr.2428
4. Preis 1992/93



‡2
1.Txd7 **A**? (2.Se6‡) S2xe4 **a** 2.Dxe4‡; aber 1. - Te8!
1.Td1 **B**? (2.Sf3‡) S6xe4 **b** 2.Dxe4‡; aber 1. - Txb4!
1.Ta5? (2.Td5‡) S6xe4/S2xe4 2.Se6/Sf3‡
aber 1. - Tb5!
1.Dh4! (2.Df2‡) S6xe4 **a**/S2xe4 **b** 2.Td1 **B**/Txd7 **A**‡
Banny-Thema, komplexe Form.

- Banny-Thema, verzögert

3# (!): Die thematischen Themazüge erscheinen erst wieder im 3. Zug.

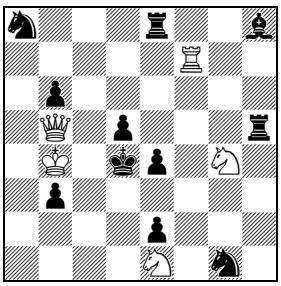
1.A/B? a/b!

1.S! a 2.X x 3.B#

1. - b 2.Y y 3.A#

Eine der ersten Darstellungen ist diejenige von Thorsten Zirkwitz (Deutschland, 1965-2016) und Michael Keller (Deutschland, *1949) von 1992 (**98**), in Verbindung mit → Hannelius (siehe auch → Banny-Hannelius-Matrix).

98 Thorsten Zirkwitz und Michael Keller
Schachreport 1992, Lob



‡3
1.Td7 **A**? (2.Dc4 **X**‡) Tc8 **a**!
1.Tf4 **B**? (2.Dd3 **Y**‡) Th3 **b**!
1.Da6! (2.Da1+ b2 3.Dxb2‡)
1. - Tc8 **a** 2.Dd3+ **Y**! exd3 3.Tf4 **B**‡
1. - Th3 **b** 2.Dc4+ **X**! dxc4 3.Td7 **A**‡
Banny-Thema verzögert.

- Banny-Zyklus
2#: Die Erstzüge der Verführungen werden zu Mattzügen in der Lösung, und zwar zyklisch versetzt nach den Paraden, an denen sie scheiterten.

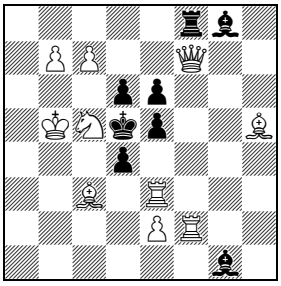
1.A/B/C? a/b/c!

1.S! a/b/c 2.B/C/A#

Banny-Thema, zyklisch

		a	b	c
A		?		
B			?	
C				?
		B	C	A

99 Wjatscheslav Piltschenko und
Valerij Schawyrin
Gazeta Częstochowska 1978
2. ehrende Erwähnung



‡2
1.Tf5 **A**? (2.Lf3‡) dxc3 **a**!
1.Td3 **B**? (2.e4‡) dxc5 **b**!
1.Dd7 **C**? (2.e4‡) e4 **c**!
1.Lg6! (2.Le4‡) dxc3 **a**/dxc5 **b**/e4 **c**
2.Td3 **B**/Dd7 **C**/Tf5 **A**‡
Banny-Zyklus.

V/V präsentiert eine denkwürdige Darstellung von Wjatscheslav [Karlowitsch] Piltschenko (Russland, *1952) und Valerij [Mihailowitsch] Schawyrin (Russland, *1961) von 1978 (**99**).

- eingeschlossener Banny
2#: Banny mit Verlegung des Lösungsspiel ins Satzspiel und Verführungen:

1. - a/b 2.B/A#

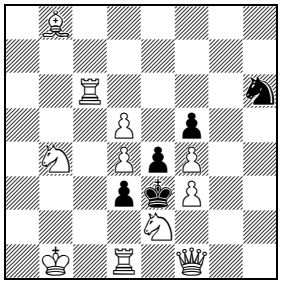
1.A/B? a/b!

Banny, eingeschlossen

		a	b
		B	A
A		?	
B			?

V/V zeigt eine Darstellung von Talip [Chassanowitsch] Amirov (Russland, 1931-1983) und Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) von 1983 (**100**).

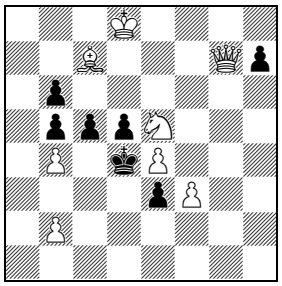
100 Talip Amirov und Evgenij Bogdanov
Die Schwalbe 80, April 1983, Nr.4238



‡2
Satz: 1. - exf3 **a**/d2 **b** 2.Te6 **A**/Tc3 **B**‡
1.Te6 **A**? (2.Txd3‡) d2 **b**!
1.Tc3 **B**? (2.Sc2‡) exf3 **a**!
1.Sg3! (Zugzwang)
1. - exf3 **a**/d2 **b** 2.Txd3/Sc2‡
Eingeschlossenes Banny-Thema.

- zyklischer eingeschlossener Banny
2#: wie → eingeschlossener Banny, aber zyklisch:

101 Olexander Motschalkin
Hlas Ľudu 25.1.1979



‡2
Satz: 1. - cxb4 **a**/dxe4 **b**/e2 **c** 2.Lxb6 **A**/Dd7 **B**/Dg1 **C**‡
1.Lxb6 **A**? (2.Lxc5‡) dxe4 **b**!
1.Dd7 **B**? (2.Dxd5‡) e2 **c**!
1.Dg1 **C**? (2.Dd1‡) cxb4 **a**!
1.Dh6! (Zugzwang)
1. - cxb4 **a**/dxe4 **b**/e2 **c** 2.Dxb6/Dd6/Dd2‡
Zyklischer eingeschlossener Banny mit Mattwechseln.

1. - a/b/c 2.B/C/A#

1.A/B/C? a/b/c!

zyklischer eingeschlossener Banny

		a	b	c
		B	A	B
A		?		
B			?	
C				?

V/V zeigt die Aufgabe von Olexander [Viktorowitsch] Motschalkin (Ukraine, *1951) von 1979 (**101**).

- Ideal-Banny

2#: Banny-Thema mit Matts (Mattwechsel) in den Verführungen auf die schwarzen Themazüge.

1.A? b 2.A#; 1. - a!

1.B? a 2.B#; 1. - b!

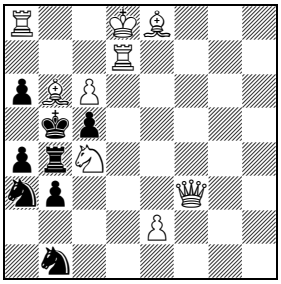
1.S! a/b 2.B/A#

Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) veröffentlichte ein Beispiel dazu im Jahr 1984 (**102**).

Ideal-Banny

		a	b
A		?	C
B		D	?
		B	A

102 Viktor Tschepischnij
Revista Română de Şah 10/1984, Nr.4960, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Kxc4 2.Dd3‡
1.c7 **A**? (2.Td4‡) Sxc4 **a** 2.Td6‡; aber 1. - Txc4!
1.Lc7 **B**? (2.Sd6‡) Txc4 **b** 2.Tb8‡; aber 1. - Sxc4!
1.Tb7! (2.Sd6‡) Sxc4 **a**/Txc4**b** 2.c7 **B**/Lc7 **A**‡
(1. - Kxc4 2.Dd3‡)
Idealform des Banny-Themas.

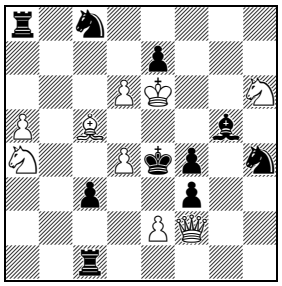
Banny-Hannelius-Matrix

3#: Verbindung der Themen → Banny und → Hannelius. Ein Themenkreis, den v.a. Michael Keller (Deutschland, *1949) bearbeitet und so benannt hat hat. Dazu gehört oft auch die → Schweizer Idee, und das Thema → Pseudo-Le Grand.

Obwohl diese Themen zu den vom obigen Autor als „Schema-Probleme“ benannt wurden, wurde generell auf die rein schematische Darstellung verzichtet, da diese sich zu komplex gestaltet hätte. Sein Verdienst ist aber die präzise Ausarbeitung der Thematik. Er unterscheidet 2 Formen:

- Form 1: „mit Pseudo-Le Grand“ (?); Michael Keller (Deutschland, *1949) 1991 (**103**).

103 Michael Keller
Freie Presse 24.5.1991, Nr.3198

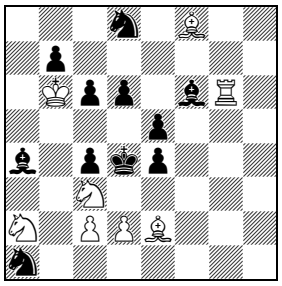


‡3
1.La7 **A**? (2.Sc5 **X**‡) exd6 **x**! (2.d5 **B**? Lf6!)
1.d5 **B**? (2.Dd4 **Y**‡) Lf6 **y**! (2.La7 **A**? exd6!)
1.Sg4! (2.exf3+ Sxf3/Kd3 3.De2/Se5‡)
1. - exd6 **x** 2.d5 **B**! (3.Dd4‡) Lf6 **y**/dxc5 3.Sxf6/Sxc5 **X**‡
1. - Lf6 **y** 2.La7 **A**! (3.Sc5 **X**‡) exd6 **x**/Lxd4 3.Sf6/Dxd4 **Y**‡)
Banny-Hannelius-Matrix, Form 1.

Siehe auch Beispiel zu → *eingeschlossener* Banny.

- Form 2: „Die Verführungen enthalten eine weisse Selbstschädigung, die Lösung ändert nichts gegenüber dem Satz“; Michael Keller (Deutschland, *1949) 1991 (**104**).

104 Michael Keller
Schach 7/1991, Nr.12.516, 1. Preis



‡3
1.Tg4 **A**? (2.Txe4 **X**‡) d5 3.Lc5‡; aber 1. - Lxc2 **x**!
(2.Lh6 **B**? Lg5! 3.Txd6??
1.Lh6 **B**? 2.Le3 **Y**‡) Lg5 3.Txd6‡; aber 1. - Sxc2 **y**!
d5 3.Lg5?
1.Sb4! (2.Sb5+ ~xb5 3.c3‡)
1. - Lxc2 **x** 2.Lh6 **B**! (3.Le3 **Y**‡) Lg5 3.Txd6‡
1. - Sxc2 **y** 2.Tg4 **A**! (3.Txe4 **X**‡) d5 3.Lc5‡
Banny-Hannelius-Matrix Form 2 mit Pseudo-Le Grand, mit Blockpunkt c2.

In der Schwalbe 126 vom Dezember 1990, S.321 veröffentlichte Keller einen Artikel zu Thema: „Die Übertragung moderner Zweizüger-Funktionswechselthemen in den Dreizüger“.

Die *paradoxe* Variante dazu ist die → Dombrovskis-Wladimirov-Matrix, mit dem Thema → Le Grand (statt Pseudo-Le Grand).

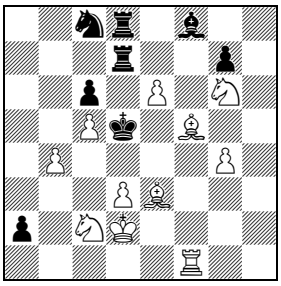
1.A/B? a/b!

1.S! a 2.X x 3.B#

1. - b 2.Y y 3.A#

Eine der ersten Darstellungen ist diejenige von Thorsten Zirkwitz (Deutschland, 1965-2016) und Michael Keller (Deutschland, *1949) von 1993 (**105**), in Verbindung mit → Hannelius (siehe auch → Banny-Hannelius-Matrix).

105 Michael Keller und Thorsten Zirkwitz
The Problemist Vol.14, Nr.12, November 1993
Nr.C8470, 3. Preis



‡3
1.Ld4 **A**? (2.Sf4 **X**‡), aber 1. - Ld6 **a**!
1.Sd4 **B**? (2.Le4 **Y**‡), aber 1. - Sd6 **b**!
1. Lg1! (2.Se3+ Kd4 3.Tf4‡)
1. - Ld6 **a** 2.Le4+ **Y** Kxe6 3.Sd4 **B**‡
1. - Sd6 **b** 2.Sf4+ **X** Ke5 3.Ld4 **A**‡
(1. - Lxc5 2.Lxc5 ~ 3.Se3‡)
Banny-Thema verzögert, mit Hannelius-Thema.

- Ur-Banny-Zyklus in Zugzwangform
2#: Zur Erinnerung: Die Erstzüge der Verführungen werden zu Mattzügen in der Lösung, zyklisch versetzt nach den Paraden, an denen sie scheiterten.

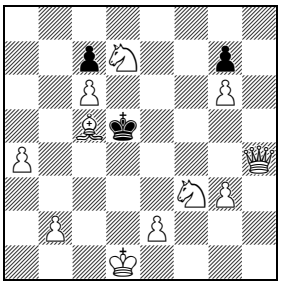
1.A/B/C? a/b/c!
1.S! a/b/c 2.B/C/A#

Banny-Thema, zyklisch

		a	b	c
A		?		
B			?	
C				?
		B	C	A

Es mag verwundern, aber lange vor der offiziellen Erstdarstellung des Banny-*Themas* wurde das Thema bereits zyklisch dargestellt von Ferdinand [Friedrich] Möller (Deutschland, 1853-1941), nämlich bereits im Jahr 1909 (**106**).

106 Ferdinand Möller
150 ausgewählte Schachaufgaben von Otto Fuss und Ferdinand Möller 1909



‡2
1.Sd2 **A**? (2.De4‡); aber 1. - Kxc6 **a**!
1.Sd4 **B**? (Zzw.); aber 1. - Kc4 **b**!
1.Sfe5 **C**? (2.De4‡): aber 1. - Ke6 **c**!
1.Dh1! (Zugzwang)
1. - Kc6 **a**/Kc4 **b**/Ke6 **c** 2.Sfe5 **C**/Sd2 **A**/Sd4 **B**‡
(1. - Ke4 2.Sh4‡)
Banny-Zyklus, mit Sternflucht.

Bannzone
Kein Stein darf die Nachbarfelder des gegnerischen Königs (seine Bannzone) betreten. Gerät ein Stein durch einen Königszug in dessen Bannzone, so muss dieser Stein sofort aus ihr herausziehen. Geraten mehrere Steine in die Bannzone, so ist diese Zug um Zug (in beliebiger Reihenfolge) zu räumen. Die Räumungsbedingung dominiert alle anderen eventuell vorhandenen Bedingungen. Schachgebote und Schachparaden bleiben normal und sind vorrangig gegenüber der Bannzonenbedingung.
Albert [Heinrich] Kniest (Deutschland, 1908-1984) 1965.

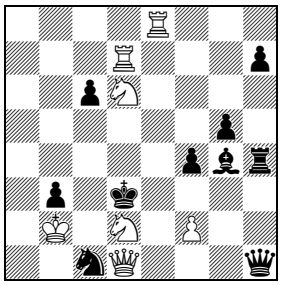
Bannzüger
Jeder angegriffene schwarze Stein ist ausschliesslich auf jene Bewegungen beschränkt, durch die er den angreifenden weissen Stein (bzw. einen der angreifenden weissen Steine) schlagen kann.
- Bann Längstzüger
Die jeweilig bedrohten (angegriffenen) schwarzen Steine sind unbeweglich (gebannt) und nur können nur ziehen oder schlagen, wenn sie dazu gezwungen werden.

Banská-Bystrica-Thema
→ Baby-Thema.

Bao
= Chinesischer Bauer = Bewaffnete Aufseherin: Zieht (schlagfrei) wie ein Bauer, schlägt schräg vorwärts auf das übernächste diagonale Feld, indem er einen diagonal vor ihm stehenden gegnerischen Stein überspringt, ihn dabei schlägt und auf einem unmittelbar dahinter stehenden, leeren Feld landet. Darf nur in chinesische Figuren umwandeln.
- Bao Berolina
Version des → Berolinabauern im Sinne des chinesischen Schachs. Verhält sich zum Bao wie der Berolinabauer zum Bauern.

Barnes' Brennpunkt-Thema
2#: Zwei weisse Batterien werden durch je zwei schwarze Langschrittler kontrolliert. Die Verführungs- und der Lösungsschlüssel unterbrechen all diese Kontrolllinien mindestens je einmal (→ Vektor-Unterbrechung).
Auf Barry [Peter] Barnes (Grossbritannien, 1937-2025) von 1960 zurückgehend (**107**).

107 Barry P. Barnes
Probleemblad 3-4/1960, Nr.3819, 3. Preis



‡2
1.Sf5+/S6e4+/Sf1+/Sf3+? d5/Lxd7/Lxd1/Dxd1! - 1.Te6? (2.S6e4‡) Lxe6/Dd5 2.Sf1/Sf3‡; aber 1. - Lxd1! - 1.Te4? (2.Sf5‡) Dxe4/Lxd7, Le6 2.Sf3/Sf1‡; aber 1. - Th6! - 1.Te2? (2.Sf1‡) De1/Lxe2 2.Sf5/S6e4‡; aber 1. - Dxd1!
1.Te1! (2.Sf3‡) Lxd1,Le2/Dxe1(Kd4) 2.S6e4/Sf5(Sxb3)‡
Barnes' Brennpunkt-Thema.

Barnes-Thema
2#: Aufspaltung einer Doppeldrohung in 2 Einzeldrohungen. - Vgl. → Mäkihovi-Thema.

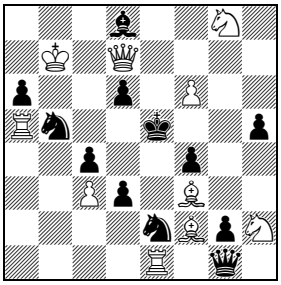
1.V_1? (2.A/B#)
1.V_2? (2.A#) a!
1.S! (B#)

Barnes-Thema

		a
	A,B	
	A	
	B	

Barry [Peter] Barnes (Grossbritannien, 1937-2025) vermutlich 1957 (**108**).

108 Barry P. Barnes
Die Schwalbe 7-9/1957, Nr.11014, 1./2. Preis ex aequo



‡2
1.Lg4? (2.De6 **A**/Df5 **B**‡)
1. - d5/f3 2.De6 **A**/Df5 **B**‡; 1. - hxg4!
1.Ld5? (2. De6 **A**‡) Kxd5 2.Df5 **B**‡
(1. - Sc7/Sd4 2.Sf3/cxd4‡); aber 1. - f3!
1.Le4! (2.Df5 **B**‡) Kxe4 2.De6 **A**‡
(1. - d5/Sg3/Sd4 2.Dxd5/Sf3/cxd4‡)
Barnes-Thema (mit Paradenwechseln).

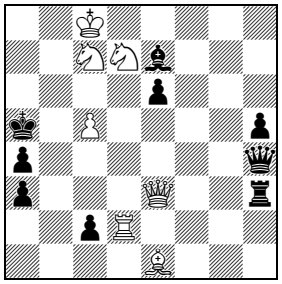
Barocke Steine
Sammelbegriff für alle Figuren, die anders schlagen als durch Besetzung des Feldes, auf dem die zu schlagende Figur steht. Beispiel: Schlagen durch Springen über das Schlagopfer (→ Heuschrecke).

Barriereschach 1
Jede Partei darf jedes Feld nur einmal betreten. Als betreten gilt ein Feld, das durch den Zug eines Steines besetzt wurde. Linienfiguren wirken auch über nicht mehr betretbare Felder hinaus, aber nicht mehr auf diese. Die Bedingung gilt auch für retroanalytische Überlegungen von der Diagrammstellung aus rückwärts.

Barriereschach 2
Es ist illegal, ein bedrohtes Feld zu überschreiten. Dies gilt im Besonderen auch dann, wenn sich zwei gegnerische Steine auf derselben Linie opponieren: Dann dürfen diese Steine auf dieser Linie nur jeweils ein Feld weit weg- beziehungsweise hinziehen. Ein König, der von einem gegnerischen Reiter beobachtet wird, sáteht also nicht im Schach, wenn nicht das auf der Angriffslinie unmittelbar vor dem König befindliche Feld von einem weiteren gegnerischen Stein angegriffen ist (ansonsten könnte der König den erstgenannten gegnerischen Stein auf eben diesem Feld schlagen).

1. Barthelémy-Thema
2#: (nach → Degener). Eine schwarze Figur kontrolliert eine weisse Batterie zweifach und kann deshalb zwei thematische Verführungen dieser Batterie widerlegen. In den Themavarianten der Lösung muss die schwarze Abwehrfigur je eine ihrer ursprünglichen Verteidigungen preisgeben (Wegzug oder Verstellung).
Der Name des Themas dürfte auf Edmond Barthélemy (Frankreich, 1909-1942) zurückgehen, der das Thema 1936 mehrfach darstellte (z.B. **109**).
Vgl. auch → Mackenzie-Thema.

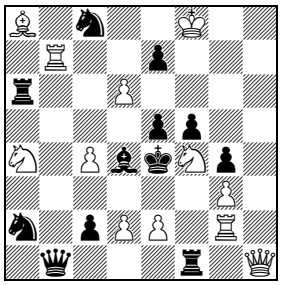
109 Edmond Barthélemy
Revista Română de Şah 6/1936, Nr.1004



‡2
1.Td4+ **A**/Tf2+ **B**? Dxe1/Db4!
1.Sb8! (2.Sc6‡) De4/Kb4 2.Td4 **A**/Tf2 **B**‡)
(Erstes) Barthélemy-Thema, mit zwei schwarzen Themasteinen.

Im gleichen Jahr publizierten auch andere Komponisten dieselbe Idee, welche wahrscheinlich auch Thema im Wettkampf Frankreich-Spanien gewesen sein dürfte.
Die vermutlich älteste Darstellung ist sogar eine Doppelsetzung und geht auf Kazimierz Grabowski (Polen, 1875-1936) von 1917 zurück (**110**). Es enthält ebenfalls in Doppelsetzung das → Kubbel-Thema in zweizügiger Form.

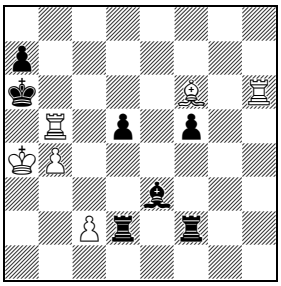
110 Kazimierz Grabowski
Good Companion Folder 1/1917, Nr.1184



‡2
1.Tb6+/Ta7+? Txa8/Db7!
1.Tg1+/Tf2+? Tf3/Txh1!
1.Se6! (2.Sg5‡)
1. - La7/Lb6 2.Tb6/Ta7‡
1. - Lf2/Lg1 2.Tg1/Tf2‡
Ur-Barthélemy-Thema, Doppelsetzung, mit Kubbel-Thema in 2-zügiger Form kombiniert.

2. Barthelémy-Thema
2#: (nach V/V). Zwei Thema-Linien, die eine weisse Batterie bewachen, werden durch Schwarz verstellt, sodass Weiss die andere durch Einsatz seiner Batterie ausschalten kann.
Der Unterschied zum 1. Bathélemy-Thema besteht vermutlich in der indirekten Aufgabe einer Batterie-Deckung durch Verstellung. Ev. auch durch Verwendung nur *eines* schwarzen Verteidigers. Offiziell ist dies nicht anerkannt.
Edmond Barthélemy (Frankreich, 1909-1942) 1936 (**111**).

111 Edmond Barthélemy
Pat 4/1936



‡2
1.Tb8! (2.b5‡)
1. - Td4/Tf4 2.Lg5/Ld4‡
Zweites Barthélemy-Thema. Doppelsetzung

Im gleichen Jahr publizierte auch Camil Seneca (Rumänien/Frankreich, 1903-1977) eine Aufgabe mit derselben Idee (aber nur einer schwarzen Verstell-Figur).

Barthélemy-Typ
H#: Nach dem ersten schwarzen und weissen Zug folgen schwarze Varianten. Siehe auch unter → Hilfsmatt.

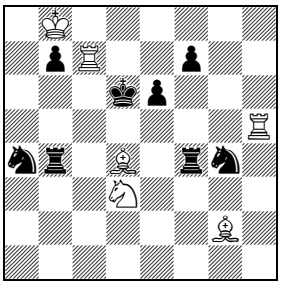
Bartolović-Thema
2#: 3-Phasen-Mattwechsel nach dem folgenden Schema:

Bartolović-Thema

		a	b
		A	B
		C	B
		A	D

In der 2. und 3. Phase wird jeweils das eine von 2 Matts der 1. Phase geändert. - Das Thema konnte sich nicht durchsetzen, stellt es doch eine abgeschwächte Form des → Zagorujko-Themas dar.
Hrvoje Bartolović (Kroatien, 1932-2005) 1955 (**112**).

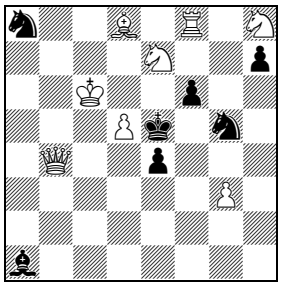
112 Hrvoje Bartolović
Práca 26.11.1955
1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Th8? (2.Td8‡)
1. - Sf6 **a**/Sb6 **b** 2.Le5 **A**/Lc5 **B‡**; aber 1. - e5!
1.Se5? (2.Td7‡)
1. - Sf6 **a**/Sb6 **b** 2.Sxf7 **C**/Lc5 **B‡**; aber 1. - Tbxd4!
1.Sc5! (2.Td7‡)
1. - Sf6 **a**/Sb6 **b** 2.Le5 **A**/Sxb7 **D‡**
Bartolović-Thema.

Raymond C.J. Gevers (Niederlande, 1882-1954) kam ihm bereits um 1918 zuvor (**113**).

113 Raymond Gevers
L'Italia Scacchistica 2/VIII 2/1918, Nr.1522

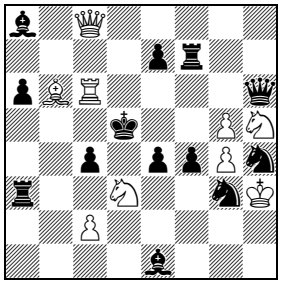


‡2
Satz: 1. - f5 **a**/Ld4 **b** 2.Txf5 **A**/Dd6 **B‡**
1.Dd2? (Zugzwang)
1. - f5 **a**/Ld4 **b** 2.Txf5 **A**/Df4 **C‡**; aber 1. - e3!
1.Te8! (Zugzwang) f5 **a**/Ld4 **b** 2.Seg6 **D**/Dd6 **B‡**
Ur-Bartolović –Thema.

Barulin
Sidler: Zusammenfassung von fünf zweizügigen Linienmanövern, die in vier Themen je zwei Varianten aufweisen. Sidler bespricht dann die Themen A-E der *weissen* → Linienkombinationen.
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1943) erfand die *weissen* → Linienkombinationen A bis E, welche von verschiedensten Komponisten weiterentwickelt wurden.

1. Barulin-Thema
2#: Aktive Dualvermeidung durch schwarz-weisse Fesselung. Zwei analoge Matts werden getrennt durch abwechselnde Fesselung der Mattfiguren.
Wohl auf Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) 19?? zurückgehend.
Bereits 1917 stellte Giorgo Guidelli (Italien, 1897-1924) dieses Thema dar (**114**).

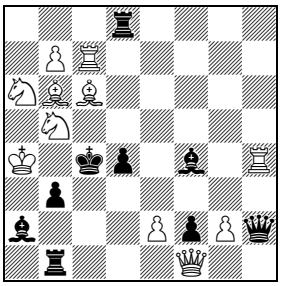
114 Giorgio Guidelli
Good Companion / Guidelli-Elleman Folder
4.7.1917



‡2
1.Te6! (2.Dd7‡)
1. - Sgf5 2.Shxf4‡ (2.Sdxf4?)
1. - Shf5 2.Sdxf4‡ (2.Sgxf4?)
Ur-Barulin-Thema 1.

2. Barulin-Thema
2#: Dualvermeidung durch virtuelle Entfesselung einer schwarzen Figur. Schwarz fesselt sich selbst, in Erwartung einer Entfesselung bei weissem Fehlzug (also Vermeidung weiss-schwarzer Entfesselung im Mattzug). - Nicht zu verwechseln mit dem Königs-Schiffmann!
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) 1930 (**115**).

115 Michail M. Barulin
Daily Bristol Times and Mirror 1/1930



‡2
1.La5! (2.Sa3‡)
1. - d3 2.Lf3‡ (2.Le4?)
1. - Lc1 2.e3‡ (2.e4?)
Zweites Barulin-Thema.

Basisplan
→ Neudeutsche Schule: Herbert Grasemanns Vorschlag für den Überbegriff sowohl für die Vorbereitungs-Kombination (dort Hauptplan) als auch die Auswahl-Kombination (dort Leitplan). Der Sicherungsplan ist dabei der dazugehörige Begriff (V.-K.: Vorplan, A.-K.: Richtplan). Der neudeutsche Massstab ist die Zweckökonomie des Sicherungsplans zur Beseitigung des Hindernisses mit dem Nachweis des Probespiels.

Baskenschach
Erreicht ein → Rex Solus die generische Figurengrundreihe, so entsteht als Teil dieses Zuges ein Bauer der Farbe des Rex Solus auf seiner Bauerngrundreihe neu, und zwar auf der Linie, auf der der Rex solus steht. Dies gilt nur, wenn das Feld auf der Grundlinie frei ist und der eigene König nicht einem Schachgebot ausgesetzt wird. Andernfalls entsteht kein neuer Bauer, der Königszug ist aber möglich.

Bassisty
Slowar (Lexikon) von Mark [Borissowitsch] Bassisty (Ukraine, *1957) vom Jahr 2000, wesentich aktueller als → Selepukin, aber im Westen kaum erhältlich.

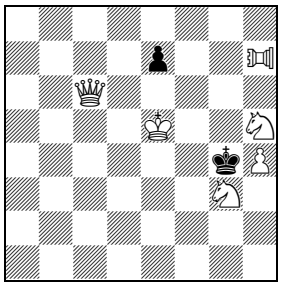
Bata-Thema
→ AB-BA.

Batraciens
→ Amphibien.

Batterie
Zwei Steine gleicher Farbe sind so postiert, dass durch Wegzug des maskierenden Steines ein → Abzugschach entsteht. Zur näheren Umschreibung werden im deutschen und englischen Sprachgebiet zunächst der maskierende und dann der schachbietende Stein genannt (verstellt also z.B. ein Springer den Turm, sprechen wir von einer Springer-Turm-Batterie). Im französischen Sprachgebiet wird nur der maskierende Stein genannt (also in unserem Beispiel: Springer-Batterie).

- Anti-Batterie
Märchenschach: Ein Langschrittler, der einen Sprungstein (Bock) zum ziehen/schlagen benötigt (Hüpfer), gibt Schach, indem ein Stein seiner Farbe auf seine Linie zieht und den Sprungstein (Bock) bildet.
Es lässt sich kaum feststellen, wann die Idee das erste Mal gezeigt wurde, aber die Darstellung von [Julius] Zdeněk Mach (ehem. Tschechoslowakei, 1877-1954) von 1941 zeigt diese anschaulich (**116**).

116 Julius Zdeněk Mach
The Fairy Chess Review 70, August 1941 Nr.4877



‡2 Pao h7
1.Sf5! (Zugzwang) Kxh5/Kh3/e6 2.Sh6/Sf6/Sf6‡
Anti-Batterie.

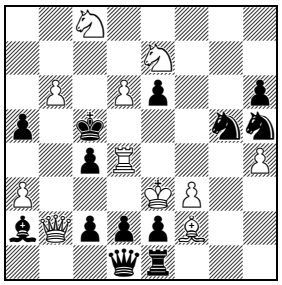
Siehe auch → *Pseudo-Ent*-fesselung.

- Batterie-Abbau
Der maskierte Stein verlässt die Wirkungslinie der Batterie. - Siehe z.B. → Küchler-Thema.

- Batterie-Aufbau
Eine Partei baut im Verlauf einer Lösung eine Batterie auf, entweder durch Hinterstellung des eigenen Steins oder durch Schlagen eines gefesselten gegnerischen Steins - oder der gegnerische König zieht auf eine direkte oder indirekte Batterie-Linie.

- Batterie-Behinderung
2#: Probespiele scheitern daran, dass der Vorderstein einer Batterie wegen Selbstbehinderung nicht auf sein Zielfeld ziehen kann.
Das älteste gefundene Beispiel stammt von Julius Buchwald (USA, 1909-1970) von 1930 (**117**) und zeigt auch → weisse Holzhausen-Verstellungen.

117 Julius Buchwald
Schiffmann-Gedenkturnier
Revista Română de Şah 9-10/1930, S.138, Nr.1345



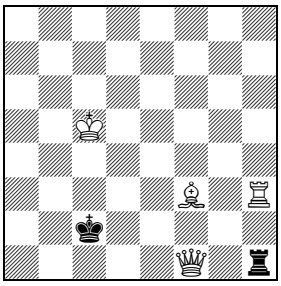
‡2
1.Td2/Td3/Te4/Tf4? Da1/c3/Sf7/Sf6!
1.Tg4! (2.De5‡) Da1/c3/Sf7/Sf6 2.Kxd2/Kd3/Ke4/Kf4‡
(1. - Sf3 2.Kxf3‡)
Batteriebehinderung.

Die vermutlich älteste *Miniatur*-Darstellung stammt aus der Hand von Nils [Gustav Gerhard] van Dijk (Norwegen, 1933-2003) von 1961 (**118**), mit 2 Verführungen.

- Batterie, direkte
Der Zug eines maskierenden Steins führt zum Schachgebot gegen den gegnerischen König durch einen anderen, maskierten Stein.

- Batterie, indirekte
Der demaskierte Batteriestein kontrolliert ein oder mehrere Fluchtfelder, ohne selbst Schach zu bieten. Das Matt erfolgt im Prinzip durch den Sperrstein allein.

118 Nils G.G. van Dijk
Skakbladet 4/1961
Thematurnier, 2. ehrende Erwähnung



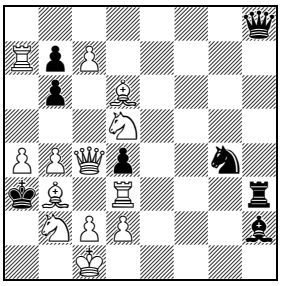
‡2
1.De2+? Kb3! 2.Ld1?
1.Dg2+? Kd3 2.Le4‡; aber 1. - Kc3! 2.Lxh1?
1.Df2+! Kb3/Kc3,Kd3/Kb1,Kc1
2.Ld1/Lxh1/Txh1‡
Batterie-Behinderung in Miniaturform.

- Batterie, maskierte
Ein (oder mehrere) Stein befindet sich auf der Linie einer in der Diagrammstellung vorhandenen Batterie; im Verlauf der Lösung spielt die Batterie.
Handelt es sich um einen gleichfarbigen Stein, spricht man auch von → Halbbatterie.

- Batteriestein
Hinterstein der Batterie, im Gegensatz zum (verstellenden) Vorderstein oder → Sperrstein.

- Batterie-Transformation, Batterie-Umformung
V.a. in Selbstmatts beliebtes Motiv. Es gibt verschiedene Möglichkeiten:
- a) Der Vorderstein einer Batterie wird zum Hinterstein einer anderen Batterie. Vgl. → Zabunov-Thema.
- b) Der Vorderstein einer Batterie wird der Vorderstein einer anderen Batterie.
- c) Der Vorderstein einer Batterie wird durch einen anderen Vorderstein (auf derselben Batterielinie) ersetzt (→ Rehm-Mechanismus).
- d) Der Vorderstein einer Batterie wird auf der Batterielinie verlagert.
- e) Reziproke Batterien: Hinterstein und Vorderstein einer Batterie tauschen ihre Rollen. - Siehe z.B. → 1. Haring-Thema, unter e).
- f) Abbau einer Batterie mit dem Vorderstein.
- g) Verlagerung des Zielfeldes einer Batterie.

119 Dmitrij Banny
Schachmatnaja Moskwa 3, 12.2.1966, Nr.7, 1. Preis



‡2
1.Dc3? (2.Sc4‡) Se3! (2.Lc4?)
1.Da6? (2.Sc4‡) b5! (2.axb5?)
1.Dc5? (2.Sc4‡) Se5! (2.b5?)
1.Dc6! (2.Sc4‡) Se3/b5/Se5 2.Lc4/axb5/b5‡
Batterie-Verkürzung in 3 Verführungen.

- Batterie-Verkürzung
Vor den Hinterstein einer weissen Batterie zieht ein anderer weisser Batteriestein, der die Batterie zwar beibehält, als Batteriefigur aber angreifbar wird. Die Batterie wird somit schädlich verkürzt.
Dmitri [Nikolajewitsch] Banny (Russland, 1932-1997) 1966 (**119**).

- Batterie-Verlagerung
Dieselben Steine, die eine Batterie bilden stellen sich an einem anderen Ort zur selben Batterie auf.

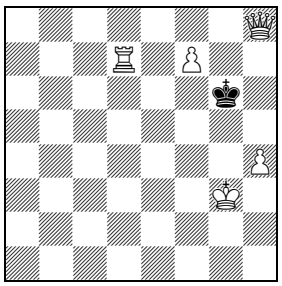
- Batterie-Verzicht
→ Küchler-Thema.

- Batterie-Wiederaufbau
Nachdem eine Batterie gefeuert hat, wird eine zweite Batterie mit denselben Steinen gebildet.

- Batterie-Zerstörung
Einer der beiden Batteriesteine wird vom Gegner geschlagen.

- Bauern-Batterie
In einer Batterie ist ein Bauer der Sperrstein. Davon gibt es zwei Haupttypen von Interesse:
- a) der Bauer steht auf seiner Grundreihe (2. Reihe). In einem Task kann er vier verschiedene Abzüge ausführen, was einen → Abino ergibt (siehe dortiges Beispiel).
Siehe auch → Bauern-Thema („Pawnee theme“), bzw. → *Zwei-Schritt*-Batterie.
- b) Umwandlungs-B.: ein Bauer steht auf der 7. Reihe und wandelt sich beim Batterieabzug um (→ Siers-Batterie, c2).
Bekannt ist die Miniatur von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1902 (**120**).

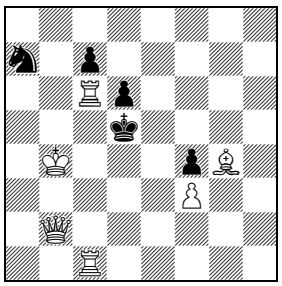
120 William A. Shinkman
Der Westen 4/1902



‡2
1.De8! ~ 2.f8D‡
Bauern-Batterie in Form einer Umwandlungs-Batterie mit Freigabe von 5 (von insgesamt 6) Fluchtfeldern.

- Doppelbatterie

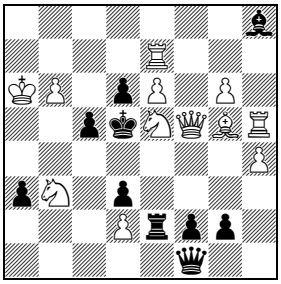
121 Thomas Jensen
Illustreret Tidende 26.6.1870, Nr.172



‡2
1.Kc3! (Zugzwang) Kxc6/Ke5 2.Kd4/Kc4‡
(1. - S~ 2.D[x]b5‡)
Doppelbatterie.

Vermutlich nicht festgelegte Verdoppelung (in) einer Batterie.
- Form1: Ein Sperrstein dient 2 (oder mehr) Batterie-Hintersteinen.
Früheste Darstellung vermutlich von Thomas Jensen (Dänemark, 1824-1877) von 1870 (**121**).
- Form 2: Zwei Batterien hintereinander.
Ein schwieriges Konzept, das z.B. Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) und Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) im Jahr 2014 bewältigt haben (**122**).

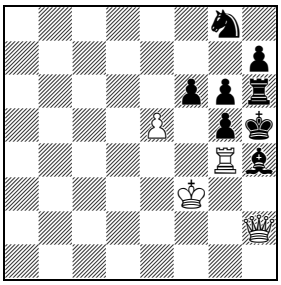
122 Valentin Rudenko und Viktor Tschepischnij
StrateGems 2014, Nr.M1209, 1. Preis



‡3
1.Kb5! (2. Sg4+! Te5/Le5 3.Se3/Sf6‡)
1. - Txe5 2.Df3+! Te4 3.Lf6‡
1. - Lxe5 2.Dxd3+! Ld4 3.Le3‡
(1. - Da1 2.Sxd3+ De5 3.Sf4‡)
Doppelbatterie, bestehend aus hintereinander geschalteten Batterien, mit Le Grand-Batterie in der Drohung.

- Drittelsbatterie
3-N#: Zwischen dem Hinterstein einer Batterie und dem gegnerischen König stehen drei farbeigene Sperrsteine, die diesen Batteriestein vorerst maskieren, aber im Verlauf der Lösung alle diese Linie verlassen.
- Halbbatterie
Zwei gleichfarbige Steine stehen zwischen einem eigenen Langschrittler und dem gegnerischen König (= Zweifachverstellung). Der Wegzug je eines dieser beiden Steine führt zur Bildung einer → Batterie.
Wurde schon im Mittelalter und auch später sporadisch dargestellt, wenn auch in (mindestens 4 Zügen, altarabischen Figuren oder Bedingungsaufgabe. Möglicherweise ältestes *zweizügiges* Beispiel siehe unter → Linienkombinationen, weisse; Thema B II von 1889.
Als *dreizügiges* (korrektes) Schachproblem mit stillem Schlüssel ev. erstmals von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) aus dem Jahr 1882 (**123**).

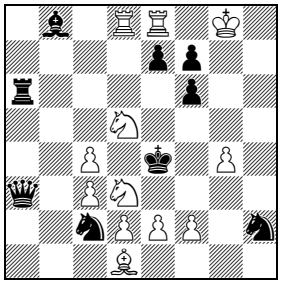
123 William A. Shinkman
The Hartford Times 28.9.1882, Nr.830



‡3
1.De2! (2.Txh4+ Kxh4/gxh4 3.Dh2/Kf4‡)
1. - fxe5 2.Txg5+ Kxg5/Lxg5 3.Dxe5/Kg3‡
(1. - Le1/Lf2/Lg3 2.Dxe1/Dxf2/Kxg3 usw.)
Halb-Batterie mit Turmopfern in Echoform.

- indirekte Halbbatterie
Halbbatterie, die nicht direkt auf den gegnerischen König zielt, sondern auf ein Feld im Bereich des Königs gerichtet ist. In Verführung(en) und Lösung ziehen beide maskierenden Steine ab.
- Hinterstein
Der maskierte Batteriestein.
- Königs-Batterie
Batterie mit dem König als Sperrstein. - Vgl. → Royal battery.
- Küchler-Thema
Siehe daselbst.
- Le Grand-Batterie (Le Grand-Rössel)
Definition nach → V/V: Der Vorderstein einer Batterie gibt ein Abzugschach, und nach der schwarzen Parade (nicht König; siehe → Siers' Rössel) nutzt dieser die → *Selbst*-Fesselung der Verteidigungsfigur.
Piet und Henk le Grand (Niederlande, *1935, Piet †2021) 1956 (**124**).

124 Henk und Piet le Grand
Arbejder-Skak 1956, 1. Preis

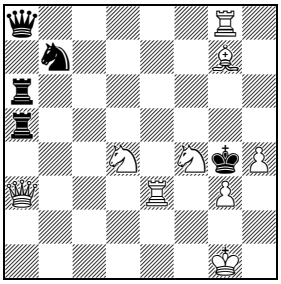


‡3
1.Sxe7! (2.f3+ Sxf3 3.exf3‡)
1. - Dd6 2.Sg6+ D~ 3.Sc5‡
1. - Td6 2.Sd5+ Te6 3.Sxf6‡
1. - Ld6 2.Sf5+ Le5 3.Sg3‡
Le Grand-Batterie bzw. -Rössel, kombiniert mit 3-wendiger schwarzer Holzhausen-Verstellung auf d6.

- Mihajloski-Thema
Siehe daselbst.
- Miloslava-Thema
Siehe daselbst. - Vgl. → Batterie-Transformation.
- Norwegische Batterie
→ Norwegen-Thema.
- Popandopulo-Batterie
Siehe daselbst.
- Rehm-Mechanismus
Siehe daselbst.
- Rohr-Batterie
→ Rohr-Thema.
- Royal battery
Siehe daselbst.
- Siers-Batterie
Siehe daselbst, bzw. → Siers' (Sierssches) Rössel.
- Umwandlungs-Batterie
Siehe → Bauern-Batterie weiter oben.
- Vorderstein
Maskierender Stein der Batterie.
- Zabunov-Thema
Siehe daselbst.
- Zwei-Schritt-Batterie
Oder „two-steps battery": Der Sperrstein zieht nach dem Abzug noch ein zweites Mal. – Eine genaue Definition ist nicht aufzutreiben! Damit soll aber schon Loschinskij (→ Loschinskij-Thema) gearbeitet haben.
Siehe → Bauern-Thema, → Siers-Batterie.

- zweistufige Batterie
Nach dem Abfeuern einer Batterie wird der Hinterstein zum Vorderstein einer neuen Batterie. → Zabunov-Thema.
Die Umkehrung findet sich beim → *Verzahnungs*-Inder.
- zyklische Überwachung einer Batterie
2#: Ausdruck des Mitautors Alex Casa (Frankreich, 1932-2005) für „dreifache zyklische Überwachung einer weissen Batterie“ in drei thematischen Verführungen durch dieselbe weisse und dieselbe schwarze Figur (fortgesetzter Angriff gegen → fortgesetzte Verteidigung), mit Werner Speckmann (Deuschland, 1913-2001) 1954 (**125**).

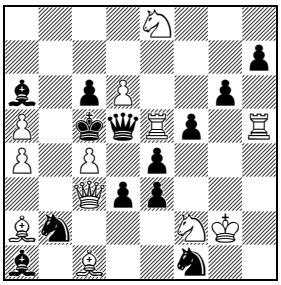
125 Alex Casa und Werner Speckmann
Die Schwalbe 3-4/1954 /I, Nr.9288v, 3. Preis



‡2
1.Tee8? (2.Df3‡) Sd6 **a**/Sc5 **b** 2.Le5 **A**/Lf6 **B**‡;
aber 1. - Sd8 **c**!
1.Te6? (2.Df3‡) Sc5 **b**/Sd8 **c** 2.Lf8 **C**/Le5 **A**‡; aber
1. - Sd6 **a**!
1.Te5! (2.Df3‡) Sd8 **c**/Sd6 **a** 2.Lf6 **B**/Lf8 **C**‡
(1. - Sc5 b 2.Tg5‡)
(Dreifache) zyklische Überwachung einer Batterie (Dreiliniensperre), Karussell-Wechsel (→).

Baturin-Thema (= 2. Hassberg-Thema)
2#: Im Schlüsselzug selbstfesselt Weiss seine Themafigur, welche unmittelbar daraufhin durch einen schwarzen Stein entfesselt wird und sich dabei selbstfesselt. Matt erfolgt dann durch einen weissen Switchback zum Diagrammfeld.
Identisch mit dem → 2. Hassberg-Thema, nur dass dort nicht die Entfesselung eines schwarzen Steins verlangt wird.
Alexander [Andrianowitsch] Baturin (Russland, 1909-1981) 1929 (**126**).

126 Alexander A. Baturin
Wetschernie Isvestija (Odessa) 1929
1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Txe4! (2.Da3‡) Dxc4 2.Te5‡
(1. - Sxc4/D, Lxe4+ 2.La3/Sxe4‡)
Baturin-Thema.

Bauer
Gilt als Stein, nicht aber Figur. In der Grundstellung hat jede Partei deren 8. Er repräsentiert das Fussvolk, im Gegensatz zu den → Aristokraten (Figuren). Er zieht jeweils einen Schritt *vorwärts*, schlägt aber ein Feld schräg nach vorne. Von der Grundreihe darf er zwei Schritte weit ziehen. Er kann dabei nur vorwärts ziehen. Hat er die 7. Reihe erreicht, so kann er nur die 8. Reihe erreichen, indem er sich sofort in Dame, Turm, Läufer oder Springer derselben Farbe verwandelt. Eine weitere Besonderheit der Zugkraft des Bauern stellt die → En-Passant-Regel dar.
François Philidor nannte ihn „Die Seele des Schachspiels“, Valentin Rudenko und Viktor Tschepischnij vergleichen ihn in „The Problemist“ vom Juni 2005 mit einer Märchenfigur (siehe → En-passant-Verteidigung), weil er anders schlägt als er zieht, und weil er sich in alle anderen Figuren (ausser König) verwandeln kann (→ AUW, → Umwandlung usw.).
Zur früheren Zugfähigkeit des Bauern im → Altarabischen Schach siehe auch unter → Fers.
Spezialformen des Bauern (z.B. Märchenfiguren) sind unter dem jeweiligen Namen zu finden.

Bauer+Springer
Unterscheidet sich vom → Drachen dadurch, dass die Bauernkomponente Umwandlungsrecht besitzt.
- Springerlicher Bauer
Bauer, der wie ein Springer zieht, aber wie Bauer schlägt und wirkt und Bauerneigenschaften hat, also z.B. umwandeln kann.

Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe ziehen und schlagen einschrittig
Zusatzbedingung, hier zu transmutierenden Königen oder zu einem transmutierenden königlichen Stein.

Bauerndurchbruch
Studie/Partie: In Bauernendspielen sind vorgerückte Bauern Vorbedingung für den Durchbruch. Können die Könige nicht direkt eingreifen, müssen die Bauern agieren. Dabei ist es in gewissen Fällen möglich, die gegenerische Bauern so abzulenken, dass ein anderer zur Umwandlung marschieren kann.

Bauerninsel
Studie/Partie: Alle auf benachbarten Linien befindlichen Bauern bis zur nächsten bauernfreien Linie.

Bauernkette
Studie/Partie: Bei einer Bauernkette stehen mindestens drei verbundene Bauern auf einer Diagonalen (also verbunden) hintereinander.

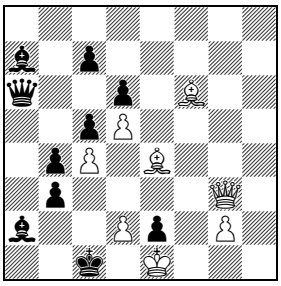
Bauernopfer
Studie/Partie: (In der Eröffnung „Gambit“) Opfer eines Bauern. Der Sinn eines Bauernopfers kann es sein, Entwicklungsvorsprung zu gewinnen, Linien für den Angriff zu öffnen, ein Feld zu räumen, um es mit Figuren zu besetzen oder die gegnerischen Figuren zu behindern oder in Unordnung zu bringen.

Bauernsystem
Die Steine ziehen anders als sie schlagen (und Schach bieten): Die Dame zieht wie ein Springer, der Turm wie ein Läufer, der Läufer wie ein Turm, der Springer wie die Dame.

Bauern-Thema („pawnee theme“)
3#: Task, basierend auf einer ein- oder zweistufigen (idealerweise wohl vollständigen) Albino-Batterie (→ Siers-Batterie c: Siers-Bauer), in welcher der Bauer sowohl den zweiten als auch den dritten Zug ausführt. Darso [James] Densmore (USA, 1867-1917) hat ihm in einer eigenen Darstellung von 1916 den englischen Namen „pawnee theme“ gegeben.

- a) Diagonal: Die älteste Darstellung geht möglicherweise auf Cecil [Alfred Lucas] Bull (Grossbritannien, 1865-1935) von 1912 zurück (**127**).

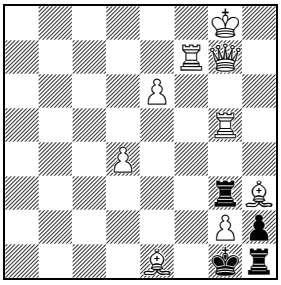
127 Cecil Bull
Magyar Sakkujság 9, 10. Sept. 1912, Nr.380



‡3
1.Dg5! (2.La1! ~ 3.d4‡)
1. - Dxc4 2.d3+! Kc2, Kb1 3.dxc4‡
1. - Da3 2.d4+! Kb2 3.dxc5‡
(1. - Dc6~) 2.Dg7 ~ 3.Lb2‡, 1. - Lb1 2.d3+ Kc2 3.Dd2‡)
Ur-Bauern-Thema.

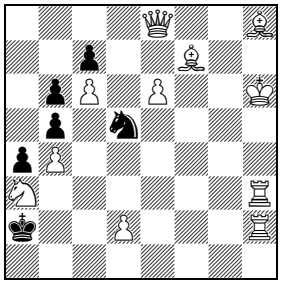
- b) Vertikal: Die vielleicht erste *vertikale* Task-Darstellung stammt von oben genanntem Darso [James] Densmore von 1916 (**128**), mit einstufiger Batterie. – Eine genaue Definition hat Densmore wohl nicht hinterlassen.

128 Darso J. Densmore
(The Pittsburgh) Gazette Times 2.4.1916, Nr.3



‡3
1.Kh8! (Zugzwang)
1. - Ta…e3 2.Df6! (3.Df1,f2‡) Tf3/Txh3+ 3.gxf3/gxh3‡
1. - Tg4 2.g3! (3.Tf1, Lf2‡) Tf4/Th4+ 3.gxf4/gxh4‡
1. - Txg5 2.g4! (3.Tf1, Lf2‡) Tf5/Th5+ 3.gxf5/gxh5‡
Bauern-Thema (auch „Pawnee theme“), vertikal, mit Zugzwang.

129 Viktor Kapusta
Problemist Ukrainy 4(26)/2010, S.32, Nr.17
Spezialpreis



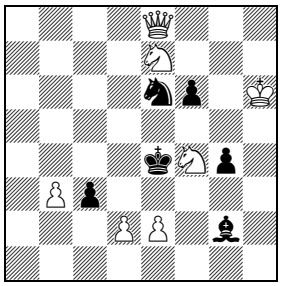
‡3
1.Df8! (Zugzwang)
1. - S~ 2.e7+ Sd5/Se6 3.Lxd5/Lxe6‡
1. - Se7! 2.d4+ Ka1 3.d5‡
1. - Sf6! 2.d3+ Kxa3/b3 3.d4‡ (2. - Ka1 3.Lxf6‡)
1. - Se3! 2.dxe3+ Kxa3 3.e4‡
1. - Sc3! 2.dxc3+ Kxa3 3.c4‡ (2. - Ka1 3.c4‡)
Bauern-Thema horizontal, mit Albino.

- c) Horizontal: Es ist auch möglich, die weisse Batterie *waagrecht* und auf der zweiten Reihe beginnend als → Albino an-zulegen, so dass sogar acht verschiedene Bauern-Abzugschachs möglich sind, mit fünf verschiedenen Matts.
Eine solche Darstellung schuf Viktor [Lwowitsch] Kapusta (Ukraine, *1948) 2010 (**129**).
- d) Umwandlungs-Bauer: Dargestellt wurde das Thema auch mit weissem Bauer, der im Mattzug *umwandelt*. Der muss dann auf der 6. Reihe starten.
Das hier genannte Bauern-Thema ist (willkürliche) eine Erweiterung des → „Pawnee themes“.

Bauernwalze
Studie/Partie: Bewegliche → Bauernkette, die durch ihren Vormarsch Druck auf die gegnerische Stellung ausübt oder zur Umwandlung schreitet.

1. Bayersdorfer-Thema
3#: In zwei Varianten erscheint je ein Diagonalmatt durch die Dame, wobei der König einmal auf einem weissen, das andere Mal auf einem schwarzen Feld matt wird, während zwei weisse Springer ihm jedes mal vier Felder abschneiden.
Adolf [Christian] Bayersdorfer (Deutschland, 1842-1901) 1891 (**130**).

130 Adolf Bayersdorfer
Münchner Neueste Nachrichten 13.12.1891, Nr.221
Stammaufgabe des Thematurniers



‡3
1.Sd3! (2.Sf5, Da8+, Dc6+)
1. - cxd2 2.Sf5 3.Dxe6‡) Kd5(Se6) 3.Da8(Dg6)‡
1. - Sd4! 2. Sc5+ Ke5,Kf4 3.Db8‡
Erstes Bayersdorfer-Thema.

Das berühmte Chamäleon-Echo mit ungleichfarbigen Läufern von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1878 ist laut → Breuer Pate gestanden.

2. Bayersdorfer-Thema
In zwei Varianten einer dreizügigen Aufgabe soll ein von einem Turm und den beiden Läufern ausgeführtes reines Matt sich wiederholen, so dass einmal der Königsläufer, das andere Mal der Damenläufer mattgebende Figur ist. In beiden Fällen muss es der nämliche Turm sein, der zum Mattbild verwendet wird. Randstellungen des Königs sind ausgeschlossen.
Konrad Erlin(ger) (Österreich, 1856-1949) und Othmar Nemo (Deutschland, 1861-1942) 1893 (**131**).

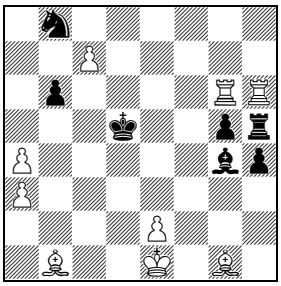
BB
→ Bondisseur ballon.

BD
→ Bondisseur dégonflable

BE
→ Bondisseur extensible

Beamtenschach
Ein Stein ist zugfähig, wenn er beobachtet wird. (→ Beobachtung).

131 Konrad Erlin(ger) und Othmar Nemo (Weiss)
Münchner Neueste Nachrichten 3.3.1893, Nr.400



‡3
1.Kd2! (2.Txd6+)
1. - Ke5 2.Td6 ~ 3.Lh2‡
1. - Le6 2.Txe6 Txh6 3.La2‡
Zweites Bayersdorfer-Thema.
Beispielaufgabe aus dem Turnier. Quelle und Auszeichnung unbekannt

- Antibeamtenschach
Alle Steine sind antiverbeamtet. Ein antiverbeamteter Stein ist nur zugfähig, wenn er nicht unter → Beobachtung eines gegnerischen Steines steht; beobachtet ist er zugunfähig und ohne Wirkung auf den gegnerischen König, behält aber seine Kraft zu beobachten bei. Ein Antibeamtenbauer wandelt sich in eine Antibeamtenfigur um; ein bei → Circe geschlagener Antibeamtenstein wird als Antibeamtenstein (auf dem orthodoxen → Wiedergeburtsfeld) wiedergeboren.
- Beamtete Steine
Haben nur Zug- und Wirkungskraft, falls sie von einem gegnerischen Stein → beobachtet werden. Beobachtungskraft haben sie allerdings immer.

Bede
Figur in → Colourbound Clobberers, zieht wie Läufer oder → Dabbaba.

Bedingung
Regel oder Einschränkung ausserhalb der üblichen Schachregeln, z.B. spricht man von → *Märchen*-Bedingungen (u.a. im Gegensatz zu den Märchen-*Figuren*).

Bedingungsaufgabe
Bezeichnung für eine ältere Aufgabenform zur Vereinfachung einer Konstruktion. Bei einer Bedingungsaufgabe wird entweder eine Bedingung vorgegeben (z.B. „Kürzester Weg des schwarzen Königs?“, „Der sLc8 hat noch nicht gezogen“) oder es wird in der Forderung gefragt, ob eine Bedingung zugetroffen haben kann (z.B. „War als erster Zug a2-a3 möglich?“), oder „Matt in *genau* n Zügen“.
Früher wurde damit eine zusätzliche Forderung formuliert, z.B. „Matt durch den Bauern“. Heute ist diese Aufgabenstellung kaum mehr anzutreffen. Interessant dürfte sein, dass manche Themen so schon früher dargestellt wurden und erst später in ‚moderner‘ Darstellung bekannt wurden.

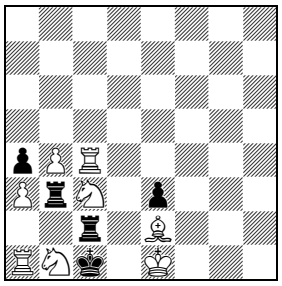
Beidmatt
Eine Partei darf mit ihrem Mattzug derart ins Selbstschach ziehen oder in einem Schach stehen bleiben, dass sie, wäre sie unmittelbar erneut am Zug, ebenfalls matt stünde ungeachtet des gleichzeitigen Einstehens beider Könige. Dies darf aber nicht aus einem bereits gültigen Matt oder Patt
heraus geschehen.

Beidseitiges Dauerschach
Weiss spielt so, dass beide Parteien unbegrenzt Schach bieten können.

Belegverführung
Eine → Verführung, die freie → Satzspiele mit (im Wesentlichen) denselben Schädigungseffekten wiederholt (nach Wikipedia).

Belén-Thema
Ermöglichung der (langen) Rochade bei folgender Aufstellung: der schwarze König steht auf c1 zwischen weissem König und Turm, auf b1 steht eine weisse oder schwarze Figur.
Das Thema stammt vom Partiespieler Manuel Pérez Carballo (Spanien, *1973) von 2004, benannt nach seiner Partnerin; Belén soll auf Spanisch „Bethlehem“ heissen (**132**). Die Idee bestand darin, die Rochade als möglichst unwahrscheinlich aussehen zu lassen. - Schon Loyd hat 1875 das Thema dargestellt, leider nebenlösig.

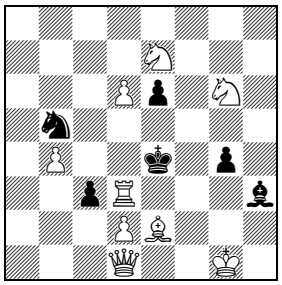
132 Manuel Pérez Carballo
Open chess diary 253 von Tim Krabbé 24. Juli 2004



‡4
1.Sxa4! (2.Sbc3,Sd2‡) Txc4 (Hauptvariante)
2.Sbc3+ Kc2 3.Ld3+! Kxd3 4.0-0-0‡
(2. - Tb1 3.Ld3 Txa1 4.Se2‡)
Belén-Thema. – Namensgeber.

Belfort-Thema
„In einem Problem befindet sich die weisse Dame auf dem Feld d1. 1.De1? und 1.Dc2? sind die Verführungen, 1.Da4! ist die Lösung.“
Das Thema wurde am WCCC 1994 in Belfort als Zweizüger-Kompositionswettbewerbs-Thema vorgeschlagen, wo John [Michael] Rice (Grossbritannien, *1937) den 1. Preis errang (**133**).

133 John M. Rice
WCCC Belfort 1994, 1. Preis Offizielles Thematurnier



‡2
1.De1? (2.Lf1‡) cxd2!
1.Dc2? (2.Td5‡) Sa3!
1.Da4! (2.Da8‡) Sc,a7/Sxd6/Sd4 2.b5/Dc6/Te3‡
Belfort-Thema mit Batteriewechsel in Verführungen und Lösung.

Die Idee nahm Bezug auf eine Partie in einem Schachturnier, das 6 Jahre zuvor in Belfort abgehalten worden war:

A. Karpov - G. Kasparov, W.Kf1 Dd1 Ta1 Lf2 Se2 Ba2c3d4e5 g2g4h2 - S.Kg8 Dd5 Td8 Lg7 Sa5 Ba7b7c5e7g6h7; Weiss am Zug. Karpov zog gegen Kasparov im 17.Zug Da4! und gewann die Partie im 38. Zug. Der Clou dabei war, dass Karpov und Kasparov 1987 und 1988 in zwei Partien genau dieselbe Stellung schon einmal erreicht hatten. In Sevilla hatte Karpov noch 17.De1?! gezogen, mit anschliessendem Remis im 79. Zug, in Amsterdam (Euwe-Memorial) 17.Dc2?! mit Remis im 58. Zug. Erst in Belfort fand er den gewinnträchtigen Zug 17.Da4! , also quasi nach zwei Verführungen die Lösung! (nach Andreas Nievergelt [Schweiz, *1957], „Der Landbote 2009).

Beliebiger Zug
Zug, der lediglich den Effekt des Verschwindens (z.B. mit Deckungsverlust, Linienöffnung) hat (Figur mit der Fähigkeit des Zurückschlagenkönnens) mit der Möglichkeit einer → fortgesetzten Verteidigung (bzw. eines → fortgesetzten Angriffs) durch Ziehen auf ein *bestimmtes Feld*, oder ein Zug, der nichts Wesentliches an der Stellung verändert.

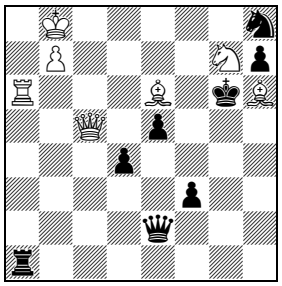
Bélier
= Gehörnter Läufer. Siehe unter → Pièce Cornue.

BEM-Chess
Jeder Stein ist ein → **B**ug-**E**yed **M**onster (BEM). Ein Bug-Eyed Monster kann auf jedes Feld ziehen, das dem korrespondierenden orthodoxen Stein (es gibt z.B. BEM-Springer, BEM-Türme usw.) nicht zugänglich ist. BEM-Bauern können direkt auf ihre Umwandlungsreihe ziehen und dort umwandeln, aber sie können nicht auf ihre Figurengrundreihe ziehen, von wo aus im orthodoxen Schach kein Bauernzug definiert ist.

Beobachtung
Ein Stein ‚beobachtet' ein Feld oder einen darauf stehenden Stein beliebiger Farbe, wenn er aufgrund seiner blossen Bewegungseigenschaften dorthin schlagen könnte, wäre das Feld nur von einem geeigneten Schlagobjekt besetzt. Eine Beobachtung kann durch Verstellung der Beobachtungslinie unterbrochen oder durch Schlag des Beobachtungssteins unwirksamgemacht werden.

Berger-Schnittpunkt
= Alvey-Thema. Auch „Berger'scher Schnittpunkt". Definition Werner Sidler: „Der maskierte, bei Abzug Matt drohende Stein einer weissen Batterie, wird von zwei schwarzen Langschrittlern kontrolliert. Die auf Zugzwang oder Drohung des Schlüsselzuges entstandene Schnittpunktverlagerung der zwei schwarzen Verteidigungsfiguren bewirkt, dass der maskierende weisse Batteriestein nunmehr je eine der übrig bleibenden schwarzen Verteidigungslinien schädlich verstellen kann." Die Einschränkung, dass die schwarzen Langschrittler *den maskierenden weissen Stein* kontrollieren, sollte so abgeändert werden, dass diese nur die *weisse Batterie* kontrollieren. (Siehe Definition → Alvey-Thema).
Ein typischer Effekt besteht darin, dass der Abzugstein gleichzeitig beide schwarzen Langschrittler verstellt, da der eine sowieso verstellt wird, der andere ‚nebenbei'. Man könnte auch schreiben: „Weiss lenkt nun einen der beiden Verteidiger, um *beide* Schwarzen auf *einem gemischtfarbigen* auszusperren.
Johann [Nepomuk] Berger (Österreich, 1845-1933) war u.a. (wegen seiner „Kunstgesetze" umstrittener) Problem-Theoretiker. Seine Erstdarstellung stammt aus dem Jahr 1917 (?). Das Interessante daran ist, dass er wie Schiffmann (siehe unter → *Schiffmann*-Grimshaw) mit Dame und Turm auf schwarzer Seite arbeitete (**134**)! Aber Berger's Darstellung arbeitet nur einwendig (siehe unten).

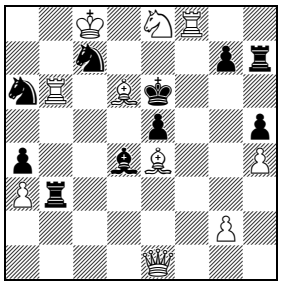
134 Johann Berger
Tidskrift för Schack 2/1917, Nr.5814, S.79, 1.Preis



‡2
1.Dc1! (2.Dg5‡) Txc1 2.Lc4‡
(1. - Dd2, De3, Dg2/Sf7 2.La2/Lf5‡)
Berger'scher Schnittpunkt, auch Alvey-Thema genannt.

Die ersten Ansätze stammen wahrscheinlich von Godefrey F. Heathcote (Grossbritannien, 1870-1952) mit einer einwendigen Darstellung aus dem Jahr 1893 (**135**). George C. Alvey's (Grossbritannien, 1890-1929) Doppelsetzung stammt aber auch bereits von 1913 (→ Alvey-Thema), weshalb ihm die Ehre gebührt. Genau genommen wurde schon früher an der Idee herumgebastelt, aber man findet dann den Schnittpunkt nur einwendig. Da aber Alvey 4 Jahre früher war, gehört eigentlich ihm die Ehre. - Vgl. → *Schiffmann*-Grimshaw.

135 Godefrey Heathcote
Liverpool Weekly Mercury 1893, 1. Preis 1892/93



‡2
1.Dc3! (Zugzwang)
1. - Txc3 2.Lc5‡
1. - Lxc3 2.Lb4‡ ist keine doppelte Verstellung!
(1. - T~b/Txa3/Sa~/Sc~/Sd5!/L~/Th~/g~
2.Dh3/Lc5/Sxc7/Dc4/Lf5/Dxe5/Sxg7/Tf6‡)
Ur-Alvey-Thema bzw. Berger'scher Schnittpunkt, aber nur einwendig.

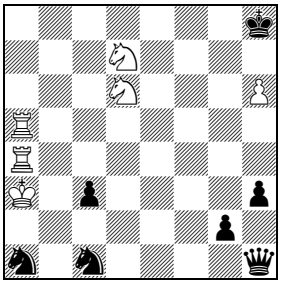
Berhausen-Thema
3#: Der weisse König feuert 6-mal eine indirekte Batterie, nachdem der Hinterstein sich in Stellung begeben hat. Dieser hat nur Deckungsfunktion.
Dem Namen nach geht das (veraltete) Thema auf Fritz Berhausen (Deutschland, 1880-1955) zurück.

Berkeleian Chess / Berkeley Schach
Nach jedem Zug verbleiben nur diejenigen Steine beider Seiten auf dem Brett, die vom Gegner → beobachtet werden.

- Enemi Berkeleian Chess
Ein Stein (ausser König), der nach einem Zug nicht von einem gegnerischen Stein beobachtet ist, verschwindet als Teil dieses Zuges sofort vom Brett (Kettenreaktionen sind möglich).

Berlin-Thema
- a) 3-N#: Die Darstellungen führten erst im Laufe der Zeit zu einer befriedigenden Definition. Die neuste Definition stammt von Erik Zierke (Deutschland, *1969) in seinem ausführlichen Artikel „Wie lässt sich das Berlin-Thema attraktiv darstellen?“, publiziert in der „Schwalbe“ 259, Feb. 2013:
Ein logisches Probespiel endet unmittelbar nach dem weissen Erstzug im weissen Matt. Ein Sicherungsplan verschafft dem weissen König ein Fluchtfeld, wodurch der Mattzug des Probespiels in der Lösung zum harmlosen Racheschach wird.
Ursprünglich wurde die Definition allgemeiner gehalten: Ein weisser Angriff führt deshalb nicht zum Ziel, weil Schwarz schneller als Weiss das Matt erreicht. (Probespiel). Der schwarze Mattzug wird in der Lösung durch ein oder mehrere zusätliche Manöver zu einem unschädlichen Schachgebot abgewertet.
Die Anregung zu diesem Thema geht auf Wolfram Seibt (Deutschland, *1934) zurück, der es zu dem international ausgeschriebenem Kompositionsturnier in den Deutschen Schachblättern vom März 1975 (1976) mit einem Beispiel illustrierte (**136**). Dieses Problem erwies sich allerdings als nebenlösig. Eine Korrektur erschien 19 Jahre nach der Erstveröffentlichung.

136 Wolfram Seibt
Landeszeitung für die Lüneburger Heide 5.11.1994*



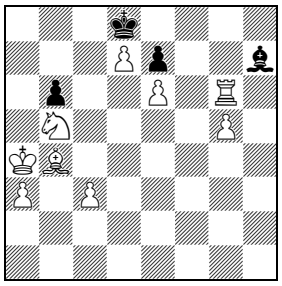
‡7
1.Sf6? Sc2‡!
Das ungedeckte Satzmatt ist eine Schwäche dieser Darstellung.
1.Ta8+ Kh7 2.Th8+ Kxh8 3.Ta8+ Kh7 4.Th8+ Kxh8 5.Sf6 Sc2+ 6.Ka4 ~ 7.Sf7‡
Berlin-Thema. (* Version ohne ♖a5: ‡5.)

Besonders Ralf Krätschmer (Deutschland, *1957) hat sich mit vielen Darstellungen um das Thema verdient gemacht. Seine Erstdarstellung stammt von 1987 (**137**).
- b) 2#: Analog zu a); als Widerlegung einer Verführung setzt Schwarz matt. Ist identisch mit dem → Melnikov-Thema.

- Selbstmatt-Berliner
S#: Ein weisser Hauptplan scheitert daran, dass Schwarz ein drohendes Matt entschärft, indem er es in ein Schachgebot umwandelt.

- weisser Selbstmatt-Berliner
S#: Ein weisser Hauptplan scheitert daran, dass Weiss den Schwarzen mattsetzt. Weiss muss also erstmal dieses Matt zum Schach(-gebot) degradieren, bevor er zum Ziel kommen kann.

137 Ralf Krätschmer
Deutsche Schachblätter Schach-Report 6/1987 Nr.3323

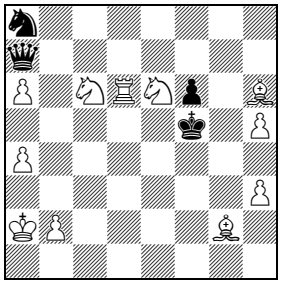


‡5
1.Tg7? L~ 2.T(x)g8‡; aber 1. - Lc2‡
1.La5!? (2.Lxb6‡) bxa5 2.Tg7; aber 1. - Lc2+ 2.Kxa5 Lh7!
1.Lc5! (2.Lxb6‡) bxc5 2.Tg7! Lc2+ 3.Ka5 Lh7 4.Txh7 c4 5.Th8‡
Berlin-Thema, erste Darstellung von Krätschmer.

Berlin Wall Game
= Wall Game. Die Idee, dass Mauern heutzutage nicht mehr stabil sind, wird in ein Schachspiel umgesetzt. Zu Beginn steht eine Mauer, die aus acht Teilstücken besteht, in der waagerechten Mittellinie des Brettes. Ein Mauerstück, das von einem Turm beobachtet wird und das (auf der anderen Seite) nicht blockiert ist, kann vom Turm 1 Feld weit weggeschoben werden. Ein Mauerstück, das an einem Ende von einem Läufer beobachtet ist, kann (falls nicht blockiert) um 90° gedreht werden. Ein König, Läufer oder Bauer, der beide Enden einer Mauer beobachtet, kann diese beiseiteschieben (aber nicht vom Brett herunter). Die Dame kombiniert alle diese Wirkungen. Das Bewegen eines Mauerstückes zählt als Zug. Eine Bewegung eines Mauerstückes darf nie mehr rückgängig gemacht werden. Ein Mauerstück, das an den Brettrand geschoben wurde, kann nie mehr verschoben werden.

Bernard-Thema (Bernard-Typ)
2#: Im Satz steht nur auf eine schwarze Parade kein Matt bereit („incomplete block“). Die Verführung ermöglicht hiezu ein Matt, scheitert aber an einer anderen Parade. In der Lösung folgt darauf Mattwechsel.
Henry d‘Oyly Bernard (Grossbritannien, 1878-1954) 1928 (**138**).

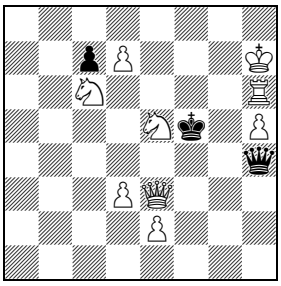
138 Henry d‘Oyly Bernard
Western Morning News 7.7.1928



‡2
Satz: 1. - D~/Sb6/Sc7 2.Sed4, Sg7/ Sed4/Sg7‡; aber 1. - Df7 **a**!
1.Ld5? Df7 **a** 2.Sed4‡; aber 1. - Dg1!
1.Lf4! (Zugzwang)
1. - D~ 2.Scd4/Se7‡
1. - Sb6/Sc7 2.Scd4/Se7‡
Bernard-Thema.

Das Thema wurde freilich schon früher dargestellt, nämlich von Charles Promislo (USA, 1898-1983) im Jahr 1917 (**139**). - Vgl. → O'Rey-Thema.

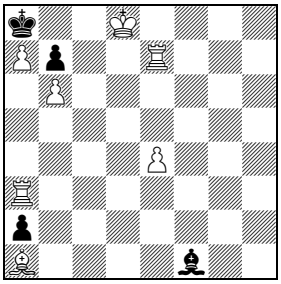
139 Charles Promislo
Good Companions Folder 2/1917, Nr.1222



‡2
Satz: 1. - D…d8/D…a4 2.S(x)d4/S(x)e7‡; aber 1. - Df4!
1.Sf7! (Zugzwang)
1. - Da4, Dc4/De7/Df6 2.Dg5/Df3/De4‡
1. - Kg4/Dxh5, Dg3 2.Dxe4/Df3‡
1. - Db4, Dd4, Dh1/Df4 2.Dg5/De6‡
(sonst Multipelmatts)
Ur-Bernard-Thema.

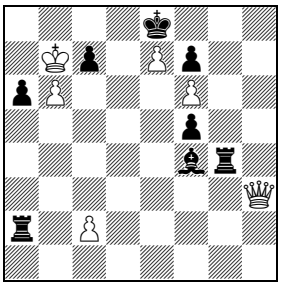
Berner Idee
3#: Kontrastierend zur → Schweizer Idee. Zwei verschiedene Angreifer stellen nacheinander in Vor- und Hauptplan dieselbe Drohung auf. (Johannes Quack [Deutschland, *1959], in Abgrenzung zum → Kassel-Thema und zum → *weissen* Dresdner).
Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) 1980 (**140**).

140 Heinz Gfeller
Deutsche Schachzeitung 11/1980, S.384, Nr.4217



‡3
1.Ld4? (2.Txb7 [3.Tb8‡] Kxb7 3.a8D‡; aber 1. - a1D!
1.Ta6! (2.Txb7 usw.) bxa6 2.Ld4! ~ 3.b7‡
(1. - Lxa6 2.Tc7! ~ 3.Tc8‡)
Berner Idee.

141 Walter Freiherr von Holzhausen
Die Schwalbe 8/1928, S.81, Nr.215



‡3
1.Df3? (2.Dc6‡) Txc2!
1.Dc3! (2.Dc6‡) c5 2.Df3 ~ 3.Dc6‡
(1. - Txc2 2.Dxc2 c5 3.Da4‡)
Ur-Berner Idee.

Allerdings gibt es dazu schon von Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1935) eine Darstellung von 1928 (**141**).
1984 wurde in „idee & form" ein Thematurnier dazu ausgeschrieben und 1985 gerichtet.

Berolina-Bauer
Verhält sich wie ein normaler Bauer, nur dass Schlag- und Zugrichtung vertauscht sind: zieht schräg, schlägt gerade. Wandelt wie ein Bauer auf der gegnerischen Offiziersgrundreihe um. Hat von der eigenen Bauerngrundreihe aus das Recht zum (schrägen) Doppelschritt und kann dann auch en-passant geschlagen werden.
- Fast Berolina
Schachvariante, bei der alle Bauern durch Berolinabauern ersetzt sind, und zwar durch „Fast Berolina Pawns", die jederzeit und allenorts einen nichtschlagenden Doppelschritt ausführen können.
- Siam-Berolinabauer
Zieht und schlägt wie → Berolinabauer, wandelt aber schon auf der 6. Reihe um.
- Super-Berolinabauer
→ Superbauer.

Berolinafisch
Berolinabauer, der auch ein Feld (schräg) rückwärts ziehen (nicht schlagen) kann; von der eigenen Offiziersgrundreihe zieht bzw. schlägt er einzügig.

Berolinaschach
In der Partieanfangsstellung werden alle Bauern durch Berolinabauern ersetzt.

Berolina-TEK
Wie → TEK, zieht jedoch bis zur Königs-Umwandlung wie ein Berolinabauer.

Berserkerschach
= Echecs Sauvages: Nach einem Zug einer Partei werden noch als Teil dieses Zuges alle Steine derselben Partei (einschliesslich des Zugsteines), die en prise stehen, vom Brett entfernt. Ein Stein, der vom gegnerischen König bedroht ist, wird nicht entfernt, wenn der König ihn im orthodoxen Schach nicht schlagen könnte (weil er gedeckt ist). Ein Zug, der zu einer solchen Steinentfernung führen würde, dass der eigene König in ein Schach geriete, ist natürlich illegal; dadurch sind Märchenpatts und Märchenmatts möglich. Es ist illegal, ein Schachgebot durch Dazwischenstellen eines anderen Steines zu parieren, da dieser sofort wieder entfernt werden müsste. Gibt eine gefesselte Figur Schach, ist ein Dazwischenstellen aber logischerweise möglich.

Berührt-Geführt-Regel
Retro: Auch das gibt es im *Schachproblem*! Erlaubt es die Forderung, kann z.B. ein illegaler Rochade(matt)zug zurückgenommen werden und durch ein Abzugschach des Königs ersetzt werden. Ähnliches könnte man sich für die En-Passant-Regel vorstellen.
Dem Partieschach entliehen, wo eine Figur ziehen muss, wenn der Anziehende sie berührt hat, ausser sie hat keinen legalen Zug.

Beschäftigung
Ein Zug im Sicherungsspiel, dessen Wirkungen für den Erfolg des Grundangriffs irrelevant sind. So kommt Schwarz als Beschäftigter während dieses Zuges nicht dazu, die weisse Sicherung zielgerichtet abzuwehren, er hat keine Zeit, die Verteidigung zu ver-

stärken. - Siehe auch → Niederhaltung, oder auch → Lepuschütz-Thema.

- Beschäftigungslenkung
Siehe unter → Lenkung.

- Beschäftigungsopfer
Aktives Opfer zur Vernichtung von Masse, ohne dabei ein Tempo zu verlieren. Ein schon in → Mansuben bekanntes Motiv.

Beseitigung hinderlicher Masse
→ Annihilation, → Masse.

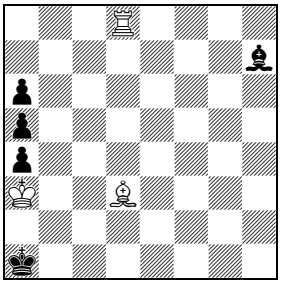
Betretungszwang
(→ Zwangsfeld = ZF). Dieses vom Autor festgelegte Feld muss von Weiss (weisses ZF) bzw. von Schwarz (schwarzes ZF) oder von beiden jeweils am Zug befindlichen Parteien (Doppel-ZF) mit einem Stein, der dieses Feld in seinem Wirkungsbereich hat, betreten werden („Betretungszwang“). Sind mehrer Felder als Zwangsfelder definiert, genügt es, wenn von der am Zug befindlichen Partei irgendein derartiges Feld betreten wird. Kann kein Zwangsfeld betreten werden, besteht freie Zugwahl.

Betrügerischer Bauer
→ Imposter Pawn.

Betza's Chess
Form des Randomised Chess.

Beugung
Gegen eine weisse Drohung verfügt Schwarz nebst einer schlechten über eine gute Verteidigung. Der → Vorplan hat die gute Verteidigung (durch Lenkung) auszuschalten, so dass nur noch die schlechte übrig bleibt (also indirekte weisse Kombination, da Lenkung schwarzer Steine.
Auch diese Idee geht weitgehend auf Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) in der Zeit von ca. 1911-12 zurück. Wann die erste Darstellung entstand, ist nicht genau bekannt. Aber Fritz (Friedrich) Köhnlein (Deutschland, 1879-1916) hat schon 1909 (**142**) eine konsekutive → *Zugzwang*-Beugung gezeigt.

142 Fritz Köhnlein
Münchner Neueste Nachrichten 24.5.1909, Nr.1189v

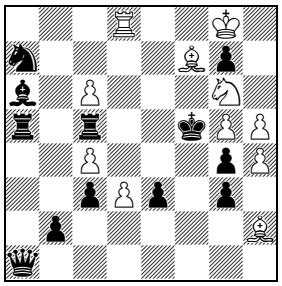


‡8
1.Td7! (Zugzwang) Lg6 2.Td6 Lf5 (= gute Parade; 2. - Lh7? 3.Lg6! = schlechte Parade) 3.Td5 Le4 4.Td4 Lf5 5.Le4 Lxe4 6.Txe4 Kb2 7.Tc4 Ka1 8.Tc1‡
Konsekutive Zugzwang-Beugung.

- abwertende Beugung
Eine gute Verteidigung wird nicht aufgelöst, sondern in eine schlechte umgewandelt (nebst der bestehenden schlechten Verteidigung). - Dazu war schon Bezeichnung „Mannheimer“ zu lesen.

- Anti-Beugung
Die gute zweier Paraden wird vorsorglich erhalten, um die schlechte später vermeiden zu können. - Bei *schwarzer* A-B. wird die gute zweier Paraden durch schwarze Führung erhalten, um später die schlechte Parade vermeiden können.
In Schwarz ist das eine Kombination in der Verteidigung wie im Beispiel (**143**) von Stephan Eisert mit Hans Selb (beide Deutschland, *1943 und 1929-2014) von 1968.

143 Stephan Eisert und Hans Selb
Die Schwalbe 12 12/1968, Nr.2847, 2. Preis



‡5
1.Td6? (2.Le6‡) Lxc4! (1. - Lc8? 2.Lxg3! Sxc6 3.Kxg7!) 1.Lxg3? (2.Se7‡) Sc8!! (gute Verteidigung) 2.Tf8 Txc6! 1. - Sxc6? (schlechte Verteidigung) 2.Tf8 (3.Ld5‡). - **1.Td4!** Txc4 (blockt c4) 2.Td6 Lc8 3.Lxg3 Sxc6 4.Kxg7! (5.Tf6‡) Le6 5.Tex6‡
Schwarze Anti-Beugung.

- Beugungs-Grimshaw
Siehe unter → (Brunner-)Holzhausen, bzw. (Brunner-Würzburg-)Plachutta.

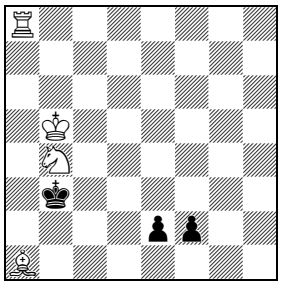
- Block-Beugung
Beugung durch Blockierung eines Feldes.

- getrennte Beugung
Beugung, bei welcher in Probespiel und Lösung *zwei* (verschiedene) Verteidiger auftreten.

- Gut-Schlecht-Vertauschung (GSV)
Siehe daselbst.

- Holst-Beugung
Beugung im Sinne der → Holstumwandlung.
Eine solche fand sich in Miniaturform von Erwin [Moritz Herbert] Guttmann (Deutschland, 1909-1980) von 1935 (**144**; mit 3 Holstumwandlungen gelang ihm dies in Meredithform 1933).

144 Erwin M.H. Guttmann
Miniatures Stratégiques (Palatz) 1935, Nr.146

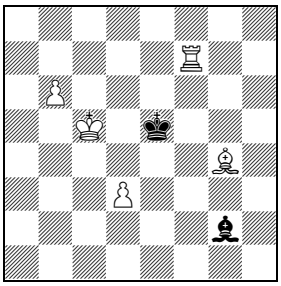


‡4
1.Te8? (2.Te3‡) f1S? (schlechte Parade) 2.Td8; aber 1. - e1D! (gute Parade)
1.Tg8! f1S 2.Td8 e1S 3.Tc8 und 4.Tc3‡
Holst-Beugung.

- konsekutive Beugung
Mehrere hintereinander geschaltete Beugungen. Hat keine eigenständige Bedeutung. - Andere Bezeichnungen: Mehrfach-Beugung, getrennte Beugung.
Beispiel siehe unter → Beugung (= konsekutive *Zugzwang*-Beugung).

- Lenk-Beugung
Beugung durch Lenkung.
Ein frühes instruktives Miniatur-Beispiel stammt von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) von 1933 (**145**) und zeigt (peri-)kritische Lenkung hinter den lenkenden Stein.

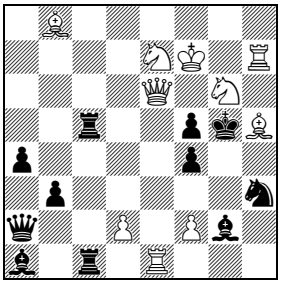
145 Karl Fabel
Hamburgischer Correspondent 23.4.1933, Nr.7



‡3
1.1.Ld7? (2.Tf5‡) Le4? 2.d4‡; aber 1. - Lh3! (gute Parade)
1.b7! (2.b8D‡) Lxb7 2.Ld7! Le4 3.d4‡
Lenk-Beugung, mit (peri-)kritischer Lenkung.

- Reziprok-Beugung
Weiss hat zwei Angriffspläne A und B, welche beide an denselben beiden Paraden a und b scheitern. Gegen A ist a gut und b schlecht, und gegen B umgekehrt. Das weisse Ziel besteht darin, beide Paraden zu eliminieren, sodass je nachdem Plan A wegen Ausschaltung von a oder B wegen Ausschaltung von b durchschlägt.
Wurde 1968 von Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) in Kombination mit → Nowotny und → Grimshaw dargestellt (**146**).

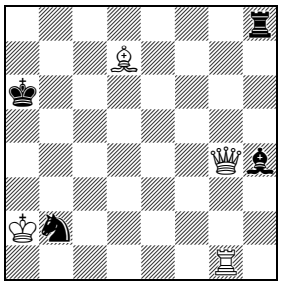
146 Lev Loschinskij
„64“ 20, Turnier zur 50-Jahrfeier der UdSSR
15.11.1968, 1./2. Preis 1967/68



‡3
1.Te5/Le5? b2/d5!
1.Te3! (2.Lxf4+ Sxf4 3.Tg3‡)
1. - T1c4 2.Te5! (3.Dxf5/Df6‡) Ld5 3.Txf5‡
1. - f3 2.Le5! (3.Dxf5/Df6‡) b2 3.Lf6‡
Reziprok-Beugung (mit Nowotny, nach Grimshaws).

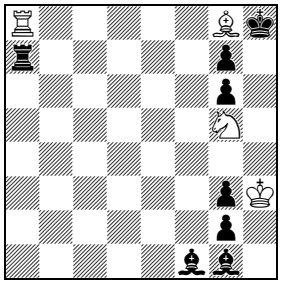
Später unter modernem Verständnis → Gut-Schlecht-Vertauschung genannt.
- Sperr-Beugung
Ausschaltung der guten Verteidigung durch Linien- (oder Feld-)Sperre.
Eine vermutlich erste bewusste Darstellung zeigt Sam Loyd (USA, 1841-1911) im Jahr 1878 (**147**).
Attraktiver ist die *konsekutive* Form, wie sie Josef [Johann] Breuer (Deutschland, 1903-1981) 1933 selbst gezeigt hat (**148**). Der Autor nennt es „getrennte Sperr-Beugung“.

147 Sam Loyd
La Stratégie 10/1878, Nr.1343, 3. Sendungspreis Pariser Turnier



‡5
1.Db4! (viele Drohungen) Lf6 (einleitendes Spiel)
2.Tg7! (2.Db5+? Ka7 3.Lc6 Tb8 4.Da5‡; aber 3. - Th7!)
Lxg7 3.Db5+ Ka7 4.Lc6! Tb8 5.Da5‡
Sperrbeugung.

148 Josef J. Breuer
Rheinische Schachzeitung 1933
Alain C. White gewidmet



‡6
1.Tc8/Td8/Te8/Tf8? La6/Lb6/Lb5/Lc5!
1.Tb8! Tb7 2.Tc8 Tc7 3.Td8 Td7 4.Te8 Te7 5.Tf8 Te8 (Tf7) 6.S(x)f7‡
Konsekutive Sperrbeugung in Magnetform!

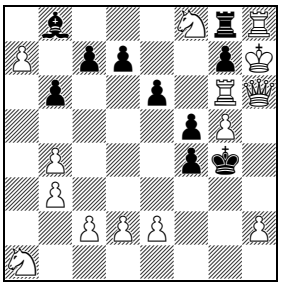
- Umwandlungs-Beugung
→ *Holst*-Beugung.
- Weglenkungs-Beugung
Beugung durch Weglenkung des Verteidigers.
- Zugzwang-Beugung
Lenk-Beugung zu einer Zugzwangs-Stellung oder Beugung durch Zugzwang (s. Köhnlein oben unter → Beugung).

Bewachung(-slinie)
→ Linienarten (Anmerkung zu Linienarten [7] und [8]).

Bewaffnete Aufseherin
→ Chinesischer Bauer.

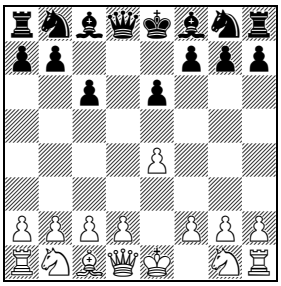
Beweispartie (BP)
Herleitung einer Stellung aus der Partieanfangsstellung PAS.
Bereits 1894 lieferte Sam Loyd (USA, 1841-1911) eine 50-züge BP für die Begründung eine → En-Passant-Schlages in einem Vierzüger (**149**), bei welchem es um die Auflösung der Stellung geht (→ Löse die Stellung auf).Sie enthält bereits etliche Motive aus der modernen Terminologie der KBP,
- eindeutige Beweispartie
Beweispartie mit eindeutiger Zugfolge.
- exakte Beweispartie
Beweispartie mit eindeutiger Zugfolge. - Die Forderung kann auch bedeuten, dass die Forderung nicht *zu früh* erfüllt ist. Dazu gibt es ein → Shortie von Tibor Orbán (Ungarn, 1956-1981) von 1976 (**150**), ein echtes Rätselstück. Indes nicht das Stammproblem.

149 Sam Loyd
The New York Chess State Association 16.8.1894



‡4
Beweispartie für **1.gxf6 e.p.+!** Kf5 2.Tg5+ Ke4 3.Dg6+ Kd4 4.c3‡: **1.g4!** e6 2.Lg2 Sc6 3.Sc3 Lc5 4.Sb5 Dg5 5.Sf3 De3 6.fxe3 Se7 7.Sh4 Sd4 8.exd4 a5 9. Le4 La7 10.Lg6 hxg6 11.Kf2 Th5 12.Ke3 Tc5 13.dxc5 Sd5+ 14.Kd4 Sb6 15.cxb7 Lb8 16.Kc5 Ta7 17.bxa7 a4 18.Sd4 b6+ 19.Kb5 Lb7 20.Tf1 Ld5 21.Ka6 Lb3 22. axb3 Ke7 23.b4 Kf8 24.Ta3 Kg8 25.Th3 a3 26.Sb3 a2 27.Kb7 a1T 28.Kc8 Ta5 29.Kd8 Th5 30.Sa1 31.b3 32.Lb2 Kh7 33.Le5 g5 34.Sg6 Kh6 35.Tf6 Th4 36.Lf4 gxf4 37.Dh1 Kg5 38.De4 Th8+ 39.Ke7 Tc8 40.Th8 41.Te8 42.Kf8 43.Kg8 44.Kh7 45Th8 Tg8 46.Sf8 Kh4 47.g5 Kg4 48.Dg6 Kh3 49.Dh6+ Kg4 50.Tg6 f5!! usw.
Ur-Beweispartie, uneindeutig.

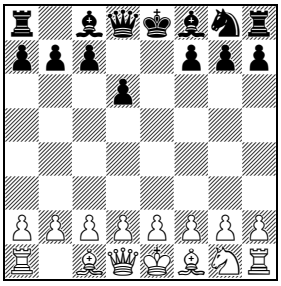
150 Tibor Orbán
Die Schwalbe 38, April 1976, Nr.1791, Lob



BP in exakt 4.0
Verführungen: 1.e4 e6 2.Lb5 c6 3.Lc6 dxc6??
oder 2.Lc4 c6 3.Le6 dxe6??
1.e4 e6 2.Lb5 Ke7 3.Ld7 c6 4.Le8 Kxe8
Exakte Beweispartie (shortie). Forderung auch: Beweispertie in exakt 8 Einzelzügen.

In der Lösungsbesprechung wurde eine Aufgabe mit gleicher Forderung zitiert von Géza Schweig (Ungarn, 1895-1957) von 1938 (**151**). Leider sind keine entsprechenden Verführungen überliefert…

151 Géza Schweig
Tükör 1938



BP in exakt 4.0 Zügen
1.Sc3 d6 2.Sd5 Sd7 3.Sxe7 Sdf6 4.Sxg8 Sxg8!
Exakte Beweispartie, früheres Beispiel (Shortie). Man sieht dem ♞g8 nicht an, dass er von b8 kommt. Dies nennt man Sibling.

- Future Proof Games (FPGs)
Eine Übersicht wird in der „Schwalbe“ 250A vom August 2011 gegeben.
- kürzeste Beweispartie (KBP)
Siehe daselbst.

Proofgame of the Future
Siehe daselbst.

Bicaptures
Weiss kann auch eine weisse Figur schlagen, Schwarz auch eine schwarze. Schachgebot bleibt jedoch orthodox.

Bichromatisierender Brettrand
Jeder Stein (auch König), der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges zu einem bichromen Stein.

Bichromer Bauer
Bauer, der seine Felderfarbe mit jedem Zug wechseln muss.

Bichromes Schach
Alle Steine sind in Bezug auf die Wirkung gegenüber den Königen zweifarbig; eigene Steine dürfen nicht geschlagen werden.

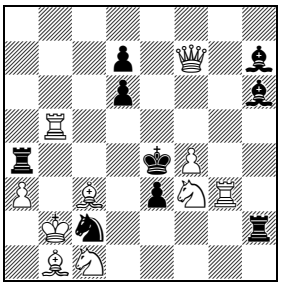
Bick
Bezeichnung für L/T-Schütze (→ Schütze).

Bicolores
Weisse Figuren geben auch dem weissen König, schwarze auch dem schwarzen König Schach.

Bidding Chess
Schachspiel, bei dem von der alternierenden Zugfolge abgewichen wird. Stattdessen hat jeder Spieler einen Satz Chips und kann auf das Recht des nächsten Zuges setzen. Es gibt kein Matt und kein Patt, und es wird bis zum Königsschlag gespielt. Es gibt einen Tie-Break Chip - which is initially held by one of the players. In the event of a tie, that player can decide either to claim the tie or to concede it. If he claims, he plays the amount of his bid to his opponent, hands over the tie-break chip, and makes or requires his opponent to make the next move; if he concedes, he claims the value of his opponent's bid and retains the tie-break chip, and his opponent decides who makes the move. Schema: wKe6, wBe7, sKe8. Suppose that White and Black each have N chips, and that White has the tie-break chip. To win, White bids 0 and concedes the tie, letting Black decide who moves next but keeping N* chips against N. If Black decides to make the move himself, he will have to move his king into danger, and White will claim the next move and capture it. If Black decides to give the move to White, White will advance his king (the player bidding higher can require his opponent to move, but cannot dictate the move that he plays), and again he will capture Black's king next move. But if White claims the tie, Black will have N* chips against N, so White will not dare to bring the kings together and will have to mark time; and on subsequent turns, Black will bid 0 and concede the tie, retaining N* chips against N and making White continue to mark time. Drawn game.

Bikos-Thema
2#: Zwei schwarze Paraden werden in verschiedenen Phasen wechselweise (reziprok) mit Schlag bzw. blocknutzend beantwortet.
Spyros Bikos (Griechenland, 1911-1987) 1948 (**152**).

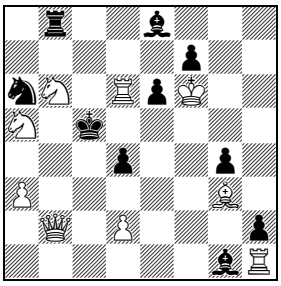
152 Spyros Bikos
Probleemblad 9/1948 (V.)



‡2
Satz: 1. - Lf5/Lxf4 2.Dxf5/Dxh7‡
1.Le5! (2.Dxh7‡) Lf5/Lxf4 2.Dd5/Dxf4‡
(1. - e2/Tb4+/Lg6/Th5 2.Sd2/Txb4/Dxg6/Lxc2‡)
Bikos-Thema, Stammproblem?
Satzmatt Dxh7 wird nur zur Drohung.

Auch dazu fand sich eine wesentich ältere Darstellung von Gustav [Hendrik] von Düben (Schweden, 1856-1939) von 1890 (**153**).

153 Gustav Hendrik von Düben
The British Chess Magazine 12/1890, Nr.666 (V.)
1. Preis



‡2
Satz: 1. - Lb5/Sb4 2.Sb3/Sxb4‡
(1. - Sc7/d3 2.Db4/De5‡) Zugwechsel!
1.a4! (Zugzwang) Lb5/Sb4 2.Dxb5/Sb3‡
(1. - Sc7/d3 2.Da3/Dc3‡ [MW]
1. - T~/Txb6/Ld7/Lc6/Lxa4/e5/Lg~
2.Sb7/Dxb6/Sxd7/Txc6/Sxa4/Td5/Tc1‡
Ur-Bikos-Thema in 2 Varianten.

Billard-Circeumwandlung
Siehe unter → Circe

Billardschach
Steine werden am Brettrand (genauer gesagt am Mittelpunkt von Brettrandfeldern) gemäss dem Gesetz „Einfallswinkel gleich Reflexionswinkel“ reflektiert. Bei Linienfiguren (Reitern) ist das einfach, bei Springern recht kompliziert.

Bindepunkt
Von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) in der „Schwalbe“ 15/1929, S.185 verwendeter Begriff: „(…) Prinzip, durch Wirkung auf einen oder von einem bestimmten Punkt aus zwei oder meherere an sich völlig selbständige Kombinationen miteinander zu verbinden.“

Bindelinie
Das Pendant zum → Bindepunkt, von Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) in der „Schwalbe“ 1929 vorgeschlagen.

Binômes
Ein Zug ist nur legal, wenn gleichzeitig (wie beim Imitator) ein anderer Stein der eigenen Partei in gleicher Richtung und Länge bewegt werden kann (und wird). Dieser Stein darf (wie der Imitator) nicht vom Brett geraten. Rochaden sind nicht erlaubt. Bauern, die einmal auf der eigenen Offiziersreihe gelandet sind, können künftig nur noch einschrittig ziehen. Bei „Binômes bicolores“ wird ein gegnerischer Stein mit bewegt. Bei „Binômes élargis“ wird ein Stein beliebiger Farbe mit bewegt.

- Binômes bicolores
Ein Zug ist nur legal, wenn gleichzeitig (wie beim Imitator) ein anderer Stein der eigenen Partei in gleicher Richtung und Länge bewegt werden kann (und wird). Dieser Stein darf (wie der Imitator) nicht vom Brett geraten. Rochaden sind nicht erlaubt. Bauern, die einmal auf der eigenen Offiziersreihe gelandet sind, können künftig nur noch einschrittig ziehen. Bei „Binômes bicolores“ wird ein gegnerischer Stein mit bewegt. Bei „Binômes élargis“ wird ein Stein beliebiger Farbe mit bewegt.

- Binômes élargis
Ein Zug ist nur legal, wenn gleichzeitig (wie beim Imitator) ein anderer Stein der eigenen Partei in gleicher Richtung und Länge bewegt werden kann (und wird). Dieser Stein darf (wie der Imitator) nicht vom Brett geraten. Rochaden sind nicht erlaubt. Bauern, die einmal auf der eigenen Offiziersreihe gelandet sind, können künftig nur noch einschrittig ziehen. Bei „Binômes bicolores“ wird ein gegnerischer Stein mit bewegt. Bei „Binômes élargis“ wird ein Stein beliebiger Farbe mit bewegt.

Biplex
= Polnischer Typ. → Zwillingsbildung durch Farbwechsel aller Steine.

Bishoprook
Doppelspringer 1:1 und 0:1. - Zieht (und schlägt) beliebig weit abwechselnd diagonal und orthogonal (aber in derselben Richtung). Kann nicht über Steine (egal welcher Farbe) hüpfen.

Bison
Kombinationsfigur aus 1:3- & 2:3-Springer = Kombinationsfigur aus → Camel + → Zebra.

Bivalve oder Sperrwechsel
Öffnen einer Linie und gleichzeitiges Schliessen einer anderen durch einen dritten Stein. - Siehe → Valve.

Blackburne‘s Matt
Bei diesem Mattbild sind drei Leichtfiguren beteiligt. Der schwarze König gerät ins Kreuzfeuer der Läufer. Benannt ist es nach dem englischen Grossmeister Henry Blackburne (1841-1924).

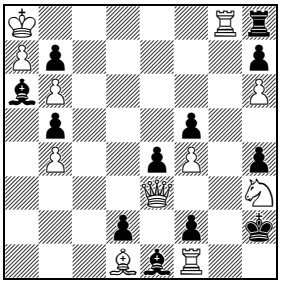
Blackcap
→ Schlagzickzack bzw. → Schwarzschläger.

Black correction
Nicht genau übersetzbarer englischer Begriff für → fortgesetzte Verteidigung mit der Besonderheit, dass dieser auch auf Zugzwang anwendbar ist, wo von Verteidigung (gegen eine Drohung) keine Rede sein kann. Der englische Ausdruck wird allgemein als genauer betrachtet.

Bláthy-Matrix
Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) suchte zeitlebens eine Matrix (Spielanlage), um ein möglichst langes Problem zu konstruieren. Lange Zeit existierten keine Computerprogramme, die seine Versuche auf Korrektheit überprüfen konnten. - Siehe → längstes Matt.

Bláthy-Thema
Kürzester quadratischer Rundlauf (→) eines Springers zwecks → Tempoverlusts. - Siehe auch → *Springer*-Rundlauf. Braucht kein S# zu sein.
Namesgeber und Erstdarsteller ist Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) 1913 (**154**).

154 Otto Titus Bláthy
Deutsche Schachzeitung 8/1913, S.242, Nr.F

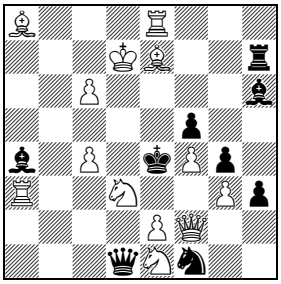


S‡4
Satz: 1. - Txg8‡
1.Sg5! Kg2 (1. - h3? 2.Sxh3) 2.Sf3+ Kh3 3.Sg1+ Kh2 4.Sh3 Txg8‡
Bláthy-Thema.

Blend
[engl. =Mischung]: Themen-Blend. Darstellung mit Verbindung mehrerer Themen. - Siehe auch → cumul des thèmes.

Blikeng-Thema
2#: Taskaufgabe. Mindestens drei weisse Figuren werden von Schwarz entfesselt, sodass sie mattsetzen können.
Dazu fand ein Gedenkturnier 1976 zu Ehren von Bjärne Blikeng (Norwegen, 1913-1999) statt. Die Idee zu diesem Thema kam dem Autor vermutlich 1975 (**155**).

155 Bjärne Blikeng
Postsjakk 6.9.1975 (V.*), 2. Lob



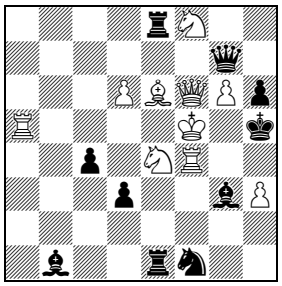
‡2
1.Sc2! (Dd4‡) Da1/Lg7/Lxc2 2.Sc5/c7/Lf6‡
(1. - Dxd3+, Dxc2/Txe7+/Lxc6+/Se3 2.cxd3/Txe7/Lxc6/Dxe3‡)
Blikeng-Thema.

* Korrektur: + ♟h3 gegen Dual 2.Dg2‡

Neu war die Idee allerdings nicht. Bereits 1907 veröffentlichte Godefrey F. Heathcote (Grossbritannien, 1870-1952) eine Vierfach-Setzung des Themas (**156**).

Block (Blockung)
Schädliche Verstellung (Besetzung) eines Fluchtfeldes des eigenen Königs. Auch → „Selbstblock“ genannt.
- Anti-Block
→ Entblockung (schwarz-schwarz). - Siehe auch → Feldräumung, bzw. → Räumungsopfer (weiss-weiss).
- Fernblock
Siehe daselbst.

156 Godefrey Heathcote
The Norwich Mercury 1907, Task-Turnier 1. Preis



‡2
1.Ke5! (2.Kd4‡) Da…d7/Ta…c8/Lf2,h4/Se3 2.Df5/Lg4/D(x)h4/Sxg3‡
(1. - Dxf6+/Txe6+/Txe4+/Lxf4+ 2.Kxf6/Kxe6/Kxe4/Kxf4‡)
Ur-Blikeng-Thema, 4-fach.

- Fesselblock
In einem → Mustermatt gefesselter schwarzer Stein am König, mit Matt unter Nutzung der → Fesselung.

Blockade
Studie/Partie: Das Blockieren eines Bauern, gewöhnlich eines vorgezogenen Bauern, indem ein Stein direkt vor ihm aufgestellt wird. – Im Prinzip dasselbe im Schachproblem, aber nicht auf Bauern begrenzt (siehe z.B. → Laitinen-Blockade).

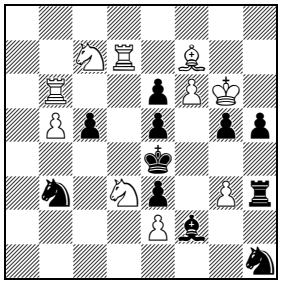
Blockadeschach
Es dürfen sich nur Steine derselben Gangart schlagen. Könige können daher nicht schlagen.

Blockdrehung
Weisse Zugnot wechselt in Drohung.

Blocker
Kann auf jedes beliebige Feld gezogen werden, kann aber nicht schlagen (nichtschlagender → Allspringer).

Blockpunkt
≠ Triblock (→). Ein Feld, das zwei (oder mehr) gleichfarbige Steine betreten können. Zieht einer dieser Steine auf dieses Feld, können es die anderen nicht mehr besetzen. Meist wird ein wechselseitiger Blockpunkt betrachtet; d.h. der Blockpunkt wird in verschiedenen Abspielen von allen beteiligten Steinen besetzt.

157 Siegfried Brehmer
National-Zeitung (Essen) 1937



‡3
1.Txe6 **A**/Lxe6 **B**/Sxe6 **C**? Lxg3 **a**/Sxg3 **b**/Txg3 **c**!
1.Td8! (2.Le8) Lxg3 **a**/Sxg3 **b**/Txg3 **c**
2.Lxe6 **B**/Sxe6 **C**/Txe6 **A**! ~ 3.Lf5/Sxg5/Txe5‡
Blockpunkt schwarz und weiss mit zyklischem Banny-Thema, dazu auch Balbo-Thema. Ob auch die Erstdarstellung?

Siegfried Brehmer (Deutschland, 1917-1996) zeigte 1937 einen *zyklischen* schwarzen und weissen *drei*fachen Blockpunkt (**157**).

„block-threat"-Problem
2#: Zugwechsel-Problem (→) mit Übergang zur Drohung in der Lösung.

Blockwechsel
Es gibt zwei Möglichkeiten des Blockwechsels:
- a) ein Stein blockt in einer Phase ein Fluchtfeld des eigenen Königs, in anderen Phasen andere Fluchtfelder (Selbstblocks).
- b) ein Fluchtfeld wird in n Phasen von verschiedenen Steinen geblockt.

Blockzüger
Schwarz muss stets so ziehen, dass möglichst viele eigene Steine um seinen König versammelt sind.

Boa
(Anspielung auf die Schlangenart dieses Namens): Zieht und wirkt wie die Kombinationsfigur aus → Spiralspringer und → Diagonal-Spiralspringer, aber jeweils nur auf der ‚weiten' Wicklung der orthogonalen oder diagonalen Spirale.

Boburger Schach
Weisse Bauern dürfen auch auf der 5., schwarze Bauern auch auf der 4. Reihe umwandeln. Wird dieses Umwandlungsrecht nicht sofort beim Betreten der entsprechenden Reihe wahrgenommen, verfällt es. Das Recht und die Pflicht zur Umwandlung auf der letzten Reihe bleiben erhalten.

Bock
Hindernisstein für alle → Hüpfer.

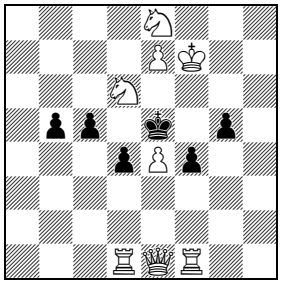
Bockiges Pferd
Zieht auf Damenlinien und stoppt vor der ersten Figur auf der Linie.

Bodenmatt
Beim Bodenmatt wird der König durch das Läuferpaar Matt gesetzt, dem ein Damenopfer vorangeht.
Den Namen erhielt diese Kombination von Samuel Boden, einem englischen Schachspieler des 19. Jahrhunderts. Im deutschen Sprachgebiet ist dieser Name wenig verbreitet.

Bogdanov-Komplex
2#-Themenzyklus elementarer Kombinatorik, dargestellt in drei Tabellen, beinhaltend die drei folgenden Züge:
1. Schlüssel, 2. Drohung, 3. Varianten. – Festgehalten in „contunue" (~ „prodolschenje sleduet") von Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) von 2004, S.112:
- 1. Tabelle: zeigt Möglichkeit von Zerstörung (? = Verteidigung?) im schwarzen Spiel: 1 Zug in jeder Phase ist neu, aber der zweite bleibt gleich.
- 2. Tabelle: zeigt Möglichkeit von Zerstörung (?) im weissen Spiel bei identischen schwarzen Zügen.
Tabelle: zeigt Möglichkeit von Zerstörung (? = Verteidigung?) im schwarzen und weissen Spiel.
Bogdanov erwähnt in seinem Werk noch weitere Entwicklungen aus dem Bogdanov-Komplex, die hier aus diversen nicht diskutiert werden können. Praktisch zu jedem 'seiner' Themen entwickelt er einen „Komplex".
Um einen noch grösseren Themenkreis einzugrenzen, verwendet er sogar den Begriff „Vektor".
In der Problemschach-Nomenklatur haben diese Themen sich kaum namentlich durchgesetzt.
Es wurde versucht, hier einige davon darzustellen.

Bogdanov-Thema
In einer Aufgabe mit mehrphasigem Wechsel des Spiels werden die weissen Mattzüge (oder die 2. weissen Züge in Drei-, und die 2., 3. etc. weissen Züge in Mehrzügern) von Verführungsvarianten zu Schlüsselzügen von mindestens zwei anderen Phasen des Spiels.
Aus diesem allgemein gehaltenen Thema gestaltet er einen umfangreichen Komplex, den er in seinem PDF-Buch „contunue" (~ „prodolschenje sleduet") von 2004 vorstellt.
Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) selber zeigt eine Aufgabe aus dem Jahr 1973 (**158**).

158 Evgenij Bogdanov
Radjanske Slovo 1973

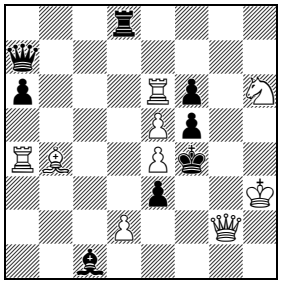


‡2
Satz: 1. - d3 **a**/f3 **B** 2.Dc3 **A**/Dg3 **B**‡
1.Dc3 **A**? (2.Dxc5 **C**‡) dxc3/c4 2.Td5/Dxd4‡;
aber 1. - f3 **b**!
1.Dg3 **B**? (2.Dxg5 **D**‡) fxg3/g4 2.Tf5/Dxf4‡;
aber 1. - d3 **a**!
1.De3! (Zugzwang) d3 **a**/f3 **b** 2.Dxc5 **C**/Dxg5 **D**‡
(1. - c4/g4 2.dxd4/Dxf4‡ 1. - dxe3/fxe3 2.Td5/Tf5‡
1. - b4 2.Sc4‡)
Bogdanov-Thema, mit Hannelius-Thema.

Bogdanov-Makaronez-Thema
2#: Die Verführungsschlüssel kehren als Mattzüge in der Lösung wieder.

1.A/B?
1.S! (2.x#) x/y 2.A/B#

159 Evgenij Bogdanov
Suomen Shakki 11/2006 (V.)



‡2
Satz: 1. - fxe4 2.Dg3/Dg4‡
1.Ld6 **A**? (2.Dg3‡) Tg8/Dg7 2.exf6/exf5‡; aber 1. - Dd4!
1.Lc5 **B**? (2.Dg3‡) Tg8/Dg7 2.exf5/Lxe3‡; aber 1. - Td4!
(1.exf6? [2.Dg3‡] Tg8 2.Ld6‡; 1. - Dg7!)
1.exf5! (2.Dg4‡) Dg7/Tg8 2.Ld6 **A**/Lc5 **B**‡
(1. - exd2 2.Lxd2‡)
Bogdanov-Makaronez-Thema.

Bogdanov-Makaronez-Thema

		a	b
A			
B			
		A	B

Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) 2006 (**159**), die Rolle von Leonid Makaronez (Ukraine/Israel, *1948) ist nicht klar. - ‚Erinnert' stark ans → Banny-Thema.

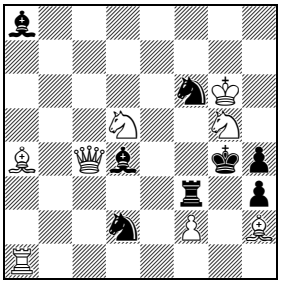
Bogdanov-Rudenko-Thema
2#: Das Thema erhielt seinen Namen im Jahr 1982 nach der Veröffentlichung einer Reihe von Problemen.

Bogdanov-Rudenko-Thema

		a	b	c	d	e	f	g
		A	B	C				
	A,B				D	E		
	C						A	B

Das Beispiel stammt von Bogdanov (**160**) , Co-Autor ist Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016):

160 Evgenij Bogdanov
Revista Română de Şah 10/1982, Nr.4611



‡2
Satz: 1. - Ta3/Txf2/Tf4 2.Sxf6 **A**/Se3 **B**/Tg1 **C**‡
1.Ld1? (2.Sxf6 **A**/Se3 **B**‡)
1. - Sde4 (Sxc4)/Sfe4 (Sxd5) 2.Lxf3/Dc8‡;
aber 1. - Lxd5!
1.De2! (2.Tg1 **C**‡)
1. - Lxf2/Lc5 2.Sxf6 **A**/Se3 **B**‡
1. - Sde4/Sfe4 2.Dxf3/Ld7‡ (Mattwechsel!)
(1. - Lxa1/Sf1 [Sb1]/Sh5 2.Se3/Dxf3/Ld7‡)
Bogdanov-Rudenko-Thema.

Bogdanov-Rytschkov-Thema
2#: Drohreduktion und Drohrückkehr in 3 (oder mehr) Phasen gemäss folgendem Schema:

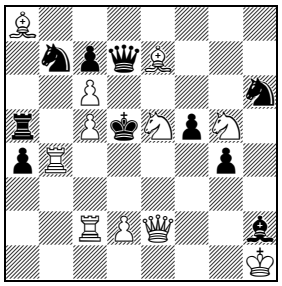
1.V_1? (2.A/B/C#) a!
1.V_2? (2.A/B#) b!
1.S! (2.C#) a/b 2.A/B# (B/C#)

Bogdanov-Rytschkov-Thema

		a	b
	A,B,C	!	
	A,B		!
	C	A	B

In der Lösung sind auch andere Paraden erlaubt.
Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) und Wladimir [Nikolajewitsch] Rytschkov (Ukraine, Russland, *1955) 1987 (**161**).

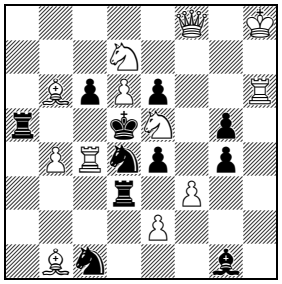
161 Evgenij Bogdanov und Wladimir Rytschkov
Suomen Shakki 9/1987, Nr.1846, 1. Preis



‡2
1.Lf6? (2.Dg2 **A**/Dc4 **B**/Dd3 **C**‡) Sxc5 **a**!
1.d4? (2.Dg2 **A**/Dc4 **B**‡) Sd6 **b**!
1.Te4? (2.Dc4 **B**/Dd3 **C**‡) Lxe5!)
1.Sg6! (2.Dg2 **A**‡) Sxc5 **a**/Sd6 **b** 2.Dc4 **B**/Dd3 **C**‡
(1. - Kxc6 2.Lxb7‡)
Bogdanov-Rytschkov-Thema.

Bogdanov-Soroka-Thema
3#: Eine Erweiterung des Gorislawskij-Themas (identisch mit dem → Ostsee-Thema) in Anlehnung an das → Caprice-Thema im Spiel der weissen Figuren, verkoppelt mit Funktionswechsel der schwarzen Züge in denselben Varianten.
Eine präzise Definition ist im Buch „Fortsetzung folgt" („Prodolschenje sleduet") allerdings nicht zu finden.
Eine gemeinsame Darstellung von Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) und Iwan [Iwanowitsch] Soroka (Ukraine, *1960) stammt von 1985 (**162**). Hier ziehen drei schwarze Steine gegen die Drohung unter Funktionswechsel nach f3 (eine verteidigt, die anderen bleiben gefesselt), und Weiss antwortet durch Züge nach e4, was die Idee verstärkt.
Die Lösungsbesprechung lautete: „Ein Dreifachfesselungsmatt (→ Oniţiu-Thema) wird in die drei daraus möglichen Zweifachfesselmatts aufgedröselt."

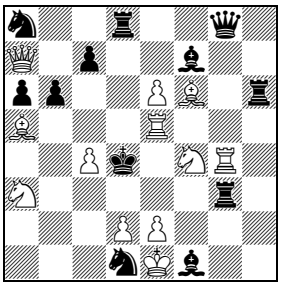
162 Iwan Soroka und Evgenij Bogdanov
Die Schwalbe 93, April 1985, Nr.5113, 3. Preis



‡3
1.Th4! (2.fxe4+ Kxe4 3.Df3‡)
1. - exf3 2.e4+! Kxe4 3.Df3‡
1. - Txf3 2.Lxe4+! Kxe4 3.Dxf3‡
1. - Sxf3 2.T(c)xe4! (3.Sf6‡) Kxe4 3.Dxf3‡
1. - gxf3 2.T(h)xe4! Kxe4 3.Dxf3‡
(1. - e3 2.Lxd3 [3.Le4/Txd4‡];
1. - gxh4 2.f4 ~ 3.Sf6‡)
Bogdanov-Soroka-Thema.

Bogdanov-Tokar-Thema
2#: Ineinandergreifende weiss-schwarze zyklische Verschiebungen von verschiedenen Figurenarten und Feldern in einer Phase.
Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) und Iwan [Wassiljewitsch] Tokar (Russland, *1947) im Jahr 1975 mit drei Umwandlungsfiguren (**163**).

163 Iwan Tokar und Evgenij Bogdanov
„Mat“ 11/1975, Nr.1326



‡2 (3 Umwandlungs-Figuren)
1.Dxc7! (2.Sc2‡)
1. - Se3 **Aa** 2.Lc3 **Bb**‡
1. - Tc3 **Cb** 2.Sc6 **Ac**‡
1. - Lg6 **Bc** 2.Te3 **Ca**‡
(1. - Sxc7/Dg6,h7/Txa3 2.Lxb6/Dxd8/Sg6‡)
Bogdanov-Tokar-Thema.
Die Grossbuchstaben stehen für die Figurenart, die Kleinbuchstaben für die Felder.

Bogdanov-Udarzev-Thema
2#: Baut auf dem 2-phasigen → Prikarpatskaja-Thema auf. Die Satzmatts werden zu Schlüsseln in 2 weiteren Phasen. Nach jeweils (mindestens) einer Themaparade folgt ein neues Matt.

1. - a/b 2.A/B#
1.A? a (b) 2.x#
1.B! b (a) 2.Y#

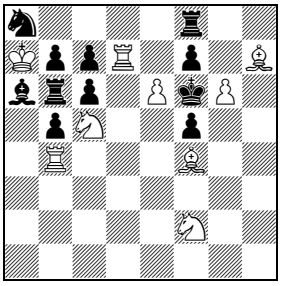
Bogdanov-Udarzev-Th., Form 1

		a	b
		A	B
A		x	
B			Y

Form 2

		a	b
		A	B
A			x
B		Y	

164 Valentin Udarzev und Evgenij Bogdanov
Probleemblad 1985, Nr.9110, 1. Preis

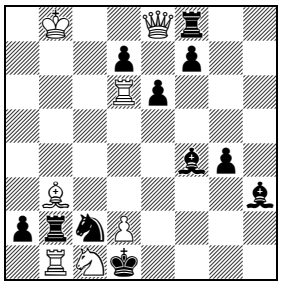


‡3
Satz: 1. - fxg6 **a** 2.Sfd3 **A** g5 3.Le5‡
1. - fxe6 **b** 2.Sh3 **B** e5 3.Lg5‡
1.Sfd3 **A**? fxg6 **a** 2.Lh6 g5/f4/T~ 3.Lg7/Txf4/Tf7‡
1. - fxe6 **b** 2.Se5 ~ 3.Tf7‡; aber 1. - Kg7!
1.Sh3 B! (Zzw.) fxg6 **a** 2.Sg5 T~ 3.Tf7‡
1. - fxe6 **b** 2.Lg5+ Ke5 3.Sfg5‡
(1. - Kg7 2.Le5+ Kh6 3.Th4‡)
Bogdanov-Udarzev-Thema mit Zagorujko.

Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) und Valentin [Fedorowitsch] Udarzev (Russland, *1935) zeigen 1985 eine 3-zügige Umsetzung zum Bogdanov-Udarzev-Komplex (**164**).

Bogdanov-Wladimirov-Thema
H#2: Zusammenspiel schwarzer Selbstfesselung(-en) und weisser Rückkehr nach Entfesselung der schwarzen selbstgefesselten Figur.
Das erste Beispiel von 1986 komponierte Evgenij Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) noch alleine (**165**), später entstanden weitere zusammen mit Jakov [Georgjewitsch] Wladimirov (Russland, *1935).

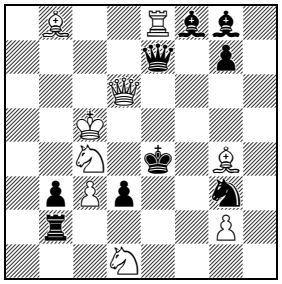
165 Evgenij Bogdanov
Junger Leninist (Wolgograd) 1986
6. Birnov-Gedenkturnier, 1. Preis



H‡2 b) ♘♞c1↔c2
a) **1.Lxd2!** Txe6 2.Lxc1 Td6‡
b) **1.Txc2!** Lxe6 2.Txd2 Lb3‡
Bogdanov-Wladimirov-Thema.

Bograd-Thema
Der Schlüsselstein (selbst-) entfesselt den weissen Stein A und droht etwas. Die Verteidigung ist ein „mouvement Pelle“, der A direkt wieder fesselt, dieser zieht aber trotzdem. (Enthält das Cristoffanini-Thema).
Leib Bograd (Rumänien, Daten?) 1937 (**166**).

166 Leib Bograd
Wiener Schachzeitung Nr.7, April 1937, S.111
Nr.3425



‡2
1.Kb6! (2.Dd4‡) De6 2.Dc6‡
Bograd-Thema.

böhmische Aufgabe
Aufgabe mit besonderer Wertschätzung bzw. Häufung von Mustermatts oder Echomatts.

Böhmische Schule
Eine in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts (1862 gemäss einem Thematurnier) entstandene Kunstrichtung. Ausgehend von Antonin König (1836-1911), bekannt geworden durch die Werke der (damals) weiteren ‚tschechoslowakischen‘ (heute Republik Tschechien) Komponisten Josef Pospišil (1861-1916), Jan Dobruský (1853-1907), Jiří Georg Chocholouš (1856-1930) u.a. und wohl am genialsten dargestellt durch Miroslav Havel (damalige Tschechoslowakei, 1881-

1958), bezweckt die böhmische Schule die Realisation reiner Mattstellungen (dazu gehören mindestens drei → Muster- bzw. → Modellmatts) unter gleichzeitiger Beachtung grösster Ökonomie der Mittel (Figurenmaterial, Zügezahl) und einer möglichst ästhetischen Anordnung der Figuren.
In den ersten drei Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts lagen einander die Anhänger der böhmischen und der → logischen Schule immer wieder in den Haaren, weil die „Böhmen“ den „Logikern“ unökonomische Konstruktion vorwarfen und nicht verstehen konnten, dass es diesen nicht um die Mattstellungen, sondern nur um die zweckreine Darstellung strategischer Kombinationen ging.
Emil Palkóska (1871-1955) verlieh durch Einflechtung die von der neudeutschen Schule geforderten strategischen Momente der Böhmischen Schule neuen Auftrieb und Glanz (allerdings unter gewissen Anfechtungen seitens der orthodoxen Richtung sowohl der Böhmischen als auch der Neudeutschen Schule).
Inzwischen hat die böhmische Schule ihre beherrschende Stellung längst verloren, aber es werden nach wie vor erstklassige Mattbilderprobleme komponiert.
Noch prägnanter war dieser Anspruch in der sog. → Grazer Schule nach Hans Lepuschütz (Österreich, 1910-1984).
Aus „Idee und Ökonomie im Schachproblem“ von Emil Palkóska 1928, „problemschach“ von Werner Sidler und „Schach für Nussknacker“ von Friedrich Chlubna 1994.
„ … dass es der böhmischen Schule eigentlich um etwas Anderes geht: Der böhmische Komponist soll eine meisterhafte Beherrschung des weissen Figurenmaterials nachweisen“ schreibt Erik Zierke (deutscher Löser und Theoretiker, *1969) über den „inhaltlichen Hintergrund der Regeln von Problemschulen“ in der „Schwalbe“ 233 Oktober 2008.

Bondisseur ballon (BB)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BB verringern oder erhöhen sich beide Koordinaten schrittweise so lange, bis eine das Minimum 0 oder das Maximum 7 erreicht hat. Danach verändern sie sich in entgegengesetzter Richtung ...

Bondisseur dégonflable (BD)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BG verringern sich beide Koordinaten schrittweise so lange, bis eine das Minimum 0 erreicht hat.

Bondisseur extensible (BE)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BE erhöht sich seine zweite Koordinate schrittweise so lange, bis das Maximum 7 erreicht ist. Danach verändert er sich nicht mehr.

Bondisseur gonfable (BG)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BG erhöhen sich beide Koordinaten schrittweise so lange, bis eine das Maximum 7 erreicht hat.

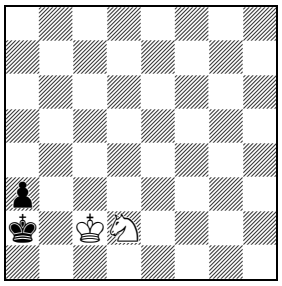
Bondisseur rétractable (BR)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BR verringert sich seine zwei Koordinate schrittweise so lange, bis das Minimum 0 erreicht ist. Danach verändert er sich nicht mehr.

Bondisseur variable (BV)
Eine Sonderform des m:n-Springers. Nach einem eigenen Zug des BV verringert oder erhöht sich seine zweite Koordinate schrittweise so lange, bis das Minimum bzw. das Maximum erreicht ist. Danach verändert sie sich in entgegengesetzter Richtung ...

Bonus Socius (-Manuskript)
Bezeichnung für ein in Florenz von unbekanntem Autor erschienenes lateinisches Manuskript („Bonus Socius“ [*[lat.]* = Guter Geselle]) aus der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts (ev. 1266) mit einer Sammlung von 194 → Mansuben, die fahrenden Schachspielern dazu diente, in Schenken und an Fürstenhöfen die Zuschauer mit überraschenden Problemwendungen zu verblüffen und zu Wetten zu veranlassen. Breuer (→) datiert so: um 1250-1300 und 1. Hälfte des 16. Jahrhunderts.

- Bonus-Socius-Springer(-Mattführung)
Auf obiges Manuskript („Bonus Socius“ [*[lat.]* = Guter Geselle]) zurückgehendes Matt, bei welchem der schwarze König am unteren Rand oder in einer unteren Ecke steht, ein Fluchtfeld wird dabei von einem weissen Springer gedeckt, der nach der Blockierung dieses Feldes durch einen vorrückenden sB mattsetzen kann (**167**). Die Mattführung hat viele Komponisten zu eigenen Interpretationen inspiriert.

167 Bonus Socius Manuskript
Ende 13. Jahrhundert (vermutlich 1266), Nr.108



‡5 2 Lösungen
I) **1.Se4!** Ka1 2.Sc5 Ka2 3.Sd3 Ka1 4.Sc1 a2 5.Sb3‡
II) **1.Sf3!** Ka1 2.Sd4 Ka2 3.Se2 Ka1 4.Sc1 a2 5.Sb3‡
Bonus Socius-Springer-Mattführung.

„Bonus Socius“ heisst im englischen „Good Companion“, woraus sich der → „Good Companion Chess Club“ oder kurz „GCCC“ ableitete, eine ab 1914 gegründete Zeitschrift für Zweizüger, wo die sog. → Englisch-Amerikanische Schule gepflegt wurde.

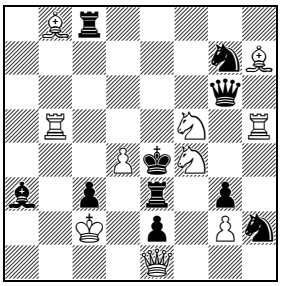
Bords collants
Jeder Stein (auch König), der den Brettrand betritt, wird zum Dummy.

Boros-Thema
Der Mattzug fesselt indirekt einen schwarzen Stein und nutzt diese Fesselung.
Sándor Boros (Ungarn, 1907-1944) 1933 (**168**).

Bosheiten im Einzüger, die drei …
Retro: Von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) eingeführte Redewendung, welche die versteckten und *wohlbegründeten* (→ Kodex) Lösungen in einzügigen Retro-Problemen bezeichnen:
- a) → Rochade,
- b) → En-Passant-Schlag und
- c) unüblicher Anzug (→ Anzug, unüblicher).

Siehe → Einzüger.

168 Sándor Boros
Tijdschrift vd KNSB 5/1933, Nr.6139, 1. Preis



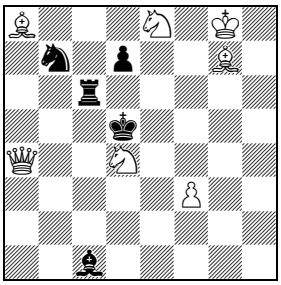
‡2
1.Sxe2! (2.Te5‡)
1. - Sf3/Sg4/Lc5/Tc5 2.Sfxg3/Sexg3/Sxc3/Sd6‡
(1. - Txe2+/Df6/De6/De8/Dd6
2.Dxe2/Sd6/Sfxg3/Sexg3/Sxd6, Sfxg3‡)
Boros-Thema in Vierfachsetzung, mit doppelwendigem Grimshaw auf c5.

- Bosheiten, die vier …
Retro: Zu den drei Bosheiten im Einzüger kann noch diejenige der zulässigen/unzulässigen Umwandlungsfigur (siehe unter → Zwillinge) kommen.

Bosma-Schach
Ein Doppelschach kann (auch) dadurch pariert werden, dass sich die im Schach befindliche Partei in ein weiteres hineinbegibt, so dass ein Dreifachschach entsteht. Das Schlagen des Königs bleibt unzulässig.

Bottacchi-Thema
Nach dem Schlüsselzug sind zwei schwarze Steine halbgefesselt. In den Themavarianten blockt jeder schwarze Themastein ein potentielles Fluchtfeld des schwarzen Königs und fesselt dabei indirekt den anderen schwarzen Stein. Weiss nutzt gleichzeitig Feldblock und Fesselung im Mattzug aus.
Antonio Bottacchi (Italien, 1900-1969) 1918, einfach und doppelt (**169** und **170**).

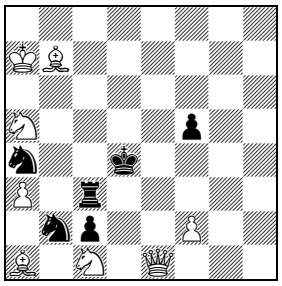
169 Antonio Bottacchi
L'Italia Scacchistica 5/1918, 5. ehrende Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Kc5 2.Db5‡
1.Se6! (2.De4‡) Tc4/Txe6/Sc5/Sd6/Kxe6
2.Dxd7/Db5/S6c7/S8c7/De4‡
Bottacchi-Thema.

Bouncer
Zieht auf Damenlinien, muss aber am Brettrand oder an einer beliebigen Figur (der ersten auf der vom Bouncer beschrittenen Linie) reflektieren. Er zieht dabei so, dass der Abstand zwischen seinem Ausgangsfeld und dem Reflexionsfeld verdoppelt wird. Zur Längenzählung wird die Anzahl der Felder inklusive des Reflexionsfelds, jedoch ohne das Ausgangsfeld, gezählt und verdoppelt. Bei Reflexion am Rand wird dabei ein fiktives Feld „hinter" dem Rand als Reflexionsfeld angenommen, z.B. Bouncer e6-a6 über rechten Rand: BOe6→ „i6"=4 & BO„i6"→ a6=8; oder BOd8-c7 über oberen Rand: BOd8→ „e9"=√ 2 & BO"e9"→ c7=2√ 2.

170 Antonio Bottacchi
L'Italia Scacchistica 5/VIII 5/1918, Nr.1589 1. ehr. Erw.



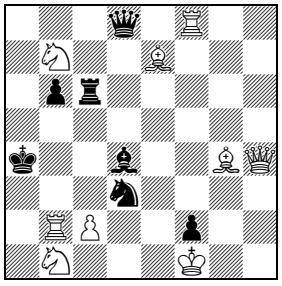
‡2
Satz: 1. - Tc5/Kc5 (Te3) 2.D(x)e3/De5‡
1.f4! (2.De5‡)
1. - Te3/Tc5 2.Db4/Dd2‡
1. - Sd3/Sc4 2.Scb3/Sab3‡
Bottacchi-Thema, Doppelsetzung.

Bouncy Chess
Bauern und Türme ziehen normal, Springer sind Bouncy Knights, Läufer und Dame reflektieren nur im 90°-Winkel. Auch Könige können im 90°-Winkel reflektieren (also z.B. 1.Kh2-g1-f2). Nullzüge sind nicht erlaubt.

Bouncy Knight
Springer, der nach einem Zug ohne Schlagfall auf ein Randfeld einen weiteren Zug machen darf, jedoch nicht zurück auf das Feld, von dem er kam.

Bouttier-Thema
2#: Der Schlüsselstein A fesselt die Steine a und b für eine Mattdrohung. Eine Verteidigung schlägt A, eine andere selbstentfesselt a, eine dritte b.
Pierre Bouttier (Frankreich, *1914) 1970 (**171**).

171 Pierre Bouttier
L'Indépendant-Dimanche de Perpignan 1970



‡2
1.Ld7! (2.Sc3‡)
1. - Dxd7 2.Ta8‡
1. - Sb4/Sf4 2.T(x)b4‡
1. - b5 2.Ta2‡
(1. - Sc5 2.Dxd4‡)
Bouttier-Thema.

B/Q-Battering Ram
Ein nichtschlagender Stein, der wie ein Läufer („B") zieht; wenn er sein Zielfeld erreicht hat, stösst er auf Damenlinien (Q) in alle Richtungen derart, dass benachbarte Steine ein Feld weitergestossen werden; diese stossen gegebenenfalls auf ihrem Zielfeld stehende Steine in gleicher Richtung weiter. Im Gegensatz zu einem Zug des → Tanks werden gegnerische Steine dabei nicht schlagen, aber genauso wie beim

Tank können Steine auch über den Brettrand gestossen werden. Die Drohung, den gegnerischen König über den Brettrand zu stossen, gilt als Schachgebot.

BR
→ Bondisseur rétractable.

Brabec-Thema (Brabec-Wechsel)
2#: Zyklischer Motivwechsel (2 Paraden, 3 Phasen). Die den Paraden zugeordneten Verteidigungsmotive wechseln in zyklischer Versetzung von Phase zu Phase.
„Juraj Brabec war einst einer der führenden Experten für Wechsel in 2 Varianten und drei Phasen. Er erzählte mir einmal, dass er alle verschiedenen Möglichkeiten eines Wechsels von 3x2 Varianten finden wolle, inbegriffen so bekannte Themen wie Klassischer Zagorujko (aA, bB - aC, bD - aE, bF), Karussell-Wechsel (aA, bB - bC, cA - cB, aC), Paradenwechsel in drei Phasen (aA, bD - aB, cD - aC, dD) usw. Es gibt sicher mehr als 100 solche thematische Komplexe.“ Soweit Juraj Lörinc (Slowakei, *1973) auf seiner Website. - V/V (→) geben in ihrer Enzyklopädie vier Typen an:

Typ 1:

		a	b	c	d
x		A	B		
Y				C	
Z					D

Typ 2:

		a	b	c	d
x		A	B		
Y				A	
Z					B

Typ 3:

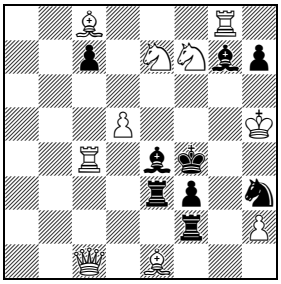
		a	b
x		A	B
Y			A
Z		B	

Typ 4:

		a	b	c	d
x		A	B		
Y		C		A	
Z			D		B

Juraj Brabec (Slowakei, *1938) im Jahr 1970 (**172**). - Nimmt das → Mlynka-Thema vorweg.

172 Juraj Brabec
Slowakischer Schachbund 2.2.1970, 1. Preis



‡2
1.d6? (2.Sd5‡) Td2/Ld4 2.Lg3/Tg4‡; aber 1. - c6!
1.Lf5? (2.Txe4‡) Td2/Ld4 2.Lg3/Tg4‡; aber 1. - Sg5!
1.Sf5! (2.Dxe3‡) Td2/Ld4 2.Lg3/Tg4‡
Brabec-Thema.

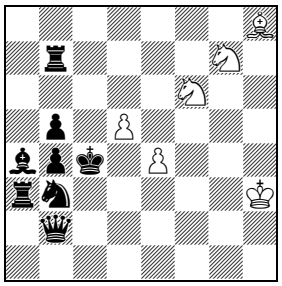
Brasilianisches Motiv
→ Brasilien-Thema.

Brasilianisches Schach
Jeder Stein (ausser dem König) kann statt eines Schlages einen gegnerischen Stein in Richtung und Länge seines Zuges vor sich her schieben (Bauern schieben diagonal). Kettenreaktionen sind möglich.

Bratislavaschach
→ Pressburger Schach.

Brasilien-Thema
H#2-3: Auf den zwei Feldern, auf denen ein weisser Springer Schach bieten kann, würde dieser eine weisse Deckungslinie (Turm/Läufer) verstellen. Deshalb zieht Weiss in jeder von zwei Phasen zuvor antikritisch. - Von Chris [John] Feather (Grossbritannien, *1947) im April 2000 in einem Artikel in „Orbit“ eingeführt. Den Namen wählte er der brasilianischen Komponisten um Félix Sonnenfeld wegen, welche das Thema zeigten (z.B. im Deca-Tournament 1937/38).
Eine Darstellung von ihm stammt aus dem Jahr 1997 (**173**). - Die Idee wurde bereits 1930 dargestellt.

173 Chris Feather
Variantim 2/1997, Nr.549
Israel Ring Turnier 1996/97, Preis



H‡3 b) c4↔b3
a) **1.Txg7!** Sg4 2.Tc7 Lxb2 3.Tc5 Se5‡
b) **1.Dxf6!** Se6 2.Df2 La1 3.Da2 Sd4‡
Brasilien-Thema.

Braune-Genre
Schachaufgaben mit „symmetrischen Echo-Modellen“. Im Gegensatz zu den asymmetrischen Aufgaben (→ Symmetrie) ist die Spielanlage bei Braune mehr oder weniger symmetrisch, aber auch die Lösung.
Der Begriff geht auf Robert Braune (Ehemaliges Jugoslawien, 1845-1924) zurück.
Alain C. White widmete ihm 1913 das Buch „Robert Braune - Apôtre de la Symétrie“. Ein Grossteil der Auflage ist aber verschollen. Nur wenige Exemplare gelangten in Privatbesitz, und sind nur für horrende Preise zu haben.

Brechtschach
Jede Partei verwandelt bei jedem Zug nicht bewegte eigene Steine schrittweise gemäss dem Schema K-D-T-L-S-B-K... oder dem Schema K-B-S-L-T-D-K-B... Bei Brechtschach Typ a (Normalfall, falls nichts weiter angegeben ist) hat jede Partei zu Beginn die freie Wahl der Verwandlungsrichtung. Bei Brechtschach Typ b legt die Schlüsselpartei die Verwandlungsrichtung der anderen Partei als zur Verwandlungsrichtung der eigenen Partei gleich- oder gegensinnig fest. Die einmal zu Beginn festgelegte Richtung muss beibehalten werden. Grundsätzlich läuft das Spiel ab mit Brechtschachzügen; ist ein Brechtschachzug legal möglich, so muss ein solcher geschehen. Ein Brechtschachzug ist gekennzeichnet durch:

- 1.) Bewegung und
- 2.) Verwandlung (nicht bewegter eigener Steine). Hiezu gibt es Einschränkungen:
 - a) Ein Schachgebot muss unmittelbar durch eine „Bewegung“ abgewehrt werden (ergo gibt es nur orthodoxe Matts).
 - b) Es darf höchstens einen König je Partei - dies gilt nicht, wenn zusätzlich Rex Multiplex gilt - und keine Bauern auf der 1./8. Reihe via Verwandlung eines Königs bzw. Springers geben (Umwandlung von Bauern erfolgt also nur orthodox nach Bauernzug auf die gegnerische Figurengrundreihe).
 - c) Nicht verwandelbare Steine bleiben unverwandelt (falls z.B. durch einen Brechtschachzug ein Bauer auf der 1./8. Reihe entstehen würde, verwandelt sich der betreffenden Steine nicht).
 - d) Die Unmöglichkeit einer Verwandlung begründet nie ein Patt; wer nicht verwandeln kann, führt lediglich eine Bewegung aus (solche Züge sind aber, wie bereits vermerkt, nur erlaubt, wenn keine Brechtschachzüge möglich sind).

- Brechtschach Typ A (seit PAS)
Bei Brechtschach lässt Typ A jeder Partei zu Beginn die freie Wahl der Verwandlungsrichtung.

Brede-Kreuzschach
Siehe unter → Kreuzschach.

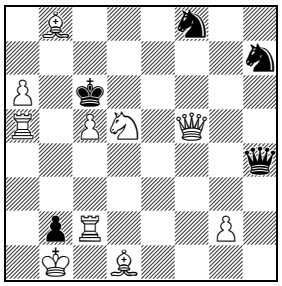
Brede-Räumung
Siehe unter → Räumung.

B-Reihen-Figurenumwandlung
Wechselt irgendein Stein die Buchstabenreihe, erfährt er die bei der → B-Reihen-Königsumwandlung erläuterte, von der jeweiligen Buchstabenreihe abhängige Umwandlung. Naturgemäss wird ein Stein, der zum Beispiel von der oberen in die untere Bretthälfte „wechselt“, in den Stein der der Bretthälfte entsprechenden Parteifarbe umgewandelt werden, wenn er diese nicht bereits aufweist. Ein zum Beispiel von a8 nach h1 ziehender weisser Läufer wird sofort Turm, bleibt aber weiss. Ein nur die Bretthälfte, nicht aber auch die B-Reihe wechselnder Bauer bleibt natürlich Bauer (mit eventuellem Farbenwechsel). Steine, die in die zweite oder siebente Reihe wechseln, können sinngemäss nur in Bauern von der Farbe der Bretthälfte umgewandelt werden.

B-Reihen-Königsumwandlung
Die Gangart des schwarzen Königs ist je nach der Buchstabenreihe, in der er in der Ausgangsstellung wie auch im Laufe der Lösung zu stehen kommt, stets jene, welche die in der Ausgangsstellung der lebenden Partie in der betreffenden Reihe aufgestellte Figur aufweist. In der a-Reihe zieht sonach der schwarze König als Turm, in der b-Reihe als Springer usw. In der e-Reihe natürlich als orthodoxer König. Als solcher gilt er auch unmittelbar auf jedes Schachgebot und im Mattbild.

Brennpunkt
Zwei oder mehr sich nicht auf der gleichen Wirkungslinie eines Langschrittlers befindliche Felder, welche von diesem Langschrittler bewacht werden.
Die Verbindungslinie zwischen einem Brennpunkt und der diesen verteidigende Figur wird → Vektor genannt.
Von Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1868 ins Leben gerufen (**174**).

174 Sam Loyd
American Chess Nuts 1868, Nr.314

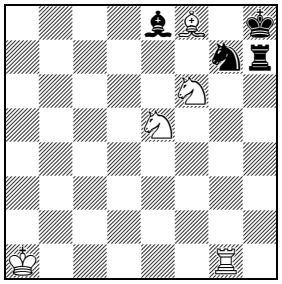


‡2
White-to-Play!
1.Le5! (Zugzwang) Dh4~ 2.Sb4 oder Se7‡
1. - Sf~/Sh~! 2.D(x)e6/Se7‡

Walter Freiherr von Holzhausen (deutscher Problemkomponist und -theoretiker, 1867-1935) verfasste 1908 einen Artikel über „Brennpunktprobleme“ im „Deutschen Wochenschach“, den er 1926 in einer erweiterten Fassung in Buchform neu herausgab.

- Anderssen-Brennpunkt
Zwei Felder, welche von Schwarz gedeckt werden müssen, liegen auf einer Linie. Ein weisser Stein zieht auf eines dieser Felder, um die schwarze Figur von der Deckung des anderen Feldes abzuschneiden. Wenn diese dann geschlagen wird, schlägt Weiss zurück (mit Matt).
Bei vorgängiger kritischer Lenkung kann von einem gemischtfarbigen → Seeberger gesprochen werden.
[Karl Ernst] Adolf Anderssen (1818-1897) 1848 (**175**).

175 Adolf Anderssen
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 29.7.1848, Nr.214



‡3
1.Tg6? (Zugzwang; = Einsperrung) Th1+!
1.Kb1! Lh5 2.Tg6! (3.Sf7‡; = Aussperrung) Lxg6 (S~) 3.Sxg6 (Tg8)‡
Anderssen-Brennpunkt.

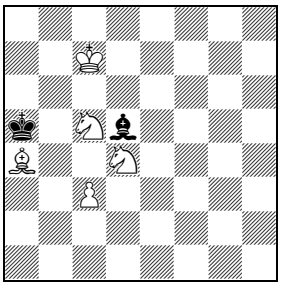
- Barnes’ Brennpunkt-Thema
Siehe daselbst.

- Brennpunktstellung
Ein Langschrittler kontrolliert zwei Felder auf verschiedenen Wirkungsstrahlen (Vektoren).

- Brennpunkt-Verlagerung
Ein Brennpunkt (oder zwei) wird verlagert zwecks besserer Angriffsmöglichkeit oder Abwälzung der Zugpflicht.
Etwa seit Beginn des 20. Jahrhunderts bekannt.
Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) zeigte dies 1920 in instruktiver Miniaturform (**176**).

- Brennpunkt-Vermehrung
Zu einem (oder mehreren) Brennpunkt wird ein zusätzlicher Brennpunkt geschaffen, um Schwarz zu überlasten.

176 Thomas R. Dawson
The Chess Amateur 1920, Nr.928



‡2
Satz: 1. - L…h1/L…g8 2.Sdb3/Sc6‡
1.Lb5! L…h1/L…g8 2.S5b3/Sb7‡
Brennpunkt-Verlagerung, White-to-Play-Miniatur.

1. Brentano-Thema
Vier weisse Bauern rücken auf die 8. Reihe vor und wandeln sich in jedem Zug in einen Springer um.

2. Brentano-Thema
Ein weisser Bauer rückt auf die 8. Reihe und wandelt sich in D, T, L und S um.

3. Brentano-Thema
Ein schwarzer Bauer rückt auf die 1. Reihe vor und wandelt sich in D, T, L und S um.
In den Jahren 1881-1882 setzte „Brentanos Chess Monthly“ Preise aus für die Bewältigung dieser Vorwürfe.

Brettvariation
Statt auf dem 8x8-Normalbrett kann auf beliebig anders geschnittenen Brettern gespielt werden; dabei kann die Wahl der Notation ebenfalls variieren. Beim nx3-Brett etwa (n Reihen breit, 3 Reihen tief) fallen auf beiden Seiten Offiziers- und Bauerngrundreihe zusammen, so dass ein Bauerndoppelschritt mit sofortiger Umwandlung von Rand zu Rand möglich wird.

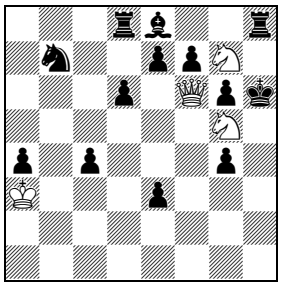
Breuer
Unvollendetes Werk: „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems“, 1982 erst nach dem Tode von Josef [Johann] Breuer (Deutschland, 1903-1981) herausgegeben, mit 1800 kommentierten Aufgaben bis 1968. Ein eigentlicher Textteil wurde in seinem Nachlass leider nicht gefunden.

Breuer-Kreuz
Von Josef Breuer bearbeitetes ‚Schema‘: Kreuzartige Aufstellung von wD, 2wSS, sK und sB, mit dem sB in der Mitte, dem sK am Rand und ihm gegenüber die wD. Die andere Achse wird von den wSS gebildet mit eben dem sB im Zentrum. Lieblingsanwendung war eine vorübergehende Systemverlagerung.
Josef [Johann] Breuer (Deutschland, 1903-1981) 1955 (**177**).

Bristol
Siehe → *Healey‘sche oder bristol‘sche* Bahnung.
Geht auf die Erstdarstellung von Frank Healey (Grossbritannien, 1828-1906) im Bristol-Turnier von 1861 zurück.

Brixi-Thema
In einem Hilfsmattvierzüger soll das Matt auf einem durch zwei gefesselte schwarze Steine gemeinsam bestrichenen Feld erfolgen.
Von Heinz Brixi (Österreich, 1876-1952) in den „Deutschen Schachblättern“ 1927 oder 1928 ausgeschriebenes Thematurnier.

177 Josef Breuer
Die Schwalbe 1-2/1955, Nr.9788, 2. Preis (V.*)

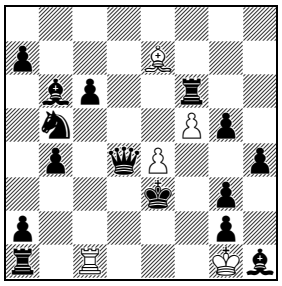


‡10
1.Sxf7+? Kh7! (1. - Lxf7 2.Sf5+)
1.Sf5+! Kh5 2.Sg3+ Kh4! (2. - Kh6? 3.Sxf7+ Lxf7 4.Sf5+) 3.Df4 (4.S3e4) e5! 4.Sf5+ Kh5 5.Sg7+ Kh6! (5. - Kh4? 6.Sf3+) 6.Df6 (7.S5e6/Sf5+/Sxf7+ 8.Sf5 [8.Sh5?]) Ld7! 7.Sxf7+ Kh7 8.Sh5 Th(d)g8 9.Dg7+ Txg7 10.Sf6‡ (8. - gxh5 9.Sg5+ Kg8 10.Df7‡).
Breuer-Kreuz.

* V: H.P. Rehm, (Die Schwalbe 2010)

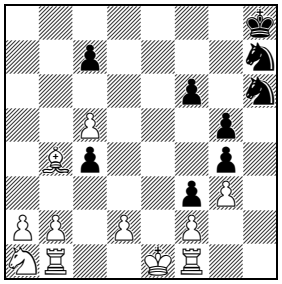
Charles [Masson] Fox (Grossbritannien, 1866-1935) gewann dieses Turnier (**178**).
Brixi gewann mit Josef Jána (ehemalige Tschechoslowakei, Daten?) 1928 den 2. Preis (**179**).

178 Charles Masson Fox
Deutsche Schachblätter 15.9.1928, Nr.4485
1. Preis Brixi-Thematurnier



H‡4
1.Td6! f6 2.Dc4 f7 3.Kd4 f8S 4.Kc5 Se6‡
Brixi-Thema, Erstpreisträger.

179 Heinz Brixi und Josef Jána
Deutsche Schachblätter
Brixi-Thematurnier 1.11.1928, Nr.4518, 2. Preis



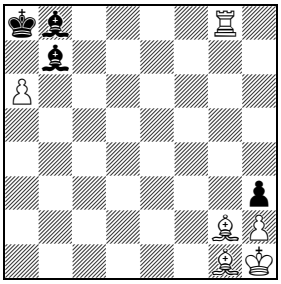
H‡4
1.c3! Th1 2.cxb2 Lc3 3.bxa1S! Tb8+ Sg8 4.Lxf6‡
Brixi-Thema.

Brochette-Thema
→ Spiess.

Broecker-Matrix (Broecker-Schema)
S#: Komplexes Mehr- bis Vielzüger-Tempoduell in Selbstmatts, zwecks → Abdrängung schwarzer Verteidigungsfiguren. Selbstredend ist Zugzwang als Mittel notwendig.

Die Komplexität entsteht durch die Verbindung zweier korrespondierender Systeme von weissen Fessellinien (Könige somit in den Ecken). Weiss muss Schwarz in Zugzwang bringen, aber selber diesem ausweichen. Hierzu dienen → korrespondierende Felder.
Die nicht leicht zu findende Lösungsmethode hat schon manchen Problemisten herausgefordert. Laut Anton Baumann (Schweiz, *1943) entspricht sie der Methode des NIM-Spiels, ein ‚gefundenes Fressen' für Mathematik-Interessierte. Dazu schrieb Thomas Maeder (Schweiz, *1967) in „idee & form" 41, Januar 1994, S.1116 einen Artikel („Selbstmathematik") zur mathematischen Lösungs-Methode.
Erstaunlich noch heute die 9-zügige Darstellung von Gustav von Broecker (Deutschland, 1854-1910) von 1892 (**180**), die mit → NIM-Taktik arbeitet. - GvB hat sich diesem Motiv schon 1891 gewidmet, mit der beliebten → Turmschleife, die manchmal integriert wird.
- Siehe auch → Turano-Thema.

180 Gustav von Broecker
The London Chess Fortnightly 1.9.1892, Nr.2



S‡9
1.Tc8? Le4! 1.Td8? Ld5! 1.Te8? Lc6!
1.Tf8! Lc6 2.Te8! Ld5 3.Td8! Le4 4.Tc8 Lf3 5.Th8!! Le4 6.Lf3! Ld5 7.Le4! Lc6 8.Ld5! Lb7 9.Lc6 Lxc6‡
Broecker-Matrix, mit → NIM-Taktik des ♖.

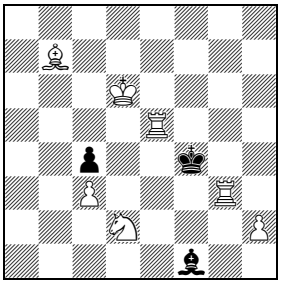
Brogi-Thema („Thema Brogi")
2#: Aufspaltung einer Mehrfachdrohung in zyklische Dualmattpaare.

1.S! (2.A/B/C/D#) a/b/c/d 2.A,B/B,C/C,D/D,A#

Thema Brogi

		a	b	c	d
	A,B,C,D	A,B	B,C	C,D	D,A

181 Giuseppe Brogi
Il Due Mosse 5-6/1962



‡2
1.Lc8! (2.Te4 **A**/Tf5 **B**/Tg4 **C**/Tf3 **D**‡)
1. - Le2 2.Te4 **A**/Tf5 **B**‡
1. - Lg2 2.Tf5 **B**/Tg4 **C**‡
1. - Ld3 2.Tg4 **C**/Tf3 **D**‡
1. - Lh3 2.Tf3 **D**/Te4 **A**‡
Thema Brogi.

Guiseppe Brogi (Italien, 1900-1976) 1962 (**181**).

- Brogi-Maleika-Thema
2#: Weiss droht lediglich ein Matt, und der Zyklus dualistischer Matts, charakteristisch für das → Brogi-Thema, folgt nach den Paraden gegen die Drohung. Andere Matts oder Mattkombinationen oder Verteidigungen sind nicht erlaubt.

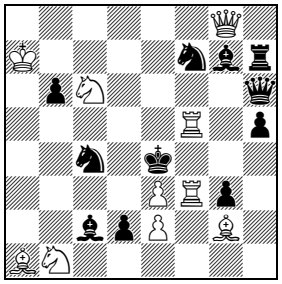
1.S! (2.x#) a/b/c 2.A,B/B,C/C,D#

Thema Brogi-Maleika

		a	b	c
	x	A,B	B,C	C,D

Gerhard Maleika (Deutschland *1951) 1999 (**182**).

182 Gerhard Maleika
The Problemist Vol.17 Nr.1, Januar 1999, Nr.C9315, 1. Preis 1999 /I



‡2
1.Se7! (2.Txg3‡)
1. - Sxe3 2.T3f4 **A**/Sxd2 **B**‡
1. - Sce5 2.Sxd2 **B**/Sc3 **C**‡
1. - Sfe5 2.Sc3 **C**/Dd5 **D**‡
1. - Sg5 2.Dd5 **D**/T5f4 **E**‡
1. - Df4 2.T5f4 **E**/Da8 **F**‡
1. - Dxe3 2.Da8 **F**/T3f4 **A**‡
Brogi-Maleika-Thema, 6-fach.

- Brogi-Thema sekundär
2#: Der beliebige Zug der schwarzen Thema-Figur hätte mindestens vier Matts zur Folge. Die sekundären schwarzen Züge dieser Thema-Figur erzeugen einen Dual-Zyklus.

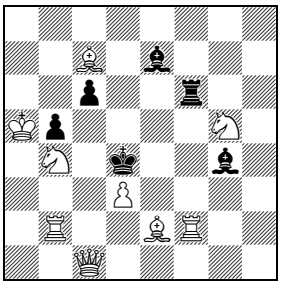
1.S! s~ 2.A/B/C/D#
2. - s1!/s2!/s3!/s4! 2.A,B/B,C/C,D/D,A#

Thema Brogi sekundär

		s~	s1!	s2!	s3!	s4!
		A,B,C,D	A,B	B,C	C,D	D,A

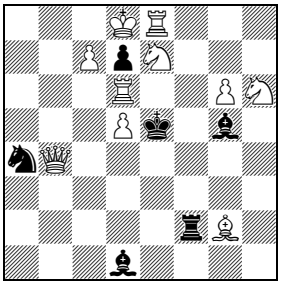
Brojt-Thema
2#: Verbindung von Grimshaw und Nowotny innerhalb einer Lösungsphase.
G.A. Brojt (Usbekistan, Daten?) 1928 in einer (von zwei) Darstellung(en) mit → Doppeldecker-Nowotny (**183**). Der Grimshaw der zweiten Darstellung ist nicht doppelwendig.
Im selben Jahr [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) aus diesem Jahr (**184**) noch mit *vornehmem* Nowotny; mit dem *gewöhnlichen* Vitali Halberstadt (Ukraine/Frankreich, 1903-1967), ebenfalls aus dem Jahr 1928 (**185**). Speziell ist die Darstellung von Friedrich [Rudolfowitsch] Dümmel (Usbekistan/ Russland, 1912-1975) von 1948 mit → *englischem* Grimshaw und → *Anti*-Nowotny (**186**).

183 G.A. Brojt
„64“ Schachmaty i schaschki 3-4, 20.2.1928, Nr.568
Leonid A. Issaev gewidmet



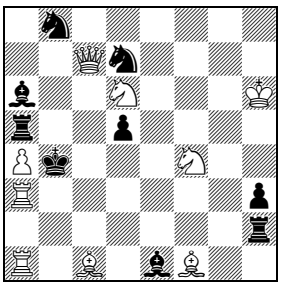
‡2
1.Tf5! (2.Le5‡) Txf5/Lxf5 2.Se6/Sf3‡
1. - Td6/Ld6 2.Dc5/Sxc6‡
(1. - Te6/Lxb4+/Ld8 2.Sxe6/Txb4/Dc5‡)
Brojt-Thema, realisiert mit *Doppeldecker*-Nowotny auf f5 und doppelwendigem Grimshaw auf d6.

184 Leonid Kubbel
Sadatschi i Etjudi 5/1928, Nr.41, TT 1. Preis



‡2
1.Tf6! (2.Seg8‡)
1. - Txf6/Lxf6 2.Sc6/Sf7‡
1. - Tf3/Lf3 2.Sg4/Tf5‡
(1. - Kxf6/Txg2/Lg4/Sc5 2.Dd4/Sxg4/Tf5/Dc3‡)
Brojt-Thema mit *vornehmem* Nowotny.

185 Vitali Halberstadt
Schachmaty 12/1928, Nr.641



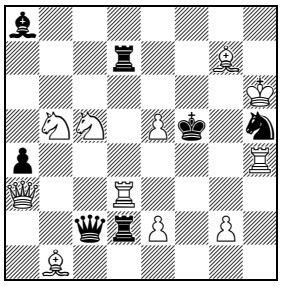
‡2
1.Lb5! (2.Sd3/Sxd5‡)
1. - Txb5/Lxb5 2. Sd3/Sxd5‡
1. - Td2/Ld2 2.Dc3/Tb1‡
Brojt-Thema mit *gewöhnlichem* Nowotny.

Brontosaurus
Schlagender Läufer → schlagender Stein.

Bruch (WB)
Wieland Bruch (Deutschland, *1961), profunder Kenner und Bearbeiter der → weissen → Linienkombinationen und Mitarbeiter der → Albrechtsammlung.

Bruchs Linienkombination
→ Linienkombinationen, weisse.

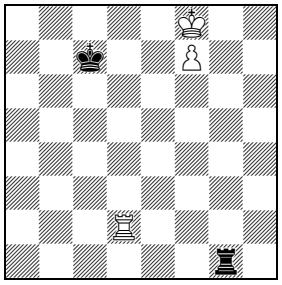
186 Friedrich R. Dümmel
Aljoschin-Gedenkturnier
Schachmaty v SSSR 4/1948, 1. Preis



‡2
1.Da2? (2.De6‡) Td5/Ld5 2.e4 **A**/Sd4 **B**‡ (1. - Dxa2 2.Tf3‡); aber 1. - Sg7!
1.Td5! (2.Dh3‡) Td3/Dd3 2.a4 **A**/Sd4 **B**‡
(1. - Sf4/S~ 2.g4/Df3‡)
Brojt-Thema mit englischem Grimshaw und Umnov 1-Effelkten (Anti-Nowotny).

Brücke
Studie/Partie: Der Bau einer Brücke, auch „Brückenbau“, ist im Turmendspiel eine Methode, dem schachbietenden gegnerischen Turm Einhalt zu gebieten. Das Beispiel gehört zu den sog. Lucena-Stellungen.

Theoriestellung



Gewinn
Weiss spielt **1.Td4!** Kc6 2.Ke7 Te1+ 3.Kf6 Tf1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kf5 Tf1+ 6.Tf4.
Die Brücke (der Tf4) ist gebaut, der Bauer f7 kann zur Dame gehen. - Die Brücke kann auch über 1.Td5 gebaut werden.

Bruder
→ Beweispartie: Ein Originalstein auf dem Ursprungsfeld eines anderen originalen ST&F (= selber Typ & Farbe) Stein.
- c-Meta-Bruder
Beweispartie: Ein Umwandlungsstein auf dem Umwandlungsfeld eines anderen ST&F-Steins.
- e-Meta-Bruder
Beweispartie: Ein Originalstein auf dem Umwandlungsfeld eines Bauern, der sich in einen ST&F-Stein umgewandelt hat.

Brunner-Dresdner
Siehe unter → Dresdner.

Brunner-Nowotny (= Brunner-Plachutta)
Siehe unter → Plachutta.

Brunnerschach (= Kontraschach)
Eine Partei darf den gegnerischen König nur dann schlagen, wenn der eigene nicht postwendend vom Gegner geschlagen werden könnte. Die Drohung des Königsschlages kann also mit der Drohung des unmittelbaren „Gegenschlags“ pariert werden oder droht von vornherein nicht wegen Gegenschlags. Auf diese

Weise ist direkter Kontakt der Könige möglich; sind beide Könige gedeckt, dann sogar ohne dass Schach besteht. Ein gedeckter König kann einen ungedeckten König durch Königskontakt matt setzen. Schlag (und Gegenschlag) des Königs kommen wie im normalen Schach nicht tatsächlich zur Ausführung.

Brunner-Turton
Siehe unter → Turton.

BTB
→ Back-to-back.

Buchstabenfigur
Linienfigur, die von ihrem Standfeld die Felder beherrscht, wie sie im Diagramm durch Linien angegeben sind, die die Form eines Buchstabens ergeben. Beim Ziehen wandert die Wirkungslinie mit und darf über den Brettrand reichen. Im Diagramm wird das Standfeld der Figur durch einen kleinen Kreis markiert. In Notation wird der Buchstabe in Apostrophe eingeschlossen. Bei Umwandlungen in Buchstabenfiguren ist deren Wirkungsbereich durch Angabe der Umrisse anzugeben. Das Standfeld innerhalb der Wirkungslinie ist dabei frei wählbar.

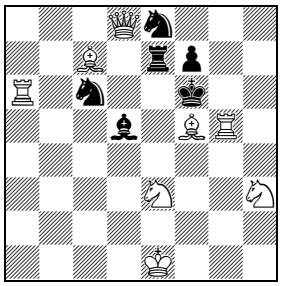
Buchstabenproblem (oder -Motiv)
- a) Retros und andere Aufgaben, bei denen die Steine auf dem Brett Buchstaben bilden oder bei denen die Steine durch Buchstaben repräsentiert werden. Bisweilen auch → Symbolprobleme genannt.
→ Hannemann-Thema.
- b) Der Begriff wird manchmal auch für → Probleme mit Buchstabenschema verwendet (z.B. Wechselspiel-Thematik).

Buchstabenschema
Viele Zwei- und Dreizüger basieren auf dem Vergleich von Drohungen, Varianten, Verführungen, Satzspielen, und Lösung, wobei die darin vorkommenden Züge ein gewisses Schema ergeben. Siehe die z.B. die Themen → Banny, → Dombrovskis, → Hannelius, → Kiss, → Lačný, → Le Grand, → Pseudo-le Grand, → Reversal, → Ruchlis, → Salazar, → Wladimirov u.a.m. (siehe auch → Wechselspiel-Thematik).
Die Darstellung dieser Themen erfolgt mithilfe von Diagrammen, aber auch die sog. → Z-Formel.

Buenos-Aires-Thema
2#: Bei der Ausführung einer aus dem Schlüsselzug resultierenden Mattdrohung würde die schwarze Themafigur – welche das Matt parieren könnte – gefesselt. In der ersten Variante zieht Schwarz deshalb so, dass durch Halbfesselung der Themastein seine Verteidigungskraft behält, während in der zweiten Variante der Themastein die weisse Angriffslinie zum voraus schliesst. Dies erlaubt Weiss neue Mattmöglichkeiten.
Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) 1946 (**187**).

Bug-Eyed Monster (BEM)
Ein Bug-Eyed Monster kann auf jedes Feld ziehen, das dem korrespondierenden orthodoxen Stein (es gibt z.B. BEM-Springer, BEM-Türme usw.) nicht zugänglich ist. BEM-Bauern können direkt auf ihre Umwandlungsreihe ziehen und dort umwandeln, aber sie können nicht auf ihre Figurengrundreihe ziehen, von wo aus im orthodoxen Schach kein Bauernzug definiert ist.

187 Arnoldo Ellerman
Ajedrez Español 7/1946



‡2
1.Lb6! (2.Ld4‡)
1. - Le6 2.Sg4‡
1. - Se5 2.Sxd5‡
(1. - Ke5 2.Sg4‡)
Buenos-Aires-Thema.

Bukarest-Thema
2#: Eigenwillige Anordnung von Dual(-en), Matt- und Paradenwechseln.

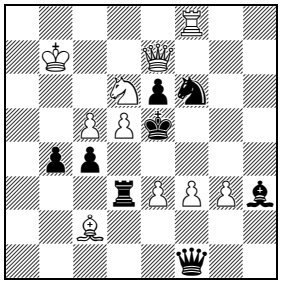
1. - a/b 2.A/B,C#
1.B? c! – 1.A? d!
1.S! a/b/c/d 2.D/C/C/D#

Bukarest-Thema

		a	b	c	d
		A	B,C		
B				?	
A					?
		D	C	C	D

Stelian Lambă (Rumänien, 1936-2018) 2008 (**188**).

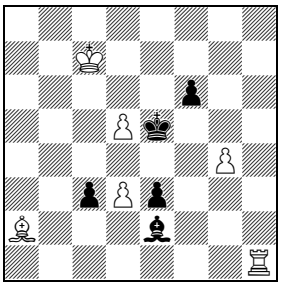
188 Stelian Lambă
Euxinus Pontus 4, 4-6 2008



‡2
Satz: 1. - Sxd5 **a**/Txd5 **b** 2.Sxc4 **A**/ Sf7 **C**, Dxf6 **C**‡
1.Sf7+ **B**? Kxd5 2.Dd6‡; aber 1. - Kf5 **c**!
1.Sxc4+ **A**? Kf5 2.Dxf6 **C**; aber 1. - Kxd5 **d**!
1.Sf5! (2.Dxe6‡)Sxd5 **a**/Txd5 **b**/Kf5 **c**/Kxd5 **d**
2.Dd6 **D**/Dxf6 **C**/Dxf6 **C**/Dd6 **D**‡
Bukarest-Thema.

Bukovina-Thema (nach Nahnybida)
H#-Thema: wie bei der → Kraft-Masse-Transformation wird die Deckung eines Königsfeldes durch die Gegenfarbe (mittels Schlag o.ä.) aufgehoben und später durch einen Block der eigenen Farbe ersetzt.
Das Thema wurde vom in Bukovina lebenden Mykola [Iwanowitsch] Nahnybida (Ukraine, 1939-2005) über viele Jahre hinweg propagiert, und hat 1999 ein Buch damit betitelt.
Als Erstdarstellung gibt er das Jahr 1978 mit einer eigenen Darstellung an (**189**).

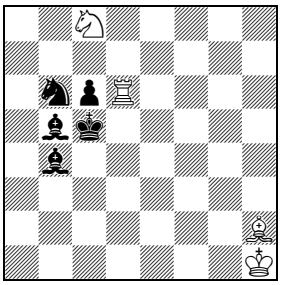
189 Mykola Nahnybida
Die Welt 6.4.1978, Nr.1155



H‡2 b) wL→a3
a) **1.Lxg4!** Th4 2.Lf5 d4‡
b) **1.Lxd3!** Td1 2.Le4 Ld6‡
Bukovina-Thema.

Bukovinszky-Thema
H#: Das Satzspiel endet mit Matt A. Nach den ersten beiden Zügen der Lösung liegt Matt B bereit. Unter Zugzwang zerstört Schwarz mit einem Schlagzug aber auch dieses Matt, was schliesslich zu Matt C führt.
Vorgeschlagen vom Hilfsmatt-Spezialisten Lajos Bukovinszky (Rumänien/Ungarn, 1914-1977) im Jahre 1964 für das 117. Thema-Turnier der niederländischen Zeitschrift „Probleemblad“ (**190**).

190 Lajos Bukovinszky
Probleemblad 22 9-10/1964, Nr.5455

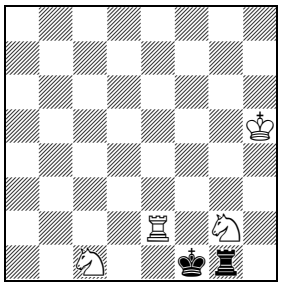


H‡2*
Satz: 1. - Le5 2.Sc4 Ld4 **A‡**
1.Sc4! Sb6 2.?? Sd7 **B‡**;
→ 2.Sxd6! Lg1 **C‡**
Bukovinszky-Thema.

- Bukovinszky-Garai-Thema
H#: Variante des Bukovinszky-Themas (zu „Garai“ siehe → Garai-Thema): Das Satzspiel endet mit Matt A. Mit dem ersten schwarzen Zug wird die das Matt A gebende Figur geschlagen. Nach den ersten beiden Zügen der Lösung liegt Matt B bereit. Unter Zugzwang zerstört Schwarz auch dieses Matt, was schliesslich zu Matt C führt.
V/V zitiert einen 6-Steiner von Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021) und Evgenij [Pavlovitsch] Sorokin (Russland, *1933) von 1971 (**191**).

Bukshi
= → Archbishop (2) = → Janus (1) = → Kotwal = Polizeichef = → Prinzessin = → Wesir (2) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

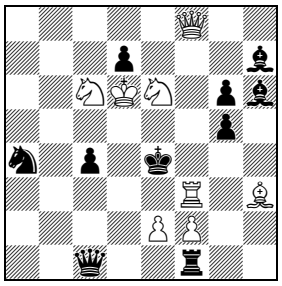
191 Roman Salokotskij und Evgenij Sorokin
Schach-Echo 11/1971, Nr.6831



H‡2*
Satz: 1. - Se3‡
1.Txg2! Sd3 (2. - Te1‡) 2.Tg1 Tf2‡
Bukovinszky-Garai-Thema.

Bulgarien-Thema
2#: In der Ausgangsstellung kann Schwarz dem Weissen verschiedene Schachs bieten. Um sie parieren zu können, benötigt Weiss eine eigene Batterie, und diese ist im Schlüsselzug aufzubauen. (Das Thema ist zweizügig wohl nur in der mehrphasigen Form interessant.)
Das Thema wurde seit 1956 vorrangig von bulgarischen Komponisten bearbeitet, was ihm seinen Namen bescherte. Man begegnet aber praktisch nur der Darstellung von Georgij [Alexandrov] Popov (Bulgarien, *1934) von 1959 (**192**).

192 Georgij A. Popov
Thèmes 64 16 10/1959, Nr.496, 1. Preis



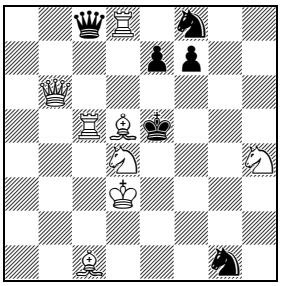
‡2
1.Lg2? (2.Tf3~‡) Da3+/Dd~+,Td1+/Df4+/Lxf8+
2.Txa3/Td3/Txf4/Txf8‡ aber 1. - Txf2!
1.Da8? (2.Sc~‡) Da3+/Dd~+,Td1+/Df4+/Lxf8+
2.Sb4/Sed4/Se5/Se7‡ aber 1. - dxe6!
1.De8! (2.Se6~‡)
1. - Da3+/Dd~+,Td1+/Df4+/Lxf8+
2.Sc5/Sed4/Sxf4/Sxf8‡
Bulgarien-Thema.

Das Thema wurde viel früher schon bearbeitet. Drei Varianten zeigt z.B. Jan Hartong (Niederlande, 1902-1987) im Jahr 1925, allerdings mit beliebiger Abzug-Drohung (**193**).

bulgarische Duale
Siehe unter → Dual.

Bumerangschach
Wie → Flintenschach, aber der schlagende Stein zieht de facto auf das Schlagfeld und dann wieder zurück (wieso dies Bumerangschach heisst, weiss das Känguruh: Der echte Bumerang sollte, nachdem er Schlagwirkung erzielt hat, jedenfalls zu Boden fallen und nicht zurückkehren).

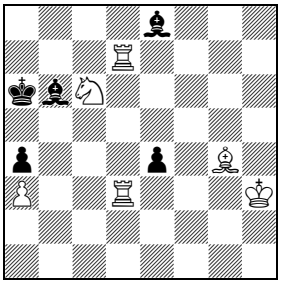
193 Jan Hartong
Turnier Deutscher Schachklub Braunau 1925, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Da6+/Df5+/Dh3+
2.Lc4/Le4/Lf3‡
1.Db2! (2.Sd~‡) Da6+/Df5+/Dh3+
2.Sb5/Sdxf5/Sf3‡
Ur-Bulgarien-Thema.

Burkhardt-Matt
In einem Zweizüger droht ein beliebiger Abzug des Sperrsteines. Schwarz kann dieses aber differenzieren. Geht auf Friedrich Burkhardt (Schweiz, Daten?) von 1947 zurück (**194**).

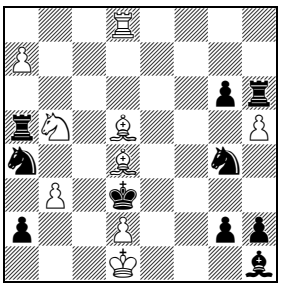
194 Friedrich Burkhardt
Berner Tagwacht 22.2.1947, Nr.219
Dr. Rud Ryf gewidmet



‡2
1.Le2! (2.Td3~‡)
1. - Lxd7/Lf7/Lh5/Lb~ 2.Txd7/T3d5/Tf3/b3‡
(1. - exd3 2.Lxd3‡)
Burkhardtmatt. Windmühlen-Thema mit wT statt L.

Die Idee lässt sich aber schon wesentlich früher nachweisen, z.B. durch einen 2# von Joseph C.J. Wainwright (USA, 1851-1921) von 1906 (oder früher), der auch das → Windmühlenthema zeigt (**195**).

195 Joseph Wainwright
Í Uppnámi Dez. 1901, Nr.126



‡2
1.Lf3! (2.Ld4~‡)
1. - a1D+/Sb2+/Sc3+/Txb5(Sc5)/Ta6(Sb6)/
Txa7/g1D+/Sf2+/Se3+/Txh5(Se5)/g~/Th7/Th8
2.Lxa1/Lxb2/Lxc3/L(x)c5/L(x)b6/Lxa7/Lxe3/Lxf2/Lxg
1/L(x)e5/L(x)f6/Lg7/Lxh8‡
Ur-Burkhardtmatt, bzw. Windmühlen-Thema
(Stammaufgabe von 1885 siehe dort).

Burmistrov, Kombination
2#: Le Grand mit Doppeldrohung, wobei die Phasen im Schema auch vertauscht werden können:

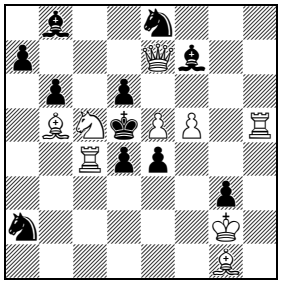
1.V_1? (2.A/B#) a 2.C#
1.V_2? (2.C#) a 2.A#
1.S! (2.C#) a 2.B#

Kombination Burmistrov

		a
	A,B	C
	C	A
	C	B

Auf Sergej [Gennadjewitsch] Burmistrov (Russland, 1960-1992) von 1987 zurückghend (**196**).

196 Sergej Burmistrov
Wolgogradskaja prawda, 1987, 1. Preis



‡2
1.Sb7? (2.Txd4 **A**‡) dxe5 2.Dxf7 **B**‡; aber 1. - e3!
1.Sxe4? (2.Txd4 **A**‡) dxe5 2.Db7 **C**‡; aber 1. - Le6!
1.f6! (2.Dxf7 **B**/Db7 **C**‡) dxe5 2.Txd4 **A**‡
(1. - Lxh5/Sc7 2.De6/Dxd6‡)
Kombination Burmistrov.

Burtzi
Einmalige Figurenart, bestehend aus Springer+Dame, die nur zwei Felder weit zieht, auf einem 9x9-Brett, kann also ein geschlossenes 5x5-Felder-Quadrat kontrollieren, z.B. von c3 aus: a1-a5-e5-e1-a1, und ein 3x3-Felder Quadrat, hier b2-b4-d4-d2-b2.
Erfinder sind Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) und Ernst Schindler (Schweiz, Daten?) im Jahr 2008, wohl einem gleichnamigen Meeresturm in der Ägais nachempfunden. Dieser diente als Landmarke an der Hafeneinfahrt, als Wachturm und wohl auch letzte Zufluchtstätte, und wurde als eigene kleine Festung mit Tor und Mauer angelegt.

BV
→ Bondisseur variable.

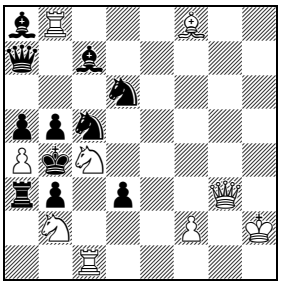
C

Caïssa
Auch Caissa geschrieben: Unter Schachspielern als „die Schachgöttin“ betrachtet. Der Name geht auf William Jones (englischer Philologe, 1746-1794) zurück, der 1763 ein gleichnamiges Gedicht verfasste.

Caissa-Thema
2#: In zwei Varianten öffnen schwarzer Themasteine je schädlich eine weisse Linie. In einer der zwei Varianten öffnet der eine schwarze Themastein zudem eine Verteidigungslinie für den zweiten Verteidigungsstein. In beiden Varianten erhält Weiss neue Mattmöglichkeiten.

Der Name des Themas bezieht sich auf das Publikationsorgan, wo 1948 ein Thematurnier dazu stattfand. Die bestausgezeichnete Darstellung stammt von Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) (**197**).

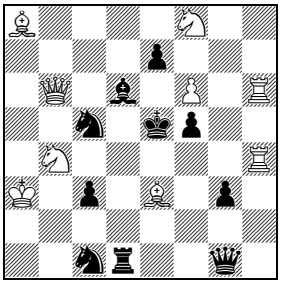
197 Comins Mansfield
Caissa 5/1948 Thematurnier, 2. Preis 1947/48



‡2
1.Df4! (2.Dd2‡) Sc~, Sd~/Scb7!/Sdb7!
2.Txb5/Sb6/Se5‡
(1. - Sxa4 2.Sxd3‡)
Caissa-Thema.

Die Anregung dazu könnte Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) mit einem Original von 1940 in diesem Organ gegeben haben (**198**).

198 Arnoldo Ellerman
Caissa 1940



‡2
1.Lf3! (2.Sc6‡)
1. - L~ 2.Sg6‡
1. - S5~ 2.Lf4‡
(1. - S5d3 2.Dd4‡)
Ur-Caissa-Thema.

Camao
→ Cao (1).

Canadian Madhouse
Nach einem Schlagfall muss der geschlagene Stein auf einem beliebigen Feld nach Wahl des Schlagtäters wiedergeboren werden. Bauern dürfen nicht auf ihrer Offiziersgrundreihe wiedergeboren werden.

Cancellation
Eine von drei Formen von Variationsfamilien, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden.

Cao (1)
= Camao. Chinesischer Springer. Zieht (schlagfrei) wie ein Springer, schlägt wie ein Springerhüpfer.
Siehe auch → chinesisches Schach.

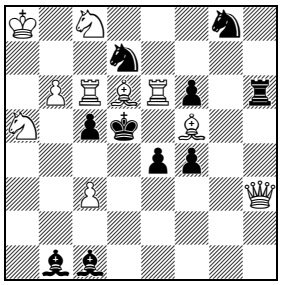
Cao (2)
Version des Springers im Sinne des chinesischen Schachs. Zieht wie Springer; schlägt wie → Springerhüpfer, also auf das zweite Springerfeld, falls das erste von einem Stein beliebiger Farbe besetzt ist.

Capablanca's Chess
Orthodoxes Schach mit folgenden Ausnahmen:
- 1) 10x8-Brett.
- 2) Es gibt zwei zusätzliche Figuren: Archbishop (L+S) und Cardinal [T+S].
- 3) Der König bewegt sich bei der Rochade drei Felder weit, aber der Turm landet noch immer direkt neben ihm.
- 4) Bauern können auch in Archbishop oder Cardinal umwandeln.

- Capablanca's Decimal Chess
Wie → Capablanca's Chess, aber Bauern können aus der Grundstellung auch einen Dreifachschritt machen (dadurch eröffnet er dem Gegner 2x2 simultane en passant-Schlagmöglichkeiten).

Caprice-Thema (bzw. -Paradox / -Effekt)
(caprice *[frz.]* = Laune); ein 2#-Thema, das man ausschliesslich in Osteuropa zelebriert:
- a) Definition FIDE-Album: „Funktionswechsel eines taktischen Motivs zwischen zwei Phasen. Weiss macht, was Schwarz in den Widerlegungen erfolgreich zeigte. Schwarz macht, was Weiss in den Verführungen erfolglos versuchte. Die Drohungen der Verführungen kehren als Mattzüge zurück.“
Wen diese Definition etwas irritiert, kann sich an dieser versuchen:
- b) Definition: Gerhard [Ernst] Schoen (Deutschland, *1958) in „chessword“ (Website von Hilmar Ebert [Deutschland, *1950]): „In einer oder mehreren Verführungen wird eine Mattdrohung A aufgestellt, die durch eine schwarze Verteidigung widerlegt werden könnte, wenn ein für Schwarz nützlicher (und Weiss schädlichen) Effekt B realisiert werden könnte. In der Lösung erzielt der Schlüssel diesen für Schwarz nützlichen Effekt B und droht ein neues Matt. Das Drohmatt der Verführung erscheint in einer der Varianten wieder.“
In der Praxis scheint es so, dass nicht unbedingt alle Elemente dargestellt sein müssen. Oder anders gesagt: jeder versteht ein bisschen etwas anderes darunter.
Jurij [Akimowitsch] Suschkov (Russland, 1938-2022) vermutlich 1973, der auch darüber schrieb in Viktor Tschepishnij's (Russland, *1934) Buch „Schachmatnaja Komposizija“ (= Kunstschach) 1977-1982 (**199**).

199 Jurij A. Suschkov
Schachmaty v SSSR 12 1973, Nr.81, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - La2 2.Lxe4‡
1.Lf8? (2.Tcd6‡) c4!
1.Te8? (2.Le6‡) e3!
1.Lxc5? (2.c4‡) Sxc5 2.Tcd6‡; aber 1. - Ld3!
1.Txe4! (2.c4‡)
1. - Lxe4/Sxb6+/Se5/c4/La2(Ld3)
2.Le6/Sxb6/Txc5/Td4/D(x)d3‡
Caprice-Thema.

Capricorne
= gehörnte Dame. Siehe unter → Pièce Cornue.

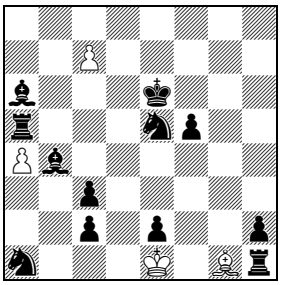
Capture
Eine von drei Formen von Variationsfamilien, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden. - Vgl. → Cancellation.

Cardinal (= Kardinal)
Linienfigur, die in Läuferlinien zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen mit dem Rand reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe gewechselt.

Carolinabauer
Darf auf dem Endpunkt einer Linie nur in denjenigen Figurentyp umwandeln, der in der Partieanfangsstellung dort (in gegnerischer Farbe) steht.

Carrà-Thema
H#: In einem → Hilfsmatt (vom → Oniţiu-Typ) erfolgen nach dem schwarzen Schlüssel vier → AUW-Varianten durch denselben weissen Bauern.
Arturo Carrà (Italien, 1882-1978) 1952 (**200**).

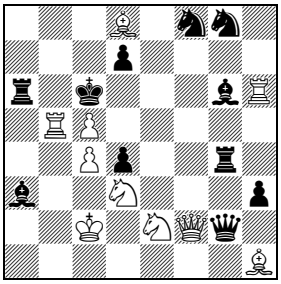
200 Arturo Carrà
L'Italia Scacchistica 1/1952, Nr.553, S.18



H‡3 1.4;1.1
1.Kd5!
I) 1. - c8D 2.Ke4 Dc5 3.Kd3 Dd4‡
II) 1. - c8T 2.Ke4 Tc4+ 3.Kd3 3.Td4‡
III) 1. - c8L 2.Kc4 Kxe2 3.Lb5 Le6‡
IV) 1. - c8S 2.Kc4 Kxe2 3.Sb3 Sb6‡
Carrà-Thema.

1. Castellari-Thema
2#: Der Schlüsselzug fesselt einen weissen Stein A und entfesselt gleichzeitig einen anderen weissen Stein B. Die thematische schwarze Verteidigung fesselt B, entfesselt aber auch A, die mattsetzt. Man unterscheidet drei Formen:
- a) Schór-Form: Die Fesselungen und Entfesselungen sind im Schlüssel und in den Abspielen direkt.

201 Umberto Castellari
Il Problema 9-10/1932, Nr.931, 1. ehr. Erwähnung



‡2
1.Df5! (2.Se5‡)
1. - De4 2.Sxd4‡
1. - Te4 2.Dd5‡ (1. - Tg5/Lc5 2.Sxd4/Dxc5‡)
Erstes Castellari-Thema.

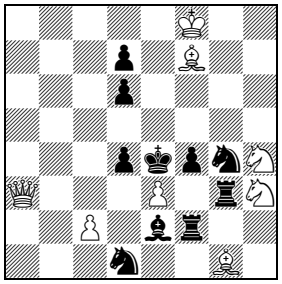
- b) Castellari-Form: Die Fesselungen und Entfesselungen sind im Schlüssel indirekt, in den Abspielen direkt.
- c) Mari-Form: Die Fesselungen und Entfesselungen sind im Schlüssel direkt, in den Abspielen indirekt.
Umberto Castellari (Italien, 1912-1976) 1932 (**201**).

2. Castellari-Thema
2#: Fortschreitende Eliminierung von Multipelmatts in absteigender Folge bei eindeutiger Drohung, sodass nach Verteidigung 1 n Matts erfolgen, nach Verteidigung 2 n-1 Matts, nach Verteidigung 3 n-2 Matts usw. Das letzte Matt aber soll vorher nicht vorkommen.

		a	b	c	d
	A	B,C,D	B,C	B	E

Umberto Castellari (Italien, 1912-1976) 1953 (**202**).

202 Umberto Castellari
To Mat 27 3/1953, 160



‡2
1.Dxd6! (2.Dxd4‡)
1. - Txe3 2.Ld5 **A**/Lg6 **B**/Dd5 **C**/Sg5 **D**‡
1. - dxe3 2.Lg6 **B**/Dd5 **C**/Sg5 **D**‡
1. - fxe3 2.Dd5 **C**/Sg5 **D**‡
1. - Sdxe3 2.Sg5 **D**‡
1. - Sgxe3 2.De7 **E**‡
1. - Kxe3 2.Dxf4 **F**‡
Zweites Castellari-Thema.

Castlechess
Spielziel von Weiss ist es, die lange schwarze Rochade zu verhindern. Spielziel von Schwarz ist es, die lange Rochade auszuführen.

Castler
„Rochadestein". Dies ist ein König, der mit jedem anderen Stein der eigenen Partei „rochieren" darf, indem er zwei Schritte (auf Damenlinien) auf ihn zugeht; anschliessend springt dieser Stein über den König (analog zur Rochade). Wie der normale König darf auch der Castler nicht aus einem gegen ihn gerichteten Schachgebot herausrochieren oder bei der „Rochade" ein vom Gegner → beobachtetes Feld überschreiten.
- Can't Castle(r)
Aus retroanalytischen Grunden ist eine Rochade nicht mehr möglich.
- Mixed Castler
Wie Castler, kann aber über Steine jeder beliebigen Farbe „rochieren".

CAT (Catul trojan = trojanisches Pferd)
Hat eine zusammengesetzte Zugwirkung: Ein CAT macht zuerst einen Springerzug und kann dann als Teil des Zuges wie ein Dabbabareiter weiterziehen, wobei dieser Teil des Zuges parallel zur 0:2-Komponente des Springerzuges verläuft.

Catalinabauer
Bauer, der sich nur in solche Steine (der eigenen Farbe) umwandeln darf, die zur Zeit der Umwandlung auf

der Umwandlungsreihe stehen. Die Umwandlung ist nicht erlaubt, wenn die übrigen Felder der Umwandlungslinie frei von Offizieren sind. Die Umwandlung in einen König ist möglich. Entsteht so ein Zweit-König, muss vor dem Mattsetzen eines Königs der andere zuerst geschlagen werden.

Cavabal
= Winkel-Springer: Springer im → Elban Chess.

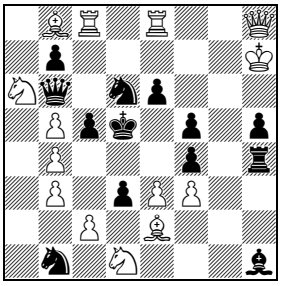
Cavalier majeur (= Überspringer)
Seit der Partieanfangsstellung (PAS) sind → Nachtreiter statt der Springer auf dem Brett. Bauern dürfen in D, T, L und N umwandeln, nicht aber in S.

Cavité
Feld, das nicht betreten, aber überquert werden darf.

Ceará-Thema
2#: Ein weisser Bauer droht Matt durch Doppelschritt. Schwarz antwortet durch mindestens drei unterschiedlich motivierte Paraden (z.B. Fesselung, Block des Mattfeldes [oder des Zwischenfeldes], Linienverstellung, En passant-Vorbereitung, Deckung, Schlag). - Vgl. → Laitinen-Thema.
Den Namen hat das Thema dem Komponisten Emanuel [F.C.] Costa (Brasilien, Daten?) zu verdanken, benannt nach seiner Heimatstadt Ceará. Es war 1982 Gegenstand eines Thematurniers in der Zeitschrift „Boletim da UBP“. Ev. gab es gleichzeitig ein Thematurnier in „Rochade“. - V/V unterscheidet zwischen
- Ceará 1
Motive sind: Fesselung, Schlag, Verstellung [Block], direkte Deckung des Mattfeldes, hinterstellende Deckung, En passant-Vorbereitung; und
- Ceará 2
Auch indirekte Verteidigung möglich (z.B. Schlag des Deckungssteins, Entblockung eines Fluchtfeldes).
- Reduziertes Ceará-Thema
Die Verteidigungsmotive sind nur noch
- a) Schlag
- b) Verstellung (Block) und
- c) direkte Deckung.

Dazu gibt es etliche, auch frühe Darstellungen. Ein 10-facher Task stammt von [Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916) von 1954 (**203**).

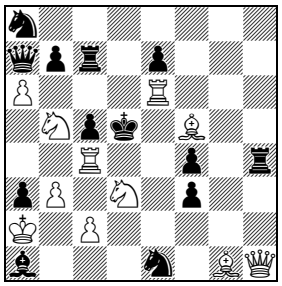
203 Gustav Jönsson
Arbejder-Skak 12/1954



‡2
1.Ted8! (2.c4‡) Lxf3/fxe3/e5/dxc2
2.Lxf3/Sxe3/Dg8/Lc4‡
1. - cxb4/c4/Sc3 2.Sxb4/bxc4/Sxc3‡
1. - Dxb5/Dxd8/Dc7+ 2.Td6/Txc5/Sc7‡
Ur-Ceará-Thema, 10-facher Task.

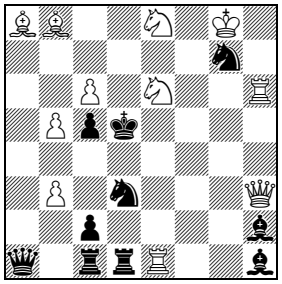
Oswaldo Faria (Brasilien, 1929-2000), hat das Thema 1982 mit thematischen Verführungen ausgestattet (**204**).
Ceder-Thema
2#: Tripelvermeidung (→): In zwei Varianten verstellt Schwarz zwei verschiedene eigene Figuren, was Weiss zum Matt ausnutzen kann. In einer dritten Variante verstellt Schwarz gleichzeitig die beiden Figuren, verhindert aber die ursprünglichen Einzelmatts. Dies erlaubt Weiss eine neue Mattführung.
Geht auf Sven [Ture] Ceder (Schweden, 1904-1989) von 1939 zurück (**205**).

204 Oswaldo Faria
Clube de Xadrez Fortaleza
1. Nationales Brasilianisches Kompositions-Turnier 1982/83, 1. Preis



‡2
1.Txf4/Tce4/Tb4? Th2/Sxc2/c4!
1.Ta4! (2.c4‡) Th2/Sxc2/c4 2.Sxf4/Dxf3/Sb4‡
(1. - Lc3/Sb6 2.Sxc3/Sxc7‡)
Ceará-Thema mit (3) thematischen Verführungen.

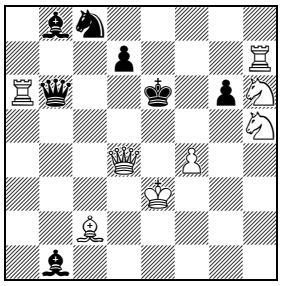
205 Sven Ture Ceder
Vårt Hem, 30.7.1939
Ehrende Erwähnung



‡2
1.Dh4! (2.Dc4‡)
1. - Sb2 2.Sf6 **A**‡! (2.Dd8 **B**/S6c7 **C**?)
1. - Sf4 2.Dd8 **B**‡! (2.S6c7 **C**/Sf6 **A**?)
1. - Se5! 2.S6c7 **C**‡! (2.Sf6 **A**/Dd8 **B**?)
Ceder-Thema (nicht das einzige Beispiel aus diesem Jahr), mit zyklischer Dualvermeidung bzw. Tripelvermeidung.

Eine ältere Darstellung stammt von Ettore Foschini (Italien, 1899-1968) von 1930 (**206**).

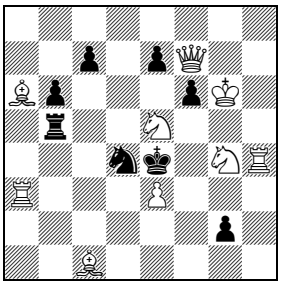
206 Ettore Foschini
Magyar Sakkvilág 1.11.1930, Nr.634, 1. Preis



‡2
1.Kd2! (2.Dxd7‡)
1. - Ld6/d6 2.Dc4/De4‡
1. - Dd6! 2.Lb3‡
Ur-Ceder-Thema.

Cederblockade
2#: Selbstblock als Mittel zur Dualvermeidung. Weiss muss beim Mattsetzen ein Fluchtfeld decken. Von zwei möglichen Zügen führt aber nur derjenige zum Ziel, der es vermeidet, eine schwarze Selbstblockade (durch Schlag des Blocksteins) aufzuheben. - Die Definition lässt sich nicht abschliessend bestätigen (V/V (→) gibt eine etwas abweichende Definition).
Sven [Ture] Ceder (Schweden, 1904-1989) im Jahr 1939 (**207**).

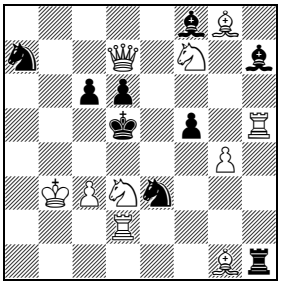
207 Sven Ture Ceder
Vårt Hem 22.10.1939, Nr.1558



‡2
1.Ta4! (2.Txd4‡)
1. - Txe5 2.Sh2‡ (2.Sxe5?)
1. - fxe5 2.Sf2‡ (2.Sxe5?)
Cederblockade.

In einem zweiten Beispiel von 1939 zeigt Ceder eine interessante Abart (**208**): im einen Abspiel aber *muss* dieses Themafeld betreten werden, während das andere im anderen Abspiel wegen weisser Selbstverstellung nicht betreten werden *darf*.

208 Sven Ture Ceder
Vårt Hem 22.10.1939, 2. ehrende Erwähnung

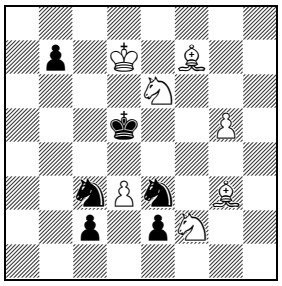


‡2
1.gxf5! (2.De6‡)
1. - c5 2.Sf2 **A**‡ (2.Sc5 **B**?)
1. - Sxf5 2.Sc5 **B**‡; (2.Sf2 **A**?)
(1. - Lxf5 2.Sxd6‡; 2.Sg5?; 1. - Ke4 2.Sg5‡)
Cederblockade, Abart: im zweiten Abspiel muss das Themafeld betreten werden, während das andere wegen weisser Selbstverstellung nicht betreten werden darf.

Celestes
= Himmlische: Sammelbezeichnung für → Mond, → Croissant, → Komet und → Sonne.
- a) Ein C darf sich nur auf der eigenen Figurengrundreihe befinden. Wird in C umgewandelt, wird als Teil des Umwandlungszuges das C auf das eigene Grundreihenfeld der gleichen Linie versetzt.
- b) Eine Rochade ist möglich, wenn sich auf den entsprechenden Feldern „Celestes“ befinden, die noch nicht gezogen haben (insbesondere können auch beide durch UW entstanden sein).

Celler Hengstparade
Fünfzüger von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991, wohnhaft in *Celle*) von 1952, mit zwei schwarzen Umwandlung-Springern, sodass am Ende vier schwarze Springer verteidigen, und die vierten und fünften weissen Züge durch das → Siers-Rössel ausgeführt werden (**209**).

209 Theodor Siers
Tidskrift för Schack 12/1952, Nr.10028, 1. Preis



‡5
1.Ld6! (2.Sc5+ Kd4 3.Sb3‡)
1. - c1S! 2.g6! (3.Sg5+ Kd4 4.Sf3‡) e1S! 3.Lg8! (Zugzwang) b~/Sc1~/Sc3~/Se1~/Se3~
4.Sd8+/Sc5+/Sc7+/Sg5+/Sg7+ Kd4
5.Sc6/Sb3/Sb5/Sf3/Sf5‡
Celler Hengstparade, mit Siers‘ Rössel, wobei e2 doppelt gedeckt ist und nur 5 Themavarianten möglich sind.

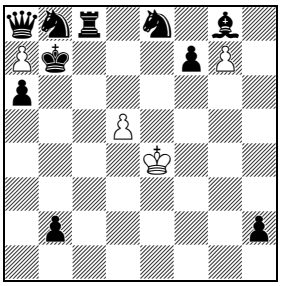
Celle-Schach
Wenn ein Stein schlägt, verdoppelt er sich in zwei (gleichartige und gleichfarbige) Steine, einer auf dem Schlagfeld, einer auf dem Ausgangsfeld des Schlagzuges.

Cerf
→ Hirsch (1).

Ceriani-Frolkin-Thema (CF)
Retro (z.B. → KBP): Dabei wird ein Bauer (oder auch mehrere) nach dessen Umwandlung geschlagen. – Anders formuliert im FIDE-Album: Entschlag einer Umwandlungsfigur im Retrospiel (Frolkin verlangte ursprünglich deren drei).
Die entscheidende Frage ist, warum der Schlag als Bauer nicht möglich war und die Umwandlung eindeutig ist.
Bemerkenswert ist besonders der erste Entschlag einer Umwandlungs-*Dame*, der nicht durch einen Bauern, sondern durch eine Figur erfolgt: Dies ist deutlich schwerer zu begründen als ein Entschlag durch einen Bauern, der sich oft bereits aus der Schlagbilanz zwingend ergibt. Andrej Frolkin war einer der ersten, der sich um dieses Themas in der dualfreien Beweispartie bemüht hat.
Zurückgehend auf Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) aus dem Jahr 1952.
Die erste vollständige Darstellung mit allen drei Umwandlungsfiguren gelang Nikita Plaksin (Russland, *1931) 1972. Laut ihm gehört der Name Frolkin nicht wirklich dazu (→ Frolkin-Thema). Wird aber auch Ceriani-Plaksin-Frolkin-Thema benannt, V/V nennt es „Ceriani-Plaksin-Frolkin-Thema“.
Im Hilfsmatt, z.B. von Andrej [Nikolajewitsch] Schurawljow (Russland, *1963) 1994 dargestellt (**210**), mit → Allumwandlung (AUW) kombiniert.

- Ceriani-Frolkin-Figur
Umwandlungsfigur, von einem Bauern geschlagen.

210 Andrej Schurawljov
idee & form 43, Juli 1994, Nr.557



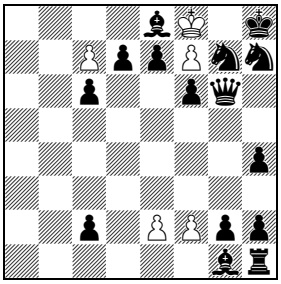
H‡3
1.h1T! axb8L! 2.Th8 gxh8D! 3.b1S! Db2‡
Ceriani-Frolkin-Thema im Hilfsmatt, kombiniert mit Allumwandlung.

- Prentos-Thema (KP)
Siehe daselbst.
- Schnoebelen-Umwandlung (SC)
Siehe daselbst.

Ceriani-Ketten
Retro: Ketten von → Entschlag-Zügen. Bei der Lösung solcher Retroprobleme ist zu bestimmen, in welcher Reihenfolge weisse und schwarze Steine nacheinander vom Brett verschwunden sind. Einige schlagende Steine können
dabei ihrerseits wieder geschlagen worden sein.

1. Ceriani-Thema
Schlag umgewandelter Figuren in beliebigem Aufgabentyp.
Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) 1952 (**211**).

211 Luigi Ceriani
Problem 7-9 3/1952, Nr.204, 1. Preis
T.R. Dawson gewidmet



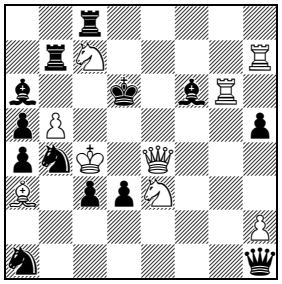
Der erste und der letzte Zug eines weissfeldrigen ♗?
Zurück: -1. - Sg5xh7+ -2.Lg8-h7 … Der einzige mögliche letzte weisse Zug war g6xTf7. Er entstand durch g7…g3-g3xh2 (bei wB auf g2) nach sTh1 und sLh2-g1. D.h. der Th1 schlug zuvor den wLf1 auf seinem Ursprungsfeld. Der geschlagene wLh7 wurde somit auf a8 durch Ba2 erwandelt. Da der sBc6 von b7 gekommen sein muss, war der 1. Zug eines des ♗ La8-b7 und der letzte Lg8-h7.
Erstes Ceriani-Thema.

Während er hier noch im Selbstmatt experimentirte, entwickelte er seine Idee später für → Retro-Analyse (siehe → „Löse die Stellung auf“). Daraus enstand dann das berühmte → Ceriani-Frolkin-Thema in der → Beweispartie (siehe → „*Kürzeste* …“).

2. Ceriani-Thema (S#)
S#2: „Weiss erzwingt durch Opfer der weissen Dame auf möglichst viel verschiedenen Feldern ein Selbstmatt durch die schwarze Dame.“
Ein Vorschlag von Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) im Juliheft von „L’Italia Scacchistica“ 1928 (**212**).

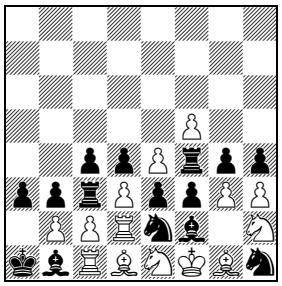
3. Ceriani-Thema
Retro, → Orthorekonstruktion: Exakter Wiederaufbau einer gegebenen Stellung unter Tempoverlust.
96. Thematurnier der „Schwalbe“, Sonderdruck 9/1950, mit Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) als Preisrichter. Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989) errang den 1. Preis (**213**).

212 Luigi Ceriani
L’Italia Scacchistica 7/1928



S‡2
1.Sg4! (2.Dc6+, Dd5+ DxD‡)
1. - Db1, Dd1 2.Dxd3+ Dxd3‡
1. - Dc1, Dxh2 2.Df4+ Dxf4‡
1. - De1 2.De6+ Dxe6‡
1. - Dg1 2.Dd4+ Dxd4‡
Zweites Ceriani-Thema.

213 Nenad Petrović
Die Schwalbe 7-8/1950, 96. Thematurnier, 1. Preis



Orthorekonstruktion in 54.5 Zügen
1.Sg2 Le1 2.Lf2 Sg1 3.Le2 Ka2 4.Tdd1 Ld2 5.Te1 Ka1 6.Tcd1 Lc1 7.Td2 Ka2 8.Ted1 Ka1 9.Ke1 Ka2 10.Lf1 Ka1 11.Te2 Ka2 12.Tdd2 Ka1 13.Kd1 Ka2 14.Te1 Ka1 15.Le2 Ka2 16.Tf1 Ka1 17.Ke1 Ka2 18.Ld1 Se2 19.Lg1 Ka1 20.Tf2 Ka2 21.Sf1 Ka1 22.Lh2 Sg1 23.Tde2 La2 24.Sd2 Lb1 25.Tf1 La2 26.Sb1 Sf2 27.Td2 Sh1 28.Tdf2 Se2 29.Sd2 Sg1 30.Te2 Lb1 31.Tff2 Ka2 32.Sf1 Ka1 33.Td2 Se2 34.Lg1 Ka2 35.Sh2 Ka1 36.Tf1 Ka2 37.Lf2 Sg1 38.Le2 Ka1 39.Kd1 Ka2 40.Te1 Ka1 41.Lf1 Ka2 42.Tee2 Ka1 43.Ke1 Ka2 44.Td1 Ka1 45.Ted2 Ka2 46.Le2 Ka1 47.Kf1 Ka2 48.Te1 Ka1 49.Tdd1 Ld2 50.Tc1 Ka2 51.Ted1 Le1 52.Td2 Ka1 53.Ld1 Se2 54.Lg1 Lf2 55.Se1 - Drittes Ceriani-Thema.

Ceriani-Zyklus
2#: Zyklischer Wechsel zwischen Erst- und Mattzug, bzw. Erst- und Zweitzug.

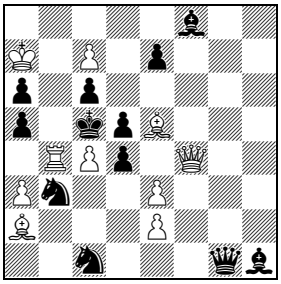
1.A? a 2.B#
1.B? a 2.C#
1.C! a 2.A#

Ceriani-Zyklus

		a
A		B
B		C
C		A

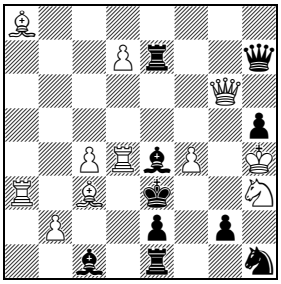
Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) 1930 (Märchenschach, 7-fach). - Lev [Ilijitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) 1970 (3# orthodox, [3-fach]; [**214**]), Ľudovít Lačný (Slowakei, 1926-2019) 1981 (2# orthodox, [3-fach]; [**215**]).

214 Lev Loschinskij
Probleemblad 11-12/1970, Nr.6919 4. ehr. Erw.



‡3
1.Tb6! (2.Txc6+ Kxc6 3.c8D‡)
1. - Dg6 2.Dxd4+ **A** Sxd4 3.exd4 **B‡**
1. - Dg4 2.exd4+ **B** Sxd4 3.Lxd4 **C‡**
1. - dxc4 2.Lxd4+ **C** Sxd4 3.Dxd4 **A‡**
Ceriani-Zyklus, orthodox, 3‡.

215 Ľudovít Lačný
Pravda 27.11.1981, Nr.1287, 1. Preis 1981/82



2‡
1.Td6 **A**? (2.Ld2‡) Ld3 x 2.Txd3 **B‡**; aber 1. - Ld5!
1.Td3+ **B**? Ld3 x 2.Db6 **C‡**; aber 1. - Kxd3!
1.Db6 C! (2.Ld2‡) Ld3 x 2.Td6 **A‡**
Ceriani-Zyklus, orthodox 2‡.

Chakra
Variante des Schachspiels, bei dem einige Figuren verändert sind. Orthodox sind König, Dame und Springer, aber sie werden als → Kaiser, → Kaiserin und → Affe bezeichnet. Der Läufer wird als → Mönch bezeichnet; er zieht wie der orthodoxe Läufer, kann aber auch ein Feld orthogonal ziehen. Der Turm wird als → Samurai bezeichnet; er zieht wie der orthodoxe Turm, kann aber auch ein Feld diagonal ziehen. Der Bauer wird als → Schwert bezeichnet; er zieht wie der orthodoxe Bauer, kann aber nicht en passant schlagen oder geschlagen werden und kann nur in einen Offizier umwandeln, der bereits geschlagen wurde. Zusätzlich hat jede Partei zwei → Kurtisanen; diese ziehen wie König mit einer zusätzlichen Zugkraft: wenn sie sich auf derselben Linie, Reihe oder Diagonale wie ihr eigener König befindet und sich kein Stein zwischen den beiden befindet, kann sie entlang ihre Linie, Reihe oder Diagonale beliebig weit bis an den Brettrand oder vor einen eigenen Stein ziehen oder sich einem gegnerischen Stein annähern oder diesen schlagen. Ferner hat jede Partei zwei Chakras. Ein → Chakra ist ein Stein, der auf der einen Seite ein Quadrat zeigt, auf der anderen einen Kreis. Zeigt er den Kreis, zieht er wie ein Springer; zeigt er das Quadrat, zieht er wie ein König. Zieht ein beliebiger Stein (ausser einem Chakra) auf ein Feld, das von einem Chakra besetzt ist, setzt er sich auf dessen Schultern; dann kann der Chakra nicht ziehen, solange der obere Stein nicht wieder weggezogen hat. Steine dürfen durch Felder hindurch ziehen, die von einem eigenen Chakra besetzt sind. Ein Chakra kann nicht schlagen und nur vom gegnerischen König geschlagen werden, von diesem allerdings auch nur, wenn nicht ein Stein auf seinen Schultern sitzt. Ein solcher Stein kann aber geschlagen werden (dann sitzt der schlagende Stein auf dem Chakra).

Chamäleon
Ändert nach jedem seiner Züge seine Zugkraft in der Reihenfolge S>L>T>D>S…
- Chamäleondame
Zieht wie eine Dame, aber wird zu einem Chamäleon-Springer nach dem Zug. Wenn ein Chamäleonstein vorhanden ist, sind Umwandlungen in alle Arten von Chamäleonsteinen erlaubt, wenn nichts anderes angegeben ist.

Chamäleonecho (-Matt)
Matt in Korrespondenz zu einem anderen mit Änderung der Felderfarbe der beteiligten Steine. → Echo.

Chamäleonhüpfer
Verwandelt sich als Teil eines eigenen Zuges in die nächste Figur der Kette NH-LH-TH-G-NH... (Nachtreiterhüpfer-Läuferhüpfer-Turmhüpfer-Grashüpfer,-Nachtreiterhüpfer).

Chamäleonschach
Bauern wandeln statt in eine der vier Normalfiguren in Chamäleons um, auch wenn solche noch nicht in der Diagrammstellung auftauchen.
- Chamäleonschach regina exklusiv
Betritt ein Offizier (ausser König) ein Feld der Linien a, b, c, f, g, h (aber nicht d! Daher regina exklusiv), so wandelt er sich (unter Beibehaltung der Farbe) in jenen Offizier um, der in der PAS dort steht. Beispiele: Lf6-h8=wT+, Lf6-g7=wS, aber Lf6-d4 bleibt wL!

Chamäleonverfolgungsschach
Betritt ein Stein das Feld, das im vorangehenden Zug verlassen wurde, wechselt er die Farbe.

Chameleon Pursuit
Wenn ein soeben verlassenes Feld im nächsten Zug wieder besetzt wird, wechselt der „nachfolgende“ Stein (ausser König) seine Farbe. Dies gilt auch, wenn der Stein einem Stein der eigenen Farbe folgt wie etwa im Serienzüger, oder gar, wenn er sich selbst folgt.

Chancellor Chess
Spiel auf 9x 9-Brett mit T+S (Chancellor) auf der f-Linie; Läufer und Springer am Königsflügel tauschen die Plätze, damit die Läufer gleicher Farbe auf verschiedenfarbigen Feldern ziehen. Rochiert wird nach beiden Seiten, indem der König zwei Schritte zur Seite macht und der Turm ‚darüberspringt‘.

Changeling
Kurioser, chamäleonähnlicher Stein, der in einem Zug eine Sequenz von Turm-, Läufer-, Springer- und Bauernzug (in beliebiger Reihenfolge) macht, wobei er sich immer, bevor er einen Zug mit Stein x macht, auf seinem aktuellen Standfeld in x verwandelt. Während einer Sequenz dürfen Könige im Schach stehen, aber

nicht geschlagen werden. z.B.: B. Harley, The Problemist, 1928, #1, Kf5, Tc4, Sf6, wD- Changeling h7 - Kc6, Lc8 Bb7b5c5d5, Lösung: 1.D=Sh7, Sf8, S=Lf8, Lxc5, L=Bc5, Bxd6 e.p.+, B=Td6++, Te6#).

Charging Knight
Figur in → Nutty Knights, zieht wie Turm vorwärts oder seitwärts, oder wie Springer vorwärts, oder wie König.

Charging Rook
Figur in → Nutty Knights, zieht wie Springer for its two longest forward/backward moves oder Fers.

Charkover Schach
- a) Ein en-passant schlagender Bauer rückt als Teil des Schlagzuges auf das von dem geschlagenen Bauern verlassene Feld vor (Beispiel: 1. - ~sBb7-b5 2.wBa5x sBb6~e. p. & wBb6-b7!).
- b) Eine Rochade kann nur ausgeführt werden, *wenn* der rochierende König im Schach steht.

Charkov-Thema („Harkov-Thema“)
2#: Mehrfachwiderlegungen kehren als Paraden der Lösung wieder. - Oder: Die Verführung wird durch mindestens zwei schwarze Züge widerlegt. Diese schwarzen Züge werden Variantenzüge in der Lösung. Immer wieder liest man, dass dieses Thema identisch sei mit dem → Rotterdam-Thema. Im Rotterdam-Thema ist aber das Lösungsspiel nicht definiert, während es hier doch eine gewisse Relevanz hat. Vermutlich ist das Charkov-Thema wesentlich älter.
Charkov („Charkiv“) ist eine ukrainische Stadt.

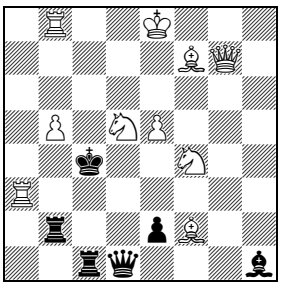
1.V_1? a/b!
1.S! a/b 2.X/Y#

Charkov-Thema

		a	b
		?	?
		X	Y

In der „Encyclopedia“ (→ V/V) wird eine Aufgabe von Wassil [Viktorowitsch] Krischanivskij (Ukraine, *1972) von 1989 (**216**) gezeigt.

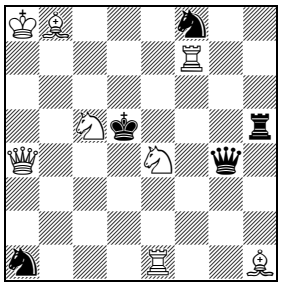
216 Wassil Krischanivskij
9. Ukrainische Team-Meisterschaft 1989, 5. Platz



‡2
1.Dg4? (2.Dc8‡)Dxd5/Lxd5 2.Sg2/Sd3‡; aber 1. - Txb5 **a**/Dd4 **b**!
1.Df8! (2.Dc5‡) Txb5 **a**/Dd4 **b** Sb6/Se3‡
Charkov-Thema.

Das älteste gefundene Beispiel in der „yacpdb“ stammt von Evgenij E. Leunas (Litauen, *1939) und Mihail [Nasarowitsch] Marandjuk (Ukraine, *1949) von 1975 (**217**).

217 Evgenij Leunas und Michail Marandjuk
Stella Polaris 11/1975, Nr.5867, 1. Preis



‡2
1.Sa6? (2.Sc3 **A**, Sf6 **B**‡)
1. - Te5 a 2.Sc7‡; aber 1. - De2 **b**!
1.Sd3? (2.Sc3, Sf6‡)
1. - De2 b 2.Sf4‡; aber 1. - Te5 **a**!
1.Se6! (2.Sc3, Sf6‡)
1. - Te5 **a**/De2 **b** 2.Sf4 **C**/Sc7 **D**‡
(1. - Ke6/Se6/De4 2.Sg5/Td7/De4‡)
Ur-Charkov-Thema.

Charybdis
Zug- und Wirkungskraft sind verschieden. Zieht wie Moa, wirkt wie Moa-Heuschrecke, d.h. ein auf dem Moa-Weg befindlicher andersfarbiger Bock wird schlagenderweise (nach Heuschreckenart) übersprungen.

Chasse
[f = Jagd]. Der gleiche schwarze Stein betritt in den Varianten mindestens drei Felder und wird auf diesen im Mattzug geschlagen (mehrfacher Figurengewinn). - Eine Abwandlung des → Grab-Themas.

Chatty chess
Spiel für vier Spieler (abgeleitet von Tschaturanga), die je zu zweit zusammenspielen. Partner dürfen jederzeit miteinander kommunizieren. Die Partieanfangsstellung ist ähnlich der im Tschaturanga, aber es gibt nicht vier, sondern nur zwei Könige, es wird der normale Figurensatz und ein normales Schachbrett verwendet. Es gibt wie im Tschaturanga viele mögliche Partieanfangsstellungen; eine solche ist etwa folgende (das Brett ist zur Verdeutlichung durch zwei Linien in 4 quadratische Viertel mit je 4x4 Feldern zu teilen):
sb2STLK/db2BBBB/lb6/tb6/6bt/6bs/BBBB2bl/LSDT2bk Spielziel der Partner ist es, in Zusammenarbeit den gegnerischen König mattzusetzen. Der Partner, der die Dame in seiner Ausgangsstellung führt, wird zur leichteren Beschreibung „Attacker“ genannt; der Partner, der den König in seiner Ausgangsstellung führt, wird „Defender“ genannt. Das Spiel beginnt mit dem Setzen der Partieanfangsstellung; dabei sind die Bauern immer wie oben vorgegeben. Als erster setzt der weisse Attacker seine vier Figuren, dann der schwarze Attacker usw. im Uhrzeigersinn um das Brett herum. Beide Läufer einer Partei können auf gleicher Felderfarbe stehen. Die Zugmöglichkeiten sind wie im orthodoxen Schach, Sonderregeln gibt es nur für die Bauern: Sie ziehen zwar normal geradeaus vorwärts und schlagen diagonal, können aber keinen Doppelschritt ausführen. Ferner müssen Bauern innerhalb des 4x8-Brettausschnittes bleiben, in dem sie stehen. So können etwa die Bauern des weissen Attacker nur auf den Linien a-d spielen, die Bauern des schwarzen Attacker nur auf den Reihen

5-8 (möglicher Zug also z.B. Bb8-c8). Ein wBd4 kann nicht auf e5 schlagen. Jeder der vier Spieler zieht die Bauern also aus seiner Sicht immer „geradeaus“. Es gibt keinen en passant-Schlag und keine Rochade. Bauernumwandlung findet normal statt. Der weisse Attacker eröffnet die Partie, alle weiteren Spieler sind im Uhrzeigersinn am Zug. Während der ersten vier Runden muss jeder Spieler mit seinen eigenen Steinen ziehen, ausser wenn ein Schach nur anderweitig pariert werden kann. Ab der fünften Runde kann jeder Spieler jeden beliebigen Stein seiner Farbe ziehen. Partner können auch über ihre Züge beraten.

Chaturanga
→ Tschaturanga.

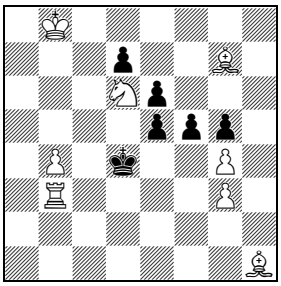
Checking Leaper
Stein, der von jedem Feld aus den gegnerischen König auf dessen momentanem Standfeld angreift.

Checking Zigzag
= Schwarzschächer = Schachzickzack: Schachzwang für Schwarz. Hat Schwarz kein Schachgebot zur Verfügung, setzt er vorübergehend aus. Weiss darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne - ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht - mattsetzt.

Check-stalemate
= Echec et pat = Zat: Ziel ist eine Mattstellung, in der es eigentlich zum Königsschlag deshalb nicht mehr kommen kann, weil die Matt gesetzte Partei keinen einzigen figurengangartgemässen Zug hat, d.h. selbst dann, wenn man das Selbstschachverbot ausser Acht liesse.

Cheney-Loyd (oder nur „Cheney“)
Sidler: „Weisse oder weiss-schwarze Schnittpunkt-Kombination: kritischer Zug eines weissen Langschrittlers zwecks Ermöglichung einer pattverhütenden Schnittpunkt-Verstellung. Im Gegensatz zum verwandten → Inder wird die Wirkungskraft des kritisch ziehenden Langschrittlers endgültig aufgehoben (respektive durch Deckung des verstellenden Steines eingeschränkt).“ - Benötigt (≥) 3 Steine und 3 Züge!
Ausnahmen sind → Jespersen und → Høeg.
Eine Idee von George [Nelson] Cheney (USA, 1837-1861) von 1860 (**218**).

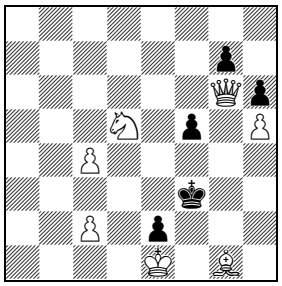
218 George N. Cheney
Brooklyn Standard 3.11.1860



‡3
1.La8! fxg4 2.Kb7! Kd5 3.Td3‡.
(1. - f4 2.Le4 ~ 3.Td3‡)
Cheney(-Loyd).

Sam Loyd (USA, 1841-1911) hat 1876 eine eindrückliche Eigen-Interpretation veröffentlicht (**219**).
Sie wurde zunächst als Erstdarstellung angesehen. Deshalb wird normalerweise sein Name im Thema mitgenannt.

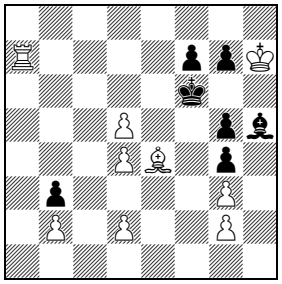
219 Sam Loyd
The Cleveland Leader 24.8.1876, Nr.19



‡3
1.Lc5? f4 2.Sb6??
1.La7! f4 2.Sb6 Ke3 3.Dd3‡
(1. - Ke4 2.Dg3 ~ 3.Df4‡)
Mit diesem Stück gab Loyd dem Cheney-*Loyd* seinen Zu-Namen!

Die meisten Formen entsprechen denjenigen des → Inders. Relativ eigenständig dagegen sind die folgenden Typen:
- Anti-Cheney-Loyd
Ein kritisch stehender Langschrittler zieht zur Vermeidung eines schädlichen Cheney-Loyd anti-kritisch.
Möglicherweise schaffte Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) 1930 die erste korrekte Darstellung (**220**), als mutmassliche Korrektur von Carl Eckhardt, Hamburgischer Correspondent 1927, die sich als mehrfach nebenlösig erwies.

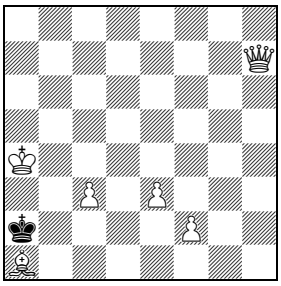
220 Georg Ernst
Der Sammler (Beilage zur München-Augsburger Abendzeitung) 9.12.1930, Nr.3



‡4
1.Lb1! Lg6+ (1. - g6? 2.d3!) 2.Lxg6 fxg6 3.d3 Kf5 4.Tf7‡
Cheney-Loyd und Anti-Cheney-Loyd! Möglicherweise die einzige korrekte Darstellung.

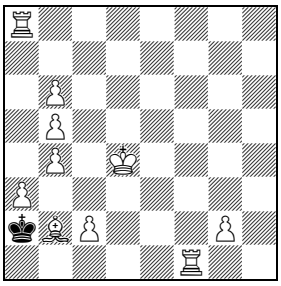
- Høeg-Cheney[-Loyd] („Høeg“)
Peripherikusform (→ Peripherikus, bzw. → Periperipherikus) des (Peri-)Kritikus: statt *Verlagerung* der Wirkungslinie im Herlin auf eine Parallele zur Wirkungslinie wird der Vektor *gedreht*, und zwar um das Wirkungsfeld am schwarzen König (bei der Dame um nx45°, beim Turm um 90° [= Turmhøeg]), wo sie pattvermeidend verstellt werden kann. - Für dieses Manöver werden 2 Steine und 3 Züge benötigt!
Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) stellte die Idee 1909 als Erster ohne Schlag dar, und zwar mit weisser *Dame* (**221**). Er schrieb dazu im „Deutschen Wochenschach“ die Artikel „Die Trabanten der Königin“ (11.9. 1909, S.237) und „Der perikritische Zug“ (10.10.1909), wo er auf die noch ältere Darstellung eines „Høeg“ von Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1909) von 1905 mit Schlag hinweist.
Auf die Idee, dies mit dem *Turm* darzustellen kam Stephan Eisert (Deutschland, *1943) 1987 (**222**).

221 Niels Høeg
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 28, 11.7.1909, S.237, Nr.8865



‡3
1.Dc2+(Df5)? Kxa1! 2.Kb3??
1.Db7! Kxa1 2.Kb3 Kb1 3.Dh1‡
45°-Peripherikus statt Schnittpunkt-Überschreitung.
Dieser wird erst genutzt im 2. Zug.
Damen-Høeg (-Cheney[-Loyd], im Unterschied zum Turm-Høeg).

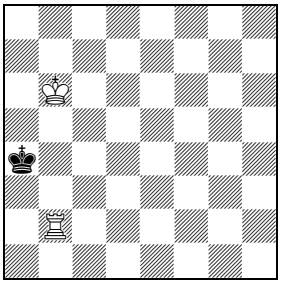
222 Stephan Eisert
Schach-Aktiv 1987



‡4
1.Kc4? Kxb2 2.Kd3 Ka2 3.Kc3??
1.Th8! Kxb2 2.Th3 Ka2 3.Kc3! Kxa3 4.Ta1‡
(2. - Kxc2 3.Tf2+ K~1 4.Th1‡)
♖-Høeg (=> 90°). - Vom Autor zu Recht auch als (♖-)Høeg-Cheney bezeichnet.

- Jespersen-Cheney(-Loyd)
Ausnahmeform des Cheney-Loyd: nach dem Kritikus und der Verstellung setzt der Batteriestein (doch noch) selber matt, indem er mittels Sidestep ähnlich der Periführung im Herlin zur Mattlinie hinzieht, was eine Verlängerung um einen Zug gegenüber dem Cheney-Loyd notwendig macht.
Nur 2 Steine und 4 Züge werden benötigt!
[Karl Lorenz] Jesper Jespersen (Dänemark, 1848-1914) 1883 (**223**).

223 Jesper Jespersen
Vor Tid 20.7.1883

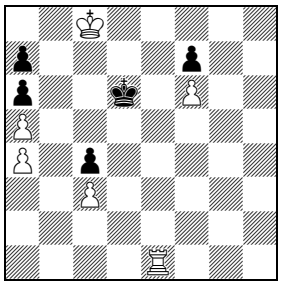


‡6
1.Tb5! Ka3 2.Ka5 Ka2 3.Ka4 Ka1 4.Kb3! Kb1 5.Tc5 Ka1 6.Tc1‡
Jespersen-Cheney(-Loyd): der Hinterstein setzt matt.

Mit 3 Steinen die sparsamst mögliche Darstellung der ‚indischen Idee!

- Peri-Jespersen-Cheney(-Loyd)
Dasselbe mit *Umgehehung* des kritischen Feldes. Vermutlich erstmals (zweckrein) realisiert von Martin Hoffmann, Schweiz, *1951) im Jahr 2013 (**224**).

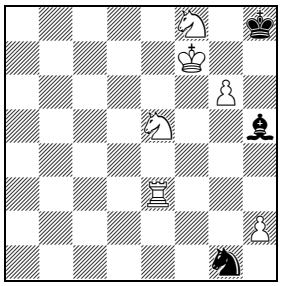
224 Martin Hoffmann
idee & form 118, April 2013, Nr.3236



‡5
1.Te2? Kc6! 2.Td2 Kc5 3.Kd7??
1.Te8! Kc6! 2.Td8 Kc5 3.Kd7 Kd5 4.Te8 Kc5 5.Te5‡
Peri-Jespersen-Cheney(-Loyd) mit Rückkehr im 4. Zug).

- Meta-Cheney-Loyd
Analog dem → *Meta*-Inder: Cheney-Loyd durch Dazwischenziehen des Sperrsteins innerhalb der indischen Wirkungslinie statt Kritikus des Batteriesteins.
Wahrscheinlich Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/ Grossbritannien, 1898-1980) 1938 (**225**).

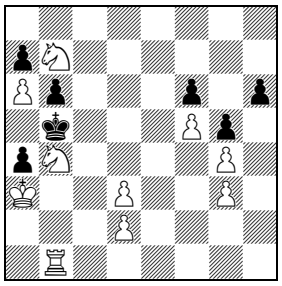
225 Erich Zepler
Die Schwalbe 123 3/1938, S.256, Nr.11



‡3
1.h4! Sh3 2.Txh3 L~/Lxg6+ 3.g7/Sexg6‡
Meta-Cheney-Loyd: Weiss muss die Fesselung des ♗h5 vermeiden.

- Peri-Cheney-Loyd
Cheney-Loyd mit *Umgehungs*-Kritikus (= Peri-Kritikus).
Pierre Biscaý (Frankreich, 1905-1969) 1931 (**226**), leider zweckgetrübt, da ohne neutrales → Probespiel.

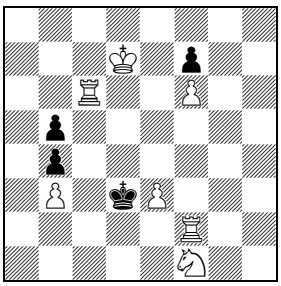
226 Pierre Biscaý
Hamburgischer Correspondent 22.3.1931



‡4
1.Te1! h5 2.Te4! (3.Td4) hxg4! 3.d4 Kc4 4.Sd6‡
Peri-Cheney-Loyd, zweckgetrübt (kein neutrales Probespiel ohne peri-kritische Überschreitung des Sperrfeldes).

Die zweckreine Form stammt von Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) im Jahr 1987 (**227**).

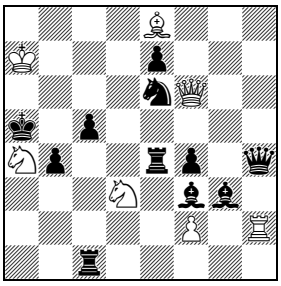
227 Martin Hoffmann
Schweizerische Schachzeitung, 9/1987, Nr.12979



‡4
1.Ke7? Ke4! 2.Td6 Ke5 3.Sd2? Patt!
1.Tc1! Ke4 2.Td1! Ke5 3.Sd2! Kd5 4.Tf5‡
Peri-Cheney-Loyd in zweckreiner Form.

Cheney-Thema (≠ Cheney-Loyd)
3-n#: Schwarz verteidigt sich durch Fesseln eines weissen Steins, den Weiss anschliessend entfesselt.
Richard [Eugene] Cheney (USA, 1908-1967) 1936 (**228**).

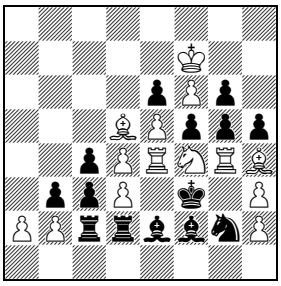
228 Richard Cheney
The Cincinnati Enquirer 1936



‡3
1.Saxc5! (2.Sb3/Sb7‡) Lxf2 2.Dd4! Lxd4 3.Ta2‡
Cheney-Thema.

Cheops-Pyramide
Eine Figurenaufstellung mit 2-mal 14 Steinen in Form einer Pyramide und als Dreizüger von Ilija [Stepanowitsch] Schumov (Russland, 1819-1881) von 1872 (**229**), aber belanglosen Lösung, die man als „unter der Würde seines Vorbildes“ bezeichnen müsste, fehlt doch z.B. die Königinnen-Kammer … .

229 Ilja Schumov
Wsemirnaja Illustrazija 9.12.1872, Nr.199

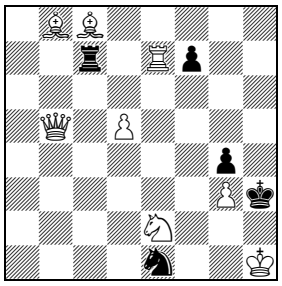


‡3
1.Sxg2! (z.B. 1. - exd5) 2.Te3+ Lxe3 3.Se1‡
Cheops-Pyramide.

Die Schwierigkeit bestehteht wohl v.a. in der Konstruktion, weil man Schläge durch Bauern möglichst vermeiden will.

Chernet-Thema
Verführung und Schlüsselzug erfolgen durch den gleichen Stein, der sich dabei auf verschiedenen Feldern opfert.
Die Verführung wird nicht durch Schlag des Schlüsselsteins widerlegt.
Offenbar auf R. Chernet (Frankreich?, Daten?) aus dem Jahr 1957 zurückgehend (**230**).

230 R. Chernet
L’Echiquier de France IX/3 5/1957, Nr.1198



‡2
1.Dc4? (2.D.Lxg4‡)
1. - Txc4(Td7,Txc8) 2.Sg1‡; aber 1. - f5!
1.Dd7! (2.Dxg4‡) Txd7(Tc4,Txc8) 2.Sg1‡
(1. - f5 2.Th7‡)
Chernet-Thema.

Chess 8/1
Das Ziel ist nicht das Matt, sondern das Erreichen der gegnerischen Grundreihe. Ansonsten gelten die üblichen Zugregeln; keine Partei darf sich einem Schach aussetzen und ein Schachgebot muss pariert werden. Wer patt- oder mattsetzt, ohne die 8. oder 1. Reihe zu erreichen, remisiert.
Werner Keym (Deutschland, *1942) 2011.

Chess960
→ Fischer Random Chess.

Chessqi
Mischung aus Schach und Shogi. Geschlagene Steine dürfen als Zug für die eigene Partei wieder auf leere Felder eingesetzt werden. Bauern dürfen nicht auf die Umwandlungsreihe gesetzt werden, wohl aber auf die eigene Figurengrundreihe; von dort aus haben sie die normalen Bauernzugmöglichkeiten sowie die Option zum Doppelschritt. Mit einem „neuen“ Turm kann nicht rochiert werden.

Chess patience
Nicht so sehr ein einzelnes Spiel als vielmehr ein Spielsystem. Es wird normales Schach gespielt, nur gibt es Sonderregeln zur Bestimmung der zu spielenden Züge. Es gibt zwei Arten von Spielen: Inflexible (die die Züge eindeutig festlegen; der Spieler spielt dann die Züge nur durch, um das Resultat zu sehen) und flexible (die ein gewisses Mass an Zugwahlfreiheit erlauben). Eine Möglichkeit ist, dass die zu ziehende Figur auf der Basis des letzten gegnerischen Zuges ausgewählt wird, das Zielfeld des Zuges auf der Basis der Gesamtstellung; dabei sind eventuell Regeln für die Behandlung von Mehrdeutigkeiten festzulegen.
Ein Beispiel für eine inflexible „chess patience“ ist „antipodean chess patience“: Der Stein, der ziehen muss, ist derjenige, der am nächsten zum Antipodenfeld (4:4 entfernt) der Zielfeldes des letzten gegnerischen Steines steht (I); gibt es mehrere gleichrangige Steine, muss derjenige von ihnen ziehen, der am wietesten von der 8. Reihe entfernt ist (II); ist auch dann noch kein Stein eindeutig bezeichnet, muss derjenige von ihnen ziehen, der am weitesten von der Verbindungslinie zwischen d- und e-Linie entfernt steht (III). Das Zielfeld des ziehenden Steines ist dasjenige der

legal erreichbaren Felder, das dem gegnerischen König am nächsten ist (IV). Gibt es dafür mehrere Möglichkeiten, gilt dasjenige der so bestimmten Felder als Zielfeld, das am nächsten zur 8. Reihe ist (V). Gibt es dafür mehrere Möglichkeiten, gilt dasjenige der so bestimmten Felder als Zielfeld, das am nächsten zur Verbindungslinie zwischen d- und e-Linie ist (VI). Umwandlungen müssen in Dame oder Springer geschehen, je nachdem, welche von diesen beiden Figuren den besten Zug gemäss der Zielfeldbestimmungsregeln (IV-VI) machen könnte. Beliebige Variationen sind möglich; auch kann die Priorität der o.a. Regeln natürlich verschoben werden (z.B. III vor II und VI vor V).

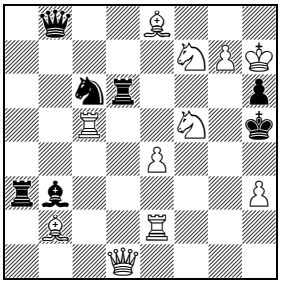
Chess Reactions
Sammelbegriff von Märchenschacharten, in der die Variationsfamilien → Cancellation, → Capture und → Surrender sowie die Formen Auto, Oppo und Free unterschieden werden, die sich zu 3x3=9 Märchenschacharten kombinieren lassen. Es werden zusätzlich die drei grossen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden.

Chess with Different Armies
Sammelbegriff für Schachspiele mit veränderter Partieanfangsstellung. Benannt sind: → Colorbound Clobberers, → Nutty Knights, → Remarkable Rookies, → Meticulous Mashers, → Fighting Fizzies, → Cylindrical Cinders.

Cheval de Troie
→ CAT.

1. Chicco-Thema (= Moskau-Thema)
2#: Identisch mit dem → Moskau-Thema.
Adriano Chicco (Italien, 1907-1990) 1930 (**231**), allerdings gibt es frühere Darstellungen! Siehe → Moskau-Thema genannt.

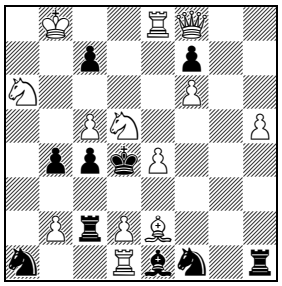
231 Adriano Chicco
De Problemist 9/1930



‡2
1.Lf6! (2.Sg3‡) Td5/Ld5 2.Sd8/Se3‡
(1. - Txf6 2.Tc2‡)
Erstes Chicco-Thema.

2. Chicco-Thema
3#: Logische Idee in zwei Varianten. Weisse Versuche werden durch Weglenkung desselben schwarzen Steins widerlegt, weil die Verteidigungsfelder noch durch schwarze Langschrittler gedeckt sind. Diese werden im Vorplan durch Selbstfesselungen ausgeschaltet.
1965 gelang es Adriano Chicco (Italien, 1907-1990), das Thema in logischer Form darzustellen (**232**).

232 Adriano Chicco
Magyar Sakkélet 11/1965, Nr.3328, 2. Preis



‡3
1.Saxb4? Txb2! - 1.Saxc7? Lg3!
1.Dh6! (2.De3+! Sxe3 3.cxe3‡)
1. - Txd2 2.Saxb4! ~ 3.Sc6‡
1. - Lxd2 2.Saxc7! ~ 3.Sb5‡
Zweites Chicco-Thema.

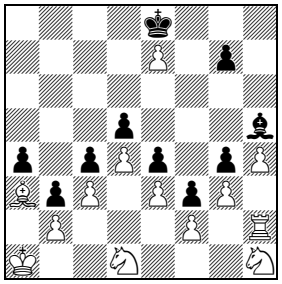
Chimäre
Zieht wie → Grashüpfer über einen → Sprungstein der eigenen Farbe und wie Heuschrecke über einen Sprungstein der gegnerischen Farbe. Über einen neutralen Stein kann die Chimäre nach freier Wahl entweder wie Grashüpfer oder Heuschrecke ziehen. Natürlich sind auch Ausweitungen auf → Lion- statt → Grashüpfernatur möglich, die Figur heisst dann → Super-Chimäre. (Chimäre = Mischwesen in der griechischen Mythologie).

- Super-Chimäre
Siehe oben unter → Chimäre).

Chinesischer Bauer
→ Bao, → Chinesische Steine.

Chinesische Mauer
Studienthema: In der Ausgansstellung sind Weiss und Schwarz durch eine undurchdringliche Bauernbarriere getrennt. Weiss gelingt mit ausgeklügelten Manövern der Durchbruch.
Bezieht sich auf eine Studie von Ottó [Titusz] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) 1921 (**233**).

233 Ottó Titusz Bláthy
The Chess Amateur 12/1921, Nr.712



Gewinn
1.-5.Kf1! Kd7 6.Tg2 7.Tg1 Kd7 9.Kd2 Kf7 11.Te2 12.Kc1 Ke8 13.Tc2 Kf7 14.Kd2 15.Tc1 16.Ta1 Ke6 17.Lc5 Le8 18.h5 Ld7 19.Tc1 Le8 20.Tc2 Lxh5 21.Kc1 23.Td3 25.Ke1 27.Te2 28.Tf1 Ke6 30.Tg1 32.Kf1 33.Tg2 Ke8 34.Th2 g6 35.Tg2 36.Tg1 38.Kd2 40.Te2 Kf7 41.Ke1 43.Td3! 45.Ke1 46.Td2 47.Tc2 48.Kd2 49.Kc1 51.Td3 Kf7 53.Ke1 55.Te2 Kf7 56.Kd2 58.Tg1 60.Kf1 61.Tg2 Kg7 62.Th2 Lf7 63.Ld6 Le8 64.Le5+ Kf7 65.Th7+ Kc6 66.Tg7 Ld7 67.Kg1 Le8 68.Txg5 69.Lxg4 (1-0)
Chinesische Mauer.

Chinesisches Schach (≠ Go oder xiangqi!)
In der PAS sind D, T, L, S durch Leo, Pao, Vao, Mao ersetzt.
Führen schlagfreie Züge gleich aus wie die jeweils analoge orthodoxe Figur; führen Schlagzüge gleich aus wie der jeweils analoge Lion.

- Chinesische Steine
Märchenschach: Führen schlagfreie Züge gleich aus wie die jeweils analoge orthodoxe Figur; führen Schlagzüge gleich aus wie der jeweils analoge → Lion (zieht und schlägt auf ein beliebiges Feld des Linienstücks hinter einem Bock beliebiger Farbe und Gangart).
- Bao: Chinesischer Bauer. → Bao.
- Cao: Chinesischer Springer. → Cao.
- Kao: Zieht wie Springer, schlägt wie Springerhüpfer.
- Leo: Chinesische Dame (= Pao + Vao).
- Mao: Eines eingeschränkter Springer. → Mao.
- Moa: Eingeschränkter Springer. → Moa.
- Nao: Chinesischer Nachtreiter. → Nao.
- Pao: Chinesischer Turm. → Pao.
- Rao: Chinesische Rose. → Rao.
- Tao: Chinesischer → Nachtreiter. → Tao.
- Vao: Chinesischer Läufer. → Vao.

Statt mit DTLS wird von der PAS an mit → Leo, → Pao, → Vao, → Mao gespielt.

Circe (= Circé)
Geschlagene Steine auferstehen sofort dort, wo sie in der Partieanfangsstellung standen. Dabei ist zu beachten:
- a) Dabei entstehendes Selbstschach ist nicht erlaubt.
- b) Ist das Auferstehungsfeld besetzt, so verschwindet der geschlagene Stein.
- c) Massgebend für das Auferstehungsfeld ist bei Turm, Läufer und Springer die Farbe des Feldes, auf dem sie geschlagen werden, bei Bauern die Linie, auf welcher sie geschlagen werden.
- d) Mit einem auferstandenen Turm darf rochiert werden.
- e) Geschlagene *Märchensteine* auferstehen auf der gegnerischen Grundreihe (als ob sie durch Umwandlung entstanden wären), und zwar auf der Linie des Feldes, auf dem sie geschlagen werden, selbst wenn dies nicht sein Ursprungsfeld sein könnte.

- Alternativ-Circe
Zunächst wird wie in Circe gespielt. Ist jedoch das Wiedergeburtsfeld eines geschlagenen Steines besetzt, wird er analog zu Spiegelcirce wiedergeboren. Ist auch dieses Feld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett.

- Andernacher Circe
Beim Andernacher Circe wechselt der schlagende Stein (ausser König) als Teil des Schlagzuges seine Farbe. Der geschlagene Stein wechselt ebenfalls seine Farbe und wird dann (also bereits mit der neuen Farbe) circegemäss wiedergeboren. Erfolgt ein Schlagfall auf dem (potenziellen) Wiedergeburtsfeld des geschlagenen Steines, verschwindet dieser vom Brett.
Wichtig: Andernacher Circe darf nicht mit der Kombination der beiden Bedingungen Andernachschach und Circe verwechselt werden (hierbei wechselt der geschlagene Stein vor der Wiedergeburt nicht seine Farbe).

- Anticirce
Ein schlagender Stein (auch König) wird nach dem Schlag als Teil desselben Zuges auf seinem Partieanfangsfeld, ein schlagender Märchenstein auf dem Umwandlungsfeld der Linie wiedergeboren, in der der geschlagene Stein stand; der geschlagene Stein verschwindet. Ist das Wiedergeburtsfeld besetzt, ist der Schlag illegal. Ein wiedergeborener König oder Turm gilt als neu und darf rochieren. Beim

- Typ Calvet sind Schläge auf das eigene Wiedergeburtsfeld erlaubt, beim

- Typ Cheylan nicht.

Anticirce ist immer *strict* (→ Strict Circe).

- Anticircestein
Ein Stein, der dann, wenn er einen Schlag ausführt, gemäss den Anticirceregeln wiedergeboren wird. Er darf nur schlagen, wenn seine → Wiedergeburt möglich ist.

- Anticirce n. d. n. E.
= Anticirce **n**ach **d**en **n**euesten **E**rkenntnissen: Heute der Normalfall! Gegenüber der früheren Auffassung des Anticirce gelten inzwischen automatisch die folgenden beiden Zusatzregeln (d.h. die früheren willkürlich einschränkenden Regelungen wurden aufgehoben):
- a) Erreicht ein Bauer die Umwandlungsreihe, wird er automatisch umgewandelt. Dies ist auch der Fall, wenn er die Umwandlungsreihe schlagend erreicht. Daher erfolgt nach einem Bauernschlag auf die Umwandlungsreihe die Wiedergeburt des schlagenden Steines so, dass die eben erwandelte Figur wiedergeboren wird.
- b) Ein Schlag des gegnerischen Königs durch den eigenen König (wie es z.B. die gedankliche Überprüfung eines Märchenmatts vorsieht) ist auch dann korrekt, wenn das freistehende Ursprungsfeld des eigenen Königs vom Gegner beobachtet ist (Beobachtung), wenn der König durch Schlagfall und Wiedergeburt also in ein Selbstschach geriete (denn zu diesem Zeitpunkt wäre der gegnerische König ja bereits geschlagen und hätte also selbst zuvor in einem Schach oder Selbstschach gestanden).

- Anticirce Typ Calvet
Wie Anti-Circe Typ → Cheylan, aber auch ein Schlagfall auf das eigene Ursprungsfeld ist erlaubt.

- Anticirce Typ Cheylan
Der schlagende Stein wird circegemäss auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren (der geschlagene Stein verschwindet vom Brett). Ein Schlagfall ist nur legal, wenn der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Schlägt ein Bauer auf seine Umwandlungsreihe, wandelt er zunächst um; der Umwandlungsstein wird dann wiedergeboren. Ein Schlag vom Ursprungsfeld aus ist erlaubt. Typ Cheylan legt fest, dass ein Schlagfall auf das eigene Ursprungsfeld nicht erlaubt ist.

- Elsässisches Anticirce
Es wird nach der Anticirce-Bedingung gespielt, jedoch muss nach jedem Zug – nutze er die Bedingungen von Anticirce märchenspezifisch oder nicht – die erreichte Stellung mit einer orthodoxen Beweispartie (also ohne jede geltende Märchenbedingung seit Partieanfangsstellung) als legale Stellung erspielbar sein. Ist sie das nicht, war der zu ihr führende Zug illegal. Die elsässische Bedingung rangiert vor der Abwehr eines Schachgebots, kann also zu einem Märchenmatt führen.

- Kannibalen-Anticirce
Wie Anticirce, aber es konnen auch Steine der eigenen Partei geschlagen werden.

- Kontraanticirce
Wie → Anticirce, aber der schlagende Stein wird auf dem Ursprungsfeld des gleichartigen Steines anderer Felderfarbe wiedergeboren (ein auf b3 schlagender wSa1 also auf g1, nicht auf b1).

- Simple Anticirce
Wie Anticirce, aber Schachgebote sind orthodox.

- Antipoden-Circe
= Antipodenschach. Zu jedem Feld gibt es auf dem 8x8-Brett genau *ein* Antipodenfeld – nämlich dasjenige, das sich im 4:4-Abstand befindet (das Antipodenfeld zu a1 ist e5, das zu b3 ist f7). Wird ein Stein geschlagen, wird das Schlagopfer auf dem Antipodenfeld zum Schlagfeld wiedergeboren. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett.

- Antipodenanticirce
Der schlagende Stein wird auf dem Antipodenfeld wiedergeboren (dem Feld, das sich im Abstand 4:4 vom Schlagfeld befindet). Der Schlag ist illegal, wenn dieses Feld besetzt ist.

- Assassincirce
Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Der „sekundär geschlagene“ Stein verschwindet vom Brett. (Gilt der letzte Satz nicht, liegt → Teleskopcirce vor.)

- Atom-Circe
Bei einem Schlagfall werden auch diejenigen Steine gemäss den Circeregeln wiedergeboren, die auf unmittelbaren Nachbarfeldern des Schlagfeldes stehen.

- Augsburger Circe Spray
Siehe unter → Augsburger Schach.

- Bedrichs Circe
Wie Circe, wenn aber bekannt oder eindeutig erkennbar ist, auf welchem Feld eine orthodoxe Figur auf dem Brett durch Umwandlung entstanden ist, entsteht sie bei ihrer Wiedergeburt (jedesmal) auf diesem Feld wieder neu.

- Billard-Circeumwandlung
Wie Circeumwandlung mit der Zusatzbedingung, dass eine Umwandlungsfigur, deren Ursprungsfeld von einem gegnerischen Stein besetzt ist, diesen seinerseits als Teil des Zuges schlägt, gefolgt von dessen Wiedergeburt. Ketteneffekte sind möglich.

- Bumerangcirce
Ein geschlagener Stein wird circegemäss wiedergeboren, allerdings auf dem Feld, von dem aus er (das Schlagopfer) seinen letzten Zug begann.

- Chamäleon-Circe
Geschlagene Steine (ausser Bauern) verwandeln sich bei Schlag nach dem Schema S>L>T>D>S… und werden als solche nach den Circe-Regeln wiedergeboren. Bauern bleiben Bauern und werden als solche wiedergeboren.

- absteigendes Chamäleoncirce
Wie Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäss dem Schema DTLSD... verwandelt. Wird also z. B. ein sTa7 geschlagen, so wird ein sLf8 wiedergeboren.
Beim absteigenden Chamäleoncirce für Schwarz gilt die Verwandlungs-Wiedergeburts-Regel nur für schwarze Steine als Schlagopfer.

- Chamäleon-Equipollent-Circe
Wie Equipollent-Circe, aber nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein, bevor er wiedergeboren wird, gemäss dem Schema D>B>S>L>T… verwandelt. Wird also z.B. ein wBb6 von a7 aus geschlagen, so wird ein wSc5 wiedergeboren.

- Circe Assassin
Circe, aber wenn das Feld der Wiedergeburt besetzt ist wird der geschlagene Stein wiedergeboren: der schlagende Stein verschwindet vom Brett; insbesondere ist ein Stein also selbstgeschützt, wenn er auf dem Wiedergeburtsfeld steht.

- Circe-Brettrand
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges circegemäss wiedergeboren.

- Circe Castellari
Alte Bezeichnung für → Platzwechselcirce.

- Circe Clône
Ein geschlagener Stein nimmt die Gangart des schlagenden Steines an und wird dann (ohne Farbwechsel) als solcher wiedergeboren. (Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei Circe wiedergeboren).

- **Circe Cohabitant**
Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder. Beide Steine stehen dann simultan auf diesem Feld, sie bleiben dabei aber getrennt und unabhängig voneinander, fusionieren also nicht. Beide können einzeln wieder das Feld verlassen (es gibt keinen gemeinsamen Zug). Stehen zwei oder mehrere Steine gleicher Farbe auf einem Feld, kann ein gegnerischer Stein, indem er auf dieses Feld ziehen, alle diese Steine schlagen. Solange Steine beider Parteien auf dem betreffenden Feld stehen, darf kein weiterer Stein dieses Feld betreten.

- Circé Coucou
Kuckucks-Circe: Geschlagene Steine werden auf dem Ursprungsfeld des schlagenden Steines gemäss Circe wiedergeboren. Wandelt sich ein Bauer mit Schlag um, so entsteht die geschlagene Figur auf dem Ursprungsfeld des soeben erwandelten Offiziers. Wird ein Bauer von einem Offizier geschlagen, so entsteht er umgewandelt auf dessen Ursprungsfeld, wobei die Wahl der Umwandlungsfigur bei der Partei des Bauern liegt. Ein solcher Bauernschlag ist (auch im Hilfsspiel) verboten, wenn durch irgendeine Umwandlung ein illegales Selbstschach der schlagenden Partei entstehen könnte.

- Para-Circé Coucou
Siehe unter → *Para*-Circe.

- Circe Couscous
→ Couscous-Circe.

- Circe Diabolique
= Teufelscirce: Wird ein Stein geschlagen, wird zunächst versucht, dass er wie in → *Spiegel*circe wiedergeboren wird. Ist jedoch das Wiedergeburtsfeld besetzt, wird der geschlagene Stein wie in Circe wiedergeboren. Ist auch dieses Feld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett.

- Circe double spy
Geschlagene Steine wechseln die Farbe und werden dann circegemäss wiedergeboren.

- Circe Hydres Bicolores
Ein Schlagfall führt circeartig zu zwei → Wiedergeburten:
- a) Wie bei Circe wird der geschlagene Stein wiedergeboren;
- b) ein zum geschlagenen Stein homologer gegnerischer Stein (also ein Stein derselben Farbe wie der Schlagtäter) wird wiedergeboren, z.B. wLe1, wDc4,

sLd4; 1.Dxd4 [Ld4→ f8 & Le1→ c1]. Ist kein solcher homologer gegnerischer Stein vorhanden, wird er generiert, entsteht also auf seinem Ursprungsfeld neu. Es scheint nicht geregelt zu sein was passiert, wenn zwei oder mehr homologe gegnerische Steine vorhanden sind.

- Circe Malefiz

= Spiegelcirce.

- Circe Mutant x

Nach einem Schlagfall wird der geschlagene Stein vor der circegemässen Wiedergeburt auf seinem Ursprungsfeld in x verwandelt. z.B. Circe Mutant → Heuschrecke, 1.wLx sD [sHd8]!

- Circe-Offiziere Rex inklusiv

Nur Offiziere, auch die Könige, unterliegen der Circe-Bedingung für geschlagene Steine.

- Circe parachuté

Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, so entsteht es dennoch auf diesem Feld wieder. Dabei kommt es auf dem Stein zu stehen, der dort stand. Dieser Stein kann dann nicht ziehen, bevor der wiedergeborene Stein nicht wegzieht, wirkt aber solange weiter.

- Circe Parrain

Geschlagene Steine auferstehen erst nach dem auf den Schlagzug folgenden Zug, welcher auch das Auferstehungsfeld bestimmt: der Vektor Auferstehungsfeld ↔ Schlagfeld ist gleich dem Vektor Zielfeld ↔ Ausgangsfeld des auf den Schlagzug folgenden Zuges.

- Kontraparraincirce

Bei einem Schlag wird der geschlagene Stein unmittelbar wiedergeboren, nachdem ein weiterer Stein gezogen hat. Dabei ist die Linie zwischen Schlagfeld und Wiedergeburtsfeld parallel zu der Zuglinie zwischen Start- und Zielfeld des „weiteren“ Steines, wobei die beiden parallelen Vektoren gleichlang und entgegengesetzt gerichtet sind. Bauern, die auf die eigene Offiziersgrundreihe geraten, können von dort aus weder ziehen noch schlagen oder Schach bieten.

- Problem Circe (ohne Bindestrich)

Normales Circe (die Wiedergeburtsfelder sind a priori festgelegt, auch wenn aus dem Partieverlauf andere Felder resultieren würden, z.B. bei Bauern). Der Begriff wurde eingeführt, um Circe, wie es in Problemen verwendet wird, von Circe, wie es in Partien verwendet wird, zu unterscheiden.

- Circe Protée Ascendant (= CPA)

= Chamäleoncirce Bauer Inclusiv (Aufsteigend): Geschlagene Steine werden nicht auf ihrem eigenen Ursprungsfeld wiedergeboren, sondern auf dem des nächsten Steines in der Serie B-S-L-T-D-B-...

- Circe Protée Descendant

= CPD = Chamäleoncirce Bauer Inclusiv (Absteigend). Geschlagene Steine werden nicht auf ihrem eigenen Ursprungsfeld wiedergeboren, sondern auf dem des nächsten Steines in der Serie B-D-T-L-S-B-...

- Circe quartirant

→ Mietercirce.

- Circe-Retraktor

→ Circe Serienzug-Rückzüger.

- Circe Rex inklusiv

Die Circe-Bedingung wird auf die Könige mit ihren Wiedergeburtsfeldern e1 bzw. e8 ausgeweitet. Ein Matt ist nur möglich, wenn das Wiedergeburtsfeld eines Königs im Schach von ihm selbst oder einem anderen Stein besetzt ist.

- Circe Serienzug-Rückzüger

Wie → Verteidigungsrückzüger, aber mit Circe-Bedingung: Eine Aufgabenart, bei welcher Schwarz gar nie zieht. Das Besondere dieser Retraktor-Art ist die Circe-Bedingung mit folgender Konsequenz: Ein Circe-Schlag ist nur dann legal, wenn das Wiedergeburtsfeld des entschlagenen Steins besetzt ist.

Eine Erfindung von Peter Wong (Australien, *19??).

- Circe shogi

= Echecs renforcés. Ein geschlagener Stein nimmt die Farbe des schlagenden Steines an und wird dann wie dieser circegemas wiedergeboren (bzw. bei besetztem Ursprungsfeld vom Brett entfernt).

- Circe symmetriques

Geschlagene Steine entstehen neu auf dem Feld, das bezuglich des Brettmittelpunktes punktsymmetrisch zum Schlagfeld liegt (z.B. b3-g6). Ist dieses Feld besetzt, so verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

- Circe-take&make

Kombination von Circe und take&make, bei der im Konfliktfall Circe Vorrang hat. Bei Circe werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung wiedergeboren. Bei take&make führt der schlagende Stein als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in der Gangart des geschlagenen Steines aus. Die „Zielfelder“ beider Steine können identisch sein. Bei „Circe-take&make“ hat Circe Vorrang, es wird also der geschlagene Stein wiedergeboren, der schlagende Stein muss auf ein anderes Feld ziehen (ist dies nicht möglich, ist der Zug illegal). Bei „take&make Circe“ ist die Priorität der Bedingungen umgekehrt.

- Circe Turncoat

Die geschlagene Figur wird circemässig, aber unter Farbänderung wiedergeboren.

- Circeumwandlung

Eine Umwandlungsfigur verschwindet noch als Teil des Umwandlungszugs vom Brett und wird circegemäss auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeboren.

- Circe X Jovien

Ordnungssystem für Circeabarten. X steht für den Modus der → Wiedergeburt. Kontrolliert ein Stein das Wiedergeburtsfeld eines gegnerischen Steines, kann er diesen im nächsten Zug „schlagen“ und dabei dessen Wiedergeburtsfeld besetzen (in anderen Worten: Durch Betreten eines Wiedergeburtsfeldes wird der dort beheimatete Stein geschlagen.). Dies geht nur, wenn das Wiedergeburtsfeld leer ist oder wenn der entsprechende zu schlagende Stein darauf steht. Es kann nur eine Figur pro Zug geschlagen werden; sind mehrere Schlagfälle mit Betreten desselben Wiedergeburtsfeldes denkbar, entscheidet die schlagende Partei, welcher Stein geschlagen wird. „X“ markiert den Modus der Wiedergeburt des schlagenden Steines; für „X“ kann stehen: X = ... / Wiedergeburt des Schlagtäters auf ... [-] / dem Wiedergeburtsfeld des Schlagtäters (Coucou) / dem Wiedergeburtsfeld des Schlagopfers (Diagram,) / dem Diagrammfeld des Schlagtäters (Spiegel) / jenem dem Wiedergeburtsfeld des Schlagtäters korresponierenden Wiedergeburtsfeld beim Gegner.

Zu jeder Circe X Jovien-Form gibt es auch eine Paracirce X Jovien-Form: Beim Schlag verschwindet der Schlagtäter vom Brett, wird auf seinem Wiedergeburtsfeld wiedergeboren und schlägt von dort aus. Ein

Schlag kann dabei auch dann stattfinden, wenn das Wiedergeburtsfeld des schlagenden Steines besetzt ist. Könige werden nicht wiedergeboren und können daher nicht schlagen. Optional können nach „X“ noch Modifikationen angegeben werden; dies sind die folgenden. Rex inclusiv: Auch der König wird paracircegemäss wiedergeboren, falls sein Wiedergeburtsfeld frei ist, und darf schlagen. - Strict: Ein Schlag ist nur dann erlaubt, wenn das Wiedergeburtsfeld des Schlagtäters frei ist, wenn also der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann. Es ergibt sich eine Äquivalenz: Paracirce jovien strict rex inclusiv = Marscirce.

- Couscous-Circe

Ein Stein wird auf dem Circe-Wiedergeburtsfeld derjenigen Figur wiedergeboren, von der er geschlagen wird.

- Diagramm-Circe

Wie Circe, das Wiedergeburtsfeld defininert sich jedoch als das Feld, auf dem die geschlagene Figur in der Diagrammposition stand.

- Diagrammcirce rex inklusiv

Wie Diagrammcirce, aber rex inklusiv, d. h. auch die Könige können geschlagen und wiedergeboren werden (und stehen nicht im Schach), wenn und solange ihr ursprüngliches Standfeld gemäss Diagrammstellung nach einem solchen Schlagfall für die Wiedergeburt leer steht.

- schwarzes / weisses Diagramm-Circe

Wie Diagramm-Circe, doch nur die schwarzen bzw. weissen Steine sind von der Zusatzregel betroffen.

- Diagramm-Anticirce

Wie Anticirce, aber die Wiedergeburt eines schlagenden Steines erfolgt nicht auf dessen Ursprungsfeld in der → PAS, sondern auf dessen Standfeld im Diagramm. Ist dieses Feld besetzt, ist der Schlag illegal.

- Diametral-Circe

Das Wiedergeburtsfeld einer geschlagenen Figur liegt punktsymmetrisch am Brettrand gespiegelt gegenüber dem üblichen Circe-Wiedergeburtsfeld.

- Doppelagentencirce

Geschlagene Steine wechseln die Farbe und werden dann nach Circeregeln wiedergeboren.

- Eigencirce

Wie Circe, aber auch Steine der eigenen Partei können geschlagen werden und (werden dadurch wiedergeboren); Wirkungskraft besitzen Steine allerdings nur in Bezug auf den gegnerischen König.

- Elsässisches Circe

Ist an der Grenze zwischen Märchenschach und Retroanalyse anzusiedeln: Die Stellung einer Circe-Aufgabe muss im Diagramm und nach jedem (Einzel-)Zug auch orthodox erspielbar sein.

Die Namensgebung wurde von Michel Caillaud (Frankreich, *1957) vorgeschlagen.

Vorgestellt von Jean Zeller (Frankreich, 1909-2002) in „feenschach“ 1980 als → „Elsässisches Schach“.

- Equipollent-Circe

Der geschlagene Stein erscheint auf dem Feld wieder, das bezüglich des Schlagfeldes punktgespiegelt zum Ausgangsfeld des schlagenden Steins liegt.

- Anti-Equipollentcirce

Wie Anticirce, doch wird das Wiedergeburtsfeld der schlagenden Figur nicht nach normaler Circeart, sondern nach Equipollentscirce-Art bestimmt.

Wurde auch schon „Kick-Anticirce“ genannt (cyclone).

- Chamäleon-Equipollent-Circe

Siehe unter → Chamäleon-Circe.

- Equipollentimmunschach

Wie Equipollentscirce, aber ein Stein inklusiv König, dessen equipollentscircespezifisches Wiedergeburtsfeld von einem anderen Stein besetzt ist, ist immun, kann also nicht geschlagen werden.

- Fallschirmcirce

Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht es dennoch auf diesem Feld wieder. Dabei kommt es *auf* dem Stein zu stehen, der dort stand. Dieser Stein kann dann nicht ziehen, bevor der wiedergeborene Stein nicht wegzieht, wirkt aber solange weiter.

- Feenfeldcirce

Ein Stein, der auf ein Feenfeld zieht, wird als Teil des Zuges gemäss Circeregeln wiedergeboren und wechselt dann die Farbe.

- Figurencirce

Wie Circe, aber nur Figuren (Offiziere) werden wiedergeboren, nicht Bauern.

- File-Circe

Wie Circe, aber geschlagene weisse (schwarze) Steine werden auf der ersten (achten) Reihe derjenigen Linie wiedergeboren, auf der sie geschlagen wurden. (Bauern werden wie bei Circe wiedergeboren.)

- Anti-File-Circe

Wie Anti-Circe, nur dass der schlagende weisse/ schwarze Stein auf die Grundreihe derjenigen Linie versetzt wird, wo der Schlag stattgefunden hat. Bauern werden auf die Bauerngrundreihe versetzt, d.h. hier ist kein Unterschied zu Anticirce.

- Umwandlungsfilecirce

Soeben aus Bauern - auch schlagfrei - erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Filecirce sofort auf ihr Filecirce-gemässes Wiedergeburtsfeld versetzt, sie werden also auf der Linie wiedergeboren, auf der sie umgewandelt wurden.

- Frischauf-Circe

Wenn man weiss oder wenn durch Retroanalyse nachgewiesen werden kann, dass ein Stein durch Umwandlung entstanden ist, wird er beim Schlagfall auf der Umwandlungsreihe seiner Farbe wiedergeboren. Wird also z.B. der weisse Turm auf b7 geschlagen, aufersteht er normalerweise auf h1, wenn er aber nachweislich eine Umwandlungsfigur ist, auf b8.

- Game Circe

Circe gilt ab der PAS; daher ist von jedem Stein sein Ursprungsfeld bekannt. Dieses Ursprungsfeld ist dann auch sein Wiedergeburtsfeld. Game Circe ähnelt also Diagrammcirce ab PAS. Es wurde ursprünglich in Verbindung mit progressivem Schach vorgestellt. Ein wichtiger Unterschied betrifft umgewandelte Bauern (Promoted Pawn): Wird eine Umwandlungsfigur geschlagen, wird sie wieder degradiert (Demoted Pawn) und als Bauer auf dem Ursprungsfeld des Bauern, aus dem sie durch Umwandlung entstand, wiedergeboren.

- Gipanis Circe

= Volcanic Circe.

- Gipanis Circe Clône

= Volcanic Circe Clône.

- Hydra-Circe

Für jeden geschlagenen Turm, Springer und Läufer werden zwei derartige Figuren wiedergeboren, und zwar auf den beiden Ursprungsfeldern der geschlagenen Figur.

- Promotion Hydracirce

Als Teil eines Umwandlungszuges wird zusätzlich ein Stein der gleichen Art und Farbe wie der umgewan-

delte Stein circegemäss wiedergeboren, falls das Ursprungsfeld unbesetzt ist.

- Immun-Spiegelcirce

Kombination aus Immunschach und Spiegelcirce.

- Intensivcirce

Falls die circegemässe Wiedergeburt eines geschlagenen Steines unmöglich ist, wird dieser Stein zu einem Märchenstein umgewandelt und als solcher wiedergeboren (ein weisser auf der 8., ein schwarzer auf der 1. Reihe des Schlagfeldes).

- Inverses Circe

Wie Circe, aber der geschlagene Stein wird auf jenem Feld wiedergeboren, das die entgegengesetzte Felderfarbe zum Ursprungsfeld hat (z.B. sLxwSh8 [Sb1]).

- Equipollent-Circe

Der geschlagene Stein erscheint auf dem Feld wieder, das bezüglich des Schlagfeldes punktgespiegelt zum Ausgangsfeld des schlagenden Steins liegt.

- Anti-Equipollentcirce

Wie Anticirce, doch wird das Wiedergeburtsfeld der schlagenden Figur nicht nach normaler Circeart, sondern nach Equipollentscirce-Art bestimmt.

Wurde auch schon „Kick-Anticirce“ genannt (cyclone).

- Chamäleon-Equipollent-Circe

Siehe unter → Chamäleon-Circe.

- Equipollentimmunschach

Wie Equipollentscirce, aber ein Stein inklusiv König, dessen equipollentscircespezifisches Wiedergeburtsfeld von einem anderen Stein besetzt ist, ist immun, kann also nicht geschlagen werden.

- Fallschirmcirce

Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht es dennoch auf diesem Feld wieder. Dabei kommt es *auf* dem Stein zu stehen, der dort stand. Dieser Stein kann dann nicht ziehen, bevor der wiedergeborene Stein nicht wegzieht, wirkt aber solange weiter.

- Feenfeldcirce

Ein Stein, der auf ein Feenfeld zieht, wird als Teil des Zuges gemäss Circeregeln wiedergeboren und wechselt dann die Farbe.

- Figurencirce

Wie Circe, aber nur Figuren (Offiziere) werden wiedergeboren, nicht Bauern.

- File-Circe

Wie Circe, aber geschlagene weisse (schwarze) Steine werden auf der ersten (achten) Reihe derjenigen Linie wiedergeboren, auf der sie geschlagen wurden. (Bauern werden wie bei Circe wiedergeboren.)

- Anti-File-Circe

Wie Anti-Circe, nur dass der schlagende weisse/ schwarze Stein auf die Grundreihe derjenigen Linie versetzt wird, wo der Schlag stattgefunden hat. Bauern werden auf die Bauerngrundreihe versetzt, d.h. hier ist kein Unterschied zu Anticirce.

- Umwandlungsfilecirce

Soeben aus Bauern - auch schlagfrei - erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Filecirce sofort auf ihr Filecirce-gemässes Wiedergeburtsfeld versetzt, sie werden also auf der Linie wiedergeboren, auf der sie umgewandelt wurden.

- Frischauf-Circe

Wenn man weiss oder wenn durch Retroanalyse nachgewiesen werden kann, dass ein Stein durch Umwandlung entstanden ist, wird er beim Schlagfall auf der Umwandlungsreihe seiner Farbe wiedergeboren. Wird also z.B. der weisse Turm auf b7 geschlagen, aufersteht er normalerweise auf h1, wenn er aber nachweislich eine Umwandlungsfigur ist, auf b8.

- Game Circe

Circe gilt ab der PAS; daher ist von jedem Stein sein Ursprungsfeld bekannt. Dieses Ursprungsfeld ist dann auch sein Wiedergeburtsfeld. Game Circe ähnelt also Diagrammcirce ab PAS. Es wurde ursprünglich in Verbindung mit progressivem Schach vorgestellt. Ein wichtiger Unterschied betrifft umgewandelte Bauern (Promoted Pawn): Wird eine Umwandlungsfigur geschlagen, wird sie wieder degradiert (Demoted Pawn) und als Bauer auf dem Ursprungsfeld des Bauern, aus dem sie durch Umwandlung entstand, wiedergeboren.

- Gipanis Circe

= Volcanic Circe.

- Gipanis Circe Clône

= Volcanic Circe Clône.

- Hydra-Circe

Für jeden geschlagenen Turm, Springer und Läufer werden zwei derartige Figuren wiedergeboren, und zwar auf den beiden Ursprungsfeldern der geschlagenen Figur.

- Promotion Hydracirce

Als Teil eines Umwandlungszuges wird zusätzlich ein Stein der gleichen Art und Farbe wie der umgewandelte Stein circegemäss wiedergeboren, falls das Ursprungsfeld unbesetzt ist.

- Immun-Spiegelcirce

Kombination aus Immunschach und Spiegelcirce.

- Intensivcirce

Falls die circegemässe Wiedergeburt eines geschlagenen Steines unmöglich ist, wird dieser Stein zu einem Märchenstein umgewandelt und als solcher wiedergeboren (ein weisser auf der 8., ein schwarzer auf der 1. Reihe des Schlagfeldes).

- Inverses Circe

Wie Circe, aber der geschlagene Stein wird auf jenem Feld wiedergeboren, das die entgegengesetzte Felderfarbe zum Ursprungsfeld hat (z.B. sLxwSh8 [Sb1]).

- Itemcirce

Geschlagene Steine bleiben nach dem Schlagfall auf ihrem Standfeld stehen. Die Bedingung erfordert die Kombination mit einer anderen Bedingung, bei der entweder der schlagende Stein vom Schlagfeld entfernt wird (z.B. → Anticirce) oder bei der mehrere Steine auf einem Feld stehen können (z.B. → Volcanic Circe).

- Käfigcirce

Wie Circe, aber Wiedergeburtsfeld für einen geschlagenen Stein kann jedes Feld auf dem Brett sein, sofern der Stein nach der Wiedergeburt allenfalls Schlagzüge zur Verfügung hat (oder gar keinen Zug). Es solches Wiedergeburtsfeld wird Käfig genannt. Gibt es mehrere Käfige, entscheidet die schlagende Partei über das Wiedergeburtsfeld. Ist der Käfig für einen Bauern ein Feld auf der eigenen Offiziersgrundreihe, kann der Bauer einschrittig ziehen bzw. schlagen (danach ist von der Bauerngrundreihe aus der Doppelschritt wieder erlaubt). Ist der Käfig für einen Bauern ein Feld auf der eigenen Umwandlungsreihe, wird der Bauer vor der Wiedergeburt umgewandelt, wobei die Käfigcirce-Bedingung für die Umwandlungsfigur erfüllt sein muss; stehen mehrere Umwandlungen zur Wahl, entscheidet die schlagende Partei über die Umwandlung.

- Kannibalen-Anticirce

Wie Anticirce, aber es können auchSteine der eigenen Partei geschlagen werden.

- Kamikaze-Circe
Der geschlagene, aber auch der Schlagende Stein aufersteht.
Wie mit dem König verfahren wird, wird festgelegt durch die Bedingung „rex inkusiv“ (oder ohne).
- Kick-Anticirce
→ (Anti-)Equipollentcirce.
- Klon-Circe (Clône-Circé)
Ein geschlagener Stein nimmt die Gangart des schlagenden Steins an und wird dann (ohne Farbwechsel) als solcher wiedergeboren. Schlägt ein König, wird das Schlagopfer nicht transformiert, sondern wie bei Circe wiedergeboren.
- Klon-Circe rex inklusiv
Die Klon-Circe-Bedingung gilt auch für den König als Schlagopfer, er behält trotz des Schlagens dabei seine königliche Eigenschaft bei.
- Kontaktcirce
= Ko-Circe: Nach dem Zug eines Steines werden (als Teil dieses Zuges) alle gegnerischen Steine (mit Ausnahme des Königs), die dann auf Nachbarfeldern des soeben gezogenen Steines stehen, auf ihrem CIRCE-gemässen Ursprungsfeld wiedergeboren. Nach der Rochade werden alle gegnerischen Steine, die auf einem Nachbarfeld des Königs und/oder des Rochadeturms stehen, wiedergeboren.
Ist das Ursprungsfeld besetzt (von einem anderen Stein oder vom betreffenden Stein selbst), verschwindet der betreffende gegnerische Stein vom Brett. Ein Stein A wird aber wiedergeboren, wenn auf seinem Ursprungsfeld ein anderer Stein B der gleichen Partei stand, der durch den Zug wegen Kontaktes zum ziehenden Stein gleichfalls (auf einem anderen Feld) wiedergeboren wird bzw. verschwindet und dadurch das Ursprungsfeld des Steines A freimacht. Die üblichen Zug- und Schlagregeln bleiben unverändert (insbesondere werden geschlagene Steine ohne Wiedergeburt vom Brett entfernt). Kettenreaktionen sind nicht möglich, denn die Wiedergeburt zählt nicht als eigener Zug des wiedergeborenen Steines. Ein wiedergeborener Stein übt auf seine „neuen Nachbarn“ also keine Wiedergeburtswirkung aus.
- Kontracirce
Wie → Circe, aber der geschlagene Stein wird auf dem Ursprungsfeld des gleichartigen Steines anderer Felderfarbe wiedergeboren (ein geschlagener wSa1 also auf b1, nicht auf g1).
- Long Memory Circe
Siehe unter → (Memory) Circe.
- Mars-Circe
Im Gegensatz zu Circe wird nicht der geschlagene Stein, sondern der schlagende Stein – und zwar *vor* dem eigentlichen Schlagfall – wiedergeboren; für die Bestimmung des Ursprungsfeldes entscheidet dabei das Standfeld des Steines vor Wiedergeburt und Schlagen. Die Könige sind in diese Regelung eingeschlossen. Schlagen von anderen als dem Wiedergeburtsfeld aus ist illegal; nur Schlagen vom Wiedergeburtsfeld aus kann mit schachbietender Wirkung gedroht werden.
René [Jean] Millour (Frankreich, 1943-2024).
- Anti-Marscirce
Wie Marscirce, aber die Regel, dass die Wiedergeburt vor Zugausführung erfolgt, gilt hier (nur) für schlagfreie Züge, nicht aber für Schläge.
- Marsantipodencirce
Wie Marscirce, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein schlagender Stein vor dem Schlagzug auf dem Feld wiedergeboren, das sich im Abstand 4:4 zu seinem Standfeld befindet.
- Anti-Marsantipodencirce
Wie Marsantipodencirce, aber die Regel, dass die Wiedergeburt vor Zugausführung erfolgt, gilt hier (nur) für schlagfreie Züge, nicht aber für Schläge.
- Mars-Spiegelcirce
Wie Marscirce, aber als Wiedergeburtsfeld zählt das Circe-Ursprungsfeld des gleichartigen gegnerischen Steins.
- Marsspiegelcirce (Bauern exclusiv)
Die Bedingung Marsspiegelcirce gilt nicht für Bauern, die stattdessen normal schlagen.
- Antimars-Spiegelcirce
Wie Marsspiegelcirce, aber die Regel, dass die Wiedergeburt vor Zugausführung erfolgt, gilt hier (nur) für schlagfreie Züge, nicht aber für Schläge.
- Memory Circe
= Gedächtniscirce. Als Teil eines Schlagfalls wird der zuvor geschlagene Stein auf seinem Schlagfeld wiedergeboren, falls dieses unbesetzt ist. Falls es besetzt ist, verschwindet der Stein endgültig. Es ist möglich, dass sich in der Anfangsstellung ein Stein „im Gedächtnis“ befindet.
- Long Memory Circe
Als Teil eines Schlagfalls wird der zuvor geschlagene Stein auf seinem Schlagfeld wiedergeboren. Falls dieses besetzt ist, bleibt er im Gedächtnis und wird bei einem neuerlichen Schlagfall (gegebenenfalls) zusammen mit dem zuletzt geschlagenen Stein wiedergeboren. Befinden sich also mehrere Steine im Gedächtnis, werden diese alle gleichzeitig wiedergeboren. Es ist möglich, dass sich in der Anfangsstellung ein Stein oder mehrere Steine im Gedächtnis befindet/befinden. Wie bei Circe erhält ein auf seinem Ursprungsfeld der PAS wiedergeborener Turm wieder das Rochaderecht (ebenso ein bei rex inclusiv auf seinem Ursprungsfeld der PAS wiedergeborener König).
- Mietercirce
= Circe quartirant: Falls ein Stein auf dem Circeursprungsfeld eines gegnerischen Steins steht (sich „eingemietet“ hat) und dort geschlagen wird, bleibt er nach dem Schlagfall gemeinsam mit dem Schlagtäter dort stehen. Solange beide Steine dort stehen, ist auf diesem Feld kein Schlagfall möglich, also kann sich ein König durch solch einen Schlagfall vor einem Schachgebot retten.
- Monocirce
Wie Circe, aber jeder Stein wird maximal einmal wiedergeboren.
- Mutant-Circe
Ein geschlagener Stein nimmt vor der Wiedergeburt die Gangart des schlagenden Steines an; die Bauernzugrichtung bleibt farbgebunden; wenn ein König schlägt, findet die Transformation nicht statt (normaler Circeschlagfall).
- Odysseus-Circe
Wenn ein König (orthodox) mattgesetzt wird (Notation #), wird er als Teil des Mattzuges auf seinem PAS-Feld (e1 oder e8) wiedergeboren, falls dieses Feld frei und nicht vom Gegner bedroht ist. Der König hat dann wieder alle Eigenschaften wie in der PAS, erkann also auch insbesondere rochieren. Falls das PAS-Feld besetzt oder bedroht ist, ist der König definitiv matt (Notation: *#).
Wenn eine Partei (orthodox) pattgesetzt wird (Notation: =), kann und muss der König der pattgesetzten

Partei als nächsten Zug von seinem Standfeld aus auf sein PAS-Feld „ziehen“, falls dieses Feld frei und nicht vom Gegner bedroht ist. Da dies als normaler Zug gilt, kann der König danach nicht rochieren. Falls das PAS-Feld besetzt oder vom Gegner bedroht ist, ist die Partei definitiv patt (Notation: *=). Falls der König im Patt (=) auf dem PAS-Feld steht, ist das Patt dfinitiv (*=). Der Fluchtzug auf ein PAS-Feld wird wie ein normaler Zug notiert, aber das Startfeld des Königs wird mit angegeben. Beispiel: 2.Lf3= Kh3-e8.
Siehe auch → Odysseus.

- Paracirce

= Para-Circe: Im Gegensatz zum Circe wird nicht der geschlagene, sondern der schlagende Stein auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren, wobei für die Circe-gemässe Wahl des Repulsfeldes das Schlagfeld massgeblich ist; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Ist das Ursprungsfeld des Schlagtäters von einem dritten Stein besetzt, verschwindet auch der Schlagtäter vom Brett. Ein Bauer, der auf die Umwandlungsreihe schlägt, wird als Bauer wiedergeboren, obwohl er sein Umwandlungsfeld zunächst betritt – sonst könnte es nicht repuls-relevant sein. Könige dürfen nicht schlagen (Details Para-Circé Echange).
Paracirce ist eine Abwandlung des ursprünglichen Anticirce, nämlich ohne die Regelung Rex inclusiv und mit der Legalisierung von Schlagfällen trotz anderweitig besetztem Repulsfeld.

- Para-Circé Coucou

Nicht das Schlagopfer wird gemäss Circé Coucou auf dem Ursprungsfeld des Schlagtäters wiedergeboren, sondern der Schlagtäter auf dem des Schlagopfers; letzteres verschwindet vom Brett. Die Regeln des Paracirce finden entsprechende Anwendung, insbesondere bekommen schlagende Bauern jetzt zusätzliche Umwandlungsmöglichkeit.

- Para-Circé Echange

= Platzwechsel-Paracirce: Wie Paracirce, jedoch ist das Repulsfeld des Schlagtäters immer identisch mit dem Schlagfeld – der Schlag sieht also ganz normal aus und es kommt überhaupt nicht zum Eindruck des Platzwechsels wie im gewöhnlichen Platzwechselcirce.
Unterschiede zum orthodoxen Schach bestehen dennoch:
- a) Ein Turm kann wegen der Wiedergeburtsauffassung wieder rochadefähig werden.
- b) Die Könige dürfen nicht schlagen, da nicht Rex inklusiv für Wiedergeburten gilt. Vom Gegner besetzte Fluchtfelder des Königs blockieren die Königsflucht also auch ungedeckt. Ausserdem dürfen Könige, wenn dadurch nicht von Dritten bedroht, die Opposition durchbrechen und in direkten Kontakt zueinander treten.

- Paracirce Ibidem

Paracirce, aber die Wiedergeburt des → Schlagtäters erfolgt auf dem Ausgangsfeld des Schlagtäters.

- Paracirce Ibidem Rex Inclusiv

→ Flintenschach.

- Paracirce Malefique

Paracirce, aber die → Wiedergeburt des Schlagtäters erfolgt auf jenem dem Wiedergeburtsfeld des Schlagtäters korresponierenden Wiedergeburtsfeld beim Gegner.

- Paracirce Ortho

Paracirce, ist aber das → Wiedergeburtsfeld des schlagenden Steines besetzt, findet ein orthodoxer Schlagfall statt, der schlagende Stein verschwindet also nicht vom Brett.

- Paracirce Pions Renaissant Promus

= Paracirce p.r.p.: Paracirce, aber schlägt ein Bauer auf die Umwandlungsreihe, wird er als Umwandlungsfigur wiedergeboren.

- Paracirce Rex Inclusiv

Paracirce, aber auch der König darf schlagen und wird paracircegemäss wiedergeboren, falls sein Wiedergeburtsfeld frei ist.

- Paracirce Strict

Paracirce, aber ein Schlag ist nur dann erlaubt, wenn das Wiedergeburtsfeld frei ist, wenn also der schlagende Stein tatsächlich wiedergeboren werden kann.

- Paracirce Strict Rex Inclusiv

→ Anticirce.

- Paracirce Symetrique

Paracirce, aber die Wiedergeburt des Schlagtäters erfolgt auf dem Feld, das durch Spiegelung des Schlagfeldes am Brettmittelpunkt entsteht.

- Paracirce Volcanique

Paracirce; ist aber das Wiedergeburtsfeld des schlagenden Steines besetzt, findet ein Schlagfall wie bei → Volcanic Circe statt, der schlagende Stein wird also unter den Stein gestellt, der sein Wiedergeburtsfeld besetzt; er bleibt unter diesem unwirksam, bis der obere Stein wegzieht.

- Paracirce X

Nach einem Schlagfall wird der schlagende Stein nach dem Modus X wiedergeboren.

- Paracirce xy

Paracirce, aber die Wiedergeburt des Schlagtäters erfolgt immer auf dem Feld xy.

- Platzwechsel-Circe (PWC)

Schlagender und geschlagener Stein tauschen ihre Plätze. Bauern können als Schlagobjekt auch – dabei umwandelnd – auf ihre Umwandlungsreihe geraten. Könige sind nicht als Schlagobjekte, wohl aber als Schlagende zugelassen.

- Platzwechsel-Paracirce

→ Para-Circé Echange.

- Pongrácz-Circe

= Ultra-Circe. Eine Kette von Circe-Wiedergeburten bis zu einem freien Circe-Feld. Genauer:
- a) Ein geschlagener Stein wird nur dann vom Brett entfernt, wenn auf seinem Wiedegeburtsfeld ein Stein eigener Farbe steht.
- b) („fortgesetztes Auferstehen“) wenn das Ursprungsfeld des geschlagenen Steins von einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird der geschlagene Stein trotzdem neu geboren. In diesem Fall aufersteht auch der geschlagene gegnerische Stein als Teil des Schlagzuges nach den Regeln des Ultra-Circe. Deshalb sind Schlagserien möglich. Eine solche endet erst, wenn der letzte geschlagenen Stein
- 1.) auf ein leeres Feld, oder
- 2.) auf ein von einem eigenen Stein besetztes Feld zu stehen kommt.

- Pongrácz-Circe, Typ L

?

- Promotion Circe

Eine Umwandlungsfigur verschwindet noch als Teil des Umwandlungszuges vom Brett und wird circegemäss auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeboren.

- Promotion-Hydracirce

Als Teil eines Umwandlungszuges wird zusätzlich ein Stein der gleichen Art und Farbe wie der umgewandelte Stein circegemäss wiedergeboren, falls das Ursprungsfeld unbesetzt ist.

- Promotions Circe Contraires
Wie Promotions Circe, aber als Wiedergeburtsfeld gilt das ‚konträre' Feld: Dies ist das inverse Feld im gegnerischen Lager. Beispiel: 1.wBg7-g8=T [Th8].

- Promotions Circe Inverses
Wie Promotions Circe, aber die Umwandlungsfigur wird auf jenem Feld wiedergeboren, das die entgegengesetzte Felderfarbe hat (z.B. wBh7-h8=S [Sb1]).

- Rankcirce
Geschlagene Steine werden wie bei Circe wiedergeboren, allerdings nicht auf 1./2./7./8. Reihe, sondern auf der Reihe des Schlagfalles.

- Rückstellkonflikt (in einer Circeaufgabe)
Der Rückstellkonflikt ist ein Verteidigungs- oder Dualvermeidungseffekt: die eine Seite schlägt so, dass der Schlagende so wiedergeboren (zurückgestellt) wird, dass die andere Seite nicht schlagen kann, weil das Wiedergeburtsfeld nun besetzt ist. - Kommt (fast) nur in → Anti-Circe und → Strict-Circe-Aufgaben vor.

- Schilda-Circe
Damen und Springer sind durch → Grashüpfer und → Nachtreiter ersetzt, was sich auf die → Wiedergeburt auswirkt (orthodoxe Wiedergeburtsfelder für die beiden Märchenfiguren).

- Spiegel-Circe
Geschlagene Steine auferstehen auf der gegenüber liegenden Seite.

- Antispiegel-Circe
Wie im Anticirce wird nicht das verschwindende Schlagopfer, sondern der Schlagtäter rückversetzt, aber nicht auf das Feld, das sein eigenes Ursprungsfeld gemäss Circe wäre, sondern auf das Circe-gemässe Ursprungsfeld eines gegnerischen Steines gleicher Gangart vom selben Schlagfeld aus.

- Atomspiegelcirce
Bei einem Schlagfall verschwinden neben dem Schlagopfer auch alle diejenigen Steine vom Brett und werden anschliesend spiegelcircegemäss wiedergeboren, die auf einem dem Schlagfeld benachbarten Feld stehen. Der schlagende Stein bleibt stehen.

- Antispiegelfilecirce
Wie Anticirce, aber statt auf seinem Ursprungsfeld wird ein schlagender Stein auf der Linie wiedergeboren, auf der er schlug, allerdings gespiegelt an der Waagrechten in der Brettmitte.

- Umwandlungsspiegelcirce
Soeben aus Bauern - auch schlagfrei - erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Spiegelcirce sofort auf ihr Spiegelcirce-gemässes Wiedergeburtsfeld versetzt.

- Vertikales Spiegelcirce
Wie Spiegelcirce, aber das Wiedergeburtsfeld ist im Vergleich zu Spiegelcirce das an der Mittelsenkrechten des Brettes gespiegelte Feld. Beispiele: sSxwLh5 [wLf8], wTh8xsDd8 [sDe1], sKh4xwBh3 [wBa7].

- Volcanic Spiegelcirce
Siehe unter → Volcanic Circe.

- Umwandlungsspiegelcirce
Soeben aus Bauern - auch schlagfrei - erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Spiegelcirce sofort auf ihr Spiegelcirce-gemässes Repulsfeld versetzt.

- Umwandlungsspiegelcirce für Schwarz
Die Umwandlungsspiegelcirce-Bedingung gilt nur für schwarze Züge.

- Strict Circe
Wie Circe, aber Schlagzüge sind nur legal, wenn die Wiedergeburt des geschlagenen Steins möglich ist.

- Strict Jupiter Circe
Ein Stein wird (nur) geschlagen, indem sein Circewiedergeburtsfeld betreten wird (das entweder leer sein muss oder vom Schlagopfer selbst besetzt ist); mit dem Betreten wird automatisch geschlagen. Stehen mehrere Schlagopfer zur Auswahl, bestimmt der Schlagtäter das Opfer.

- Strong Circe
= Strict Circe.

- Supercirce
Nach einem Schlag wird die geschlagene Figur nach Wahl der schlagenden Partei auf irgendeinem Feld wiedergeboren, oder sie verschwindet ganz vom Brett. Landen Bauern auf ihrer Ursprungsreihe, verharren sie dort völlig immobil. Bauern auf der Umwandlungsreihe werden als Bestandteil des Zugs umgewandelt, wobei die schlagende Partei die Umwandlungsfigur festlegt.

- Anti-Supercirce
Variante von → Anticirce. Ein schlagender Stein wird als Teil des Schlagzuges nach Wahl der schlagenden Partei 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 wider 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 in eine Figur (ausser König und Bauer).
Zu den Typen Cheylan und Calvet siehe unter → Anticirce.

- Symmetrie-Circe
wie Circe, aber geschlagene Figuren werden auf dem vom Brettmittelpunkt punktsymmetrisch gespiegelten Feld wiedergeboren.

- Antisymmetrie-Circe
Der schlagende Stein wird gemäss Symmetrie-Circe wiedergeboren; der geschlagene Stein verschwindet vom Brett. Für weitere Besonderheiten der Versetzung gelten entsprechend die Regeln des → Anticirce n.d.n.E.

- take&make-Circe
Kombination von → take&make und Circe, bei der im Konfliktfall take&make Vorrang hat. Bei take&make führt der schlagende Stein als Bestandteil des Zuges nach dem Schlag vom Schlagfeld aus einen beliebigen nichtschlagenden legalen Zug in der Gangart des geschlagenen Steines aus. Bei Circe werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung wiedergeboren. Die „Zielfelder" beider Steine können identisch sein. Bei „take&make Circe" hat take&make Vorrang, es zieht also der schlagende Stein auf das Zielfeld, die Wiedergeburt des geschlagenen Steines unterbleibt. Bei „Circe-take&make" ist die Priorität der Bedingungen umgekehrt.

- Teleskopcirce
Wie Circe, wenn aber das Ursprungsfeld des Schlagopfers besetzt ist, entsteht er dennoch auf diesem Feld wieder und schlägt dabei den Stein, der das Ursprungsfeld besetzt (egal, welche Farbe dieser Stein hat). Im Gegensatz zu Assassincirce verschwindet der "sekundär geschlagene" Stein nicht vom Brett, sondern wird seinerseits (assassin)circegemäss wiedergeboren; Kettenreaktionen sind möglich. „Geschlagene“ Könige verschwinden vom Brett, solange nicht „Rex inclusiv“ gilt; sie können also durch eine Kette bedroht werden.

- Teufelscirce
→ Circe Diabolique.

- True Circe
Ein geschlagener Stein wird Circe-gemäss auf seinem Ursprungsfeld der Partieanfangsstellung wiedergeboren, jedoch stets als Springer.

- Turncoat-Circe
Wird ein Stein geschlagen, wird er als Teil des Schlagzuges zunächst auf seinem Ursprungsfeld wiedergeboren und wechselt dann seine Farbe.

- Ultra-Circe
→ Pongrácz-Circe.

- Umwandlungscirce
Soeben aus Bauern – auch schlagfrei – erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Circe sofort auf ihr circe-gemässes Repulsfeld versetzt.

- Inverses Umwandlungscirce
Wie Umwandlungscirce, aber die Umwandlungsfigur wird auf jenem Feld wiedergeboren, das die entgegengesetzte Felderfarbe hat (z.B. wBh7-h8=S [Sb1]).

- Konträres Umwandlungscirce
Wie Umwandlungscirce, aber als Wiedergeburtsfeld gilt das ‚konträre‘ Feld: Dies ist das inverse Feld im gegnerischen Lager. Beispiel: 1.wBg7-g8=T [Th8].

- Symmetrieumwandlungscirce
Wie Umwandlungscirce, aber das Wiedergeburtsfeld wird wie bei Symmetriecirce bestimmt.

- Monochromes Umwandlungscirce
Wie Umwandlungscirce, aber die Wiedergeburt erfolgt nur, wenn dabei die Felderfarbe nicht gewechselt wird.

- Umwandlungs-Spiegelcirce
Soeben aus Bauern – auch schlagfrei – erwandelte Offiziere werden wie geschlagene Steine im Spiegelcirce sofort auf ihr spiegelcirce-gemässes Repulsfeld versetzt.

- Vertikalspiegel-Circe
Das Wiedergeburtsfeld liegt an der vertikalen Mittelachse gespiegelt. Beispiel: wBc4xsBd5(sBe7).

- Volcanic Circe (=Vulkan-Circe)
Wie Circe, jedoch mit der Besonderheit, dass bei beliebig besetztem Ursprungsfeld der geschlagene Stein nicht vom Brett verschwindet, sondern - zunächst unbeweglich und ohne Wirkung – ‚unter‘ dem betreffenden Stein gestellt wird. Durch Abzug des oberen Steins taucht der unter diesem befindliche Stein wieder auf.

- Volcanic Circe \'Ephémere
Volcanic Circe gilt immer nur für die Dauer von zwei Halbzügen nach dem betreffenden Schlagfall. Hat danach der Stein über dem geschlagenen Stein nicht gezogen, verschwindet der geschlagene Stein endgültig. Auf diese Weise ist es möglich, dass auch im Volcanic Circe Stellungen mit weniger als 32 Steinen legal aus der normalen PAS erspielbar sind. Im Zusammenhang mit der konsequent-Bedingung ist es möglich, dass sich die Zahl der Steine im Verlauf der Lösung vermehrt.

- Volcanic Spiegelcirce
= Vulkanspiegel-Circe. Kombination aus Volcanic Circe und Spiegelcirce. Unterirdische Steine sammeln sich nicht unter dem eigenen besetzten Ursprungsfeld, sondern unter demjenigen besetzten Feld, auf das ein gegnerischer Stein gleicher Gangart und vom selben Schlagfeld aus Circe-gemäss rückversetzt würde, wäre es denn frei.

Circe für Schwarz (bzw. Weiss)
Die Circe-Bedingung gilt nur dann, wenn Schwarz (Weiss) schlägt.

Circeumwandlung
Eine Umwandlungsfigur verschwindet noch als Teil des Umwandlungszugs vom Brett und wird circegemäss auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeboren.

Circle-SneK-Schach
Wird eine Dame geschlagen, wird ein Turm (oder königlicher Turm) derselben Farbe (falls es einen gibt) zur Dame. Wird ein Turm geschlagen, wird ein Läufer (oder königlicher Läufer) derselben Farbe (falls es einen gibt) zum Turm. Wird ein Läufer geschlagen, wird ein Springer (oder königlicher Springer) derselben Farbe (falls es einen gibt) zum Läufer. Wird ein Springer geschlagen, wird eine Dame (oder königliche Dame) derselben Farbe (falls es eine gibt) zum Springer. Nach jedem Schlagfall kann nur ein Stein seinen Typ wechselt. Gibt es hierfür mehrere Möglichkeiten, wählt die Partei des schlagenden Steines, welcher Stein transformiert wird. Schlag und Transformation gehören zu ein und demselben Zug. Wenn dieser komplette Zug zu einem Selbstschach führt, ist der Schlag verboten. Der Schlag eines Bauern ist normal. Ein Schlag ist auch dann normal, wenn es keinen Stein gibt, der transformiert werden kann. Die Rochade mit einem königlichen Stein ist nicht erlaubt.

Circuit (CI)
Gebräuchlich im Bereich Retro/KBP: Rundlauf (→) ohne geometrische Ansprüche an die umschriebene Figur.
- Pawn circuit (PC): Siehe → *Bauern*-Rundlauf.

Civis Bononiae
Eine mittelalterliche Sammlung von → Mansuben eines unbekannten Autors von Bologna aus dem 14. oder 15. Jahrhundert, die noch deutlicher als der → Bonus Socius die Schwäche des Fers (später die Dame) und des Elefanten (auch Alfil, später der Läufer) aufgrund ihrer begrenzten Zugweise zeigt, da nahezu alle Kombinationsmöglichkeiten ausgeschöpft waren (Wikipedia). V/V (→) gibt das Datum 1454 an, der Name bedeutet Bürger von Bologna, und soll eine erweiterte Auflage des → Bonus Socius sein.

Clarifying Piece
Kann weder schlagen noch Schach bieten. Jeder Stein, der von ihm beobachtet wird, wird (temporär) transparent, andere Steine (Langschrittler) können also durch ihn hindurchziehen.

Clique
= Minimal Illegality. Illegale Teilposition mit folgenden Eigenschaften:
- a) Der Grund für die Illegalität kann auch durch Hinzufügen einer beliebigen Zahl weiterer Steine nicht behoben werden.
- b) Der Grund für die Illegalität kann behoben werden, wenn irgendein Stein entfernt wird.

Clock Chess
Die Steine ziehen im Uhrzeigersinn um das Brettzentrum herum, so dass sie während ihrer Züge immer das Zentrum rechterhand behalten. Ein König auf b4 kann also nach a4, a5, b5 oder c5 ziehen. Ein Turm auf b4 kann nach a4, b5, b6, b7 oder b8 ziehen.

Clockwork chess
→ Uhrwerkschach.

Clownkönig
König, der den letzten Zug (eines beliebigen Steines) imitiert und zugleich alle Eigenschaften dieses Steines erhält.

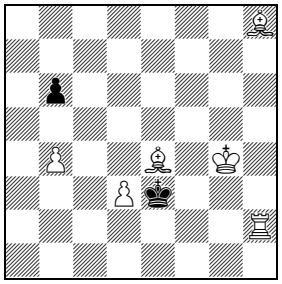
Cobaye (Kaninchen)
Geknickter Lion; seine Zugrichtung macht über dem Sprungbock einen 180°-Knick. Von a1 aus kann - wenn ein Sprungbock auf e5 steht - auf die Felder d4, c3, b2 gezogen werden. Nullzüge sind nicht erlaubt.

Cocap
Ein Stein A (ausser dem König) kann einen Stein B (ausser dem König) nur schlagen, falls Stein B den Stein A bedroht; dieser Schlag erfolgt gemäss der Gangart von Stein B. Bei Cocap rex inclusiv gilt die Bedingung auch für den König als Schlagopfer und Schlagtäter.

Coexistence Chess
Sammelbegriff für eine Reihe von Variationen, die zu den → Chess Reactions zählen. Hierbei stehen ganz einfach beide Steine (A und R) gleichzeitig auf demselben Feld, ohne dass irgendetwas (Weiterbeförderung, Schlag, Vereinigung) stattfindet; jeder Stein kann separat weiterziehen.
Auch bei Coexistence Chess gibt es die drei Formen → Auto (A und R von gleicher Farbe), → Oppo (A und R von verschiedener Farbe) und → Free (Farbe von A und R egal), z.B. Free-Coexistence Chess. Bei Oppo-Coexistence Chess können nur zwei (verschiedenfarbige) Steine gleichzeitig auf demselben Feld stehen, da diese Mixtur keine definierte Farbe hat und da daher kein weiterer Stein das kritische Feld betreten kann. Bei
- a) Auto-Coexistence Chess und bei
- b) Free-Coexistence Chess gibt es keine solche Grenze. Die Möglichkeit, ein besetztes Feld zu betreten, führt ferner dazu, dass besetzte Felder von Reitern auch durchschritten werden können. Bei Free-Coexistence Chess sind daher alle Steine auch transparent; bei Auto-Coexistence Chess sind Steine transparent für andere Steine derselben Farbe, nicht aber für gegnerische Steine; bei
- c) Oppo-Coexistence Chess sind Steine transparent für gegnerische Steine, nicht aber für andere Steine derselben Farbe. Zusätzlich zu Coexistence-Zügen kann auch normal geschlagen werden, wenn A und R von verschiedener Farbe sind. Da immer nur ein Stein auf einmal geschlagen werden kann, sind koexistierende Steine in Auto-Coexistence Chess und Oppo-Coexistence Chess immun. Schlüge man im Auto-Coexistence Chess einen Stein einer (gegnerischen) koexistierenden Zusammenballung, entstünde ja - illegal! - eine weiss-schwarze Zusammenballung. Schlüge man im Oppo-Coexistence Chess einen (gegnerischen) Stein einer (gemischtfarbigen) koexistierenden Zusammenballung, entstünde ja - illegal! - eine gleichfarbige Zusammenballung.

Coin-à-coin (-Zug ; meist des Läufers)
Von Eck zu Eck-Zug: Bezeichnung für den längsten möglichen Zug auf dem 8x8-Brett durch einen Läufer. Besonders lange Züge werden als ästhetisch empfunden.
Begründungen sind:
- a) Wartezug.
- b) Kritikus, siehe z.B. Inder von Sigmund Herland (Österreich/Rumänien, 1865-1954) von 1907 (**234**).

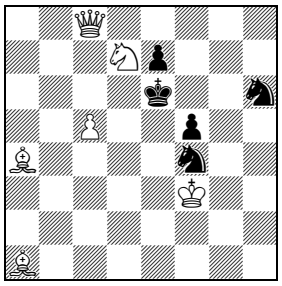
234 Sigmund Herland
Zlatá Praha 1907



‡3
1.Lf5? b5 2.Tb2?? Patt
1.La1! b5 2.Tb2 Kd4 3.Te2‡
Coin-à-coin des ♗ als Kritikus im Inder.

- c) Sperrmeidung. Schon 1879 von Adolf Norlin (Schweden, 1858-1921) gezeigt (**235**).

235 Adolf Norlin
Nordisk Skaktidende 1/1879, Nr.773



‡2
1.Lh8! (Zugzwang) Kf7 2.Se5‡!
(1. - Sh~/Sf7!/Sf~/Sd5! 2.Dg8/Sb6/Lb3/Se5‡)
Coin-à-coin des ♗ zwecks Sperrmeidung.

- d) strategische, siehe z.B. unter → *Tempo*-Lenkung, Beispiel von Høeg für *schwarzen* Läufer.
Ein Beispiel für den *Turm* findet sich unter → Rundlauf (1842).
Für die *Dame* siehe unter: → Karussell, → Kosmos-Thema und Vier-Ecken-Problem.

Colonol
Figur in → Nutty Knights, zieht wie → Charging Knight.

Colorbound Clobberers
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der ‚Familie Chess with Different Armies'. Verwendete Figuren sind: Bede = zieht wie Läufer oder Dabbaba; Waffle = zieht wie Wesir oder Alfil; Fad = zieht wie Fers, Alfil oder Dabbaba; Cardinal = zieht wie Läufer oder Springer; PAS: BWFCKFWB auf a1-h1 bzw. a8-h8.

Columbia Cannon Chess
Türme ziehen und schlagen wie → Kanonen im Xiang-qi (ostasiatische Form des Schachspiels).

Commutor = 4:4-Springer
Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 4/4; z.B. kann ein C von a1 aus das Feld e5 erreichen. Die dabei „übersprungenen“ Felder können beliebig besetzt sein.

Companion
Bezeichnung für den → Imitator, allerdings für eine Variante, in der zwei Regeln gelten: Rochaden sind nicht erlaubt, Bauernumwandlung in Imitator ist erlaubt.

Completely unavoidable helpmate
→ CUh#n.

Completely unavoidable mate
→ CU#.

Compromise Chess
Die am Zug befindliche Partei schlägt zwei Züge vor, der Gegner entscheidet, welcher davon gespielt wird. Verschiedene Umwandlungen desselben Bauern zählen als zwei verschiedene Züge. Wenn eine Partei nur einen legalen Zug hat, muss dieser gespielt werden.

Confins Madrasi
Siehe unter → Madrasi.

Constantza-Thema
2#: Der Verführungsschlüssel wird zur Drohung in der Verführung, die Drohung der Verführung zur Variante (und vermiedenen Drohung) der Lösung.

1.B? x? (2.A#)
1.S! (2.B#; 2.A?) a 2.A#

Constantza-Thema

		a
B		
	A	
	B (A?)	A

Constantza ist eine rumänische Stadt, in welcher z.B. der Komponist Stelian Lambă (*1936) lebte.

Conversion captures
Ein geschlagener Stein wechselt seine Farbe und zieht in Ergänzung des Schlagzuges auf das vom schlagenden Stein verlassene Feld, falls dieser Zug seiner Gangart entspricht. Ist das nicht der Fall, gilt der Schlagzug als normal und der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt. (Peter Kniest schlug die Bezeichnung „CC-Schach“ vor.)

Coo
= Coolie: Ableitung vom Bauern des altchinesischen Schachs: Zieht und schlägt einschrittig vorwärts, nach links oder nach rechts (er zieht niemals diagonal und niemals rückwärts). Kann sich auf der Umwandlungsreihe in einen → Kanonenstein (→ Leo, → Pao, → Vao, → Cao) umwandeln oder unverwandelt (als Coo) bleiben (mit Seitenzugrecht auch auf der Umwandlungsreihe).

Cook
Unlösbare oder nebenlösige Aufgabe („gekochte“ Aufgabe).

Cookstopper
Steine, welche nur die Funktion haben, eine Nebenlösung zu verhindern
.

Coolie
→ Coo.

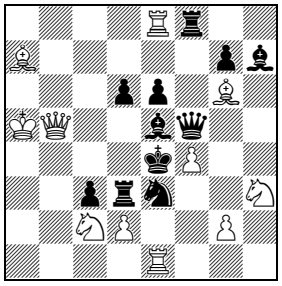
Coordinate Chess
Jede Bewegung entlang einer Diagonalen (dies gilt analog für einen Springerzug, also für jeden nicht-orthogonalen Zug) wird in ihre zwei orthogonalen Komponenten (bei Springerzügen muss zuerst die „lange“ Komponente gespielt werden) zerlegt (normale diagonale Zuge gibt es nicht). Bei sKh1/ wSf3 ist 1. - Kh1-g2 illegal, da der wSf3 die Übergangsfelder g1 und h2 bewacht (→ Rochaderegel).

Coronation Chess
Partieschachform analog zu → Restoration Chess, aber wenn eine Königsumwandlung stattfindet, wird zugleich eine "Krönungszeremonie" vollzogen, d. h., ein anderer Bauer derselben Partei (sofern vorhanden; bei mehreren besteht freie Wahl) wird simultan zur Dame.

Costăchel-Thema
2#: Schwarz beantwortet den Schlüsselzug mit
- a) Verstellung einer eigenen Figur und
- b) gleichzeitiger Fesselung eines weissen Steines.

Diesem gefesselten Stein fällt die Aufgabe zu, unter Ausnutzung der schwarzen Selbstverstellung auf der Fesselungslinie mattzusetzen.
Der Name rührt vom rumänischen Komponisten Octav Costăchel (Rumänien, 1911-1987) her, der die Idee des → Cristoffanini-Themas von 1925 im Jahr 1936 wieder aufgenommen hat (**236**).

236 Octav Costăchel
Revista Română de Şah 5, 21.5.1936



‡2
1.Sb4! (2.Dxd3‡)
1. - Ld4/Lf6 2.Dd5/Dxf5‡
(1. - Lxf4/Td4 2.Sf2/Txe3‡)
Costăchel-Thema.

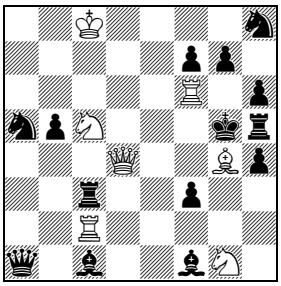
- Anti-Costăchel-Thema
Schwarz verteidigt sich mit Linienoffnung für eine eigene Figur und gleichzeitiger Entfesselung eines weissen Steins. Der entfesselte weisse Stein setzt nun matt.
Das Thema lässt sich bis 1911 zurückverfolgen, wo Miklós (Nikola) Wesin (Kroatien/Ungarn, 1869-1929) das Thema bereits darstellte (**237**).

Couleuvre
→ Natter.

Counter-check
Gegenschach.

CPA
= Chamäleoncirce Bauer Inclusiv (Aufsteigend) = Circe Protée Ascendant. Siehe unter → Circe.

237 Miklós Wesin
Magyar Sakkújság 8-9, 10.9.1911, Nr.97, 2. Preis



‡2
1.Lh3! (2.De5‡)
1. - T~3, Sc4, Sc6/Te3! 2.Se4/Df4‡
1. - Tc~, Ld3/Txc5+!/Sg6/gxf6/Lxh3+
2.Sxf3/Txc5/Tf5/Dg4/Sxh3‡
Anti-Costăchel-Thema.

Crane
= Pike-König (roi pike).

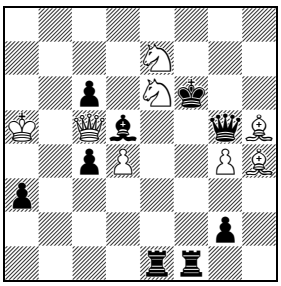
Crapaud
→ Kröte.

Crazy House
Ein geschlagener Stein wechselt seine Farbe und darf von der schlagenden Partei später als Zug auf einem beliebigen freien Feld eingesetzt werden, Bauern jedoch nicht auf der ersten bzw. achten Reihe.

Criss-Cross-Chess
Die Zuglinie eines Steins muss sich immer mit der Zuglinie aus dem letzten Zug des Gegners kreuzen. Der Schnittpunkt muss auf dem Brett liegen. Kann diese Bedingung nicht erfüllt werden, liegt Patt vor. Für linear ziehende Steine ist die Zuglinie gleich der Geraden, die durch die Mittelpunkte des Ausgangs- und des Zielfeldes geht. (In der Originaldefinition wird ausdrücklich gesagt, dass die Zuglinie bei nichtlinearen Steinen wie → Rose oder → Halmagrashüpfer unklar sei, ebenso bei sich nicht bewegenden Steinen etwa bei einem Schlag im → Flintenschach.)

Cristoffanini-Thema
2#: Schwarz fesselt auf indirekte Weise die weisse Drohfigur, die nun aber auf der Fesselungslinie trotzdem mattsetzen kann.
(Entspricht dem → Costăchel-Thema mit der Zusatzforderung, dass zwei andere schwarze Langschrittler verstellt werden).

238 Guido Cristoffanini
L'Echiquier Belge 12/1925, Nr.132



‡2
1.Sc8! (2.De7‡)
1. - Le4 2.De5‡
1. - Lf3 2.Df5‡
Cristoffanini-Thema (zugleich Costăchel-Thema, mit der Zusatz-Forderung, dass *zwei* andere schwarze Langschrittler verstellt werden).

Guido Cristoffanini (Italien, *1908) 1925 (**238**). Als Erster soll Giorgio Guidelli (Italien, 1897-1924) die Idee 1922 gezeigt haben.

- Anti-Cristoffanini-Thema
2#: Als Verteidigung gegen die Drohung eines → Pelle-Zuges entfesselt Schwarz einen Drohstein, welcher dann ‚entfesselt' ziehen kann.

Croissant
Turm, der nur auf der Figurengrundreihe ziehen kann. Nimmt den Wert des Steines an, der in der → PAS auf seinem aktuellen Feld steht (steht er auf e1 [falls weiss] bzw. e8 (falls schwarz), zieht er wie König, ohne aber königlich zu sein.

Cross capture (CC)
→ Kreuzschlag.

Cross Patch-Thema
[engl.]: = Kreuzpflaster. Wechselseitige → Grimshaw-Verstellungen zwischen zwei Türmen und einem Läufer (vgl. → Dawson-Thema mit zwei Läufern und einem Turm) mit nur drei verschiedenen Matts statt der erwarteten vier.

CU# = Completely unavoidable mate
Spielziel, das dann erreicht ist, wenn durch den Zug einer Partei eine Stellung erreicht wird, in der entweder die Gegenseite matt ist oder in der das Matt der Gegenseite (selbst bei Hilfsspiel beider Parteien) komplett unvermeidlich ist, in der also jedes künftige Beweisspiel zum Matt der Gegenseite führt.

- CUh#n (= Completely unavoidable helpmate)
= völlig unvermeidbares Hilfsmatt. Normales Hilfsmatt mit der Besonderheit, dass es auch genügt, in n Zügen eine Stellung zu erreichen, in der Weiss selbst bei dümmstem (aber legalem) Spiel und stärkster schwarzer Gegenwehr – egal, wie lang es dauert – noch zum Matt kommt.

Cubic Chess
Partieschachspiel auf dem 7x7-Brett. Jeder Stein ist ein Würfel, der zwei leere Seiten hat (diese sind den beiden Spielern zugewandt) sowie vier mit Symbolen markierte Seiten. Das oben gezeigte Symbol determiniert die Zugmöglichkeiten des jeweiligen Steines. Die Partieanfangsstellung ist wie folgt:
1b1k1b1/bbbbbbb/21/BBBBBBB/1B1K1B1. Der König ist als einziger Stein invariabel (alle vier markierten Seiten tragen das Königssymbol). Alle anderen Steine (Bauern in der Partieanfangsstellung) tragen auf den anderen markierten Seiten die Symbole von Turm, Läufer und Springer (es gibt keine Damen im Cubic Chess). Ein Zug kann entweder normal erfolgen oder durch beliebiges Drehen eines Würfels (der dann auf seinem Feld stehenbleibt). Bauern ziehen und schlagen einschrittig geradeaus oder schräg vorwärts. Es gibt keinen Bauerndoppelschritt und daher auch keinen en passant-Schlag. Da sich Bauern auf jedem Feld durch Drehen verwandeln können, hat die herkömmliche Umwandlungsreihe keine Bedeutung. Natürlich können Turm, Läufer oder Springer durch Drehen auch wieder zu Bauern werden. Um das Material in überschaubaren Grenzen zu halten, wurde festgelegt, dass der Gesamtwert der Steine einer Partei (ausser König) nicht grösser als 8 sein darf; dabei haben die Steine folgende Werte: Bauer=0, Springer=1, Läufer=1, Turm=2. Auch wenn ein Stein geschlagen wurde, bleibt er in der Gesamtwertberechnung enthalten. Der Gesamtwert kann nur

dadurch wieder gesenkt werden, dass ein Stein durch Drehen in einen anderen Stein niedrigeren Wertes verwandelt wird. Zusätzlich wurde festgelegt, dass eine Partie als remis gilt, wenn nach 100 Zügen kein Matt erzielt wurde.

Cumul (des thèmes)
[frz.]: = Themenmix.

Curtains
Kombination aus Rifle Chess und Randomised Chess. Jeder Spieler darf nur in seiner eigenen Bretthälfte ziehen; zwischen den beiden Bretthälften befindet sich ein undurchsichtiger Vorhang („curtain"). Wenn beide Spieler ihren Zug gemacht haben, wird der Vorhang gehoben und eine Schiesserei à la Wildwest beginnt (nach der Rifle Chess-Schlagkonvention). Alle Steine, die einer Flinte ins Auge schauen (von einem gegnerischen Stein beobachtet sind), werden simultan „niedergeschossen" (geschlagen). Danach senkt sich der Vorhang wieder, die Spieler führen ihren nächsten Zug aus. Zwei Steine, die sich gegenseitig beobachten, werden beide gleichzeitig entfernt. Bauern können nicht ziehen, sondern repräsentieren nur (wie im Wilden Westen) Barrikaden, die von den anderen Steinen herumgeschoben werden können (z.B. schiebt der Zug wSb1-d2 einen wBd2 nach f3). Nur ein Bauer kann auf einmal geschoben oder gesaugt (gezogen) werden. Bauer sind unverwundbar gegenüber einfachen oder doppelten Schüssen, können aber durch Dreifachschüsse geschlagen werden. Der König ist unverwundbar gegenüber einfachen Schüssen, wird aber durch Doppelschüsse mattgesetzt. Könige ziehen (schieben, saugen) normal, haben aber die zusätzliche Möglichkeit, auf → Camelreiterlinien und → Zebrareiterlinien zu schiessen. Damen, Türme und Läufer können nur einschrittig ziehen, aber normal schiessen. Springer ziehen normal, schiessen aber wie Nachtreiter. Ein Stein, der Rückendeckung hat (z.B. ein Turm, der in einer Linie vor einer Dame steht), kann durch eine Barriere hindurchschiessen, solange sie aus einem einzelnen Bauern besteht.

Cylindrical Cinders
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der Familie → Chess with Different Armies.

Cywinski-Typ
→ Neudeutsche Schule: Typ der Vorplan-Staffelung.

D

Dabbaba
0:2-Springer. Der Dabbaba war ein arabisches Kriegsgerät in Form eines mobilen Schutzdaches, das man an eine Gegnerische Festung heranschieben konnte.

Dabbaba de la nuit (FF)
Verwandt mit dem → Mao. Beim Mao kann die Gangart in zwei Komponenten geteilt werden (wobei mit dem ersten Teilzug nicht geschlagen werden kann und auf den zweiten Teilzug nicht verzichtet werden kann), nämlich in eine orthogonale (einschrittiger Turmzug) und in eine daran anschliessende diagonale (einschrittiger Läuferzug im 45° -Winkel). Daher könnte man den Mao auch C(TF) nennen, wobei die Buchstaben bedeuten: C=Springer (frz. Cavalier), T=Turm (*[frz.]* =Tour), F=Läufer (*[frz.]* = Fou). Analog kann man jeden Zug eines m:n-Springers (mit m,n >0) oder eines m:n-Reiters als Zusammensetzung zweier - verstellbarer - Teilzüge definieren. Die entstehende Figur wird dann analog benannt: Vor der Klammer steht die eigentliche Gangart des Steines, in der Klammer stehen die beiden Komponenten. Handelt es sich dabei um zwei Turm- oder um zwei Läuferzüge, müssen die Komponentenzüge senkrecht aufeinander stehen. Der Dabbaba de la Nuit (FF) zieht wie ein → Dabbabareiter, dessen beiden Komponenten Läuferzüge sind. Ein DaN(FF)a1 kann nach a3, a5 und a7 (analog in die Waagerechte) ziehen, wenn diese Felder und die Transitfelder b2, b4 und b6 unbesetzt sind. Der → Nachtreiter (TT) [N(TT)] zieht wie ein Nachtreiter, wobei die Komponenten die Koordinaten 0:1, dann 2:0 (in allen denkbaren Kombinationen) haben. Er ist verstellbar auf beiden Feldern der 2:0-Komponente. Analog wird der √50-Springer (TT) gebildet, der sich also vom gewöhnlichen √50-Springer (analog wie Mao und Moa vom Springer) durch seine Verstellbarkeit unterscheidet.

Dabbabareiter
0:2-Reiter.

DabBao (1)
Zieht wie Dabbaba (0:2-Springer), schlägt wie Dabbabaheuschrecke (Beispiel: wDBb3, sBd3 - möglich sind 1.DBb1, 1.DBb5 und 1.DB[x d3]f3.)

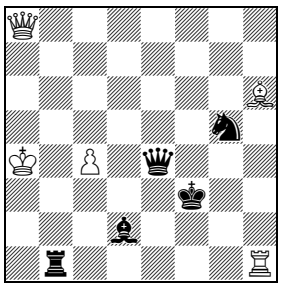
Dabbao (2)
Version von im Sinne des → chinesischen Schachs. Zieht wie Dabbaba (1), schlägt wie → Dabbabahüpfer.

Dadrom
Kombinationsfigur aus → Dabbaba und → Dromedar.

Dad-Thema
2#: Die unterschiedlichen Drohungen der mindestens drei Verführungen kehren kehren in der Lösung als Mattzüge zurück (→ Drohrückkehr). - Über die Herkunft des wenig selbständigen Themas oder des Namens gibt es keine Hinweise.

Daisy-Thema
≠ Margerite- bzw. Margarida-Thema..

239 Fadil Abdurahmanović
Jubiläumsturnier Club de Guanabara-20 1979
Spezialpreis

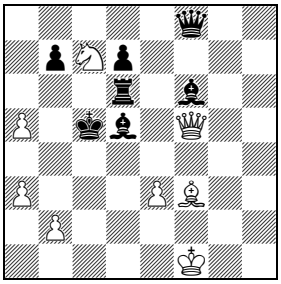


H‡2 8 Lösungen
I) **1.Kf4** Th3 2.De5 Df3‡
II) **1.Kg4** Lxg5 2.Df5 Dg2‡
III) **1.Kg3** Th2 2.Df4 Dg2‡
IV) **1.Kg2** Db8 2.Df3 Dh2‡
V) **1.Kf2** Tg1 2.De3 Dg2‡
VI) **1.Ke2** Lxg5 2.Dd3 Dg2‡
VII) **1.Ke3** Tf1 2.Dd4 Df3‡
VIII) **1.Dd5** Lxg5 2.Ke4 Dxd5‡
Daisy-Thema.

V/V: „Eine Dame, schwarz oder weiss, zieht auf alle acht angrenzenden Felder."
Auch als „Mayflower" bezeichnet (dt. „Maiblume"; gemeint ist vermutlich das Maiglöckchen; passender wäre wohl die Margrite, was der exakten Übersetzung aus dem Englischen entspricht), oder „Rosette", auch mit dem König.
Bekannt ist nur die eine Darstellung von Fadil Abdurahmanović (Bosnien/Herzegowina, *1939) von 1979 (**239**). - Vgl. → Oktopus-Thema.

1. Dalton-Thema
= Plant-Thema*. 2#: Der Schlüsselzug entfesselt eine schwarze Figur. Die entfesselte Figur hat nun ihrerseits die weisse Schlüsselfigur für Schwarz schädigend zu fesseln. Die Fesselung kann direkt oder indirekt erfolgen. (* der Name kommt vom Komponisten William [Robert Inge] Dalton (Grossbritannien, 1841-1931) mit einer Aufgabe von 1920 **240**) mit Fluchtfeldnahme im Schlüssel.

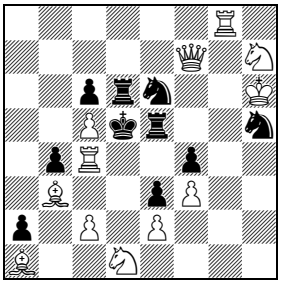
240 William Dalton
American Chess Bulletin 5-6 1920



‡2
1.Dd3! (2.Db5‡) Lc4 2.b4‡
(1. - Lc6/Kc6/T~ 2.b4/Dc4/Dxd5‡)
Erstes Dalton-Thema.

Wie so oft, war Joseph C.J. Wainwright (USA, 1851-1921) früher: 1916 (**241**). Warum dennoch der Name Dalton sich festgesetzt hat, ist nicht bekannt.

241 Joseph C.J. Wainwright
American Chess Bulletin 7/1916, Nr.556

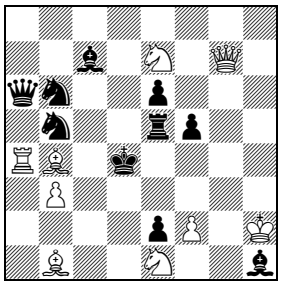


‡2
Satz: 1. - Tg5/Tf5/Te4 2.Txg5/Dxf5/fxe4‡
1. - Td7/Td8/Sh~ 2.Dxd7/Txd8/Sf6‡
1.Df6! (2.Dxe5‡) Se~/Sxc5! 2.Dxd6/Td4‡
(1. - Tg5/Sxf6/Te4 2.Tc3/Sxf6/fxe4‡;
1. - Tf5 2.Dxf5, Tc3‡ = Dual)
Ur-Dalton-Thema.

- Dalton-Thema, invers
2#: Der Schlüssel fesselt eine weisse und eine schwarze Figur. Diese entfesselt nun ihrerseits die gefesselte weisse Schlüsselfigur, die daraufhin mattsetzt.

2. Dalton-Thema
2#: (nach V/V). Eine durch den Schlüsselzug entfesselte schwarze Figur verteidigt sich, indem sie den weissen Stein, der sie entfesselt hat, *indirekt* fesselt. V/V zitiert eine Aufgabe von George Plant (Grossbritannien, 1881-??) von 1920 (**242**).

242 George Plant
The Birmingham Daily Post 24.2.1920



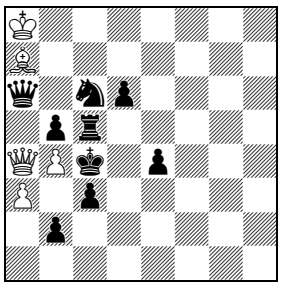
‡2
1.Dg3! (2.Dd3‡) Te4/Te3/Td5/Tc5 2.Sc2/fxe3/Sc6/Lc3‡
Zweites Dalton-Thema.

Dame
Auch etwa „Königin" genannt. Zieht und schlägt sowohl diagonal als auch orthogonal, vereinigt somit die Kräfte von Turm und Läufer. Wird im allgemeinen Schach auch als 0:1+1:1-Reiter bezeichnet.

Damebal
= Winkel-Dame: Dame im → Elban Chess.

Damenfelder-Zyklus
Felderzyklus vorwiegend im Dreizüger, in welchem die weisse Dame alle zweiten und dritten Züge ausführt, indem sie die Themafelder in zyklischer Reihenfolge abschreitet. Dabei entsteht zwischen Standfeld und Zielfeldern in der Regel ein Dreieck (klein, mittel gross oder sehr gross) oder im Spezialfall bewegt sie sich auf einer Linie.
Dieser → *Felder*-Zyklus gilt nicht überall als vollwertiger Zyklus, da die schwarzen Züge thematisch nicht relevant sind.
Eigentlich ein → *Zickzack*-Zyklus.
Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) 1975 (**243**).
Interessanterweise stellte der Autor einen Zyklus mit Einbezug von Schwarz bereits 1972 dar (→ Velimirović-Thema).

243 Milan Velimirović
Gavrilović-Gedenkturnier 1975, Nr.55, S.98
Mat (Belgrade) 9/1975, 1. ehrende Erwähnung



h‡2 3 Lösungen
) **1. Td5** Dd1 **A** 2. c2 Dxc2 **B‡**
II) **1. Te5** Dc2 **B** 2. Kd5 Db3 **C‡**
III) **1. Kd3** Db3 **C** 2. Tc4 Dd1 **A‡**
♕-Felder-Zyklus im Hilfsmatt.

Damenkarussell
Siehe unter → Karussell.

Damenkreuz
→ Queen's cross.

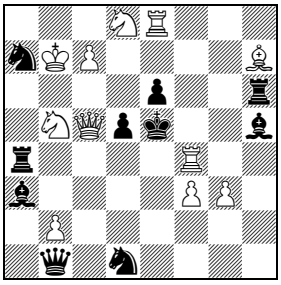
Damenopfer
Figurenopfer der Dame. Ein beliebtes Motiv, das stets Eindruck macht. - Siehe auch → Hineinziehungsopfer.

Damenproblem
Das Damenproblem ist eine schachmathematische Aufgabe. Es sollen jeweils acht Damen auf einem Schachbrett so aufgestellt werden, dass keine zwei Damen einander nach den Schachregeln schlagen können. Die Figurenfarbe wird dabei ignoriert, und es wird angenommen, dass jede Figur jede andere angreifen könnte. Oder anders ausgedrückt: Es sollen sich keine zwei Damen die gleiche Reihe, Linie oder Diagonale teilen. Im Mittelpunkt steht die Frage nach der Anzahl der möglichen Lösungen.
Das Problem kann auf Schachbretter beliebiger Grösse verallgemeinert werden. Dann gilt es, n nicht-dominierende Damen auf einem Brett von nxn Feldern zu positionieren. Für n = 8 hat das Damenproblem 92 verschiedene Lösungen. Betrachtet man Lösungen als gleich, die sich durch Spiegelung oder Drehung des Brettes aus einander ergeben, verbleiben noch zwölf Lösungen.
Erstmals formuliert wurde das Damenproblem von dem bayerischen Schachmeister Max Bezzel. In der Berliner Schachzeitung fragte er 1848 nach der Anzahl der möglichen Lösungen. Als erster nannte 1850 Franz Nauck in der „Leipziger Illustrierten Zeitung“ die korrekte Zahl 92. Auch Carl Friedrich Gauss zeigte Interesse an dem Problem, weshalb es irrtümlich häufig auf ihn zurückgeführt wird. 1874 bewies der englische Mathematiker James Whitbread Lee Glaisher, dass es nicht mehr Lösungen geben kann. Damit war das ursprüngliche Problem vollständig gelöst.
Nauck verallgemeinerte die Problemstellung und fragte, auf wie viele verschiedene Arten n Damen auf einem nxn-Schachbrett aufgestellt werden können. (Aus: Wikipedia).

Damenstern
Am ehesten mit Längstzüger-Bedingung darstellbar. Beispiel eines 8-zackigen Sterns in grösstmöglicher Ausführung: h6-a6-f1-f8-a3-h3-c8-c1-h6. Es gibt aber noch mehr Formen, z.B. b1-h7-a7-g1-g8-a2-h2-b8-b1.

Damen-Thema
Nicht zu verwechseln mit dem → Dame-Thema.
Spiel der schwarzen Dame auf schwarze T/L-Schnittpunkte in nicht weniger als zwei Phasen (so die allgemein gehaltene Themaforderung des russischen Thematurniers).
Definition V/V (→): Spiel von schwarzer Dame und entsprechendem Turm und Läufer auf den schwarzen T/L-Schnittpunkt in drei Varianten.

244 Züleycha Eiwasova
Schachmaty v SSSR 1983, Nr.16

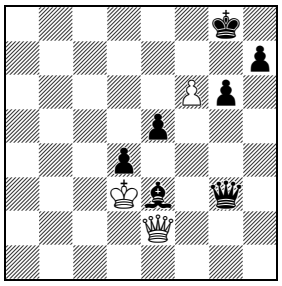


‡2
1.Lg6? (2.Txe6/Sf7‡) Df5 2.Txf5‡; aber 1. - Dg6!
1.b4! (2.Dd4/Dd6‡) Dxb4 2.Tf5‡
(1. - Sxb5 2.Sc6‡)
Damen-Thema.

Dass das Thema zudem auf die *Komponistin* Züleycha [Eilat Qisi] Eiwasova (Aserbajdschan, *1950) mit einer Darstellung von 1983 zurückgeht, ist möglicherweise ein Zufall (**244**). - Vgl. → Lodewijk Prins-Thema.

Damentreppe
Pendel-Motiv: Annäherung (manchmal auch Entfernung) der weissen Dame durch treppenartige Bewegung mittels Schachgeboten. Wird gern in Studien und Vielzügern verwendet. - Siehe auch → Treppenmotiv.
Es fand sich eine 10-zügige Darstellung von William Bone (Grossbritannien, 1810-1874) von 1837 (**245**).

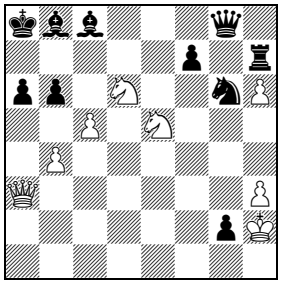
245 William Bone
Le Palamède 2, Paris 1837, S.222 (Buchstaben-Diagr.)



‡10
1.Da2+! Kf8 2.Da3+ Kg8 3.Db3+ Kf8 4.Db4+ Kg8 5.Dc4+ Kf8 6.Dc5+ Kg8 7.Dd5+ Kf8 8.Dd8+ Kf7 9.De7+ Kg8 10.Dg7, De8‡
♕-Treppe.

- Archimedes-Spirale (-Schraube)
Wird die Treppe sowohl auf- als auch abwärts vollführt, nennt man dies auch Archimedes-Schraube (ein Spezialfall des sog. Schneckenförderers). Archimedes von Syrakus (Syrakus, Sizilien, ~ 287-212 v. Chr.) war ein griechischer Physiker, Mathematiker und Ingenieur.
Ältestes Beispiel: vermutlich Horatio Bolton (Grossbritannien, 1793-1873) von 1850

246 Horatio Bolton
The Chess Player’s Chronicle 1850, S.248
„The Propeller“, Howard Staunton gewidmet



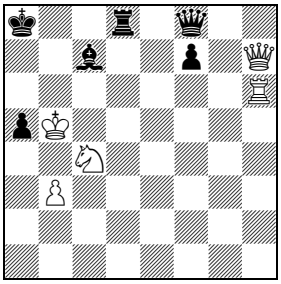
‡24
1.Df3+! Ka7 2.Sc6+ Ka8 3.Sd8+ Ka7 4.cxb6+ Kxb6 5.Dc6+ Ka7 6.Dc5+ Ka8 7.-13.Dd5-d4-e4-e3-f3-f2-xg2+ Ka8 14.-20.Df2-f3-e3-e4-d4-d5-c5+ Ka8 21.Dxc8 f6 22.Dxa6+ Ta7 (22. - La7 23.Dc6+ Kb8 24.Dc8‡) 23.Dc6+ Tb7 24.Dxb7‡.
Archimedes-Spirale.

Dame-Schach
„Eine Dame-Schach“ genannte Kombinationsform wird als Schachpartie nur auf den dunklen Feldern gespielt, wozu Anpassungen bei den Figurengangarten notwendig sind, etwa die Ersetzung des Springers durch das Kamel (1:3-Springer). Die nur selten gespielte Variante hat auch im Problemschach keine nennenswerte Bedeutung erlangt“ (Andreas Nievergelt in der „Neuen Zürcher Zeitung“ vom 31.3.2012).

Damespielkönig
→ Draughts king.

Dame-Thema
Nicht zu verwechseln mit dem → Damen-Thema.
Studie/Partie: Es benennt in Anlehnung an eine Regel aus dem *Dame-Spiel* eine Spielsequenz, bei welcher ein Stein Zug um Zug die gegnerischen Streitkräfte vom Brett fegt. Beim Themastein handelt es sich im Normalfall um einen Springer; also bei einer (finalen) Abwicklung in einem Endspiel mittels → Springergabeln (bzw- → Gabelschachs).
Auch „Draughts theme“ oder „Checkers theme“ (*[engl.]* genannt. - Offenbar nur in der russischen Studienliteratur zu finden.
V/V zeigt eine Darstellung von [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) von 1921 (**247**), nicht die einzige.

247 Leonid I. Kubbel
Listok Schachmatnogo
Kruschka Petrogubkommuni 20.11.1921

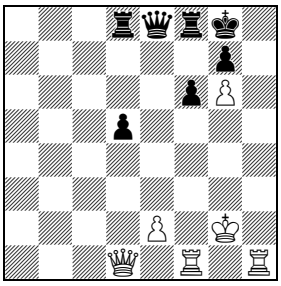


Gewinn
1.De4+! Kb8 2.Tb6+! Lxb6 3.Ka6 Td7 4.Da8+! Kxa8 5.Sxb6+ Kb8 6.Sxd7+ und 7.Sxf8 ±
Dame-Thema.

Dame und ihr Kavalier
→ „die Dame …“

Damianos Matt
Eine Mattführung, die vom Portugiesen Pedro Damiano de Odemiro (??-1544) im 16-ten Jahrhundert komponiert wurde. Dabei werden Langschrittler in derjenigen Linie geopfert, in welcher schlussendlich die Dame mattsetzt (**248**).

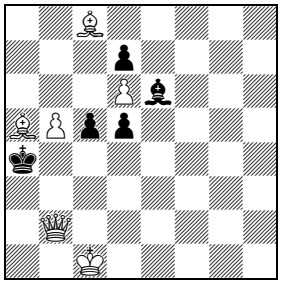
248 Pedro Damiano de Odemira
Qvesto Libro e da Imparare a Giocare a Scachi et de le Partite* 1512, S.33



‡5
1.Th8+! Kxh8 2.Th1+ Kg8 3.Th8+! Kxh8 4.Dh1+ Kg8 5.Dh7‡
Massevernichtung, ohne altarabische Figuren, und ohne weissen König: Damianos Matt. - * Wortlaut.

Dänische Idee / Dänemark-Thema
N#: Eine *indirekte* Parade im Probespiel wird in der Lösung durch eine *direkte* Parade *desselben* Steins ersetzt.
Da es sich beide Male um denselben Stein handelt, kann nicht von → Dresdner die Rede sein. Man kann auch nicht von einem → Römer sprechen, da ein zweiter Stein involviert ist. Und beim → Hamburger wirkt der zweite Stein als *Schaltstein*, welcher hier aber lediglich *umgangen wird*.
Darüber ist wenig bekannt. V/V (→) gibt das Beispiel des dänischen Komponisten Lars [Aksglæde] Larsen (*1919) von 1991 (**249**), das allerdings die jüngste Darstellung dieses seltenen Themas darstellt.

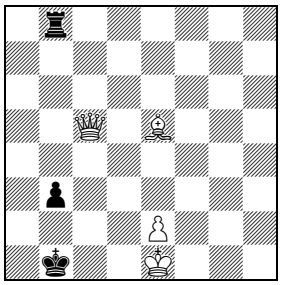
249 Lars Larsen
Thema Danikum 62 April 1991, Nr.4978, 2. Preis 1990/91



‡4
1.Lb6? (2.Lxc5 3.Db4‡) d4! 2.Lxc5 Lb3!
1.Lxd7! (2.Da2‡) Lxd7 2.Lb6! Lxb5 3.Da2+ Kb4 4.La5‡
(1. - d4 2.Lb4 cxb4 3.Da1+ Kb3/La2 4.Lxe6/Dxa2‡)
Dänische Idee.

1981 wurde die Idee von Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) in Miniaturform dargestellt (**250**) und diskutiert („Was ist das?“).

250 Heinz Gfeller
Deutsche Schachzeitung 5/1981, Nr.4287
nach Hermann Weissauer



‡3
1.Dd4? (2.Db2‡) b2!
1.Da5!? (2.Da1+ Kc2 3.Dd1, Db2‡) Ta8
2.Dd2! (2.Dc3? Ta2 3.Dd1‡; aber 1. - b2!
1.Da7! (2.Da1+ Kc2 3.Db2, Dd1‡)
1. - Ta8 2.Dd4! Ta2 3.Dd1‡
(1. - b2 2.Dxb8 ~ 3.Dxb2‡)
Ur-Dänische Idee in Miniaturform, orthogonal. Der ♟ öffnet nicht eine Linie, sondern verlängert die ♜-Kraft.

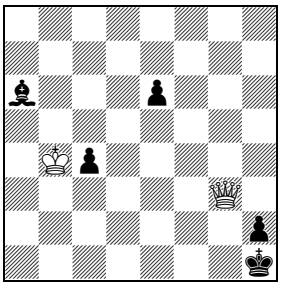
Die früheste Darstellung geht allerdings auf Gabriel Léon-Martin (Frankreich, 1883-1970) von 1936 zurück (**251**).

Danka-Thema
Ein → halbneutraler Stein wird in verschiedenen Varianten sowohl von Weiss als auch von Schwarz auf dasselbe Feld gespielt.

Dare-Darvall
Kann nur auf Felder ziehen oder schlagen, die vom Gegner gedeckt sind. Ausser dieser Einschränkung kann er auf jedes beliebige Feld ziehen. Schläge sind also nur möglich, wenn ein Stein von einem anderen Stein derselben Partei gedeckt ist. Daher ist es illegal,

den eigenen König zu decken, solange ein gegnerischer Dare-Darvall vorhanden ist.

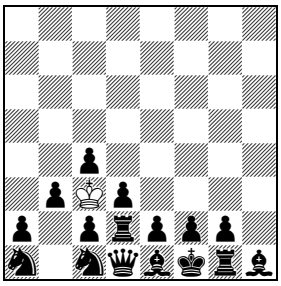
251 Gabriel Léon-Martin
L'Illustration 25.4.1936



‡3
1.Df2? (2.Df1‡) c3!
1.Kc3! (2.Df2 ~ 3.Df1‡) Lb7 2.Df2! (3.Df1‡) Lg2 3.De1+ Lf1 4.Dxf1‡
Ur-Dänische Idee in Minimal- und Miniaturform, diagonal: der ♟ öffnet die ♗-Linie.

Dark Doings
= „Werke der Finsternis" oder „Dunkle Taten" bzw. auch bekannt als → Minimale.
Der Autor von zahlreichen langzügigen Problemen, Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) veröffentlichte 1922 im „Chess Amateur" VIII und IX unter diesem Titel einige → Minimale (Werke, in denen Weiss nur über seinen König und einen zweiten Stein verfügt), alles Matt- und Selbstmatt-Aufgaben mit bis zu allen 16 schwarzen Steinen nach dem Motto „alle gegen einen – einer gegen alle", mit Kommentaren von Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951), und gibt für das älteste Beispiel das Jahr 1845 an, aber dieses ist nicht verifizierbar.
Das Motiv hat Bláthy mindestens seit 1906 interessiert (**252**). Die Ursprünge reichen bis ins Ende des 19. Jahrhundert.

252 Otto T. Bláthy
Wiener Schachzeitung 7-8/1906, S.238, Nr.1624



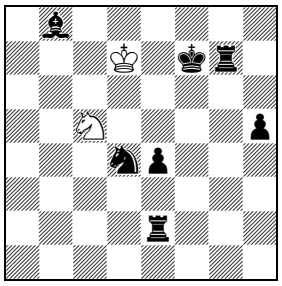
S‡2
1.Kb2! c3+ 2.Ka1! b2‡
Ur-Dark Doings, in Maximal-Form.

Darter
Sammelbezeichnung für jede Art von verstellbaren springerähnlichen Steinen. Ein Darter kann nur ziehen, wenn die Transitfelder frei sind. Beispiele: → Mao, → Moa, Figuren im → Elban Chess.

Dauerschach
Studie/Partie: Kann ein König einer sich wiederholenden Abfolge an Schachgeboten auf keinerlei Weise entweichen und folglich eine dreimalige Stellungswiederholung nicht verhindern, befindet er sich in einem Dauerschach. Die gegnerische, schachgebende Partei muss sich allerdings nicht auf diese Stellungswiederholung einlassen. Das Dauerschach heisst auch „ewiges Schach" und beendet die Partie mit einem Remis.
- Beidseitiges Dauerschach
Weiss spielt so, dass beide Parteien unbegrenzt Schach bieten können.

Davaine-Thema
Circe: Matt durch Selbstblock des im Mattzug geschlagenen Steins.
Dem Namen nach auf André Davaine (Daten?) zurückgehend, aber die einzige überlieferte Darstellung stammt von Bo [Waldemar] Lindgren (Schweden, 1897-1957) aus dem Jahr 1979 (**253**).

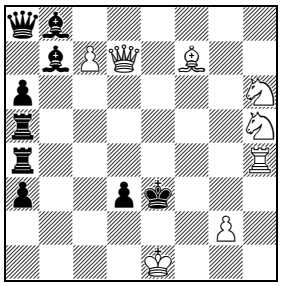
253 Bo Lindgren
Probleemblad 7/1979, Nr.434, Preis



H‡3 Circe, 3 Lösungen
I) **1.Kf8+** Kc8 2.Tf7 Kd8 3.Se6 Sxe6(+Sg8)‡
II) **1.Kg8+** Ke8 2.Tf2 Sd7 3.Tf6 Sxf6(+Th8)‡
III) **1.Ld6** Kc8 2.Ke8 Sb7 3.Te7 Sxd6(+Lf8)‡
Davaine-Thema.

Dawson-Thema
Doppelte Grimshaw-Verstellung zwischen zwei Läufern und einem Turm oder zwischen einem Läufer und zwei Türmen.
Geht wohl zurück auf einen Zweizüger von Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) von 1921 (**254**).

254 Thomas R. Dawson
The Western Daily Mercury
1/1921



‡2
1.Lg6! (2.Dxd3‡)
1. - Td5/Ld5 2.Dh3/Sf5‡
1. - Te4/Le4 2.Th3/Sg4‡

Unterscheidet sich kaum vom → Cross Patch-Thema. Vgl. auch → Amen Corner-Thema.

Dawson-Typ
H#: Hilfsmatt (→) mit mehreren Lösungen mit weissen Varianten und nur je einer Fortsetzung.
Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951).

Dawson-Verstellungen
Vermutlich ursprünglich identisch mit dem → Dawson-Thema. Die dazu gefundenen Definitionen weichen aber trotzdem voneinander ab. („Die Schwalbe" 55, Juni 2012, S.519, zu Nr.15043).

Dead Reckoning
= tote Stellung [bzw. Rechnung]. Klassische Retroanalyse: Retro-Variante aus einer Stellung, die Remis und sofort beendet ist, weil keine Partei durch eine beliebige legale Zugfolge ein Matt herbeiführen kann. Die neue Frage dabei lautet: Wer ist am Zug?
Im Partieschach werden Stellungen als Remis gewertet, in welchen das vorhandene Material unter keinen Umständen für ein Matt ausreicht. Diese werden nach den FIDE-Regeln 9.6 als remis gewertet. In der → Retroanalyse gilt eine Stellung auch dann als „tot", wenn ein erzwungener Schlagfall eine solche entstehen lässt, weil das Spiel schon vorher hätte abgebrochen werden müssen.
Studie/Partie: Eine tote Stellung ist eine Stellung beim Schachspiel, in der beide Spieler selbst bei schlechtestem Gegenspiel keine Möglichkeit mehr haben, den Gegner mattzusetzen. Eine solche Stellung beendet das Spiel als remis (unentschieden). Tote Stellungen sind Spezialfälle des positionellen Remis. Die in Partien am häufigsten vorkommenden toten Stellungen sind diejenigen mit ungenügendem Material zum Mattsetzen; etwa wenn beide Spieler nur noch ihren König haben oder das Endspiel König und eine Leichtfigur gegen einen König entsteht.
Entwickelt von Andrew Buchanan (Grossbritannien/ USA, *1958).

Deccan decimal chess
Partieschachvariante auf dem 10x10-Brett mit folgenden Figuren: → Wesir=L+S g10, → Zurafa=D+S f10, → Dabbaba (2)=T+S e9, f9 - die e- und f-Bauern sind nach e8 bzw. f8 verschoben. Die weissen Steine stehen zu den schwarzen am Brettmittelpunkt gespiegelt, also z.B. Kf1 (Ke10), Dg1 (Dd10). Es gibt keinen Bauerndoppelschritt. Sehr ähnlich ist Atrandsch Qatrandsch; dieses enthält allerdings Springer auf e3 und f3 sowie Bewaffnete Aufseherinnen (ziehen wie Bauern im chinesischen Schach) e2, f2 statt T+S. L+S heissen → Bukhshi=Zahlmeister oder → Kotwal=Polizeichef, D+S heissen → Prinz.

Decimal Shatranj
Es gibt verschiedene 10x10-Versionen von Shatranj (Schatrandsch); die erste stammt wohl von al-Khalil b. Ahmad (ca. 718-791), der links und rechts ein Camel ergänzte (wahrscheinlich mit Bauer davor), dessen Zugweise aber nicht mehr bekannt ist. Firdusi beschreibt (ca. 1000) eine Version mit Camelen auf der c-Linie und der h-Linie, die 0:2-Springer sind. Al-Baghdadi (1140) verwendet Dabbabas auf d1 und g1, die wie Könige ziehen, aber nicht königlich sind. Alfonso X (1283) erwähnt ein Spiel mit zwei Richtern, deren Gangart er aber nicht anführt.

decken
Wirkung eines Steins auf das Feld eines anderen Steins eigener Farbe („Deckung"). Bei gegnerischer Farbe spricht man von → angreifen.

Declarations X/Y
X und Y stehen für Märchenbedingungen. Die Anfangsstellung ist orthodox. Die anziehende Partei kann vor ihrem Zug entweder X oder Y einschalten oder das Spiel orthodox lassen. Die nachziehende Partei kann entweder die Einstellung des Anziehenden beibehalten oder das Spiel nach X oder Y ändern. Jede Partei darf im Spielverlauf nur ein einziges Mal die Bedingung verändern. Es ist nicht erlaubt, von einer Märchenbedingung wieder zum orthodoxen Spiel zurückzuschalten. Beispiel: Declarations Circe/Volage.

Deckungslinie
Siehe unter → Linienarten (Anmerkung zu Linienarten [7] und [8]). - Vgl. → Bewachung(-slinie).

Deckverbot
Die Deckung eines durch den letzten weissen Zug angegriffenen Steines muss sofort aufgegeben bzw. vermindert werden.

Deckzüger
= Deckzwang: Der durch den letzten weissen Zug angegriffene Stein muss sofort gedeckt werden, auch dann, wenn er bereits gedeckt war.

Deckzwang
= Deckzüger.

Declarations X/Y
x und Y stehen für Märchenbedingungen. Die Anfangsstellung ist orthodox. Die anziehende Partei kann vor ihrem Zug entweder x oder Y einschalten oder das Spiel orthodox lassen. Die nachziehende Partei kann entweder die Einstellung des Anziehenden beibehalten oder das Spiel nach x oder Y ändern. Jede Partei darf im Spielverlauf nur ein einziges Mal die Bedingung verändern. Es ist nicht erlaubt, von einer Märchenbedingung wieder zum orthodoxen Spiel zurückzuschalten. Beispiel: Declarations Circe/Volage.

Degener
Hauptbetreuer der → Albrechtsammlung und Herausgeber des richtunggebenden Büchleins „Von Ajec bis Zappas – Problemschach-ABC der Zweizüger-Themen" von 2009, bzw. zweite korrigierte und stark erweiterte Ausgabe von 2012: Udo Degener (Deutschland, *1959).

Degradierung
Bei der Degradierung wird ein Offizier zum gleichfarbigen Bauern, wenn er auf die 2. bzw. 7. Reihe zieht.

Dekurio
= Fers (→). Extrafigur im → Arch-Chess.

Delphin (1)
Grashüpfer + Känguruh.

Delphin (2)
Figur in → Falconry; zieht wie Turm, aber maximal drei Felder weit; kann über verstellende Steine springen.

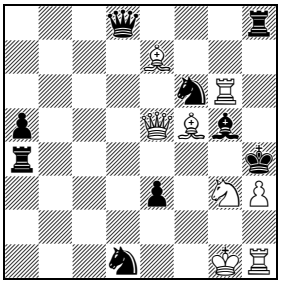
Demobrettschach
Betritt ein Stein die untere Bretthälfte, verschwindet er vom Brett (so wie Zuhörern in hinteren Reihen bei einem Vortrag diese Figur dann nicht mehr sichtbar ist).

Demonstrationsbrett
Das Demonstrationsbrett, kurz „Demobrett", dient der Veranschaulichung von Stellungen für eine grössere Zuschauermasse, z.B. als Brett eine Magnetwand und magnetisch haftenden Steine.

Demotion Chess
Jeder Stein (ausser Königen und Bauern, auch ausser umwandelnden Bauern), der die Umwandlungsreihe seiner Partei erreicht, wird zu einem Bauern auf der Bauerngrundreihe derselben Linie herabgestuft. Ist dieses Bauernursprungsfeld besetzt, bleibt der Stein auf der Umwandlungsreihe stehen.

Densmore-Thema
2#: Zwei halbgefesselte schwarze Steine verstellen in den Abspielen eine dritte schwarze Figur. In den Mattzügen nutzt Weiss gleichzeitig diese Linienverstellung und die Fesselung des jeweils anderen Steins.
Thematurnier zum Gedenken an Darso [James] Thematurnier zum Gedenken an Darso [James] Densmore (USA, 1867-1917) 1918-20. Antonio Bottacchi (Italien, 1900-1969) gewann den 1. Preis (**255**).

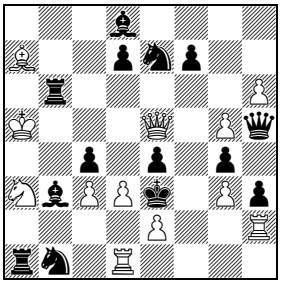
255 Antonio Bottacchi
Densmore-Gedenkturnier 17.11.1920, Nr.3173
1. Preis 1918-20



‡2
1.Ld7! (2.Dxg5‡)
1. - Lf4/Se4/Lh6/Sh7 2.Tg4/Df4/Dh5/Th6‡
(1. - Th5/S,Tg4 2.Sf5/hxg4‡)
Densmore-Thema, Doppelsetzung.

Dentist-Thema
S#: Ein gefesselter weisser Stein x wird von einem schwarzen Stein Y indirekt entfesselt. Daraufhin verlässt x die Fesselungslinie und zwingt – in der Regel durch Schachgebot – den Stein Y, diese Linie ebenfalls wieder zu verlassen, wodurch dem schwarzen König Schach geboten wird. (siehe auch → Schlag-Dentist-Thema).
Die Dentist-Themen werden als „Dentist-Family“ zusammengefasst.
In einem bemerkenswerten zweiteiligen Artikel, der in Nr.53 und 54 (Januar/April 1997) in „idee & form“ erschienen ist, versucht Thomas Maeder (Schweiz, *1967) den Namen folgendermassen zu erklären:
„Zuerst setzt Schwarz die Narkose (Entfesselung), dann wird der Zahn gezogen (Ab-zug der zuvor gefesselten Figur), und wenn die Narkose nachlässt (Weglenkung der entfesselten Figur) tuts weh.
Das „Thema-Boek“ erwähnt ein Beispiel von George Hume (Grossbritannien, 1863-1936) und Duncan Pirnie (Grossbritannien, 1885-1959) von 1921 (**256**).

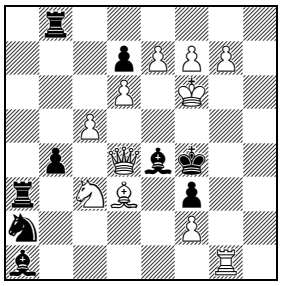
256 George Hume und Duncan Pirnie
The Chess Amateur 7/1921, Nr.S89



S‡2
1.g6! (2.Dc5+/Dg5+DxD‡) Sd5/Sf5/d5/f5/La2/La4
2.Df4+/Dd4+/Dxe4+/Dxe4+/Sxc4+/Sxc2+
Sxf4/Sxd4/dxe4/fxe4/Lxc4/Lxc2‡
Dentist-Thema.

- Schlag-Dentist-Thema
Ein gefesselter weisser Stein wird von einem schwarzen Stein geschlagen, der daraufhin zum schachbietenden Abzug gezwungen wird.
Beispiel siehe unter → Avner-Mechanismus, die Varianten 1. - Sxf4/Txf4 aus dem Jahr 1956.
- **indirektes Schlag-Dentist-Thema**
Eine von einem weissen Stein x besetzte Linie wird geöffnet, indem ein schwarzer Stein y zuerst x schlägt und dann von der Linie weggelenkt wird.
Vermutlich Alexander [Alexandrowitsch] Aschusin (Russland, *1951) im Jahr 2006 (**257**).

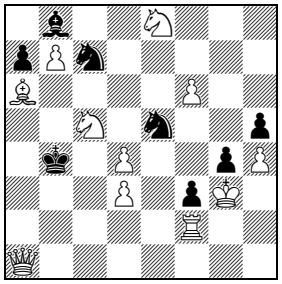
257 Alexander Aschusin
StrateGems 1-3/2006, Nr.S0349, 3. Preis



S‡3
1.Tg3! (2.Se2+! fxe2 3.De5+ Lxe5‡
1. - Sxc3 2.Tg6! (3.Dxe4+ Sxe4‡) S~ 3.De5+ Lxe5‡
1. - Txc3 2.Lc4! (3.De3+ Txe3‡) T~ 3.De5+ usw.
1. - bxc3 2.Lb5! (3.Dd2+ cxd2‡) c2 3.De5+ usw.
Indirektes Schlag-Dentist-Thema

- Wegzug-Dentist-Thema
Das Wegzug-Dentist-Thema beginnt mit:
- a) einer maskierten schwarzen → *Halb*-Batterie. Der Wegzug eines der schwarzen maskierenden Steins führt zu einer einfachen Batterie.
V/V zitiert Uri Avner (Israel, 1941-2014) von 1982 (**258**).

258 Uri Avner
Magyar Sakkélet 3/1982, Nr.4561, 4. Preis



S‡3
1.Sg7? Se~ **a** 2.Db2+ **A** Ka5 3.Db5+! Sxb5‡
1. - Sc~ **b** 2.Da4+ **B** Kc3 3.Dc4+! Sxc4‡; aber 1. - Sxd3!
1.Sd6! Se~ **a** 2.Da4+ **B** Kc3 3.Sb5+! Sxc5‡
1. - Sc~ **b** 2.Db2+ **A** Ka5 3.Sc4+! Sxc4‡
Wegzug-Dentist-Thema a, mit reziproken Fortsetzungswechseln.

- b) einer maskierten weissen → *Halb*-Fesselung. Der Wegzug eines der weissen maskierenden Steine führt zu einer → *Maskierten* Batterie (Beispiel unter → Avner-Thema).

Déplacement Minimal Réciproque
= D.M.R.Alle Steine (auch Bauern von ihrer Grundreihe aus) können nur ein Feld weit ziehen, egal ob orthogonal oder diagonal. Springerzüge und Rochaden sind normal. Die Einschränkungen betreffen nur die Zug- und Schlagmöglichkeiten, Schachgebots-

und Mattwirkung sind normal. Märchenmatt ist möglich, da auch zum Parieren eines Schachgebots kein mehrschrittiger Zug erlaubt ist. D.M.R. war ursprünglich für das Hilfsmatt vorgesehen, eine Verallgemeinerung ist aber ohne weiteres möglich.

Derevtschuk-Salokotskij-Thema
→ Salokotskij-Derevtschuk-Thema.

DERI
= **D**ouble **E**checs aux **R**ois **I**nterdits: Regeln bei → Derwisch, das ein gleichzeitiges Schach gegen mehrere Könige einer Partei verbietet.

Derwisch
Eine besondere Form des → Rotationsbrettes. Dreht sich nach jedem Zugpaar um 90° im Uhrzeigersinn. (Denkbar ist auch die Drehung entgegen des Uhrzeigersinns oder die Drehung nach jedem Einzelzug.). Besonderheiten:
- a) Bauern, die durch Drehung auf die eigene Offiziersgrundreihe kommen, können einschrittig ziehen oder schlagen.
- b) Bauern, die durch Drehung auf die eigene Umwandlungsreihe kommen, bleiben unverwandelt. Sie können erst wieder ziehen, wenn sie durch weitere Drehung wieder von dieser Reihe weg gelangen.
- c) En passant-Schlag: sBb7, wBc7. Falls Schwarz b7-b5 zieht und danach gedreht wird, ist g6xf7 e. p. möglich.
- d) Umwandlungen sind auch in König möglich.
- e) Bei mehreren Königen pro Partei wird nicht nach Rex Multiplex-Regeln gespielt. Vielmehr genügt es (bei Mattforderung), einen Matt zu setzen. Ein gleichzeitiges Schach gegen mehrere Könige ist illegal: DERI (Double Echecs aux Rois Interdits).
- f) Rochaden sind gemäss den klassischen Regeln möglich, aber unabhängig vom derzeitigen Drehungszustand des Brettes.

Descriptive mimicry
Die nachziehende Partei muss so ziehen, dass ihr Zug in der deskriptiven Notation identisch mit dem vorangegangenen Zug der anziehenden Partei ist (abgesehen vom Wort „check“).

Deserteur
Ein Stein (ausser König), der dann, wenn er vor und nach seinem Zug angriffen ist, seine Farbe als Teil des Zuges wechselt.

Desperado
Die Figur, die durch ihren Zug die Wirkung einer dahinter stehenden Figur freigibt, zum Beispiel beim Abzugsschach, und deshalb einen Zug lang nicht geschlagen werden kann, weil die andere Seite zuerst die stärkere Drohung bedienen muss. Manchmal auch mehr im Sinne von → Kamikaze: Eine Figur, die eigentlich dem Untergang geweiht ist, frisst sich durch die gegnerische Stellung (→ *schwarzer* Siegfried).

Destructive Chess
Sammelbegriff für eine Reihe von Variationen, die zu den → Chess Reactions zählen. Es werden verschiedene Konsequenzen beschrieben, die eintreten können, wenn ein Zugstein A ein bereits von einem Reaktionsstein R besetztes Feld betritt. Im Gegensatz zu den Chess Reactions bleiben aber nicht beide Steine auf dem Brett, sondern entweder verschwindet der Reaktionsstein R (Variationsfamilie → Capture) oder der Zugstein A (Variationsfamilie → Surrender) oder beide Steine gleichzeitig (Variationsfamilie → Cancellation). Alle drei Familien können mit den drei aus Chess Reactions bekannten Formen → Free, → Auto und → Oppo kombiniert sein, so dass sich 3x3 =9 Bedingungen ergeben. Eine davon sind bereits bekannt: Oppo-Capture Chess (der Reaktionsstein verschwindet und muss von der gegnerischen Farbe sein) = orthodoxes Schach. Free Capture Chess = Reformschach. Oppo-Cancellation Chess = Kamikaze-circe rex inclusiv. Bei Auto-Capture Chess sind normale Schläge nicht erlaubt; dies führt konsequenterweise dazu, dass Schachgebote und Matts nicht mehr möglich sind, denn Steine können zwar eigene Steine schlagen, müssen aber nicht. Auch in allen Surrender-Formen gibt es kein Schachgebot und kein Matt. Oppo-Surrender Chess erlaubt wenigstens Patts, Free Surrender Chess nicht einmal diese; Auto-Surrender Chess erlaubt Patts, (vermutlich aber) nicht Doppelpatts.

Detektivschach
Man stelle die die angegebenen Schachfiguren auf die markierten Felder im Diagramm. Die Zahlen in einigen Feldern geben an, wie oft das Feld von einer Schachfigur bedroht wird. Nun soll die Stellung rekonstruiert werden.
Jaime Poniachik (Argentinien, 1943-2011).

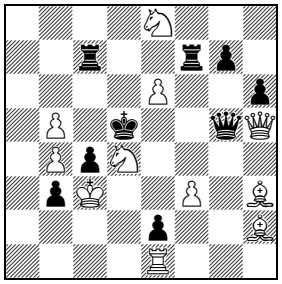
Devresbo
Ein Zug, nach dem der ziehende Stein (inklusive König) nicht von einem anderen Stein (beliebiger Farbe) beobachtet wird, ist illegal.

D-Formel
Analog zur → Z-Formel für Zweizüger eine hypothetische Formel für Wechselspiel-Dreizüger.

DG Chess
= Displaced Grid Chess. Gitterschach (→), aber die Gitterlinien sind um 1 Feld diagonal verschoben, so dass die Eckfelder a1, a8, h1 und h8 zu isolierten Feldern werden.

Diaconescu-Thema
Zur Verteidigung gegen die Drohung verstellt eine schwarze Figur die Linien eines weissen und eines schwarzen Langschrittlers. Weiss nutzt dies durch eine indirekte Batterie aus. Dabei setzt der Vorderstein der Batterie matt, während der Hinterstein ein Fluchtfeld des schwarzen Königs deckt.
Paul Diaconescu (Rumänien, 1929-1997) 1949 (**259**).

259 Paul Diaconescu
Şah 2/1949, S.63, Nr.58, 3. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sxe2! (2.Td1‡) Df5 2.Sf4‡
(1. - De5+/Txf3+/Tf4/Tf5 2.Dxe5/Dxf3/Sxf4/Sxc7‡)
Diaconescu-Thema.

Diagonale
Diagonalen bilden alle auf einer 45° schrägen Geraden liegenden Felder, diese sind dann auch stets gleicher Farbe.

- lange Diagonale
Diagonale, welche zwei schräg gegenüberliegende Ecken verbindet.

Diagonal-Läufer
Analog zum Horizontal- und Vertikal-Turm ein Läufer, der *nur in der einen Diagonalrichtung* wirken kann:
- a) Diagonal-Läufer NW-SO: zieht, schlägt und wirkt von oben links nach unten rechts und zurück.
- b) Diagonal-Läufer NO-SW: zieht, schlägt und wirkt von oben rechts nach unten links und zurück.

Diagonalspiralspringer
Besser ist die Bezeichnung Diagonalspiralreiter. Linienfigur, ähnlich einem Reiter, deren Zugfelder aber nicht auf einem Strahl, sondern in einer Zickzackkurve (Spirale) um eine 1:2-Diagonale gewickelt ist.

- Diagonalspiralspringer-Heuschrecke
Heuschrecke (→) auf Diagonalspiralspringer-Linien.

Diagramm
Diagramme sind zweidimensionale Abbildungen einer Schachstellung mit dem Brett und den positionierten Figuren. Sie zeigen die Ausgangsstellung eines Schachproblems.

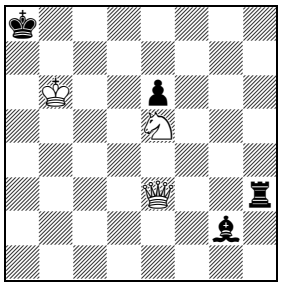
Diagrammbauer
Bauer, der sich nur in die Offiziere (ausser König) umwandeln kann, die im Diagramm vorhanden sind. Es ist unerheblich, welche Steine zur Zeit der Umwandlung auf dem Brett stehen.

Diagramm in n Zügen
Wie Matt in n Zügen, nur besteht das Ziel nicht im Matt des Gegners, sondern in der Wiederherstellung der Diagrammposition gegen beste Gegenwehr von Schwarz.

Diamant
Kombinationsfigur aus → Dromedar und Springer.

„die Dame und ihr Kavalier“
Aufgabe mit nur K, D und S bei Weiss.
Ursprünglich 3#: → Opfer-Minimal, in welchem der weisse Springer einen Nowotny-Schnittpunkt besetzt, und die weisse Dame mattsetzt oder umgekehrt, allenfalls mit Grimshaw statt Nowotny (dann kein, nur beinahe Opfer-Minimal). Es geht darum, die Thematik mit dem absoluten Minmum an Material darzustellen.
Cyril [Henry Stanley] Kipping (Grossbritannien, 1891-1964) 1911 in Miniaturform.
1933 unternahm Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1974) den Versuch, die Idee im Zweizüger darzustellen, und schaffte dies mit dem absoluten Minimum von 6 Steinen.
Mit Grimshaw statt Nowotny kamen ihm aber die Gebrüder Alexej N. (Weissrussland, Daten?) und Wjatscheslav Lebedev (Daten?) 1930 mit einer Darstellung mit 7 Steinen zuvor.
Manfred Zucker (Deutschland, *1938) legte seine diesbezüglichen Erkenntnisse in einem Artikel in „idee & form „ April 1999 dar. Zu Ehren von Zuckers 27 Jahren Redaktionstätigkeit für „Schach“ wurde zudem das Thematurnier „M-27“ für mit seinem Lieblingsthema durchgeführt, indem die Idee K + D + S / K in den Mehrzüger übertragen wurde (wieder ohne Forderung nach Schnittpunktverstellung).
MZ bezeichnet in Artikel Nowotny, Grimshaw und … die Dame und ihr Kavalier“ in „idee & form“ 62 vom April 1999, S.1778 einen → *Fern*-Nowotny in Miniaturform von Cyril [Henry Stanley] Kipping (Grossbritannien, 1891-1964) von 1911 als Pionierstück (**260**).

260 Cyril S. Kipping
Nottingham Guardian 8/1911



‡3
1.Sf3! (2.De4+, Da3+)
1. - Txf3 2.De4+ Kb8 3.Db7‡
1. - Lxf3 2.Da3+ Kb8 3.Df8‡
Die Dame und ihr Kavalier mit Fern-Nowotny.

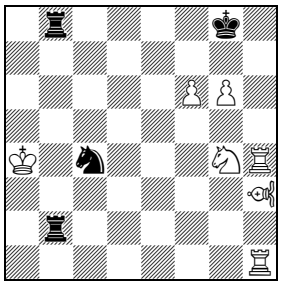
Didaskalia
Siehe unter → Stützmatt.

Die Sünde der Nonnen
(„The Sin of the Nuns“). Bezeichnung Loyds für seine Neuschöpfung: das → Hilfsmatt, einer ursprünglich inkorrekten Aufgabe.

Differentialblock
Zwei Blockbildungen auf einem Feld, die *dualvermeidend* genutzt werden. - Bei dreien spricht man von → Stocchiblock.

Dilaram, Matt der …
Das Matt der *Dilaram* ist eine der bekanntesten → Mansuben. Es gibt von ihre viele Versionen. Eine davon stammt von Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli (880-946), findet sich laut → Breuer als Nr.96 in der alten Stambuler Handschrift Abd'al Hamid und wird vor 946 datiert (**261**).

261 Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli
vor 946



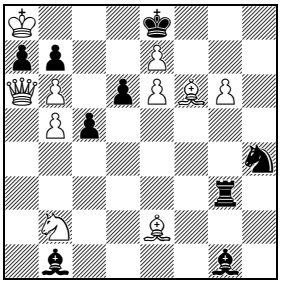
Weiss am Zug gewinnt (auf h3 steht ein Alfil)
Schwarz droht undeckbar Matt auf b4.
1.Th8+! Kxh8 2.Alfil-f5+ Kg8 3.Th8+ Kxh8
4.g7+ Kg8 (h7 ist durch den Alfil gedeckt) 5.Sh6‡
Matt der Dilaram.

Dilaram war der Erzählung nach die Lieblingsfrau eines Sultans, der als leidenschaftlicher Schachspieler sogar um sie spielte. Als er mit den weissen Steinen spielend drauf und dran war, sie zu verlieren, rief sie aus: „Opfere deine Türme und rette dein Weib!“

Dimitrov-Thema
3#: Ein logisches Thema. Zwei oder mehr Versuche scheitern jeweils an der Fesselung der Drohfigur. Im Vorplan ist Schwarz gezwungen sich selbstzufesseln, wodurch die Verteidiger die ursprünglichen weissen Pläne nicht mehr vereiteln können.

Nikolai Dimitrov (Bulgarien, 1929-2014) 1966 (**262**).

262 Nikolai Dimitrov
Schachmatna Misl 5/1965, Nr.262, S.82



‡3
1.Dxa7? (2.Db8‡) Ta3!
1.Dxb7? (2.Db,c8‡) Lf3!
1.Lh5! (2.g7+ T,L,Sg6 3.g8D,T‡)
1. - Txg6/Lxg6 2.Dxa7/Dxb7 ~ 3.Db(c)8‡
Dimitrov-Thema, aber 1. - Txg6 ist unthematisch!

Dinosaurus
Schlagende Dame.

Diplex
Siehe unter → Zwillingsbildung.

Diplomat
Zieht und schlägt nicht; verhindert Schlagen von Steinen, die vor ihm stehen.

Direkte Aufgabe
Aufgabe, deren Lösung mit einem Schlüsselzug von Weiss beginnt und in der Weiss auf alle schwarzen Antwortzüge (also bei schwarzer Gegenwehr) das Ziel der Aufgabe erreicht. Direkt sind also z.B. die Forderungen Matt, → Selbstmatt, → Reflexmatt in n Zügen, nicht aber → Hilfsmatt (Hilfsspiel allgemein), → Serienzüger.

Direkte Kombination
Weisse Kombination, z.B. → Sackmann (zusammengesetzte Hinführung). - Sidler, „problemschach“ S.96.
- indirekte Kombination
Gemäss gleicher Quelle ist z.B. der → Römer eine indirekte Kombination *von Schwarz mit den weissen Steinen*.

Direktmatt
Als Vorderstein einer → Batterie ist sowohl ein indirektes Matt durch Abzugschach möglich (→ *indirekte* Batterie), oder eben durch ein direktes Matt durch ihn selber, was beim Batteriehinterstein auch möglich ist.

Direktmatt (Bedingung)
Beim Direktmatt zieht Weiss an und setzt Schwarz in n Zügen matt; Schwarz versucht, das zu verhindern.

Direkt-Reflexmatt in n Zügen (dr#n)
Wie N#, aber wenn Schwarz so ziehen kann, dass Weiss daraufhin mattsetzen kann, muss er dies auch tun. - Siehe auch → Reflexmatt.

Direkt-Reflexpatt in n Zügen (dr=n)
Wie Patt in n Zügen, aber mit der Zusatzbedingung, dass für beide Parteien Reflexzwang besteht: Die Partei, die so ziehen kann, dass der Gegner einzügig pattsetzen kann, muss dies auch tun, es sei denn, sie kann selbst einzügig pattsetzen.

Disarmed Men
Ein bedrohter (von einem gegnerischen Stein → beobachteter) Stein gilt als entwaffnet und hat keine Schlag- oder Schachwirkung und kann auch keinen anderen Stein entwaffnen. Ein Schlagfall beginnt mit dem Entfernen des Schlagobjekts. Wenn danach der schlagende Stein selbst bedroht (von einem gegnerischen Stein beobachtet) ist, ist der Schlag illegal. Beispiel: W.Ke6 Ta8 Bb2 - S.Ke8 Th3; Schwarz kann nicht 1. - Ta3?? spielen, da der wBb2 den sTa3 entwaffnet und dieser daher den wTa8 nicht entwaffnet. Schwarz kann aber 1. - Th8! ziehen, weil der wTa8 nicht mehr Schach bietet: Nach dem (probehalber durchgeführten) Entfernen des sKe8 ist der wTa8 durch den sTh8 entwaffnet.

Displaced Grid Chess
= DG Chess. Gitterschach (→), aber die Gitterlinien sind um 1 Feld diagonal verschoben, so dass die Eckfelder a1, a8, h1 und h8 zu isolierten Feldern werden.

Disguised King (DK)
Einer der schwarzen Steine (einschliesslich König) ist königlich - der „Disguised King“ (DK). Zu Beginn ist noch nicht bekannt, welcher Stein das ist. Es gilt:
- 1.) Der (normale) König kann geschlagen werden, falls er nicht der DK ist.
- 2.) Bauern dürfen nicht in König umwandeln.
- 3.) Ein Bauer darf nicht den Doppelschritt machen, falls er der DK ist und en-passant geschlagen werden kann.
- 4.) Die Rochade ist nicht zulässig, wenn entweder der König oder der betreffende Turm der DK ist und wenn der DK angegriffen ist oder sein Zielfeld oder das von ihm überschrittene Feld von einem gegnerischen Stein angegriffen ist. Falls die Bedingung auch für Weiss gelten soll, ist von „Disguised Kings“ die Rede.

Disparate Steine
- a) Typ Popeye
Disparat = ungleichartig; nicht zueinanderpassend (Duden). Wenn Partei A mit einem Stein der Art x zieht, darf Partei B im folgenden Zug nicht mit einem Stein der Art x ziehen.
- b) Typ WinChloé
Wenn ein Stein zieht, kann die gegnerische Partei keinen Stein der derselben Art ziehen, bevor die erste Partei wieder gezogen hat.

Displaced Grid Chess
= DG Chess.

Disputed Chess
Ein vom Gegner dominiertes Feld darf nicht betreten werden. Domination durch den Gegner heisst, dass mehr gegnerische als eigene Steine das Feld kontrollieren oder besetzen. Unter Kontrolle ist ein Angriff zu verstehen, der einem gegnerischen König Schach bieten würde.

Djatschuk-Kombination
2#: 3-phasige Kombination der Themen → Erochin und → Le Grand.

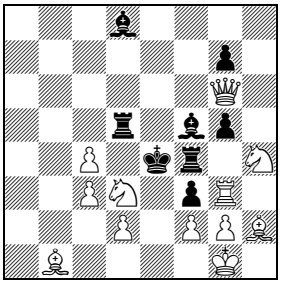
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.A#) a 2.C#
1.B! (2.C#) a 2.A#

Djatschuk-Kombination

		a
	A	B
	A	C
	C	A

Eine Idee von Wassil [Wassiljewitsch] Djatschuk (Ukraine, *1972) von 2017, mit Pavel [Alexandrowitsch] Muraschev und Anatolij [Wasiljewitsch] Slesarenko (beide Russland, *1962 und *1953) von 2017 [**263**].

263 Wassil Djatschuk, Pavel Muraschev und Anatolij Slesarenko
Seliwanov-50 Jubiläumsturnier 2017, 1. Preis (‡2)

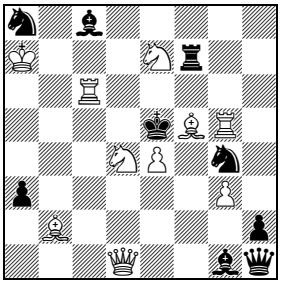


‡2
Satz: 1. - fxg2 **c** 2.Te3‡
1.Sxf3? (2.Sc5 **A**‡)
1. - Tg4 **a**/Txd3 **b**/Txf3 2.Txg4 **B**/Dc6/gxf3 **C**‡; aber
1. - Th4!
1.Dxg7? (2.Sc5 **A**‡)
1. - Tg4 **a**/Txd3 **b** 2.gxf3 **C**/Dd4‡; aber 1. - Lf6!
1.Tg4 B! (2.gxf3 **C**‡)
1. - Tg4 **a**/Txd3 **b**/fxg2 **c** 2.Sc5 **A**/Dxf5/f3‡
Djatschuk-Kombination mit Zagorujko.

D.M.R.
→ **D**éplacement **M**inimal **R**éciproque.

Dobbs-Thema
2#: Verbindung von Entfesselung und Kreuzschach. Nach dem Schlüsselzug sind zwei weisse Figuren gefesselt. In den Themavarianten zieht Schwarz so, dass durch Entfesselung oder Schlagen je eines dieser weissen Steine dem Anziehenden Mattmöglichkeiten (u.a.) durch Kreuzschach ermöglicht werden.
Gilbert S. Dobbs (USA, 1867-1941) 1914 (**264**).

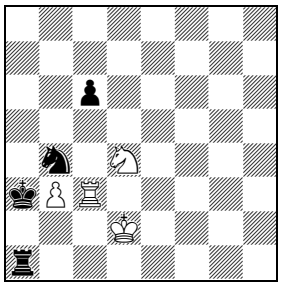
264 Gilbert Dobbs
Good Companion 12/1914, Nr.335
3. ehrende Erwähnung



‡2
1.Dc2! (2.Dc5‡)
1. - Lxd4+/Txe7+ 2.Dc5 (= Drhg.)/Ld7‡
1. - Sb6,Se3/Sc7,Txf5 2.Sf3/Sg6‡
(1. - Dxe4/Lxf5(Le6)/Sf6 2.Dxe4/T(x)e6/Le6,d7xc8‡)
Dobbs-Thema.

Dolginowitsch-Thema
H#2: In den zwei Lösungen eines Hilfsmatts ziehen gleichartige weisse und schwarze Figuren zyklisch nach dem folgenden Algorithmus:
a) aBcD, b) dCbA.a/A meint je eine bestimmte Figurenart, mit Kleinbuchstaben wird Schwarz, mit Grossbuchstaben Weiss bezeichnet.
Geht auf eine Aufgabe von Nikolaj [Ossipowitsch] Dolginowitsch (Russland, 1927-1997) von 1980 zurück (**265**).

265 Nikolaj Dolginowitsch
Rjazanskij Komsomolez 1/1980, Nr.125, 1. Preis*



H‡2 2 Lösungen
I) 1.**S**a2 **B**b4+ 2.**K**b2 **T**b3‡
II) 1.**T**a2+ **K**c1 2.**B**c5 2.**S**b5‡
Dolginowitsch-Thema. - 1980/81.

Dombrovskis-Paradox
2#: Der Mattzug auf die schwarze Parade a wird in einer anderen Phase zur Drohung, auf die gleiche schwarze Parade a folgt ein anderer Mattzug. Das Thema enthält also immer auch einen Mattwechsel auf die Parade a, z.B.:

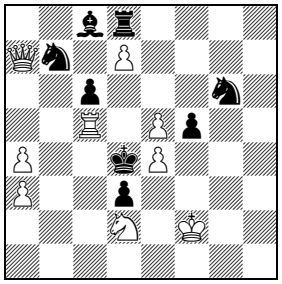
1. - a (2.A#)
1.S! (2.A#) a 2.B#

Dombrovskis-Paradox

		a
		A
	A	B

Ein früher Vertreter stammt von [Karl Lorenz] Jesper Jespersen (Dänemark, 1848-1914) von 1899 (**266**).

266 Jesper Jespersen
Der Schachfreund 1899



‡2
Satz: 1. - Sxe5 2.Tc4 **A**‡
1.Db8! (2.Tc4 **A**‡) Sxe5 2.Dxe5‡
(1. - Sxc5/fxe4 2.Db2/Sb3‡)
(Ur-)Dombrovskis-Paradox.

Dombrovskis-Thema
2#: Die Drohzüge der Verführungen erscheinen im reellen Spiel nach denjenigen Paraden, die diese zuvor widerlegten.

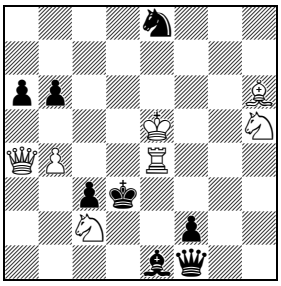
1.V_1? (2.A#) 1. - a!
1.V_2? (2.B#) 1. - b!
1.S! a/b 2.A/B#

Dombrovskis-Thema

		a	b
	A	?	
	B		?
		A	B

Alfreds A. Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) 1958 (**267**).

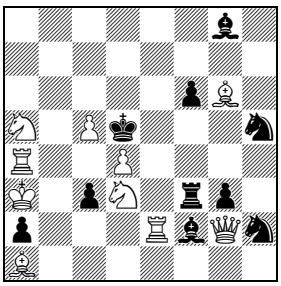
267 Alfreds Dombrovskis
Probleemblad 1-2/1958, Nr.3078



‡2
1.Sg3/Lc1? (2.Td4 **A**/Sf4 **B**‡) De2 **a**/Ld2 **b**!
1.Se3! (2.Dc2‡) De2 **a**/Ld2 **b** 2.Td4 **A**/Sf4 **B**‡
Dombrovskis-Thema.

Wie sich später herausstellte, wurde das Thema bereits 1951 von Alfred Pries (Deutschland, *1910) bearbeitet (**268**).
Dombrovskis' Fassung scheint dank der Drohung noch paradoxer.

268 Alfred Pries
Die Schwalbe 8/1951, Nr.8109, 1. Lob



‡2
1.Te4? (2.Sb4 **A**‡) c2 **a**!
1.Te8(7)? (2.Le4 **B**‡) Le6 **b**!
1.Te3! (Zugzwang) c2 **a**/Le6 **b** 2.Sb4 **A**/Le4 **B**‡
Ur-Dombrovskis-Thema.

- Anti-Dombrovskis
Siehe unter → Le Grand-Thema.
- Dombrovskis (Doppeldrohung)
2#: Enthält das → Barnes-Thema.

1.V_1? (2.A/B#) a!
1.V_2? a 2.A#
1.S! a 2.B#

Dombrovskis mit Doppeldrohung

		a	b
	A,B	!	
		A	
		B	

- Dombrovskis, halber
2#: wie → Dombrovskis-Paradox, aber das zweite Matt B ist nicht verlangt. Kommt häufig in osteuropäischen Miniaturen zur Anwendung.

1.V? (2.A#) a!
1.S! a 2.A#

Dombrovskis, halber

		a
	A	?
		A

- Dombrovskis-Hannelius
2#:

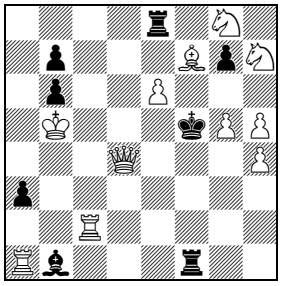
1.V? (2.A#) a 2.B#
1.S! a 2.A#

Dombrovskis-Hannelius

		a
	A	B
		A

Eine einzige auffindbare Aufgabe stammt von Jozef Taraba (Slowakei, 1947-2000) und Zoltan Labai (Slowakei, *1942) von 1981 (**269**).

269 Jozef Taraba und Zoltan Labai
Pravda 9.1.1981, Nr.1210



‡2
Satz: 1. - Td1, Tf2 2.Tf2‡
1.Sf8? (2.Lg6 **A**‡) Txe6 **a** 2.Lxe6‡; aber 1. - Tf4!
1.Tc4? (2.Dd5‡) Te1, Tf1, Tf4/Le4
2.D(x)f4/Dxe4‡; aber 1. - Txe6!
1.Thf6! (2.De4‡) Txe6 **a** 2.Lg6 **A**‡
(1. - Te1/Tf4/gxf6/Lxc2 2.Tf2/Dd5/Sh6/Txf1‡)
Dombrovskis-Hannelius-Thema.

- Dombrovskis-Hannelius mit Doppeldrohung
2#:

1.V_1? (2.A/B#) a!
1.V_2? (2.A/B#) b!
1.S! a/b 2.A/B#

Dombrovskis-Hannelius mit Doppeldrohung

		a	b
	A,B	?	
	A,B		?
		A	B

- Dombrovskis mit erfolglosen Paraden
2#: Dombrovskis, in welchem die schwarzen Themazüge keine Widerlegungen darstellen, sondern als Verteidigungen in eigenen Verführungen auftreten, beantwortet durch Mattwechsel, im Wechsel zu einer vereinigenden Phase, welche normalerweise die Lösung ist, aber auch Verführung oder Satzspiel sein kann. (auch „Verteidigungs-basierter D.")

1.x? (2.A#) a 2.C#
1.Y? (2.B#) b 2.D#
1.Z! a/b 2.A/B#

Dombrovskis mit erfolglosen Paraden

		a	b
x	A	C	
Y	B		D
Z		A	B

- Dombrovskis, reziproker (1. Form)
(‚Über Kreuz‘, bzw. „cross-closed“ 1)
2#: Sonderform des Dombrovskis durch Verlegung der Themavarianten ins Verführungsspiel (Verkürzung des Dombrovskis-Themas von 3 auf 2 Phasen). Nebenbei entsteht zwangsläufig das Thema → Pseudo-Le Grand:

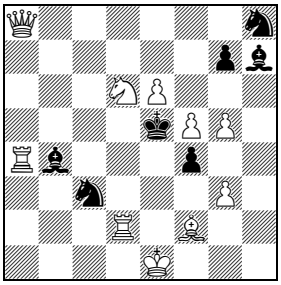
1.V_1? (2.A#) b 2.B#; 1. - a!
1.V_2? (2.B#) a 2.A#; 1. - b!
1.S!

Reziproker Dombrovskis 1

		a	b
	A	?	B
	B	A	?
x			

Die Erstdarsteller Alfreds A. Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) und Jurij [Akimowitsch] Suschkov (Russland, 1938-2022) verbanden das Thema 1977 mit dem → Ruchlis-Thema (**270**).
In der „Schwalbe“ 114, Dezember 1998 veröffentlichte Torsten Linss (Deutschland, *1967) einen Artikel über das Thema.

270 Alfreds Dombrovskis und Jurij Suschkov
Šahs/Schachmaty (Riga) 12/1977, Nr.1364, 1. Preis



‡2
1.Dc6? (2.Ld4 **A**‡) Lxf5 **b** 2.Sc4‡; aber 1. - Lxd6 **a**!
1.g4? (2.Sc4 **B**‡) Lxd6 **a** 2.Ld4 **A**‡; aber 1. - Lxf5 **b**!
1.Df8! (2.Dxg7‡) Sd5 **c**/Se4 **d**/Lxd6 **a**/Lxf5 **b**/fxg3
2.Ld4 **A**/Sc4 **B**/gxf4 **C**/Dxf5 **D**/Lxg3‡
Dombrovskis-Thema, reziprok, mit Ruchlis.

- Dombrovskis, reziproker (2. Form)
(‘Über Kreuz’, bzw. “cross-closed” 2)
2#: siehe unter Form 1!

1.V? (2.A#) a/b 2.C/B#
1.S! (2.B#) a/b 2.A/D#

Reziproker Dombrovskis 2

		a	b
	A	B	C
x	B	A	D

- Dombrovskis, sekundärer
2#: Wie Dombrovskis, aber die Themaparaden sind fortgesetzte Verteidigungen.

1.V? a~/b~2.A/B#; 1. - a!/b!
1.S! a!/b! 2.A/B#

Dombrovskis, sekundärer

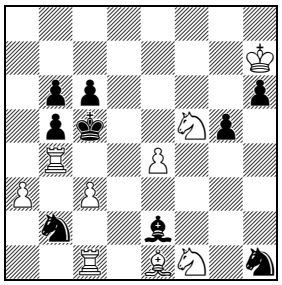
		a~	b~	a!	b!
		A	B		
				A	B

- Dombrovskis, verzögert mit Doppeldrohung
Die Drohungen der Verführung kehren als Mattzüge in der Lösung zurück, und zwar nach den Zügen, an denen sie als versuchte Zweitzüge in der Verführung scheitern würden.

1.V? (2.A/B#) x! (2.A? a!; 2.B? b!)
1.S! a/b 2.A/B#

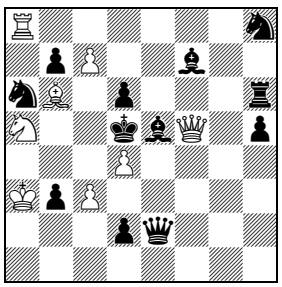
- Dombrovskis-Wladimirov-Matrix
3#: Verbindung der paradoxen Themen der Wechselspiel-Thematik → Dombrovskis und → Wladimirov. Ein Themenkreis, den v.a. Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) bearbeitet hat.
Eine der ersten Darstellungen stammt von 1982 (nach seinen eigenen Angaben), die er zusammen mit Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (Ukraine, 1939-2009) erarbeitet hat (**271**), und von Michael Keller (Deutschland, *1949) so benannt wurde. Dazu gehört oft die → Schweizer Idee, und das Thema → Le Grand.

271 Valentin Rudenko und Viktor Melnitschenko
Tidskrift för Schack 8/1982, Nr.14233



‡3
1.Ld2 **A**/Sd2 **B**? (2.Le3 **X**/Sb3 **Y**‡) Sc4 **a**/Lc4 **b**!
1.c4! (2.Lc3 ~ 3.Ld4‡) Sxc4 **a**!/Lxc4 **b**!
2.Ld2 **A**!/Sd2 **B**! nebst 3.Le3 **X**/Sb3 **Y**‡
Dombrovskis-Wladimirov-Matrix.

272 Valentin Rudenko
De Waarheid 1978, 2. ehrende Erwähnung



‡3
1.c8D **A**? (2.Dxb7 **D**‡) Sc5 **a** 2.Td8 **C**??
1.c8S **B**? (2.Se7 **E**‡) Sg6 **b**! 2.Td8 **C**??
1.Td8 C! (2.c4+ Dxc4 3.Dxe5‡)
1. - Sc5 **a** 2.c8D **A**! (3.Dxc5‡) S5~ 3.Dxb7 **D**‡
1. - Sg6 **b** 2.c8S **B**! (3.Txd6‡) S6~ 3.Se7 **E**‡
Dombrovskis-Wladimirov-Matrix mit Schweizer Idee und Umwandlungs-Differenzierung des ♙c7.

In Kombination mit der → Schweizer Idee war wohl Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) im Jahr 1978 zuerst (**272**).
Die *nicht paradoxe* Variante zu diesem Thema ist die → Banny-Hannelius-Matrix, in Kombination mit dem Thema → Pseudo-Le Grand (statt → Le Grand).

- Ideal-Dombrovskis

2#: In den thematischen Versuchen widerlegen die thematischen schwarzen Züge nicht, werden aber durch Mattwechsel beantwortet.

1.x? (2.A#) b 2.C#; 1. - a!

1.Y? (2.B#) a 2.D#; 1. - b!

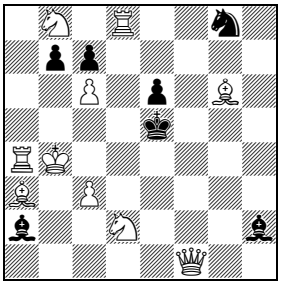
1.Z! a/b 2.A/B#

Ideal-Dombrovskis

		a	b
x?	A	?	C
Y?	B	D	?
Z		A	B

V/V erwähnt dazu einen Zweizüger von Alexej [Grigorjewitsch] Kopnin (Russland, 1918-1991) von 1975 (**273**).

273 Alexej Kopnin
Schachmaty 22/1975, Nr.1139, 6. Preis



‡2
1.Td4? (2.Sd7 **A**‡) Sf6 **b** 2.Sf3 **B**‡; aber 1. - Ld5 **a**!
1.Df8? (2.Sf3 **B**‡) Ld5 **a** 2.Sd7 **A**‡; aber 1. - Sf6 **b**!
1.Kb5! (2.Te4‡) Ld5 **a**/Sf6 **b** 2.Sd7 **A**/Sf3 **B**‡
Ideal-Dombrovskis mit Thema B2-Matts.

Domination

Studie/Partie: Von Henri Rinck (Frankreich, 1870-1952) eingeführter Begriff der Figurenbeherrschung. Henrich Kasparjan (Armenien, 1910-1995) hat 1972/74 ein Werk darüber veröffentlicht, das 1980 in Englisch erschien. - Weiss besitzt einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem Schwarzen, der zum Sieg oder zur Erfüllung der Stellungsforderung reicht. Das kann ein Material- oder Stellungsvorteil (Überdeckung eines Feldes) sein.
Domination eines Feldes (durch eine Partei) bedeutet, dass die Kontrolle desselben durch die Gegenpartei nicht unterbrochen werden kann. - Siehe auch → Disputed Chess.

- Anti-Domination

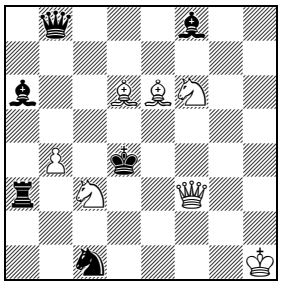
Studie/Partie: Schwarz besitzt keinen genügenden Vorteil gegenüber der anderen, um zu gewinnen, und Weiss besiegt die schwarzen Dominierungs-Versuche und kann ihm Material entreissen.

Domino-Zyklus

2#: Motiv-Zyklus in der Form aA/aB/bB/bC/cC/cA von Verteidigungs- und Mattfiguren. Im Beispiel AX/BX/BY/CY/CZ/AZ.
Ein Ausdruck, der von Barry [Peter] Barnes (Grossbritannien, *1937) im Velimirović-64-Gedenkturnier 2017 möglicherweise das erste Mal verwendet wurde.
Er erwähnt das Beispiel von Paz Einat (Israel, *1956) und Uri Avner (Israel, 1941-2014) im 7. WCCT 2001-04 (**274**).

Die Motive sind:
A = s-w Linienverstellung
B = Deckung
C = Fesselung

274 Paz Einat und Uri Avner
7. WCCT 2001-04, Nr.A003, 3. Platz

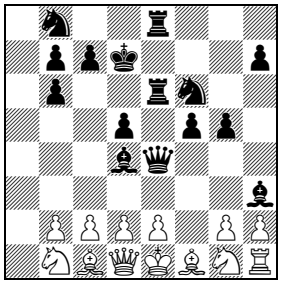


‡2
Satz: 1. - Txc3 2.De4‡
1.Sg4! (2.De3‡)
1. - Ld3 **A**/Txc3 **B** 2.Df6 **X**/Dd5 **X**‡
1. - Lh6 **B**/Db7 **C** 2.Lc5 **Y**/Le5 **Y**‡
1. - Lb7 **C**/Sd3 **A** 2.Sb5 **Z**/ Se2 **Z**‡
Domino-Zyklus.

Donati-Thema (DO)

Retro/KBP: Switchback-Rundlauf (mindestens zwei Züge) von und zu seinem Umwandlungsfeld.
Wird etwa auch Donati-50-Thema genannt, weil Gianni Donati (USA, *1952[?]) das Thema zu seinem 50-Jahr-Jubiläumsturnier von 2002 stellte.
Den ersten Preis gewann Michel Caillaud (Frankreich, *1957), in welchem der umgewandelte Springer ein kontinuierliches Sechseck beschreibt (**275**).

275 Michel Caillaud
StrateGems 26 4-6/2004, Vol.7
Donati-50 TT 2002/03, 1. Preis



KBP in 15.0
1.a4 d5 2.Ta3 Lh3 3.Tb3 Kd7 4.Tb6 axb6 5.f4 Txa4 6.f5 Te4 7.f6 Te6 8.fxe7 f5 9.e8S Lc5 10.Sd6 Ld4 11.Se4 Dh4+ 12.Sg3 De4 13.Sh5 g5 14.Sg7 Sf6 15.Se8 Thxe8
Donati-Thema, 1. Preis im Thematurnier

Donkeyblock

→ Eselsblock.

Doppelangreifer

Schwarz muss nach Möglichkeit so ziehen, dass der zuletzt gezogene weisse Stein zweimal angegriffen erscheint.

Doppelangriff

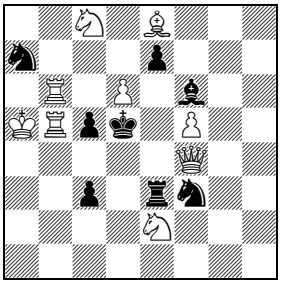
→ Gabelangriff.

Doppelbatterie
→ Batterie.

Doppelbauer
Studie/Partie: zwei übereinander stehende Bauern gleicher Farbe.
Nikolaj Grigorjev (Russland, 1895-1938) führte untersuchte als Erster die Rolle von Doppelbauern in den 1930-er-Jahren.

Doppeldecker-Grimshaw
Schnittpunkt, bei welchem Turm und Läufer zwei Punkte gemeinsam decken, beide Figuren decken beide Themafelder. Dabei kreuzen sich jedoch die Deckungslinien in einem Schnittpunkt. Das Besondere dabei ist, dass die beiden Langschrittler noch von anderen Steinen verstellt werden können, welche ihrerseits Mattfelder zur Hälfte überwachen. → Doppeldecker-Schnittpunkt; Beispiel → Brojt-Thema.
Die älteste vollständige Darstellung (4 Varianten) dürfte von Pieter ten Cate (Niederlande, 1902-1996) von 1937 (**276**) stammen.

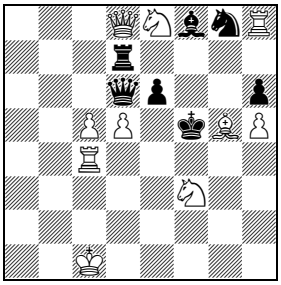
276 Pieter ten Cate
Western Morning News 17.4.1937, 3. ehr. Erwähnung



‡2
1.Ta6! (2.Sb6‡) Te5/Le5/Se5/e5 2.Sc3/Sxe7/Dd4/Lf7‡
(1. - Sc6+ 2.Lxc6‡)
Vollständiger Doppeldecker-Grimshaw, mit lauter Thema-A-Paraden.

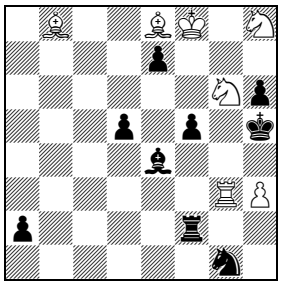
Doppeldecker-Nowotny
Nicht offizieller Name für einen Nowotny-Schnittpunkt, bei welchem Turm und Läufer zwei Punkte gemeinsam decken, beide Figuren decken beide Themafelder. Dabei kreuzen sich jedoch die Deckungslinien in einem Schnittpunkt, der wie in jedem anderen Nowotny besetzt werden kann.
Das Besondere besteht darin, dass nun dieser Schnittpunkt selber gedeckt werden kann (gemeint ist hier *nicht* die Dame!), weil immer noch ein Langschrittler je ein Themafeld deckt.

277 E.S. Campling
The Manchester Weekly Times 1904, 1. Preis



‡2
1.De7! (Zugzwang) Txe7/Lxe7 2.Sxd6/Sg7‡
(1. - Dxe7/Sxe7 2.Tf4/Txf8‡;
1. - D~6/D…b8[Df4]/De5/T~7/Td8/Lg7/Sf6
2.Dxe6/D[x]f4/Sh4/Sxd6/Dh7/Sxg7/Dxf6‡)
Doppeldecker-Nowotny.
Die Gesetzmässigkeiten des D.-Nowotnys sind komplexer als die des D.-*Grimshaws*. - Siehe → Doppeldecker-Schnittpunkt; auch Beispiel zum → Brojt-Thema. - Ausserdem handelt es sich um einen → *vornehmen* Nowotny.
Eine befriedigende Erstdarstellung der einfachen Art könnte von E.S. Campling (Grossbritannien, Daten?) von 1904 stammen (**277**). - Ein weiteres Beispiel findet sich unter → Brojt-Thema.
Erstdarstellung der Schnittpunkt-*Deckung* (durch sS, nicht sD [→ Damen-Th.]) stammt von Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) von 2003 (**278**).

278 Martin Hoffmann
idee & form 80, Oktober 2003, Nr.1697, 2. Preis

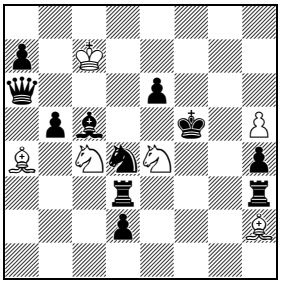


‡6
1.Se5+? Kh4 2.Sf3+ Sxf3!
1.Lc7! (2.Ld8 ~ 3.Sxe7+ Kh4 4.Sxf5‡ bzw. [1. - a1D] 2.Sxe7+ Kh4 3.Seg6+ Kh5 4.Ld8 ~ 5.Sf4‡)
1. - Sxh3 2.Se5+ Kh4 3.Sf3+! Txf3 4.Sg6+ Kh5 5.Sf4+ Kh4 6.Sg2‡
3. - Lxf3 4.Sg6+ Kh5 5.Sxe7+ Kh4 6.Sxf5‡
Doppeldecker-Nowotny mit Schnittpunkt-Deckung.
(durch einen ♞; 1. - Sf3 ist leider dualistisch)

Doppeldecker-Schnittpunkt
Eigenschaften des Schnittpunktes (aus der „Schwalbe“, Juni 2005):
- 1.) In jedem normalen Nowotny (Grimshaw) haben *Turm* und *Läufer* von der Brettmitte aus je 4 mögliche Vektoren, von denen normalerweise einer aktiv ist, je ein T-Vektor und ein L-Vektor, die sich überschneiden im sog. → Schnittpunkt. Beim Doppeldecker wird nun noch je ein *zweiter Vektor* aktiviert, indem sich die Vektoren der beiden Langschrittler in einem Schnittpunkt überschneiden. Die Matts sind nun erstens durch die Ablenkung des verstellenden Steins und zweitens durch die Verstellung des anderen Langschrittlers ermöglicht. Man kann also sagen, dass in diesem Fall *beide Brennpunkte doppelt gedeckt* werden, und doch sind, wie wir sehen, die Decker geschwächt, da sich *die Vektoren schädlich schneiden*.
- 2.) Eine mögliche Nutzung besteht darin, dass die Verstellung vornehm erzwungen wird, sodass die Brennpunkte statt wie vorher doppelt, nun überhaupt nicht mehr gedeckt sind.
- 3.) Die Nutzung des Schnittpunkts kann verhindert, bzw. verzögert werden durch *Deckung des Schnittpunktes* selber mittels eines dritten schwarzen Steins.
- 4.) es gibt auch ausserhalb einen möglichen normalen Schnittpunkt, über welchen die beiden Langschrittler (zumindest theoretisch) kritisch gelenkt, oder einfacher darstellbar (wenn sie schon kritisch stehen) über diesen antikritisch gelenkt werden, z.B. um später den Doppeldecker-Schnittpunkt zu nutzen.
- 5.) Die schwarzen Langschrittler lassen sich über den Schnittpunkt lenken, falls sie noch nicht kritisch stehen, indem z.B. je die eine der anderen Figur in

den Deckungsaufgaben (Brennpunkte!) wegen Überlastungsgefahr zu Hilfe kommen muss, sodass der *zweite Vektor* aktiviert wird.
- 6.) Ein weiterer, zweizügiger Effekt entsteht dadurch, dass die beiden Wächter wegen der doppelten Deckung auch noch weitere Felder decken können.
- 7.) Eine mögliche Erweiterung wäre die bereits vorhandene Schnittpunkt-Besetzung durch Schwarz selbst, wozu mir nur ein Beispiel aus dem Hilfsmatt-Bereich bekannt: ist dasjenige von Gerold Schaffner (Schweiz, *1956) von 1995 (**279**).

279 Gerold Schaffner
Die Schwalbe 154, Aug. 1995, Nr.8927



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Sf3** Lc2 2.Td4 Se3‡
II) **1.Sc6** Ld1 2.Ld4 Sd6‡
Finnischer Doppeldecker-Grimshaw.

Namensvorschlag von Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 2005.

Doppelgänger
Jeder Stein, der ab der Diagrammstellung zieht, hinterlässt auf diesem Feld einen Doppelgänger, der nach wie vor all jene Felder (in Bezug auf den gegnerischen König) deckt, die der ziehende Stein vorher beherrschte. Der Doppelgänger kann nicht ziehen und nicht geschlagen werden, wenngleich sein Feld auch mehrfach betreten werden kann. Seine Deckungskraft kann allerdings verstellt werden. Jeder Stein hat nur einen einzigen Doppelgänger, folgende Züge sind also normal. Es ist wohl zu folgern: War der Urstein verstellt und zieht der verstellende Stein nach dessen Wegzug weg, weitet sich der Wirkungsbereich des Doppelgängers nicht aus.

Doppelgrashüpfer
Macht stets zwei Grashüpfersprünge hintereinander; Schach und Schlag können nur im zweiten Zugteil erfolgen.

Doppel-Inder
→ Inder.

Doppellängstzüger
Die Längstzüger-Bedingung gilt für Weiss und für Schwarz.
- Doppellängstzüger für Linkshänder
Zuglängenberechnung für Weiss: a1-Startfeld-Zielfeld-a1;
für Schwarz: h8-Startfeld-Zielfeld-h8.

Doppellion
Wie Lion, macht aber zwei Sprünge hintereinander.
- Doppellion rectiligne
Doppellion, aber nur „en ligne droite“.

Doppelmatt
Ein → Beidmatt mit zwei Einschränkungen:
- a) Die Königsopposition bleibt der minimale Königsabstand und darf nicht durch direkten Kontakt der Könige im Doppelmattzug durchbrochen werden; es gilt → KKK!
- b) Ein etwa bestehendes Schachgebot muss mit dem Doppelmattzug vollständig pariert, also durch ein neues, aktives Selbstschach, das diesmal Matt ist, ersetzt werden und darf nicht einfach ignoriert bzw. zum eigenen Matt umfunktioniert werden.

Doppelminimalmehrwertschach
Doppelschritt, Rochade, Umwandlung, Schachgebot und Schlag haben den Mehrwert 1; der e.p.-Schlag hat den Mehrwert 2. Im Doppelminimalmehrwertschach müssen/mussten beide Parteien jeweils einen Zug mit dem geringsten Gesamtmehrwert ausführen.

Doppel-Pegasus
→ Pegasus.

Doppel-Randzüger
Siehe unter → Randzüger.

Doppelschach(-matt)
Wird der König gleichzeitig zwei gegnerischen Schachs ausgesetzt, so kann er dies nur durch Königsflucht abwenden. Ist ihm diese verwehrt, so ist er Matt.
Das Doppelschach wird in der Regel durch Abzugschach gegeben, indem sowohl der Batteriestein, als auch der Sperrstein Schach geben. Ausnahme bildet z.B. die → Rose, welche Doppelschach geben kann, indem sie auf beide Seiten entlang der Peripherie ihrer Zuglinie wirkt.
Themen, die mit Doppelschachs arbeiten sind z.B.:
→ Chicco- oder Moskau-Thema, Keller-Thema.

Doppelschach in n Zügen (++n)
Weiss am Zug bietet dem Schwarzen gegen dessen beste Gegenwehr in (spätestens) n Zügen Doppelschach.

Doppelschritt schwarzer Bauer
Genauer: „Der Doppelschritt des schwarzen Bauern und dessen Aufteilung in zwei Schritte bestimmt den Schlüsselzug.“
Ein → Tempoduell der besonderen Art, das sich ab etwa den Zwanzigerjahren des 20. Jahrhunderts gezeigt hat.

Doppelschritt weisser Bauer
Möglichkeit des Bauern, von seiner Grundlinie aus einen Doppelschritt auszuführen. Zweck könnte sein:
- 1.) die Aufteilung des Doppelschritts zum Tempoverlust
- 2.) vorbeugende Überschreitung eines Feldes für eine eigene Figur, die den Bauern an einem Tempozug hindern würde, usw. - Siehe auch → En-Passant-Schlag.

Doppelsetzung
Um eine Thematik pointiert darzustellen, besteht die Möglichkeit, sie in zwei Varianten zu zeigen.

Doppeltibetschach
Siehe unter → Tibetschach.

Doppeltlangzüger
Die Zuglänge schwarzer Züge muss doppelt so lang sein wie die des jeweils vorausgehenden weissen Zuges.

Doppeltrümmerverwertungsschach
Wird ein Stein geschlagen, kann dieser auf einem anderen freien Feld wiedergeboren werden, muss aber nicht. Dabei muss die Stellung legal bleiben. Wird ein geschlagener Bauer auf seiner Umwandlungsreihe wiedergeboren, bestimmt die schlagende Partei die Art der Umwandlung.

Doppelturboschach
Siehe unter → Turboschach.

Doppelveröffentlichung
Kennzeichnet eine mehrfach als Urdruck veröffentlichte Aufgabe. In den Quellenangaben ist die Erstveröffentlichung mit dem Vermerk „Original“ oder „Urdruck“ gekennzeichnet.

Doppelzug
Entweder typischer Bestandteil des → Doppelzugschachs oder → Turboschachs oder eine Zugserie von genau zwei Serienzügen.

- Doppelzugdame
Zieht wie eine Dame, kann aber nach einem Turmzug noch einen Läuferzug (oder umgekehrt) ausführen.

- Doppelzug-Problem (-schach) / Marseillais
Beide Farben haben je konsekutiv zwei Züge auszuführen. Ausnahme: erfolgt im ersten Teil des Doppelzuges ein Schachgebot, fällt der zweite Zug aus. Die Gegenpartei hat das Schachgebot sofort, das heisst, im ersten Teil des Doppelzuges zu beantworten.

- Doppelzugschach
= Coups doubles obligatoires bzw. → Marseille-Schach. Beide Parteien führen jeweils zwei konsekutive Züge aus. Nach alter Spielart (= Marseiller Schach) entfiel der zweite Teilzug, wenn der erste Schach bot, und galt das Selbstschachverbot bereits isoliert für den ersten Teilzug. Nach neuerer – hier geltender – Spielart wird immer mit Doppelzügen bis zum Königsschlag auch im zweiten Teilzug gespielt bzw. schon einen Doppelzug vorher abgebrochen, wenn Königsschlag mit dem nächsten Doppelzug nicht verhinderbar ist: matt! Falls eine Partei nicht beide Teilzüge ausführen kann, steht sie (märchen-)patt.

Double Echecs aux Rois Interdits
= DERI: Regeln bei → Derwisch, das ein gleichzeitiges Schach gegen mehrere Könige einer Partei verbietet.

Double Guard Promotion
Bis zu drei beliebige Bauern einer Partei, die sich in der gegnerischen Bretthälfte befinden und die nach einem Zug ihrer eigenen Partei von zwei nicht gefesselten Steinen gedeckt werden, können sich in Turm, Läufer oder Springer umwandeln. Bauern, die bereits vor dem Zug doppelt gedeckt sind, können sich nach einem Zug eines Deckungssteines umwandeln, wenn die doppelte Deckung aufrechterhalten bleibt.

dr#n
Direkt-Reflexmatt in n Zügen: Wie #n, aber wenn Schwarz so ziehen kann, dass Weiss daraufhin mattsetzen kann, muss er dies auch tun. → Reflexmatt.

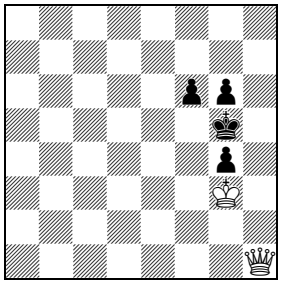
Drache
Kombinationsfigur aus Springer und Bauer. Der Drache hat aber keine Umwandlungsmöglichkeit, wenn er die gegnerische Grundreihe erreicht.

Draughtsking
Ein königlicher Stein, der sich wie ein Damestein im Damespiel (*[engl.]* = Draughts) bewegt, aber vor- wie rückwärts und ohne Verwandlung: zieht wie ein → Fers, schlägt wie eine „Fers-Heuschrecke“ (eine → Heuschrecke, deren Sprungbock sich im Fers-Abstand vom Startfeld befinden muss).

Drehung des Brettes
Die Drehung des Brettes um 90° spielt bei der Lösung oder der Forderung eine Rolle. Auch 180° sind möglich.

Dreiecksschritt (der weissen Dame)
Auch: Dreiecks*marsch*. Tempoduell, in welchem die weisse Dame durch ein Dreiecksmanöver ein Tempo verliert.
Die weisse Dame beschreibt somit einen → Rundlauf. Eine sehr alte Darstellung stammt von Carel [Christiaan Wilhelm] Mann (Niederlande, 1871-1928) 1893 (**280**). Die Idee ist aber sicher älter.

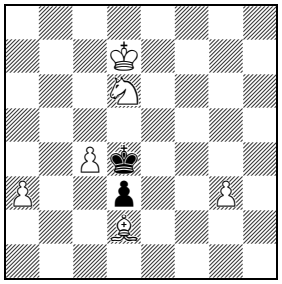
280 Carel C.W. Mann
De Amsterdammer 8.1.1893, Nr.173



‡4
Satz: 1. - Kf5/f5 Dd5/Dh4‡ Tempo!
1.Da8! (Zugzwang) Kh6 (1. - f5 2.Dd8+ Kh~ 3.Dh8+)
2.Dh8+ Kg5 3.Dh1 Kf5/f5 4.Dd5/Dh4‡
Dreiecksschritt der ♕. Erstdarstellung?

- Dreiecksschritt (des weissen Königs)
Tempoduell, in welchem der weisse König durch ein Dreiecksmanöver ein Tempo verliert.
Der weisse König beschreibt somit einen → Rundlauf. Die möglicherweise älteste Darstellung stammt von Gerke Luiten de Boer (Niederlande, 1828-1883) aus dem Jahr 1861 (**281**). Ein erstaunliches Konzept für diese Entstehungszeit.

281 Gerke Luiten de Boer
Sissa 1861, S.353, Nr.465



‡4
Satz: 1. - Kc5/Ke5 2.Le3/Lc3‡ Tempo
1.Kd8! (Zugzwang)
1. - Kc5 2.Kc7! Kd4 3.Kd7 Kc5/Ke5 4.Le3/Lc3‡
1. - Ke5 2.Ke7! Kd4 3.Kd7 Kc5/Ke5 4.Le3/Lc3‡
Zwei Dreiecksschritte des ♔. Möglicherweise die Erstdarstellung. - Man findet auch das Banny-Thema.

Dreifache Stellungswiederholung
Studie/Partie/Retro: Wenn eine Stellung zum dritten Mal mit dem gleichen Spieler am Zug ist, kann jeder der beiden Spieler beim Schiedsrichter Remis reklamieren. Der Schiedsrichter stellt dann fest, ob tatsächlich dreifache Stellungswiederholung vorliegt. Ist dies der Fall, dann wird die Partie remis gegeben.

Dreifach-Fesselmatts nach Oniț̦iu
Siehe unter → Oniț̦iu-Thema (2#).

D-Reihenlängstzüger
Auf der nämlichen Voraussetzung wie der F-Reihenlängstzüger kann der D-Reihenlängstzüger oder die Vereinigung von beiden, der Reihenzüger, beruhen.

Dreilinienmatt
Spiegelmatt (→), das mit der Minimalzahl von Figuren ausser dem König erzeugt werden kann, nämlich ausschliesslich den → Schwerfiguren Dame und beide Türme (→ Hertzsprungsches Material).

Drei-Linien-Sperre
2#: Drei schwarze Langschrittler decken ein Mattfeld bzw. eine Mattlinie. In Verführung und Lösung verstellt Weiss je eine der Linien, Schwarz zieht je einen der anderen Steine oder verstellt sie, im Mattzug verstellt Weiss jeweils den noch verbliebenen Deckungsstein. - Vgl. → Mackenzie-Thema.
Beispiel siehe unter → *zyklische Überwachung einer* Batterie.

Dreisteiner
Minimalste Form eines → Wenigsteiners.
Beispiel unter → *Jespersen*-Cheney-Loyd.

Dreizebra
Märchenfigur, die drei sukzessive Zebraschritte (=2:3-Springer) in N-Form ausführt.

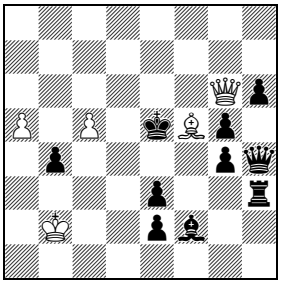
Dreizüger (3#)
Mattaufgabe in drei Zügen.

Dresdner (auch Dresdener)
3-N#, Definition im FIDE-Abum 2001-03: Eine gute Verteidigung gegen eine Drohung wird durch einen Vorplan ausgeschaltet und eine vorher nicht vorhandene schlechte eines anderen Steins eingeschaltet.
Zur modernen Interpretation von → Römer, → Hamburger und Dresdner siehe unter → *Wechselform*-Dresdner.
Geht auf Friedrich [Martin] Palitzsch (Deutschland, 1889-1932) zurück, der in Dresden lebte, wo er als Arzt arbeitete. Er befasste sich 1918 erstmals systematisch mit der Dresdner Idee. - Mehr unter → *Brunner*-Dresdner.
Grosse Verdienste um den Dresdner machte sich auch Rudolf Leopold (Deutschland, 1894-1986) durch eingehende Analysen in der „Schwalbe“ 1937.

- Anti-Dresdner
Statt eines schlechten weissen Angriffsszuges wird ein (vorher nicht möglicher) guter eines anderen weissen Steins mit gleicher (ähnlicher) Drohung eingeschaltet.
Für den (Palitzsch-)Anti-Dresdner siehe Miniatur unter → *Loyd*-Turton.

- Brunner-Dresdner

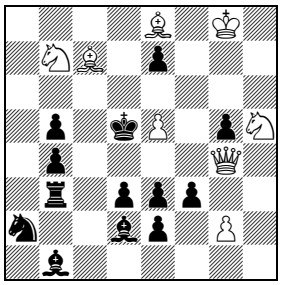
282 Pavel P. Bobrov
Deutsche Schachzeitung 12/1907, Nr.11452



‡3
1.Ld3? (2.Dd6‡) Kf4!
1.Le4! (2.Df5+ Kd4 3.Dd5‡) Tf3 2.Ld3! (3.Dd6‡) Tf6 3.De4‡
Ur-Brunner-Dresdner, mit Stufen-Bahnung.

Nach → Breuer: = Sekundär-Dresdner:
Im Vorplan schaltet ein schwarzer Verteidiger einen anderen aus und sich selbst ein.
Die brunner‘schen Darstellungen des → Brunner-*Plachutta* (siehe unter → Nowotny!) von 1912 zeigen die Idee des Brunner-Dresdners. Er war somit im Grunde lange vor Palitzsch mit der Idee des Dresdners beschäftigt.
Dazu wurde auch ein Beispiel von Pavel [Pavlowitsch] Bobrov (Russland, 1862-1911) aus dem Jahr 1907 gefunden (**282**).
Die Herkules-Aufgabe einer zyklischen Darstellung bewältigte Lev [Ilijitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) im Jahre 1964 (**283**), aufbauend auf einer Zepler’schen Aufgabe.

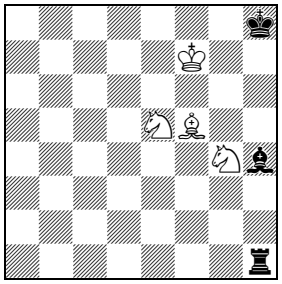
283 Lev Loschinskij
Galitzki-100 Gedenkturnier 1964, 2. Preis



‡3
1.Lb6 **A**? (2.Dd4+ Lc3 **a**!
1.Lxb5 **B**? (2.Dc4‡) Tc3 **b**!
1.gxf3 **C**? (2.De4+) Sc3 **c**!
1.Sg7! (2.Sf5! [3.Sxe7‡] Ke6 3.Sxe3‡)
1. - Lc3 **a** 2.Lxb5 **B** (3.Dc4‡) Ld4 3.Dxf3‡
1. - Tc3 **b** 2.gxf3 **C** (3.De4‡) Tc4 3.Dd7‡
1. - Sc3 **c** 2.Lb6 **A** (3.Dd4‡) Se4 3.De6‡
Zyklischer Brunner-Dresdner. Zyklischer Blockspunkt auf dem Feld c3.

- Führungs-Dresdner
Im Vorplan wird ein schwarzer Verteidiger durch weisse Führung ausgeschaltet und schaltet dadurch einen anderen ein (Palitzsch-Typ). (= Lies-Dresdner?!)
Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) 1971 (**284**).

284 Hans Peter Rehm
Deutsche Schachblätter 7/1971, S.173, Nr.1274



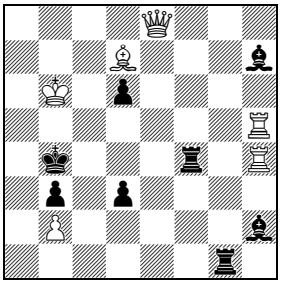
‡6
1.Kf8? (2.Sf7‡) Le7+!
1.Sg6+! Kh7 2.Sxh4+ Kh8 3.Sg6+ Kh7 4.S6e5+ Kh8 5.Kf8! (6.Sf7‡) Th7 6.Sg6‡
Führungs-Dresdner.

- Grimshaw-Dresdner
Nicht wirklich ein eigenständiger Typus: Verknüpfung eines Dresdners mit einer kritischen Lenkung zwecks Grimshaw-Nutzung.

- Hilfsstein-Dresdner
→ Wechselform-Dresdner.

- Lies-Dresdner
Schwarz kann eine Drohung des Weissen mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. In der Lösung schaltet Weiss die Verteidigungsmöglichkeit dieses schwarzen Steins aus, wodurch gleichzeitig ein anderer schwarzer Stein eine analoge Verteidigungsmöglichkeit erhält, deren Schädigung von Weiss genutzt wird.
Deutet dem Namen nach auf Heinz Lies (Deutschland, Daten?) hin, der in den 1930er-Jahren kompositorisch tätig war (siehe ev. „Die Schwalbe“ 2/1933).
Die AS (→) gibt einen Zweizüger von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) von 1933 an (**285**).

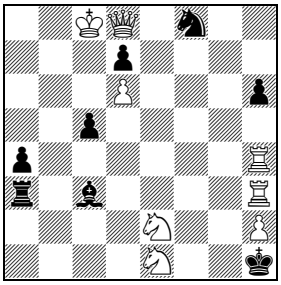
285 Erich Zepler
Die Schwalbe 71 11/1933, S.586, Nr.2782



‡2
1.L~? (2.Db5‡) Tg5!
1.Lg4! (2.Db5‡) Tf5 2.De4‡
(1. - Kc4 2.Da4‡)
Lies-Dresdner. - Identisch mit → Führungs-Dresdner?!

Ansätze dazu konnten bereits bei August [Alexander Johann] von Cywinski de Puchála (Österreich, 1829-1905) von 1860 nachgewiesen werden (→ Breuer, Nr.263).
- Palitzsch-Dresdner
Nach → Breuer: = Primär-Dresdner:
Im Vorplan schaltet sich ein schwarzer Verteidiger selbst aus und einen anderen ein.
Friedrich [Martin] Palitzsch (Deutschland, 1889-1932) 1918 (**286**).

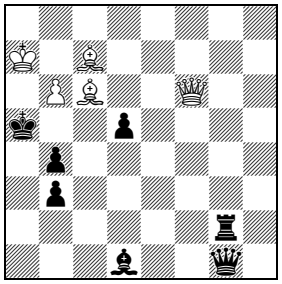
286 Friedrich Palitzsch
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 28.4.1918, Nr.14701



‡3
1.Tg4? (2.Tg1‡) Ld4!
1.Da5! (2.Da8‡) Lxa5 2.Tg3! Txg3 3.hxg3‡
Palitzsch-Dresdner, ein Beispiel (sein zweites?)

- Reziprok-Dresdner
Die ausgeschaltete gute Verteidigung in einer Phase ist in einer anderen die eingeschaltete schlechte und umgekehrt.
- Wechselform-Dresdner
= Hilfsstein-Dresdner. Ein im Vorplan gelenkter Hilfsstein schaltet den ersten Verteidiger aus und den *zweiten* ein. - Unterscheidet sich nach klassischer Auffassung wesentlich von der → Hamburger Idee.
Nach der modernen Interpretation seit Herbert Grasemann (Deutschland, 19017-1983) von 1981 („Eines Reverends Einfall, der Geschichte machte“) sieht man aber in *jeder* Verteidigungssubstitution einen Dresdener, also:
- a) 1-Stein-Dresdner = Römer,
- b) 2-Stein-Dresdner = Hamburger, Palitzsch- + Brunner-Dresdener; (die Schaltung kann hier auch direkt nach Zepler erfolgen [→ Zepler-Substitution]) und
- c) 3-Stein-Dresdener = Wechselform-Dresdner.
- d) 1½-Stein-Dresdner = Dänische Idee (→). Hier werden in gewissem Sinne alle Formen von a-c vereint!
Als Pionierstück gilt eine Darstellung von Friedrich [Martin] Palitzsch (Deutschland, 1889-1932) 1919 (**287**),

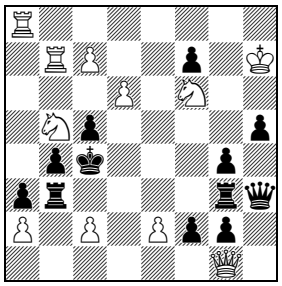
287 Friedrich Palitzsch
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 9.3.1919, Nr.18, S.54



‡3
1.Da1+? Ta2!
1.Df1! (2.Da6, Db5‡) Le2 (1. - Te2 2.DxD) 2.Da1+! Dxa1 3.b7‡
Wechselform-Dresdner aus Palitzsch’s Hand.

aber laut Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) dürfte es sich beim Dreizüger von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) von 1911 um den ältesten Dresdner überhaupt handeln (**288**).

288 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 28.5.1911, Nr.10149, Georg Ernst gewidmet

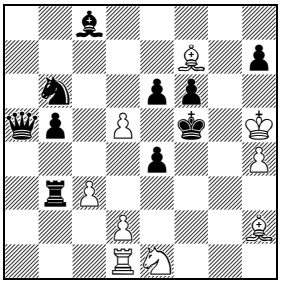


‡3
1.c8D? (2.Dxc5+ Kxc5 3.Tc8‡) fxg1D!
1.Dc1? (2.Df4‡) Tbe3!
1.Ta5! (2.c8S ~ 3.Sb6‡) Tgc3! 2.Dc1! (3.cxb3/Df4‡) Dd3+ 3.cxd3‡ (1. - Tb2 2.c8S b3 3.Ta4‡)
Wechselform-Dresdner (eine der ältesten Darstellungen).

- Weisser Dresdner
Ein guter weisser Angriffszug gegen eine Parade wird ausgeschaltet und ein (vorher nicht möglicher) schlechter eines anderen weissen Steines eingeschaltet (nach Stephan Eisert, deutscher Komponist und Theoretiker, *1943).
Im weissen Dredner schliesslich ist die Ausschaltung des Erst- und Einschaltung des Ersatz-Angreifers (mit gleicher Drohung) aus weisser Sicht *schädlich*. Im

Probespiel scheitert Weiss daran, in der Lösung stellt die erzwungene Umschaltung nur noch eine lästige Verzögerung dar (wobei als eine zweite Form des weissen Dresdner vielleicht auch denkbar wäre, dass Weiss im Vorplan die Ausschaltung seines Erstangreifers verhindert).
Formulierung von Johannes Quack (Deutschland, *1959), in einem Brief in Abgrenzung zur → Berner Idee und zum → Kassel-Thema.
Ein Beispiel von 1977 zum weissen *Palitzsch*-Dresdner zeigten die Autoren Stephan Eisert (Deutschland, *1943) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) in der „Schwalbe“ 177, Juni 1999 auf den Seiten 112 ff. (**289**).

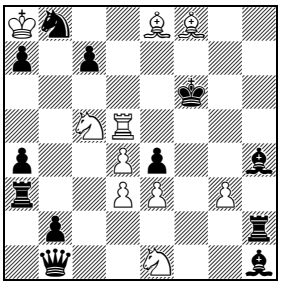
289 Stephan Eisert und Hans Peter Rehm
Schach-Echo 1977, S.192, (V.), Sonderpreis



‡6
1.Sc2? (2.Tf1, Sd4, Se3‡) e3? 2.d3!; aber 1. - Dxc3! 2.dxc3 e3 3.Td4 Txc3? 4.Lg8! exd5 5.Ld6! und 6.Tf4‡; aber 3. - Sxd5! (Anti-Hamburger) 4.Lg8? e5! 5.Lxd5? Txc3!
1.Lg8! (2.Lxh7‡) exd5 2.Sc2! Dxc3 3.dxc3 e3 4.Td4 Txc3 (4. - Sc4 5.Tg4) 5.Ld6 (6.Tf4‡) Tc4 6.Se3‡
Weisser Palitzsch-Dresdner.

Den weissen *Brunner*-Dresdner zeigte Gerd Rinder (Deutschland, 1935-2022) im Jahr 1976 (**290**).

290 Gerd Rinder
Die Schwalbe 38, April1976, Nr.1765, 4. Preis

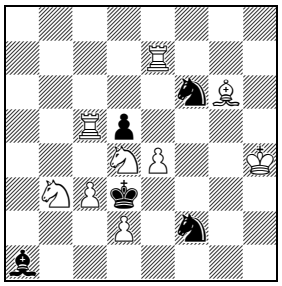


‡6
1.g4? (2.Tf5‡) Tf2? 2.Sf3! (Nowotny) Txf3 3.Sxe4+ Ke6 4.Te5‡; aber 1. - exd3! 2.e4 (blockt den ♘!) Tf2 3.Sf3 Txf3
1.Sf3! (2.Sxe4+) Lxf3 2.g4! exd3 3.g5+ Lxg5 4.e4 Lg4 (Ersatzverteidigung) 5.Tf5+ Lxf5 6.e5‡
Weisser Brunner-Dresdner.

- Weisser Anti-Dresdner
= Kassel-Thema (→): Statt eines schlechten weissen Angriffszuges wird ein (vorher nicht möglicher) guter eines anderen weissen Steins mit gleicher Drohung eingeschaltet.

Drese-Thema
3#: Schwarz selbstfesselt einen Stein gegen eine Drohung in der Absicht, bei Ausführung der Drohung entfesselt zu werden (analog zum ersten → Schiffmann-Thema). Weiss entfesselt dennoch diesen Stein, aber anders als von Schwarz geplant.
Gerardus [Hendrikus] Drese (Niederlande, 1902-1980) 1935 (**291**).

291 Gerardus H. Drese
Jaarboek 1935



‡3
1.Lf5! (2.Lc8! ~ 3.La6‡)
1. - S2xe4 2.Lh3! (2.Lc8? Sxc5!)
2. - Sxc3(Sg3)/Sxd2 3.Te3/Sc1‡
1. - S6xe4 2.Ld7! (2.Lc8? Sxc5!)
2. - Sxc3, Sd6)/Sxd2 3.Te3/Sc1‡
(1. - S~ 2.exd5+ Se4 3.Lxe4‡)
Drese-Thema.

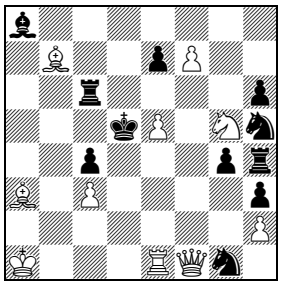
Drittelsbatterie
Siehe unter → Batterie.

Drive Chess
= Treibschach: Partieschachform, bei dem diejenige Partei verliert, die zuerst schlägt.

Drohung
Zug, der nach einem vorgängigen Zug derselben Partei (z.B. Schlüsselzug) ohne Gegenwehr zum Ziel führen würde. Im Falle von → Zugzwang entfällt eine Drohung.

- Drohaufspaltung, selektive
2#: Eine Mehrfachdrohung taucht in mehreren Varianten in verschiedenen reduzierten Zusammensetzungen wieder auf.
Wird u.U. auch *zyklische* selektive Separation (bzw. Anti-Laćný) genannt.
„Selektive“ bedeutet: unvollständig ausdifferenziert (da meist nicht darstellbar).

292 Gerhard Maleika
harmonie März 1992, Nr.40
4. Thematurnier 1991/92, 1. Preis



‡2
1.Df5! (2.Dd6 **A**/De6 **B**/e6 **C**/De4 **D**/Td1 **E**‡)
1. - g3 2.Dd6 **A**/De6 **B**/e6 **C**‡
1. - Sf3 2.Dd6 **A**/De6 **B**/De4 **D**‡
1. - Sg3 2.Dd6 **A**/De6 **B**/Td1 **E**‡
1. - Sf4 2.Dd6 **A**/e6 **C**/De4 **D**‡
1. - hxg5 2.Dd6 **A**/e6 **C**/Td1 **E**‡
1. - Sg7 2.Dd6 **A**/De4 **D**/Td1 **E**‡
1. - Se2 2.De6 **B**/e6 **C**/De4 **D**‡
1. - Sf6 2.De6 **B**/e6 **C**/Td1 **E**‡
1. - e6 2.De6 **B**/De4 **D**/Td1 **E**‡
1. - Lxb7 2.e6 **C**/De4 **D**/Td1 **E**‡
Zyklische selektive Drohaufspaltung (bzw. Separation).

V/V (→) nennt dazu einen Zweizüger von Gerhard Maleika (Deutschland, *1951) von 1992 mit 5-fach-Drohung und Aufspaltung in zehn (!) zyklischen Kombinationen von Trialmatts (**292**).

- Droh-Lačný

→ Schedej-Zyklus (Dombro-Lačný).

- Drohpendel

Siehe unter → Pendel.

- Drohreduktion

2#: Mehrere Phasen mit abnehmender Zahl von Drohungen.

1.V_1? (2.A/B/C#)

1.V_2? (2.B/C#)

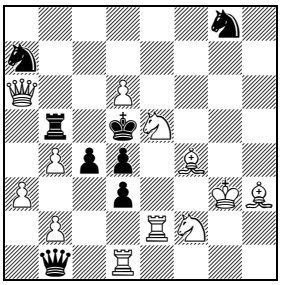
1.V_3? oder **1.S!** (2.C#)

Drohreduktion

	A,B,C
	A,B,C
	B,C

In optimaler Form wird die Idee zyklisch dargestellt, bei Klaus Förster (Deutschland, *1963) von 2014 vollständig ausdividiert (**293**):

293 Klaus Förster
Die Schwalbe 269, Oktober 2014, Nr.16064, 1. Preis



‡2
1.Se~? (2.Le6 **A**/Te5 **B**/Lg2 **C**‡) dxe2!
1.Sf3? (2.Le6 **A**/Te5 **B**‡) dxe2 2.Txd4‡; aber 1. - Tb6 **a**!
1.Sc6? (2.Lg2 **C**/Le6 **A**‡) dxe2 2.Txd4‡; aber 1. - Txb4 **b**!
1.Sg4? (2.Te5 **B**/Lg2 **C**‡) dxe2 2.Se3‡; aber 1. - c3!
1.Sxc4! (2.Le6 **A**‡)
1. - Tb6 **a**/Txb4 **b**/dxe2 2.Lg2 **C**/Te5 **B**/Se3‡
Zyklische Drohreduktion, ausdividiert.

Vollständige zyklische Drohreduktion

1.V_1? (2.A/B/C#)

1.V_2? (2.A/B#)

1.V_3? (2.B/C#)

1.V_4? (2.C/A#)

1.S! (2.A#)

Drohreduktion, zyklisch, vollständig

	A,B,C
	A,B
	B,C
	C,A
	A

Siehe auch → Bogdanov-Rytschkov-Thema.

- Droh-Reversal

→ Reversal II.

- Drohrückkehr

2#: Die Drohung der Verführung kehrt in der Lösung als Mattzug zurück (oder umgekehrt).

1.V? (2.A#)

1.S! a 2.A#

Drohrückkehr, einfach

		a
	A	
		A

Früheste Beispiele Ende 19. Jahrhundert.

- Drohvermehrung

2#: Aufgabe, in welcher jede Verführung eine Drohung mehr aufweist, in der Lösung also das Maximum. - Das Gegenteil ist die → Drohreduktion.

- Drohwechsel

- 2#: Ein beliebiger Wegzug einer weissen Figur bewirkt eine Drohung, die von Schwarz erfolgreich pariert werden kann. Im fortgesetzten Angriff durch gezielten Hinzug gibt Weiss diese Drohung auf und ersetzt sie durch eine andere.
- 3-n#: siehe → Schweizer Idee.

- Fortgesetzter Drohwechsel

2#: Ein beliebiger Angriff einer weissen Figur erzeugt eine Drohung A, kann aber widerlegt werden. Ein fortgesetzter Angriff derselben weissen Figur gibt die Drohung A auf und führt zur „verbesserten“ Drohung B, wird aber ebenfalls widerlegt. Ein nochmalig präzisierter fortgesetzter Angriff als Lösungszug verzichtet auf die Drohungen A und B und führt zur neuen Drohung C. Die verlorenen Drohmatts A und B kehren als Variantenmatts nach beliebigen Paraden zurück.

- Drohwechsel, logischer

3-N#: Siehe → Hoffmann-Thema, → Beschäftigungs-Lenkung und → Schweizer Idee (logischer Drohwechsel): Ein beliebiger Wegzug einer weissen Figur bewirkt eine Drohung, die von Schwarz erfolgreich pariert werden kann. Durch gezielten Hinzug gibt Weiss diese Drohung auf und ersetzt sie durch eine andere.

- Reziproker Drohwechsel

2#: Drohwechsel und Drohrückkehr in 4 Phasen: fortgesetzter Angriff in Verführung und Lösung mit reziproken Drohungen in der Primär- und Sekundärphase. Diagramm → Reziproker Drohwechsel.

- Drohwechselschlepper

Alte Bezeichnung für die → Schweizer Idee.

- Drohzuwachs(-lenkung)

Wurde später als → Wiener Idee benannt.

- Kurzdrohung

Die Drohung ist kürzer als das längste Abspiel.

- Irreparable Drohung

Eine Drohung, die nicht widerlegt bzw. pariert werden kann.

- Primärdrohung

Drohung 1. Grades: Drohung *vor* dem Wegzug der Verteidigungsfigur (= Verteidigung 1. Grades).

- Sekundärdrohung

Drohung 2. Grades: Drohung *nach* dem Wegzug der Verteidigungsfigur (= Verteidigung 2. Grades).

- stille Drohung

De Drohung kommt ohne Schach oder Schlag aus.

- Tertiärdrohung

Drohung 3. Grades …

- unausführbare Drohung
Drohung, die in keiner Variante ausgeführt wird, sodass geradeso gut von Zugzwang gesprochen werden könnte. Deshalb ist diese oft versteckt und wird gern übersehen, bzw. nicht angegeben, da absurd.

- virtuelle Drohung
→ *unausführbare* Drohung.

- Zyklische Drohungen
2#: 2 oder mehr weisse Drohzüge erscheinen zyklisch versetzt als Doppel- oder Mehrfachdrohung in Verführung und/oder Lösung.

1.V_1? (2.A,B#) – 1.V_2? (2.B,C#) – V_3? (2.C,A#)

oder

1.V_1? (2.A,B,C#) – 1.V_2? (2.B,C,D#)
1.V_3? (2.C,D,A#) – 1.V_4? (2.D,A,B#)

usw.

Drokam
Kombinationsfigur aus → Dromedar und → Camel.

Dromedar
0:3-Springer.

Dual (Doppelzug)
Früher auch unter dem Begriff „Teil-Nebenlösung“ bekannt.
Im Laufe der Lösung eines 2# führen zwei verschiedene Möglichkeiten für Weiss zum Matt (für mehr Züge zwei *Fortsetzungen*). Entwertet ein Problem völlig, wenn eine Hauptvariante betroffen ist. Ausnahme bildet das Thema → Fleck oder andere, bewusst darauf ausgerechnete Dualmechanismen.
Wurde schon 1931 von Brian Harley (Grossbritannien, 1883-1955) diskutiert in seinem Standardwerk „Mate in two moves“.

- bulgarische Duale
S# oder R#: Spaltet sich der Mattzug der schwarzen Partei im Selbstmatt oder Reflexmatt in (mindestens) zwei Möglichkeiten auf, spricht man von einem „bulgarischen Dual“. Es wurden Diskussionen geführt, ob es sich dabei wirklich um einen Dual handelt, wobei sich mehrheitlich die Meinung durchsetzte, dass ein solcher Dual nicht einem weissen Dual gleichzusetzen ist. Konstruktive Gründe zwingen einen Selbstmatt-Komponisten manchmal dazu, Schwarz zwei Möglichkeiten zum Mattsetzen als Antwort auf den letzten weissen Zug zu geben. – Siehe auch → *schwarzer* Dual.
Dürfte auf Petko [Andonov] Petkov (Bulgarien, 1942-2024) zurückgehen.

- Dualaufspaltung
2#: Dualmatts in der 1. Phase erscheinen in weiteren Phasen nach derselben Parade einzeln.

Dualaufspaltung

		a
		A,B
		A
		B

Droh-Aufspaltung siehe → Barnes-Thema.

- Dual Minor
Harmloser Dual, d.h. thematisch unbedeutend.

- Dual, schwarzer
S#: Der letzte weisse Zug erzwingt nicht nur ein Matt durch Schwarz, sondern lässt zwei Möglichkeiten zu. Jedenfalls wird über das Gewicht dieses Duals diskutiert seit der Ausdehnung des Gedankenguts der neudeutschen Schule auf andere Genres als des orthodoxen (Drei- und) Mehrzügers. → Selbstmatt. - Siehe auch → bulgarische Duale.

Dualvermeidung
In den Jahren 1928-1934 wurde von dem von Mihail M. Barulin angeführten russischen Komponistenzirkel das fruchtbare Gebiet der Dualvermeidungs-Thematik in die Problempraxis eingeführt.
Nach der auf einen einfachen Nenner gebrachten Definition von Hans Selb (Deutschland, *1929) unterscheiden wir:

- a) partielle und totale Dualvermeidung
- a1) Bei der partiellen DV sind entweder im Ganzen nur zwei Matts vorhanden, die abwechselnd genutzt werden können (Reziprokform), oder aber drei und mehr Matts (Zyklusform).
- a2) Bei der totalen DV hingegen können auf zwei schwarze Paraden scheinbar je zwei analoge Matts (im Ganzen also vier) erfolgen, von denen jedoch infolge zusätzlicher Schädigung nur je eines zum Ziele führt, während das analoge andere völlig aus dem Spiele bleibt.

- b) aktive und passive Dualvermeidung
Bei der *aktiven* DV verhindert Schwarz selbst das drohende Dualmatt, sodass das schwarze Spiel drei Funktionen zu erfüllen hat:
- a) Parade der Drohung
- b) Dualprovokation
- c) Dualvermeidung.

- c) paradoxe weisse Dualvermeidung
→ Keller-Paradox.

- d) passive Dualvermeidung
Albrecht: Passive - nicht an den schwarzen Zügen, sondern an den möglichen weissen Selbstbehinderungen bzw. -schädigungen scheitert das drohende Dualmatt.

- e) Pseudo-Dualvermeidung
Entspricht Schein-Dualvermeidung. Gemeint ist damit, dass trotz meist schwieriger richtiger *Mattwahl* wie bei Ektröms LK (siehe unter → *weisse* Linienkombinationen: → Ekströms Linienkombination, Grundform) eben *keine* Dualvermeidung vorliegt, worauf schon Herbert Ahues in seinem Schwalbe-Artikel zur Familie Ekström-/Bruchs Linienkombinationen (Feb. 1992) hingewiesen hat. Es fehlen die zusätzlichen für Schwarz positiven Effekte der schwarzen Themaparaden, die in jeder Dualvermeidung für den Ausschluss je einen von scheinbar zwei möglichen Mattzügen sorgen.
Nach Wieland Bruch (Deutschland, *1961) von 2015.

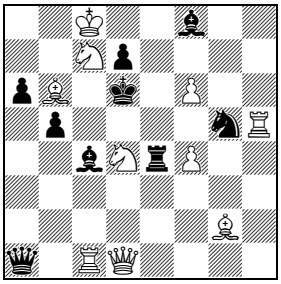
- f) zyklische Dualvermeidung
Schwarz verteidigt sich gegen die Mattdrohung und verhindert jeweils einen (oder mehrere) der dadurch möglichen weissen Mattzüge, welche nach einem anderen schwarzen Themazug wieder zyklisch erscheinen.

zyklische Dualvermeidung

		a	b	c
		A (B?)	B (C?)	C (A?)

Das 91. Thematurnier der „Schwalbe“ von 1949, und offenbar auch das 88. Thematurnier von „Probleemblad“ 1953. Laut Hermann Albrecht schuf Otto Strerath (Deutschland, 1906-1973) im Jahr 1948 das Pionierbeispiel (**294**).

294 Otto Strerath
Magyar Sakkvilág 1.12.1948, Nr.2079



‡2
1.Dg4! (2.Dxd7‡)
1. - Te6 2.Sf5 **A**‡ (2.Se8 **C**??)
1. - Le6 2.Lc5 **B**‡ (2.Sf5 **A**??)
1. - Se6 2.Se8 **C**‡ (2.Lc5 **B**??)
Zyklische Dualvermeidung.

- weitere Dualvermeidungs-Themen
z.B. → Kombinative Separation, → progressive Separation, → Rochade-Dilemma usw.

- Dualvermeidung, reziproke
Von zwei zur Auswahl stehenden Zügen geht jeweils nur der eine, der andere scheitert: z.B. 1.S! a/b 2.A! (2.B?)/B! (2.A?). Siehe z.B. → Suschkov-Thema.

- Dualvermeidungs-Effekt
In einer Phase hat eine Partei die Auswahl zwischen zwei (oder n) Zügen mit nützlichem Effekt, aber nur einer dieser Züge führt zum Erfolg, denn ein kompensatorischer Effekt schliesst die andere(n) Folge(n) aus.

- Dualvermeidungspaar
Mindestens zwei schwarze Paraden würden durch ihre Schädigungen jeweils zwei Matts zulassen, von denen aber jeweils eins durch einen kompensatorischen Effekt der Parade (z.B. Öffnung einer schwarzen Linie) verhindert wird.

Dud-Thema
[engl]. = Blindgänger, Falschgeld, faul. 2#: Eine Figur, die im Satzspiel wirksam ist, wird in der Lösung überflüssig (Nutzung eines Lösungsnachtwächters, um den Schlüssel- oder Mattwechsel-Effekt zu verstärken). → Nachtwächter.

Duell
Kampf über mehrere Züge zwischen einer weissen und einer schwarzen Figur (oder zwischen mehreren Figuren). Verschiedene Züge eines Steins werden von verschiedenen Zügen eines gegnerischen Steins beantwortet, in mehreren Phasen – oder hintereinander. Vgl. → Polen-Thema.

- Tempo-Duell
→ Tempoduell.

Duellantenschach
Der einmal gewählte Stein des Startzuges einer Partei muss auch alle folgenden Züge seiner Partei bestreiten. Ist dies nicht mehr möglich, bringt ein neuer Startzug einen neuen Duellanten ins Spiel, was Duellanten von → Solisten unterscheidet. Die Schachwirkung aller Steine bleibt normal erhalten (Normalmatt).

Duett
Zwillingsaufgaben mit thematisch zusammengehörendem Inhalt, jedoch stellungsmässig beträchtlichen Abweichungen.

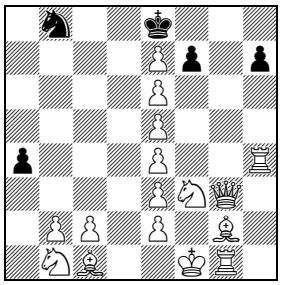
Dummy [Pawn]
= Scheinbauer. Stein, der weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten kann, da er nur Masse ist. Er selbst kann aber geschlagen werden, als Block oder Sprungbock dienen.

Duplex
Siehe unter → Zwillinge.

Duplum
Kombination einer Aufgabe mit Mattforderung bei weissem Anzug und Remisforderung bei schwarzem Anzug. Vorschlag von Gerhard Josten (Deutschland, *1938) zum 202. Thematurnier der Schwalbe.

Dupont-Idee
Retro/KBP: Keine offizielle Bezeichnung (?). - 6 Bauern gleicher Farbe kommen in möglichst wenig Zügen in einer Linie [2.-7.Reihe]) hintereinander zu stehen. Ein Schlag-Thema, bei welchem andere Schläge als diejenigen, welche zum Aufbau der Bauern-Säule dienen als sog. *unthematische* Schläge gelten (siehe → Thematical captures).
Scheint auf Nicolas Dupont (Frankreich, *1962) von 2002 zurückzugehen (**295**). Solche Ideen hat 1995 auch schon Eric Angelini (Frankreich, *19??) gezeigt, allerdings nicht in der Mitte des Brettes und mit abweichenden Forderungen.

295 Nicolas Dupont
Problemesis 27 6/2002, Nr.R, 57, 1. ehr. Erw.
J.C. Galli gewidmet

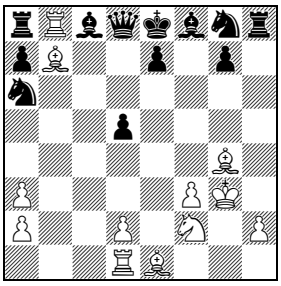


KBP in 20,5
1.h4 g5 2.hxg5 Sf6 3.gxf6 Lh6 4.fxe7 Le3 5.dxe3 b5 6.Dd6 b4 7.Dg3 b3 8.axb3 c5 9.Ta4 c4 10.bxc4 d5 11.cxd5 Le6 12.dxe6 Dd5 13.Tah4 Df3 14.gxf3 Tg8 15.Lg2 Tg4 16.Kf1 Te4 17.fxe4 a5 18.f4 a4 19.Sf3 Ta5 20.Tg1 Te5 21.fxe5
Dupont-Idee.

Dupont-Thema
Retro/KBP: Drei verschiedenartige Umwandlungen in einem Problem: je 1x Schnoebelen (→), Ceriani-Frolkin (→) und Pronkin (→).
Geht auf Nicolas Dupont (Frankreich, *1962) von 2005 zurück (**296**).

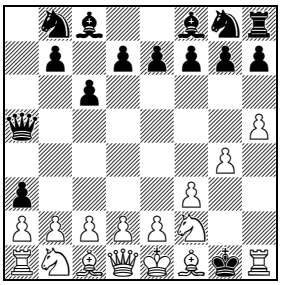
Dupont-Reitsen-Thema
Retro/KBP: Ein Stein schlägt einen gegnerischen gleicher Gangart auf dessen Ausgangsfeld und kehrt auf sein eigenes zurück um mattzusetzen.
Nicolas Dupont (Frankreich, *1962), Andrej [Mikolajewitsch] Frolkin (Ukraine, *1957) und Andrew Buchanan (Grossbritannien/ USA, *1958) im Jahr 2006 (**297**). - Rolle von Evgen [Olexandrjewitsch] Reitsen (Ukraine, *1935) unbekannt.

296 Nicolas Dupont
Die Schwalbe 213, 6/2005, Nr.12705, 3. Preis
Alain Villeneuve gewidmet



KBP in 21,0
1.c4 f5 2.c5 f4 3.c6 f3 4.cxb7 fxe2 5.bxc8L exd1L 6.Le2 h5 7.Lg4 h4 8.f3 h3 9.Kf2 hxg2 10.Sh3 g1L 11.Kg3 Lc5 12.Txd1 La3 13.bxa3 c5 14.Lb2 c4 15.Ld4 c3 16.Lf2 c2 17.Le1 cxb1L 18.Sf2 Lf5 19.Tab1 Sa6 20.Tb8 d5 21.Lb7 Lc8
Dupont-Thema.

297 Andrej Frolkin, Nicolas Dupont und Andrew Buchanan
Internet Mailing List, Dezember 2006
Ukrainischer Problemist 4, Dezember 2006
S.40-43, Nr.10



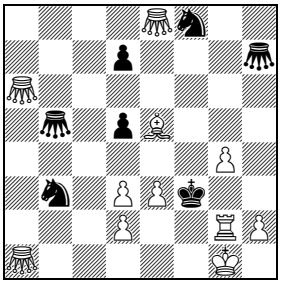
KBP in 13,5
1.h4 a5 2.h5 a4 3.Th4 a3 4.Ta4 c6 5.Txa8 Da5 6.Ta6 Kd8 7.Tb6 Kc7 8.Tb4 Kd6 9.Th4 Ke5 10.g4 Kf4 11.f3 Kg3 12.Sh3 Kh2 13.Sf2+ Kg1 14.Th1‡
Dupont-Reitsen-Thema.

Đurašević-Thema
2#: Zyklischer Wechsel von Schlüssel, Drohung und Mattzug mit derselben Parade.

1.A? (2.B#) a 2.C#
1.B! (2.C#) a 2.A#

Branislav Đurašević (Serbien, *1957) 1981 (3-fach, mit Grashüpfern [**298**]),

298 Branislav Đurašević
Mat 11-12/1981, Nr.3369, 2. ehrende Erwähnung



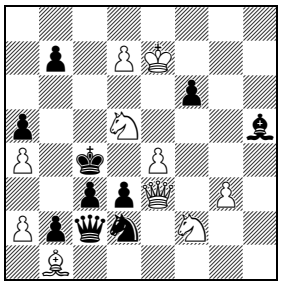
‡2 ♖=Grashüpfer
1.Gf6 **A**? (2.Lf4 **B** ‡) Gxe5 2.Tg3 **C**‡; aber 1. - Sd4!
1.Lf4 B! (2.Tg3 **C**‡) Gxe5 2.Gf6 **A**‡
Đurašević-Thema, heterodox (zyklisch).

Đurašević-Thema

		a
A	B	C
B	C	A

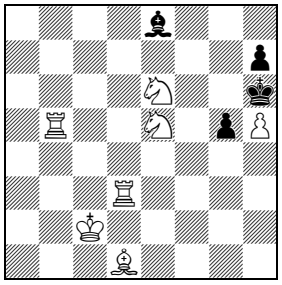
im orthodoxen 2# 1982 in orthodoxer Zwillingsform (**299**), und 1994 gelang Jacques Rotenberg, Jean-Marc Loustau und Michel Caillaud (alle Frankreich, *1956, 1958 und 1957) eine Erstdarstellung mit e.p.-Schlag in der Verführung *ohne* Zwillingsform (**300**).

299 Branislav Đurašević
Mat (Belgrad) 11-12/1982, Nr.3671



‡2 b) ♚→e5
a) **1.Sxd3 A!** (2.Sb6 **B**‡) Db3 **a** 2.Dc5 **C**‡
(1. - Dxd3/Da4 2.Lxd3/Dc5‡)
b) **1.Sb6 B!** (2.Dc5 **C**‡) Db3 **a** 2.Sxd3 **A**‡
(1. - Sb3/Sxe4/Lf7 2.Sc4/Dxe4/Sg4‡)
Đurašević-Thema in Zwillingsform.

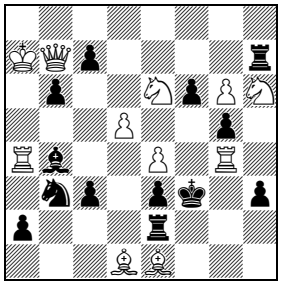
300 Jacques Rotenberg, Jean-Marc Loustau und Michel Caillaud
Phénix 2 10/1988, S.128, Spezialpreis, Vers. 12/1994



‡2
1.hxg6 e.p. **A**? (2.Th3 **B**‡) Lg6 2.Sg4 **C**‡; aber 1. - e.p.-Schlag nicht begründet!
1.Th3 B! (2.Sg4 **C**‡) Lg6 2.hxg6 **A**‡
Đurašević-Thema, orthodox, 2‡.

Im Dreizüger schaffte dieses Thema Hubert Gockel (Deutschland, *1960) 1993 als Erster (**301**).

301 Hubert Gockel
Schach 9/1993, Nr.12989, 1. Preis



‡3
1.Dc6! (2.Sxg5+ fxg5 3.Df6‡)
1. - Tf7 2.e5 **A** (3. d6 **B**‡) Ld6 **a** 3.Tg3 **C**‡
1. - Txh6 2.d6 **B** (3.Tg3 **C**‡) Lxd6 **a** 3.e5 **A**‡
(2. - Kxg4 3.Le2‡)
Đurašević-Thema 3‡.

1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#

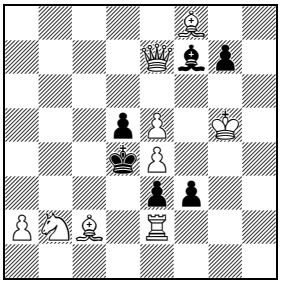
1.B! (2.C#) a/b 2.D/A#

erweiterter Đurašević

		a	b
A	B	C	D
B	C	D	A

Orthodox: Peter Gvozdják (Slowakei, *1965) 1991 (**302**). - Von → Đurašević-*Zyklus* spricht man erst in vollständiger zyklischer Form. - Vgl. auch → Spišská-Borovička-Thema.

302 Peter Gvozdják
Šachové Uměni 11/1991, Nr.8027, 1./2. Preis



‡2 b) ♗c2→c6
a) **1.e6 A!** (2.Lxg7 **B**‡)
1. - Kc3 **a**/dxe4 **b** 2.Db4 **C**/Dc5 **D**‡
b) **1.Lxg7 B!** (2.Db4 **C**‡)
1. - Kc3 **a**/dxe4 **b** 2.Dc5 **D**/e6 **A**‡
Đurašević-Thema erweitert (4-fach).

- Pseudo-Đurašević
2#: Zyklischer Wechsel von Schlüssel, Drohung und Mattzug mit unterschiedlicher Parade.

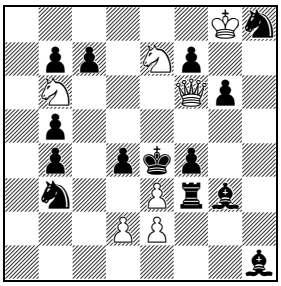
1.A (2.B#) a 2.C#

1.B (2.C#) b 2.A#

Pseudo-Đurašević

		a	b
A	B	C	
B	C		A

303 Branislav Đurašević
Liga Problemista 9-10, Mai 1981, 4. Platz



‡2 b) ♚→c5 (7+14)
a) **1.Sd7 A!** (2.De5 **B**‡) fxe3 2.d3 **C**‡
b) **1.d3 C!** (2.Sd7 **A**‡) cxb6 2.De5 **B**‡
Pseudo-Đurašević.

Đurašević 3x3

		a	b	c
A	B	C		
B	C		A	
C	A			B

Branislav Đurašević (Serbien, *1957) 1981 (**303**).
- Đurašević-Zyklus
Đurašević-Thema in vollständiger, 3-phasiger Form:

1.A? (2.B#) a 2.C#

1.B? (2.C#) a 2.A#

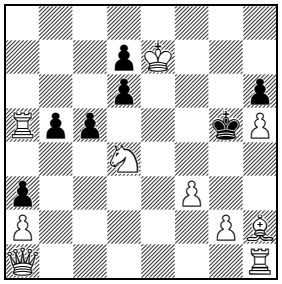
1.C! (2.A#) a 2.B#

Đurašević-Zyklus

		a
A	B	C
B	C	A
C	A	B

Enthalten ist darin das → Ukraine-Thema.
Peter Gvozdják (Slowakei, *1965) im Jahr 1991 (**304**).

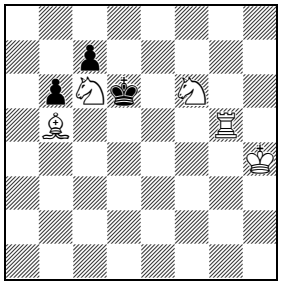
304 Peter Gozdják
Pat a Mat 14 12/1991, Nr.31
Spezielle ehrende Erwähnung 1991/92



‡2 b) ♚→b4, ♖h1→a8
c) ♚→c7, ♖h1→h8
a) **1.Lxd6 A!** (2.Dc1 **B**‡) cxd4 **a** 2.Txb5 **C**‡
(1. - b4 2.Txc5‡)
b) **1.Dc1 B!** (2.Txb5 **C**‡) cxd4 **a** 2.Lxd6 **A**‡
c) **1.Txb5 C!** (2.Lxd6 **A**‡) cxd4 **a** 2.Dc1 **B**‡
Đurašević-Zyklus (wie 298).

Durbar-Thema
Sidler: „Alle weissen Züge vom ersten bis zum Mattzug werden vom weissen König ausgeführt."
In der → TSS wird darauf hingewiesen, dass in *beiden* Parteien nur die Könige ziehen, wie die Erstdarstellung von B. von Salpius (Daten?) von 1848 zeigt (**305**), welche *vier Züge* enthält. - In der Originalquelle gibt es keinen Hinweis auf eine Definition.

305 B. von Salpius
(Deutsche) Schachzeitung 1848, S.385, Nr.CLXVIII

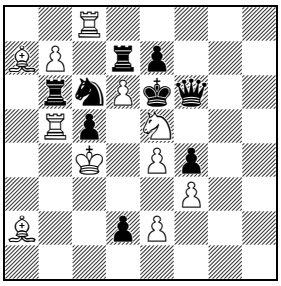


‡4
1.Kh5! Ke6 2.Kg6 Kd6 3.Kf5 Kc5 4.Ke6‡
Durbar-Thema.

Die Herkunft des Namens ist nicht bekannt.
Offensichtlich ist, dass hier *auch der schwarze König* zieht (ziehen muss?). Verwandt mit dem → Kreuzfahrer-Thema, dem → Amazonen-Thema und der → Schwalbe.

- Abzugschach-Durbar
Nur ein Jahr später als Salpius, also 1849, realisierte Lionel Kieseritzky (Russland, 1806-1853) dieses Thema mit 4 Abzugschachs (**306**) des weissen Königs.

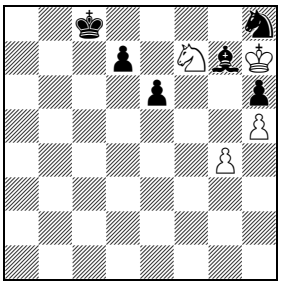
306 Lionel Kieseritzky
The Illustrated London News 12.5. 1849, Nr.277



‡4
1.Kxc5+! Kxe5 2.Kxb6+ Kd4 (2. - Kxd6 3.Tc6‡)
3.Kxc6+ Kc3 4.Kxd7‡
Abzugschach-Durbar.

- Super-Durbar
Bei beiden Parteien ziehen nur die Könige.
Luigi Vitale (Italien, 1924-2003) brachte es 1997 auf 5 Züge (**307**). - Die Idee, dass beide Könige ziehen, war ja schon bei Salpius vorhanden und ist deshalb keine Steigerung!

307 Luigi Vitale
Phénix 54 1997, Nr.2672



H‡5 Madrasi
1.Kd8! Kxg7 (der ♘f7 ist paralysiert) 2.Ke7 Kxh6
3.Kf6 Kh7 4.Kg5 Kg8 5.Kh6 Kxh8‡
Super-Durbar, Beispiel.

Dwindler
→ Schrumpfer.

Dynamoschach
Es gibt keine Schlagfälle, stattdessen kann ein Stein angesaugt oder weggestossen werden, wobei der saugende bzw. stossende Stein stehenbleibt oder gemäss seiner Gangart in die Saug- bzw. Stossrichtung mitzieht. Langschrittige Steine saugen bzw. stossen beliebig weit auf den ihnen zugänglichen Bahnen, kurzschrittige nur einschrittig; dabei kann immer nur ein einzelner - eigener oder gegnerischer - Stein und nicht durch eine Verstellung hindurch, wohl aber über den Brettrand hinaus gesaugt bzw. gestossen werden und ein Stein auch selbst über den Brettrand hinaus (mit-)ziehen und verschwinden. Matt ist eine Partei, wenn sie nicht verhindern kann, dass ihr König im nächsten Gegenzug vom Brett gesaugt bzw. gestossen wird. Bauern können auch, dabei umwandelnd, auf ihre Umwandlungsreihe gesaugt bzw. gestossen werden.

- Andernacher Dynamoschach
Befördert ein Stein (ausser dem König) einen gegnerischen Stein über den Brettrand, so wechselt der Verursacher die Farbe.

- Bereinigtes Dynamoschach
Spielart des Dynamoschachs, bei dem orthodoxe Züge illegal sind. Falls es zu „Zweideutigkeiten“ kommt, falls also ein Zug sowohl orthodox als auch mit Dynamoeffekt denkbar ist, gilt der Zug dennoch als legal. Sollen solche Zweideutigkeiten gleichfalls illegal sein, liegt → *Bowdlerisiertes* Dynamoschach (s. unten) vor.

- Bowdlerisiertes Dynamoschach
Verschärfte Form des Bereinigten Dynamoschachs, in der auch zweideutige Züge (orthodox oder mit Dynamoeffekt) illegal sind.

E

Earthquake Chess
Das Schachbrett ist in zwei Hälften geteilt, die entweder vertikal oder horizontal zueinander verschoben sind.

Echangeur
Stein, der vom Gegner nicht geschlagen werden kann und auch selbst nicht schlagen kann. Als Zug kann er mit einem Stein der eigenen Partei, von dem er beobachtet wird, Platz tauschen. Es sind weisser, schwarzer oder neutraler Echangeur möglich, der neutrale Echangeur kann mit weissen, schwarzen oder neutralen Steinen Platz tauschen.

Echec et Pat
= Check-stalemate = Zat: Ziel ist eine Mattstellung, in der es eigentlich zum Königsschlag genau deshalb nicht mehr kommen kann, weil die Matt gesetzte Partei keinen einzigen figurengangartengemässen Zug mehr hat (selbst wenn man das Selbstschachverbot ausser Acht liesse).

Echecs alphabétiques
Es muss – bei Weiss und bei Schwarz – immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge**:** a1, a2, …, a8, b1, b2, …, h7, h8). Das Parieren von Schachgeboten ist allerdings vorrangig. Die Schachgebotswirkung der Steine ist normal. - Bei Echecs alphabétiques inverses muss immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der letzte ist.

Echecs Annéciens
Wie jene Form des → Doppelzugschachs, bei der bis zum Königsschlagen gespielt wird, aber es darf immer nur ein einziger Stein ziehen. Kann ein Stein nur einen einzigen Zug ausführen, kann er überhaupt nicht ziehen. Nullzüge sind nicht erlaubt.

Echecs Antiprises
Bei einem Schlagfall verschwindet nur der schlagende Stein vom Brett, das Schlagopfer bleibt auf seinem Feld stehen. Dies gilt auch für Königsschläge; die Wirkung gegenüber Königen ist allerdings normal. Doppelbauern können nicht legal entstehen. In Verbindung mit → Circe gilt, dass Bauern, die auf die Umwandlungsreihe schlagen, als Umwandlungsfigur wiedergeboren werden.

Echecs à Promotions Consécutives
Der erste Bauer jeder Partei, der zur Umwandlung gelangt, muss sich in Dame umwandeln, der zweite in Turm, der dritte in Läufer, der vierte in Springer, der fünfte in Dame usw.

Echecs aux Couples
König und Dame sind ein Pärchen; es genügt, einen von beiden mattzusetzen.

Echecs Avec Suicides
→ Eliminationsschach.

Echecs Bicolores
Alle Steine sind in Bezug auf die Wirkung gegenüber den Königen zweifarbig; eigene Steine dürfen nicht geschlagen werden.

Echecs Central
Ein Stein zieht und wirkt nur dann, wenn sein Standfeld von seinem eigenen König → beobachtet wird oder wenn sein Standfeld von einem Stein eigener Farbe beobachtet wird, der wiederum von seinem König beobachtet wird, oder … mit beliebig langen Ketten der leichfarbigen Beobachtung, an deren Anfang aber immer der eigene König stehen muss.

Echecs Cocap
Stein A (ausser König) kann Stein B (ausser König) nur schlagen, falls dieser ihn bedroht.

Echecs Déplaceurs de Vivants
Entspricht → Kannibalen-Supercirce. Neben den orthodoxen Schlägen können also auch eigene Steine geschlagen und supercircegemäss wiedergeboren werden. (Wohl keine → Wiedergeburt bei normalen Schlägen.) Bauern dürfen weder auf der 1. noch auf der 8. Reihe wiedergeboren werden. Es ist nicht möglich, mit der Rochade zugleich einen (oder gar zwei) gleichfarbige(n) Stein(e) zu schlagen. Auch der eigene König kann geschlagen und wiedergeboren werden. Soll der König nicht eingeschlossen sein, ist dies anzumerken (Les Echecs déplaceurs de vivants rex exclusiv): Könige dürfen dann weder von eigenen Steinen geschlagen (und wiedergeboren) werden noch eigene Steine schlagen. Les Echecs déplaceurs de vivants rex semi-exclusiv: Könige dürfen nicht von eigenen Steinen geschlagen (und wiedergeboren), aber sie selbst dürfen eigene Steine schlagen.

- Echecs Déplaceurs de Vivants Rex Exclusiv
Eine Unterform von Echecs déplaceurs de vivants, für das gilt: Entspricht → Kannibalen-Supercirce. Neben den orthodoxen Schlägen können also auch eigene Steine geschlagen und supercircegemäss wiedergeboren werden. (Wohl keine Wiedergeburt bei normalen Schlägen.) Bauern dürfen weder auf der 1. noch auf der 8. Reihe wiedergeboren werden. Es ist nicht möglich, mit der Rochade zugleich einen (oder gar zwei) gleichfarbige(n) Stein(e) zu schlagen. Auch der eigene König kann geschlagen und wiedergeboren werden. Soll der König nicht eingeschlossen sein, ist dies anzumerken (Les Echecs déplaceurs de vivants rex exclusiv): Könige dürfen dann weder von eigenen Steinen geschlagen (und wiedergeboren) werden noch eigene Steine schlagen. Les Echecs déplaceurs de vivants rex semi-exclusiv: Könige dürfen nicht von eigenen Steinen geschlagen (und wiedergeboren), aber sie selbst dürfen eigene Steine schlagen.

Echecs Devoyés
= Fehlleitungsschach. Jeder Stein ist eine Pièce devoyé. Er zieht normal (orthodox) und schlägt ähnlich wie eine → Heuschrecke durch Überspringen eines Bockes, der dabei geschlagen wird, auf ein leeres Feld. Der Schlagtäter stellt sich nach dem Schlagfall auf ein beliebiges, dem geschlagenen Stein benachbartes Feld. (Also eine Art Mischung von → marinen Steinen und → Margarete.) Beispiel: Springer dévoyé a1, gegnerischer Bock b3: Normaler Springerzug nach c2; Schlag auf b3 mit Bewegung nach a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2 oder b2.

Echecs Double Contact
Es gibt keine orthodoxen Schläge; Steine werden geschlagen, indem eines ihrer Nachbarfelder betreten wird. Dies erfolgt offenbar nur, wenn der zu schlagende Stein dann mehr gegnerische als eigene Steine auf Nachbarfeldern hat. Es gibt auch → Kamikazezüge.

Echecs Emancipés
= Emanzipierte Steine (→).

Echec et Pat
Ziel ist eine Mattstellung, in der es eigentlich zum Königsschlag genau deshalb nicht mehr kommen kann, weil die mattgesetzte Partei keinen einzigen figurengangartengemässen Zug mehr hat (selbst wenn man das Selbstschachverbot ausser Acht liesse).

Echecs Fantômes
Ein geschlagener Stein verbleibt als „Phantom“ auf seinem Schlagfeld und erscheint wieder, wenn der geschlagene Steine weggezogen hat; danach kann er vom Gegner nicht mehr geschlagen werden.

Echecs Generalisés
Alle Steine dürfen wie Könige nicht in einen Angriff hineinziehen. Ein angegriffener Stein muss sofort wegziehen, ohne einen anderen Stein einem Angriff auszusetzen. Kann er dies nicht, wird er noch als Teil des eben vorangegangenen gegnerischen Zuges vom Brett entfernt (dadurch ist das Auslösen von Kettenreaktionen möglich). Es gibt keinen Schlagfall im herkömmlichen Sinn. Sind zwei (oder mehr) gleichfarbige Steine simultan angegriffen, verschwinden beide (alle) vom Brett.

Échecs Insatiables
Ein schlagender Stein darf und muss als Teil des Schlagzuges sofort noch einmal ziehen. Kettenwirkungen sind möglich (also mehrere Schläge innerhalb eines Zuges). Es ergibt sich aus der Pflicht zu anschliessenden Zug, dass der letzte Teilzug nichtschlagend sein muss. Gibt es keinen solchen schlagfreien Zug, ist der gesamte Zug illegal. Fernschachs sind möglich, wenn eines der Schlagopfer einer Schlagkette der gegnerische König ist. Auf diese Weise kann auch ein König dem anderen direkt Schach bieten. Innerhalb einer Schlagserie darf der eigene König zwischenzeitlich „ins Schach geraten“ - nur das Gesamtresultat aller Zugteile zählt.

Echecs Marseillais
→ Doppelzug-Schach.

Echecs Mulhousiens
Eine Form des Doppelzugschachs. Dabei ist der erste Teilzug einer Partei nur dann legal, wenn im zweiten Teilzug ein anderer Stein derselben Partei das vom ersten Stein im ersten Teilzug verlassene Feld betreten kann (er muss dies dann auch tun).

Echecs Orgiaques
Kombination aus → Echecs Reproducteurs und → Echecs Prolifiques. Ein Offizier, der auf dem Nachbarfeld eines Offiziers steht, hinterlässt bei Wegzug - falls legal - einen Bauern der Farbe dieses anderen Offiziers. Steht er neben einem eigenen und einem gegnerischen Offizier (oder neben einem neutralen Offizier), hinterlässt er einen neutralen Bauern.

Echecs Pousse-Pousse
= Stossschach. Trifft ein ziehender Stein auf einen anderen Stein der eigenen Farbe, so stösst er diesen in Zugrichtung weiter. Kettenreaktionen sind möglich, bis eine Figur den Brettrand erreicht. Steht dort am Rand bereits ein Stein, ist der Zug illegal.

Echecs Prolifiques
Wie → Echecs Sentinelles Angevines en Pion adverse, aber mit der zusätzlichen Bedingung, dass nur solche Offiziere Bauern hinterlassen, die auf dem Nachbarfeld eines gegnerischen Steins (wohl: Offiziers) stehen.

Echecs renforcés
= Circe shogi (→ Circe).

Echecs Reproducteurs
Wie Echecs → Sentinelles Angevines, aber mit der zusätzlichen Bedingung, dass nur solche Offiziere Bauern hinterlassen, die auf dem Nachbarfeld eines anderen eigenen Steins (wohl: Offiziers) stehen.

Echecs Réserve
Es gibt zwei zusätzliche Zugmöglichkeiten:
- a) Es darf (als Zug) ein Stein der eigenen Partei vom Brett entfernt werden, der damit als Reservestein deklariert wird.
- b) Ein solcher Reservestein darf (als Zug) auf ein leeres Feld eingesetzt werden; Bauern dürfen nicht auf die eigene Figurengrundreihe gesetzt werden, wohl aber auch die Umwandlungsreihe (dabei umwandelnd).

Echecs Sauvages
= Berserkerschach. Nach einem Zug einer Partei werden noch als Teil dieses Zuges alle Steine derselben Partei (einschliesslich des Zugsteines), die en prise stehen, vom Brett entfernt. Ein Stein, der vom gegnerischen König bedroht ist, wird nicht entfernt, wenn der König ihn im orthodoxen Schach nicht schlagen könnte (weil er gedeckt ist). Ein Zug, der zu einer solchen Steinentfernung führen würde, dass der eigene König in ein Schach geriete, ist natürlich illegal; dadurch sind Märchenpatts und Märchenmatts möglich. Es ist illegal, ein Schachgebot durch Dazwischenstellen eines anderen Steines zu parieren, da dieser sofort wieder entfernt werden müsste. Gibt eine gefesselte Figur Schach, ist ein Dazwischenstellen aber logischerweise möglich.

Echecs Savoyards
Wie → Doppelzugschach, aber zusätzlich müssen beide Teilzüge einer ziehenden Partei von demselben Stein ausgeführt werden, wobei die Rochade als Königszug gilt. Bauer und eventuelle Umwandlungsfigur zählen als derselbe Stein. Kann ein Stein nur einen einzigen Zug ausführen, kann er überhaupt nicht ziehen. Nullzüge sind nicht erlaubt.

Echecs Sentinelles
Jede Figur (ausser Bauern) hinterlässt beim Ziehen oder Schlagen auf einem Feld, welches sie verlässt, einen Bauern der eigenen Farbe. Es gibt zwei Ausnahmen: auf der ersten und achten Reihe werden keine Bauern hinterlassen. Und wenn von der eigenen Farbe bereits acht Bauern auf dem Brett stehen, wird ebenfalls kein Bauer hinterlassen.
Etliche Abarten, z.B.:
- Échecs Sentinelles Croissantes
Der nächste Stein der Kette B-S-L-T-D-K-Märchenstein-B …wird wiedergeboren.
- Échecs Sentinelles Croissantes
Der nächste Stein der Kette K-D-T-L-S-B-Märchenstein-K … wird wiedergeboren.

Echecs Talion
Schwarz muss einen Talion-Zug ausführen, wenn möglich (ansonsten hat er die freie Wahl). Ein Talion-Zug ist ein Zug, der folgende beiden Bedingungen zugleich erfüllt:
- a) Er wird von einem vom Gegner angegriffenen Stein ausgeführt, d. h. entweder von einem en prise stehenden Stein oder von einem im Schach stehenden König.
- b) Der ziehende Stein greift einen gegnerischen Stein an (egal ob dieser vorher schon angegriffen war oder nicht).
- Echecs Double Talion
Die Verpflichtung, einen Talion-Zug auszuführen, wenn möglich (ansonsten freie Zugwahl), gilt für Schwarz und Weiss.

Echecs Tamponneurs
→ Pufferschach.

Echecs Torpillées
Ein Stein verschwindet in dem Augenblick vom Brett, in dem er von zwei (oder mehr) gegnerischen Steinen angegriffen ist, die ihn schlagen könnten.

Echecs Tremplins à √ x
= Sprungschanzenschach.

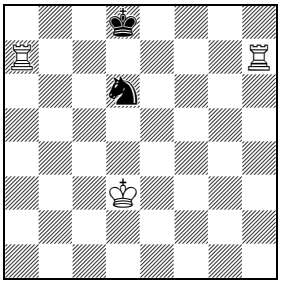
Echecs Un
Jeder Stein darf nur einmal ziehen. Umwandlungssteine gelten als neu und dürfen auch einmal ziehen; Rochade gilt als Königszug, der Turm darf noch einmal ziehen. Auch nach einem Zug bleibt die Wirkung auf den gegnerischen König erhalten.

Echecs Unicaptures
Ein Stein (einschliesslich König) darf nur dann geschlagen werden, wenn er nur von einem gegnerischen Stein angegriffen ist (genauer: wenn er nur auf eine Art und Weise geschlagen werden kann). Ein König steht nur dann im Schach, wenn er nur in einem einzigen Schach steht.

Echo
Vorgänge auf dem Schachbrett geschehen durch eine Symmetrieoperation (Spiegelung an Achse oder Punkt, oder Verschiebung) verändert an einer anderen Stelle des Schachbretts. Im weiteren Sinn muss keine genaue Symmetrie vorliegen. Es werden z.B. durch Spiegelungen an einer geeigneten geraden Orthogonalen in Diagonalen übergeführt (→ ODT), daher kann auch ein Echo von orthogonalen zu diagonalen Vorgängen auf dem Schachbrett entstehen.

Echomatt
Wiederholung eines Mattbildes auf einer anderen Stelle des Brettes. Entsteht das Echomatt durch Drehung um eine Achse oder einen Punkt, haben wir ein Achsen- bzw. Punkt-Echo, durch Verschiebung ein → *Reihen*-Echo.
Bereits im Manuskript des → „Bonus Socius“ von 1266 (in Florenz afbewahrt) bekannt (**308**). Das Beispiel wird dort als eines von 192 Stammproblemen bezeichnet. - Mit den alten Figuren zeigte Al Adli (Daten?) bereits um 946 Echomatts.
- Achsenecho
Echomatts, die ähnlich sind durch die Spiegelung an einer Brett-Achse. - Beispiel unter → Epaulettenmatt.

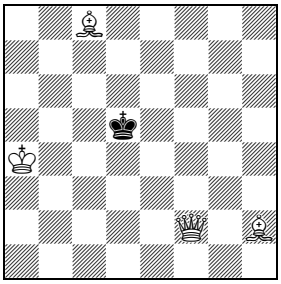
308 Bonus Socius Ende 13. Jh. (1266?), Nr.10 (in typis)



‡2
1.Thg7! (Zugzwang)
1. - Kc8/Ke8 2.Ta8/Tg8‡
1. - Sc8/Se8 2.Tg8/Ta8‡
1. - Sb7/Sf7 2.Ta8/Tg8‡
Echomatt, 3-paarig in Tanagraform.

- Chamäleon-Echo
Farbwechsel-Echo: Echomatts mit verschiedenfarbigen Mattfeldern.
Ein frühes zweizügiges Beispiel schuf Charles [Lewis] Fitch (USA, 1845-1930) 1876 (**309**), das andere Komponisten ‚wieder entdeckten' oder zu eigenen Aufgaben, z.B. dreizügigen Miniaturen anregte.

309 Charles Lewis Fitch
Cleveland Leader 7.12.1876, Nr.26



‡2
1.Kb4/Df4/De3? Ke4/Kc5/Kc6!
1.Lg1! (Zugzwang) Kd,c6/Ke5,c4/Ke4
2.Dc5/Dd4/Df5‡
Chamäleon-Echo, (2‡), auch Beispiel für → Mattnetz.

- Hilfsecho
Schwarz zieht an und hilft dem Weissen, eine Echostellung zur Diagrammstellung zu erreichen. Eine Echostellung ist durch Verschiebung, Drehung und/ oder Spiegelung im euklidisch-geometrischen Sinne aus der ursprünglichen Stellung erzeugbar; Farbe und Gangart der betreffenden Steine müssen analog sein. Ein „Null-Echo", also dieselbe Stellung, zählt nicht als Echostellung.
- Null-Echo
Siehe unter → (Hilfs-)Echo.
- Polar-Echo
Echo am unteren und oberen Brettrand.
- Punktecho
Echomatts, die ähnlich sind durch die Spiegelung an einem Punkt auf dem Brett.
- Reihenecho
Echomatts, die auf verschiedenen Reihen des Bretts stattfinden.
- schiefes Echo
Zwei Matts, welche sich in orthogonal-diagonaler Analogie entsprechen. - Siehe dazu → ODT.

Echo-Kombinationen
Nachahmung (→) der Strategie.

Echo-Parameter
Dasselbe Mattbild taucht in mehreren Varianten auf, aber jeweils an eine andere Stelle des Bretts verschoben. Wechseln dabei die Feldfarben, bezeichnet man das als → *Chamäleon*-Echo.
Angegeben wird die geometrische Entfernung zwischen den Echos. Beispiel: ECHO (16) Das Echo ist um die geometrische Entfernung 16 verschoben (z.B. e3 nach e7).

Echospiel
Analoge Varianten. - Beispiel siehe unter → *Halb*-Batterie.

Echostaffel
Dasselbe Motiv tritt in demselben Abspiel mehrfach nacheinander auf.

Echo, weiss-schwarzes
Teile des weissen und schwarzen Spiels entsprechen sich. Die Entsprechung kann strategisch oder formal sein. Spiel-Echo: Geometrisch analoge Vorgänge an verschiedenen Stellen des Bretts in parallelen Varianten. - Siehe auch weiter oben → *Chamäleon*-Echo.

Echowendungen
Wiederholt sich eine Stellung in der ein Manöver mit räumlicher Verschiebung stattfindet, sprechen wir von Stellungsecho bzw. Echowendungen.

Echo-Zug
→ Nachahmungszug.

Echternacher
Giraffe (1:4-Springer) + 1:7-Springer.

Echt-Neutraler Stein
Siehe unter → Neutrale Steine.

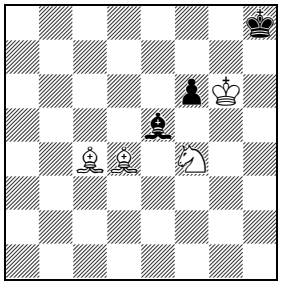
Eckangreifer
Wie → Angreifer, nur muss der Angriff auf den zuletzt gezogenen Stein von einem Eckfeld aus erfolgen.

Eckenwolf
Kann sich nur auf den 4 Brett-Ecken aufhalten.
Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) im „Hundstagewettbewerb" der von ihm herausgegebenen Zeitschrift „K-Post" 7/2003.

Eck zu Eck
Siehe unter → Coin à coin.

Eckzug
Zug einer weissen Figur in eine Ecke. Am Pointiertesten erscheint derjenige des Läufers, da er am längsten ist.

310 William A. Shinkman
The Elmira Telegram 21.3.1883



‡3
1.La1! (Zugzwang) Lxa1 2.Kh6! ~ 3.Sg6‡
(1. - Lb2, Lc3, Ld4 2.Kh6 Lc1, Ld2, Le3 3.Lxf6‡)
Eckzug des weissen Läufers: die Lenkung des schwarzen Läufers in die Ecke vehindert die Fesselung des weissen Springers.

Ein sehr frühes Beispiel mit intelligenter Begründung stammt von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1883 (**310**). - Ein anderes Beispiel findet sich unter → *Vermiedene* Opposition.

Ecric
(Umkehrung von → Circe). Ein Stein darf nicht geschlagen werden, wenn er unter Circeregeln tatsächlich wiedergeboren würde.

Edge chess
Nur solche Züge sind erlaubt, die am Rand enden, die vom Rand ausgehen oder die von Randfeld zu Randfeld führen.

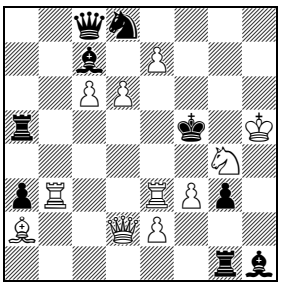
Edgecheckless
Steine am Brettrand können nicht schlagen (also auch nicht Schach bieten).

Edgehog
→ Randschwein.

Effekt
Vergleicht man die Stellungen und das in ihnen mögliche spätere Spiel nach und (gedanklich) vor Ausführung des Zugs oder Manövers, so sind in der neuen Stellung nach Ausführung des Zugs oder Manövers gewisse spätere zusätzliche Zugsmöglichkeiten vorhanden, andere aber verschwunden.

Effekt-Korrespondenz
2#: Verschiedene Züge in Verführung und Lösung haben gleiche Schädigungseffekte, welche Weiss im Mattzug nutzt.
Bei *weiss-schwarzer* Effekt-Korrespondenz erlauben weisse Selbstschädigungen im Erstzug (z.B. Block, Entfesselung, Linienverstellung) Widerlegungen mit analogen schwarzen Schädigungen, die nicht genutzt werden können.
Beispiel von Lars [Aksglaede] (wahrscheinlich Larsen; Dänemark, *1919) von 1979 (**311**).

311 Lars Aksglaede* (Larsen?)
Sinfonie Scacchistiche 56 4-6/1979, Nr.2974



‡2
Satz: 1. - Kf4+ 2.Te5‡ 1. e8D? De6!
1.Te6! (2.Tf6‡) Kxe6+ 2.Tb5‡
(1. - Dxe6/Sxe6/Lxf3 2.Dg5/e4/Txf3‡)
Effekt-Korrespondenz mit indirekter Kreuzschach-Batterie. - * Pseudonym?

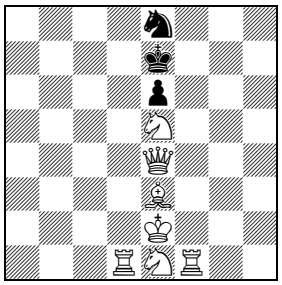
Effekt-Wechselzyklus
Siehe unter→ Zyklus.

Egalitaire
Beide Parteien haben genau das gleiche Material, und dieser egalitäre Status muss auch unter allen Umständen beibehalten werden. Es gibt zwei Sonderfälle:
- a) Schlagfall: Wenn Partei A einen Stein x von Partei B schlägt, muss A einen Stein der Art x (stehen mehrere zur Verfügung, hat A freie Wahl) als Teil des Zuges eliminieren.
- b) Umwandlung: Bauern wandeln sich (nur) in neutrale Steine um. Wenn Partei A umandelt, wird als Teil des Zuges ein Bauer der Partei B eliminiert (Partei A entscheidet, welcher).

Ehn / Kastner
„Schachkompositionen“ von 2013 ist ein über 450-seitiges Buch aus der Feder des (u.v.a.m.) Schach-Historikers Michael Ehn (*1960) und Hugo Kastner (*1952), der u.a. Schach an einem Wiener Gymnasium unterrichtet. Ein Buch, ideal als Einstiegsdroge für Neugierige.

Ehrensäule
Bedingungs-Aufgabe mit symmetrischer Stellung und 4 verschiedenen Forderungen von N.D. Nathan (Anonymus aus Deutschland, ??-1864) von 1851, Adolf Andersen (siehe z.B. → Anderssenmatt), dem Sieger des Schachturniers zu London 1851 gewidmet (**312**).

312 N.D. Nathan
Sissa 1851, Vol. 5/Schachzeitung 8/1851, Nr.359
„Ehrensäule“ für Adolf Anderssen



b) S‡16 durch den ♞ (und andere Forderungen)
1.Lg5+! Sf6 2.Dg6 Kf8 3.Lc1! Ke7 4.Sc6+ Kf8 5.Sg2 e5 6.Sh4 e4 7.Lb2 e3 8.Sce5 Ke7 9.La3+! (deswegen die asymmetrische Lösung!) Ke6 10.Df7+ Kxe5 11.Ld6+ Ke4 12.Db7+ Sd5 13.Ke1 e2 14.Dh7+Ke3 15.Lf4+ Sxf4 16.Sg2+ Sxg2‡
Ehrensäule. (NL in 11 Zügen)

Die 4 Forderungen lauten:
- a) S#14,
- b) siehe Diagramm mit asymmetrischer Lösung,
- c) S#16 mit dem sBe6 auf e1,
- d) S#18 mit dem sSe8 auf e1.

Ein ähnliches Diagramm findet man unter → Obelisk.

Eichhörnchen
= Zenturio. 2:0+2:1+2:2-Springer, bzw. Springer+ Dabbaba+Alfil.

Eiffelschach
Wie → Madrasi, aber mit verschobenen → Paralyse-Effekten: D>B>S>L>T>D>…, also paralysiert der L den T (bei entsprechender Beobachtung), der T die D usw. - Die jeweils niedriger eingestufte Figur paralysiert die nächsthöhere des Gegners (→ Werteskala der Figuren). Am Ende paralysiert dann die Dame wieder den Bauern.
Ein Vorschlag von Petko [Andonov] Petkov (Bulgarien, 1942-2024).

Eigenmatt
Eine Partei darf mit ihrem Schlusszug unter Aufhebung des Selbstschachverbotes eine Stellung herbeiführen, in der sie matt stünde, hätte der Gegner zuletzt gezogen.

Eigenpatt
Eine Partei führt eine Stellung herbei, in der sie – wäre sie erneut am Zug – patt stünde.

Eigen-Perpetuum Mobile in n Zügen
Schwarz zieht und setzt (spätestens) im n-ten Serienzug ein → Perpetuum Mobile aus eigenen Steinen in Gang.

Eile mit Weile
→ Festina lente.

Einbahnschach
= One-way Chess. Kein Stein darf in die Richtung ziehen, aus der er in seinem letzten Zug kam.

Eindeutige Beweispartie
→ Beweispartie (KBP).

Einengung (einer Figur) *
Im Schachproblem zu beobachtende Zurückdrängung folgender Art.:
Die verteidigende Themafigur (Langschrittler) wird vom gleichschrittigen Kontrahenten gefesselt (und umgekehrt). Durch sukzessive Annäherung, oftmals mithilfe von Tempospielen, zwingt der Angreifer den gefesselten Verteidiger diesen zu schlagen (z.B. häufig im Selbstmatt).
Am geeignetsten scheint hierfür der Ausdruck „konsekutive → Abdrängung durch Einengung". Diese Idee erhielt den Namen → Broecker-Matrix. - Siehe auch → Turmschleife. Verwandt ist auch die → Trapezquetsche.
* Hier vorgeschlagener Begriff. Im Partieschach wird auch etwa von → Einschnürung gesprochen.

Einfärbeproblem
Eine (Retro-)Aufgabe, in der alle Steine weiss gefärbt sind mit der Forderung: Färbe die Steine! Es muss also herausgefunden werden, welche Steine schwarz gefärbt werden müssen.

einfügen
eines Steins. – Rekord-Thema: auf wievielen Feldern erfüllt der Stein die Forderung?

Einhorn
1:1:1-Reiter (im → Raumschach).

Einschnürung
Studie/Partie: Ausdruck für zunehmende Eingrenzung des Wirkungskreises einer Figur. - Siehe auch → Einengung.

Einsperrung
Einsperrung bedeutet immer auch → Aussperrung: → kritische/antikritische Lenkung eines schwarzen Langschrittlers und Sperre durch einen Stein eigener Farbe zur Ausschaltung der Wirkungskraft des Langschrittlers. - Eine Ausnahme besteht dann, wenn die Einsperrung lediglich den Zweck des Zugzwangs verfolgt (um z.B. den andersfarbigen Sperrstein schlagen zu müssen). - Vgl. → Seeberger.

Einsteinschach
„Ein zentrales Element aus Einsteins Theorien ist die Äquivalenz von Energie und Masse.gemäss der Formel $e=mc^2$. Die französischen Komponisten Roméo Bédoni (*1927) und Jean Zeller (1909-2002) ersannen daraus Anfang der 1980er-Jahre eine Märchenbedingung, indem sie Energie als Zugkraft umdeuteten:
- 1. In einem Schlagzug wird der Schlagende um eine Stufe (B→S→L→T→D) befördert.
- 2. In einem Nichtschlagzug wird der Ziehende um eine Stufe degradiert.
- 3. Königs-Züge Schlagzüge durch die Dame und Nichtschlagzüge durch Bauern führen demnach weder zu einer Beförderung noch zu einer Degradierung.
- 4. Es gibt keine Bauern-Umwandlung; ein Bauer, der auf die orthodoxe Umwandlungsreihe seiner Partei zieht, bleibt dort unbeweglich, aber schlagbar, stehen.
- 5. Wenn ein Springer ohne Schlag auf die eigene Grundreihe zieht, entsteht ein Bauer, der von dort aus das Recht zum Einfach-, Doppel- oder Tripelschritt hat.
- 6. Bauern, welche von der Grundreihe aus einen Doppel- oder Tripelschritt ausführen, können durch einen gegnerischen Bauer im folgenden Zug en passant geschlagen werden." (Reto Aschwanden [Schweiz, *1974] in „idee & form" 87, 2005, S.2699)

- Absteigender Einstein-Brettrand
Jeder Stein (ausser König), der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges à la → Einsteinschach gemäss der Kette D→ T→ L→ S→ B→ B... verwandelt.

- Anti-Einsteinschach
Wie Einsteinschach, jedoch wechselt nur ein schlagender Stein seine Zug- und Wirkungskraft.

- Reverses Einsteinschach
Wie Einsteinschach, aber mit vertauschten Skalen für nichtschlagende/schlagende Züge.

Einsteller
Schwarz muss in den Schlagbereich des zuletzt gezogenen weissen Steines hineinziehen. (Im Partieschach ein freiwilliges, aber unabsichtliches Opfer einer Figur).

- Gegeneinsteller
Wenn Weiss in den Schlagbereich eines schwarzen Steines zieht, muss Schwarz so ziehen, dass dieser schwarze Stein in den Schlagbereich jenes weissen Steines zu liegen kommt.

Einzelzug
Nur jeweils 1 weisser oder 1 schwarzer Zug. Z.B. in → Retroaufgaben wie: „Welches waren die letzten 19 Einzelzüge?"

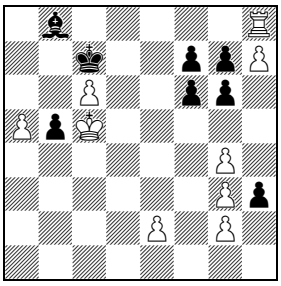
Einziger Zug?
Retro: Aufgabe, in welcher beide Parteien am Zug sein können: Falls Weiss am Zug ist, so hat er nur *einen einzigen* Zug, falls Schwarz am Zug ist, so ist er patt.
Hier sind zwei Dinge von Interesse:
- a) Rekorde (60 verschiedene Zugarten, nicht alle sind aber darstellbar).
- b) Verführungen, die mehrere Möglichkeiten vorgaukeln, aber: nur *ein* Zug ist legal.

Einzüger
= Matt in einem Zug. Der Reiz liegt in der → retroanalytischen Begründung des Schlüsselzuges. - Siehe auch → ‚Bosheiten' im Einzüger.
Erstdarstellung: Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1876 (**313**).

Einzüger-Task
Rekord-Darstellungen mit Forderung nach einem einzigen Zug, z.B. in Bezug auf grösste Anzahl
- a) (Matt)-Züge
- b) Schachgebote
- c) Schläge, u.a.m.

Eisert/Rehm
Das Komponisten- und Theoretiker-Duo aus Deutschland, *1943 und 1942.

313 Sam Loyd
American Chess Journal 10/1876, Nr.4, S.80
R.A. Proctor gewidmet

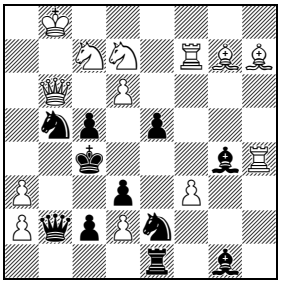


‡1
Retro: Schwarz zog zuletzt 0. - b5; 0. - h4-h3? kann nicht sein, da der ♟h3 von d7 herkommt.
Deshalb:
1.axb6‡!
Einzüger.

Ekströms Linienkombination
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen.

Ekström-Thema
2#: Weiss droht Matt mit Doppelschach. Schwarz pariert so, dass eine der zukünftigen weissen Mattlinien gesperrt wird. Gleichzeitig erfolgt Entfesselung einer schwarzen Figur, welche den zweiten weissen Mattstein beherrscht. Die schwarze Parade erlaubt Weiss eine neue Mattführung.
Vermutlich von Sven [Johan Adrian] Ekström (Schweden, 1907-1978) 1939 (**314**).

314 Sven Ekström
Arbeidermagasinet 2/1939, 1. Preis

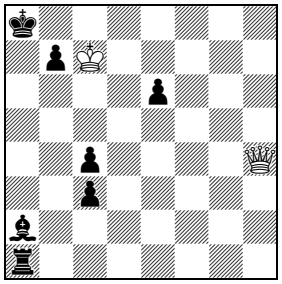


‡2
1.Lg8! (2.Tf4‡) Sbd4/Sed4(Kd4)/Ld4,e4/Dd4
2.Sxe5/Dxc5/Tf5/Dxb5‡
Ekström-Thema.

Elban Chess
Die Steine können ihr Zielfeld nur über einen Weg mit einem rechtwinkligen Knick erreichen. Alle Transitfelder müssen frei sein (aber nicht notwendig die geradlinige Verbindung zwischen Start- und Zielfeld); daher können die Steine auf diesen verstellt werden. Dame, Turm, Läufer, Springer und Bauer im Elban Chess heissen Damebal, Tourbal, Foubal, Cavabal und Pionbal. Bei Damebal, Tourbal, Foubal und Pionbal muss die Zugbahn vor und nach dem Knick dieselbe Länge haben. Daher können diese Steine ihre Felderfarbe nicht wechseln. Beispiel: In der Stellung x f1, Bb2c2e3 sind folgende Züge möglich. (1) x=Tourbal: xf1-d1 (über e2), xf1-h1 (über g2), xf1-f3 (über e2 oder g2), xf1-f5 (über d3 oder h3), xf1-f7 (über c4). (2) x=Foubal: xf1-e2 (über e1 oder f2), xf1-d3 (über d1), xf1-c4 (über f4), xf1-a6 (über a1 oder f6), xf1-g2 (über g1 oder f2), xf1-h3 (über h1 oder f3). (3) x=Damebal: Kombination aus (1) und (2). Der Zug des Cavabal entspricht einem zusammengesetzten Springerzug, der aus zwei Turmzügen der Länge 1 und 2 (in beliebiger Reihenfolge) mit 90°-Knick besteht. Beispiel: Cavabal b2, Lb1, Bc3: Es sind die Cavabal-Züge Cb2-a4 (2 Wege), Cb2-c4 (1 Weg), Cb2-d3 (1 Weg) und Cb2-d1 (1 Weg) möglich. Der Pionbal kann (von jedem Feld aus) zweischrittige Züge ausführen, aber keine einschrittigen; sein Schlag ist normal (1 Feld diagonal vorwärts). Alle diese Züge werden nicht direkt ausgeführt sondern in 2 Schritten mit einem rechtwinkligen Knick.

Elbe-Thema
≥3#: Kein eigenständiges Thema. Die Themen → Dresdner und → Hamburger werden kombiniert in *einem* Problem.
„Zu beachten ist ferner, dass Schwarz alle Schaltungen durch Sperrwechsel (→ Valve bzw. → Bivalve) ermöglichen muss.“ (→ Breuer[buch]).
Der Name rührt daher, dass die Städte Dresden und Hamburg beide an der Elbe liegen. Die Idee für den Namen hatte Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) 1959 (?), mehr aus Verlegenheit denn aus Überzeugung.
Das älteste gefundene Beispiel ist ein → Minimal von Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) von 1936 (**315**).

315 Karl Fabel
Die Schwalbe 4/1936, 28. Thematurnier
(Neue Folge Heft 100/XIII, S.488)



‡3
1.De4? Tb1! – 1.Dh1!? leider 1. - Txh1! und Tb1!
1.Dh5! (2.Da5‡) Lb1 2.Dh1!
2. - Ta7 3.Dh8‡ (= Hamburger)
2. - Le4 3.Dxa1‡ (= Brunner-Dresdner)
(1. - Lb3 2.Df3; 1. - e5 2.De8+;
1. - b5 [b6] 2.Dxb5 bzw. Df3+ [+♟c5!?])
Elbe-Thema in Minimalform, wenn auch unrein.

Elch
Geknickter → Grashüpfer; seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um 45° ab. Beispiel: Ea1, Ba6e5, dann gibt es folgende Zugmöglichkeiten: Eb7 (über Ba6), Ee6 und Ef5 (über Be5).

Elchheuschrecke
Geknickte n°-Heuschrecke für n=45, bewegt sich also ausschliesslich schlagend wie eine Heuschrecke, jedoch auf der Zugbahn eines Elchs.

Elementarmärchen
Bezeichnung für neue Märchenarten, die also nicht z.B. durch die (auch wenn erstmalige) Verknüpfung zweier bereits bekannter Märchenarten entstehen.

Eliminationsschach
Als zusätzliche Zugmöglichkeit kann eine Partei einen eigenen Stein, mit Ausnahme des Königs, statt zu bewegen vom Brett nehmen.

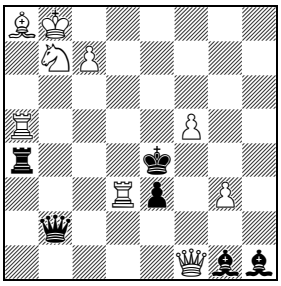
e-Linien-Rochade
→ *Pam-Krabbé*-Rochade.

Elkies Forderung
Retro/KBP: Alle 32 Steine müssen sich bewegt haben, egal ob durch Ziehen oder Schlagen. Die ‚Kürzest'-Forderung erlaubt somit gerade 16 weisse und 16 schwarze Züge, ausser man schafft es, Rochaden einzubauen, sodass pro Rochade zwei Steine einen einzigen Zug ausführen!
Vorschlag von Noam D. Elkies (Israel, *1966) von 2002.
Eric Angelini (Frankreich, Daten?) schaffte laut Andrew Buchanan (Grossbritannien/USA, *1958), 14,5 Züge.

Ellerman-Differenzierung
→ Mäkihovi-Thema bzw. Ellerman-Mäkihovi-Thema.

Ellerman-Entfesselung
2#: Direkte Entfesselung eines weissen Steins unterschiedlicher Motivation und zusätzlichen → dualvermeidenden schwarzer Selbstschädigungen. Der entfesselte weisse Stein setzt auf verschiedene Arten matt.
V/V (→) spricht auch vom „2. Ellerman-Thema".
Arnoldo Elerman (Argentinien, 1893-1969) 1925 (**316**).

316 Arnoldo Ellerman
Circolo Luigi Centurini, G. Guidelli-GT 1925, 1. Preis



‡2
1.Td8? Df2! 2.Sd8?
1.Td7! (2.Df4‡) Dd4/De5 2.Sd6/c5‡ (Thema BII)
1. - Dh8+, Df2 2.Sd8‡
(1. - Lf2/Lf3/Dxb7+ 2.Dxh1/Dd3/Lxb7‡)
Ellerman-Entfesselung.

Ellerman-Mäkihovi-Thema
2#: Dualreduzierung und Mattwechsel. Die Dualmatts des Satzspiels werden in Verführung und Lösung jeweils zu Einzelmatts reduziert.

Mäkihovi-Thema, einfach:
1. - a 2.A/B#
1.V? a 2.A#
1.S! a 2.B#

einfaches Mäkihovi-Thema

		a
	-	A,B
		A
		B

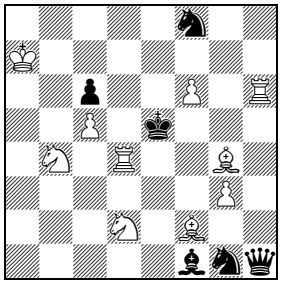
Doppelt:
1. - a/b 2.A,B/C,D#
1.V? a/b 2.A/C#
1.S! (2.x#) a/b 2.B/D#

Doppeltes Mäkihovi-Thema

		a	b
		A,B	C,D
		A	C
		B	D

Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) 1953 (**317**).
- Ursprünglich lediglich Mäkihovi-Thema genannt: Ilmari Mäkihovi (Finnland, *1927) 1946 (→ Mäkihovi-Thema). Der Anteil Arnoldo Ellermans (Argentinien, 1893-1969) dürfte auf dessen Beschäftigung mit dem Thema zurückzuführen sein. Möglicherweise geht die *Doppelsetzung* auf ihn zurück.

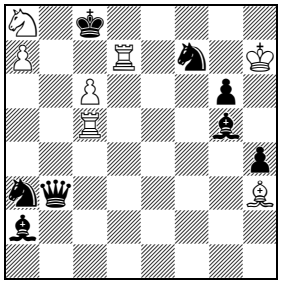
317 Arnoldo Ellerman
Bulletin Ouvrier des Echecs 12/1953, 1. ehr. Erw.



‡2
Satz: 1. - Sf3 **a** 2.Te4 **A**/Sc6 **B**‡
1. - Se2 **b** 2.Sc4 **C**/Sd3 **D**‡
1.Td6? (2.Ld4‡) Sf3 **a** 2.Sc6 **B**‡
1. - Se2 **b** 2.Sd3 **D**‡; aber 1. - De4!
1.Tf4! (2.Ld4‡) Sf3 **a**/Se2 **b** 2.Te4 **A**/Sc4 **C**‡
Ellerman-Mäkihovi-Thema.

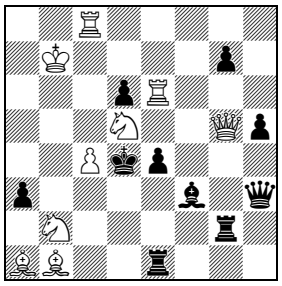
Ellerman-Thema
= Ellerman-Form. 2#: Im Schlüssel, der Drohung und dem Mattzug tritt das gleiche Motiv auf. Wird auch → Uniform-Thema genannt.
Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) 1936 (**318**).

318 Arnoldo Ellermann
Die Schwalbe 103 7/1936, S.541, Nr.I



‡2
1.Tb5! (2.Sb6‡) Sc4/Le3 2.Td3/Tdd5‡
(1. - Ld8/De3 2.Tc7/Tb8‡)
Ellermann-Thema.

319 Antonio F. Argüelles
Die Schwalbe 7/1936, S.542
Neufassung Heft 109, 1/1937, S.4, Nr.V
Nochmalige Neufassung: Milan Velimirović 2012 (V/V)

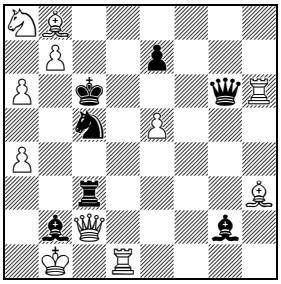


‡2
1.Lc2! (2.Sd1‡) Ld1/Le2 2.Sd3/Txe4‡
(1. - Lg4/axb2/Txa1 2.Dxg7/Lxb2/De3‡;
1. - Te3 2.Dxe3/Sd3‡ = Dual)
Ellerman-(Uniform-)Thema, Argüelles-Erweiterung.

- Ellerman-Thema, Argüelles-Erweiterung
Auf Antonio [Fernandez] Argüelles Ferrer (Spanien, 1901-2000) geht die *Erweiterung auf Paraden* zurück, noch im selben Jahr 1936 (**319**).

Ellerman-Verbindung (Blend)
2#: Die halbfesselnde weisse Figur steht selbst gefesselt; die halbgefesselten schwarzen Figuren erzeugen abziehend je eine Entfesselung der weissen Figur, sowie auch ein Halbfesselungsspiel.
Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) im Jahr 1922 (**320**).

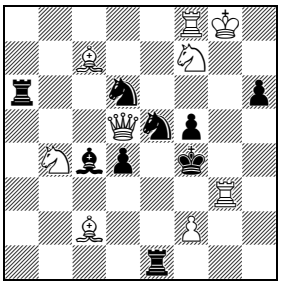
320 Arnoldo Ellerman
Good Companion Folder 11/1922, 2. Preis e.a.



‡2
1.La7! (2.b8S‡)
1. - Tb3 2.Ld7‡
1. - Sxa6 2.Lxg2‡
1. - Td3 2.Dxc5‡
1. - Sd3 2.Dxg2‡
(1. - Sd7 2.Lxg2,Ld7‡)
Ellerman-Verbindung.

Ellerman-Verschiebung (?)
2#: Gleichzeitiges Öffnen und Sperren von weissen und schwarzen Linien.
Soll auf einen Vorschlag von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) zurückzuführen sein. José Luis Monteiro da Silva (Brasilien, 1884-1962) 1942 (**321**).

321 José Luis Monteiro da Silveira
The Chess Review 1942, Nr.1970
1.Preis ex aequo 1941-1942



‡2
1.Sd8! (2.Se6‡)
1. - Sd6~ 2.Txf5‡
1. - Sdf7! 2.Df3‡
1. - Se~ 2.Tf5‡
1. - Se4! 2.Lxe5‡
Ellermann-Verschiebung. ([?] Es ist nicht klar, wieso das Thema in diesem Thematurnier als „Ellerman-Thema“ bezeichnet wurde).

Nach der „Thematischen Sammlung Schlatter“ (siehe Vorwort) das eigentliche Ellerman-Thema, ein Thematurnier im G.C.C.P.C (Good Companion Chess Problem Club [of Philadelphia]) von 1922. - Vgl. → Larsen-Thema (nach → Thema-Boek), bzw. → Kreuzvalve.
Schlatter gibt als Quelle A. Ellerman, Good Companion, 11/1922, 2. Preis ex aequo.

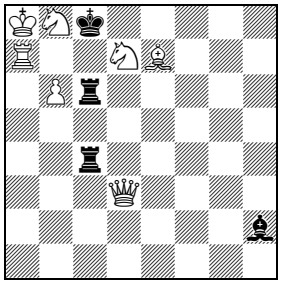
Ellerman-Weenink-Thema
→ Weenink-Thema.

Elliuortap
Antiform zum → Patrouilleschach („Patrouille“ rückwärts gelesen): Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und → Beobachtungskraft), solange er von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

ELM
→ „Last Move“ bzw. „**E**qual **L**ast **M**ove“.

1. Elmgren-Thema
2#: Nach dem schwarzen König gibt es noch n (mindestens drei) zugfähige schwarze Steine. Jeder dieser Steine widerlegt eine von n Verführungen.
Bertil [Ernst] Elmgren (Schweden, *1912) 1946 (**322**).

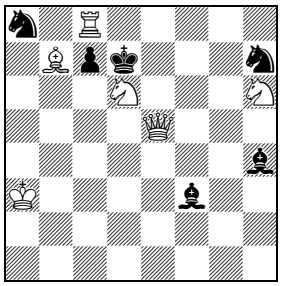
322 Bertil Elmgren
Arbejder-Skak 3/1947, Nr.1714



‡2
1.Df3? (2.Df8‡) Tf4 2.Dxc6‡; aber 1. - Lf4!
1.Dd5? (2.Dg8‡) Tf,g6/Tf4/Lc7 2.Db7/Dxc6/b7‡; aber 1. - Tg4!
1.Sf6? (2.Dd7/Dd8‡) Td4 2.Da6‡; aber 1. - Td6!
1.Sc5! (2.Dd7/Dd8‡) Ld6/Td6/Td4 2.Df5/Tc7/Da6‡
Erstes Elmgren-Thema.

2. Elmgren-Thema
2#: Widerlegungsreduktion: Eine der weissen Verführungen mit jeweils gleicher Drohung scheitert mehrfach. In weiteren Verführungen wird die Mehrfachwiderlegung zu Einzelwiderlegungen reduziert.
Man könnte vielleicht von einer Art ‚schwarzem → Fleck‘ sprechen.
Bertil [Ernst] Elmgren (Schweden, *1912) 1948 (**323**).

323 Bertil Elmgren
Lunds Dagblad 17.2.1948



‡2
1.Sd~? (2.De8‡)
aber 1. - Sf6 **a**/ Ld8 **b**/ Lh5 **c**/ Le7+ **d**!
1.c5? (2.De8‡) Sf6 **a**!
1.Sdf5? (2.De8‡) Ld8 **b**!
1.Shf5? (2.De8‡) Lh5 **c**!
1.Sfd7? (2.De8‡) Le7+ **d**!
1.Shf7! (2.De8‡) Le7/Sf6 2.Df5/Td8‡
Zweites Elmgren-Thema.

Elsässischer Serienzüger
Nach jedem Serienzug – nutze er eine der geltenden Bedingungen wie insbesondere → Circe märchenspezifisch oder nicht – muss die erreichte Stellung mit einer orthodoxen → Beweispartie (also ohne jede geltende Märchenbedingung seit Partieanfangsstellung) als legale Stellung erspielbar sein. Ist sie das nicht, war der zu ihr führende letzte Zug illegal. Die elsässische Bedingung rangiert vor der Abwehr eines Schachgebots, kann also zu einem → Märchenmatt führen.

Emanzipierte Steine
= Echecs Emancipés. Dürfen nur ziehen, wenn sie wenigstens zwei (im orthodoxen Sinne) legale Züge zur Verfügung haben. Ein Zug ist orthodox, wenn nach ihm der eigene König nicht im Schach steht und/oder wenn er den gegnerischen König schlägt.

Emperor King Chess
Der König darf auf jedes beliebige Feld des Brettes ziehen und dabei gegebenenfalls auch einen (ungedeckten) Stein schlagen. Spielziel ist das Schlagen des gegnerischen Königs, das üblicherweise mit dem eigenen König erfolgt.

Empress (1)
= Kaiserin (1) = Chancellor = Dabbaba (2) = Green Idol: Kombinationsfigur aus Turm und Springer.

Empress (2)
= Amazone = Prinz (3) = Zurafa: Kombinationsfigur aus Dame und Springer.

Endspiel
Studie/Partie: Das Endspiel ist eine der drei Spielphasen einer Partie. Von einem Endspiel ist die Rede, wenn sich in einer Partie die Figurenanzahl stark reduziert hat, im üblichen Sprachgebrauch etwa bis zu maximal drei Figuren pro Seite. Die Anzahl der Bauern ist für die Bezeichnung ohne Belang. Materielles Übergewicht macht sich im Endspiel stärker bemerkbar und Bauern haben u.U. eine realistische Chance auf eine Bauernumwandlung.

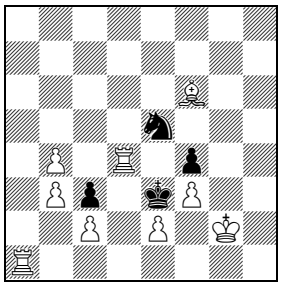
Endspielstudie
→ Studie.

Enemy Berkeleian Chess
Siehe unter → Berkeleian Chess.

Englisch-Amerikanische Problemschule
Sie wird bestimmt durch die Blütezeit des Zweizügers rund um die Zwanzigerjahre des 20. Jahrhunderts, der Zeit des → Good Companions Chess Problem Clubs: möglichst viel strategische Elemente in einem Zweizüger. Blocks, Grimshaws, Kreuzschach, Fesselungs- und Halbfesselungs-Ideen, überraschender Schlüsselzug usw.

En-passant-Schlag
Hat ein Bauer von der Grundlinie aus einen Doppelschritt ausgeführt, so darf er von einem gegnerischen Bauern geschlagen werden, der unmittelbar neben ihm steht. Allerdings verfällt das Schlagrecht, wenn nicht *sofort* Gebrauch davon gemacht wird.
Die Regel stammt vom Ende des 15. Jahrhunderts.
Gilt im Schachproblem nur dann als zulässig, wenn bewiesen werden kann, dass der letzte Zug der Doppelschritt des zu schlagenden Bauern war (siehe → Kodex). → Retro-Analyse.
Adolf Anderssen (Deutschland, 1818-1879) 1846 (**324**).

324 Adolf Anderssen
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 31.1.1846; Nr.101



‡3
1.Te1! Kxd4 2.e4! fxe3 e.p. 3.Td1‡
En-Passant-Schlag; Stammproblem
(hier mit erzwungenem Themazug)

- Anti-En-Passant-Thema
3-N#: Schwarz rückt in der Verteidigung mit seinem Bauern auf der Grundreihe um ein Feld vor, damit er nicht mehr en-passant geschlagen werden kann.
- En-passant-spezifische Logik
Zu diesem Thema erschien in der „Schwalbe“ 270 vom Dezember 2014 ein mehrseitiger Artikel mit einem Versuch des Problemschach-Publizisten und –Theoretikers Erik Zierke (Deutschland, *1969) zur Klassifizierung verschiedener strategischer Typen. Er unterscheidet vier Kriterien:
- 1.) Wer schlägt? Weiss oder Schwarz?
- 2.) Wird der Schlag eingeschaltet oder ausgeschaltet?
- 3.) Auf Initiative des (potentiell) Schlagenden oder Geschlagenen?
- 4.) Welche e.p.-spezifische Taktik kommt zum Tragen?
- Erweiterter En-Passant-Schlag
= Universeller e. p.-Schlag = En Passant-Schach = Pepe = Prise En Passant \‘Etendue. Jede Figur kann auf einem Linienschnittpunkt en passant schlagen beziehungsweise geschlagen werden, wenn sie im unmittelbar vorangehenden Zug diesen Schnittpunkt überschritten hat.
- Umnov-Mechnansimus
Siehe daselbst.
- Universeller En-Passant-Schlag
Jede Linienfigur kann auf einem Feld en Passant geschlagen werden, wenn sie im unmittelbar vorangehenden Zug dieses Feld überschritten hat.

En-Passant-Doppelschach
Das En-Passant-Doppelschach ist das einzige Doppelschach, bei welchem beide schachgebenden Steine nicht den Zug ausführen. Im Beispiel W.Kh1 Tg3 Ld3 Bg5 - S.Kg6 Bf7 zieht der Bf7 nach f5, worauf der Bg5 en-passant schlägt und dabei ein Doppelschach von Läufer und Turm herbeiführt.

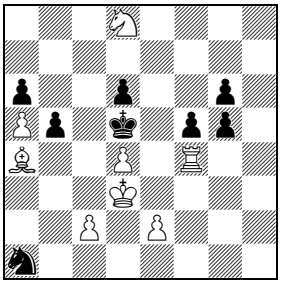
En-passant-Mechanismus
→ Umnov-Mechanismus (= en-passant-Umnov-Thema).

En-Passant-Schlüssel
Der En-Passant-Schlag im Schlüssel unterliegt dem → Kodex, in welchem gefordert wird, dass dieser nur unter retroanalytischen Voraussetzungen erlaubt ist. Dazu gehört der Nachweis, dass der letzte Zug des Gegners der Doppelschritt des zu schlagenden Bauern gewesen sein muss. Eine andere mögliche Bedingung ist die → partielle Retroanalyse.

En-Passant-Umnov-Thema
Siehe → Umnov-Mechanismus.

En-Passant-Verteidigung
Vermutlich Rudenko-Melnitschenko-Passage genannt.
- 1. Form: Verhinderung des Doppelschrittes des angreifenden Bauern durch Besetzung des Feldes auf der 3. Reihe, welches er überschreiten muss. (Es wurde von den Erfindern Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) und Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (Ukraine, 1939-2009) nicht erwähnt, ob die Besetzung des Drohfeldes selbst auch zum Thema gehört).
- 2. Form: 2(-n)#; der verteidigende Bauer rückt auf seine 5. Reihe vor oder wird auf dieser entfesselt, um von da aus einen gegnerischen Bauern nach dem drohenden Doppelschritt en-passant schlagen zu können. („En-Passant-Vorbereitung").
Das früheste gefundene Beispiel stammt von Karl [August] Eriksson (Daten?) aus dem Jahr 1887 (**325**).

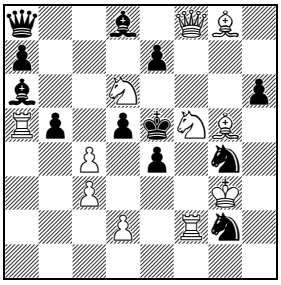
325 Karl August Eriksson
Allehanda för Folket 1887



‡2 (in dieser frühen Form ohne Probespiele)
1.Tg4! (Zugzwang) b4/f4 2.Lc6/Txg5‡
(1. - bxa4/fxg4 2.c4/e4‡; 1. - S~ 2.L[x]b3‡)
En-Passant-Vorbereitung mit Dualvermeidung.

- 3. Form: 3-N#; Erweiterung der 2. Form. *Vorbereitende* E.-P.-Verteidigung durch z.B.:
- 3a) Überdeckung von der 5. Reihe aus wie in der 2. Form.
- 3b) Entfesselung des verteidigenden Bauern (z.B. auch durch → *Königs*-Schiffmann).
Rudenko und Melnitschenko veröffentlichten im Juli 2005 einen Aufsatz im „Problemist" zum Thema, in welchem sie ihre Arbeiten aus den Jahren 2004 und 2005 vorstellten. Im Beispiel (**326**) werden die 1. und die 2. Form doppelt kombiniert.

326 Valentin Rudenko und Viktor Melnitschenko
Schedej-64 JT 2004, Preis



‡2
1.Te2! (2.d4‡)
1. - S2e3/S4e3 (1. Form) 2.Lf4/Dg7‡
1. - bxc4/dxc4 (2. Form) 2.Txe4 (2.Sxc4?)/Sxc4 (Txe4?)‡
En-passant-Verteidigung, erste und zweite Form.

Das Thema ist aber viel älter, und wurde gerne mit dem → Ceará-Thema kombiniert.

En-Passant-Vorbereitung
→ En-Passant-Verteidigung, 2. Form.

Entblockung (Anti-Block)
Direktes schwarzes Manöver gegen eine drohende bzw. bereits bestehende Blockung: Wegzug des Blocksteins. - Beispiel siehe unter → Jönsson-Zyklus.

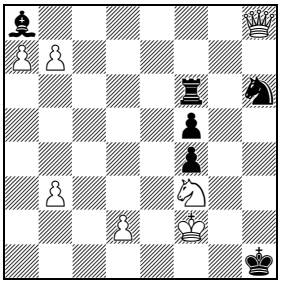
Entferne Steine
Analog zu Versetze Steine, aber „in den Figurenkasten" statt auf ein anderes Feld, wobei die (an sich partiewidrige) Entfernung eines Königs aus- oder eingeschlossen sein kann.

Entfernte Umwandlung
Ungenaue Beschreibung der → „aimless promotion", der zweck- oder ziellosen Umwandlung, in welcher ein weisser Bauer unterverwandelt (in eine Dame ist orthodox nicht begründbar), ohne dass die Figur nützlich ist, ausser dass
- a) mit dem Zug ein Tempo verloren wird, oder
- b) ein Patt verhindert wird.
Eine entfernte Umwandlung braucht allerdings keine → „aimless promotion" zu sein. Es wird nur etwas über die Distanz der Umwandlung zum schwarzen König ausgesagt.
In „idee & form" 11+12, Juli & Oktober 1986, S.275ff und 306ff hat sich Bruno Stucker (Schweiz, *1961) mit dem Thema kritisch auseinander gesetzt.
In einer Replik in „idee & form" 13, Januar 1987 schlägt [Ralf] Chris Handloser (Schweiz, *1949) folgende Kategorien-Einteilung der Unterverwandlungen vor:
- a) gemeine Unterverwandlung (Umwandlungsfigur ist am Mattbild beteiligt),
- b) taktische Unterverwandlung (Umwandlungsfigur an der Mattführung, aber nicht am Mattbild beteiligt),
- c) passive Umwandlung (Umwandlungsbauer wählt pattverhütend und (oder … [MH]) zieht lediglich zur Abwälzung der Zugpflicht, ob nun einmal oder mehrmals).
Mehr unter → entfernte *Springer*-Umwandlung.
Siehe Beispiel Köhnlein unter → Allumwandlung.

- entfernte Springerumwandlung
Der Ursprung aller (Sprach-)Verwirrungen um die entfernte Umwandlung sind einige Aufgaben Samuel Loyds (USA, 1841-1911), in denen Weiss im Schlüsselzug in optimaler Entfernung vom schwarzen König in einen Springer umwandelt. Loyd gibt dem Springer immer noch eine Aufgabe am Matt-*Geschehen*, aber nie am Mattbild selber. Wohl deshalb kommt (→) Sidler auf diese Definition: „Wird aus irgendeinem Grund (z.B. Patt) ein Umwandlungsbauer in einen Springer verwandelt und nimmt dieser Springer *nicht aktiv* am Matt teil, sprechen wir von einer entfernten Springerumwandlung."
Wie Bruno Stucker (siehe oben: → entfernte Umwandlung) richtig bemerkt hat, liesse sich der Begriff auch auf andere Figurentypen ausdehnen, wie z.B. eine entfernte Turmumwandlung usw. Ausserdem besagt „entfernte" nur etwas über die Distanz aus, nichts aber über die Begründung. Nichtsdestotrotz hat die entfernte Springerumwandlung deshalb ihren Reiz behalten, weil der Springer dabei nie selber den schwarzen König bedrohen kann, und somit also eigentlich nur als Helfer in Erscheinung tritt. Wahrscheinlich hat Loyd mit „entfernt" eben diesen leicht paradox wirkenden Sachverhalt gemeint, was man bei einer entfernten Turm- oder Läuferumwandlung nicht unbedingt immer so klar sagen kann. Interessant ist, dass gerade Patt als Begründung eher

selten auftritt, auch dass überraschend viele verschiedene Begründungen erfunden wurden!
Die erste Darstellung stammt von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1867 (**327**). Die Begründung besteht in der Lenkung des sT auf die richtige Linie.

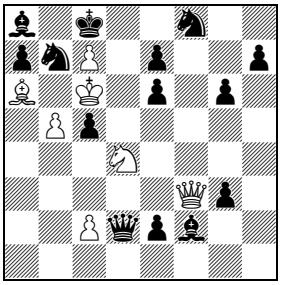
327 Sam Loyd
Congrès International des Échecs, Paris 1867, Nr.2
2. Preis Set 1868, S.351
The Illustrated London News 1867 (?)



‡3
1.bxa8S! Ta6 2.Sb6! (3.Dxh6‡) Txb6 3.Da1‡
Entfernte ♘-Umwandlung. 1.bxa8D? Ta6 2.Dc6 Txc6 3.Da1! Tc1

- entfernte Turmumwandlung
Wurde für *Schwarz* gezeigt von William [Alfred] Whyatt (Australien, 1914-1976) von 1974 (**328**).

328 William A. Whyatt
The British Chess Federation 11/1974
(Spencer Palmer Gedenkturnier) 1973/74, Nr.30
136. Thematurnier, 3. ehrende Erwähnung



S‡3
1.Df7! (2.Dxe6+ Sxe6, Sd7 3.Lxb7+ Lxb7‡)
1. - e1T! 2.Se2! (2.S~? Te3!) ~ 3.Lxb7+ Lxb7‡
1. - e1D! 2.Sf3! (2.S~? Dh1+!) ~ 3.Lxb7+ Lxb7‡
1. - De3 2.Sf5! (2.S~? Df3+!) ~ 3.Lxb7+ Lxb7‡
Entfernte ♖-Umwandlung, ergänzt mit einer interessanten entfernten Damen-Umwandlung!

Entfernungszug
Zug, bei welchem sich eine weisse (langschrittige) Figur deutlich vom schwarzen König entfernt. - (Beispiel siehe unter → Pseudo-Zweizüger).

Entfesselung
Siehe unter → Fesselung.

Entschärfung
Logische Schule: Im Probespiel widerlegt ein bestimmtes schwarzes Verteidigungsmanöver den weissen Angriff. Nach dem Sicherungsspiel geschehen die Züge des schwarzen Manövers weiterhin, aber sie widerlegen nicht mehr, seine Kernzüge (weisse Lenkungen oder schwarze Führungen) sind zu → Beschäftigungen abgewertet.

Entschlag (von Steinen)
Retro/KBP: Rücknahme eines Schlagfalles als Sonderfall des Rückzuges. Der entschlagene Stein kehrt auf das Brett zurück.

- Allentschlag
Retro, in dessen Lösungsverlauf alle vier verschiedenen Steinarten (D, T, L, S) entschlagen werden.

- Entschlagkette
Mehrfach hintereinandergeschaltete Entschläge.

Entwandlung
(Rücknahme einer) Umwandlung im → Retrospiel. - Über die Entwandlung einer Figur (Umwandlungs-Rücknahme) entscheidet in allen Fällen die Partei, die den Zug zurücknimmt. Beim → Verteidigungsrückzüger Typ Proca entscheidet die Partei, die den (potentiell) entschlagenden Retrozug gemacht hat, ob und welcher Stein entschlagen wird: Nimmt Weiss einen Zug zurück, entscheidet Weiss, ob dies ein schlagender Zug und, im positiven Fall, welcher schwarze Stein das Schlagobjekt war. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog. Beim Verteidigungsrückzüger → Typ Høeg entscheidet die Gegenpartei der soeben rückziehenden, ob und wie entschlagen wurde.

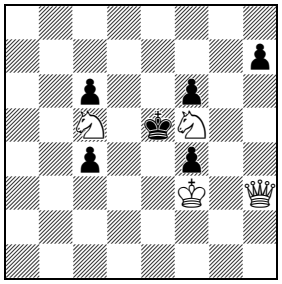
- Allentwandlung
Entwandlung aller Steinarten. → VRZ.

Entwertung
3-N# (→ Neudeutsche Schule): Hindernisbeseitigung an einer späteren Zählstelle.
Eine schwarze Verteidigung gegen eine Drohung von Weiss ist erst nützlich, nachdem entsprechende Vorbereitungen getroffen sind, d.h. ein anderes Hindernis durch einen Sicherungsplan beseitigt oder entschärft worden ist.
Von Erik Zierke (deutscher Problem-Theoretiker und -Komponist, *1969) geprägter Begriff.
Nicht zu verwechseln mit: → Entschärfung (→ Beugung, abwertende).

Entwicklungshilfe
Die Schwarzen geben den Weissen Entwicklungshilfe, indem sie ihm die Umwandlung seiner Bauern in schwarze Figuren gestatten.

Epaulettenmatt
Mattbild, bei welchem die unmittelbar rechts/links, oben/unten oder über das Kreuz liegenden Felder des schwarzen Königs durch zwei schwarze Steine geblockt sind.
Schwierig die älteste Darstellung zu finden, aber eine hübsche Doppelsetzung mit → Achsenecho (siehe unter → Echomatt) von Josef Pospíšil (Ehemalige Tschechoslowakei, 1861-1916) von 1887 (**329**).

329 Josef Pospíšil
Zlatá Praha 1887, Nr.150, S.335



‡3
1.Kf2! (2.Df3 [3.De4‡] Kxf5 3.Dh5‡)
1. - Kd5! 2.Dc3 (3.Dd4‡) Kxc5 3.Da5‡
Epaulettenmatt, Doppelsetzung mit Achsenecho und Chamäleonecho um die Mittelachse.

Epauletten-Verstellungen
Dieselbe Linienfigur wird auf zwei gegenüberliegenden Seiten verstellt.

Epeiste
= Swordsman. König, der wie ein Fanoronastein schlägt. Er zieht wie König, aber schlägt durch „Annäherung“ oder „Wegzug“, d. h., indem er sich direkt auf ein Nachbarfeld des Schlagopfers hinbewegt oder indem er sich von einem Nachbarfeld des Schlagopfers wegbewegt. Steht etwa ein weisser swordsman auf e1 und befinden sich schwarze Steine auf d1 und g1, ist 1.SWf1 möglich, wodurch gleichzeitig der Stein auf d1 durch Wegzug und der Stein auf g1 durch Hinzug geschlagen werden. Unklar ist, ob tatsächlich beide Schläge möglich sind, ob eine Schlagart Präferenz erhält oder ob die schlagende Partei wählen kann. Vermutlich geschehen beide Schläge simultan.

Episcopal Reform Chess
(Nur) Läufer dürfen auch eigene Steine schlagen und bieten auch dem eigenen König Schach.

Equal Last Move? (ELM)
Siehe unter → Last Move?

Equi-Coureur
→ Gleichreiter.

Equidistant Chess
Jeder Spieler macht jeweils zwei sukzessive Züge. Allerdings muss der erste Teilzug dieselbe Länge haben wie der vorangegangene zweite Teilzug des Gegners. Diese Einschränkung gilt nicht, wenn a) ein solcher Zug nicht möglich ist, b) der eigene König im Schach steht und zur Schachabwehr kein „gleichlanger“ Zug zur Verfügung steht, c) der Gegner mit seinem ersten Teilzug Schach bot und sich damit sein Recht auf den zweiten Teilzug verwirkte. Ein Schachgebot muss in jedem Fall im ersten Teilzug pariert werden. Es ist erlaubt, die beiden Teilzüge mit zwei Steinen derselben Gangart auszuführen, nicht aber, beide Teilzüge mit derselben Figur auszuführen. Die kurze Rochade ({\OO}) hat die Zuglänge 4, die lange Rochade ({\OOO}) die Zuglänge 5. En passant-Schlagen ist nicht möglich.

Equihopper (E)
Gleichhüpfer; auch Nonstophopper oder französischer Hopper: Hüpft über einen beliebigen Sprungstein (Bock) auf dasjenige Feld, das im euklidisch-geometrischen Sinne punktsymmetrisch zum Startfeld des Hüpfers liegt bezüglich des Sprungsteines als Drehpunkt. Anders gesagt: Springt über den Bock so, dass dieser sich genau in der Mitte zwischen Ausgangs- und Zielfeld befindet, eventuell mit Schlag auf dem Zielfeld.

- englischer Equihopper
Wie E., kann aber auf einer Linie verstellt werden.

- französischer Equihopper
→ Equihopper.

- Nonstop-Equihopper
Verhält sich wie ein Equihopper, nur müssen die Felder vor und hinter dem Sprungbock nicht leer sein. Ein Equihopper kann von a1 nach g1 ziehen, wenn auf der ersten Reihe nur noch auf d1 ein Sprungbock steht. Ein Nonstop-Equihopper kann auch noch nach g1 ziehen, wenn zusätzlich auf b1 ein Stein steht.

- zentraler Equihopper
Beherrscht genau das Feld, das punktsymmetrisch am Brett-*Mittelpunkt* zu seinem aktuellen Standfeld liegt. Kann nur genau dorthin ziehen, schlagen oder wirken. Er kann also immer nur zwischen diesen beiden Feldern pendeln.

Equipion
Beispiel für einen → Pion x: Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen Equihopper oder eine Equihopperheuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

Equipollentsimmunschach
Siehe unter → Equipollent-Circe.

Equistopper
Springt auf jedes Feld, das Mittelpunkt zwischen seinem Ausgangsfeld und dem Standfeld eines beliebigen anderen Steines ist. Kann dabei schlagen.

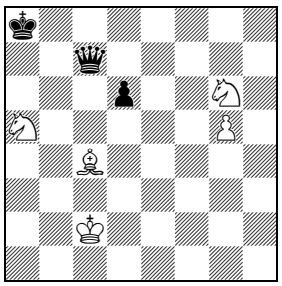
- Englischer Equistopper
Kann auf Damenlinien verstellt werden.

- Französischer 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.

- Non-Stop-Equistopper
= Equistopper.

Ercole del Rio-Festung
Studie/Partie: Remisstellung KSS-KD, in welcher die Springer den König isolieren, und die gegnerische Dame den König der anderen Partei nicht pattsetzen kann, um die Springer zum Ziehen zu bewegen.
Ercole del Rio (anonymer Komponist aus Italien, 1723[1718?]-1802) 1750 (**330**).

330 Ercole del Rio
Osservazioni Teorico-Pratiche sopra il Giuoco degli Scacchi esposito nel suo miglior lume da Giambatista Lolli 1750, S.94



Remis
1.Se7! d5 2.Sec6 dxc4 3.Kc3 Df7 4.g6 Dxg6 5.Kxc4
Ercole del Rio-Festung.

Erfolglose weisse Linienöffnungen
Siehe unter → Linienkombinationen, weisse.

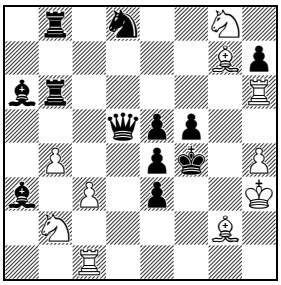
Ergänze Stein(e)
Retro: Zusatzforderung.

Ergänzungszüger
Schwarz muss den letzten Zug der Weissen hinsichtlich der Anzahl der überschrittenen bzw. durchzogenen Felder stets auf acht ergänzen. Zieht z.B. Weiss über drei Felder, muss Schwarz den Fünffelderzug ausführen; zieht Weiss über ein Feld, muss Schwarz über sieben Felder usw.

Erlkönig
= Mufti. Figur mit Zugeigenschaften von Wesir + Fers: Zieht wie der König, hat jedoch keine königliche Eigenschaft.

1. Ernst-Thema
Eine schwarze Dame (Turm, Läufer) verlässt ihr Standfeld in verschiedene Richtungen, sodass dieses zum Wirkungsfeld wird und gleichzeitig ein Schnittpunkt mit einem zweiten Langschrittler überschritten wird. Weiss zwingt nun den ersten Stein durch Verstellung ähnlich dem Nowotny auf den Schnittpunkt zurück. - Im Falle einer Dame kann nun die entstandene Holzhausen-Verstellung (als Plachutta) genutzt werden (≥ 4#).
Thematurnier im Chemnitzer Tageblatt (= offizielles Organ des Sächsischen Schachbundes) 1927.
Bekannt ist nur das eine Beispiel von Otto Trinks (Österreich, 1901-1945) aus dieser Quelle und Datum (**331**). Die Herkunft des Namens ist nicht überliefert.

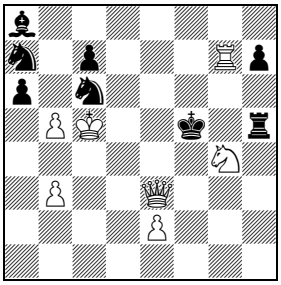
331 Otto Trinks
Chemnitzer Tageblatt 16.1.1927



‡4
1.Se7! (2.Sxd5‡)
1. - Dxg8/Df7 2.Te6! Dxe6 3.Lh6+! Dxh6 4.Sd5‡
1. - Dd7 2.Td6! Dxh6/Txd6 3.Lh6+/Sd5+! Dxh6/Txd5 4.Sd5/Lh6‡
1. - Da8, Db7 2.Tc6! Dxc6 3.Lh6+! Dxh6 4.Sd5‡
1. - Da5 2.b5! Dxb5 3.Tf1+! Dxf1 4.Sd5‡
1. - Da2, Db3 2.c4! Dxc4/Lxc4 3.Tf1+/Sd5+! Dxf1/Lxd5 4.Sd5/Tf1‡
1. - Dd2 2.Sd3+! Dxd3 3.Tf1+ Dxf1 4.Sd5‡
(1. - D,Td6 2.Tf6!; 1. - Dd3,Dc4 2.Tf1+)
Erstes Ernst-Thema.

2. Ernst-Thema
N#: „Gefordert waren direkte Mattaufgaben, in deren Ideenspiel entweder mindestens zweimal eine identische Behinderung schwarzer Figuren durch einen und denselben schwarzen Akteur oder die wechselseitige Behinderung zweier schwarzer Akteure im Zusammenspiel dargestellt sei."
Es handelt sich um das 3. Thematurnier der „Schwalbe" 1 1/1928, Nr.25, S.8, gestellt von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938). Seine Stammaufgabe geht auf das Jahr 1927 zurück (**332**).

332 Georg Ernst
München-Augsburger Abendzeitung* 20.11.1927



‡4
1.Kc4! (2.Dd3+/Df2/Df3+ 3.‡; 2.bxc6 4.‡)
1. - axb5+ 2.Kc3 (3.Dd3+Ke6/Kf4 4.Dd7/Df2‡) b4+ 3.Kd3 (4.De4‡) Sc~ 4.D(x)e5‡
Zweites Ernst-Thema. - * Der Sammler (Beilage).

Erochin-Thema
2#: Die Drohung der Verführung wird in der Lösung zum Variantenmatt, das Variantenmatt der Verführung nach derselben Parade zum Schlüsselzug:

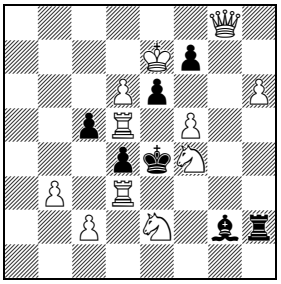
1.V? (2.A#) a 2.B#
1.B! a 2.A#

Erochin-Thema

		a
	A	B
B		A

Wladimir [Alexandrowitsch] Erochin (Russland, 1937-2000) 1985 (**333**).

333 Wladimir A. Erochin
Tichookeanskij Komsomolez 1985, 4. ehrende Erw.



‡2
1.Kf6? (2.Te5‡) exd5 2.De8‡; 1. - Txh6+!
1.Da8? (2.Txc5‡) exd5 2.Dxd5‡; 1. - e5!
1.Dg4? (2.Dg3 **A**‡) exd5 **a** 2.Sg6 **B**‡; 1. - Th3!
1.Sg6 B! (2.Te5‡) exd5 **a** 2.Sg3 **A**‡
(1. - f~/Kxd5 2.Dxe6/Da8‡)
Erochin-Thema.

- Erochin, doppelt
→ Spišskà-Borovička-Thema.
- Pseudo-Erochin-Thema
Die Drohung der Verführung wird in der Lösung zum Variantenmatt, das Variantenmatt der Verführung nach einer anderen Parade zum Schlüsselzug:

1.V? (2.A#) a 2.B#
1.B! b 2.A#

Pseudo-Erochin-Thema

		a	b
	A	B	
B			A

Ersatzverteidigung
Die Ausführung des Sicherungsplanes lässt im Basisplan eine schwarze Parade zu, die im Probespiel noch nicht vorhanden war. - Siehe z.B. → Dresdner.

Erstdarstellung
Erste Darstellung einer Idee. → Stammproblem.

Erster Zug?
Retro: Frage nach dem ersten Zug eines bestimmten Steins.

Ersticktes Matt
Die Felder um den schwarzen König sind durch eigene Steine so geblockt, dass ein einziger weisser Stein mattsetzen kann. → Stickmatt.

Erstling
Erstes Werk eines Komponisten.

Erstzug
Bezeichnet den ersten Zug des Anziehenden in einer bestimmten Phase der Gesamtlösung einer Schachkomposition; in der Phase der Lösung (→ reelles Spiel) gleichzusetzen mit dem → Schlüsselzug.

Erweiterter Bauer
Bauer, der von jedem Feld aus einen Doppelschritt machen (und en-passant geschlagen werden) kann.

Erzbischof
= Oberläufer. Reflektierender Läufer (→ reflektierender Stein), der aber höchstens einmal reflektiert werden kann.

Erzwungene Form
(bei Einzügerrekorden von Schachparaden): Unterscheidung gegenüber freiwilliger Form, in welcher mindestens ein weiterer möglicher Zug die Bedingung *nicht* erfüllt.

Escalation
Es sind die Steine der PAS durch jene a, b-Springer ersetzt, für die 0<a<3 und 0<b<3. Schlägt ein Stein einen gegnerischen Stein, erhält er zusätzlich dessen Gangart (wird also ein kombinierter Springer, falls er einen Gegner anderer Gangart schlägt). Erreicht irgendein Springer die gegnerische Figurengrundreihe, wird er zum Reiter, wobei er dann auf allen a, b-Kombinationen, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt, reiten kann (z.B. wird also ein Springer+Wesir = Emperor zum Nachtreiter+Turm = Waran). Ein hybrider Stein, eine Kombination auf Springer und Reiter, wandelt nicht um; die Springerkomponente wird also nicht zum Reiter aufgewertet, wenn der hybride Stein die gegnerische Figurengrundreihe betritt. Der Wesir ist königlich (als einziger Stein) und soll (orthodox) mattgesetzt werden. Er bleibt auch königlich, wenn er durch Schlag oder Umwandlung stärker wird; wenn er Reiterkraft erhält, darf er vom Gegner → beobachtete Felder nicht überschreiten.

Eselsblock
= Donkeyblock *[engl.].* Vier Läuferblocks in der gleichen Phase eines Problems, normalerweise eines Zweizügers. - Vgl. → Horseblock und → Maultierblock.

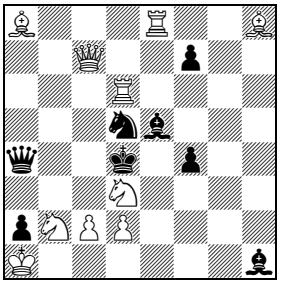
Etudiant
Stein, der völlig untätig und bewegungslos ist und nur von Steinen der eigenen Partei geschlagen werden kann.

Eureka
= Induction Chess. Spiel für drei oder mehr Spieler. Ein Spieler erfindet eine geheime Regel (und muss sie aufschreiben), die zusätzlich zu den normalen Schachregeln gilt (z.B. monochromes Schach); er spielt dann eine simulierte Partie unter diesen Regeln (dabei führt er die weissen und die schwarzen Steine). Die anderen Spieler müssen die Regel erraten. Sie können raten, weiter beobachten, formalisierte Fragen stellen und schliesslich, wenn sie sich sicher sind, die Regel erkannt zu haben, Eureka rufen und eine der beiden Parteien übernehmen und mit dem Erfinder die Partie weiterspielen. Die Regeln sollten einfach sein und es erlauben, dass eine Partie zur Entscheidung gelangt. Die Regel muss in 1, 2 oder 3 Zügen operieren, nicht in grösseren Zyklen.

Ewiges Schach
Studie/Partie: siehe → Dauerschach.

E.W.W.W.-Thema
2#: Thema aus der → Status Quo-Themengruppe. Im Schlüssel entfesselt Weiss zwei schwarze Steine, die in der Verteidigung wieder gefesselt werden.
Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) 2012 (**334**).
Der Name des Themas bleibt wohl des Erfinders Geheimnis (~[**E**nd!?of the] **W**orld **W**ide **W**ar?!).

334 Milan Velimirović
Encyclopedia of Chess Problems 2012, S.166, Nr.572



‡2
1.Tf6! (2.Dxe5‡) Ke4 2.Txf4‡
(1. - Sxc7/Lxf6/Dxe8/Lxc7,Ld6 2.c3/Dc5/Dc4/Txf4‡)
E.W.W.W.-Thema.

Exakt … (+ Forderung)
Die Forderung darf nicht zu früh erfüllt werden, sondern in exakt der angegebenen Zügezahl.

Exakter Längstzüger
Im Gegensatz zum gewöhnlichen Längstzüger muss Schwarz den stellungsgemäss längstmöglichen Zug immer ausführen oder er steht, wenn dies an Selbstschach scheitern würde, matt bzw. patt (Märchenmatt). Er kann also nicht auf weniger lange, aber selbstschachvermeidende Züge ausweichen. Nur vom jeweils längsten aller überhaupt stellungsmöglichen schwarzen Züge kann Schachwirkung ausgehen.

Excel Chess
Partieschachvariante, in der es keinen en passant-Schlag gibt und in der jeder Stein auf jedem Feld der eigenen Umwandlungsreihe und der Reihe davor (7./8. Reihe für Weiss, 1./2. Reihe für Schwarz) in Dame umwandelt.

Excelsior
→ Exzelsior.

Exklusivschach
= „Matt ohne Duale im Mattzug“. Weiss und Schwarz dürfen nur dann matt setzen, wenn dies nur auf eine Weise, also ohne Duale stattfinden kann. Diese „Exklusivität“ bezieht sich ausschliesslich auf den Mattzug selbst, also nicht auf die Lösungszüge davor.

- Exklusiv-Schach(gebot)
Hier gilt die Exklusivbedingung (→ Exklusivschach) für das *Schachgebot*.

Expander
Springerfigur, die auf der achten Reihe entsteht und deren Zuglänge progressiv ansteigt.

Exploschach
= Explosivschach. Form des Kontaktschachs. Deckt ein Stein einen anderen seiner Partei, kann dieser den auf einem Nachbarfeld stehenden gegnerischen König schlagen, wenn die Deckung bestehen bleibt.

War ein Stein bereits gedeckt, tritt der „Exploeffekt“ erst dann ein, wenn er erneut gedeckt wird.

Explosion chess
Wenn ein Stein geschlagen wird, wird zugleich jeder Stein derselben Partei, der sich auf einem Nachbarfeld des Schlagfeldes befindet, vom Brett entfernt.

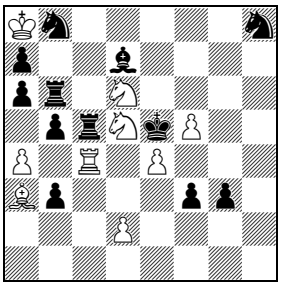
Exsilitor
„Ins Exil Heraushüpfender“; verstellbarer → Equihopper. Er kann aber nicht nur (wie der Equihopper im Vergleich zum → Nonstop-Equihopper) auf geraden Linien verstellt werden, sondern auch auf m:n-Springerlinien. Der Zug eines Exsilitors ist sowohl vor als auch nach dem Bock als aus jeweils zwei senkrecht aufeinander stehenden Horizontalen/Vertikalen zu betrachten, auf denen er verstellt werden kann.

Extermination
Wenn Partei A einen Zug x macht (der für sich genommen legal sein muss), muss sie als Teil des Zuges einen nichtköniglichen Stein von Partei B entfernen. Ist ein solches Entfernen nicht möglich, kann der Zug x nicht gespielt werden.

Extinction Chess
= „Survival of the Spezies“. Derjenige Spieler verliert sofort, der nicht mehr mindestens ein Exemplar jeder Steinart besitzt. Schachgebote und Mattsetzen gibt es nicht, Könige können geschlagen werden. Bauern können sich z.B. in Könige umwandeln und dadurch die Zahl einer bestimmten Figuren-Spezies vergrössern, die dadurch vielleicht länger erhalten bleibt.

Exzelsior (Exzelsior-Problem / -Marsch)
(Auch „Excelsior“ geschrieben): Durchmarsch eines Bauern von seinem Ausgangsfeld bis zur gegnerischen Grundreihe, beginnend mit einem Doppelschritt (was fünf Züge benötigt). Dort erreicht er das Umwandlungsfeld und wandelt um.
Ausgehend von Robert [Bownas] Wormald (Grossbritannien, 1834-1876) 1857 (**335**), dessen Darstellung ausserdem in einer Springer-Umwandlung gipfelte und v.a. Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1861 (**336**); „Excelsior! – Höher, immer höher!“ lautete sein Motto) ausgehende Idee widmete Camil Seneca (Frankreich/Rumänien, 1903-1977) in „Thèmes 64“, Jahrgang 1956 in den Nummern 1-3 eingehende Betrachtungen.

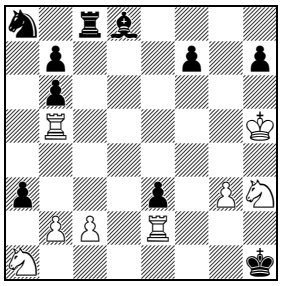
335 Robert Bownas Wormald
The Illustrated London News 14.3.1857, Nr.682



‡5
1.d4+! Kxd6 2.dxc5+ Kc6 3.cxb6+ bxc4 4.bxa7 und 5.axb8S‡
Excelsior-Thema. - Ursprünglich mit ♕h1.

Erste Versuche gehen auf Bedingungsaufgaben zurück, v.a. Julius Mendheim (Deutschland, 1788-1836) hat sich anfangs des 19. Jahrhunderts damit beschäftigt.
Loyd sei zur Namensgebung durch eine Ballade dieses Namens von Henry Wadsworth Longfellow (1807-1882) inspiriert worden, das in der Beilage des Connecticut Courant 1841 erschien. Es beschreibt einen jungen Mann, der eine Fahne mit der Aufschrift „Excelsior“ trägt.

336 Sam Loyd
The Albion 22.9.1860, Nr.610



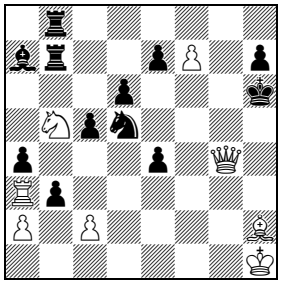
‡5
1.b4! (2.Td5 und 3.Td1‡) Tc5+ 2.bxc5 (3.Tb1‡) a2 3.c6! (4.Tf5 [Td5] und 5.Tf1 [Td1]‡) Lc7! 4.cxb7 nebst 5.bxa8D,L‡
Der berühmte Exzelsior von Loyd.

Im Märchenschach heisst dies ebenfalls: Marsch eines Bauern von seinem Ausgangsfeld bis zum Umwandlungsfeld (meist auf der gleichen Linie).

- Baby-Exzelsior
→ (Semi-)Exzelsior).

- Diagonal-Exzelsior
Reiner Schlag-Exzelsior, in welchem ein Bauer sich bis zur gegnerischen Grundlinie entlang einer Diagonalen ‚durchfrisst‘. Diese Variante benötigt naturgemäss sechs Züge.
Die erste (korrekte) Darstellung dürfte von Werner Humbert (Deutschland, Daten?) von 1977 stammen (sechs Züge [**337**]). H.F.L Meyer’s Darstellung von 1907 erwies sich als nebenlösig.

337 Werner Humbert
Schach 3/1977, Nr.8213 (Korrektur*)



‡6
1.axb3! (2.b~ e3 3.Txe3, 1. - e5? 2.b4 e3 3.Sxd6 Se7 4.Txe3) c4 (1. - e3? 2.Ta1[!] ~ 3.Tg1) 2.bxc4 e3 3.cxd5 e5 (4.Sxd6? Tb1+!) 4.dxe6 (4.Txb5 5.Lf4+ Tg5 6.Dxg5‡) Txf7 5.exf7 (~/Txb5 6.Lf4/f8D[L]‡) Tg8 6.fxg8S‡ (1.cxb3? e3! 2.Ta1??)
Diagonal-Exzelsior mit Springer-Umwandlung.

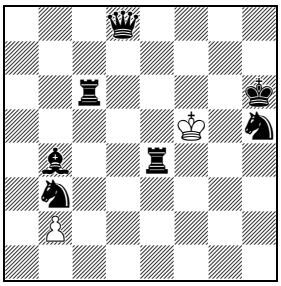
* Korrektur Ralf Krätschmer: f7=♙ statt ♗.

Die Damenumwandlung ist vielleicht einfacher darzustellen: im Hilfsmatt schaffte dies Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) im Jahr 1940 im Hilfsmatt in ökonomischer Minimal-Form (**338**).

- Doppel-Exzelsior
Beliebtes Thema: weisser gegen schwarzer Exzelsior-Marsch. Ein Spezialfall ist das → 100-$-Thema, der doppelte Springer-Exzelsior im H#5.

- künstlicher Exzelsior
Siehe unter → Zwillinge.

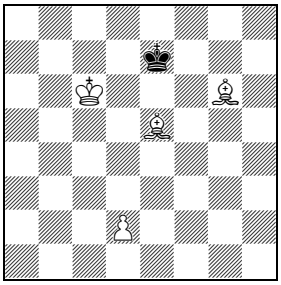
338 Werner Speckmann
Die Schwalbe 145 1/1940, Nr.6054



H‡6
1.Lc3! bxc3 2.Td4 cxd4 3.Te5+ dxe5 4.Tf6+ exf6 5.Sg7 fxg7 6.Dh8 gxh8D‡
Diagonal-Exzelsior im Hilfsmatt, mit Damen-Umwandlung im Mattzug.

- Semi-Exzelsior
Wie Exzelsior, aber der Bauer startet mit einem Einzelschritt. Dafür ist meist ein → Tempoverlust der Grund. Die Darstellung benötigt daher sechs Züge.
Ein anderer Ausdruck könnte „Baby-Exzelsior“ sein.
Möglicherweise war von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) 1907 der Erste, der diese Idee darstellte (**339**).

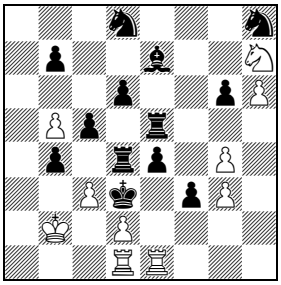
339 William A. Shinkman
Alain C. White: 200 Bauernumwandlungsaufgaben 1907, Nr.1



‡6
1.d4? Ke6 2.? - **1.d3!** Ke6 2.d4 Ke7 3.d5 Kf8 4.d6 Kg8 5.d7 Kf8 6.d8D‡ (3. - Kd8 4.d6 Kc8 5.d7+ Kd8 6.Lf6‡)
Semi-Exzelsior in Tanagraform.

- Treppenbauer (≠ Diagonal-Exzelsior)
Ein weiterer Schlag-Exzelsior: Unterstützt von zwei Schwerfiguren ‚frisst‘ sich ein Bauer im Zickzack-Marsch von der Grundlinie zur 8. Reihe schachbietend durch. Diese Variante benötigt ebenfalls sechs Züge.
Eine Darstellung mit D- und S-Umwandlung im Matt stammt von Heinrich [Friedrich Ludwig] Meyer (Deutschland, 1839-1928) von 1895 (7 Züge; **340**).

340 Heinrich F.L. Meyer
Deutsches Wochenschach 17.3.1895



‡7
1.Kb3! e3 2.dxe3+ Ke4 3.exd4+ Kd5 4.dxe5+ Ke6 5.exd6+ Kd7 6.dxe7+ Ke8/Kc8 7.exd8S/exd8D‡
Zickzack-Exzelsior bzw. Treppenbauer.

- Verlangsamter Exzelsior
Exzelsior ohne Doppelschritt des Bauern im ersten Zug. = Baby- oder → *Semi*-Exzelsior (s. auch → Festina Lente).
- Zickzack-Exzelsior
Siehe oben: → Treppenbauer

F

FA
Abkürzung für → Fortgesetzte Assistenz. Auch Ab kürzung für „FIDE-Album“.

FA (Figur)
= Faro. → Argentinisches Schach.

Face-to-face (FTF)
Märchenbedingung, gestellt im Sake-Kompositionsturnier am 56. WCCC 2013 in Batumi, Georgien:
Wenn sich ein weisser Stein unter einem schwarzen befindet, tauschen dies ihre Zugarten. Ein Bauer auf der ersten Reihe kann sich nicht bewegen, bis er die Zugkraft durch FTF-Tausch erhält.
Abwandlungen der Forderungen sind bereits angedacht.

Fad
Figur in → Colourbound Clobberers, zieht wie → Fers, → Alfil oder → Dabbaba.

Faery Chess
Schachvariante, bei der ein Stein die gesamte Partie über besondere Zugmöglichkeiten bekommt (Beispiel: der weissfeldrige Läufer zieht zusätzlich wie Springer).

Falconry
Schachvariante, die auf einem 10x10-Brett gespielt wird; die Partieanfangsstellung enthält 24 Steine, darunter pro Partei 2 → Delphine (2) (zieht wie Turm, aber maximal drei Felder weit; kann über verstellende Steine springen), 2 → Falken (1) (zieht wie Läufer, aber maximal drei Felder weit, oder wie Camel) und 2 → Prinzen (2) (moves one square ahead either straight or diagonally (two-square option initially; e. p. permitted). The Prince captures like an orthodox pawn, and may promote to any piece.

Falke (1)
Figur in Falconry; zieht wie Läufer, aber maximal drei Felder weit, oder wie → Kamel (1:3-Springer).

Falke (2)
L-T-Jäger.

Falle
Auf manchen Feldern kann sich eine Falle befinden. Betritt ein Stein ein Feld, auf dem sich eine Falle befindet, so verschwindet er als Teil des Zuges vom Brett. Ein König darf eine Falle nicht betreten. Es gibt zwei Arten von Fallen: → Fallgrube = → Pitfall und → Mine. Eine Mine wirkt genau einmal, eine Fallgrube beliebig oft.
- Fallgrube = Pitfall
Eine Form einer Falle. Auf manchen Feldern kann sich eine Falle befinden. Betritt ein Stein ein Feld, auf dem sich eine Falle befindet, so verschwindet er als Teil des Zuges vom Brett. Ein König darf eine Falle nicht betreten. Im Gegensatz zur → Mine wirkt eine Fallgrube beliebig oft. Auch nachdem ein Stein eine Fallgrube betreten hat und vom Brett verschwand, befindet sich auf dem Feld noch immer eine Fallgrube.

Familienschach
Eine besondere Form der Springergabel (→ Gabel-Thema), bei der neben dem König noch weitere Figuren bedroht werden. Da der König auf das Schachgebot reagieren muss, kann der Springer dann im nächsten Zug eine der anderen meist wertvolleren Figuren verspeisen. Der Ausdruck wird aber fast ausschliesslich im Partieschach verwendet.

Fanorona
Es wird geschlagen, indem der schlagende Stein auf ein Nachbarfeld des zu schlagenden Steines hin oder von einem Nachbarfeld des zu schlagenden Steines weg zieht, wobei in jedem Fall Standfeld des zu schlagenden Steines sowie Start- und Zielfeld des schlagenden Steine auf einer geraden Strecke liegen müssen. Zugleich mit dem (primären) Schlagopfer werden alle anderen Steine derselben Farbe, die sich auf derselben Linie unmittelbar hinter dem Schlagopfer befinden, geschlagen. Wer schlagen kann, muss schlagen; wer geschlagen hat, darf noch einen weiteren eventuellen Schlagfall auf einer anderen Linie ausführen.

Fantasie
Springer besitzen die zusätzliche Eigenschaft, auf jene Felder zu ziehen, auf denen ein gleichfarbiger Turm steht, ohne dass dabei ein Unglück passiert. Das ist eher scherzhaft gedacht (ist aber ein Spezialfall von → Augsburger Schach).

Faro (FA)
→ Argentinischer *Turm*.

Farbe
Sowohl Steine als auch Felder haben eine Farbe: weiss oder schwarz, ausser bei den neutralen Steinen.

Färbe die Steine
Forderung oder Zusatzforderung: Die Stellungsveränderung ist so vorzunehmen, dass die verlangte Forderung regelgerecht einlösbar ist. Sofern nicht fest vorgegeben, sind alle (legalen!) Möglichkeiten der Färbung zu prüfen; es soll dann aber nur eine (oder die gewünschte Anzahl) von ihnen zu einer tatsächlich lösbaren Stellung führen. Andere (legale) Färbungen sollen in diesem Falle keine forderungsgemäss lösbaren Stellungen liefern.

Farbenmärchen
Der gezogene König beider Parteien wechselt die Farbe. Ein Schachgebot kann aber nicht dadurch pariert werden, dass der bedrohte König zieht und somit die Farbe wechselt. Züge auf bedrohte Felder sind Königen nicht erlaubt.

Farbenwechsel
Gezogene Steine (einschliesslich Könige) wechseln als Teil des Zuges die Farbe. Dies ist für Schwarz obligatorisch, für Weiss fakultativ. Es sind die gleichen Einschränkungen wie beim → Farbenmärchen zu treffen. - Farbwechsel (der Steine): → Zwillinge.

Farblose Steine
Die Farbe der Steine ist zu Beginn noch nicht bekannt. Die Färbung der Steine herauszufinden ist Teil der Lösung des Problems.

Farbsymmetrie
Weisse und schwarze Steine jeweils gleicher Gangart sind symmetrisch zueinander aufgestellt.

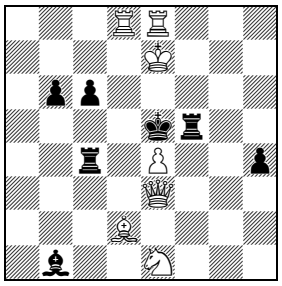
Farbzickzack
Schwarz zieht nur so, dass Start- und Zielfeld seines Zuges gleichfarbig sind; kann er das nicht, setzt er vorübergehend aus.

Faro
= Argentinischer Turm: Zieht wie Turmlion und schlägt wie Turm.

Fast Berolina
Siehe unter → Berolinabauer.

Fastosky-Thema
2#: In Satzspiel oder Verführung werden schwarze Themazüge auf ein und dasselbe Feld als Selbstfesselungen genutzt. In der Lösung fesselt Weiss im Schlüsselzug einen schwarzen Stein a. Auf die schwarzen Themazüge folgen nun andere Matts, jeweils unter Nutzung der Fesselung von Stein a.
Juan Carlos Morra (Argentinien, 1900-1968) und Pedro Fastosky (Argentinien, *1924) 1958 (**341**).

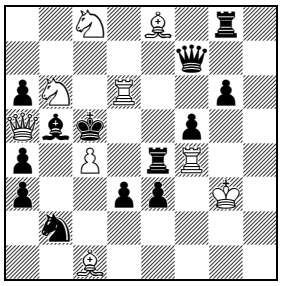
341 Juan Morra und Pedro Fastosky
L'Echiquer de France 1958, 2. Preis ex aequo



‡2
Satz: 1. - Txe4 **a**/Lxe4 **b** 2.Lc3/Sd3‡
1.Dg5! (2.Dxf5‡) Txe4 **a**/Lxe4 **b** 2.Sf3/Lf4‡
(1. - Kxe4/Txg5 2.De3/Kf7‡)
Fastosky-Thema.

- Anti-Fastosky-Thema
2#: In Satzspiel oder Verführung folgen schwarzen Themazügen Matts, die die Fesselung eines schwarzen Steins a nutzen. In der Lösung entfesselt Weiss im Schlüsselzug diesen Stein a. Jetzt folgen auf die gleichen schwarzen Themazüge, nunmehr als schwarze Selbstfesselungen genutzt, andere Matts (Mattwechsel).
Die einzige auffindbare Darstellung stammt von Juan [Carlos] Morra (Argentinien, 1900-1968) und Jean Oudot (Frankreich, 1926-1974) von 1960 (**342**).

342 Juan Morra und Jean Oudot
Europe Echecs 3/1960, Lob



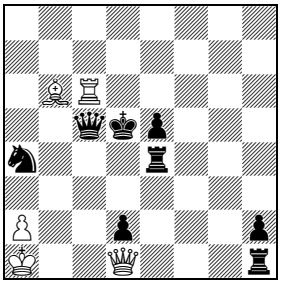
‡2
Satz: 1. - Dxc4/Txc4/Sxc4 2.Sd7/Tc6/Sxa4‡
1.Dc3! (2.Dxa3‡) Dxc4/Txc4/Sxc4 2.Td5/Lxe3/Lxa3‡
Anti-Fastosky-Thema.

Fata Morgana
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgabe.

Fauler König
Wie König, kann aber nur ziehen, wenn er im Schach steht.

Feather-Mechanismus
H#2: In einem Hilfsmattzweizüger steht die schwarze Dame in der Ausgangsstellung auf dem Schnittpunkt der Linien zweier weisser Langschrittler und muss so ziehen, dass eine dieser Linienfiguren den Schnittpunkt überqueren und der schwarze König im zweiten Zug auf ein Feld der zweiten Linie ziehen kann.
Auf Chris[-topher John] Feather (Grossbritannien, *1947) und das Jahr 1976 zurückgehend (**343**).

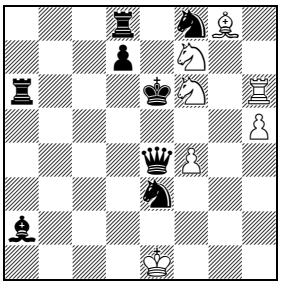
343 Christopher J. Feather
Schach-Echo 4 2/1976, S.63, Nr.8783



H‡2
I) **1.Dxb6!** Tc1 2.Kd4 Dxd2‡
II) **1.Dxc6!** Lg1 2.Kc4 Db3‡
Feather-Mechanismus.

1. Feather-Thema
H#: Schwarze Steine ziehen über das ursprüngliche Standfeld des schwarzen Königs.
Chris[-topher John] Feather (Grossbritannien, *1947) in seinen „Moultings“ von 1/1991 (**344**).

344 Christopher J. Feather
Moultings 2 1/1990-1993, S.5, Nr.24

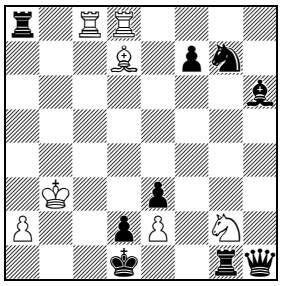


H‡2 2.1;1.1
I) **1.Kf5!** Sd5 2.Txh6 Sxh6‡
II) **1.Ke7!** Sd6 2.Lxg8 Sxg8‡
Erstes Feather-Thema.

2. Feather-Thema
H#: Weiss opfert auf einem Fluchtfeld des schwarzen Königs eine Figur, die von einem schwarzen Bauern geschlagen wird und das Feld blockt, allenfalls durch Umwandlung.
Chris [-topher John] Feather (Grossbritannien, *1947) 1978 (**345**).

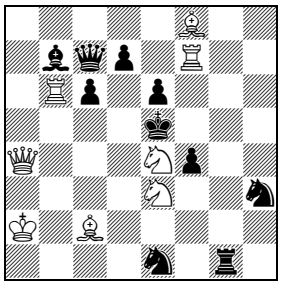
Fedorowitsch-Thema
2#: In der Ausgangsstellung hat Schwarz (mindestens) zwei thematische Züge, die Weiss (noch) nicht mit Matt beantworten kann. In den Verführungen, die alle dasselbe Matt drohen, versucht Weiss, diese schwarzen Verteidigungen zu vermeiden, aber jeweils einer davon dringt trotzdem durch. Im Schlüsselzug bereitet Weiss aber Matts gegen beide (alle) schwarzen Themazüge vor. Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021) 1982. Gottseidank konnte die Nebenlösung beseitigt werden (**346**).

345 Christopher J. Feather
Sinfonie Scacchistiche 11-12/1978, Nr.2876
U. Castellari-Gedenkturnier 1978, 2. Preis



H‡2 2.1;1.1
I) **1.Ta5!** Tc1! 2.dxc1T Lb5‡
II) **1.Dh3!** Se1! 2.dxe1T Lg4‡
Zweites Feather-Thema.

346 Roman [Fedorowitsch] Salokotskij
Tschernovij prapor 1982



‡2
Satz: 1. - c5/d5 2.?
1.Sd6? (2.De4‡) c5! – 1.Sc5? d5!
1.Sg3 (Sg5)**!** (2.De4‡) c5/d5 2.Lg7/Sg6‡
Fedorowitsch-Thema.

Feenschach
Märchenschach, heute allgemeines Schach genannt.

Fefil
Kombinationsfigur aus → Fers + → Alfil = Kombinationsfigur aus → 1:1-Springer + → 2:2-Springer.

Fehlgeleiteter Stein
Ein Stein, der normal (orthodox) zieht und ähnlich wie eine Heuschrecke durch Überspringen eines Bockes, der dabei geschlagen wird, auf ein leeres Feld schlägt. Der Schlagtäter stellt sich nach dem Schlagfall auf ein beliebiges, dem geschlagenen Stein benachbartes Feld. (Also eine Art Mischung von → marinen Steinen und → Margarite.)

Fehlleitungsschach
= Echecs Dévoyés. Jeder Stein ist „fehlgeleitet“. Er zieht normal (orthodox) und schlägt ähnlich wie eine Heuschrecke durch Überspringen eines Bockes, der dabei geschlagen wird, auf ein leeres Feld. Der Schlagtäter stellt sich nach dem Schlagfall auf ein beliebiges, dem geschlagenen Stein benachbartes Feld. (Also eine Art Mischung von marinen Steinen und Margarite.) Beispiel: fehlgeleiteter Springer a1, gegnerischer Bock b3: Normaler Springerzug nach c2; Schlag auf b3 mit Bewegung nach a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2 oder b2.

Fehlversuch
→ Probespiel, → Verführung.

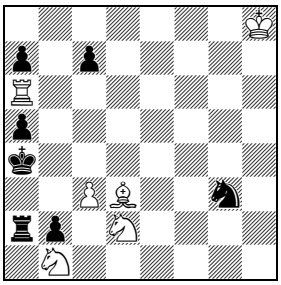
Feld
Kleinste Einheit eines Schachbretts.

Felderflucht des schwarzen Königs
Ein beliebtes Motiv ist, dem schwarzen König möglichst viele Fluchtfelder zu geben. Das Maximum ist die → Acht-Felderflucht. Andere bekannte Formen sind die sog. → Sternflucht, die → Kreuzflucht, etwas seltener wird auch von einer → Y-Flucht gesprochen (z.B. wenn der schwarze König auf e5 steht und die Felder e4, d6 und f6 zur Verfügung hat).

Felderzyklus
Siehe unter → Zyklus.

Feld-Freihaltung
Ein Feld muss von Weiss für einen bestimmten weissen Stein freigehalten werden. Der Zweck ist dabei *nicht* die Nutzung für einen Schnittpunkt.
Erste bekannte Darstellung von William Meredith (USA, 1835-1903) 1877 (**347**).

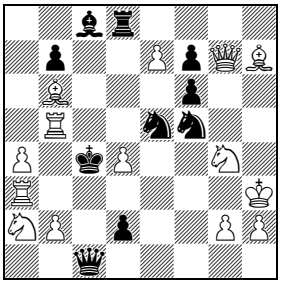
347 William Meredith
Westminster Papers 1.2.1877, Nr.889



‡3
1.Tg6? c5! 2.Lg6??
1.Th6! (2.Th4+) c5! 2.Lg6! ~ 3.Le8‡
1. - Sf5 2.Se4 ~ 3.Sc5‡
Feldfreihaltung.

1. Feldmann-Thema (Florian 1)
2#: Reziproker → Fortsetzungswechsel nach primärer und fortgesetzter Verteidigung: 1. - x-/x!/y-/y! 2.A/B/B/A#.
Das Stammproblem von Tibor Flórián [Pseudonym: Feldmann] (Ungarn, 1919-1990) wurde im Jahre 1936 publiziert (**348**).

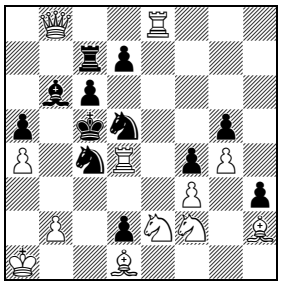
348 Tibor Feldmann
Munkássakk 8-9 12/1936, Nr.216, 1. Preis



‡2
1.Dxf6! (2.Sxe5‡)
1. - Se~/Sd3! 2.Tc5/d3‡
1. - Sf~/Sxd4! 2.b3/Tc5‡
(1. - Sd7/De1(Dc3+)/Td5
2.Dxf7/T[x]c3/Tb4‡)
Erstes Feldmann-Thema.

Später wurde ein noch viel älteres Beispiel von Henry [Edwin] Kidson (Grossbritannien, 1832-1910), 1880 publiziert, entdeckt (**349**).

349 Henry Edwin Kidson
The Illustrated London News 25.9.1880, Nr.1910

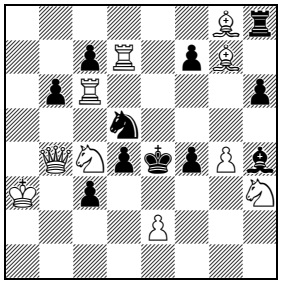


‡2
Satz: 1. - Kb4/Kc6 2.Sd3/Se4‡
1.Te3! (Zugzwang)
1. - Sc~ 2.Se4 **A‡**
1. - Sd6! 2.Sd3 **B‡**
1. - Sd~ 2.Sd3 **B‡**
1. - Sb4! 2.Se4 **A‡**
Ur-Feldmann-Thema 1.

- 1. Feldmann-Thema, weiss
2#: Reziproke Widerlegungen nach → fortgesetztem Angriff zweier weisser Figuren.

2. Feldmann-Thema (Florian 2)
2#: Mattwechsel nach primärer und → fortgesetzter Verteidigung.
Tibor Flórián [Pseudonym: Feldmann] (Ungarn, 1919-1990) 1936 (**350**).

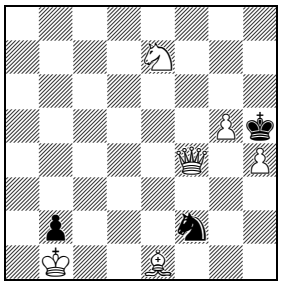
350 Tibor Feldmann
Rádió Újság 12/1936, Preis



‡2
Satz: 1. - S~/Sf6! 2.Txd4/De7‡
1.Txf7! (2.Te6‡) S~/Sf6! 2.Txf4/Te7‡
Zweites Feldmann-Thema.

Eine ältere Darstellung stammt von Henry D'Oyly Bernard (Grossbritannien, 1878-1954) von 1919 (**351**).

351 Henry D'Oyly Bernard
The Chess Amateur 1918



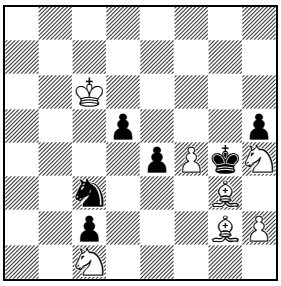
‡2
Satz: 1. - S~/Sg4! 2.Df3/Df7‡
1.Da4! (Zugzwang) S~/Sg4! 2.Dd1/De8‡
Ur-Feldmann-Thema 2.

Feldmesser
Kombination aus → Wesirkönig und → Alfil.

Feldräumung
Eine Figur verlässt ein Feld, welches dann von einer anderen Figur gleicher Farbe betreten wird. Man kann vier Typen unterscheiden:
- a) einfache Feldrämung (→ Brede-Räumung)
- b) reziproke Feldräumung
- c) doppelte Feldräumung (durch die Rochade)
- d) zyklische Feldräumung (siehe unter → Zyklus, Feldräumungs-Zyklus).

Die Erstdarstellung könnte auf Adolf [Christian] Bayersdorfer (Deutschland, 1842-1901) von 1892 zurückgehen (**352**).

352 Adolf Bayersdorfer
Akademisches Monatsheft für Schach 12/1892, Nr.47



‡4
1.Kb7! d4 2.Sd3! exd3 3.Lc6 nebst 4.Ld7‡
(1. - Sd1 2.Se2 Sf2 3.Lxf2)
Feldräumung; Stammproblem?

Fernangreifer
Begriff aus dem Märchenschach: Schwarz muss den zuletzt gezogenen weissen Stein angreifen, und zwar muss der Angriff durch den ziehenden Stein aus der geometrisch längstmöglichen Entfernung erfolgen.

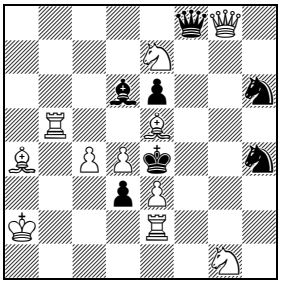
Fernblock (Vorausblock)
Block (→) auf einem späteren Fluchtfeld, das vom Standfeld des Königs mindestens zwei Felder entfernt steht.
- Fernstblock
Fernblock auf einem sehr weit vom König entfernten Feld (fünf bis sechs Felder).

Fernopposition
Siehe unter → Opposition.

Fernsperre
Vorausverstellung eines Verteidigers in grosser Entfernung vom schwarzen König.

Ferreau-Thema bzw. -Typ

353 Wilhelm Ferreau
Schach-Echo 4.1.1934



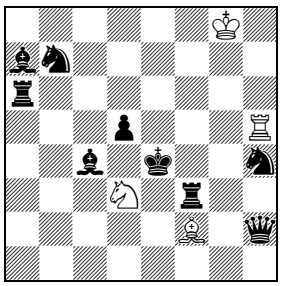
‡2
1.Sf5! (2.Sg3‡) Dxf5/S4xf5/S6xf5/exf5/Kxf5
2.Da8/Dg2/Dg4/Dd5/e4‡
1. - Dg7,Dxg8/Lxe5/d2 2.Sxd6/Txe5/Lc2‡
Ferreau-Thema

Alle schwarzen Steine ziehen in den Varianten der Lösung (als Paraden gegen die Drohung bzw. im Zugzwang). Weiss antwortet mit unterschiedlichen Mattzügen. - Vgl. → Hjelle-Thema.
Wilhelm Ferreau (Deutschland, Daten?) 1934 (**353**).

Fers
= Dekurio. 1:1-Springer. - Der Fers entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 1/1; z. B. kann er von c1 aus die Felder b2 und d2 erreichen. Er zieht also 1 Feld weit diagonal, im Gegensatz zum → Wesir.
Die Bezeichnung „Springer“ ist also etwas irreführend, weil die Zugart eher der des Läufers ähnelt, ‚technisch‘ aber korrekt.
Ein *Bauer* konnte sich früher übrigens nur in einen *Fers* (heutige Dame) verwandeln, und im ersten Zug auch wie ein Alfil über 1 Feld springen, sogar orthogonal! → Arabisches Schach.
- Ferskönig
Königlicher 1:1-Springer (oder: König, dem keine orthogonalen Züge erlaubt sind).
- Fersreiter
1:1-Reiter (der Unterschied zum Läufer besteht in der Erlaubnis zur Märchenumwandlung, im unterschiedlichen Wiedergeburtsfeld ...).

Fesselung
Zwischen dem König und einem gegnerischen Langschrittler, der diesen anvisiert steht ein farbeigener Stein, der wegen Selbstschach nicht aus der Linie ziehen kann.
- Dreifachfesselmatt …
Nach Onițiu. Siehe → Onițiu-Thema (2#).
- Drittelsfesselung
Drei gleichfarbige Steine stehen auf einer Fesselungslinie; zieht einer weg, hinterlässt er zwei andere in einer → Halbfesselung; zieht von diesen noch einer weg, verbleibt der übriggebliebene Stein gefesselt.
- Entfesselung
Aufhebung einer Fesselung, direkt oder indirekt.
- Präventiv-Entfesselung (Voraus-Entfesselung)
Maskierte indirekte Vorausentfesselung durch Schwarz. Nach dem Schlüssel droht der maskierende weisse Stein mit Abzug aus der Fesselungslinie und würde damit eine schwarze Figur indirekt fesseln. Schwarz verstellt deshalb seinerseits im Voraus die Fesselungslinie, so dass der schwarze Themastein die Drohung parieren könnte.
- Pseudo-Entfesselung
H#/S#: Eine direkte → Batterie wird entschärft durch Abzug des Hintersteins, um ein schädliches Schachgebot zu vermeiden. - Eigentlich ein (Anti-)Batterie-Thema!

354 Petrus Koetsheid
feenschach 21.6.1959, Nr.32



H‡2 b) ♗h5 - c) ♘h5
a) **1.Lxd3!** Lg3 2.d4 Te5‡
b) **1.Th3!** Lb6 2.Sf3 Lg6‡
c) **1.De5!** Se1 2.Tf4 Sg3‡
Pseudo-Entfesselung.

Die Bezeichnung stammt von Torsten Linss (Deutschland, *1967) von 1989, und führte dazu ein Thematurnier in seiner Zeitschrift „harmonie“ durch.
Wie Thomas Maeder (Schweiz, *1967) in idee & form April 2006 schrieb, stammt das älteste aufgefundene Beispiel von Petrus [Albertus] Koetsheid (Niederlande, 1882-1961) von 1959 (**354**).

- Fesselnutzung nach Onițiu, 3-fach-
2#: → Onițiu-Thema.

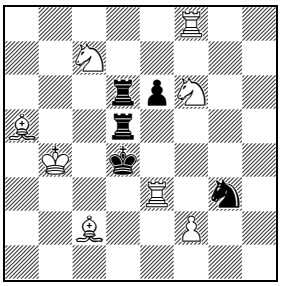
- Fesselungsmatt
Eine Fesselung wird im Matt genutzt: wäre der Stein nicht gefesselt, läge kein Matt vor.

- Boros-Thema
Indirektes Fesselungsmatt. Siehe daselbst.

- Fesselungswechsel
→ Wechselfesselung.

- Halbfesselung
Zwei Steine stehen in der gegnerischen Fessellinie zum eigenen König. Die → Fesselung des einen Steins erfolgt dann durch das Wegziehen des anderen.
Erstdarstellung: Alfred Kempe (Grossbritannien, Daten?) 1855 (**355**).

355 Alfred Kempe
Cassel’s Illustrated Family Paper 7.7.1855, Nr.91

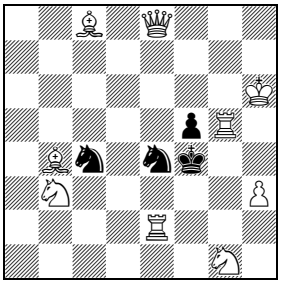


‡2
1.Td8! (Zugzwang)
1. - Tb6+ 2.Lxb6‡
1. - Tb5+ 2.Sxb5‡
(1. - T6~/T5~/Te5!,e5/S~ 2.Sb5/Sxe6/Td3/Te4‡)
Halbfesselung.

- Bottacchi-Thema
Siehe daselbst.

- Loyds Halbfesselung
2#: Formation einer durch Weiss *maskierten* Halbfesselung, wo nach dem Wegzug der halbgefesselten Steine immer die maskierende Figur mattsetzt.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1913 (**356**).

356 Sam Loyd
Sam Loyd and his Chess Problems 1913, Nr.488



‡2
1.Da4! (Zugzwang)
1. - Sc~Sd6! 2.Ld6/Ld2‡
1. - Se~/Sc3! 2.Ld2/Ld6‡
(1. - Ke5 2.Txf5‡)
Loyds Halbfesselung.

- Pseudo-Halbfesselung
Halbgefesselte Steine werden von der Gegenpartei geschlagen statt wegzuziehen.

- indirekte Fesselung
Fesselung, die erst wirksam wird, wenn sich der König von der Farbe des gefesselten Steins in die fragliche Linie bewegt.

- Kreuzfesselung
Studie/Partie: Eine Kreuzfesselung setzt sich aus zwei unterschiedlichen Fesselungen zusammen, die durch eine Figur in der Mitte miteinander verflochten sind. Dient zur Eroberung einer Figur mittels → Spiess. Siehe auch → Malteser Kreuz.

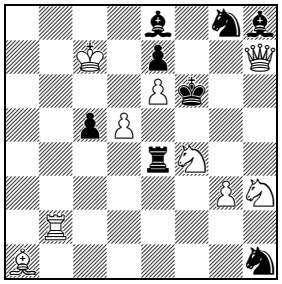
- Linienfesselung
Der gefesselte Stein ist wie der fesselnde Stein langschrittig und kann deshalb entlang der Fessellinie ziehen.

- Partial-Fesselung
Schwarz öffnet die Deckungslinie eines Langschrittlers, fesselt denselben aber dadurch bezüglich einer anderen Deckungslinie.

- Selbstfesselung
Eine Figur fesselt sich selbst, indem sie sich zwischen eine gegnerische Figur und den König stellt – durch Wegschlagen einer Figur oder als Antwort auf ein Schachgebot.
Siehe auch → Schiffmann-Parade, Form I, oder → Nietvelt-Parade (unter → Schiffmann-Thema).

- Voraus-Selbstfesselung
Selbstfesselung, noch bevor die Fesselung wirksam ist.
- a) aktiv: der zu fesselnde Stein zieht oder schlägt auf das Zielfeld der Fesselung,
- b) passiv: der betreffende König zieht in die Fessellinie.
Von László Schór (Ungarn, 1897-1984) 1925 gezeigt (**357**). Enthält auch das → Boros-Thema.

357 László Schór
Alfiere di Re 10-11/1925, Circolo Luigi Centurini
Giorgio Guidelli-Gedenkturnier, Lob

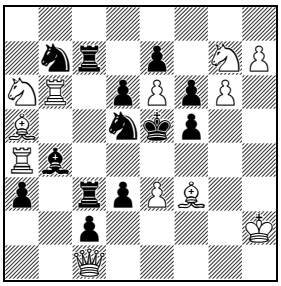


‡2
1.g4! (2.Dxh8‡)
1. - Txe6/Txf4 (aktiv) 2.Tb6/Tf2‡!
1. - Ke5 (passiv) 2.Te2‡
(1. - Lg7 2.Df5‡)
Voraus-Selbstfesselung, aktiv und passiv.

- Status Quo-Themengruppe
Siehe daselbst.

- Wechselfesselung
3#: Dazwischenziehen einer zweiten gleichfarbigen Figur in eine bestehende Fesselungslinie zur → Halbfesselung, um damit das Wegziehen der ursprünglich gefesselten Figur zu ermöglichen.
= *Anti*-Mirri-Thema. Siehe Mirri-Thema (3#). - Vgl. auch → Hess-Thema.
Mutmasslich eine Erfindung von Willi Hagemann (Deutschland, 1899-1973) von 1932 (**358**).

358 Willi Hagemann
Volkswacht (Essen) 1932, 1. Preis

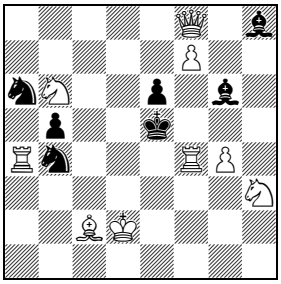


‡3
1.Tb5! (2.Txd5‡)
1. - T3c5 2.Sxb4! (3.Sxd3‡) Sf4 3.Da1‡
1. - T7c5 2.Sb8! (3.Sxd7‡) Sb6 3.Sc6‡
1. - Lc5 2.Tf4! (3.Txf5‡) Sxf4 3.Dxc3‡
1. - Sc5 2.h8S! (3.Sf7‡) Sxe3 3.Dxe3‡
Wechselfesselung (4-fach, in Taskform).

- Teil-Fesselung
Eine Figur ist teilgefesselt dann, wenn ihre Zugmöglichkeit im Rahmen der Stellung unter anderem dadurch eingeschränkt wird, wenn bei der versuchsweisen Wahrnehmung einer dieser Zugmöglichkeiten der eigene König im Schach stünde.
Diese Definition gilt nur für Fesselungen in bezug auf den König. Wertmässige Fesselungen (z.B. Läufer fesselt Figur gegenüber Dame) werden in diese Betrachtungen nicht mit einbezogen.

Festif-Thema (bzw. Festive theme)
2#: Die Verführungen scheitern an fluchtfeldschaffenden schwarzen Paraden. In der Lösung gibt Weiss die thematischen Fluchtfelder selbst, die Drohmatts der Verführungen kehren als Mattzüge zurück. - Vgl. → Caprice-Thema.
Beispiel von Jacques Savournin (Frankreich, 1930-2025) aus dem Jahr 1972 (**359**).

359 Jaques Savournin
Buletin Problemistic 6/1972, Nr.145, S.28
Thematurnier 3. Preis



‡2
1.Lb3? (2.Sd7 **A**‡) Sb8,c5 2.D(x)b8‡; aber 1. - Le4!
1.Sc8? (2.Dd6 **B**‡) Lf5!
1.Td4! (2.Dxh8‡)
1. - Kf6, Sc5/Kxd4, Lf6 2.Sd7 **A**/Dd6 **B**‡
(1. - Lg7 2.Dxg7‡)
Festif-Thema.

Festina lente („Eile mit Weile“)
Aufspaltung des Bauern-Doppelschritts. Soll ein Lieblingsausspruch des römischen Kaisers Augustus (Octavian) gewesen sein. - Siehe z.B. → *Semi*-Exzelsior.

Festung
Studie/Partie: Stabile Aufstellung der Figuren, die vom Gegner trotz überlegenen Materials nicht geknackt werden kann.

Fibnif
Figur in → Nutty Knights, zieht wie Turm vorwärts oder seitwärts, wie König rückwärts.

FIDE
Abkürzung für „**F**édération **I**nternationale **d**es **E**checs“ - die Dachorganisation der nationalen Schachverbände, zu der auch bis 2009 (?) das Problemschach gehört hat (→ PCCC bzw. → WFCC, oder kurz „World Chess Federation of Composition“.

FIDE-Album
→ WFCC.

Fighting Fizzies
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der Familie Chess with Different Armies.

Figur
Als eine Figur bezeichnet man jeden beim Schachspiel benötigten Stein mit Ausnahme des Bauern, also Springer, Läufer, Turm, Dame und König. In der Mehrzahl gebraucht, also „Figuren“ oder „die Figuren“, sind dagegen mitunter auch sämtliche Steine einschliesslich der Bauern gemeint. - Interessant ist übrigens die Tatsache, dass eine Figur ihr eigenes Standfeld nicht selber decken kann!

Figurenfang
→ Grab-Thema.

Figurensymbole
In einem Diagramm werden die Figuren mit Symbolen dargestellt, die stets von derselben Art sind. Im Märchenschach sind diese je nach Gatunngen wechselnd und werden unter oder neben dem Diagramm erklärt. Für dieselbe Figurenart müssen aber immer die gleichen Symbole verwendet werden.
Es gibt aber 2 Ausnahmen: sowohl für → Grashüpfer als auch für → Nachtreiter werden immer auf dem Kopf stehende Damen bzw. Springer verwendet.

Figurenzyklus
→ Zyklus.

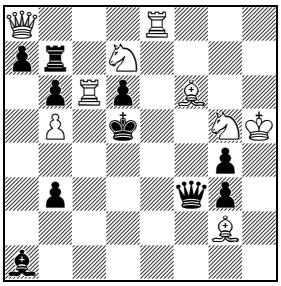
Fil, al Fil (Elefant)
Bis zum 15. Jahrhundert gebräuchliche Figur mit der Eigenschaft, schräg in das übernächste Feld ziehen oder schlagen zu können. Ein Bauer konnte sich nur in einen → Fers (heutige Dame) verwandeln (ein Feld diagonal), und im ersten Zug auch wie ein → Alfil über ein Feld springen, sogar orthogonal!

Finnland-Thema
2#: Eine weisse Batterie ist durch eine schwarze Figur maskiert. In der Lösung zieht diese Figur mindestens zweimal aus der Batterie. Da Thematurnier s eine Mal setzt Weiss durch Doppelschach matt, das andere Mal setzt der maskierende weisse Stein matt durch Abschneiden des Rückwegs der schwarzen Figur.
Bekannt ist lediglich die Darstellung von Leo [Erland] Valve (Finnland, 1914-1952) von 1945 (**360**). Es ist anzunehmen, dass es dieses Thema aber bereits damals schon gab.
Wird in der finnischen Sprache → „Suomi-Thema“ genannt, V/V (→) spricht von → Lahti-Thema.

Finsternis-Thema
→ Verdunkelungs-Thema (genaueste Übersetzung).

Fisch
Bauer, der auch ein Feld rückwärts ziehen (nicht schlagen) kann; von der eigenen Offiziersgrundreihe zieht bzw. schlägt er einzügig.

360 Leo Valve
Suomen Shakkiliitto 1943-1945, Lahti 1945, 2. Preis



‡2
1.Te4! (2.Dg8‡)
1. - Df5/Dxf6 2.Td4/Tf4‡
1. - Tb8/Txd7 2.Tc5/Tc7‡
Finnland-Thema, Doppelsetzung.

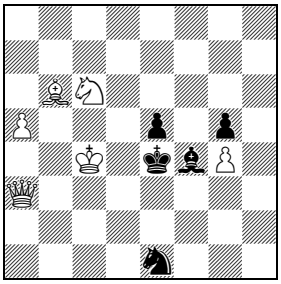
Fischer Random Chess
Retro: benannt nach dem unvergesslichen WM-Match des Jahrhunderts von 1972 Robert [James] „Bobby" Fischer (USA, 1943-2008) gegen Boris Spasski. Die Partieanfangsstellung der Figuren (ausser der Bauern) wird ausgelost (wegen der Anzahl der möglichen Anfangsstellungen auch Schach-960 genannt) derart, dass der weisse König irgendwo zwischen den beiden Türmen steht und die Läufer ungleichfarbig sind. Die schwarzen Steine werden dann gespiegelt an der 4./5. Reihe aufgestellt. Die Rochaden funktionieren wie im orthodoxen Schach, nach der weissen königsseitigen Rochade z.B. stehen der weisse König auf g1 und der entsprechende Turm auf f1.
Diese Regeln sind seit dem 1. Juli 2009 offizieller Anhang der FIDE-Schachregeln.

Fischersche Turmschleife
→ Turmschleife.

Fischer-Thema
H#: Identisch mit dem → 1. Kniest-Thema.
Erstdarstellung eigentlich von *Hieronymus* Fischer (Deutschland, 1843-1927). Beispiel unbekannt.

Flächenfreihaltung
Sperrmeidung durch eine Figur, so dass mindestens zwei Zugangslinien einer anderen eigenen Figur zum Erreichen der Mattlinie freigehalten werden.
In einer erweiterten Form können auch Linien mehrerer eigener Figuren freigehalten werden, was automatisch einen grösseren Materialaufwand benötigt.
Die möglicherweise erste Darstellung hat den weissen Springer als Themafigur, in einer Darstellung von Frank Healey (Grossbritannien, 1828-1906) von 1864 (**361**),

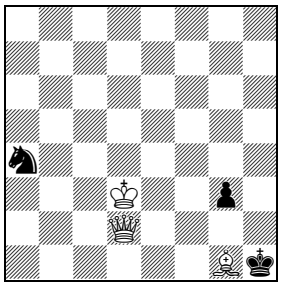
361 Frank Healey
The Illustrated London News 1246, 20.2.1864, Nr.1047



‡3
1.Sa7! (Zugzwang) Lc1 2.Df8! (3.Df5‡) Lf4 3.Da8‡
Flächenfreihaltung des weissen Springers.

und Otto [B.] Würzburg (USA, 1875-1951) 1890 mit dem Läufer (**362**), älteste Miniaturfassung.

362 Otto Wurzburg
St. John Globe (New Brunswick) 1890
3‡-Miniaturen-Thematurnier, 4. Preis ex aequo

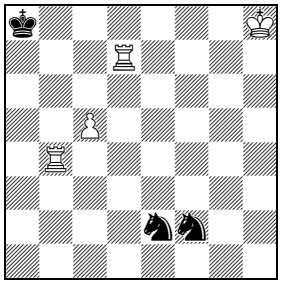


‡3
1.Le3? g2 2.De1+ Kh2 3.Dh4‡; aber 1. - Sc3! 2.Kxc3 g2 3.Dh6??
1.Ld4? Sb2! 2.D:b2 g2 3.Dh8?
1.La7! (Zugzwang)
1. - Sc3 2.Kxc3 g2 3.Dh6‡
1. - Sb2 2.Dxb2 g2 3.Dh8‡
(1. - g2 2.Dh6‡ 1. - Sc5/Sb6 2.LxS g2 3.Dh6‡)
Flächenfreihaltung des weissen Läufers.

Nachdruck in „New York Clipper", 4.10.1890, S.473 (in typis).

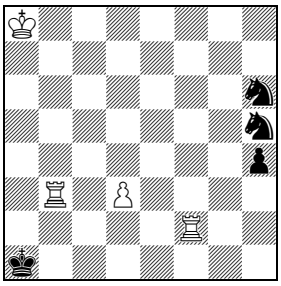
- Flächenräumung
Wie Flächenfreihaltung, aber die Themafigur räumt auch im Schlüsselzug eine Linie. - Der Begriff wird kaum verwendet, da fast immer *Flächenfreihaltung* mitgemeint ist.
Die Miniatur von Hermann Rübesamen (Deutschland, 1892-1916) von 1908 zeigt die Idee zwar eindrücklich (**363**), aber Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) machte 1983 durch Hinzufügen eines schwarzen Bauern ein Drohproblem daraus (**364**; der reklamierte Vorgänger von Allan [Theodor] Werle, Tidskrift för Schack 10/ 1974, W.Ka8 Tg2g6 Bh4 - S.Kh1 Sc8d8 weist wie Rübesamen und andere Versuche mit dieser Matrix Zugzwang aus). Ausserdem sind die Duale durch die S-Züge auf die erste Reihe entfallen.
Speckmann veröffentlichte zum Thema einen ausführlicheren Artikel in der „Schwalbe" 80, April 1983, S.35/37.

363 Hermann Rübesamen
Münchner Neueste Nachrichten 3.2.1908, Nr.1027/1127



‡3
1.c6? Sd4! 2.Txd4 3.?? Die d-Linie muss geräumt werden.
1.Te7!? Se4! 2.Txe4 3.??
1.Tf7!? Sf4, Sc3!
1.Tg7!? Sg4, Sd3!
1.Th7! (Zzw.) Sd4, Sg3 2.T(x)d4 ~ 3.Td8‡
1. - Se4, Sh3 2.T(x)e4! ~ 3.Te8‡
1. - Sf4, Sc3 2.Tf4! ~ 3.Tf8‡
1. - Sg4, Sd3 2.Tg4! ~ 3.Tg8‡
Flächenräumung.

364 Werner Speckmann
Die Schwalbe 80, April 1983, S.36, Nr.V
nach Hermann Rübesamen

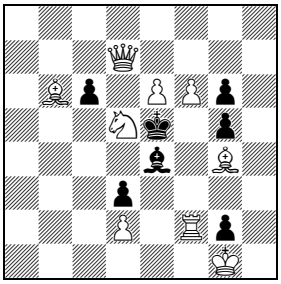


‡3
1.Tb4? (2.Te8 ~ 3.Te1‡) Sf4, Sg7! 2.T(x)f4 3.??
1.Tb5? Sf5, Sg8! 2.T(x)f5 3.??
1.Tb6? Sf6, Sg3! 2.T(x)f4 3.??
1.Tb7? Sf7, Sg4! 2.T(x)f7 3.??
1.Tb8! (2.Te8 und 3.Te1‡)
1. - Sf4, Sg7/Sf5, Sg8/Sf6, Sg3/Sf7, Sg4
2.T(x)f4/T(x)f5/T(x)f6/T(x)f7 nebst 3.Tfa4,5,6,7‡
Flächenräumung, Version W. Speckmann.

Flamingo
1:6-Springer.

Fleck-Thema
2#: Dualfreie Differenzierung von mindestens drei aus dem Schlüsselzug resultierenden Drohungen.
Ferenc Fleck (Ungarn, 1908-1994) 1934 (**365**).

365 Ferenc Fleck
Magyar Sakkvilág 12/1934



‡2
1.Sc3! (2.Dd4/Dc7/Ld4/Lc7‡)
1. - Lf3 2.Dd4‡
1. - Ld5 2.Dc7‡
1. - Lf5 2.Ld4‡
1. - c5 2.Lc7‡
Fleck-Thema (gebundener Fleck).

Damals publizierten Ferenc Fleck und Sándor Boros (Ungarn, 1907-1944) in der Zeitschrift „Magyar Sakkvilág“ einen Artikel zu Zweizügern, in welchen nach dem Schlüssel mehrere (mindestens drei) Matts drohen und gleich viele Paraden existieren, von welchen jede genau eines der Drohmatts zulässt.
Man unterscheidet u.a. folgende verschiedene Formen:

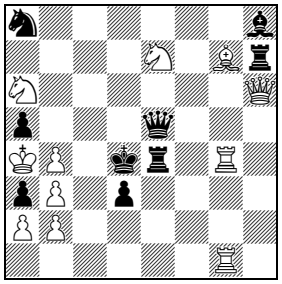
- Freier Fleck
Nur bestimmte Züge differenzieren die Drohungen.
Schwarz kann wie beim → gebundenen Fleck eine Mehrfachdrohung differenzieren, aber
- a) nur bestimmte Züge differenzieren die Drohungen,
- b) alle Drohungen müssen differenziert werden, m.a. W. müssen logischerweise mindestens so viele Themaparaden wie Drohungen vorhanden sein.
Im Prinzip ist das wesentlich leichter darzustellen als ein gebundener Fleck, dafür kann man den schwarzen Zügen eine gemeinsame Strategie zugrunde legen.

- Gebundener Fleck
Dualfreie Differenzierung einer (mindestens) dreifachen Drohung. Jedes drohende Matt muss nach mindestens einem schwarzen Zug zur Ausführung kommen. Beim gebundenen Fleck sind alle schwarzen Züge Paraden, nach keinem Zug darf es zwei (oder mehr) Matts geben.
Ferenc Fleck (Ungarn, 1908-1994) 1934 (siehe oben).

- Karlstrøm-Fleck
Ausser den Differenzierungs-Paraden soll es auch Total-Paraden geben, die zu neuen Matts führen. Die Zahl der Total-Paraden soll mit der Zahl der Drohungen identisch sein. Ein Karlstrøm-Fleck mit drei Drohungen besteht also aus sechs thematischen Varianten.
Alfred [Olaf] Karlstrøm (Norwegen, 1907-1967) 1947 (**366**).

- Kombinative Separation
Siehe daselbst.

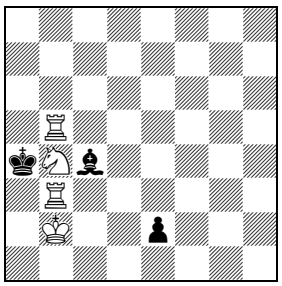
366 Alfred Karlstrøm
Problemisten 5-6/1947



‡2
1.Sc7! (2.Sb5/Sc6/Se6/Sf5‡)
1. - Sxc7/d2/Tf4/Txg4
2.Db6/Dxd2/Dxf4/Txg4‡
Karlstrøm-Fleck.

- Kuschajev-Thema
2#: Zunehmende Anzahl von Drohungen in den Verführungen, dualfreie Differenzierung von mindestens drei aus dem Schlüsselzug resultierenden Drohungen (wie Fleck) in der Lösung, aber nach genau einer Parade folgen alle Drohmatts. Weitere Abspiele sind nicht erlaubt.
Robert Lincoln (USA, 1937-2017) vermutlich 2011 (**367**).

367 Robert Lincoln
Uralsky Problemist 68 12/2011, Nr.1043

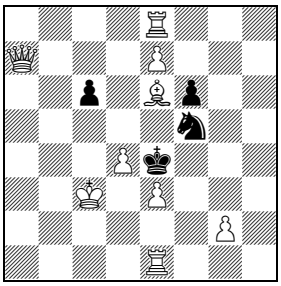


‡2
1.Sc6? (2.Ta5/T5b4/T3b4‡) e1D!
1.Sa6? (2.Sc5/T5b4‡) Lxb3!
1.Sd5! (2.Sb6/Sc3/T3b4‡)
1. - Ld3 2.Sb6/Sc3/T3b4‡
1. - e1D/Lxb3/Lxd5 2.Sb6/Sc3/T3b4‡
(1. - Lxb5 2.Ta3‡)
Kuschajev-Thema, Pseudo-Karlström-Fleck

- Margarida-Thema
Siehe daselbst.

- Ojanen-Thema
Siehe daselbst.
- Prestigiacomo-Thema
Siehe daselbst.
- Pseudo-Fleck
Einige schwarze Züge differenzieren die Drohungen nicht.
- primärer Fleck
Die verschiedenen Drohungen werden durch den Schlüssel aufgestellt.
- sekundärer Fleck
Erst nachdem sich Schwarz gegen die Schlüsseldrohung verteidigt, bzw. wegen Zugzwang zieht, treten die thematischen Drohungen auf.
- Vermet-Fleck
2#: Selbstfesselungen mindestens einer schwarzen Figur, verbunden mit Fleck-Thematik.
J.J. Vermet (Niederlande, Daten?) 1950 (**368**).

368 J.J. Vermet
Probleemblad 1-2/1950

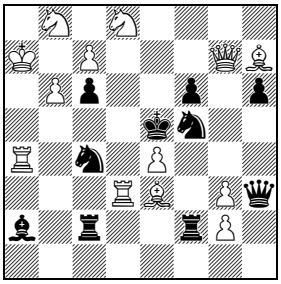


‡2
1.Dc5! (2.Dxc6 **A**/Dxf5 **B**/Lxf5 **C**‡)
1. - S~/Sxe3/Sxe7 2. Dxc6 **A**/Dxf5 **B**/Lxf5 **C**‡
(1. - Sxd4 2.Dxd4‡)
Vermet-Fleck, hier mit Mattdifferenzierung.

Fleck-verwandte Themen
Castellari II-Thema, Kombinative Separation, Luukkonen-Thema, 2. Mai-Thema, Mirri-Thema (russisch), Ojanen-Thema, Prestigiacomo-Thema, Thema Brogi usw. – Siehe jeweils daselbst.

Fleck 2
Fortgesetzte Verteidigung zweier schwarzer Figuren mit Dualvermeidung sowohl in den Primärparaden als auch in den Sekundärparaden.
Ferenc Fleck (Ungarn, 1908-1994) 1939 (**369**).

369 Ferenc Fleck
L'Italia Scacchistica 9/1939



‡2
1.Td6! (2.Te6‡)
1. - Sf~ 2.Sf7‡ (2.Df6?)
1. - Sfxd6! 2.Sbxc6‡ (2.Sd7?)
1. - Sc~ 2.Dxf6‡ (2.Sf7?)
1. - Scxd6! 2.Sd7‡ (2.Sbxc6?)
(1. - Kxe4/Kxd6 2.De7/Dxf6‡)
Fleck 2.

Flexichess und Varichess
Eine Auswahl an Schachspielern auf verschiedenen Brettgrössen mit variierter Partieanfangsstellung, mit entweder fixierter (Flexichess) oder randomisierter (Varichess) Aufstellung auf den ersten zwei oder drei Reihen. Besonders häufig verwendete zusätzliche Figuren sind → Archbishop (L+S), → Chancellor (T+S) und → Empress (2) (D+S).

Fliege
(→) Reflektierender Grashüpfer, der aber nur diagonal, nicht orthogonal reflektieren darf.

Fliegende Untertasse
Zieht wie Grashüpfer; kann weder schlagen noch geschlagen werden; ‚lähmt' alle Figuren auf angrenzenden Feldern ausser anderen Fliegenden (→ Fliege) Untertassen.

Flintenschach
Anstelle des normalen Schlagfalles, der nicht möglich ist, kann eine Partei einen gegnerischen Stein, den sie bereits beobachtet, vom Brett nehmen. Die Wegnahme, mit der keine eigene Steinbewegung verbunden ist, gilt als eigenständiger Zug.
- Arabisches Flintenschach
Wie → arabisches Schach, mit der Ausnahme, dass das Schlagen nach Art des Flintenschachs erfolgt.

Floh
Kombination aus → Grashüpfer und Bauer, aber ohne Bauernkraft (Schach, Schlag, Umwandlung) auf der 1./8. Reihe.

Florentiner Manuskript
Ein Sammlung mittelalterlicher Schachaufgaben vom Ende des 15. Jahrhunderts, die harmonisiert wurden mit den neuen Schachregeln. - Siehe auch → Bonus Socius-Manuskript.
- Florentiner Matt
Mattstellung mit zwei weissen Damen im Drei-Felder-Abstand und dem schwarzen König nicht am Rand. In der Regel bewerkstelligt durch eine Damenumwandlung.

Florian-Thema
Synonym für → Feldmann-Thema.

Fluchtblockzüger
Ein angegriffener schwarzer Stein muss fliehen und dabei ein Fluchtfeld seines Königs blocken. Ansonsten zieht Schwarz beliebig.

Fluchtfeld
Ein von der gegnerischen Partei unkontrolliertes Feld und nicht blockiertes Feld am König.
- Fluchtfeld-Freigabe
Weiss gesteht im Schlüssel dem schwarzen König Fluchtfelder zu.
- Fluchtfeld-Task
Der mattzusetzende König hat in der Diagrammstellung viele bis alle acht Fluchtfelder (→ Acht-Felder-Flucht).

Fluchtschutz / Schutzflucht (-Manöver)
→ Parakritisches System.

Flügel
Studie/Partie: Die beiden Seitenbereiche des Schachbretts: von Weiss aus gesehen links der Damenflügel, rechts der Königsflügel.

Flügelross
= Hippogriffe. Kombinationsfigur aus Springer und Grashüpfer.

Flugschach
Ein bewegungsunfähiger („pattgesetzter“) König ist genau dann matt, wenn der andere König unmittelbar vorher gezogen hat.
- Flugschach mit Wehr
Wie Flugschach, aber der patt gesetzte König ist nur matt, wenn der andere König unmittelbar vorher ein Feld betreten hat, das von einer eigenen Figur gedeckt ist.

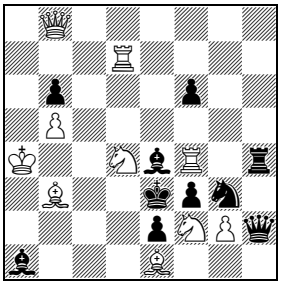
Flurmatt
Die spezielle Bezeichnung für ein → Grundreihenmatt im engeren Sinne (nach Wikipedia).

FML-Thema
H#: Von einigen Problemisten verwendete Abkürzung für „**F**ollow **M**y **L**eader“, was in etwa dem Thema → Umnov I (~ Umnov-Verfolgung) im Hilfsmatt entspricht: In zwei oder mehr konsekutiven Zügen zieht ein und dieselbe Figur auf das eben verlassene Feld einer und derselben anderen und andersfarbigen Figur.

Fokal-Thema
2#: Nicht mehr im deutschen Sprachraum verwendeter Begriff um die Idee der → Brennpunkte und der → Vektorunterbrechung.

Fokin-Thema
2#: In den Schach-Verführungen funktioniert das eine oder andere thematische Matt nicht, weil entweder die schwarze Stellung verstärkt oder die weisse geschwächt würde. In anderen Phasen werden die Themamatts ausgeführt.
Dem Namen nach auf Jurij [Georgjewitsch] Fokin (Russland, 1925-2018) zurückgehend. V/V präsentiert eine überzeugende Darstellung von Anatolij [Wasiljewitsch] Slesarenko (Russland, *1957) von 1987 (**370**).

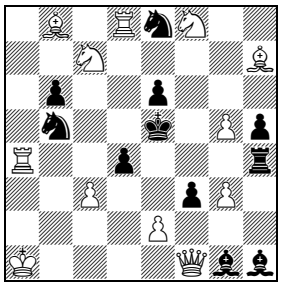
370 Anatolij Slesarenko
Wetschernij Leningrad 1987
Thematurnier 3./4. Preis e.a.



‡2
1.Txf3+ **A**? Lxf3!
1.Sc2+ **B**? Lxc2!
1.De8? (2.Txf3 **A**‡)
1. - Txf4/Kxf4 2.Sc2 **B**/Ld2‡; aber 1. - Dxg2!
1.Te7! (2.Sc2 **B**‡)
1. - Lxd4/Kxd4 2.Txf3 **A**/Dxb6‡
Fokin-Thema.

Földeák-Thema
2#: Sekundäre → Scheinparaden (oder Nonparaden), also fortgesetzte Verteidigungen gegen die Sekundärdrohung erweisen sich als Nonparaden gegen die Primärdrohung.
Die Rolle des ungarischen Hilfsmatt-Komponisten Árpád [Khloyber Walter] Földeák (1917-2004) ist nicht klar. Hingegen die instruktive Doppelsetzung seines Landsmanns György Páros (1910-1975) von 1954 sieht man da und dort (**371**).

371 György Páros
Landesausstellung für Körperkultur und Sport 1954 (OTSB-Ty), Lob



‡2
1.e4! (2.Dxb5‡) d~ 2.Sg6‡
1. - dxe3 e.p.!? (Scheinparade 1) 2.Dxb5‡
1. - Sb~ 2.Sxe8‡ 1. - Sbd6!? 2.Sd7‡
1. - Sxc7!?? (Scheinparade 2) 2.Db5‡!
Földeák-Thema.

Folgeschach
Verschärfte Form des → Doppelverfolgungszügers: Wenn irgend - ohne Verletzung des gewöhnlichen → Selbstschachverbots - möglich, muss der Gegenpartei immer eine Verfolgungsmöglichkeit eingeräumt werden, ansonsten entstünde → Doppelpatt. Nur der Mattzug braucht nicht mehr verfolgbar zu sein. - Beispiel siehe unter → Springerstern (Rehm).

Follower Chess
Schachspiel mit normaler Partieanfangsstellung. White starts with an orthodox move. Thereafter a player on turn makes an orthodox move followed by an unorthodox move. The latter consists of moving any friendly piece onto the path of the piece just moved. The path is the square vacated plus any squares passed over. The path of a Knight is considered to be any vacant square in the 2x3 rectangle. A follower (unorthodox move) may give check. No castling or e. p.

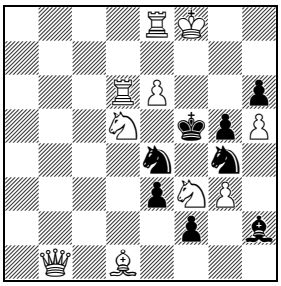
Follow My Leader
→ FML.

Follow-the-mover Chess
= FTM. Orthodox except that after making a move a player may transfer any friendly man, except the King of the man just moved, to the vacated square. The King must escape check with an orthodox move and a Pawn cannot be transported to the 8th rank.

Fontaine-Thema
2#: In mindestens zwei Varianten entblockt eine schwarze Figur ein Feld und blockt ein anderes. In einer Variante deckt Weiss das entblockte Feld direkt, in der anderen indirekt.
Léon Fontaine (Belgien, 1900-1976) 1956 (**372**).

Fonyód-Thema
3#: Nach dem Schlüsselzug herrscht Zugzwang. Auf jeden schwarzen Zug folgt eine stille weisse Fortsetzung, welche Matt droht. Schwarz pariert in jeder Variante diese Drohungen mindestens einmal und Weiss nutzt im Matt die bei Schwarz entstandene Schwäche.

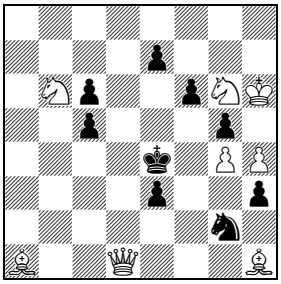
372 Léon Fontaine
Le Courrier des Échecs 53 2/1956, Nr.10



‡2
1.Db7! (2.Dh7‡) Sgf6/Se5 2.Sxe3/Sd4‡
(1. - Sef6 2.Se7‡)
Fontaine-Thema.

Lörinc Bata (Ungarn, 1907-1991) von 1953 (**373**). - Fonyód ist eine ungarische Stadt, wo der Autor mutmasslich wohnte.

373 Lörinc Bata
Magasinet 1.8.1953, Nr.1520, ehrende Erwähnung



‡3
1.De2! (Zugzwang)
1. - c4 2.Ld4! (3.Dxe3‡) Kxd4 3.Dxc4‡
1. - e5 2.Df1! (3.Df5‡) e2 3.Dxe2‡
1. - e6 2.Se7! (3.Sxf6‡) Kd5 3.Dd3‡
1. - f5 2.Se5! (3.Dc4, Df3‡) fxg4 3.Dxg4‡
1. - gxh4 2.Sxh4! (3.Dc4‡) Kf4 3.Df3‡
Fonyód-Thema.

Football chess (1)
Auf dem Brett 9x9 ist die Partieanfangsstellung wKf1, Dd1, Ta1, Ti1, Lc1, Lg1, Sb1, Sh1; sKf9, Dd9, Ta9, Ti9, Lc9, Lg9, Sb9, Sh9 (es gibt keine Bauern). Die Felder e1 und e9 bilden das weisse bzw. schwarze Tor. Der Ball (ein zusätzlicher parteiloser Spielstein) liegt auf e5. Der König ist nicht königlich; kein Stein darf in ein Tor ziehen. Ausser normalen Zügen (Schläge sind nicht erlaubt) kann der Ball auf ein leeres Feld „getreten“ werden, nämlich dann, wenn ein eigener Stein auf einem Nachbarfeld des Balles steht oder auf dieses zieht und den Ball beobachtet. In diesem Fall „tritt“ der Stein als Teil desselben Zuges den Ball. Ist der tretende Stein ein K, D, T oder L, wird der Ball in Richtung *Stein-Ball* (also vom tretenden Stein weg) getreten, er macht dabei einen Zug nach Art des tretenden Steins. Ist der tretende Stein ein Springer, macht der Ball einen beliebigen Springerzug, aber nicht auf ein Nachbarfeld des tretenden Springers. Tritt ein Spieler den Ball auf ein Nachbarfeld eines anderen Steins, kann der zweite Stein den Ball unmittelbar (als Teil desselben Zuges) weitertreten („Pass“) usw. Ein Zug besteht somit aus einem unmittelbaren Schuss des Balls oder aus einem Zug eines Steins, evtl. gefolgt von einem Schuss durch diesen Stein (in beiden Fällen mit der Möglichkeit von Folgeschüssen). Ein Spieler kann nicht einen Stein ziehen und im selben Zug mit einem anderen Stein schiessen. Ziel des Spiels ist es, den Ball ins gegnerische Tor zu schiessen. Dies ist nicht erlaubt von der 1. oder 9. Reihe.

Football Chess (2; bzw. Typ Taylor)
Ein Stein kann den Ball „schlagen“ und ihn entsprechend der eigenen Gangart so „treten“, dass dieser entweder auf einem leeren Feld landet oder dass er auf einem besetzten Feld landet (für den Bauern sind die beiden Tretarten zu unterscheiden: Auf ein leeres Feld tritt er den Ball gemäss seiner Zugweise, auf ein besetztes Feld gemäss seiner Schlagweise). Der Stein, der auf diesem Feld steht, setzt als Teil desselben Zuges das „Ballspiel“ fort, er passt den Ball weiter. Dies kann so oft hintereinander geschehen, bis der Ball endlich auf einem leeren Feld zu liegen kommt. Tritt eine Partei den Ball auf ein Feld, auf dem ein Stein der anderen Partei steht, entscheidet diese zweite Partei, wohin der Ball mit dem Pass von diesem Feld aus getreten wird (obwohl dieser Tritt noch Teil des Zuges der ersten Partei ist). Es gibt weder Schlagfälle noch Schachgebote. Das Spielziel ist es, ein Tor zu schiessen. Weiss hat ein Tor geschossen, wenn der Ball auf d8 oder e8 landet, Schwarz hat ein Tor geschossen, wenn er auf d1 oder e1 landet. Das Besetzen dieser Felder ändert nichts am Torerfolg, wenn der Ball dorthin getreten wird.

Football chess (3)
Die Tore sind die Felder d1 und e1 (bei Weiss) bzw. d8 und e8 (bei Schwarz). Ziel ist es, ein „Tor“ zu schiessen, d.h. mit einem Stein ein Feld des gegnerischen Tores zu betreten. Ob dieser Stein dort vom Gegner geschlagen werden kann, spielt keine Rolle. Der König ist unköniglich; er kann geschlagen werden oder durch Umwandlung entstehen. Dadurch kann eine Partei auch mehrere Könige haben. Es gibt kein Schachgebot.

Forderung
Was gefragt ist in einer Aufgabe, z.B. „Matt in 2 Zügen“, früher „Weiss zieht und setzt in zwei Zügen matt“.

Forderung in genau x Zügen!
Bedingungsaufgabe: Die Erfüllung der Forderung darf nicht zu früh erfolgen.

Formalturnier
Kompositionsturnier zu einem bestimmten Thema oder aktuellen Anlass (z.B. Gedenkturnier, Geburtstags- oder Jubiläumsturnier, Thematurnier [z.B. → WCCT], Olympiade). Die andere Ausrichtung nennt man → Informalturnier.

Formánek-Formel (-Schema)
Ältere Version der → Z-Formel.

Forsberg-Zwillinge
Siehe unter → Zwillinge.

Forsyth
→ Notation.

Fort (= Schiff = Stier)
→ Schiff.

Fortgesetzte Assistenz (FA) im H#
H#2: Von Rainer Paslack (Deutschland, *1950) und Christian Ahmels (Deutschland, *1966) 2005 einge-

führter Begriff (Siehe Artikel in „Problem-Forum“ Nr.22 Juni 2005, Nr.23 September 2005 und Nr.25 März 2006).
Eine schwarze Themafigur muss genau dehalb fortgesetzt ziehen, weil sie bei einem bloss beliebigen Wegzug einen Schaden anrichten würde, der dann nicht mehr korrigierbar wäre (weder durch die Themafigur selbst noch durch eine andere Figur). Der bestimmte (fortgesetzte) Hinzug der Themafigur dient also dem Zweck, den *durch das Ziehen der Themafigur selbst verursachten Schaden* korrigierbar (oder kompensierbar) zu machen. Es werden zwei Typen unterschieden:
- I.) Die „einfache“ oder „direkte“ FA: das fortgesetzte Manöver ist erfoderlich, damit mehrere und im Prinzip voneinander unabhängige Zwecke zugleich erreicht werden können (demgegenüber würde ein boss beliebiges Spiel schlich zu wenig an Stellungsverbesserung leisten.
- II.) Die „komplexe“ oder „rekursive“ FA: Der Begriff „rekursiv“ soll dabei folgendes zum Ausdruck bringen: indem und insofern die Themafigur x fortgesetzt zieht, „kommt“ sie gewissermassen auf den von ihr selbst angerichteten Schaden „zurück“ – und zwar
- II.a) entweder im Sinne einer *Selbstkorrektur* oder
- II.b) einer *präventiven Korrekturhilfe* für eine andere Figur Y, damit diese den von x angerichteten Schaden *ohne weiteren Schaden* kompensieren kann.

Fortgesetzter Angriff (Angriff 2. Grades)
2#: Ein → beliebiger (Weg-)Zug des weissen Schlüsselsteins wird durch einen schwarzen Zug widerlegt. Weiss muss daher zu einem gezielten Hinzug greifen, der zusätzlich zu den Effekten des beliebigen Angriffs ein Matt auf diese schwarze Parade bereitstellt oder diese ganz verhindert. – Siehe auch → 1. Ahues-Thema, → Verbesserte Drohung *[e = „threat correction“]*.
- Fortgesetzter Angriff höheren Grades
2#: Ein Angriff höheren (z.B. 3., 4., 5.) Grades ist eine spezielle Form des fortgesetzten Angriffs, bei der zusätzlich gefordert wird (hier am Beispiel des Angriffs 3. Grades): Ein Wertverlust (meist Preisgabe eines Satzmatts) des beliebigen Wegzugs (Angriff 1. Grades) wird kompensiert durch einen zusätzlichen positiven Wert des Angriffs 2. Grades (Bereitstellung eines neuen Matts auf die Widerlegung des Primärangriffs), der aber auch einen weiteren Wertverlust enthält, sodass auch dieser Versuch widerlegbar ist.
Der Angriff 3. Grades behält alle zuvor erzielten Wertverluste bzw. -gewinne bei, stellt aber zusätzlich ein Matt gegen die Widerlegung der vorherigen Stufe bereit. Ein Angriff 3. Grades als Lösungszug weist also zwei für Weiss negative Momente (Wertverluste) sowie drei positive Momente (Wertgewinne) auf. – Die Erstdarstellung findet sich unter → *Paradoxer korrekter [verbesserter]* Mattwechsel.

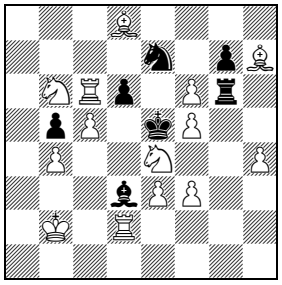
Fortgesetzter Drohwechsel
Siehe unter → Drohwechsel.

Fortgesetzte Verteidigung (→ Verteidigung 2. Grades)
2#: Ein → beliebiger (Weg-)Zug (1. - x~, Verteidigung 1. Grades) eines schwarzen Steins x pariert die Drohung oder genügt der Zugpflicht (falls Zugzwang vorliegt), erlaubt aber auf Grund eines für Schwarz schädlichen Effekts ein Matt 2.A#. Der schwarze Stein x kann nun durch gezielten Hinzug auf ein bestimmtes Feld (1. - x1!) - d.h. durch Fortsetzung bzw. Verbesserung seiner Verteidigung - auch dieses Matt 2.A# (die sogenannte Sekundärdrohung) abwehren. Die Sekundärparade 1. - x1! ist dann entweder eine Widerlegung oder erlaubt infolge einer zusätzlichen Schädigung ein anderes Matt 2.B#. - Zur *Zugzwangs*-Situation siehe auch → black correction.
- Pseudo-fortgesetzte Verteidigung
2#: Die Deckung eines Feldes wird von Schwarz nicht aufgegeben, sondern auf ein anderes (in derselben Linie) übertragen, sodass die Verteidigungs-Wirkung dieselbe bleibt. Trotzdem erfolgt nun ein neues Matt. - Wird auch „semi-correction“ genannt.
- totale fortgesetzte Verteidigung
2#: Nach dem beliebigen Wegzug pariert die schwarze Themafigur die Sekundär-Drohung bei jedem Zug.
- Fortgesetzte Verteidigung höheren Grades (!!!…)
2#: Eine Verteidigung 2. Grades wird mit dem Matt 2.B# beantwortet. Schwarz hat aber eine Tertiärparade (etc) 1. - x2!! zur Verfügung, die zusätzlich zu den beibehaltenen Motiven und Effekten der Primär- und Sekundärparade ein weiteres Motiv aufweist, welches auch das Matt 2.B# verhindert. Weist 1. - x2!! ausserdem eine weitere schwarze Schädigung auf, folgt das Matt 2.C#. - Der Grad der Verteidigung ist jeweils an der Anzahl Ausrufezeichen ablesbar.
- zyklische fortgesetzte Verteidigung
2#: Die Mattzüge auf beliebige Paraden von mindestens 3 schwarzen Steinen erscheinen nochmals zyklisch verschoben auf die jeweiligen Sekundärparaden der gleichen Steine.

1.S! a~/a! 2.A/B# 1. - b~/b! 2.B/C# 1. - c~/c! 2.C/A#

Das schwierige Thema wurde wohl von Endre Jungreisz (Ungarn, 1920-1944) im Jahr 1939 erstmals bewältigt (**374**).

374 Endre Jungreisz
Magyar Sakkvilág 1.8.1939, Nr.1520



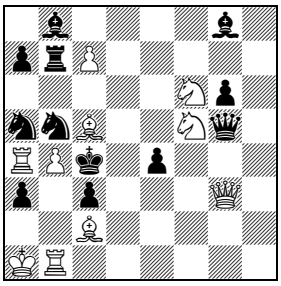
‡2
1.Sxd6! (Zugzwang)
1. - T~ **a**/S~ **b**/L~ **c** 2.Sf7 **A**/f4 **B**/Sd7 **C**‡
1. - Tf6 ***a***!/Sxd5 ***b***!/Lxf5 ***c***! 2. f4 **B**/Sd7 **C**/Sf7 **A**‡
Zyklische fortgesetzte Verteidigung.
Feldmann 1 zyklisch.

- zyklischer Verteidigungsgradwechsel
2#:Zwischen den drei Phasen der Lösung wechseln 3 schwarze Paraden zyklisch ihren Verteidigungsgrad (primär und sekundär).

1.S! a!/b~ 1. - b!/c~ 1. - c!/a~

Wurde wohl einmalig von Marjan Kovačević (Serbien, *1957) 2007/08 bewältigt (**375**).

375 Marjan Kovačević
P. Einat & O. Comay-50 Jubiläumsturnier
Variantim 4/2008, 1. Preis 2007/08



‡2
1.c8D? (2.bxa5‡)
1. - Sd4 **a**,Sd6 **b**/Sc7 **c** 2.b5/Sxd6‡ (a,b/c)
(1. - Dxf6/Lc7 2.Se3/Dxg8‡); aber 1. - Tc7!
1.Ld4? (2.bxa5‡) Sd6 **b**,Sxc7 **c**/Sxd4 **a**
2.b5/Sd6‡ (b,c/a); aber 1. - Df6!
1.Dd6! (2.bxa5‡)
1. - Sc7 **c**,Sd4 **a**/Sd6 **b** 2.b5/Sxd6‡ (c,a/b)
(1. - Sc6,Sb3+ 2.S[x]b3‡)
Zyklischer Verteidigungsgradwechsel.

Fortsetzungsproblem
Siehe unter → Zwillinge.

Fortsetzungswechsel (FW)
3(-n)#: Geänderte Fortsetzungen nach denselben Paraden. Schema identisch mit → Mattwechsel (MW).

1.V? a/b 2.A/B
1.S! a/b 2.C/D

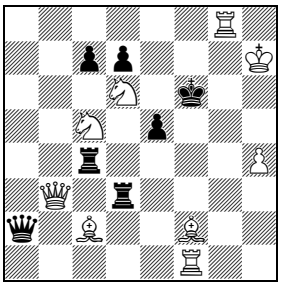
Matt- oder Fortsetzungswechsel, doppelt

		a	b
		A	B
		C	D

- Fortsetzungswechsel reziproker
→ Reziproke Fortsetzungswechsel.

Foschini-Thema
2#: Nach dem Schlüsselzug verfügt der schwarze König über zwei Fluchtfelder mit gleichzeitiger Kontrolle durch zwei schwarze Steine über eine weisse Batterie. Infolge Betretens der Fluchtfelder durch den schwarzen König fesselt Schwarz je einen der beiden eigenen Verteidigungssteine, so dass Weiss mit Hilfe seiner Batterie zweimal differenziert mattsetzen kann.
Ettore Foschini (Italien, 1899-1968) 1929 (**376**).

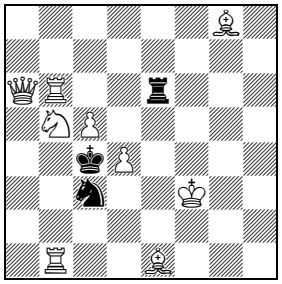
376 Ettore Foschini
Tijdschrift vd KNSB 8/1929, Nr.5298, 2. Lob



‡2
1.Sc8! (2.Tf8‡) Kf7/Kf5 2.Le3/Ld4‡
(1. - Txh4+/e4/Txc5 2.Lxh4/Ld4/Le3‡)
Foschini-Thema.

- Anti-Foschini-Thema
Nach dem Schlüsselzug sind zwei schwarze Steine gefesselt. Der schwarze König betritt zwei Fluchtfelder, welches je einen der schwarzen Steine entfesselt. Weiss setzt mit Batterieabzügen dualvermeidend matt. Dabei wird der entfesselte Stein entweder geschlagen oder zur Batterielinie hin verstellt.
Ein einziges auffindbares Beispiel stammt von Europe Cacciarie(Italien, 1912-1964) von 1934 (**377**).

377 Europe Cacciare
Enigmistica Popolare 3/1934, 1. Preis

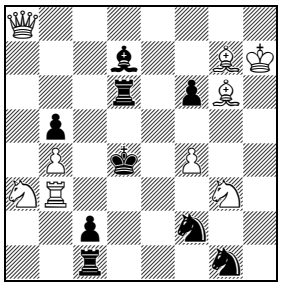


‡2
1.Tc1! (Zzw.) Kb3/Kb4 2.Sxc3(Sd6?)/Sd6(Sc3?)‡
(1. - Kd3/Kd5 2.Txc3/Lxe6‡)
Anti-Foschini-Thema.

Foubal
Läufer im → Elban Chess.

Four-Hands-Round
2#: Zwei doppelwendige schwarze Grimshaw-Verstellungen zwischen einem Turm und einem Läufer.
Mit Turm und Läufer zeigt dies Percy [Francis] Blake (Grossbritannien, 1873-1936) 1898 (**378**).

378 Percy Francis Blake
The House 1898, 1. Preis

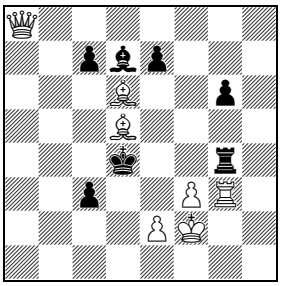


‡2
1.Lf7! (Zugzwang) Tc6/Lc6/Te6/Le6
2.Sxb5/Da7/Sf5/Lxf6‡
(1. - Td~/Tc~/Sf~/Sg~ 2.Dd5/Sxc2/De4/Se2‡)
Four-Hands-Round.

Die Pickabish-Version stammt von William [James] Smith (Grossbritannien, 1876-??) und Henry [Wald] Bettmann (USA, 1868-1935) von 1901 (**379**), und zeigt auch das → Magee-Thema.
Ein anderer Höhepunkt ist, das Ganze mit thematischen Verführungen auszustatten, wie das Hubert Gockel (Deutschland, *1960) im Jahr 1986 publiziert hat (**380**).

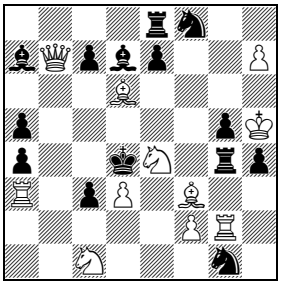
Four-Pin-Way(-Thema)
2#: Viermal erscheint ein Fesselungs-Motiv. Schwarz fesselt einen weissen und einen schwarzen Stein, gleichzeitig wird ein schwarzer und ein weisser Stein *entfesselt*. Dieser setzt matt.
Bekannt ist das Beispiel von Brian Harley (Grossbritannien, 1883-1955) von 1919 (**381**).

379 William J. Smith und Henry Wald Bettmann
The Daily Telegraph (Sydney) 19.6.1901, Nr.399v



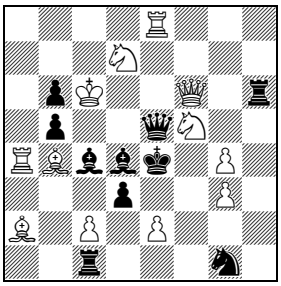
‡2
1.Da8! (2.Dd5‡) Lc6/c6/Le6/e6 2.Da7/Da4/Dh8/Txg4‡
Four Hands Round, Pickabish-Form.

380 Hubert Gockel
Nach Vincenzo Tinebra
Die Schwalbe 99, Juni 1986, Nr.5485, Spezialpreis



‡2
1.Se4~? (2.Dd5‡) Sxf3!
1.Sf6/Sg3/Sc5/Sxc3? Le6/e6/Lc6/c6!
1.Sd2! (2.Dd5‡) Le6/e6/Lc6/c6
2.h8D,L/Txg4/Dxa7/Txa4‡ (1. - Sxf3/Te4 2.Dxe4‡)
Four-Hands-Round-Pickabish mit thematischen Verführungen.

381 Brian Harley
Good Companion 7/1919, S.258



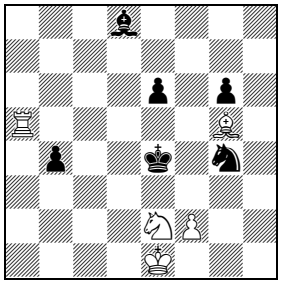
‡2
1.Ld2! (2.Sd6‡) Le6! 2.Dxe5‡
(1. - Lc5/Txf6+/Ld5+ 2.cxd3/Sxf6/Lxd5‡)
Four-Pin-Way.

Four Ways (Play)
2#: Ein schwarzer Stein öffnet und schliesst in der Verteidigung gleichzeitig je eine weisse und eine schwarze Linie.

Fou-Tourbillon
Läufer, dessen Zugbahn um 90° abknickt, wenn er auf den Brettrand oder auf einen Stein der eigenen Partei trifft.

Fox-Thema
H#: Eine weisse Figur wird in einer Phase geschlagen und setzt in der anderen Matt.
Eine Vorstufe des → Zilahi-Themas durch Charles [Masson] Fox (Grossbritannien, 1866-1935) im Jahre 1935 (**382**), allerdings nur zu ¾ der Lösung (der Mattzug der 2. Lösung weicht vom Thema noch ab). Deshalb ist eigentlich eine Darstellung mit Satzspiel und Lösung am Adäquatesten.
Andiskutiert von Alexej [Wsevolowitsch] Iwunin (Russland, *1947) in „SuperProblem“.

382 Charles Fox
Revista Română de Şah (1/604-605) 15.1.1935
W. Pauly-Gedenkturnier, 2. Preis 1934/35



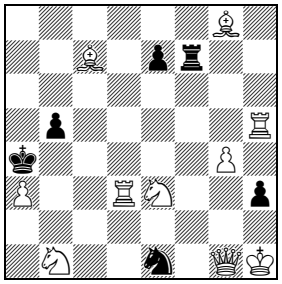
H‡2 b) - ♟b4
a) **1.Lxa5** f4 2.Kf5 Sg3‡ - b) 1.Lxg5 f3+ 2.Ke3 **Ta3‡**
Fox-Thema.

Frankfurter Schach
Der schlagende Stein (auch der König) übernimmt die Gangart (nicht die Farbe) des geschlagenen Steins. Durch mehrmaliges Schlagen kann ein Stein auch mehrmals seine Gangart wechseln. Schlägt z.B. ein schwarzer Turm einen weissen Bauern, so wird der Turm ein schwarzer Bauer. Schlägt ein König, wechselt er die Gangart, bleibt aber königlich. Schlägt ein König einen Bauern, wandelt sich dieser gegebenenfalls auf der Umwandlungsreihe der schlagenden Partei in eine beliebige königliche Figur (ausser König) um. Ein langschrittiger König darf keine vom Gegner bedrohten Felder überschreiten, er kann aber über diese Felder hinweg Schach bieten und mattsetzen. Ein geschlagener Bauer behält seine Zugrichtung bei.

Französischer Equistopper
Siehe unter → Equistopper.

Französisch-Russisches Thema
= Französisch-Lettisches Thema. 2#: Im Satzspiel oder einer Verführung werden zwei schwarze Paraden durch Matts beantwortet. Die Verführungen schalten je eine der Mattmöglichkeiten aus, so dass einer der schwarzen Themazüge jeweils zur Widerlegung wird. In der Lösung werden beide Mattmöglichkeiten ausgeschaltet, nach den schwarzen Themaparaden erscheinen neue Mattzüge.
Jacques Savournin (Frankreich, 1930-2025) 1971 (**383**).

383 Jacques Savournin
Thèmes 64, 1971, 1.-3. Preis



‡2
Satz: 1. - Tf2/b4 (2.Da8‡) 2.Lb3/Ta5‡
1.Sf5/Sc4? b4/Tf2!
1.Sd5! (2.Da8‡) Tf2/b4 2.Sdc3/Sb6‡
Französisch-Russisches Thema.

Free
Eine von drei Formen von Märchenschacharten, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden.

Free Castling Chess
= Schach mit freier Rochade: Die freie Rochade ist unter den üblichen Bedingungen - kein vorheriger Zug einer Rochadefigur, kein Schachgebot, kein bedrohtes Feld, das der König überschreitet bzw. betritt - erlaubt. Die Besonderheit liegt in den erweiterten Ausführungsmöglichkeiten: Bei der kurzen Rochade (F-0-0) können König und Turm beliebig auf die Felder e1 bis h1 (bzw. e8 bis h8) wechseln, wobei der König näher zum Seitenrand zu stehen kommt als der Turm. Entsprechend wird bei der langen Rochade (F-0-0-0) auf den Feldern e1 bis a1 (bzw. e8 bis a8) verfahren.

Free Choice Chess
Schachspiel auf dem 10x16-Brett, Figuren werden auf den ersten drei Reihen gesetzt (also bleibt ein freies 10x10-Feld). Jeder Spieler hat 20 Figuren, und hat insgesamt 200 Punkte, die zu vergeben sind. Dabei zählt die orthodoxe Dame 38 Punkte. In verschiedenen Versionen werden bis zu 17 verschiedene Figuren genannt; in Turnieren wird ihr Wert per Computer bestimmt. Es gibt keinerlei Beschränkung des Figuren-in-die-PAS-Setzens innerhalb der eigenen Zone. Bauern sind im Prinzip nicht vorgesehen. In einer Version wurde jedoch vorgeschlagen, Bauernketten auf der 3. und 8. Reihe zu plazieren.

Freemate
Ein König steht (genau) dann im Schach, wenn alle seine Nachbarfelder und sein Standfeld selbst „frei“ sind. „Frei“ heisst ein Feld, wenn es weder von einem gegnerischen Stein → beobachtet noch von einem eigenen Stein (ausser dem König selbst) besetzt ist. Könige können nicht geschlagen werden.

Free Promotion
→ Prometeusbauer.

Freibauer
Studie/Partie: Ein Bauer, der auf seinem Weg zur Umwandlung nicht mehr durch einen gegnerischen Bauern aufgehalten werden kann.
- Verbundene Freibauern
Zwei oder mehr auf benachbarten Linien stehende Freibauern. Starkes Vorteilsmerkmal, v.a. wenn weit vorn stehend.

Freie Figuren
Sammelbezeichnung für all jene Figuren, die jedes Brettfeld betreten können, falls sie beliebig viele Züge haben. Beispiele für freie Figuren sind Turm oder Springer. Keine Freie Figuren sind z.B. Läufer oder → Camel.

F-Reihengleichzüger
Wohl = Reihengleichzüger. Für den schwarzen Zwangszug gelten die nämlichen Bedingungen wie beim → F-Reihenlängstzüger (siehe unten). Nur tritt hier an Stelle des Längstzuges der Gleichzug.
- F-Reihenlängstzüger
Betritt ein weisser Stein eine Horizontal- oder Vertikalreihe, in der sich ein schwarzer Stein befindet, muss mit diesem der Längstzug gemacht werden. Bei Vorhandensein von mehreren Längstzügen dieses Steins bleibt die Wahl Schwarz überlassen. Ebenso die Wahl des Steines, wenn in der von einem weissen Stein betretenen Reihe mehrere schwarze Steine liegen.

Freie Presse-Thema
Siehe unter → Ruchlis-Thema.

Freies Hilfsspiel
→ Aidé libre.

Freilegung
… einer Diagonale oder Linie. - Siehe → Röntgen-Effekt.

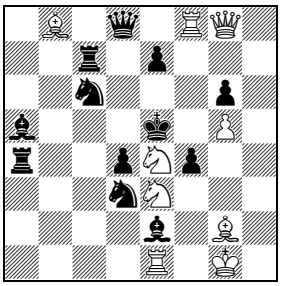
Freischach
Weiss beginnt, eine Figur aufzustellen. Schwarz muss dieselbe Figur auf seiner Seite entweder auf derselben Linie oder in derselben Reihenfolge von links nach rechts aufstellen. Diese Entscheidung bleibt für alle weiteren Platzierungen der Figuren verbindlich. Darauf darf Schwarz eine Figur aufstellen, deren Position von Weiss übernommen wird usw. bis alle alle Figuren ihren Platz gefunden haben.
- Brunner-Freischach
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) schlug bereits 1921 in der Schweizerischen Schachzeitung eine Schachvariante mit wechselnder Partieausgangsstellung vor, einen Vorläufer des Fischer-Random-Chess, wobei die Figuren aber nicht ausgelost werden. Beim Brunner-Freischach werden die Figuren abwechselnd (hinter der Bauernreihe) von den Spielern gesetzt. Weiss beginnt und setzt den ersten Stein; Schwarz kann dann Achsen- oder Punktsymmetrie wählen, was für die folgenden Setzakte verbindlich bleibt. Danach darf Schwarz den nächsten Stein setzen. (Beispiel: wKc1 - sKf8; sLa8 - wLh1 usw. bei Punktsymmetrie; oder achsensymmetrisch wKc1 - sKc8; sLa8 - wLa1). Es gibt keine Restriktionen bezüglich der Läufer- oder Turm-Stellungen. Die „Schweizerische Schachzeitung“ organisierte 1921 sogar ein Freischach-Fernturnier. Jedoch konnte sich diese Abart des Schachs nicht lange halten.

Frères Semblables
Beide Könige sind in gleicher Weise beschränkt; es ziehen also entweder beide nur diagonal oder beide nur orthogonal. Wer zuerst mit dem König zieht, entscheidet über die Gangart.
- Freres Dissemblables
Wie → Freres Semblables, aber beide Könige sind in unterschiedlicher Weise beschränkt; es zieht also der eine nur diagonal und der andere nur orthogonal. Wer zuerst mit dem König zieht, entscheidet über die Gangart.

Fringe variation
Fringe *[engl.]* = Franse, Besatz. Überflüssiges oder verwässerndes, unthematisches Nebenspiel, bzw. Spiel durch Steine, die eigentlich überflüssig sind.

1. Fröberg-Thema
2#: In diesem aktiven Dualvermeidungsthema öffnet Schwarz mit seinem Paradezug als zusätzliche Wirkung je eine schwarze Linie. Dies erlaubt Weiss, differenziert so mattzusetzen, dass durch den Mattzug die jeweilige Verteidigungsfigur gefesselt wird.
Hilding [genauer: Johan Hilding Laurentius] Fröberg (Schweden, 1918-1999) 1938 (**384**).

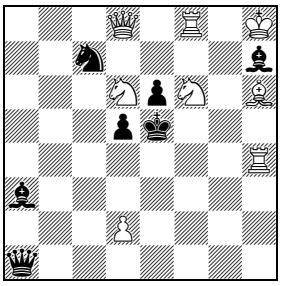
384 Hilding Fröberg
Schackvärlden 5/1938, Nr.2715, 3. Preis



‡2
1.Sd6! (2.Dd5‡)
1. - Sdb4 2.Sec4 (2.Sdc4?)‡
1. - Scb4 2.Sdc4 (2.Sec4?)‡
Erstes Fröberg-Thema.

2. Fröberg-Thema
2#: Nach dem Schlüssel könnten zwei weisse Steine auf demselben Feld matt geben, aber ein schwarzer Stein deckt dieses Feld. Dieser kann die Drohung auf zwei Arten parieren, was aber immer nur ein Matt zulässt, da er das andere durch Hinterstellung verhindert.
Hilding [genauer: Johan Hilding Laurentius] Fröberg (Schweden, 1918-1999) 1979 (**385**).

385 Hilding Fröberg
Problemas 4-6/1979, Nr.84



‡2
1.Le3! (2.Sg4‡) Dd1/Dg1 2.Ld4 (d4?)/d4 (Ld4?)‡
(1. - Lf5/d4/Lxd6 2.Sf7/Lf4/Sd7‡)
Zweites Fröberg-Thema, angereichert mit 3 Thema B II-Matts.

Frolkin-Thema
Retro: Schlag von Umwandlungen im *Retrospiel*. Baut auf Luigi Ceriani's → 1. Ceriani-Thema auf und führte zum → Ceriani-Frolkin-Thema.
Andrej [Mikolajewitsch] Frolkin (Ukraine, *1957).

Frosch (1)
= Grenouille (1): Kombinationsfigur aus → Dabbabareiter + → Alfilreiter.

Frosch (2)
= Grenouille (2): Kombinationsfigur aus (jeweils verstellbarem) → 0:3-Reiter + → 0:4-Reiter; ein Mitglied der Familie der → Amphibien (Batraciens).

Frosch (3)
Kombinationsfigur aus 1:1-Springer und 0:3-Springer.

Frosch (4)
Kombinationsfigur aus 0:3-Springer + 0:4-Springer.

Frosch (5)
w:x- dann y:z-Springer. Der Zug besteht aus zwei Teilen, erst einem w:x-Sprung, dann einem y:z-Sprung.

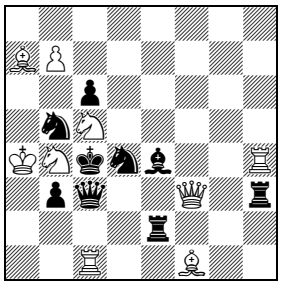
FTF
→ Face to face.

FTM
= Follow-the-mover Chess (→).

Fuddled Men
Kein Stein darf zweimal hintereinander ziehen.

1. Führer-Thema
2#: Eine schwarze Figur a ist gefesselt und durch einen Stein b gleicher Farbe verstellt. Zur Abwehr der Drohung zieht Schwarz so, dass der linienverstellende Stein b die Linie öffnet und gleichzeitig den Verteidigungsstein a entfesselt. Dieses Manöver erlaubt Weiss eine neue Mattführung.
Geht auf Viktor Führer (Österreich, 1898-1992) im Jahr 1935 zurück (**386**).

386 Viktor Führer
La Settimana Enigmistica 2/1935, 1. Preis



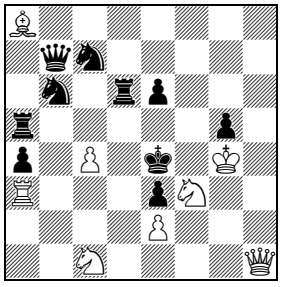
‡2
1.Sd7! (2.Se5‡)
1. - Sc2 2.Df7‡
1. - Ld3 2.Dxc6‡
Erstes Führer-Thema.

- Anti-Führer-Thema schwarz
Weiss öffnet schädlich eine maskierte schwarze Deckungslinie. Schwarz verteidigt durch gleichzeitige endgültige Öffnung dieser Deckungslinie und Entfesselung des Deckungssteins. (Entweder der Themazug widerlegt, was in mindestens einer Verführung der Fall sein sollte, oder Weiss nutzt irgendeine Schädigung des Zuges zum Matt.)

- Anti-Führer-Thema weiss
Weiss verstellt nützlich (vorzugsweise als f.A.) vorab eine maskierte schwarze Deckungslinie, so dass die schwarze Öffnung dieser Deckungslinie unter gleichzeitiger Verstellung einer Fesselungslinie zur Scheinparade wird.

2. Führer-Thema
Kombination des (1.) Führer-Themas mit fortgesetzter Verteidigung. (Definition nach V/V)

387 Eigil Pedersen
Magasinet 1943, ehrende Erwähnung



‡2
1.Sa2! (2.Sc3‡)
1. - Sbd5! 2.Db1(Dh7?)‡
1. - Scd5! 2.Dh7(Db1?)‡
Zweites Führer-Thema in Doppelsetzung.

Eine Doppelsetzung zeigt Eigil [Palle] Pedersen (Dänemark, 1917-1994) im Jahr 1943 (**387**).

Führung (Zurechtstellung)
Zug der angreifenden Partei im Sicherungsspiel, der einen den Grundangriff sichernden Effekt besitzt. Man kann auch von einer freiwilligen Stellungsveränderung sprechen. Steht im Gegensatz zur → Lenkung.

- antikritische Führung
Führung eines Steins, sodass er nicht mehr kritisch steht. → Anti-Kritikus. – Vgl. auch *amerikanischer* Grimshaw.

- Führung (der weissen Steine)
Siehe auch direkte Manöver – Freiwillig ausgeführter Zug, der je nach seiner Art Hinführung (freiwillige Besetzung eines Feldes) oder Wegführung (freiwilliges nützliches Verlassen eines Feldes) genannt wird.

- Führung, vollständige antikritische
Ein Stein wird hinter das Schnittpunktfeld geführt, sodass er danach antikritisch steht.

- kritische Führung
Freiwillige Bewegung eines Langschrittlers zu einem Zielfeld über einen potentiellen Schnittpunkt. → Kritikus.

- Peri-Führung
Freiwillige Bewegung eines Langschrittlers zu einem Zielfeld entlang eines Umwegs zur direkten Linie.
Siehe z.B. → *Peri*-Bahnung, → *Peri*-Turton.

Full Belt Chess
Jede Linie und jeder Reihe wird als Fliessband betrachtet. Nach jedem Zug muss der Spieler eines der Bänder um so viele Felder bewegen, wie er möchte (jedoch nicht ganz herum, um den Status quo zu verlassen). Teile, die vom Rand des Bretts verschwinden, tauchen auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf (wie → Zylinderbrett). Dasselbe Band kann vom Gegner nicht sofort erneut gedreht werden. Die Kontrolle muss durch einen normalen Zug, nicht durch eine Bandbewegung, erleichtert werden. Bauern steigen nur auf, wenn sie die 8. Reihe durch einen normalen Zug erreichen, nicht durch einen Bandzug. Bänder mit einem König dürfen nicht gedreht werden. Die Anfangsstellung ist für jeden Spieler BBSSTTDK von links nach rechts, sodass sich die beiden Könige an gegenüberliegenden Enden der langen Diagonale a8-h1 befinden. Notation: Dxf3/b:5 heisst, dass die b-Linie um 5 Felder vorwärts gedreht wurde (Belt moves werden immer wie von Weiss aus gesehen notiert), nachdem Dxf3 erfolgte.

Fünf-Reiter-Umwandlung
Umwandlung ist nur in Turm, Läufer, → Nachtreiter, → Camelreiter und → Zebrareiter erlaubt, also in die auf dem 8x8-Brett einzig sinnvollen elementaren (nicht zusammengesetzten wie z.B. die Dame) Reiter.

Fünfzig-Züge-Remisregel
→ 50-Züge-Regel.

Funktionalorphan
Siehe unter → Orphan.

Funktionswechsel
2#: Wechselspiel-Thematik: zwei (oder mehrere) Figuren tauschen in verschiedenen Varianten oder Phasen ihre Aufgaben oder Zählstellen.
3-N#: Wie oben, aber auch innerhalb einer Variante, also konsekutiv möglich. - Vgl. z.B. → Wechseltürme.

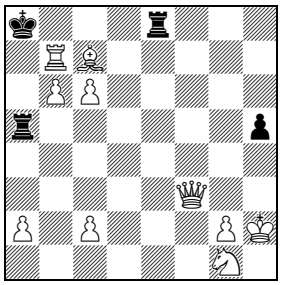
Future Proof Games (FPGs)
Siehe „Die Schwalbe“ 250A vom August 2011.

Fussballschach
→ Nunspeet-Fussballschach.

G

Gabel, Gabelangriff / Gabel-Thema
3-N#: Gleichzeitiger Angriff eines Steins auf zwei (oder mehr) feindliche Objekte. Der Angriff führt zum Erfolg, weil wenigstens einer der Angriffe nicht abgewehrt werden kann.
Auch „Doppel-Angriff“ genannt.
Sehr bekannt ist ein achtfacher Task dieses Inhalts von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) um 1882 (**388**).

388 William A. Shinkman
Detroit Free Press 3.6.1882 (V.)



‡3
1.Kh1! (Zugzwang)
1. - Ta6/Ta4/Txa2/Tc8/Td8/Tg8/Th8/d4
2.De2/De4/Df7/Df5/Dd5/Dd5/Dc3/Dh5!
Gabel-Thema, Task (8-fach).

Von Sam Loyd (USA, 1841-1911) ist aber ein älteres Beispiel aus dem Jahr 1869 bekannt (siehe → Läufer-Rutschbahn). Bei Loyd ist allerdings das eine Matt jeweils eine Sekundärdrohung. - Hier wird auch das → Manolsescu-Thema gezeigt!

- Familienschach
Siehe daselbst.

- Gabelschach
Schachgebot vorwiegend eines Springer, das gleichzeitig eine ungedeckte gegnerische Figur angreift.
In konsekutiver Form siehe → Dame-Thema.

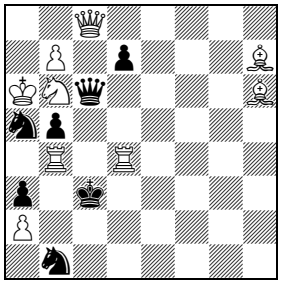
- Springergabel
Gabelangriff oder -schach durch einen Springer.

- Latzels Springergabeln
Siehe daselbst.

Gabelangreifer
Schwarz greift mit dem ziehenden Stein zwei weisse Steine zugleich an.

Gamage-Thema

389 Frederick Gamage
Tidskrift för Schack 6/1911, Nr.4733, 1. Preis 1911 /I



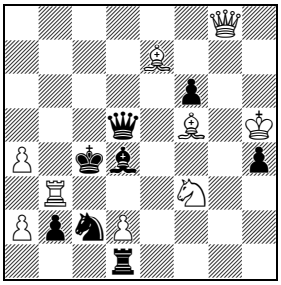
‡2
1.Th4! Zugzwang)
1. - d6! 2.Dh8‡
1. - d5! 2.Dh3‡
(1. - Sc4/D~ 2.Tb3/Sd5‡)
Gamage-Thema.

2#: - Typ I): Eine schwarze Figur darf *direkt* entfesselt werden, weil sie zuvor verstellt wurde und daher nicht mehr parieren kann. (Beim Gamage erfolgt die Entfesselung durch Wegzug, bei → Goethart durch Verstellung der mattsetzenden Figur.)
Frederick E. Gamage (USA, 1882-1956) 1911 (**389**).
- Typ II): Der gefesselte schwarze Stein zieht hinter den verstellenden Stein und kann dadurch im Matt direkt entfesselt werden.
Schon 20 Jahre vorher (1891) veröffentlichte Thomas Taverner (Grossbritannien, 1956-1928) eine Einfachsetzung.

- Anti-Gamage-Thema

2#: Nach dem Schlüssel droht Weiss eine schwarze Figur mit Matt direkt zu entfesseln. Dessen Verteidigungslinie ist durch einen eigenen Stein verstellt. Schwarz hebt diese Verstellung auf und verteidigt sich durch:
- a) Anti-Gamage Typ I: Zug des verstellenden Steins, und/oder
- b) Anti-Gamage Typ II: Zug des gefesselten verstellten Steins.
Typ I wurde vermutlich erst 1928 von Alberto Mari (Italien, 1892-1953) dargestellt (**390**),

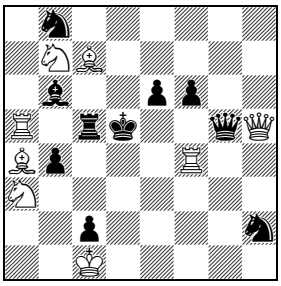
390 Alberto Mari
The Chess Amateur 8/1928
Valve-Turnier, 4. Sektion, 1. Preis



‡2
1.De6! (2.De2‡) L~ 2.Tc3‡
1. - Lc5!/Le5 (verstellt auch die wD) 2.Da6/Ld3‡!
(1. - Te1/Td2/De6/S~ 2.d3/Sd2/Le6/Tb4‡)
Anti-Gamage-Thema, Typ 1.

und Typ II von Guy [Wills] Chandler (Grossbritannien, 1889-1980) und Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) schon 1913 (**391**).

391 Guy Chandler und Comins Mansfield
Four Leaved Shamrock 12/1913, 1. Preis

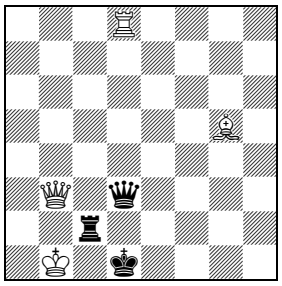


‡2
1.Sxc2! (2.Dd1‡)
1. - De,f5 2.Td4‡ (Anti-Gamage)
1. - Sg4 2.Dh1‡ (Gamage)
(1. - Tb4, Txa5/Sf3/Lxc7/Sc6
2.Sxb4/Dxf3/Txc5/Lb3‡)
Anti-Gamage-Thema, Typ 2.
Unentdeckt blieben die *Nietvelt*-Paraden Form 2: 1.- De5, Df5! (damals ‚nur' als Anti-Gamage verstanden).

- Gamage-Pelle

2#: Wie Gamage-Thema, aber die Verstellung erfolgt *passiv* durch einen → Pelle-Zug (Zug entlang der Fessellinie).
Möglich, dass hier Giorgio Guidelli (Italien, 1897-1924) und L. Jacometti (Daten?) 1914 die Ersten waren (**392**).

392 Giorgio Guidelli
Good Companion Folder 1/1914, Nr.345

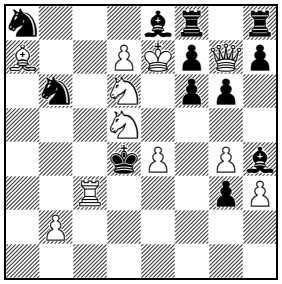


‡2
1.Lh4! (2.Dxc2‡) Dd2 2.Df3‡!
(1. - Kd2, Ke2 2.Dxd3‡)
Gamage-Pelle-Thema.

gamnitzeresk(-e Variante)

Sehr überraschende und schwer zu durchschauende, das Drohspiel völlig verlassende Variante.
Geht auf Camillo Gamnitzer (österreichischer Selbstmattspezialist, *1951) zurück, da dies seinem tiefgründigen Stil zugeschrieben wird. Sein frühestes S#6 dieser Art stammt von 1983 (**393**).

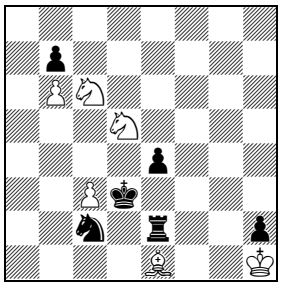
393 Camillo Gamnitzer
Die Schwalbe 81, Juni 1983, Nr.4332



S‡6
1.Se3? (2.Sc2+) g5!
1.Sb4! (2.Sc2+ Ke5 3.Dxf6+ Lxf6‡) g5! 2.Kxf6!
(3.Sf5+ Kxe4 4.Te3+ Kf4 5.Sd5+ Sxd5‡) Lxd7 3.Sc6+!
Lxc6 4.Kf5+! f6 5.Sb5+ Lxb5 6.Dd7+! Lxd7‡
Gamnitzereske Variante.

Garai-Thema

394 Toma Garai
Probleemblad 28 9/1970, Nr.80,, 1./2. Lob ex aequo



H‡2* b) ♜c2
Satz: 1. - Se5‡
a) **1.Se3!** Sa5 (*2. - Sb4‡) 2.Tc2 Sf4‡
b) **1.Te3 !** Sa5 (*2. - Sf4‡) 2.Tce2 Sb4‡
Garai-Thema.

H#: Vor jedem schwarzen Zug hat Weiss eine Mattmöglichkeit. Mangels eines schwarzen Tempos muss jeweils wieder ein neuer Mattweg gefunden werden. Toma Garai (USA, 1935-2012) 1970 (**394**).

Gates Ajar-Thema („Angelehnte Türen“)
2#: Task-Aufgabe. Darstellung möglichst vieler schwarzer Linienöffnungen.
V/V (→) gibt als Quelle an: Brian Harley, „Mate in two moves“ von 1931, S.58-59. In der Neuauflage von 1944 ist hingegen die Rede von „Open Gates“.

Gaukler
KBP: Ein Stein, der so tut, als sei er der eigentliche Besitzer eines Ursprungsfeldes.
- Meta-Gaukler
KBP: Ein Stein, der so tut, als sei er der eigentliche Besitzer eines Meta-Ursprungsfeldes.
Zu „Meta“: Ein Umwandlungsstein ist eigentlich eine doppelte Instanz:
- a) Er behält seine ursprüngliche Bauernnatur und sein Ursprungsfeld im Gedächtnis;
- b) Mit seiner Umwandlung ist er nun ein anderer Figurentyp, und sowohl das Umwandlungsfeld als auch das Ursprungsfeld des Bauern können als Meta-Ursprungsfelder bezeichnet werden. Das ist vergleichbar mit der Metamorphose von der Raupe zum Schmetterling; in diesem Zusammenhang nutzen wir die Vorsilbe „Meta“, welche aus dem Griechischen kommt und etwa „zwischen“ bedeutet (→ Meta).

Gay chess, Gay mate
- a) Es gelten die normalen Regeln, einschliesslich Rochade und en-passant-Schlag, mit folgenden Ausnahmen.
- b) Spielziel ist Gay mate, das Schlagen eines Königs durch einen gegnerischen König. Ein normales Matt wird als Remis gewertet.
- c) Nur Könige können Könige schlagen, und der geschlagene König darf nicht gedeckt sein.
- d) Läufer, Springer und Bauern sind männlich und können andere männliche Figuren oder Hermaphroditen (= Türme) schlagen. Ein König (männlich) kann diese auch schlagen.
- e) Damen sind weiblich und können nur durch andere weibliche oder durch Hermaphroditen geschlagen werden oder diese schlagen. Sie können nicht von Königen geschlagen werden.
- f) Türme sind Hermaphroditen und können Steine jeden Geschlechts schlagen beziehungsweise von Steinen jeden Geschlechts geschlagen werden.
- g) Könige auf benachbarten Feldern geben einander kein Schach und können so verbleiben, während andere Züge gemacht werden.

GCCPC
→ **G**ood **C**ompanions **C**hess **P**roblem **C**lub.

GCQCT-Thema
= **G**ood **C**ompanion **Q**uick **C**omposing **T**ourney. Retro/KBP: Ein Stein vollführt einen veritablen → Rundlauf ohne zu schlagen, und wird am Ende selbst geschlagen.

Gecko
Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/3; z.B. kann ein 3:3-Springer von a1 aus das Feld d4 erreichen. Die dabei "übersprungenen" Felder können beliebig besetzt sein.

- Geckoreiter
= 3:3-Reiter: Entfernt sich von seinem Standfeld mehrschrittig jeweils um die Koordinaten 3/3. Die dabei "übersprungenen" Felder können beliebig besetzt sein.

Gedeckt
Ein von einem oder mehreren schwarzen Steinen beobachteter schwarzer Stein hat keine Zug- und Schlagkraft, wohl aber Wirkungskraft.

Gedopter Bauer
Bauer, der sich auf jedem Feld umwandeln kann.

Gefestet (gefeit)
Ein Stein ist „gefestet“, wenn er nicht geschlagen werden darf. → Ohneschlag.

Gegenangreifer
Der durch den letzten weissen Zug angegriffene schwarze Stein muss durch seinen Zug den angreifenden weissen Stein seinerseits angreifen.

Gegenangriffs-Deckzüger
Schwarz muss den von Weiss angegriffenen Stein decken, gleichzeitig aber den zuletzt gezogenen weissen Stein angreifen.

Gegeneinsteller
Siehe unter → Einsteller.

Gegenfelder
Zwei korrespondierende Felder A und B in der Weise, dass Feld A von einer weissen Figur (z.B. Dame, König), Feld B von einer schwarzen Figur (z.B. König) betreten werden kann: macht die weisse Figur den ersten Schritt auf Feld A, gerät Weiss in Zugzwang durch den entsprechenden schwarzen Zug auf Feld B, betritt aber Schwarz zuerst dieses Feld B, gerät er in Zugzwang durch den weissen Zug auf das weisse Themafeld A und kann (in nicht definierter Anzahl Züge) infolgedessen mattgesetzt werden. - Siehe → Opposition.

Gegenmatt
Eine soeben matt oder patt gesetzte Partei darf dann trotzdem noch einen Zug tun, wenn sie dadurch, unter Aufrechterhaltung oder Neuschaffung eines Matts der eigenen Partei, ihrerseits den Gegner matt setzt, sodass die Schluss-Stellung wie bei einem Beidmatt aussieht. Es sind also nur Gegenmattzüge aus einer Matt- oder Pattstellung heraus, nicht aber Beidmattzüge aus einer auch normal fortsetzbaren Spielstellung heraus erlaubt. Durch den Gegenmattzug können (wie auch durch einen Beidmattzug) die verfeindeten Könige in unmittelbaren Kontakt geraten.

Gegenschachgefahr
Ein Angriff muss so abgestimmt werden, dass ein drohendes Gegenschach vermieden oder entschärft werden kann, häufig durch → Sackmann, → Dualvermeidung, → Verräumung usw.

Gegensymbolisierungsmatt
Siehe → Symbolischer König.

Gehörnter Turm
= Taureau (→).

Gehorsame Steine
= Pièces obéissantes. Steine, die nicht ziehen können, bevor sie angegriffen wurden. Wenn sie angegriffen werden, wechseln sie die Farbe (wird ein Stein

gleichzeitig von Weiss und Schwarz angegriffen, wird er zum neutralen Stein).

Geislinger
Weisser → Dresdner und weisser Anti-Dresdner kombiniert: ein guter weisser Angriffszug gegen eine Parade wird ausgeschaltet und ein (vorher nicht möglicher) guter eines anderen weissen Steines (mit gleicher Drohung) eingeschaltet. (Geislingen war gemeinsamer Schulort von Stephan Eisert und Hans Peter Rehm [beide Deutschland, *1943 und 1942]).

Geist
→ Haunted chess.

Geisterschach
→ Ghost Chess.

Geknickter Grashüpfer
Abart des → Grashüpfers, die hinter dem → Sprungbock nicht in gleicher Richtung weiterzieht, sondern abknickt. Das Zielfeld ist immer in unmittelbarer Nachbarschaft des Sprungbocks. Steht dort ein gegnerischer Stein, so wird er geschlagen.

Gemischtfarbige Verstellung
Weiss besetzt einen schwarzen oder Schwarz einen weissen Schnittpunkt (z.B. → Nowotny, → Plachutta).

Genau
Eine Zugfolge, die die Forderung in geringerer als der angegebenen Zugzahl erfüllt, gilt nicht als Lösung.

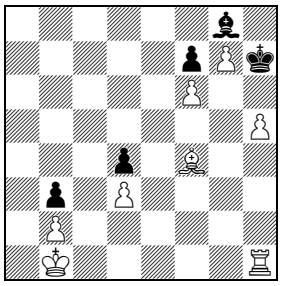
General (1)
→ Silbergeneral.

General (2)
Wie Dame, zieht aber immer nur auf gleichfarbige Felder; die dazwischenliegenden andersfarbigen Felder müssen leer sein.

Generalisiertes Schach
Alle Steine dürfen wie Könige nicht in einen Angriff hineinziehen. Ein angegriffener Stein muss sofort wegziehen, ohne einen anderen Stein einem Angriff auszusetzen. Kann er dies nicht, wird er noch als Teil des eben vorangegangenen gegnerischen Zuges vom Brett entfernt (dadurch ist das Auslösen von Kettenreaktionen möglich). Es gibt keinen Schlagfall im herkömmlichen Sinn. Sind zwei (oder mehr) gleichfarbige Steine simultan angegriffen, verschwinden beide (alle) vom Brett.

Genfer Schach
Ein Stein (ausser König) kann nur schlagen, bzw. Schach geben, wenn sein Ursprungsfeld der Partianfangs-Stellung nicht besetzt ist. Das Ursprungsfeld wird wie bei → Circe ermittelt, wobei das Startfeld eines potentielles Schlags oder Schachgebots zu Grunde gelegt wird. Folglich können Steine, (ausser dem König) von ihrem Ursprungsfeld aus nicht schlagen oder Schach geben. Allerdings müssen geschlagene Figuren das Brett verlassen.
- a) Beim *Genfer Schach rex inclusiv* gilt die Bedingung auch fur Könige als Schlagtäter.
- b) Beim Genfer Schach *Märchensteine exclusiv* gilt die Bedingung nicht für Märchensteine als Schlagtäter.
Erfunden von Dieter Werner (Deutschland, *1957) 2008, als noch wohnhaft in Genf. Die Idee wurde in der „Problem-Kiste“ präsentiert, und in einem Artikel in „idee & form“ 110 im April 2011 auf S.3014ff. beschrieben (**395**)

395 Dieter Werner
Problemkiste 178, 9/2008, Nr.7146
Theodor Steudel zum 80. Geburtstag gewidmet



‡7 Genfer Schach
1.Tc1! Kh6 2.Tc5+ Kh7 3.Tg5 Kh6 4.Ld2 Kh7 5.Tg2 Kh8 6.Tg6+ Kh7 7.Th6‡
Genfer Schach.

gens una sumus
Wahlspruch im Logo der → FIDE. Er ist lateinisch und bedeutet „Wir sind eine Familie“.

Geometrische Themen
Durch Spiel eines Steins realisiertes Thema: z.B. → Dreiecksmarsch, Kreuz, Stern, → Springerrad, → Pickaninny, → Umwandlungen eines Bauern auf demselben Feld, → Rundlauf, → Königs-Marsch usw.
Dazu gehören Rundläufe, in welchen geometrische Formen der Lösung zugrunde liegen.

Gepaarte Felder („Lehre der gepaarten Felder“)
Duellaufgabe (→): bestimmt durch die Königsstellung und den die spätere Mattstellung bildenden Steine ergibt sich ein ausrechenbares, gegenseitiges Abhängigkeitsverhältnis von Feldern. Betritt die weisse Duellfigur drohend ein bestimmtes Feld, pariert der schwarze Duellstein durch Besetzen des korrespondierenden (gepaarten) Feldes. Weiss hat nun danach zu trachten, diesen Duellen ein Ende zu setzen, indem er Schwarz durch Zugzwang das gepaarte Feld zu räumen zwingt oder – sofern die Problemlage dies zulässt – ein nicht korrespondierendes Feld zu betreten. - Vgl. → Locus-Theorie.

Geradenreiter (Equi-Coureur)
0:n-Reiter (z.B. Turm mit n=1; Dabbabareiter mit n=2).

Gerade-Ungerade-Eigenschaft
Retro/KBP: Des Springers Chamäleon-Eigenschaft, sich bei jedem Zug auf ein Feld anderer Farbe zu begeben, gibt dem Löser Hinweise auf die Anzahl Züge desselben.
Siehe auch → Paritäts-Argument.

Gerard-Thema
→ Jerrard-Thema.

Gespenst
Märchenstein im Ghost Chess ohne Masse oder Aktivität, aber mit Schachwirkung gemäss seiner ehemaligen Gangart.

Gesplittet
≥3#: Funktionswechsel von Zügen verteilt auf zweite und dritte (oder spätere) Phase. – Siehe z.B. unter → Laćný.

Gestaffelte Pläne
→ Neudeutsche Schule: einem unzureichenden Angriff, bestehend aus Grundangriff nebst Vorplan, muss ein weiterer Vorplan vorangestellt werden, um ein je-

nem entgegenstehendes Hindernis zu beseitigen. Als Hindernis gilt hier, der Zugpflicht genügen zu müssen bzw. nicht mehrfach nacheinander ziehen zu dürfen.

Getarnte Könige
Der Camouflage-König steht auf dem Brett, aber getarnt als eine Einheit von seinem Lager. Aber in dieser Verkleidung kann er sich dennoch nicht alles leisten. Wenn angegriffen (d.h. im Schach), muss das pariert werden. Wenn dies unmöglich ist, oder wenn kein legaler Zug möglich ist mit dem Camouflage-König, muss dieser König seine Verkleidung aufgeben und die Kraft eines normalen Königs annehmen, wo er auch gedeckt werden kann.
Wenn ein König zieht neben eine feindliche Einheit, besteht die Gefahr, dass der Umzug illegalist, da diese Einheit ein Camouflage-König des Gegners sein kann. In diesem Fall muss der Camouflage-König muss offenbart werden, und es muss ein anderer Zug mit dem König ausgeführt werden („Berührt-Geführt-Regel“).

Gewinn
Studie/Partie: Weiss zieht und setzt gegen die bestmögliche schwarze Verteidigung eine zweifelsfreie Gewinnstellung durch (oder auch nicht, wenn in einer Retroaufgabe „Gewinn möglich?“ gefragt wird).

Gewinn in n vor m Zügen.
Ein → Verteidigungsrückzüger Typ Proca, dessen (Vorwärts-)Spielziel Gewinn ist.

Ghost Chess
= Geisterschach = Gespensterschach. Ein geschlagener Stein verbleibt als Gespenst auf seinem Schlagfeld, d.h. er hat dort keinerlei für andere Steine hinderliche Masse oder eigene Bewegungsfähigkeit mehr, wohl aber sind die von ihm → beobachteten Felder, also diejenigen, die er von seinem Standfeld aus als Nicht-Gespenst schlagend erreichen könnte, für den gegnerischen König tabu. Im Zusammenhang mit → Circe hinterlässt auch der rückversetzte Stein auf seinem Schlagfeld ein Gespenst.
Auch etwa „Haunted Chess“ oder „Spukschach“ genannt.

GIA(-Kombination)
= **G**rasemann‘sche **I**deen-**A**nalogie(-Kombination).
Eine GIA-Kombination ist eine Grundplan-Auswahl in der Struktur einer Vorplan-Kombination. In der Vorbereitung wird die Stellung in ein strategisch analoges System verlagert, danach läuft das Hauptvorhaben strategisch synchron zum Probespiel ab.
Von Erik Zierke (Deutschland, *1969) in der Schwalbe 197, Okt. 2002 S.552 so benannt in „Ideenanaloge Probespiele“.

Giao
Version der → Giraffe im Sinne des chinesischen Schachs. Zieht wie Giraffe, schlägt wie Giraffenhüpfer.

Gib-und-nimm (-Schlüssel)
→ give-and-take (-Schlüssel).

Gigogne (A*B)
Sammelbezeichnung für Steine, die pro Zug zwei Teilzüge machen (müssen), und zwar den ersten gemäss der Gangart A, den zweiten gemäss der Gangart B. Dabei können sie zweimal pro Zug schlagen, sie beherrschen (in Bezug auf den gegnerischen König) also auch alle nur von A erreichbaren Felder.

Giko (Gitterkontaktschach)
Wie → KöKo, aber in Verbindung mit Gitterschach gilt, dass Kontakt innerhalb einer 2x2-Gittermasche nicht existiert.

Gipanis Circe
→ Volcanic Circe.

Giraffe
1:4-Springer.

Girouette (A↔B)
Sammelbezeichnung für Steine, die sich nach jedem eigenen Zug verwandeln, und zwar ausgehend von A zuerst in B, dann wieder in A ...

Gitterschach (Grid Chess)
Jeder Stein muss mit jedem Zug mindestens eine Gitterlinie überschreiten. Das Normalgitter teilt das 8x8-Brett in 16 gleiche Gittermaschen zu je 2x2 Feldern auf; Könige können (ohne zusätzliche Bedingungen) also auf dem Normalgitter keine Eckfelder betreten. Züge ohne Gitterlinienüberschreitung sind illegal und haben weder pattaufhebende noch königsbedrohende Wirkung.
- Anti-Gitterschach
→ Labyrinthschach.
- Spezialgitter
Wie Gitterschach, aber die Gittermaschen sind anders gesetzt.
- Spezialgitter mit vier durchgehenden Linien (welche?)
Wie Spezialgitter, jedoch mit der Frage, welche vier durchgehenden Linien Bedingung für die korrekte Lösbarkeit sind.

Gitterkontaktschach
= Giko. Über die blosse Kombination aus Gitterschach und → Kölner Kontaktschach (KöKo) hinausgehende Märchenart, in der nicht nur jeder Zug über eine Gitterlinie in einen Kontakt führen muss, sondern auch der Kontakt selbst über eine Gitterlinie reichen soll. Zielfeld des Zugs und Standfeld des Kontaktsteins müssen also immer durch eine Gitterlinie getrennt sein.

Give-and-take (-Schlüssel)
Der Schlüsselzug gibt und nimmt dem schwarzen König Fluchtfelder.

Give away
Wer schlagen kann, muss dies tun. Auch Könige können geschlagen werden. Wer den gegnerischen König schlägt, verliert.

Glasgowschach
Weisse Bauern wandeln sich bereits auf der 7. Reihe um, schwarze auf der 2. Reihe.

Gleiche Felder
2#: In verschiedenen Lösungsphasen (Schlüssel, Drohung, Parade, Matt oder Widerlegung) betreten Weiss und/oder Schwarz das gleiche Feld bzw. die gleichen Felder.
Vgl. → Larsen-Task, → Kubbel-Thema, → Felderzyklus (→ Zyklus) usw.

Gleiche-Figur-Umwandlungs-Pflicht
Von allen möglichen Lösungen zählen nur diejenigen, die jedesmal eine Umwandlung in die gleiche Figur zeigen.

Gleichhüpfer-König
= Schwebender König/→ Vaulting King.

Gleichlängenzüger
Schwarz darf nur Züge von genau gleicher geometrischer Länge machen wie unmittelbar zuvor Weiss. Kann er dies nicht, ist er matt beziehungsweise patt. Schachgebote gegen den weissen König bleiben orthodox und müssen beachtet werden.

Gleichlangzüger
Der jeweils zweite Zug eines Zugpaares (beim direkten Spiel also jeder schwarze Zug, beim Hilfsspiel jeder weisse Zug) muss von derselben Länge sein wie der erste Zug des Zugpaares (mit welcher Steinart und in welche Richtung, ist egal). Ist ein solcher Zug nicht möglich, zieht der Nachziehende beliebig.

Gleichreiter
= Equi-Coureur. Linienfigur, die auf Damenlinien zieht und verstellt werden kann. Trifft sie auf ihrer Zuglinie auf einen Stein (gleich welcher Farbe), kann sie diesen nicht schlagen, zieht aber von ihm aus geradlinig oder um 90° abgeknickt um genau dieselbe Distanz weiter, die sie bereits vorher (vor Erreichen des Sprungsteins) zurückgelegt hat. Dort kann sie dann auch schlagen oder Schach bieten.

Gleichsteinangreifer
Schwarz muss den unmittelbar vorher gezogenen weissen Stein mit der gleichen Steinart angreifen, wenn möglich.

Gleichsteingleichzüger
Auf den unmittelbar vorher erfolgten weissen Zug muss Schwarz mit dem gleichartigen Stein einen über die nämliche Felderanzahl sich erstreckenden Zug ausführen.

Gleichzüger
→ Äquimummer.

Gleitverstellung
Versuch der Beschreibung einer Verstellung zweier gleichschritttiger Figuren gleicher Farbe (z.B. bei → Bahnung und → Turton), wobei die verstellte Figur in der Regel die Dame darstellt, welche orthogonal und diagonal zieht, während die verstellende Figur nur einen Zugs-Aspekt der Dame enthält: Turm oder Läufer.
Eine Ausnahme bildet der → *Brunner*-Turton, in welchem andere Gründe als die jeweilige Zugkraft zu richtiger Reihenfolge zwingen.
Dazu erschien ein Artikel von Anton [A.C.] Trilling (Deutschland, 1892-1947) in den „Deutschen Schachblättern“ 2/1938.
Die Wirkungskraft des hinteren Steins stellt die Schiene dar, auf welcher der vordere gleitet.

Gnadenmatt
Steht eine Partei kurz vor dem Matt, macht diese einen an und für sich sinnlosen Zug, der aber ein reines Matt ermöglicht.

Gnao
Version des → Gnus im Sinne des → Chinesischen Schachs. Zieht wie ein → Gnu, schlägt wie ein Gnu-*hüpfer*. – Siehe → Hüpfer.

Gnom
Bauer, der von jedem Feld aus (auch auf der 1./8. Reihe) in jede der vier Richtungen diagonal schlagen oder orthogonal einschrittig ziehen kann. Doppelschritt, aktiver wie passiver En-Passant-Schlag und Umwandlung sind nicht erlaubt.

Gnu
1:2+1:3-Springer (Springer + Kamel).

Gnureiter
1:2+1:3-Reiter.

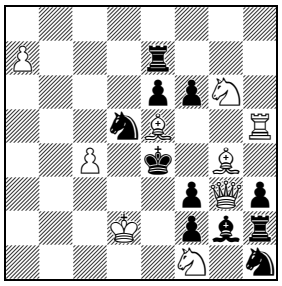
Gnureiterheuschrecke
Heuschrecke auf Gnureiterlinien.

Gnureiterhüpfer
1:2+1:3-Reiterhüpfer.

Gobble Chess (Gobble Schach)
(to gobble *[engl.]* = verschlingen): Kann in einem auszuführenden Zug durch einen frei gewählten Stein geschlagen werden, muss dies geschehen, ausser der zu schlagende Stein ist als unschlagbar erklärt. Dann kann der ziehende Stein einen nicht-schlagenden Zug ausführen.

Gockel-Thema
2#: Zyklisches Einschalten eines Verteidigers.
Hubert Gockel (Deutschland, *1960) 1992 vorerst in drei Verführungen (**396**),

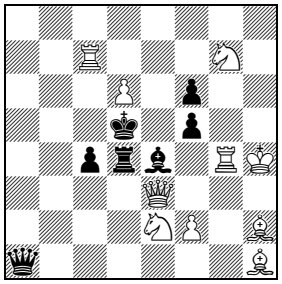
396 Hubert Gockel
Neue Zürcher Zeitung 7.2.1992, Nr.4055



‡2
Satz: 1. - fxe5/Se3 2.Dxe5/Df4‡
1.a8D? (2.Df4‡) Tb7! (Te7 schaltet Sd5 ein)
1.Dh4? (2.Lf5‡) Sf4! (Sd5 schaltet Be6 ein)
1.Lxf6? (2.Te5‡) e5! (Be6 schaltet Te7 ein)
1.Dxf2! (2.Dd4‡) fxe5/Se3/Lxf1/Sxf2
2.Txe5/Dxe3/Lxf3/Sg3‡
Gockel-Thema in 3 Verführungen.

und im gleichen Jahr auch einphasig in *Dreifachsetzung* (**397**).

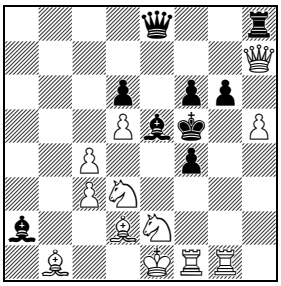
397 Hubert Gockel
Freie Presse (Chemnitz) 4.12.1992, Nr.3362



‡2
1.Tf4! (2.Tf5‡) L~/T~/Dxh1 2.De6/Dc5/Dxd4‡
(Le4 schaltet Td4 ein, dieser die Da1, diese den Le4).
Gockel-Thema, 1-phasig (3-fach).

Die 4-*fachsetzung* gelang Gerhard Maleika (Deutschland, *1951), die er zusammen mit anderen Beispielen aus seiner Hand in einem Artikel über dieses Thema in der „Schwalbe“ vom Februar 2002 publizierte (**398**).
Ihm gelang da auch die Doppelsetzung des *reziproken* Einschaltens eines Verteidigers.

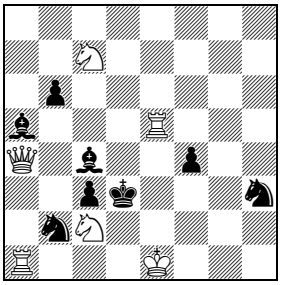
398 Gerhard Maleika
Die Schwalbe 193, Februar 2002, S.318, Nr.10



‡2
1.Txg6! (2.Sg3‡) f3//Le~/Dxg6/Ke4 (B→L→D→K)
2.Tg5/Txf4/Dxg6/Sc5‡
Gockel-Thema, 4-fach.

Godal-Thema
2#: Alle weissen Steine setzen mindestens einmal matt. Dem Namen nach auf Ivar Godal (Norwegen, 1916-2002) zurückgehend. Ein Beispiel aus der Hand von Frank Christiaans (Niederlande, *1948) stammt von 1995 (**399**). - Verwandt mit dem → Hjelle-Thema.

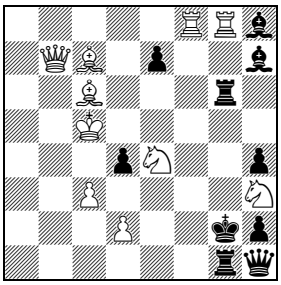
399 Frank Christiaans
Neue Osnabrücker Zeitung 18.2.1995, Nr.827



‡2
1.Sa6? Sh~! - 1.Sd5? Lb4 2.Sdxb4‡; aber 1. - b5!
1.Se6! (Zugzwang) Lb4/b5/f3 2.Sb4/Sc5/Te3‡
1. - Sh~/Ld5/Lc~/Sxa4/Sd1 2.Sf4/Td5/De4/0-0-0/Td1‡
Godal-Thema.

Goethart I
Eine schwarze Figur darf *indirekt* entfesselt werden, weil sie zuvor verstellt wurde und daher nicht mehr parieren kann – vgl. → Gamage.
Goethart : Anti-Gamage = Schiffmann : Nietvelt.

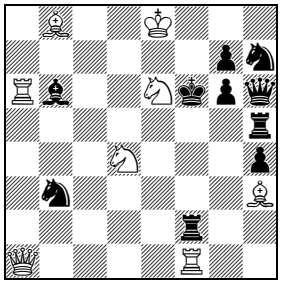
400 Gerardus Goethart
Op de Hoogte 12/1917



‡2
Satz: 1. - Kxh3 2.Sf2‡
1.Dc8! (2.Tf2‡)
1. - Lf6 2.Sg3‡
1. - e6 2.Sg5‡
(1. - Tf1 2.Sef2‡)
Erstes Goethart-Thema („Goethart 1“).

Die erste Doppelsetzung stammt von Gerardus [Hendrik] Goethart (Niederlande, 1892-1969) 1917 mit zwei Fassungen (**400** und **401**), wobei Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) das Motiv schon 1914 in einfacher Ausführung gezeigt hat (siehe → Goethartmatt), und 1915 mit → Schiffmann, Form 2.

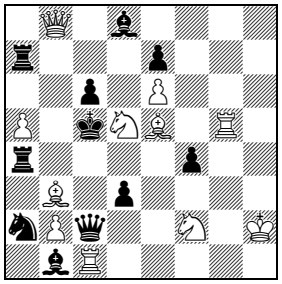
401 Gerardus Goethart
Algemeen Handelsblad 22.12.1917
3. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sg5! (2.Se4‡) Sc5 (Kxg5)/Sd2 2.Sde6!/Sdf3‡!
(1. - D,Txg5/Sxg5 2.Txb6/Sxb3‡)
Erstes Goethart-Thema. - Stammproblem? Die Konstruktion ist mit der Fluchtfeldfreigabe besser. Das Datum der Veröffentlichung ist Ende Jahr!

- Anti-Goethart I
2#: Thematische Parade gegen eine weisse Abzugmatt-Drohung mit indirekter Entfesselung einer verstellten schwarzen Figur (Dame) durch Wegzug des Sperrsteins (Anti-Goethart I). Möglicherweise ist das Beispiel von Alberto Mari (Italien, 1892-1953) von 1929 auch das früheste! Es enthält auch Anti-Goethart 2 (**402**).

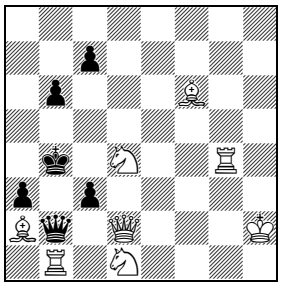
402 Alberto Mari
Tijdschrift vd KNSB 7/1929, Nr.5286 1. Preis



‡2
1.Sf6! (2.Lc3‡)
1. - d2 2.Sd3‡ (Anti-Goethart 1)
1. - Dc4 2.S2e4‡ (Anti-Goethart 2)
Anti-Goethart 1 und 2.

Instruktiv ist auch dasjenige von Lev [Ilijitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) vom selben Jahr (**403**).

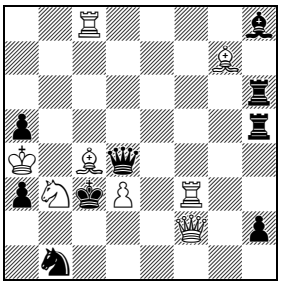
403 Lev Loschinskij
Wetschernje Isvestija (Odessa) 1929



‡2
1.De2! (2.Sb3‡) c2 2.Db5‡
(1. - c5/Kc5/Ka5/Dxb1 2.Sc6/Le7/Sc6/Db5‡)
Anti-Goethart 1.

- sekundärer Anti-Goethart I
Weiss droht *nicht* die indirekte Entfesselung. Diese würde erst erfolgen nach beliebigem Abzug des Verteidigers. In der fortgesetzten Verteidigung verstellt dieser aber den zu entfesselnden Stein, sodass nun Weiss diesen ohne Schaden entfesseln kann.
Der Erstling stammt vermutlich von Giorgio Guidelli (Italien, 1897-1924) von 1916 (**404**).

404 Giorgio Gudielli
Good Companions Folder 5/1916, 3. Preis

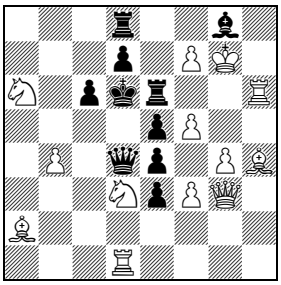


‡2
Satz: 1. - Sd2 2.Dxd2‡
1.Sa1! (2.Dc2‡) Dxg7/Df6!/De5! 2.d4/Ld5/Le6‡
(1. - Sd2 2.dxd4‡)
Sekundärer Anti-Goethart 1.

- weisser bzw. gemischtfarbiger Goethart
Der verstellende Stein ist andersfarbig als der gefesselte.

Goethart II
2#: Im Gegensatz zu Goethart I zieht der gefesselte schwarze Stein selbst hinter den verstellenden Stein (→ passive Verstellung).
In einer komplizierten Stellung von Leonid [Antonowitsch] Issaev (Russland, 1899-1932) von 1927 findet sich bereits eine Bearbeitung mit 2 Varianten (**405**).

405 Leonid A. Issaev
The Western Morning News 1927 /I



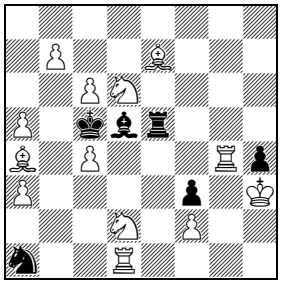
‡2
1.Sxe5! (2.Txd4‡; 2.Sg6?? 2.Sd3??)
1. - Tf6! 2.Sg6‡!
1. - Dd2 (D~) 2.S(x)d3‡
(1. - Dd5!/Tg6+/c5 2.Sc4/Sxg6/bxc5‡)
Zweites Goethart-Thema.

- Anti-Goethart II
2#: Thematische Parade gegen eine weisse Abzugmatt-Drohung mit indirekter Entfesselung einer verstellten schwarzen Figur (Dame) durch ‚Verschieben' der gefesselten schwarzen Themafigur (Anti-Goethart II), analog der → Schiffmann-Parade, Form II. - Beispiel s. → Anti-Goethart I.

- Goethart-Pelle
= Anti-Goethart , Form II (siehe oben), oder → Schiffmann-Parade (Form II), Anti-Form.

Goethartmatt
2#: Von Sándor Hertmann (Ungarn, 1906-1942) 1928 vorgeschlagen: „Direkter Zweizüger mit Halbfesselung und zwei weissen Entfesselungsmatts im Ideenspiele". Wurde auch als (neues) → Hertmann-Thema bezeichnet.
Man entdeckte, dass Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) dies schon 1914 dargestellt hatte (**406**).

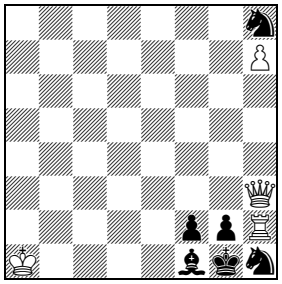
406 Comins Mansfield
The Hampshire Telegraph and Post 9.1.1914



‡2
1.Tg5! (Zugzwang)
1. - Le6+ 2.Sf5‡
(1. - Te~/T5~/Sa~ 2.Td5/Sf5/Sb3‡
1. - Lxc6/Lxc4, Te4 2.Sb5/S2e4‡)
Ur-Goethartmatt.

Goldenes Feld
Bezeichnung von → Ehn/Kastner für ein Manöver in einer berühmten Studie von Vitali [Alexandrowitsch] Tschechover (Russland, 1908-1965) von 1937 zurückgehend (**407**), wo der weisse König den Sh8 schlagen muss.

407 Vitali Tschechower
Schachmaty v SSSR 1937, Nr.814, 2. Preis

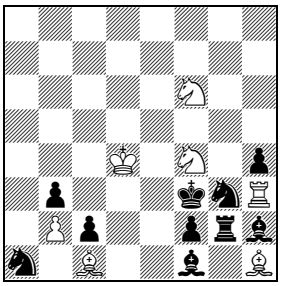


Gewinn
1.Kb2! Sf7 2.Kc3 (2.h8D? Sxh8! 3.Dxh8 Sg3!) Sh8 3.Kd4 Sg6 4.-6.Kc5-Kb6-Ka7 Sh8 7.Ka8! (Tempo!) Sf7 8.Kb8 Sh8 9.Kc7 Sf7 10.-15.Kb6-Kc5-Kd4-Ke5-Kf6-Kg7 Sf716.h8D! Sxh8 17.Kxh8 Sg3 18.Dxg3 L~ 19.Dxg2‡
Das Goldene Feld (hier das Eckfeld a8).

Deshalb muss er zwecks → Tempoverlust auf das weisse Eckfeld a8 ausweichen, um schwarzen Läuferschachs auszuweichen (auf den schwarzen Feldern kann er sich schadlos halten). Dabei darf er auch nicht in den Schachbereich des schwarzen Eck-Springers h8 geraten. Das Motiv ist z.B. auch in orthodoxen Vielzügern bekannt. Bekannt ist die Darstellung von Sam Loyd (USA, 1841-1911) aus dem Jahr 1856 (**408**), die er → Komet-Thema nannte.
In einer verwandten Darstellung Herbert Grasemanns (Deutschland, 19017-1983) von 1983 wird auch nach unbekannter Quelle von „Loyds Abendstern" gesprochen.

Goldschmiedt-Thema
2#:
- Form I): Ein Schlagschachmatt des Satzspiels spaltet sich in ein doppeltes Kreuzschachmatt in der Lösung.

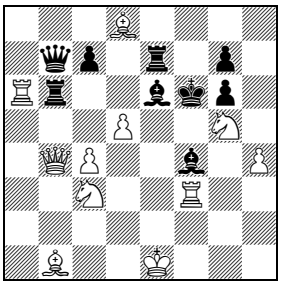
408 Sam Loyd
Saturday Courier 23.8.1856, Nr.67



‡14 (korrekt erst ab 3. Zug *)
Der ♔ muss den ♟h4 beseitigen, darf aber nicht in den Schachbereich des ♗f1 und des ♞g3 geraten: **1.Kc5**! Lg1 2.Kb6 Lh2 3.Ka7 Lg1 4.Ka8! (nötig, damit der ♗h2 im richtigen Moment die Deckung des ♞g3 *aufgibt*) Lh2 5.-13.Kb8-Kc7-Kd8(Kd6; Dual minor)-Ke7-Kf8-Kg7-Kh6-Kg5-Kxh4 Lg1 14.Txg3‡
Ur-Goldenes Feld; = Loyds Abendstern (weil hoch am Himmel stehend), auch Erstdarstellung des Komet-Themas). - * Leider NL: 1.Ke5 Lg1 2.Sg8.

Ervin Goldschmiedt (Ungarn, 1909-1944) 1937 (**409**) als Beispiel für das 30. TT der Schwalbe.
- Form II): Wie erste Form, aber dem schwarzen König werden zwei Fluchtfelder zugestanden.

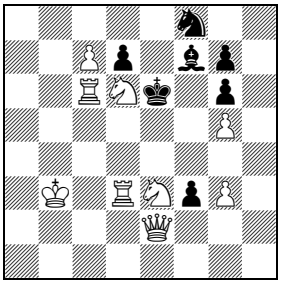
409 Ervin Goldschmiedt
Die Schwalbe 111 (neue Folge) 3/1937, Nr.E, S.41



‡2
Satz: 1. - L~+ 2.Dxe7‡ 1.Sb5? (2.Db2,c2‡) Dxd5!
1.Db2! (2.Sb5‡)
1. - L~+ 2.Se2‡
1. - Lf5+ 2.Sce4‡
Goldschmiedt-Thema, erste Form.

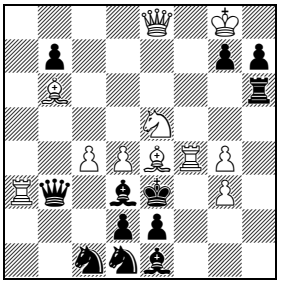
Dazu wurde ein Beispiel von François Michel (Frankreich, 1903-1977) von 1956 aufgespürt (**410**).

410 François Michel
Thèmes 64 4/1956, Nr.24, 3. Preis



‡2
Satz: 1. - Ke5+/Ke7+ 2.Sec4/Sd5‡
1.Dxf3? (2.De4‡)
1. - Ke5+/Ke7+ 2.Sxf7/Dxf7‡; aber 1. - dxc6!
1.Tc4! (2.Te4‡) Ke5/Ke7 2.Sg4/Sef5‡
Goldschmiedt-Thema, zweite Form in Satz und Verführung, in Zagorujkoform.
- Form III): Wie erste Form, aber die beiden provozierten Schachs werden von zwei schwarzen Figuren gegeben.
Beispiel von Szaja Krelenbaum (Polen, †1940) von 1938 (**411**).

411 Szaja Krelenbaum
Die Schwalbe 121, 1/1938, Nr.27, 30. TT 1937/38, Lob



‡2
Satz: 1. - Lxc4+/Dxc4+ 2.Sxc4‡
1.Sg6! (2.Tf3‡)
1. - Lxc4+/Dxc4+ 2.d5/Ld5‡
(1. - Dxb6/Lxe4 2.Lc6/Dxe4‡)
Goldschmiedt-Thema, dritte Form.

Golfer
Eine kombinierte Märchenfigur, die zwei Spielweisen vereint: Sie zieht und schlägt wie König und/oder schlägt einen beobachteten gegnerischen Stein wie ein → Grashüpfer, aber ohne eigene Bewegung (also ohne Standfeldwechsel). Als einzügige Aktion sind der K-Zug und G-Schlag nacheinander möglich, dabei darf kein anderer Stein bewegt werden. Schlag des gegnerischen Königs direkt vom Golfer bewirkt Beseitigung des Monarchen, aber nicht Matt. Der Golfer kann also sozusagen gegnerische Figuren vom Brett ohne eigene Bewegung wegschiessen.

Good Companion Chess Problem Club (of Philadelphia)
(GCCPC), manchmal auch kurz: Good Companion, wurde 1913 von James Francis Magee Jr. (USA, 1867-1955) gegründet. Magee erlernte das Schachspiel mit 12 Jahren und hatte Erfolge als Partieschachspieler. Nachdem er sich vom Beruf eines Bergwerksingenieurs 1907 aufgrund eines Krankheitsfalles in der Familie zurückgezogen hatte, verbrachte er viel Zeit in Europa. Dabei stiess er in Florenz auf den → Bonus Socius, eine berühmte Schachproblem-Sammlung aus dem 13. Jahrhundert, deren Schönheit und Geschichte ihn dermassen faszinierte, dass er Teile dieses Werkes in einer besonders schönen Reproduktion herausgab. Nach seiner Rückkehr nach Amerika führte sein für das Problemschach gewecktes Interesse schliesslich zur Gründung des besagten Good Companion Clubs (in Anlehnung an lat. „bonus socius“ = *[engl.]*: „good companion“). Obwohl er selbst nie Kompositionsversuche unternahm (und sogar sagte: „I would much rather play twenty games of chess in a session of five hours than try to solve the prize-winner in any of our folders in five minutes.“), war er bis zur Auflösung des Clubs (aufgrund finanzieller Schwierigkeiten im Herbst 1924) dessen bedeutendster Förderer. Die Mitgliedszahl des Clubs stieg von 10 bei der Gründung auf über 600 Mitglieder aus aller Welt zu Beginn der 1920er Jahre. Er erlangte Berühmtheit durch seine regelmässig organisierten Kompositionsturniere und die Förderung neuer Problemideen. Der Good Companion Club widmete sich fast ausschliesslich der Pflege des

Zweizügers und löste eine regelrechte Blüte dieses Genres aus. Die Vereinszeitschrift „Our Folder“ erschien zehnmal im Jahr und war ausschliesslich dem Problemschach gewidmet.
Aus: neodertaucher.de

Gooderson-Thema
Verbindung von → Ruchlis und → fortgesetzer Verteidigung.

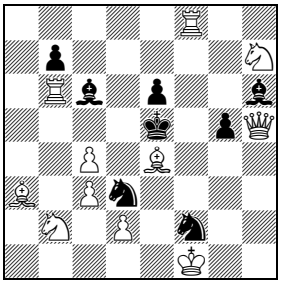
1.-a~/b~ 2.A/B
1.S ! a~/b~/a!/b! 2.C/D/A/B#

Gooderson-Thema

		a~	b~	a!	b!
		A	B		
		C	D	A	B

Albert [Robert] Gooderson (Grossbritannien, 1906-1981) 1968 (**412**).

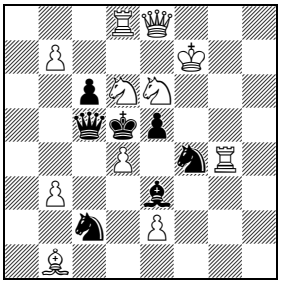
412 Albert Gooderson
British Chess Magazine 10/1968, Nr.9975
3. ehrende Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Lxe4 **a**/Sxe4 **b** 2.Ld6 **A**/Sxd3 **B**‡
(1. - Kxe4 2.De2‡)
1.Sf6! (Zugzwang) L~/Lxe4 **a**!/S~/Sxe4 **b**!
2.Ld6 **A**/Sd7/Sxd3 **B**/Sg4‡
(1. - Sd~, Kf4/Sf4!/Lh~ 2.Dh2/d4/Dxg5‡)
Gooderson-Thema.

Gorislawskij-Thema
Im Westen 1992 als → Ostsee-Thema propagiert, aber bereits 1970 von Mihail I. Gorislawskij (Ukraine, *1923) dargestellt (**413**), heute → Baltisches Thema.

413 Michail Gorislawskij
„64“ 47(125) 1970, Nr.97



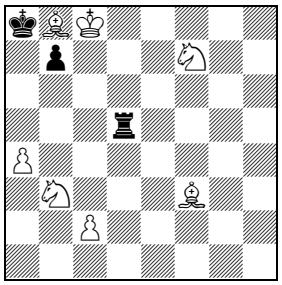
‡2
1.Sg5! (2.Dxe5‡) Dxd4/Sxd4/Lxd4 /exd4
2.Sxe4/Le4/e4/ De4‡
(1. - Kxd4/Se6, g6, e4 2.Sb5/D[x]e6‡)
Gorislawskij-Thema, 4-fach, mit zyklischem Wechsel der Figuren

Gothic Chess
Schachspiel auf dem 10x8-Brett mit den zusätzlichen Figuren → Chancellor (Kaiserin) und → Archbishop (Prinzessin). Partieausgangsstellung.

Gouillotinen-Thema
→ Mausefalle.

Grab-Thema
Figurenfang als Hauptmotiv in einer Zugzwangsaufgabe oder einer angestrebten Zugzwangssituation.
Die vielleicht älteste Thema-Darstellung stammt von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1877 (**414**), ein anderes Beispiel in Taskform von 1882 (siehe → Gabel-Thema).

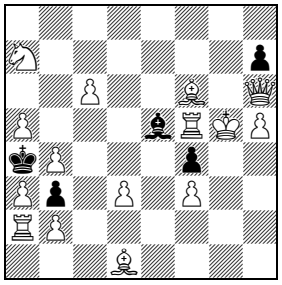
414 William A. Shinkman
The Sunday Morning Star 21.10.1877, Nr.123



‡3
1.Lg4! (Zugzwang) T~ 2.L/S/BxT b~ 3.Lf3/Le4‡
Grab-Thema.

- Grab-Thema, invers
Grab-Thema im Satz, *Nicht-Schlagen* im Spiel.
Beliebter Mechanismus für → Reziproke Fortsetzungswechsel und → Lačný-Thema. Das früheste gefundene Beispiel stammt von Jakov [Georgjewitsch] Wladimirov (Russland, *1935), verwendet dazu das → Loschinskij-Thema, von 1965 (**415**).

415 Jakov Wladimirov
Wetschernij Leningrad 1965, 3. ehrende Erwähnung



‡3
1.Le2? (2.d4 ~ 3.Lb5‡)
1. - Ld4/Lc3/Lxb2 2.Lxd4/Lxc3/Lxb2 bxa2 3.Ld1‡;
aber 1. - Ld6!
1.c7! Ld4/Lc3/Lxb2 2.Le5/Ld4/Lc3! ~ 3.Dc6‡
(1. - Lxf6+ 2.Kg4! L~ 3.Dc6‡
Inverses Grab-Thema, verbunden mit Loschinskij-Thema.

Gral
Alfil + T-Hüpfer.

Grashüpfer (G)
= Grasshopper. Märchenfigur: Hüpft auf einer Turm- oder Läuferbahn über einen beliebigen Stein als → Sprungbock auf das in derselben Richtung unmittelbar dahinterliegende Feld, das frei oder von einem gegnerischen Stein besetzt sein muss, diesen im letzteren Falle schlagend. Der Sprungbock bleibt in jedem Falle erhalten, auch darf er nicht fehlen. Zwischen dem Ausgangsfeld und dem Sprungbock dürfen keine weiteren Steine stehen. (Symbol: um 180° gedrehte Dame).

- Andernachgrashüpfer
Zieht wie ein Grashüpfer, wobei aber der jeweils überhüpfte Stein („Sprungbock“) seine Farbe wechselt; nur → königliche Steine behalten auch als Sprungbock ihre Farbe bei.
- Doppel-Grashüpfer
Muss bei seinem Zug zwei Grashüpferzüge machen. Er darf nur im zweiten Teilzug schlagen oder Schach bieten. Die Richtung des zweiten Zuges ist beliebig. Der Bock kann in beiden Teilsprüngen derselbe sein. Nullzüge (→) sind aber nicht erlaubt.
- furchtsamer Grashüpfer
Zieht nichtschlagend wie ein normaler Grashüpfer; er traut sich aber nur zu schlagen, wenn der Bock von der eigenen Farbe ist.
- Geknickter Grashüpfer
= n°-Grashüpfer: Seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir den normalen → Grashüpfer, für n = 45 den → Elch, für n = 90 den → Adler, für n = 135 den → Spatz und für n = 180 den → Hamster.
Genau: Eine Zugfolge, die die Forderung in geringerer als der angegebenen Zugzahl erfüllt, gilt nicht als Lösung.
- Grashüpfer-2
Wie Grashüpfer, aber das Zielfeld des Zuges ist das zweite Feld hinter dem Bock. Zwischen Startfeld und Zielfeld darf nur der Bock stehen.
- Grashüpfer-3
Wie Grashüpfer, aber das Zielfeld des Zuges ist das drittte Feld hinter dem Bock. Zwischen Startfeld und Zielfeld darf nur der Bock stehen.
- Grashüpfer-6
beherrscht - im Gegensatz zum klassischen Grashüpfer - das 3. Feld nach dem Sprungbock.
- Greater Grasshopper
= Grösserer Grashüpfer: Hüpft ähnlich wie Grashüpfer auf das erste leere Feld hinter einem Sprungstein. Bewegt sich aber nicht nur auf Damenlinien (wie der Grashüpfer, sondern auf jeder beliebigen Reiterlinie (→ Nachtreiterlinie, → Camelreiterlinie usw.).
- Kontra-Grashüpfer
Wie Grashüpfer, muss aber direkt vor dem Sprungstein starten, darf jedoch beliebig weit hinter dem Sprungstein landen.

Grasshopper
→ Grashüpfer.

Gravitationsschach
Wenn Steine ausser Königen und Bauern ziehen, werden sie als Teil des Zuges auf das nächsttiefere Feld in Richtung der Grundstellung ihrer Farbe zurückgezogen. Ein Zug besteht also aus zwei Phasen:
- Phase 1 erzeugt die Zwischenposition nach dem „normalen“ Zug.
- Phase 2 erzeugt die Schlussposition nach der „Gravitation“. Ein Gravitationszug ist möglich, wenn ein Gravitationsstein in Phase 1 und Phase 2 auf leere Felder zieht oder wenn eines oder beide Felder von gegnerischen Steinen besetzt ist/sind, die dabei geschlagen werden. Ein Gravitationszug ist unmöglich, wenn
- a) Felder in Phase 1 oder in Phase 2 von eigenen Steinen besetzt sind,
- b) Felder in Phase 1 (!) oder phase 2 sich nicht auf dem Brett befinden (ein Gravitationsstein kann also nur zu Beginn auf der 1. oder 8. Reihe stehen, Rochaden sind unmöglich). Falls ein Bauer umwandelt, gelangt die Umwandlungsfigur auf die 7./2. Reihe. Beispiel: wBd4, wDc4, sKd5: der schwarze König steht nicht im Schach. Nullzüge sind nicht erlaubt. Die Längenmessung in Verbindung mit dem → Längstzüger kann mehrdeutig geschehen.

Gravuren
Aufgaben mit 8-10 Steinen.

Grazer Bauer
Zwillingsbauer: Kombinationsstein aus Bauer und Berolinabauer.
- Grazer Superbauer
Kombinationsstein aus Superbauer und Superberolinabauer, d.h. die dem Grazer Bauern analoge „Linienfigur“.
- Grazer Bauer
= Zwillingsbauer = Pion Complet. Kombinationsstein aus Bauer und → Berolinabauer.
Grazer Hilfsmatt
→ Reziprokes Hilfsmatt.
- Grazer Hilfsbeidmatt
Wie → Grazer Hilfsmatt, jedoch mit Beidmatt statt Matt als beider Parteien Ziel.
- Grazer Hilfspatt
Wie → Grazer Hilfsmatt, jedoch mit Patt statt Matt als beider Parteien Ziel.
- Grazer Hilfsdoppelpatt
Wie → Hilfsdoppelpatt, aber statt seines letzten Hilfszuges könnte Schwarz auch doppelpatt setzen.

Grazer Schule
n#: Die Synthese von (neudeutscher) Logik und Ästhetik bzw. Eleganz. Auch „Grazer *Stil*“ genannt.
Zurückgehend auf die Ideen von Hans Lepuschütz (Österreich, 1910-1984).

Grazer Serienzug-Hilfspatt
Serienzug-Hilfspatt, aber wie → reziprokes Hilfsmatt.

Grazer Superbauer
Kombinationsstein aus → Superbauer und → Superberolinabauer, die dem → Grazer Bauern analoge Linienfigur.

Greater Grasshopper
= Grösserer Grashüpfer: Hüpft ähnlich wie Grashüpfer auf das erste leere Feld hinter einem Sprungstein. Bewegt sich aber nicht nur auf Damenlinien (wie der → Grashüpfer, sondern auf jeder beliebigen → Reiterlinie (→ Nachtreiterlinie, → Camelreiterlinie usw.).

Green idol
Kaiserin (Turm + Springer).

Greif (1; = Gryphon)
Kombinationsfigur aus Bauer und Läufer. Der Bauernanteil hat kein Umwandlungsrecht.

Greif (2; = Moa-Turm)
Zieht ein Feld schräg, dann geradlinig weiter wie Turm (wenn er nur ein Feld weit wie Turm zieht, macht er genau einen Moazug)

Greifer
Jede Figur kann Greifer werden. Er zieht und schlägt normal, hebt aber ausserdem Steine, die in seinem Wirkungsbereich stehen, so an, dass andere Figuren unter der angehobenen Figur durchziehen oder Sprungfiguren (z.B. Grashüpfer) nicht darüberspringen können. Der Greifer kann nicht unter angehobenen Figuren durchziehen, er wirkt also auch nicht über diese hinaus. Angehobene Figuren wirken normal.

Greifzweck
→ Neudeutsche Schule: Formulierung Herbert Grasemanns für einen zu erstrebenden Vorteil für Weiss.

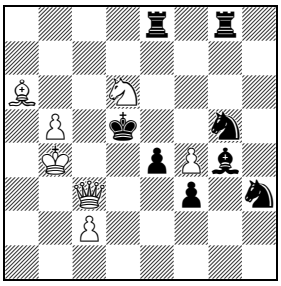
Grenouille
→ Frosch.

Griffon
Springer, der nach seinem normalen Zug als Teil des Zuges einen weiteren Springerzug machen kann, wenn er auf ein Feld seiner eigenen Farbe gezogen hat. Er darf dann auf sein Ausgangsfeld zurückziehen (Nullzüge sind erlaubt). Der Griffon darf im ersten Teilzug nicht schlagen.

Griechisches Matt
Siehe unter → *griechischer* Nowotny.

Grimshaw
Sidler: Erzwungene (ungünstige) Verstellung der Wirkungslinie eines Langschrittlers durch einen Stein anderer Gangart, jedoch gleicher Farbe. Historisch erwähnenswert ist, dass die aus dem Jahre 1850 stammende Erstfassung Walter Grimshaw's (Grossbritannien, 1832-1890) rund 50 Jahre unentdeckt blieb (**416**).

416 Walter Grimshaw
The Illustrated London News 24.8.1850, Nr.344



‡5
1.Dd4+?? 1.Df6? (2.c4‡) Te6! - **1.Lc8!** (2.Dc5‡) Lxc8 2.Df6 (3.c4‡) Te6 3.Dd4+!! Kxd4 4.Sf5+! Kd5 5.c4‡ Grimshaw.

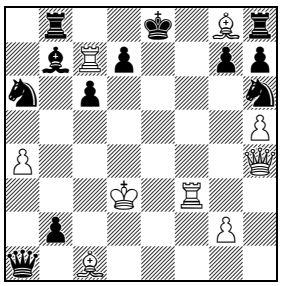
Kohtz und Kockelkorn sprechen in ihrem bahnbrechenden Werk „Das Indische Problem" (1903) noch vom „namenlosen Durchschnittspunkt".
Zur (von Sidler nicht erwähnten) *gegenseitigen* Verstellung T+L siehe → *doppelwendiger* Grimshaw.
Dazu müsste wohl ergänzt werden: in Ausnahmefällen können sich auch gleichschrittige oder ungleichfarbige Steine grimshawmässig verstellen. Voraussetzung ist dabei die Fesselung des verstellenden Steins, der somit keine relevante (oder eingeschränkte) Gangart mehr hat (vgl. → Dummy), oder durch eingeschränkte Zügezahl gar nicht mehr → holzhausenmässig abgelenkt werden kann. - Siehe auch → Verstellung, → kritisches System.

- Alvey-Thema
Siehe daselbst.

- Amen Corner-Thema
Siehe daselbst.

- Amerikanischer („american") Grimshaw
Sidler erwähnt unter „Grimshaw" die Antiform eines → weissen Grimshaws, mit „freiwilliger Überschreitung des weissen Schnittpunktes" („american" genannt, nach Dr. Keidanz' (nicht Keidekanz, wie Werner Sidler in „problemschach" schrieb. Hingegen ist „Keidanz" das Pseudonym von [Dr. Theodore] Hermann Keidanski (Polen/USA/Deutschland, 1865-1938).
Im Buch „The Chess Compositions of E.B. Cook of Hoboken", 1927) interpretiert er den Sachverhalt „amerikanisch" („american") als beeinflusst vom → Inder in einer Antiform der Verstellung (nicht zu verwechseln mit dem → „Amerikanischen Inder" bzw. „american Indian"). - Siehe auch → Amerikanische Idee, → Sperrmeidung.
Ein 5-züger von Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1915) von 1852 veranschaulicht die Idee (**417**).

417 Eugene B. Cook
New York „Albion" 27.11.1852, Nr.205 (V.*)



‡5
1.De1+! Kd8 2.Tf8+ (zweckgetrübter Anti-Kritikus) Kxc7 3.Da5+ Kd6 4.De5+! Kxe5 5.Lf4‡ Amerikanischer Grimshaw.

* ♞a6 statt ♟ (V.: MH, gegen NL 1.Tc8+)

- Anti-Grimshaw
Schwarz wird gezwungen, zuvor von Weiss genutzte Grimshaw-Verstellungen zu seinem Nachteil wieder aufzuheben. - Siehe auch → *amerikanischer* Grimshaw.

- Bauern-Grimshaw
Grimshaw mit einem Bauern als thematischem Stein. Siehe z.B. → *Kubbel*-Grimshaw („Pickaqueen"), → Pickabish, → Nešić-Thema („Pickarook"), Beispiel auch unter → *zyklischer* Grimshaw.

- Berger-Schnittpunkt
Siehe daselbst.

- Beugungs-Grimshaw
→ *Brunner*-Holzhausen.

- Brunner-Grimshaw
Um die Idee der *sekundären* Nutzung einer Verstellung ist wohl einige Verwirrung entstanden. Dies führte zu irreführenden Bezeichnungen. Was man gemeinhin z.B. als Brunner-Plachutta bezeichnet ist *primär* zwar ein → Nowotny, aber *sekundär* ein → Plachutta. Was nun aus dem Nowotny einen Grimshaw macht, ist der fehlende Opferstein auf dem Schnittpunkt. Somit ist eigentlich auch klar, dass weder Brunner-*Nowotny* als auch Brunner-*Plachutta* genau genug den Sachverhalt ausdrücken!
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) hat 1958 einen einwendigen Versuch unternommen, paradoxerweise lange nach Trillings doppelwendiger Darstellung (siehe → *Brunner*-Holzhausen).

- Cross Patch-Thema
→ Cross Patch-Thema, bzw. → Mischkreuz (→ Grimshaw), bzw. → Amen Corner-Thema.

- Doppeldecker-Grimshaw
Siehe daselbst.

- doppelwendiger Grimshaw
Wechselseitige (reziproke) Grimshaw-Verstellung von Turm und Läufer gleicher Farbe auf demselben Feld (heutige Auffassung eines Grimshaw). - In der Darstellung von Grimshaw selber vorhanden, aber von Sidler nicht verlangt!

- Four-Hands-Round
Siehe daselbst.

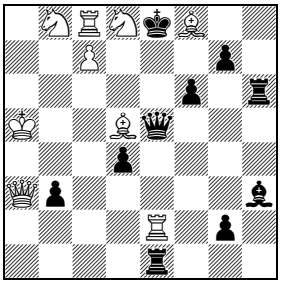
- Six-Hands-Round
Siehe daselbst.

- Dawson-Thema
Siehe daselbst.

- einwendiger Grimshaw
Grimshaw-Verstellung, bei welcher nur *ein schwarzer Langschrittler* verstellt wird, was auch durch einen Nicht-Langschrittler (z.B. Springer) geschehen kann. Kann auch einfach „Verstellung“ genannt werden.

- englischer Grimshaw
Abgeleitet vom → *englischen* Nowotny (siehe Definiton unter → *englischer* Nowotny), wo der Sachverhalt klarer scheint: (doppelwendige) Verstellung von gefesselter Dame und einem anderen Langschrittler (Turm oder Läufer).
Verstellung einer Verteidigungslinie durch eine gleichfarbige gefesselte Dame (siehe auch → Leibovici-Verstellung), welche die Zugeigenschaften des fesselnden Steins besitzt, und umgekehrt Verstellung der gefesselten Dame durch ebendiesen Langschrittler (→ komplizierte Verstellung).
Die gefesselte Figur hat die Eigenschaft, dass sie alle Zugeigenschaften ausser derjenigen entlang der Fessellinie verliert und somit zum → (Teil-)Dummy wird.
Analog zum → englischen *Nowotny*. Trotzdem ist der Ausdruck kaum je angewandt worden.
Die älteste Darstellung stammt wohl von Arthur [Robert Baker] Charlick (Australien, 1875-1910) von 1910 (**418**).

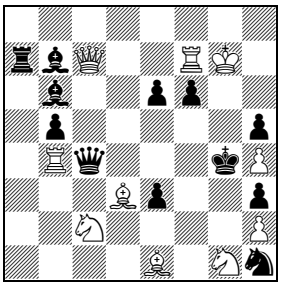
418 Arthur Charlick
Hampstead and Highgate Express 25.6.1910, Preis



‡2
1.Kb6! (2.Lf7‡) De6+/Le6 2.Lc6/De7‡
(1. - f5+ 2.Sdc6‡)
Englischer Grimshaw.

Mit 2 doppelwendigen Verstellungen schaffte dies José [Mandil] Pujadó (Spanien, 1907-1979) im Jahr 1932 (**419**). - Vgl. auch → Leibovici-Thema mit zusätzlicher Verstellung einer weissen Linie.

419 José Mandil Pujadó
El diluvio 19.2.19(32-)33, Nr.83 Lobende Erwähnung



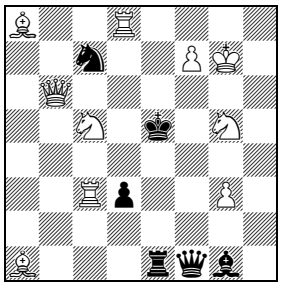
‡2
1.Txf6! (2.Tg6‡)
1. - Dd4/Ld4 2.Sxe3/Df4‡
1. - De4/Le4 2.Le2/Tf4‡
Englischer Grimshaw, zweimal doppelwendig.

- Eine Abart verbindet sich mit dem → Moskau-Thema, in welcher die Dame sich *nicht auf der Fessellinie bewegt*. - Vgl. auch → *Leontjewa*-Grimshaw (bzw. -- Nowotny), oder → *englische* Holzhausenverstellung.

- pseudo-englischer Grimshaw
Siehe → *Schiffmann*-Grimshaw.

- Harmoniumpfeifen („Harmonium Pipes“)
2#: Verstellungen nebeneinander stehender schwarzer Figuren des Typs T/D/L mit 4 wechselseitigen Verstellungen und 4 Matts.
Unbekannter Komponist 1888 (**420**). - Pendant zu → (Loyd’s) Orgelpfeifen.

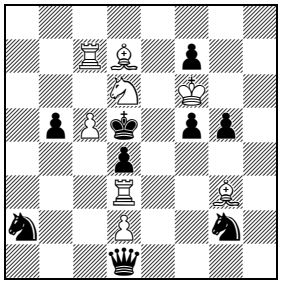
420 Unbekannt*
The Wilkes-Barre Record (T41), 20.12.1888



‡2
1.Dg6! (Zzw.) Te2/Te3/Lf2/Le3 2.Sxd3/Tc1/Sf3, Df6 (Dual)/De4‡
(1. - T~/L~/Lxc5/d2/Df6+/S~/ Se6+/Se8+ 2.D[x]e4/Tc1/Txc5/Te3/Dxf6/D[x]e6,Td5/Dxe6/fxe8D,T‡)
Harmonium Pipes. - * Die Quelle nannte keine Namen.

- Høeg-Grimshaw
Grimshaw-Verstellung einer gleichfarbigen Dame nach → Peripherikus-Lenkung (oder perikritischer Lenkung).
Hier gibt es noch keine vollzügige Drohung mit Deckungs-Funktion der Dame, wie Loschinskij dies 1961 gezeigt hat. Seine Verteidigung ist anti-perikritisch motiviert. - Vgl. → Perikritische Verteidigung mit *vollzügiger* Drohung.
Die wahrscheinlich erste (schwarze) 4-fach-Setzung schaffte wohl [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (1891-1942) 1923 (**421**).

421 Leonid I. Kubbel
Národní Politika 1923



‡3
1.Le5! (2.Txd4‡) Da4/Da1/Dg1/Dg4
2.Lc8/Lxf5/Lxb5/Le8! Sb4/Sc3/Se3/Sf4 3.Txd4‡
Høeg-Grimshaw, 4-fach, leider mit Kurzdrohung.

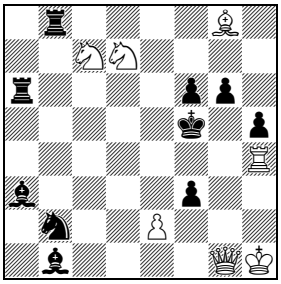
Siehe dazu auch → *Høeg*-Cheney-Loyd.

- Königs-Grimshaw
Verstellung eines Langschrittlers durch den König mit Grimshaw-Nutzung. - Siehe auch → *Royal* Grimshaw.

- Kubbel-Grimshaw
2#: Wechselseitige Verstellung von Dame und Bauer gleicher Farbe. Im 2# nur mit virtuellem Spiel und mit Weiss darstellbar.
Mit Schwarz werden mindestens drei Züge benötigt. Seine natürliche Nutzung unterscheidet sich allerdings vom → Pickabish: während dieser als Grimshaw genutzt wird, wird der ‚Pickaqueen‘ (mit Weiss wäre „Albiqueen“ genauer, von **Albi**no + **Queen**) durch → Holz-

hausen-Ablenkungen genutzt. Dies entspräche dem → *Brunner*-Holzhausen.
Die Verstellung *teilweise* gleichschrittiger Steine hat seine Entsprechungen z.B. im → Nešić-Thema und im → *Schiffmann*-Grimshaw (beide hier unter → Grimshaw).
Basiert auf einer zweizügigen Darstellung mit rein *virtuellem* weissem Grimshaw von [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (1891-1942) von 1929 mit weissen Steinen (**422**).

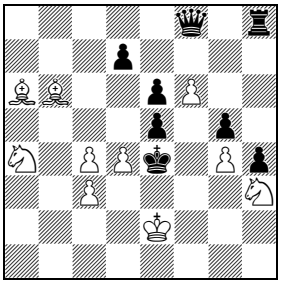
422 Leonid I. Kubbel
Sadatschi i etjudy 3 1929, Nr.72
1. Preis und Spezialpreis



‡2
1.De3? (2.Df4‡) Sd3! (2.e4?)
1.e3? (2.Tf4‡) Tb4! (2.Dc5?)
1.Dc1! (2.Df4‡) Sd3/Tb4 2.e4/Dc5‡
Kubbel-Grimshaw.

Mit schwarzen Themasteinen könnte die Darstellung von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) von 1918 die erste sein (**423**), welche zwangsläufig drei Züge benötigt, da die Nutzung sekundär ist und zum → *Brunner*-Holzhausen gehört.

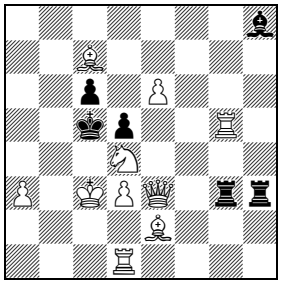
423 Erich Zepler
Deutsches Wochenschach 1918



‡3
1.Lc7! (2.Lxe5 ~ 3.Sf2, Sg5‡)
1. - Dd6 2.Lb7+ **A**! Dd5 3.Sc5 **B**‡
1. - d6 2.Sc5+ **B**! dxc5 3.Lb7 **A**‡
Schwarzer Kubbel-Grimshaw (Pickabish), oder vielleicht besser Kubbel(-Brunner)-Holzhausen.

- Leibovici-Verstellung
Siehe → Leibovici-Thema bzw. weiter oben unter → englischem Grimshaw.
- Leontjewa-Grimshaw*
2#: Analog zum → Leontjewa-Nowotny: Die sich verstellenden Langschrittler ziehen auf einen Schnittpunkt in eine maskierte Fessellinie, die erst im Mattzug wirkt. Siehe dazu → BorosThema.
* Hier erstmals verwendeter Begriff. - Vgl. auch → *alternative* Lewman-Parade.
- Lodewijk Prins-Thema
Siehe daselbst.
- maskierter Grimshaw
Die Zugangslinien der Themafiguren zu einem Grimshaw sind vorerst noch verstellt. Im Verlauf der Lösung werden diese Linien durch Wegzug des maskierenden Steins geöffnet, sodass die Verstellungen erfolgen und genutzt werden können. Degener (→) spricht von einer → unscheinbaren Verstellung.
Folgende Formen sind bekannt geworden:
- a) ~3-N#: „Ein schwarzer Turm und ein schwarzer Läufer zielen beide auf das Standfeld des schwarzen Königs, wobei dieser allerdings durch zwei weisse Figuren abgeschirmt ist. Im Lösungsspiel wird die Fesselung der beiden weissen Figuren von Weiss oder Schwarz abgebaut und Schwarz verstellt sich auf dem ursprünglichen Standfeld des weissen Königs selbst.“
Verwendeter Begriff und Definition von Bruno Stucker (Schweiz, *1961) in „idee & form“ 48, Oktober 1995.
Sein ältestes 3#-Beispiel stammt von Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) von 1971 (**424**).

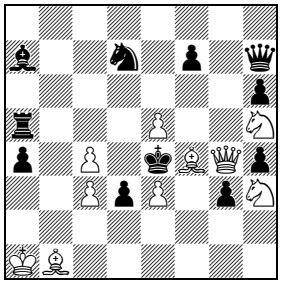
424 Eeltje Visserman
Schweizerische Arbeiter-Schachztg. 8/1971*, 1. Preis



‡3
Satz: 1. - Lxd4+ 2.Dxd4‡
1.Dc1! (2.Kd2+ Kxd4 3.dc3‡)
1. - Txd3+ 2.Kb2+! Tc3 3.Sb3‡
1. - Lxd4+ 2.Kb3+! Lc3 3.d4‡
Maskierter Grimshaw, Typ a), ‡3. - *Nr.3519.

Von ihm ist auch ein Dreizüger von 1971 bekannt, der den sog. → Visserman-Mechanismus zeigt. Zu beachten sind hier die schwarzen Umnov I-Effekte.
4#: Uri Avner (Israel, 1941-2014) 1980 (**425**).

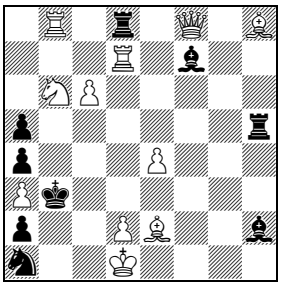
425 Uri Avner
Canadian Chess Chat 1980, 3. Preis (V.)



‡4
1.Lxh6+? Kxe5 2.Lf4+ Ke4 3.Sg5+ Txg5!
1.Lxg3+? Kxe3 2.Lf4+ Ke4 3.Sf2+ Lxf2!
1.La2! (2.Lg5+ Kxe5 3.Df4+ Ke6 4.c5‡)
1. - Lc5 2.Lxh6+! Kxe5 3.Lf4+ Ke4 4.Sg5‡
1. - Tc5 2.Lxg3+! Kxe3 3.Lf4+ Ke4 4.Sf2‡
Maskierter Grimshaw, Typ a), 4‡.

- b) ~2#: Grimshaw auf maskierten Linien.
- b1.) Doppelsetzung (sL verstellt sTT): Israel [Abraham] Schiffmann (Ukraine/Rumänien, 1903-1930) 1929 (**426**).
- b2.) Gemischtfarbig und doppelwendig (T/L): Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 2011 durch weisse Maskierung der schwarzen Wirkungslinien.

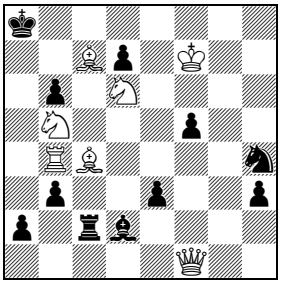
426 Israel A. Schiffmann
The Brisbane Courier 12.10.1929, Nr.3173, 1. Preis



‡2
1.Td5! (2.Lc4‡; 2.Tb5?)
1. - Ld6 (Txf8)/Le5 (Txh8) 2.Td3/Tb5‡
1. - Te5/Td6 2.Sc8/Sc4‡ = Mackenzie-Thema
(1. - Lxd5 2.Df3‡)
Zwei maskierte Grimshaws in Duellform und halbmaskierter Nowotny.

(**427**). Es scheint kaum grossen Spielraum in der Gestaltung (z.B. mit → Wechselspiel) zu geben.
Der Effekt besteht hier darin, dass die Maskierung der schwarzen Themalinien in weiteren Varianten *zusätzlich* als Verstellung genutzt werden kann. Dies stellt in gewissem Sinn eine Abart des → Doppeldecker-Grimshaws dar (was natürlich nur beim doppelwendigen maskierten G. Sinn macht).

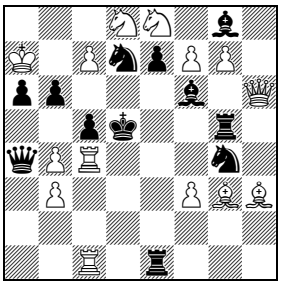
427 Martin Hoffmann
Neue Zürcher Zeitung 15.10.2011, Nr.5103, Lob



‡2
1.Ta4+/Ld5+? La5/Tc6!
1.Da1! (2.Dh8‡) Tc3/Lc3 (Tb2) 2.Ta4/Ld5‡
(1. - b2/Sg6 2.Dxa2/Dh1‡)
Maskierter Grimshaw, Typ b), ‡2, doppelwendig.

- mehrwendiger Grimshaw

428 Swaminatha Subrahmanyam
British Chess Problem Society 10 1/1930, Nr.460, 1.Pr.



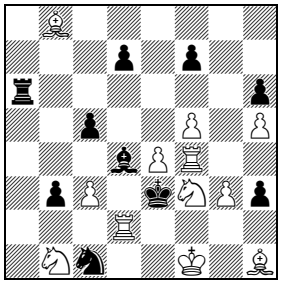
‡2
1.c8D! (2.Sc7‡) Tee5/Tge5/Le5/S7e5/S4e5/e5(Dc6) 2.Td1/Dd2/D(h)e6/D(c)e6/Le6/fxg8D,L(Dxc6)‡
Grimshaw, 6-wendig (Task).

Wie *doppelwendiger* G., aber mit mehr verstellenden Figuren auf demselben Feld.
Rekord ist die 6-fache Darstellung von Swaminatha Subrahmanyam (Indien, 1893-1972) aus dem Jahre 1930 (**428**).

- Misch-Kreuz
= Cross Patch theme *[engl.]* bzw. → Amen Corner-Thema *[engl.]* bzw. → Dawson-Thema. Wechselseitiger Grimshaw zwischen Turm und zwei Läufern, wobei die Verstellungen des Turms durch die Läufer dasselbe Matt zur Folge haben.

- Nešić-Thema
3#: Doppelwendiger Grimshaw zwischen Turm und Bauer. → Pickarook.
Die Verstellung hat seine Entsprechungen im → *Kubbel*-Grimshaw und im → *Schiffmann*-Grimshaw.
Milivoj C. Nešić (Serbien, 1940-2006) 1986/87 (**429**).

429 Milivoj Nešić
Springaren 1986
Hultberg-75 Jubliäumsturnie 1986/87, 2. Preis

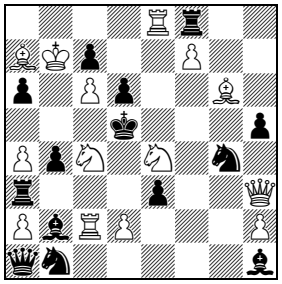


‡3
Satz: 1. - Td6 2.Sa3 (3.Sc4‡)
1. - d6 2.Sh2 (3.Sg4‡)
1.Sh4! (2.Tf3+ Kxe4 3.Tfd3‡)
1. - Td6 2.e5! ~ 3.Te4‡
1. - d6 2.f6! ~ 3.Sf5‡
Nešić-Thema, nach dem Autor benannt.

- Orgelpfeifen
Siehe daselbst.

- Paradox-Grimshaw
3(-N)#: Eine doppelwendige Grimshaw-Verstellung wird im darauffolgenden Zug nicht konventionell genutzt, sondern genau umgekehrt. Die Darstellbarkeit beruht im Prinzip darauf, dass die Verstellung dennoch genutzt wird, wenn auch erst im späteren Verlauf der Lösung.
Ev. Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989) von 1957 an (**430**). - Höchster thematischer Ausdruck des P.-G. ist wohl die Kombination mit → Reziproken Fortsetzungswechseln (Reziprok-Grimshaw).

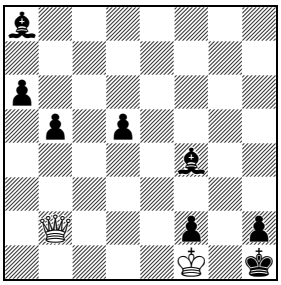
430 Nenad Petrović
Chess Life 20.12.1957, Nr.853
F. Gamage-Gedenkturnier 1957/58, 1. Preis



‡3
Satz: 1. - Tc3 **a** 2.Sf6+ **A**! Sxf6 3.De6‡
1. - Lc3 **b** 2.Sxe3+ **B**! Sxe3 3.De6‡
1.Df1! (2.Sb6+, Df5+)
1. - Tc3 **a** 2.Sxe3+ **B**! Sxe3/Txe3 3.Sf6 **A**/Dc4‡
1. - Lc3 **b** 2.Sf6+ **A**! Sxf6/Lxf6 3.Sxe3 **B**/Dxh1‡
Paradox-Grimshaw mit reziproken Fortsetzungswechseln gegenüber dem Satz mit normaler Grimshaw-Nutzung.

- passive Verstellung
Siehe daselbst.
- Peri-Grimshaw
Grimshaw-Verstellung nach (perikritischer) Umgehung des Schnittpunkts.
Wurde von Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968) 1929 in einem → Minimal bewältigt (**431**).

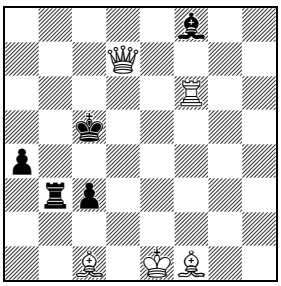
431 Josef Halumbirek
Wiener Schachzeitung Juni 1929, S.174, Nr.1440
Sackmann-Gedenkturnier 1. Preis



‡4
1.Da1? (2.Kxf2+) Le3!
1.Dh8! (2.Dxa8) Lb8! 2.Da1! La7 (2. - Lg3 3.Ke2+) 3.Dd1! (4.Df3‡) d4 4.Kxf2‡!
(1. - Lb7? 2.Dg7! 1. - Lc6? 2.Dc3!)
Peri-Grimshaw.

- Pickabish
Siehe daselbst.
- Pickaqueen
→ *Kubbel*-Grimshaw.
- Pickarook
→ Nešić-Thema.
- Reziprok-Grimshaw
Siehe weiter oben unter → *Paradox*-Grimshaw.
- Royal Grimshaw
2#. Thematurnier im Quick Composing Tourney, Belgrad 1998: Königs-Grimshaw (→ siehe weiter oben) kombiniert mit Selbstblock des verstellten Langschrittlers auf dem Grimshaw-Feld.
Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) 1998 (**432**).

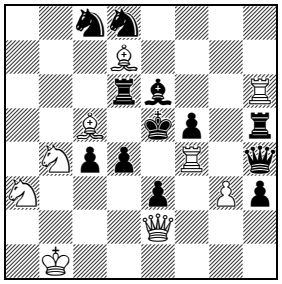
432 Milan Velimirović
Quick Composing Ty, Belgrad 8.12.1998, 1. Platz



‡2
Satz: 1. - Kb4/Tb4 2.Db5/Tc6‡
1.De6! (2.Dc4‡) Kb4/Tb4 2.Db6/De5‡
(1. - Kd4/Ld6 2.Le3/Dxd6‡)
Royal Grimshaw, doppelt durch Mattwechsel.

- Rudenko-Grimshaw
3#: Bezeichnung für eine Verbindung eines Nowotnys (nicht etwa eines Grimshaws!) mit dem → Rudenko-Thema in einer einmaligen Darstellung von Michael Keller (Deutschland, *1949) und Thorsten Zirkwitz (Deutschland, 1965-2016) zum 60. Geburtstag von Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) aus dem Jahre 1998 (**433**): die Mattzüge des drohenden → Nowotnys erfolgen nach den schwarzen Verteidigungszügen, welche die Mattfelder → Keller-Paradox-mässig auf den soeben gedeckten Feldern decken (kurz: → weisses Rudenko-Paradox mit doppelwendigem Grimshaw bzw. Nowotny).

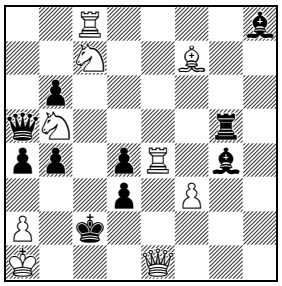
433 Michael Keller und Thorsten Zirkwitz
Rudenko-60 Jubiläumsturnier 1998, Spezialpreis



‡3
1.Df3! (2.Dd5+! T/Lxd5 3.Sxc4 **A**/Lxd4 **B**‡)
1. - Sb6 2.Sxc4+ **A**! S/Lxc4 3.Sd3/Lxd6‡
1. - Sc6 2.Lxd4+ **B**! S/Txd4 3.Dxe3/Txe6‡
(1. - Dxg3 2.Te4+ fxe4 3.Df6‡)
Rudenko-Grimshaw.

- Schiffmann-Grimshaw
Inoffizieller Begriff, der einen doppelwendigen Grimshaw meint, bei welchem die beiden thematischen Langschrittler eine (oder zwei) Batterie(n) kontrollieren, sodass nach gegenseitiger Verstellung nur noch der verstellende Stein seinerseits durch den Sperrstein dieser Batterie verstellt wird. Dies unterscheidet ihn vom → Berger-Schnittpunkt oder bzw. dem → Alvey-Thema, wo der Schnittpunkt *verlagert* wird.
In „Daily Bristol Times and Mirror“ 1927 ging nun Israel [Abraham] Schiffmann (Ukraine/Rumänien, 1903-1930) noch weiter: die doppelte schwarze Kontrolle über eine weisse Batterie realisierte er mit *Dame* und Turm, und zwar einerseits durch Verstellung der Dame durch den Turm, und andererseits durch → passive Verstellung des Turms durch die Dame (siehe unter → *Schiffmann-Nowotny*). Jedenfalls stellte er diesen Grimshaw mit Turm und Läufer erst 1928 dar (**434**). Indes gab es Bemühungen um die Korrektheit desselben.

434 Israel A. Schiffmann
Schachmaty 12/1928, Nr.646, 2. Halbjahr, 5. Preis

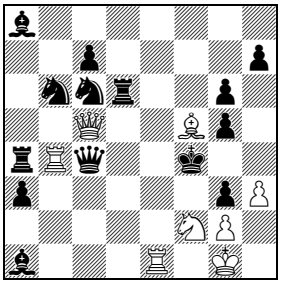


‡2
1.Lg6! (2.Te2‡) Tf5 (Lxf3)/Lf5 2.Sd5/Se6‡!
(1. - Te5/Txg6/b3/d2 2.Sxd4/Se6/Sa3/Db1‡)
Schiffmann-Grimshaw (mit Turm und Läufer).

Die Verstellung *teilweise gleichschrittiger Steine* hat seine Entsprechungen im → *Kubbel*-Grimshaw und im → Nešić-Thema. (In der Betaversion der Albrechtsammlung unter dem Namen „pseudo-englischer Grimshaw“ anzutreffen.)
- Tripel-Grimshaw
Verstellung dreier gleichfarbiger Steine auf dmselben Schnittpunkt. Davon müssen zwei Langschrittler sein.
Siehe auch → *zyklischer* Grimshaw.

- Umnov I-Grimshaw
Siehe unter → Umnov I(-Schnittpunkt).
- Umnov II-Grimshaw
→ *schwarzes* Rudenko-Paradox.
- unscheinbare Verstellung
Siehe daselbst.
- verteilter Grimshaw
Doppelwendiger Grimshaw zwischen Turm und Läufer, aber die beiden Figuren verstellen sich nicht auf demselben Schnittpunkt.
- Voraus-Grimshaw
Grimshaw, der erst später im Spiel genutzt wird.
- weisser Grimshaw
Grimshaw-Verstellung weisser Steine.
- zyklischer Grimshaw
Grimshaw mit Verstellung dreier *Linienfiguren* (normalerweise) auf demselben Schnittpunkt, der zyklisch genutzt wird (es handelt sich auch um einen → *Tripel*-Grimshaw):
- 1.) Ist die Dame involviert, setzt dies im reellen Spiel ihre Fesselung voraus, im virtuellen (2#, weiss) nicht.
- 1a) Reell (schwarz): Henri [Gerard Maria] Weenink (Niederlande, 1892-1931) 1924 mit D/T/L (**435**).

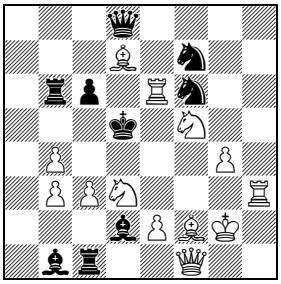
435 Henri G.M. Weenink
Good Companion 1924, 2. Preis



‡2
1.Le6! (2.De3‡) Dd4 2.Dc1‡ (1. - Td2?)
1. - Td4 2.Df8‡ (1. - Lf6?)
1. - Ld4 2.Te4‡ (1. - Dxe4?)
Zyklischer (→ englischer) Grimshaw ♕/♖/♗ im reellen Spiel (mit gefesselter ♕).

- 1b) Virtuell (weiss): Lev [Ilijitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) 1969 mit D/T/L (siehe Beispiel unter → *zyklische weisse* Selbstbehinderung).
- 2.) Ist ein Bauer involviert, muss er auf seiner Grundlinie stehen, damit er durch seinen möglichen Doppelschritt zur Linienfigur würde.

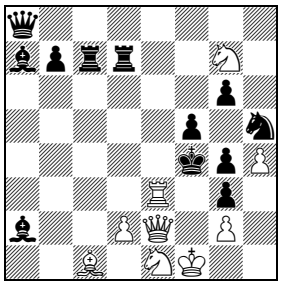
436 Christopher Reeves
Problem (Zagreb) 3/1969, Nr.2857, 1. Preis



‡2
1.The3? (2.Sf4‡) Txb4 2.Lxc6‡; 1. - Sh5! (2.e4?)
1.Le3? (2.Sf4‡) Sh5 2.Df3‡; 1. - Lxd3! (2.Txd3?)
1.e3? (2.Sf4‡) Lxd3 2.Dxd3‡; 1. - Txb4! (2.Sxb4?)
1.Dd1! (2.Sf4‡) Sh5/Lxd3/Txb4 2.e4/Txd3/Sxb4‡
(1. - Db8(c7)/Txd1 2.Se7/c4‡)
Zyklischer virtueller Grimshaw ♖/♗/♙.

[Arthur] Christopher Reeves (Grossbritannien, *1939) 1969 im virtuellen 2# mit T/L/B (**436**).
Nicht auf demselben Schnittpunkt (hier 4 Schnittpunkte) erfolgt eine zyklische Verstellung L/T/L/T bei Helmer [Ludvig] Ternblad (Schweden, 1906-??) von 1945 (**437**).

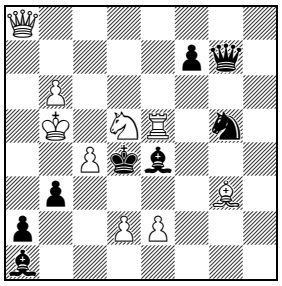
437 Helmer Ternblad
Eskilstuna Kuriren 19.4.1945 (V.)



‡2
1.Te7! (2.De5‡) Ld4/Td5/Lc4/Tc5 2.Sd3/Se6/d4/De3‡
Zyklischer schwarze Grimshaw ♗/♖/♗/♖ mit vier Schnittpunkten.

Grossi-Thema
In einer Phase mindestens zwei schwarze Selbstblocks erlauben Weiss, mattzusetzen. Diese schwarzen Züge widerlegen Probespiele, weil sie Schach bieten.
Damien Grossi (Frankreich, 1899-1987) 1975 (**438**).

438 Damien Grossi
diagrammes 14 4/1975, Nr.3, S.193



‡2
1.Sb4? (2.e3‡) Dxe5+!
1.c5? (2.Da4‡) Ld3+!
1.Da4! (2.c5‡) Dxe5/Ld3 2.Lf2/e3‡
(1. - Lxd5/Lc3 2.Dxd5/dxc3‡)
Grossi-Thema.

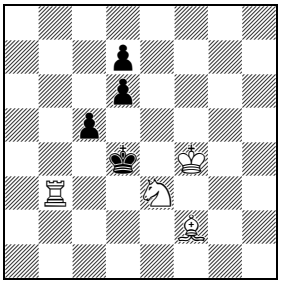
Growing men
Kein Stein kann einen kürzeren Zug ausführen als in seinem vorangegangenen Zug. Diese Beschränkung gilt auch in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König.

Grube-Thema
Aus dem deutschen Sprichwort entliehen: „Wer andern eine **Grube** gräbt, fällt selbst hinein“:
Rehm: „Beim Grube-Thema erweist sich derselbe Effekt, der für Schwarz nützlich bei der Drohabwehr ist, als schädlich.“
Von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) in einem Aufsatz der Schwalbe März/April 1969 beschriebene Strategie der → Motivinversion, die „… im Selbstmatt eine glänzende Karriere hatte“.

Grundreihenmatt
Ganz allgemein Mattsetzung des Königs auf ‚seiner‘ ersten (beim weissen, oder der achten Reihe beim schwarzen König) durch Dame oder Turm auf ebendieser Reihe.

Grunenwald-Thema
Bei einer → Siers-Batterie kontrolliert der weisse Springer zwei Fluchtfelder des schwarzen Königs. Schwarz blockiert je einmal eines dieser Felder, was Weiss durch Abfeuern der Batterie nutzt.
Alphonse Grunenwald (Frankreich, 1916-2000) 1956 (**439**).

439 Alphonse Grunenwald
Thèmes 64 3, 7/1956, (V.*)



‡3
1.Kf5! (Zugzwang)
1. - c4 2.Sc2+ Kd5 3.Sb4‡
1. - d5 2.Sf1+ Kc4 3.Sd2‡
Grunenwald-Thema.

* ♟d7 später hinzugefügt wegen Dual 1. - d5 2. ~ c4 3.S~‡.

Grundreihe
Bezeichnung für die jeweils erste Reihe jeder Seite. In der Grundstellung (Anfangsstellung) einer Partie stehen auf der Grundreihe die Figuren, auf der zweiten die Bauern). Erreicht ein Bauer die *gegnerische* Grundreihe, wandelt er sich in eine vom Spieler gewünschte Figur um. Die beiden Grundreihen sind als 1. Reihe (Weiss) bzw. 8. Reihe (Schwarz) nummeriert.
- Grundreihenmatt (bzw. Grundlinienmatt)
Matt durch eine Schwerfigur (ob umgewandelt oder nicht) auf der gegnerischen Grundreihe, alle drei dafür nötigen Felder deckend.

Grundstellung
Alle Figuren einer Partei befinden sich auf den Feldern der Partieanfangsstellung PAS.

Gryphon (=Greif)
→ Greif.

GSV
→ Gut-Schlecht-Vertauschung.

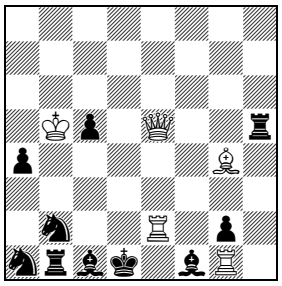
Guardian Chess
Wie Randomised Chess, aber jeder Stein muss wenigstens einmal gedeckt sein.

Guéridon-Matt
„Schwalbenschwanz“. Sind die beiden Eckfelder hinter dem König durch eigene Steine geblockt oder stehen dort gegenerische Steine, und beherrscht die Dame des Angreifers die 6 übrigen Felder, so nennt man dieses Matt das „Guéridon-Matt“.

Guerillaschach
Bei einem Schlagfall (1) betritt der Schlagtäter das Schlagfeld und (2) kehrt als Teil Zuges wieder auf sein Ausgangsfeld zurück. Ähnlich dem e. p.-Schlag kann der Schlagtäter im folgenden Zug vom Gegner auf dem Schlagfeld geschlagen werden. Der König kann daher trotz des Guerilla-Effekts keine gedeckten Steine schlagen. Bauern, die auf die Umwandlungsreihe schlagen, wandeln sich nicht um.

Guidelli-Thema
2#: In dieser Zweizügeraufgabe widerlegt Schwarz eine Schlüsselzugdrohung mit einem schachbietenden Zug. Mit diesem Verteidigungszug entfesselt Schwarz jedoch eine weisse Figur, welche nun Matt setzen kann (z.B. durch → Kreuzschach).
Giorgio Guidelli (Italien, 1897-1924) 1917 (**440**).

440 Giorgio Guidelli
Good Companions 4.7.1917, Nr.116b



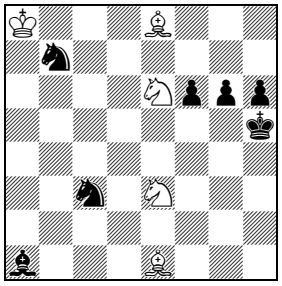
‡2
1.Dc3! (2.De1‡)
1. - c4+ 2.Te5‡
1. - Sc4+,Sd3+ 2.Tb2‡
(1. - Sc2/Ld2 2.Dxc2/Dxd2‡)
Guidelli-Thema.

Gussopulo-Typ
H#: Hilfsmattaufgaben mit Verzweigungen im ersten weissen und im zweiten schwarzen Zug.
Dürfte auf Demetrio Gussopulo (Griechenland, 1900-1980) zurückzuführen sein, der sich eigentlich allen möglichen Variantentypen im Hilfsmatt widmete.

Guter Läufer
Siehe → schlechter Läufer.

Gut-Schlecht-Vertauschung (GSV)
Logische Idee: Zur Realisierung des Hauptplans müssen im Vorplan die gute und die schlechte Verteidigung vertauscht werden.
Von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) in seinem Buch „Hans+Peter+Rehm=Schach“ von 1994 geäusserte Bemerkung. Er nennt sie „Gut-Schlecht-Tausch“. Im Sonderdruck 141A der „Schwalbe“ vom August 1993 veröffentlichte er zudem den Artikel „Alles schon mal dagewesen?“, in welchem er auf einen Löserkommentar hinweist, der die Idee so beschreibt: „Beugung (→) durch Beschäftigung (→)“.

441 Dieter Kutzborski
Deutsche Schachblätter 7/1977 Nr.2065v, S.162,
5. Preis 1977/78, G. Mroczek zum 50. Geburtstag gew.



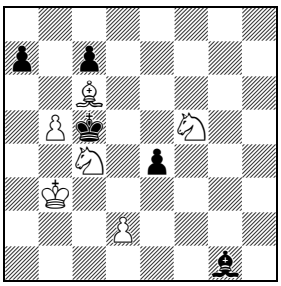
‡7
1.Lc6? Sd5! (gut; 1. - Se4? ist schlecht: 2.Lxe4) 2.Lxd5 g5!
1.Sf4+! Kg5 2.Sh3+ Kh5 3.Lc6! Se4! (jetzt gut: 3. - Sd5? 4.Lxd5 g5 4.Lf7‡; 3. - Sd5 ist jetzt schlecht)
4.Sf4+ Kg5 5.Se6+ Kh5 6.Lxe4 (~ 7.Lf3‡) g5 7.Sg7‡
Gut-Schlecht-Vertauschung, Hauptplantyp.

In seinem Artikel „Die Gut-Schlecht-Vertauschung“ in der „Schwalbe“ Juni 2014 unterscheidet Rupert Munz (Deutschland, *1962) zwei Typen in ihrer Grundform:
- a) den Hauptplantyp, Grundform: „Auf einen weissen Angriffszug (Zentralzug) wählt Schwarz, vom Ende her betrachtet, den schlechteren von zwei möglichen Verteidigungszügen. Dies geschieht, indem Weiss durch eine vorübergehende (vollständige!) → Systemverlagerung den besseren Verteidigungszug ausschaltet. Insofern ist die GSV auch eine Weiterentwicklung der Beugungsidee.“

Den Prototypus schuf wahrscheinlich Dieter Kutzborski (Deutschland, 1947-2019) 1977 (**441**).
- b) den Vorplantyp, Grundform: Der Autor grenzt die beiden Haupttypen nicht klar voneinander ab. Typisch ist aber hier „ein hoher Grad der Analogie zwischen den weissen Angriffs- und den schwarzen Verteidigungsmotiven vor und nach der Systemverlagerung.

Die Idee dürfte nach R.M. Stefan Schneider (Österreich, 1908-1980) im Jahr 1954 gezeigt haben (**442**).

442 Stefan Schneider
Schach 3, 15.2.1954, Nr.1746v, 2. Preis



‡7 (ohne die überflüssigen ♜h1 und ♟h3)
1.Sg7? Kd4! 2.Se6+ Kd3; 1.d3? (2.?)
1.Se5! (2.Sd7‡) Kb6 2.Ka4 Kc5 3.d3! (3.Sd7‡; 4.d4? Lxd4!) exd3. 4.Kb3 Kb6 5.Sc4+ Kc5 6.Sg7! Kd4 7.Se6‡
(2. - a6? 3.Sd7+ Ka7 4.Se7 axb5+ 5.Kxb5 ~ 6.Sc8‡)
Gut-Schlecht-Vertauschung, Vorplantyp.

Munz führt noch als weitere Formen eine Sonderform und eine vierzügige Form auf. „Die Grundform ist dadurch gekennzeichnet, dass vor und nach dem Systemwechsel durch den Zentralzug identische Wirkungsmittel zum Einsatz kommen, also identischer Drohzwang oder identischer Schachzwang besteht. Bei der Sonderform wird als Wirkungsmittel nach dem Zentralzug auch der Systemwechselmechanismus mit einbezogen, wobei für das Vorliegen einer GSV auch hier eine Identität der Wirkungsmittel unter Einbeziehung des Systemwechsels gegeben sein muss.“
Früher → *Reziprok*-Beugung genannt.

H

Haaner Schach
Ab der Diagrammstellung hinterlässt jeder ziehende/schlagende Stein auf seinem alten Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

- Anti-Haaner Schach
Wie Haaner Schach, aber Hüpfer können auch über ein → Loch springen, dieses also als Sprungbock verwenden.

- Haaner Schach für Schwarz
Wie Haaner Schach, aber nur schwarze Steine hinterlassen nach ihren Zügen Löcher.

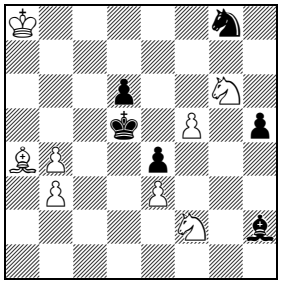
- Haaner Stein
Hinterlässt ab Diagrammstellung jedes Mal, wenn er zieht oder schlägt, auf seinem gerade verlassenen Standfeld ein Loch, das im weiteren Verlauf weder betreten noch durchschritten werden darf.

Haanoverschach
Nach einem Zug sind alle Felder, die von einem Stein überschritten wurden und die nach dem Zug nicht besetzt sind, Löcher (wie im → Haaner Schach). Die kurze Rochade hinterlässt kein → Loch, die lange Rochade (nur) eines auf b1 (bzw. b8). Wird ein Bauer en-passant geschlagen, wird er vor dem Schlagen zurückgesetzt (jetzt gilt der Zug als durchgeführt), damit ist also das Feld besetzt und es ist dort kein Loch entstanden und der Bauer kann en-passant geschlagen werden. Wird der Bauer nach einem Doppelschritt nicht en-passant geschlagen, hinterlässt er auf der 3./6. Reihe ein Loch. Ein → Grashüpfer, der von a1 nach h8 zieht (mit Bock auf g7), hinterlässt Löcher auf b2...f6. Eine → Heuschrecke, die von a1 nach h8 zieht (mit zu schlagendem Bock auf g7), hinterlässt Löcher auf b2...g7. Bei → Circe würde ein sTh1, der eine wDa1 schlägt, Löcher auf g1, f1, e1, c1 und b1 hinterlassen, da ja nach dem Zug das Feld d1 durch die wD besetzt ist. Hat eine Figur verschiedene mögliche Wege (z.B. Rose), hat der Ziehende anzugeben, welchen Weg die Figur genommen hat.

Hagemann-Kombination
3#: Ein weisser Stein könnte mattsetzen, aber *zwei Hindernisse* stehen zunächst im Weg:
- 1.) der ‚Mattzug‘ würde dem schwarzen König ein Fluchtfeld zugestehen, sodass dieses geblockt werden muss,
- 2.) nun ist das Mattfeld noch gedeckt. Der Verteidiger wird daher unschädlich gemacht.

Wilhelm Hagemann (Deutschland, 1899-1973) im Jahr 1933 (**443**).

443 Wilhelm Hagemann
Schach-Echo 9/1933, Nr.1



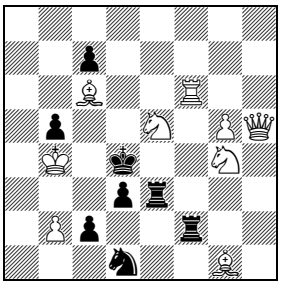
‡3
1.Se7??
1.Sd1! (2.Sc3‡) Le5 2.Kb7! (3.Lc6‡) Se7 .Sxe7‡
Hagemann-Kombination.

Hagemann-Thema
2#: Halbfesselung zweier schwarzer Steine und Halbbatterie in der Ausgangsstellung. Gegen die Schlüsselzugdrohung schlägt in zwei Varianten je einer der halbgefesselten Steine in die weisse Batterie. Dies erlaubt Weiss, die zwei schwarzen Themafiguren zu fesseln und nunmehr mattzusetzen.
Willi Hagemann (Deutschland, 1893-1973) im Jahr 1929 (**444**).

Hairabedian-Thema
2#: Im Schlüsselzug verstellt ein weisser Stein A einen weissen Stein B und gibt ein Fluchtfeld. Die schwarze Themaparade öffnet eine auf das Fluchtfeld

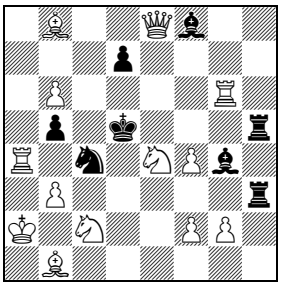
gerichtete Linie eines weissen Steins C. Im Mattzug verstellt ein weisser Stein D die Linie von Stein C und öffnet die auf das Fluchtfeld gerichtete Linie eines Steins E (dabei Mattsetzung unter Ausnutzung der Verstellung eines schwarzen Steins).
Krikor Hairabedian (Bulgarien, 1929-2009) 1954 (**445**).

444 Wilhelm Hagemann
Arbeiter-Schachzeitung 12/1929



‡2
1.Dh8! (2.Dd8‡)
1. - Txe5 2.Tf4‡
1. - Txf6 2.Sf3‡
Hagemann-Thema.

445 Krikor Hairabedian
Schachmatna Misl 9/1954, S.145 (V. Udo Degener*)



‡2
1.Le5! (2.Da8‡) Sd6! 2.Scb4‡
(1. - Sa5,Sxe5,Sb6/Kxe4 2.Td4/Se3‡)
Hairabedian-Thema.

* Die Urfassung war mehrfach nebenlösig; V.: ♘a6→e4, + ♙b6, + ♗g4.

Halbbatterie
Siehe unter → Batterie.

Halb-Duplex
Siehe unter → Zwillinge, Duplex.

Halber Zug
Die Forderung nach einem halben Zug deutet meist auf einen Scherz hin, oft mit retroanalytischem Hintergrund. Dahinter steckt dann z.B. ein halb ausgeführter Zug:
Die Forderung „Matt in ½ Zug“ lässt nach
- a) einem En-Passant-Schlag Ausschau halten, bei welchem der ‚geschlagene‘ Bauer noch nicht entfernt wurde oder
- b) einer Rochade, bei welcher erst der König gezogen hat.
Zuweilen wird dann auch von einem „Matt in Null Zügen“ gesprochen, oder Matt in weniger als 1 Zug (es kann u.U. auch ein → Halbzug gemeint sein!). - Verwandt mit → Einzüger.

Halblangzüger
Jeder schwarze Zug muss genau halb so lang sein wie der vorangegangene weisse Zug. Weiss darf nur solche Züge machen, die Schwarz mit einem halb so langen Zug beantworten kann (ausser, wenn Weiss einen spielbeendenden Zug macht, z.B. einen Mattzug). Matt, Schachgebot und Patt sind normal.

Halbschach
Im orthodoxen Problem: wenig gebräuchlicher, weil unglücklicher Ausdruck für eine schwarze Halbbatterie. Zwischen dem weissen König und einem schwarzen Langschrittler stehen zwei Steine (mindestens einer davon ist schwarz). Zieht einer weg, so fehlt zum ‚ganzen Schach‘ noch der Wegzug des anderen.

Halbschach („(+)“)
Zusatzforderung im → allgemeinen Schach: Wie Schach(-gebot), muss aber erst einen Zug später pariert werden als üblich.
Das Halbschach wird in der Notation in Klammern gesetzt.

Halbzug
Der Begriff wurde mit dem Aufkommen von Schachcomputern aktuell. Ein (ganzer) Zug besteht immer aus einem weissen und dem anschliessenden schwarzen Zug. Dieser weisse oder schwarze Teilzug wird als Halbzug bezeichnet. Die Rechentiefe der Spielstufen eines Schachcomputers wird in Halbzügen angegeben. Eine weitere Verwendung des Begriffs sieht man in Retroproblemen. - Siehe auch → halber Zug.

Halbzüger
Retro: → halber Zug.

Half-Duck
Figur in → Remarkable Rookies, zieht wie → Dabbaba oder → Fers oder drei Felder orthogonal über das zweite Feld hüpfend.

Half-Queen
Bezeichnung für T/L-Schütze und L/T-Schütze (→ Schütze).

- Half-Queens Chess
Schachspiel, in dem T/L- und L/T-Sniper = Schützen (→) verwendet werden. Beide Schützenformen werden auch Half-Queen genannt, der T/L-Schütze auch → Roshop, der L/T-Schütze auch → Bick.

Halmastein
Ein vollständiger Zug dieses Steins ist aus einem oder mehreren Teilzügen zusammengesetzt. Anders als etwa bei Reitern oder bei der → Rose, deren Zug auch aus mehreren Teilzügen bestehen kann, ändert sich die Zugrichtung (fast) beliebig. Im Allgemeinen darf nur mit dem letzten Teilzug geschlagen werden. Ein Schachgebot in einem Teilzug beendet den ganzen Zug. Nullzüge (→) sind nicht erlaubt.

- Halmabauer
Bauer, der in jedem Zug beliebig viele Einzelzüge machen kann; die Zugfolge endet spätestens, wenn der Halmabauer schlägt, Schach bietet oder sich umwandelt.

- Halmagrashüpfer
Kann mehrere → Grashüpferzüge in Serie ausführen, wobei nur der letzte (Teil)Zug Schach bieten darf. Beim Typ Hoffmann darf auch nur der letzte (Teil)Zug schlagen, beim Typ Rehm darf jeder Teilzug schlagen.

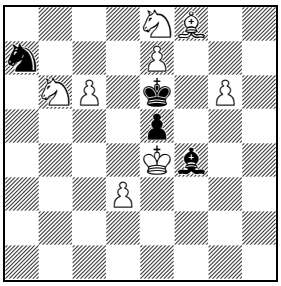
Halteform
Nicht mehr gebräuchlicher Ausdruck der ‚alten Schule‘ zum Abgrenzen gegen Grundform, Schwebeform und Antiform. Siehe auch → Schweizer Idee: ein Vorteil in der Stellung muss erhalten bleiben, um einen Plan ausführen zu können.

Haltewert
Vorteil in einer Stellung.

Haltezweck
Formulierung Grasemanns für einen beizubehaltenden Vorteil von Weiss. → Neudeutsche Schule.

Hamburger Idee
= Hilfsstein-Römer (alte Bezeichnung; vgl. → Römer) in logischer Form.
Definition FIDE-Album 2001-2003: „Lenkung eines zweiten Steins bewirkt Ausschaltung einer guten Verteidigung und Einschaltung einer schlechten eines Steins."
Dies beinhaltet mehr Möglichkeiten, z.B. eine Schaltung mittels Block.
Definition Werner Sidler:
„Die von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) so benannte Hamburger Idee bezweckt die Ersetzung einer Verteidigung durch eine (schädliche) andere des gleichen Verteidigers, und zwar mit Hilfe eines einen Sperrwechsel verursachenden zweiten Steines (Hilfsstein-Schaltung)."
Der Unterschied zum Wechselform-Dresdner (→ Dresdner) besteht nach *klassischer* Auffassung darin, dass dort eine Schaltung zwischen *zwei Verteidigern* stattfindet, hier nur *zwischen zwei Wirkungslinien eines einzigen Steins* (dies entspricht *im Sinne einer Analogie* einem → *Valve* beim Hamburger, und einem *Bivalve* beim → *Wechselform*-Dresdner).
Zur *modernen* Interpretation von Römer, Hamburger und Dresdner siehe → *Wechselform*-Dresdner.
Die Idee stammt von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1896-1945) von 1935, der Vorschlag laut Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) für die Bezeichnung von Erich Brunner (Schweiz, 1885-1938; in die Schwalbe 1935), der damit auf die Stadt hinwies, in welcher die Komponisten lebten, die den Hamburger bearbeiteten (vermutlich insbesondere Franz Palatz).
Erste Ansätze sind laut → Selepukin aber schon 1914 zu finden. Das Beispiel stammt von Friedrich [Martin] Palitzsch (Deutschland, 1889-1932) aus dem Jahr 1914 (**446**)!

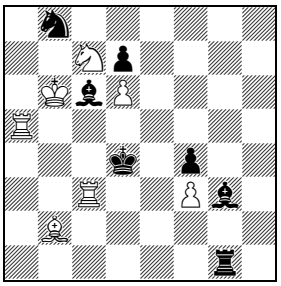
446 Friedrich Palitzsch
Sächsischer Schachbund 1914



‡3
1.Sd7? (2.Sc5‡) Le3!
1.d4! (2.d5‡) exd4 2.Sd7! Ld6 3.Sg7‡
Hamburger (aus den Anfängen).

In „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems" von Josef [Johann, im Gegensatz zu Theodor] Breuer (Deutschland, 1903-1981) wird ein Beispiel von [Maximilian] Philipp [Friedrich] von Klett (Deutschland, 1833-1910) aus dem Jahr 1861 erwähnt (**447**), allerdings in wenig befriedigender Form. – Kombiniert mit dem → Dresdner entsteht das → Elbe-Thema.

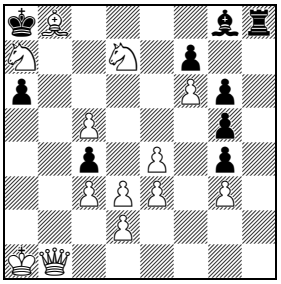
447 Philipp von Klett
Sonntags-Blatt für Schach-Freunde 32, 11.8.1861, Nr.156



‡5
1.T5a3! (2.Tc1‡) Ke5 2.Tc5+ Kxd6, die gute Verteidigung 2. - Lf2+ wird nun durch 3.Te3! fxe3 ausgeschaltet, dafür aber durch denselben Hilfsstein derselbe sL eingeschaltet: fxe3 4.Te5 (5.Se8‡) Lxe5 5.La3‡
Ur-Hamburger.

- Anti-Hamburger
Schwarz verhindert den weissen (Hamburger-) Plan, indem er den Stein, der verstellt werden sollte, auf ein besseres Feld zieht.
Das früheste aufgefundene Beispiel stammt von Alfred [Ernst] Sutter (Schweiz, 1899-1973) von 1951 (**448**).

448 Alfred Sutter
Parallèle 50 5.4.1951, Nr.1796

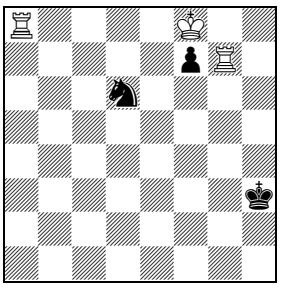


‡3
1.c6? (2.Db7‡) Th1! (2.Dxh1?)
1.d4! (2.e5! [3.De4‡] Th1 3.Dxh1) Lh7!
(= Anti-Hamburger-Verteidigung) 2.c6! (3.Db7‡; 2.e5? Tc8!) Txb8 3.Dxb8‡
Anti-Hamburger genutzt als Hamburger.

Siehe auch Beispiel zum → *weissen Palitzsch*-Dresdner.

- Schlag-Hamburger
Hamburger, bei welchem der durch die Schaltung gelenkte Stein geschlagen werden kann.
In Miniaturform: Josef [Johann] Breuer (Deutschland, 1903-1981) 1957 (**449**).

449 Josef Breuer
Die Welt 20.7.1957, Nr.539



‡4
1.Ta6? (2.Txd6) Sf5!
1.Ta5! f5 2.Ta6! Kh4 3.Ta1 und 4.Th1‡
2. - Sf7 3.Kxf7 Kh4 4.Th6‡
Schlag-Hamburger in Miniaturform.

- Zepler-Hamburger
Vorschlag Stephan Eiserts zur → Zepler-Substitution.

Hamster
Geknickter → Grashüpfer; seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um 180° ab; es wird also auf das Feld *vor* dem Sprungbock gezogen.

Hängende Bauern
Studie/Partie: Bauernpaar, neben dem rechts und links je eine Reihe ohne eigene Bauern liegt, hingegen durch gegnerische aufgehalten wird.

Hannelius-Thema
Die Drohzüge der Verführungen werden zu Mattzügen nach reziprok (oder zyklisch) vertauschten Paraden. - Oder: die Drohzüge der Verführungen tauchen in der Lösung reziprok (oder zyklisch) vertauscht nach denselben Paraden wieder auf.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) schreibt in „idee & form“ vom Oktober 2004 u.a. dazu: „So wird in der Originalquelle (Ankündigung und Lösungsbesprechung) kein Wort zum Hannelius-Gedanken verloren (die reziprok den Widerlegungen der Verführungen zugeordnete Rückkehr der Verführungsdrohungen als Lösungsmatts). Vielmehr stand im Mittelpunkt des Interesses die Intention des „fortgesetzten Drohwechsels“ (auch „threat correction“). Während der → Drohwechsel nie so recht in Mode kam, brach die grosse Zeit des Hannelius-Themas in den 70er Jahren bald an, wobei mir nicht bekannt ist, wann und von wem diese Themenbezeichnung letztlich geprägt worden ist.“

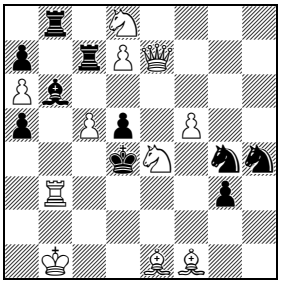
1.V1? (2.A#) a!
1.V2? (2.B#) b!
1.S! a/b 2.B/A#

Hannelius

		a	b
	A	!	
	B		!
		B	A

Jan [Ingvar] Hannelius (Finnland, 1916-2005) im Jahr 1950 (**450**).

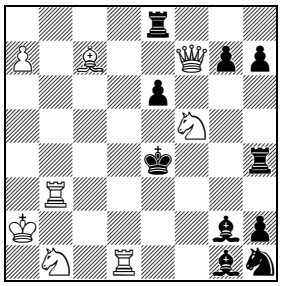
450 Jan Hannelius
Die Schwalbe 211 11-12/1950, Nr.7934 , 2./3. Preis, Ring-Informalturnier



‡2
1.Sg5? (2.Lc3 **A**‡) Txc5 **a**!
1.Sd2? (2.Td3 **B**‡) Lxc5 **b**!
1.Sd6! (2.Sb5‡)
1. - Txc5 **a**/Lxc5 **b** 2.Td3 **B**/Lc3 **A**‡
Hannelius-Thema.

Auch hier fand sich eine viel frühere Darstellung: sie stammt von Bruno [Oswald] Sommer (Deutschland, 1881-1971) von 1929 (**451**).

451 Bruno Sommer
Deutscher Schachbund 1929, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Ld4/Le3 2.Txd4/Txe3‡
1.Tbd3? (2.Sc3 **A**‡) Ld4 **a**!
1.Tdd3? (2.Sd2 **B**‡) Le3 **b**!
1.Se7! (2.De6‡) Ld4 **a**/Le3 **b** 2.Sd2 **B**/Sc3 **A**‡
Ur-Hannelius mit Mattwechseln.

- Hannelius mit erfolglosen Paraden
(Hannelius, defence-based). Auf die schwarzen Themazüge folgen statt der thematischen schwarzen Widerlegungen weisse geänderte Matts.

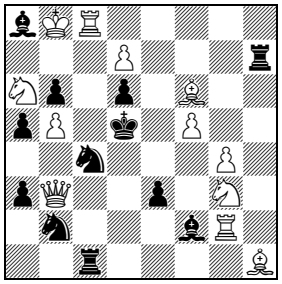
1.V1? (2.A#) a 2.C#
1.V2? (2.B#) b 2.D#
1.S! a/b 2.B/A#

Hannelius mit erfolglosen Paraden

		a	b
	A	C	
	B		D
		B	A

V/V zeigt einen 2# von Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) von 1998 (**452**).

452 Viktor Tschepischnij
Rudenko-60 Jubiläumsturnier 1998, 2. Preis



‡2
1.Dc3? (2.Dd4 **A**‡)
1. - Se5 **a**/Txc3/e2 2.Sc7/Th2/Df3‡; aber 1. - Td1!
1.Dc2? (2.De4 **B**‡)
1. - Sd2 **b**/Sd3 2.Sc7/Dxd3‡; aber 1. - Te7!
1.Db4! (2.Sc7‡)
1. - Se5 **a**/Sd2 **b** 2.De4 **B**/Dd4 **A**‡
(1. - axb4/Txd7/Lxg3 2.Sxb4/Tg1/Td2‡)
Hannelius mit erfolglosen Paraden.

- Hannelius, sekundärer
2#:

1.V_1? a~ 2.A#; 1. - a!
1.V_2? a~ 2.B#; 1. - a"!
1.S! a/a" 2.B/A#

Hannelius, sekundärer

		a~	b~	a	a"
		A		?	
			B		?
				B	A

- Hannelius, zyklischer
2#: Die Drohungen der Verführunngen kehren als Mattzüge in der Lösung zurück und zwar zyklisch versetzt nach den Paraden, an denen sie zuvor scheiterten.

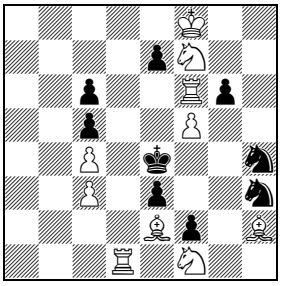
1.V_1? (2.A#) a!
1.V_2? (2.B#) b!
1.V_3? (2.C#) c!
1.S! a/b/c 2.B/C/A#

Hannelius, zyklischer

		a	b	c
	A	?		
	B		?	
	C			?
		C	A	B

Erstdarsteller ohne Umwandlungsfiguren dürfte Marsil [Halnikowitsch] Gafarov (Russland, 1936-1978) mit seiner Aufgabe von 1966/67 sein (**453**).

453 Marsil Gafarov
5. Mannschaftsmeisterschaft der UdSSR 1966/67
1. Platz, Schachmaty 3/1968, Nr.26



‡2
1.Se5? (2.Ld3 **A**‡) Sf4 **a**!
1.Lg4? (2.Te6 **B**‡) Sf3 **b**!
1.Le5? (2.Sg3 **C**‡) Sf5 **c**!
1.Td7! (2.Txe7‡) Sf4 **a**/Sf3 **b**/Sf5 **c**
2.Sg3 **C**/Ld3 **A**/Te6 **B**‡
Hannelius-Zyklus ohne Doppeldrohungen und ohne Umwandlungsfiguren.

- Hannelius, zyklischer mit Doppeldrohungen
2#:

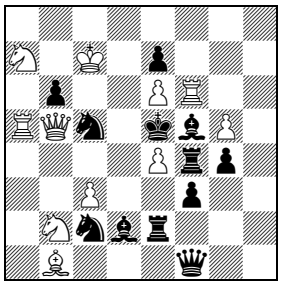
1.V_1? (2.A/B#) a!
1.V_2? (2.B/C#) b!
1.V_3? (2.C/A#) c!
1.S! b/c/a 2.A/B/C#

Hannelius, zyklisch mit Doppeldrohungen

		a	b	c
	A,B	?		
	B,C		?	
	C,A			?
		C	A	B

Das erste auffindbare Beispiel stammt von Julius Buchwald (Österreich/USA, 1909-1970) von 1949, das noch Duale in Nebenvarianten aufweist (**454**).

454 Julius Buchwald
JT Schachklub Kamraterna, Stockholm 1949, 1. Preis



‡2
1.Dd3? (2.Sc4 **A**, Sc6 **B**, Dd5‡) Tfxe4 **a**!
1.Dc4? (2.Sc6 **B**, Sd3 **C**, Dd5‡) Lxe4 **b**!
1.Dc6? (2.Sd3 **C**, Sc4 **A**, Dd5‡) Texe4 **c**!
1.Dd7! (2.Dd5‡) Tfxe4 **a**/Lxe4 **b**/Texe4 **c**
2.Sd3 **C**/Sc4 **A**/Sc6 **B**‡
(1. - Kxe4 2.Dd4‡; Duale nach 1. - Sb4/Se3/Lxe6)
Ur-Hannelius-Zyklus mit Doppel-(bzw. Dreifach-)Drohungen.

- Hannelius, zyklischer mit Nichtdrohungen
Noch durch schwarze Paraden widerlegte Drohungen kehren als Mattzüge zurück und zwar zyklisch versetzt nach den Paraden, an denen sie bei sofortiger Ausführung scheiterten.
- Ideal-Hannelius
Hannelius, in welchem die beiden Themazüge entweder als Paraden oder *Varianten* auftreten. Auch kompletter Hannelius genannt. Ist aber kaum anzutreffen.

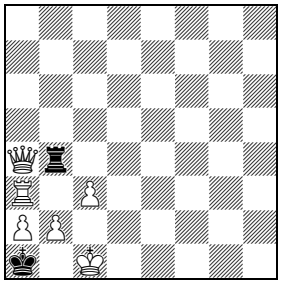
1.V1? (2.A#) b 2.-C; 1.-a!
1.V2? (2.B#) a 2.-D; 1.-b!
1.S! a/b 2.B/A#

Ideal-Hannelius

		a	b
	A	?	C
	B	D	?
		B	A

Hannemann-Thema

455 Knud Hannemann
Skakbladet 8/1927, S.112



‡2 siehe Text!
Stellungen: Diagramm (**R**)-nach Schlüssel (**A**)-Parade (**N** bzw. **H**)-Matt (**H** bzw. **K**).
1.Dc2! (2.Db1‡) Txb2 2.Dxb2‡
Die Buchstaben stehen für **R**uben, **A**ndersen, **N**orman-**H**ansen und **K**rause, Teilnehmer der Schach-Olympiade 1927!
Hannemann-Thema.

2#: Symbolproblem (→). In jeder Stellung formen die Steine einen Buchstaben, also in der
- a) Diagrammstellung, der
- b) Stellung nach dem Schlüssel,
- c) nach der schwarzen Verteidigung, und im
- d) Mattzug.

Knud [Harald] Hannemann (Dänemark, 1903-1981) 1927 (**455**).

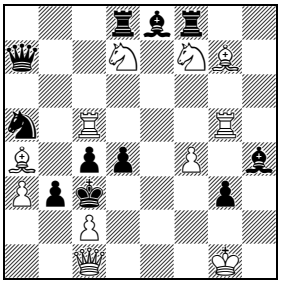
1. Haring-Thema

2#: Mehrfache Wiederholung der Rückkehr-Idee. In Verführung und Lösung kehren weisse Figuren nach einer schwarzen Parade auf ihre Ausgangsfelder zurück (Switchback). Das ist das ‚in die Geschichte eingegangene' Haring-Thema.

In der Regel ein → Batterie-Thema: Weiss baut eine Batterie auf, indem er einen maskierenden schwarzen Stein schlägt, der zwischen weissem Batteriestein und schwarzem König steht, und mittels Schachgebot zurückkehrt.

Jacobus Haring (Niederlande, 1913-1989) 1967 (**456**).

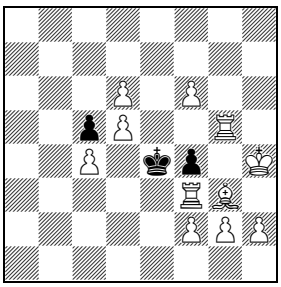
456 Jacobus Haring
Schachklub Tolna 1967 (Tolna Megyei Népújság)
Thematurnier 1966/67, 1. Preis



‡2
1.Tge5? (2.Te3‡) d3 2.Tg5‡; aber 1. - Lf6!
1.Sfe5? (2.cxb3‡) d3 2.Sf7‡; aber 1. - Lg6!
1.Sde5? (2.cxb3‡) d3 2.Sd7‡; aber 1. - Lxa4!
1.Tce5! (2.Te3‡) d3+ 2.Tc5‡
Erstes Haring-Thema.

3#: Eine dreizügige Abwandlung (ungleiche Paraden) des Haring-Themas wurde m.W. erstmals von Valentin [Fedorowitsch] Udarzev (Russland, *1935) im Jahr 1985 dargeboten: ein schwarzer Stein (meist Bauer) wird von (mindestens) drei weissen Langschrittlern hinterstellt (meist T+T+L). Im zweiten Zug schlägt Weiss diesen Stein (meist mit Schach), und kehrt für den Mattzug auf sein Ausgangsfeld zurück (**457**).

457 Valentin Udarzev
Sredba na Solidarnosta 1985, 1. Preis



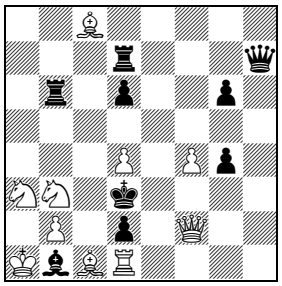
‡3
1.Tg4! (2.Tgxf4+,Lxf4) Ke5/Kd4/Kf5
2.Lxf4+/Tgxf4+/Tfxf4+ K~ 3.Lg3/Tg4/Tf3‡
Erstes Haring-Thema im 3‡.

Vermutlich geht die Idee auf Loyds → Pfeil zurück (in. „Sam Loyd and his Chess Problems" 1926, Nr.666).

Hintersteine werden also zu Vordersteinen. → Batterie-Transformation, e).

Darstellungen sind auch mit Dame oder Springer versucht worden. Eine solche mit D, T, L und S wurde tatsächlich realisiert, und zwar von Fjodor [Wassiljewitsch] Dawidenko (Russland, *1952) im Jahr 2015 (**458**).

458 Fjodor Dawidenko
Schachmatnaja Komposizija 126 2015, Nr.B60, 3. Preis



‡3
1.Dg2! (2.Txd2+! Ke3 3.Td1‡)
1. - Tc7 2.Dxd2+! Ke4 3.Dg2‡
1. - Ke3 2.Lxd2+! Kd3 3.Lc1‡
1. - Tc6 2.Sxd2! (3.De4, Sd~‡) Kxd4 3.Sb3‡
Haring-Thema im 3‡, Task DTLS.

- Pseudo-Haring-Thema

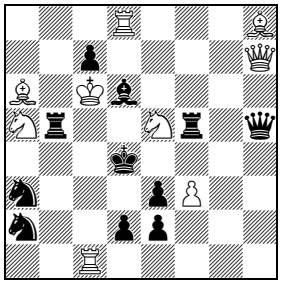
Nach gängiger Logik wie das 1. Haring-Thema, mit Rückkehren nach *verschiedenen* schwarzen Paraden.

2. Haring-Thema

2#: In Verführung(-en) und Lösung führen weisse maskierte Batterien zu Matt. Während der Vorderstein der Batterie Matt gibt, hat der Hinterstein fesselnde Funktion.

In der „Main-Post" wurde 1969 dazu ein Thematurnier durchgeführt. [Johann Bernhard] Michael Schneider (Deutschland, 19005-1984) errang den 1. Preis (**459**).

459 Michael Schneider
Main-Post 19.9.1969, Haring-Thematurnier, 1. Preis



‡2
1.Sg6+? Kd3 2.Sf4‡; aber 1. - Tfe5!/Tf6!
1.Sc4+? Kd3 2.Sb2‡; aber 1. - Tbe5!
1.Sd7+! Kd3 2.Sc5‡
(1. - Le5/Tbe5/Tfe5 2.Sc5/Sb3/De4‡)
Zweites Haring-Thema.
Laut Autor soll eine Dreifachsetzung ohne Schachschlüssel nicht darstellbar sein.

Harley-Typ

Siehe unter → Zugwechsel-Aufgabe.

Harmoniumpfeifen (Harmonium Pipes)

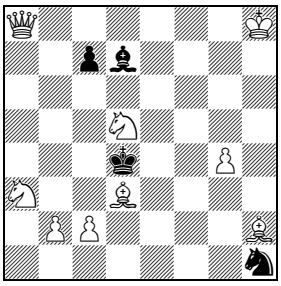
Siehe unter → Grimshaw.

Hartong-Thema

3#: 1929 wurde in der „Schwalbe" dieses Thema als 9. Thematurnier ausgeschrieben: „Es ist ein direkter Dreizüger zu konstruieren, in welchem von einem und demselben Felde aus zwei oder mehrere Mustermatts

von zwei oder mehreren weissen Offizieren in zwei oder mehreren Varianten gegeben werden."
Eine komplizierte und etwas vage Ausdrucksweise. Nach heutiger Handhabung werden (mindestens drei) verschiedene Matts in einem direkten Dreizüger auf demselben Feld (durch verschiedene Figuren bzw. Bauern) verlangt. V.a. in der westlichen Problemwelt haben die Mustermatt heute kaum mehr Bedeutung.
Es kann nicht nachgewiesen werden, wie sehr es Hartong auf diese *Mustermatts* wirklich ankam. Ausserdem sind einige Darstellungen Hartongs aus dieser Zeit zweizügig, wobei er diese möglicherweise auch als originell angesehen hat.
Diese entsprichen im Prinzip dem (schon vorher bekannten) → Larsen-Task, die heutige dreizügige Form dem → Demi-Larsen-Task.
Jan Hartong (Niederlande, 1902-1987) alias S. Cardozo 1927 (**460**). Nahe verwandt mit dem späteren → Povenets-Thema. - Vgl. auch → Koschakin-Thema, → Bogdanov-Soroka-Thema.

460 Jan Hartong („S. Cardozo")
Tijdschrift v.d. Nederl. Schaakbond 3/1927, Nr.4793



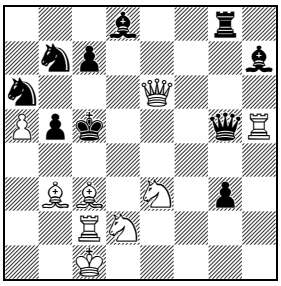
‡3
1.Lf5! (2.c3+ Kc5 3.b4‡)
1. - Lc6 2.Da7+ Kxd5 3.*c4*‡
1. - Lxf5 2.Da4+ Kxd5 3.D*c4*‡
1. - Sg3 2.Lg1+ Ke5 3.S*c4*‡
Hartong-Thema mit Themafeld *c4*.

Hase (1)
Wie → Känguruh, landet aber beliebig weit hinter dem zweiten Bock.

Hase (2)
→ Lancer: 2:4-Springer.

1. Hassberg-Thema

461 Eric M. Hassberg
American Chess Bulletin 1/1943, Nr.3303, 1. Lob

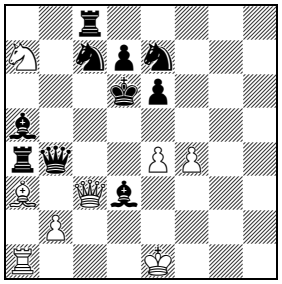


‡2
1.Sf5! (2.Dd5‡) Dxf5 2.Se4‡
(1. - Sb4/Sxa5 2.Ld4/Lxa5‡)
Erstes Hassberg-Thema.

2#: Weiss bewirkt durch den Schlüsselzug Selbstfesselung eines weissen und Entfesselung eines schwarzen Steins. Der schwarze Stein fesselt sich bei Ausführung der Thema-Parade selbst und entfesselt den weissen Stein, welcher dann Matt setzen kann.
Eric [Manfred] Hassberg (Grossbritannien, 1918-1987) 1943 (**461**).

- Anti-Hassberg-Thema
Der weisse Schlüsselzug fesselt einen schwarzen und entfesselt einen weissen Themastein. Die schwarze Themaparade fesselt den entfesselten weissen Stein und entfesselt den gefesselten schwarzen Stein wieder.
Eric [Manfred] Hassberg (Grossbritannien, 1918-1987) im Jahr 1943 (**462**).

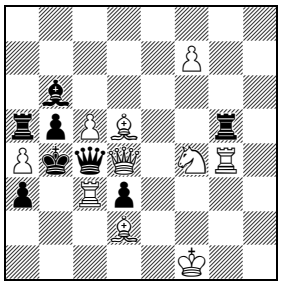
462 Eric M. Hassberg
American Chess Bulletin 1943, 4. Lob



‡2
1.0-0-0! (2.De5‡) Se~/Sc~/Scd5! 2.Sxc8/Sb5/e5‡
(1. - Dc5 2.D,Lxc5‡)
Anti-Hassberg-Thema.

2. Hassberg-Thema (= Baturin.Thema)
2#: Etwas weiter gefasst als das → Baturin-Thema.
Im Schlüsselzug fesselt sich eine weisse Figur selbst unter gleichzeitiger Entfesselung eines schwarzen Steines. Um eine Drohung zu parieren, entfesselt die schwarze Themafigur ihrerseits durch Selbstfesselung den weissen Themastein, der nun auf seinem ursprünglichen Feld mattsetzen kann.
Eric [Manfred] Hassberg (Grossbritannien, 1918-1987) 1946 (**463**).

463 Eric M. Hassberg
O Xadrez 9/1946



‡2Satz: 1. - Txa4 2.Txd3#
1.Dxd3! (2.Txc4‡) Dxc3 2.Dd4‡
1. - Dxd3+/Dxf4+/Kxa4/Kxc5
2.Sxd3/Txf4/Txa3/f8D,L‡
Zweites Hassberg-Thema.

Häufungsaufgabe
→ Task.

Haunted Chess
Ein geschlagener Stein wird zum → Geist, der wieder auf dem Schlagfeld erscheint, wenn der Schlagtäter wegzieht. Auf jedem Feld kann es nur einen Geist geben; wird auf einem Feld ein zweites Mal geschlagen, auf dem sich ein (alter) Geist befindet, verschwindet dieser endgültig. In der Diagrammstellung eventuell verborgene Geister müssen unter dem Diagramm angegeben werden. (Zudem gibt es eine komplizierte En-Passant-Regelung: der en-passant geschlagene Bauer

erscheint auf der 4./5. Reihe wieder [also auf dem Feld, auf dem er zuletzt stand], wenn der en-passant schlagende Bauer weiterzieht; in der Zwischenzeit können Steine über dieses Feld hinweg ziehen, aber nicht auf ihm landen.)

Hauptplan
→ Vorbereitungs-Kombination.

Hauptvariante(n)
Die thematisch wichtigste(n) Variante(n) einer Aufgabe.

H-Brett
Diese veränderte Brettform entspricht einem 6x8-Brett, bei dem die untereren und oberen drei Reihen der c-, d-Linien fehlen, was die Form des Buchstabens „H“ ergibt.

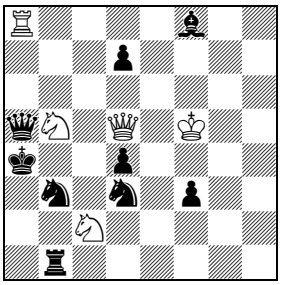
H-Cyclic King
König, der so zieht, als stünde er auf einem → Horizontalzylinder.

Head
Fers-Teil (→ Fers) eines → Loose-Headed Knight.

Healey
Bristol'sche → Bahnung.

Heathcote-Thema
Der Schlüssel (selbst-)fesselt indirekt den weissen Stein A, welcher Matt droht. Die Verteidigung entfesselt indirekt A, welcher mattsetzt.
Godfrey F. Heathcote (Grossbritannien, 1870-1952) im Jahr 1916 (**464**).

464 Godfrey Heathcote
L' Eco Degli Scacchi 3/1916



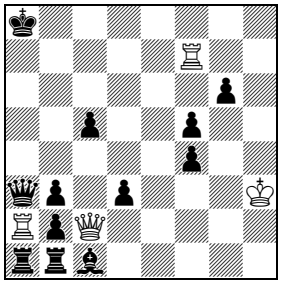
‡2
1.Sc7! (2.Db5‡) Sb~/Sbc5! 2.Txa5/Da2‡
(1. - Sdc5/Lc5 2.Dc4/Dxd7‡)
Heathcote-Thema.

Hebeschach
= Lifting Chess. Ein gedeckter (also von einem Stein der eigenen Partei beobachteter) langschrittiger Stein kann (genau) einen anderen Stein der eigenen Partei „überspringen“. Zieht ein Bauer von seinem Ursprungsfeld (z.B. c2) durch einen eigenen Stein (z.B. c3) hindurch und schlägt der Gegner diesen Stein (c3) dann mit einem Bauern (z.B. d4), kann der Gegner entscheiden, ob er den Bauern (nun auf c4) en passant schlagen will oder nicht. Kettenreaktionen sind im Normalfall nicht zugelassen. Falls ein gedeckter Stein A durch B hindurch einen Stein C deckt, darf dieser nicht durch einen anderen hindurchziehen (darüberspringen).

Heffalumps (Mono- und Bi-)
Zwei Steine, die sich reziprok → beobachten (Könige inklusive), können nicht auf der Linie ihrer Beobachtung schlagen (und dort also auch nicht Schach bieten).
Mono- und Bi- steht dabei für die Beobachtung von Steinen gleicher bzw. unterschiedlicher Farbe. Es muss also immer angegeben werden, ob es um Mono- oder Bi-Heffalumps geht.

Heinonen-Thema
2#: Verführungen und Lösung(-en) mit ABC/BCA/CAB-Schema in → Zwillingen (Drillingen).
Erkki Heinonen (Finnland, 1922-1993) 1975 (**465**).

465 Erkki Heinonen
Sinfonie Scacchistiche 39 1/1975, Nr.1837
Marco Ferrari-Gedenkturnier 1-3/1975, 3. Preis

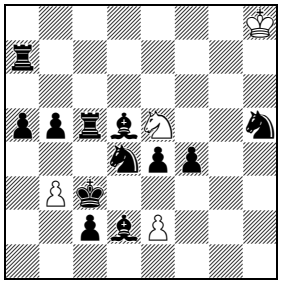


‡2 b) ♟b3→c3
c) ♟d3→c3
a) 1.Dxb3 **A**/Dxd3 **B**? d2/bxa2!
1.Dc3 B! (2.Dh8‡)
b) 1.Dxd3 **B**/Dc3 **C**? c2/d2!
1.Dxb3 A! (2.Db7‡)
c) 1.Dxc3 **C**/Dxb3 **A**? bxa2/c2!
1.Dxd3 B! (2.Dd8‡)
Heinonen-Thema.

Helledie-Thema
H#3-4: Thematurnier zum 50. Geburtstag von Holger Helledie (Dänemark, *1951) in „Thema Danikum“ 114/2004.
Der Sinn des ersten schwarzen Zuges wird erst nach dem zweiten weissen Zug ersichtlich. Verlangt wurde ausserdem:
- 1.) nicht mehr als 2 Lösungen
- 2.) keine Zwillinge
- 3.) kein weisser Anzug.

Der 1. Preis ging dabei an Unto Heinonen (Finnland, 1946-2022) im Jahr 2004 (**466**).

466 Unto Heinonen
Thema Danikum 114, 2/2004, Nr.9330
H. Helledie-50 Thematurnier 2001-04, 1. Preis

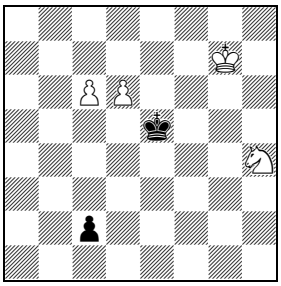


H‡4 2 Lösungen
I) **1.Sg7!** e3 2.fxe3 Sg6 3.Kd3 Kh7 4.Tc3 Sf4‡
II) **1.Tf7!** b4 2.axb4 Sc6 3.Kc4 Kg8 4.Lc3 Sa5‡
Helledie-Thema.

Heller's Idee
Studie (nach V/V): Im Endspiel, wenn K+D+S/K+D im Zentrum stehen, jagt die weisse Dame den schwarzen König, bis die weisse Dame die schwarze durch → Springergabel oder → Speer gewinnen kann (nach → V/V). - Vgl. auch → Dame-Thema.
Johann [Nepomuk] Berger (Österreich, 1845-1933) 1890 (**467**) nach Carl Heller 1873 (Daten?).

Helpmate of The Future
→ HOTF.

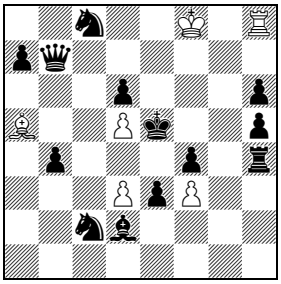
467 Johann Berger, nach Carl Heller*
Theorie und Praxis der Endspiele 1890, S.54, Nr.53



Gewinn
1.d7! c1D 2.d8D Dxc6 3.Sg6+ Ke4 4.Dh4+ Ke3 5.De1+!
Heller's Idee. - * Wiener Salonblatt 13.7.1873.

Helsinki-Thema
H#: Ein Mechanismus über 4 Halbzüge. Ein Bauer entblockt schlagend für einen gegnerischen Bauern, damit dieser durch Wegzug seinem König (oder einer anderen eigenen Figur) Zugang zu seinem ursprünglichen Standfeld verschaffen kann.
Helmut Zajic (Österreich, 1934-2008) besuchte die berühmte Felsenkirche in Helsinki und kam da auf dieses Thema im Jahr 1995 (**468**). - Vgl. auch Thema → *Pseudo*-Umnov I.

468 Helmut Zajic
Schach-Report 11/1995, Nr.4543, 1. ehr. Erwähnung



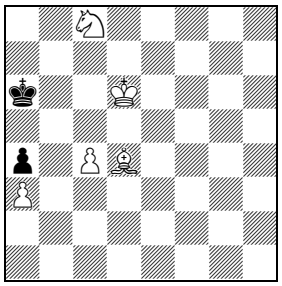
H‡2 b) ♗a5→g1
a) **1.Dc6!** dxc6 2.d5 d4+ 3.Kd6 Txh6‡
b) **1.Tg4!** hxg4 2.f3 Tg8 3.Kf4 Lh2‡
Helsinki-Thema.

Hémione
= Wildesel. Aus Springer und Alfil zusammengesetzte Figur. Sie zieht vom Standfeld zunächst wie ein Springer und kann dann von diesem Feld wie ein Alfil parallel zur nächsten Diagonale weiterziehen. Die Figur beherrscht von a1 aus die Felder b3, c2, e4, d5, g6 und f7.

Hemmonster
Auf einem Andernachtreffen geprägter Begriff für steinreiche, komplexe Kompositionen, in Anspielung auf den Kompositionsstil des deutschen Komponisten Hemmo Axt (Deutschland, *1942).

Herlin
Umgehungs- oder Peri-Inder, bzw. perikritisch eingeleiteter Inder: statt des üblichen kritischen Zuges finden wir das zweizügige Umgehungsmanöver, den vor- oder nachgeschalteten Sperrzug sowie die Ausnutzung der Verstellung; seine Darstellung bedingt also mindestens vier Züge.
Spezielle Formen sind analog zum → Inder.
Théodor [Adrien Louis] Herlin (Frankreich, 1817-1889) 1845 (**469**). Publiziert hat er unter dem Namen „Anonymus de Lille“.

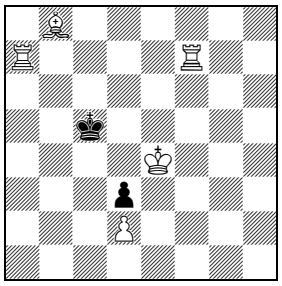
469 Théodore Herlin
Le Palamède 15.4.1845, S.180



‡4
1.Kc7! Ka5 2.Lf6 Ka6 3.Ld8 Ka5 4.Kb7‡
Herlin, mit Fluchtfeldnahme, Sperrzug voraus.

Ein wesentlich früherer Herlin stammt aus dem sog. Göttinger Manuskript von Lucena aus dem Jahr 1497 (Nr.29), ist also fast 350 Jahre vor Herlin. Es handelt sich dabei um eine 9-zügige Bedingungsaufgabe (**470**).

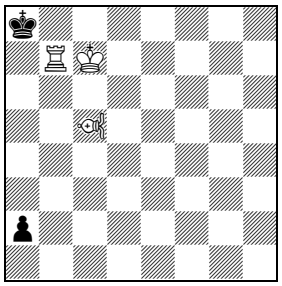
470 Pedro Damiano de Odemira
Göttinger Manuskript, Ende 15. Jahrhundert, Nr.29, (Lucena: 1497)



‡9 mit ♙d2 ohne zu schlagen
1.Tab7! Kc6* 2.Lh2! (2.Tf6? Kc5 3.La7+ Kc4 4.Lg1 führt zum Patt) Kc5 3.Tf6 Kc4 4.Tbb6 Kc5 5.Lg1+ Kc4 6.Tf2! Kc5 7.Te2+ Kc4 8.Ld4 dxe2 9.d3‡
Ur-Herlin, zweitälteste Darstellung.
* Trial nach 1. - Kc4.

Noch älter ist ein 5-Steiner (Nr.74) aus dem Bonus-Socius-Manuskript (13. Jahrhundert) mit einem → Alfil (**471**).

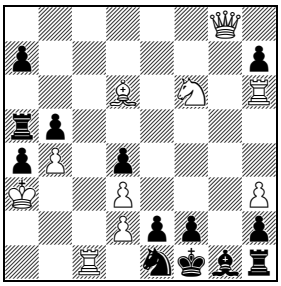
471 Bonus Socius Manuskript 1266 (?), Nr.74



Alfilmatt in 4 Zügen; Altarabische Figuren
= Alfil (A; zieht und schlägt diagonal über 2 Felder); ein ♙ konnte sich nur in einen *Fers* (F; heutige ♕) verwandeln (zieht 1 Feld diagonal), und im 1. Zug auch wie ein Alfil über 1 Feld springen, diagonal *und* orthogonal!
1.Tb2! a1=F 2.Ta2+
Fa3 3.AxF Ka7 4.Ac5‡
Ur-Herlin, älteste bekannte Darstellung.

- Høeg-Herlin
Herlin (Inder) durch → Høeg-Perikritikus (Vektordrehung). In Abgrenzung zum → (Høeg-)*Cheney-Loyd*.
Es gibt wohl nur eine einzige Darstellung von [Ralf] Chris Handloser (Schweiz, *1949) von 1993 (**472**).

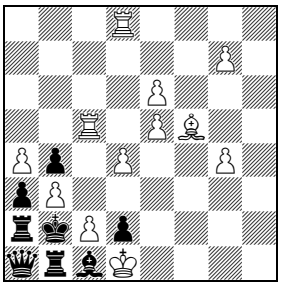
472 Chris Handloser
diagrammes 7-9/1993, Nr.2898



‡3
1.Dg4? a6! 2.Sd5/Se4? Patt
1.Dd5!? (2.Sh5) a6 2.Se4? Kg2 3.Sg3+ Sf3!
1.Da8? (2.Sh5) a6 2.Sd5 Kg2 3.Se3‡) a6? 2.Sd5!; aber 1. - Ta6! 2.Sh5 Tc6!
1.Sd5! (2.Sf4 ~ 3.Dg2‡) a6 2.Da8! Kg2 3.Se3‡
Høeg-Herlin mit Auswahl des kritischen und des Sperr-Feldes und Einleitung durch den Sperrzug!

- Wechselturm-Herlin
Im Gegensatz zum → *Wechselturm*-Inder (siehe auch → Wechseltürme) ist der analoge Herlin nicht scheinindisch, da ein Peri-Kritikus erfolgt.
Möglicherweise erst eine späte Entdeckung durch Imants Dulbergs (Lettland, 1936-2018) von 1987 (**473**).

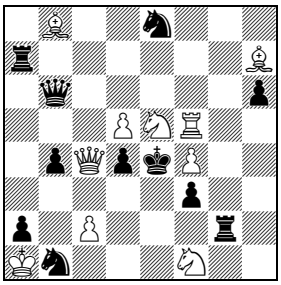
473 Imants Dulbergs
6. Birnov-Gedenkturnier (Wolgograd) 1987, 2. Preis



‡14
1.c3? bxc3! 2.Le6? - **1.Tcd5!** Kc3 2.Tc8+ Kb2 3.Th8 Kc3 4.Th3+ Kb2 5.Ld3! Kc3 6.Le4+ Kb2 7.Th8 Kc3 8.Tc8+ Kb2 9.Tcd8 Kc3 10.Tc5+ Kb2 11.c3! Kxb3 12.Ld5+ Kb2 13.Tb8 b3 14.Txb3‡.
Wechselturm-Herlin.

Hermanson-Thema

474 Halvar Hermanson
Bergens Schakklub 1952, 1. Preis



‡2
1.Sg4? (2.Dd3‡) Db5/Ta3/Td2
2.Tf7 **A**/Tf6 **B**/Sg3‡; aber 1. - Da6!
1.Sd7? (2.Dd3‡) Td2/Db5/Da6
2.Tf6 **B**/Tg5 **C**/Sc5‡; aber 1. - Ta3!
1.Sc6! (2.Dd3‡) Ta3/Td2(xc2)/Da6(b5)
2.Tg5 **C**/Tf7 **A**/Dxd4‡
Hermanson-Thema.

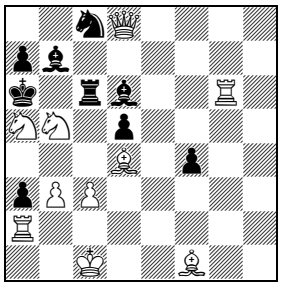
2#: In den Erstzügen zweier Verführungen und des Schlüssels unterbricht Weiss im Turnus je eine von drei schwarzen Linien, die eine weisse Batterie bewachen.
Halvar Hermanson (Schweden, 1905-1991) im Jahr 1952 (**474**).
Verwandt mit dem einphasigen → Mackenzie-Thema.

Hernitz-Typ
H#: Gussopulo-Typ des → Hilfsmatts (bzw. → Gussopulo-Typ) mit weissen *und* schwarzen Varianten.
Zvonimir Hernitz (Kroatien, *1937) 1966.

Herpai
Siehe unter → *schwarze* Linienkombinationen (auch *weisse* und *gemischtfarbige*).

Hertmann-Thema
2#: Ein Vorschlag von Sándor Hertmann (Ungarn, 1906-1942): Eine Halbfesselung soll unmittelbar mit einer dreifachen Entfesselung von Weiss durch die halbgefesselten schwarzen Figuren verknüpft sein.
Die Definition von → Degener weicht ab: „Verbindung von schwarzer Halbfesselung (in zwei Abspielen genutzt) und zwei weissen Entfesselungsmatts gemäss Goethart-Thema."
Thematurnier des „Chemnitzer Tageblatt" von 1927.
Die Halbfesselung *muss* genutzt werden, laut Thema-Boek aber nicht in denselben Varianten. Dort wird eine Darstellung von Knud [Harald] Hannemann (Dänemark, 1903-1981) von 1926 zitiert (**475**).

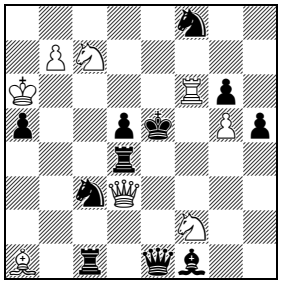
475 Knud Hannemann
El Ajedrez Argentino 1926, 12. ehrende Erwähnung



‡2
1.Txa3! (2.Sc7‡)
1. - Tc5/Lc5 2.Sc6/Sd6‡ (Umnov 1!)
1. - Tc4/Lxa3 2.Sc7 (=Drohung)/Sxa3‡
Hertmann-Thema.

- Hertmann-Krämer-Thema
Verbindung von schwarzer Halbfesselung mit einer dreifachen Entfesselung von Weiss durch die halbgefesselten schwarzen Figuren.
Thematurnier des „Chemnitzer Tageblatt" von 1927.
Ev. Wilhelm Krämer (Deutschland, 1898-1973;**476**).

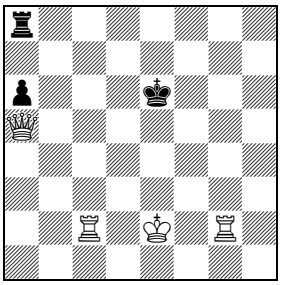
476 Wilhelm Krämer
Chemnitzer Tageblatt 1927



‡2
1.b8D! (2.Sc~‡) Tc4/Sb5/Se2 2.Dxd5/Dg3/De3‡
Hertmann-Krämer-Thema.

Hertzsprungsches Material
Die weisse Partei hat ausser dem König noch die Dame und beide Türme.
Geht auf eine Miniatur des Dänen Severin [Carl Ludwig] Hertzsprung (1839-1893) aus dem Jahr 1884 zurück, die eine → Acht-Felderflucht mitten auf dem Brett zeigt (**477**). Zum Matt genügen die 3 weissen Schwerfiguren. - Siehe auch → Dreilinienmatt.

477 Severin Hertzsprung
Nationaltidende 4/1884

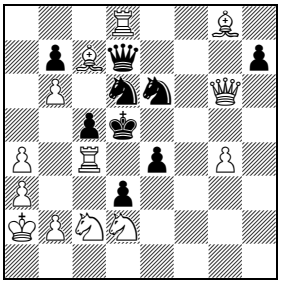


‡3
1.De1! Ke~ (Drhg.) 2.Kd1+, Kf1+ Kd~, Kf~ 3.Tgd2, Tcf2‡
1. - Kd~ 2.Kd1 ~ 3.Tgd2‡
1. - Kf~ 2.Kf1 ~ 3.Tcf2‡
1. - Td8/Tf8 2.Kf1+/Kd1+ usw.
Hertzsprungsches Material, mit Achtfelderflucht.

Herzogin
Kombinationsfigur aus → Läufer + → Dabbaba.

Hess-Thema
Um einer gefesselten schwarzen Figur die Verteidigung zu ermöglichen, wird diese aus einer Halbfesselung heraus entfesselt. Als Schädigung bleibt jeweils der andere Halbfesselungsstein gefesselt zurück.
Die offenbar erste Darstellung stammt von Franz Heß (Deutschland, Daten??) von 1931 (**478**).

478 Franz Heß
Harburger Volksblatt 1931, 1. Preis



‡2
1.Sb3! (2.Txc5‡)
1. - Df7/Sf7 2.Dxe4/Dxe6‡
1. - De5/Kxc4/Kxc6 2.Df5/Se3/Sb4‡
Hess-Thema.

Heterodoxe Aufgabe
Nicht → orthodoxe Aufgabe, also eine, die nicht nach den gängigen Schachregeln zu lösen ist.

Heuschrecke
Allgemeine Bezeichnung für Figuren, die wie → Hüpfer ziehen, aber den übersprungenen → Bock beim ziehen schlagen. Damit eine Heuschrecke ziehen kann, muss der → Sprungstein ein gegnerischer oder → neutraler Stein und das Zielfeld unbesetzt sein. Ist nichts weiter angegeben, so bezeichnet Heuschrecke eine 0:1+1:1-Heuschrecke.

- Geknickte Heuschrecke
= n°-Heuschrecke: Ihre Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir die normale → Heuschrecke, für n = 45 die → Elchheuschrecke, für n = 90 die → Adlerheuschrecke, für n = 135 die → Spatzheuschrecke und für n = 180 die → Hamsterheuschrecke.

- Umwandlungsheuschrecke
Schlägt normal wie Heuschrecke, verwandelt sich dann aber als Teil des Zuges in Dame. Umwandlungsheuschrecken können nicht geschlagen werden, aber eine Umwandlungsheuschrecke kann einen „Umwandlungsschlag“ über eine andere ausführen.

Hexe
Dem → Nachtreiter verwandte Figur, die aber nicht schlagen, sondern nur wie ein Nachtreiter ziehen und auf Nachtreiterlinien paralysieren kann. Hexen können sich gegenseitig nicht → paralysieren.

Hilfs-…
Umkehrung der Willensrichtung von Schwarz: Hilfe statt Verteidigung, d.h. beide Parteien arbeiten gemeinsam gegen den einen König.

Hilfsbeidmatt
Schwarz zieht an und hilft dem Weissen, im n-ten Zug ein → Beidmatt zu geben. Ein schwarzer Beidmattzug erfüllt nicht die Forderung.

Hilfsdauerkreuzschach
Schwarz zieht so an und Weiss setzt so fort, dass beide Parteien ununterbrochen Schach bieten können, ohne dass der Schach bietende Stein geschlagen wird.

Hilfsdirektmatt (hd#)
H#n: Wie Hilfsmatt, aber vor dem weissen Mattzug muss Schwarz sich verteidigen.
Von Frederick Hendrick von Meyenfeldt (Daten?) in den 1980er Jahren kreiert, und ursprünglich auch als „tease mate“ bekannt.

Hilfsdoppelpatt
Sowohl Weiss als auch Schwarz müssen in der Schlussstellung patt sein.

Hilfsecho
→ Echo.

Hilfseigendoppelpatt in n Zügen
Wie Hilfsmatt, nur mit Doppelpatt- statt Mattziel und mit der Besonderheit, dass der letzte weisse Zug entfällt. Schwarz führt also mit seinem letzten Zug eine Doppelpattstellung herbei.

Hilfseigenpatt (H!=)
Wie Hilfspatt, jedoch ist Schwarz bereits ohne den letzten weissen Zug (der nicht mehr erfolgt) patt.

Hilfseigenzugwechsel
Ohne weissen Schlusszug analog zum Hilfseigenpatt, jedoch mit Zugwechsel statt Patt als Ziel des gemeinsamen Hilfsspiels, d.h. Schwarz spielt mit seinem Schlusszug in eine Stellung, die sich von der Diagrammstellung ausschliesslich durch das gewechselte Zugrecht unterscheidet.

Hilfs-En-Passant-Schlag in n Zügen
Schwarz zieht an und hilft Weiss, im n-ten Zug en-passant zu schlagen; dabei bleiben beide Parteien an das Selbstschachverbot gebunden.

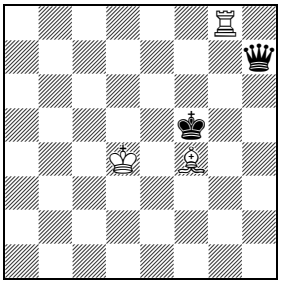
Hilfsfesselung
Wie Hilfsmatt, aber Spielziel ist nicht das Matt des Schwarzen, sondern die Fesselung eines schwarzen Steines; Linienfesselungen (Fesselung gleichschrittiger Steine) erfüllen die Forderung nicht.

Hilfsgegenmatt
Wie → Hilfsbeidmatt, aber mit Gegenmatt als Ziel des letzten weissen Zuges.

Hilfsidealmatt
Wie → Hilfsmatt, jedoch mit → Idealmatt.

Hilfsmatt (H#)
Hilfsmatt ist im Vergleich zum → Selbstmatt ein eher junges Genre im Problemschach (wurde bis 1982 zum Märchenschach gezählt), reicht bis etwa in die Mitte des 19. Jahrhunderts zurück und boomt seit geraumer Zeit.
Schwarz hat, wenn nichts Anderes angegeben, den Anzug und hilft Weiss, in der vorgeschriebenen Zügezahl den schwarzen König mattzusetzen.
Ausnahme: bei den Königen gilt jedoch
- a) → Schlagzwang: keiner darf sich dem anderen nähern, da er *geschlagen werden muss*. Dies wiederum steht eigenartigerweise im Widerspruch zum
- b) → Schlag-*Verbot* (des Königs). Ein Tabu!
Eine Ausnahme ist allerdings z.B. im → Genfer Schach, rex inclusiv, möglich.
Korrekt konstruierte Hilfsmattaufgaben verfügen über keine Nebenvarianten; ihr thematischer Gedanke kommt deshalb besonders klar zum Ausdruck. Bei allfälligen Satzspielen geht der Anzug naturgemäss auf Weiss über.
Die Hilfsmatt-Idee wurde 1854 von Max Lange (Deutschland, 1832-1899) entwickelt. Sam Loyd (USA, 1841-1911) zeigte 1860 die erste *korrekte* Aufgabe (**479**), d.h. sie wies eigentlich eine Nebenlösung auf, die aber einen → Inder zeigte! Durch Streichen einer Figur wurde sie korrekt und der Inder zum Thema. Fruchtbar lanciert wurde die Hilfsmattidee ab 1920 von Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) und anderen.

479 Sam Loyd
The Chess Monthly 11/1860, S.324 (V.*)

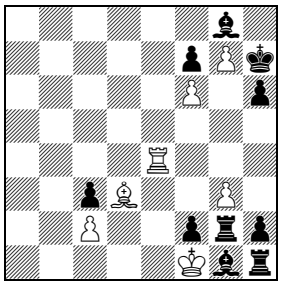


H‡3
1.Kf6! Ta8 2.Kg7 Lb8 3.Kh8 Le5‡
Hllfsmatt (Inder)
Stammproblem. Ursprünglich +♗g2 und ♗h2.
*Die beabsichtigte Lösung war 1.Lf3 Kc3, Kc4 2.Ke4 Td8 3.Df5 Td4‡

Früher unterschied man verschiedene Typen:
- a) klassisch: Nur eine Lösung, keine Varianten.
Die moderne Schule unterscheidet (nach alter Notation!) drei Grundtypen:
Typen mit Varianten:
- a1.) mit weissen Varianten,
- a2.) mit schwarzen Varianten,
- 3.) mit weissen und schwarzen Varianten:

Typen mit mehreren Lösungen:
- b) Typ Neumann: Mehrere variantenlose Lösungen. Bei zwei Lösungen spricht man von einem Zweispänner.
- c) Typ Oniţiu: Hat nur einen schwarzen Schlüssel, dann folgen weisse Varianten.
Valerian Oniţiu (Rumänien, 1872-1948) 1932 (es ist von diesem Jahr eine thematisch nicht sehr dichte Fassung bekannt)oder früher.
- d) Typ Barthélemy: nach dem ersten schwarzen und weissen Zug folgen schwarze Varianten.
Edmond Barthélemy (Frankreich, 19909-1942) wohl 1938 (**480**).

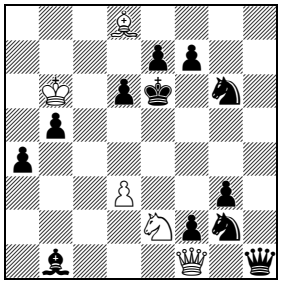
480 Edmond Barthélemy
Revista Română de Şah 7/1938, Nr.1530



H‡2 1.1;4.1
I) **1.Txg3! Ke2** 2.Te3+ Txe3‡
II) **1.Txg3! Ke2** 2.Th3 Te3‡
III) **1.Txg3! Ke2** 2.Tg2 Tg4‡
IV) **1.Txg3! Ke2** 2.Tg4 Txg4‡
Barthélemy-Typ.
Stammproblem ex aequo (es ist noch mindestens ein anderes Beispiel aus diesem Jahr bekannt, aus derselben Quelle).

- e) Typ Gussopulo: nach einem einzigen schwarzen Schlüssel folgen weisse Varianten gefolgt von weiteren schwarzen Varianten.
- f) Typ Dawson: mehrere Lösungen mit weissen Varianten mit nur je einer Fortsetzung.
- g) Typ Kardos: mehrere Lösungen mit schwarzen Varianten.
- h) Typ Hernitz: Gussopulo-Typ mit weissen und schwarzen Varianten.
Zvonimir Hernitz (Kroatien, *1937) 1966 (**481**).

481 Zvonimir Hernitz
Sinfonie Scacchistiche 4/1966, Nr.83, 1. Preis



H‡2 2.2;2.1
I) **1.Kd5!** Dxb1 2.e6/e5 Dxb5/Da2‡
1. - Dxf2! 2.e6/e5 Dd4/Dxf7‡
II) **1.Kf5!** Dxh1 2.e6/e5 Dh5/Dh3‡
1. - Dc1 2.e6/e5 2.Dg5/Dc8‡
Hernitz-Typ.

Heute weren diese Typen mit einem Zahlencode angegeben. Ausserdem existieren noch folgende Typen, die auch heute noch so bezeichnet werden:
- h) → Duplex.
- i) → reziprokes Hilfsmatt.

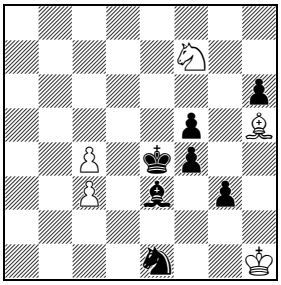
Bei der modernen Notation von Varianten im Hilfsmatt werden sämtliche Züge (manchmal nur bis etwa einen Zug nach der Variantenbildung) mit einer Ziffer pro Halbzug versehen, dazwischen ein Punkt. Oft wird nach einem ganzen Zug ein Strichpunkt verwendet. 2.1;1.1. bedeutet also zwei Lösungen (was auch als korrekte Angabe verwendet werden kann und entspricht dem Typ Neumann), 1.2;1.1. bedeutet zwei weisse Varianten (entspricht dem Typ Oniţiu) usw. Diese spezielle Notation für Hilfsmatt-Phasen wurde 1967 vom dänischen Komponisten Jan [Robert] Mortensen (1932-2003) entwickelt und 1969 von der FIDE gutgeheissen.

- Komplettes (vollständiges) Hilfsmatt „aidé complet“

Hilfsmatt mit Satz, Verführung(-en) und Lösung(-en), oder (nach → V/V) 4-phasiges Hilfsmatt:
- 1. Phase: *Schwarz* hat keinen 1. Zug,
- 2. Phase: *Weiss* hat keinen 1. Zug,
- 3. Phase: *Schwarz* hat keinen 2. Zug,
- 4. Phase: (einzige) Lösung.

Die Idee soll von Roméo Bédoni (Frankreich, *1927) stammen. V/V gibt die mutmassliche Erstdarstellung von Róbert Darvas (Ungarn, 1903-1957) von 1954 an (**482**).

482 Róbert Darvas
Probleemblad, 9-10/1954, Nr.2179, 95. TT, Preis



H‡2 complet
1. - Ld1 2.Sf3 Lc2‡
1.f3 ?? 2.f4 Lg6‡
1.Sd3 Kg2 2.?? Lf3‡
1.Sd3! Le2 2.Se5 Sd6‡
Komplettes Hilfsmatt (aidé complet).

- konsequentes Hilfsmatt (HC#)

Retro: Übertragung der Konsequenzregel vom Serienzüger auf das Hilfsmatt: jede Stellung wird neu → retroanalytisch ohne Berücksichtigung bereits geschehener Züge betrachtet; es gibt also quasi kein ‚Gedächtnis‘ für die Stellung.
Vgl. auch → Zwillinge; Vorspiel, mit/ohne.
Auf Valerij [Animisowitsch] Liskovez (Ukraine/Weissrussland, *1944) StrateGems 50, 2010 zurückgehend.

Hilfsmatt-Anderssen
H#: Anderssen-Mattführung (→) im Hilfsmatt.

Hilfsmatt-Inder
→ Inder.

Hilfsmatt in dreiviertel Zügen
Scherzproblem mit → Retro-Betrachtungen!

Hilfsmatt in spätestens n Zügen
Das Matt erfolgt im n-ten Zug oder früher, Kurzlösungen sind gleichberechtigte korrekte Hauptlösungen.

Hilfsmatt-Revolution
Bewegung um die Jahrtausendwende in der Zeitschrift „feenschach“ um Bernd Ellinghoven (Deutschland, 1953-2023), Fadil Abdurahmanović (Bosnien/ Herzegowina, *1939), Alfred Gschwend (Österreich, 1927-2009) und Christopher [James Austin] Jones (Grossbritannien, *1952) zur Förderung von → Zweckreinheit in Hilfsmatts, speziell im Zusammenhang mit → Schnittpunkt-Themen.

Hilfsmatt reziprok
→ Reziprokes Hilfsmatt / Grazer Hilfsmatt.

Hilfsmatt-Zwang
Einzügige Hilfsmatts am eigenen König müssen von beiden Parteien gestattet werden.

Hilfsmustermatt (h-Muster-#n)
Schwarz hilft dabei, ein Mustermatt zu finden. Dazu müssen auch alle nicht am Matt beteiligten weissen Figuren möglichst schnell entsorgt werden.

Hilfspatt
Schwarz zieht an und hilft Weiss, den schwarzen König in (spätestens) n Zügen pattzusetzen; dabei bleiben beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden.

Hilfsquadrupelschach (H++++n)
Schwarz hilft Weiss dabei, im letzten Zug ein 4-faches Schachgebot zu geben.

Hilfsrochade (H-00/0n)
(in n Zügen): Wie Hilfsmatt, jedoch will Weiss rochieren statt matt setzen.

Hilfsrückzüger
Siehe unter → Verteidigungsrückzüger.

Hilfsschach
Wie Hilfsmatt, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

Hilfsschlag
Wie Hilfsmatt, nur mit dem Ziel, einen beliebigen schwarzen Stein zu schlagen anstatt den schwarzen König matt zu setzen.

Hilfsselbstmatt (HS#n)
= Hilfszwingmatt.

Hilfsspiel
Während im Kampfspiel die verteidigende Seite (zumeist Schwarz) die Erfüllung der gestellten Forderung zu hintertreiben sucht, kooperieren im Hilfsspiel beide Seiten, um die gestellte Forderung bestmöglich zu erfüllen. Dennoch bleiben die Partner des Hilfsspiels an die gangigen Zugregeln, insbesondere an das Verbot illegaler Selbstschachs gebunden. Die häufigste Form des Hilfsspiels ist das → Hilfsmatt. Siehe z.B. → Aidé libre, → Hilfsrochaden, → Hilfszwingmatt.

Hilfs-Stein-Weniger in n Zügen (H%n)
Schwarz zieht und hilft Weiss, (spätestens) im n-ten Zug eine Stellung zu erreichen, in der Schwarz (wenigstens) einen Stein weniger hat als in der Diagrammstellung; dabei bleiben beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden.

Hilfssymmetrie in n Zügen (HSyn)
Wie Hilfsmatt, aber mit Symmetrie- statt Mattziel. Hierbei ist Punktsymmetrie nicht zugelassen; ferner sind nur Symmetrieachsen erlaubt, die durch Feldmittelpunkte verlaufen und alle Felder, die sie berühren, genau halbieren (also nur Turm- und Läufer-Zuglinien). Wenn sich rechts und links von der Achse Steine befinden, müssen sie sich hinsichtlich Farbe, Gangart und Anzahl genau entsprechen. (Daraus folgt automatisch, dass bei orthodoxen legalen Stel-

lungen beide Könige in der Schlussstellung auf der Achse stehen müssen.)

Hilfs-Umwandlung
Schwarz zieht und hilft Weiss, spätestens im n-ten Zug einen weissen Bauern zur Umwandlung zu bringen.

Hilfszielfeld
Siehe unte r →Zielfeld.

Hilfsziel xy in n Zügen (H-Zxy n)
Schwarz zieht an und hilft Weiss, das Feld xy in n Zügen zu betreten; dabei bleiben beide Parteien an das Selbstschachverbot gebunden.

Hilfszug x (in n Zügen)
Wie Hilfsmatt, aber das gemeinsame Ziel ist ein genau vorgegebener weisser Zug x (auch mattlos) statt irgendeines weissen Mattzugs.

Hilfs-Zwei-Rochaden (in n Zügen)
(in n Zügen): Wie Hilfsrochade, jedoch sollen im Hilfsspiel beide Parteien bis zum n-ten Zug rochiert haben. Gewöhnlich würde Schwarz anziehen und Weiss als letzter rochieren, ist durch Schwarz gefordert, verhält es sich umgekehrt.

Hilfszwingmatt (Hilfsselbstmatt)
Weiss zieht an und baut mit Hilfe von Schwarz eine Stellung auf, in der Schwarz im letzten Zug mattsetzen muss.

Hilfszwingpatt in n Zugen (HS=n)
Weiss zieht an und lässt sich von Schwarz patt setzen; Schwarz hilft ihm dabei bis auf den schwarzen Pattzug, der wie im Selbstpatt erzwungen werden mus. Beide Parteien bleiben an das Selbstschachverbot gebunden.

Hilfszwingschach (hs+n)
Hilfsspiel in n-1 Zugen mit weissem Anfangszug, danach muss ein s+1 möglich sein, Weiss zwingt Schwarz, ein Schachgebot zu geben.

Hilo
= Hineinfallloch (früher: Hilfsloch). Eine Lücke im Brett, die zwar nicht durchschritten werden kann (die also verstellt), in die man aber – im Gegensatz zum gewöhnlichen Loch – hineinziehen kann, wobei dies zum Verschwinden des betreffenden Steines vom Brett führt. Bei Circe tritt an die Stelle solchen Verschwindens die definierte Rückversetzung.

- Magisches Hilo
Kombination aus → Magischem Feld und → Hilo: ein Stein wechselt beim Hineinziehen in ein magisches Hilo die Farbe, bevor er verschwindet oder – einzig sinnvoll – im → Circe rückversetzt wird.

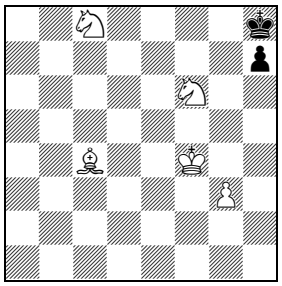
Hindernis
Das durch → Vorplan oder Richtplan zu beseitigende störende Element, das sich gegen den → Hauptplan bzw. Leitplan stemmt. – Beispiele von Hindernissen (nach Erik Zierke, deutscher Löser und Theoretiker, *1969):
- a) vorhandene Kraft eines schwarzen Steins,
- b) fehlende Kraft eines schwarzen Steins,
- c) vorhandene Kraft eines weissen Steins,
- d) fehlende Kraft eines weissen Steins,
- e) vorhandene Masse eines schwarzen Steins,
- f) fehlende Masse eines schwarzen Steins,
- g) vorhandene Masse eines weissen Steins,
- h) fehlende Masse eines weissen Steins,
- i) Schwarz hat gegenüber dem Weissen ein Tempo zuviel,
- j) Weiss hat gegenüber dem Schwarzen ein Tempo zuviel,
- k) Weiss hat zuwenig Zeit.

Siehe auch → Neudeutsche Schule.

Hineinfallloch
→ Hilo.

Hineinziehungsopfer
Durch ein Figurenopfer wird der gegnerische König gezwungen (mit Schach oder Zugzwang), auf das Mattfeld (oder ein anderes Erfolg bringendes Feld) schlagend zu ziehen.
Als Erster stellte [Peter {Pierre}] August[e] d'Orville (Deutschland, 1804-1864) 2 *stille* Hineinziehungsopfer hintereinander dar, und zwar 1937 (**483**).

483 Peter August d'Orville
Le Palamède 1837, S.398, Nr.LXXVI



‡5
1.Sh5! h6 2.Se7 Kh7 3.Sg6! Kxg6 4.Lg8 Kxh5 5.Lf7‡
Hineinziehungsopfer in konsekutiver Doppelsetzung, mit Idealmatt. - Siehe auch → Stiller Zug.

D'Orville war auch Begründer des → Stillen Zugs und des → Kraftopfers, das dem Indischen Problem (→ Inder) vorausging. - Weitere Hineinziehungsopfer unter → Zweiläufermatt.
Erfolgen mindestens drei Hineinziehungsopfer hintereinander, spricht man vom → Nolcken-Thema.

Hinführung
Führung eines eigenen Steins auf auf ein bestimmtes Feld. → Führung.

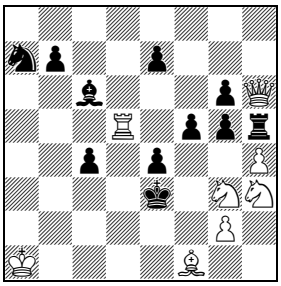
Hinlenkung
Lenkung eines gegnerischen Steins auf ein bestimmtes Feld. → Lenkung.

Hinterstellung
Freiwillige, vorübergehende Einschränkung der Wirkungskraft eines Langschrittlers durch Platzierung dieser Figur hinter einen (oder mehrere) Stein(e) zwecks späterer Linienausnützung (z.B. zum Aufbau einer Batterie, Deckung einer Figur, Fesselung usw.).

- Halb-Hinterstellung
3#: Zwei schwarze Steine stehen auf der weissen Themalinie. Einer davon verlässt diese im ersten Zug, dann stellt sich ein weisser Langschrittler hinter den verbleibenden Stein, und wenn der zweite schwarze Stein die Linie verlässt, kann nun der weisse Langschrittler beide verlassenen Felder überschreiten und mattsetzen.
Geht vermutlich auf Arkadi [Iwanowitsch] Jaroslavzev (Russland, *1924) von 1964 zurück (**484**).

Hippogriffe
= Flügelross. Kombinationsfigur aus → Springer und → Grashüpfer.

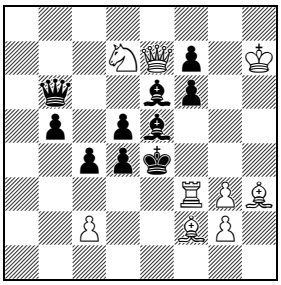
484 Arkadi Jaroslavzev
Šahs/Schachmaty Riga 76 2/1964, Nr.1517, Lob



‡3
1.Td1! (2.Lxc4 ~ 3.Sf1‡)
1. - b5 2.Dg7! (3.Dc3, Dd4‡) e5 3.Dxa7‡
1. - f4 2.Dxh5 (3.De2‡) g4(f3,gxh5) 3.Dc5(Dxg5/Sxf5)‡
(1. - Ld5 2.Sxf5+! gxf5 3.Db6‡;
1. - Txh4 2.Dxg5+ Tf4/f4 3.Dxf4/Dc5‡)
Halb-Hinterstellung, mit zwei thematisch verwandten Nebenvarianten.

Hirlap-Thema
2#: Wechsel einer Halbfesselung zwischen Satz oder Verführung und Lösung.
Vorgeschlagen von György Bakcsi (Ungarn, 1933-2019) 19??. Der Name dürfte von der ungarischen Zeitung „Dunaújvárosi Hírlap“ stammen (Hirlap = Tageszeitung). Ob 1962 ein Thematurnier durchgeführt wurde ist nicht bekannt, aber Jan Hartong (Niederlande, 1902-1987) gewann den 1. Preis mit dem Thema (**485**).

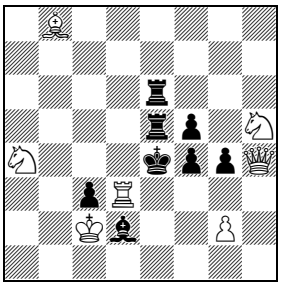
485 Jan Hartong
Dunaújvárosi Hírlap 29.4.1961, Nr.1, 1. Preis 1961/62



‡2
Satz: 1. - Lxg3(Lf5+)/Lxd7(Lf4) 2.L(x)f5/T(x)f4‡
1.Db4! (2.De1‡) c3/d3 2.Te3/cxd3‡
(1. - Lf4/Da5/Lf5+ 2.Txf4/Sc5/Lxf5‡)
Hirlap-Thema.

Ein wesentlich früheres Themabeispiel stammt von Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) von 1939 (**486**).

486 Luigi Ceriani
Die Schwalbe 139, 7/1939, Nr.5763



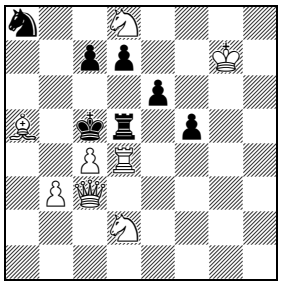
‡2
Satz: 1. - f3/g3 2.gxf3/Sxg3‡
1.De7! (2.Db4‡) Td6/Td5 2.Sc5/Sf6‡
(1. - Txe7, Tb5, Tc6 2.Dxe5‡; 1. - Tc5 2.Sxc5, Sf6‡;
1. - Le3 2.Sxc3‡; mit Dualen)
Ur-Hirlap-Thema.

Hirsch (1)
= Cerf. Lionform des Elchs: Zieht wie → Lion, knickt aber über dem → Bock um 45° ab. Ein Ha1 zieht über einen Bock auf c3 nach c4... c8 oder d3→ h3, über einen Bock auf e1 nach f2→ h4.

Hirsch (2)
= 0:7-Springer: Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 7/0 oder 0/7; z.B. kann ein 0:7-Springer von a1 aus die Felder a8 und h1 erreichen.

Hjelle-Thema
Sämtliche weissen und schwarzen Steine inklusive Könige bewegen sich im Verlaufe der Lösung.
Der Norweger David Hjelle (1903-1978) war Redaktor der Zeitung „Nynorsk Vekeblad“ und schrieb 1946 ein entsprechendes Thematurnier aus. Den ersten Preis errang Bjärne Blikeng (Norwegen, 1913-1999) (**487**).

487 Bjärne Blikeng
Nynorsk Vekeblad 6/1946, 1. Thematurnier 1. Preis

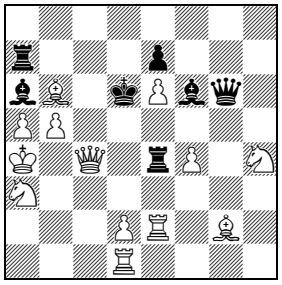


‡2
1.Kf6! (Zugzwang) Kd6/Txd4/Sb6/d6/c6/e5/f4
2.c5/Db4/Lb4/b4//Sb7/Txd5/Se4‡
Hjelle-Thema.

Vgl. → Ferreau-Thema.

Hochberger-Thema
2#: Der Schlüsselzug erwirkt eine Drohung und entfesselt gleichzeitig eine weisse Figur. Schwarz schlägt die entfesselte weisse Figur und fesselt dadurch die Schlüsselzugfigur. Durch den Schlagzug hat sich aber auch die schwarze Figur selbst gefesselt, so dass Weiss nunmehr mit der Schlüsselzugfigur auf der Fesselungslinie Matt setzen kann.
Alfréd Hochberger (Ungarn, Daten?) 1932 (**488**).

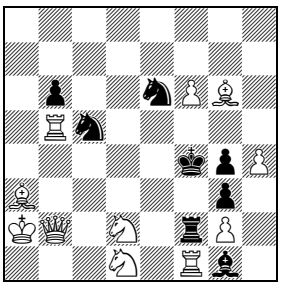
488 Alfréd Hochberger
Die Schwalbe 57 9/1932, Nr.1



‡2
1.d4! (2. Dc6‡) Txd4 2.Db4‡
(1. - Tc7,Lb7/Lxb5+ 2.Lxc7/Sxb5‡)
Hochberger-Thema.

- Anti-Hochberger-Thema
2#: Durch den Schlüsselzug fesselt sich Weiss selbst (direkt oder indirekt). Der gefesselte Stein droht matt auf der Fesselungslinie. Schwarz pariert durch direkte oder indirekte Entfesselung des gefesselten weissen Steins, der daraufhin mattsetzt.
Alfréd Hochberger (Ungarn, Daten?) 1934 (**489**).

489 Alfréd Hochberger
Die Schwalbe 83 11/1934, Nr.2



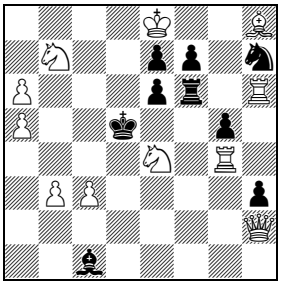
‡2
1.Sc4! (2.Dd2‡) Tf3, Txf1 2.De5‡
(1. - Se4/Sb3 2.Tf5/Ld6‡)
Anti-Hochberger-Thema.

Høeg(-Cheney-Loyd)
Siehe unter → Cheney-Loyd.

Høeg-Grimshaw
Siehe unter → Grimshaw.

Hoffmann-Thema
3#: Logischer Drohwechsel in den Dreizüger übertragen, ausgedrückt im Variantenspiel gemäss → Visserman(-Wechsel).
Zurückgehend auf einen Artikel mit eigenen Beispielen von Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) in der „Schwalbe“ vom Junil 1992 (seine mutmassliche Erstdarstellung stammt aus dem Jahr 1990 [**490**]): „Zur Theorie des Le Grand mit logischem Drohwechsel“. Die Kernaussage lautet: „Auf denselben (!) weissen Zug (Hauptplan) müssen (…) zwischen Probespiel und Lösung oder zwischen den zwei Varianten einer Lösung die bekannten Funktionswechsel eintreten.“

490 Peter Hoffmann
Die Schwalbe 124, Aug. 1990, Nr.7010, S.266

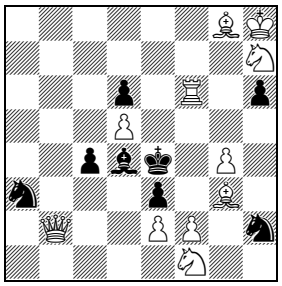


‡3
1.De2? (2.Db5 **A**‡) Tf4 2.Dc4 **B**‡
aber 1. - Lf4!
1.Sed6! (2.Dh1+ Ke5 3.De4‡)
1. - e5 2.De2! (3.Dc4 **B**‡) Tf4 3.Db5 **A**‡
Hoffmann-Thema, hier noch verteilt auf Verführung und Lösung (später folgten Beispiele mit zwei Themavarianten).

Im Westen wurde das Thema nicht benamst, aber der russische Komponist Jakov [Georgejwitsch] Wladimirov (*1935) erwähnte es in seinem Buch „Russian Threemovers“ von 2007.

Holland-Mattwechsel
2#: Die schwarze Themaparade zeigt in zwei Lösungsphasen jeweils Thema B und Entfesselung einer weissen Figur. Es ergibt sich ein Mattwechsel.
Jan [Arnold Willem] Swane (Niederlande, *1901) 1939 (**491**).

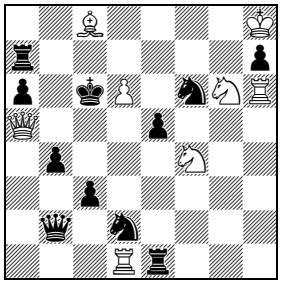
491 Jan A.W. Swane
Die Schwalbe 144 12/1939, Nr.5925



‡2
Satz: 1. - L…a7 2.Tf4‡
1.Dd2! (Zugzwang) La1…e5/L…a7 2.De3/Te6‡
(1. - Sa~/c3/exd2/e2/Sh~/Sf3
2.D(xc2)/Dd3/Sxd2/Df4/f3/gxf3‡)
Holland-Mattwechsel.

Holland-Thema
2#: Maskierte Linienöffnung. Gegen eine Drohung öffnet Schwarz eine weisse Linie. Diese Linie ist noch von einem weissen Stein gesperrt, der sie im Mattzug ganz freilegt.
Wann das Thema propagiert wurde, ist nicht bekannt, es wurde aber 1933 von Ferenc Fleck (Ungarn, 1908-1994) dargestellt (**492**).

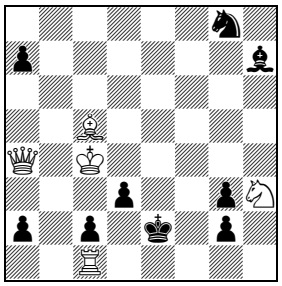
492 Ferenc Fleck
The British Chess Magazine II S1933
1. ehrende Erwähnung (1. Halbjahr)



‡2
1.Sd3! (2.Dc5‡)
1. - Sb3/Sde4/Sfe4/Sd7 2.Sxb4/Sdxe5/Sgxe5/Se7‡
Ur-Holland-Thema, 4-fach-Setzung.

Holst-Umwandlung
N#: Ein Angriff wird durch eine Damen-Umwandlung widerlegt. Durch den Vorplan (→ Neudeutsche Schule) wird die Umwandlung des Bauern in eine andere schwarze Figur erzwungen, die den Angriff nun nicht mehr widerlegen kann.

493 Victor Holst
Husvennen 1886



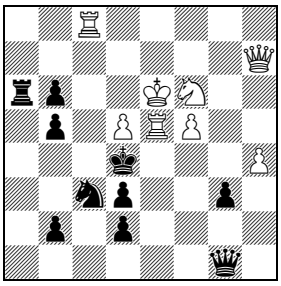
‡3
1.Kc3? a1D+!
1.Kb3! (2.Sg1+ Kd2 3.Df4‡) a1S+ 2.Kc3 ~ 3.Sg1,Dg4‡
Holst-Umwandlung.

Gewöhnlich wird damit die → Unterverwandlung in einen Springer gemeint. Möglich sind auch Unterverwandlungen in Turm oder Läufer.
Namensgeber ist Victor Holst (Dänemark, 1844-1924) 1886 (**493**).
Im umgekehrten Fall, wo in Dame umgewandelt werden muss, spricht man von

- Holst-Überverwandlung

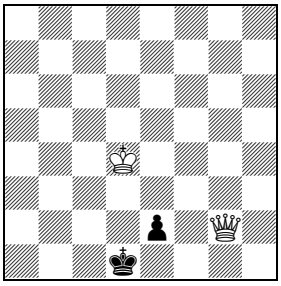
Holstumwandlung mit der Besonderheit, dass Weiss den Schwarzen durch einen Vorplan zwingt, in eine Dame statt einen Springer umzuwandeln, also umgekehrt als gewöhnlich, sodass Schwarz die Verteidigung durch Springerumwandlung fehlt.
Erstdarstellung möglicherweise von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) 1948, und zwar in *Doppelsetzung* (**494**), 1937 dann als *Viersteiner* in Einfachsetzung (**495**).

494 Theodor Siers
The British Chess Federation 1948, 61.TT 1. Preis



‡5
1.Dc7? (2.Dxc3‡) b1S, d1S!
1.De7! (2.Db4‡) b1D 2.Dg7! (3.Dg4‡) d1D 3.Dc7! nebst 4.Dxc3+! D,Txc3 5.Te4‡
Holst-Überverwandlung.

495 Theodor Siers
Kieler Neueste Nachrichten 24.10.1937
(im Mitteilungsblatt der Kieler SG 1937 mit ♕→h2)



‡5
1.Kd3? e1S+!
1.Kc3! (Zugzwang) e1D+ 2.Kd3! Dg3+ 3.Dxg3 Kc1 4.Db8! Kd1 5.Db1‡
Holst-Überverwandlung, Miniaturform.

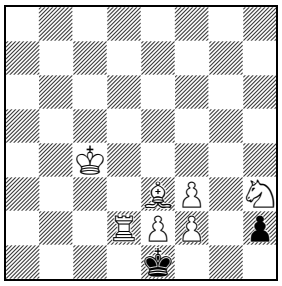
- Holst, reziprok

3-N#: Zwei Holstvarianten, in welchem nach der Damen-Umwandlung die (nötige) Springerumwandlug nicht mehr geht und umgekehrt. – Laut V/V dargestellt von David Przepiórka (Polen, 1880-1942) und Ignacy Jaroszyński alias Oswald Jarosz (Polen, 1860-1914) 1903 versucht (**496**). Ist aber unvollständig!

Holzhausen-Verstellung (3-N#)

Sidler: „Erzwungene (schädliche) Verstellung der Wirkungslinie eines Langschrittlers durch eine gleichschrittige Figur (z.B. Dame/Läufer, Dame/Turm, Turm/Turm) gleicher Farbe mit sekundärer Schnittpunktnutzung durch besondere Lenkung des sperrenden Steines."

496 David Przepiórka und Ignacy Jaroszyński
Akademisches Monatsheft für Schach 1903
D. Jarosz gewidmet

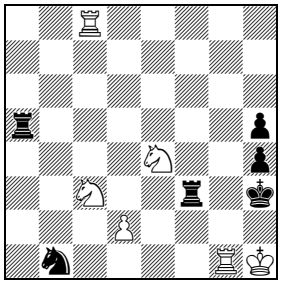


‡3
1.Sf4? h1D? 2.Tc2; aber h1S!
1.Tb2? h1S? 2.Tb1+ Kxe2 3.Sg1‡; aber 1. - h1D,T!
1.Tc2! (2.Sf4 ~ 3.Tc1‡)
1. - h1D 2.Sf4! ~ 3.Tc1‡ (Überverwandlung)
1. - h1S 2.Tc1+ Kxe2 3.Sg1‡ (löst Deckung von g1)
Holst-Thema, Versuch einer reziproken Form … .

Dazu müsste noch ergänzt werden:
- a): die Ablenkung erfolgt *‚über Eck'* (sonst → *Verbahnung*),
- b): wie beim Grimshaw geht man von *wechselseitiger* Verstellung aus,
- c): in einem 2# kann es in Verführungen vorkommen, dass die verstellenden Langschrittler gar keine Zeit haben, abgelenkt zu werden, sodass man die Verstellung eigentlich auch als Grimshaw auffassen könnte (→ *Kubbel*-Grimshaw).

Alternative Definition: zwei → Brennpunkte werden von verschiedenen Langschrittlern mittels zweier Vektoren überwacht, die sich in einem Punkt schneiden. Betritt nun einer dieser beiden Langschrittler diesen Schnittpunkt, kann dieser auf dem Vektor des anderen (schädlich) abgelenkt werden.
- b) Im Gegensatz zur → Plachutta-Verstellung ohne Besetzung des Schnittpunkts durch den Weissen. – Die wechselseitige Verstellung wird auch → „Würzburg-Plachutta" genannt.
Walter Freiherr von Holzhausen (deutscher Problemkomponist und -theoretiker, 1876-1935) 1908 (**497**).

497 Walter Freiherr von Holzhausen
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 19.7.1908, Nr.8288v



‡4
1.Sd1? (2.Sf2+) Taf5!
1.Tf8! (2.Txf3‡) Txf8 2.Sd1! Taf5 3.Sdf2+ Txf2 4.Sg5‡
Holzhausen-Verstellung (einwendig).

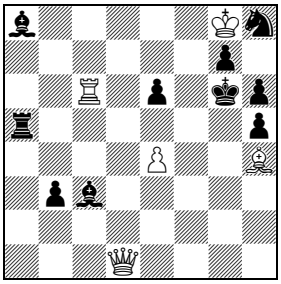
- Brunner-Holzhausen

Besteht analog dem → Brunner-*Plachutta* (siehe dortige Definition) aus einer Schnittpunkt-Verstellung von Turm und Läufer gleicher Farbe (analog zum Nowotny). Der Unterschied zum Brunner-*Plachutta* besteht darin, dass kein (Opfer-)Stein den Schnittpunkt betritt.
Andere Bezeichnungen sind:

- a) Beugungs-Grimshaw.
- b) Zipperlin-Thema (siehe weiter unten).
- c) Denkbar ist auch ein sog. → ‚Pickaqueen'-Brunner-Holzhausen: statt eines Läufers (*bish*op) ist dafür eine Dame (*queen*) nötig, die mit einem Bauern der gleichen Farbe eine doppelwendige Verstellung eingeht, der anfangs auf der Grundlinie steht.

Anton [A.T.] Trilling (Deutschland, 1892-1947) hat wohl 1939 den Vorwurf als Erster bewältigt (**498**).
Siehe → *Brunner*- und *Kubbel*-Grimshaw.

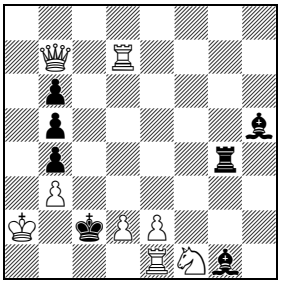
498 Anton Trilling
Die Schwalbe 143, November 1939, S.588, Nr.5905



‡3
1.Dg1+/Txe6+? Tg5!/Lf6!
1.Dd3! (2.e5‡)
1. - Te5 2.Txe6+ **A** Txe6 3.Dg3+ **B**‡
1. - Le5 2.Dg3+ **B** Lxg3 3.Txe6+ **A**‡
Brunner-Holzhausen. Das Angriffsfeld g1 wird nach g3 transferiert.

In eine logische Form brachte dies Wieland Bruch (Deutschland, *1961) im Jahr 1997 (**499**).

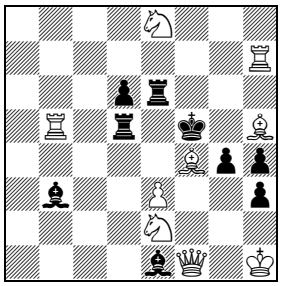
499 Wieland Bruch
Sächsische Zeitung 31.5.1997, Nr.2538, 1. Preis
Dieter Kutzborski gewidmet



‡3
1.Dc6+? Lc5 **A**? 2.Se3‡; 1. - Tc4 **B**!
1.Tc7+? Tc4 **B**? 2.De4‡; 1. - Lc5 **A**!
1.Dh1! (2.Se3+ Lxe3 3.Tc1‡)
1. - Td4 2.Tc7+! Tc4 3.De4‡ (2.Dc6+?)
1. - Ld4 2.Dc6+! Lc5 3.Se3‡ (2.Tc7+?)
Brunner-Holzhausen, in logischer Form.

- englische Holzhausenverstellung
Wechselseitige Verstellung zweier Langschrittler gleicher Farbe und Gangart, wobei der eine durch eine gleichschrittige Figur der gegnerischen Partei gefesselt ist. Wie kann nun die nicht gefesselte der beiden Figuren die gefesselte verstellen?
Dies lösten die beiden Autoren Valerij [Afanasjewitsch] Kirillov (Russland, *1951) und Rolf Wiehagen (Deutschland, 1947) im Jahre 2016 mit einer Königsflucht, bei welcher nun diese Figur ihrerseits gefesselt ist und die nicht gefesselte verstellt (**500**).
Grundsätzliche Bemerkung zur Verstellung durch eine gefesselte Figur: diese hat die Funktions eines (hier nur teilweisen) → ‚Dummy'.

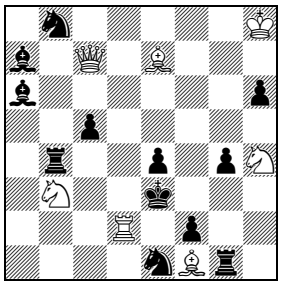
500 Valerij Kirillov und Rolf Wiehagen
Problem-Forum 68, Dezember 2016, Nr.D 218, 2. Preis



‡3
1.Te7! (2.Sd4+ Ke4 3.Sf6‡)
1. - Tde5 2.Sg3+! ~xg3 3.Dd3‡
1. - T6e5 2.Sg7+! Ke4/Kf6 3.Lg6/Tf7‡
(1. - Ke4 2.Lg6+ Tf5 3.Lxf5‡ 1. - Lc3 2.Sxd6+ Kf6/Txd6 3.Tf7/Lh6‡ 1. - g3 2.Sd4+ Ke4 3.Lf3, Sg7‡ [Dual minor])
Doppelwendige Englische Holzhausen-Verstellung.

- Holzhausen-Verstellung, weiss
Diese Holzhausen-Verstellung lässt sich auch im Zweizüger (virtuell!) darstellen: Schädliche Verstellung der Wirkungslinie eines Langschrittlers durch eine gleichschrittige Figur (DT, TT, DL). Bei Übertragung auf Weiss wurde dies in Selbstbehinderungsverführungen oft gezeigt. Der Charakter dieser Holzhausen-Verstellungen gleicht der Grimshaw-Verstellung.
Sehr thematisch bearbeitete Leonid [Antonowitsch] Issaev (Russland, 1899-1932) 1927 diese Idee, möglicherweise als Erster (**501**).

501 Leonid A. Issaev
Schachmatny Listok 1927 /II, 1. Preis



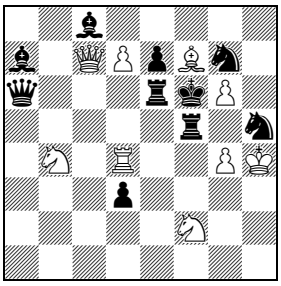
‡2
1.Ld6? (2.Lf4‡) Sg2! (2.Dg3?)
1.Dd6? (2.Dxh6‡) Tb6! (2.Lxc5?)
1.Lf8! (2.Lxh6‡) Sg2/Tb6 2.Dg3/Lxc5‡
Weisse Holzhausen-Verstellung.

- mehrwendige Holzhausen-Verstellung
Beispiel siehe unter → *Le Grand*-Batterie.

- Meta-Holzhausen
Dazwischenstellen des Wirkungssteins (der Verführung) zwischen das Objekt und den Sperrstein (der Verführung), sodass nun deren Rollen vertauscht sind, und zwar zum Zwecke einer Holzhausen-Ablenkung.
Dies zeigt natürlich auch die relative Gültigkeit von Sperr- und Wirkungsstein in einer Gleitverstellung.
Siehe Beispiel zu → Meta-Kritikus.

- Paradoxe Holzhausen-Verstellung
Die Nutzung erfolgt nicht konventionell, sondern umgekehrt (sekundär). Viel schwieriger darzustellen als der → *Paradox*-Grimshaw, da dort die Grimshaw-Verstellung trotzdem genutzt werden kann (vgl. die dortigen Kommentare).
Vermutlich Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) in Jahre 1959 (**502**).

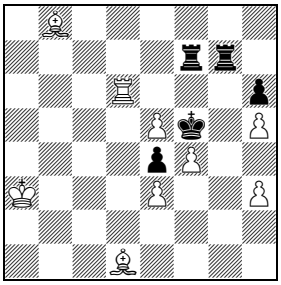
502 Valentin Rudenko
Revista de Şah 11/1959, Nr.1309
1. ehrende Erwähnung



‡3
Satz: 1. - Tee5 **a**/Tfe5 **b** 2.Sd5 **A**+/Se4 **B**+ Txd5/Txe4 3.Se4 **B**/Sd5 **A**‡
1.Dc3! (2.g5+! Txg5/Ke5 3.Tf4/Sg4‡) Tee5 **a**/Tfe5 **b** 2.Se4 **B**+/Sd5 **A**+ Txd5/Txe4 3.Sd5 **A**/Se4 **B**‡
Paradox-Holzhausen mit orthodoxem Satz und reziproken Fortsetzungswechseln.

- Peri-Holzhausen
Holzhausen-Verstellung Verstellung nach Perikritikus mindestens eines Themasteins.
August [Alexander Johann] von Cywinski de Puchála (Österreich, 1829-1905) 1861 (**503**).

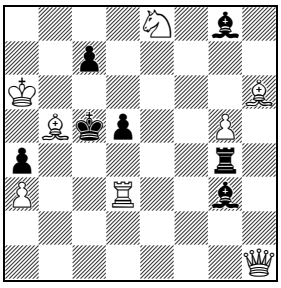
503 August von Cywinski de Puchála
Illustrirtes Familien-Journal (Leipzig) 1861, Nr.259



‡5
1.Lb3? (2.Le6‡) Ta7+!
1.La4! (2.Ld7+ Txd7 3.Tf6‡) Tf8! 2.Lb3 (3.Le6‡) Te7 3.Ta6! (Zugzwang) Tff7 4.Ld1 (5.Lg4‡) Tg7 5.Tf6‡
Peri-Holzhausen.

- Würzburg-Plachutta
Siehe daselbst.
- Zipperlin-Thema
Brunner-Plachutta ohne Opferstein, also „Brunner-*Holzhausen*“ (siehe weiter oben).

504 Otto Zipperlin
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1916

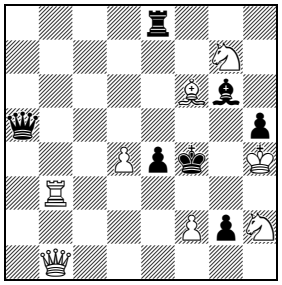


‡3
1.Lf8+/Dc1+? Ld6/Tc4!
1.g6! (2.Le3+ Td4/d4 3.Lxd4, Dc1/Dc6‡)
1. - Tf4 2.Lf8+! Txf8 3.Dc1‡
1. - Lf4 2.Dc1+! Lxc1 3.Lf8‡
Zipperlin-Thema.

Dafür gibt es aber auch diesen älteren Ausdruck: Zipperlin-Thema, was sich auf eine Darstellung von Otto Zipperlin (Deutschland, Daten?) von 1916 bezieht (**504**).

Holzotny
Begriff nicht offiziell: komplexe Verstellung zwischen einer Dame, einem Turm und einem Läufer gleicher Farbe und einem (theoretisch nicht notwendigen) weissen Opferstein, und basiert eigentlich auf zwei doppelwendigen, bzw. auf drei Schnittpunkten. Ausgelöst wird die Sache durch die Verstellung mittels Dame. Einwendig gesehen sieht das so aus:
- 1. die Dame verstellt z.B. den Turm (nicht aber den Läufer (bzw. umgekehrt). Durch den weissen (Schach-)zug erfolgt die → Holzhausen-Ablenkung der Dame, und
- 2. durch den Schlag der weissen Opferfigur verstellt der Läufer (bzw. der Turm) die Dame auf dem einwendigen → Nowotny-Schnittpunkt.
Der Opferzug erfolgt in der doppelwendigen Form jeweils auf demselben Feld (das ist der dritte, gemeinsame Schnittpunkt).
Der Begriff leitet sich ab von
- 1. **Holz**(-hausen) und
- 2. (Now-)**otny**.
Obwohl diese Idee schon 1½-fach von Lev [Ilijitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) und Wladimir [Iosifowitsch] Schif (Russland, 1897-1970) 1959 (**505**) dargestellt wurde (mit *finnischer* Schnittpunktbesetzung! [→ *finnischer* Nowotny]), wurde diese Verstellungsgeschichte m.W. erstmals in „idee & form“ Nr.29 vom Januar 1991, S.744/745 erstmals beschrieben.

505 Lev Loschinskij und Wladimir Schif
II. FIDE-Turnier 1959, Nr.3, 1./2. Preis, strategische 3‡



‡3
1.Te3! (2.Dc1 ~ 3.Tf3‡)
1. - De5 2.Txe4+! Dxe4/Lxe4 3.Lg5/Dc1‡
1. - Df5 2.Dxe4+! Dxe4 3.Lg5‡
(2. - Txe4 3.Tf3‡; 1½-wendig; hier leider kein Grimshaw durch den sT)
1. - Tc8 2.Tf3+! exf3 3.Se6‡
1. - Dd8 2.Db8+! Dxb8 3.Lg5‡
Holzotny-Verstellung, finnischer Typ.

Homebase(-Problem)
Bei einer oder beiden Parteien stehen alle vorhandenen Steine im Diagramm auf ihren Partieanfangsfeldern oder wurden durch Umwandlungsfiguren ersetzt.

Homologe Matts
Matts durch denselben Steintyp wie im letzten Zug der Gegenpartei. Siehe z.B. → Balbo-Thema (bzw. Palais Royal).

Honeycomb Leaper
Bezeichnung für Springer im Sechseckschach. Bei den Formeln zur Berechnung der Zuglänge berechnet sich die Länge einer Distanz nicht wie im orthodoxen

Schach ($a^2 = b^2 + c^2$), sondern: $a^2 = b^2 + c^2 + bx c$. Der Läufer zieht daher auf Felder der Distanz √ 3, der König ist ein königlicher √ 1 + √ 3-Springer. Die Zuglänge des Springers beträgt weiterhin √ 5.

Horizontaler Dabbaba
Dabbaba (→), der nur auf horizontalen Linien ziehen, schlagen und wirken kann.

Horizontal-Bauer
Horizontalbauer: Bauer, der zusätzlich auch einschrittig waagrecht ziehen kann.

Horizontales Möbiusband
Das Brett wird nach links und rechts erweitert. Die angefügten Bretter werden vertikal einmal gespiegelt.

Horizontal Klein'sche Flasche
Das Brett wird nach links und rechts, oben und unten erweitert. Die vertikal angefügten Bretter werden vertikal einmal gespiegelt. Die horizontal angefügten Bretter werden nicht verändert.

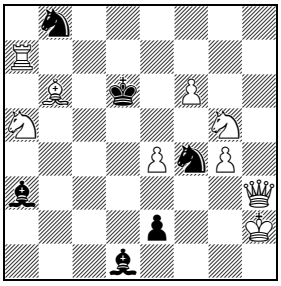
Horizontaler Turm (Reihenreiter)
Turm, der nur auf horizontalen Linien ziehen, schlagen und wirken kann.

Horizontalzylinder
= Walzenschach: Das 8x8-Brett bildet die Mantelfläche eines flach liegenden Zylinders (Walze), auf dem die 1. und 8. Reihe miteinander verbunden sind. Bauern-Doppelschritt, Bauern-Umwandlung, Rochade und Repulsfelder im → Circe bleiben davon unberührt.

Hornochse
Vereint die Bewegungsmöglichkeiten von Bauer (ohne Umwandlung!) und → Dabbabareiter. Ein Normalbauer kann in einen Hornochsen umwandeln. Der Bauern-Anteil eines Hornochsen schweigt auf der 1. und 8. Reihe, reduziert ihn also zwischenzeitlich auf einen Dabbabareiter. Der Hornochse ist im → Augsburger Schach nicht weiter zerlegbar, aber natürlich ballungsfähig.

Horseblock
2#: Zwei schwarze Springer verursachen vier Blocks auf Fluchtfeldern des schwarzen Königs.
Als ältestes Beispiel dürfte dasjenige von Benjamin [Glover] Laws (Grossbritannien, 1861-1931) gelten, das in der → Albrechtsammlung auf vor 1886 datiert wird (**506**). - Vgl. z.B. Eselsblock, → Maultierblock und →.Epaulettenmatt.

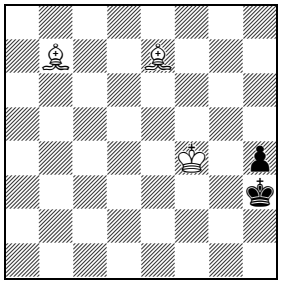
506 Bejamin G. Laws
Milwaukee Sunday Telegraph vor 1886



‡2
1.De3! (2.Dxf4‡)
1. - Sf~/Sd5!/Se6!/Sc6/Sd7
2.Dd2/e5/Sf7/Sc4/Lc7‡
(1. - Ke5 2.Sc4‡)
Horseblock, mit Fluchtfeld.
Laws muss dies sehr jung komponiert haben!

Horwitzmatt
Zwei-Läufermatt. - Das Motiv geht wohl auf Bernhard Horwitz (Deutschland, 1807-1885) und Josef Kling (Deutschland, 1811-1876) mit einer Miniatur von 1851 zurück (**507**).

507 Bernhard Horwitz und Josef Kling
Chess Studies 1851, Nr.19, S.47,

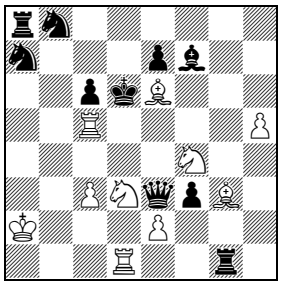


‡4
1.Lc5! Kh2 2.Kg4 h3 3.Kf3 Kh1 4.Kg3‡
Horwitzmatt, in Form eines → Anderssenmatts.

Hospitaller
Kombinationsfigur aus Springer und → Alfil.

HOTF
= **H**elpmate **O**f **T**he **F**uture. Ein Impuls speziell im Hilfsmatt-*Zweizüger*. – TF kann dabei ebenso „Thematischer Fortschritt" bedeuten (siehe → TF). Die inflationäre Publikationsrate liess die Qualität und v.a. Originalität der Hilfsmatts in den letzten Jahren zunehmend schwinden, sodass der Ruf nach einer neuen Kategorie immer lauter wurde. Unter der Federführung von Chris [John] Feather (Grossbritannien; *1947) entstand im Jahr 2000 eine Broschüre unter dem Titel: „Helpmate of The Future – Thematischer Fortschritt im Hilfsmatt", in welcher er eine Antwort darauf zu geben versucht. Angestrebt wird neu auch im Hilfsmatt das aus dem → Neudeutschen Schachproblem bekannte → Zweckreinheit. Den ersten Impuls gab er 1999. In den Jahren 2000-03 wurde im „Problemist" ein Thematurnier durchgeführt.
Hingegen war ihm als Komponist die Idee schon lange vertraut. Ein frühes (das erste?) Beispiel stammt von 1979 (Seitenverkehrt; **508**). Eine allererste Idee zum Thema stammt aus dem direkten Dreizüger. Siehe dazu → Adabaschev-Synthese.

508 Christopher Feather
The Problemist, Mai 1979 (TP7903), Nr.H651, 1. Preis

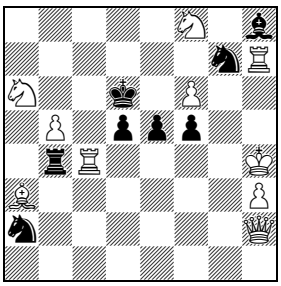


H‡2 4 Lösungen
I) **1.Dxd3** Tb1 2.Kxc5 Sxd3‡
II) **1.Dxf4** Bh4 2.Kxe6 Sxf4‡
III) **1.Dxc5** Sxc5+ 2.Txd1 Sfd3‡
IV) **1.Dxe6** Sxe6+ 2.Txg3 Sdf4‡
Helpmate **O**f **T**he **F**uture in 2 Variantenpaaren.

Howard-Thema
2#: In der Ausgangsposition ist die Schlüsselzugsfigur

gefesselt. Durch Ziehen auf der Fesselungslinie bewirkt sie eine Drohung mit gleichzeitiger Entfesselung der schwarzen Themafigur. Um die Drohung zu parieren, entfesselt der schwarze Themastein die Schlüsselzugsfigur, welche nun mattsetzen kann.
Kenneth [Samuel] Howard (USA, 1882-1972) 1925 (**509**); an der Endfassung soll auch Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) mitgearbeitet haben.

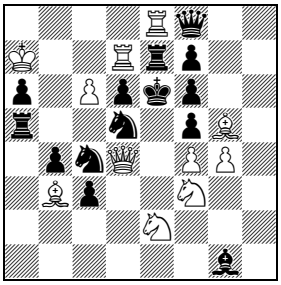
509 Kenneth S. Howard
Guidelli-Gedenkturnier*
L'Alfiere di Re 10-11/1925, Nr.811



‡2
1.Tf4! (Zugzwang) e4 2.Txf5‡
(1. - exf4/d4/Sa~/Sg~ 2.Dxf4/Txd4/Lxb4/Td7‡)
Howard-Thema, Urform (noch ohne Drohung).
*Den Teilnehmern des Turiers gewidmet.

Hume-Thema
2#: Fesselung mehrerer weisser Figuren in der Ausgangsposition. Um eine Drohung zu widerlegen, zieht jeweils ein schwarzer halbgefesselter Stein. Gleichzeitig bewirkt er die Entfesselung einer weissen Figur. Diesem entfesselten weissen Stein bietet sich nun eine Mattmöglichkeit.
Geht wohl auf George Hume (Grossbritannien, 1862-1936) von 1921 zurück (**510**).

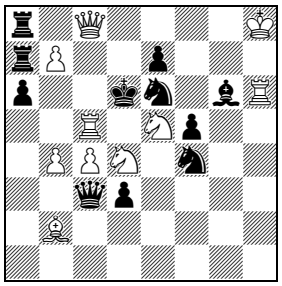
510 George Hume
8. Amerikanischer Schachkongress 9.7.1921
2. Preis ex aequo



‡2
1.Sh4! (2.gxf5‡)
1. - Sce3 2.Dxf6‡
1. - Sde3 2.Dxd6‡
1. - Sc7 2.Txd6‡
Hume-Thema.

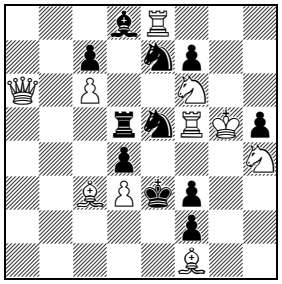
Dazu gibt es eine zweite Aufgabe, die am selben Tag in derselben Quelle publiziert und ausgezeichnet wurde, eine Gemeinschaftsaufgabe mit Alain C. White (**511**)!
- Anti-Hume-Thema
2#: Zwei halbgefesselte schwarze Steine verteidigen in zwei Varianten unter Fesselung von zwei weissen Steinen. Die Fesselung wird dualvermeidend zum Matt genutzt.
Bereits 1922 erschien eine Darstellung von Cyril [Henry Stanley] Kipping (Grossbritannien, 1891-1964) und George Hume (→ Hume-Thema; **512**).

511 Alain C. White und George Hume
Good Companion 9.7.1921, Nr.3002



‡2
1.Sdf3! (2.Tc6‡)
1. - Le8 2.Dc7‡
1. - Sd4 2.Sf7‡
(1. - Txc8+/Dxe5+ 2.dxc8S/Lxe5‡)
Hume-Thema.

512 Cyril Kipping und George Hume
Western Morning News 1922, ehrende Erwähnung



‡2
1.Dc4! (Zugzwang)
1. - S7~ 2.Txf3‡ (2.Sxd5?)
1. - S5~ 2.Sxd5‡ (2.Txf3?)
(1. - Sxf5/dxc3/T…d7/T…a5 2.Sxf5/Df4/Txe5/Dxd4‡)
Anti-Hume-Thema.

Hüpfer
Zieht und schlägt auf das Feld direkt hinter einem → Bock beliebiger Farbe und Gangart.
- Grashüpfer (G): Hüpfer auf *Damen*-Linien. Symbol: eine um 180° gedrehte Dame (→ Grashüpfer).
- Turmhüpfer (TH): Hüpfer auf *Turm*-Linien.
- Läuferhüpfer (LH): Hüpfer auf *Läufer*-Linien.
- Springerhüpfer (SH): Hüpfer auf Springerlinien, steht also vor und nach dem Zug jeweils - in entgegengesetzter Richtung - einen Springerzug vom Bock entfernt.
- Rosenhüpfer (RH): Hüpfer auf *Rosen*-Linien.

Hybrid
→ Zwillinge, argentinische.

Hydrabauer
Wandelt sich in zwei gleichartige, gleichfarbige Steine gleichzeitig um, die sich anschliessend (wie im → Augsburger Schach) trennen (dann jedoch nicht wieder vereinigen) dürfen.

Hypervolages
→ Pièces Volages.

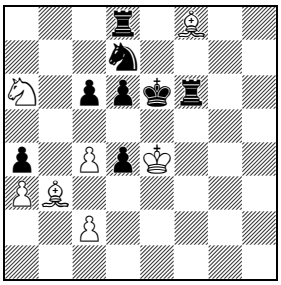
Hyperwesir
Springer mit drei möglichen Gangarten auf dem 8x8-Brett (nur für dieses definiert):
- a) 0:4-Sprung (ohne Einschränkung);
- b) 0:2-Sprung (nur innerhalb des Brettviertels, in dem er steht);
- c) 0:1-Sprung (nur innerhalb des 2x2-Gittermasche, in der er steht). Ein Hyperwesir hat also auf dem an-

sonsten leeren Brett von jedem Feld aus genau 6 Zugmöglichkeiten. Der Hyperwesir ist eine mögliche Form eines Augmented Wazir. Beliebige andere Kombinationen sind möglich, z.B. die 0.1-1:2-1:4-Form.

Hypnoseschach (= Metamorphose = Superpins)
Gefesselte Steine können nicht Schach bieten oder fesseln.

Hyvinkää-Thema
H#2: In jeder Lösung erfolgen alle Züge (schwarz und weiss) auf dasselbe Feld.
Kompositionsturnier an der FIDE-Tagung 1979 in Hyvinkää (Finnland). Den 1. Preis gewannen Henry [Hannes] Tanner (Finnland, *1955) und Kimmo Välkesalmi (Finnland, *1961) (**513**).

513 Henry Tanner und Kimmo Välkesalmi
Thematurnier WCCC Hyvinkää 7/1979, 1. Preis

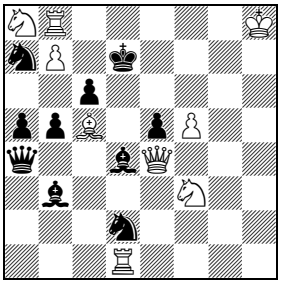


H‡2 Duplex
I) **1.d5+!** cxd5 2.cxd5+ Lxd5‡
II) **1.Sc5+!** dxc5 2.Lxc5 Sxc5‡
Hyvinkää-Thema.

I

Ianovcic-Thema
2#: Eine weisse Figur gerät durch den Schlüsselzug in Linienfesselung, wobei sich die fesselnde schwarze Figur in Halbfesselungsstellung befindet. Bei der thematischen Verteidigung lässt die zweite halbgefesselte schwarze Figur die erste gefesselt zurück, und verstellt gleichzeitig eine dritte schwarze Figur. Die weisse Themafigur kann daraufhin auf der Fesselungslinie ziehend mattsetzen.
Die liniengefesselte Figur kann auch ein Batteriehinterstein sein, der Mattzug erfolgt dann durch Abzug des Vordersteins.
Anatol [Felix] Ianovcic (Rumänien, 1897-1986) 1933 (**514**).

514 Anatol Felix Ianovcic
Arbejder Skak 1933



‡2
1.Dxe5 ! (2.Sb6‡)
1. - Sc4 2.Dg7‡
1. - Lxc5 2.De6‡
(1. - Sc8 2.bxc8D‡)
Ianovčic-Thema.

- Anti-Ianovcic-Thema
2#: Nach dem Schlüsselzug droht Weiss Matt unter Ausnutzung der Fesselung einer schwarzen Figur. Gegen diese Drohung verteidigt sich Schwarz durch indirekte Entfesselung der schwarzen Themafigur und gleichzeitige Linienöffnung.
Die Antiform krankt meist daran, dass nur Linienöffnung oder nur Entfesselung zur Abwehr der Drohung ausreichen würde.

Ibis
1:5-Springer.

Iceberg Chess
Verwandt dem → Augsburger Schach. Nur Offiziere dürfen sich vereinigen und trennen. Die Dame zählt als Einzelstein, also nicht als Zusammenballung von Turm und Läufer (die es auch geben kann). Bauern dürfen sich in alle Figuren umwandeln, die auf dem Brett stehen oder im Verlauf der Partie (entweder über Retro oder über den Lösungsverlauf nachzuweisen) auf dem Brett standen. Der Grundmechanismus ist, dass ein Offizier (ausser König) auch auf ein Feld ziehen darf, auf dem ein eigener Offizier (ausser König) steht; dadurch entsteht eine Zusammenballung, die die Kräfte beider Steine kombiniert. Auch Zusammenballungen dürfen sich mit anderen Steinen vereinigen. Zusammenballungen XY dürfen sich trennen, indem X das gemeinsame Feld verlässt und Y dort zurücklässt. Es dürfen sich auch zwei gleiche Steine vereinen.

Idealmatt
Modellmatt, bei dem alle auf dem Brett befindlichen weissen und schwarzen Steine am Matt mitwirken (auch Bauern und weisser König).

Ideal-Ruchlis
→ Ruchlis.

Ideenblend
→ cumul (des thèmes).

Igmann-Zwillingsbildung
→ Zwillinge.

Ikarus-Schach
Eine Figur, die zieht, verschwindet nicht sofort von ihrem ursprünglichen Standfeld, sondern erst nach einem bestimmten Zeitabschnitt, der in Zugpaaren gemessen wird (Es ist wohl so, dass die Figuren normal ziehen, aber für eine bestimmte Zeit eine Art → Geist hinterlassen, ihren Ikarus-Stein). Ein solcher Abschnitt kann sein: 0.5, 1, 1.5 ... Züge und wird unter dem Diagramm durch die Bedingung Ikarus-0.5, Ikarus-1 ... angegeben. Nach dieser bedingten Zeit verschwindet diese Ikarus-Figur automatisch vom ursprünglichen Feld. Die Ikarus-Figur kann - solange sie existiert - nicht ziehen, aber blocken, verstellen und Felder kontrollieren.

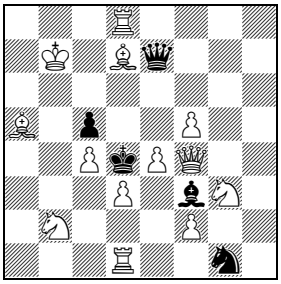
Illegal Cluster (IC)
Illegale Stellung, die bei Entfernen jedes beliebigen Steines (ausser den Königen) legal wird.

Illegale Stellung
Diagramm-Stellung, welche durch eine reguläre Partie nicht entstanden sein kann. Dabei spielt es wie in der Retroanalyse keine Rolle, ob diese Partiezüge sinnvoll im Sinne einer Partie sind.

Illegale Versetzung
Wie → versetze Steine, wobei aber keine legale Stellung zu entstehen braucht.

Il Problema-Thema
Nach dem Schlüsselzug sind zwei weisse Steine gefesselt, die in zwei Abspielen von Schwarz entfesselt werden. Dabei schlägt in einem Abspiel Schwarz mit Schachgebot und unter Selbstfesselung den durch die andere schwarze Figur gefesselten weissen Stein. Weiss setzt durch Verstellung der Schachlinie matt.
Der Name stammt von der italieischen Zeitschrift „Il Problema“, herausgegeben in Genua von 1931-1935.
Vermutlich Erster war Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1963) 1931 (**515**).

515 Arnoldo Ellerman
L'Echiquier 12/1931



‡2
1.f6! (2.Sf6‡)
1. - Lg4 2.e5‡
1. - Dxe4 2.Lc6‡
(1. - Dxd7+/Dh7/Lxe4+/De5/De6/Dxf6
2.Txd7/Dd6/dxe4/De3/Lxe6/Dxf6‡)
Il Problema-Thema.

Imitator (= I, Symbol: ●)
„Schatten“, Stein ohne Farbe, aber mit Masse, der kein eigenes Zug- und Schlagrecht besitzt, der aber bei jeder aktiven Bewegung eines ziehenden oder schlagenden Steines passiv mitzieht – und zwar gleichzeitig, parallel, in dieselbe Richtung, genauso lang. Dafür muss er freie Bahn haben, er kann nicht auf oder durch ein besetztes Feld oder gar über den Brettrand hinaus mitziehen. Ist dem Imitator die vollständige Imitation wegen Block, Sperrung oder Brettbegrenzung verwehrt, so ist der betreffende Zug unmöglich. Ein Schachgebot liegt nur vor, wenn der drohende Schlag des Königs imitierbar ist. Hat eine Partei keine imitatorischen Züge, steht sie matt oder patt. Bei mehreren Imitatoren müssen diese alle zugleich das Spielgeschehen imitieren.

- Einsamer Imitator (Lone Imitator)
= Lone Imitator: Imitator, der ein Unikat sein muss: Ausser ihm darf es keinen weiteren Imitator auf dem Brett geben; eine Bauernumwandlung in einen Lone Imitator ist nicht erlaubt.

- Imitator Zero
Beispiel eines pièce Imitator. Dies sind Figuren, die eine Farbe besitzen und entsprechend ihrer Gangart (hier: 0:0-Sprung des Zero) ziehen können. Zugleich haben sie aber alle Imitatoreigenschaften: sie ziehen also mit, wenn ein anderer Stein (egal welcher Farbe) zieht, sie dürfen nicht über den Brettrand hinausgeraten usw. Sie können daher wie der Imitator nicht geschlagen werden. Ein normaler Bauer darf in eine Imitatorfigur (nicht aber in einen Imitator-Bauern) umwandeln.

- Imitierende Figur
= Nachahmender Stein = Imitating Man. Imitiert die Länge und Richtung des zuletzt gezogenen gegnerischen Steines und erhält dann unmittelbar seine eigene Gang- und Wirkungsart wieder, die im nächsten Zug normal zum Tragen kommen kann. Steine der eigenen Partei werden nicht imitiert.

- Imitierender Joker
Dies ist nicht einfach ein Spezialfall von ‚imitierende Figur‘. Der Imitierende → Joker imitiert als Teil des Zuges den Zug jedes ziehenden Steines beliebiger Farbe und nimmt dann (noch immer als Teil des Zuges) Gangart und Wirkungskraft dieses Steines an, allerdings von der gegnerischen Farbe. Der imitierende Joker wechselt daher bei jedem Zug seine Farbe (ausser im → Serienzüger), er kann Schach bieten, aber niemals schlagen oder geschlagen werden.

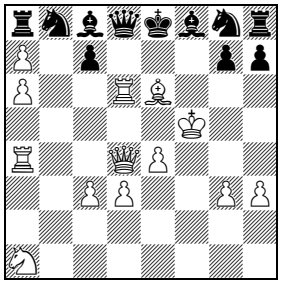
Immobiler Stein (Dummy)
→ Dummy/dummy pawn/Scheinbauer.

Immunschach
Steine, deren → circegemässes Ursprungsfeld besetzt ist, können nicht bedroht oder geschlagen werden.

Impala
Kombinationsfigur aus Springer und → Antilope.

Imposter Pawn (IP)
Retro/KBP: Betrügerischer Bauer (siehe → Impostor). Ein Bauer steht nicht auf seiner ursprünglichen Linie, und der Bauer jener Linie steht auch nicht mehr dieser Linie.
Ein Speziallfall von Betrügerbauern sind solche, die reziprok die Linien wechseln (Kreuzschläge).
Vermutlich war Nicolas Dupont (Frankreich, *1962) 2008 der Erste (**516**).

516 Nicolas Dupont
StrateGems 43 7/2008, Nr.P0229, 1. ehr. Erw.



KBP in 24,5
1.b4 e5 2.b5 e4 3.b6 e3 4.bxa7 b5 5.a4 b4 6.a5 b3 7.Ta4 b2 8.Sa3 b1S 9.a6 Sc3 10.dxc3 exf2+ 11.Kd2 f5 12.e4 f4 13.Lc4 f3 14.Ke3 f1S+ 15.Kf4 Sg3 16.hxg3 d5 17.Th6 d4 18.Td6 d3 19.Le6 d2 20.Kf5 dxc1S 21.Dd4 Sd3 22.cxd3 f2 23.Sc2 fxg1S 24.Sa1 Sh3 25.gxh3
Imposter Pawn(s).

Impostor
Retro/KBP: Betrügerischer Stein. Stein der den Eindruck erweckt, als wäre er ein anderer Stein der Partie-Anfangsstellung (PAS). - Siehe z.B. → Imposter Pawn. Beispiele gibt es für Springer (siehe → *exakte* Beweispartie von Géza Schweig), bei anderen Figuren insbesondere auch → Platzwechsel. – Siehe auch unten (→ Impostor Familie).

- Imposter-Familie
Laut „Future Proof Games“ „Die Schwalbe“ 250A vom August 2011 gehören dazu:
- Anti-Ponkin-Thema (AP)
- Imposter Pawn (IP)
- Meta-Pronkin (MP)
- Meta-Sibling (MS)
- Pronkin-Thema (PR)
- Sibling (SI)

Impotentes Paar
Studie/Partie: Das Paar → Randbauer und → falscher Läufer im Endspiel. Es ist impotent, weil es den Sieg nicht erzwingen kann, wenn der gegnerische König das Umwandlungsfeld des Bauern beherrscht.

Incapacitants
Gegnerische Steine, die einander nicht angreifen und nur um ein Feld (egal, ob besetzt oder unbesetzt) voneinander entfernt stehen, lähmen einander.

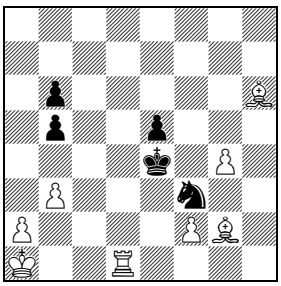
Inclusiv x
Zeigt an, dass eine Bedingung unüblicherweise auch für Steine der Art x gilt.

Inkognito-König
Ein König, der ziehen muss, wenn er im Schach steht; als Teil dieses Zuges verliert er seine königliche Eigenschaft und nimmt die Gangart des zuvor Schach bietenden Steines an.

Indianer(-Thema)
→ Amerikanischer Inder.

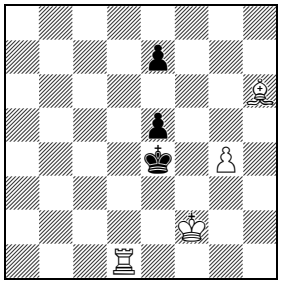
Inder
Allgemein gefasst ist die Definition im FIDE-Album 1998-2000: „Ein Langschrittler überschreitet ein kritisches Feld, auf das im nächsten Zug ein anderer Stein anderer Art zieht und den ersten Stein verstellt. Diese Verstellung wird später genutzt."
Sidler: „Direkte weisse Schnittpunkt-Kombination: kritisches Ziehen einer Linienfigur über einen Schnittpunkt, um ihn für eine → Anderssen-Verstellung (Kommentar: man beachte die dort erwähnte *pattverhütende Wirkung*) brauchbar zu machen."
Im Gegensatz zum Schein-Inder erfolgt hier der Kritikus freiwillig, d.h. die Verstellung ist Absicht.
Im „Thema-Boek" heisst es kurz: „Durch einen Orthokritikus eingeleitete Anderssen-Verstellung".
Obwohl diese Idee logisch schwer zu erfassen ist, hat sie die logische Schule massgebend geprägt. Hieraus sind dann bald die verschiedenen Schnittpunkt-Themen entstanden, und die → logische Schule war geboren. Das mag v.a. daran liegen, dass Schnittpunkte scharfes Denken erforderlich machen.
(Siehe auch den tabellarischen Vergleich unter → Jespersen-Cheney-Loyd.)
Kohtz und Kockelkorn vermuteten als Autor Henry [Augustus] Loveday (Grossbritannien, 1815-1848), das im „Chess Player's Chronicle", Februar 1845 von Howard Staunton veröffentlicht wurde (**517**).

517 Henry A. Loveday
The Chess Player's Chronicle 2/1845, Vol. VI, S.54



‡4
Das Problem ist technisch nebenlösig und dualistisch, aber nicht thematisch: es löst auch 1.beliebig b4 2.Lc1 usw., oder 1.Lc1 b4 2.beliebig 3.Td2.
1.Lc1! b4 2.Td2! b5 3.K~,Lh1 Kf4 4.Td4‡
Inder. - HAL publizierte im gleichen Jahr dieselbe Stellung ohne ♟b6: ‡3. 1.Lc1! b4 2.Td2 Kf4 3.Td4‡.
Dieser erhielt die Aufgabe von einem gewissen „Shagird" im August 1844. Nachgedruckt wird die Idee meist in der Fassung von Berger, die aber eigentlich vorweggenommen ist durch Heinrich [Ferdinand Ludwig] Meyer (Deutschland, 1839-1928) von 1903 (**518**).

518 Heinrich F.L. Meyer
The Boy's Own Paper 1903



‡3
1.Lc1! e6 2.Td2! Kf4 3.Td4‡
Meist wird die Fassung von Johann Berger mit ♖d8 zitiert, die eigentlich 28 Jahre später publiziert wurde.
Inder, schlanke Form.

Seine vierzügige Fassung nutzt ein drohendes Patt und enthielt einen unnötigen, die Lösung verlängernden Zug. Die Lösung war dadurch uneindeutig und dualistisch. Ebenfalls unnötig für die Korrektheit ist dort der gefesselte schwarze Springer. Wieso ihn der Autor aufgestellt hat ist schon des Öfteren diskutiert worden. Möglicherweisse sollte dieser das Doppelschach-Matt zusätzlich verschleiern, da er sowohl das Turm- als auch das Läuferschach attackiert.
Das Problem war 1903 Anlass für eine bahnbrechende Arbeit, nämlich das Buch „Das Indische Problem" von Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914).
Sie untersuchten den Inder in verschiedensten Richtungen und konstruierten viele eigene Aufgaben. Dabei sprachen sie erstmals vom „Durchschnittspunkt" (= Schnittpunkt). Dieses theoretische Werk gab den Anstoss für die → Neudeutsche Schule.
Zum Nachweis der → Zweckreinheit dient das kaum geläufige → *Neutrales* Probespiel.
Einige (mehr oder weniger offizielle) Formen werden hier einzeln aufgelistet.
Prinzipiell sind die einzelnen Formen auch auf → Herlin und → Cheney-Loyd übertragbar:

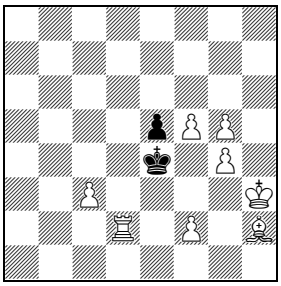
- Abfang- oder Schlag-Inder
Im Unterschied zum gewöhnlichen Inder wird auf dem Sperrfeld ein gegnerischer Stein *geschlagen*.

- Amerikanischer Inder
Kein eigentlicher Inder! Siehe daselbst.

- Annihilations-Inder
Antiindisches Manöver: Das Wirkungsfeld eines Inders muss vom Batteriestein zuerst geräumt werden.
Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 1992 (**519**).
Darin enthalten ist somit das → (Peter) Kniest-Thema.

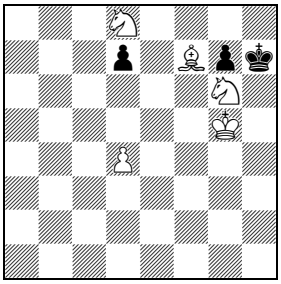
- Bauernstopp-Inder
Entgegen dem *zwecktrübenden* Stoppen eines Bauern durch den kritischen Stein wird hier mittels neutralen Probespiels Zweckreinheit erfordert.
Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 1990 (**520**).

519 Martin Hoffmann
Freie Presse 11.9.1992, Nr.3339



‡4
1.Kg3? patt!
1.Lxe5! Kf3! 2.Lh2! Ke4 3.Kg3 Ke5 4.Kf3‡
(1. - Kxe5 2.Kg3 Ke4 3.Td4+ Ke5 4.f4‡)
Annihilations-Inder.

520 Martin Hoffmann
idee & form April 26 1990, S.669



‡3
1.Kh5? d6 2.Se6 Kg8 3.Sef8‡; 1. - d5! 2.Se6? patt!
1.Ld5! d6 2.Se6 Kg8 3.Sef8‡
Bauernstopp-Inder.

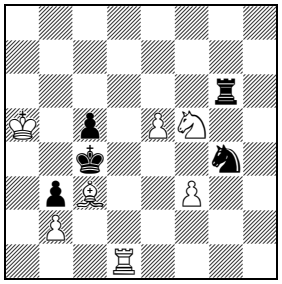
- Damen-Inder
Der Batteriestein in einem Inder besteht aus einer Dame.
Johannes Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kokelkorn (Deutschland, 1843-1914) 1903 in mehreren Darstellungen in ihrem Buch „Das Indische Problem“.

- Doppel-Inder
Inder, in welchem nach einer ersten Systematisierung durch Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968) 1925/26 in der „Österreichischen Schachrundschau“ eine Verdoppelung der indischen Idee vorliegt. Die Einteilung erfolgt dabei in zwei Kategorien, nämlich entweder durch die ‚Verdoppelung‘ der
- *Sperrzüge* (Doppelinder Typ A), oder der
- *kritischen Züge* (Doppelinder Typ B).

Also im Detail:
- Typ A) muss (mindestens) zweimal die Linie des vorangehenden *einen* Kritikus indisch verstellt werden, entweder
  - a) nacheinander (konsekutiv), oder
  - b) in parallelen Varianten (simultan), bzw.
- Typ B) zwei kritische Züge erfolgen, wobei
  - a) enteder die kritischen Züge unmittelbar nacheinander erfolgen, oder
  - b) durch einen Sperrzug unterbrochen werden, oder
  - c) die kritischen Züge in parallelen Varianten erfolgen.

- Droh-Inder
Seine vierzügige Fassung nutzt ein drohendes Patt und enthielt einen unnötigen, die Lösung verlängernden Zug. Die Lösung war dadurch uneindeutig und dualistisch. Ebenfalls unnötig für die Korrektheit ist dort der gefesselte schwarze Springer. Wieso ihn der Autor aufgestellt hat ist schon des Öfteren diskutiert worden. Möglicherweisse sollte dieser das Doppelschach-Matt zusätzlich verschleiern, da er sowohl das Turm- als auch das Läuferschach attackiert.
Weiss droht, gegen eine schwarze Pattdrohung (→ Balken-Thema), mit einem Inder zu kontern. Deshalb auch *Vorplan*-Inder. Breuer (→) nannte die Darstellung von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) von 1940 auch (wenig gebräuchlich) Beschäftigungs-Inder (**521**).

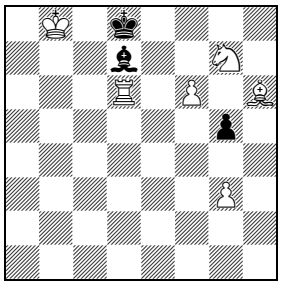
521 Theodor Siers
Die Schwalbe 11/1940, Nr.6233, 1. Preis



‡5
1.fxg4? Ta6+! 2.Kxa6 patt
1.Le1! T~ 2.Td2 T~ 3.fxg4 Ta6+ 4.Kxa6 Kb4 5.Td4‡
Droh-Inder. – Laut → Breuer ein Droh-, Vorplan oder Beschäftigungs-Inder, auch → Balken-Thema!

- Entfesselungs-Inder
Im Unterschied zum gewöhnlichen Inder wird nicht der schwarze König mithilfe der Pattaufhebung auf ein für ihn tödliches Fluchtfeld gelassen, sondern eine gefesselte Figur zum gleichen Zweck entfesselt.
Bereits ein Jahr nach der Erstdarstellung publizierte Henry [Augustus] Loveday (Grossbritannien, 1815-1848) den ersten Entfesselungs-Inder (**522**).

522 Henry A. Loveday
The Chess Player’s Chronicle 1846, Vol. VII, S.261 *



‡3
1.Td1! g4 2.Ld2! L~ 3.La5‡
Entfesselungs-Inder. - * Nr.282.

- gemischtfarbiger Inder
Inder mit gefesseltem schwarzem statt weissem Sperrstein. Das Matt erfolgt somit nicht durch Abzugschach, sondern Schlagen dieses Sperrsteins.

- Hilfsmatt-Inder
Der weisse Läufer macht den kritischen Zug, der weisse König verstellt den Läufer und verlässt den Schnittpunkt wieder.

- Logischer Inder
Da eigentlich jeder Inder logisch ist, meint man damit einen Inder, in welchem die Logik speziell betont wird, was sich durch die strategischen Elemente Vorplan (*Vorplan*-Inder), Drohung (→ *Droh*-Inder; siehe dortiges Beispiel) und Auswahl bemerkbar macht.
Erste Beispiele tauchten kurz nach dem Erscheinen des Buchs „Das Indische Problem“ von Kohtz und

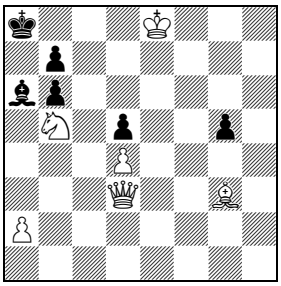
Kockelkorn (Daten weiter oben) 1903 auf. - Siehe z.B. → *Droh*-Inder.

- Meta-Inder

Inder durch „Dazwischen ziehen“ des Sperrsteins innerhalb der indischen Wirkungslinie statt Kritikus des Batteriesteins.

Möglicherweise Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) 1938 (**523**).

523 Karl Fabel
Die Schwalbe 123 3/1938, S.256, Nr.12



‡3
1.a4! g4(Lxb5) 2.Da3!(axb5) Lxb5(g4) 3.axb5(Da3)‡
Meta-(Abfang- und Entfesselungs-)Inder.

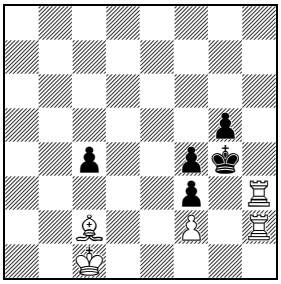
- Opfer-Inder

≥4#: Inder mit zusätzlichem Opfer einer weissen Figur auf dem Fluchtfeld des schwarzen Königs.

1924 erschein ein Artikel von Anton [A.C.] Trilling (Deutschland, 1892-1947) mit einer Systematik in der Schwalbe über dieses Thema.

Die da erwähnte Erstdarstellung von Johannes Hinsken (1895-1928) von 1922 ist allerdings inkorrekt, wie sämtliche anderen aufgeführten Beispiele. Dafür war Hans Johner (Schweiz, 1889-1975) mit seiner (korrekten) Darstellung von 1907 einiges früher (**524**).

524 Hans Johner
Schweizerische Schachzeitung 6/1907, Nr.811



‡4
1.Th8! c3 2.Lh7 c2 3.Th5 Kxh5 4.Lf5‡
Opfer-Inder.

- parakritischer Inder

Schein-Inder (siehe weiter unten), in welchem die parakritisch ziehende Figur auf den gegnerischen König zielt.

Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951, 1907; siehe Beispiel unter → Abdrängung).

- Peri-Inder

→ Herlin.

- Pseudo-Inder (-Herlin)

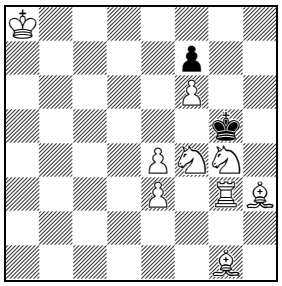
→ *Schein*_Inder.

- Schach-Inder

Der Kritikus in einem Schach-Inder erfolgt durch gleichzeitiges indirektes Schachgebot des Batteriesteins.

E.S. Brewster (USA, Daten?) 1856 (**525**). Im Falle eines T/L- oder L/T-Schach-Inders ist auch das → Zabunov-Thema enthalten (siehe dortiges Beispiel).

525 E.S. Brewster
The New York Clipper 18.10.1856, Nr.26



‡4
1.Lf2! Kh4 2.Tg1+! Kg5 3.Lg2 Kxg4 4.Lh1‡
Schach-Inder.

Im Falle eines T/L- oder L/T-Schach-Inders ist auch das → Zabunov-Thema enthalten.

- Schein- oder Pseudo-Inder (-Herlin)

Manöver, das dem gewöhnlichen Inder (in der enger gefassten Definition) gleicht, aber der Kritikus erfolgt unfreiwillig, will heissen: die Verstellung ist nicht Absicht bzw. Teil des Plans. Es gibt zwei Möglichkeiten.

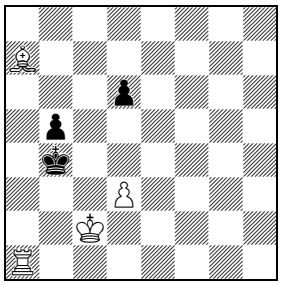
- 1.) *mit* Kritikus: die Patt-Idee fehlt (siehe z.B. → parakritischer Inder weiter oben), oder
- 2.) *ohne* Kritikus: im *Wechselturm*-Inder ist die pattverhütende Idee wie beim gewöhnlichen Inder die Absicht, aber es erfolgt kein Kritikus, sondern lediglich ein Funktionswechsel der Türme. - Vgl. → Wechseltürme.

- Schleusen-Inder

Inder, bei welchem der Sperrstein dem Batteriestein Platz macht und dann zurückkehrt. (Analog zur sog. Mausefalle). – Siehe auch → Klasinc-Thema.

S.A. Jazkewitsch (Russland, 1800-??) 1861 (**526**).

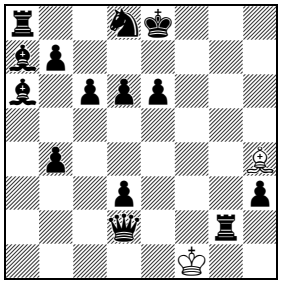
526 S. Jazkewitsch
Schachmatny Listok 5/1861, Nr.84



‡4
1.Ld4? d5 2.Ta8?? 1.Lb6 d5 2.Ta6 d4 3.?
1.Lb6! d5 2.Ta8 d4 3.La7 Ka~ 4.Lc5‡
Schleusen-Inder.

- Schwebender Inder

527 Silvio Baier und Mirko Degenkolbe
Olypiade Dresden 2008, 1. Preis (Hilfsmatt)



H‡6,5
1. - Lxd8 2.Dh6 (1. - D~?) Lh4 3.Tg5 Ke1 4.0-0-0 (4.Kd7?) Kd2 5.Tb5+ Kxd3 6.Kc7 Kc4 7.Kb6 Lxd8‡
Schwebender Inder.

H#: Inder, in welchem der schwarze König das Wirkungsfeld nicht betritt, sondern gleichermassen mithilfe der Rochade darüber hinweg schwebt. Das Wirkungsfeld muss nicht zwangsläufig auch das Mattfeld sein.
Eine der ersten Darstellungen stammt von Silvio Baier (Deutschland, *1978) und Mirko Degenkolbe (Deutschland, *1964) von 2008 (**527**).

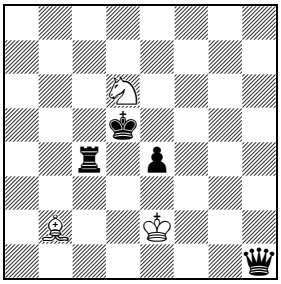
- Stufen-Inder

In einem Inder erfolgt der Kritikus nicht in einem einzigen Schritt, sondern in mindestens zwei Schritten.

- Substitutions-Inder

H#: Von Rolf Wiehagen (Deutschland, *1947) 2007 eingeführter Begriff (siehe „Der vierte Stein“ in der „Schwalbe“ 224, S.106ff. vom April 2007).
Aus dem Gebiet des Hilfsmatts aufgekommener Begriff anfangs 2. Jahrtausend: „Wie unter Inder, aber nach Nutzung der Verstellung durch den König betritt ein weiterer Stein die Linie. Dadurch kann der erste Verstellstein abziehen, die Verstellungsnutzung durch den König kann fortdauern (diese Auswechselung wird in diesem Artikel als normale, herkömmliche oder übliche Substitution bezeichnet). Im späteren Verlauf zieht dann der neue Verstellstein linienöffnend ab.“
Soweit Eckart Kummer (Deutschland, *1969), der die Thematik im Artikel „Hilfsmatterei (4)“, in der „Schwalbe“ 253 vom Februar 2012, S.399 weiter verfolgt hat.
Dort wird eine Miniaturdarstellung von Elof Wikström (Schweden, 1902-1991) von 1964 gezeigt (**528**).

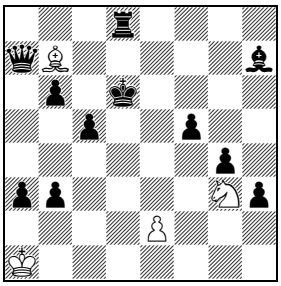
528 Elof Wikström
Tidskrift för Schack 9 11/1964, Nr.11844



H‡4
1.Da1 Lh8 2.De5 Se8 3.Kd4 Sg7 4.Dd5 Se6‡
Ur-Substitutions-Inder.

Ausserdem wird eine Doppelsetzung von Rolf Wiehagen (Deutschland, *1947) von 2011 erwähnt (**529**), was ausserordentich schwer darzustellen ist.

529 Rolf Wiehagen
Die Schwalbe 249, Juni 2011, Nr.14871
Eckart Kummer gewidmet
2. ehrende Erwähnung



H‡ 4,5
1. - Lh1! 2.Dc7 e4 3.Kc6 e5+ 4.Td5 Se4 5.Td7 Sd6‡
Doppelter Substitutions-Inder.

Er schlägt eine Einteilung in verschiedene Typen vor:

- laute Substitution

Die Reihenfolge der Züge der Sperrsteine bestimmt, ob die Substitution laut oder still ist.
- 1. Verlassen der Linie durch den Sperrstein (mit Schachgebot: = laut).
- 2. Erneutes Betreten der Linie durch einen anderen Sperrstein.

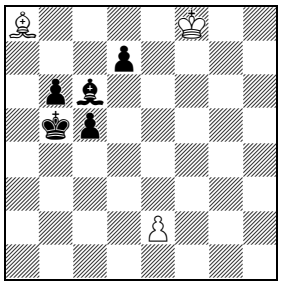
- normale (stille) Substitution

- 1. Betreten der Linie durch den Sperrstein.
- 2. Verlassen der Linie durch den anderen Sperrstein.

- schnelle Substitution

Gleichzeitiges Betreten und Verlassen der Linie in einem Einzelzug (En-Passant-Schlag).
Von Thomas Minx (Deutschland, *1955) im Jahr 1998 gezeigt (**530**). - Diese Substitution ist auch laut.

530 Thomas Minx
Die Schwalbe 171, 6/1998, Förderturnier 3. Preis

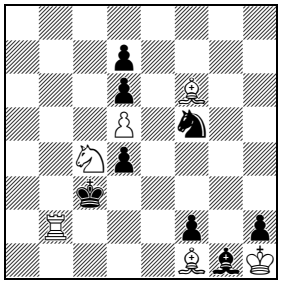


H‡5
1.Lg2 Lf3 2.Lf1 e4 3.Kc6 Ke7 4.Lb5 e5+ 5.d5 exd6 e.p.‡
Schnelle Substitution.

- Tempo-Inder

Inder im → White-to-Play. - Vgl. → *Zugwechsel*-Inder.
Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) 1927, siehe unter → Pauly-Thema bzw. Perpetuum Mobile! Pauly soll 20 Jahre an dieser (Miniatur-) Stellung gearbeitet haben! (Die Stellung beruht auf einem 4‡ von Loyd von 1857).
Auch 1927 stammt (**531**) von Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972.

531 Ado Kraemer
Chemnitzer Tageblatt 31.7.1927, Nr.666v



‡3
Satz: 1. - S~/Sg3+ 2.Lxd4/T(x)g3‡
1.Lh8! Sg7 2.Txg7 d3 3.Tg4‡
Tempo-Inder.

- Varianten-Inder

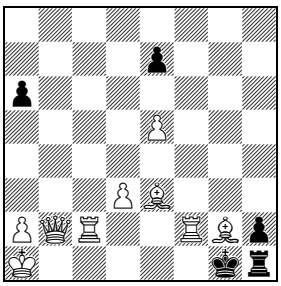
Kein wirklich eigenständiger Typ: Inder mit Varianten. Nicht klar ist deshalb auch, ob die Varianten indischen Charakter haben müssen. Dann würde es sich allerdings um einen Doppel-Inder handeln.

- Verzahnungs-Inder

Eine Wortschöpfung des Hilfsmatt-Spezialisten Rolf Wiehagen (Deutschland, *1947) für die Kombination zweier Inder, indem der Verstellzug des einen Inders gleichzeitig ein Kritikus des zweiten darstellt. - Siehe → Verzahnung.

Die ursprüngliche Idee dieser Form von konsekutiver „Ausschaltung der Wirkungskraft“ stammt wohl von einem Selbstmatt von Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) von 1921 in 4-fach-Setzung (**532**), 1928 mit demselben Schema von Kurt Laue (Deutschland, 1887-1953) in 5-fach-Setzung (**533**), beide noch nebenlösig.
Sie zeigen allerdings einen Verzahnungs-*Cheney-Loyd*! Sie sollen zur Illustration dienen:

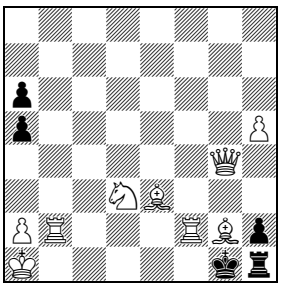
532 Wolfgang Pauly
Schweizerische Schachzeitung 1/1921, Nr.3363
Karl Flatt gewidmet (V.*: Martin Hoffmann)



S‡5
1.Db8! a5 2.Lb7 a4 3.Tc6 a3 4.Lc5 e6 5.d4 Kxf2‡
Ur-Verzahnungs-Inder, 4-fach-Setzung.

* ♙d2→d3 gegen die NL 1.Ld4 (C+).

533 Kurt Laue
National Chess Federation of the USA 1928
2. Preis (V.*: Martin Hoffmann)

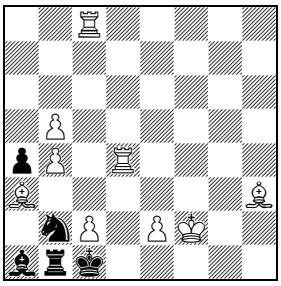


S‡5
1.Dc8! a4 2.La8! a3 3.Tb7! a5 4.Lb6! a4 5.Sc5! Kxf2‡
Ur-Verzahnungs-Inder, 5-fach-Setzung.

* + ♙h5 gegen die NL 1.Dh5 (C+).

- Vorplan-Inder
Siehe unter → *Droh*-Inder.
- Wechselturm-Inder

534 Stefan Schneider
Schach 12/1953, Nr.1705 (V.*), 3.Preis

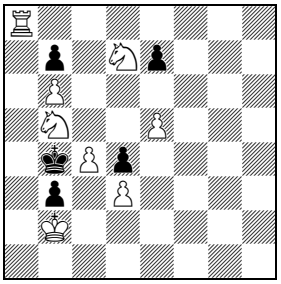


‡8
1.Tdc4! Kd~ 2.Td8+ Kc1 3.Ld7 Kd~ 4.Le6+ 5.Tdc8 Kd~ 6.Td4+ Kc1 7.Lb3 axb3 8.cxb3‡
Wechselturm-Inder. - Die Wechseltürme *wirken* hier nur wie ein Kritikus!

* + ♙b4 wegen Dual 3.Tb4 (V.: Arno Tüngler)

Schein-Inder (siehe weiter oben), da bei einfachen → Wechseltürmen kein Kritikus erfolgt, sondern durch den Funktionswechsel das drohende Patt mittels Verstellung des einen Turms aufgehoben werden kann.
Vermutlich eine Entdeckung von Stefan Schneider (Österreich, 1908-1980) aus dem Jahr 1953 (**534**).
- Zugwechsel-Inder
Im Satz steht schon eine Möglichkeit bereit, durch ein Anderssenmatt mattzusetzen. Der Batteriestein zieht antikritisch, was sich gleichzeitig als kritisch erweist, und nun ein neues Anderssenmatt mit neuem Sperrfeld ermöglicht.
Wahrscheinlich auf Otto [Georg Edgar] Dehler (Deutschland, 1887-1948) von 1928 zurückgehender Begriff. Seine mutmassliche Erstdarstellung stammt von 1912 (**535**). - Vgl. auch → *Tempo*-Inder.

535 Otto Dehler
Akademisches Monatsheft für Schach 1912



‡3 *
Satz: 1. - e6 2.Sa7! Ka~ 3.Sc6‡
1.Ta1! e6 2.Sa3! Ka~ 3.Sc2‡
Zugwechsel-Inder, mit gleichem Hinterstein.
* Ist auch ein → Perpetuum Mobile.

Indirekte Fesselung
Wegzug einer halbgefesselten Figur aus der Fesselungslinie.

Indirektes Manöver
Lenkung eines gegnerischen Steines.

indisch
Bezeichnung, die spezifisch einen → Inder meint, aber auch generell ein kritisches Manöver mit nützlicher Selbstverstellung meinen kann.

Induction Chess
→ Eureka.

Informalturnier
Kompositionsturnier in einer Zeitschrift innerhalb einer bestimmten Periode (z.B. 1 Jahr) mit freiem Thema. - Die andere Ausrichtung nennt man → Formalturnier.

Ingulsker Schach
= Verteidigte Könige. Für die Könige gilt → Patrouilleschach: Sie haben keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und → Beobachtungskraft), solange sie nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet werden.

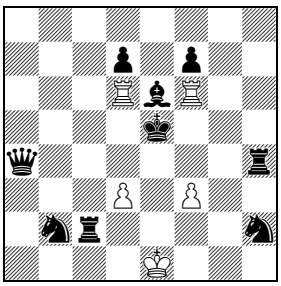
Initiative, schwarze
‚Freiwilliges‘ schwarzes Manöver wie z.B. die → Kombination Kling, in Abgrenzung zum ‚unfreiwilligen‘ → Seeberger.
Siehe auch → Verteidigungsprobleme.

Inkognito-König
Ein König, der ziehen muss, wenn er im Schach steht; als Teil dieses Zuges verliert er seine königliche Eigenschaft und nimmt die Gangart des zuvor Schach bietenden Steines an.

Inkorrekt
Unlösbare oder nebenlösige Aufgabe.

Insel-Thema
H#: Ein Feld wird von beiden Enden einer Linie, auf der es liegt, kontrolliert. Im Verlauf der Lösung wird durch Verstellung auf beiden Seiten der Zugriff auf dieses Feld unterbrochen, was genutzt werden kann.
Das Inselthema wurde vor allem in den 1970er Jahren von den ungarischen Komponisten György Páros (1910-1975), Arpád Molnár (1936-2012) und László Apró (1907-2000) umfangreich bearbeitet.
Unter dem Begriff → Island-Thema (bzw. *Iceland theme*) zeigt V/V ein Beispiel, das eigentlich das Insel-Thema darstellt, aber es zeigt eigentlich das Thema bereits 1949 von György Páros (Ungarn, 1910-1975) komponiert, also eigentlich 20 Jahre früher (**536**).

536 György Páros
Die Schwalbe 11-12/1949, Nr.II, S.443
„Carte de voeux" Thematurnier
Alain C. White gewidmet



H‡2 2.1;1.1
I) **1.Sg4!** Kf1 2.Lc4 f4‡
II) **1.Sc4!** Kd1 2.Lg4 d4‡
Ur-Insel-Thema.

Inspektor
= Sergeant = Vogt: Bauernart im → Wolf-Schach. Er zieht und schlägt vorwärts ein Feld orthogonal oder diagonal und kann bei seinem ersten Zug (wie der Bauer) orthogonal einen Doppelschritt ausführen (ohne zu schlagen). Er kann nicht en passant schlagen, aber von einem gegnerischen Bauern en passant geschlagen werden. Auf der letzten Reihe muss er sich umwandeln.

Integrales Billardbrett
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, darf und muss als Teil des Zuges sofort einen weiteren Zug ausführen.

Interchange (IN)
Retro/KBP: Zwei (oder mehr) Steine, original oder umgewandelt, tauschen (zyklisch) ihre Plätze.

Inter-Chessic Missile
Springer, der von einem Eckfeld aus startet und eine Zugserie macht, wobei er kein Feld zweimal betritt, und der explodiert, wenn er keinen Zug mehr hat. Dabei „verwüstet" er das Schlussfeld und alles, was darauf steht.

Integrales Billardbrett
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, darf und muss als Teil des Zuges sofort einen weiteren Zug ausführen.

Interposition
Englischer Ausdruck etwa für „Dazwischenstellen" oder „Einschalten". Gemeint ist eine *gemischtfarbige* Verstellung.
Man kann drei Typen von Verstellungen ausmachen:
- 1.) Verstellung zwischen dem Drohstein und dem Mattfeld
- 2.) unterbrechen einer gegnerischen Fessellinie
- 3.) unterbrechen einer Wirkungsinie.

Vgl. dazu → Vektorunterbrechung.

Interruptor
Zieht wie normaler Stein (jeder Stein kann die Interruptoren-Eigenschaft erhalten), hat aber zusätzlich die Möglichkeit, ein Schachgebot an den eigenen König zu unterbinden, indem er von einem beliebigen Feld aus zwischen König und Schach bietenden Stein springt. Bauern-Interruptoren, die auf die eigene Grundreihe springen, bleiben so lange „eingefroren", bis sie in ein neues Schach springen können. Bauern-Interruptoren, die auf ihre Umwandlungsreihe springen, wandeln sich um. Schach bietende Figuren können nur „normal", nicht durch „Interruption" geschlagen werden.

Inverse Ultima Chess
Schachvarient des → Ultima Chess.

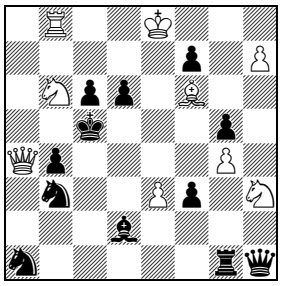
Inverted Pawn
Bauer, der diagonal vorwärts zieht und nach links, rechts oder geradeaus vorwärts schlägt.

Invisibles
→ unsichtbare Steine.

Isardam
Züge, die eine → Madrasi-Paralysierung verursachen würden, sind nicht erlaubt. Ein König steht daher nicht im Schach, wenn durch den virtuellen Schlag des Königs eine Madrasi-Paralyse entstünde.

Ischewsk-Thema
= Agapov-Bacharev-Thema. 3#: Auf dieselben Probespiele an unterschiedlichen Stellen der Lösung folgen Wechsel der Widerlegungen. Diese Probespiele erscheinen in den Varianten der Lösung wieder.
Das Dreizüger-Thema wurde 1996 von Igor Agapov (Russland) vorgeschlagen. Alexander [Viktorowitsch] Bacharev (*1956) hat sich 1996 zusammen mit Agapov dem Thema in einer Aufgabe gewidmet. - Ischewsk ist Hauptstadt der russischen Republik Udmurtien und Wohnort von Agapov und Bacharev.

537 Valerij Schawyrin
Schachmatnaja Komposizija 51 2003, S.45
Thema-Turnier 2002-03, Preis

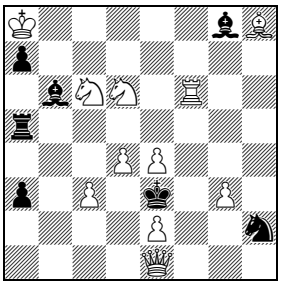


‡3
1.Sf2 **A**? (2.Sd3/Se4‡) Dxh7 2.Kd7 **B**? Df5+!
1.Kd7 **B**? (2.Dxc6‡) f2 2.Sxf2 **A**? Dd5!
1.e4! (2.Sd7+ Kc4 3.Da6‡; 2.Sf2 **A**? d5 **a**! bzw. 2.Kd7 **B**? Sd4 **b**!)
1. - d5 **a** 2.Kd7 **B**! (3.Dxc6‡) Sd4 **b** 3.Le7‡
1. - Sd4 **B** 2.Sf2 **A**! (3.Sd3‡) d5 **a** 3.Le7‡
Ischewsk-Thema „in klarer Form" (PR Igor Agapov).

2002 wurde in der russischen Zeitschrift „Schachmatnja Komposizija" Nr.40 ein Thematurnier durchgeführt. Den einzigen Preis gewann Valerij [Mihailowitsch]

Schawyrin (Russland, *1961). Preisrichter Agapov lobte den klaren Ausdruck des Themas (**537**).
Als frühestes Beispiel wird in der „yacpdb“ eine Aufgabe von Igor [Alexejewitsch] Agapov (Russland, *1963) und Jurij [Grigorjewitsch] Gorbatenko (Russland, *1946) von 1991 angegeben (**538**).

538 Jurij Gorbatenko und Igor Agapov
„64“ Schachmatnoe obosrenje 19 1991, Nr.74, TT 1. Pr.



‡3
1.Lg7 **A**? (2.Lh6+ Tg5 3.Lxg5‡) Th5!
1.Sb4 **B**? (2.Sc2‡) Lb3!
1.d5?!? (2.Lg7 **A**/Sb4 **B**? Txd5 **a**/Lxd5+ **b**!)
1.d5! (2.Tf4! Txd5 **a**/Lxd5 **b** 3.Sc4/ Sf5‡)
1. - Txd5 **a** 2.Sc4+! Kxe4 3.Tf4‡
1. - Lxd5 **b** 2.Sf5+ Kxe4 3.Db1‡
1. - Ta4 2.Lg7 **A** ~ 3.Lh6‡
1. - Lh7 2.Sb4 **B** (3.Sc2‡) Txd5 3.Sxd5‡
Ischewsk-Thema, mit Marker-Nowotny.

Islandschach
Ein Stein, der einen anderen Stein derselben Farbe deckt, darf nicht geschlagen werden.

Island-Thema
H#: Eine Verwechslung mit dem → Insel-Thema: das englische „Island“ heisst auf Deutsch „Insel“, während das deutsche „Island“ auf Englisch „Iceland“ heisst).

Isolani
Studie/Partie: (Isolierter) Bauer, auf dessen Nachbarlinien sich keine Kollegen befinden, die ihn decken könnten.

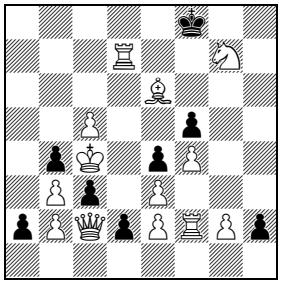
Issaev
Kombination I. → *weisse* Linienkombinationen.

Italienische Schulen
Studien. Die frühen italienischen Endspielstudien-Schulen waren die sog. Salvioschule (beeinflusst von Ponziani) im späten 16. und frühen 17. Jh., und die „Neue Italienische Schule“ im späten 18. Jh., repräsentiert durch die Modenesen Giam-battista Lolli (1698-1769), Domenico Ercole del Rio (1723-1802), Domenico Lorenzo Ponziani (1719-1796) und Carlo Francesco Cozio (1717-1780). (Nach V/V).

Iwanovo-Thema
Eine weisse Figur zieht zu ihrem Partieausgangsfeld, von wo aus sie mattsetzt.
Dürfte auf die russische Stadt Ivanovo zurückgehen. Die Namensgebung stammt von Wadim [Konstantinowitsch] Vinokurov (Russland, 1953-2018), Preisrichter des 3-zügers von Boško Milošeski (Mazedonien, *1945) von 2013 (**539**).

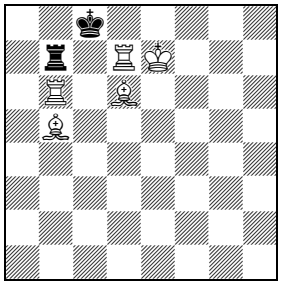
Iwanov-Paradox I
2#: „Elimination mate“ (Robert A. Lincoln [USA, 1937-2017] „There is no paradox as such“).
Schwarz kann eine Drohung durch den beliebigen Zug einer Figur parieren, aber Weiss erhält dadurch mehrere (mindestens drei) Mattmöglichkeiten. Nach fortgesetzter Verteidigung der Figur werden diese Matts differenziert.
Dem Namen nach auf Valerij [Alexejewitsch] Iwanov (Russland, *1953) zurückgehend. Das Thema aber wurde propagiert vom Miniaturenspezialisten Robert A. Lincoln, vermutlich 2012 (**540**).

539 Boško Milošeski
Vadim Vinokurov-60 Jubiläumsturnier 2013, 3. Lob
161 10/2013, Nr.3, S.8.



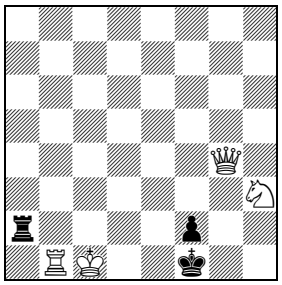
‡3
1.Dd1? c2!
1.Tf1! (Zzw.)
1. - d1D 2.Dxd1 ~ 3.Dd6‡
1. - a1D 2.Txa1 ~ 3.Ta8‡
1. - h1D 2.Txh1 ~3.Th8‡
Iwanovo-Thema.

540 Robert Lincoln
ChessStar Dezember 2012, Nr.452



‡2
1.Lc6! (2.Lxb7‡) Txb6/Ta7/Tc7 2.Td8/Tb8/Txc7‡
1. - Tb8 2.Td8/Txb8/Tc7‡ (1. - Txd7+ 2.Lxd7‡)
Erstes Iwanov-Paradox, „elimination mate“.

541 Robert Lincoln
The Problemist 11/2013, Nr.C11177



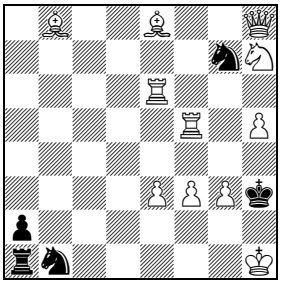
‡2
1.De4? (Zugzwang) Ta1!
1.Sf4!? (2.Dd1‡) Te2!
1.Df3! (Zugzwang) T~ 2.Kb2/Kc2/Kd2/Dxf2‡
1. - Tb2/Tc2+/Td2/Ta1 2.Kxb2/Kxc2/Kxd2/Dxf2‡
(1. - Te2!/Ke1 2.Dh1 /Dd1‡)
Zweites Iwanov-Paradox

- Iwanov-Paradox II
2#: („Ivanov paradox II - Elimination mate“ [Autor Robert A. Lincoln {USA, 1937-2017}]; Kudesnik 177, 2015). Wie Iwanov-Paradox I, aber nach dem Schlüsselzug herrscht Zugzwang.
Dem Namen nach auf Valerij [Alexejewitsch] Iwanov (Russland, *1953) zurückgehend. Auch dieses The-

ma wurde propagiert von Robert A. Lincoln, vermutlich 2013 (**540**). - Miniaturform?!

Iwanov-Thema
2#: Reziproke → Dualvermeidung mit schwarz-weisser Linienöffnung.
Eugeniusz Iwanov (Polen, *1933) 1966 (**542**).

542 Eugeniusz Iwanov
Problemista 12/1966, Nr.1408, 1. Preis
7. Polnische Meisterschaft 1965/66, 3. Platz



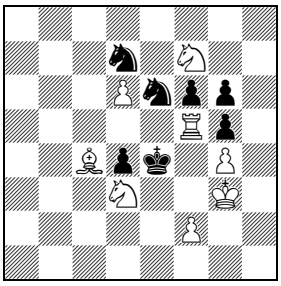
S‡2
1.Tef6?/1.Tff6? Se6/Sf5!
1.Ld7! (Zugzwang)
1. - Sxf5 2.T(e)f6 (2.T~?) S~‡
1. - Sxe6 2.T(f)f6 (2.T~?) S~‡
(1. - Se8/Sxh5 2.Dxe8 [Lxe8?]/Sf6 [Sf8?])
Iwanov-Thema.

J

(X-Y-)Jabber
= Schwätzer: Kann ein Hindernis als Sprungstein nützen, um ein Feld weiter zu landen und dort einen gegnerischen Stein zu schlagen.

Jacobs-Thema (Jacobs-Overload)
(→) Treffpunkt-Zyklus: mehrere schwarze Steine (mindestens drei) kontrollieren je zu zweien mehrere Treffpunkte, die in der Lösung erobert werden.
Von Walter Williams Jacobs (USA, 1914-1982) in „The British Chess Magazine“ 1937 andiskutiert. Seine originale Aufgabe von 1937 war inkorrekt, aber Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) publizierte bereits 1 Jahr später, 1938 eine korrekte Version (**543**).

543 Thomas R. Dawson
South African Chess Magazine 1938 (V.)



‡3
1.Td5! (Zugzwang)
1. - Sd~2.Sxg5+ **A**! fxg5/Sxg5 3.Te5 **B**/Sc5 **C**‡
1. - Se~ 2.Te5+ **B**! Sxe5/fxe5 3.Sc5 **C**/Sxg5 **A**‡
1. - f5 2.Sc5+ **C**! Sexc5/Sdxc5 3.Sxg5 **A**/Te5 **B**‡
Jacobs-Thema. (+♟g6 gegen Dual 1. - f5 2.Tf5)

Von Narajan Shankar Ram (Indien, *1961) in „feenschach“ April 1984 und Robin [Robin Charles Oliver] Matthews (Grossbritannien, 1926-2010) in „Mostly Three-Movers“ 1995 erschienen dazu Beiträge.

Jäger (X/Y-)
Siehe → Jäger.

- (X-Y-)Jäger (absoluter)
Dito.

Jäger+Falken-Spiel
Schachvariante auf dem 10x8-Brett. Links von der Dame steht ein → Falke (2)=L-T-Jäger, rechts vom König ein → Jäger=T-L-Jäger. Bauern können von ihrem Ausgangsfeld aus einen Dreifachschritt machen, die Springer können von ihrem Ausgangsfeld aus einen 2:4-Sprung machen. Bei der Rochade ziehen die Könige drei Felder zur Seite, der Turm hüpft darüber.

Jaguar
Zieht wie Dame, aber falls ein Stein auf seiner Zuglinie steht, muss er sich auf diesen Stein hin bewegen. Beispiel: Jd1, xa1. Der J kann auf der 1. Reihe (nur) auf eines der Felder c1, b1 oder a1 (falls x ein gegnerischer Stein ist, der dann geschlagen wird) ziehen. Das Gegenstück ist der → Leopard (1).

Janus (1)
= Bukshi = Archbishop (2) = Kotwal = Polizeichef = Prinzessin (→) = Wesir (2; →) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

Janus (2)
Kombinationsfigur aus Läufer + Nachtreiter (→).

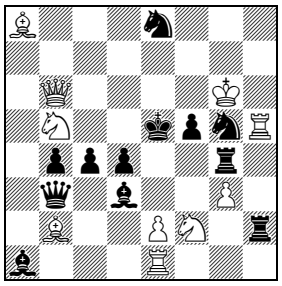
Janusschach
Janusschach ist eine neuere Schachvariante, bei der das Brett 10 Linien und 8 Reihen hat. Zwischen Turm und Springer steht auf beiden Flügeln eine weitere Figur Namens Janus. Es gelten die klassischen Regeln mit Ausnahme der → Rochade. Wie diese Figur zieht ist nicht bekannt. Bis jetzt scheint diese Variante im Problemschach auch kein Interesse gefunden zu haben.

Janus-Thema
Dieselben schwarzen Verteidigungsmotive werden wieder im zweiten weissen Zug verwendet, sodass Schwarz sozusagen mit seinen eigenen Waffen geschlagen wird.

Java-Thema
→ *weisse* Linienkombinationen.

Jerrard-Thema
Schwarze Halbfesselung, in welcher jeder halbgefesselte Stein ein indirektes Schach gibt. Weiss setzt (kreuzschach-)matt unter Ausnutzung der Fesselung des jeweils anderen schwarzen Themasteins.
Ernest [Haslam Harvey] Jerrard (USA, 1890-1978) 1918 (**544**).

544 Ernest Jerrard
The Brisbane Courier 7.12.1918



‡2
1.Sc7! (2.Dc5‡) Sg~/f4+ 2.Sxg4/exd3‡
Jerrard-Thema.

Jespersen(-Cheney-Loyd)
Siehe unter → Cheney-Loyd.

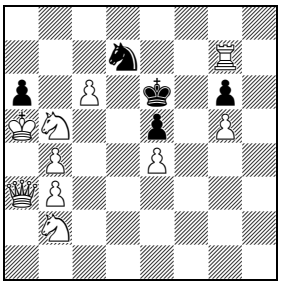
Jester
Zieht und wirkt zugleich (und nur) wie der jeweils zuletzt gezogene Stein beider Parteien.

Jibber
Zieht auf das Feld vor einer Hürde, daher kann er nicht schlagen. Er kann keinen → Nullzug ausführen.

Jigger
Bezeichnung fur jede Art von Figur, die nur auf ein Zielfeld ziehen darf, das Nachbarfeld eines anderen Steines ist. Beim → KöKo sind alle Steine Jigger.
- Maomoareiterjigger
Jigger ist eine Bezeichnung für Figuren, die auf dem Nachbarfeld eines anderen Steines landen müssen (sozusagen Kökofiguren); der → Maomoareiter zieht wie ein → Nachtreiter, kann aber zusätzlich auf allen von seiner Zuglinie ‚durchschnittenen' Feldern verstellt werden.

Joke-Komposition / Joke-Problem
Eine Komposition mit einer witzigen Lösung, die auf einer in der Forderung nicht genannten Regelabweichung beruht. - Siehe auch → Sylvesterscherz.
Der Begriff wurde von Bedrich Formánek (Slowakei, *1933) 2000 geprägt.
Die früheste erfasste Darstellung stammt von Ilja [Stepanowitsch] Schumov (Russland, 1819-1881) von 1872 [**545**] mit einer Königs-Umwandlung („Joke-Promotion").

545 Ilja S. Schumov
Wsemirnaja illjustrazija 27.5.1872, Nr.176



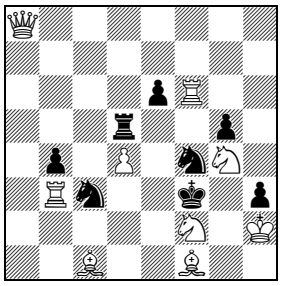
‡3
1.cxd7! axb5 2.d8**K**! Kd6 3.Txg6‡
Joke-Komposition. Eine Anspielung auf die doppelte Krönung der Zaren und Halbbrüder Iwan und Peter (des Grossen, 1682, also zum 200 Jahr-Jubiläum).

Joker
Übernimmt die Gangart (nicht die Farbe) des Steines, der den letzten Zug ausgeführt hat. Dieser Zug wurde in der Regel vom Gegner, in Serienzügern von der eigenen Partei ausgeführt. Wurden mehrere Steine im letzten Zug gezogen, kann der Joker wie jeder dieser Steine ziehen. In Matt- und Pattstellungen ist darauf zu achten, dass ein vom Joker angegriffenes Feld nach einem Zug eines anderen Steins unbedroht sein kann.

Jönsson-Thema
2#: Zwei oder mehr schwarze Figuren sind in der Ausgangsstellung gefesselt. Weiss entfesselt in Verführungen und Lösung je einen dieser Steine, der seinerseits einen anderen gefesselten schwarzen Stein entfesselt.
[Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916) 1960 (**546**). - V/V (→) nennt dieses Thema „Jönsson 2".

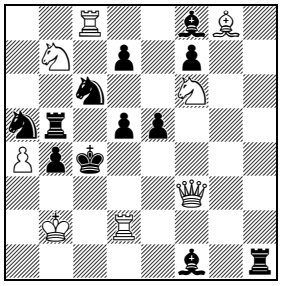
Jönsson-Zyklus
Strategisch entgegengesetzte Elemente erscheinen zyklisch versetzt und bilden einen Zyklus von schwarzem Verteidigungsmotiv und von Weiss im Matt genutztem Schädigungseffekt. - Bei → V/V Jönsson 1 genannt.
[Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916) im Jahr 1951 (**547**). - Vgl. → Kinnunen-Thema.

546 Gustav Jönsson
Problem (Zagreb) 69-72 1960, S.114, Nr.III, 3. Preis



‡2
1.Txe6? (2.Te3‡) Sxe6/S~ 2.Dxd5/Le2,Dxd5‡; 1. - Sd3!
1.Da2? (2.D, Le2‡) Te5 2.Sxe5‡; aber 1. - Tf5!
1.Tb2! (2.Se5‡) Se4 2.Le2‡
Jönsson-Thema.

547 Gustav Jönsson
Arbejder-Skak 11/1951, Nr.2993



‡2
1.Sxd7! (2.Sxe5‡)
1. - b3 (Entblockung→Deckungsverlust) 2.Dc3‡
1. - f6 (Deckung→Selbstfesselung) 2.De4‡
1. - Lc5 (Selbstentfesselung→Verstellung) 2.Tc2‡
1. - d4 (Linienöffnung→Block) 2.d4 2.Tc2‡
Jönsson-Zyklus.

Jump Chess
Damen, Türme und Läufer dürfen als zusätzliche Zugmöglichkeit über einen unmittelbar benachbarten Stein (Bock) beliebiger Farbe auf das nächste Feld der Linie springen. I der Partieanfangsstellung wären daher beispielsweise möglich: Ta1-a3, Lc1-a3, Lc1-e3, Dd1-b3, Dd1-d3, Dd1-f3.

K

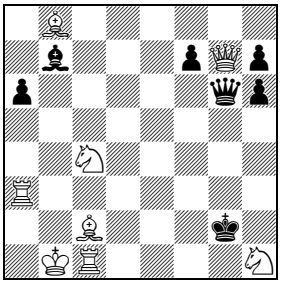
K+nur
Könige im Schach ziehen nur wie der schachbietende Stein (= transmutierende Könige).

Kadett
Bauer, der nach der Umwandlung zunächst Bauer bleibt, bis einer seiner Offiziere geschlagen wird, in den er sich dann sofort verwandelt. In der Zwischenzeit zieht er wie ein → Reihenreiter (horizontaler Turm).

Kagan-Thema
Eine gefesselte weisse Figur zieht im Schlüsselzug auf der Fesselungslinie. Weiss droht Matt bei Entfesselung einer schwarzen Figur. Schwarz verteidigt sich mit enem Zug dieser Figur auf ihrer Fesselungslinie und entfesselt dabei den weissen Schlusselstein, der matt setzt.

Gustaaf [Josephus] Nietvelt (Belgien, 1897-1961) 1928 in „Kagans Neueste Nachrichten“ (**548**). Enthält hier auch → Nietvelt (Form II; → Schiffmann-Thema).

548 Gustaaf Nietvelt
Kagans Neueste Schachnachrichten 1928, 1. Preis



‡2
1.Lf5! (2.Db2‡) Dg5(Dxg7) 2.Lh3‡
(1. - f6/Lf3/Dg4/Dg3/Le4 2.Dxb7/Se3/Dxg4/Dxg3/Lxe4‡)
Kagan-Thema, mit Nietvelt 2.

Also nicht ganz zufällig verwandt mit der → Nietvelt-Parade (→ Schiffmann-Thema).

Kaiserin (1)
= Chancellor = Dabbaba (2) = Empress (1) = Green Idol: Turm+Springer.

Kaiserin (2)
Bezeichnung für die Dame im → Chakra.

Kaleidoskopschach
Das 8x8-Brett wird in vier 4x4-Bretter (Quadranten) aufgeteilt. Wenn sich *alle* auf dem Brett befindlichen Steine in demselben Quadranten befinden, ist das Spiel beendet. Zugleich wird jeder Stein vervierfacht, indem er durch die (fortgesetzte) achsensymmetrische Projektion in den drei anderen Quadranten neu entsteht. Das Ziel ist genau dann erreicht, wenn nach der Spiegelung die Forderung der Aufgabe erfüllt ist.
Gustav [Joachim] Sontag (Deutschland, 1908-1992) 19??

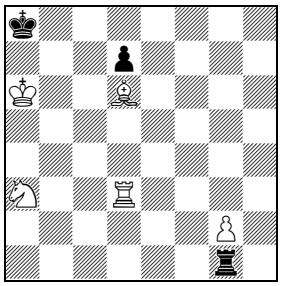
Kalif
0:1+2:2-Springer.

Kalinin-Thema
N#: Der Schlüsselzug ist eine Auswahl aus mehreren Zügen (oder Manövern) mit stets demselben Plan. Diese kann Schwarz alle widerlegen ausser einem.
Das Auswahlprinzip gehört im Westen zu einem der wichtigsten Pfeiler des → logischen Problems bzw. der → Neudeutschen Schule, und gehört wie das Vorplanprinzip zum Sicherungsplan. Sprachliche, politische und natürlich geografische Barrieren verhinderten wohl die Verbreitung dieser Neudeutschen Terminologie. Das Kalinin-Thema kann deshalb kaum als eigenständiges Thema gelten.
Alexander [Konstantinowitsch] Kalinin (Russland, 1914-2004) 1991 (**549**).

Kalnziemsschach
Steine gleichen Ranges können einander nicht schlagen.

Kamel
1:3-Springer. Das Kamel entfernt sich also von seinem Standfeld um die Koordinaten 3/1 oder 1/3; z.B. kann es von a1 aus die Felder b4 und d2 erreichen. Die dabei ‚übersprungenen‘ Felder können beliebig besetzt sein.

549 Alexander Kalinin
„64“ Schachmatnoe obosrenje 1991



‡4
1.Tb…f3? Tb…f1! – 1.Tg3? Txg2!
1.Th3! Th1 2.Th2! (Zugzwang) Txh2 3.Sc4 ~ 4.Sb6‡
Kalinin-Thema.

Kamelkönig
= Königlicher 1:3-Springer.

Kameliendame
Kombinationsfigur aus Dame + Camel.

Kamelreiter
1:3-Reiter.

Kamelrose
Wie → Rose, kann aber statt Springerzügen (1:2-Abstand) mehrere Kamelzüge (1:3-Abstand) in kreisförmiger Bahn machen.

Kamikaze / Kamikazesteine
Schlägt ein Kamikazestein, verschwinden geschlagener und schlagender Stein (ausser Könige) vom Brett.
- Kamikaze-Circe
→ Kamikaze: Wenn gleichzeitig → Circe gilt, auferstehen beide.
- Kamikaze-Hilo
→ Hilo, das verschwindet beziehungsweise „sich selbst versenkt“, wenn es vom ersten Stein betreten wurde (der dann in ihm verschwand).
- Kamikaze Rex inklusiv
Schlägt ein Kamikazestein, verschwinden geschlagener und schlagender Stein (inkl. Könige) vom Brett.
- Kamikazeschach
Alle Steine - Könige ausgenommen - sind Kamikazesteine. Schlägt ein Kamikazestein, verschwinden geschlagener und schlagender Stein vom Brett.

Kangenszönga
→ Mount-Everest-Thema.

Känguruh
= verrückter Grashüpfer. Zieht wie → Grashüpfer, benötigt für seinen Zug aber genau zwei → Böcke, die in einer Linie mit dem Känguruh und dem Zielfeld, aber nicht notwendig unmittelbar hintereinander stehen müssen. Das Zielfeld ist das Feld direkt hinter dem zweiten Bock.

Känguruh-Lion
Wie Lion, kann aber erst nach dem zweiten Sprungstein landen.

Kaninchen
→ Cobaye.

Kannibalenschach
Jede Partei schlägt nur eigene Steine (ausser ihren König), nicht die gegnerischen, verfügt aber weiterhin über die ‚normale‘ Schachwirkung ihrer Steine auf den gegnerischen König. Ihr eigener König kann also

nur von gegnerischen Steinen geblockt werden, und nur gegnerische können ihn bedrohen.

- Kannibalenanticirce

Siehe unter → Anticirce (→ Circe).

Kanone

Turm im → chinesischen Schach. Wird heute → Pao genannt, obwohl der angemessene Name Tao wäre.

Kao

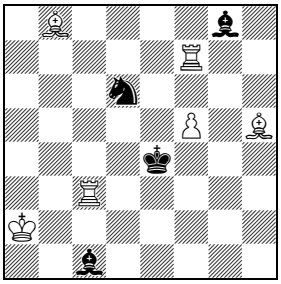
Zieht wie Springer, schlägt wie Springerhüpfer.

Karabach-Thema

H#2: Eine weisse Figur bewegt sich in vier Phasen abwechselnd mit den Zügen zweier anderer weisser Figuren auf dasselbe Feld.

Kənan Vəlixanov (Aserbajdschan/Ukraine, *1970) vermutlich 2013 (**550**). Der Autor stellte dieses Thema anlässlich des 57. WCCC 2014 in Bern. - Karabach ist ein umstrittener Landteil von Aserbajdschan, den Armenien für sich beansprucht.

550 Kenan Velihanov
1. Aserbajdschan-Chess-Compositions-Cup 2013
1. Platz



H‡2 2.1;1.1.
I) **1.Kd5!** Lf3+ **A** 2.Se4 Td7 **B‡**
II) **1.Lh7!** Td7 **B** 2.Sxf5 Lf3 **A‡**
III) **1.Lg5!** Lf3+ **A** 2.Kf4 Lxd6 **C‡**
IV) **1.Le3!** Lxd6 **C** 2.Ld4 Lf3 **A‡**
Karabach-Thema.

Kardinal

Linienfigur, die in Läuferrichtungen zieht und einmal im Schnittpunkt der Feldergrenzen mit dem Rand → reflektieren kann. Dabei wird die Felderfarbe gewechselt.

Kardos-Typ

H#: Hilfsmatt (→) mit mehreren Lösungen mit schwarzen Varianten.

Tivadar Kardos (Ungarn, 1921-1998).

Karelien-Thema

2#: In einer Verführung ergeben sich auf alle schwarzen Züge Matts ausser auf einen. Diese tauchen in der Lösung nach denselben Paraden wieder auf. In der Ausgangsstellung sind diese Matts auf die schwarzen Paraden noch nicht möglich (Satz ist nicht erlaubt).

Nach dem mutmasslichen Wohnort von Valerij [Alexejewitsch] Iwanov (Russland, *1953) 1990(?), der Republik in NW-Russland benannt. - Später als → Lincoln-Thema von Robert A. Lincoln (USA, 1937-2017) 2012 ‚wiederentdeckt' (**551**).

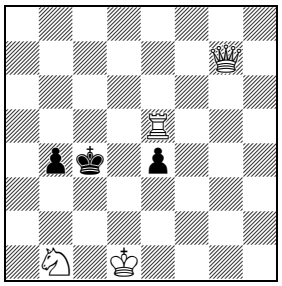
Karlström-Fleck

→ Fleck.

Karpaten-Thema

→ Prikarpatskaja-Thema.

551 Robert Lincoln
StrateGems 58, Vol. 15, April-Juni 2012, Nr.4



‡2
1.Db7? (2.Dd5‡) b3, Kd3, Kd4 2.Dxe4‡; aber 1. - Kb3!
1.Dg2! (Zugzwang)
1. - b3, Kd3, Kd4 2.Dxe4‡
1. - e3/Kb3 2.Dd5/Dc2‡
Karelien-Thema oder Lincoln-Thema.

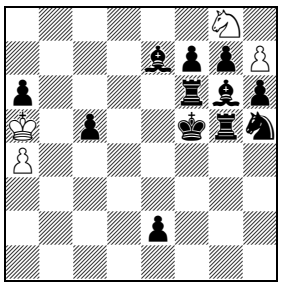
Kárpáti-Thema

H#3: Von → V/V erwähnt. Schwarz macht eine Umwandlung und mindestens einen Tempozug.

Dies könnte man eine Unterbewertung der Idee Kárpátis nennen. Gemäss dem angeführten eponymen Beispiel würde folgende Definition mehr Sinn machen: Weiss und Schwarz wandeln um und machen je einen Tempozug.

Aurél M. Kárpáti (Ungarn/USA, 1916-2006) 1952 (**552**).

552 Aurél Kárpáti
Die Schwalbe 226 6/1952, Nr.8415, 104. TT, 1. Preis

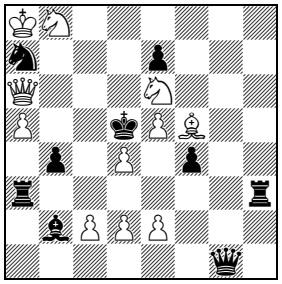


H‡3
1.e1S! h8S! 2.Lh7 Sg6 3.Kxg6 Sxe7‡
Kárpáti-Thema. (Ausschreibung 1951)

Karsch-Thema

Treffpunkt-Thematik: Weiss hat danach zu trachten, allmählich zwei oder mehrere Treffpunkte zu erobern. Eine Zügezahl ist in diesem Thema nicht vorgeschrieben.

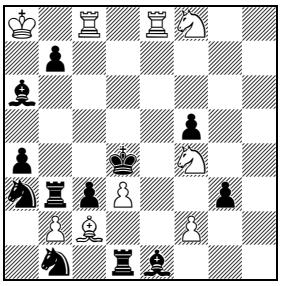
553 Wilhelm Karsch
Die Schwalbe 25, Januar 1930, S.353 (Schema)



‡4
1.d3! (2.Dc4/Le4‡) Taxd3 2.e4+ fxe3 e.p. 3.Dxd3 Lxd4 4.Dxd4‡ (1. - Thxd3 2.c4+ dxe3 e.p. 3.Dxd3 etc.)
Karsch-Thema.

Wilhelm Karsch (Deutschland, 1899-1973), 12. Thematurnier der „Schwalbe" 31 1930 (**553**), mit nebenlösigem Schema. Der (einzige) Preis (**554**) ging an Albert Volkmann (Deutschland, 1908-1985).

554 Albert Volkmann
Die Schwalbe 31, 7/1930, S.447, Nr.I
12. Thematurnier, Preis

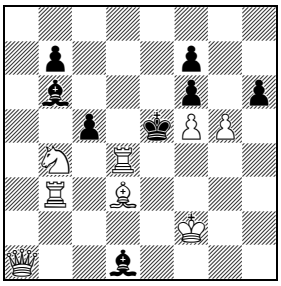


‡4
1.Sg6! (2.Te8‡) Lxd3! 2.Sh4! (3.Sf3‡) Sd2 3.Lxd3 (4.Sxf5‡) Tb5 4.bxc3‡
Karsch-Thema, Preisträger.

Karstedt-Stellung
Studie/Partie: Stellung, in welcher zwei Leichtfiguren (L+S) das Remis sichern gegen eine Dame: W.Ke8 Dh5 - S.Kg8 Lg7 Se5; der Läufer könnte auch auf f6 oder h8 stehen. - Vgl. → Walker-Stellung.
Max Karstedt (Deutschland, 1868-1945) ca. 1904.

Karussell
4#: (Im „Thema-Boek“ als *kringloop [ndl./engl.* = ~ *Kreisschleife].* bezeichnet. Nicht zu verwechseln mit dem → Karussell-Thema oder → Karussellschach):
Geschlossener → Rundlauf eines Turms oder einer Dame in einer Aufgabe, bei welcher sie dem Uhrzeigersinn oder dem Gegen-Uhrzeigersinn nach alle vier Ecken des Brettes betritt. Aber auch für jede Figur, die einen quadratischen Rundlauf auf dem Schachbrett vollführt.
Eine der ältesten auffindbare Darstellungen mit Dame stammt von Fredrik af Geijerstam (Schweden, 1852-1890) 1880 (**555**).

555 Fredrik (Fritz) af Geijerstam
Nordisk Skaktidende 6/1880, Nr.1008

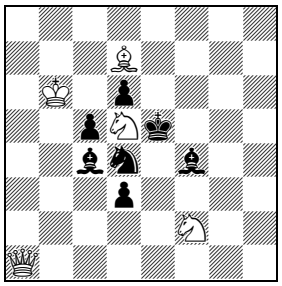


‡4
1.Da8! (2.De8‡) Lxb3 2.Dh8! (3.Dxf6‡) hxg5 3.Dh1! (4.De4‡) Kxd4 4.Da1‡
Damen-Karussell.

Es existiert auch eine Darstellung von E.B. Cook (American Chess-Nuts 1868 (4-Züger Nr.165v) von 1868, die aber lauter Mattduale aufweist. Von 1887 stammt eine Darstellung von Henry Frau (Frankreich, 1825-1891).
Gesicherter ist die Quelle der bekannten und sehr ökonomischen Darstellung von Jan Dobruský (Tschechische Republik, 1853-1907) von 1902 (**556**).
Vgl. auch → Vier-Ecken-Problem und → Kosmos-Thema!

Karussellschach, schwarzes
→ schwarzes Karussellschach.

556 Jan Dobruský
„64“ Schachmatnoe obosrenje 1901, 1. Preis



‡4
1.Da8! (2.Sg4+ Ke4 3.Sc3/Sf6‡ bzw. 2.De8+ Se6 3.Dxe6+ Kd4 4.De4‡)
1. - Se6! 2.Dh8+ Sg7 3.Dh1 (4.De4‡) Lxd5 4.Da1‡
(1. - Lg5 2.Sg4+ Ke4 3.Sdf6+ Kf4 4.Sh5‡)
♕-Karussell, geschlossener Rundlauf.

Karussell-Thema
2#: Zyklische Paraden und Matts als Spezialform des Ruchlis-Themas über 3 Phasen nach dem Schema:

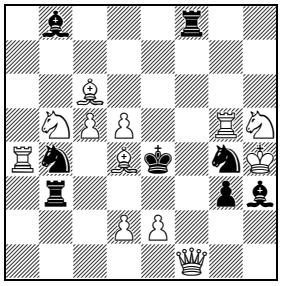
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? b/c 2.C/A#
1.S! c/a 2.C/B#

Karussell-Thema

		a	b	c
		A	B	
			C	A
		B		C

Also gegenläufig zyklische Paraden und Matts. V/V gibt als Beispiel dasjenige von Sven Ekström [Johan Adrian] (Schweden, 1907-1978) und Gunnar [Frank] Andersson (Schweden, 1907-1971) von 1947 an (**557**).

557 Sven Ekström und Gunnar Andersson
Tidskrift för Schack 3-4/1947, 1. Preis



‡2
1.Le5? (2.d6‡) Sf6 **a**/Se3 **b** 2.Df4 **A**/Sxg3 **B**‡; 1. - Sxe5!
1.Lf6? (2.d6, Df5‡)
1. - Se3 **b**/Se5 **c** 2.Df3 **C**/Df4 **A**‡; 1. - Sxf6!
1.Lc3! (2.d6‡) Sf6 **a**/Se5 **c** 2.Df3 **C**/Sxg3 **B**‡
(1. - Ld6/Tf5/Tc8 2.Sxd6/Dxf5/Df3, Df5‡;
1.Le3? [2.d6‡] Sxe3!)
Karussell-Thema. - Vgl. Nr.960.

Siehe auch Beispiel zu → *(Dreifache) zyklische Überwachung einer* Batterie (→).
In der „Schwalbe“ 190, Aug. 2001 erschien der Aufsatz „Die Karussell-Familie“ von Reto Aschwanden (Schweiz, *1974).

- Pseudo-Karussel-Thema (bzw. Gegen-Karussell-Thema)
2#: Zyklische Paraden und Matts als Spezialform des → Ruchlis-Themas über 3 Phasen nach dem Schema:

1.V_1? a/b 2.A/B#

1.V_2? b/c 2.C/B#

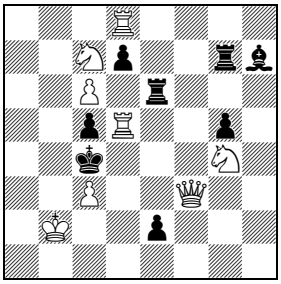
1.S! c/a 2.A/C#

Pseudo-Karussell-Thema

		a	b	c
		A	B	
			C	B
		C		A

V/V gibt das Beispiel von Juraj Brabec (Slowakei, *1938) von 1973 an (**558**).

558 Juraj Brabec
Probleemblad 1973, 4. ehrende Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Te4 **a**/Le4 b 2.Dd3 **A**/Se3 **B**‡
1.Te5? (2.Dd5‡) Le4 **b**/dxc6 **c** 2.Dxe4 **C**/Se3 **B**‡;
aber 1. - Td6!
1.Tf5! (2.Dd5‡) Te4 **a**/ dxc6 **c** 2.Dxe4 **C**/Dd3 **A**‡
(1. - Td6 2.Se5‡)
Pseudo-Karussell-Thema.

Das Thema soll aber auf Halvar Hermanson (Schweden, 1905-1991) zurückgehen (das aufgespürte Beispiel von 1960 zeigt kein Pseudo- und ist nebenlösig).

Karusselschach, schwarzes
Nach jedem schwarzen Zug wird das Brett um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und entsprechend umnummeriert. Bauern wandeln sich nicht um und haben keinen Doppelschritt, dürfen aber von jedem Feld aus (auch von der eigenen Offiziersgrundreihe) einschrittig vorwärts ziehen, wobei sich die Zugrichtung mit jeder Brettdrehung ändert. Ob Schwarz in ein illegales Selbstschach hineinzieht (was er natürlich nicht darf), zeigt sich erst nach der obligaten Brettdrehung.

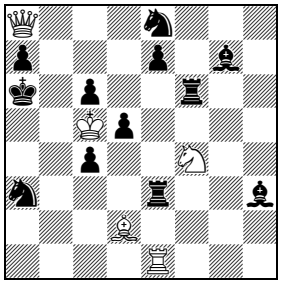
Karusselwechsel
= Karussel-Thema. Von slowakischen Komponisten so benannt.

Kasanschach
Wenn nach einem Zug ein Stein der eigenen Partei das eben verlassene Feld legal betreten kann, muss er dies als Teil des Zuges auch tun; Kettenreaktionen sind möglich. Wenn mehr als ein Stein das verlassene Feld betreten muss, muss dies der schwächste Stein (in der Folge B-S-L-T-D-K) machen; gibt es hiervon mehr als einen, besteht freie Wahl.
Von Lev [Wladimirowitsch] Grolman (Russland, *1941) in „probleemblad“ 1996 vorgestellt.

Kaskaden
→ Stürze.

Kassel-Thema
„Im Kasselthema kommt der Erstangreifer (mit gleicher Drohung) nur virtuell – im Probespiel – zum Einsatz. Der Austausch des Erstangreifers gegen einen Ersatzangreifer ist nötig, um auf die schwarze Thema-Parade noch eine Fortsetzung zu haben“ (Johannes Quack [Deutschland, *1959], in Abgrenzung gegen den → *weissen* Dresdner und die → Berner Idee). - Die Idee entspricht eigentlich dem → *weissen Anti*-Dresdner. - Siehe auch das Miniatur-Beispiel zum → *Loyd*-Turton, das wahrscheinlich eine Erstdarstellung darstellt.
1990 wurde dazu ein Thematurnier in den „Deutschen Schachblättern“ durchgeführt, das von Baldur [J.L.] Kozdon (Deutschland, *1938) gewonnen wurde (**559**).

559 Baldur Kozdon
Deutsche Schachblätter / Schach-Report
Thematurnier 1990, 1. Preis



‡4
1.Se6? (Nowotny; 2.Dxc6, Dc8‡) Tb3! 2.Dxc6+ Tb6 3.Dc8+ Tb7!
1.Sd3! (2.Sb4+) Txd3 2.Te6! (Ersatzangriff) Tb3 3.Dxc6+ Tb6 4.Dc8‡
Kassel-Thema, Preisträger.

Kategorie
Die Kategorien des → FIDE-Albums umfassen insgesamt acht Haupt-Kategorien: Zweizüger, Dreizüger, Mehrzüger, Hilfsmatts (wird oft unterteilt), Selbstmatts, Studien, Märchenprobleme und Retros.

Kathodenmatt
Jede Figur wirkt auch durch einen in ihrer Wirkungsrichtung stehenden gegnerischen Stein hindurch.

Katze
Stein, der in einer Patt-Matt-Stellung nicht gefesselt ist und als einzigen Zug den gegnerischen König schlagen könnte (der also das Matt gibt).

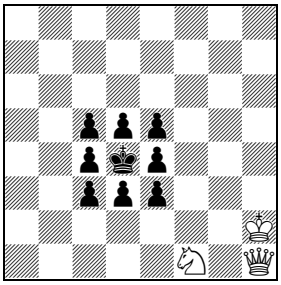
KBP
→ [**K**ürzeste] **B**eweis**p**artie.

Kegelproblem (Kegelspiel)
Alle acht schwarzen Bauern sind in der Ausgangsstellung um den schwarzen König gruppiert. Der schwarze König befindet sich wie in einem Sarkophag. - Mehr unter → Kegelthema, bzw. → Tamerlan(’s eiserner Käfig).

Kegelthema / Keglerthema
Problemstellung, in welcher der schwarze König von lauter schwarzen Bauern umgeben ist. Wird auch etwa als → Tamerlan’s Käfig bezeichnet.
Dazu wurde ein Thematurnier mit der Aufstellung eines → Kegelproblems organisiert. Die Ausschreibung lautete folgendermassen:
„DAS KEGELAUFSATZTURNIER 1907
Wortlaut der Ausschreibung des Kegelaufsatzturniers aus dem „Deutschen Wochenschach“ 1906/1907 (einschliesslich orthographischer Druckfehler bzw. spezieller, damals üblicher Ausdrucksweisen):
Aufgabenturnier.

Das Deutsche Wochenschach schreibt ein Aufgabenturnier unter folgenden Bedingungen aus:
Es sollen drei vierzügige Probleme gebaut werden, in denen von schwarzen Steinen nur enthalten sein dürfen: der schwarze König auf d5 und acht schwarze Bauern im Viereck um den König herum (Stellung s. Notation am Schluss *). In dem einen Problem soll sich (ausser dem weissen König) nur die Dame und ein Turm auf dem Brette befinden, in dem andern nur die Dame und ein Springer, im dritten nur die Dame und ein Läufer. Alle drei Probleme müssen also Zwölfsteiner sein. Wir haben solche drei Probleme bereits in unserer Mappe und damit den Beweis, dass die Forderung keine Unmöglichkeit enthält. P. A. Orlimont und Prof. Nissl in Kaiserslautern haben sie verfasst, als Herr Nissl auf einem Gange zur Kegelbahn die Scherzfrage aufgeworfen hatte, ob man den Kegelaufsatz nicht aufs Schachbrett übertragen könne, mit der Forderung, den besten Wurf zu tun."
(* S.Kd5 Bc4c5c6d4d6e4e5e6)
Die älteste Darstellung stammt wohl von Patrick [Thomas] Duffy (Irland, 1834-1888) von 1871 (**560**).

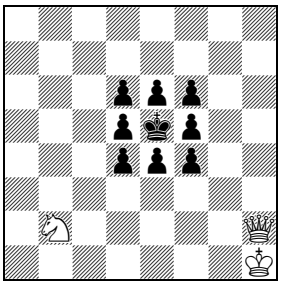
560 Patrick Duffy*
The Westminster Chess Club Papers 1.3.1871, S.170**



‡4
1.Sd2! cxd2 2.Da1+ c3 3.Da4+ c4 4.Da7‡
1. - exd2 2.Dg1+ e3 3.Dg4+ e4 4.Dg7‡
Kegel-Thema. - * Name nicht angegeben. Duffy war Mit-Herausgeber unter Zukertort. - ** „Fossil Chess".

Ein weiteres frühes Beispiel stammt von Joseph C.J. Wainwright (USA, 1851-1921) von 1877 (**561**).

561 Joseph C.J. Wainwright
The Hartford Weekly Times 18.10.1877, Nr.444



‡4
1.Dc2! (Zugzwang)
1. - d3 2.Dc3+ d4 3.Da5+ d5 4.Dc7,Sc4‡
1. - e3 2.Sd3+ Ke4 3.Sc5+ Ke5/Kf3 4.Sd7/Dg2‡
1. - f3 2.Dh2+ f4 3.Dh5+ f5 4.Dh8‡
Kegel-Thema, zweites Beispiel.

Hilmar Ebert (Deutschland, *1950) und Friedrich Wolfenter (Deutschland, *1933) gaben 1997 dazu das Buch „Kegelschach" heraus.

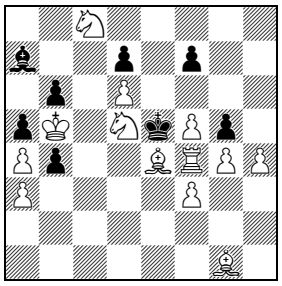
kein Bauern-Doppelschritt
Das Recht des Bauern auf den Doppelschritt aus der Grundstellung entfällt.

Kein Königskontakt! (KKK!)
Mögliche Zusatzforderung zum → Beidmatt oder → Gegenmatt, wenn es im Schlusszug nicht möglich sein soll, die klassische Königs-Opposition zum direkten Kontakt der Könige zu durchbrechen. Gilt hingegen als fester Regelbestandteil im → Doppelmatt, → Madrasi, → TEK und → Reichenbacher Schach.

kein Matt
Eine Stellung ist zu erzielen, in der kein Matt in einem Zug möglich ist.

Keirāns-Thema
3#: In mindestens vier Varianten wird mit dem zweiten Zug von Weiss dem schwarzen König je ein anderes diagonales Fluchtfeld freigegeben.
Pēteris Ķeirāns (Lettland, 1886-1947) 1934 (**562**).

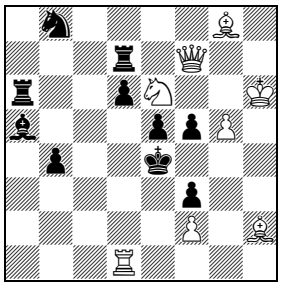
562 Pēteris Ķeirāns
Die Schwalbe 80, 8/1934, S.121, Nr.II



‡3
1.Lf2! (Zugzwang)
1. - f6 2.Sde7 ~,**Kxf4** 3.Sg6‡
1. - Lb8 2.Scxb6 ~,**Kxd6** 3.Sc4‡
1. - gxf4 2.Sf6 (3.Sxd7‡) **Kxf6** 3.Ld4‡
1. - gxh4/b~ 2.Lxh4/Le1 **Kd4** 3.Lf6/Lc3‡
Keirāns-Thema mit Sternflucht.

Keller-Paradox
- Form I
3#: Im ersten schwarzen Zug wird ein Feld (zusätzlich) gedeckt; Weiss besetzt dieses daraufhin unverzüglich. Das Keller-Paradox 1 ist stets auch Bestandteil des (weissen) → Rudenko-Paradoxes.
Michael Keller (Deutschland, *1949) stellte das Thema vermutlich 1971 zum ersten Mal dar (**563**).

563 Michael Keller
Deutsche Schachblätter 11/1971, Nr.1313, 1. Lob

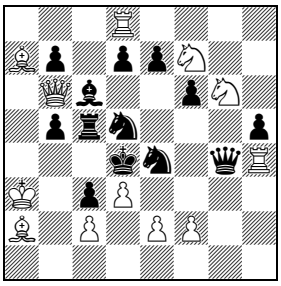


‡3
1.Df6! (2.Td4+ exd4 3.Dxd4‡)
1. - Sc6 2.Dxe5+! (2.Sc5+?) dxe5/Sxe5 3.Sc5/Td4‡
1. - Lb6 2.Sc5+ (2.Dxe5+?) dxc5/Lxc5 3.Dxe5/Ld5‡
(1. - Th7+ 2.Lxh7)
Keller-Paradox Form 1.

Ursprünglich wurde das Thema von Michael Keller selbst → „paradoxe weisse Dualvemeidung" genannt. Dazu erschien 1989 im Dezemberheft von „Thèmes 64" ein 28 Seiten umfassender Artikel von ihm mit dem Titel „Un thème paradoxal en 3#". - Eigentlich enthalten

auch die Themen → Holzhausen und Plachutta das Keller-Paradox 1.
Zyklisch von Robin [Charles Oliver] Matthews (Grossbritannien, 1927-2010) 1952 dargestellt (**564**).

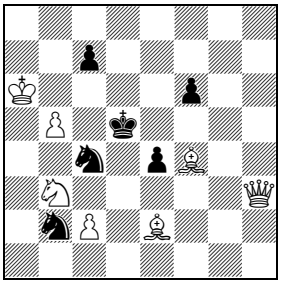
564 Robin C.O. Matthews
The Problemist Januar 1952, Nr.IV, S.500



‡3
1.Sf8! (2.Se6+ **A**! (2.B?/2.C?) D/dxe6 3.Dxc5 **B**/e3 **C**‡)
1. - d6 2.Dxc5+ **B**! (2.C?/2.A?) d/Sxc5 3.e3 **C**/Se6 **A**‡
1. - Df4 2.e3+ **C**! (2.A?/2.B?) S/Dxe3 3.Se6 **A**/Dxc5 **B**‡
Ur-Keller-Paradox, Form 1, mit Halbfesselungen und in Zyklusform.

Eine sehr frühe Darstellung ist diejenige von Richard Schulder (Deutschland, 1858-1918) von 1888 (**565**).

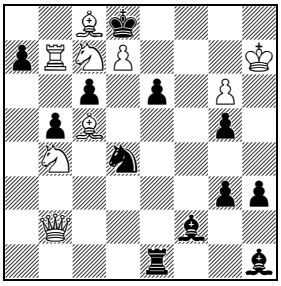
565 Richard Schulder
Sonntags-Blatt für Jedermann aus dem Volke Nr.1 1.1.1888, Nr.483



‡3
1.Lh5! (2.Lf7‡; 1. - e3 2.Lf3‡)
1. - Se5 2.Dd7+! (2.Df5?) Sxd7/Kc4 3.Lf7/Dd4‡
1. - Sd6 2.Df5+! (2.Dd7?) Sxf5/Kc4 3.Lf7/Dc5‡
Ur-Keller-Paradox, mit Kurzdrohung.

- Form II

566 Michael Keller
Schweizerische Arbeiter-Schachzeitung 10/1978 Nr.4102, 1. Preis 1977/78



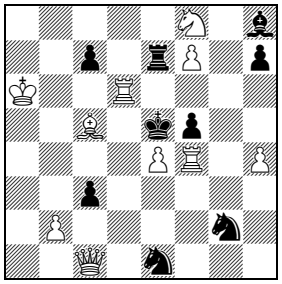
‡3
Satz: 1. - Te4 **a** 2.Sxc6+ **A** Sxc6 3.Dh8‡
1. - Le4 **b** 2.Sxe6+ **B** Sxe6 3.Df6‡
1.Da3! (2.Da5 ~ 3.Sxe6‡)
1. - Te4 **a** 2.Sxe6+ **B**! (2.Sxc6+ A?) Sxe6/Txe6 3.Sxc6 **A**/Da5‡
1. - Le4 **b** 2.Sxc6+ **A**! (2.Sxe6+ B?) Sxc6/Lxc6 3.Sxe6 **B**/Le7‡
Keller-Paradox Form 2, Paradox-Grimshaw und reziproker Fortsetzungs-Wechsel.

Je zwei Felder werden von Schwarz mindestens doppelt gedeckt. Schwarz hebt jeweils eine Deckung eines der Felder auf; Weiss zieht (unverzüglich) auf das andere.
Michael Keller (Deutschland, *1949) 1978 (**566**).

- Keller-Paradox II, Zirkwitz-Variation

Weiss opfert eine Figur auf einem Feld, dem soeben dessen Deckung durch Schwarz vereitelt wurde.
Thorsten Zirkwitz (Deutschland, *1965-2016) 2005 (**567**).

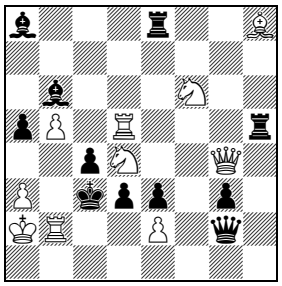
567 Thorsten Zirkwitz
Die Schwalbe 211, Februar 2005, Nr.12520



‡3
1.Ld4+/Txf5+? Kxd6/Kxe4!
1.Ka5! (2.Te6+ Txe6 3.Sd7‡)
1. - cxd6 2.Ld4+! Kxd4 3.Dxc3‡
1. - fxe4 2.Tf5+! Kxf5 3.Dg5‡
(1. - Sxf4 2.Dxc3+ Kxe4 3.De3‡
1. - Se3 2.Dxe3 fxe4 3.Dxe4‡)
Keller-Paradox Form 2, Zirkwitz-Variation.

Keller-Thema
3#: Drohzuwachs (→) durch Doppelschachdrohung.
Michael Keller (Deutschland, *1949) 1976 (**568**).
Spezialfall der → Wiener Idee.

568 Michael Keller
Probleemblad 1976, Nr.7884, 2. Preis



‡3
1.De4! (2.Tc2+ dxc2 3.Dxc2‡)
1. - Dxe4 2.Se6! (3.Sxe4‡)
1. - Txe4 2.Sf3! (3.Sxe4‡)
1. - Txd5 2.Sc6! (3.Sxd5‡)
1. - Lxd5 2.Sf5! (3.Sxd5‡)
Keller-Thema.

Kellervariante
→ Vereinigungsvariante (oder -phase, im 3#).

Kernzug
→ Neudeutsche (bzw. Logische) Schule. - Zug eines Sicherungsspiels, der für dessen sichernde Wirkung wesentlich ist, nämlich:
- a) Führung, oder
- b) Lenkung.
Stephan Eisert (Deutschland, *1943) und Hans Peter Rehm, Deutschland, *1942) schreiben in ihrem Aufsatz „Pläne, Spiele, Züge“ in der „Schwalbe“ vom Dezember 1977:

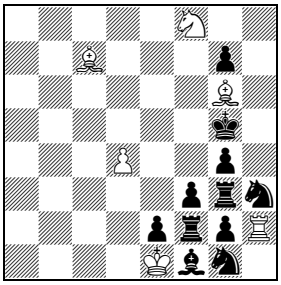
„Ein Sicherungsspiel kann mehrere Kernzüge enthalten und doch letztlich nur einen Zweck erfüllen: dieser Zweck wird dann also erfüllt durch die Summe der Wirkungen dieser Kernzüge (…).“

Kernzug-Theorie
Eine Definition der Abgrenzung zwischen direkten und indirekten Sicherungsplänen. Dabei ist der Kernzug das entscheidende Kriterium: Als solchen bezeichnet er denjenigen Zug des Sicherungsplanes, um dessentwillen der ganze Sicherungsplan bewerkstelligt wird. Es ist der Zug, durch den die weisse Stellungsverbesserung bzw. die schwarze Stellungsverschlechterung sichergestellt wird.
Wird dieser *Kernzug* von Weiss ausgeführt, spricht man von *Führung*, wird er von Schwarz ausgeführt, spricht man von *Lenkung*.
Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968) in „Direkte und indirekte Vorpläne“, in der „Schwalbe“ 1954.

Kette
- a) Aneinanderhängen gleicher Elemente, z.B. → Bauernkette, Beobachtungskette (→ Echecs Central), (Ent)-Fesselungskette, Schlagkette (→ Échecs Insatiables), oder
- b) bei einem *nicht geschlossenen* → Zyklus.

Kettner-Thema
Sternflucht mit der zusätzlichen Eigenschaft, dass dieselben Fluchtfelder je einmal blockiert werden. Ein schwieriges Unterfangen: der Initiator des Themas begann bescheiden mit einem einzigen Block. – Der Problemkomponist Heinz Lutze (Lütze?) (Grossbritannien, Daten?) schrieb allerdings 1940 im „Danziger Vorposten“: „Gemeint sind Zweizüger, in denen der schwarze König die vier Eckfelder als Fluchtfelder hat (Sternflucht) und die ausser den vier Sternfluchtabspielen mindestens ein Abspiel enthalten, in dem ein Fluchtfeld geblockt wird. Das vollständige Kettnerthema muss dann acht Abspiele enthalten, vier Sternfluchtvarianten und vier mit Verbauen.“
Das Kettner-Thema wurde 1953 in der „Schwalbe“ zum Thematurnier ausgeschrieben.
Vorgeschlagen von Karl [Werner] Kettner (Deutschland, 1908-1942) 1928 (**569**), der nur *einen* Block schaffte.

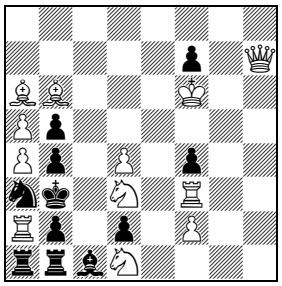
569 Karl W. Kettner
Nordhäuser Zeitung 6.10.1928



‡2
1.La5! (Zzw.) Kf4/Kf6/Kh6/Kh4 2.Ld2/Ld8/Ld2/Ld8‡
1. - Sf4 2.Ld8‡
Kettner-Thema mit nur 1 Block.

Erstmals realisiert als vollständige Darstellung mit Sternflucht und den vier dazugehörigen Blocks von Heinz Lies (Deutschland, Daten?) 1932 mit einem schwarzen Umwandlungsläufer, Heinz Lutze (Daten?) schaffte dies 1940 ohne (**570**). - Siehe auch → Ségal-Thema.

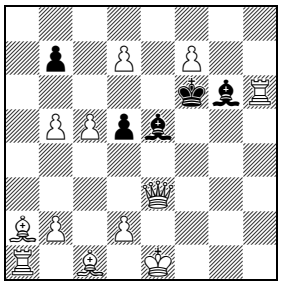
570 Heinz Lutze
Danziger Vorposten 13.1.1940



‡2
1.De4! (Zugzwang) Kxa4/Kc4/Kc2/Kxa2
2.Sc5/Se5/S3xb2/Sxb4‡
1. - bxa4/Sc4/Sc2/Txa2
2.Sxc1/Sxc1/Sxc1/Dd5/S3xb2‡
Kettner-Thema, wahrscheinlich einzige vollständige Darstellung ohne Umwandlungsfiguren.

Keym-Task
Dieser Task, von Werner Keym (Deutschland, *1942) initiiert, bezieht sich auf Matt-, Selbstmatt-, sowie Hilfsmattprobleme und Studien. Verlangt werden ein
- a) Exzelsior (weisser Bauer zieht von der 2. bis 8. Reihe oder schwarzer Bauer von der 7. bis. 1. Reihe),
- b) eine → AUW, bzw. insgesamt vier verschiedene Umwandlungen von Weiss oder Schwarz,
- c) ein Valladão-Task (→): eine Rochade und ein En-Passant-Schlag; Umwandlungsfiguren sind in der Ausgangsstellung nicht zugelassen. Der Task wurde 2006 als 198. Thematurnier der Schwalbe ausgeschrieben. Der Task wurde im August 2007 erstmals realisiert, und zwar nur im Selbstmatt.
Die ersten drei Preise gingen im Entscheid von 2007 alle an Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) (**571**).

571 Peter Hoffmann
Die Schwalbe 226, August 2007
198. Thematurnier, Nr.37, 1. Preis



S‡8
1.f8D+! Ke6 2.d8T! b6 3.Txd5! bxc5 4.Td8+!! (Rückkehr) c4 5.b4! cxb3 e.p. 6.La3! bxa2 7.0-0-0 a1L/S (7. - a1D,T?) 8.Lb2/Db3+ Lxb2/Sxb3‡
Keym-Task, Erstdarstellung bzw. Erst-Preisträger.

Darauf initiierte Werner Keym (Deutschland, *1942) einen zweiten, leichteren Task für Mehrzüger als 204. Thematurnier der „Schwalbe“ 2009, wobei er auf den Exzelsior verzichtete: Valladão und AUW.

Keym-Thema
Retro: Erbeten waren legale Stellungen mit möglichst vielen Umwandlungs-Figuren:
- a) einer Art von Weiss,
- b) einer Art von Weiss und von Schwarz,
- c) verschiedener Arten von Weiss,
- d) verschiedener Arten von Weiss und Schwarz; dabei durfte neben den Umwandlungs-Figuren, die den

Rekord bilden sollten, keine ursprüngliche Figur der gleichen Art vorkommen; bei gleicher Zahl der Umwandlungs-Figuren sollte die geringere Zahl der Steine entscheiden. - 163. Thematurnier der „Schwalbe“, Entscheid in Nr. 54/1978.

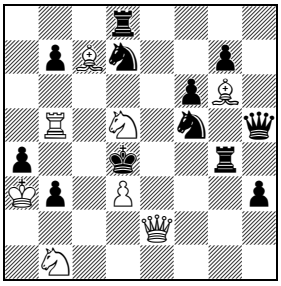
Key-relay
= Schlüssel-Stafette: Fortsetzungsproblem (→ Fort) mit der Bedingung, dass die Schlüsselfunktion ‘weitergereicht’ wird. Jeder weisse Stein kann einmal und soll einmal als ‘Schlüsselmacher’ beansprucht sein.

KeyStip
Auf [Francis] Vaux Wilson (USA, 1899-1982) zurückgehende Turniere, genannt „Key Stipulation Tournaments“, welche in den 1970er-Jahren mehr als zwanzigmal in „The Problemist“ und „Problem Obeserver“ durchgeführt wurden. Der Schlüssel war minimal eingeschränkt, so dass die Komponisten sehr frei waren. Ausführlicher wird darüber berichtet im Problem-Forum 67 vom September 2016, S.4 von Gerhard [Ernst] Schoen (Deutschland, *1958).

Kievschach
Für Weiss und Schwarz gelten verschiedenen Märchenbedingungen in beliebiger Kombination.

Kiev-Thema (Kievskaja-Thema)
2#: Verbindung von weisser Kombination (→ white combinations) und fortgesetzter Verteidigung. Basis der weissen Kombination sind Auswahlschlüssel und weisse Selbstbehinderung in den Verführungen.
Das Thema wurde 1952 von Kiever Komponisten ausgearbeitet, 1955 erstmals von Nikolaj [Pawlowitsch] Selepukin (Russland, 1917-1993) realisiert und erhielt da seinen Namen (**572**).

572 Nikolaj Selepukin
Club Argentino de Ajedrez-50 JT 19(54/)55, 2. Preis



‡2
1.Se3? Sf~! 1.Sdc3?! Sf~ 2.Df2‡; 1. - Se3!
1.Sb6? Sd~! - 1.Sb4? Sd~ 2.Lb6‡; 1. - Sc5!
1.Se7! (2.Td5‡)
1. - Sf~/Se3! 2.Df2/Db2‡
1. - Sd~/Sc5! Lb6/Tb4‡
Kiev-Thema.

Kindergarten
Aufgabe mit nur Bauern ausser den Königen.

King (König), schwebender
→ Vaulting Kings.

King and Pawns Game
In der Partieanfangsstellung hat Weiss nur König und Bauern, darf aber Doppelzüge ausführen.

King Chess
= Königsschach = Letzénschach = Letzénkönig (→).

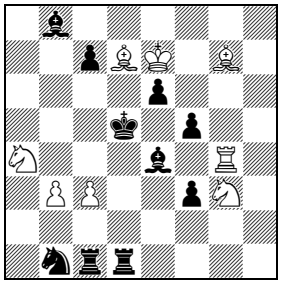
Kinglet
Schachvariante. Ziel ist, alle 8 gegnerischen Bauern und nicht den König zu schlagen. Keine Schachs oder Matts im Spiel; Könige können ins Schach laufen und geschlagen werden wie jeder andere Stein. Bauern wandeln um wie sonst, aber wenn ein Spieler gezwungen ist, seinen letzten Bauern umzuwandeln, verliert er.

King of the Mountain
Schachvariante mit normaler Partieanfangsstellung. Das Spiel läuft normal bis zum Ende des 10. Zuges (d.h. jede Seite erhält 10 Züge). An diesem Punkt werden alle Steine im äussersten Ring von Quadraten entfernt. Wenn sich ein König in diesem Ring befindet, verliert dieser Spieler, es sei denn, beide Könige befinden sich in diesem Ring. In diesem Fall ist das Spiel unentschieden. Nachdem die Steine entfernt wurden, ist der äusserste Ring für das weitere Spiel gesperrt. Zehn Züge später werden die Teile im nächsten Ring wie oben entfernt. Ein Spieler gewinnt durch Schachmatt oder erzwingt die Entfernung des gegnerischen Königs wie oben (der eleganteste Weg). Es ist klar, dass das Spiel maximal 30 Züge dauern kann, da in den zentralen Feldern Platz für nur einen König ist. Dies macht diese Variante schnell und wütend, zumal beide Spieler versuchen, möglichst viele Steine in die zentralen Felder zu platzieren.

Kingwalk
Mindestens fünf Züge muss der König in derselben Variante ausführen. → Königsmarsch/Königswanderung.

Kinnunen-Thema
2#: Schwarze Verteidigungsmotive und Schädigungseffekte sowie deren Umkehrungen erscheinen (reziprok oder zyklisch) in verschiedenen Varianten. Als Motive und ihre Umkehrungen können z.B. realisiert werden: Linienöffnung/-Schliessung, Entfesselung/Fesselung, Block/ Entblockung, Deckung/Deckungsverlust, Bahnung/ Verbahnung.
Vgl. → Jönsson-Zyklus.
Urheber scheinen Jorma Kinnunen (Finnland, 1910-1937) und Pentti [Olavi] Sola (Finnland, 1907-1940) 1935 (**573**). - Verwandt mit dem → Visserman-Zyklus.

573 Jorma Kinnunen und Pentti Sola
Suomen Tehtäväniekat 1.9.1935, TT 1. Preis

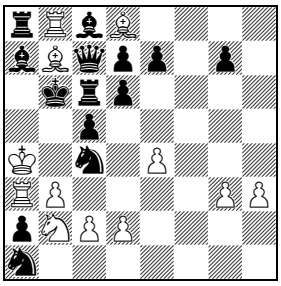


‡2
1.Sh5! (2.Sf4‡)
1. - c6 2.Lxe6‡ (Öffnung + Block)
1. - c5 2.Sb6‡ (Öffnung + Block)
1. - Ld3 2.Td4‡ (Entblockung + Verstellung)
1. - Lc2 2.c4‡ (Entblockung + Verstellung)
Kinnunen-Thema.

Kisljak-Thema
Retro: „Ein weisser und ein schwarzer Stein entwandeln auf benachbarten Linien, und anschliessend entschlägt einer der Bauern einen Stein, sodass die

Bauern dann auf einer Linie stehen — der schwarze „über“ dem weissen.“ (Kisljak).
Formulierung Thomas Brand (Deutschland, *1958):
„Aufhebung der Blockierung von verschiedenfarbigen Bauern derselben Reihe, die nur durch Schlag einer bestimmten Schlüsselfigur aneinandervorbei kommen können, um ihre Umwandlungsfelder - zwecks für den weiteren Stellungsaufbau notwendiger Umwandlung – erreichen können.“ (= Auflösung des → Retroknotens; MH).
Alexander [Abramowitsch] Kisljak (Ukraine, 1938-2010) im Jahr 1976 (**574**).

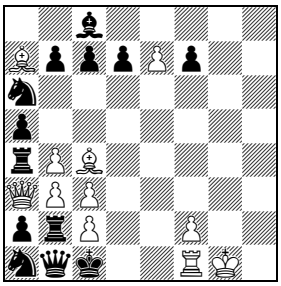
574 Alexander Kisljak
Die Schwalbe 42, Dezember 1976
Karl Fabel-Gedenkturnier, Nr.43, 1. Preis



‡1 (wer?)
1.Sxb2‡??
1.Sxc4‡ (Lösung in der „Schwalbe“ 103, Februar 1987, S. 190.)
Kisljak-Thema.

Zu seinem Thema schrieb der Autor einen Artikel in der „Schwalbe“ 103, Februar 1987, S.189 ff., wo er eine *Doppelsetzung* präsentierte (**575**).

575 Alexander Kisljak
Die Schwalbe 103, Februar 1987, S.191, Nr.14
5. ehrende Erwähnung
Karl Fabel zum Gedenken



Löse die Stellung auf
1.0-0+ (Zügenummern durch “-“ als Retrozüge gekennzeichnet) Sc5-a6 -2.Ld3-c4 Se4-c5 -3.Ld4-a7 Sg3-e4 -4.Lh8-d4 Se2-g3 -5.h7-h8L Sg1-e2 -6.h6-h7 g2-g1S -7.h5-h6 g3-g2 -8.Lc4-d3 g4-g3 -9.Ld3-c4 g5-g4-10.h4xTh5 Th6-h5 -11.Lc4-d3 Ta6-h6 -12.Ld3-c4 Ta8-a6 -13.Lc4-d3 a7-a5 -14.Ld3-c4 Ta6-a4 -15.Da5-a3 Th6-a6 -16.De5-a5 Th2-h6 -17.Dh8-e5 Tg2-h2 -18.Lf1-d3 Tg1-g2 -19.e6-e7 a3-a2 -20.a2xSb3 Sa5-b3 -21.e5-e6 Sb3-a1 -22.e4-e5 Sc5-b3 -23.e3-e4 Da1-b1 -24.e2-e3 Tb1-b2 -25.Dh7-h8 Db2-a1 -26.Dh8-h7 Db3-b2 -27.Dh6-h8 De6-b3 -28.Dh7-h6 Rb3-b1 -29.Dh8-h7 Kb2-c1 -30.h7-h8=Dg2-g1T -31.h6-h7 g3-g2 -32.h5-h6 De8-e6 -33.h4-h5 Dd8-e8 -34.h2-h4 h4xTg3! -35.Td3-g3 Sa6-c5 -36.Td1-d3 Sb8-a6 -37.d2xLc3 Lg7-c3 -38.Ta1-d1 Te3-b3 -39.b3-b4 b4xSa3, usw.
Kisljak-Thema, Doppelsetzung.

Kiss-Thema
2#: Zyklischer Wechsel von Schlüssel und Varianten bei gleichen Paraden. - Schlüssel-Form des Lačný.

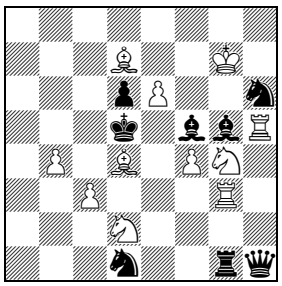
1.A? a/b 2.B/C#
1.B! a/b 2.C/A#

Kiss-Thema

		a	b
A		B	C
B		C	A

Ivan Kiss (Slowakei, *1963) 1984 (3-fach) ohne Zwillingsbildung (**576**).

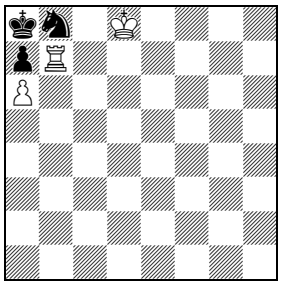
576 Ivan Kiss
Pravda 16.11.1984, Nr.1621, 1./2. Preis1983/84



‡2
1.Lf6 **A**? (2.c4‡) Ld3 **a**/Lf6+ **b**
2.Txd3 **B**/Sxf6 **C**‡; aber 1. - De4!
1.Td3 B! (2.c4‡) Ld3 **a**/Lf6+ **b** 2.Sf6 **C**/Lxf6 **A**‡
Kiss-Zyklus 2‡.

Ein Pionierproblem (3# mit nur 6 Steinen) wurde allerdings schon 1971 von Vitalij [Semjonowitsch] Kovalenko (Russland,* 1946) veröffentlicht (**577**).

577 Vitaly Kovalenko
Problem (Zagreb) 144-147, 12/1971, Nr.3233



‡3
1.Kc7 **A**? (2.Txb8‡)
1. - Sxa6 a/Sc6 b 2.Kc8 **B**/Tb5 **C** etc.; aber 1. - Sd7!
1.Kc8 B! (2.Txb8‡) Sxa6 a/Sc6 b 2.Tb5 **C**/Kc7 **A** etc.
Kiss-Zyklus 3‡, als Super-Miniatur.

- Pseudo-Kiss-Thema, vollständig
2#: Zyklischer Wechsel von Schlüssel und Varianten bei wechselnden Paraden.

1.A ? a/b 2.A/B#
1.B ? c/d 2.C/A#
1.C! e/f 2.A/B#

Pseudo-Kiss-Thema, vollständig

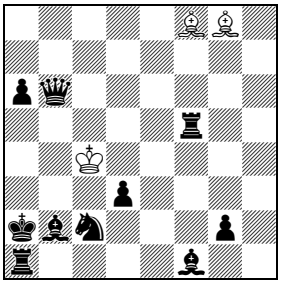
		a	b	c	d	e	f
A		A	B				
B				C	A		
C						A	B

KKK!
→ „**K**ein **K**önigs**k**ontakt!“

Kläffer
Alle schwarzen Steine müssen Schach bieten, dürfen aber nicht schlagen.

Klasinc-Thema
H#: Rückkehr eines Steins, der vorher eine Zuglinie für einen eigenen oder gegnerischen Langschrittler öffnete.
Marko Klasinc (Slowenien, *1951) schlug das Thema 1982 für eine Runde in der „Liga Problemista“ vor.
Schon 1922 stellte Charles [Masson] Fox (Grossbritannien, 1866-1935) dieses Thema dar (**578**).

578 Charles M. Fox
The Chess Amateur 10/1922, Nr.257, 1. Preis

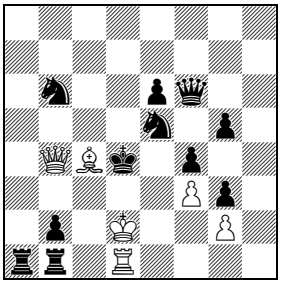


H‡3
1.Le5! Kd5 2.Db1 Ke6 3.Lb2 Kxf5‡
Ur-Klasinc-Thema.

Die gemischtfarbige Version gleicht der → Mausefalle.

Kling, Kombination
Schwarz verteidigt sich durch Selbsteinsperrung (mithilfe eines schwarzen Kritikus), um sich in ein Patt zu flüchten. – Kling und Seeberger haben gemeinsam einen Kritikus mit Einsperrung des kritischen Steins, beim Kling zwecks Patts, beim Seeberger zwecks Zugzwangs. Sie verhalten sich also zueinander wie „nicht können“ und „müssen“. Im Sinne des Angriffs liegt es nahe, aus „nicht können“ einfach „müssen“ zu machen.
Josef Kling (Deutschland, 1811-1876) in einer (leider nebenlösigen) Remisstudie von 1849 (**579**).

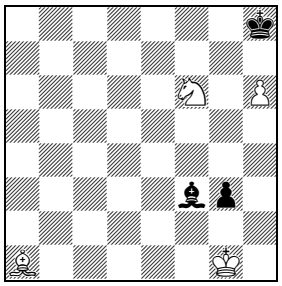
579 Josef Kling
Chess Euclid 1849, Nr.188 (CLXXXVIII; Version)



Remis
1.Lf1+! Sbc4+ 2.Ke2+ Txd1 3.Dxc4+! S(K)xc4 patt!
(1. - Sec4+ 2.Ke2+! Ke5 3.De3+ Kf5 4.Dd3+, oder 2. - Txd1 3.Dxc4+ Ke5 4.Dc5+ Sd5 5.Dxd5+, oder 1. - Kd5 2.Ke2+ Kc6 3.Td6+ Kc7 4. Dxb6+ usw.)
Kombination Kling.
Leider nebenlösig mit 1.Ke2+ Txd1 2.Dxb6+ Kc3 3.Db3+ Kd4 4.Db6+ Kxc4.

- Anti-Kling (bzw. Kling & Anti-Kling)
Anti-Kritikus des eingesperrten Langschrittlers mit Pattvermeidung, oder sonstige *Verhinderung der Patt-Rettung* durch die Kombination Kling.
Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) entschärften im Jahr 1866 den beabsichtigten Kling durch „rechtzeitige Beseitigung des Sperrsteins“ (**580**).

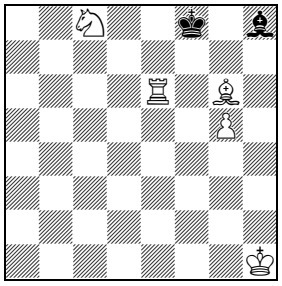
580 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 24.3.1866, S.206, Nr.1083



‡5
1.Lb2? (2.La3 3.Lf8 4.Lg7) Lh1! 2.La3 g2 3.Lf8 patt
1.Le5! Lh1! 2.Lxg3! L~ 3.Ld6 L~ 4.Lf8 und 5.Lg7‡
Anti-Kling durch rechtzeitiges *Beseitigen* des Sperrsteins (in Miniaturform).

Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) publizierte 1936 eine *Miniatur* mit lediglich einem Anti-Kling (**581**) durch Erzwingung eines *Anti-Kritikus* als Tempozug (das hat auch Kraemer schon 1931 mit 9 Steinen gezeigt).

581 Erich Zepler
Olympia-Turnier Die Schwalbe 106 10/1936, S.596
1. Preis (aberkannt wegen ‡5 von Chéron*), Nr.41(142)

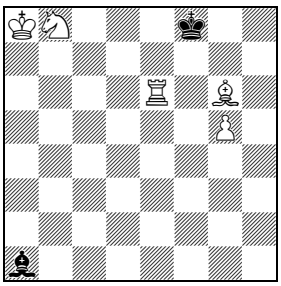


‡4
1.Te8+? Kg7 2.Se7 patt
1.Td6? (Zzw.) Kg7? 2.Tf6! Kg8 3.Se7+; aber 1. - Kg8! 2.Se7+ Kf8 3.Sf5 Lf6! 4.Td8?
1.Kg2! (Zzw.) La1 2.Te8+ Kg7 3.Se7 ~ 4.Tg8‡
1. - Kg7(8) 2.Se7(+) K~ 3.Te8(+) 4.Tg8‡
Anti-Kling durch Anti-Kritikus. – Mit ♚a1 und ♗e8 entstünde im Prinzip die Stellung von Martin Hoffmann (siehe unter → Kling, Kombination / Kling & Anti-Kling, Beispiel Chéron). - * L’Illustration 4.1.1936.

Interessant ist, dass man mittels kleiner Änderungen daraus einen Kling/Anti-Kling darstellen konnte. Dies tat André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) 1970 (**582**), ohne die Miniaturform aufzugeben (mit unnötigen kleinen Änderungen der Stellung Zepler‘s).
Wie Martin [Wolfgang] Hoffmann entdeckte, liesse sich dies einfacher erreichen: wL→e8, sL→a1, #5 („Uralski Problemist“ 2005). Ohne dies zu wissen, publizierte Stephan Eisert (Deutschland, *1943) dieselbe Fassung in der „Schwalbe“ 289 vom Februar 2018, S.372, und wies auf die → *anti-thematische* Umdeutung in einen Seeberger hin. Ob Zepler dies wirklich auch *sah*, wie Eisert mutmasst?!?

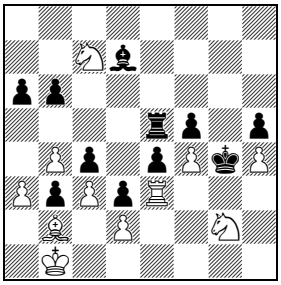
- Doppel-Kling
Doppelsetzung des Kling: Selbsteinsperrung *zweier* schwarzer Langschrittler mittels Kritici.
Fritz (bzw. Friedrich) Köhnlein (Deutschland, 1879-1916) 1904 (**583**).

582 André Chéron*
Le Journal de Genève 29.12.1970 (Lösung 2.1.1971)



‡5
1.Sc6! (2.Te8+ Kg7 3.Se7 ~ 4.Tg8‡) Lh8! 2.Kb7! (Zzw.) L…a1 3.Te8+ Kg7 4.Se7 L~ 5.Tg8‡
2.Td6?! L~ 3.Td8+ Kg7 4.Se7 5.Tg8‡
2. - Kg7? 3.Tf6! Kg8 4.Se7+ Kg7 5.Tf7‡; aber 2. - Kg8! Umdeutung des Kling in einen Seeberger!
(1. - Kg7 2.Se7 [3.Sf5+ K~8 4.Te8‡] Lf6 3.Txf6 Kh8 4.Tf8+ Kg7 5.Tg8‡).
Anti-Kling und Kling. - * Nach E. Zepler.

583 Fritz Köhnlein
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 35, 28.8.1904, Nr.5902



‡5
1.Kc1! (2.-4.Kd1-f2 5.Tg3‡) Ta5 (La4) 2.Kd1 La4 (Ta5) 3.b5! (Nowotny) Txb5/Lxb5 4.Se8/Sd5 ~ 5.Sf6‡
Doppel-Kling. Die Konstruktion kann mit dem Nachtwächter ♗b2 nicht ganz befriedigen.

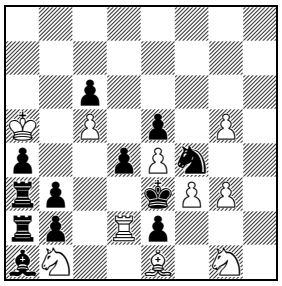
- Schlüter-Thema
Siehe daselbst.
- Springer-Kling
Wie unter → *Springer*-Kritikus beschrieben, kann auch der Springer sich *durch kritischen Zug* selbst einschliessen.
Diese Leistung ist Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) im Jahr 2017 gelungen (**584**).

Klonstein
Wenn ein Klonstein schlägt, wird der geschlagene Stein wiedergeboren, aber nicht unmittelbar → circegemäss, sondern er wird vorher zu einem Stein der gleichen Gangart wie der Schlagtäter geklont und dann als solcher wiedergeboren.

1. Klüver-Thema
Weiss erzwingt einen schwarzen kritischen Zug. In der Folge wird dieser Kritikus durch einen schwarzen antikritischen Zug verstellt. Freie Zügezahl.
Vermutlich von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) im „Deutschen Wochenschach“ als Thematurnier ausgeschrieben (1919 gerichtet), der Preis ging an Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1935) (**585**).

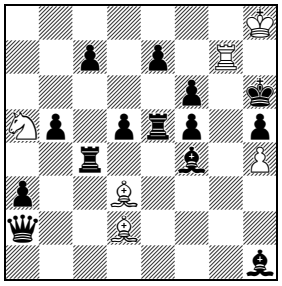
2. Klüver-Thema
Weiss zwingt einen schwarzen Läufer zu einem kritischen Zug. Um eine zweizügige weisse Mattdrohung zu widerlegen, muss hierauf ein schwarzer Turm der gleichfarbigen Dame eine orthogonale Linie öffnen (nicht räumen). Der Turm würde mit diesem Manöver den schwarzen Thema-Läufer verstellen. Er kann dies vermeiden, schliesst nun aber einem zweiten schwarzen Turm die Linie so, dass eine → Holzhausen-Verstellung aufgebaut werden kann. Freie Zügezahl.

584 Peter Hoffmann
Der Reiz des Ungewöhnlichen 2017, S.170, Nr.H38 (PDF-Buch von Erik Zierke)



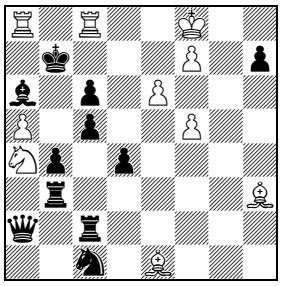
‡5
1.Kb4! Sd3+! (1. - d3? 2.Kc4 [Zugzwang] S~ 3.Txd3‡; 1. - S~? 2.Txe2+ Kd3 3.Td2+/Lf2 ~ 4.Lf2/Td2‡; 1. - Sd5+?! [1. - Sh3] 2.Kc4 Sf4 [2. - Sb6+? 3.cxb6 ~ 4.Txe2, Td3‡] 3.g6 [Zugzwang] d3 4.g7 [Zugzwang] S~ 5.Txd3‡)
2.Kc4 Sc1!? 3.g6 (Zugzwang) d3 4.Kb4! (Zugzwang; 4.g7? patt [4. - S~?]) Kd4 (4. - S~?) 5.Lf2‡
♘-Kling.

585 Walter Freiherr von Holzhausen
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 10.8.1919, Nr.15249, Preis



‡4
1.Le2! (2.Th7+ Kg6 3.Lxh5‡) Txe2 2.Sc6! (3.Sd8) Tce4! 3.Sxe7! (3.Sd8? d4!; 2. - Tce4 ist also antikritisch: 2. - Ta4? 3.Sd8 d4 4.Lxf4‡) Txe7 4.Lxf4‡
Erstes Klüver-Thema, Preisträger.

586 Erich Zepler
Hamburgischer Correspondent 1921
2. Thematurnier, Preis



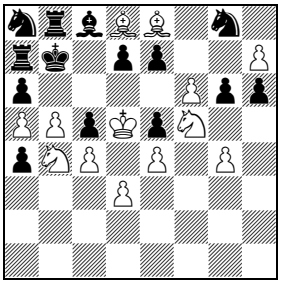
‡4
1.Lf1! Lxf1 2.Lh4! (3.Ld8) Tcc3 (2. - Tc4 3.a6‡) 3.Lg3! (3.Ld8? Dh2) Txg3 4.Sxc5‡
Zweites Klüver-Thema, Preisträger.

Vermutlich von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland,

1901-1989) im „Hamburgischen Correspondent“ als Thematurnier ausgeschrieben (1921 gerichtet). Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) gewann den Preis (**586**).

3. Klüver-Thema
Schwarz könnte als → Retrozug nur die Bewegung eines Steines ausführen, durch die eine weisse langschrittige Figur abgesperrt würde. Weiss hat daher mit dieser Figur antikritisch zu ziehen, um im weiteren Verlauf durch Entschlag eines schwarzen Steines Schwarz aus dem drohenden → Retropatt zu befreien. Forderung: Weiss nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in x Zügen matt.
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) 1922 (**587**).

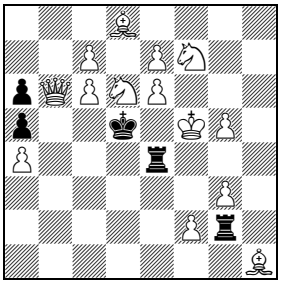
587 Hans Klüver
Teplitz-Schönau-Kongressbuch 1922, S.484, Nr.30



Weiss nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in 2 Zügen matt
Schwarz kann zuletzt nicht gezogen haben: g7-g6? (♗f8?), c7-c5? (♗d8?), f7xg6? (♗e8?).
Weiss muss einen Zug zurücknehmen, der einen schwarzen Retrozug ermöglicht: h3xg4? (h2x♗g3!). - Rücknahme: 1.Lb6-d8! (antikritisch) c5 2.Kd5! e5+, dann **1.bxc6.e.p.+!** (letzter Zug war c7-c5) dxc6+ 2.Lxc6‡.
Drittes Klüver-Thema.

4. Klüver-Thema
Darstellung einer 4-fachen weissen Bauern-Umwandlung als Wartezug in der Verführung im direkten Matt.
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) schrieb (bzw. wertete) dies 1933 als 21. Thematurnier in der „Schwalbe“ aus (weitere Details fehlen).
Überliefert ist lediglich der 2. Preis von Hugo August (Deutschland, 1902-1967 [**588**]).

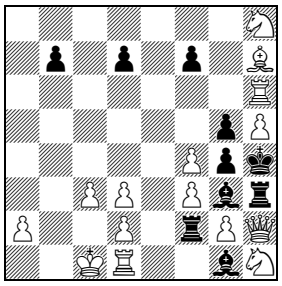
588 Hugo August
Die Schwalbe 75 3/1934, Nr.10
21. TT der Schwalbe 1933 (Klüver-TT), 2. Preis



‡3
Satz: 1. - Txf2+/Tf4+/Te5+ 2.Dxf2/Kxf4/Sxe5 Kxd6Kxe6/Kxc6 3.Lxe4/Db3/Dd4‡
1.c8T, e8L/c8L, e8T/c8S, e8S? Txf2+/Tf4+/Te5+!
1.Da7! (Zugzwang)
1. - Txf2+/Tf4+/Te5+ 2.Dxf2/gxf4 (FW!)/Sxe5!
Viertes Klüver-Thema, Doppelsetzung.

5. Klüver-Thema
Darstellung einer weissen Rochaderücknahme, um einen weissen En-passant-Schlag zu ermöglichen. Der Schlüsselzug soll retrograd sein, das heisst ohne rechtläufige Nebenabsichten lediglich dem retrograden Zweck dienen, den notwendigen Doppelschritt des schwarzen Thema-Bauern nachzuweisen. Forderung: Weiss nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in x Zügen matt. – 1933 als 23. Thematurnier in der „Schwalbe“ ausgeschrieben bzw. gerichtet.
Gewinner war Valerian Oniț̦iu (Rumänien, 1872-1948) (**589**). - Vgl. → 1. Petrović-Thema.

589 Valerian Oniț̦iu
Die Schwalbe 82 (Neue Folge) 10/1933, Nr.6
23. Thematurnier (5. Klüver-Thema) 1. Preis



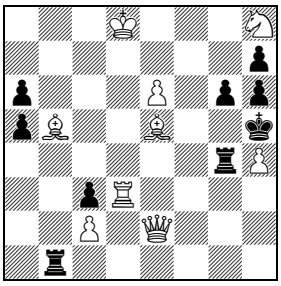
Weiss nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in 1 Zug matt
Nach Rücknahme von **0-0-0** muss Schwarz zuletzt g7-g5 gezogen haben (♖f2 muss über f3 gekommen sein), dann 1. - g7-g5! 2.Lh7 g5-g4 3.Lc6xe4 e5-e4 4.La4-c6 Be6-e5 5.Ld1xa4 a5-a4 6.Le2-d1 Ba6-a5 7.Lf1-e2 Ba7-a6 (oder Kh4).
Es ergibt sich somit **1.hxg6 e.p.!**
Fünftes Klüver-Thema, Gewinner.

(Genauere Lösungsbesprechung im → Sidler)

6. Klüver-Thema
Schwarz könnte eine weisse Drohung mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren (= Probespiel). Dieser schwarze Stein wird im Vorplan derart hingelenkt, dass er die Drohung zwar auch noch, auf analoge Weise, parieren kann, dabei aber im Gegensatz zum Probespiel in eine schädliche Zugzwangsstellung gerät, die Weiss zum Mattsetzen nutzen kann.
Klüver schrieb in seiner Kolumne „Die Welt“ 1959 ein entsprechendes Thematurnier aus. Der Gewinner Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1974) schuf dann einen lupenreinen → *Zugzwang*-Römer (**590**).

7. Klüver-Thema
Schwarz könnte eine Drohung des Weissen (Hauptplan) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Daher lenkt Weiss diesen Stein im Vorplan derart, dass dieser die Hauptplandrohung zwar immer noch – auf analoge Weise – widerlegen kann, wodurch aber Weiss die Möglichkeit erhält, den Schwarzen einer Beugungsschädigung zu unterwerfen.
131. Thematurnier der „Schwalbe“ 1961, der 1. Preis ging wiederum an Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1974) mit einer Miniatur, die sich aber als nebenlösig erwies (W.Kd7 Db5 Bf7 – S.Ka7 Lh6 Sb7 Bc5; 1.f8D bzw. 1.f8L).
Siehe Beispiel → *Beugungs*-Römer von 1951.

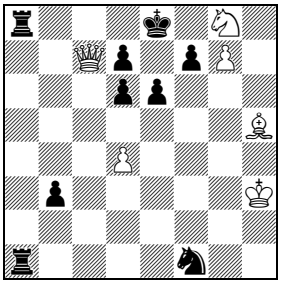
590 Wilhelm Massmann
Die Welt 3.10.1959, Thematurnier (6. Klüver-Thema; Zugzwangrömer-Turnier)



‡4
1.Td4? (2.Dxg4‡) Tg1!
1.Tg3? Tb4!
1.Ld6! (2.Td5+ g5 3.Le8+ Kxh4 4.Dh2‡)
1. - Txb5 2.Tb4! Tg5 3.Ta4! (Zugzwang) T~/Kxh4 4.Dxg4/Dh2‡
1. - Th1 2.Tg3! Txh4 3.La4! (Zugzwang) T~g5/Kg5 4.Dxg4/Le8/De5‡
Sechstes Klüver-Thema bzw. Zugzwang-Römer.

8. Klüver-Thema
In einem Vierzüger soll Weiss im Schlüsselzug die Blockierung (= Besetzung) eines Feldes durch einen schwarzen Stein für den entfernt stehenden schwarzen König erzwingen (Fernblock). Das sich neben dem Blockfeld befindende Mattfeld soll möglichst weit vom anfänglichen Standfeld des schwarzen Königs entfernt liegen. Dabei zählt Feld gleich Feld, ein schräger Abstand wird also nicht höher gewertet als ein gerader. Das Thema lässt sich nur mittels der schwarzen Rochade darstellen.
7. Kompositionsturnier der „Welt“ 1966, von Erich Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) gewonnen (**591**).

591 Erich Zepler
Die „WELT“ 11.5. 1966 7. Kompositionsturnier (8. Klüver-Thematurnier) 1. Preis 1965/66

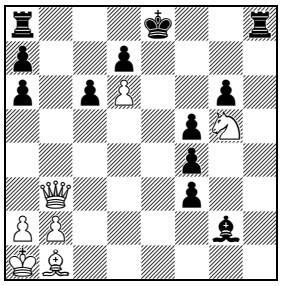


‡4
1.Dxd6? 0-0-0!
1.Kh4! (2.Sf6+ Ke7 3.Dxd7+ Kxf5 4.Dxf7‡)
1. - T1a7 (Fernblock) 2.Dxd6 0-0-0 3.Se7+ Kb7 4.Lf3‡
Achtes Klüver-Thema, Erst-Preisträger.

9. Klüver-Thema
Bei Schwarz stehen König und Türme auf ihren Ursprungsfeldern und dürfen noch rochieren.
V/V schreibt nichts zur Bedingung.
Gezeigt wird der Erst-Preisträger des mutmasslichen Thematurniers von 1959, der von Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989) stammt (**592**).

10. Klüver-Thema
H#n: Dreimalige Hinterstellung schwarzer Steine durch Schwarz mit dreimaliger Linienöffnung für diese drei Figuren durch ein und denselben weissen Stein.

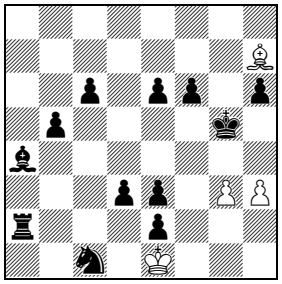
592 Nenad Petrović
Problem (Zagreb) 61-64 Juli 1959, Nr.1297, S.19 (9. Klüver-Thematurnier), Nr.1207, 1. Preis



‡8
1.Db7! (2.Dxa8‡) Td8 2.Db3 (Rückkehr) Ta8 3.Ld3! (4.Df7+) Lf1 4.Lxf1 z.B. f2 5.Df7+ Kd8 6.Df6+ Kc8 7.La6+ Kb8 8.Dxh8‡
3. - Th1! 4.Lb1 Th8 (Rückkehr) 5.Dc3! z.B. Th7 6.Df6! (7.Sxh7) usw.
Neuntes Klüver-Thema mit 2 Rochade-Verhinderungen. Erst-Preisträger.

Ausgeschrieben als 171. Thematurnier (versehentlich als 170. Thematurnier) der „Schwalbe“ 77, Oktober 1982 (Entscheid X/1983): „Ein neues 100-Dollar-Preisausschreiben“. Während dieses ohne konstruktive Eingeständnisse darstellbar ist, ist das → 100-Dollar-Thema nur mit Umwandlungsfirguren möglich!
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) 1982 (**593**).

593 Hans Klüver
Deutsche Schachzeitung 9/1982, Nr.4487

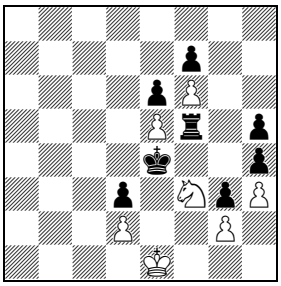


H‡4
1.Lc2! Lxd3 2.Ta5 Lxb5 3.Lg6 Lxe2 4.Tf5 h4‡
Zehntes Klüver-Thema.

KMT
→ **K**raft-**M**asse-**T**ransformation.

Kniest-Thema (≠ 1. Kniest-Thema)
Um die Kniest-Themen herrscht wohl etwas Verwirrung!
H#: Eine Partei schlägt einen schwarzen Stein auf dem Feld, auf dem der gegnerische König mattgesetzt wird; (Typ 1; Definition Gedenkturnier „Die Schwalbe“ 2000), aber auch Schach (Typ 2) ist möglich. - Beide Typen wurden von Peter Kniest (Deutschland, 1914-1993) 1950 in einem einzigen Problem dargestellt (**594**).
Im April 2000 wurde in der „Schwalbe“ 182 ein Gedenkturnier gerichtet, wo Preisrichter Bernd Ellinghoven (Deutschland, 1953-2023) schreibt: „Es ist genaugenommen kein ‚richtiges‘ Thema, eher eine Technik, die im Zusammenhang mit anderen Elementen sinnvolle Verbindungen eingehen sollte.“ … „Eigentlich müsste dieses Thema Fischer-Thema heissen.“ (*feenschach*-132, VI-VIII 1999, S.70ff). Nach Hieronymus Fischer (Deutschland, 1843-1927). - Vgl. → *Annihilations*-Inder.
- Peter Kniest-Thema
Siehe daselbst.

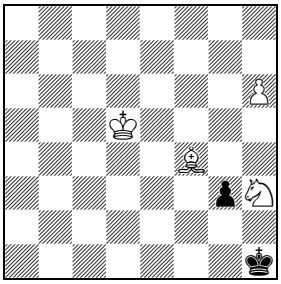
594 Peter Kniest
Die Schwalbe 108, 5-6/1950, Nr.7860, 1. Preis (C)



h‡4*
Satz: **1. - Sxh4!** 2.Kf4 Sxf5 3.Kg5 Sd4 4.Kh4 Sf3‡ (Typ 1)
1.Kf4! Sxh4 2.Kg5 Sg6! 3.Txe5+! Sxe5 4.Kh4 Sf3‡ (Typ 2)
Kniest-Thema als Zugwechselaufgabe mit 2 verschiedenen ♘-Rundläufen.

1. Kniest-Thema (≠ [Peter] Kniest-Thema)
Nach V/V. H#: Im Satz eines Hilfsmatts wandelt die eine Partei um, in der Lösung die andere.
Geht offenbar zurück an eine Widmungsaufgabe von Pentti [Olavi] Sola (Finnland, 1907-1940) von 1934 an Peter Kniest (**595**). Das Thema wurde von Peter Kniest vorgeschlagen (Daten siehe 1. Kniest-Thema).

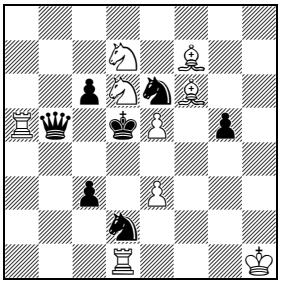
595 Penti Sola
Uusi Suomi 29.4.1934, Nr.79 (V. Jan Hannelius)
Peter Kniest gewidmet



H‡3*
Satz: 1. - Ke4 2.g2 Kf3 3.g1T Sf2‡
1.Kg2! h7 2.Kf3 h8D 3.g2 Dh5‡
Erstes Kniest-Thema (nach V/V).

2. Kniest-Thema (Albert Kniest-Thema)

596 Albert H. Kniest
Die Schwalbe 28, April 1930, Nr.II, S.409
Neufassung Juni 1989



‡3
1.Lg6! (2.Le4‡)
1. - S~ 2.e4+ Sxe4 3.Lf7‡ (2. - Ke6 3.Sf8‡)
1. - Sc5! 2.Sb6+! Dxb6 3.Lf7‡
(2. - Ke6 3.Lf7,Lf5‡ [Dual])
1. - Sd4! 2.e4+! Sxe4 3.Lf7‡
(2. - Ke6 3.Lf5‡)
Zweites Kniest-Thema.

Original-Definition: „Weiss entfesselt eine schwarze Figur mit Mattdrohung auf beliebigem Felde; Schwarz pariert diese Drohung, indem er die entfesselte Figur in eine Halbfesslungsstellung bringt; Weiss löst nun durch Drohung oder Schachgebot die Halbfesslungsstellung auf, so dass die zuvor entfesselte Figur jetzt erneut gefesselt ist; schliesslich gibt Weiss unter Rücknahme des Schlüsselzuges matt."
Albert [Heinrich] Kniest (Deutschland, 1908-1984) 1930 (**596**).

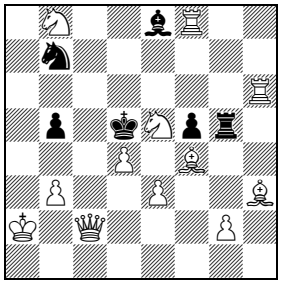
Knight Relay Chess
Springer übertragen ihre Kraft auf Steine der eigenen Partei, die sie beobachten.

Knighted Chess
Spiel auf dem 10x8-Brett mit den zusätzlichen Figuren T+S (Centauro) auf der b-Linie und L+S (Campione) auf der i-Linie.

Knighted Queen
Schachvariante, bei der die Dame durch eine → Amazone ersetzt ist.

Knoten-Thema
2#: Schwarz widerlegt die Verführungen durch Züge auf ein und dasselbe Feld und verstellt dabei eine eigene weisse Linie. In der Lösung verstellt Weiss auf dem gleichen Feld selbst diese Linie.
Wassili [Stepanowitsch] Fjodorov (Ukraine, *1922) 1977 (**597**).

597 Wassili Fjodorov
Schachmaty v SSSR 1977, 2. Lob



‡2
1.Sd3? (2.Sb4‡) Lg6 2.Dc6‡; 1. - Tg6!
1.Sc4? (2.Sb6‡) Tg6 2.Dxf5‡; 1. - Lg6!
1.Sg6! (2.Se7‡) Txg6/Lxe6 2.Dxf5/Dc6‡
Knoten.

KoBul König / Kobulkönig
König, der sich, wenn en eigener Stein x (nausser Bauer) geschlagen wird, in einen königlichen Stein x verwandelt. (Königliche Steine [→] sind Steine, die wie Könige nicht angegriffen bleiben dürfen und die mattgesetzt werden können). Wenn der KoBul König ein königlicher Stein x ist und einer seiner Bauern geschlagen wird, verwandelt er sich zurück in den (KoBul) König.
Dijan **Ko**stadinov (**Bul**garien, *1982) 2010 anlässlich des 53. WCCC in Kreta.

Kodex (für Schachkomposition)
Der Kodex (von Piran [1958]) ist die allgemeine Handlungs- und Bewertungsrichtlinie (der Schachkomposition). Er enthält unter anderem Hinweise, wann eine Schachkomposition inkorrekt ist und wie Kompositions-Turniere organisiert werden sollten, ausserdem informiert er über allgemeine Prinzipien, Arten von Schachkompositionen, Veröffentlichung, Priorität und weitere Konventionen. Er ist heute im „Handbook of Chess

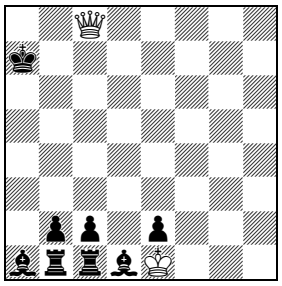
Composition“ untergebracht, das als PDF im Internet veröffentlicht wird.
Der Artikel 16 des Kodex enthält vier Konventionen zu den Spezialzügen Rochade und En-Passant-Schlag, und wurde 2008 in Jūrmala (Lettland) neu formuliert:
- 1). Rochade-Konvention. Die Rochade wird als zulässig angesehen, sofern ihre Unzulässigkeit nicht bewiesen werden kann (Hiezu schlägt Gerd Rinder [Deutschland, 1935-2022] vor, diese Konvention in folgender Art auf die En-Passant-Konvention zu erweitern: „Die Rochade-Konvention [16.1] und die En-Passant-Konvention [16.2] sind in jedem Abspiel unabhängig von anderen Abspielen einzuhalten“ und schägt vor, Artikel 3 zu streichen. Anlass ist eine Aufgabe mit zwei möglichen En-Passant-Schlägen, die aber nur dann ausführbar sind, wenn bewiesen werden kann, welcheer Schlag legal ist).
- 2). En-Passant-Konvention. Der En-Passant-Schlag im ersten Zug ist nur zulässig, wenn bewiesen werden kann, dass der letzte Zug der Doppelschritt des zu schlagenden Bauern war.
- 3). Partielle Retro-Analyse (→ PRA) Konvention). Falls die Rechte zu rochieren und/oder en-passant zu schlagen wechselseitig voneinander abhängen, besteht die Lösung aus mehreren einander ausschliessenden Teilen. Alle Kombinationen von Zugrechten, die möglich sind und die die Rochade-Konvention und die En-Passant-Konvention berücksichtigen, bilden diese einander ausschliessenden Teile. Sofern im Fall der wechselseitigen Abhängigkeit von Rochaderechten eine Lösung gemäss der PRA Konvention nicht möglich ist, soll die Retro-Strategie (RS) Konvention angewendet werden: Diejenige Rochade wird als zulässig angesehen, die zuerst ausgeführt wird.
- 4). Andere Konventionen sollen ausdrücklich angegeben werden, beispielsweise falls im Lauf der Lösung ein En-Passant-Schlag durch eine nachfolgende Rochade legalisiert werden muss (a posteriori [AP]-Konvention).
Speziell die Konventionen bezüglich → Retroanalyse sind Thema von permanenten Diskussionen und führen zu laufenden Anpassungen des Kodex.
Nach Meinung des Retro-Spezialisten Werner Keym (Deutschland, *1942) ist „Artikel 16 des Kodex erstmals widerspruchsfrei“ (Kodex 2009, beschlossen an der WCCC-Tagung 2008 in Jūrmala [FIN]).

Kohlenbergwerk
Minimalproblem (→) mit Häufung schwarzer Steine an einem Rand oder in der Ecke des Bretts. Es soll natürlich möglichst ‚tief gegraben werden‘. Deshalb geht es um möglichst lange Aufgaben, vorzugsweise mit weisser Dame. - Siehe auch → Dark Doings.
Berühmt sind die Darstellungen von Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968), vermutlich zuerst 1931 (**598**).

KöKo / Kölner Kontaktschach
Nur solche Züge sind erlaubt, die auf das Nachbarfeld irgendeiner anderen Figur getätigt werden.
Heinz Zander (Deutschland, 1924-2004) 1988.
- Antiköko
Ein Zug darf nur auf einem Feld enden, dessen Nachbarfelder unbesetzt sind.**Kölner Mehrwertschach**
= Mehrwertschach.

Kombibauer
Der Kombibauer unterscheidet sich von einem gewöhnlichen Bauern dadurch, dass er auch seitlich benachbarte Felder kontrolliert. - Vgl. → Horizontal-Bauer.

598 Josef Halumbirek
Wiener Schachzeitung 12/1931 Nr.2068, S.382
Weihnachtsgruss an A.C. White



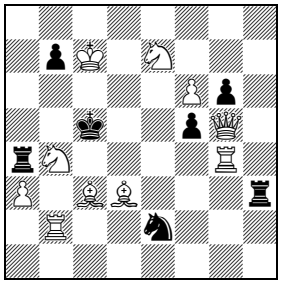
‡16
1.Dc7+ Ka8 2.Dd7 Kb8 3.Dc6 Ka7 4.Dc8 Kb6 5.Dd7 Kc5 6.De6 Kd4 7.Df5 Ke3 8.Dg4 Kd3 9.Df4 Kc3 10.De4 Kb3 11.Dd4 Ka3 12.Dd6+! Kb3 13.Dc5! Ka4 14.Db6 Ka3 15.Db5 Ka2 16.Da4‡
Kohlenbergwerk in Minimalform (mit einigen nicht aufgeführten Dualen).

Kombination Burmistrov
→ Burmistrov.

Kombination Issaev
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen.

Kombination Kovačević
2#: Von Jakov Rossomacho (Russland, *1935) eingeführter Begriff für die Kombination von → Anti-Reversal und → Anti-Rückkehr, auch → „kompletter Anti-Salazar“ genannt.
Erstmals dargestellt von Marjan Kovačević (Serbien, *1957) im Jahr 2006 (**599**).

599 Marjan Kovačević
Uralskij Problemist 48 4/2006, Nr.4563, 2. Preis



‡2
1.Le5 **A**? (2.Ld6‡) Sf4 **a** 2.Tc2‡ (2.Dc1 B?)
1. - f4,fxg4 2.Lc3‡; aber 1. - Ta6!
1.Dc1 B! (2.Ld4‡) Sf4 **a** 2.Le5 **A**‡
1. - f4 2.Tg5‡ (2.Dg5?) 1. - fxg4 2.Dg5‡
1. - Sxc3/Txd3 2.Dxc3/Sxd3‡
Kombination Kovačević (kompletter Anti-Salazar).

Kombinationsfiguren
Aus wenigstens zwei Komponenten zusammengesetzte Figuren. Einige Kombinationsfiguren besitzen eigene Namen.

Kombination Stocchi
→ Stocchi-Kombination.

Kombination Zepler
→ Turton, Zepler-Turton.

Kombinative Separation (Maleika-Thema)
2#: Eine → Fleck-Variation. 3 (oder n) Matts erscheinen auf eine entsprechende Anzahl schwarzer Paraden in allen möglichen Kombinationen als Trialmatts

(Multipelmatts), Dualmatts und Einzelmatts. z.B. 1. - a/b/c/d/e/f/g 2.ABC/AB/AC/BC/A/B/C#

3-fach (alle Kombinationen):

1.S! (2.ABC#) a 2.ABC#

1. - b/c/d 2.AB/BC/CA#

1. - e/f/g 2.A/B/C#

4-fach:

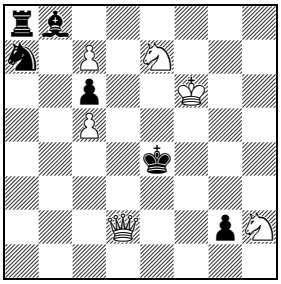
1.S! (2.ABCD#) a 2.ABCD#

1. - b/c/de 2.ABC/BCD/CDA/DAB#

1. - e/f/g/h 2.AB/BC/CD/DA#

Hier sind nur *zyklische* Formen dargestellt (erweiterte zyklische Dualvermeidung). Aber es gibt eine Unzahl von Formen, und die Zahl der Themamatts kann gesteigert werden.
Bedeutendster Vertreter: Gerhard Maleika (Deutschland, *1951). - V/V zeigt eine frühe Darstellung von Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) von 1947 (**600**). - Vgl. → Progressive Separation..

600 Thomas Dawson
The British Chess Magazine 1947

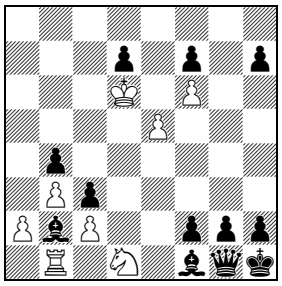


‡2
1.Sf5! (2.Sg3 **A**/Sd6 **B**/Dd4 **C**‡
1. - g1S 2.Sg3 **A**/Sd6 **B**/Dd4 **C**‡ ABC
1. - g1L 2.Sg3 **A**/Sd6 **B**‡ AB
1. - g1T 2.Sd6 **B**/Dd4 **C**‡ BC
1. - Sc8 2.Sg3 **A**/ Dd4 **C**‡ AC
1. - Sb5/g1D/Lxc7 2. Sg3 **A**/Sd6 **B**/Dd4 **C**‡ A/B/C
Kombinative Separation.

Komet
= Croissant = Mond = Lune. Turm, der nur auf der Figurengrundreihe ziehen kann. Nimmt den Wert des Steines an, der in der → PAS auf seinem aktuellen Feld steht (steht er auf e1 (falls weiss) bzw. e8 (falls schwarz), zieht er wie König, ohne aber königlich zu sein). Paralysiert alle gegnerischen Steine (einschliesslich König), die in seinem Wirkungsbereich stehen.

Komet-Thema
Studie/N#: Der weisse König könnte ein bestimmtes Feld betreten, aber er gerät selber in Zugzwang. Um ein Tempo zu verlieren (→ Tempoverlust bzw. → Tempogewinn), betritt er vorerst in mehreren Folgezügen ein bestimmtes entferntes Feld (→ „Goldenes Feld“). Dieses Feld ist im Gegensatz zu den Zwischenfeldern von anderer Farbe, da jede Abkürzung an einem schwarzen Racheschach scheitert.
Das Thema geht auf einen (leider dualistischen) 14-züger von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1856 zurück (siehe → Goldenes Feld [„Loyd’s Abendstern“]). / Loyd wählte das Motto wohl, weil „der schwarze König wie ein Komet aus der Nähe in unermessliche Ferne verschwindet, und später wieder zurückkommt.“
Später entstanden viele Fassungen anderer Komponisten. In seinem Buch „Rund um das Schachbrett“ von 1955 behandelt Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) im Kapitel „Vielzügige Schachaufgaben“ auch dieses Thema ziemlich ausführlich. Schweiriger ist es, diese Aufgaben auf Korrektkeit zu prüfen. Seine längste beträgt ganze 182 Züge! Möglicherweise hat auch Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) sich daran versucht. Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) hat 1984, in seinem Todesjahr, einen *doppelten Kometen* publiziert (**601**).

601 Herbert Grasemann
Die Schwalbe 88 8/1984, Nr.12
Josef Breuer-Gedenkturnier 1983, 3. Preis 1983-85



‡29
1.Kc7! La3 2.Kb8 Lb2 3.Ka8 La3 4.Ka7 Lb2 5.Kb6 La3 6.Kc5 h6 7.Kd6 Lb2 8.Ke7 La3 9.Kf8 Lb2 10.Kg7 h5 11.Kf8 La3 12.Ke7 Lb2 13.Kd6 La3 14.Kc5 h4 15.Kd4 Lb2 16.Ke3 La3 17.Kf4 Lb2 18.Kg5 La3 19.Kxh4 Lb2 20.Kh3 La3 21.Kg3 Lb2 22.Kf4 La3 23.Ke3 Lb2 24.Kd4 La3 25.Kc5 d~ 26.exd6 Lb2 27.Kxb4 La3+ 28.Kxa3 L~ 29.Sxf2‡
Komet-Thema mit zwei verschiedenen Kometen.

Kommutator
Zieht und schlägt nicht, sondern tauscht mit Steinen eigener oder gegnerischer Farbe den Platz. Der Tausch kann mit jenen Steinen erfolgen, die im Wirkungsbereich des Kommutatorsteines liegen. Der Wirkungsbereich entspricht den üblichen Zug- und Schlagmöglichkeiten des betreffenden Steines, die er ohne die Kommutatoreigenschaft hätte. Gerät ein Bauer durch Tausch auf seine Figurengrundreihe, friert er ein; auf der Umwandlungsreihe wird er als Teil des Tauschzuges umgewandelt, wobei die tauschende Partei die Art der Umwandlung bestimmt. Nur (und genau) ein Bauernkommutator kann sich in einen Figurenkommutator umwandeln. Rochieren mit einem Kommutatorkönig oder einem Kommutatorturm ist genau dann erlaubt, wenn einer der Steine dabei den Platz tauscht (z.B. wKKe1, wTh1 - sLg1: 1.{\OO} [sLe1] möglich).

Kompass-Thema
= Thème de la Boussole. H#2 mit 4 Lösungen: Der schwarze König und zwei schwarze Figuren betreten alternativ zwei Felder X und Y. Die Verteilung der besetzten Felder X und Y kann mehrere Himmelsrichtungen haben. - Ein Hilfsmatt-Thema, das von Abdelaziz Onkoud (Marokko/Frankreich, *1972) 2016 auf dem Kongress (WCCC) in Belgrad vorgestellt wurde. Es gibt davon insgesamt 15 Formen.

Kompensation
Wird folgendermassen verwendet:
- a) Studie/Partie: Ausgleich von beeinträchtigtem Materialbesitz durch einen Stellungsvorteil.
- b) Neudeutsche Schule: aktiver Ausgleich von Schaden und Nutzen eines Zuges oder Manövers.

Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1935) in „Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem“ von 1928.

Komplexer Selbstblock
Siehe → Selbstblock.

Komplizierte Verstellung
Schwarz verstellt einen gefesselten schwarzen Stein. Weiss setzt auf der Fesselungslinie dieses schwarzen Steins matt. - Bestandteil des → englischer Grimshaw.

Komposition
→ Schach-Komposition; Schachaufgabe, Schachproblem.

Kompositionsturnier
→ Informalturnier oder → Formalturnier: Komponisten können ihre originalen (noch nicht publizierten) Kompositionen einem Redaktor oder Turnierdirektor zusenden, der diese in seinem Magazin publiziert oder [zumeist in neutraler Form sammelt und einem im Voraus bestimmten Preisrichter zusendet. Dieser (oder allenfalls ein Preisrichter-Gremium) bewertet die Einsendungen und erstellt einen sog. Preisbericht mit seinem persönlichen Urteil.

Konfliktfelder
Felder, auf denen Weiss *und* Schwarz spielt (Thematurnier der Dnjepropetrovsker Meisterschaft 2008).

Konformistischer Bauer
Bauer, der sich nur in solche Figuren umwandeln darf, von deren Art zum Zeitpunkt der Umwandlung tatsächlich mindestens ein Exemplar (egal welcher Farbe) auf dem Brett steht (Könige ausgenommen). Befinden sich nur Bauern und Könige auf dem Brett, kann er zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht umwandeln, also auch nicht ziehen (er steht dann temporär patt).

König
Wichtigste Figur im Schach. Der König kann nur ein Feld weit ziehen, aber jedes der benachbarten Felder betreten, sofern diese nicht von feindlichen Figuren kontrolliert werden. Wird der König angegriffen, d.h. steht er im Schach, muss er dem Angriff ausweichen, bzw. die Angriffslinie
der gegnerischen Figur muss unterbrochen oder die Angriffsfigur muss geschlagen werden (dieses Schlagen (siehe auch Bemerkungen unter → Hilfsmatt) wird aber nie ausgeführt, sondern er wird als matt (→ Matt) erklärt. Kann der Angriff nicht abgewehrt werden, dann ist der König matt.
Kann er nicht ziehen, und auch kein anderer Stein seiner Partei, und steht er nicht im Schach, nennt man die Situation als → Patt.
Wird im allgemeinen Schach auch als Königlicher 1:1- und 1:0-Springer bezeichnet. Hat er noch nicht gezogen, darf er rochieren (falls der dazugehörige Turm auch noch nicht gezogen hat. (→ Rochade).

König & Equihopper
Kombinationsstein aus König und (königlichem) → Equihopper, königlicher Stein mit entsprechend kombinierter Gangart.

Könige im Schach nur
Könige im Schach ziehen nur wie Schach bietender Stein, → transmutierende Könige.

König im Schach wie Dame
Ein König, der im Schach steht, zieht, schlägt und wirkt wie Dame.

Könige schlagen normal
Könige sollen von einer Märchenbedingung, die Schlagfälle abweichend regelt (z.B. → Flintenschach), ausgenommen bleiben.

König im Schach zieht nur wie Grashüpfer
Ähnlich wie transmutierende Könige, aber welcher Stein auch immer Schach bietet, der betreffende König agiert einen Zug lang nur als koniglicher Grashüpfer. → königlicher Stein.

Königlicher Stein
Schach- und Mattgebote beziehen sich auf diesen Stein; orthodoxe Aufgaben haben also gewissermassen ‚königliche Könige‘.

König ohne Schlag
Das Schlagverbot gilt nur für den König.

König, schwebender
→ Vaulting King.

Königsdynastie
Im Diagramm kann jede Partei keinen, einen oder mehrere Könige haben. Ein König ist genau dann königlich, wenn er der einzige König seiner Partei ist. Eine Bauernumwandlung in einen König (derselben Partei) ist erlaubt. Ein König darf nur dann rochieren, wenn er königlich ist und nicht gezogen hat, seit er zuletzt königlich wurde. Die anderen für die Rochade vorgeschriebenen Bedingungen bestehen weiter.

Königsjagd
Der schwarze König wird mittels weisser Schachgebote ‚über das ganze Brett‘ zum Mattfeld gejagt.
Beispiel einer solchen Königsjagd ist das → Wasserrad. - Mit Farbvertauschung ist sie erfolglos wie z.B. im → Komet-Thema.

Königsmarsch (Königswanderung)
Je nachdem auch → Königsjagd (siehe oben). Wanderung des Königs, oft über das ganze Brett.
Ziel ist ein → Tempoverlust-Manöver, um Schwarz z.B. zu einem Bauernzug zu zwingen. - Siehe auch → Durbar-Thema, → Goldenes Feld, → kingwalk, → Loyds Abendstern bzw. → Komet-Thema.
Bei Verteidigunngsmanövern spricht man eher von → Königsjagd. Eine spezielle Form der Königsjagd ist die → Pattwanderung. Bei treppenartiger Bewegung spricht man von der sog. Königstreppe (→ Treppenmotiv).

Königsschach
= Letzénschach = Letzénkönig = King Chess.

Königssprung
Ursprünglichste Form der → Rochade. Kann aber auch auftreten in einer Aufgabe mit → (Turm-)Vorgabe-Bedingung. Diese Vorgaben wurden aber nicht unbedingt deklariert (Beispiel siehe → Vorgabe[-partie])!
„Vorgabepartien waren im 18. und 19. Jahrhundert populär, als Schach häufig um Wetteinsätze gespielt wurde(sozusagen als Nachfahre der Mansuben). Daher wurde eine Methode benötigt, die aus Sicht des schwächeren Spielers den Anreiz für solche Begegnungen erhöhte. Seither hat das Spiel mit Vorgaben beim Schach an Bedeutung verloren“ (aus: Wikipedia).

König Ultimo
Schwarz muss den im letzten Zug bewegten Stein am Zielfeld in einen schwarzen König umwandeln, wenn Weiss die Forderung im Gegenzug erfüllen kann.

Koning Naar Matveld
Eine Variante der Basisidee des symbolisches Königs: Wäre ein Zug dann ein legaler Mattzug, wenn sich der gegnerische König auf einem anderen, im Augenblick unbesetzten Feld befände, dann muss der gegnerische König auf dieses Feld gesetzt werden und ist matt.

Königswanderung
→ Königsmarsch.

Konsekutiv
Zeitlich hintereinander.

konsekutive Schachgebote
Im → Retrospiel wird nacheinander eine Reihe von Schachgeboten zurückgenommen. Im → Hilfsmatt wird nacheinander eine Reihe von Schachgeboten gegeben. Parameter: Anzahl der Schachgebote. Sollte in der Diagrammstellung einer der Könige im Schach stehen, so wird dies mit einer in Klammern stehenden (1) gekennzeichnet, dies ist die Berücksichtigung des „thematischen" Schachs in der Diagrammstellung, auch wenn es konstruktionserleichternd ist. Mehrere Phasen sind durch Kommas getrennt.

Konsekutives Umwandlungsschach
Der erste Bauer wandelt sich zwingend in eine Dame um, der zweite in einen Turm, der dritte in einen Läufer, der vierte in einen Springer, der fünfte in eine Dame usw.

Konsekutiv-Verteidigung
3-N#: Nach einer → fortgesetzten Verteidigung kommt es erneut zu einer fortgesetzten Verteidigung.

konsequent
Die Erfüllung einer Märchenbedingung hat Vorrang vor Schachgeboten, → Selbstschachverbot und Normalmatt (-patt). Stattdessen entstehen neuartige → Märchenmatts (-patts).
- Konsequentes Hilfsmatt
Siehe unter → Hilfsmatt.
- Konsequenter Serienzüger
Siehe unter → Serienzüger.

Konsequentes Umwandlungsschach
Der erste Bauer wandelt sich zwingend in eine Dame um, der zweite in einen Turm, der dritte in einen Läufer, der vierte in einen Springer, der fünfte in eine Dame usw.

Konstantschach
Matt ist nur dann erlaubt, wenn die Zugmöglichkeiten einer im Voraus bestimmten Figur (Konstant-x) oder Figurengruppe in der Mattstellung gleich gross sind wie in der Anfangsstellung. Dies gilt auch für Bauern nach der Umwandlung.

Konstruktionsaufgabe
- a) Auch → Problemsynthese genannt: Rekonstruktion einer Stellung anhand den Lösungsangaben.
- b) In einer Textforderung wird eine Stellung gesucht, die bestimmte Kriterien erfüllen muss.

Konstruktionselement L
Die Tatsache, dass ein Läufer erst ziehen kann, wenn mindestens einer der beiden ihn versperrenden Bauern gezogen hat oder geschlagen worden ist, spielt eine Rolle.

Konstruktionselement LDKL
Dame und König können erst dann ihre Ausgangsfelder verlassen, wenn einer der sechs Bauern oder einer der Läufer gezogen hat oder geschlagen worden ist.

Konstruktionselement LL
Zwei Läufer gleicher Farbe sind so durch Bauern in den Ecken eingesperrt, dass nur einer der beiden Läufer ein Originalstein sein kann.

Konstruktionselement T
Die Türme befinden sich am Anfang der Partie in einem Käfig, der entweder vom Läufer desselben Flügels und mindestens drei Bauern oder vom Läufer des anderen Flügels und mindestens sechs Bauern gebildet wird.

Konstruktionsrekord / Konstruktionstask
Höchste Anzahl dargestellter Motive in einem Problem. - Siehe auch → Task/Häufungsaufgabe.
Es gibt auch Rekorde ohne Häufungsmotiv: z.B. das → 100$-Thema (Doppelexcelsior im h#5 mit je einer weissen und einer schwarzen Springer-Umwandlung).

Kontakt
Zwei Steine stehen im Kontakt zueinander, wenn der Abstand zwischen ihren Standfeldern 0:1 oder 1:1 beträgt.
→ Kontaktschach, → Kölner Kontaktschach, → Gitterkontaktschach, bzw. → Kein Königskontakt (KKK)!

Kontaktgitter
Kombination aus Gitterschach und → Köko: Der Kontakt muss über eine Gitterlinie gehen: Nur solche Züge sind möglich, für die das Zielfeld des ziehenden Steins ein Nachbarfeld eines anderen Steins ist, zwischen denen eine Gitterlinie ist.

Kontaktschach
Jeder Zug muss im Kontakt mit irgendeinem anderen Stein enden, also auf einem seiner Nachbarfelder. Ist dies einer Partei nicht möglich, zieht sie beliebig.
Im Unterschied zum → Kölner Kontaktschach (KöKo) kommt es also zum Normalmatt.
- **Kontaktschach**, **invers**
Könige können zusätzlich wie → Grashüpfer (aber einschrittig) über andersfarbige Steine springen.

Kontraaufgabe
Aufgabe mit Auswahl-Manöver, die durch Kontra-(Gegen-)spiel definiert wird.
Dazu gehören z.B. → 1. Ahues-Thema, → Duelle, u.v.a.m.

Kontragrashüpfer
→ Grashüpfer.

Kontrahopper, x-
= xS chess. Wandelt ein Bauer um, entsteht als Teil dieses Zuges ein neuer Bauer derselben Farbe auf dem Feld derselben Reihe, auf dem in der PAS ein Bauer dieser Farbe steht, z.B.: 1.b7-b8=D [+wBb2]. Die Geburt des neuen Bauern findet nur statt, wenn zum Zeitpunkt der Umwandlung das betreffende Feld unbesetzt ist.

Kontraranker
Übernimmt Gangart (und Kraft) jedem Stein (ausser König), von dem er nach dessen Zug neu beobachtet (angegriffen oder gedeckt) wird.

Kontrarochade
Rochade (→), aber mit Rochadefeldern auf der gegnerischen Grundreihe (e8 und a8 bzw. h8 für Weiss, e1 und a1 bzw. h1 für Schwarz).

Kontraschach
→ Brunnerschach.

Kontraturmhüpfer
Wie Kontragrashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Kontrawechsel
Kontra-Aufgabe mit Doppel- oder Mehrfachsetzung logischer Kombinationen, wobei der Auswahlschlüssel zwei oder mehrere Kontraspiele zu überwinden hat. Die Probespiele stehen in Wechselbeziehung zueinander; widerlegt das Hindernis A das erste Probespiel, führt Hindernis B zum Matt, umgekehrt führt Hindernis A beim zweiten Probespiel zum Matt, während nun Hindernis B das Matt vereitelt. In der Regel wird im Schlüssel jener Zug vorangespielt, den Weiss in beiden Varianten ohnehin braucht.
Vgl. auch → Banny-, → Salazar- oder → Wladimirov-Thema, oder → *schwarzer* Siegfried mit Auswahlmöglichkeit im Schlüsselzug.
Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) 1947 (?). Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) schreibt 1950 u.a. in „Einiges über Schachaufgaben“: „Bei derartigen Kombinationen sind Hauptplan und Vorplan in einem Zug vereinigt. Die ideegemässe Verführung besteht nicht in der versuchsweisen Durchführung des Hauptplans ohne vorgeschalteten Vorplan, sondern in den Auswahlspielen, die zwar die Wirkung des Hauptplans enthalten, denen jedoch die zusätzliche Wirkung des Vorplans fehlt. Der Zweck des Vorplans ist ausschliesslich gegen ein Kontraspiel des Gegners gerichtet und wird daher auch als Kontrazweck bezeichnet.“

- Kontrawechsel mit Umstellung
(nach Anton Trilling): Das ist der Fall, bei dem nicht zwischen drei Zügen nur einer Figur, sondern zwischen *Zugpaaren von zwei Figuren* zu wählen ist.

Kontrollspiel
Logische Schule (→):Im Gegensatz zum Probespiel dient das Kontrollspiel zum Nachweis der *Zweck*-Ökonomie. - Von Stephan Eisert und Hans Peter Rehm (beide Deutschland, *1943 und 1942) 1977 eingeführter Begriff in „Pläne, Spiele, Züge“, Die Schwalbe, Dezember 1977, S.137.

Koordinaten
Alphanumerische Bezeichnung für die Felder. Die Linien (vertikal) werden mit Buchstaben von a-h bezeichnet, die Reihen (horizontal) mit Ziffern von 1-8. Daraus ergibt sich für jedes Feld eine eindeutige Bezeichnung, z.B. e1 (die Buchstaben werden immer zuerst genannt) für das Feld auf dem in der Grundstellung der weisse König steht. Die Koordinaten ermöglichen die heute übliche alphanumerische Notation.

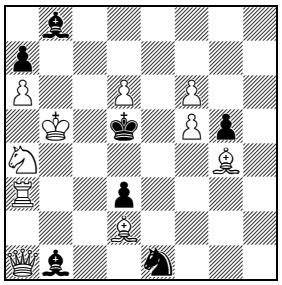
Korrespondierende (korrelierende) Felder
Gegeseitige (u.U. komplizierte) Abhängigkeiten von Feldern, die durch reziproken Zugzwang verursacht werden, v.a. in Bauernendspielen mit Opposition (Studien), aber z.B. auch in der → Broecker-Matrix.

Korridor
Im → Retrobereich gebräuchlicher Begriff. Vorgezeichnete, enge Route eines Steins über das Brett.
(Orthodox: z.B. → Linienräumungen, das mehrheitlich mit gleichfarbigen Figuren durchgeführt wird, besteht das → Ausweichfeld sozusagen im Feld nach dem kritischen Feld, durch Überschreitung des Schnittpunkts [→ Metakritikus] oder in einem Umgehungs-*Manöver*, dem → *Perikritikus*]).
Den Begriff könnte Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) geprägt haben.

Korsar
2:5-Springer.

Koschakin-Thema
Erweitertes → Hartong-Thema. In einem orthodoxen Problem (3-7#) zieht Weiss im Mattzug auf das Feld, das er im Schlüsselzug schon betrat. - Der Zug selbst muss nicht identisch sein.
Vgl. dazu → Meerane-Thema, → Zander-Thema.
Wladimir [Wladimirowitsch] Koschakin (Russland, 1957-2024) 2007 (**602**).
Wurde als 9. Thematurnier im „Kudesnik“ 109, 1/2008 ausgeschrieben.

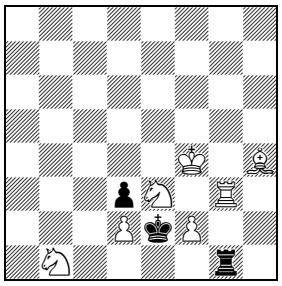
602 Wladimir Koschakin
Magadanskaja Pravda 2007, 1. Preis



‡3
1.Dc3! (2.Dc5+ Ke4 3.S*c3*‡)
1. - Lxd6 2.Dc4+ Ke5 3.L*c3*‡
1. - Kxd6 2.Dd4+ Kc7 3.T*c3*‡
1. - Ke4 2.Dc5 Lxd6 3.S*c3*‡
1.Le3? (2.Dd4‡) Sc2 2.Txd3+ Sd4/Ke4 3.Dxd4/Sc5‡ 1. - Kd6 2.Dd4+ Kc7 3.Tc3‡; aber 1. - Sf3! 1.d7? (2.d8D+) Ld6 2.d8D Ke4 3.Da8‡ 1. - Ke4 2.d8D Lxd6 3.Da8‡; aber 1. - Lc7!
Koschakin-Thema.

- Pseudo-Koschakin-Thema
Vielleicht nicht allzu ernst zu nehmende Variation von Mihail [Romanowitsch] Kostylev (Russland, *1960) und Alexander [Nikolajewitsch] Melnitschuk (Russland, *1958) in Jahr 2009. Es besteht Unklarheit, was damit gemeint ist (**603**), mutmasslich das indirekte Batterie-(Anderssen-)Matt des weissen Königs in der Lösung.

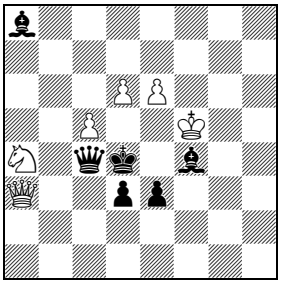
603 Michail Kostylev und Alexander Melnitschuk
Kudesnik 127, 9/2009, Nr.4561



‡5
1.Sc3+? Ke1 2.Tg1+ Kxd2 3.Sb1+ Ke2 4.Ke4 d2 5.Sc3‡ („Koschakin-Thema“); aber 1. - Kxd2!
1.f3! Txg3 2.Kxg3 Ke1 3.f4 Ke2 4.f5 Ke1 5.Kf3‡
Pseudo-Koschakin-Thema (Autoren).

Kosmos-Thema
5#: Zu Ehren des ersten russischen Kosmonauten Jurij Gagarin, der am 12.4.1961 als erster Mann die Erde in einem „Wostok"-Raumfahrzeug in 1h 48min die Erde umkreiste:
Die weisse Dame betritt dem Uhrzeigersinn oder dem Gegen-Uhrzeigersinn nach alle vier Ecken des Brettes wie im → Karussell, aber danach setzt sie im Zentrum matt.
Wladimir [Alexanderowitsch] Korolkov (Russland, 1907-1987) 1961 (**604**).

604 Wladimir Korolkov
WM-Revanche-Match Tal-Botwinnik 1961 (Bulletin)

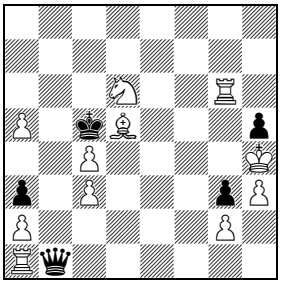


‡5
1.Da1+! Kd5 2.Dh1+ Kd4 3.Dh8+ Kd5 4.Dxa8+ Kd4 4.De4‡
(1. - Dc3 2.Dxc3+ Kd5 3.Db3+,Db4 mit Dualen)
Kosmos-Thema.

Kotwal
= Janus (1) = Bukshi = Archbishop (2) = Polizeichef = Prinzessin = Wesir (2) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

Kraemer-Thema (Problem)
4-N#: Zugwechselaufgabe: Weiss verliert ein Tempo, indem er zwischen den Pendelbewegungen einer Figur das Opfer einer anderen, ursprünglich eingesperrten Figur schiebt.
Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) 1941 (**605**).

605 Ado Kraemer
Die Schwalbe 2/1941, S.126, Nr.III
(V.: Martin Hoffmann; ♙f2→g2, +♟g3*)

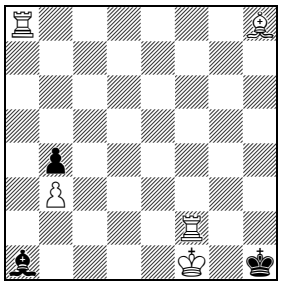


‡4
Satz: 1. - D~ 2.Sb7/Se4
1.Tf6! Dh7 (*Brennpunkte* b7 und e4!) 2.Tb1! (3.Tb5) Dxb1 3.Tg6 D~ 4.Sb7/Se4‡
Kraemer-Thema. - * Gegen Dual 2.f4.

1942 wurde dazu in der „Schwalbe" das 52. Thematurnier durchgeführt. Walter Freiherr von Holzhausen (Deutschland, 1876-1935) hat jedoch bereits 1905 mit der Idee experimentiert, arbeitete aber noch mit Drohungen (**606**).

Kraemer-Thema (Studie)
→ Nischen-Thema.

606 Walter Freiherr von Holzhausen
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 31.12.1905, Nr.6689



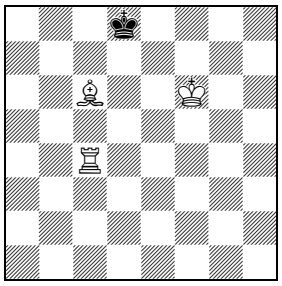
‡3
1.Tg8? Lg7! 2.?
1.Lg7! (2.Th8‡ bzw. 2.Tb2) Lxg7 2.Tg8 L~ 3.Tg1‡
Ur-Kraemer-Thema.

Kraftbeseitigungs-Lenkung
Siehe unter Lenkung.

Kraft-Masse-Transformation (KMT)
Von Camillo Gamnitzer (Österreich, *1951) eingeführter Begriff für die Umwandlungsart der Deckung eines Wirkungsfeldes: eine Felddeckung wird durch einen Selbstblock ersetzt oder umgekehrt, oder: Der (vorher) deckende Stein muss sich dem (hinterher) blockenden Stein opfern.
Denkbar ist auch eine konsekutive Transformation durch Abwechseln beider Arten der Transformation. - Vgl. → Bukovina-Thema.

Kraftopfer
≥3#: Ein Stein wird geopfert, weil seine Kraft für die eigene Partei schädlich ist (im orthodoxen Problem nur durch Patt zu begründen).
Laut → Ehn/Kastner hat sich Heinrich Eichstädt (Deutschland, 1823-1905) bereits 1848 mit dem Kraftopfer der Dame beschäftigt. Aber mutmasslicher Erstdarsteller ist vermutlich [Peter {Pierre}] August[e] d'Orville (Deutschland, 1804-1864) 1842 (im selben Jahr, in welchem Anderssen das Anderssenmatt darstellte als Vorläufer des Inders! [**607**]), wenn auch ziemlich tirvial.

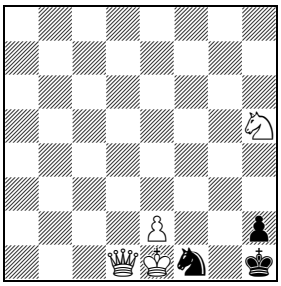
607 [Peter] August d'Orville
250 Problèmes d'Echecs, Nürnberg 1842
S.12, Nr.53 (in typis)



‡3
1.La4? patt
1.Le8! Kxe8 2.Td4 Kf8 3.Td8‡
Kraftopfer.
Nach Ansicht Pfr. Schlatter älteste Darstellung, hier mit ♗ in sparsamster Fassung.

Siehe auch → (Opfer der) Wirkungskraft.
Den stärksten Eindruck hinterlässt wohl das (Selbst-)Kraftopfer der weissen Dame, was Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) im Jahr 1950 als Fesselungsmeidung dargestellt hat (**608**),

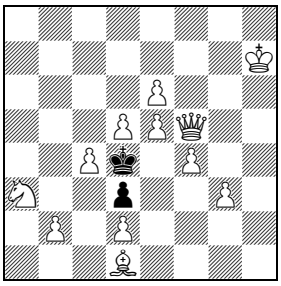
608 Herbert Grasemann
Deutsche Schachhefte 6/1950, Nr.41



‡3
1.Kf2? patt!
1.Dd5+! Kg1 2.Dh1+! Kxh1 3.Kf2! S~ 4.Sg3‡
Kraftopfer der ♕ mit Fesselungsmeidung.

und Ado(lf) [Hermann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) 1954 als direktes Opfer: die Aufhebung des Patts genügt hier nicht, auch das Standfeld der Dame muss dem schwarzen König zugänglich gemacht werden: durch doppelt motiviertes (unmittelbares und vorsorgliches) Kraftopfer (**609**).

609 Ado Kraemer
Schach 4, 2/1954, Nr.1748



‡3
1.De4+! Kxe4 2.Sb5! Kf5 3.Sd6‡
(1. - Kc5 2.De3+ Kb4 3.Db6‡)
Direktes Kraftopfer der ♕.

Krake
Kombination aus Turm, Springer und → Fers.

Krämer-Thema (≠ Kraemer-Thema!)
Siehe unter → Zwillinge, Fortsetzungs-Zugwechsel.

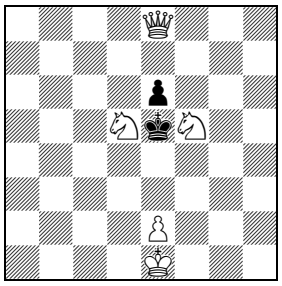
Kraterschach
Gegenteil von → Pyramidenschach. Das Brett zerfällt in vier Teile vom Rand gegen das Zentrum hin.
- 1) absteigend wird der Bereich eines Steins verdoppelt, „but not beyond the lowest level of its descent, e.g., Tg1 may move to g7 only, not to g8; Ld1 may move only as far as f3.“
- 2) Aufsteigend wie im → Pyramidenschach.

Kreisel
Siehe unter → Rundlauf.

Kreuz
Symbol: zwei Linien, parallel zu den Brettkanten, die sich schneiden, oder eben: kreuzen.
Denkbar sind
- a) Stellungen in Kreuzform
- b) Züge in Kreuzform, z.B. → Kreuzflucht, → Turmkreuz,
- c) diverse Wirkungen ‚über Kreuz‘ (z.B. → Kreuzfesselung).

Älteste Darstellung eines Kreuzes ist laut → TSS diejenige von Jack (bzw. Jacob) Elson (Deutschland/USA, 1839-1909) von 1860 (**610**).

610 Jack Elson
Philadelphia Evening Journal 16.6.1860



‡3
1.e4! Kxe4 2.Dxe6+ Kd3/Kf3 3.De2‡
Älteste Darstellung eines Kreuzes laut Thematischer Sammlung von Pfr. Ed. Schlatter.

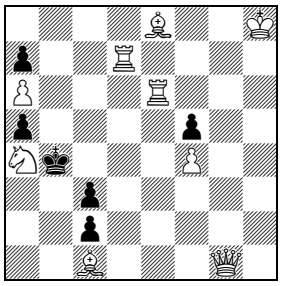
Kreuzbauer
Bauer, der zusätzlich einschrittig in alle vier orthogonalen Richtungen ziehen und in alle vier diagonalen Richtungen schlagen darf.
- Super-Kreuzbauer
Superbauer (→), der zusätzlich in alle vier orthogonalen Richtungen ziehen und in alle vier diagonalen Richtungen schlagen darf.

Kreuzfahrer-Thema
Aufgabe, in welcher bei der mattgebenden Partei lediglich ein Springer zieht. - Vgl. → Durbar-Thema, → Amazonen-Thema, → Schwalbe.

Kreuzfesselung
Siehe unter → Fesselung.

Kreuzflucht(-Thema)
Die vier orthogonalen Fluchtmöglichkeiten des schwarzen Königs werden in vier Varianten dargestellt.
Die älteste Darstellung mit 4 verschiedenen Matts dürfte von William Geary (Grossbritannien, 1839-1923) von 1876 stammen (**611**).

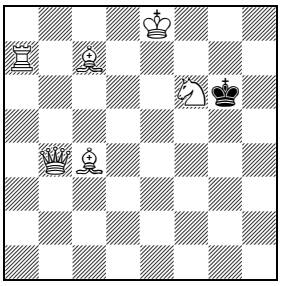
611 William Geary
The Field 3.2.1876



‡2
1.Dg8! (Zugzwang)
1. - Kxa4/Kb5/Kc4/Kb3 2.Tb7/Tc7/Tb6/Te4‡
Ur-Kreuzflucht.

Die erste auffindbare Miniaturdarstellung stammt von Rudolf Jambrešić (Kroatien, 1921-1977) von 1948 (**612**).
Vgl. dazu das *diagonale* Pendant der → Sternflucht.
- erweiterte Kreuzflucht
Der schwarze König macht jeweils zwei (oder drei) Schritte in dieselbe orthogonale Richtung. – Beliebt in Hilfsmatts.

612 Rudolf Jambrešić
Šahovski Vjesnik
Anfänger-Thematurnier 10/1948, Preis



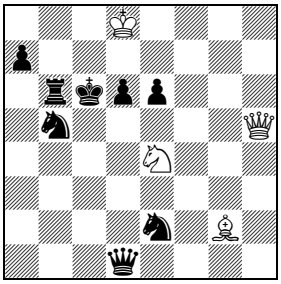
‡2
1.Ld3+! Kxf6/Kg7/Kh6/Kg5 2.De7/Df8/Lf4/Df4‡
Kreuzflucht in Miniaturform mit Schachschlüssel.

- halbierte Kreuzflucht
Nur zwei der vier möglichen Fluchtfelder werden dem schwarzen König gewährt.

Kreuzhaube
→ Real Projective Plane. Das Brett wird nach links und rechts, oben und unten erweitert. Die vertikal angefügten Bretter werden vertikal einmal gespiegelt. Die horizontal angefügten Bretter werden horizontal einmal gespiegelt.

Kreuzschach
Sidler: Von Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) eingeführte Bezeichnung: ein Schachgebot einer Figur wird – *ohne Schlagen* – mit einem Gegenschach unterbunden.
Die älteste datierbare Darstellung dürfte von Georg Schnitzler, (Deutschland, 1840-1887) aus dem Jahr 1862 stammen (**613**).

613 Georg Schnitzler
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 23.8.1862, S.142, Nr.920



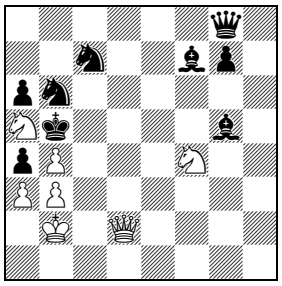
‡3
1.Dc5+! dxc5+! 2.Sd2+! Kd6 3.Sc4‡
Kreuzschach.

- Brede-Kreuzschach
≥3#: Ein schwarzes Schachgebot wird so unterbunden, dass die verstellende Figur durch Drohlenkung im nächsten Zug entfesselt wird und mattsetzen kann. [Ferdinand] Julius Brede (Deutschland, 1800-1849) 1844 (**614**). - Vgl. auch → Seider-Thema.

- Anti-Brede-Kreuzschach-Thema
Schwarz entfesselt einen weissen Stein, der daraufhin wegzieht. Schwarz nutzt wiederum diese Chance zum Schachbieten, dabei gibt er aber Weiss die Gelegenheit zu einem Kreuzschachmatt.
V/V gibt einen Dreizüger von Karl [Adolf Koefoed] Larsen (Dänemark, 1896-1963) von 1933 an (**615**).

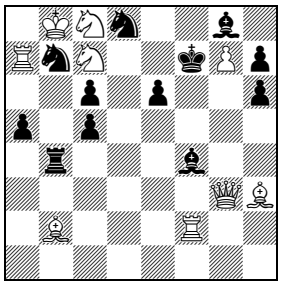
- Fluchtfeld-Kreuzschach
Das schwarze Schach ist ein Abzugschach des schwarzen Königs.

614 Julius Brede
Almanach für Freunde vom Schachspiel 1844
S.122, Nr.16 (in typis)



‡4
1.Se2! (2.Sc3/Sd4‡) Lf6+ 2.Dd4 (3.Sc3‡) Sd5 3.Sc3+! Sxc3 4.Dc5‡ 2. - Sc4+ 3.bxc4+ Lxc4 4.Sc3‡ (1. - Sc4+ 2.bxc4+ Lxc4 3.Sc3+ Kb6 4.Dd4‡)
Brede-Kreuzschach.

615 Karl A.K. Larsen
Skakbladet, DSK, 1933, 3. Thematurnier, 2. Preis



‡3
1.Dg4! (2.Dh5‡) e5 2.Se8! (3.Dh5‡) e4+ 3.Sd6‡ (2. - Kxe8 3.Dd7‡)
1. - Sd6+ 2.Sb5+ S6b7+ 3.Sbd6‡ (2. - Ke8 3.Te7‡) (1. - Td4 2.Txf4+ Txf4 3.Dh5‡)
Anti-Brede-Kreuzschach-Thema.

- Kreuzschachwechsel
Änderung der Schachgebote (und deren Beantwortung) zwischen Satz/Verführung und/oder Lösung.

Kreuzschlag (CC)
Retro/KBP: „Cross capture“. Zwei Bauern gleicher Farbe haben durch Schlag im → Retrospiel gegnerischer Steine ihre Linien gewechselt. - Siehe auch → Imposter Pawn.

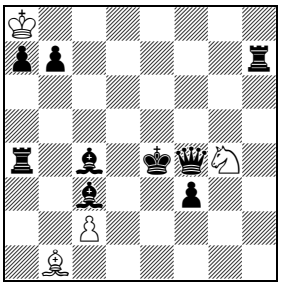
Kreuz-Valve
Siehe → Larsen-Thema (nach Thema-Boek).

Kreuzzüger
= Kreuzzwang: Schwarz muss die Bahn des zuletzt gezogenen weissen Steines kreuzen.

Kreuzzwang
= Kreuzzüger (→).

Kricheli-Thema
H#2: In zwei Lösungen mit ähnlichen Matts werden ein oder zwei Fluchtfelder des schwarzen Königs je einmal von jeder Seite genommen: einmal durch schwarze Selbstblocks, ein andermal durch weisse Felddeckung. In jeder Lösung erfolgt Dualvermeidung, motiviert durch einen Tempozug einer Partei. Im einen Fall kann der Tempozug ohne negativen Effekt erfolgen, im anderen nicht.
Vorgeschlagen in „Springaren“ 1993 durch Anders Uddgren (Schweden, *1947), dargestellt von Josif [Mihailowitsch] Kricheli (Georgien, 1931-1988) bereits im Jahr 1967 (**616**).

616 Josif Kricheli
feenschach 707 12/1967, Nr.8525

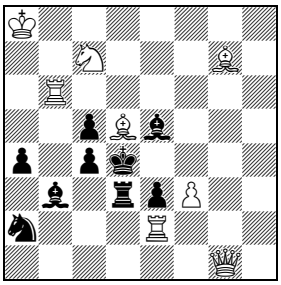


H‡2 2 Lösungen
I) **1.La5!** Kxa7 2.Ld5 c3‡
(1.La6? Kxa7 2.Ld4+)
II) **1.Lf7!** Kxb7 2.Ld4 c4‡
(1.Lg7? Kxb7 2.Ld5+)
Kricheli-Thema. Eines der Stammprobleme.

Kriegspiel
Urspünglich eine Partieschachform, wobei jeder Spieler auf seinem Brett nur die genaue Position der eigenen Steine hat. Über die Stellung der gegnerischen Steine kann er lediglich Vermutungen anstellen. Ein Schiedsrichter sagt an, wann der Gegner gezogen hat, auf welchem Feld er gegebenenfalls geschlagen hat und ob er Schach geboten hat. Bei Kriegspielproblemen genügt es, wenn der Löser (Weiss) die richtigen weissen Züge (in der richtigen Reihenfolge) versucht bzw. ausführt, um die Problemforderung für jede mögliche Stellung und nach jedem schwarzen Gegenzug zu erfüllen. Dabei kann Weiss weitere Schlüsse aus den wie beim Partieschach vom Schiedsrichter zu machenden Hinweisen ziehen (zurückgewiesene eigene Zugversuche, Schlagfälle, Schachgebote …).

Krim-Thema
Degener: „Verbindung von weisser Kombination (Auswahlschlüssel, weisse Selbstbehinderung in den thematischen Probespielen) und → Dualvermeidung. - In Aljeschins Stammproblem wurde dies kombiniert mit einem → Stocchiblock“. Also nicht einfach „Stocchiblock mit thematischen Verführungen“.
Obwohl auch Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) das Thema 1948 darstellte (**617**), kam ihm William [Bayard] Rice (USA, 1895-1953) im Jahr 1913 um 35 Jahre zuvor (**618**).

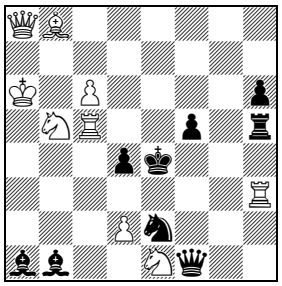
617 Ottavio Stocchi
Problemisten 11-12/1948, 9. Thematurnier, 1. Preis



‡2
1.Lc6/Le6/Le4? Tc3/Sc3/c3!
1.Lb7! (2.Sb5‡)
1. - Kc3/Tc3/Sc3/c3 2.Da1/Dg4/Td6/Se6‡
(1. - Lf6/Lxg7 2.Lxf6/Dxg7‡)
Krim-Thema (in Stocchiblockform) mit Fluchtfeld.

kringloop
→ Karussell.

618 William [Bayard] Rice
The Hampshire Telegraph and Post 21.2.1913



‡2
1.Lc7? (2.De8‡) Df4!
1.Ld6? (2.De8, c7‡) f4!
1.Le5? (2.f7, Sd6‡) Sf4!
1.Db7! (2.De7‡)
1. - Df4/f4/Sf4 2.c7/Sd6/Te5‡
Ur-Krim-Thema, mit Stocchiblock, weisse Selbstbehinderung in den Verführungen.

Kritikus / kritischer Zug
(Plural von Kritikus = Kritici): Eine Linienfigur überschreitet (oder umschreitet = Peri-Manöver) ein Feld (kritisches Feld), auf dem sie später nützlich oder schädlich verstellt werden kann. Steht diese also z.B. auf der ungünstigen Seite, kann ein sog. anti-kritischer Zug derselben nützlich sein (siehe weiter unten). - Siehe auch → kritisches System.
Bei der Verstellung eines Langschrittlers kann es eine eminente Rolle spielen, auf welcher Seite des verstellenden oder Sperrsteins er steht: je nachdem wirkt dieser direkt oder nur optional.
Auf Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) 1903 zurückgehender Begriff, die den Schnittpunkt noch als *Durchschnittspunkt* bezeichneten. Siehe z.B. → Inder.
Die Definition des kritischen Zuges wird schlussendlich Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz zugeschrieben.
Indes wurde der kritische Zug schon im 13. Jahrhundert im Manuskript des → „Bonus Socius“ gezeigt (siehe → Herlin).

- antikritischer Zug
Antiform des Kritikus: Ein Stein überschreitet ein kritisches Feld, um dort später *nicht* von einem Stein anderer Gangart verstellt zu werden.

- antikritisch-kritischer Zug
Antikritischer Zug, der als kritischer Zug genutzt wird.

- kritisches Feld
Ort einer potentiellen Verstellung, der ein kritisch-/antikritischer Zug voranging.

- Springer-Kritikus
Obwohl der Springer kein Langschrittler ist (ausser als → Nachtreiter), gibt es Darstellungen, in welchen er quasi kritisch zieht. - Beispiele sind zu finden unter → *Kombination* Kling und → Parakritisches System.

Kritisches System
Das *kritische System* wird erschlossen, wenn der Wirkungsstein durch den Schnittpunkt besetzenden Sperrstein von seinem Wirkungsfeld abgeschnitten wird. – Oder mit den Worten von Stephan Eisert: kritisch ist ein Manöver, das einen Vektor über ein kritisches Feld (= Schnittpunkt) legt, damit er dort durchtrennt werden kann.
Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) 1959: „Die Herstellung des kritischen Systems kann aber

auch dadurch erfolgen, dass durch Bewegungen auf der kritischen Linie seitens des etwaigen Wirkungsobjekts das Wirkungsfeld oder seitens des Sperrsteins der Schnittpunkt selbst verlagert wird.
Die Verlagerung des Wirkungsfeldes durch einen den Schnittpunkt überschreitenden Zug des Wirkungsobjekts [angegriffener Stein; MH] bezeichnet man als *parakritisch*.
Die Verlagerung des Schnittpunktes durch einen entweder das künftige Standfeld des Wirkungssteines oder das Wirkungsfeld überschreitenden Zug des Sperrsteines wird (nach dem Vorschlag von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989), dem Begründer dieser Theorie) als *metakritisch* bezeichnet.
Will man die Normalform des kritischen Zuges, also die Verlagerung des Standfeldes des Wirkungssteines nach jenseits des Schnittpunktes, von diesen beiden Sonderformen durch einen eigenen Begriff abheben, so bezeichnet man sie als *orthokritisch*."

Zusammenfassung:
Ein kritisches System besteht aus den Komponenten Wirkungsstein, Schnittpunkt und Wirkungsfeld.
Ein kritischer Zug bringt die drei Komponenten in die genannte Reihenfolge. Davon gibt es drei Typen:
- a) Ein *orthokritischer* Zug ist ein kritischer Zug durch den Wirkungsstein.
- b) Ein *metakritischer* Zug ist ein kritischer Zug, welcher den Schnittpunkt bewegt.
- c) Ein *parakritischer* Zug ist ein kritischer Zug, welcher das Wirkungsfeld bewegt (z.B. durch Schutzflucht).
(Ein *perikritischer* Zug ist ein kritischer Zug, welcher nicht auf der Themalinie erfolgt.)
Diese Unterteilungen haben immer wieder für Verwirrung gesorgt, weil gerade die „Schnittpunkte" von gleichschrittigen Figuren in bezug auf diejenigen von ungleichschrittigen völlig wesensverschieden sind. Eine andere Unterscheidung wählte deshalb Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1869-1945) im August 1930 in der „Schwalbe" – er störte sich an der Unterscheidung von Ortho- und Parakritikus; für ihn war der Parakritikus ein Orthokritikus – mit den *beiden* Arten kritischer Züge:
- a) Verstellungs-Kritikus (Ortho- und Para-K.), und
- b) Räumungskritikus (Meta-K.). Man findet auch den Ausdruck „Gleitverstellung". - Seine neue Unterscheidung führte wohl zur Ausschreibung des → 2. Palatz-Themas.

Kröte
0:3- & 0:5-Reiter.

Krumme Hunde
Nicht etwa Märchensteine, sondern eine Broschüre über Lücken oder Unsauberkeiten im Schachregelwerk, 1970 zusammengestellt von Erich Bartel und Hansjörg Schiegl, herausgegeben von Peter Kniest am 1.12.1970.

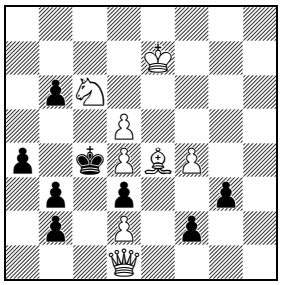
Krüppelspringer
→ Loose-Headed knight.

K-Stein (=Kunit)
Zieht wie ein König, falls im Schach stehend. Wie bei einem König ist ein Selbstschach einer Kunit illegal. Eine Kunit darf nicht neben eine gegnerische Kunit gezogen werden. Ist die Kunit ein Bauer, wandelt sie in eine Figuren-Kunit um. Eine Bauern-Kunit im Schach darf auf ihre eigene Grundreihe ziehen, von wo aus sie auch ohne Schachgebot vertikal auf die zweite Reihe zurück ziehen darf. (Ein normaler König ist unter dieser Definition automatisch auch eine Kunit.)

Kubbel-Grimshaw
Siehe unter → Grimshaw.

Kubbel-Thema
3#: Geht auf Karl [Artur Leonid Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) zurück, der das Thema in einem englisch-amerikanischen Turnier vorschlug, das aber infolge des zweiten Weltkrieges ‚abgekürzt' wurde („cut short by the war", so Brian Harley [Grossbritannien, 1883-1955] in seinem Buch „Mate in three moves" von 1944). Seine (Erst-)Darstellung könnte von 1936 stammen (**619**).

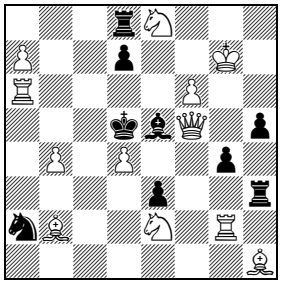
619 Leonid I. Kubbel
Národní Politika 28.10.1936, Nr.118, 1. ehr. Erw.



‡3
1.Df1/Db1? b1D/f1D! – **1.d6!** (2.Dh5 ~ 3.Dd5‡)
1. - b1S! 2.Df1! ~ 3.Dxf3‡
1. - f1S! 2.Db1! ~ 3.Dxd3‡
Kubbel-Thema, mit Holst-Unterverwandlung x2.

Reziprokes Betreten zweier Felder durch Paraden und Mattzüge in zwei Varianten. - Im Originaltext zur Nr.82 auf Seite 64 tönt das so: „In the two main variations, White on his second moves plays pieces (in alternate order, of course) to the identical squares occupied by the Black first moves."
Im Kubbel-Thema steckt im Grunde auch die → Nicht-Schlagen-Philosophie. - Die Idee lässt sich gut auch in den Zweizüger übertragen:
2#: Eine *zwei*zügige Interpretation ist die Aufgabe von C. Hansen des → Löw-Themas von 1926, in den Varianten mit den Themafeldern b3 und c4.
Das entsprechende ‚Schema' zeigte schon Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) 1906 (**620**).

620 Alain C. White
Les Tours de Force sur L'Échiquier 1906, S.127, Nr.135

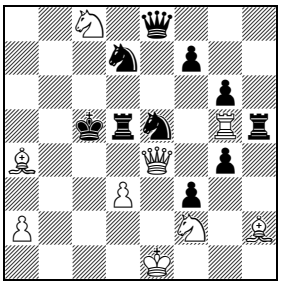


‡2
1.Dd3! (2.dxe5‡) Lg3/Lh2 2.Lh2/Lg3‡
(1. - Lf4/Lxd4/Ld6/Lc7/Lb8/Lxf6+/Sxb4,Sc1
2.Sxf4/Dxd4/Txd6/Sxc7/a8D,L/Sxf6/Sc3‡)
Ur-Kubbel-Thema, ‡2.

Eine *Doppelsetzung* von 1917 stammt von Kazimierz Grabowski (Polen, 1???-1944) von 1917, die auch das → Barthélemy-Thema enthält.

Von Arkadij [Markowitsch] Plostak (Weissrussland, 1924-1990) gibt es eine vierfache zyklische Darstellung von 1972 (**621**).

621 Arkadij M. Plostak
Match Schesti (Sechskampf) 19(71-)72

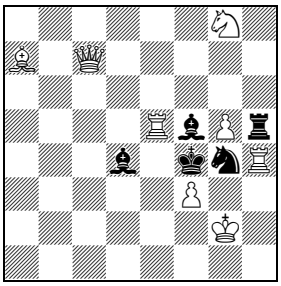


‡2
1.a3! (2.Db4‡)
1. - Td6 ***a*** 2.Dc4 ***B***‡
1. - Sc4 ***b*** 2.d4 ***C***‡
1. - Td4 ***c*** 2.Dc6 ***D***‡
1. - Sc6 ***d*** 2.Ld6 ***A***‡
Kubbel-Thema 2‡, zyklisch.

In einem von 1987 z.B. Thematurnier wurde verlangt, dass Weiss auf denjenigen Feldern mattsetzt, auf welchen Schwarz (in anderen Varianten) verteidigt.

Küchler-Thema
2#: Batterieverzicht in *logischer* Form. Eine im Diagramm vorhandene weisse Batterie wird nicht genutzt, sondern im Schlüsselzug abgebaut. Dem Batterieverzicht ist ein Gebrauch der Batterie in Verführung oder Satzspiel voranzustellen, um den Verzicht deutlich zu machen.
In der Zeitschrift „Schach“ 3/1961 wurde von Herbert Küchler (Deutschland, 1908-1964) das II. Thematurnier dazu ausgeschrieben. Im Informalturnier dieses Jahres gewann er selber den 2. Preis (**622**).

622 Herbert Küchler
Schach 18 9/1961, Nr.3768, 2. Preis

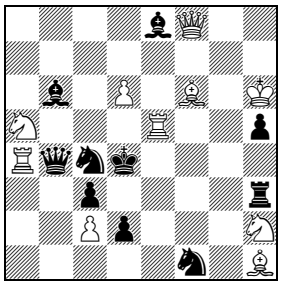


‡2
Satz: 1. - Txg5/Kxg5 2.Te4/Dc1‡
1.Df7! (2.Dxf5‡) Txg5/Kxg5/Lxe5/Kxe5
2.Te4/Txg4/Txg4/Lb8‡
Küchler-Thema.

Die Idee des Batteriverzichts allein wurde z.B. schon Ende 19. Jahrhundert von Arthur [Ford] Mackenzie (Jamaika, 1861-1905) realisiert (Sidney Morning Herald 1898/99, 1. Preis, #2; [**623**]). Ev. vom → Amerikanischen Inder inspiriert, wo eine Batterie nur vorgetäuscht wird. - Vgl. → Freie Presse-Th. (→ Ruchlis).

Kunstgesetze
Die Leitlinien des → altdeutschen Stils sind in den 16 „Kunstgesetzen“ von Johann [Nepomuk] Berger (Österreich, 1845-1933) niedergelegt. Der damalige ‚Problempabst‘, der 1884 ‚seine‘ Kunstgesetze in „Das Schachproblem und dessen kunstgerechte Darstellung“ verkündete, empfahl dem Problemisten: „Wenn du als Problemkomponist einen Preis erhalten willst, dann musst du die Komposition so darstellen, und nur so: mindestens ein Damenopfer sollte dabei sein.“ Er erregte damit scharfe Proteste, insbesondere bei Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914). Siehe unter → Inder.

623 Arthur F. Mackenzie
The Sidney Morning Herald 1898, 1. Preis 1898/99
21.5.1898, Nr.208



‡2
1.De7? (2.Td5‡) Sxa5! - **1.Ld8!** (2.Df4‡) Sxe5/Kxe5/
Te3/Th4(Tf3),Sg3/Sxd6, Dxd6+/Lf7,g6(Lc6)
2..Lxb6/Df6/Td5/S(x)f3/Dxd6/S(x)c6‡
Ur-Küchler-Thema. - Es fehlt allerdings ein Satzspiel bzw. eine Verführung mit Batterienutzung und Mattwechseln. - Vgl. auch → Amerikanischer Inder (es fehlt die Rückkehr des Schlüsselsteins).

Künstliche Rochade
Retro/KBP: König und Turm nehmen die Plätze ein, welche sie nach der → Rochade zugewiesen bekommen hätten, aber auf anderen Wegen.

Kunstschach
Anderer deutscher Ausdruck für „Problemschach“.

Kurzdiagonalspiralspringerlion
Wie der → Langdiagonalspiralspringerlion vom → Diagonalspiralspringer abgeleitet. Dieser hat zwei Oszillationsarten („Wicklungen“), nämlich kurz (z.B. b2-a4-c3-b5…) und lang (z.B. b2-c4-e5-f7…). Wird nur eine der Komponenten zugelassen, entstehen die besagten Figuren.

Kurzdrohung
→ Drohung.

Kürzeste Beweispartie (KBP) oder *(engl.)* „shortest proofgame“ (PG)
Heute auch einfach „Beweispartie“ (BP) genannt. Retroaufgabe: In angegebener Zügezahl muss der Weg von der Partien-Anfangs-Stellung her rekonstruiert werden. Die Zugfolge muss dabei eindeutig sein.
Im Prinzip handelt es sich um ein komplexes Rangierproblem, das in der Diagrammstellung meist trügerisch daherkommt.
Geht in der eindeutigen Form weitgehend auf Michel Caillaud (Frankreich, *1957) zurück, wenn man z.B. einmal davon absieht, dass sich Sam Loyd schon Ende des 19. Jahrhunderts damit befasste (→ Beweispartie, → Massaker SPGs).
- exakte Beweispartie
Es darf nicht zu früh zur Diagrammstellung kommen.
- längste Beweispartie
Bei ihr gilt dieselbe Forderung wie in der „Kürzesten Beweispartie“, aber hier geht es um einen Längerekord. Den hält seit 1989(V.) Dmitri [Wassiljewitsch] Pronkin (Ukraine, *1960) mit 57.5 Zügen.

Ein Versuch Pronkins von 2017 mit 58.5 Zügen (Die Schwalbe, 283, Februar 2017) wurde gekocht.

kürzeste Rücknahme, bis ...
Ein wohl definiertes (Zwischen-)Ziel soll mit möglichst wenigen Rückzügen erreicht werden.

kürzestes Matt
Ein Matt in n Zügen, wobei der Löser das für eine korrekte Aufgabe minimale n erraten muss. Der Clou kann hier sein: Wer ist überhaupt am Zuge?

Kürzestzüger (Minimummer)
Der geometrisch kürzeste mögliche Zug muss ausgeführt werden. Dabei ist zu beachten, dass die Diagonale eines Feldes länger ist als die Seitenlänge. Der gegnerische König kann auch bei nicht-kürzesten Zügen bedroht werden.

- Ultra-Kürzestzüger
Kürzestzüger, bei dem
- 1). ein weisser König nicht als im Schach stehend gilt, wenn es kürzere als den gedachten Schlag des weissen Königs gibt, und
- 2). Schwarz ein weisses Schachgebot nicht parieren kann, wenn es kürzere schwarze Züge als die Parade gibt (es liegt dann → Märchenmatt vor).

- Kurz Längstzüger
→ Minimaximummer.

Kurzmatt
Die volle Länge der Problemforderung nicht ausreizende Variante.

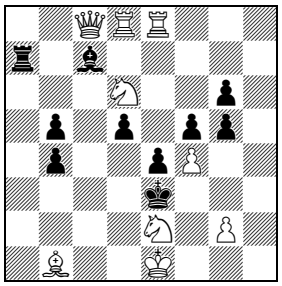
Kurzschrittler („Springer“)
Gegenteil von → Langschrittler. - Mit „Springer“ ist die Bezeichnung im allgemeinen Schach gemeint, nicht die spezifische Figur des Springers (s. unten)! Ein Springer zieht (und schlägt) *immer* orthogonal *und* diagonal.
Die Felder, die ein (m:n)-Springer von seinem Standfeld aus erreichen kann, findet man, indem man in einer zum Spielfeldrand parallelen Richtung m Felder und dann dazu senkrecht n Felder abzählt. Anders ausgedrückt, man findet die Koordinaten des Zielfelds, indem man zu einer der Koordinaten des Standfelds m und zur andern n hinzufügt oder abzieht (wobei das so berechnete Feld das Brett nicht verlassen darf). So ist der gewöhnliche Springer genauer ein (1:2)-Springer. Diese Steine heissen Kurzschrittler, weil nichts, was zwischen Stand- und Zielfeld liegt, sie behindern kann. Für die gängigsten Kurzschrittler hat man Tiernamen gewählt, z.B. → Giraffe (1:4), Kamel (1:3), Zebra (2:3).

Kurzzüger
Wie Kürzestzüger, aber statt des jeweils kürzesten Zuges überhaupt muss Schwarz nur mit dem jeweils beliebig neu gewählten Zugstein den für diesen kürzesten Zug machen.

Kuschajev-Thema
Siehe unter → Fleck.

Kutscherenko-Thema
Eigentlich mehr ein *Thematurnier*, vorgeschlagen zum 770-Jahr-Jubiläum der ukrainischen Stadt Sambor (ukrainisch: Sambir; es gibt übrigens auch ein → Sambor-Thema), ausgeschrieben im „Kudesnik“ 160, (XI) 2013 (**624**).
Nach Natalija [Mikolajivna] Kutscherenko (Ukraine, *19??): 2#/3#/S#2/S#3: Nach dem Schlüssel gibt es eine Drohung oder es ist Zugzwang. Der weisse Schlüsselstein kehrt im Droh-(Matt-)Zug auf sein Ursprungsfeld zurück. Im Dreizüger kann der thematische Stein im ersten und letzten Zug spielen oder in allen Zügen. Thematische Verführungen sind erwünscht. - Das Thema ist praktisch identisch mit dem (1.) → Haring-Thema, einfach weniger genau formuliert. Eine mögliche Grundidee im S# ist wahrscheinlich, dass die Rückkehr zwar droht oder in den Verführungen erfolgt, die Lösung aber neues Spiel zeigt.

624 Natalija Kutscherenko
Jubiläumsturnier Sambir-770 2013
Kudesnik 160 2013, Nr.1, S.7



‡2
1.Sxe4! (2.Sd6‡) dxe4/fxe4/L~ 2.Td3/Dh3/Dc1‡
Kutscherenko-Thema, 2‡ (mit Drohung).

L

Labyrinth
Das Brett ist mit Gitterlinien unterteilt. Ein Stein darf beim Zug keine Gitterlinie überschreiten.

Labyrinthschach
= Anti-Gitterschach. Auf dem Brett befinden sich Gitterlinien; es sind nur Züge legal, die keine solche Linie überschreiten; entsprechend angeordnet ähnelt das Gitter einem Labyrinth.

Lačný
Zyklische Zügeverschiebung dreier Züge in minimal 3 Varianten. - Vgl. → Rice-Zyklus und → Schedej-Zyklus (Droh-Lačný).

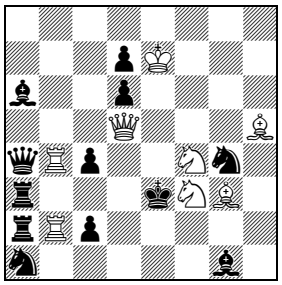
1.V? a/b/c 2.A/B/C#

1.S! a/b/c 2.B/C/A#

Lačný 3-fach

			b	c
		A	B	C
		B	C	A

625 Ľudovít Lačný
Trybuna Ludu 1.11.1949
Przepiórka-Gedenkturnier 1949/50, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - c3/c1D/Sh2 2.De4 **A**/Sg2 **B**/Dd4 **C**‡
1.Sd2! (2.Sf1‡) c3/c1D/Sh2 2.Dd4 **C**/De4 **A**/Sg2 **B**‡
Lačný-Thema.

Ľudovít Lačný (Slowakei, 1926-2019) 1949 (3-fach; [**625**]).

- Anti-Lačný

Siehe → *selektive* Drohaufspaltung(→ Drohung).

- Dombro-Lačný / Droh-Lačný

Drohform-Lačný (= Schedej-Zyklus). - Die Idee des → Visserman-Themas (3#) wird weiter vertieft, so, dass auch kein Buchstaben-Schema dazu mehr passt.

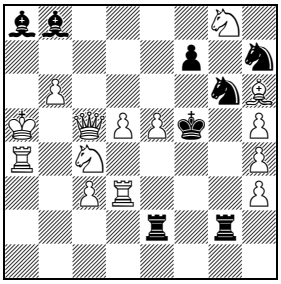
- (= zeit-)gesplitteter Lačný (Rehm-Lačný, = Babuschka-Lačný)

3#(!): Auch als zeitversetzter oder rückverlagerter L. bezeichnet. Einphasiger Lačný, bei welchem nach den (≥3) schwarzen Themaparaden die zweiten weissen Themazüge folgen, in *einer* anderen Variante oder der Drohung (zeitgesplitteter → Schedej-Zyklus bzw. Droh- Lačný) die schwarzen Paraden nun erst an zweiter Zählstelle (→ Babuschka-Thema) mit den nachfolgenden (dritten) Themazügen von Weiss, diesmal zyklisch vertauscht.

Siehe dazu auch → Visserman-Thema (3#).

Die Erstdarstellung eines gesplitteten, aber auch eines zeitversetzten Lačný überhaupt stammt von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) von 1992 (**626**).

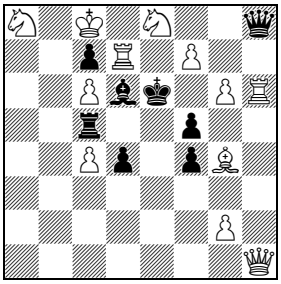
626 Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 137 Oktober 1992, Nr.7845, 1. Preis



‡3
1.Lc1! (2.Sh6+ Ke4 3.Dd4‡)
1. - Txe5 **a** 2.Tf3+ **A** Ke4/Sf4 3.Sd2/Txf4‡
1. - Lxe5 **b** 2.Se3+**B** Txe3 3.Dc8‡
1. - Sxe5 **c** 2.Sd6+ **C** Lxd6 3.Tf4‡
1. - Lxd5! 2.Dxd5 (3.Sh6‡)
2. - Txe5 **a**/Lxe5 **b**/Sxe5 **c**
3.Se3 **B**/Sd6 **C**/Tf3 **A**‡
Lačný, gesplittet.

In Drohform war vermutlich Martin Wessels (Deutschland, *1969) 1998 Erster (**627**).

627 Martin Wessels
Neue Zürcher Zeitung 23.10.1998, Nr.4391, 2. Preis



‡3
1.Lf3! (2.De1+ Le5 **a**/Te5 **b**/De5 **c**
3.Saxc7 **A**/Ld5 **B**/g7 **C**‡)
1. - Le5 **a** 2.Ld5+ **B** Txd5 3.cxd5‡
1. - Te5 **b** 2.g7+ **C** Dxh6 3.Dxh6‡
1. - Dh6 **c** 2.Saxc7+ **A** Lxc7 3.f8S‡
(1. - Dxe8+ 2.fxe8D+ Kf6/Le7 3.Dh4/Dxe7‡)
Lačný, gesplittet (auch „rückverlagert“), Drohform.

- Lačný-Tura

Siehe unter → Tura-Thema (Super-Tura).

- Super-Tura-Thema

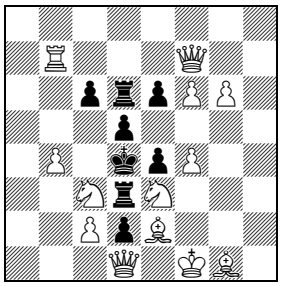
Lačný bei zyklischen zweiten und dritten weissen Zügen. Siehe auch unter → Tura-*Zyklus*.

- Valuška-Thema

2#: Optisches Lačný-Thema: Zyklische Mattverschiebung in *Zwillingen* bei prinzipiell gleichbleibender Lösung. Der scheinbare Zyklus ist lediglich das Resultat derselben Schreibweise.

Ján Valuška (Slowakei, *1947) 1970 (**628**).

628 Ján Valuška
Tschechoslowakei-Schweden 1.7.1970
1. Platz (1970-72)



‡2 b) Spiegelung an der d-Linie
a) **1.De7!** (Zugzwang)
1. - Txc3 **a**/Txe3 **b**/c5 **c**/T6~ **d**/e5 **e**/(Kxc3)
2.Sf5/Dxd2/Sb5/Dc5/Dxe5(*Da1*)‡
b) **1.De7!** (Zugzwang)
1. - Txc3 **a**/Txe3 **b**/c5 **c**/T6~ **d**/e5 **e**(Kxe3)
2.Dxd2/Sb5/Dxc5/Dxe5/Sf5(*Dg1*)‡
Valuška-Thema.

Lahti-Thema

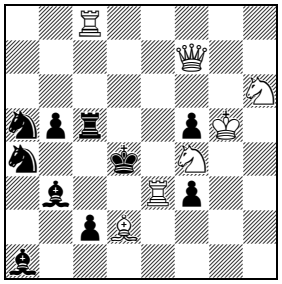
Andere Bezeichnung für das Suomi-Thema oder auf deutsch → Finnland-Thema. Der Name kommt von der Quelle (nach dem Namen der gleichnamigen finnischen Stadt mit der Bedeutung „Bucht“) des initialen Zweizügers.

Laib-Thema

Der Schlüsselzug gibt ein Fluchtfeld und fesselt eine weisse Figur. Der schwarze Themazug durch den König öffnet und schliesst je eine schwarze Deckungslinie (→ Bivalve). Dies ermöglicht dem Schlüsselstein Matt in der Fesselungslinie.

Kurt [Friedrich] Laib (Deutschland, 1912-1989) 1934 (**629**).

629 Kurt Laib
Die Schwalbe 74, 2/1934, S.17, Nr.I (V.*)

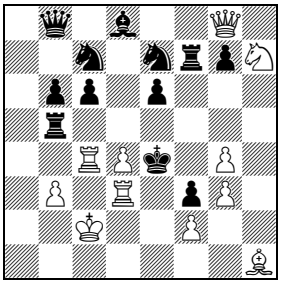


‡2
1.Dxf5! (2.Te4‡) Kc4 2.Dd5‡
(1. - Txf5+/Sc3/Te5/Ld5
2.Sxf5/Dxc5/Dxe5/Td3,De5‡)
Laib-Thema.

* Korrektur Yves Cheylan: +♞a5.

Laitinen-Thema (Laitinen-Blockade)
2#: Eine Bauern-Batterie droht Matt. Schwarz blockt als Verteidigung den weissen Themabauern mindestens dreimal (→ *Pseudo*-Umnov II).
„Schackvärlden“ organisierte 1942 darüber ein Thematurnier.
Gottfrid Laitinen (Finnland, 1892-1946) 1942 (**630**).

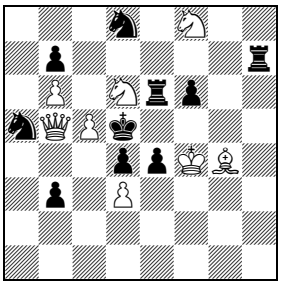
630 Gottfrid Laitinen
Schackvärlden 7/XIX 7/1942



‡2
1.Dxg7! (2.d5‡) Td5/Scd5/Sed5 2.Te3/Sg5/De5‡
Laitinen-Thema.

Die erstmalige Darstellung mit thematischen Verführungen könnte von Gregory Lewis (Schweiz, *1960) von 1984 stammen (**631**).

631 Gregory Lewis
L’Echiquier Belge 10/1984, 2. ehrende Erwähnung 1984/85



‡2
1.Sc4/Sf5/Sxe4? Sac6/Sdc6/Tc6!
1.Sc8! (2.c6‡) Sac6/Sdc6/Tc6 2.Dc4/Lxe6/dxe4‡
(1. - Txb6 2.Sxb6,cxb6,dxe4‡;
1.Se8? Txe8!)
Laitinen-Thema mit thematischen Verführungen.

- Anti-Laitinen-Thema
→ Schiegl-Thema.

Lame
→ Legalise and mate.

Lancer
→ Hase.

Langdiagonalspiralspringerlion
Vgl. → Kurzdiagonalspiralspringerlion.

Längenrekord
→ Zuglängenrekord.

Längerzüger
Es gibt vier Typen:
- a) weisser Längerzüger: Jeder weisse Zug muss länger sein als der vorangegangene weisse Zug.
- b) schwarzer Längerzüger: Jeder schwarze Zug muss länger sein als der vorangegangene schwarze Zug.
- c) Doppellängerzüger: Kombination aus a) und b): Jeder Zug einer Partei muss länger sein als der vorangegangene Zug der jeweils selben Partei.
- d) Gesamtlängerzüger: Jeder (Einzel-)Zug der Lösung muss länger sein als der vorangegangene Einzelzug.

Langschrittler (Reiter)
Ein Langschrittler kann mehrere Züge eines → Kurzschrittlers nacheinander als *einen* Zug ausführen. Steht auf einem dabei überschrittenen Feld ein Stein, so wird der Langschrittler durch diesen verstellt, d.h. der Zug (und auch die Schachwirkung) endet spätestens auf diesem Verstellfeld.
Man könnte auch sagen, dass die Zuglänge eines Langschrittlers nur durch den Brettrand begrenzt wird. Siehe auch → Reiter.

Längstangreifer
Wie Angreifer, aber Schwarz muss den zuletzt gezogenen weissen Stein als Längstzüger angreifen.

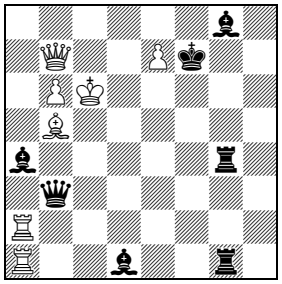
Längstbahnsperre
Schwarz muss die jeweilige weisse Längstbahn nach Möglichkeit wirksamst sperren.

Längste Beweispartie
(Kürzel „LBP“?). - Längstmögliche Beweispartie.

Längster Rundlauf (jedes Feld darf nur einmal betreten werden)
Forderungsform: ein (frei zu wählender) Stein soll einen Rundlauf ausführen, der über möglichst viele Felder führt, ohne dass der Stein zweimal auf demselben Feld stand.

Längstes Matt
Ein Rekord, der u.a. von Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) angestrebt wurde (→ Bláthy-Matrix), ohne Computer und Datenbanken. Pfr. Eduard Schlatter (→) stempelte ein Diagramm von Joseph Ney Babson (→ Babson-Task) mit Quelle „Brentano’s Chess Monthly“ 1882, und der Forderung #1220, wobei in „Meson“ die Forderung auf #255 lautet (pid=111725). Wie auch immer: es ist # in einem Zug! Vielleicht ein Fehler bei der Forderung. François le Lionnais (→ Le Lionnais-Thema) habe „weder Lösung noch Demolierung in Erfahrung bringen können.“ Otto T. Bláthy habe ihm nur geantwortet, dass Josef Kling (→ King, Kombination) gegen 1860 ein ähnliches Stück à 4000 Züge gesponnen habe (erwähnt in: „Dictionnaire des Echecs“ 1967, p.86).
Aktuell sind 553 Züge möglich, dank Lutz Neweklowsky (Deutschland, *1954) von 2016 (**632**), publiziert auf www.youtube.com.

632 Lutz Neweklowski
2016

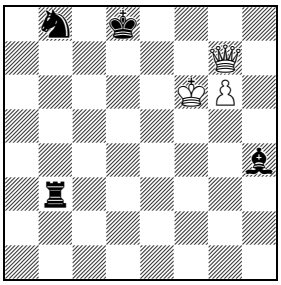


‡553
1.e8D+ Kxe8 2.Txa4 (3.Ta8‡) Txa4 3.Txa4 Dxa4 4.Lxa4 Lxa4+ 5.Kc5 Tg5+
= Stellung [625], gespiegelt.

Man darf davon ausgehen, dass die Stellung computergeprüft wurde. Erstaunlich ist, dass laut → Lomo-

nosov-Tablebase die längste Miniatur nach 549 Zügen, also 4 Züge weniger, mattsetzt (**633**).

633 Lutz Neweklowski
Lomonosov Tablebase (2016?)



‡549
1.Kf5! Tb5+ 2.Kg4 Tb4+ 3.Kf3 Sd7 4.Dh8+ Ke7 5.g7 Lf6 6.g8S+ Ke6 7.Dh3+ Kd6 8.Kg2 Tb2+ 9.Kf1 Tb1+ 10.Ke2 Tb2+ 11.Kd1 Tb1+ 12.Kc2 usw.
Längste Miniatur.

Längst-Kurzzüger
= Maxi Minimummer = Maximinimummer: Schwarz muss stets (in einem → Doppelzug) den geometrisch längsten und anschliessend den geometrisch kürzesten Zug ausführen. Bietet der Längstzug Schach, dann entfällt natürlich der Kurzzug. Man kann auch festlegen, dass die beiden Teilzüge durch denselben Stein zu geschehen haben.

Längst-Kürzest-Züger
Schwarz muss abwechselnd Züge wie im Längstzüger und wie im → Kürzestzüger spielen (beginnend mit einem Längstzug).

Längstmögliche Schachpartie …
Theoretisch, unter Einhaltung der → 50-Züge-Regel. Wie Werner Frangen (Deutschland, *1929) in der „Schwalbe“ vom Februar 1982, S.425 in seinem Aufsatz „Wie lang kann eine Schachpartie höchstens dauern?“ ausführte, kann eine Schachpartie höchstens (!) 5949 weisse und 5948 schwarze Züge lang dauern, theoretisch …
Es wurden auch schon Überlegungen angestellt, wie lange *zeitlich* eine Schachpartie dauern kann … .
Könnte sein, dass man gar nicht schnell genug die Uhr drücken kann!
Von Bedeutung für Retro-Aufgaben: kein Schachproblem kann länger sein.

Längstvorzüger
Durch den Zug des Schwarzen muss der jeweilige (schwarze) Längstzug ermöglicht werden, wäre Schwarz unmittelbar nochmals am Zug.

Längstzüger (Maximummer)
Von den normal möglichen Zügen unter Beachtung von Schachgeboten und illegalen Selbstschachs muss Schwarz den geometrisch jeweils längsten Zug machen; zwischen gleichlangen Längstzügen kann er frei wählen. Zuglängenberechnung: Der Zug von einem Feld zu einem Nachbarfeld in horizontaler oder vertikaler Richtung hat die Zuglängeneinheit 1, zum übernächsten Feld derselben Richtung die Zuglänge 2 usw. (z.B. a1…a8 = 7). Die Länge schiefliegender Zugbahnen berechnet man, indem man sich über der Zugbahn ein rechtwinkliges Dreieck mit einer horizontalen und einer vertikalen Kathete errichtet denkt und die Zugbahn nach dem Satz des Pythagoras als Wurzel aus der Summe der beiden Kathetenquadrate berechnet. Beispiel: a1…b2 = Wurzel aus (Quadrat von a1…b1 plus Quadrat von b1…b2) = Wurzel aus (1 + 1) = Wurzel aus 2. Im Zusammenhang mit Circe hat die Rückversetzung geschlagener Steine keinen Einfluss auf die Zuglängenberechnung. Im Längstzüger wird Normalmatt angestrebt, der weisse König muss also jeder Beobachtung durch schwarze Steine aus dem Weg gehen. Die Vermeidung bzw. Abwehr eines Schachgebots auf den eigenen König hat Vorrang vor der maximalen geometrischen Länge. Die Längen der Rochaden (abweichend davon dass die Rochade als Königszug definiert ist) werden mit 4 bzw. 5 definiert.

- Exakter Längstzüger
Im Gegensatz zum gewöhnlichen Längstzüger muss Schwarz immer den stellungsgemäss längstmöglichen Zug ausführen oder er steht, wenn dies an Selbstschach scheitern würde, matt bzw. patt (→ Märchenmatt). Er kann also nicht auf weniger lange, aber selbstschachvermeidende Züge ausweichen. Nur vom jeweils längsten aller überhaupt stellungsmöglichen schwarzen Züge kann Schachwirkung ausgehen.

- Längstzüger junior (= Langzüger)
Jeder schwarze Stein kann zur Verteidigung bewegt werden, aber nur mit Längstzug.

- Längstzugsperrer
= Längstzugsperre: Schwarz muss den jeweilig möglichen Längstzug der Weissen wirksamst kürzen (sperren).

- Längstzugumwandlung
Schwarz muss bei einer Bauernumwandlung die Figur wählen, die (bei erneutem Ziehen) vom Umwandlungsfeld aus den längsten Zug hätte.

- Ultra-Längstzüger
Längstzüger, bei dem
- 1). ein weisser König nicht als im Schach stehend gilt, wenn es längere schwarze Züge als den gedachten Schlag des weissen Königs gibt, und
- 2). Schwarz ein weisses Schachgebot nicht parieren kann, wenn es längere schwarze Züge als die Parade gibt (es liegt dann Märchenmatt vor).

- Wechsellängstzüger
Die Längstzügerbedingung gilt abwechselnd für Schwarz und für Weiss. Für Schwarz gilt die Folge: Längstzug-Normalzug-Längstzug-Normalzug..., für Weiss die Folge: Normalzug-Längstzug-Normalzug-Längstzug...

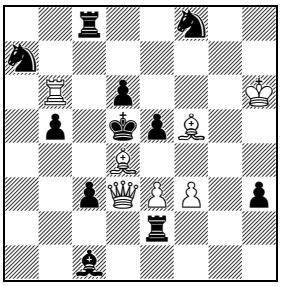
Längstzugumwandlung
Schwarz muss bei einer Bauernumwandlung die Figur wählen, die (bei erneutem Ziehen) vom Umwandlungsfeld aus den längsten Zug hätte.

Langzügige Aufgabe
Aufgabe mit langer Lösung, meist mit Pendelbewegungen zwecks Beseitigung von Material- und/oder Tempoverlust (bzw. -Gewinn).

Langzüger
→ Längstzüger Junior.

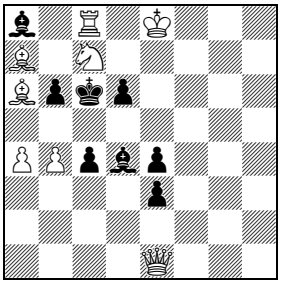
Larsen-Task
2#: Task, bei dem mögichst viele *verschiedene* (und wahrscheinlich mindestens drei Steine …) auf demselben Feld mattsetzen.
Namensgeber ist Karl [Adolf Koefoed] Larsen, der auch das Larsen-Thema begründet hat. Erste Ansätze sind schon 1923 zu finden. Larsen hat sich aber vorerst nur Doppelsetzungen gewidmet. 1929 aber schuf er zuerst eine Vierfachsetzung (**634**), und dann eine Fünfachdarstellung (**635**).

634 Karl A.K. Larsen
Schackvärlden 1/1929, 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Ta6! (2.Lxa6‡) Tc4/Se6/Td2/e4 2.De4/Le4/e4/fxe4‡
(1. - Tc5/Sc6/T,Lxe3 2.Lxc3/Dxb5/Lxe3‡)
Larsen-Task, 4-fach.

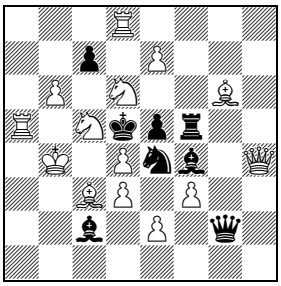
635 Karl A.K. Larsen
Skakbladet 2/1929, Nr.2913



‡2
1.De2! (Zugzwang) Lc5/d5/c3/b5/Lb7
2.b5/Sb5/Db5/axb5/Lb5‡
(1. - La1…h8 2.Dxc4‡)
Larsen-Task, 5-fach-Setzung (aus demselben Jahr gibt es eine 3-fach-Setzung).

Von Alain C. White (USA, 1880-1951) und Knud [Harald] Hannemann (Dänemark, 1903-1981) gibt es eine Achtfachsetzung (**636**), ein Rekord, allerdings mit Damenumwandlungs-Schlüssel. - Wer zuerst war ist allerdings nicht bekannt. - Siehe auch → Hartong-Thema (= Demi-Larsen-Task).

636 Alain C. White und Knud Hannemann
Skakbladet 6/1929, Nr.2962

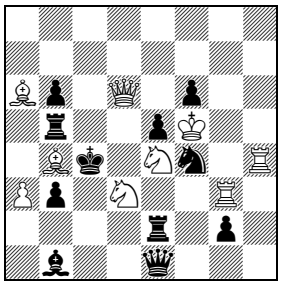


‡2
1.e8D! (2.Sdxe4‡)
1. - Lg5/cxd6 /Tf6/Dg5, Dxg6/La4/Sxd6/exd4
2.Dhxe4/Sxe4/Lxe4/fxe4/dxe4/e4/Dexe4‡
(1. - Sf6 2.Lf7‡).
Larsen-Task, (8 Matts aufs Feld e4, Drohung mitgerechnet, durch verschiedene weisse Steine).

- Demi-Larsen-Task
3# (oder ev. N#): alte Bezeichnung für *verzögerten* Larsen-Task, da Thema erst im *Mattzug* vorkommend, und eigentlich identisch mit dem dreizügigen → Hartong-Thema.

1. Larsen-Thema
= K.A.K. Larsen-Thema. 2#: Sidler und Degener: „Eine weisse Drohung pariert Schwarz mit einem Schachgebot unter gleichzeitiger Entfesselung einer schwarzen und einer weissen Figur. Weiss setzt nun Matt mittels Kreuzschach, das durch die entfesselte weisse Figur ermöglicht wird."
Oder in der Originalausschreibung: „In einem direkten Zweizüger gibt Schwarz ein Abzugschach, welches Weiss parieren könnte, wenn nicht der abziehende schwarze Stein zugleich einen anderen schwarzen Stein entfesselte. In diesem Falle wird jedoch gleichzeitig ein weisser Stein entfesselt. der nunmehr imstande ist, mattzusetzen." (Die Schwalbe 5/1928).
5. Thematurnier der „Schwalbe" Nr.15 vom März 1929, von Karl [Adolf Koefoed] Larsen (Dänemark, 1896-1963) vorgeschlagen, der in der Ausschreibung 4 eigene Beispiele von 1923 dazu beisteuerte, in Einfach- (**637**)

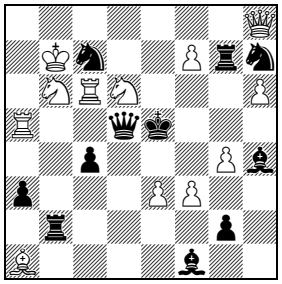
637 Karl A.K. Larsen
Good Companions 3/1923, Nr.3621



‡2
1.Sxf6! (2.Dd5‡)
1. - e4 2.Se5‡
(1. - Dxb4/Te4/Lxd3+ 2.Dxb4/Sb2/Dxd3‡)
Erstes Larsen-Thema (einfach).

und in Doppelsetzung (**638**).

638 Karl A.K. Larsen
The Brisbane Courier 17.11.1923, 2. Preis

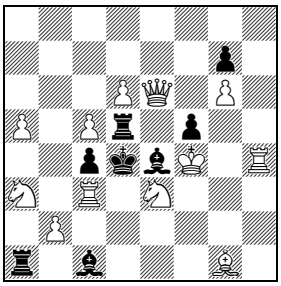


‡2
1.f8S! (2.Sf7‡)
1. - Sb5+ 2.Sd7‡
1. - Se6+ 2.Sf7‡
(1. - Sg5,Kf6/S,Lf6 2.Dxg7/f4‡)
Erstes Larsen-Thema in Doppelsetzung.

Karl [Artur Leonid Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) gewnn den einzigen Preis (**639**). - Wird auch → Kreuz-Valve genannt.

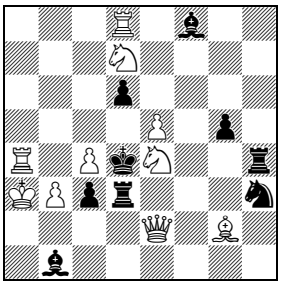
2. Larsen-Thema (nach Degener)
Oder Lars [Aksglæde] Larsen-Thema. 2#: Schwarze Schachgebote im Satzspiel werden von Weiss durch Kreuzschachmatts beantwortet. In der Lösung geben die schwarzen Themazüge nicht Schach, sondern fesseln den weissen Themastein. Es folgen Mattwechsel.
Erstdarstellung ev. von Lars [Aksglæde] Larsen (Dänemark, *1919) aus dem Jahr 1980/81 (**640**).

639 Leonid I. Kubbel
Die Schwalbe 15, März 1929, Nr.368, 5. TT, Preis



‡2
1.Kg5! (2.Dxd5‡) f4+ 2.Sf5‡!
(1. - T~/Txc5/Txd6/Kxc5/Lxe3+/Lxb2
2.Dxc4/Sc2/Dxd6/Sc2/Lxe3/Sd1‡)
Erstes Larsen-Thema, Preisträger.

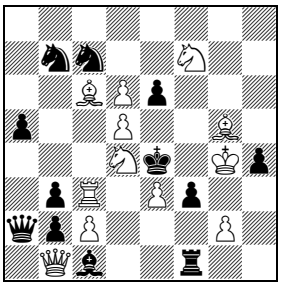
640 Lars Larsen
Norsk Sjakkblad 4.6.1980, 3. Preis 1980/81



‡2
Satz: 1. - d5+/dxe5+ 2.Sdc5/Sxf8‡
1.Sec5! (2.Se6‡) d5/dxe5 2.cxd5/Dxe5‡
(1. - dxc5/c2/Sf4 2.Sxf8 [PW]/Dxd3/De4‡)
Zweites Larsen-Thema.

Larsson-Thema (2#)
Oder Lennart Larsson-Thema. 2#: In mindestens zwei Verführungen schlägt Weiss einen schwarzen Bauern mit der Konsequenz, mit einem eigenen Bauern auf diesem Feld selber nicht mehr schlagen zu können. Schwarz profitiert davon in seinen Widerlegungen.
[Gustaf] Lennart Larsson (Schweden, 1921-2008) soll das Thema gemäss V/V 1970 initiiert haben. Das einzige Anschauungsbeispiel stammt aus dem Jahr 1990, das er mit [Johan] Hilding [Laurentius] Fröberg (Schweden, 1918-1999) komponiert hat (**641**).

641 Lennart Larsson und Hilding Fröberg
Springaren 1990

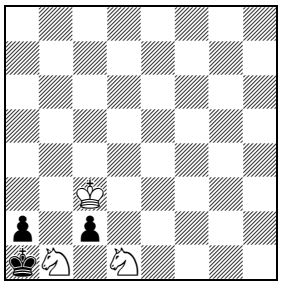


‡2
1.Sd~? (2.Tc4‡) Sxd6!
1.Sxb3? Sxd6/Dxb3 2.cxb3/Sc5‡; aber 1. - Da4!
1.Sxf3? Sxd6/Txf3 2.Sxd6/gxf3‡; aber 1. - Td1!
1.Sxe6? Sxd6/Sxe6 2.Sc5/dxe6‡; aber 1. - Sb5!
1.Sb5! (2.Tc4‡) Da4/Td1/Sxb5 2.cxb3/gxf3/dxe6‡
(1. - bxc2/Sxd6/Lxe3 2.Dxc2/Sbxd6/Txe3‡)
Larsson-Thema (2‡), vermutlich nicht die Erstdarstellung.

- Larsson-Zilahi-Thema
Siehe unter → Zilahi.

Larsson-Thema (H#2)
Oder Bror Larsson-Thema. H#2: Identische Mattstellungen in Satz und Spiel, aber mit mindestens einer weissen und einer schwarzen ausgetauschten Figur. Tritt oft zusammen mit dem → Zilahi-Thema auf.
Bror Larsson (Schweden, 1907-1966) 1949 (**642**).

642 Bror Larsson
Schachmatt 1.5.1949, Nr.1492, 4. Preis
Thematurnier Stockholmer Schachproblem Club



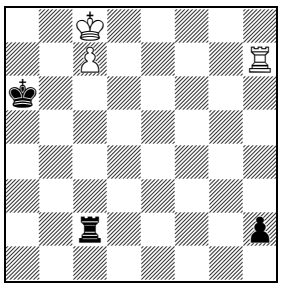
H‡2*
Satz: 1. - Se3 2.cxb1T Sc2‡
1.cxd1T! Sa3 2.Tb1 Sc2‡
Larsson-Thema (H‡) bzw. Larsson-Zilahi.

Laserhilfsmatt
Als Mattzug in einer Hilfsmatt-Aufgabe zählt derjenige Zug, der den gegnerischen König per → Laserstein zum Verschwinden bringt.

Laserstein
Zieht normal, darf aber nicht auf ein vom Gegner besetztes Feld ziehen (kann also im normalen Sinne nicht schlagen). Sofort nach Beendigung eines jeden selbst ausgeführten Zuges sendet die Laserfigur in Richtung aller ihrer Wirkungslinien Laserstrahlen aus, die jeden dort befindlichen ersten Stein (eigene ebenso wie gegnerische Steine) zerstören. Zweite oder weitere Steine (die sich also im Laserstrahl hinter einer ersten Figur verbergen) werden nicht zerstört.

Lasker-Manöver
Studie/Partie: In der Stellung KTB/KTB von Lasker sind 4 Prinzipien zut Gewinnführung wichtig:
- 1) Steht der sK auf der Linie des wB, kann die Damenumwandlung nicht verhindert werden.
- 2) Steht der sK auf der 2. Reihe und das Umwandlungsfeld c8 ist frei, droht immer das Turmopfer Txh2!
- 3) Der schwarze König kann auf die 2. Reihe abgedrängt werden, wenn er auf der b- bzw. a-Linie steht.

643 Emanuel Lasker
Deutsches Wochenschach 92, 13.7.1890 (V.)



Gewinn
1.Kb8! Tb2+ 2.Ka8 Tc2 3.Th6+ Ka5 4.Kb7,8 Tb2+ 5.Ka7 Tc2 6.Th5+ Ka4 7.Kb6,7 Tb2+ 8.Ka6 Tc2 9.Th4+ Ka3 10.Kb6 Tb2+ 11.Ka5 Tc2 12.Th3+ Ka,b2 13.Txh2!; 13.Kb6 Kb1! 14.Txh2 Txh2 15.c8D Tb2+. Lasker-Manöver.

- 4) Steht der schwarze König auf der d- bzw. b-Linie, kann der wK seine Position verlassen, ohne dass ein Turmschach droht - der wB kann sich in eine Dame verwandeln.
Emanual Lasker (Deutschland, 1868-1941) 1890 (**643**).

Last move? (LM)
Retro-Forderung: Welches war – unter Einhaltung aller Regeln – der letzte Zug?
- Typ A): Es wird nicht angegeben, wer am Zug ist.
- Typ B): Es wird angegeben, wer am Zug ist. Kein König steht im Schach.
- Typ C): Ein König steht im Schach.
- Typ D): Duplex (=Typ B zweifach): Es existieren
 - a) ein eindeutiger letzter weisser Zug für den Fall, dass Schwarz am Zug ist, und
 - b) ein eindeutiger letzter schwarzer Zug für den Fall, dass Weiss am Zug ist.

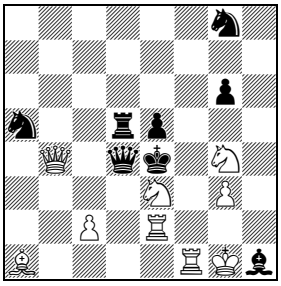
Von Interesse sind die LM-Ökonomie-Rekorde: 60 verschiedene Typen werden nach Ziehen/Schlagen/ Steinart unterschieden.

- Equal Last Move? (ELM)
Duplex-Typ der Last Move-Bedingung. Diese Forderung verlangt dieselbe Zugart für den letzten Zug von Weiss und Schwarz, der jeweils eindeutig sein muss.
(Roberto Osorio, Argentinien, *19??) 2007.

- Last move? (Zagler-Typ)
Welches war - unter Einhaltung aller Regeln, aber mit zusätzlicher Erlaubnis der Entwandlung und des Entschlags zu benennender Märchenfiguren - der letzte Zug? Bei *Typ A* ist dies ohne weitere Angaben darüber herauszufinden, wer am Zug ist; auch darf keine Partei im Schach stehen. Bei *Typ B* ist angegeben, welche Partei am Zug ist; auch hier darf keine Partei im Schach stehen. Bei *Typ C* steht eine Partei im Schach. Bei *Typ D* ist der letzte Zug eindeutig, falls Weiss am Zug ist, aber auch, falls Schwarz am Zug ist.

Latzel-Thema
2#: Der Schlüsselzug fesselt und entfesselt je einen gegnerischen Stein. Um eine Drohung zu parieren, fesselt und entfesselt die vorgängig entfesselte Figur je einen weissen Stein. Dies ermöglicht dem entfesselten weissen Stück nunmehr eine neue Mattführung.
Gerhard [Paul] Latzel (Deutschland, 1912-1981) 1930 (**644**).

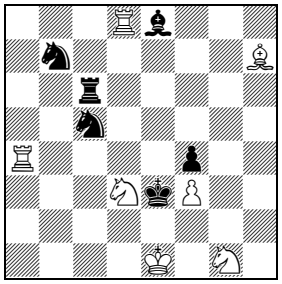
644 Gerhard Latzel
Jung-Roland-Rätsel Juni 1930



‡2
1.De7! (2.Tf4‡)
1. - Dd1 2.Sxd1‡
1. - Dxa1 2.Sf5‡
(1. - g5/Dxe3+/Lf3/Sxe7 2.Dh7/Txe3/Sf2/Sf6‡)
Latzel-Thema.

Latzels Springergabeln
2#: Doppeldrohungen eines weissen Springers, wobei die Verführungen durch Paraden mit einheitlichen Motivpaaren widerlegt werden.
Gerhard [Paul] Latzel (Deutschland, 1912-1981) 1950 (**645**).

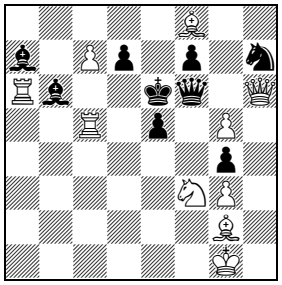
645 Gerhard Latzel
Parallèle 50 31.3.1950, Nr.1414
6. ehrende Erwähnung Januar-Juni 1950



‡2
1.Sxf4? (2.Sg2/Sd5‡) Tg6!
1.Sb4? (2.Sc2/Sd5‡) Lg6!
1.Se5? (2.Sg4/Sc4‡) Ld7!
1.Sb2? (2.Sc4/Sd1‡) Td6!
1.Sf2! (2.Sd1/Sg4‡) Sd3+ 2.Txd3‡
Latzels Springergabeln, mit direkter Deckung und Thema A.

Laue-Thema (2#; = *Kurt* Laue-Thema)
2#: Eine weisse Figur wird durch den Schlüsselzug entfesselt und droht Matt, weil eine schwarze Figur dieses Matt infolge Fesselung nicht abwehren kann. Durch den Verteidigungszug des Schwarzen wird diese Figur entfesselt, zugleich aber wird hierdurch ebenfalls eine, durch den Schlüsselzug in Fesselung geratene, weisse Figur wieder entfesselt, so dass diese jetzt Matt geben kann, weil ein anderer schwarzer Stein durch den Zug des Schwarzen in Fesselung geraten ist.
Kurt Laue (Deutschland, 1887-1953) 1932 (**646**).

646 Kurt Laue
Die Schwalbe 58, 10/1932, S.359

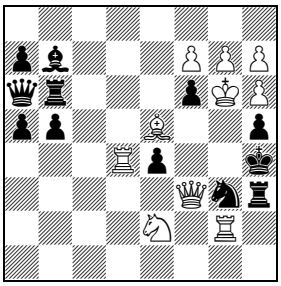


‡2
1.Kf1! (2.Txe5‡) Kf5 2.Sd4‡
(1. - Sxf8/gxf3/d~ 2.Dxf6/Lh3/c8D,L‡)
Laue-Thema (2‡).

Laue-Thema (S#; = *Hartmut* Laue-Thema)
S#3-4: Schwarz ahmt ein Verteidigungsmotiv nach, welches Weiss im Angriff verwendet.
Hartmut Laue (Deutschland, *1951) 1992 (**647**). Das Thema wurde im 6. WCCT 1996-2000 in der Selbstmatt-Abteilung gestellt.

Läufer
Zieht und schlägt nur diagonal so weit er will, kann aber nicht springen/hüpfen. Er kann also nur Felder gleicher Farbe betreten, wodurch ein Läufer auch als weissfeldrig oder schwarzfeldrig bezeichnet werden kann. Wird im „allgemeinen Schach“ auch als 1:1-Reiter bezeichnet (→ Reiter).

647 Hartmut Laue
feenschach 10/1992, Nr.6295, 1. Preis



S‡3
1.Sg1! (2.Dg4+ Kxg4/hxg4 3.Txe4+/Lxf6+ Lxe4/Txf6‡)
1. - Lc6 2.Dxf6+ Kg4 3.Txe4+ Lxe4‡
1. - Tc6 2.Dxe4+ Sxe4 3.Lxf6+ Txf6‡
(1. - fxe5+ 2.Df6+ Kg4 3.Txe4+ Lxe4‡)
Laue-Thema (S‡). Selbstfesselung als Vert.-Motiv.

- guter Läufer
Studie/Partie: Ein „guter Läufer" wird im Gegensatz zum „schlechten Läufer" nicht durch die eigenen Bauern in seiner Wirkung behindert.
- schlechter Läufer
Studie/Partie: Ein Läufer, der v.a. im Endspiel durch eigene Bauern behindert wird, oder die falsche Farbe bei der Umwandlung eines Randbauern besitzt.
- ungleichfarbige Läufer
Studie/Partie: In einem Endspiel sind ungleichfarbige Läufer bei Weiss und Schwarz (wenn keine anderen Figuren mehr auf dem Brett sind und beide Parteien gleich viele Bauern besitzen) eine tendenziell schlechte Voraussetzung für einen Gewinn.

Läufer & Bauer
Im fraglichen Diagramm kein Kombinationsstein à la → Prinzessin, sondern eine „Zusammenballung" gemäss → Augsburger Schach aus Läufer+Bauer.

Läuferbouncer
Zieht auf Läuferlinien und braucht einen Prellbock, an dem er zurückgeworfen wird. Als Prellbock dient jedes Feld, das in L-Richtung nicht frei ist: ein (durch einen Stein beliebiger Farbe) besetztes Feld, aber auch ein gedachtes Feld direkt hinter dem Brettrand. Ausgangsfeld, Prellbock und Zielfeld liegen auf einer Geraden, das Ausgangsfeld genau in der Mitte zwischen den anderen. Alle Felder zwischen Zielfeld und Prellbock müssen (bis auf den Läuferbouncer) leer sein; ein gegnerischer Stein auf dem Zielfeld wird geschlagen.

Läuferelch
Wie → Elch, aber nur auf Läuferlinien.

Läuferhüpfer (=Läufergrashüpfer)
= 1:1-Reiterhüpfer. Zieht wie ein → Grashüpfer, doch ausschliesslich auf Läuferlinien (→ Hüpfer).
- Doppelläuferhüpfer
Wie Doppelgrashüpfer, aber nur auf Läuferlinien.

Läufer-Heuschrecke
Wie Heuschrecke, aber auf die Diagonalen eingeschränkt.

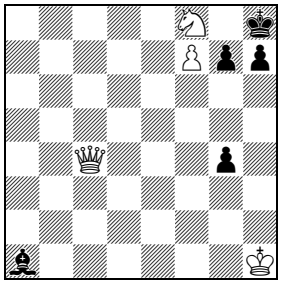
Läuferkönig
Der schwarze König hat ausschliesslich Läuferkraft. Man beachte das eigenartige Mattbild, welches die veränderte Gangart des Königs zur Folge haben muss. Ebensowenig wie der orthodoxe König in der Rochade darf hier der König ein Feld überschreiten, welches vom Gegner bestrichen wird.

Läuferlion
Wie Lion, aber nur auf Läufer-Linien.

Läuferpaar (verschiedenfarbig)
Studie/Partie: Die beiden Läufer einer Seite, die zusammen eine starke Wirkung entfalten können.

Läufer-Rutschbahn
Differenzierende Züge eines Läufers auf einer seiner Linien.
Von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) verwendeter Begriff.
Möglicherweise von Samuel Loyd (USA, 1841-1911) 1869 erstmals dargestellt, wobei dort auch der → Gabel-Angriff aus der Taufe gehoben wurde (**648**).

648 Sam Loyd
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 23.10.1869, Nr.1255



‡3
1.Dc8/Da4/Dxg4/De2? h6/Ld4, Lf6/g6/Lf6,g3!
1.Df1! (2.Db1! [3.Dxh7‡] g6 3.Dxa1‡
1. - Lc3, Ld4 2.Dd3! (3.Dxh7‡) g6 3.DxL‡
1. - Le5, Lf6 2.Df5! (3.Dxh7‡) g6 3.DxL‡
Läufer-Rutschbahn, mit Gabel-Angriff.

Läuferstern
Die Züge eines Läufers in alle seine 4 verschiedenen Richtungen (vgl. auch → Turmkreuz).
- doppelzügiger oder grosser Läuferstern
Wie Läuferstern, aber der Läufer zieht jeweils 2 Felder weit.
- dreizügiger Läuferstern
Wie Läuferstern, aber der Läufer zieht jeweils 3 Felder weit.

Lawinenschach
→ Avalanche-Schach.

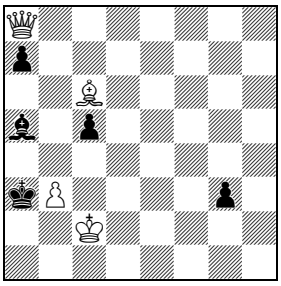
Lebenserwartung
Dem Problem wird eine gewisse Lebenserwartung zugeteilt, z.B. 2 Züge. Dies bedeutet, dass jeder auf dem Brett befindliche Stein zwei Züge hat. Nach dem ausgeführten zweiten Zug verliert der Stein seine Zugkraft, behält jedoch seine Wirkungskraft. z.B. ein Läufer auf a1 hat schon 2-mal gezogen. Dieser Läufer kann nun eine Figur auf h8 noch schlagen, verschwindet dann aber ebenso wie der geschlagene Stein vom Brett. Die Könige behalten ebenfalls ihre Wirkungskraft, können jedoch nach erfüllter Lebenserwartung nicht mehr ziehen, sie stehen patt. Selbsttod ist also nicht erlaubt. Rochade kostet dem Turm wie auch dem König eine Lebenserwartungseinheit.

Lebkuchen
Nachtreiter+Zebra (2:3-Springer) + Giraffe (1:4-Springer) + Fers (1:1-Springer) + Flamingo (1:6-Springer) + 4:4-Springer+vertikaler 0:3-Springer + vertikaler Dabbabareiter (0:2-Reiter)+vertikaler Wesir (0:1-Springer).

Lederle-Thema
3#: Schwarz schliesst eine künftige weisse Deckungslinie, was Weiss zu seinen Gunsten nutzt. Die weisse

Angriffsfigur steht am Anfang noch nicht auf der Themalinie. - Vgl. → Levman-Verteidigung.
H. Lederle (Daten?) 1888 (**649**).

649 H. Lederle
Münchner Neueste Nachrichten 51 20.12.1888, Nr.53



‡3
1.b4! (2.Dh8) Kxb4 2.Dh8 (3.Dc3) c4 3.Df8‡
Lederle-Thema.
Hier wird die schwarze Themalinie schon von Weiss geschlossen! - Vgl. → Levman-Verteidigung.

Später als → Lewman-*Verteidigung* (≠ Lewman-Parade!) bezeichnet (1932). - Vgl. auch → Verdunkelungs-Thema.

Left Knight
Zieht zwei Felder orthogonal und dann ein Feld nach links; von a1 auf dem Vertikalzylinder aus also nur nach h3 (via a3) und c2 (via c1).

Legal cluster
Gegenteil von → illegal cluster. Legale künstliche Stellung, die illegal wird, wenn ein beliebiger Stein entfernt wird.

Legales Matt?
Im Diagramm liegt eine Mattstellung vor. Es soll bestimmt werden, ob diese Mattstellung aus der Partieanfangsstellung (unter Gültigkeit der angegebenen Märchenbedingungen) legal erspielt werden könnte.

Legale Stellung
Partiegerechte Stellung gemäss den üblichen Turnierschachregeln plus eventuellen Märchenbedingungen, sofern diese seit Partieanfangsstellung galten. Dabei werden Märchensteine teils als Bestandteil der Partieanfangsstellung selbst aufgefasst (z.B. → Taxis anstelle normaler Bauern, → Cavalier majeur, → Chinesische oder → Maritime Steine), teils als durch Umwandlung entstanden, wobei vor dem Spiel die zulässigen Märchen-Umwandlungen festgelegt wurden. Das Ausmass dieser Festlegung können die Löser dann dem Diagramm und seinen Erläuterungen entnehmen.

Legalise and mate
= Lame: Gesucht ist eine illegale Stellung, die legalisiert und in exakt einem Zug Matt gesetzt werden kann, sonst ist die Aufgabe nebenlösig.

Legal-pSer.
[→ General]isierung des → Paraden-Serienzügers (pSer.): Die Partei, die nicht die (normalen) Serienzüge ausführt, führt einen Zug ausser der Reihe nicht nur dann aus, wenn sie ein Schachgebot erhält, sondern auch dann, wenn eine Stellung entsteht, in der → retroanalytisch bewiesen werden kann, dass in einer normalen (orthodoxen) Beweispartie die Serienzugpartei nicht am Zug sein kann.

Lego-Schach Typ 1
Auf dem Schachbrett können zusammengesetzte Figuren (ZF) stehen; solche Zusammenballungen (wie beim → Augsburger Schach) können auch den König einschliessen. ZF können als Ganzes ziehen, aber auch in ihre Komponenten zerfallen. Enthält eine ZF den König, kann ihr Schach geboten werden, und sie kann mattgesetzt werden. Ein Bauer als Teil einer ZF kann nicht umwandeln, wenn die ZF als Ganzes auf die Umwandlungsreihe zieht, wohl aber, nachdem er sich abgetrennt hat. Eine ZF kann rochieren, wenn sie König und Turm enthält und diese beiden Komponenten noch nicht gezogen haben. - Vorsicht: ZF kann auch → Zwangsfeld bedeuten!

Lego-Schach Typ 2
Wie Lego-Schach Typ 1, aber mit der Besonderheit, dass zusammengesetzte Figuren nicht normal schlagen, sondern stattdessen die Art des geschlagenen Steines als Komponente in sich ergänzen.

Lego-Schach Typ 3
Wie Lego-Schach Typ 1, aber mit der Besonderheit, dass zusammengesetzte Figuren (ZF) nicht schlagen können. Einer ZF kann nicht Schach geboten werden, dadurch kann eine Partei ein Schach parieren, indem sich der König mit anderen Steinen zu einer ZF verbindet.

Le Grand-Rössel
Siehe unter → Siers' Rössel.

Le Grand-Thema
2#: Reziproker Wechsel zwischen Drohung und Mattzug nach derselben Parade (beim Pseudo-Le Grand nach verschiedener Parade). Ausführlicher schreibt Andreas Witt (Deutschland, *1959) im „Problem-Forum" vom Sept. 2013:
„Das Le Grand-Thema gehört zu den paradoxen Themen. Im Grunde ist es die Kombination von zwei → Dombrovskis-Paradoxa. „In einer Phase wird ein Drohmatt A durch die Parade a abgewehrt, in einer anderen Phase erfolgt genau auf diese Parade a das Drohmatt A." Dieses reizvoll paradoxe Motiv erfolgt beim Le Grand wechselseitig zwischen Verführung und Lösung mit zwei Drohmatts A und B und nur einer Parade a. Zudem enthält das Thema dadurch auch immer einen Mattwechsel auf die Parade a."
Das Le Grand-Thema wurde Grundlage etlicher weiterer Themen, wie z.B. das → Odessa-Thema. - (Le Grand zyklisch: → Ukraine-Thema)

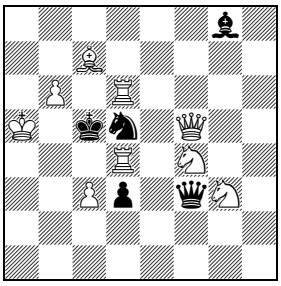
1.V? (2.A#) a 2.B#
1.S! (2.B#) a 2.A#

le Grand

		a
	A	B
	B	A

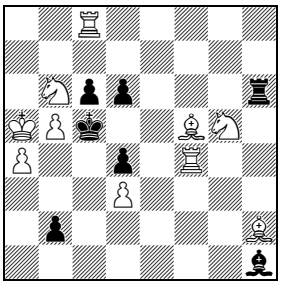
Die Zwillingsbrüder Henk und Piet le Grand (beide Niederlande, *1935; Piet † 2021) publizierten erstmals ein Beispiel mit dem Thema im Jahr 1958 (**650**), das einen kleinen Makel aufwies: die Thema-Parade bestand aus einem *beliebigen* Zug derselben Figur. 1959 erschien dann eine Version der beiden mit eindeutigem Zug des Themasteins (**651**).
Die ursprüngliche Absicht der Autoren bestand jedoch lediglich darin, den Tausch von Primär- und Sekundär-Drohung zu zeigen.
Im Jahr 1979 wurde dazu in der „Schwalbe" ein Thematurnier durchgeführt.

650 Henk und Piet le Grand
Jaarboek van de Nederlandse Bond van Probleemvrienden 1958, Lob



‡2
1.De4? (2.Tc4 **A**‡) S~ **a** 2.Tc6 **B**‡
(1. - Sb4 2.axb4‡); aber 1. - Se7!
1.De6! (2.Tc6 **B**‡) S~ **a** 2.Tc4 **A**‡
(1. - Sxb6/Se3 2.Lxb6/Sxd3‡)
Le Grand-Thema mit beliebigem Zug der schwarzen Themafigur.

651 Henk und Piet le Grand
Tijdschrift vd KNSB 11/1959 (V.)



‡2
1.Le4? (2.Sd7 **A**/Txc6 **B**‡) d5 **x**!
1.Le6? (2.Sd7 **A**‡) d5 **x** 2.Txc6 **B**‡; aber 1. - Th7!
1.Te4! (2.Txc6 **B**‡) d5 **x** 2.Sd7 **A**‡
Le Grand-Thema mit eindeutiger Themaparade

Der Name des Themas ist ein Vorschlag von Yves Cheylan (Frankreich, 1938-2021) 1977 im Artikel „Sarabande der Paradoxa“, ebenso die richtige Definition. Die frühere Bezeichnung „Anti-Dombrovskis“ stiftete eher Verwirrung.

Mit wenigstens 1 Doppeldrohung, z.B.:
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.C#) b 2.D#
1.S! (2.B/D#) a/b 2.A/C#

- Le Grand, doppelt
2#: 3-phasiger Le Grand mit 2 Paraden.

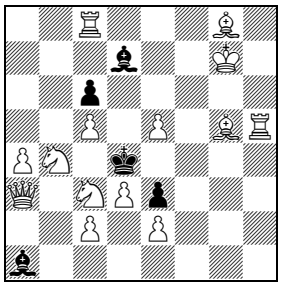
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.B#) b 2.C#
1.S! (2.C#) a/b 2.A/B#

Le Grand doppelt

		a	b
	A	B	
	B		C
	C	A	B

Eine erste Darstellung stammt wahrscheinlich von Sergej [Olexandrowitsch] Schedej (Ukraine, *1940) aus dem Jahr 1966 (**652**).

652 Sergej Schedej
UdSSR-Mannschafts-Meisterschaft 1966, 2. Preis



‡2
1.e6? (2.Lf6 **A**‡) Kxe5 **a** 2.Lxe3 **B**‡; aber 1. - Kxc5 **b**!
1.Td8? (2.Sxc6 **C**‡)Kxe5 **a** 2.Lxe3 **B**‡; aber 1. - Kxe5 **a**!
1.Scd5! (2.Lxe3 **B**‡) Kxe5 **a**/Kxc5 **b** 2.Lf6 **A**/Sxc6 **C**‡
Doppelter Le Grand, Arnhem- und Hannelius-Thema.

Le Grand, doppelt,
mit 1 Doppeldrohung

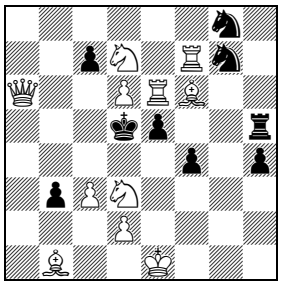
		a	b
	A	B	
	C		D
	B,D	A	C

- Le Grand mit Doppeldrohung
Siehe → Kombination Burmistrov.
- Le Grand + reziproker Mattwechsel
2#: Tausch Drohung/Mattzug nach gleicher schwarzer Parade + reziproker Mattwechsel.

1.V (2.A#) a/b/c 2.B/C/D#
1.S! (2.B#) a/b/c 2.A/D/C#

Vermutlich Daniel Papack (Deutschland, *1957) 1999 (**653**).

653 Daniel Papack
Die Schwalbe 180, Dezember 1999, Nr.10552, 1. Preis



‡2
1.Lxe5? (2.Sxf4 **C**‡) Ke4 **a**/Sxe6 **b**/Kxe6 **c**
2.Dc6 **A**/Sb4 **B**/Dc4 **D**‡; aber 1. - Tf5!
1.S7xe5! (2.Dc4 **D**‡) Ke4 **a**/Sxe6 **b**/Kxe6 **c**
2.Sb4 **B**/Dc6 **A**/Sxf4 **C**‡
Le Grand und Reziproker Mattwechsel.

- Le Grand + Salazar
→ Lender-Thema.
- Le Grand-Tura-Kombination
3#:

1.V? (2.A 3.B#) a 2.B 3.A#
1.S! (2.B 3.A#) a 2.A 3.B#

- Le Grand-Zyklus (= Ukraine-Thema)
2#: Zyklus von Drohung und Mattzug bei gleicher schwarzer Parade.

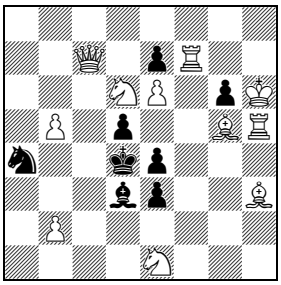
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.B#) a 2.C#
1.S! (2.C#) a 2.A#

Le Grand-Zyklus

		a
	A	B
	B	C
	C	A

Viktor [Olexanderowitsch] Melnitschenko (Ukraine, 1939-2009) 1968 (**654**).

654 Viktor Melnitschenko
"64" 22 1968, Nr.64, 3. ehrende Erwähnung



‡2
1.Txe7? (2.Lf6 **A‡**) Ke5 **x** 2.Sf5 **B‡**; aber 1. - e2!
1.Kxg6? (2.Sf5 **B‡**) Ke5 **x** 2.Lxe3 **C‡**; aber 1. - Sc5!
1.Tf3! (2.Lxe3 **C‡**) Ke5 **x** 2.Lf6 **A‡**
Ukraine-Thema bzw. Le Grand-Zyklus.

- Pseudo-Le Grand
2#: Wie Le Grand, aber der thematische 1. Zug von Schwarz ist nicht identisch:

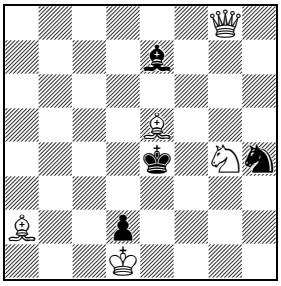
1.V? (2.A#) a 2.B#
1.S! (2.B#) b 2.A#

Pseudo-le Grand

		a	b
	A	B	
	B		A

Im Vergleich zum le Grand sind die schwarzen Züge nicht dieselben, was die Darstellung für Komponisten erleichtert - daher „Pseudo".
Das Thema wurde bereits 1883 von John J. Hanauer (USA, Daten?) dargestellt (**655**).

655 John J. Hanauer
The Baltimore American 26.8.1888



‡2
1.Db3? (2.Lb1‡) Kf5!
1.Df7? (2.Lb1 **A‡**) Sf5 2.Dd5 **B‡**; aber 1. - Lf6!
1.Lh2! (2.Dd5 **B‡**) Kf5 2.Lb1 **A‡**
(1. - Kd3,Kd4 2.Dc4‡)
Ur-Pseudo-Le Grand.

Pseudo-Le Grand mit 3 Drohungen:
1.V? (2.A/B/C#) a 2.D#
1.S! (2.D#) b/c/d 2.A/B/C

- Pseudo-Le Grand-Zyklus
2#: Zyklus von Drohung und Mattzug nach unterschiedlichen schwarzen Paraden.

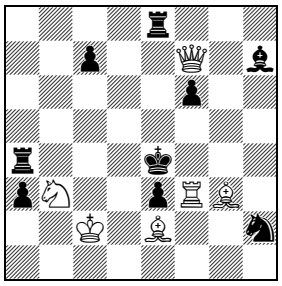
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.B#) b 2.C#
1.S! (2.C#) c 2.A#

Pseudo-Le Grand-Zyklus

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Edgar [Dinwiddie] Holladay (USA, 1925-2003) im Jahr 1952 (**656**).

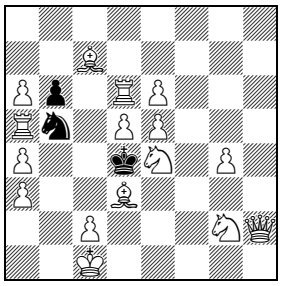
656 Edgar Holladay
Olympia-Turnier Helsinki 2/1952, Nr.1057v, 3. e. E.



‡2
1.Lxc7? (2.Tf4 **A‡**) gxf3 2.Ld3 **B‡**; aber 1. - Te5!
1.Tf6? (2.Ld3 **B‡**) Td4 2.Sc5 **C‡**; aber 1. - Lf5!
1.Kc3! (2.Sc5 **C‡**) Te5 2.Tf4 **A‡**
(1. - gxf3 2.Ld3‡)
Pseudo-Le Grand-Zyklus. - * 1057 (?)

Lehen-Thema
2#: Fluchtfeld-Progression. Weiss gibt Schwarz in verschiedenen Phasen 0, 1, 2 oder 3 Fluchtfelder.
Ľudovit Lehen (Slowakei, 1925-2014) 1982 (**657**).

657 Ľudovit Lehen
Szachy 4-5 Juni (?) 1982, Nr.2115

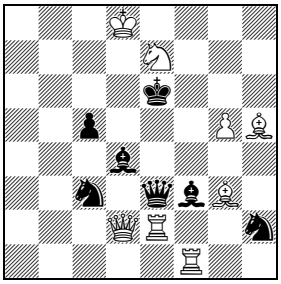


‡2
1. Tc6? (Zugzwang) Kxd5/Sxc7/Sxa3
2.Td6/Tc4/Dg1‡; aber 1. - Sd6!
1. Sf4? Kxe5/Ke3 2.Se2/Df2‡; aber 1. - S~!
1.Sg3! (Zugzwang) Kxe5/Kc5/Kc3 2.Dh8/Dg1/Se2‡
(1. - S~/Sc3! 2.Se2/Sf5‡)
Lehen-Thema.

Leibovici-Thema
Schliessung einer weissen und einer schwarzen Linie durch einen gefesselten (schwarzen) Stein (nach Thema-Boek).

Degener: Schwarz verteidigt sich gegen die Drohung durch Ziehen eines gefesselten Steines innerhalb der Fesselungslinie. Dabei wird eine andere schwarze Figur verstellt. Diese Verstellung nutzt Weiss im Mattzug. Vielleicht am Genauesten: Eine schwarze gefesselte Figur verstellt in der Verteidigung eine weisse Linie, und verstellt dabei gleichzeitig eine eigene, was als Grimshaw genutzt wird.
Der Verteidigungszug wird auch → Pelle-Zug genannt. Vom → *englischen* Grimshaw kennen wir diesen als *Damenzug*. Dazu veröffentlichte Paul Leibovici (Rumänien, 1907-1968) 1936 ein vermutlich erstes Beispiel (**658**).

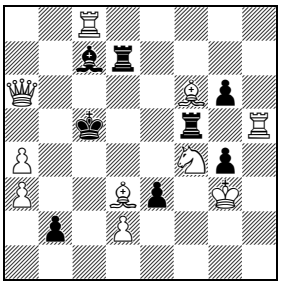
658 Paul Leibovici
L'Echiquier 1936



‡2
1.Dd3! (2.Df5‡) De4/De5 2.Da6/Dg6‡
(1. - Se4/Le4/Le5 2.Dc4/Lf7/Dd7‡)
Leibovici-Thema.

In einer Darstellung von 1937 zeigt er einen gefesselten Turm, der sowohl einen Turm als auch einen Läufer verstellt (**659**).

659 Paul Leibovici
Die Schwalbe 117 9/1937, Nr.4850



‡2
1.Le4! (2.Dc6‡) Tfd5/Te5 2.d4/Se6‡
(1. - T7d5/Td6 2.Txc7/Db5‡)
Leibovici-Thema *ohne schwarze* ♕.

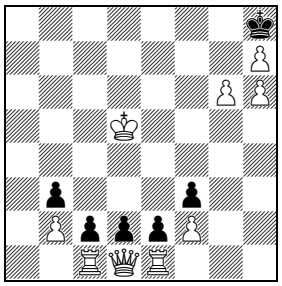
- Leibovici-Verstellung
Siehe → Leibovici-Thema. Als Komponente schwarz-schwarzer Verstellung ist sie Bestandteil des → *englischen* Grimshaws.

Leichtfiguren
Läufer und Springer. Gegenstücke zu den → Schwerfiguren.

Leitplan
Basisplan in einer Auswahl-Kombination.

Le Lionnais-Thema
In reiner Form: in einem White-to-Play-Zweizüger steht der weisse König frei und hat alle 8 Zugsmöglichkeiten, von denen 7 scheitern (z.B. an Selbstfesselung [→ Niemeijer-Thema], niemals aber an einem Schachgebot).
François le Lionnais (Frankreich, 1901-1984) 1940 (**660**).

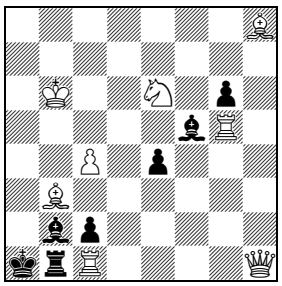
660 François le Lionnais
The Fairy Chess Review 61, Februar 1940, Nr.4460



‡2
White-to-Play (Wartezug)!
1.Kd6! (Zugzwang)
1. - cxd1~ 2.Tc8‡
1. - exd1~ 2.Te8‡
1. - Dxc,e1~ 2.Dd4‡
1.Kc~/Ke~/Kd4? cxd1~/exd1~/e1~!
Le Lionnais-Thema (und → Speckmann-Thema).

Eine wesentlich ältere Darstellung aus dem Jahr 1884 stammt von O. Duchâteau (Daten? [**661**]).

661 O. Duchâteau
Nuova Rivista degli Scacchi 4-5/1884, Nr.1584



‡2
1.Kc7! (Zugzwang)
1. - Lc3…g7 2.LxL‡
1. - Lxh8 2.Dxh8‡
1. - Lf~ 2.Ta5‡
1. - e3 2.Da8‡
1.Ka6,a7,Kb7,c6/Kb5,c5 e3/Lf~! 1.Ka5? e3/Lf~!
Ur-Le Lionnais-Thema.

Diese Darstellung war auch der Grund, warum Meindert Niemeijer (Niederlande, 1902-1987) dem Thema nicht mehr seinen Namen (Niemeijer-Thema) geben wollte! „Je cherche à construire une collection de Deux Coups blocus complet où la clef soit un mouvement du Roi blanc, lequel doit disposer de 8 libertés dont aucune réfutable par un échec noir" (Niemeijer im Artikel „Een koninglijk Thema", Probleemblad 11-12/1965, S.261-265).

Lemming Chess
Die logische Erweiterung des Doppelverfolgungszügers, ins Lemminghafte übersteigert bis zur Selbstaufgabe. Also inklusive der Schachgebotswirkung. Kann ein Stein das Feld betreten, das der Gegner im letzten Zug verlassen hat, muss er dies auch tun, und dies hat Vorrang sogar gegenüber der Schachgebotswirkung auf Könige.

Lender-Thema (2#)
2#: Reziproker Tausch von 2 Zugpaaren in 2 Phasen: Erst- und Drohzug tauschen mit den Varianten nach den 2 gleichen Paraden. - Kurz: eine Kombination von le Grand und Reversal.

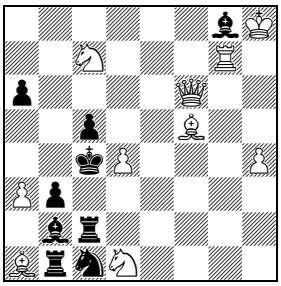
1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#
1.C! (2.D#) a/b 2.A/B#

Lender-Thema

		a	b
A	B	C	D
C	D	A	B

Baruch Lender (Israel, *1913) 1979 (**662**).

662 Baruch Lender
ÚV ČSZTV 1979, 3. ehrende Erwähnung



‡2
1.d5 **A**? (2.Se3 **B**‡) Lxa3/Lxd4 2.Tg4 **C**/Da6 **D**‡;
aber 1. - Te2!
1.Tg4 C! (2.Da6 **D**‡) Lxa3/Lxd4 2.d5 **A**/Se3 **B**‡
Lender-Thema.

- Pseudo-Lender-Thema
2#: Wie Lender-Thema, aber mit anderen/beliebigen Paraden in der Lösung.

1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#
1.C! (2.D#) c/d 2.A/B#

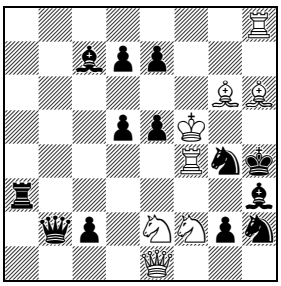
Pseudo-Lender-Thema

		a	b	c	d
A	B	C	D		
C	D			A	B

Als eigenständiges Thema etwas fragwürdig.

Lender-Thema (S#)
S#2: Thematurnier zum 75. Geburtstag von Baruch Lender (Daten siehe oben). Umnovmatts (→) im Selbstmatt-Zweizüger im Jahr 1989.
Der 1. Preis ging an Uri Avner (Israel, 1941-2014) (**663**).

663 Uri Avner
Lender-75 Jubiläums-Thematurnier 1989
Variantim 9-12/1989, 1. Preis



S‡2
1.Tb4! (2.Lf4+ Sh6‡)
1. - e4 2.Lg7+ Sh6‡
1. - Ta8 2.Se4+ Sf2‡
1. - d4 2.Sd3+ Sf2‡
Lender-Thema im Selbstmatt, Erstpreisträger.

Lenkung
Gegenteil von → Führung. Erzwungener (unfreiwilliger) Zug, der je nach seiner Art Hinlenkung (erzwungene, schädliche Besetzung eines Feldes) oder Weglenkung (erzwungenes, schädliches verlassen eines Feldes) genannt wird.
Erstdarstellungen lassen sich in diesem Themenbereich kaum schlüssig finden. Es ist aber anzunehmen, dass sie schon sehr früh angewandt wurde (15. Jh.,. siehe z.B. unter → Stickmatt). Theoretisch an Bedeutung gewannen sie aber wohl erst im 20. Jahrhundert mit dem Aufkommen der → Neudeutschen Schule.

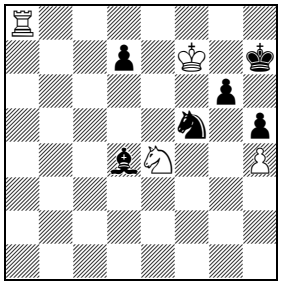
- Beschäftigungs-Lenkung
Ein im Endziel direktes Manöver in einer → Tempogewinn-Kombination: durch blosse → Beschäftigung (keine direkte Schädigung verursachende Lenkung einer schwarzen Figur) erwirkt Weiss die Zurechtstellung einer eigenen Figur. Mit anderen Worten: die B.-L. verhindert Schwarz, Weiss in seiner Stellungsverbesserung zu stören. (vgl. auch → Lepuschütz-Thema: dort verbunden mit Schachprovokation).
Typische Mittel der BL sind:
- a) Tempogewinn
- b) Drohzuwachs
- c) Drohwechsel

Ein von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) 1910 eingeführter Begriff, der aber geradezu irreführend und unglücklich ist, da es eigentlich um → *Führung* geht! (so auch Grasemann). - Vgl. → Lepuschütz-Thema.

- Block-Lenkung
Lenkung eines schwarzen Steins zum Block.

- Hin-Lenkung
Erzwungene, schädliche Besetzung eines Feldes.
Das vielleicht älteste Beispiel stammt von Alexander [Dmitrijewitsch] Petrov (Russland, 1794-1867) von 1845 (**664**).

664 Aleksander Petrov
Illjustrazija 9.6.1845, S.155



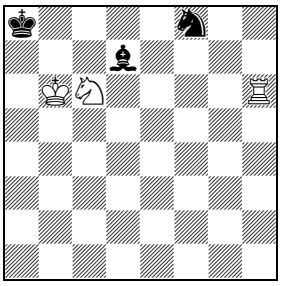
‡5
1.Sg5+! Kh6 2.Th8+! (Hinlenkung) Lxh8 3.Kg8 (4.Sf7‡) Sd6 4.Kxh8 (Zugzwang) S~ 5.Sf7‡
Hinlenkung.

- kritische Lenkung
Schädliche Lenkung eines schwarzen Steins hinter ein zu nutzendes kritisches Feld.
Die erste *opferlose* kritische Lenkung (in Doppelsetzung) schufen die beiden Komponisten Kohtz und Kockelkorn mit der berühmt gewordenen → „Schwalbe“ von 1924.
Eine *anti*-kritische Lenkung siehe unter → *Peri*-Lenkung.

- logische Lenkung
Logisch untermauerte Lenkung.

- Kraftbeseitigungs-Lenkung
Störende Kraft wird durch Lenkung eines Steins der Gegenpartei vernichtet.
Von Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) verwendeter Ausdruck in einer Miniatur von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) aus dem Jahr 1950 (**665**). - Vgl. dazu → Massebeseitigung.

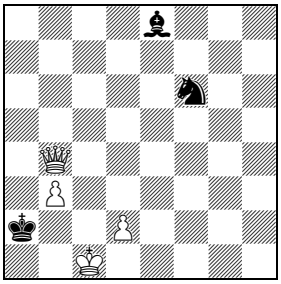
665 Theodor Siers
Tidskrift för Schack 7/1950, Nr.9682 (in typis)



‡4
1.Th8? Lc,e8 2.Txf8 patt
1.Th1! (2.Ta1+) Lxc6 2.Th8! Le8 3.Txf8 Kb8 4.Txe8‡
(1.Th5?! Lf5! 2.Txf5/Th8 Sd7+/Le8!)
Kraftbeseitigungs-Lenkung in Miniaturform.

- Massebeseitigungs-Lenkung
Siehe unter → Massebeseitigung.
- Peri-Lenkung
Lenkung nicht direkt, sondern durch Umgehungsmanöver.
Kombination mit den Bestandteilen:
- 1.) Weglenkung eines Langschrittlers von einer Linie
- 2.) römische Lenkung des Langschrittlers
- 3.) Rückkehr auf die ursprüngliche Linie (aber auf ein schlechteres Feld).
Eine exemplarisch schöne Miniaturfassung zeigte Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) 1952 (**666**).

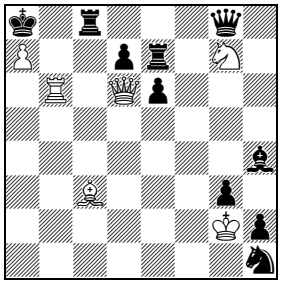
666 Herbert Grasemann
Deutsche Schachzeitung 6/1952, Nr.190, S.120



‡5
1.Da4??
1.Kc2! (2.Da5+ La4 3.Dxa4‡) Lg6+ 2.d3! Lxd3+
3.Kc1! (4.Da4‡) Lb5 4.Dxb5 und 5.Da4‡
Perilenkung in Miniaturform.

Zusammen mit Ado(lf) [Hermann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) verfasste er 1950 (1957) eine vollständige Perilenkung als → *Anti*-Turton mit vorangehender antikritischer Lenkung, ein Meisterwerks ersten Ranges (**666**).
- römische Lenkung
Wohl die wichtigste Lenkung: Logische Lenkung eines gegnerischen Steins (→ Römer).
- Schlag-Lenkung
Hinlenkung zu einem Feld, auf dem die schwarze Figur schädlich geschlagen werden kann. - Siehe → *Schlag*-Römer.

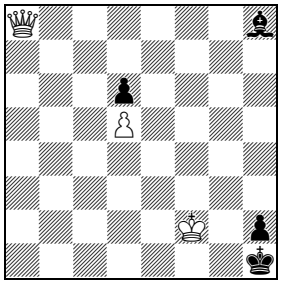
667 Ado Kraemer und Herbert Grasemann
Deutsche Schachhefte 1950
Alain C. White gewidmet
Version Deutsche Schachzeitung 8/1957, Nr.954
1. ehrende Erwähnung



‡7
1.Tb8+? Txb8 2.axb8D+ Dxb8 3.Da6+ Da7!
1.Ld4? Tc2+ 2.Lf2 Txf2+ 3.Kh3 Tf8 4.?
1.Se8! (2.Tb8+) Dxe8 2.Ld4! Tc2+ 3.Lf2! Txf2+
4.Kh3 Tf8 5.Tb8+! Dxb8 6.axb8D+ Txb8 7.Da6‡
Vollständige Perilenkung zwecks Anti-Turton.

- Sperr-Lenkung
Hinlenkung eines schwarzen Steins auf eine schwarze Linie, die dadurch schädlich verstellt wird. → Grimshaw.
- Stufen-Lenkung
z.B. → Magnet-Thema, → *Konsekutiv*-Römer.
- Tempo-Lenkung
Indirekte Kombination: Weiss erlangt durch zweckentsprechende Lenkung eines gegnerischen Steines Tempoverlust (Vorplan), was ihm erlaubt, die schädliche Zugzwangsstellung im Hauptplan auf Schwarz zu übertragen.
Besonders eindrücklich ist die Miniatur von Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) von 1911 (**668**), weil die Zugzwangstellung erst geschaffen werden muss, aber nach dem Auswahlprinzip nur diejenige Strategie greift, bei welcher „Schach und Tempoverlust ineinanderfallen“ (nach → Breuer. Er hat irrtümlicherweise auch Tempo*führungen* darunter verstanden.).

668 Niels Høeg
Roskilde Tidende 18.2.1911



‡3
1.Da3/De8/Df8/Dg8? Lc3/Le5/Lf6/Lg7?
2.Kf1; aber 1. - Ld4+! 2.Kf1 Lc,e3/Le5/Lf6/ Lg7!
1.Kf1!? La1! 2.?
1.Da4! (2.De4‡) Ld4+ 2.Kf1! L~ 3.De4‡
Tempolenkung, mit schwarzem Siegfried ♗h8,
in Miniaturform.

- Weg-Lenkung
Erzwungenes, schädliches Verlassen eines Feldes.
- weisse Lenkung
Schwarz erzwingt einen weissen Zug, der eine für Weiss nachteilige Stellungsänderung bewirkt, sodass Weiss im Probespiel nicht (rechtzeitig) mattsetzen kann.

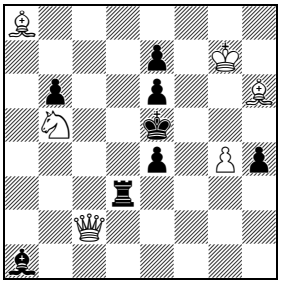
- Ziel-Lenkung
= Schlaglenkung (nach → Sidler). Indirektes Manöver: erzwungene schädliche Hinlenkung eines gegnerischen Steines zum Schlagfeld. - Siehe auch → *Metzenauer*-Treffpunkt, → *Ziel*-Bahnung.

- Zugzwang-Lenkung
Eng verwandt mit der → *Tempo*-Lenkung: ein schwarzer Stein wird allein dadurch schädlich gelenkt, dass er ziehen muss.

- Zusammengesetzte Lenkung
Konsekutive Lenkungen.

Lennon-Thema
Im Schlüsselzug verstellt Weiss eine schwarze Linienfigur. Zur Verteidigung zieht diese Figur in einer Variante so, dass die Drohmattlinie verstellt bzw. der Drohstein geschlagen wird, in einer anderen schlägt sie den Schlüsselstein.
Jean Lennon (Frankreich, *1918) 1967 (**669**).

669 Jean Lennon
Le Patriote de Nice 1967



‡2
1.Le3! (2.Dh2‡)
1. - Td2 2.Dxe4‡
1. - Txe3 2.Dc7‡
Lennon-Thema.

Leo
Zieht wie die Dame, schlägt aber wie ein → Lion.

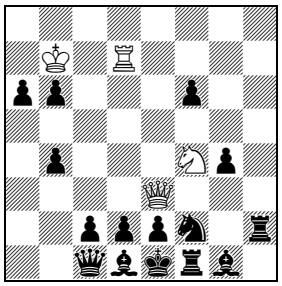
Leopard (1)
Zieht wie Dame, aber falls ein Stein auf seiner Zuglinie steht, muss er sich von diesem Stein entfernen. Beispiel: LPd1, xa1. Der LP kann auf der 1. Reihe nur auf eines der Felder e1, f1, g1 oder h1 ziehen. Das Gegenstück ist der → Jaguar.

Leopard (2)
1:4- & 2:3-Springer (→ Giraffe + → Zebra).

Leprasteine
Dürfen nicht mit anderen Steinen in Kontakt kommen (= deren Nachbarfelder betreten oder sie schlagen), und andere Steine dürfen nicht mit ihnen in Kontakt kommen.

Lepuschütz-Thema
Vorbereitungs-Kombination im Drei- und Mehrzüger: „Ein weisser Zug, der unmittelbar gespielt werden könnte, ist erst als Antwort auf ein provoziertes Schach erfolgreich“ (Definition FIDE-Album 1995-97).
In einem Artikel zum L.-Thema in „Mat Plus“ 1997 schreibt Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942 [Übersetzung: MH]): „Die Idee ist paradox und kann nur so funktionieren: der schachgebende schwarze Zug verursacht eine schwarze Schwäche, so dass nach dem Schach und der weissen *Führung* Schwarz sich zuerst um diese Schwäche kümmern muss (meist durch Rücknahme des Schachzuges), und hat so keine Zeit, für die Widerlegung [des *Führung*-Probespiels; MH], welche ohne dieses Schach möglich war. Nach dem Schach und dessen Rücknahme hat Schwarz nichts verloren ausser Zeit. Eine Abfolge von Zügen, welche Zeit verliert, aber keine anderen Schäden nach deren Vollendung nennt man *Beschäftigung*. So werden wir in unserem Thema betraut mit einer speziellen Art von *Beschäftigung*, welche eine *Führung* erfolgreich macht.“
Da auf das thematische Probespiel der Führung meist mehrere schwarze Züge parieren, stellt sich automatisch die Frage nach der Zweckreinheit. Diese ist aber dennoch eingehalten, da der einzige Zweck im *Tempogewinn* besteht.
Man kann zwei Haupt-Typen unterscheiden:
- a) Führung des weissen Königs;
- b) Führung einer anderen weissen Figur, (meist) zwecks *kritischer* Führung (→ Schnittpunkt-Thematik) eines Langschrittlers, wie z.B. Stefan Schneider (Österreich, 1908-1980) 1977 eindrücklich gezeigt hat (**670**).

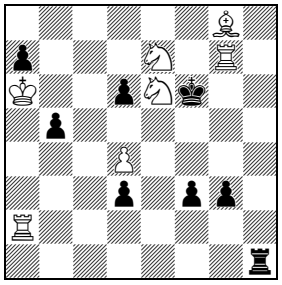
670 Stefan Schneider
Österreich-Schweiz 1977, 1. Platz



‡5
1.Te7? D~ 2.Dxe2+ Lxe2 3.Txe2+ Kd1.
1.De8!? (2.Te7 usw.) ist zu langsam.
1. Kc8? ... 3. Kb7 Tb8+ 4. Kxb8 Lh2!!
1.Ka8! (2.Th7! 3.Txh2) Th8+ 2.De8!! Th2 (2. - Txe8+ 3.Ka7! 4.Sg2‡) 3.Te7 nebst 4.Txe2+ Lxe2 5.Dxe2‡
Lepuschütz-Thema mit Loyd-Turton.

Eine weitere Möglichkeit ist die Kombination mit anderen Themen, in der Praxis boten sich v.a. → Peri-Lenkung („Lepuschütz sichert Perilenkung“) und → Berlin-Thema an.
Geht hauptsächlich auf eine Vielzahl von Aufgaben von Hans Lepuschütz (Österreich, 1910-1984) zurück ab 1940 (**671**). ‚Salonfähig‘ wurde das Thema speziell dank der Bemühungen von Hans Peter Rehm (Daten siehe oben).

671 Hans Lepuschütz
Deutsche Schachzeitung 12/1940, Nr.18974v*

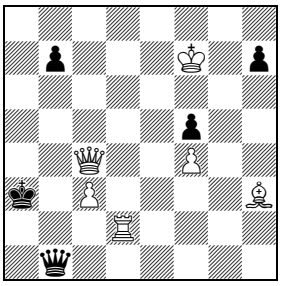


‡5
Das Feld c6 ist noch ungedeckt! Deshalb **1.Ta1!** (2.TxT bzw. 2.Sd5+ Kf5 3.Tg5+ Ke4 4.Te1+ Txe1 5.Lh7‡) Txa1+ 2.Kb7 Th1 3.Tf7+ Kxe6 4.Sd5 Kxd5 5.Tf4‡
Lepuschütz-Thema. - * Quelle?

Indes war Lepuschütz nicht der Erste, der dieses Thema dargestellt hat. Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/

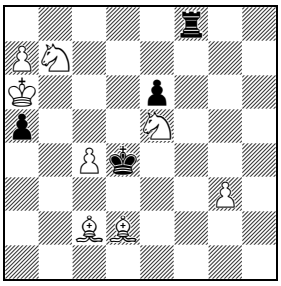
Grossbritannien, 1898-1980) hat schon 1936 eine eindrückliche Darstellung gezeigt (**672**), und von Theophil Schaad (Schweiz, 1858-1919) wurde auch ein ‚Ur-Lepuschütz' von 1906 (!) gefunden (**673**).

672 Erich Zepler
Johann Berger-Gedenkturnier
Wiener Schachzeitung 22 11/1936, S.350
Nr.3302 (55), 1. Preis



‡4
1.Ta2+? Dxa2 2.Db4‡? 1.Kg7? (2.Ta2+ usw.)
Dg1+ 2.Lg2 (2. - Db1 3.Ta2+ usw.); aber 1. - Db2!
1.Lxf5! (2.Lxb1/2.Dc5+ K~ 3.Lxb1) Dxf5+ 2.Ke7!
Db1 3.Ta2+! Dxa2 4.Db4‡ (1. - Db3 2.Le6 usw.)
(Ur-)Lepuschütz-Thema 5 Jahre vor Lepuschütz.

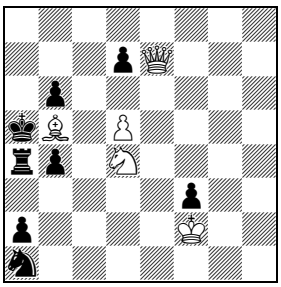
673 Theophil Schaad
Schweizerische Schachzeitung 1/1906, Nr.562



‡3
1.Kb5? (2.Sc6‡) Tf5!
1.a8S! (2.Sc6+ Kxc4 3.Sb6‡) Txa8+ 2.Kb5 Tf8 (Tc8)/Kxe5 3.Sc6(Sf3)/Lc3‡ (1. - Tc8 2.Sf3+)
Ein Ur-Lepuschütz lange vor Lepuschütz, Meredith.

Lerche
Senkrechte → Schwalbe. Der Singvogel ist dafür bekannt, dass er in die Höhe fliegt. - Ein Scherz.
Peter R. Jaeger (Schweiz, 1920-2010) von 1984 (**674**).

674 Peter Jaeger
Tages-Anzeiger 30.4.1984, Nr.2935



‡3
1.De1! (Zzw.) Ta3 2.De8! (3.Da8‡) b3 3.De1‡
(1. - S~ 2.S[x]b3+ Kxb5 3.Df1‡)
1. - d6 2.Df1! ~ 3.Sc6‡)
Als Gegenstück zur Schwalbe nannte der Autor das Thema scherzhaft „Lerche", weil sich dieser Vogel im Gegensatz zur Schwalbe senkrecht in die Lüfte schwingt. Zugleich (beinahe!) Zander-Thema!

Les Frères Semblables
Beide Könige sind in gleicher Weise beschränkt; es ziehen also entweder beide nur diagonal oder beide nur orthogonal. Wer zuerst mit dem König zieht, entscheidet über die Gangart.

- Les Frères Dissemblables
Wie Les Frères Semblables, aber beide Könige sind in unterschiedlicher Weise beschränkt; es zieht also der eine nur diagonal und der andere nur orthogonal. Wer zuerst mit dem König zieht, entscheidet über die Gangart.

Lettisches Thema
→ Französisch-Russisches Thema.

Letzénschach
= Letzénkönig = King Chess = Königsschach. Der König zieht zusätzlich wie Dame, aber nicht über vom Gegner bedrohte Felder, ausser wenn der bedrohende Stein gefesselt ist oder durch den Zug geschlagen wird. Die Stellung wKa1, sKh1 wäre also Schach gegen beide Parteien.

- Letzénkönig
= Letzénschach = King Chess = Königsschach.

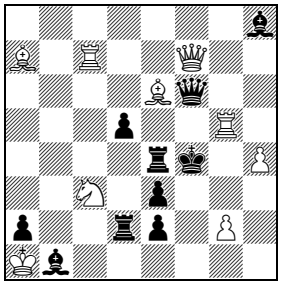
Letzter Zug?
Retroanalytische Aufgabe mit der Frage, welches der (eindeutig zu bestimmende) Zug war. → Last Move?

Letztform
Die Form (Stellung) einer Schachkomposition, in der ein problem- oder studienschachlicher Gedanke in künstlerisch unübertrefflicher Weise dargestellt worden ist (nach Wikipedia).

LEV (Effekt)
2# (→ WLK): **= L**inien-**E**ffekt ohne **W**irkung. - Eine heiss diskutierte 2#-Eigenschaft in der Schwalbe 2004 (Heft 208, S.499 und Heft 209, S.562) und 2005 (Heft 212, S.88) zwischen Hauke Reddmann (Deutschland, *1961), Wieland Bruch (Deutschland, *1961) und Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) speziell zum Anti-Lewman.

Lewman-Entfesselung
2#: Weiss droht mit dem Mattzug eine schwarze Figur zu fesseln. Schwarz verstellt vorab die potentielle Fesselungslinie (indirekte Voraus-Selbstentfesselung).
Benannt nach Semjon [Semjonowitsch] Lewman (Russland, 1896-1942), der das Thema 1930 darstellte (**675**), aber es gab vor ihm schon mehrere Darstellungen. Auch andere Komponisten stellten die Idee im selben Jahr dar, aber bereits 1919 kam ihm Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) zuvor (**676**).

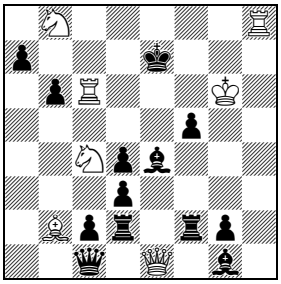
675 Semjon S. Lewman
Die Schwalbe 31 7/1930, Nr.4, S.445



‡2
1.Lb8! (2.Tc4‡) d4/Tdd4 2.Sd5/Sxe2‡
(1. - Df5/Dxf7 2.Dxf5/Txf7‡; 1. - Te5/Tb2 2.Tg4/Sxd5‡)
Lewman-Entfesselung.

Wird auch → „alternative Lewman-Parade“, Form 1, genannt (siehe weiter unten).

676 Arnoldo Ellerman
Tijdschrift vd KNSB 2/1919, Nr.3677

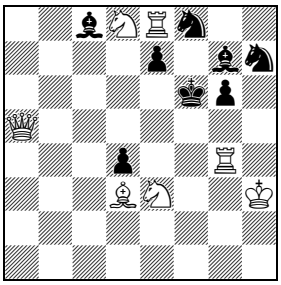


‡2
Satz: 1. - f4+ 2.Dxe4‡
1.Se3! (2.Sd5‡) Tde2/Tfe2 2.Db4/Dh4‡
(1. - Lxc6, f4+/Dxe1/dxe3 2.Sf5/La3/Lf6‡)
Ur-Lewman-Entfesselung, Maskiert.

Lewman-Parade
Siehe unter → Linienkombinationen, weisse.

- Lewman-Parade, alternative
Alternativ zur bekannten Lewman-Parade (→ Linienkombinationen, weisse) hat Semjon [Semjonowitsch] Lewman (Russland, 1896-1942) bereits 1930 (also *vor* der nach ihm benannten Parade) in der „Schwalbe“ eine „neue Parade“ vorgestellt:
- 1. Form: Eine schwarze Figur wird entfesselt, und der weisse Sperrstein droht mattzusetzen, indem er gleichzeitig die Verteidigungsfigur wieder indirekt fesselt. Schwarz verteidigt sich, indem er die potentielle Fesselung präventiv in eine Halbfesselung verwandelt. (→ Lewman-Entfesselung)
- 2. Form: Eine schwarze Figur ist wird im Schlüsselzug ‚maskiert gefesselt‘, d.h. der weisse Sperrstein könnte wie in der 1. Form mattsetzen, wenn er gleichzeitig die Verteidigungsfigur indirekt fesselt. Schwarz verteidigt sich, indem er die potentielle Fesselung präventiv in eine Halbfesselung verwandelt. Der Unterschied zwischen den Formen besteht also lediglich in der Maskierung der Fesselllinie. Die Darstellung dazu stammt von Arnoldo Ellerman (siehe unter → Lewman-Entfesselung). - Siehe auch → Moskau-/Chicco-Thema.

677 Semion Lewman
De Problemist 1932, 1. Thematurnier 2. Preis



‡2
1.Dc5! (2.Dxe7‡)
1. - e6 2.Tf4‡ (2.De7? Ke5!)
1. - Le6 2.Dxd4‡
1. - Se6 2.Txg6‡
(1. - Lxg4+/Sg5+ 2.Sxg4/Dxg5‡)
Lewman-Verteidigung.

Lewman-Verteidigung (≠ Lewman-Parade)
2#: Voraus-Linienverstellung. Schwarz verstellt im voraus eine Deckungslinie, die Weiss erst bei Ausführung der Drohung aufbauen würde.
Semjon [Semjonowitsch] Lewman (Russland, 1896-1942) 1932 (**677**). Genau genommen vorweggenommen durch das *dreizügige* → Lederle-Thema von 1888.

L-Hopper
= Nonstopequihopper 90°: Zieht wie ein → Nonstop-Equihopper, aber seine Zugbahn knickt über dem Bock um 90° ab. Der Buchstabe L deutet den Knick in der Zugbahn an (hat also nichts mit dem Läufer zu tun).

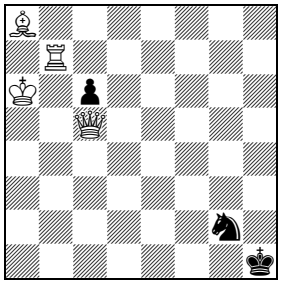
Libellenmatt
Beim Schachspiel die wenig gebräuchliche Bezeichnung für eine (ansonsten namenlose) selten vorkommende, aber besonders effektvolle Mattkombination. Dabei wirken ein Läufer und ein Springer perfekt zusammen und setzen den gegnerischen König − oft gegen eine klare materielle Übermacht − matt. (Wikipedia)

Licorne
= gehörnter Springer. Siehe unter → Pièce Cornue.

Lifting Chess
→ Hebeschach.

Lincoln-Thema (= Karelien-Thema*)
2#: Auf Verteidigungszüge von mindestens drei schwarzen Steinen erfolgt jeweils derselbe Mattzug.
Robert A. Lincoln (USA, 1937-2017). Im „Kudesnik“ 170/2014 wurde dazu ein Thematurnier zu dessen 25-Jahr-Jubiläum ausgeschrieben (Beispiel **678**).
(* laut Lincoln).

678 Robert Lincoln
Kudesnik 170 10/2014, Nr.6177



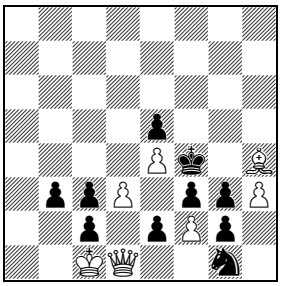
‡2
1.Tg7? Sf,h4/Se3 2.Dg1/Dh5, Dg1‡
aber 1. - Kh2! (unthematische Verführung)
1.Df2! (Zzw.) c5/Se3, Se1/Kh2 2.Th7‡!
(1. - Sf4, Sh4 2.Tb1‡)
Lincoln-Thema.

1. Lindner-Thema
H#2: Vereinigung von zwei, vom Autor stammende Themen: Schwarzer Tempozug im Satzspiel, weisser Tempozug in der Lösung. Ausser dem Satzspiel gibt es noch solche Verführungen, die am Fehlen eines weissen bzw. schwarzen Tempozugs scheitern.
László Lindner (Ungarn, 1916-2004) mit einem Hilfsmatt von 1956 (**679**).

2. Lindner-Thema
H#: In Ermangelung eines schwarzen Wartezuges kann das weisse Satzmatt nicht gespielt werden. Er zerstört dieses und nach dem weissen Zug ‚droht‘ Weiss erneut die Möglichkeit sofort mattzusetzen. Wieder fehlt der Wartezug, sodass Schwarz das Matt verhindert (er also nicht hilfsmatt-spezifisch ‚helfen‘ kann). Es ergibt sich ein neues Matt.
33. Thematurnier von „problem (Zagreb)“ 1961, wo László Lindner (Ungarn, 1916-2004) das Thema stellte

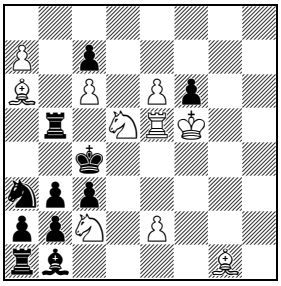
(?) und als Preisrichter amtete. Den 1. Preis gewann József Korponai (Ungarn, 1931-1987; [**680**]).

679 László Lindner
Turnier São Paolo 1956, 1. Preis 1955/56



H‡2*
Satz: 1. - Dxg1 2.e1S fxg3‡
1. e1S? De2 2.?? fxg3‡
1. e1L? Dxe1 2.?? fxg3‡
1. e1T? ?? 2.Te3 fxg3‡
1. exd1S? ?? 2.Se3 fxg3‡
1.b2+? Kxc2 2.?? Dc1‡
1.cxd1S! Kb1 2.Se3 fxg3‡
Erstes Lindner-Thema.

680 József Korponai
problem (Zagreb) 1961, Nr.62v
33. Thematurnier, 1. Preis 1960/61



H‡2*
Satz: 1. - Se3‡
1.fxe5! Lb6 (*2. - Sde3‡) 2.e4 Sce3‡
Zweites Lindner-Thema, Erstpreisträger.

Linie
Damit werden die senkrecht übereinander angeordneten Felder bezeichnet, wobei hiefür Buchstaben verwendet werden, also z.B. a-Linie, b-Linie usw. Aber auch generell wird von Linien gesprochen, z.B. Linienöffnung.
Die Zahlen hingegen bezeichnen eine → Reihe (z.B. 1. Reihe, 2. Reihe usw.).

Linienarten (in WLK, SLK, GLK)
2#: In → Linienkombinationen vorkommende Arten von Linien. Wie Rainer Paslack (Deutschland, *1950) in der Schwalbe 2010 in einer Systematik zeigte, gibt es insgesamt (d.h. schwarz und weiss) deren 8, nämlich 4 weisse und 4 schwarze:

- 1.) weisse Schachlinie (eine weisse Linienfigur [D, T, L] gibt dem schwarzen König Schach);
- 2.) weisse Fesselungslinie (eine weisse Linienfigur [D, T, L] fesselt eine schwarze Figur);
- 3.) weisse Deckungslinie (eine weisse Linienfigur [D, T, L] deckt ein Feld im Bereich des schwarzen Königs; die weisse Linienfigur kann dabei auch gefesselt sein);
- 4.) weisse Zuglinie (eine weisse Linienfigur [D, T, L, B auf der 2. Reihe] kann auf ein bestimmtes Feld ziehen);
- 5.) schwarze Schachlinie (eine schwarze Linienfigur [D, T, L] gibt dem weissen König Schach);
- 6.) schwarze Fesselungslinie (eine schwarze Linienfigur [D, T, L] fesselt eine weisse Figur);
- 7.) schwarze Deckungslinie (eine schwarze Linienfigur [D, T, L] deckt ein Feld im Bereich des weissen Königs, der als Vorderstein einer Batterie dient; die schwarze Linienfigur kann dabei auch gefesselt sein);
- 8.) schwarze Zuglinie (hier sind mehrere Fälle zu unterscheiden: [a] eine schwarze Linienfigur [D, T, L] kann auf ein bestimmtes Feld ziehen, von dem aus eine weisse Figur Schach gibt, oder [b] eine schwarze Linienfigur [D, T, L, B auf der 7. Reihe] kann auf eine bestimmte weisse Schachlinie oder [c] auf ein bestimmtes Feld ziehen, von dem aus sie
 - a) Schach gibt oder
 - b) eine weisse Figur fesselt oder
 - c) ein Feld im Bereich des weissen Königs deckt oder
 - d) ein Feld bewacht, von dem aus eine weisse Figur Schach gibt, oder
 - e) eine weisse Schachlinie bewacht).

Anmerkung zu den Linienarten 7 und 8: schwarze Zuglinien (8) fungieren u.a. als *Bewachung*slinien, die auf ein Feld oder eine weisse Schachlinie zielen, weshalb sie nicht mit schwarzen *Deckungs*linien (7) verwechselt werden dürfen: der Begriff der „Deckung“ bezieht sich immer auf Felder in umittelbarer Nähe eines Königs, so dass der König sie nicht betreten kann.

Linienfigur
Allgemeine Bezeichnung für → langschrittige Figuren, deren Zugbahn über mehrere Felder führt, die meist leer sein müssen. Linienfiguren können gegnerische Steine fesseln und selbst in ihrer Zugbahn durch andere Steine verstellt werden. Die Felder müssen sich nicht berühren (sog. → Reiter, z.B. → Nachtreiter).

Linienfreihaltung
Eine weisse Linie muss für eine spätere Nutzung durch einen Langschrittler der eigenen Farbe freigehalten werden.
Im Gegensatz zur → Bahnung ist diese Figur überflüssig.
Vgl. auch → Flächenfreihaltung, → Loydsche Linienräumung.

Linienkombinationen (z.B. → WLK)
2#: Dualvermeidungs-Themengruppe. Siehe unter → Linienkombination, weisse (bzw. weniger gebräuchlich und erforscht: gemischtfarbige [GLK] oder schwarze [SLK]).

Linienkombinationen, *gemischtfarbige* (GLK)
Analog zur → weissen Linienkombination: (mindestens) zwei Effekte im Zusammenhang mit dem Öffnen und Schliessen von weissen *und* schwarzen Wirkungslinien zum schwarzen König das Mattziel oder auf das Verteidigungsziel.
Vermutlich ist auch das → Roels-Thema eine GLK.
- Herpai, gemischtfarbiger
Der gemischtfarbige Herpai enthält einen vollständigen schwarzen und weissen Herpai.
- Herpai, reziproker
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen.
Linienkombinationen, *schwarze* (SLK)
Analog zur → weissen Linienkombination: (mindestens) zwei Effekte im Zusammenhang mit dem Öffnen

und Schliessen von schwarzen Wirkungslinien zum schwarzen König, *wechselseitig* im Hinblick auf das Verteidigungsziel.

- Thema A (schwarz)

Weiss verstellt eine schwarze Deckungslinie auf eine potentielle Mattlinie hin, so dass Schwarze bei der Wahl zwischen zwei möglichen Paraden diejenige wählen muss, die nicht auch noch die zweite schwarze Deckungslinie verstellt.

- Thema B (schwarz)

Die Öffnung einer schwarzen Deckungslinie durch Weiss ermöglicht Schwarz die Verstellung einer anderen schwarzen Deckungslinie – die auf das Themafeld gerichtet ist – im Widerlegungszug.

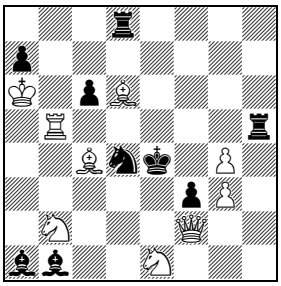
Rainer Paslack? (Deutschland, *1950) 2006 (?).

- Anti-Lewman (schwarz)

Thema B, (schwarze) maskiert: Die Öffnung einer maskierten weissen Deckungslinie durch Schwarz ermöglicht Weiss im Mattzug die Verstellung einer anderen weissen Deckungslinie unter Demaskierung der ersten Linie.

Rainer Paslack (Deutschland, *1950) 2006 (**681**).

681 Rainer Paslack
Problem-Forum 25, März 2006, Nr.Z 334



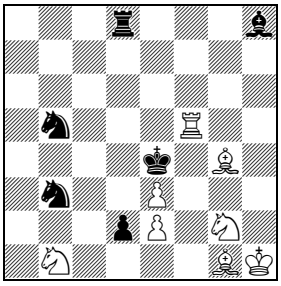
‡2
1.Lf4? (2.De3‡) Sf5 2.Te5‡
aber 1. - Sc2! (2.Ld3‡?)
1.Sd1? (2.De3‡) Sc2 2.Ld3‡)
aber 1. - Sf5!
1.Sg2! (2.De3‡) Sf5/Sc2 Te5/Ld3‡
Schwarzer Anti-Lewman.

- Herpai, schwarzer

2#: Um eine Drohung des Schlüsselzuges zu parieren, verstellt Schwarz in zwei Varianten je die Wirkungslinie zweier eigener Langschrittler, aber nur eine dieser Verstellungen kann zum Mattsetzen genutzt werden.

S. Ferenc Herpai (Ungarn, 1910-1994) schrieb das Thematurnier 1934 selber aus (**682**).

682 Ferenc Herpai
Munkássakk 4 8/1934, Nr.II

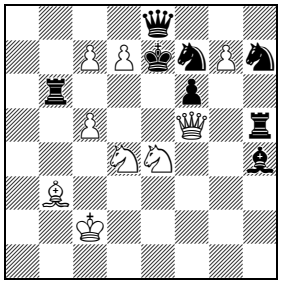


‡2
1.Sh4! (2.Lf3‡)
1. - Sb3d4 2.Sxd2‡
1. - Sb5d4 2.Sc3‡
Herpai-Thema.

Sein bekanntes Beispiel ist indes nicht zweckrein und gilt als ‚falscher Herpai', da ein neutraler Verstellstein auf dem Feld d4 noch kein Matt zulassen würde.

Indes wurde die Idee schon lange dargestellt, bereits in der Good Companion-Zeit! Die älteste dürfte von David Booth jr. (Grossbritannien, 1878-19??) aus dem Jahr 1914 stammen (**683**).

683 David Booth jr.
Good Companion Folder 1/1914, Nr.F, 3. Preis

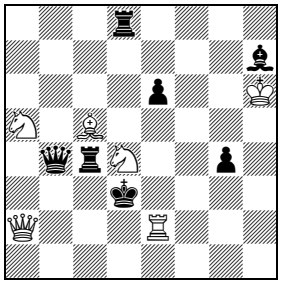


‡2
1.c6! (2.De6‡) Shg5/Sfg5 2.Df6/Dc5‡
(1. - Sd8/Sf8 2.c8S/g8S‡
1. - Txc6/Txf5/Dxd7 2.Sxc6/Sxf5/Dxd7‡)
Ur-Herpai schwarz. – (Quellenangeben unsicher)

Zu diesem Thema schrieb Eigil [Palle] Pedersen (Dänemark, 1917-1994) eine Artikelserie in der „Schweizerischen Arbeiter-Schachzeitung" ab 9-10/1949. Er schreibt u.a., dass das Thema bei der Ausschreibung des internationalen Thematurniers bereits seit 1932 bekannt war.

Er beschreibt zwei Unterarten:
- 1.) den **1-phasigen Herpai** (oben beschrieben),
- 2.) den **2-phasigen Herpai** (Mattwechsel, Wechsel der schwarzen Wirkungslinien; auch halbierter Herpai; [**684**]), und

684 Eigil Pedersen
Schweizerische Arbeiter-Schachzeitung
11-12/1949, Nr.IX



‡2
Satz: 1. - Kc3 2.Dd2‡ (2.Dc2?)
1.Sf5! (2.Te3‡) Kc3 2.Dc2‡ (2.Dd2?)
2-phasiger schwarzer Herpai.

- 3.) den **3-phasigen Herpai** („der den Löser zwingen soll, die Probespiele zu beachten"; [**685**]).

Daneben gibt es den 3-fachen Herpai. Pedersen erwähnt den 2# von Sven Ekström (Schweden 1907-1978) von 1941 (**686**).

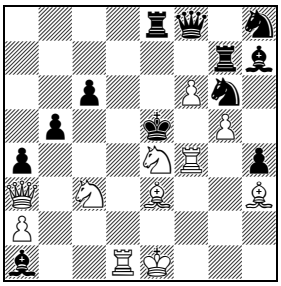
Man findet auch die Definition, die mit dem → Storm-Thema identisch ist.

- Drei-Linien-Herpai

Herpai mit → Tripel-Vermeidung: In (mindestens) 3 Varianten verstellt Schwarz eine eigene Linie, aber Weiss kann nur jeweils eine Verstellung nutzen.

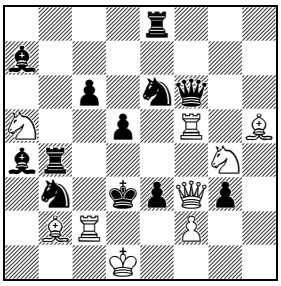
Als Beispiel dient dasjenige des → Herpai-Zyklus.

685 Eigil Pedersen
Socialdemokratiske Provinspressen 1946, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Se7/Sxf4 2.Dd6/Ld4‡
1.Se~? (1.Sf2, Sg3?) Se7 2.Dd6‡;
aber 1. - Db4! - 1.Sd6!? (2.Dc5‡) Se7!
1.Sc5!!? (2.Te4, Sd3‡) Se7 2.Sd7‡;
aber 1. - Sxf4! - 1.Sd2? (2.Te4, Sf3‡) Lxc3!
1.Td6! (2.Dc5‡)
1. - Se7 2.Te6‡
(1. - Sxf4/Lxc3+/Dxd6 2.Ld4/Dxc3/Dxd6‡)
3-phasiger schwarzer Herpai.

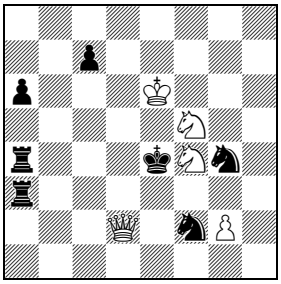
686 Sven Ekström
Schackvärlden 7/1941, 2. Preis



‡2
1.Lg6! (2.Txd5‡) Sbd4/Sed4/d4 2.Dxe3/Txc3/Tf6‡
(1. - Td4/Ld4/De5/Df5 2.Dxe3, Tc3/Tf6/Te5, Se5/Se5‡; 1. - Te4 2.De2‡)
3-facher schwarzer Herpai, mit Stocchiblock d4 und Moskau-Thema, und leider Dualen in Nebenvarianten.

- Herpai, norwegischer (= Storm-Thema)
Nach Pedersen (s. oben) ein Herpai mit zwei Verstellungen auf *einer Linie*. → Storm-Thema.
Pedersen erwähnt ein Beispiel von Sven [Ture] Ceder (Schweden, 1904-1989) von 1943 (**687**).

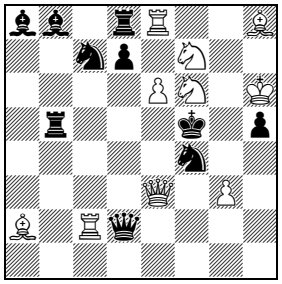
687 Sven Ture Ceder
Schackvärlden 4/1943



‡2
1.Sh5! (2.Dd5‡) Se3/Sd3 2.Sfg3/Shg3‡
(1. - Td3/Ta5/c6/Sf6 2.Df4/Dd4/Sd6/Sf6‡)
Norwegischer Herpai.

- Herpai-Zyklus
Drei schwarze Paraden verstellen jeweils drei schwarze Figuren, doch kann im Matt nur die Verstellung einer Figur genutzt werden (mit zyklischer Trialvermeidung).
Dazu gibt es das Beispiel von Sven [Johan Adrian] Ekström (Schweden 1907-1978) und Jan [Heribert] Knöppel (Dänemark, *1918) von 1940 (**688**).

688 Sven Ekström und Jan Knöppel
Vårt Hem 1940, 1. Preis

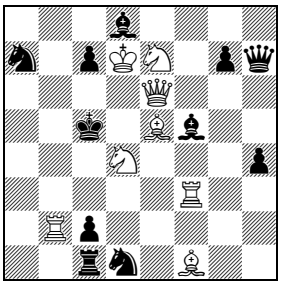


‡2
1.Lb1! (2.Tc5‡)
1. - Sfd5 2.Sd6‡ (2.De4?; 2.De5?)
1. - Scd5 2.De4‡ (2.De5?; 2.Sd6?)
1. - d5 2.De5‡ (2.Sd6?; 2.De4?)
(1. - Ld5/Dxc2,Dc3 2.Sd6,De5/Sd6,Dxf4‡)
Herpai-Zyklus.

Linienkombinationen, *weisse* (WLK), klassisch
2#: Sammelbegriff für mehrere Themen, die (mindestens) zwei Effekte im Zusammenhang mit dem Öffnen und Schliessen von weissen Wirkungslinien zum schwarzen König zu tun haben. Der mattsetzende Stein (meist ein Springer) muss, in der Regel dualvermeidend, darauf achten, welche Linie er öffnet und welche er verstellt. Das Wort *Kombination* weist darauf hin, dass es sich jeweils um mindestens zwei solche Linien-Effekte handeln muss, die miteinander in logisch strukturiertem Zusammenhang stehen, d.h. dass diese sich *wechselseitig* im Hinblick auf das Mattziel bedingen.
Auf Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) 1931 zurückgehender Themenkomplex (Themen A bis E), der von anderen Autoren weiter ausgebaut wurde.
Eine erste Systematisierung erfolgte 1978 in einem Aufsatz von Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) mit den Themen A bis H (+ Java, Mari u.a.m.) im Zusammenhang mit *thematischen Verführungen*. Durch diese seine Anstrengungen wurde diese Zweizüger-Kategorie entscheidend vorangetrieben und auf eine höhere Stufe gestellt. Eine weitere aktuelleÜbersicht bietet „Von Ajec bis Zappas – Problemschach-ABC der Zweizüger-Themen“ von Udo → Degener.
Wie Rainer Paslack (Deutschland, *1950) in der „Schwalbe“ 241 vom Februar 2010, S.362ff im Aufsatz „Weisse Linienkombinationen: Wie viele gibt es?“ zeigte, gibt es noch mehr → Linienarten als diejenigen der klassischen weissen Linienkombinationen.

- Thema A
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. Da Weiss bei Ausführung der Drohung eine der Deckungslinien selbst verstellen würde, kann sich Schwarz durch Verstellung der anderen verteidigen.
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1943) 1928 (**689**). - Interessanterweise enthält eine seiner (zwei?) Erstdarstellungen bereits auch eine → Lewman-Parade! (Die andere ist leider nebenlösig).

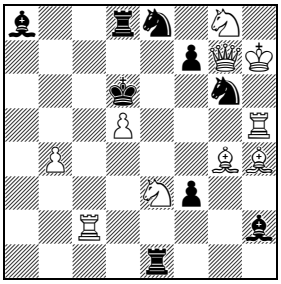
689 Michail M. Barulin
Schachmatny Listok 8 1928, Nr.597
2. Preis (2. Halbjahr)



‡2
1.Tf4! (2.Sb3‡)
1. - Ld3 2.Dd5‡
1. - c6 2.Ld6‡
(1. - Le4 2.Dc4‡; Lewman-Parade!)
Thema A.

- Thema A, Sonderform
Hier ist die weisse Deckungslinie, die Weiss bei Ausführung der Drohung selbst verstellen würde, noch durch einen schwarzen Stein verstellt, der sie öffnet, wenn er die Themaparaden ausführt.
Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1926 (**690**).

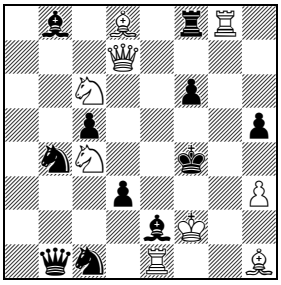
690 Alberto Mari
The Chess Amateur 6/1926



‡2
1.Sh6! (2.Sf7‡)
1. - f6 2.Sc4‡ (2.Shf5? Ke5!)
1. - f5 2.Shf5‡ (2.Sc4? Kd5!)
(1. - Lc6/Lxd5/Td7/Sf6+/Sh8
2.Txc6/Txd5/Shf5/Dxf6/Df8‡)
Thema A, Sonderform, aber auch Super-Java-Thema.

- Ahues-Mechanismus Typ I
Zwei weisse Linien zielen auf verschiedene Felder im Bereich des schwarzen Königs und sind durch je einen schwarzen Stein verstellt.

691 Herbert Ahues
Berliner Morgenpost 1966

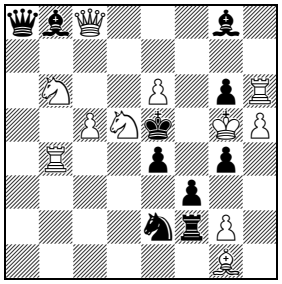


‡2
1.Se3? (2.Df5‡) Lg4/f5 2.Sg2/Lg5‡; aber 1. - d2!
1.Se7! (2.Df5‡) Lg4/f5 2.Te4/Sg6‡
Ahues-Mechanismus, Typ I.

In Verführung und Lösung verstellt je ein weisser Springer abwechselnd die Themalinien und maskiert sie damit. Wenn Schwarz die Themalinie öffnet, zeigt jeweils eines der Themaspiele statt einfacher schwarz-weisser Linienöffnung einen Anti-Lewman. Daraus ergeben sich Matt- und Themamattwechsel.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1966 (**691**).

- Ahues-Mechanismus Typ II
In zwei Phasen verstellt Weiss in den Erstzügen jeweils eine andere durch einen schwarzen Stein maskierte Deckungslinie. Dadurch ergibt sich jeweils ein Themawechsel von Thema B zu Anti-Lewman und ein Mattwechsel, da bei je einem der beiden Selbstverstellungsmatts kompensatorisch die im Erstzug verstellte maskierte weisse Linie wieder geöffnet werden muss.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1979 (**692**).

692 Herbert Ahues
L'Echiquier Belge 1979, 1. Preis 1978/79

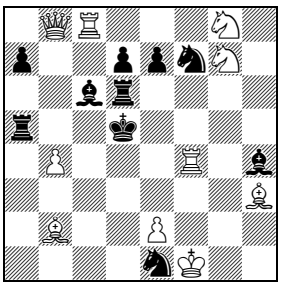


‡2
1.Sf6? (2.Sxg4‡)Txg2/gxh5
2.Sbc4/Sfd7‡; aber 1. - Lxe6!
1.Se3! (2.Sxg4‡)Txg2/gxh5 2.Sec4/Sbd7‡
Ahues-Mechanismus, Typ II.

- Ahues-Mechanismus Typ III
Steht jeweils in Verbindung mit → Thema F, → G oder → H.
Diesen Typus hat Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) bereits 1951 (!) dargestellt (→ Thema G).

- Thema A II (Thema A, Blockform)
Ein Feld am schwarzen König wird durch einen weissen Langschrittler gedeckt und gleichzeitig von einem eigenen Stein blockiert. Die Drohung würde den weissen Langschrittler verstellen, sodass Schwarz das Themafeld entblockt. Gleichzeitig öffnet er eine weisse Wirkungslinie, sodass Weiss eine andere Wirkungslinie auf ein anderes Wirkungsfeld im Matt schliessen kann.
Genau genommen handelt es sich um die Antiform des → Themas B II (Somov-Blocks), da Schwarz gegen eine drohende w-w Linienverstellung das Themafeld entblockt. Es zeigt also immer nur je eine weisse Linie auf das Themafeld! (Kommentar Wieland Bruch [Deutschland, *1961]). Nicht zufällig ist auch die maskierte Form des → Themas A (→ Lewman) die Antiform des maskierten → Themas B (→ Anti-Lewman).
Wie beim → Thema B II handelt es sich also um keine richtige Linienkombination. Das Thema ist nicht zuletzt deshalb kaum zu finden, aber auch weil *Ent*blockung seltener thematisiert wird als Blockung.
V/V (→) zeigt ein Beispiel von Mark [Iwanowitsch] Adabaschev (Russland, 1908-1954) von 1934 (**693**), das auch noch → Thema B aufweist.

693 Mark I. Adabaschev
Western Morning News 28.12.1934, 1. ehrende Erw.



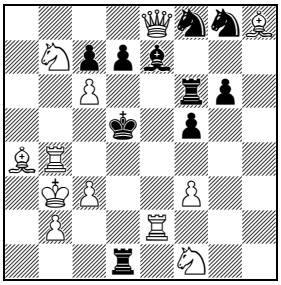
‡2
1.Se8! (2.Sc7‡)
1. - Lc~ 2.e4‡ (1. - Lb5! 2.Tc5‡)
1. - Td~ 2.Td4‡ (1. - Tf6! 2.Sxe7‡)
Thema A 2.

Es gibt aber ältere Darstellungen, insbesondere auch mit Thema B II als Blockform der → Kombination Issaev, also Kombination Issaev II.

- Arnstam-Thema
Siehe hier unter → Mari-Thema.

- Thema B I
= Somov-Thema. Die Öffnung einer weissen Deckungslinie durch Schwarz ermöglicht Weiss die Verstellung einer anderen weissen Deckungslinie im Mattzug.
Evgenij [Nikolajewitsch] Nassimowitsch [„Somow-Nassimowitsch“] (Russland, 1910-1942) 1928 (**694**).

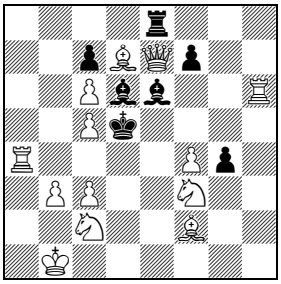
694 Evgenij Nassimowitsch
Schachmaty 5/1928 /I, Nr.571, 3. Preis



‡2
1.f4! (2.Te5‡)
1. - Te6 2.c4‡
1. - Ld6 2.Se3‡
1. - d6 2.Tb5‡
Thema B.

Schon 1914 publizierte David Booth (Grossbritannien, 1887-19??) eine vorzügliche Darstellung mit vier Themavarianten (**695**).

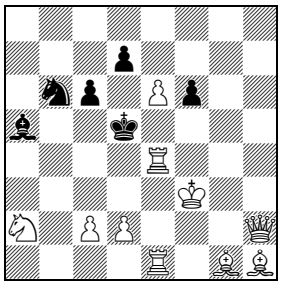
695 David Booth
Good Companion 3/1914, Nr.120



‡2
1.Th1! (2.Td1‡)
1. - Lxf4 2.Td4‡
1. - Le5 2.Se3‡
1. - Lxd7 2.Sb4‡
1. - Lf5 2.c4‡
Ur-Thema B.

- Thema B II (Thema B, Blockform)
Weiss kann im Mattzug eine eigene, auf ein Feld im Bereich des schwarzen Königs gerichtete Deckungslinie verstellen, nachdem Schwarz dieses Feld zuvor geblockt hat.
Eigentlich handelt es sich um keine richtige Linienkombination, da es nur um *eine einzige weisse Linie* geht. Trotzdem wurde die Bezeichnung Thema B II beibehalten, weil sich der Begriff durchgesetzt hat. - Auch Somov(-Matt) genannt.
Vgl. dazu → Thema E II, das hingegen eine WLK darstellt! Siehe auch → *komplexer* Selbstblock.
Wurde schon vor dem Thema B I dargestellt. V/V zeigt eine Darstellung von Thomas Taverner (Grossbritannien, 1856-1928) von 1888 (**696**), der auch die möglicherweise älteste → *Halb*-Batterie im 2# zeigt.

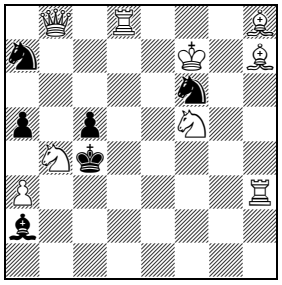
696 Thomas Taverner
Yenowine's News 4.3.1888, Nr.48, 1. Preis



‡2
1.Th4! (Zzw.) Sc4/c5/d6/dxe6 2.Kg4/Kf2/Kg3/Ke2‡
(1. - Sb~/f5 2.c4/De5‡)
(Ur-)Thema B 2.

- Barulins Linienkombination
(provisorische) Bezeichnung von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) in der „Schwalbe“ Okt. 2006 zur Abgrenzung gegenüber dem Thema D und dem Java-Thema): Nach dem Schlüssel sind auf ein Themafeld im Bereich des schwarzen Königs eine offene sowie zwei jeweils durch einen weissen Stein maskierte weisse Deckungslinien gerichtet. Zwei schwarze Themaparaden verstellen alternativ je eine der maskierten Linien und weisen eine gemeinsame Schädigung auf, die Weiss scheinbar zwei Mattzüge ermöglicht. Da beide Mattversuche aber die Verstellung der einzigen offenen Deckungslinie mit sich bringen, muss Weiss jeweils den Mattzug wählen, der eine kompensatorische Linienöffnung zum Themafeld hin bewirkt.

697 Michail M. Barulin
II Problema 11-12*/1932, 1. Preis



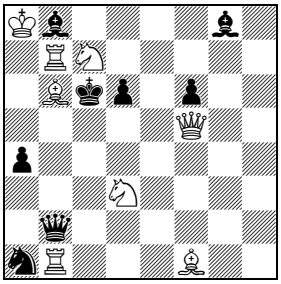
‡2
1.Sd5! (2.Tc3‡)
1. - Se4 2.Sed3‡ (2.Sfe3?)
1. - Sd7 2.Sfe3‡ (2.Sde3?)
(1. - Sb5/Sxd5 2.Sb6/Sd6‡)
Barulins Linienkombination. - * AS: 10.

Kurzdefinition: Thema B mit Dualvermeidung durch abwechselnde Fesselung der weissen Themafiguren durch Schwarz.
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) 1932 (**697**).

- Barulins Linienkombination, Sonderform

Wie → Barulins Linienkombination, nur hier öffnet der schwarze Themastein erst die weisse Linie, die im Matt wieder verstellt werden muss. Das Themafeld ist also nach dem Schlusselzug (analog zur Grundform) ein Fluchtfeld.
Einzige Darstellung von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) von 1999 (**698**).

698 Wieland Bruch
Der Stern 7.10.1999

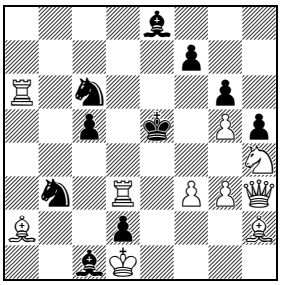


‡2
1.Sd5! (2.Se7‡) De5/De2 2.S3b4/S5b4‡
(2.S5b4?/S3b4?)
Barulins Linienkombination, Sonderform.

- Bruchs Linienkombination

Es sind zwei Themafelder im Bereich des schwarzen Königs vorhanden. In zwei Themavarianten verstellt Schwarz einen weissen Langschrittler, der beide Themafelder deckt. Gleichzeitig öffnet Schwarz jedoch jeweils eine weitere weisse Linie, die eins der Themafelder erneut deckt, während das jeweils andere zum Fluchtfeld wird. Von zwei sich anbietenden Mattzügen, die infolge einer von beiden Themaparaden bewirkten gemeinsamen schwarzen Schädigung möglich scheinen, führt nur derjenige zum Ziel, der das jeweilige Fluchtfeld durch Öffnung einer maskierten weissen Linie zurückgewinnt.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1991 (**699**).

699 Wieland Bruch
Die Schwalbe 128, April 1991, Nr.7260
3. ehrende Erwähnung

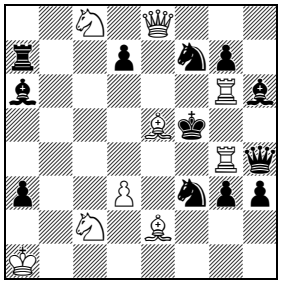


‡2
1.Dg2! (2.De2‡) - 1.Df1? Scd4!
1. - Scd4 2.f4‡ (2.g4?)
1. - Sbd4 2.g4‡ (2.f4?)
(1. - Ke6 2.De2‡)
Bruchs Linienkombination.

- Bruchs Linienkombination, Grundform

Es sind zwei Themafelder im Bereich des schwarzen Königs vorhanden. In zwei Themavarianten verstellt Schwarz einen weissen Langschrittler, der beide Themafelder deckt (oder zwei weisse Langschrittler, die je eins der Themafelder decken, in ihrem Schnittpunkt). Gleichzeitig öffnet Schwarz jedoch jeweils eine weitere weisse Linie, die eines der Themafelder erneut deckt, während das jeweils andere zum Fluchtfeld wird. Von zwei sich anbietenden Mattzügen, die infolge einer von beiden Themaparaden bewirkten gemeinsamen schwarzen Schädigung möglich scheinen, führt jeweils nur derjenige zum Ziel, der das jeweilige Fluchtfeld durch direkte Drohung zurückgewinnt.
Das Thema wurde bereits 1939 von Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) dargestellt (**700**).

700 Ottavio Stocchi
Nepszava 11.6.1939, 3 ehrende Erwähnung

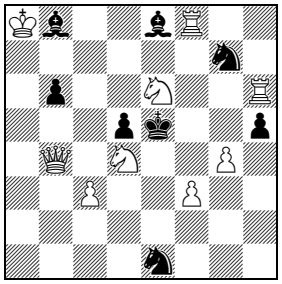


‡2
1.Lc3! (2.De4‡)
1. - S3g5/S7g5 2.Se7/Se3‡
(1. - S3e5/S7e5 2.Sd4/Sd6‡)
Bruchs Linienkombination, Grundform.

- Thema C

Zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch je einen weissen Langschrittler gedeckt. In den beiden Themaparaden verstellt Schwarz jeweils eine der weissen Deckungslinien, so dass eins der Themafelder zum Fluchtfeld für den schwarzen König wird (dies braucht aber nicht das Verteidigungsmotiv zu sein!). Von zwei scheinbar möglichen Mattzügen führt deshalb immer nur derjenige zum Matt, der eine maskierte weisse Linie auf das ungedeckte Themafeld hin öffnet.
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1943) 1931 (**701**).

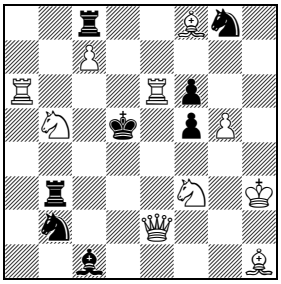
701 Michail M. Barulin
„64“ Schachmatnoe obosrenje 2-3/1931, Lob



‡2
1.Sc5! (2.f4‡)
1. - Lf7 2.Sc6‡
1. - Lg6 2.Sd7‡
(1. - Se6/Sf5/bxc5/Sxf3/Sd2,Sg2
2.Txe6/Txf5/Dxb8/Sxf3/S(x)d3‡)
Thema C.

- Thema C, direkte Form
Wie vorher, nur dass Weiss im Mattzug keine maskierte weisse Linie öffnet, sondern das gerade ungedeckte Themafeld durch direkte Deckung zurückgewinnt.
Geht wahrscheinlich auf Henry Carlsson (Daten?) von 1932 zurück (**702**).

702 Henry Carlsson
Schackvärlden 8/1932, Nr.1632

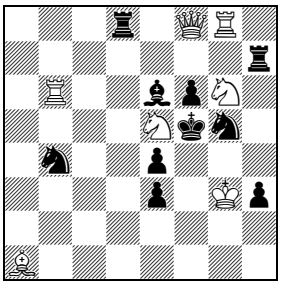


‡2
1.Ta5! (2.Sc3‡)
1. - Sd3 2.Sd2‡
1. - Le3 2.Sfd4‡
1. - Td3 2.Sa3‡
1. - Te3 2.Sbd4‡
(1. - Txb5/Txf3+ 2.Txb5/Lxf3‡)
Thema C, direkte Form.

- Thema C, Sonderform
Hier gibt es ebenfalls zwei Themafelder, je einmal durch eine weisse Linienfigur gedeckt. Schwarz öffnet zwei maskierte weisse Linien und sperrt eine weisse Linie. Weiss öffnet eine demaskierte weisse Linie (Antidual).

- Thema C II (Thema C, Blockform)
Dualvermeidungs-Thema, bei dem Schwarz in mindestens zwei Varianten ein Feld am schwarzen König entblockt, so dass Weiss dieses im Mattzug durch kompensatorische Linienöffnung wieder decken muss.
Wie beim → Thema B II (und A II) handelt es sich aber um keine richtige Linienkombination, da es nur um *eine einzige weisse Linie* geht.
V/V (→) gibt ein Beispiel von Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) von 1940 (**703**).

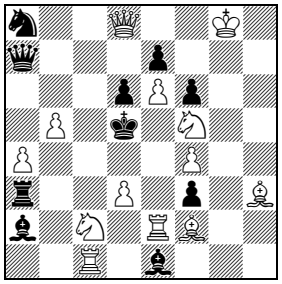
703 Herbert Ahues
Die Schwalbe 153 9/1940, S.68, 6. ehr. Erwähnung



‡2
1.Sc4/Sg4? Sd5!
1.Sc6! (2.Dxf6‡)
1. - Sf7 2.Sge7‡ (2.Sce7?)
1. - Lf7 2.Sce7‡ (2.Sge7?)
(1. - Txf8/Tf7 2.Sd4/Sh4‡)
Thema C 2.

- Thema D I
Zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch je zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den beiden Themaparaden verstellt Schwarz jeweils eine weisse Deckungslinie, so dass eins der Themafelder nur noch durch einen weissen Langschrittler gedeckt ist. Da auch dieser bei Ausführung der beiden scheinbar möglichen Mattzüge verstellt werden würde, führt immer nur derjenige Zug zum Matt, der eine maskierte weisse Linie auf das nur einmal gedeckte Themafeld hin öffnet (der Unterschied zum Thema C besteht darin, dass beim Thema D im Mattzug weisse Selbstverstellungen auftreten).
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) 1931 (**704**).

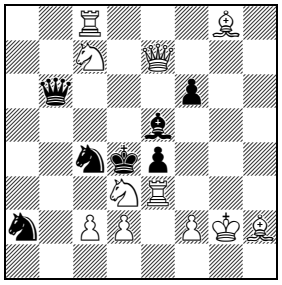
704 Michail M. Barulin
Allrussisches Zweizüger-Turnier 1931/32, Nr.1
7. Dame-und Schach-Kongress, 2. Preis



‡2
1.Dc8! (2.Dc6‡) Dc7/Dd7 2.Sce3/Sfe3‡
Thema D 1.
(nicht seine einzige Darstellung in diesem Jahr).

- Thema D II (Thema D, Blockform)
Zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind von Schwarz geblockt und je einmal von Weiss gedeckt. In den Themaparaden entblockt Schwarz jeweils eins der Themafelder. Zwei scheinbar mögliche Mattzüge verstellen die auf die von Schwarz entblockten Themafelder zielenden weissen Deckungslinien. Deshalb führt jeweils nur derjenige Mattzug zum Ziel, der eine weitere weisse Deckungslinie auf das gerade von Schwarz entblockte Themafeld hin öffnet.
Die möglicherweise älteste Darstellung stammt von Marcel Segers (Belgien, 1913-2006) von 1932 (**705**).

705 Marcel Segers
Il Problema 9-10/1932, Nr.995

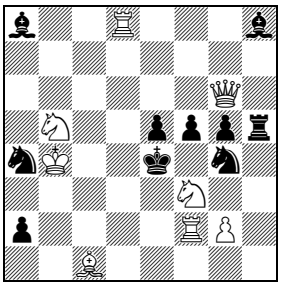


‡2
1.Sf4! (2.Se2‡)
1. - Ld6 2.Sfe6‡ (2.Sce6?)
1. - Sd6 2.Sce6‡ (2.Sfe6?)
(1. - Lxf4/Sxe3+/Dd6/Sc3/Sc1
2.Txe4/fxe3/Sb5/dxc3/c3‡)
Thema D 2.

- Degeners Linienkombination
Schwarz widerlegt zwei Verführungenszüge durch Verstellung je einer weissen Wirkungslinie auf einem schwarzen Königsfluchtfeld, sodass ein zweites von der Wirkungslinie abgeschnitten wird. In der Lösung kann Weiss diese schwarzen Züge als Blocks nutzen, und zwar im Sinne von → Thema B II-Matts, indem er

gleichzeitig eine andere Linie öffnet, welche die schwarze Verstellung kompensiert.
Kommentar Bruch (→): „Eine vorschnelle Benennung aus der damaligen Schwalbe, die sich aber absolut nicht halten liess. Es handelt sich dabei um eine gewissermassen vereinfachte Variante der Blockform des → Thema E, wobei auf den reziproken Charakter Block/weisse Linienöffnung zu den beiden Themafeldern verzichtet wurde. Bei dieser Aufgabe handelt es sich etwa um folgenden Inhalt: Zwei Mal Thema B II mit zusätzlichen weissen Sperrwechselmatts."
Udo Degener (Deutschland, *1959) 1984 (**706**).

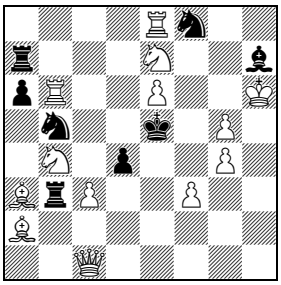
706 Udo Degener
Die Schwalbe 86, April 1984, Nr.4645, 4. Preis/ I



‡2
1.Td1? (2.Sd6‡) Se3!
1.Db6? (2.Sd2‡) Ld5!
1.Da6! (2.Dxa8‡) Se3/Ld5 2.Sd2/Sd6‡
Degeners Linienkombination.

- Thema E I
Zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch einen weissen Langschrittler (oder auch zwei) je einmal gedeckt. In den beiden Themaparaden öffnet Schwarz jeweils eine weisse Deckungslinie, so dass eins der Themafelder nun durch Weiss doppelt gedeckt ist. Weiss hat zwei Schachgebote zur Verfügung, die jedoch die gemeinsame Deckungslinie für beide Themafelder (oder, falls zwei Deckungslinien vorhanden sind, deren Schnittpunkt) verstellen würden. Deshalb führt immer nur derjenige Zug zum Matt, der eine maskierte weisse Linie auf das nur einmal gedeckte Themafeld hin öffnet.
Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) stellte 1932 eine Kombination der Formen I und II dar (**707**).

707 Michail M. Barulin
Il Problema 3(8)/1932, Nr.898v, ehrende Erwähnung

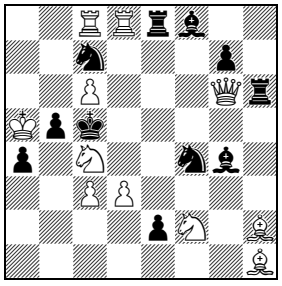


‡2
1.Dd2! (2.Dh2‡)
Hauptform:
1. - dxc3 2.Sec6‡
1. - Tb2 2.Sbc6‡
Blockform:
1. - Sd6 2.Sec6‡
1. - Sxe6 2.Sbc6‡
Themen E 1 und E 2.

- Thema E II (Thema E, Blockform)
Wie Thema E, nur dass Schwarz in den Themaparaden keine weissen Deckungslinien öffnet, sondern die Themafelder abwechselnd blockt. In Analogie zum → Thema B II ist dies eine Erweiterung im Sinne einer echten Linienkombination.
Beispiel siehe oben unter Thema E I.

- Ekströms Linienkomination
Nach dem Schlüssel sind zwei Themafelder im Bereich des schwarzen Königs vorhanden, die jeweils durch zwei weisse Langschrittler (also doppelt) gedeckt sind. In zwei Themavarianten verstellt Schwarz einen weissen Langschrittler, der beide Themafelder deckt. Gleichzeitig öffnet Schwarz jeweils eine weitere weisse Linie, die jeweils eins der Themafelder erneut deckt. Beide Themaparaden haben ausserdem eine gemeinsame Schädigung beliebiger Art, die scheinbar zwei Matts ermöglicht. Beide Mattversuche verstellen aber jeweils eine der weissen Deckungslinien auf eins der Themafelder. Deshalb führt immer nur derjenige der beiden Züge zum Matt, der es vermeidet, die weisse Deckungslinie auf das jeweils nur noch einmal gedeckte Themafeld zu verstellen. Beide Themaparaden verhindern also die zwei scheinbar gerade ermöglichten Matts durch einen doppelten Thema A-Effekt, ermöglichen aber doch jeweils ein Matt infolge eines kompensatorischen Thema B-Effekts.
Sven [Johan Adrian] Ekström (Schweden 1907-1978) 1941 (**708**).

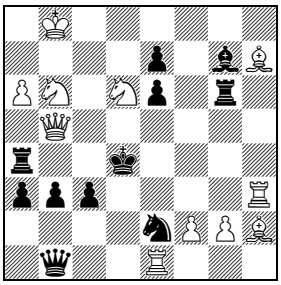
708 Sven Ekström
Schackvärlden 3/1941 (V.), 1. Preis



‡2
1.Sb6! (2.d4‡) Sce6/Sfe6 2.Se4/Sd7‡
(1. - Sxd3 2.Sxd3‡)
Ekströms Linienkombination, zusätzlich mit schwarzem Herpai.

- Ekströms Linienkombination, Grundform
Nach dem Schlüssel sind zwei Themafelder im Bereich des schwarzen Königs vorhanden, die durch einen weissen Langschrittler über die gleiche Linie (oder durch zwei weisse Langschrittler einzeln) gedeckt sind. In zwei Themavarianten verstellt Schwarz diese weisse Deckungslinie (oder die zwei Linien in ihrem Schnittpunkt), öffnet aber gleichzeitig jeweils eine weitere weisse Linie, die jeweils eines der Themafelder erneut deckt, während das andere Themafeld zum Fluchtfeld wird. (Beide Themaparaden haben ausserdem eine gemeinsame Schädigung beliebiger Art, die scheinbar zwei Matts ermöglicht. Die reziproke Pseudo-Dualvermeidung (→ [Pseudo]-Dualvermeidung) beruht darauf, dass Weiss jeweils den Mattzug wählen muss, der das entstandene Fluchtfeld deckt.)
Von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) erstmals 1992 dargestellt (**709**).

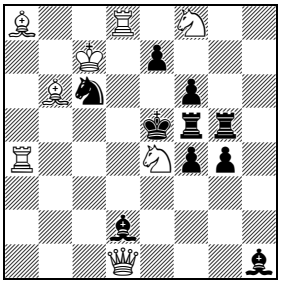
709 Wieland Bruch
Die Schwalbe 133, Februar 1992, Nr.IX, S.5
5. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sb7! (2.Dxa4‡) Tg3/Sg3 2.Dc5/Dd7‡
(1. - Ke4/Dd3/Le5+/Tc4 2.Th4/Dxd3/Dxe5/Dxc4‡)
Ekströms Linienkombination, Grundform.

- Ekströms Linienkombination, Mischform
Dargestellt von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) im Jahr 2013 (**710**).

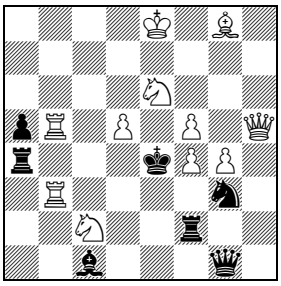
710 Wieland Bruch
harmonie-aktiv 113, Mai 2013, Nr.1835, Lob



‡2
Satz: 1. - Lb4/Sb4 2.Dd5/Ld4‡
1.Sf2? (2.Sd3‡) Sb4 2.Ld4‡; aber 1. - Lb4!
1.Sc5! (2.Sd3‡) Lb4/Sb4 2.Sfd7/Scd7‡
Ekströms Linienkombination, Mischform.

- Erfolglose weisse Linienöffnungen
Weisse Linienkombination, bei der die Öffnung weisser Deckungslinien in den Verführungen erfolglos bleibt, da diese Linien im Mattzug wieder verstellt werden müssten.
Vermutlich eine Neuheit von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) von 2003 **711**).

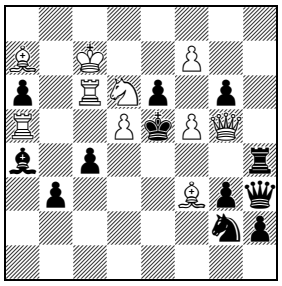
711 Wieland Bruch
Problem-Forum 15, Sept. 2003, Nr.0151, 5. Preis



‡2
1.f6? (2.De5‡) Lxf4 2.Sc5‡; aber 1. - Txf4! (2.Sg5?)
1.d6? (2.Te5‡) Txf4 2.Sg5‡; aber 1. - Lxf4!
1.Dh8! (2.De5‡) Txf4/Lxf4/Lb2(Le3) 2.Sg5/Sc5/T(x)e3‡
Erfolglose weisse Linienöffnungen.

- Thema F
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Verführungen verstellt Weiss jeweils eine dieser Deckungslinien, so dass das Themafeld nur noch einmal durch Weiss gedeckt ist. In den Widerlegungen verstellt Schwarz die jeweils andere weisse Deckungslinie.
Die Erstdarstellung von Johannes [Jacob] Rietveld (Niederlande, 1893-1968) von 1947 erwies sich leider als nebenlösig. Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) im gleichen Jahr ging es nicht viel besser. Erst zwei Jahre später gelangen Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) die ersten korrekten Darstellungen (**712**).

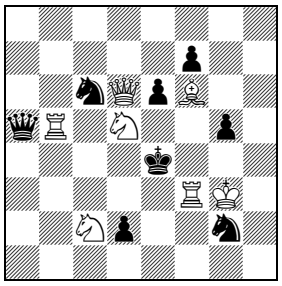
712 Arnoldo Ellerman
Revista Română de Şah 1/1949; Nr.3141



‡2
Satz: 1. - Sf4 2.Sxc4‡
1.S~? (Txe6‡) Sf4!
1.Sb5? (Txe6‡) Sf4 2.Ld4‡; aber 1. - Te4!
1.Se4? (Txe6‡) Sf4 2.Df6‡; aber 1. - Lb5!
1.Se8! (2.Txe6‡) Sf4/Lc6 2.Df6/dxc6‡
Thema F.

- Thema F, 1. maskierte Form
Thema F +: Weiss sperrt eine weiss-maskierte weisse Linie.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt, wobei eine der Deckungslinien noch durch eine weisse Figur maskiert ist. In der Verführung verstellt Weiss die maskierte Deckungslinie, so dass nach Verstellung der offenen weissen Linie durch Schwarz mit Fluchtfeldgewinn die Öffnung der maskierten Linie verhindert wird.
Espen Backe (Norwegen, *1963) 1985 (**713**).

713 Espen Backe
The Problemist Juli 1985, Nr.C7064, Lob

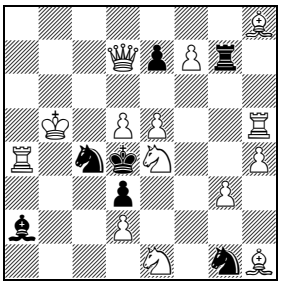


‡2
1.L~? (2.Sf6‡) Sf4!
1.Ld4!? Se3! - 1.Lc3!? Dd8!
1.Lb2! (2.Sf6‡) Dd8 2.Sc3‡
Thema F, 1. maskierte Form.

- Thema F, 2. maskierte Form
Thema F +: Weiss sperrt eine schwarz-maskierte weisse Linie.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt, wobei eine der Deckungslinien noch durch eine schwarze Figur maskiert ist. In der Verführung verstellt Weiss die maskierte Deckungslinie, so dass der maskierende schwarze Stein die auf das Themafeld gerichtete offene weisse Deckungslinie widerlegend verstellen kann.

Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (Ukraine, 1939-2009) und Juri Suschkov (Russland, 1938-2022) 1984 (**714**).

714 Viktor Melnitschenko und Juri Suschkov
Tidskrift för Schack 7/1984, Nr.14497, 2. ehr. Erw.

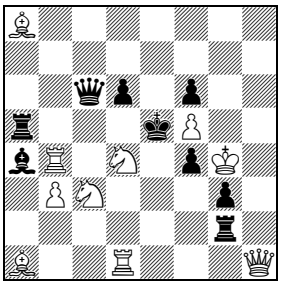


‡2
1.Se~? (2.Da7‡) Tg6!
1.Sc6!? Sf3!
1.Sf6!? Tg5!
1.Sg5! (2.Se6‡) Tg5/Tg6 2.Da7/Dg4‡
1. - Sf3/Kxe5 2.S1xf3/Lxg7‡
Thema F, 2. maskierte Form.

- Thema F, 2. maskierte Form, *doppelt* maskiert
Thema F+: Weiss sperrt weiss- und schwarz-maskierte weisse Linie. - Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch einen weissen Langschrittler gedeckt. Eine weitere weisse Deckungslinie zielt auf das Themafeld und ist von einem weissen und einem schwarzen Stein maskiert. In den Verführungen verstellt Weiss diese doppelt maskierte Deckungslinie. Schwarz verteidigt sich durch Wegzug aus der jetzt dreifach maskierten Linie und sperrt die weisse Deckungslinie. Im geplanten Mattzug kann Weiss die maskierte Linie nun nicht mehr vollständig öffnen.

- Thema F, 3. maskierte Form
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. Eine Deckungslinie ist noch durch eine schwarze, die andere durch eine weisse Figur maskiert. In der Verführung verstellt Weiss die schwarz maskierte Deckungslinie, so dass der maskierende schwarze Stein die auf das Themafeld gerichtete weiss maskierte Deckungslinie widerlegend verstellen kann.
Norman [Alasdair] Macleod (Grossbritannien, 1927-1991) 1961 (**715**).

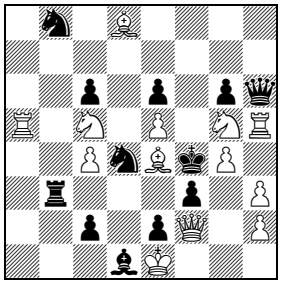
715 Norman A. Macleod
Šahs/Schachmaty (Riga) 23, 1961, Nr.977v



‡2
1.Sd5? (2.Sxc6, Sf3‡)
1. - Kxd5/Ke4 2.Se6/Sxc6‡; aber 1. - Dc4!
1.Se4? (2.Sxc6, Sf3‡)
1. - Kd5/Kxe4 2.Se2/Sc2‡; aber 1. - Td2!
(1.Sce2? d5)
1.Scb5! (2.Sc6, Sf3‡) Kd5/Ke4 2.Se6/Sc2‡
(1. - Dc4/Td2 2.Sf3/Sxc6‡)
Thema F, 3. maskierte Form (mit 2 Themafeldern).

- Thema F, 4. maskierte Form
Auf ein Feld im Bereich des schwarzen Königs sind zwei jeweils noch durch einen weissen Stein maskierte weisse Deckungslinie gerichtet. In der Verführung verstellt Weiss eine der maskierten Deckungslinien, so dass nach Verstellung der anderen Linie durch Schwarz keine der beiden maskierten Linien mehr geöffnet werden kann.
Daniel Papack (Deutschland, *1957) 2007 (**716**).

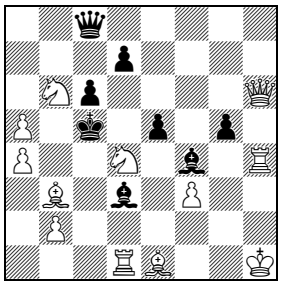
716 Daniel Papack
Schweizerische Schachzeitung 10/2007
Nr.14642, 2. Preis 2006/07



‡2
Satz: 1. - Kxe5 2.Dg3‡
1.Lf5? (2.Dxd4‡) Sb5! (2.Scxe6?)
1.Ld5? Sf5! (2.Sgxe6?)
1.Ld3! (2.Dxd4‡)
1. - Sb5/Sf5 2.Sgxe6 (Scxe6?)/Scxe6 (Sgxe6?)
(1. - Kxe5,Te3/Txd3 2.Dg3/Sxd3‡)
Thema F, 4. maskierte Form.

- Thema F, doppelt maskiert
Auf zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind je eine offene sowie eine durch einen weissen und schwarzen Stein (also eine doppelt) maskierte weisse Deckungslinie gerichtet. In den Verführungen verstellt Weiss je eine dieser doppelt maskierten Deckungslinien, worauf Schwarz durch Wegzug aus der jetzt dreifach maskierten Linie und Sperrung der auf das betreffende Themafeld gerichteten offenen Linie widerlegen kann, da die maskierte Linie nicht mehr vollständig geöffnet werden kann.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**717**).

717 Wieland Bruch
Sächsische Zeitung 28.12.1992, 4. Preis

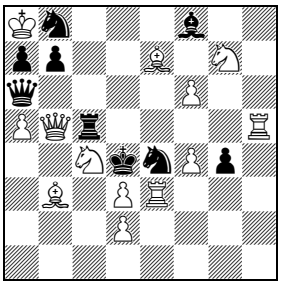


‡2
1.Lb3~? (2.Sb3‡) Dg8!
1.Lc4!? Ld2! (2.Sb3?) – 1. Ld5!? Lg6! (2.Sb3?)
1.Lf7! (2.Sb3‡) Kxd4/Lc2/exd4/Ld2/Lg6
2.Lf2/b4/b4/Sb3/Sb3‡
Thema F, doppelt maskiert.

- Thema F, 1. Sonderform
Thema F+: Widerlegung schafft kein Fluchtfeld.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Verführungen verstellt Weiss jeweils eine dieser Deckungslinien. Schwarz widerlegt jeweils durch Verstellung der ande-

ren Deckungslinien, so dass das Themafeld bei Ausführung des vorgesehenen Mattzuges zum Fluchtfeld wird.
Siegfried Brehmer (Deutschland, 1917-1996) 1949 (**718**).

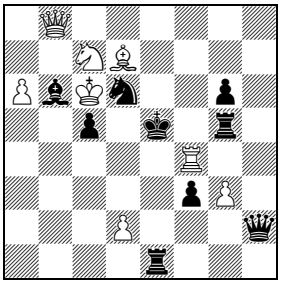
718 Siegfried Brehmer
The Christian Science Monitor 1949 (V.)



‡2
1.Sa3, Sb2? (2.Txe4‡) Se~ 2.Dxc5‡; aber 1. - Dc6!
1.Sd6!? (2.Txe4/Se6‡) Sxd2 2.Dxc5‡; aber 1. - Sg5!
1.Se5! (2.Txe4, Sf5‡) Sxd2, Sg3/Sd6 2.Dxc5/Se6‡
Thema F, 1. Sonderform.

- Thema F, 2. Sonderform
Thema F +: Weiss sperrt im Voraus weisse Linien.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Verführungen verstellt Weiss im Voraus auf die Themafelder zielende Deckungslinien, die erst in den Mattzügen aufgebaut werden. Schwarz kann deshalb durch Verstellung je einer der bereits existierenden Deckungslinien widerlegen.
Herbert Ahues (Deutschland, 1922-2016) 1958 (**719**).

719 Herbert Ahues
Schweizerische Schachzeitung 8/1958, Nr.8727

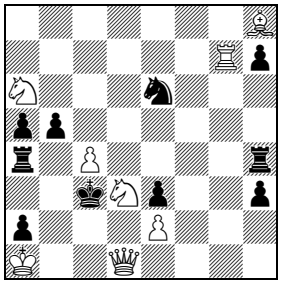


‡2
1.Sb5? (2.Dxd6‡) Lc7! - 1.Se8? Dd2!
1.Se6!? Tf5! (2.Dd6?)
1.Sd5!? Te4! (2.Dd6?)
1.Sa8! (2.Dxd6‡) Lc7/Dd2 2.Db2/Dh8‡
Thema F, 2. Sonderform.

- Thema F, 3. Sonderform (unsichtbares Thema F)
In den Verführungen verstellt Weiss im Voraus eine von zwei potentiellen weissen Deckungslinien, die Weiss im Mattzug erstellen würde, um ein Fluchtfeld zu decken. Schwarz widerlegt durch Verstellung der jeweils anderen potentiellen Deckungslinie, so dass das Fluchtfeld durch Weiss nicht mehr deckbar ist. Es existieren also noch keine aktiven weissen Deckungslinien auf das Themafeld hin (unsichtbares Thema F).
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1993 (**720**).

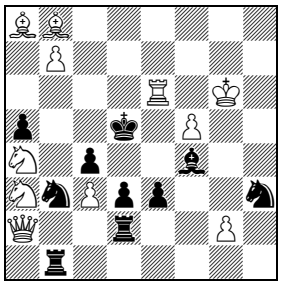
- Thema F, 4. Sonderform
In den Verführungen verstellt Weiss bereits existierende weisse Deckungslinien, die auf zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs zielen. Schwarz widerlegt, indem er jeweils eine zweite weisse Deckungslinie im Voraus verstellt, die im Mattzug von Weiss erst aufgebaut würde.
Rainer Paslack (Deutschland, *1950) 2011 (**721**).

720 Wieland Bruch
Rochade Europa 9/1993, 1763, 2. Preis



‡2
Satz: 1. - Kd4 2.Tg4‡
1.Sf2, Sc1? (2.Dd3‡) Td4/bxc4!
1.Se1? Td4 2.Dc2‡; aber 1. - bxc4!
1.Sb2? bxc4 2.Sxa4‡; aber 1. - Td4!
1.Sdc5? Td4/bxc4/Sc5 2.Dc1/Sxa4/Tg4‡;
aber 1. - Sf4! (2.Tc7?)
1.Sf4? bxc4/Sxf4 2.Sd5/Tc7‡; aber 1. - Sc5! (2.Tg4?)
1.Sdb4! (2.Dd3‡) bxc4/Td4/Sc5/Sf4
2.Sd5/Dc2/Tg4/Tc7‡
Thema F, 3. Sonderform.

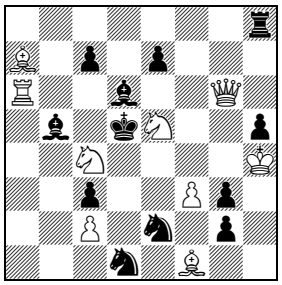
721 Rainer Paslack
Schach 10/2011, Nr.17295, Lob



‡2
1.La7? Lb8!
1.Le5? (2.b8D, L‡) Sb~ 2.Dxc4‡; aber 1. - Sd4!
1. Ld6? (2.b8D,L‡) Sc5!
1.Lc7! (2.b8D,L‡) Sb~/Txg2 2.Dxc4/Dxg2‡
Thema F, 4. Sonderform.

- Thema F, 4. Sonderform, maskiert
Rainer Paslack (Deutschland, *1950) 2012 (**722**).

722 Rainer Paslack
Die Schwalbe 255, Juni 2012, Nr.15196
2. ehrende Erwähnung

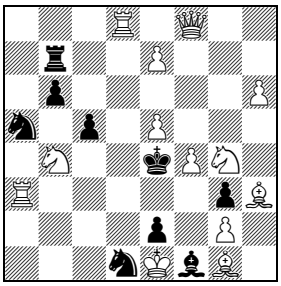


‡2
1.Sc6? (2.De4‡) Le5!
1.Sd3? (2.De4‡) Kxc4 2.De6‡; 1. - Sd4!
(1.Sf7? e5!)
1.Sd7! (2.De4‡) e5/Sf2/Kxc4 2.Df7/Se3/De4‡
Thema F, 4. Sonderform, maskiert.

- Thema F-Zyklus

Drei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch drei weisse Langschrittler jeweils doppelt gedeckt. In den Verführungen verstellen Weiss und Schwarz zyklisch je eine dieser Deckungslinien, so dass jeweils eines der drei Themafelder zum Fluchtfeld wird.
Daniel Papack (Deutschland, *1957) 1996 (**723**).

723 Daniel Papack
Die Schwalbe 160, August 1996, Nr.9270
2. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sd3? (2.Sf6‡) Sf2!
1.Sd5!? (2.Sf6‡) Sf2 2.Sc3‡; aber 1. - Sc3, Sb3!
1.Se3? (2.Df5‡) Td7!
1.Sh2! (2.Df5‡) Se3 2.Txe3‡
Thema F-Zyklus.

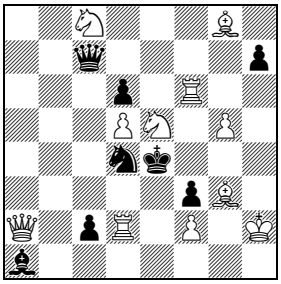
- Thema F-Effekt

Thema F ermöglicht hierbei nicht die Widerlegungen, bewirkt aber Mattwechsel bzw. Dualvermeidung.

- Ahues-Mechanismus Typ 3, Thema F-Effekt

Thema F zur Erzeugung von Mattwechseln. Dabei scheitert das jeweils verhinderte Matt gemäss Thema F (Weiss verstellt eine weisse, auf das Themafeld gerichtete Linie. Schwarz verstellt die zweite, auf das gleiche Themafeld zielende weisse Linie).
Yves Cheylan (Frankreich, 1938-2021) 1981 (**724**).

724 Yves Cheylan
Schweizerische Arbeiter-Schachzeitung 8-9/1981
Nr.4335, 4. ehrende Erwähnung

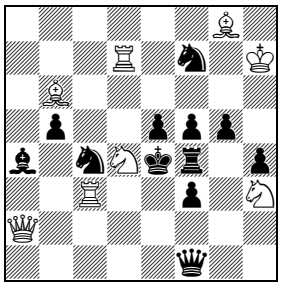


‡2
1.Sf7? (2.Tf4‡) Dxf7/Dc4 2.Scxd6 **A**/Sfxd6 **B**‡; 1. - Sf5!
1.Sc4! (2.Tf4‡) Dxf7/Dc4 2.S4xd6 **B**/S8xd6 **A**‡
(1. - Se2, Sf5 2.Dxc2‡)
Ahues-Mechanismus, Thema F-Effekt.

- Ahues-Mechanismus Typ 3 mit maskiertem Thema F-Effekt

Thema F (maskiert) zur Erzeugung von Mattwechseln: In Verführung und Lösung muss von den zwei bereitstehenden Matts auf die schwarzen Themaparaden jeweils eins vom Schlüsselspringer übernommen werden, da dieser die im Erstzug gerade verstellte, zuvor bereits durch einen schwarzen Stein maskierte Linie vollständig öffnen kann, während das verhinderte bereitstehende Matt jeweils gemäss Thema F (maskiert) scheitert.
Zweite maskierte Form: Wieland Bruch (Deutschland, *1961) im Jahr 1998 (**725**).

725 Wieland Bruch
Ahues-75 Jubliäumsturnier, 12/1998, 2. Preis

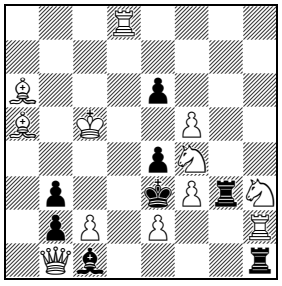


‡2
1.Se6? (2.Sc5‡) Sfd6/Scd6 2.Sexg5/Te3‡
(1. - Dd3, Df2 2.S(x)f2‡) aber 1. - Dg1!
1.Sb3! (2.Sc5‡) Sfd6/Scd6 2.Shxg5/Sd2‡
(1. - Dd3, Df2 2.S(x)f2‡)
Ahues-Mechanismus, Thema F-Effekt, zweite maskierte Form.

- Thema G

Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Verführungen verstellt Weiss jeweils eine dieser Deckungslinien, so dass das Themafeld nur noch einmal durch Weiss gedeckt ist. Daher darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die zweite weisse Linie verstellen, die auf das Themafeld zielt.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1949 (**726**).

726 Herbert Ahues
Schach-Express 1.3.1949, Nr.483



‡2
1.c3? (2.Dxe4‡) Txf3/exf3 2.Sg2/Dd3‡; aber 1. - exf5!
1.c4? (2.Dxe4‡) exf3/exf5 2.Dd3/Sd5‡; aber 1. - Txf3!
1.cxb3! (2.Dxe4‡) exf3/Txf3 2.Sd5/Sg2‡
(1. - exf5 2.Dd3‡)
Thema G.

- Ahues-Mechanismus mit Thema G-Effekt

Thema G zur Erzeugung von (themagemässen) Mattwechseln.
Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) 1951 (**727**).

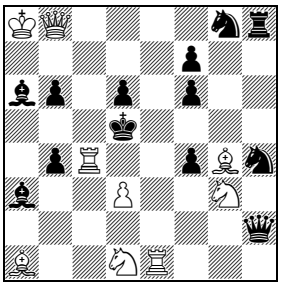
- Fern-Thema G

Das Themafeld liegt zunächst nicht im Bereich des schwarzen Königs. Die schwarzen Thema-Widerlegungen müssen also jeweils K-Fluchten sein, mit denen der schwarze König sich dem Themafeld nähert, um es im nächsten Zug betreten zu können.
Franz Pachl (Deutschland, *1951) 1998 (**728**).

- Fern-Thema G, (1.) maskierte Form

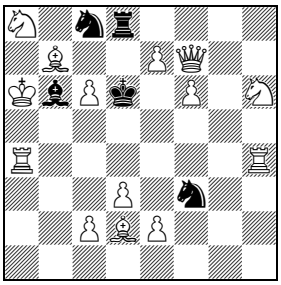
Wie Thema G, 1. maskierte Form (→), aber das Themafeld liegt zunächst nicht im Bereich des schwarzen Königs.Die schwarzen Themawiderlegungen müssen also jeweils Königs-Fluchten sein, mit denen der schwarze König sich dem Themafeld nähert, um es im nächsten Zug betreten zu können.
Franz Pachl (Deutschland, *1951) 1998 (**729**).

727 Ottavio Stocchi
Probleemblad 11-12/1951, Lob



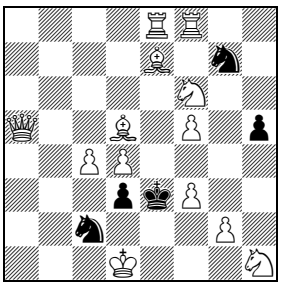
‡2
1.Se4? (2.Dxd6‡) b3/f3 2.Sec3/Sde3‡
(1. - Sg~ 2.Sxf6‡); aber 1. - Sf5!
1.Sf5! (2.Dxd6‡) b3/f3 2.Sdc3/Sfe3‡
(1. - Sg~ 2.Se7‡; 1. - Sf5/Lb7+ 2.Lf3/Dxb7‡)
Ahues-Mechanismus, Typ 3 mit Thema G-Effekt, übrigens die erste Darstellung des A.-Mechanismus, gut 30 Jahre vor Ahues.

728 Franz Pachl
Schach-Aktiv 10/1998



‡2
1.c4? (2.Dd5‡) Ke5! (2.Lf4?)
1.e4? Kc5! (2.Lb4?)
1.c7! (2.Dd5‡) Ke5/Kc5 2.Lf4/Lb4‡
(1. - Kd7 2.exd8D‡)
Fern-Thema G, nicht maskiert.

729 Franz Pachl
Rochade Europa 7/1998, Nr.1763, 2. Preis



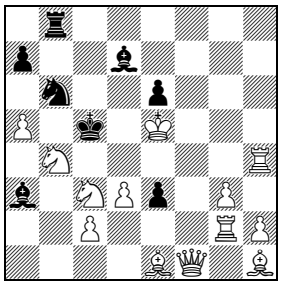
‡2
1.Le6? (2.De5‡) Kxd4! (2.Lc5?)
1.Lf7? Kf4! (2.Sd5?)
1.Lg8! (2.Dd5‡) Kxd4/Kf4 2.Lc5/Sd5‡
Fern-Thema G, maskiert.

- Thema G, 1. maskierte Form

Dazu werden zwei Themafelder im Bereich des schwarzen Königs benötigt, die durch je einen weissen Langschrittler gedeckt sind. Ausserdem wirkt noch eine maskierte weisse Deckungslinie auf jedes Themafeld hin. In den Verführungen verstellt Weiss jeweils eine der maskierten weissen Deckungslinien. Daher darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die auf dasselbe Themafeld hin wirkende offene weisse Deckungslinie verstellen. – Weiss sperrt also weiss-maskierte weisse Linie.

Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1949 (**730**).

730 Herbert Ahues
Schachkongress Weser-Ems 1949
1. ehrende Erwähnung

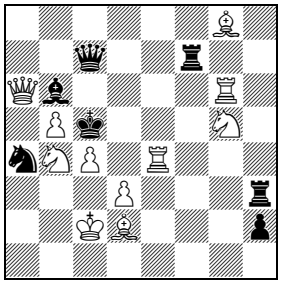


‡2
1.Td2? (2.Sa6‡) Lb5! (2.Se4?)
1.Te2? Lxb4! (2.d4?)
1.Tf2? Lc8! (2.Df8?)
1.Tg1! (2.Sa6‡) Lb5/Lxb4/Lc8 2.Se4/d4/Df8‡
Thema G,1. maskierte Form.

- Thema G, 2. maskierte Form

Thema G+: Weiss sperrt schwarz-maskierte weisse Linie.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1948 (**731**).

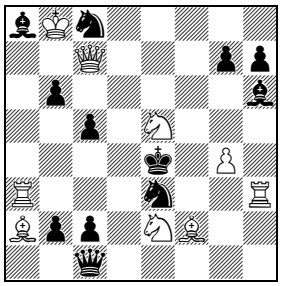
731 Herbert Ahues
Lunds Dagblad 1948 (V.)



‡2
1.Sc6? (2.Lb4‡) La5! (2.Se6?)
1.Sd5? (2.Lb4‡) Tf2! (2.d4?)
1.Sa2! (2.Lb4‡) La5/Tf2 2.Se6/d4‡
Thema G, 2. maskierte Form, 2 schwarze Themafiguren. Worin die Verbesserung bestand, ist nicht klar.

Die Darstellung ist auch mit nur einer schwarzen Themafigur möglich (Wieland Bruch, Deutschland *1961) 1996/97 (**732**).

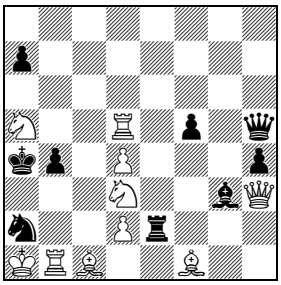
732 Wieland Bruch
B. Schlotterbeck-Gedenkturnier 1996/97, 4. Preis



‡2
1.Sd3? (2.De5‡) Sc4 2.Sc3; aber 1. - Sxg4! (2.Sg3?)
1.Sf3? (2.De5‡) Sxg4 2.Sg3‡; aber 1. - Sc4! (2.Sc3?)
1.Sd7? Sd6!
1.Sf7! (2.De5‡) Sc4/Sg4 2.Sc3/Sg3‡
(1. - Sd6/Lf4 2.De7/Dxf4‡)
Thema G, 2. maskierte Form, 1 schwarze Themafigur.

- Thema G, doppelt maskiert
Thema G+: Weiss sperrt weiss- und schwarz-maskierte weisse Linie.
Baruch Lender (Israel, *1913) 1967 (**733**).

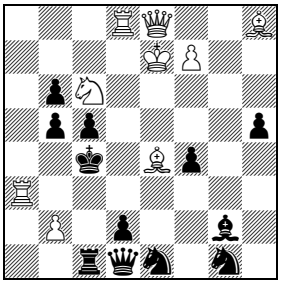
733 Baruch Lender
Shahmat 10/1967



‡2
1.Sc4? (2.Ta5‡) Te5! (2.Sc5?)
1.Sb3? Lc7! (2.Sb2?)
(1.Sc6? f4!)
1.Sb7! (2.Ta5‡) Te5/Lc7 2.Sc5/Sb2‡
Thema G, doppelt maskiert.

- Thema G-Zyklus
Die äusserst schwierige *zyklische* Form schaffte Daniel Papack (Deutschland, *1957) im Jahre 2013 (**734**).

734 Daniel Papack
Schach 7/2013, Nr.17715, 1. Preis

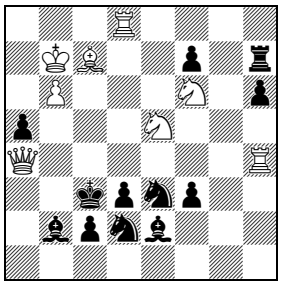


‡2
1.Lc3? (2.Se5‡) Txc3/Sef3 2.Txc3/Ld3‡; aber 1. - Sgf3! (2.Ld5+? Kd3!)
1.Kd6? (2.De6‡) Dg4/Lh3 2.b3/Ld5‡; aber 1. - b4! (2.Se5+? Kd4!)
1.Kf6? (2.De6‡) Dg4! (2.b3+? Kc3!)
1.Kf8! (2.De6‡) Dg4/Lh3/b4 2.b3/Ld5/Se5‡
Thema G-Zyklus.

- Thema H (vgl. Zappas-Thema)
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. In den Verführungen verstellt Weiss jeweils eine dieser Deckungslinien. In den Widerlegungen verstellt Schwarz eine zweite weisse Deckungslinie, so dass das Themafeld nur noch einmal durch Weiss gedeckt ist. Daher darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte weisse Deckungslinie verstellen.
Otto Strerath (Deutschland, 1906-1973) 1949 (**735**).

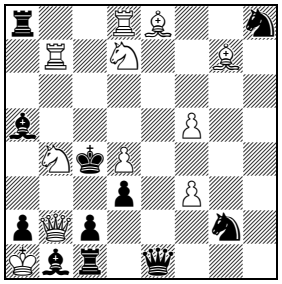
- Thema H, 1. maskierte Form
Thema H+: Weiss sperrt drei weisse Linien.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. Weiss verstellt in den Themaverführungen durch Weiss maskierte weisse Linien, Schwarz verstellt jeweils die zweite, und so darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte verstellen.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**736**).

735 Otto Strerath
Die Schwalbe 206 1-2/1949
ADS-Turnier 2./3. Preis 1949/50



‡2
1.Seg4? (2.Le5‡) Sxg4, Sf5 2.Sd5‡; aber 1. - Sec4! (2.Sd5+? Kd4!)
1.Sed7? (2.Le5‡) Sd~ 2.Se4‡; aber 1. - Sdc4! (2.Se4+? Kd4!)
1.Sc4? (2.Le5‡) Sxc4 2.Sd5‡; aber 1. - Sg4! (2.Sd5+? Kd4!)
1.Sc6! (2.Le5‡) Sd~/Sg4(Sec4 2.Se4/Sd5‡
Thema H.

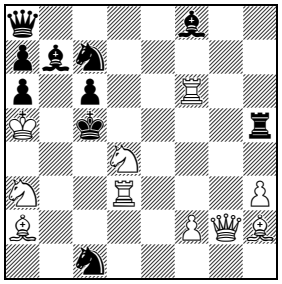
736 Wieland Bruch
Schweizerische Schachzeitung 3/1992, Nr.13594
2. Preis, H. Ahues zum 70. Geburtstag gewidmet



‡2
1.Sc6? (2.Db3‡) Lb4! (2.Sb6?)
1.Sd5? (2.Db3, Db5‡) Dc3! (2.Se5?)
1.Sa6! (2.Db3‡) Lb4/Dc3 2.Sb6/Se5‡
Thema H, 1. maskierte Form.

- Thema H, 2. maskierte Form
Thema H+: Weiss sperrt weiss-maskierte weisse Linien.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. Weiss verstellt in den Themaverführungen die erste Linie, Schwarz verstellt eine durch Weiss maskierte zweite Linie, und so darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte verstellen.
Otto Strerath (Deutschland, 1906-1973) 1951 (**737**).

737 Otto Strerath
Die Schwalbe 217 9/1951, Nr.8160

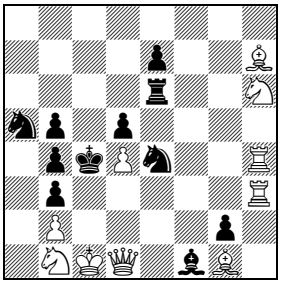


‡2
1.f3? (2.Dc2‡) S1~ 2.Sb3‡; aber 1. - Sxd3!
1.f4? Sb5, Se6 2.S(x)e6‡; aber 1. - Sd5!
1.Dh1! (2.Dxc1‡) Sxd3/Sd5 2.Sb3/Se6‡
(1. - Lh6 2.Ld6‡)
Thema H, 2. maskierte Form.

- Thema H, 3. maskierte Form

Thema H+: Schwarz sperrt weiss-maskierte weisse Linien.
Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. Weiss verstellt in den Themaverführungen durch Schwarz maskierte weisse Linien, und so darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte verstellen.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**738**).

738 Wieland Bruch
Die Schwalbe 138, Dezember 1992
S.157, Nr.XVIII, 6. Preis

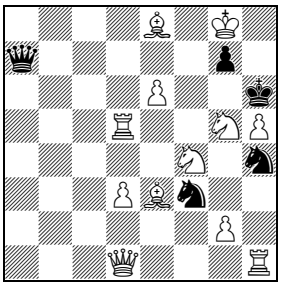


‡2
1.Sf5? (2.Se3‡) Ld3/Se~ 2.Dxd3/S(x)d2‡; aber
1. - Sg3!
1.Sg4? Se~ 2.Sd2‡; aber 1. - Sf2!
1.Sf7! (Zugzwang) Se~/T~ 2.S(x)d2/S(x)e5‡
(1. - Le2/Ld3 2.Dxe2/Dxd3‡)
Thema H, 3. maskierte Form, 2 Themafelder.

- Thema H, 4. maskierte Form

Drei weisse Linien sind auf ein Feld im Bereich des schwarzen Königs gerichtet. Eine davon ist offen, die zweite von einem weissen Stein maskiert. Verstellt Weiss in einer Verführung die schwarz maskierte Linie, kann Schwarz widerlegen, indem er indem er seinerseits die Linie verlässt und die weiss maskierte Linie verstellt. Nun darf Weiss im Mattzug nicht die erste offene weisse Linie verstellen, weil dabei die zweite Linie nicht vollständig demaskiert werden kann. Eine Doppelsetzung bedarf einer weiteren schwarz maskierten Deckungslinie.
Hauke Reddmann (Deutschland, *1961) 1995 (**739**).

739 Hauke Reddmann
Schweizerische Schachzeitung 3/1995,
Nr.13870, Spezialpreis

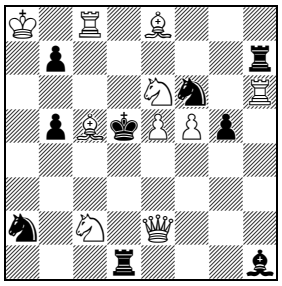


‡2
1.Se2? (2.Sf7‡) Se5!
1.Sfh3? Sf5!
1.Sg6! (2.Sf7‡) Kxh5/Sxg5 2.Txh4/Lxg5‡)
Thema H, 4. maskierte Form.

- Thema H, *doppelt* maskiert

Thema H+: Weiss sperrt eine schwarz-maskierte weisse Linie. - Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. Weiss verstellt in der Verführung die erste doppelt maskierte Linie, Schwarze verstellt die zweite Linie, und so darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte verstellen.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**740**).

740 Wieland Bruch
Die Schwalbe 138, Dezember 1992
Nr.XVIII, S.157, 5. Preis

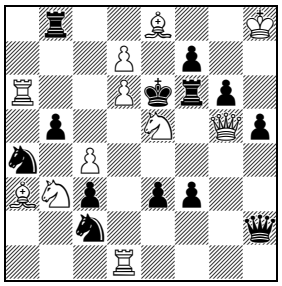


‡2
1.Lc5~? (2.Tc5‡) Se4! (2.Se3?)
1.Ld6? Se4 2.Se3‡; aber 1. - Sd7! (2.Sc7?)
1.Ld4! (2.Tc5‡) Sd7/Se4 2.Sc7/Se3‡
(1. - b6 2.Lc6‡)
Thema H, doppelt maskiert.

- Ahues-Mechanismus Typ 3 mit Thema H-Effekt

Thema H zur Erzeugung von Mattwechseln: Um eine Dreilinien-Sperre gemäss Thema H zu vermeiden, muss in Verführung und Lösung von den zwei bereitstehenden S-Matts auf die schwarzen Themaparaden jeweils eins vom Schlüsselspringer übernommen werden, da dieser eine im Erstzug verstellte Linie wieder öffnen kann. Die beiden weissen Springer geben also wechselweise Matt auf die beiden Themaparaden.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**741**).

741 Wieland Bruch
Schach 6/1992, Nr.12712, 2. Preis



‡2
1.Sd3? (2.Dd5‡) Sb6/Sb4/Dxd6 2.Sdc5/Sbd4/De5‡;
aber 1. - bxc4!
1.Sc6! (2.Dd5‡) Sb6/Sb4/Dxd6 2.S(b)c5/Scd4/Txd6‡
(1. - Tf5/Tf4/Txe8 2.De7/De5/dxe8D‡)
1.Sf3/Sxg6/Sxf7? TxS!
Ahues-Mechanismus Typ 3 mit Thema H-Effekt.

- Thema H-Zyklus

Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler (a, b, c) gedeckt. Weiss verstellt in der Verführung die erste Linie, Schwarz verstellt die zweite Linie, und so darf Weiss im Mattzug nicht auch noch die dritte verstellen. Die drei weissen Linien werden dabei zyklisch verstellt (abc-bca-cab).
Daniel Papack (Deutschland, *1957) 2000 (**742**).

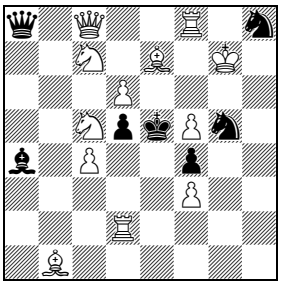
- Herpai

Siehe → *schwarzer* Herpai, unter → *schwarze* Linienkombinationen.

- gegenseitiger Herpai

Der gegenseitige Herpai bedingt eine gleichzeitige zweifache schwarze Selbstverstellung und Verstellungsauf-

742 Daniel Papack
Schach 4/2000, Nr.14460
1./2. Preis ex aequo 2000/2001



‡2
1.f6? (2.Df5‡) Lc2! (2.Sd7?)
1.Se4? (2.Lf6‡) Ld7! (2.Lf6?)
1.S7e6? (2.Sd3‡) Shf7! (2.Sd3?)
1.Td8! (2.Lf6‡) Sh7/Ld7 2.De6 /Sxd7‡.
Thema H-Zyklus.

hebung zweier weisser Langschrittler in zwei Varianten mit alternierender Ausnützung der Verstellungsaufhebung. → *reziproker* Herpai.

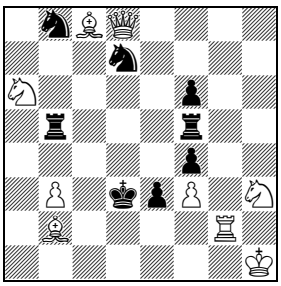
- gemischtfarbiger Herpai
Siehe unter → *gemischtfarbige* Linienkombinationen.

- reziproker Herpai
Schwarz unterbricht in zwei Varianten jeweils zwei eigene Linien und öffnet gleichzeitig zwei weisse. Weiss nutzt in beiden Varianten eine der weissen Linienöffnungen (und die schwarzen Linienschliessungen).
→ *gegenseitiger* Herpai.

- schwarzer Herpai
Siehe unter → *schwarze* Linienkombinationen.

- weisser Herpai
Beim weissen Herpai hebt Schwarz in zwei (oder mehr) Varianten die Verstellung der Wirkungslinie zweier (oder mehr) weisser Langschrittler auf. Im Mattzug wird alternierend je eine der Verstellungsaufhebungen ausgenützt.
Es scheint, dass Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) die Idee 1922 als Erster darstellte (**743**).

743 Thomas Rayner Dawson
Magyar Sakkvilág 12 1.12./1922, Nr.71

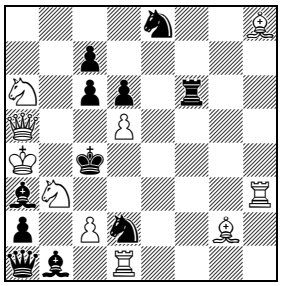


‡2
1.De8! (2.De4‡) Sc5 2.Dxb5‡ (2.Lxf5?)
1. - Se5 2.Lxf5‡ (2.Dxb5?)
(1. - Tbe5/Tfe5/e2 2.Sb4/Sxf4/Dxe2‡)
Weisser Herpai.

- Zyklischer Herpai
Siehe unter → *schwarze* Linienkombinationen.

- Thema i
Reine Verführungsthematik: Zwei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch je zwei weisse Langschrittlers doppelt gedeckt. Auf jedes Themafeld ist noch je eine von Schwarz maskierte weisse Deckungslinie gerichtet. In den Verführungen verstellt Weiss je eine der Erstdeckungslinien, so dass je eins der Themafelder nur noch einfach gedeckt ist. Die sich in Deckungsrichtung schneidenden Zweitdeckungslinien verstellt Schwarz in ihrem Schnittpunkt. Dabei widerlegt fluchtfeldschaffend nur der Zug, der nicht die maskierte weisse Deckungslinie auf das nur einmal gedeckte Themafeld hin öffnet.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1992 (**744**).

744 Wieland Bruch
Heureka! Juli 1 7/1992, Nr.U6, 4. Preis

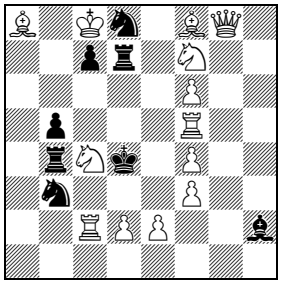


‡2
1.Sb4? (2.Da6‡) Sf3! (Tf3?)
1.Sac5? (2.Da6‡) Tf3! (Sf3?)
1.Sb8! (2.Da6‡)
1. - Tf3/Sf3 Sxd2/Lf1‡
1. - Sxb3 2.cxb3‡
Thema i.

- Issaev, Kombination
Siehe hier (WLK) unter „*Kombination* Issaev".

- Thema J
Fünf weisse Linienfiguren (A, B, C, D, E) decken zwei Themafelder (x, y) im Bereich des schwarzen Königs zunächst wie folgt: Stein A deckt beide Felder über die gleiche Deckungslinie. Ausserdem ist auf jedes Themafeld eine weitere offene Deckungslinie gerichtet: Stein B deckt x, Stein C deckt y. Die weiteren Deckungslinien von Stein D (auf x) bzw. Stein E (auf y) sind zunächst noch durch weisse Steine (x bzw. Y) maskiert. Zwei thematische Verführungen scheitern nun wie folgt: Stein x öffnet die Linie von Stein D auf Feld x, verstellt aber die Linie von Stein A zu den Feldern x+y, so dass Feld y nur noch einmal gedeckt ist. Schwarz kann deshalb gemäss Thema F widerlegen, indem er die Linie von Stein C verstellt, wodurch Feld y zum Fluchtfeld wird.

745 Yves Cheylan
Die Schwalbe 181, Februar 2000, Nr.10615, 2. Preis
John Rice gewidmet



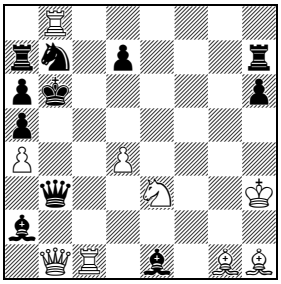
‡2
1.Le4? (2.e3‡) Lxf4!
1.Tc3? (2.e3‡) Sxd2!
1.Sfe5? (2.e3‡) Te7 2.Dd5‡; aber 1. - Td6!
1.Sce5? (2.e3‡) Sb7 2.Sc6‡; aber 1. - c6!
1.Sb2! (2.e3‡) Te7/Lxf4/Lg1/Sxd2 2.Td5/Txf4/Dxg1/Lc5‡
Thema J (mit Thema F).

Die zweite Verführung verläuft analog: Stein Y öffnet E auf y, verstellt aber ebenfalls A auf x+y. Schwarz widerlegt durch Verstellung von B, wodurch x zum Fluchtfeld wird. Doppelwiderlegungen werden also durch kompensatorische weisse Linienöffnung in den Erstzügen vermieden.
Yves Cheylan (Frankreich, 1938-2021) 2000 (**745**).

- Java-Thema

Die aktuellste Definition lautet: Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Themaparaden verstellt Schwarz je eine der Deckungslinien, so dass Weiss im Mattzug nicht die noch offene weisse Deckungslinie verstellen darf.
Die Erstdarstellung stammt von Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) 1919 (**746**), seinen Namen erhielt das Thema jedoch vom seinerzeit auf Java lebenden Harry Tuxen 1930, der in diesem Jahr (mindestens) zwei Aufgaben zum Thema beisteuerte. Welche früher war, dazu könnte die unterschiedliche Qualität aufschlussreich sein.

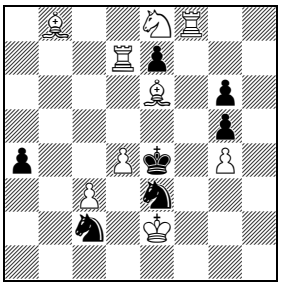
746 Comins Mansfield
Good Companion Folder 5/1919, Nr.2221



‡2
1.Lh2! (2.Lc7‡) Lc3/Lg3 2.Sc4/Sd5‡ (2.Sd5?/Sc4?)
(1. - d5/d6/Ta8 2.Dg6/c6/Txb7‡)
Ur-Java-Thema.

Harry [Viggo] Tuxen (Grossbritannien/Österreich, 1898-1968) (**747**).

747 Harry Viggo Tuxen
Skakbladet 4/1930, Nr.3124



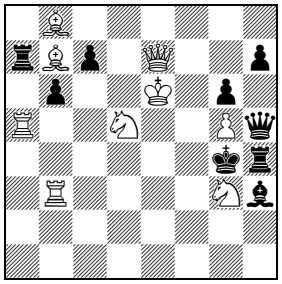
‡2
1.Lg8! (2.Txe7‡)
1. - e6 2.Sf6‡
1. - e5 2.Sd6‡
(1. - Sxd4/Se~ 2.Txd4/L(x)d5‡)
Java-Thema.

Es gibt auch eine vereinfachte Darstellungsform mit nur einem Themafeld, wobei die beiden weissen Deckungslinien, die dieses Themafeld decken, abwechselnd von Schwarz verstellt werden.

- Java-Thema, maskiert

Hier sind die weissen Deckungslinien, die Schwarz in den Themaparaden dualvermeidend verstellt, maskiert. Es gibt auch eine vereinfachte Darstellungsform mit nur einem Themafeld. Die beiden weissen Langschrittler, die dieses Themafeld decken, werden dann in den Themaparaden abwechselnd durch Schwarz verstellt.
Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) 1932 (**748**).

748 Ottavio Stocchi
La Settimana Enigmistica 1932/ II, 2. Preis

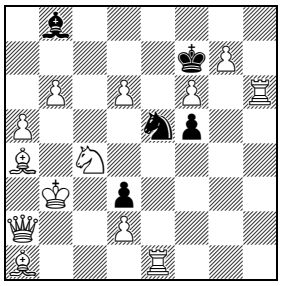


‡2
1.Kf7! (2.Lc8‡) c6/c5 2.Sf6/Se3‡
(1. - Txb7/Txg5 2.Ta4/De2‡)
Java-Thema, maskiert.

- Java-Thema, Sonderform

Wie Java-Thema, nur öffnet der schwarze Themastein hier erst die weissen Deckungslinien, die Weiss dann alternativ nicht verstellen darf. Also Dualvermeidung mittels → Sonderform der Thema A-Parade.
Nicht mit der → Sonderform Mari zu verwechseln, denn dort bestimmen letztlich die verschiedenen Linienöffnungen das richtige Matt, während hier die verschiedenen Linienverstellungen durch Schwarz dualvermeidend wirken.
Vermutlich war Emilio Battaglia (Italien, 1917-2011) 1934 (**749**), Alberto Mari (→ Mari-Thema) ähnlich im Dezember 1934.

749 Emilio Battaglia
L'Enigmistica Romana 1934



‡2
1.Ka3! (2.Sxe5‡) Sc6, Sd7/Sg6 2.Sb2/Se3‡
(1. - Sxc4+/Lxd6+/Ke6 2.Dxc4/Sxd6/g8D‡)
Java-Thema, Sonderform.
Stammproblem (A. Mari im *Dezember* 1934).

- Java-Thema, Schlagform

Hier wird im weissen Themazug jeweils die parierende schwarze Figur geschlagen.

- Anti-Java-Thema

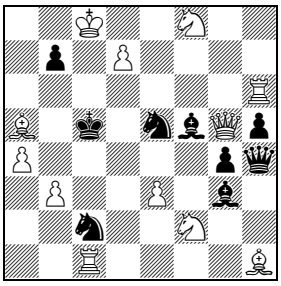
Der Unterschied zum normalen Java-Thema besteht darin, dass von zwei scheinbar möglichen Mattzügen immer nur derjenige zum Ziel führt, der die noch offene weisse Deckungslinie, die auf das Themafeld zielt, paradoxerweise verstellen muss, so dass der schwarze König ein Fluchtfeld erhält. (Diese Thematik ist im orthodoxen zweizügigen Bereich nicht darstellbar).

- Java-Zyklus

Java-Thema als Mittel zu zyklischer Trialvermeidung. Drei Felder im Bereich des schwarzen Königs sind durch je zwei weisse Langschrittler gedeckt. In den Themaparaden verstellt Schwarz je eine der De-

ckungslinien, so dass Weiss im Mattzug nicht die noch offenen weissen Deckungslinien verstellen darf.
Marcel Segers (Belgien, 1913-2006) 1933 (**750**).

750 Marcel Segers
La Correspondencia de Valencia 1933, 1. Preis

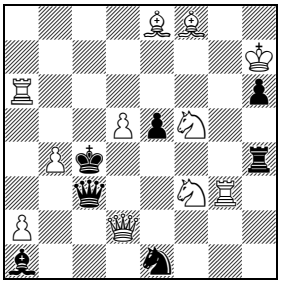


‡2
1.Td1! (2.Td5‡) Sg6 2.Se6 **A**‡ (2.Se4 **B**, Sd3 **C**?)
1. - Sf3 2.Se4 **B**‡ (2.Sd3 **C**, Se6 **A**?)
1. - Sd3 2.Sxd3 **C**‡ (2.Se6 **A**, Se4 **B**?)
Java-Zyklus, mit zyklischer Dualvermeidung.
Stammproblem (nebst Mari im *Dezember* 1934).

- Super-Java-Thema
Die beiden Themavarianten zeigen die Verbindung von Thema A + B (Issaev) mit Dualvermeidung durch Java-Thema.
Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1926; Beispiel siehe unter → Thema A, Sonderform.

- Kombination Issaev
= Thema A und B kombiniert. Hier werden Thema A und Thema B so miteinander verbunden, dass innerhalb desselben Abspieles Thema A als schwarzes Verteidigungsmotiv und Thema B als (weisse) Nutzung auftreten.
Leonid [Antonowitsch] Issaev (Russland, 1899-1932) 1928 (**751**).

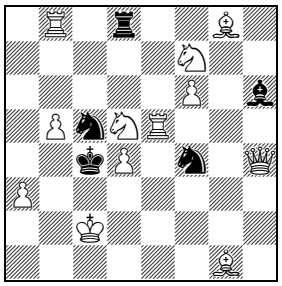
751 Leonid A. Issaev
Sadatschi i Etjudy 5/1928, Nr.104



‡2
1.Ta5! (2.Lb5‡)
1. - Dd3 2.Tc5‡ (2.Sd6?)
1. - Dd4 2.Sd6‡ (2.Tc5?)
(1. - Sd3/Td4 2.Se3/Sxe5‡
1. - Dxd2/Dxb4 2.Sxd2/Dxb4‡)
Kombination Issaev.Stammproblem (nebst Mari im *Dezember* 1934).

- Kombination Issaev, maskiert
Verbindung von Lewman und Anti-Lewman. Innerhalb desselben Abspiels tritt Lewman als schwarze Verteidigung und Anti-Lewman als weisse Nutzung auf. Der Unterschied zur Kombination Issaev besteht darin, dass sowohl die von Schwarz verstellte, als auch die von ihm geöffnete weisse Deckungslinie maskiert ist.
Die Ersten waren wohl die Ungaren Gyula Tóth (1905-1975) und Imre Telkes (1896-1944) im Jahr 1930 (**752**).
Ein anderes Beispiel siehe unter → Lewman-Parade.

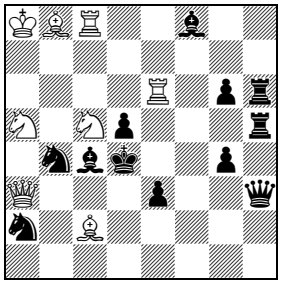
752 Gyula Tóth und Imre Telkes
Budapesti Sakkör 1930, 4. Preis



‡2
1.Tg5! (2.Se5‡) Sfe6/Sce6 2.Se3/Sb6‡
Kombination Issaev, maskiert (und halbmaskiert L!).

- Kombination Issaev, halb-maskiert A
Verbindung von Thema A und **A**nti-Lewman. Innerhalb desselben Abspiels tritt Thema A als schwarze Verteidigung und Anti-Lewman als weisse Nutzung auf.
Alexander [Pawlovitsch] Guljajev (Russland, 1908-1998) 1930 (**753**).

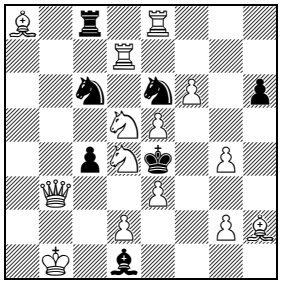
753 Alexander P. Guljajev
Tambovskaja Pravda 1930, 4. Preis



‡2
1.Te7! (2.Se6‡)
1. - Sd3 (Thema A)/Ld3 (Anti-Lewman) 2.Sc6/Scb3‡
Kombination Issaev, halbmaskiert A.

- Kombination Issaev, halb-maskiert L
Verbindung von **L**ewman und Thema B. Innerhalb desselben Abspiels tritt Lewman als schwarze Verteidigung und Thema B als Nutzung auf.
Gyula Tóth und Imre Telkes 1930 (Diagramm 752). Deshalb nun mit thematischen Verführungen Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1991 (**754**).

754 Wieland Bruch
Schweizer Schach-Magazin 10/1991, Nr.5276, 2. Preis



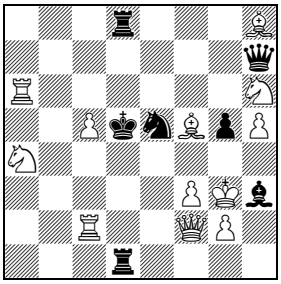
‡2
1.Se2? (2.Sdc3‡) Sed4 2.Sg3‡; aber 1. - Scd4!
1.Sb5? (2.Sdc3‡) Scd4 2.Sd6‡; aber 1. - Sed4!
1.Sf5! (2.Sc3‡) Sed4/Scd4 2.Sg3/Sd6‡
(1. - Lxc2+/Lxg4 2.D[x]c2‡)
Issaev halbmaskiert L mit thematischen Verführungen.

- halb maskiert
bedeutet, dass nur *eine* Themalinie maskiert ist (Thema A + Anti-Lewman oder Lewman + Thema B).

- maskiert
bedeutet, dass *beide* Themalinien maskiert sind (Lewman + Anti-Lewman).

- Kombination Issaev II (Kombination Issaev, Blockform)
= Thema A II und B II kombiniert. Existiert offiziell nicht, da weder A II noch B II echte Linienkombinationen sind, ist aber nichtsdestotrotz darstellbar. In einfacher Darstellung 1912 von Thomas Rayner Dawson (Grossbritannien, 1889-1951), aber zusätzlich mit Thema B I, in Doppelsetzung schon 1918 gezeigt von A. Olsson (Daten?), auch mit zusätzlichem Thema B I (**755**), was nun wieder als Linienkombination anzusehen ist.

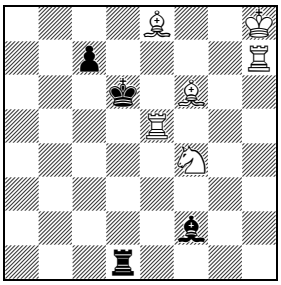
755 A. Olsson
Kikaren 1918, ehrende Erwähnung



‡2
1.Sg8! (2.Sf6‡) Sc4/Sc6 2.Sc3/Sb6‡
(1. - Sd7/Sf7/Sg6/Sg4/Sd3 2.Td6/Se7/Le4/Le6/Dd4‡; 1. - Sxf3 2.Dxf3‡)
Doppelsetzung Kombination Issaev 2 (Blockform), kombiniert mit vollständigem schwarzem ♞-Rad und 5 schwarzen Selbstverstellungen durch den ♞. Hier auch mit Thema B 1!

10 Jahre später aber von Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) mit nur 10 Steinen realisiert (**756**).

756 Michail M. Barulin
Schachmatny Listok 7/1928
Spezielle ehrende Erwähnung

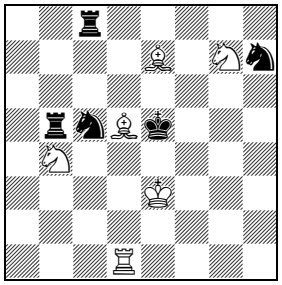


‡2
1.Tg5! (2.Le7‡) c6!/c5! 2.Td7/Le5‡
Kombination Issaev 2, Stammproblem Doppelsetzung ohne Thema B 1.

- Kritische Verführungen
Als kritische Verführungen bezeichnet man Erstzüge weisser Langschrittler, die ein Feld im Bereich des schwarzen Königs verlassen und und es auf diese Weise decken (oder, falls sie das Themafeld bereits in der Ausgangsstellung decken, diese Deckung aufrecht erhalten und dabei
- a) ein potentielles Mattfeld *überschreiten*, oder
- b) ein Feld, überschreiten, auf dem Schwarz durch Verstellung der weissen Themafigur widerlegen kann.
Ausnahme: kritische Verführungen mit schwarzem Sperrstein und Lewman-Effekt (wegen indirekter Deckung durch Maskierung).

- Kritische Verführungen, schwarzer Sperrstein, Thema A-Effekt
Die weisse Themafigur verlässt in den Verführungen das im Bereich des schwarzen Königs liegende Themafeld. Die Züge der weissen Themafigur erweisen sich jedoch als kritisch und geben einem schwarzen Stein die Möglichkeit, in der Widerlegung die weisse Themafigur zu verstellen. Daraufhin scheitern die Verführungen, weil Weiss im Mattzug nicht die auf das Themafeld wirkende Deckungslinie eines anderen Langschrittlers verstellen darf.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) und Albert Volkmann (Deutschland, 1908-1985) 1951 (**757**), vermutliche Erstdarstellung der kritischen Verführungen.

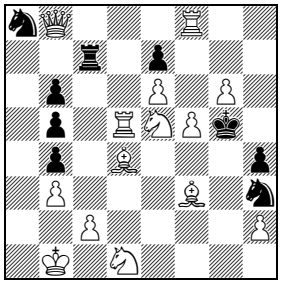
757 Herbert Ahues und Albert Volkmann
Die Schwalbe 227-228 7-8 1952, Nr.8461
SV Dortmund-Hombruch-Barop 1951, 1. Preis



‡2
1.Lb7,a8? (2.Td5‡) S(x)b7! (1.Lc6? Td8!)
1.Lf7,g8? Se6!
1.Le4…h1? S(x)e4!
1.Lb3,a2? S(x)b3!
1.Lc4! (2.Td5‡) Sc~/Sf6/Td8 2.Sd3/Ld6/Sc6‡
Kritische Verführungen + schwarzer Sperrsein + Thema A-Effekt.

- Kritische Verführungen, schwarzer Sperrstein, Lewman-Effekt
Kritische Züge von weissen Langschrittlern erlauben Schwarz in der Widerlegung das kritisch überschrittene Feld zu besetzen. Ein mögliches Matt im Sinne der Lewman-Parade ist somit verhindert.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1995 (**758**).

758 Wieland Bruch
Die Schwalbe 156 Dezember 1995, Nr.9022, 1. Preis

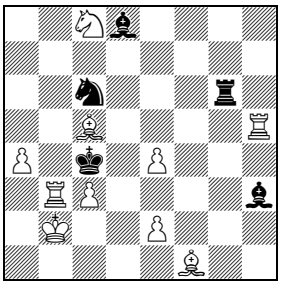


‡2
1.Lb2,a1? (Zugzwang) Tc3! (2.Sf7?)
1.Txb5? (Zugzwang) Tc5! (2.Sf7?)
1.Sf2! (Zzw.) Kf4/Sh~/Sf4!,Kh6,T~ 2.Sxh3/Le3/Sf7‡
Kritische Verführungen + schwarzer Sperrstein + Lewman-Effekt.

- Kritische Verführungen, weisser Sperrstein, Thema A-Effekt
Die weisse Themafigur verlässt in den Verführungen das im Bereich des schwarzen Königs liegende Themafeld oder kommt von anderswo, falls sie das The-

mafeld von Anfang an gedeckt hat. In den Widerlegungen verstellt Schwarz die auf das Themafeld hin wirkende Deckungslinie eines anderen weissen Langschrittlers, so dass nur noch die weisse Themafigur das Themafeld deckt. Jetzt erweisen sich deren Züge als kritische Überschreitung eines Mattfeldes: die Verführungen scheitern, weil Weiss im Mattzug nicht die weisse Themafigur verstellen darf.
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) und Albert Volkmann (Deutschland, 1908-1985) 1949 (**759**).

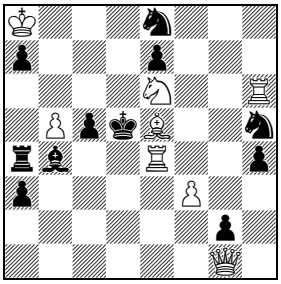
759 Herbert Ahues und Albert Volkmann
Tidskrift för Schack 11/1949, , Nr.9579, 1. Preis



‡2
1.L…g1? (2.Tc5‡) Lf5!
1.La7? Lg5!
1.La3? Se5!
1.Lf8? Tg5!
1.Ld4! (2.Tc5‡) Tg5/Lf5/Se5/Lg5 2.Sd6/e3/Tb4/Sb6‡
Kritische Verführungen + weisser Sperrstein + Thema A-Effekt.

- Kritische Verführungen, weisser Sperrstein, Lewman-Effekt
In den Verführungen erhält die weisse Themafigur die Deckung des im Bereich des schwarzen Königs liegenden Themafeldes aufrecht. In den Widerlegungen verstellt Schwarz die auf das Themafeld hin wirkende maskierte Deckungslinie eines anderen weissen Langschrittlers. Jetzt erweisen sich die Züge der weissen Themafigur als kritische Überschreitungen eines Mattfeldes: die Verführungen scheitern, weil Weiss im Mattzug nicht die weisse Themafigur verstellen darf.
Otto Strerath (Deutschland, 1906-1973) 1955 (**760**).

760 Otto Strerath
Nynorsk Vekeblad 1950

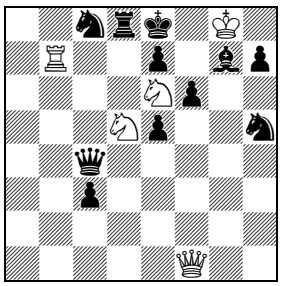


‡2
1.L…b8? (2.Txh5‡) Sef6! (2.Sc7?)
1.L…h2? Shf6! (2.Sf4?)
1.Lc3! (2.Dd1‡) Sf4/Sc7+/L~ 2.Sxf4/Sxc7/Dxc5‡
Kritische Verführungen + weisser Sperrstein + Lewman-Effekt.

- perikritische Verführungen
Können nur von der weissen Dame ausgeführt werden. Dabei deckt die Dame das Themafeld im Bereich des schwarzen Königs (oder hält die Deckung aufrecht), *umschreitet* aber
- a) ein potentielles Mattfeld, oder
- b) ein Feld, auf dem Schwarz durch Verstellung der weissen Dame widerlegen kann.
Ausnahme: perikritische Verführungen mit schwarzem Sperrstein und Lewman-Effekt (wegen indirekter Deckung durch Maskierung). - Vgl. auch → Peripherikus.

- perikritische Verführungen, schwarzer Sperrstein und Lewman-Effekt
Ein Themafeld im Bereich des schwarzen Königs ist durch einen weissen Langschrittler gedeckt. In den Verführungen erstellt die weisse Themafigur (Dame) je eine weitere, noch durch einen weissen Stein maskierte Deckungslinie, die auch auf das Themafeld gerichtet ist. Die Verführungen erweisen sich als perikritisch und scheitern, weil Schwarz gegen die Drohung je eine Parade zur Verfügung hat, die die maskierte Linie der weissen Themafigur auf das Mattfeld hin verstellt, so dass im Mattzug nicht auch noch die offene weisse Deckungslinie verstellt werden darf.
Daniel Papack (Deutschland, *1957) 1994 (**761**).

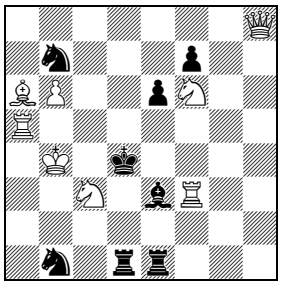
761 Daniel Papack
Deutsche Schachblätter - Schachreport 2/1994



‡2
1.Dd1? (2.Dxh5‡) Dd3!
1.Dh3? Dg4!
1.Df5! (2.Dxh5‡) Sh~/Dg4,Dd3/Sd6 2.Sxg7/Sec7/Txe7‡
Perikritische Verführungen + schwarzer Sperrstein + Lewman-Effekt.

- perikritische Verführungen schwarzer Sperrstein und Thema A-Effekt
In den Verführungen deckt die weisse Themafigur (Dame) ein Feld im Bereich des schwarzen Königs. Diese Züge erweisen sich jedoch als perikritisch; sie geben einem schwarzen Stein die Möglichkeit, in den Widerlegungen die weisse Themafigur zu verstellen. Daraufhin scheitern die Verführungen, weil Weiss im Mattzug nicht die auf das Themafeld hin wirkende Deckungslinie eines anderen weissen Langschrittlers verstellen darf (Thema A-Effekt).

762 Herbert Ahues
Tidskrift för Schack 12/1951, Nr.9864, 3. Preis



‡2
1.Dh2? (2.De5‡) Lf4! - 1.Dh5? Lg5!
1.Db8! (De5‡) L~/Ld2/Sd6 2.Sb5/Td3/Dxd6‡
Perikritische Verführungen + schwarzer Sperrstein + Thema A-Effekt.

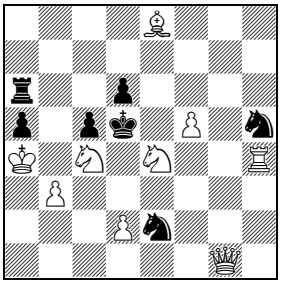
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1951 (**762**).

- perikritische Verführungen, weisser Sperrstein und Lewman-Effekt

In den Verführungen deckt die weisse Themafigur (Dame) ein Feld im Bereich des schwarzen Königs. In den Widerlegungen verstellt Schwarz die auf das Themafeld wirkende, noch durch einen weissen Stein maskierte Deckungslinie eines anderen weissen Langschrittlers, sodass auch bei Abzug des weissen Steins aus dieser Linie das Themafeld nur noch durch die weisse Dame gedeckt ist. Jetzt erweisen sich die Fehlversuche als perikritische Umschreitungen eines Mattfeldes und scheitern, weil Weiss im Mattzug nicht die weisse Themafigur verstellen darf.

Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1993-95 (**763**).

763 Wieland Bruch
Ajedrez de Estilo 1993
Ellerman Centennial, Sektion I, 1993-95, Spezialpreis



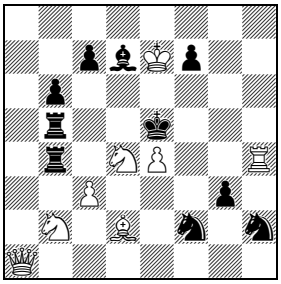
‡2
1.Da1? (2.Se3‡) Sef4! (2.Sc3?) - 1.Dg7? Shf4! (2.Sf6?)
1.d4! (Zugzwang) Sh~/Se~/cxd4/T~/Tc6!
2.Sf6/Sc3/Dg8/Sb6/Lf7‡
Perikritische Verführungen + weisser Sperrstein + Lewman-Effekt.

- perikritische Verführungen, weisser Sperrstein und Thema A-Effekt

In den Verführungen deckt die weisse Themafigur (Dame) ein Feld im Bereich des schwarzen Königs. In den Widerlegungen verstellt Schwarz die auf das Themafeld hin wirkende Deckungslinie eines anderen Langschrittlers, so dass das Themafeld nur noch durch die weisse Themafigur gedeckt ist. Jetzt erweisen sich deren Züge als perikritische Umschreitung Mattfeldes. Die Verführungen scheitern, weil Weiss im Mattzug die weisse Themafigur nicht verstellen darf.

Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) 1949 (**764**).

764 Herbert Ahues
Die Schwalbe 206 1-2/1950, Nr.25, 2.-3. Preis*



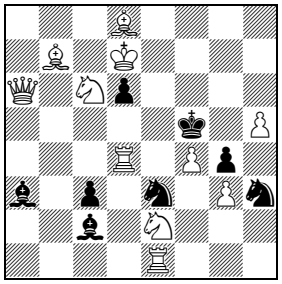
‡2
1.Da8? (2.Lf4‡) Lc6? 2.Sxc6‡; aber 1. - Lg4! (2.Sc6?)
1.Db1? Sfg4! (2.Sd3?) - 1.Dh1? Shg4! (2.Sf3?)
1.De1! (2.Lf4‡) Lg4/Sfg4/Shg4 2.Sc6/Sd3/Sf3‡
Perikritische Verführungen + weisser Sperrstein + Thema A-Effekt. (*ADS-Turnier 1949)

- Lewman-Parade

Weiss droht, im Mattzug eine maskierte weisse Linie zu öffnen, gleichzeitig aber eine andere weisse Linie, die auf das Themafeld zielt, zu verstellen. Schwarz verteidigt sich durch Verstellung der maskierten weissen Linie (= Thema A [→], maskiert). - Manchmal wird auch von → Lewman-Verteidigung gesprochen. Bei dieser handelt es sich jedoch um ein anderes Thema!

Semjon [Semjonowitsch] Lewman (Russland, 1896-1942) kombiniert 1932 das Thema mit seiner Antiform: dem Anti-Lewman (**765**).

765 Semion S. Lewman
Skakbladet 12/1932, Nr.3571, In memoriam A. Isaev



‡2
1.Tb4! (2.Scd4‡)
1. - Sd5 2.Sed4‡
1. - d5 2.Se7‡
Lewman-Parade, mit Anti-Lewman kombiniert: Kombination Issaev, maskiert.

- Anti-Lewman

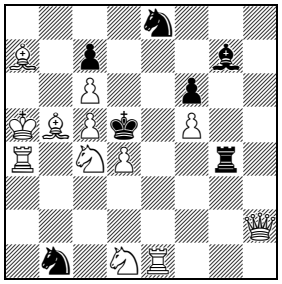
Die Öffnung einer maskierten weissen Deckungslinie durch Schwarz ermöglicht Weiss im Mattzug die Verstellung einer anderen weissen Deckungslinie unter Demaskierung der ersten Linie (=Thema B, maskiert). Beispiel siehe unter → Lewman.

- Königs-Anti-Lewman

Die Öffnung einer maskierten weissen Deckungslinie per Annihilation durch den schwarzen König ermöglicht die Verstellung einer anderen weissen Deckungslinie im Mattzug.

Eine Bezeichnung von Mirko Degenkolbe (Deutschland, *1964), realisiert von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 2004 (**766**).

766 Wieland Bruch
Schach 10/2004, Nr.15570, 2. Preis



‡2
1.Dc2? (2.Sce3‡) Kxd4 2.Sb6‡
(1. - Txd4/Te4 2.Sde3/Dxe4‡); aber 1. - Lh6!
1.Dxc7! (2.Sb6‡) Kxd4 2.Sce3‡
(1. - Txd4 2.Df7‡)
Königs-Anti-Lewman mit thematischer Verführung.

- Lewman-Parade, Sonderform

Wie Lewman, nur öffnet hier der schwarze Themastein erst die weisse Deckungslinie, die Weiss mit der Drohung verstellen würde (analog Thema A, Sonderform). Das Themafeld ist somit vor der Parade ein Fluchtfeld.

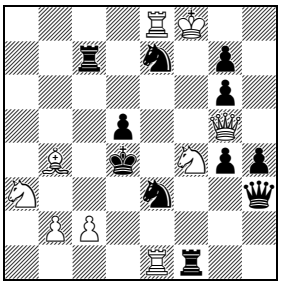
Gustaaf [Josephus] Nietvelt (Belgien, 1897-1961) 1928 (siehe Darstellung des → *Königs*-Schiffmann von 1928).

- Mari-Thema (Mari I)

Von zwei scheinbar möglichen Mattzügen führt immer nur derjenige zum Ziel, der es vermeidet, eine soeben von Schwarz geöffnete weisse Deckungslinie zu verstellen.

Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1932 (**767**).

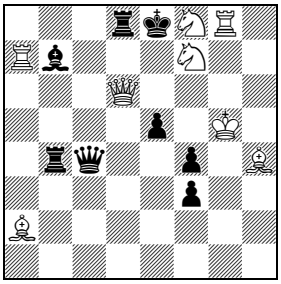
767 Alberto Mari
Schachmaty 6 25.3.1932, Nr.1401



‡2
1.Ld6! (2.De5‡)
1. - S35 2.Se6 (Se2?)‡
1. - S7f5 2.Se2 (Se6?)‡
(1. - Sc6/Sc4 2.c3/Sb5‡)
Mari-Thema.

Eine Besonderheit ist vielleicht die Kombinarion mit → Kreuzschach durch Antonio Bottacchi (Italien, 1900-1969) im Jahr 1933 (**768**).

768 Antonio Bottacchi
La Settimana Enigmistica 1933, 3. Preis



‡2
1.Kg4! (2.De7‡)
1. - Dc8+ 2.Sd7‡ (2.Se6?)
1. - Lc8+ 2.Se6‡ (2.Sd7?)
Erstes Mari-Thema mit Kreuzschach (und zweite aufgefundene Darstellung).

- Mari-Thema, Sonderform

Wie Mari-Thema, aber mit den Themaparaden verstellt Schwarz eine zusätzliche auf das Themafeld gerichtete weisse Deckungslinie. Das Themafeld ist also kein Fluchtfeld. Deshalb sind bei dieser Form zusätzliche schwarze Schädigungen neben den Mari-typischen Linienöffnungen erforderlich (z.B. Entfesselung oder schwarze Selbstverstellungen).

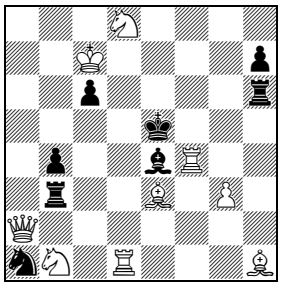
Rudolf Büchner (Deutschland, 1900-1942) und Heinz Kirchmann (Deutschland, Daten?) 1932 (**769**).

- Mari II / Arnstam-Thema

2#: Passive Dualvermeidung: Zwei weisse, noch durch schwarze Figuren verstellte Deckungslinien zielen auf ein Themafeld. Die schwarzen Figuren öffnen in ihren Paraden die weissen Linien. Der jetzt die offene Linie beherrschende Stein kann nicht mattsetzen.

Knut [Anders Olof] Arnstam (Schweden, *1924) 1941 (**770**).

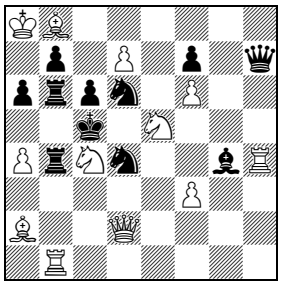
769 Rudolf Büchner und Heinz Kirchmann
Arbeiter-Zeitung 1/1932 (V.*), 3. Preis



‡2
1.Sd2! (2.Sc4‡) Td3/Ld3 2.Sf7 (2.Sc4?)/Ld4 (2.Sf3?)‡
(1. - Lf5 2.Txf5‡)
Mari-Thema, Sonderform (maskiert).

* Ursprünglich ♘b1 auf f1 (NL 1.Ld4+! W. Bruch)

770 Knut Arnstam
Rakéta 1941/ I, Nr.283, 1. ehrende Erwähnung



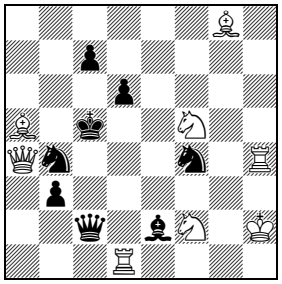
‡2
1.d8D! (2.Dxd6‡)
1. - S4b5 2.Dxb6‡ (2.Dxb4?)
1. - S6b5 2.Dxb4‡ (2.Dxb6?)
Arnstam-Thema bzw. zweites Mari-Thema.

- Arnstam-Thema, Sonderform

Ein Dualvermeidungsthema: Schwarz öffnet in seinen Paraden weisse Deckungslinien und verstellt eine zusätzliche weisse Linie zum Themafeld. Der jetzt die offene Linie beherrschende Stein kann nicht mattsetzen.

Sowohl Herbert Ahues (Deutschland, 1922-2016) als auch Eigil [Palle] Pedersen (Dänemark, 1917-1994) publizierten 1948 erste Darstellungen (**771**).

771 Eigil Pedersen
Parallèle 50 4.3.1948, Nr.540, 3. Preis



‡2
1.Sd4! (2.Dxb4‡) Sb~/Sfd5/Sbd3!/Sfd3!
2.Dc6/Se6/Se4/Db5‡
Arnstam-Thema, Normalform und *Sonderform* (Pedersens Version*), zudem schwarzer Herpai.

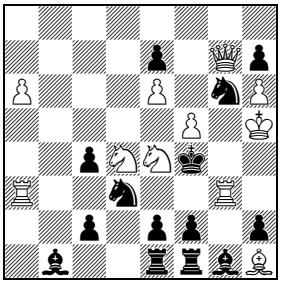
* Eines der Stammprobleme (das andere stammt von Ahues)

- Anti-Mari

3#(!): Auf ein Themafeld im Bereich des schwarzen Königs sind zwei weisse Deckungslinien gerichtet, die

beide noch durch je einen schwarzen Stein verstellt sind. Öffnet Schwarz alternativ eine dieser beiden Linien, so führt von zwei scheinbar möglichen Fortsetzungen jeweils nur diejenige zum Ziel, die - entgegen dem Mari-Thema! - paradoxerweise gerade die von Schwarz geöffnete weisse Deckungslinie wieder verschliesst, so dass der schwarze König ein Fluchtfeld und mit der Königs-Flucht eine wirksame Verteidigung erhält.
Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1998 (**772**).

772 Wieland Bruch
Schach-Aktiv 1998, 1. Preis



‡3
1.Sc3/Sg5? Kxg3!
1.a7! (2.Tf3+ Kxe4 3.a8D‡) Sde5 2.Sc3! (2.Sg5? c3!)
2. - Kxg3 3.Sxe2‡
1. - Sh4 2.Sg5! (2.Sc3? Sb4!) 2. - Kxg3 3.De5‡
Anti-Mari-Thema, mit Schweizer Idee.

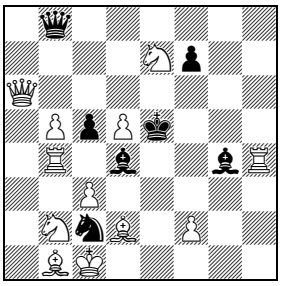
- Anti-Mari, Sonderform
Die schwarzen Themaparaden verstellen wie in der Sonderform des Mari-Themas noch eine zusätzliche, auf das Themafeld gerichtete weisse Deckungslinie.

- Mari weiss
Von zwei scheinbar möglichen Mattzügen führt immer nur derjenige zum Ziel, der es vermeidet, eine gerade von Weiss geöffnete Deckungslinie zum Themafeld zu verstellen.

- Mari weiss, Fernform
Von zwei scheinbar möglichen Mattzügen führt immer nur derjenige zum Ziel, der es vermeidet, eine gerade von Weiss geöffnete Deckungslinie zum Themafeld zu verstellen. Das Themafeld liegt zunächst nicht im Bereich des schwarzen Königs, der sich erst mit Fluchtzug dem Themafeld nähert, um es im nächsten Zug betreten zu können.

- Mari-Zyklus

773 Sergej P. Krjutschkov
„64“ 37 5.7.1937, Nr.133v, 1./2. Preis

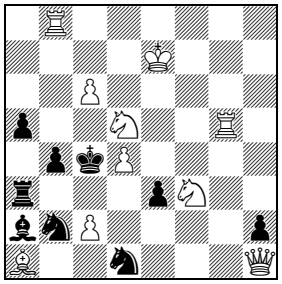


‡2
1.Dh6! (2.Df4‡)
1. - Se3 2.f4 **A**‡ (2.Sd3 **B**, Sc4 **C**?)
1. - Le3 2.Sd3 **B**‡ (2.Sc4 **C**, f4 **A**?)
1. - Lf5 2.Sc4 **C**‡ (2.f4 **A**, Sd3 **B**?)
(1. - Ke4/f5 2.De3/De6‡)
Mari-Zyklus mit zyklischer Dualvermeidung.

In drei (oder mehr) thematischen Varianten scheitert iner der scheinbar möglichen Mattzüge daran, weil er eine gerade von Schwarz geöffnete weisse Deckungslinie wieder verstellen würde. Die Idee ist mit zyklischer Dual- und Trialvermeidung verbunden.
Sergej [Petrowitsch] Krjutschkov (Russland, 1907-1942) 1937 (**773**). Im selben Jahr veröffentlichte auch Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) eine Version des Themas.

- Tarabas Linienkombination
Wie Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) bezweifelt auch Wieland Bruch, dass es sich überhaupt um eine WLK handelt: Zwei Verführungen scheitern, weil Weiss jeweils eine Linienfigur wegzieht, die als hinterstellter Stein für ein Sperrwechselmatt gebraucht wird. (Definition: Wieland Bruch).
Jozef Taraba (Slowakei, 1947-2000) 1982 im 168. Thematurnier der „Schwalbe“, die dem 60. Geburtstag des deutschen Grossmeisters Herbert gewidmet war (**774**).

774 Jozef Taraba
Ahues-60 Jubiläumsturnier, 3. Abteilung
Die Schwalbe 78, Dezember 1982, Nr.92
2. ehrende Erwähnung



‡2
1.De1? (2.Sb6‡) Sa4!
1.Tg4? (2.Se5‡) Sd3!
1.c7! (2.c8D,T‡) Sa4/Sd3 2.Se5/Sb6‡
Taraba‘s Linienkombination.

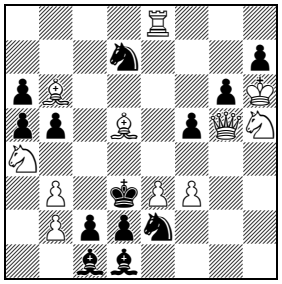
Sie konkurrierte in der 3. Abteilung, in welcher WLK mit zyklischen Effekten gefordert waren.

- Somov-Matt
Siehe weiter oben unter → Thema BII.

- Thema x II
Das „x“ steht für irgendeines der Themen der WLK. Das „II“ („2“) meint jeweils die Blockversion des jeweiligen Themas, hier x II: statt Deckung eines Feldes durch einen weissen Langschrittler wird dieses geblockt.

- Zappas-Thema

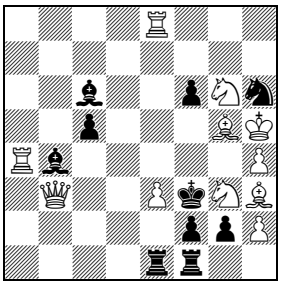
775 Byron Zappas
O Pyrgos 1976



‡2
1.Lxa5/Tc8/Df6? (Zzw.) f4/Sd4/Se5! (2.Le4/Sf4/Sc5?)
1.Ld4! (Zugzwang) f4/Sd4/Se5! 2.Le4/Sf4/Sc5‡
(1. - b4/Lxb2/Sd~/Se~ 2.Lc4/Sxb2/Sc5/ Sf4‡)
Zappas-Thema.

Ein Feld im Bereich des schwarzen Königs ist durch drei weisse Langschrittler gedeckt. Die drei Verführungen scheitern wegen *zyklischer* Elimination dieser drei Deckungen durch die weissen Erstzüge, die schwarzen Widerlegungen und die thematischen Mattzüge.
Byron Zappas (Griechenland, 1927-2008) 1976 (**775**).
Eine noch frühere, wenig bekannte Darstellung des Themas stammt von Michael Keller (Deutschland, *1949) im Jahre 1973 (**776**).

776 Michael Keller
Main-Post 11.4.1973, Nr.1924, 3. Preis 1973/74



‡2
1.Dc4? (2.Df4‡) fxg5! (2.Se5?)
1.Lxf6? (2.Se5‡) Lxe8! (2.Dd5?)
1.Tf8? (2.Se5‡) Lc3! (2.Tf4?)
1.Df7! (2.Se5‡) Te3/Lc3/Sf5,Sg4 2.Te3/Tf4/Lg4‡
Ur- Zappas-Thema.

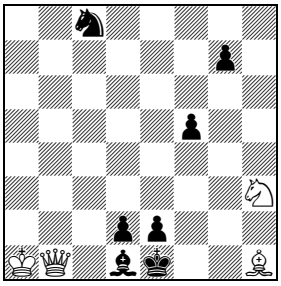
- Zappas-Thema, einfach
Wie Zappas-Thema, aber ohne Zyklus.

Linienöffnung
Öffnung einer Linie durch Wegziehen eines verstellenden Steins aus dieser Linie.

Linienräumung
Freilegung einer (und entlang dieser) Linie. Es gibt die beiden Formen:
- a) die → Loydsche Linienräumung.
- b) der → Turton.

- Loydsche (Loyds) Linienräumung
Antimetakritisch eingeleitetes Manöver, bei welchem sich ein Langschrittler (in Anti-Sperrstein-Funktion) auf einer Linie über das spätere Standfeld des Wirkungssteins zurückzieht, um einem zweiten Langschrittler Platz zu machen, welcher hierauf in entgegen gesetzter Richtung (im Gegensatz zur → Bahnung) zieht; bei der Loyd'schen Linienräumung *wirkt der linienräumende Stein beim Matt nicht mit*, seine Wirkungskraft wird also absichtlich neutralisiert.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1858 (**777**).

777 Sam Loyd
Cincinnati Dispatch 5.9.1858, Nr.45



‡3
1.La8! (2.Db7 ~ 3.Dh1‡)
(1. - Sc7 2.Db6 ~ 3.Dg1‡; 1. - Kf1 2.Dxf5+ Ke1 3.Df2‡; 1. - f4 2.Dg6 ~ 3.Dg1‡)
Loyds Linienräumung.

Wird auch etwa „Loydsche Bahnung" genannt. - Nicht zu verwechseln mit dem sog. → Turton!

- Loydsche (Loyds) Opferräumung
→ Räumung.

- Verräumung
Antiform der → Linienrämung. - Pendant: → *Ver*bahnung.

Liniensperre
Schliessung einer Linie durch einen gleich- oder andersfarbigen Stein. - Siehe auch → Vektor-Unterbrechung und (Voraus-)Grimshaw.

Lion
= Damelion. Zieht und schlägt auf ein beliebiges Feld des Linienstücks hinter genau einem „Bock" beliebiger Farbe und Gangart.
- Lion (Li): Lion auf *Damen*-Linien.
- Turm-Lion (TLi): Lion auf *Turm*-Linien.
- Läufer-Lion (LLi): Lion auf *Läufer*-Linien.
- Nachtreiter-Lion (NLi): Lion auf *Nachtreiter*-Linien.
- Rose-Lion (RLi): Lion auf *Rosen*-Linien.

Livschitz-Thema
Laut Paul Muraschev (Russland, * 1962) eine Kombination von → Zagorujko- und → Tschepischnij-Thema. Livschitz soll in den 1960er und 1970er Jahren mit diesem Schema gearbeitet haben.
Definiert von Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) in Chess Leopolis 2006 Nr.17, S.8. (dort mit einigen Schemen): Thema Livschitz mit Umkehrung: Das Thema Livschitz ist ein zweizügiges Thema mit mehrphasigem Spielwechsel. In Abwandlung des Themas Zagorujko hat jede thematische Phase mindestens drei Varianten, in welchen (in Beziehung zu allen anderen thematischen Phasen) folgende Züge wechseln:
- a) Das Matt auf immer denselben 1. schwarzen Zug.
- b) Der 1. schwarze Zug, auf welchen immer dasselbe Matt folgt.
- c) Der 1. schwarze Zug und das Matt auf ihn.

Eduard [Jakovlewitsch] Livschitz (Russland, *1938).
Das einfachste 3-phasige Schema in klassischer Form dieses Themas ist das folgende:

Varianten→		**A**	**B**			**C**		
		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

Das Thema hat auch eine einfache Form, welche nur zwei Arten von Wechsel - in beliebiger Reihenfolge - in den 3 Phasen einer Aufgabe vorsieht. Die schönsten davon sind die folgenden:

Typ I		**A**	**B**			**C**		
		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

(= Tschepischnij-Thema)

Typ II		**A**	**B**			**C**		
		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

Typ III		A	B			C		
		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

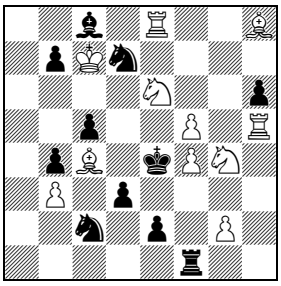
Typ IV		A	B			C		
		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

Beispiele von Livschitz sind nicht aufzutreiben …

LO
= Loco. → Argentinisches Schach.

Lobusov-Thema
3#: In einer Variante öffnet ein schwarzer Stein A die Linie eines weissen Steins B, sodass B ein Feld x deckt und dadurch ein Matt ermöglicht. In einer zweiten Variante zieht der schwarze König auf dieses Feld x; nun ist ein Fesselmatt möglich, weil A durch B gefesselt ist. Die thematischen schwarzen Züge können im ersten und/oder im zweiten Zug geschehen. Die Drohung kann eine Themavariante sein.
Andrej [Jakovlewitsch] Lobusov (Russland, 1951-2010) 1983 (**778**); Anlass war das 3. WCCT, wo die untenstehende Komposition Lobusovs als Vorlage für das Thema B2 diente.

778 Andrej Lobusov
Schachmaty v SSSR 3/1983, Nr.22, 1. Preis

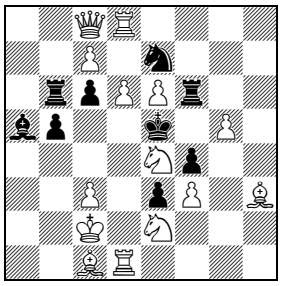


‡3
1.Td8! (2.Ld5+ **A** Kxd5 3.Sf6 **B**‡)
1. - Se3 2.Sf6+ **B** Sxf6 3.Lxd3 **C**‡
1. - d2 2.Lxd3+ **C** Kxd3 3.Sxc5 **D**‡
1. - Txf4 2.Sxc5+ **D** Sxc5 3.Ld5 **A**‡
Lobusov-Thema.

Loch
Ein Loch kann weder betreten noch von einem Langschrittler in einem Zug überschritten werden. Löcher verstellen also alle Figuren, die man verstellen kann.

Lochet-Thema
3#: In der Verführung droht Weiss A, und nach schwarzer Verteidigung folgt B. In der Lösung droht Weiss B, und nach schwarzer Verteidigung setzt Weiss mit A matt.
Ein Spezialfall der → Schweizer Idee (Drohwechsel).
Dürfte dem Namen nach auf Jean Lochet (Frankreich, *1940) zurückgehen. V/V (→) gibt jedenfalls ein Beispiel an, das ihm gewidmet ist. Es stammt von Jean-Pierre Boyer (Frankreich, 1935-1986) von 1982 (**779**).

779 Jean-Pierre Boyer
Thèmes 64 108 10/1982, Nr.4034, Lob
Jean Lochet gewidmet

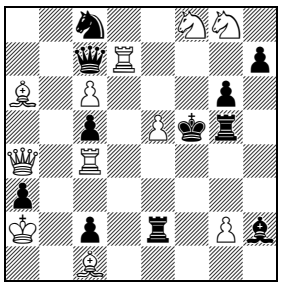


‡3
1.Sc5? (2.Sd7 **A**‡) Sd5 **a** 2.Sd3 **B**‡; 1. - Sf5 **b**!
1.Sxf6? (2.Sd7 **A**‡) Sf5 **b** 2.Sg4 **C**‡; 1. - Sd5 **a**!
1.Lb2! (2.c4+ Lc3 3.Lxc3‡)
1. - Sd5 **a** 2.Sc5! (3.Sd3 **B**‡) S~ 3.Sd7 **A**‡
(2. - Sb4+! 3.cxb4‡)
1. - Sf5 **b** 2.Sxf6! (3.Sg4 **C**‡) S~ 3.Sd7 **A**‡
(2. - Sd4+! 3.cxd4‡)
Lochet-Thema.

Loch-Ness-Schach
Auf dem Schachbrett präsentiert die lange schwarze Diagonale a1-h8 das dunkle und mysteriöse Loch Ness, 37km lang, aber nur 1.5 km breit), und wenn ein Stein, der auf dieser Diagonale steht, nicht mehr beobachtet ist, taucht das Ungeheuer auf und verschlingt den Stein mit Haut und Haaren. Oder ein bisschen schachlicher gesagt: Verliert ein Stein, der auf der Diagonalen a1-h8 steht, alle Beobachtungen, verschwindet er vom Brett.
Loch-Ness-Schach ist damit eine Variante von Berkeley-Schach, wo nach jedem Zug nur diejenigen Steine beider Seiten auf dem Brett beobachtet werden.
Loch-Ness-Schach wurde das erste Mal von John [Derek] Beasley (Grossbritannien, *1940) am Märchenschachturnier beim FIDE-Treffen in Bournemouth 1989 vorgestellt.

Locker-Thema (Lokker-Thema)
2#: Zyklische schwarze Figuren-Verschiebung bezüglich Mattzug in zwei Phasen. Weiss und Schwarz verwenden dabei dieselben (verschiedenen) Figurenarten. Eine Idee von Miklós S. Locker (Ungarn, 1935-1974), mit (von) Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) 1975 realisiert (**780**).

780 Miklós Locker und Evgenij Bogdanov
„Mat“ 2/1975, Nr.1007, 8. ehrende Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Kxe5 2.Txc5‡
1.Td5? (2.Sh6‡) **D**xe5/**L**xe5/**T**xe5 2.**L**xc8/**T**f4/**D**xc2‡; aber 1. - Dg7!
(1. - Th5 2.g4‡)
1.Txc5! (2.Sh6‡) **D**xe5/**L**xe5/**T**xe5 2.**T**f7/**D**f4/**L**d3‡
(1. - Th5 2.g4‡)
Locker-Thema (oder Lokker-Thema).

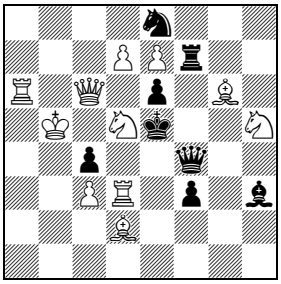
Die Idee wurde zuerst in etwas abgewandelter Art von Jurij [Alexandrowitsch] Pavlov (Russland [Bogdanov schreibt: Lwiw, Ukraine], 1927-2001) im Jahr 1969 vorgeschlagen.

Loco (LO)
→ Argentinischer Läufer: : Zieht wie → Läuferlion und schlägt wie Läufer.

Locus(-Theorie)
Alter, selten verwendeter Begriff.
„In bestimmten Themen (z.B. L/S-Duelle) kann man vom Abstand einer bestimmten Figur zum Brett oder dem Standort eines Steins in bezug zu einem andern oder vom Schnittpunkt zweier Wirkungslinien die Entfernung in Richtung des schwarzen Königs usw. beobachten. Wir nennen solch einen Abstand „Ort“ (?). - Die Menge all dieser Punkte wird mit „Locus“ bezeichnet. Zur Klassifizierung und Identifizierung von Problemen oder wegen thematischer Vorgänger ist der Einsatz der Locus-Theorie sehr effektiv“ (Übersetzungsversuch nach „Thema-Boek“). - Vgl. Lehre der → gepaarten Felder.

Lodewijk Prins-Thema
2#: Weiss möchte im Probespiel durch einen beliebigen Springerzug einen schwarzen → Grimshaw erzwingen, aber Schwarz verteidigt sich durch Betreten des Grimshaw-Feldes mit seiner Dame. Durch fortgesetzten Angriff des Springers verstellt Weiss in zwei weiteren Verführungen einen eigenen Stein, sodass je einmal der schwarze Turm oder der schwarze Läufer auf dem Grimshawfeld parieren können. Die Lösung ist nicht von thematischem Belang.
Diese Definition in „Probleemblad“ 1/2005, S.11 zur Lösung des Beispiels von Henk le Grand (Niederlande, *1935) von 2004, der das Thema damit weiter konkretisiert hat (**781**), ist eher eine Beschreibung dessen Inhalts. Aber die Idee geht eigentlich zurück auf Lodewijk Prins (Niederlande, *1913), dessen Vorschlag für ein Thematurnier war, dass die schwarze Dame auf das Nowotny-Feld zieht. - Siehe → Damen-Thema.

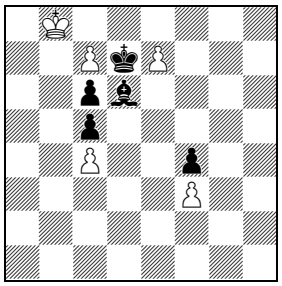
781 Henk le Grand
Probleemblad 9-10/2004
Nr.11867, ehrende Erwähnung



‡3
1.S~, Sb4? (2.Dc5‡) Df5!
1.Sb6!? (2.Dc5‡) Tf5! (2.Dxe6?)
1.Se3!? (2.Dc5‡) Lf5! (2.Lxf4?)
1.Sdf6! (2.Dc5, Lxf4‡) De4/De3/Dd4/Sc7+/Sd6+
2.Dxe4/Txe3/cxd4/Dxc7/Dxd6‡
(1.Shxf4? Lf5!)
Lodewijk Prins-Thema.

Loewenton-Thema (Löwenton-Th. = 3. Szöghy-Th.
H#2: Die beiden weissen Umwandlungen im Satzspiel erfolgen in der Lösung reziprok vertauscht.
Léon Löwenton (Rumänien, 1889-1963) 1957 (**782**). – Frühere Schreibweise: Loewenton.

782 Léon Löwenton
Arbejder-Skak 1957, 1. Preis

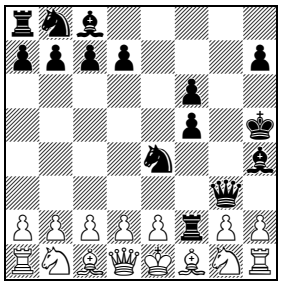


H‡2*
Satz: 1. - e8S 2. Le7 c8D‡
1.Le5! e8D+ 2.Kd6 c8S‡
Löwenton-Thema. = 3. Szöghy-Thema.

Logisches Problem / Logische Schule
Heute gebräuchlicher Ausdruck für die früher so genannte → Neudeutsche Schule.

Lois-Thema (LO)
Retro/KBP: „Unsichtbarer Platzwechsel“. Doppelter → Platzwechsel von (mindestens) zwei Steinen (auf demselben Felderpaar). Der erste Platzwechsel ist sichtbar auf dem Brett während der zweite beginnt, und dieser zweite Platzwechsel ist ebenfalls sichtbar auf dem Brett.
Jorge [Joaquín] Lois (Argentinien, *1946) vermutlich im Jahr 2006 (**783**), zusammen mit Roberto A. Osorio (Argentinien, *1953). - Dazu gab es ein Thematurnier zum 60. Geburtstag von Jorge J. Lois, gerichtet im Jahr 2007, das von Thierry le Gleuher (Frankreich, *1960 [?]) gewonnen wurde.

783 Jorge J. Lois und Roberto Osorio
Problemesis 50, 4/2006, Nr.R214



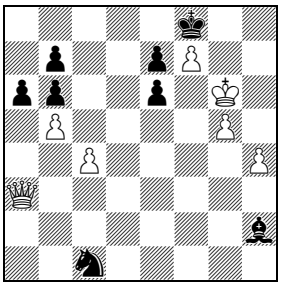
KBP 15,5
1.f4! Sf6 2.f5 Se4 3.f6 Tg8 4.fxe7 f5 5.Sh3 Kf7 6.e8S Le7 7.Sf2 Lh4 8.Sf6 gxf6 9.Tg1 Tg3 10.Sh1 Tf3+ 11.Sg3 Tf2 12.Sh5 Dg8 13.Sf4 Dg3 14.Sh3 Kg6 15.Th1 Kh5 16.Th1
Lois-Thema.

Lomonosov Tablebase
Studiendatenbank mit allen im Jahr 2012 berechneten Position (Gewinn, Remis) für maximal 7 Steine. Vgl. → Nalimov Endgame Tablebases (max. 6 Steine, ausser Rex solus).

Londoner Thema
3#: In „The Chess Review“ vom Oktober 1936 steht: „Eine in Wien neu gegründete Problemschule will neue Wege in der Erfindung und Erforschung von Problemideen beschreiten. Unter den verschiedenen bereits in Betracht gezogenen Studien ist ein Thema, das sie zu Ehren englischer Komponisten „Londoner Thema“ nennen will. Das Londoner Thema wird folgendermassen charakterisiert:
„Durch Lenkung einer oder mehrerer schwarzer Figuren wird der erste oder zweite Zug einer neuen Dro-

hung ermöglicht; ausserdem werden durch die Lenkung eine oder mehrere neue Teilverteidigungen gegen die neue Drohung geschaffen. Durch die Lenkungen müssen keine störenden Schwarzzüge, sondern positionelle Hindernisse beseitigt werden."
Als Beispiel wird eigentlich immer dasjenige von Hugo Guttmann (Österreich, Daten??) von 1936 angegeben (**784**).

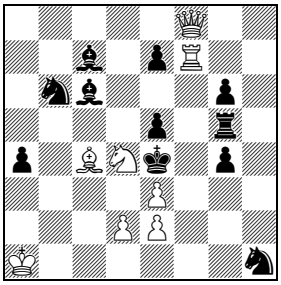
784 Hugo Guttmann
British Chess Magazine 3/1936, Nr.4108v (+ ♙b5)



‡3
1.Dh3? (Hindernis ♟e6!)
1.Dc3! (2.Dh8‡) e5 2.Dh3! (3.Dc8‡) e6 3.Da3‡
Londoner Thema.

Laut → „Thematische Sammlung Schlatter" handelt es sich um ein *erweitertes* Rückkehr-Thema. Sie zitiert dabei auch ein Beispiel von Géza Erdős (Ungarn, /Österreich, 1885-1961) von 1937, in welchem eine weisse Figur auf demjenigen Feld mattsetzt, auf welchem eine andere weisse Figur stand (**785**).

785 Géza Erdős
British Chess Magazine 1937, 1. Preis



‡3
1.Da8! (2.Dxc6+ Sd5 3.Dxd5‡) exd4 2.Dh8!
(3.Dx*d4*‡) Te5, Le5, e5/dxe3 3.Dxh1/d3‡
(1. - Lxa8 2.Sb5 [3.Sc3‡] Sd5 3.Ld3‡; 1. - Sxa8 2.Se6 [3.Sc5/Sxg5‡])
Londoner-Thema (zweite in der TSS aufgefundene Darstellung). Themafeld ist d4.

Leider ist der Eindruck nicht von der Hand zu weisen, dass kein wirklich klares Konzept dahinter steht. Die allerersten Beschreibungen sind nicht aufzufinden.

Long Leapers
Knight's move one square longer instead of two up over. Three up and over.

Lone Imitator
= Einsamer → Imitator. Imitator, der ein Unikat sein muss: Ausser ihm darf es keinen weiteren Imitator auf dem Brett geben; eine Bauernumwandlung in einen Lone Imitator ist nicht erlaubt.

Loose-Headed Knight
Wird auch als Krüppelspringer bezeichnet. Der Zug eines Loose-Headed Knight besteht darin, dass sich der Stein in Kopf (Head) und Rumpf (Stump) teilt. Dabei macht der Kopf einen normalen Springerzug, der Rumpf bleibt stehen. Nach diesem Zug, verhält sich der Kopf wie ein → Fers und der Rumpf wie ein → Wesir. Die Teile können sich wieder vereinigen, indem der eine Teil auf das Feld des anderen zieht. Wird ein Teil des Loose-Headed Kight geschlagen, so verschwindet auch der andere Teil vom Brett.

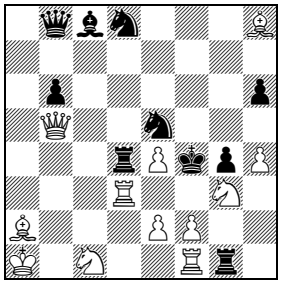
Loose-Headed Moose
(= kopfloser Ech?!). Spaltet sich in Läufer+Wesir auf, wenn es diagonal zieht; spaltet sich in Turm+Fers auf, wenn es orthogonal zieht. Dabei kann der Ziehende frei wählen, welcher Teil zurückbleibt und welcher sich fortbewegt.

Lortap
= Elliuortap.

L-Orix
= Vautour: Lionform (→) des → Adlers: Geknickter n°-Lion für n = 90. Ein Vautour a1 hüpft also über einen Bock auf a7 nach b7→ h7, über einen Bock auf e5 nach d6→ b8 oder f4→ h2. Es entsteht ein L-förmiges Zugmuster.

Loschinskij-Thema (3#)
3#: Synchrone, spezifizierte Form des → Magnet-Themas: ein schwarzer Stein zieht auf mindestens drei nebeneinander liegende Felder einer Linie, anschliessend zieht ein weisser Stein gleicher Gangart auf derselben Linie auf das benachbarte Feld dieser Linie (sog. „Aufschliessen").
Idee ist das paradox wirkende „Nicht-Schlagen" der gegnerischen Figur (→ Nicht-Schlagen-Philosophie).
Verwandte Ideen sind das → Velikij-Thema, die → Umnov-Verfolgung oder das → Niesslbeck-Thema.
Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, (1913-1976) 1947 (**786**). - S. auch Beispiel zu → *inverses* Grab-Thema.

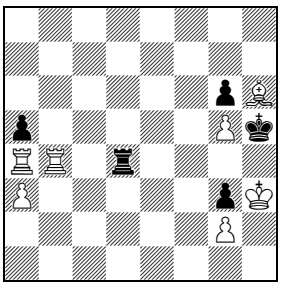
786 Lev Loschinskij
1. UdSSR-Meisterschaft- Schachmaty 9/1947, 1. Platz



‡3
1.Db1! (2.Sh5+ Kxe4 3.Te3‡)
1. - Td5/Td6/Td7 2.Td4/Td5/Td6! ~ 3.Sh5‡
1. - Tc4/Tb4 2 Tc3/Tb3! ~ 3.Sh5‡ (Analoge Zugabe)
Loschinskij-Thema in der bekannten, 3-zügigen Form.

Loschinskij-Thema (N#, bzw. S#n)
Konsekutive Form des → Magnet-Themas auf einer Linie, in mindestens drei Schritten, und Variation der → Umnov-Verfolgung.
- a) Orthodox n#: Vermutliche Erstdarstellung von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) 1911.
Der schwarze König folgt dem weissen Turm zwecks Anti-Fluchtschutzes im Springerabstand. Siehe unter → Parakritisches System.
Wurde bisher möglicherweise nur einmal mit Türmen (bzw. gleichschrittigen Figuren) wie bei Loschinskij dargestellt: Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 1970 (**787**).

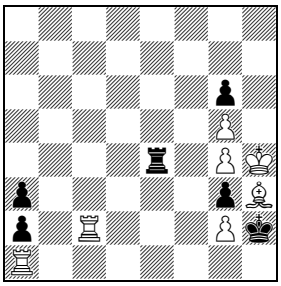
787 Martin Hoffmann
Schweizerische Schachzeitung 9/1970, Nr.10279



‡6
1.Txd4? Patt!
1.Tc4! (Zzw.) Te4! (1. - Txc4/Tf4? 2.Txc4/Te4)
2.Td4! Tf4 3.Te4! Tg4 4.Tf4 Txf4 5.Txf4 a4 6.Th4‡
Loschinskijs Magnet-Thema konsekutiv, orthodox.

Studie: 1937 von Tigran [Borisowitsch] Gorgiev (Russland/Ukraine, 1910-1976) ‚gezeigt' (**788**). Mit besserem Schlussspiel von Tschechover im Novemberheft (Nr.838). Grigorij Popov (Russland, *1950) nennt es → Turano-Thema, benannt nach dem Darsteller (?) in der Tragikomödie „Last Tango in St. Louis" (1994), wo es heisst: „Aber er hat uns mit einem Tanz gefangen genommen, wie ein Magnet". → Uschel-Prischel (→ Umnov I).

788 Tigran Gorgiev
Schachmaty v SSSR 2/1937, Nr.802, Lob

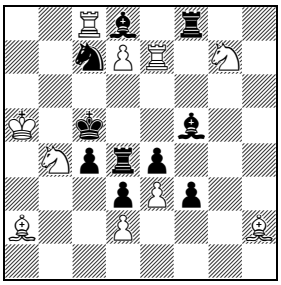


Gewinn
1.Tcc1! (2.Th1‡) Te1 2.Td1 Tf1 3.Te1 Tg1 4.Tf1 Txf1 5.Txf1 a1D 6.Txa1 a2 7.Txa2
Loschinskij-Thema orthodox, konsekutiv.

- b) S#: Oft gesehenes Motiv, v.a. diagonal (mit Läufern, um den gefesselten schwarzen Läufer mit dem fesselnden weissen durch → Abdrängung (→ Einengung) bzw. → Abdrängung in Zugzwang zu bringen. - Siehe dazu → Turmschleife und → Broecker-Matrix.

- Loschinskij-Thema, Anti-Form

789 C.G. Sathya Narayanan
FIDE-Cup 2010, Nr.8, 3. Preis



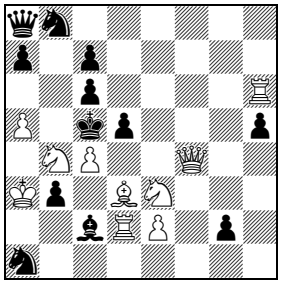
‡3
1.Lf4! (2.exd4+ Kxd4 3.Le3‡)
1. - Td5 2.Te6! (3.Tc6‡) Td6/Lxe6 3.Lxd6/Sxe6‡
1. - Td6 2.Te5+! Td5 3.Txd5‡
1. - Txd7 2.Txe4! (3.Txc4‡) Lxe4(Le6) 3.S(x)e6‡
Anti-Loschinskij-Thema. Die Türme ziehen auf parallelen Linien in entgegengesetzter Richtung.

Es scheint verschiedene Interpretationen zu geben:
- a) Ein weisser Langschrittler imitiert den Zug eines schwarzen Langschrittlers auf derselben Linie um die gleiche Weite in die *Gegenrichtung*.
[Chithathur Gopalan] Sathya Narayanan (Indien, *1947) 2010 (**789**).
- b) V/V (→) sieht darin lediglich die *entfernten* Start-Positionen der beiden Themasteine. (Die thematischen Steine bewegen sich aufeinander zu).

- Loschinskij-Thema 2#, farbvertauscht

2#: Mindestens drei Züge einer gleichschrittigen weissen Figur auf benachbarte Felder einer Linie werden durch eine schwarze Figur gleicher Gangart mit entsprechenden Zügen in gleicher Richtung auf derselben Linie beantwortet. Es handelt sich demnach um einen *virtuellen* Loschinskij. Im Gegensatz zum dreizügigen Loschinskij-Thema zieht hier zuerst Weiss.
Die Entsprechung zum *dreizügigen* Loschinskij-Thema müsste durch drei Matts beantwortet werden, was bis heute nicht dargestellt werden konnte.
Alfreds A. Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) scheint mit seiner Darstellung von 1959 der erste gewesen zu sein, allerdings ohne Varianten im Lösungsspiel (**790**).

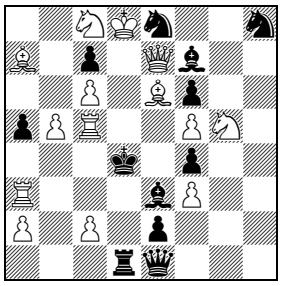
790 Alfreds Dombrovskis
Probleemblad 7-8/1959, 1. Lob



‡2
1.Le4? (2.Df8‡) Ld3!
1.Lf5? (2.Dd4‡) Ld3 2.Sxd3‡; aber 1. - Le4!
1.Lg6? (2.Df8‡) Lf5!
1.Lh7! (2.Dd4, Df8‡) Ld3 2.Sxd3‡
(1. - dxc4 2.Dxc4, De5‡)
Loschinskij-Thema im 2‡.

In „idee & form" Januar 2013 veröffentlichte Wieland Bruch (Deutschland, *1961) einen Artikel zum Thema „Loschinskij's Figurenverfolgung im Zweizüger", in welchem er eine eigene Aufgabe aus dem Jahr 2000 zeigte, welche Variantenspiel miteinbezieht (**791**).

791 Wieland Bruch
StrateGems 12, 10-12/ 2000, Nr.T0240



‡2
1.Ld5? Le6!
1.Lc4? Ld5!
1.Lb3? Ld5 2.Tc4‡; aber 1. - Lc4!
1.Ld7! (2.De4‡) Ld5/Le6/Sd6 2.Tcc3/Sxe6/Dxf6‡
Loschinskij-Thema im 2‡, dritte Darstellung mit Variantenspiel.

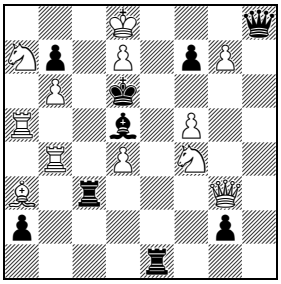
Lösung
Die der Aufgabenforderung entsprechende Antwort.

Lösungsknick
Der nach starkem schwarzem Gegenspiel wieder die weisse Initiative bewirkende und im Drohspiel nicht enthaltene Zug in einem → Verteidigungsproblem.
Von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) 1920 verwendeter Ausdruck in „Ranneforths Schachkalender“ von 1920 (Aus: „Erich Brunner – Ein Künstler und Deuter des Schachproblems“ von Hans Klüver, 1958, S.185).

Loveday
Ältere Bezeichnung für einen → Inder.

Löw-Thema
2#: Ein schwarzer Turm wird durch einen schwarzen Läufer auf vier Feldern verstellt.
Die nicht einzige einphasige Bewältigung ohne Umwandlungsfiguren oder Fluchtfeldraub stammt von Vilhelm Hansen (Daten?) von 1926 - mit dem (beinahe) gröbsten aller denkbaren Schlüssel …(**792**). Im Chemnitzer Tageblatt 18.7.1926 zu Ehren von Niels [Bernhard] Löw (Dänemark, 1881-1964) nachgedruckt?

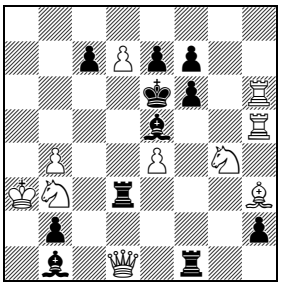
792 Vilhelm Hansen
Skakbladet 5/1926, Preis im Thematurnier



‡2
1.gxh8D! (2.Txd5‡) Lb3/Lc4/Lc6/Lf3
2.Tc4/Tb3/Sc8/Se2‡
(1. - Le6/Te8+/Tc8+ 2.Df8/dxe8D/Dxc8D‡
1. - Te5/Le4/Tc5 2.Duale)
Löw-Thema, ohne Umwandlungsfiguren und Fluchtfeldraub, die Varianten 1 + 2 zeigen zudem das zweizügige Kubbel-Thema.

- **Löw-Thema invers:** ein schwarzer Läufer wird durch einen schwarzen Turm auf vier Feldern verstellt. Die Realisierung dürfte aber noch schwieriger ausfallen.
- **Super-Löw-Thema**

793 Wladimir A. Golubenko
L’Italia Scacchistica 8/2007, Nr.1194 (?)



‡2
1.d8D! (2.Te5‡) Ld6/Ld4/Lc3/Lg3 2.Dc8/Dd5/Sc5/Sf2‡
1. - Lf4 2.Se3‡
(1. - Txb3+/Td5 2.Dxb3/D1xd5, D8xd5, exd5‡)
Super-Löw-Thema.

Die Realisierung des Löw-Themas mit einer zusätzlichen Verstellung, allerdings eines anderen Turms, gelang Wladimir [Alexandrowitsch] Golubenko (Russland, *1940) im Jahr 2007, mit der Schwäche einer Damenumwandlung mit Fluchtfeldraub im Schlüssel (**793**).

Loyds Abendstern
Siehe unter Goldenes Feld bzw. → Komet-Thema.

Loyds Halbfesselung
Siehe unter → Halbfesselung bzw. Fesselung.

Loyds Linienräumung
→ Turton.

Loyd’s Orgelpfeifen
→ Orgelpfeifen.

Loyd-Turton
→ Turton.

L/T-Jäger
Zieht in Richtung 8. Reihe wie ein Läufer und in Richtung 1.Reihe wie ein Turm-Jäger.

Lune
→ Mond.

Luukkonen-Thema
2#: 2- oder mehrfaches Dombrovskis-Paradox, z.B. in der Form 1. - a/b 2.A/A#; 1.x (2.A#) 1. - a/b 2.Y/Z. Bei dieser speziellen Form des Dombrovskis-Paradoxons erfolgt in einer Phase auf verschiedene Paraden derselbe Mattzug. In einer weiteren Phase droht nun eben dieses Matt, gegen welches die unveränderten Paraden jetzt paradoxerweise verteidigen, die nun neue Mattzüge erlauben.

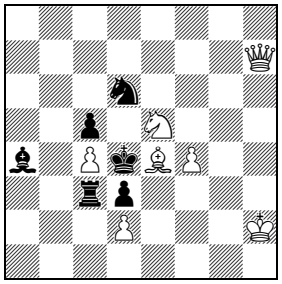
1. - a/b 2.A/A#
1.S! (2.A#) a/b 2.B/C#

Luukkonen-Thema

		a	b
		A	A
	A	B	C

Das Thema geht auf den Komponisten Emil Luukkonen (Finnland, 1888-1952) mit einer Darstellung aus dem Jahr 1951 zurück (**794**).

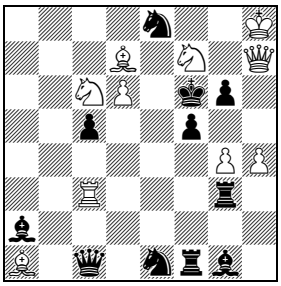
794 Emil Luukkonen
Probleemblad 1951



‡2
Satz: 1. - Sxc4, Txc4 2.Sf3‡
1.Ld5! (2.Sf3‡) Sxc4/Txc4 2.De4/Dxd3‡
Luukkonen-Thema.

Lwiw-Thema
2#: Zyklische Verschiebung von schwarzen (Verteidigungs-) und weissen (Matt-)Zügen: gleiche Notation, inkl. Figurenart.
Nikolaj [Alexandrowitsch] Bykov (Russland/Weissrussland, *1922) und Mykola [Wassiljowitsch] Tschernjawski (Ukraine, *1952) 1972 (**795**). - Enthält auch das → Stavrinides-Thema.

795 Nikolaj Bykov und Mykola Tschernjawski
Probleemblad 5/1972, Nr.7210, 2. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sh6? (2.De7‡) g5 **a**! - 1.Sfe5? Dh6 **b**! - 1.Sg5? Te3 **c**!
1.Sfd8! (2.De7‡) g5 **a**/Dh6 **b**/Te3 **c** 2.Dh6 **B**/Te3 **C**/g5 **A**‡
Lwiw-Thema.

M

m:n-Brett
Rechteckiges Brett mit m Linien und n Reihen. Das quadratische Normalbrett ist ein „Sonderfall“ des m:n-Brettes mit m = 8 und n = 8.

m:n-Reiter
Die Erweiterung des m:n-Springers: Es können in einem Zug beliebig viele m:n-Sprünge hintereinander geschehen, wenn die einzelnen „Zwischenstationen“ auf einem Strahl liegen; nur der letzte Teilsprung pro Zug darf dabei schlagen. Der Turm ist also ein 0:1-Reiter, der Läufer ein 1:1-Reiter und der Nachtreiter ein 1:2-Reiter. Ein m:n-Reiter ist immer auch ein n:m-Reiter.

m:n-Spiralreiter
Eine Modifikation des m:n-Reiters: Statt auf einem Strahl liegen die m:n-Sprünge auf einer Sinuskurve oder „Spirale“, und zwar entweder im Normalfall um eine Orthogonale „gewickelt“ oder um eine Diagonale (m:n-Diagonalspiralreiter).
- a) Ein m:n-(Diagonal-)Spiralreiter ist immer auch ein n:m-(Diagonal-)Spiralreiter. Ein 1:1-Spiralreiter („Pfadfinder“) zieht z.B. a1-b2-a3-b4-b6-a7-b8, analog nach h2, könnte aber z.B. durch einen Stein auf b6 verstellt sein, so dass a7 und b8 unzugänglich wären.
- b) Ein 1:2-Spiralreiter (Spiralspringer) zieht z.B. a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8, beides analog auch nach g2 bzw. h3, er würde von a1 aus also einem gegnerischen König auf c8 Schach bieten, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Ein 3:3-Spiralreiter zieht z.B. a1-d4-a7 oder -g1 im Unterschied zum 0:3-Diagonalspiralreiter mit z.B. a1-a4-d4-d7-g7 oder a1-d1-d4-g4-g7.
- c) Ein 0:1-Diagonalspiralreiter („Pfadfinderin“) zieht z.B. a1-a2-b2-b3-c3-c4-…-h8 oder auf der anderen Seite der diagonalen a1-b1-b2-c2-c3-d3-…-h8, könnte aber z.B. durch einen Stein auf c3 oder stattdessen durch Steine gleichzeitig auf c4 und d3 verstellt sein, so dass h8 unzugänglich wäre.

m:n-Springer
Die Verallgemeinerung des orthodoxen Springers, der ein 2:1-Springer ist. Von seinem Standfeld aus zählt er m aneinanderliegende Felder in eine waagerechte oder senkrechte Richtung und dann n aneinanderliegende Felder in eine dazu im rechten Winkel stehende andere Richtung unter weiterer Entfernung vom Standfeld. Auf eines der so ermittelten Felder, sofern nicht von einer Figur eigener Farbe besetzt oder jenseits des Brettrandes, kann er von seinem Standfeld aus einzügig springen und ist nicht durch dazwischenstehendes Material aufzuhalten. Ein m:n-Springer ist immer auch ein n:m-Springer.

m:n-Springer-König
Königlicher m:n-Springer.

m:n~+~p:q-Springer
Kombinationsstein aus m:n-Springer und p:q-Springer. Die Definition kann für mehr als zwei Komponenten analog erweitert werden.

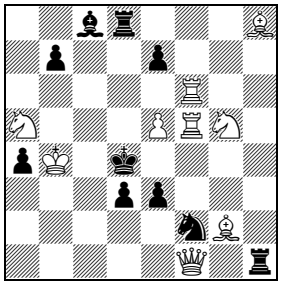
m:n~+~p:q-Springer-König
Königlicher Kombinationsstein aus m:n-Springer und p:q-Springer.

mxn-Brett
Rechteckiges Brett mit m Linien und n Reihen. Das quadratische Normalbrett ist ein Sonderfall des mxn-Brettes mit m = n = 8.

Machiavelli-Schach
Statt eines Zuges kann eine Partei auch einen ihrer Steine umfärben (Könige ausgeschlossen). Umfärbungen sind irreversibel; ein einmal umgefärbter Stein kann also nicht ein zweitesmal gefärbt werden.

Mackenzie-Thema
2#: Zwei schwarze Langschrittler kontrollieren eine weisse Batterie. Durch Verteidigungs-Sperrzüge wird je einer der beiden Langschrittler von Schwarz selbst verstellt. Der Vorderstein der weissen Batterie zieht dann so, dass der nicht verstellte Langschrittler von ihm verstellt wird (→ Vektor-Unterbrechung).
Von Arthur Ford Mackenzie (Jamaica, 1861-1905) 1887 erfunden (**796**), er erblindete im Jahr 1896. Eine ausgereiftere Darstellung schuf er 1890 (**797**). - Verwandt mit dem 3-phasigen → Hermanson-Thema.

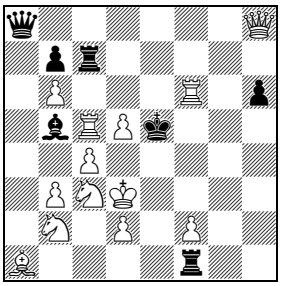
796 Arthur Ford Mackenzie
The Illustrated London News 3.12.1887, Nr.2278



‡2
1.e6! (Zugzwang) T…g1/Td7 2.Tf8/Th6‡
(1. - T…h/T…xh8 2.Da1/Td5‡
1. - Ld7/Le6/Lxf5 2.Td5/Sxe6/Sxf5‡
1. - S~/Se4!/Sh3! 2.Df4/Sf3/Tf8‡
1. - a3/b~/d2/e2/exf6 2.Sb3/Sc6/Dc4/Dxf2/Lxf6‡)
Mackenzie-Thema.

Madcap(-Zigzag)
= Serienschlag-Zickzack. Schwarz zieht nur, wenn er (legal) schlagen kann, andernfalls setzt er aus. Schlägt ein schwarzer Stein, so muss dieser solange weiterschlagen, bis er keine weitere legale Schlagmöglichkeit mehr hat. Diese Schlagserie gilt dann als ein einziger schwarzer Zug („Zickzackzug“, weil der schlagende Stein die Zugrichtung ndern darf).

797 Arthur Ford Mackenzie
Bahn Frei 1890, 4. Preis



‡2
1.Se4! (Zzw.) La4,La6(D~8)/Txf2/Le8(Da~)/Ld7(Tc8) 2.Sd1/Sa4/Tf7/Tf8‡
(1. - T~7/Tc6,Lc6/h5/T~1/Lxc4 2.d6/dxc6/Dxh5/f4/Sxc4‡)
Mackenzie-Thema, ausgereiftere Darstellung.

Bei der Definition des Schachgebots Zickzackbedingung nicht als inkraft betrachtet. Insbesondere beendet ein Schach auf den weissen König die Serie, und Weiss ist geau dann matt, wenn er es auch orthodox wäre. Die Bedingung wird meist mit der Selbstmattforderung verwendet. Weiss darf weder schlagen noch Schach bieten, es sei denn, er hat keinen anderen legalen Zug. Bietet Weiss auf Grund dieser Ausnahmeregel Schach und kann dieses nicht durch einen Zickzackzug pariert werden, so sind Schachparaden durch beliebige Züge erlaubt. („Diese für meinen Geschmack überflüssige Beschränkung der weissen Züge hat historische Gründe“, so Hans Peter Rehm [Deutschland, *1942]).

Madrasi
Ein Stein, welcher von einem gegnerischen Stein gleicher Gangart beobachtet wird, ist gelähmt. Wird der beobachtende Stein geschlagen oder die Beobachtungslinie unterbrochen, ist die Lähmung aufgehoben. Ein paralysierter Stein kann also nicht Schach bieten. Zwei Regeln muss man zudem wissen:
- ein doppelschrittig ziehender Bauer ist e.p.-schlagbar,
- eine Rochade (= Königszug) mit einem gelähmten Turm ist möglich. - Vgl. → paralysierende Steine.
Benannt nach der gleichnamigen indischen Stadt (dem heutigen Chennai), da der dort gebürtige Inder Abdul [Jabbar] Karwatkar (Indien, Daten?) diese Regel 1979 erfand.

- Confins Madrasi
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, erhält zusätzlich Madrasi-Lähmkraft.

- Madrasi Bauern exclusiv
Wie Madrasi, aber nicht nur die Könige, sondern auch die Bauern sind von gegenseitiger Paralyse ausgeschlossen.

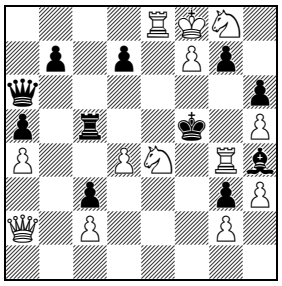
- Madrasi rex inclusiv
Wie Madrasi, aber auch die Könige paralysieren einander, dürfen also unter Aufhebung der Opposition in unmittelbaren Kontakt treten und sind ab dann gänzlich zugunfähig (und daher auch leichter märchenmatt oder -patt zu setzen).

Madsen-Thema
= Magee-Thema (→).

MAFF
= **M**ate with **A** **F**ree **F**ield: Beinahe-Matt, das genau ein Fluchtfeld lässt; „maff“ ist somit ein König, wenn er angegriffen ist und nur ein Fluchtfeld hat. Matt ohne ein Fluchtfeld (Normalmatt) gilt als illegale Stellung.

Magee-Thema
= Madsen-Thema. 2#: Auf den Schlüsselzug wirken mindestens zwei bewegliche schwarze Bauern als Sperrsteine, die vier Verstellungen schwarzer Figuren verursachen.
Als Kompositionsturnier für „Good Companion Chess Problem Club“ 1919 vorgeschlagen von Mads [Arthur Valdemar] Madsen-Magee (USA, 1900-1983) und James [Francis] Magee jr. (USA, 1867-1955), und wird in Osteuropa daher auch → Madsen-Thema genannt. Der erste Preis zeigt das Thema 6-fach (Task!) und stammt von Alberto Batori (Italien, 1884-1923 [**798**]).

798 Alberto Batori
Good Companion 10/1919, Nr.2289, TT* 1. Preis



‡2
1.Dc4! (Zugzwang!) b6/b5/d6/d5/g6/g5 2.Sd6/Df1/De6/Te5/Sh6/Se7‡
(nur Themavarianten)
Magee-Thema(-Turnier*): 3 ♟♟ verstellen je zweimal schwarze Langschrittler.

Eine frühe Darstellung wird unter → Four-Hands-Round, Pickabish-Version erwähnt. - Anklänge ans → Avanta-Thema sah man schon in diesem Thematurnier.

- Magee-Junior-Thema
Wie Magee-Thema, aber mit nur drei Bauern-Verstellungen.
Magee (jr.!) selbst soll nur drei Selbstverstellungen zustande gebracht haben, deshalb wurde es nach ihm benannt. Laut Recherche von Andreas Nievergelt (Schweiz, *1957) hat er eine eigene Aufgabe den Good Companion-Leuten gewidmet (in „Our Folder“, Good Companion-Bd. 6, 1918 auf S. 160), aber ein Diagramm liess sich nicht auftreiben (abgesehen davon, dass von ihm keine einzige Komposition aufzufinden ist).

Magischer Brettrand
Jedes Feld des Brettrandes ist magisch (die Magie gilt auch für Könige).

Magisches Brett
Alle Felder des Brettes sind → magische Felder (→ Magisches Feld).

Magisches Feld
Feld mit der Besonderheit, dass Steine (Könige ausgenommen), welche auf dieses ziehen, als Teil des Zuges die Farbe wechseln.
Im Zusammenhang mit → Anticirce werden zwei Typen unterschieden. Bei
- Typ I: erfolgt *keine* Umfärbung eines Schlägers auf ein magisches Feld (er verlässt es ja durch seine Wiedergeburt sofort wieder), bei
- Typ II: wird der Schläger dort umgefärbt; der anticircensische Repuls erfolgt dann auf das PAS-Feld (→ PAS) der neuen Farbe.

- Magisches Circe-Feld
Magisches Feld mit der Zusatzbedingung, dass Figuren, die auf es ziehen, nicht nur die Farbe wechseln, sondern gleichzeitig auch vom Brett verschwinden und circegemäss auf ihrem Ursprungsfeld wiedergeboren werden.

Magisches Hilo
→ Hilo.

Magischer Stein
Bewirkt den sofortigen Farbwechsel jedes von ihm neu oder aus neuer Richtung beobachteten Steines, gleichgültig, welche Partei die → Beobachtung herstellte und welche Farbe der beobachtete Stein zuvor hatte. In drei Fällen ‚versagt die Magie':
- a) Könige und
- b) magische Steine selbst ändern nie die Farbe; und gerät
- c) ein Stein in die gleichzeitige Beobachtung zweier (oder einer geradzahligen Anzahl) magischer Steine, behält er ebenfalls seine Farbe bei.

Magnapromoter
Ein Magnapromoter ist ein Bauer, der sich jedesmal wieder dann umwandeln kann (muss also nicht), wenn er die 1. (für Schwarz) bzw. die 8. Reihe (für Weiss) betritt. Dies kann er auch dann, wenn er auf der 1. bzw. 8. Reihe zieht. Ist im Diagramm eine Figur als Magnapromoter gekennzeichnet, handelt es sich um einen umgewandelten Magnapromoter-Bauern.

Magnetdame
Zieht wie Dame. Greift (→ Greif) die MD eine gegnerische Figur an, die mindestens zwei Felder weit entfernt steht, muss diese im nächsten Zug (es sei denn, es ist ein Schachgebot zu parieren, was Vorrang hat) bis unmittelbar an die MD heran ziehen. Dieser magnetisierte Stein darf danach erst wieder ziehen, wenn die MD gezogen hat oder geschlagen wurde. In der Ausgangsstellung eines Problems mit MD darf die MD keinen gegnerischen Stein angreifen. Die MD hat keine Magnetisierungswirkung, wenn sie mehrere Steine gleichzeitig angreift oder wenn sie Schach bietet.

Magnetschach
Die Steine beider Parteien, welche nach jedem Zug dem Bestimmungsort-Quadrat in bezug auf Linien am nächsten sind (aber nicht Diagonalen), werden wie folgt beeinflusst: ein Stein gegenüberliegender Farbe wird zum nächsten Quadrat an der Linie oder der Reihe angezogen. Ein Stein gleicher Farbe wird zum weitest entfernten Quadrat an der Linie oder der Reihe zurückversetzt. Könige werden nicht angezogen oder werden zurückversetzt, und sie beeinflussen keine anderen Steine. Geschützte Steine werden nicht beeinflusst. Es gibt keine En-Passant-Schläge; ein Bauer, der auf die erste Linie geschoben wird, bekommt die Möglichkeit eines Doppelschrittes; ein Bauer, das auf die 8. Reihe gelangt, wird umgewandelt. Die Rochade magnetisiert den Turm.

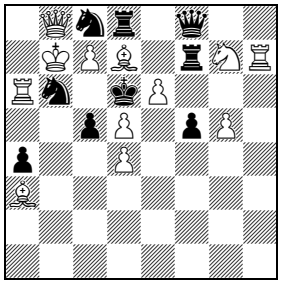
Magnet-Thema
Systematisches ‚Nachlaufen' eines Steins einem andersfarbigen, und in Bezug auf die jeweilige Gangart gleichschrittigen. Grundsätzlich gibt es zwei Ausprägungen:
- a) Konsekutive Form: z.B. mehrere gestaffelte Lenkungen des schwarzen Königs. Der ‚Springerabstand' ist hier oft massgebend.
- b) Parallel: ein Abstand ist nicht vorgeschrieben.
Siehe Beispiel von Georg Ernst (→ *Anti*-Parakritikus).
Falls kein Abstand, sondern ‚aufschliessen': wird generell → Loschinskij-(Magnet-)Thema genannt.
Siehe auch → Niesslbeck-Thema.

- Antimagnet-Thema
- Eine Figur zieht auf eine gegnerische zu, welche sich dann um dieselbe Distanz entfernt.
- Gleichschrittige Figuren verschiedener Farbe ziehen in verschiedenen Varianten voneinander weg, statt einander nach, also z.B. die schwarze zuerst nach links, dann die weisse gleich weit nach rechts. → Loschinskij-Thema, Anti-Form.

Magnetzüger
Greift Weiss einen Stein an oder tritt in dessen Schlagbereich, so muss dieser Stein in die geometrisch nächste Nähe des weissen Steines ziehen.

1. Mai-Thema
Weisse Sebstfesselung und schwarze Entfesselung durch den Schlüsselzug, darauf durch Schwarz Entfesselung des gefesselten weissen Steins mittels des vorher entfesselten schwarzen Steins und Matt durch den entfesselten weissen Stein unter Fesselung des entfesselnden schwarzen Steins (enthält das Schor-Thema).
Guglielmo Mai (Italien, 1906-1980) und Luigi Mai (Italien, 1903-1970) 1928 (**799**).

799 Guglielmo und Luigi Mai *
Die Schwalbe 10, Oktober 1928, Nr.I, S.10



‡2
1.Lc6! (2.Lxc5‡) Sd7 2.cxd8D‡
(1. - Txc7+/Ke7 2.Dxc7/Sxf5‡)
Erstes Mai-Thema. - * Hier „May" geschrieben.

2. Mai-Thema
2#: Reziproker Wechsel von Doppeldrohung und Dualmatt nach unterschiedlichen schwarzen Paraden. 1960 wurde dazu in „Il Due Mosse" ein Thematurnier durchgeführt.

1.V? (2.A/B) a 2.C/D#
1.S! (2.C/D) b 2.A/B#

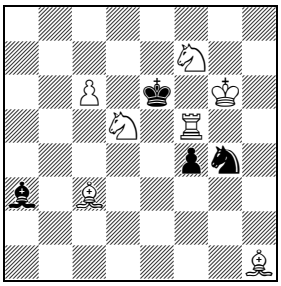
2. Mai-Thema

		a	b
	A,B	C,D	
	C,D		A,B

Luigi Mai (Italien, 1903-1970) 1956 (**800**).
- 2. Mai-Thema zyklisch

		a	b	..	z
	A,B	C,D			
	C,D		E,F		
	..			..	
	Y,Z				A,B

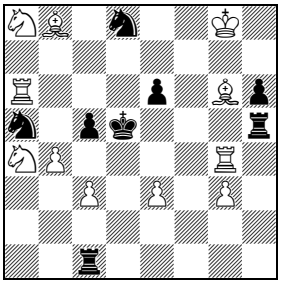
800 Luigi Mai
Il Due Mosse 3/1956, Nr.621v (V.: Udo Degener)



‡2
1.Le5? (2.Sd8 **A**/Sg5 **B**‡) Le7 2.Sc7 **C**/Sxf4 **D**‡;
aber 1. - f3!
1.Lf6! (2.Sc7 **C**/Sxf4 **D**‡) Ld6 2.Sd8 **A**/Sg5 **B**‡
Zweites Mai-Thema. – V.: ♗g2→h1

[Johann Bernhard] Michael Schneider (Deutschland, 1905-1984) gewann den esrten Preis im 12. Thematurnier von „Il Due Mosse“ von 1960 (**801**).

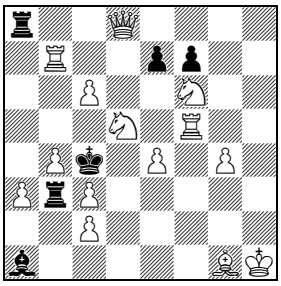
801 Michael Schneider
Il Due Mosse 9/1960, Nr.1299 (Supplement)
12. Thematurnier, 1. Preis 1960/61



‡2
1.Sb2? (2.Le4 **A**/e4 **B**‡) Te5 2.Td6 **C**/Sc7 **D**‡;
aber 1. - cxb4!
1.Te4? (2.Td6 **C**/Sc7 **D**‡) Sa(d)c6 2.S4b6 **E**/S8b6 **F**‡;
aber 1. - Tf5!
1.b5! (2.S4b6 **E**/S8b6 **F**‡) Sc4 2.Le4 **A**/e4 **B**‡
Zweites Mai-Thema, zyklisch, alle Matts sind Thema B II-Matts. - Dazu Odessa-Zyklus (siehe dort).

Mäkihovi-Thema
2#: Dualaufspaltung: Mehrfachmatts im thematischen Satzspiel werden in Verführung und Lösung in einfache Matts aufgespaltet. - Wird heute → Ellerman-Mäkihovi-Thema (da mehr Infos!) genannt, wobei der Anteil Ellermans nicht definiert ist. - Verwandt mit dem Thema → Barnes.

802 Ilmari Mäkihovi
Tidskrift för Schack 10/1946, Nr.9117, S.263



‡2
Satz: 1. - Lxc3 2.Se3, Sb6‡
1.Sd7? (2.Se5‡) Lxc3 2.S5c6‡; 1. - f6!
1.e5! (2.Tf4‡) Lxc3 2.Se3‡
Mäkihovi -Thema.

Mäkihovi-Thema, einfach:
1. - a 2.A/B#
1.V? a 2.A#
1.S! a 2.B#

Mäkihovi-Thema

		a
-		A,B
		A
		B

Ilmari Mäkihovi (Finnland, *1927) 1946 (**802**).
- Mäkihovi-Robert-Thema
2#: Kombination von Le Grand und Mäkihovi-Thema, bzw. Le Grand mit zusätzlicher Phase (Satz oder Verführung) mit Doppeldrohung der Themamatts.

1. - a 2.A/B#
1.V? (2.A#) a 2.B#
1.S! (2.B#) a 2.A#

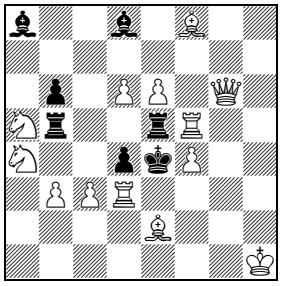
Mäkohovi-Robert-Thema

		a
		A,B
	A	B
	B	A

Wahrscheinlich nur in zyklischer Form realisiert:
- Mäkihovi-Robert-Zyklus
2#: Kombination von zyklischem Le Grand (→ Ukraine-Thema) und Mäkihovi-Thema, bzw. zyklischem Le Grand mit zusätzlicher Phase (Satz oder Verführung) mit Doppeldrohung der Themamatts in zyklischer Form (Tripel- statt Doppeldrohung).

1. - a 2.A/B/C#
1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.B#) a 2.C#
1.S! (2.C#) a 2.A#

803 Philippe Robert
Europe Echecs 209 5/1976, Nr.2378, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Kd5 **a** 2.Lxf3 **A**/Txe5 **B**/Txd4 **C**‡
1.Sb2? (2.Lf3 **A**‡) Kd5 **a** 2.Txe5 **B**‡; aber 1. - Txf5!
1.Lh6? (2.Txe5 **B**‡) Kd5 **a** 2.Txd4 **C**‡; aber 1. - Lg5!
1.Sc4! (2.Txd4 **C**‡) Kd5 **a** 2.Lxf3 **A**‡
(1. - dxc3/Td5 2.Sxc3/Sd2‡)
Mäkihovi-Robert-Zyklus (und Ukraine-Thema).

Mäkihovi-Robert-Zyklus

		a
		A,B,C
	A	B
	B	C
	C	A

Philippe Robert (Frankreich, 1938-2016) 1976 (**803**).

Malafienko-Thema
Ein Dualmatt wird Bestandteil eines Matt- bzw. → Paradenwechsels.

Typ 1: Paradenwechsel

		a	b	c
		A,B		C
		D	A,B	

Typ 2: Reziproker Mattwechsel

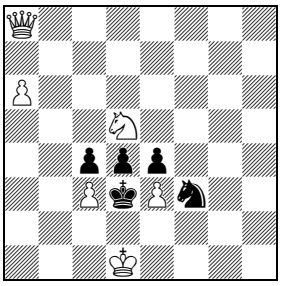
		a	b
		A,B	C
		C	A,B

Typ 3: Mattwechsel

		a	b
		A,B	A
		A	A,B

Nikolaj P. Malafienko (Russland, Daten?) 1974 (**804**).

804 Nikolaj Malafienko
Mat (Tscherkassy) 12/1974, Nr.1



‡2
1.Dh8? (Zugzwang)
1. - dxc3 **a** 2.Dxc3‡
1. - dxe3 **b** 2.Sb4 **A**/Sf4 **B**‡; aber 1. - Se5!
1.Da7! (Zugzwang)
1. - dxc3 **a** 2.Sb4 **A**/Sf4 **B**‡
1. - dxe3 **b** 2.Dxe3‡
(1. - S~ 2.Dxd4‡)
Malafienko-Thema.

Maleika-Thema
Siehe → Kombinative Separation.

Maljutka
Russische Bezeichnung für eine Aufgabe mit fünf Steinen, auch → Tanagra genannt.

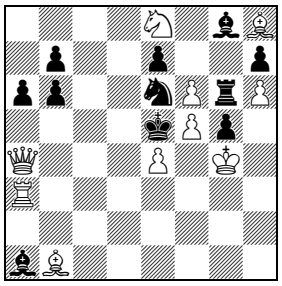
Malteser Kreuz
Kreuzfesselung (→) mit → Spiess gegen eine stärkere Figur.

Mammut
Schlagender Turm.

Manolescu-Thema
3#: In den Themavarianten bleibt die Drohung nach den weissen Zweitzügen konstant, während sich die Matts nach denselben Verteidigungen dieser Drohung ändern.

Geht wohl auf Mircea [Mihai] Manolescu (Rumänien, 1938-2003) zurück, der das Thema ab den 1960er-Jahren öfters bearbeitete. Man kann dieses Thema aber kaum als selbständig anerkennen. In seiner Fassung von 1981 wird die immer gleiche Mattdrohung sauber herausgearbeitet und wirkt nicht stereotyp (**805**). - Ein sehr altes Thema-Beispiel ist ein bekannter Dreizüger von Loyd (siehe → Läufer-Rutschbahn, auch unter → Gabel erwähnt).

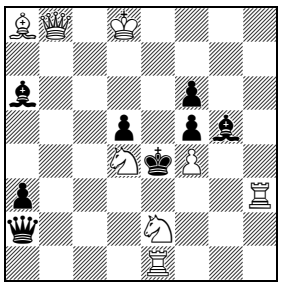
805 Mircea Manolescu
Buletin Problemistic 1981, Nr.1099, Preis 1980/81



‡3
1.Th3! (2.Da2 [3.Dd5‡] S~/Sd4! 3.Dxa1/Dh2‡)
1. - Ld4 2.Dd7! (3.Dd5‡) S~/Sd4 3.Dxc3/Dc7‡
1. - Lc3 2.Dc4! (3.Dd5‡) S~/Sd4 3.Dxc3/Dc7‡
1. - Lb2 2.Db3! (3.Dd5‡) S~/Sd4 3.Dxb2/Dg3‡
(1. - Sd4, Txh6 2.fxe7+)
Manolescu-Thema.

Mansfield-Thema / Mansfield-Reimpaar / Mansfield Couplet
2#: Spezialfall des → Mackenzie-Themas. Von zwei schwarzen Langschrittlern, die eine weisse Batterie beherrschen, fesselt sich wechselseitig die eine selbst, die andere wird im Mattzug ausgesperrt.
Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) 1928 in mehr als einer Darstellung (z.B.**806**).

806 Comins Mansfield
Tijdschrift vd KNSB 12/1928, Nr.5081, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Lxf4 2.Dxf4‡
1.Db4! (2.De7‡) Dxe2/Lxe2 2.Sb5/Sb3‡
(1. - Lxf4 2.Sc3‡)
Mansfield-Thema.

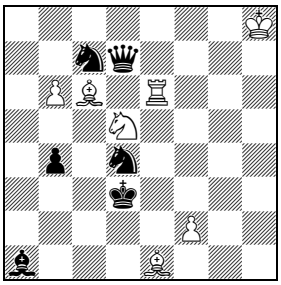
Mansfield-Schiffmann-Thema
Siehe unter → Schiffmann-Parade, Form I.

Mansube
Ihren (bis heute feststellbaren) Ursprung haben die Mansuben in rund 500 altarabischen Manuskripten (ca. 10. Jahrhundert). Es sind fast durchwegs variantenlose, konstruierte Mattendspiele mit der Charakteristik, dass sich beide Farben in der Ausgangsstellung kräftemässig fast ebenbürtig sind und der Lösungsverlauf in Schach- oder Schlagzügen gesucht werden muss. – Die Mansuben dienten wohl ursprünglich den Gauklern als Geldquelle. Auf jeden Fall dürften ano-

nyme Autoren arabischer oder persischer Herkunft das Genre kreiert haben. Bis zum 15. Jh. wurden ja auch noch die altarabischen Figuren verwendet.
In der neuen Entwicklung des Kunstaschachs Mitte 19. Jahrhundert, wo der stille Zug (siehe z.B. auch → Kraftopfer) die definitive Abspaltung vom Partieschach einleitete, führten in der Mansube oft, aber lange nicht immer (siehe → Herlin!), ‚laute' Opfer zum Ziel.
Wohl bekanntester Vertreter und Sammler („Essai sur le jeu des échecs" 1737) ist Philipp Stamma (Syrien, 18. Jh.). - Siehe auch → Dilaram, Matt der …

Many-Ways-Thema
H#2: Ein Stein begibt sich im Verlauf der Lösung auf verschiedenen Wegen von Feld a zu einem anderen Feld b, in mindestens drei Phasen. Die Themafigur kann selbstredend weiss oder schwarz sein.
Vermutlich eine Idee von Christopher [John] Feather (Grossbritannien, *1947), thematisiert in einem Artikel in „Orbit" 16/2002 (Beispiel **807** von 1995). Erste Ansätze lassen sich schon 1930 bei Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) finden. Der Rekord dürfte bei fünf Phasen liegen. Das Thema gewinnt an Tiefe, wenn bei Schwarz keine Zugwiederholungen auftreten.

807 Christopher J. Feather
The British Chess Magazine 1995

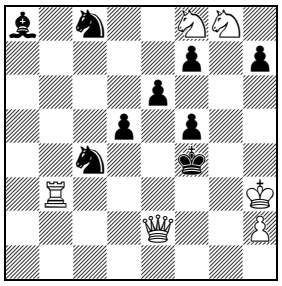


H‡2 3.1;1.1
I) **1.Dxc6** Te2 2.Dc4 Sf4‡
II) **1.Dxd5** La4 2.Dc4 Te3‡
III) **1.Dxe6** Sc3 2.Dc4 Le4‡
Many-Ways-Thema, eine Fassung des Artikel-Schreibers.

Mao
Chinesischer Stein: Zieht zuerst ein Feld ger**a**de, ein Feld schräg (bzw. ‚kr**o**mm'; vgl. → Moa), wobei das überschrittene orthogonale Nachbarfeld leer sein muss. Auf diesem Feld kann daher ein gegnerischer Stein gefesselt werden.
- Maoheuschrecke
Zieht wie Mao, aber nur über einen gegnerischen Bock auf dem orthogonalen Feld, wobei das Feld hinter dem Bock frei sein muss. Der Bock wird dabei geschlagen. Eine Maoheuschrecke kann nur schlagend ziehen.
- Maoläufer
Macht einen Maozug und kann dann die 1:1-Komponente wie ein Läufer fortsetzen.
- Maomoareiterjigger
Siehe unter → Jigger.
- Maoreiter
=Supermao = Ma-Reiter. Kann in einer Richtung beliebig viele Maozüge hintereinander ausführen. Er zieht also auf dieselben Felder wie ein Nachtreiter, benötigt aber im Gegensatz zum Nachtreiter freie Transitfelder.
- Maoreiterlion
Lion auf Maoreiterlinien. Beispiel: MLh3 hat die Linie MLh3-g3-f4-e4-d5-c5-b6. Er benötigt einen Bock, der auf jedem dieser Felder stehen kann. Die Felder g3, e4, c5 kann er allerdings niemals betreten.
- Supermao
= Mao-Reiter = Ma-Reiter: Wie Nachtreiter, kann aber immer auf den orthogonalen „Zwischenfeldern" des Springerzuges verstellt werden.

Marandjuk-Thema
3#: Zwei Paare reziproker zweiter und dritter Züge in Kombination mit dem Thema (Pseudo-)le Grand.
Mihail [Nasarowitsch] Marandjuk (Ukraine, *1949) 2006 (**808**).
Der Name des Themas wurde von Fedor [Wassiljewitsch] Davidenko (Russland, *1952) vorgeschlagen.
Es kursieren verschiedene Versionen des Themas (z.B. in V/V), aber diese ist durch den Autor selbst verbürgt.

808 Mihail N. Marandjuk
Uralskij Problemist 48 12/2006, Nr.4578, S.32
1.-3. Preis



‡3
1.De1! (2.Sf6 **C** [3.Dg3 **A**‡]) Kg5 **a** 3.Dh4 **B**‡
1. - h5 2.Sd7 **D** (3.Dh4 **B**‡) Kg5 **a** 3.Dg3 **A**‡
1. - d4 2.Dg3+ **A** Ke4 3.Sf6 **C**‡
1. - Sd6 2.Dh4+ **B** Ke5 3.Sd7 **D**‡
Marandjuk-Thema. Drohung und erste Variante zeigen das Le Grand-Thema.

Märchenbedingung
Grund- oder Zusatzbedingung, die vom orthodoxen Schach abweicht. Dabei sind die → Hilfs- und die → Selbstmatt-Bedingung bereits als so etabliert zu verstehen, dass sie sozusagen als orthodox gelten.

Märchen der Königin
Der Dame kommen bei unverändertem Charakter als Figur und unveränderter Gangart alle königlichen Attribute zu. Sie ist also unverletztlich, darf vom Gegner bestrichene Felder weder betreten noch überschreiten. Sie kann auch nicht über bedrohte Felder hinweg Schach bieten. Selbstredend ist ihr auch jede völlige Annäherung an den gegnerischen König (auch vorübergehend) verwehrt, und angegriffen, muss sie (nach Möglichkeit) gleich wie der König ausweichen bzw. den Angriff auf andere Art parieren. (Ein Verharren im Angriff ist somit nur gezwungen zulässig.)

Märchenfigur
Figur mit anderer Gangart als die Figuren des Partiesatzes, ausser den → altarabischen Figuren, welche aber sich nur dadurch von Märchenfiguren unterscheiden, dass sie älter sind als die heutigen Figuren des Partiesatzes.
- Märchenbauer
→ Schütze.
- Märchendame (1)
Eine Dame, die aber bei → Circe-Spielarten, falls sie geschlagen wird, wie ein Märchenstein wiedergeboren wird.

- Märchendame (2)
Bezeichnung für eine beliebige Kombination zweier Reiter (so wie Märchenbauer Bezeichnung für beliebige Figuren ist, deren Art zu ziehen sich von ihrer Art zu schlagen unterscheiden) ausser T+L.

- Märchenläufer
Ein Läufer, der aber bei → Circe-Spielarten, falls er geschlagen wird, wie ein Märchenstein wiedergeboren wird.

- Märchenspringer
Ein Springer, der aber bei → Circe-Spielarten, falls er geschlagen wird, wie ein Märchenstein wiedergeboren wird.

- Märchenturm
Ein Turm, der aber bei → Circe-Spielarten, falls er geschlagen wird, wie ein Märchenstein wiedergeboren wird.

Märchenmatt
Um ein Matt (entsprechend ein Patt) zu konstatieren, muss man – zumindest gedanklich, wenn auch nicht mehr als Bestandteil der Lösung – ein Zugpaar weiter spielen, um zu sehen, ob die betroffene Partei nicht doch noch irgendeine verborgene Ausflucht hat. Gilt eine Märchenbedingung x nur bis zum Mattzug (Pattzug), nicht aber mehr für das gedankliche Zugpaar danach, handelt es sich um ein Normalmatt. Gilt sie bis zum bitteren (gedanklichen) Ende des Königsschlags, handelt es sich um ein Märchenmatt. Der Begriff ist insofern relativ, als eine Mattstellung bezüglich der Märchenbedingung x ein Normalmatt, zugleich aber bezüglich der Märchenbedingung Y ein Märchenmatt sein kann. Meist ist die Frage, ob ein (relatives) Normal- oder Märchenmatt anzustreben ist, Regelbestandteil der betreffenden Märchenbedingung; im Zweifelsfall muss der Text unter dem Diagramm hierüber Auskunft geben.

Märchenschach (= Feenschach)
= „fairy chess“ [engl.]. - Im Gegensatz zum orthodoxen Schachproblem – gebunden an die konventionellen Spielregeln – wird das Märchenschach schlechthin als das „allgemeine Schach(spiel)“ betrachtet. In der Tat sind durch das freie Einsetzen neuer Regelen bzw. Spielabsichten, Verwendung von Figuren anderer Gangart oder auch anderer Brettformen (→ Zylinder, → Walze, → Ringzylinder, redimensioniertes oder vergrössertes Brett etc.) der menschlichen Fantasie praktisch keine Grenzen mehr gesetzt. Vor der Jahrhundertwende (19./20. Jh.) seines heterogenen Charakters wegen allgemein abgelehnt, erfreut sich das Märchenschach (berechtigterweise) immer grösserer Beliebtheit. Selbstredend wurden auch diese verschiedenen Formen des Feenschachs im Lauf der Zeit ‚genormt‘.
Ein Pionier sondergleichen in diesem Genre ist Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951), der 5320 Märchenschach-Aufgaben veröffentlicht haben soll. Unzählige neue Bedingungen und Figuren wurden entwickelt, und ein Ende ist nicht abzusehen.
Bis 1982 zählten auch → Hilfsmatt und → Selbstmatt zum Märchenschach. Manchmal werden sogar → Retro-Aufgaben unter Märchenschach eingereiht. - Wird mitunter auch „Allgemeines Schach“ genannt.

Märchenstein
→ Märchenfigur.

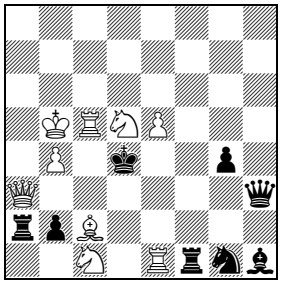
Märchen-Umwandlung
Die Umwandlung in eine Märchenfigur ist erlaubt für die in der Diagrammstellung enthaltenen oder ausdrücklich in der Forderung erwähnten Märchenfiguren.

March of the Pawns
Schachvariante, bei der beide Parteien nur die Könige und Bauern besitzen.

Ma-Reiter
= Mao-Reiter = Supermao.

Margarida-Thema
2#: Schwarz hat eine ganze Reihe von Verteidigungen (gegen eine Drohung oder in Zugzwang), und gegen alle diese Verteidigungen folgt ein anderes Matt. Aber nach einer Verteidigung, die nicht unbedingt die Drohung pariert, sind alle diese Matts gleichzeitig möglich.
Thematurnier in „Revista Portugese de Xadrez“ im Jahr 1979, wo Johan [Christoffel] van Gool (Niederlande, 1923-2002) den 1. Preis gewann (**809**). - Identisch mit → Margerite-Thema.

809 Joop [Johan] van Gool
Margarida-Thematurnier
Revista Portugese de Xadrez 1979, 1. Preis



‡2
1.Se7! (2.Tc4‡) De3/Dd3+/Dc3/Db3/Txe1/Se2/Le4/Ld5/Lc6+
2.Sf5/Dxe3/Dxd3/Dxc3/Sxb3/Sxe2/Txe4/Txd5/Sxc6‡
1. - Sf3
2.Sb3/Se2/Te4/Dc3/Dd3/De3/Tc4/Td5/Sc6/Sf5‡
Margarida-Thema, Erst-Preisträger.

Margarite
Dem → geknickten Grashüpfer verwandt. Sie beherrscht alle 8 Nachbarfelder eines - auf Damenlinien zu erreichenden - Bockes (→).

Margerite-Thema
≠ Daisy-Thema, identisch mit dem → Margarida-Thema, mit etwas modifizierter Formulierung zu finden:
2#: Möglichst viele verschiedene schwarze Züge parieren die weisse Drohung. Ausserdem hat Schwarz einen Zug, der die Drohung nicht pariert, aber sämtliche Mattzüge zulässt.

Mariner Stein
Allgemeine Bezeichnung für Schützen, die wie die angegebene Figur ziehen und wie die der Figur zugeordnete → Heuschrecke schlagen.

- Mariner König
→ Poseidon.

Marines Schach
Alle Steine ziehen normal, aber schlagen auf ihren jeweiligen Wirkungslinien wie eine → Heuschrecke. König, Springer und Bauer schlagen jedoch nicht als Reiterheuschrecke, sondern nur als (→ königliche) Springerheuschrecke, d.h. wie eine auf die jeweilige Gangart beschränkte Equihopper-Heuschrecke. Der zu schlagende Sprungbock muss also immer so stehen, dass er auch orthodox schlagbar wäre. Die überkommene Notation wird zwar beibehalten, jedoch sind Umwandlungen nur in die vier D, T, L, S ent-

sprechenden Märchenfiguren des marinen Schachs zulässig. - Marine Langschrittler sind:
- Dame => Sirene,
- Turm => Triton,
- Läufer => Nereide.

- Ultramarines Schach
Wie Marines Schach, wobei zusätzlich König, Springer und Bauer durch ihre marinen Varianten (Poseidon, mariner Springer, mariner Bauer) ersetzt sind.

Mari-Thema
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen.

Markierter Stein
Bezeichneter Stein, der die Forderung des Problems erfüllen muss. Insbesondere muss er bei Mattaufgaben das Matt erteilen, nicht nur den Mattzug ausführen.

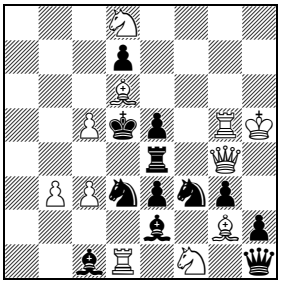
Marseillais
Form des → Doppelzugschachs.

Marseiller Schach
→ Doppelzugschach.

Marsupial
Jeder Zug eines Marsupial besteht aus zwei Teilzügen: Der erste Teilzug verläuft auf einer → Grashüpferlinie, der zweite ist ein Springerzug. Erst mit dem zweiten Teilzug kann geschlagen beziehungsweise Schach geboten werden.

1. Martin-Thema
2#: Gegen eine Drohung können sich zwei halbgefesselte schwarze Themasteine durch beliebigen Wegzug aus der Halbfesselung verteidigen. Durch die Fesselung des jeweils anderen schwarzen Steines droht ein neues Matt. Gegen dieses Matt richten sich fortgesetzte Verteidigungen der schwarzen Themasteine (bei Martin I mit Entfesselung einer dritten schwarzen Figur [nach Udo Degener]). Die schwarzen Schädigungen ermöglichen Weiss unter beständiger Ausnutzung der Fesselung jedoch neue Mattzüge.
([José] Godefroy Martin (Brasilien, *1910) 1947 (**810**).

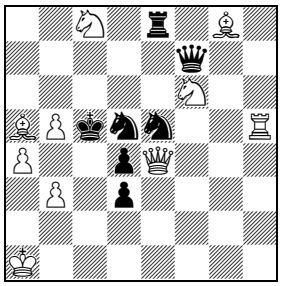
810 Godefroy Martin
Parallèle 50 6.12.1947 /IV, Nr.440, 1. Preis



‡2
1.Tf5! (2.Dg8‡) Te~/Td4!/Sf~/Sd2!/Sd4!
2.Txe5/Dxd4/Txe5/Sxe3/c4‡
Erstes Martin-Thema.

2. Martin-Thema
Nach → V/V: Wie oben, aber Schwarz wählt eine andere Strategie als Entfesselung der forgesetzten Verteidigungszüge.
Als einziges Beispiel mit fortgesetzten Verteidigungen beider halbgefesselter Figuren findet man dasjenige von Pierre Biscaý (Frankreich, 1905-1969) von 1956 (**811**).

811 Pierre Biscaý
Le Problème 10-12/1956, 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Dh1! (2.Se4‡)
1. - Sd~ 2.Sc6‡
1. - Se7/Sb4! 2.Sd7/Lb6‡
1. - Se~ 2.Dc1‡
1. - Sc4! 2.b4‡
Zweites Martin-Thema.

Masand
Jeder Stein, der einen Zug ausführt und mit diesem Zug Schach bietet, hat in genau diesem Augenblick magische Kraft. Alle von ihm nun beobachteten weissen und schwarzen Steine (ausser dem König) wechseln ihre Farbe. Es ist zu beachten, dass bei einem Doppelschach nur diejenige Figur magische Masand-Kraft hat, die den Zug ausführt und dabei Schach bietet. Die andere Figur bietet zwar auch Schach, hat aber nicht gezogen und besitzt daher keine Masand-Kraft. (Dies heisst auch, dass ein Abzugschach, bei dem der abziehende Stein kein Schach bietet, keinen Masand-Effekt bewirkt.)
Es ist möglich, ein Schachgebot mit einem sofortigen Masand-Gegenschach (oder gar Matt) mit entsprechenden Färbungen zu parieren; die Färbungen sind also Teil des Zuges, auch wenn sie erst nach derdurchgeführten Bewegung vorgenommen werden.
Bei einer Rochade hat der Rochadeturm magische Masand-Kraft, wenn er durch die Rochade Schach bietet. Die Rochade mit einem durch Masand-Magie erst „geborenen“ Turm auf a1, h1, a8 oder h8 ist legal.
Der Name setzt sich aus den Namen des Gastgebers der Märchenschachtreffen, Zravko **Mas**lar (Deutschland, 1932-2022), und dem Ort **And**ernach, wo 2007 das entsprechende Kompositionsturnier stattfand, zusammen: MAS[lar] + AND[ernach],
Erfunden von Petko [Andonov] Petkov (Bulgarien, 1942-2024).

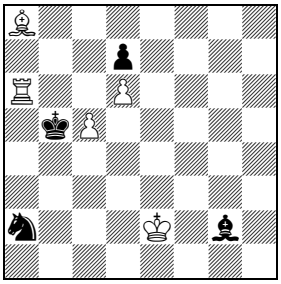
Maschinengewehrschach
= MG-Schach = MP-Schach. Ein angegriffener Stein (inclusive König) wird sofort niedergeschossen und vom Brett entfernt. Falls sich zwei Steine gegenseitig angreifen, werden beide gleichzeitig entfernt. Die Wirkung trifft nur auf vordere Steine (ist nach der Entfernung also ein weiterer Stein angegriffen, wird dieser nicht entfernt).

Maskierte Linie
Wirkungsliinie eines Langschrittlers, die durch einen Stein irgendwelcher Farbe vom Objekt abgeschnitten ist, z.B.:
- a) In einer direkten oder indirekten → Batterie ist der Sperrstein der *maskierende* Stein, der Batteriestein der *maskierte*. Zu dieser „Maskierung“ kann noch eine zweite oder dritte hinzukommen.
- b) in → Linienkombinationen; „weiss oder schwarz maskiert“, „doppelt maskiert“ usw.

- c) → *maskierter* Grimshaw, → *Leontjewa*-Grimshaw; usw. - Siehe dazu auch → Boros-Thema.

Maslar-Thema
H#: Ein weisser Langschrittler zieht kritisch vom späteren Mattfeld des schwarzen König weg (oder oder - im Sinne eines echten Kritikus - über das spätere Mattfeld des schwarzen Königs hinweg), um von einem schwarzen Stein verstellt zu werden; der schwarze König zieht auf das Mattfeld, der weisse Langschrittler schlägt den schwarzen Verstellstein zum Matt.
Das Thema benötigt mindestens fünf Einzelzüge, also h#3, Weiss beginnt. - Die Einteilung in verschiedene Typen (oder Themen-Kombination) erfolgt entsprechend anderer Schnittpunkt-Themen, z.B. → Bahnung, → Grimshaw, → Inder, Kniest.
Der Name geht auf Zdravko Maslar (Deutschland/Serbien, 1932-2022) von 1986 (**812**) zurück.

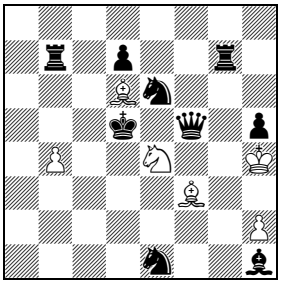
812 Zdravko Maslar
feenschach 81/1986, Nr.4927, 2. ehrende Erwähnung
Toma Garai gewidmet



H‡3 2.1;1.1
I) **1.Lh3!** Lh1 2.Lg2 Ta5+ 3.Kc6 3.Lxg2‡
II) **1.Sb4!** Ta1 2.Sa2 Lc6+ 3.Ka6 Txa2‡
Maslar-Thema.

Berühmt wurde seine Dreifachsetzung von 1989 (**813**). Es gab aber vor ihm schon etliche Darstellungen.

813 Zdravko Maslar
The Problemist November 1989, Nr.H1388, 1. Preis

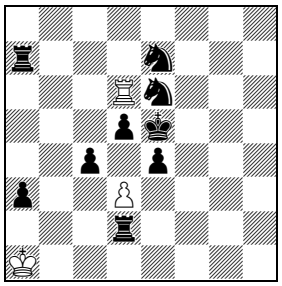


H‡3 3 Lösungen
I) **1.De5!** Lf8 2.Te7 Sf6+ 3.Kd6 Se8‡
II) **1.Tc7!** Lf4 2.De5 Sg3+ 3.Kd6 Sf5‡
III) **1.Te7!** Lb8 2.Tc7 Sd2+ 3.Kd6 Sc4‡
Maslar-Thema, seine berühmte Dreifachsetzung.

Vgl. → Mausefalle, → *gemischtfarbiger* Seeberger.
Das Thema wurde schon früher dargestellt. Die älteste Darstellung eines Maslar dürfte aber von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1910 stammen (**814**).
Die verschiedenen Typen-Bezeichnungen sind als analog zum → Inder zu verstehen.

- gemischtfarbiger Maslar
Ablauf im gemischtfarbigen Maslar:
- 1.) kritischer schwarzer Zug,
- 2.) weisser Sperrzug,
- 3.) Schwarz schlägt den weissen Sperrstein.

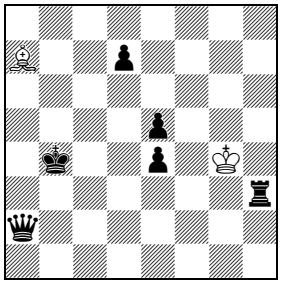
814 William A. Shinkman
The White Rooks 1910, Nr.99 C



H‡4
1.d4! Txd4 2.Sc6 Td8 3.Td7 d4+ 4.Kd5 4.Txd7‡
Ur-Maslar.

- Substitutions-Maslar
Zu Substitution siehe unter → Inder: „Linienkombination mit den Elementen Kritikus eines Langschrittlers, gefolgt von dessen Verstellung durch einen Stein gleicher oder gegnerischer Farbe, danach Nutzung der Verstellung des Langschrittlers durch den König der anderen Farbe und schliesslich Öffnung der Linie durch Abzug des Verstellsteins (beim Maslar Öffnung der Linie mit Schlag des Verstellsteins durch den Langschrittler, der zu Beginn kritisch gezogen hatte).“
Eckart Kummer (Deutschland, *1969), der die Thematik im Artikel „Hilfsmatterei (4)“, in der „Schwalbe“ 253 vom Februar 2012, S.399.
Kummer präsentiert auch ein Beispiel, das er mit Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939) 2009 veröffentlicht hat (**815**).

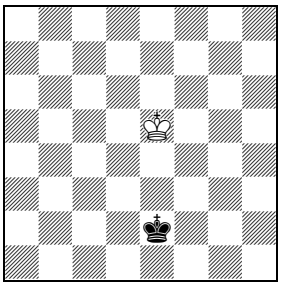
815 Fadil Abdurahmanović und Eckart Kummer
harmonie 100, 12/2009, Nr.1617, 2. Preis



H‡6
1.Ta3! Lg1 2.Kc3! Kg3 3.Dc4 Kf2 4.Kd4 Ke1+ 5.Te3+ Kd2 6.d5 Lxe3‡
Substitutions-Maslar.

Massaker SPGs
Reines Schlagen in „**S**hortest **P**roof **G**ame**s**“. Retro/KBP: Eine KBP nur aus Schlägen bestehend, im Idealfall in 16.0 Zügen, in welcher in der Diagrammstellung nur noch die Könige auf dem Brett stehen.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) hat dies schon 1895 in „New York Clipper“ versucht (wKe2/sKe7, 17 Züge: 1.c4 d5 2.cxd5 Dxd5 3.Dc2 Dxg2 4.Dxc7 Dxg1 5.Dxb7 Dxh2 6.Dxb8 De5 7.Dxc8+ Txc8 8.Txh7 Dxb2 9.Txh8 Dxa2 10.Txg8 Dxd2+ 11.Kxd2 Txc1 12.Txg7 Txb1 13.Txf7 Txf1 14.Txf8+ Kxf8 15.Txa7 Txf2 16.Txe7 Txe2+ 17.Kxe2 Kxe7), allerdings noch ohne auf die Eindeutigkeit zu achten.
Die erste korrekte und ohne weitere Bedingungen auskommende Darstellung schaffte François Labelle (Daten? [vermutlich Kanada]) im Jahr 2012 (**816**).

816 François Labelle
StrateGems 58, 4.6.2012, Nr.P0330

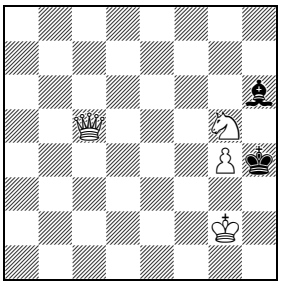


KBP in 19,5
1.c4 e5 2.Db3 Dh4 3.Dxb7 Dxh2 4.Dxb8 Dxg1 5.Txh7 Txb8 6.Txg7 Txb2 7.Txf7 Txa2 8.Txd7 Txd2 9.Txa7 Kxd7 10.Txc7+ Kd6 11.Txc8 Dxg2 12.Txf8 Kc5 13.Txg8 Txg8 14.Lxg2 Txg2 15.Sc3 Txf2 16.Kxf2 Kxc4 17.Kf3 Kxc3 18.Lxd2+ Kxd2 19.Ke4 Kxe2 20.Kx5
Massaker SPGs, eindeutig.

Masse …
(mit kurzem „a“ ausgesprochen) eines Steins: Widerstand, den der auf seinem Feld stehende Stein einem anderen Stein bietet (kann auch als → Bock interpretiert werden). Ein orthodoxer Langschrittler kann diesen Stein nicht überschreiten, hingegen ein → Hüpfer.
Masse kann sowohl nützlichen als auch schädlichen Charakter haben.

Massebeseitigung
Siehe auch → Annihilation. Logisches Thema: Beseitigung von schädlicher weisser oder schwarzer Masse.
Dieses Motiv ist schon sehr alt und findet sich noch aus der Zeit der → altarabischen Figuren. In Mansubenform zeigt dies 1512 schon Pedro Damiano de Odemira (Portugal, 1???-1544). - Das Pendant zu Masse(-opfer) nennt man → Kraft(-opfer).
- Massebeseitigungs-Lenkung
Lenkung einer schwarzen Figur zur Beseitigung störender weisser Masse. Dasselbe wie → Annihilation, passive Loyd-Annihilation.
Der Ausdruck wurde von Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) in einer Miniatur von 1960 verwendet (**817**).

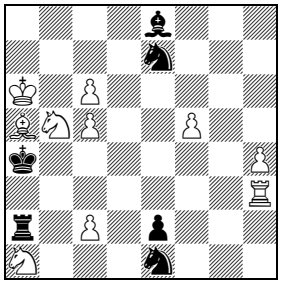
817 Werner Speckmann
Die Schwalbe 80 12/1960, S.18, Nr.511
1. ehrende Erwähnung
Kurt Richter zum 60. Geburtstag gewidmet



‡3
1.Df5? (2.Sf3‡) Lxg5! 2.?
1.Dc8! (2.Sf3‡) Lxg5 2.Df5! L~ 3.Dh5‡
(1. - Kxg5 2.Df5+ Kh4 3.Dh5‡; auch dies ist Massebeseitigung bzw. Annihilation)
Massebeseitigungs-Lenkung, kombiniert mit einer Tempo-Lenkung in Miniaturform.

Masseerhaltung
Logisches Thema: Eine Lenkung erfolgt so, dass die (nützliche) Masse eines Steins durch einen Vorplan nicht wie im Probespiel zum eigenen Schaden beseitigt wird, sondern erhalten bleibt.
Das seltene Thema wurde von Hans [Heinrich] Schmitz (Deutschland, 1916-2000) im Jahr 1954 dargestellt (**818**).

818 Hans Heinrich Schmitz
Die Schwalbe 5-6/1954, Nr.9437, 1.Preis
C. Eckhardt zum 60. Geburtstag gewidmet



‡5
1.Tb3? (2.Tb4,Sc3‡) Sd5! 1.Tc3? Lf7! 2.Te3 Lc4!
1.Te3? Lxc6 2.Tc3 Lxb5+!
1.Tg3! (2.Tg4‡) Lh5 2.Te3 Lf3 3.Tc3 Ld5 4.Tb3! Lxb3 5.cxb3‡
Masseerhaltung: der ♙c6 bleibt als nützliche Masse erhalten.

Massenschach
Jede Partei darf in ihrem Zug jeden ihrer Steine einmal bewegen (also gesamt bis zu 16 Züge auf einmal ausführen).

Masseopfer
→ Räumungsopfer.

Massevernichtung
Aktive → Massebeseitigung. Ein Beispiel findet sich unter → Damianos Matt.

Mat à confirmer
Cette mention figurant sous un diagramme signifie qe l‘un des deux camps n‘est pas définitivement vaincu lorsqu‘il subit un premier mat: Il a en effet le droit de riposter (et cela compte pour un coup) en enlevant du jeu la pièce (ou les pièces) qui attaquent directement son Roi. En revanche, sa défaite sera effective si son adversaire peut, dans la foulée, lui administrer immédiatement un deuxième mat avec les pièces restantes. Dans le cas contraire, la partie continue comme si de rien n'était, et tout est à refaire.

Matelot
= Mariner Bauer (→ Marine Steine).

Mat et Pat
Die Partei, die forderungsgemäss den letzten Zug hat, muss sowohl einen Mattzug als auch einen Pattzug haben. Reine Matt- oder Pattzüge beenden zwar das Spiel, erfüllen aber nicht die Forderung. Die Forderungsnotation lautet #/=n, h#/=n usw.

Materialstudie
Studie: Aufgabe mit wenig Steinen, in welcher man viel über das Wesen derselben erfahren kann.
Beispiele sind die Materialgruppen KTT-KLS von Henri Rinck (Frankreich, 1870-1952), KTL-KT von François [André Danican] Philidor (Frankreich, 1726-1795) oder KSS-KB von → Aleksej Troitzki.

Mate with a Free Field
→ MAFF.

Matrioschka-Thema
Matrioschka bedeutet auch Babuschka, bedeutet hier aber nicht dasselbe. Google-Übersetzung der Definition im FIDE-Album 2013-2015: Zwei ‚Puppen' (Steine?!) werden hintereinander ‚eingebettet' (passiv vernichtet), einer in (unter) einer anderen.

Matt
Der König der verteidigenden Partei steht in einem unabwendbaren Schach.

Matt auf Fluchtfeldern
2#: In einer Phase gibt Weiss Matt auf Feldern, auf welche der schwarze König in einer anderen flieht.
Eine Idee wahrscheinlich von serbischen Komponisten.
Siehe auch → Kettner-Thema oder → Ségal-Thema.

Mattaufgabe
Eine Schachkomposition, in der bei bestmöglicher Verteidigung der Anziehende die gegnerische Partei spätestens nach der geforderten Anzahl von Zügen mattsetzen muss (nach Wikipedia).

Mattbereinigung
Duale im Satz werden in der Lösung eliminiert.

Matt der Dilaram
→ Dilaram.

Mattfeld
Je nachdem entweder das Feld, auf welchem der König mattgesetzt wird oder nach andere Auffassung das Feld, wo eine Figur den gegnerischen König mattsetzt.

Mattfigur
Diejenige Figur, die den gegnerischen König mattsetzt. Ein alter Konflikt besteht allerdings dort, wo ein Abzugschach zum Mattführt: er abziehende Stein führt zwar den Zug aus, aber der Hinterstein der Batterie ist die schach- bzw. mattgebende Figur.

Mattfolger
Zwillingsbildungsform: Der mattsetzende Stein wird in der Mattstellung entfernt; ab dann gilt dieselbe Forderung nochmals.

Mattformen
Sind unter ihrem Namen zu finden (→) oder erklären sich selbst (bei Patt entsprechende Namen):
- Bedingungsmatt (→ Bedingungsaufgabe)
- Bodenmatt
- Chamäleonmatt
- Doppelschach-Matt
- Echo(-matt; siehe → Echo)
- Epaulettenmatt
- ersticktes Matt
- Flurmatt
- Idealmatt
- Neumatt (neues Abspiel gegenüber Satz oder Verführung)
- Modellmatt
- Mehrmatt (wie Neumatt. Beispiel: → Antwerpener Tempo)
- Mustermatt
- Randmatt
- Spiegelmatt
- Stützmatt, usw.

Matt in Null Zügen (#0)
Meist ein Partytrick bzw. → Sylvesteraufgabe. → halber Zug.

Mattnetz
Problemschach: König in exponierter Stellung umgeben von gegnerischen Steinen. Er befindet sich in einem Mattnetz, da sich jede Flucht als unzureichend erweist. - Siehe Beispiel unter → *Chamäleon*-Echo.

- Mattnetz knüpfen
Gängiger Ausdruck aus dem Partieschach für ein taktisches Manöver, durch das dem König systematisch die Fluchtfelder abgeschnitten werden, um diesen dann mattzusetzen.

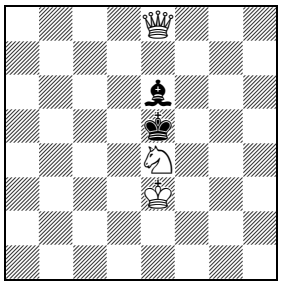
Matt / Patt ad libitum
Matt oder Patt lösen die Aufgabe gleichermassen, je nachdem, welcher Forderung die Initiativpartei gerade nachkommen kann.

Mattreduktion
Über mindestens drei Varianten wird die Menge der Matts fortlaufend reduziert. → Progressive Separation.

Mattvermehrung
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgaben (→ Harley-Typ).

Mattwechsel (MW)
2#: Auf dieselbe Parade des Schwarzen folgt in mindestens einer anderen Phase (Satzspiel/Verführung und Lösung) ein anderes Matts des Weissen (= einfacher Mattwechsel).
Die ersten Mattwechsel gehen wohl auf die Mitte des 19. Jahrhunderts zurück, und präsentieren sich eher etwas ‚unförmig'.
Später, in den 1870er-Jahren, folgten die beliebten White-to-play-Aufgaben (siehe unter → Zugwechsel), in welchen sich Mattwechsel gut integrieren liessen.
Das älteste zweizügige Beispiel, das sich fand, stammt von 1873, von einem unbekannten Komponisten (**819**), ein 5-steiniger symmetrischer → Oneliner,

819 Unbekannt, vermutlich als Nachdruck in
Deutsche Schachzeitung 8/1873, S.228
(in typis, Version zu I)

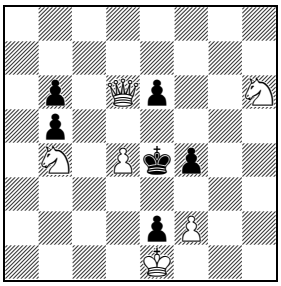


‡2*
Satz: 1. - Kd5/Kf5 2.Db5/Dh5‡
1.De7! (Zugzwang) Kd5/Kf5 2.Dc5/Dg5‡
White-to-play mit Mattwechseln, symmetrischer
→ Oneliner, → Tanagra.

das zweite stammt von Jan Dobruský (ehem. Tschechoslowakei, 1853-1907) aus dem Jahr 1876 (**820**), der schon die Gestalt eines klassischen → Zugwechselproblems aufweist.

- Paradoxer korrekter (verbesserter) Mattwechsel, 1. Formulierung
2#: Živko Janevski (Mazedonien, *1953) schreibt in „Problem-Forum", Sept. 2006:
„Mattwechsel ist eines der populärsten Themen im direkten Zweizüger. Während der Beschäftigung mit diesem Thema habe ich eine interessante und paradoxe Variation des Themas entdeckt: den „verbesserten" Mattwechsel.

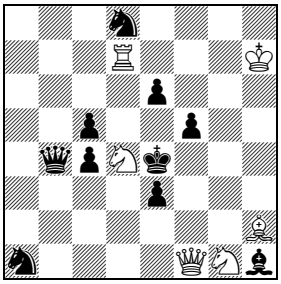
820 Jan Dobruský
Wiener Salonblatt 15.1.1876, Nr.460 (in typis)



‡2*
Satz: 1. - f3/Kf3 2.De5/Dc6‡
1.Dd8! (Zugzwang) f3/Kf3 2.Dh4/Da8‡
(1. - e5 2.Dd5‡)
White-to-play mit Mattwechseln in Meredithform.

Dieses Paradox kann wie folgt definiert werden: Im Satzspiel gibt es kein Matt auf die Parade x, bzw. die Parade x ist noch nicht möglich.
In den Verführungen durch einen beliebigen Schlüsselzug eines weissen Steines stellt Weiss ein Matt A auf die Verteidigung x bereit. Dieses Matt ergibt sich als Ergebnis der Bewegung der Schlüsselfigur. In der Lösung verbessert Weiss seinen Angriff, vermeidet das Matt A und präpariert ein neues Matt B für die Verteidigung x. Die Verhinderung vom Matt A und die Bereitstellung vom Matt B sind Ergebnis des erfolgreichen Effekts (Angriffs) der Schlüsselfigur."
Die Idee nennt er nicht neu, er zeigt ein sehr frühes Beispiel von Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) von 1948 (**821**), das auch → Verteidigung 3. Grades erstmals zeigt.

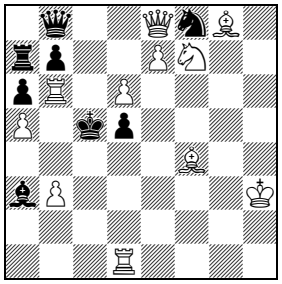
821 Herbert Grasemann
Die Schwalbe 193 5/1948, Nr.II
4./5. ehrende Erwähnung, Ring-Informalturnier



‡2
Satz: 1. - e5 **a** 2.Dxf5 **A**‡
1. - Db8 **b** 2.? (2.Dxc4?)
1.Sd~? (2.Df4‡) Db8 **b** 2.Dxc4‡; aber 1. - e5 **a**! -
1.Sxf5!? (2.Df4‡) e5 **a** 2.Sg3 **B**‡; aber 1. - Db8 **b**!
1.Sde2! (2.Df4‡) e5 **a** 2.Sg3 **B**‡ (2.Dxc4??)
1. - Db8 **b** 2.Sc3 **C**‡
Ur-paradoxer verbesserter Mattwechsel (Erstdarstellung der Verteidigung 3. Grades).

- Paradoxer verbesserter *sekundärer* Mattwechsel, Standardform, 2. Formulierung:
Im „Problem-Forum" Sept. 2008 schiebt Živko Janevski (Mazedonien, *1953) eine verbesserte Formulierung nach:
Es liegen keine Matts auf die Verteidigung x bereit, bzw. der Verteidigungszug ist im Satz nicht möglich. In der Primärphase bereitet Weiss durch den Schlüsselzug eines weissen Steins das Matt A, (primär) auf die Parade x vor. Das Matt resultiert aus dem Wegzug (Zugeffekt) des Schlüsselsteins. In der sekundären Phase bereitet Weiss durch denselben Schlüsselstein ein neues Matt vor für die Parade x. Die Verhinderung des Matts A und Ermöglichung des Matts B resultiert aus dem Auftreten (Erscheinen) des Schlüsselsteins.
Das Beispiel stammt vom Artikel-Schreiber von Živko Janevski (Mazedonien, *1953) 2007 (**822**).

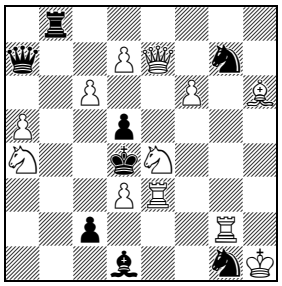
822 Živko Janevski
diagrammes 160 1-3/2007, 2. ehrende Erwähnung



‡2
1.S~? d4 **x** 2.Dh5 **A**‡; aber 1. - Se6 **y**!
1.Se5? d4 **x** 2.Sd3 **B**‡; aber 1. - Dxd6 **z**!
1.Sg5! (2.Txd5‡)
1. - d4 **x** 2.Se4 **C**‡
1. - Se6 **y**/Dxd6 **z** 2.Sxe6/Lxd6‡
(1. - Dc8+ 2.Dxc8‡)
Paradoxer verbesserter sekundärer Mattwechsel.

- Paradoxer verbesserter sekundärer Mattwechsel, komplette Form
2#: In dieser Form existierten thematische Phase(n), in denen die thematische Verteidigung x die Widerlegung ist.
Živko Janevski (Mazedonien, *1953) im Problem-Forum 35, Sept. 2008. - Beispiel Živko Janevski 2007 (**823**).

823 Živko Janevski
Mat Plus 28 2007, Nr.807

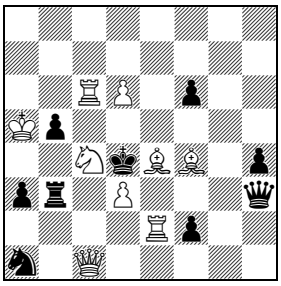


‡2
1.Se~? (2.De5‡) Se6 **a**!
1.Sg3!? Se6 **a**/Te8 **b** 2.Sf5/Db4 **A**‡; aber 1. - Sf3 **c**!
1.Sg5!? Se6 **a** 2.Sxe6‡; aber 1. - Te8 **b**!
1.Sec5!? Se6 **a**/Te8 **b**/Sf3 2.Sxe6/Sb3 **B**/Tg4‡; aber 1. - Dc7!
1.Sd6! (2.De5‡) Se6/Te8/Sf3 2.Sf5/Sb5 **C**/Tg4‡
Paradoxer verbesserter sekundärer Mattwechsel, komplette Form.

- Paradoxer verbesserter sekundärer Mattwechsel, Idealform
2#: Im Satzspiel gibt es auf die Parade x das Matt P. In der Primärphase ist durch die Ausführung des Schlüsselzuges das Satzmatt P nicht mehr spielbar, stattdessen bereitet Weiss ein neues Matt A primär auf die Themaparade x vor. Die Verhinderung des Satzmatts P und die Vorbereitung des Primärmatts A resultieren aus dem Wegzug (Zugeffekt) des Schlüsselsteins. Durch weitere Versuche des Schlüsselsteins werden beide Matts (Satzmatt P und Primärmatt A) verhindert, aber

wiederum ein neues Matt, das Matt B in der sekundären Phase orbereitet, so dass wir nun endlich unseren paradoxen verbesserten sekundären Mattwechsel nach der Themaparade x sehen. Die Verhinderung des Matts A und Ermögichung des Matts B resultieren aus dem Auftreten (Erscheinen) des Schlüsselsteins.
Živko Janevski (Mazedonien, *1953) im „Problem-Forum“ 35, September 2008, Beispiel von 2007 (**824**).

824 Živko Janevski
Maroc Échecs 2007, Mohammed Elbaz-50 Jubiläums-Turnier 2007/08, 2. Lob



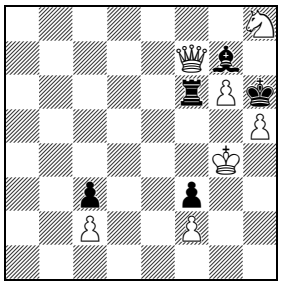
‡2
Satz: 1. - Df5 **a** 2.Le3 **A**‡
1.S~? (2.Dc5‡) Df5 **a** 2.De3 **B**‡; aber 1. - Sc2 **b**!
1.Se3!? (2.Dc5‡) Df5 **a**/Sc2 **b** 2.Sxf5/Sxc2 **X**‡; aber 1. - Txd3 **c**!
1.Sd2! (2.Dc5‡) Df5 **a**/Sc2 **b** 2.Sf3 **C**/Sxb3 **Y**‡
(1. - Tc3 2.Dxc3‡)
Paradoxer verbesserter sekundärer Mattwechsel, Idealform.

- reziproke Mattwechsel
Siehe daselbst.

Maultierblock
= Muleblock *[engl.]*: Je zwei Springer- und Läuferblocks am schwarzen König in der gleichen Phase, meist eines Zweizügers. - Vgl. → Horseblock und → Eselsblock.

Mausefalle
= Gouillotinen-Thema. 3#: Gemischtfarbige Schnittpunktkombination.
Definition Sidler: „Ein kritischer Zug eines Stein, gefolgt von einer Verstellung durch einen gegnerischen Stein, die verhindert, dass der kritische Stein wieder genügend weit in Richtung seiner ursprünglichen Stellung ziehen kann. Oft wird zusätzlich gefordert, dass der Verstellstein zuerst die Linie für den kritischen Zug öffnet.“
Definition FIDE-Album 1998-2000: „Auf einen kritischen Zug folgende Aussperrung durch gegnerischen Verstell-Zug.“
Nach André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) ist das Guillotinen-Thema allerdings nicht identisch mit der Mausefalle. Er fordert die Rückkehr des Sperrsteins nur für das Guillotinen-Thema, was wiederum mit dem Thema-Boek von 1948 übereinstimmt.
Dies wiederum entspricht im Prinzip dem gemischtfarbigen → Seeberger: bei diesem ist es nicht vonnöten, dass der weisse Sperrstein vorher schon auf dem Sperrfeld steht.
Für Experten der echten Mausefalle und der Guillotine ist aber klar, dass die Falle zuerst geöffnet, und das Fallbeil angehoben werden muss …!
P.A. Orlimont (alias Dr. [Franz Heinrich] Ernst Krieger; Deutschland, 1867-1943) 1904 (**825**).
Siehe auch → Klasinc-Maslar-Thema.

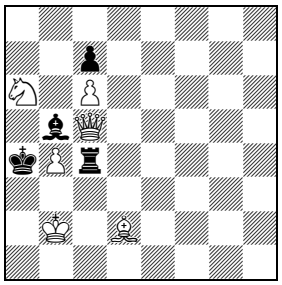
825 P.A. Orlimont
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1904



‡3
1.Dc7! (Zzw.) Tf8 2.Df7! Txf7/T~/L~ 2.Sxf7/Df4/Dh7‡
(1. - Tf5 2.Kxf5 Kxh5/L~ 3.Dh2/Dh7‡
1. - Txg6+ 2.hxg6 L~ 3.Dh7‡)
Mausefallen-Thema. Die etwas spätere Version wurde unter diesem Namen berühmt.

Bekannter ist die sparsamere Darstellung von 1906 (**826**). - Der Name P.A. Orlimont ist ein Pseudonym und leitet sich ab von der Umstellung der Buchstaben von „Plato Minor“. – Interessant ist, dass Orlimont zwei Jahre später auch die andere gemischtfarbige Schnittpunktkombination des Fluchtschutzes (→ parakritisches System) erfand, die nur 9 Steine benötigt.

826 P.A. Orlimont
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 25.9.1904, Nr.5946v



‡3
1.Dc5! (Zugzwang) Txc6 2.Dc5! T~/Txc5 3.Dc2/Sxc5‡
Mausefalle. Bekanntere, aber spätere Fassung.

Auch im 2# anzutreffen: auf einen kritischen Zug von Schwarz folgt im Matt deren Aussperrung durch einen Verstellzug. Dabei Rückkehr auf das im Schlüsselzug verlassene kritische Feld. - Wie auch in der vorangehenden Definition ist also die Mausefalle am vollständigsten, wenn der Sperrstein zuerst ‚die Falle öffnet‘, und dann auf sein ursprüngliches Feld zurückkehrt. - Vgl. auch → Maslar-Thema.

Maximal
Problem mit alle weissen Steinen und Schwarz nur durch den König vertreten ist (→ Rex Solus).

Maximini
Macht Weiss einen längsten (Lang?-)Zug, muss Schwarz mit dem längsten Langzug antworten; macht Weiss einen kürzesten (Lang?-)Zug, muss Schwarz mit dem kürzesten Langzug antworten.

- Maximinimummer
Doppelzug-Aufgabe (→ Doppelzugschach [Marseiller Schach], bei welcher die eine Partei zuerst den längsten, und dann den kürzesten Zug ausführt.

Maximum Cuique
Jeder schwarze Stein, der zieht, muss seinen geometrisch längsten Zug ausführen.

Maximum disturbance
Eine Form von „maximum move problem“, die nur bei Doppelzugaufgaben eingesetzt wurde. Die Gesamt-Distanz der gezogenen Steine zwischen den Positionen vor und nach dem Doppelzug muss maximal sein (z.B. Lg6-d3-a6: Distanz a6-g6 = 6). Dabei gilt, dass der zweite Teil des Doppelzuges entfällt, falls der erste Schach bietet.

Mayflower
Siehe → Daisy-Thema.

Mayfly
Wechselt nach jedem eigenen Zug die Farbe. Jeder Stein kann die Mayfly-Eigenschaft besitzen.

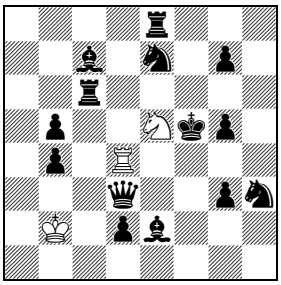
Maze Chess
Das Brett wird durch das Einfügen von „Mauern“ zwischen benachbarten Feldern zu einem → Labyrinth. Springer können über solche Mauern hinwegspringen, alle anderen Steine aber nicht. Durch den Punkt, an dem sich zwei Mauern treffen, dürfen Dame und Läufer nicht hindurchziehen. Vor Partiebeginn sind Vereinbarungen zu treffen, wie Mauern zu ziehen sind (z.B. bezüglich der Anzahl oder Anordnung der Mauern).

MCC-Schach
steht für „Michel Caillaud Christmas Theme“. Ein Stein (König inbegriffen) kann nur geschlagen werden, wenn er direkt angegriffen ist und mindestens zwei Wege dazu vorhanden sind. Ansonsten ist er unverwundbar.

Mecklenbecker Chess
Weisse Bauern können statt auf der 8. auch bereits auf der 6. Reihe umwandeln, schwarze Bauern statt auf der 1. auch bereits auf der 3. Reihe. Wird dieses zusätzliche Umwandlungsrecht nicht sofort beim Betreten der entsprechenden Reihe wahrgenommen, verfällt es. Recht und Pflicht zur Umwandlung auf der letzten Reihe bleiben also.

Medintsev's Idee
H#: Ein weisser Langschrittler verlässt ein Feld am schwarzen König (möglichst, in alle Himmelsrichtungen, d.h. Vierfach-Darstellung) und wird von immer derselben eigenen Figur verstellt, sodass eine Batterie entsteht. Der schwarze König betritt das von der ersten Figur verlassene Feld, sodass die entstandene weisse Batterie mattsetzen kann.
Vitalij [Wladimirowitsch] Medintsev (Russland, *1974) im Jahr 2002 (**827**).

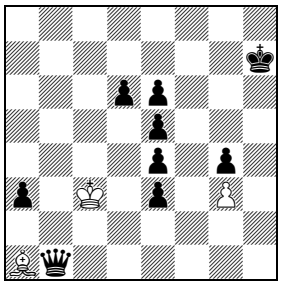
827 Vitalij Medintsev
Sportiwnyi wek 21, 13.6.2002, Nr.18
Ovetschkin-90 Gedenkturnier
1. ehrende Erwähnung



H‡3 b) ♟d2→e3 c) +♙b4 d) ♕→e6
a) **1.Lh5!** Txb4 2.Df3 Sc4 3.Kg4 Se3‡
b) **1.Dc4!** Td8 2.Ke4 Sd7 3.Kd3 Sc5‡
c) **1.Ke6!** Th4 2.Kd5 Sg4 3.Kc4 Se3‡
d) **1.Dc8!** Txd2 2.Ke6 Sd3 3.Kd7 Sc5‡
Medintsev's Idee.

Meerane-Thema
Erstzug = Mattzug. In einem orthodoxen direkten Mehrzüger oder einem einem orthodoxen Hilfsmatt-Mehrzüger (3.5 oder mehr Züge, Weiss beginnt) sind Schlüsselzug und Mattzug *völlig identisch*, das heisst:
- Start- und Zielfeld der beiden Züge sind identisch,
- Art des ziehenden weissen Steines ist identisch (aber es muss nicht dieselbe Figur sein),
- Im Falle eines Schlagfalls in den Themazügen muss in beiden Zügen die Art des geschlagenen schwarzen Steines identisch sein.
Von Mirko Degenkolbe (Deutschland, *1964) an der Schwalbe-Tagung 2006 in Meerane gestelltes Thema (das 214. Thematurnier der „Schwalbe“ 221, Oktober 2006, wo Bernd Ellinghoven (Deutschland, 1953-2023) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) den 1. Preis errangen (**828**).

828 Bernd Ellinghoven und Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 221, Oktober 2006, 214. Thematurnier
Schwalbetagung Meerane, 1. Preis



H‡5.5
1. - Kc4! 2.Kg6 Lxe5 3.Kf5 Lb2! 4.Df1+ Kc3 (Rückkehr) 5.Ke5 La1 (Rückkehr) 6.Df5 Kc4‡ (Rückkehr)
Meerane-Thema, kombiniert mit dem Kniest-Thema.

Greift eigentlich das → Zander-Thema in etwas anderer Form wieder auf.
In seinem Artikel in der „Schwalbe“ vom Oktober 2013 nennt Degenkolbe insgesamt elf (!) Formen.
Nicht verwechseln mit dem → Koschakin-Thema!

- Umkehrung des Meerane-Themas
Der Mattzug des Satzspieles ist der Erstzug der Lösung (nach Degenkolbe [siehe oben], in „harmonie-aktiv“ 117 vom Januar 2014, S.97).

- unsichtbares Meerane-Thema
Der „Schlüsselzug“ liegt in der Vergangenheit und kann nur durch → Retroanalyse bestimmt werden. Im Übrigen gelten die gleichen Forderungen wie in der Normalform.

Mehrkönigszüger
= Mehrkönigsmatt: Das Ziel ist die gleichzeitige Mattsetzung von mindestens zwei Königen. Jedes mehreren Königen gleichzeitig gegebene Schach, das nicht abgewehrt werden kann (einzige Abwehrart ist hier Schlagen des Schach bietenden Steines) gilt als Matt.

Mehrling
Siehe unter → Zwillinge.

Mehrmatts
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgaben (Harley-Typ).

Mehrspänner
Eine Problemstellung hat mehrere verschiedene (meist thematisch verwandte) Lösungen. Ebenso wie der Mehrling vor allem im Hilfsmatt beliebt. - Siehe unter → Zwillinge.

Mehrwertschach (MWS)
Schwarz ist gezwungen, denjenigen Zug auszuführen, der den grössten Mehrwert hat. Bei mehreren Zügen mit gleichem maximalem Wert hat Schwarz freie Wahl unter diesen. Als Züge mit Wehrwert gelten:
- a) Doppelschritt eines Bauern (1), Umwandlung eines Bauern, (1),
- b) Rochade (1),
- c) Schachgebot (1),
- d) En-Passant-Schlag (2).

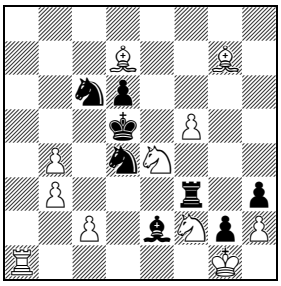
Trifft keiner dieser Fälle zu, ist der Mehrwert 0. Wenn gleichzeitig mehrere Fälle vorliegen, addiert sich der Mehrwert: Eine Umwandlung mit Doppelschach und Schlag hat den Mehrwert 4. - Geht auf Heinz Zander (Deutschland, 1924-2004) von wahrscheinlich 1973 zurück.

- Doppelminimalmehrwertschach
Doppelschritt, Rochade, Umwandlung, Schachgebot und Schlag haben den Mehrwert 1; der En-Passant-Schlag hat den Mehrwert 2. Im Doppelminimalmehrwertschach müssen/mussten beide Parteien jeweils einen Zug mit dem geringsten Gesamtmehrwert ausführen.

Mehrzüger (N#)
Mattaufgaben, welche zu ihrer Lösung über vier und mehr Züge benötigen.

Melnikov-Thema
2#: In einem Zweizüger drohen die schwarzen Verteidigungszüge ‚nebenbei' Matt.
Wie weit dieses Thema heute als solches anerkannt ist, ist fraglich, denn es ist faktsich irrelevant, ob die schwarzen Verteidigungszüge die Drohung parieren, oder ob sie auch noch Matt drohen. Es findet jedenfalls nirgends Erwähnung.
Geht auf Wladimir [Grigorjewitsch] Melnikov (Ukraine, *1937) zurück. Im Jahr 2001 wurde laut NZZ vom 31. 10.2008 ein Thematurnier durchgeführt, nicht klar war, wo. Es hat sich herausgestellt, dass es um ein Thematurnier von 2000 Industriegebiet Saporisch'ja (Ukraine) ging,
Das betreffende Beispiel, in der „Neuen Zürcher Zeitung" stammt von Gaspar J. Perrone (Argentinien, *1949) in ebendieser NZZ-Nummer (**829**).

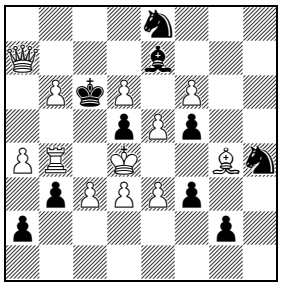
829 Gaspar Perrone
Neue Zürcher Zeitung 31.10.2008, Nr.4898



‡2
1.Td1! (2.Le6‡)
1. - Td3! (2. - Sf3‡!) 2.c4‡
1. - Ld3! (2. - Se2‡!) 2.Sc3‡
(1. - Sc~/Se5!/Lxd1/Txf5,2 2.Txd4/Sf6/c4/Sc3‡)
Melnikov-Thema, Beispiel.

Das Thema wird auch im *Zweizüger* unter dem → Berlin-Thema geführt. Ein wahrscheinlich erstes Beispiel stammt von Kurt Smulders (Belgien, 1921-2011) aus dem Jahr 1995 (**830**).

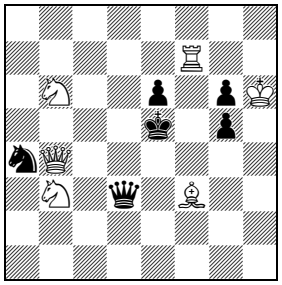
830 Kurt Smulders
Jubiläums-T. Kurt Smulders-80 1995, 1. ehrende Erw.



‡2
1.c4? (2.cxd5‡) dxc4 2.Txc4‡; aber 1. - a1D‡!
1.e4? (2.exd5‡) exd4/fxe4 2.Txc4/Le6‡; aber 1. - g1D‡!
1.d7? (2.dxe8D‡) Se~ 2.D(x)c7‡; aber 1. - Lc5‡!
1.f7! (2.fxe8D‡) S~ 2.Dc7‡
Ur-Melnikov- oder: Berlin-Thema im Zweizüger.

Meredith
Seit 1916 Zweizüger-Aufgabe mit 8-12 Steinen. Zurückgehend auf eine Aufgabe von William Meredith (USA, 1835-1903) 1889 (**831**), der aus löserpsychologischen Gründen Zweizüger mit zweimal sechs Steinen empfahl, und selber fast ausschliesslich 8-12-steinige Aufgaben baute.

831 William Meredith
Dubuque Chess Journal 12/1889, 9. Turnier, 1. Preis



‡2
1.Dd2! Dxd2 2.Sc4‡
1. - Kd6 2.Sc4‡ (die sD ist gefesselt!)
1. - Dxb3/Dxf3/g4 2.Sd7/Dd4/Df4‡
Meredith.

- Meredith-Form
Bei einer nicht-zweizügigen Aufgabe mit 8-12 Steinen spricht man nur von Merdedith-*Form*.

Merry-go-round
→ Karussell.

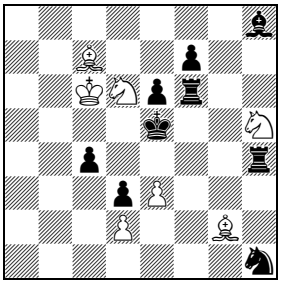
Messenger Check
Ein weisser Zug wird nur als Schach bietend gewertet, wenn sich nach diesem Zug (wenigstens) ein weisser Stein auf einem Nachbarfeld des Königs befindet. Schwarz muss ganz konventionell „Schachgebote" parieren.

Messigny-Schach
Als Zug kann ein Stein auch mit einem gleichartigen gegnerischen Stein die Plätze tauschen (wie bei der Zwillingsbildung Vertausche Steine), ohne dass die beiden in Beobachtung oder Kontakt stehen müssen. Rück-Tausch im unmittelbar folgenden Einzelzug ist nicht erlaubt.
Messigny ist ein Ort in Frankreich, wo fast jährlich ein Problemisten-Treffen stattfindet, vornehmlich märchenschach-betont.

Metakritisches System
Von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) 1937 in die Problemliteratur eingeführter Begriff:

„Schnittpunktverlagerung, hergestellt durch einen das Wirkungsfeld oder künftige Standfeld des Wirkungssteines überschreitenden Zug des Sperrsteines.“
Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) ist verständlicher. Nach ihm hat der *Metakritikus verräumenden* Charakter. Der *Anti-Matakritikus* hingegen *räumt* (die Wirkungslinie) zwischen Wirkungsstein und Wirkungsfeld. Die → Bahnung ist also z.B. *antimetakritisch*, ebenso der → Loyd-Turton! Hingegen ist der → Zepler-Loyd-Turton *metakritisch*.
Meta = gr: ~zwischen, inmitten, nach, später.
Metakritikus grenzt sich ab vom
- Ortho-Kritikus (normale Form, z.B. Inder). „Ortho“ bedeutet hier nicht „richtig“, sondern waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal).
- Para-Kritikus (→ Fluchtschutz)
Eselsbrücke: *Meta*morphose: = Verwandlung mit *Zwischenstufen*.
Erstdarsteller könnte Erich Brunner sein. Das älteste Beispiel in seinem Buch von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) stammt aus dem Jahr 1916 (**832**). - Siehe auch → kritisches System.

832 Erich Brunner
Tägliche Rundschau 1916



‡4
1.La5? T6f4 2.Lc3+ Td4 3.?
1.Le4! (2.La5) Txe4 2.La5 T6f4 3.Lc3+ Td4 4.exf4‡
Meta-Kritikus, ältestes gefundenes Beispiel.

Metamorphose = Hypnoseschach = Superpins
→ Hypnoseshach.

Meticulous Mashers
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der Familie → Chess with Different Armies.

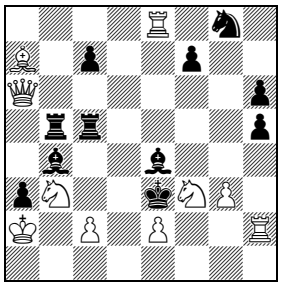
Metokritikus
Nicht mehr gebräuchlicher Begriff als 4. Hauptform des Kritikus, erwähnt im → Thema-Boek: Rückzug des „Objekts“ vor den Sperrstein (z.B. Verbahnung).
- Anti-Metokritikus
Antiform des → Metokritikus: z.B. → Bahnung.

Metzenauer-Thema (bzw. -Treffpunkt)
→ *Metzenauer*-Treffpunkt.

MG-Schach
→ Maschinengewehrschach.

Michel-Thema
2#: Zweizüger mit folgenden Eigenschaften:
- a) 1. Versuch: Der Schlüssel entfesselt indirekt den schwarzen Stein A und droht ein Matt, das die Fesselung des schwarzen Steins B nutzt. A zieht, und der Schlüsselstein setzt sofort Matt. Die Widerlegung (selbst-)entfesselt den Stein B.
- b) 2. Versuch: Der Schlüssel entfesselt indirekt den schwarzen Stein B, und droht ein Matt, das die Fesselung des schwarzen Steins A nutzt. Die Widerlegung (selbst-)entfesselt den Stein A.
- c) Lösung: Der Schlüssel droht ein Matt, das die Fesselung der Steine A und B nutzt. Auf die Widerlegung des ersten Versuchs folgt ein Matt, das die Fesselung von A nutzt, und auf die Widerlegung des zweiten Versuchs folgt ein Matt, das die Fesselung von B nutzt (enthält das → Möller-Thema).
François Michel (Frankreich, 1903-1977) und Jean Oudot (Frankreich, 1926-1974) 1959 (**833**).

833 François Michel und Jean Oudot
Il Due Mosse VIII/4 7-8/1959, Nr.1074

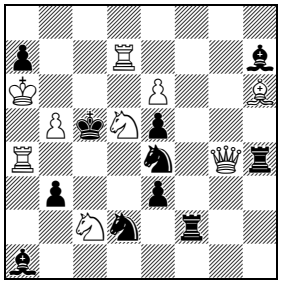


‡2
1.Sfd4? (2.Sf5‡) Se7! - 1.Se5? (2.Sc4‡) Tb6!
1.Sh4! (2.Sf5‡) Se7/Tb6 2.Dxh6/Dd3‡
Michel-Thema.

Midimummer
Schwarz darf nur Züge machen, die halb so lang wie sein Längstzug sind.

Mikulcak-Thema
2#: Logische Drohumwandlung: ein weisser Zug kann als Primär-Drohung abgewehrt werden. Erfolgreich ist Weiss erst mit Drohwechsel, wobei die ursprüngliche Drohung nun als Sekundär-Drohung wiederkehrt.
Josef Mikulcak (Deutschland, 1900-1976) 1957 (**834**).

834 Josef Mikulcak
Schach 12/1957 Nr.2662, 2. Preis
Der Gesellschaft für Deutsch-Sowjetische Freundschaft zum 10-jährigen Bestehen gewidmet



‡2
1.Sc7/Se7/Sxe3? (2.Td5‡) Sd6/Sf6/Sc3!
1.Sdb4! (2.Sd3‡) Sd6/Sf6/Sc3 2.Tc7/Lf8/Lxe3‡
(1. - Kc4 2.Tc7‡)
Mikulcak-Thema. - Laut → Thema-Boek identisch mit dem → Ekström-Thema, was wohl ein Irrtum ist.

Mihajloski-Thema
H#: Zwei gleichfarbige Steine stehen auf einer beliebigen Linie. A ist Vorder- und B Hinterstein. Sie ändern ihre Position so, dass A Hinterstein und B Vorderstein wird, und dann umgekehrt, so dass wieder A Vorderstein und B Hinterstein wird.
Zlatko Mihajloski (Nord-Mazedonien, *1946) 2011.

Miloslava-Thema
Eine bestehende → Batterie wird in mindestens zwei andere Batterien mit *denselben* Themafiguren umgewandelt. - Ein Spezialfall des → Zabunov-Themas.

Mine
Eine Form einer → Falle. Auf manchen Feldern kann sich eine Falle befinden. Betritt ein Stein ein Feld, auf dem sich eine Falle befindet, so verschwindet er als Teil des Zuges vom Brett. Ein König darf eine Falle nicht betreten. Im Gegensatz zur → Fallgrube = Pitfall wirkt eine Mine genau einmal. Nachdem ein Stein eine Mine betreten hat und vom Brett verschwand, ist die Mine explodiert und das Feld daher zum normalen, betretbaren Feld geworden.

Ming
Version des Königs im Sinne des → chinesischen Schachs. Zieht wie König, schlägt wie → Wesirhüpfer + → Fershüpfer.

Miniatur
Aufgabe mit höchstens sieben Steinen in der Diagrammstellung.
Der Begriff wurde 1902 von Oskar Blumenthal (Deutschland, 1852-1917) eingeführt.
Einzelne Materialgruppen haben spezielle Namen:
- 2-4 Steine: → Wenigsteiner,
- 5 Seine: → Maljutka oder → Tanagra,
- 6 Steine: → Superminiatur.

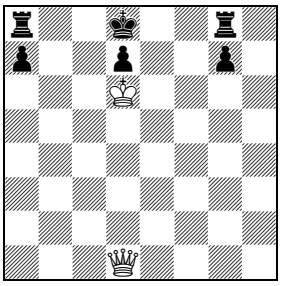
- Superminiatur
In Osteuropa verwendeter Ausdruck: Miniatur mit lediglich sechs Steinen.

Minihopper
Zieht wie Grashüpfer, aber der Bock muss auf einem Nachbarfeld stehen (da der Minihopper also nur zwei Felder weit in eine bestimmte Richtung ziehen kann, behält er immer seine Felderfarbe bei).

Minimal
Aufgabe mit minimalem weissen Material, d.h.
- a) wenn der schwarze König mattgesetzt wird (z.B. ortodox/h#): Aufgabe mit nur einem weissen Stein neben dem König.
- b) wenn der weisse König mattgesetzt wird (z.B. S#, R#): der weisse König ist der einzige weisse Stein.

Der Ausdruck wurde 1924 von Ado(lf) [Hermann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) eingeführt. - Das ideelle Gegenteil davon ist der → Rex Solus, bzw. das → Maximal.
Das erste bekannte Beispiel stammt von Josef Kling (Deutschland, 1811-1876) von 1849 (**835**). Die Bezeichnung „Minimal“ entstammt dem Vorschlag von Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968) von 1929.

835 Josef Kling
The Chess Euclid 1849, Nr.XXI



‡2
1.Dd5! (2.Dxa8/Dxg8‡) Kc8(0-0)/Ke8 2.Dxa8/Dxg8‡
Minimal (nach Pfr. Ed. Schlatter das Stammproblem).

→ Dark Doings.

- Opfer-Minimal
Aufgabe, in der alle Steine geopfert werden müssen ausser dem mattsetzenden (und dem König), sodass nur der mattsetzende Stein übrigbleibt.
Berühmter Vertreter ist das → Unsterbliche Schachproblem. - Siehe auch → *die* Dame und ihr Kavalier. Ein weiterer Hinweis ist → Tamerlan's eiserner Käfig (Kegel-Thema).

Minimale Anzahl Züge von Figur x
Zusatzforderung.

Minimal Illegality = Clique
Illegale Teilposition mit folgenden Eigenschaften:
- a) Der Grund für die Illegalität kann auch durch Hinzufügen einer beliebigen Zahl weiterer Steine nicht behoben werden.
- b) Der Grund für die Illegalität kann behoben werden, wenn irgendein Stein entfernt wird.

Minimaximummer
Doppelzug-Aufgabe (→ Doppelzugschach [Marseiller Schach]), bei welcher die eine Partei zuerst den kürzesten, und dann den längsten Zug ausführt.

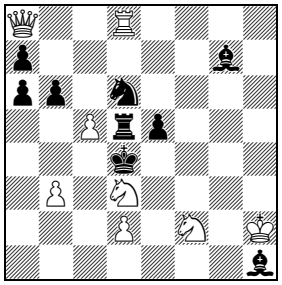
Minischach
5x5-Brett. Bauerndoppelschritt und Rochade sind nicht erlaubt.

Minor-Umwandlung
→ Unterverwandlung.

Minotaurus
Zieht nur auf den zweifeldrigen Diagonalen in den Brettecken, z.B. a2-b1.

1. Mirri-Thema (3#)
3#: In der Ausgangsstellung stehen zwei schwarze Langschrittler in Halbfesselung. Um die Drohung zu parieren, zieht im ersten Zug eine dieser Figuren weg, die andere ganz fesselnd. Mittels einer Sekundärdrohung, welche diese Fesselung nutzt, wird die weggezogene schwarze Figur jedoch dazu veranlasst, auf ihren ursprünglichen Platz zurückzukehren, was nun von Weiss zum Mattsetzen genutzt werden kann.
Giorgio Mirri (Italien, 1917-2007) 1975 (**836**), eine komplexere Fassung 1976 (**837**). - Im Jahr 1976 führte die Zeitschrift „Schach-Echo“ ein Thematurnier durch.

836 Giorgio Mirri
Olympiade-Turnier 1975, 3. Preis

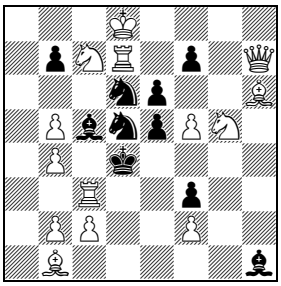


‡3
1.Dc6! (2.Da4+ Sc4 3.Dxc4‡)
1. - Txc5 2.Dxh1 (3.De4‡) Td5 3.Da1‡
1. - Sc4 2.cxb6 (3.Dc5‡) Sd6 3.Dc3‡
(1. - b5/bxc5 2.cxd6/Txd6)
Mirri-Thema (3‡), eines der ersten Beispiele.

- Anti-Mirri-Thema
Antiform: Zuerst wird die Halbfesselung erstellt, dann zieht die andere Figur aus der Fesselung.

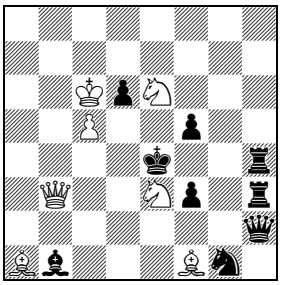
2. Mirri-Thema (2#), russisch
2#: Mehrfachdrohungen in einer oder mehreren Verführungen werden von Schwarz erfolgreich widerlegt. Erst mit einer einfachen Drohung hat Weiss Erfolg.
Giorgio Mirri (Italien, 1917-2007) 1951 (**838**).

837 Giorgio Mirri
L'Italia Scacchistica 1976, 2. Preis



‡3
1.Lg7! (2.Dh4+ Se4 Dxe4‡)
1. - Sxf5 2.Txc5! (3.c3‡) Sd6 3.Dd3‡
1. - Sf4 2.La2! (3.Tc4‡) Sd5 3.Td3‡
(1. - exf5 2.Dxf5 (3.Dd3,e4‡) Sxf5 3.Txd5‡
1. - Se4 2.Scxe6+/Sgxe6+)
Mirri-Thema (3‡), weitere, komplexere Fassung.

838 Giorgio Mirri
Parallèle 50, 1.3.1951, Nr.1758



‡2
1.Sd1? (2.Da4/Db4/Dc4/De3/Dd5‡); aber 1. - Dd2!
1.Sd5? (2.Da4/Db4/Dc4/De3/Sf6/Sg5‡) f4!
1.Sc4! (2.De3‡) De2,Df2,f4 2.Sxd6‡
1. - Dd2/Ld3 2.Sxd2/D(L)xd3‡
Mirri-Thema (2‡), russisch.

Mirror
Figur, die zwei Felder lang ist und weiss oder schwarz sein kann. Jede Partei hat zu Partiebeginn zwei Mirrors, die vertikal zwischen der c/d- und der e/f-Linie und zwischen der 2./3. bzw. 6./7. Reihe postiert sind. Ein Mirror wird geschlagen, indem sich zwei gegnerische Steine derselben Art auf Nachbarfelder stellen. Der Mirror wirkt als Barrikade für Könige und Bauern, nicht aber für Springer. Diagonale Figuren werden am Mirror um 90° reflektiert. Dasselbe gilt für orthogonale Reiter. Zwei parallele Mirrors erlauben eine doppelte Reflektion in einem einzigen diagonalen Zug. Stossen zwei Mirrors im rechten Winkel aufeinander, kann kein diagonaler Reiter durch den Treffpunkt hindurchziehen. Ein Mirror kann sich längs um ein oder zwei Felder weiterbewegen, er kann um sein Zentrum rotieren. Ein Mirror kann keinen anderen Mirror schlagen, ihn wohl aber blockieren.

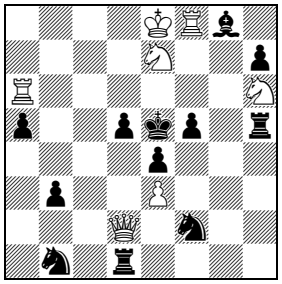
Misanthrope
Wenn zwei Steine auf Nachbarfeldern stehen, kann keiner von beiden schlagen oder Schach bieten.

Misch-Kreuz
Siehe unter → Grimshaw.

Misere Play
Generelle „negative" Form jedes Spiels. Jedes Spiel hat eine Misere-Variante, in der als Verlust zählt, was normalerweise Gewinn wäre und umgekehrt. So ist z.B. Selbstmatt die Misere-Variante des direkten Matts.

Misteski-Thema
Aus dem ukrainischen „Мистецькі" = Kunst: Jeder weisse Stein zieht genau ein Mal (vgl. für Schwarz: → Antwerpener Tempo).
Je mehr verschiedenartige weisse Figuren beteiligt sind, desto mehr Sinn macht auch die Forderung. (Oft fehlte in Darstellungen nur der Königszug).
Die Herkunft des Themas ist nicht bekannt, ebenso wenig ist die erste Darstellung auszumachen.
Die Definition soll der Autor der Beispiel-Aufgabe, Lars [Aksglæde] Larsen (Dänemark, *1919) in der Lösungsbesprechung der Sächsischen Zeitung 2002 ‚mitgeliefert' haben (**839**).

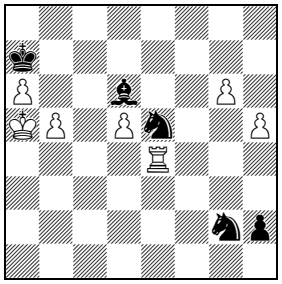
839 Lars Larsen
Sächsische Zeitung 16.11.2002, Nr.3099



‡2
1.Kd7! (2.Sc6‡) Tc1/d4/Txh6/Le6+/Lf7
2.Dd4/exd4/Txe6/Sxf7‡
Misteski-Thema, Beispiel.

Mitrofanov-Ablenkung
Studie/Partie: Ein Damenopfer, das quasi aus dem Nichts erfolgt, das keinen Sinn zu ergeben erscheint. Doch erreicht dieses in seiner Stammaufgabe, dass die Kontrahentin auf ein Feld gelenkt wird, welches sich zwar näher am gegenerischen König befindet, aber nur noch Racheschachs zulässt.
Leopold [Abramowitsch] Mitrofanov (Russland, 1932-1992) im Jahr 1967 (**840**).

840 Leopold Mitrofanov
Rustaveli-Gedenkturnier
Wetscherni Tbilissi 2/1967, 1. Preis (V.)



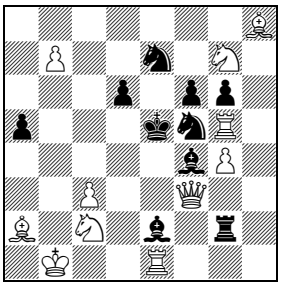
Gewinn
1.b6+! Ka8! 2.Te1! (2.g7? h1D 3.g8D+ Lb8 4.Txe5 Da1+ 5.Kb5 Db2+ 6.Kc6 Dc3+ 7.Kd7 Dxe5 8.Dxg2 Dd6+ 9.Ke8 De5+ 10.Kf7 Dxh5+) Sxe1 3.g7 h1D 4.g8D+ Lb8 5.a7! Sc6+! (5. - Sd7 6.De6! Sc5 7.axb8D+ Kxb8 8.De8+ Kb7 9.Dc6+) 6.dxc6 Dh5+ 7.Dg5!! Dxg5+ 8.Ka6 Lxa7 9.c7 Da5+ 10.Kxa5 Kb7 11.bxa7 Kxa7 12.c8D matt.
Mitrofanov-Ablenkung.

In der Zeitschrift„Schach" 4/2015 veröffentlichte Yochanan Afek (Israel, *1952) einen Artikel über das Thema.

Mixed Castler
Siehe unter → Castler.

Mlynka-Thema
2#: In zwei Phasen werden die schwarzen Verteidigungsmotive reziprok bzw. zyklisch vertauscht. Die Mattzüge bleiben dabei gleich. - Vorweggenommen durch das → Brabec-Thema.
Karol Mlynka (Slowakei, 1944-2022) 1966 (**841**).

841 Karol Mlynka
Die Schwalbe 19 7/1966, Nr.2235



‡2
1.Dd3? (2.Dd4‡) Le3 **a**/fxg5 **b**/d5 **c** 2.Dxe3/Sxf5/b8D‡; aber 1. - Lxg5!
1.Sa3! (2.Sc4‡) Le3 **a**/fxg5 **b**/d5 **c** 2.Dxe3/Sxf5/b8D‡
(**a** = Deckung, **b** = Entfesselung, **c** = Entblockung)
Mlynka-Thema.

Moa
Wie → Mao, jedoch muss zuerst der *diagonale* Zugteil ausgeführt werden (zuerst kr**o**mm, dann ger**a**de), das diagonale Nachbarfeld des Springers in Richtung seines Zielfeldes muss also leer sein. Ebenso kann ein gegnerischer Stein auf diesem Feld gefesselt werden.
- Moareiter
= Super-Moa. Verhält sich zum Moa wie der → Nachtreiter zum → Springer.
- Moa-Turm
= Greif (2): Zieht ein Feld schräg, dann geradlinig weiter wie Turm (wenn er nur ein Feld weit wie Turm zieht, macht er genau einen Moazug)
- Moa-Turm Typ 1:4
Moa-Turm, der aber erst ab dem vierten Schritt ab Start „landen“, jedoch schon vorher verstellt werden kann. Ein Moa-Turm zieht ein Feld schräg, dann unter weiterer Entfernung vom Ausgangsfeld geradlinig weiter wie ein Turm (wenn er nach dem Schrägzug nur ein Feld weit wie ein Turm zieht, macht er genau einen → Moazug).

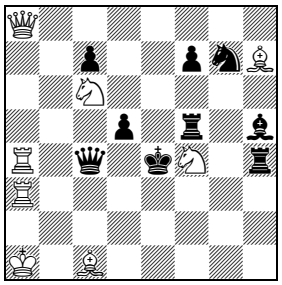
Modellmatt
→ Mustermatt.

Modern Chess
Spiel auf dem 9x 9-Brett, mit L+S (prime minister) als zusätzlicher Figur. PAS: TSLPKDLST. Da es eigenartig ist, dass alle Läufer auf Feldern gleicher Farbe stehen, wurde auch vorgeschlagen, dass ein Läufer mit einem benachbarten Springer den Platz tauschen soll.

Modest Orphan
Siehe unter → Orphan.

Möller-Thema
2#: Nach dem Schlüsselzug – welcher eine Mattdrohung enthält – sieht Schwarz zwei seiner Figuren gefesselt. In zwei Varianten entfesselt die schwarze Parade alternierend je eine dieser gefesselten Steine. Dies gibt Weiss die Möglichkeit – unter Ausnutzung der Fesselung der anderen schwarzen Themafigur – Matt zu setzen.
Mit der Zeit wurde die Idee mit der → Dualvermeidungs-Thematik in Verbindung gesetzt.
[Erland Hilding] Herbert Möller (USA, 1881-19??) stellte diese Thema 1919 den Mitgliedern des „Good Companion Chess Problem Club“ vor (**842**).

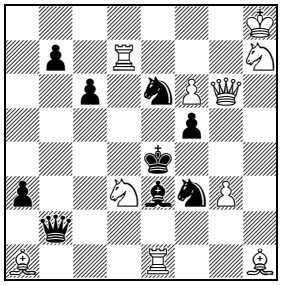
842 Herbert Möller
Good Companion 5/1919, Nr.2208



‡2
1.Da5! (2.Dxd5‡)
1. - Lg6 2.De1‡
1. - d4 2.De5‡
(1. - Txf4/Dd4+ 2.Te3/Txd4‡)
Möller-Thema.

- Möller-Zyklus
Möller-Thema in drei Varianten mit zyklischer Trialvermeidung.
Älteste gefundene Aufgabe: Konstantin [Grigorjewitsch] Gawrilov (Ukraine/Rumänien, 1864-1943) im Jahr 1932 (**843**).

843 Konstantin G. Gawrilov
Il Problema 11/1932, Nr.1061, Lob



‡2
1.De8! (2.Sg5‡) Dg2/De2/De5 2.Sc5/De6/Sf2‡
Möller-Zyklus.

Monaco-Thema
3#: Die Bezeichnung „Monaco-Thema“ bedeutet einfach „Münchner Idee“ auf Italienisch!

Monarchist
Ein Stein, der in Bezug auf den gegnerischen König keine Schlag- und Schachgebotswirkung hat, ansonsten aber normal zieht und schlägt.

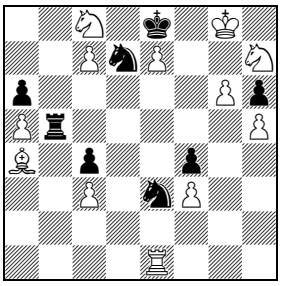
Mönch
Läufer im → Chakra; zieht wie der orthodoxe Läufer, kann aber auch ein Feld orthogonal ziehen.

Mond
= Lune. Turm, der nur auf der Figurengrundreihe ziehen kann. Nimmt den Wert des Steines an, der in der → PAS auf seinem aktuellen Feld steht und lähmt alle gegnerischen Figuren, die in diesem Wirkungsbereich stehen.

Mongrédien-Thema
3-N#: Die Systeme zweier oszillierender schwarzer Figuren weisen einen gemeinsamen Ruhepunkt auf, sodass dort ein schädlicher Blockpunkt entsteht.

Die Definition von Werner Sidler hört sich etwas schwer verständlich an: „Die Brennpunkt-Systeme zweier einfacher Linienfiguren werden so vereinigt, dass zwei Ruhepunkte der beiden Schwingungslinien auf einem Feld zusammentreffen, so dass dort ein Feldverbau oder Blockpunkt entsteht.“
In der Stammaufgabe von Alfred [Wornum] Mongrédien (Grossbritannien, 1877-1954) von 1925 (**844**) werden die schwarzen Themafiguren mittels fortgesetzter Verteidigungen auf diesen gemeinsamen Ruhepunkt gelenkt. Dass die eine Themafigur bei ihm ein Springer ist, macht Sidler‘s Ausdruck „Brennpunkt“ etwas fragwürdig.

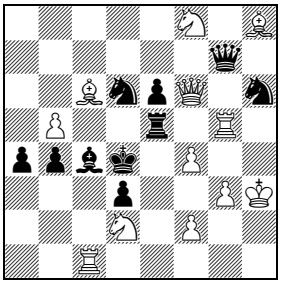
844 Alfred Mongrédien
Hamburgischer Correspondent 4.10.1925



‡3
1.Te2! (Zugzwang)
1. - T~, Sd~/Se~ 2.S(x)f6/Sd6‡
1. - Tf5! 2.Lc6! (Zugzwang)
1. - T~/Tf7/Tf8+/Se~ 2.S(x)f6/gxf7/exf8D/Sd6‡
1. - Sf5! 2.Te6! (Zugzwang)
1. - T~, Sd~/Sf~/Sxe7 2.Sf6/Sd6/Txe7‡
Mongrédien-Thema.

Monitor-Thema
Der Schlüssel entfesselt den schwarzen Stein A und fesselt den schwarzen Stein B, durch diese Fesselung etwas drohend. Die Verteidigung (selbst-)entfesselt B und (selbst-)fesselt A und setzt Matt dank der Fesselung.
Das Thema wurde im Wettkampf Spanien-Niederlande 1935 gestellt. Den Namen verdankt das Thema der Zeitschrift „The Christian Science Monitor“.
Den ersten Platz belegte Julio Peris Pardo (Spanien, 1904-1958) in diesem Turnier (**845**).

845 Julio Peris Pardo
Spanien-Holland 1935, 1./2. Platz



‡2
1.Dd8! (2.Txc4‡) Kc5/Dd7 2.Sxe6/Db6‡
(1. - Tc5,L~/Ld5/Td5 2.Sf3/Db6/Se6‡)
Monitor-Thema.

Monkey Chess
Schwarz muss die Züge von Weiss kopieren.

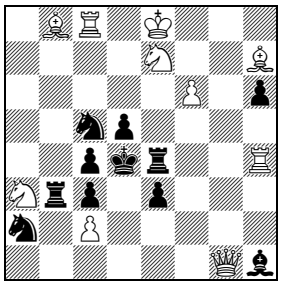
Monochrom
Gleichfarbig.

Monochromes Schach
Züge gelten nur als vorhanden, wenn Ausgangs- und Zielfeld der ziehenden Figur die gleiche Farbe haben.
- Monochromer Stein
Monochromes Schach gilt nur für den betreffenden Stein.
- Monochromer Bauer
Bauer, der seine Felderfarbe nicht wechseln darf.
- Monochromer Superbauer
Superbauer, der seine Felderfarbe nicht wechseln darf.
- Monochromes Aliceschach
Kombination aus Monochromes Schach und Aliceschach.

Mono-Woozles
Zwei Steine gleicher Farbe, die sich reziprok → beobachten (Könige eingeschlossen), können nicht schlagen (und also auch nicht Schach bieten).

Monréal-Longwy-Thema
2#: Ein weisser Stein muss einmal direkt und einmal indirekt entfesselt werden. Die Matts müssen mit Dualvermeidung verbunden sein.
Pierre Monréal (Frankreich, 1916-2002) 1961 (**846**).

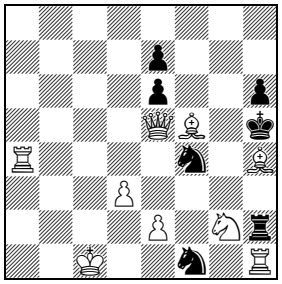
846 Pierre Monréal
Het Belgisch Schaakbond - L’Echiquier Belge 1961



‡2
1.Dg8! (2.Dxd5‡)
1. - T~ 2.Sc6‡
1. - Se6 2.Sf5‡
(1. - e2/Sb4 2.Dg1/Sb5‡)
Monréal-Longwy-Thema.

Monréal-Michel-Thema
2#: Ein schwarzer Stein macht in der Verteidigung einen beliebigen Zug, der eine weisse Linie öffnet, sodass ein Batterieabzug mattsetzt. Fortgesetzte Verteidigungen dieses schwarzen Steins beantwortet Weiss durch verschiedene Matts derselben Batterie.
Pierre Monréal (Frankreich, 1916-2002) und François Michel (Frankreich, 1903-1977) 1965 (**847**).

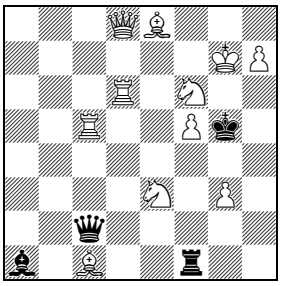
847 Pierre Monréal und François Michel
Problème 2.2.1965



‡2
1.Lxe7! (2.Sxf4‡) S~/Sg6!/Sxd3+ 2.Lh7/Lg4/Lxd3‡
(1. - Sh3/Sxe2+/exf5 2.Th4/Dxe2/Dxf5‡)
Monréal-Michel-Thema.

Monréal (-Peugeot)-Thema
2#: In der Ausgangsstellung deckt der weisse König mindestens ein Feld des schwarzen Königs.
Durch den Schlüsselzug des weissen König wird dem schwarzen ein Fluchtfeld gegeben, und selbstfesselt einen weissen Stein A, der seinerseits Matt droht. Verteidigungen sind die schwarze Königsflucht und eine Fesselung von A.
Pierre Monréal (Frankreich, 1916-2002) 1946 (**848**).

848 Pierre Monréal
Le Monde des Echecs 19.2.1946



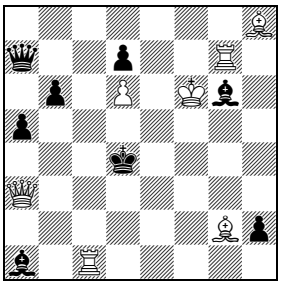
‡2
1.Kf8! (2.Se4‡)
1. - Kh6 2.Seg4‡
1. - Dxf5 2.Sxf1‡
1. - Txf5 2.Sxc2‡
(1. - Lxf6 2.Dxf6‡)
Monréal-(Peugeot-)Thema.

- Anti-Monréal-Thema
In der Ausgangsstellung deckt der weisse König mindestens ein Feld des schwarzen Königs. Durch den Schlüsselzug des weissen König wird dem schwarzen ein Fluchtfeld gegeben, und selbstfesselt einen weissen Stein A. Verteidigungen sind die schwarze Königsflucht und Entfesselung von A.

Monster
Schachvariante, aber Schwarz hat nur den König und die vier Zentralbauern, die aber alle auf der 6. Reihe stehen. Schwarz darf immer zweimal ziehen, aber die schwarzen Bauern dürfen nicht vorrücken.

Montgomery-Thema
Die schwarzen Verteidigungen vermeiden Multipelmatts einer weissen Batterie, z.B. durch fluchtfeldschaffende Verstellungen weisser Deckungslinien.
Benannt nach dem britischen Feldmarschall Bernard Montgomery (2. Weltkrieg).
Das einzig verfügbare Beispiel stammt vom Ende des zweiten Weltkriegs von Harry [Viggo] Tuxen (Grossbritannien/Österreich, 1898-1968), also 1945 (**849**).

849 Harry V. Tuxen
Mitteilungsblatt Dansk Skakproblem Klub 10/1945

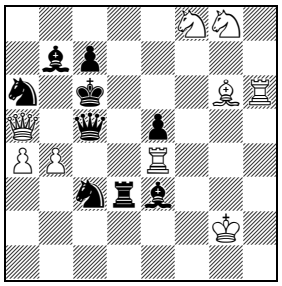


‡2
1.Ke7! (2.Tf7/Th7Tg6/Tg8‡)
1. - Lc2/Ld3/Le4/Lc3 2.Tg4/Tg3/Tg5/Dc3‡
Montgomery-Thema mit 4 Totalparaden.

Mörderbauer
→ Tueur.

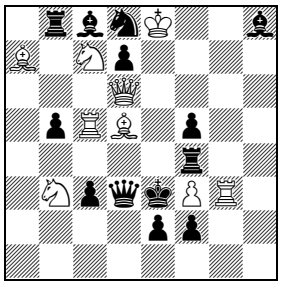
Moskau-Thema (Chicco-Thema)
2#: Degener: „Eine weisse Batterie droht Doppelschachmatt. Die schwarze Parade sperrt eine Mattlinie und greift die zweite Mattlinie (oder das Drohmattfeld) an.“ Der zweite Teil der Definition ist eher der Idealfall. Oft ist das Mattfeld bzw. die Mattlinie schon anderweitig gedeckt. Wahrscheinlich liesse sich die Definition so ‚kürzen‘: Schwarz pariert eine Doppeldrohung durch Sperrung einer Drohlinie.
Das Moskau-Thema hat auch noch einen anderen Namen: → Chicco-Thema. Sowohl Adriano Chicco als auch eine Gruppe von Moskauer Komponisten bearbeiteten das Thema in den dreissiger Jahren intensiv (Chicco: 1930; siehe daselbst). Die erste Darstellung schuf aber weder Chicco noch einer der Moskauer. Es waren vielleicht sowohl Charles [Gold] Watney (Grossbritannien, 1900-1941) im Jahr 1920 (**850**) wie auch Alberto Batori (Italien, 1884-1923) im selben Jahr (**851**), die gleich einen sehr interessanten → *Grimshaw* zeigten: eine Art → *englischer* Grimshaw D/T bzw. D/L, aber nicht mit Fessellinie, sondern auf der angedrohten Doppelschach-Batterielinie.

850 Charles G. Watney
The Hampshire Telegraph and Post 24.9.1920, 2.e.E.



‡2
1.Tf4! (2.Le4‡) Dd6/Td6 2.Le8/Se7‡
(1. - Dd5+, Kd6+/Kd5/Td5 2.Le4/Lf7/Le8‡)
(Ur-)Moskau-Thema und englischer Grimshaw ♕/♖ (Abart).

851 Alberto Batori
Good Companion Folder 3/1920, Nr.2518



‡2
1.Lb7! (2.Te5‡) Dd4/Ld4 2.Txc3/Sd5‡
(1. - Td4 2.f4‡)
Moskau-Thema und englischer Grimshaw ♕/♗ (Abart).

- Anti-Moskau-Thema
2#: Statt *Verhinderung* eines Doppelschachs durch Sperren einer Themalinie öffnet Schwarz eine störende Linie und ermöglicht so ein Doppelschachmatt.
- Anti-Moskau-Thema schwarz
2#. Degener: Weiss öffnet schädlich eine maskierte schwarze Deckungslinie. Schwarz verteidigt durch gleichzeitige endgültige Öffnung dieser Deckungslinie

und Verstellung einer Doppelschachlinie. (Entweder der Themazug widerlegt, was in mindestens einer Verführung der Fall sein sollte, oder Weiss nutzt irgendeine Schädigung des Zuges zum Matt.)

- Anti-Moskau-Thema weiss

2#. Degener: Weiss verstellt nützlich (vorzugsweise als f.A.) vorab eine maskierte schwarze Deckungslinie, so dass die schwarze Öffnung dieser Deckungslinie unter gleichzeitiger Verstellung einer Doppelschachlinie zur Scheinparade wird.

- Ruchlis-Kombination

Moskau-Thema, zusätzlich: Schwarz entfesselt in der Verteidigung gleichzeitig einen eigenen Stein.

Motivinversion, iterierte

S#: Das Verteidigungsmotiv wird als Schädigungseffekt genutzt - bzw. das Angriffsmotiv als Verteidigungsmotiv. Im Direktmatt ist dies in reiner Form nur in Verbindung mit Patt möglich.

Motivverschiebung

Die gegen eine primäre oder sekundäre Doppel- oder Mehrfachdrohung gerichteten schwarzen Paraden haben gleiche Motive, die aber reziprok wechseln bzw. zyklisch verschoben sind.

Motivwechsel

2#: In Verführung und Lösung wechseln die Motive (beabsichtigte Wirkung der schwarzen Paraden), aufgrund deren die jeweils gleichen schwarzen Züge ausgeführt werden.
Die Motive können auch reziprok oder zyklisch wechseln. (→ Brabec-Thema, → Mlynka-Thema.)

Motschalkin-Thema bzw. -Kombination

2#: Tausch von Doppel- bzw. Einfachdrohung und Mattzügen nach gleichen schwarzen Paraden (→ Rudenko-Thema + → Doppeldrohungs-Le Grand).

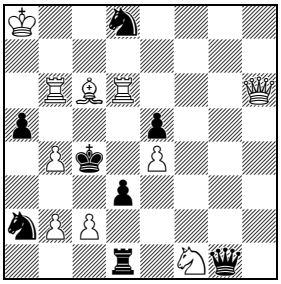
1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.S! (2.C#) a/b 2.A/B#

Motschalkin-Thema

		a	b
	A,B	C	D
C		A	B

Alexander [Viktorowitsch] Motschalkin (Russland, *1951) 1990 (**852**), bzw. 1987 (→ Nr.1055).

852 Alexander Motschalkin
Probleemblad 2/1990, Nr.9796, 2. ehr. Erwähnung

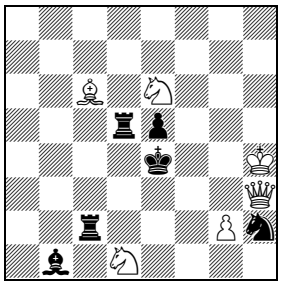


‡2
Satz: 1. - Sxc6/Dg8 2.De6/Se3‡
1.Dd2? (2.Lb5 **A**/b3 **B**‡) dxc2 **a**/Sxb4 **b** 2.Ld5 **C**/Dc3 **D**‡; aber 1. - axb4!
1.De3! (2.Ld5‡) dxc2 **a**/Sxb4 **b** 2.b3 **B**/Lb5 **A**/‡
(1. - Dg8/Dxe3/Sxc6 2.Dc5/Sxe3/Tdxc6‡)
Motschalkin-Thema.

Mount Everest-Thema

Stufen-Bahnung (→) des Königs für die Dame (ev. einen seiner anderen Langschrittler). - Am sinnigsten ist die Darstellung in der Senkrechten, genauer: von unten nach oben. - Vgl. → Exzelsior-Thema.
Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) 1865 (**853**). Motto: „Aut Caesar aut nihil“.

853 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Le Palamède Français (Paris) 11/1865, Nr.101/1
S.135, Nr.9 du rapport, 2. ehrende Erwähnung



‡5
1.Kh5! La2 2.Kh6 Lb1, Lb3 3.Kh7 La2 4.Kh8 (5.Dh7‡) Txg2 5.Sc3‡
Mount-Everest-Thema, Stufen-Bahnung

Auch Kanchgendzönga(-Thema) genannt, der sich lediglich nur als dritthöchsten Berg der Welt erwies. Den Namen gab ihm Eduard [Adolf Heinrich] Birgfeld (Deutschland, 1887-1939), für den „Sturm auf den Mount Everest“.

Mourner

Zieht und schlägt (nur) wie der zuletzt geschlagene Stein. Er kann sich als Bauer nicht umwandeln. Solange ein Mourner auf der 1. oder 8. Reihe steht, darf kein Bauer geschlagen werden.

MP-Schach

= Maschinengewehr-Schach = MG-Schach.

Ms Alice Chess

→ Alice-Schach.

Move rationing

Für jeden Stein (inclusive König) wird vor Spielbeginn eine Maximalanzahl an Zügen festgelegt, die dieser höchstens pro Variante spielen darf und die im Problemschach natürlich kleiner als die Forderungszugzahl ist. In der Regel ist die Zugration für alle Steine gleich. Wenn ein Stein seine gesamte Zugration aufgebraucht hat, verliert alle Kräfte (Zug, Schlag, Wirkung) und wird zum dummy, der nur noch blocken, geschlagen werden oder als Sprungstein dienen kann. Ein König kann also nicht mehr aus aktiv einem bestehenden Schachgebot fliehen, wenn er seine Zugration aufgebraucht hat. Patt durch Erschöpfung der Zugrationen aller Steine einer Partei ist legal. Die Rochade ({\OO}, {\OOO}) zählt als jeweils ein Königszug und ein Turmzug (schlecht!). Durch Bauernumwandlung entstandene Umwandlungsfiguren haben wieder die volle Zugration. Spezialform: → Two-Move Rationing = Two-Move Rations.

Mufti

→ Erlkönig.

- Muftikönig

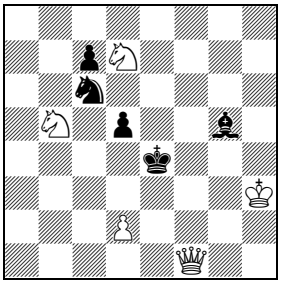
Ein königlicher Mufti oder Muftikönig unterscheidet sich von einem normalen König lediglich dadurch, dass der Muftikönig eindeutig erkennen lässt, aus welchen Komponenten er zusammen gesetzt ist (nämlich aus einem Wesirkönig + Fers oder einem Ferskönig + Wesir).

Mühle
→ Zwickmühle.

Mulehopper
Zieht wie ein Grashüpfer, kann also auf seinem Zielfeld auch schlagen, schlägt aber zusätzlich als Teil des Zuges nach hinten (wie ein Maultier) aus und befördert auf diese Weise den Sprungstein auf das Startfeld des Mulehopperzuges zurück.

Mule(-Thema; = Muli)
(Mule *[engl.]* = Muli). 2#: Jeweils zwei Selbstblocks durch je einen schwarzen Springer und einen schwarzen Läufer. Für vier Selbstblocks durch zwei schwarze Läufer schlug Jan Mortensen (Dänemark, 1932-2003) passend zu Horse- und Mule-Block den Begriff → Donkey-Block vor (→ Eselsblock).
Die älteste Darstellung stammt von Charles Planck (Grossbritannien, 1856-1935) von 1884 (**854**).

854 Charles Planck
Illustrated and Dramatic Sporting News 13.12.1884



‡2
1.Kg2! (2.Df3‡) Le3/Lf4/Sd4/Se5 2.d3/Db1/Sc3/Sc5‡
Mule-Thema.

Mulhouse-Schach
Eine Form des → Doppelzugschachs. Dabei ist der erste Teilzug einer Partei nur dann legal, wenn im zweiten Teilzug ein anderer Stein derselben Partei das vom ersten Stein im ersten Teilzug verlassene Feld betreten kann (er muss dies dann auch tun).

Müller-Thema
2#: In der Ausgangsstellung sind zwei weisse und zwei schwarze Figuren gefesselt. Eine schwarze Figur entfesselt in der Verteidigung gleichzeitig eine eigene als auch eine weisse Figur. Je nachdem, welche schwarze Figur entfesselt wird, kann die Fesselung der anderen im Matt genutzt werden. Die Aufgabe erhält dadurch dualvermeidenden Charakter.

Multiboard Chess
Ein vollständiger Zug eines Spielers besteht darin, dass konsekutiv auf jedem der Bretter auf denen das Spiel noch nicht beendet ist, einen Zug zu machen: Zuerst Brett A, dann Brett B usw. Wenn Weiss auf Brett A mit einem Stein des Typs x zieht, dann ist auf jedem Brett ab Brett B ein Zug mit einem Stein vom Typ x nur dann erlaubt, wenn kein Stein eines anderen Typs ziehen kann usw. Anders ausgedrückt: Wer gerade mit einer Dame auf Brett A, B oder C gezogen hat, kann auf Brett D nicht mit der Dame ziehen, solange noch ein anderer Stein ziehen kann.

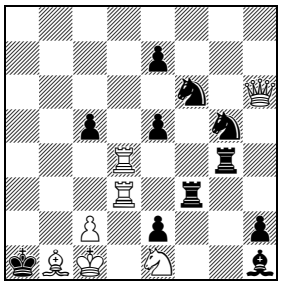
Multicapture Chess / Multicaptures
Ein Stein (inklusive König)kann nur geschlagen werden, wenn er mindestens zweimal angegriffen ist.

Multimatt
Matt durch Mehrfachschach (so wie analog ein Matt durch Doppelschach gelegentlich - fälschlich! - auch als → Doppelmatt bezeichnet wird).

Multiple Position (PRA, RV).
Retro: Der Begriff der Multiplen Position geht auf Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) zurück (→ Artikel in „Europe Echecs“ 19??). Vermutlich ist damit eine Stellung gemeint, die unterschiedliche Forderunge zulässt (Argentinische Zwillinge, siehe unter → Zwillinge; auch → Vielväterstellung).

Münchner Idee
3#: Logisches Thema, bei dem Weiss mit einem Vorplan eine schwarze Schädigung erzeugt, durch die der Schwarze eine mit dem weissen Vorplan verbundene Schädigung nicht mehr nutzen kann. - Siehe auch → Selbstbehinderung, weisse.
Ferdinand Metzenauer (Deutschland, 1908-1968) 1934 (**855**).

855 Ferdinand Metzenauer
Die Schwalbe 73 (Neue Folge) 1/1934, Nr.1, S.2)

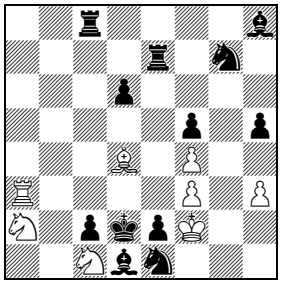


‡3
1.c3/c4? (2.Sc2) Tf1/Tg1!
1.Df8! (2.Da8) Te(h)3/Tfg3 2.c3/c4 Tg1 3.Ta4/Ta3‡
(1. - Txd3 2.cxd3)
Münchner Idee.

Er selbst definierte sein Thema so: „Weiss behindert im zweiten Zug eine weisse Nutzungsfigur, weil sie nun eine unmöglich gemachte Schädigung nicht mehr zu kontrollieren braucht.“

- Münchner Dreirad
Nutzung zyklischer Selbstbehinderung: Das abwechselnde Besetzen und Verlassen von je einem von drei Punkten, auf denen sich Weiss selbst behindert, erzwingt Lenkungen von Verteidigern dieser Punkte.

856 Hans Peter Rehm
Schweizerische Schachzeitung 1/1982
Nr.12110, 1. Preis



‡9
Die 3 Mattfelder sind b3, c3 und e3:
1.Te3! (2.Sb3‡) Tb7 2.Tc3! (3.Le3‡) Te8 3.Ta3! (4.Lc3‡) Tc7 4.h4! (Zugzwang) Tc5! (4. - d5? 5.Lb6; 4. - Tc4? 5.Sb3+) 5.Te3! Tb8 6.Tc3 Te5 7.fxe5 f4 8.Te3 (9.Lc3‡) Tb3, Tc8 9.S(x)b3‡
Münchner Dreirad.

Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) ist vermutlich einziger Darsteller, das erste Mal wohl 1982 (**856**).

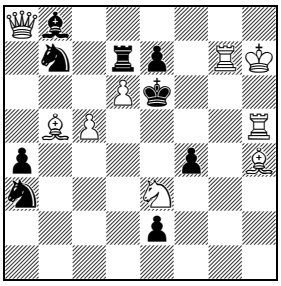
Mustermatt
= Modellmatt: Kombination aus → ökonomischem Matt und → reinem Matt. Mattbild, bei dem alle weissen Figuren (ausser dem weissen König) mitwirken und jedes Feld um den schwarzen König nur einfach gedeckt oder geblockt ist. Eine Ausnahme ist ein gefesselter Stein (→ Fesselblock) am schwarzen König, der das Matt verhindern würde, eine andere ist durch ein Doppelschachmatt gegeben, bei welchem beide schachgebenden Steine notwendig sein sollten (!?), wie dies in der Erstdarstellung des → Indischen Problems der Fall ist (der sSf3 könnte in beide weissen Linien ziehen).
Zusammenfassend heisst das, dass kein Fluchtfeld unnötig überdeckt werden darf.
Ein Spezialfall ist das → Idealmatt.
Ein böhmisches Problem (siehe → böhmische Schule) enthält unter Einbeziehung der Drohung mindestens drei Mustermatts.
Sidler: Mattbilder, bestehend aus einem *reinen* und einem *ökonomischen* Matt. Ein *reines* Matt entsteht, wenn das Mattfeld und die Fluchtfelder des Königs nur von einem Stein beherrscht werden. Zulässig ist die Verbauung von Fluchtfeldern durch Steine gleicher Farbe des mattgesetzten Königs, sofern diese nicht durch feindliche Figuren beherrscht werden (ausgenommen, der blockende, also gefesselte Stein, könnte bei normaler Beweglichkeit das Matt verwehren). Das *ökonomische Matt* bedingt, dass alle Figuren (ausser König und Bauern) der mattsetzenden Partei am Mattbild beteiligt sind (siehe auch → Böhmische Schule).

Musterpatt
Analog zum sog. → Muster*matt*.

Mutation chess
Frankfurter Verwandlung (→ Frankfurter Schach). Kombination aus → Frankfurter Schach und → Progressivem Schach. Die Mutation (Frankfurter Verwandlung, s. oben) hat Priorität über Umwandlung. Eine Dame darf nicht Schach gebender Stein sein.

Myllyniemi-Form
2#: Die thematische Hauptidee könnte in einer einzigen Phase gezeigt werden, aber sie wird in mindestens zwei Phasen aufgesplittet. Z.B. wird ein schwarzer doppelwendiger → Grimshaw auf zwei Phasen verteilt.

857 Matti Myllyniemi
Schach-Echo 5/1979, Nr.9907



‡2
Alle Varianten sind im Satzspiel schon da:
1.Lxe2? (2.Lg4‡) Sxd6 2.Dd5‡; aber 1. - f3!
1.Tf5? (2.Tg6‡) exd6 2.Lxd7‡; aber 1. - fxe3!
1.Sc2? (2.Sd4‡) Txd6 2.Txe7‡; aber 1. - Sxb5!
1.Sg2! (2.Sxf4‡) Lxd6 2.Dg8‡
Myllyniemi-Form.

Thematurnier im WCCC in Hyvinkää [Finnland] 1979. → Hyvinkää-*Thema*.
Matti [Arvo] Myllyniemi (Finnland, 1930-1987) 1979 (**857**).

Mysterious Royal Chess
Schachvariante, bei der jeder Spieler vor Beginn aufschreibt, welcher seiner Steine königlich ist. Dies wird aber erst preisgegeben, wenn der Stein Matt gesetzt ist. Der königliche Stein darf nicht in ein Schachgebot ziehen und muss sofort einem bestehenden Schachgebot entkommen.

N

n°-Grashüpfer
= geknickter → Grashüpfer. Seine Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir den normalen Grashüpfer, für n = 45 den → Elch, für n = 90 den → Adler, für n = 135 den → Spatz und für n = 180 den → Hamster.

n°-Heuschrecke
= geknickte Heuschrecke. Ihre Zugrichtung knickt beim Überqueren des Sprungbocks um +/-n° ab. Für n = 0 erhalten wir die normale → Heuschrecke, für n = 45 die → Elchheuschrecke, für n = 90 die → Adler-Heuschrecke, für n = 135 die Spatzheuschrecke und für n = 180 die → Hamsterheuschrecke.

Nachahmung
2(-N)#: In Satzspiel, Verführung und Lösung führen Weiss und Schwarz analoge Kombinationen, Ideen oder Manöver aus. - Siehe auch → Affenthema, → Imitator usw.
Namensgebung in „Schachmaty“ Nr.20, 1961. Der Name ist aber prinzipiell in allen möglichen Aufgabengattungen verwendbar.
Im 3. WCCT (1984-88) war die Nachahmung von *Strategie* Thema in der Mehrzüger-Abteilung gefragt (→ Verteidigungsprobleme).

- Nachahmender Stein
= Imitierende Figur = Imitating Man. Imitiert die Länge und Richtung des zuletzt gezogenen gegnerischen Steines und erhält dann unmittelbar seine eigene Gang- und Wirkungsart wieder, die im nächsten Zug normal zum Tragen kommen kann. Steine der eigenen Partei werden nicht imitiert.

- Nachahmungs-Langzüger
Weiss gibt durch sein Beispiel an, ob Schwarz den längsten oder kürzesten Langzug ausführen soll. „Längsten“ und „kürzesten“ bezieht sich - auch für Weiss - auf das ganze Diagramm, nicht auf eine einzelne Figur. Ein Langzug muss in der begonnenen Richtung möglichst weit durchgeführt werden (der kürzeste Langzug einer Da4 auf ansonsten leerem Brett ist Da1). Die Bedingung ähnelt etwas dem Doppellängstzüger. Zugwechsel ist im Übrigen nur möglich, wenn der Nachziehende im Satz mit beiden Zugarten beginnen kann.

Nachgänger
= Plagiat. Antizipierte Aufgabe, also Aufgabe mit → Vorgänger. Dabei stellt sich jeweils die Frage: bewusster oder unbewusster Nachgänger? Also: hat der Autor abgeguckt („kopiert“), oder ist ihm dieselbe Idee zugefallen, bzw. erinnerte er sich unbewusst an eine frühere Aufgabe selben Inhalts, aber von einem anderen Autor.

Nachhause
→ Backhome.

Nachsorge
Neudeutsche Schule: Sekundärhindernis, das zeitlich hinter dem Sicherungs- bzw. Teilplan beseitigt wird, welcher dieses erst hervorrief.

Nächster Zug?
Retro: Frage nach dem (einzig) möglichen nächsten Zug.

Nächststeinzüger
= Nearest Man Mover: Jede Partei ist verpflichtet, denjenigen Stein zu ziehen, der dem Endfeld des vorangegangenen letzten gegnerischen Zuges am nächsten steht.

Nachthüpfer
→ Springerhüpfer. Wie → Grashüpfer, aber auf Springer-Linien (nicht → Nachtreiter-Linien).

Nachtreiter (N)
Linienfigur analog zu Dame, Turm und Läufer, aber auf Linien, deren Felder einen „Springerabstand" voneinander entfernt sind, also z.B. a1-b3-c5-d7. Der Nachtreiter ist also zum Springer, was die Dame zum König ist. Symbol ist ein um 180° gedrehter Springer.

- Arch-Nachtreiter
Reflektierender Nachtreiter, der höchstens einmal am Brettrand reflektiert wird.

Nachtreiterheuschrecke
1:2-Reiterhüpferheuschrecke, → Heuschrecke.

Nachtreiterhüpfer
1:2-Reiterhüpfer.

Nachtreiterlion
Wie Lion, aber nur auf Nachtreiterlinien.

Nachtwächter
Eine (in der Regel weisse) Figur, die für die Lösung nicht gebraucht wird und daher „wie ein Nachtwächter" herumsteht (sorry: Nachtwächter arbeiten schon auch …).
Vgl. auch → Wiesel, aber auch → Fringe variation.

- Nachtwächter, thematischer
Figur, die nichts zum Matt beiträgt, aber trozdem eine wichtige Funktion für die Lösung erfüllt. So z.B.:
- a) sie kann die Lösung verschleiern helfen.
- b) in einem Hilfsmatt kann sie dazu gebraucht werden um die Zugspflicht zu erfüllen. Dabei darf sie nicht auf ein Feld ziehen, wo sie einen anderen Stein verstellt, wie z.B. im → Ungarn-Thema I denkbar. - Siehe auch → Dud-Thema, → Versteck-Zug.

Nachziehender
Siehe unter → Anzug (→ Anziehender).

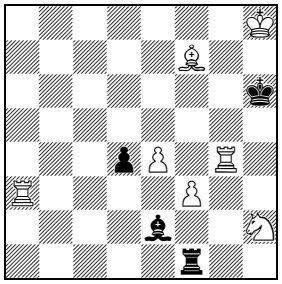
Nahnybida-Thema
→ Bukovina-Thema.

Nalimov Endgame Tablebases
Internet-Datenbank mit Computer-Auswertung aller 6-steinigen Stellungen ausser → Rex-Solus-Aufgaben. Interessanterweise wird die Rochade nicht mit einbezogen, wohl weil diese Möglichkeit in einer realen Partie in der entsprechenden Spielphase unwahrscheinlich ist.- Vgl. → Lomonosov Tablebase (7 Steine).

Namenloser Durchschnittspunkt
Siehe unter → Grimshaw.

Nanning-Thema
2#: Eine Deckungslinie eines schwarzen Langschrittlers A ist nach dem Schlüsselzug durch einen weissen Stein x verstellt. Die Drohung eines anderen weissen Steins Y nutzt diese Verstellung. Die Parade eines anderen schwarzen Steins B verstellt die maskierte Deckungslinie des Steins A und erlaubt so ein Matt des weissen Steins x, der in der Verstellung der Themalinie nun vom schwarzen Stein B abgelöst wurde.
Frederik [Willem] Nanning (Niederlande, 1878-1936) 1932 (**858**).

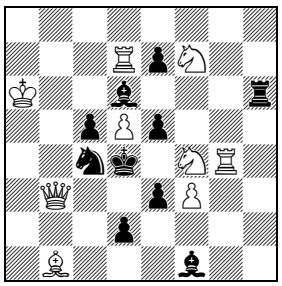
858 Frederik Willem Nanning
Die Schwalbe 55 7/1932, Nr.III



‡2
1.f4! (2.Th3‡) Tf3(Ld3) 2.Th4‡
(1. - Lf3,d3/Lxg4 2.Ta6/Sxg4‡)
Nanning-Thema mit Anti-Nowotny und Umnov-Schnittpunkt-Effekt.

Nanterre-Thema
2#: Eine schwarze Figur öffnet primär und in fortgesetzter Verteidigung eine weisse Linie und ermöglicht jeweils weisse Batteriematts.
Thematurnier 1965-67 in der Zeitschrift „Problème".
Der geteilte 1. Preis (ex aequo) ging an die Franzosen Jean-Pierre Boyer (1935-1986) und François Michel (1903-1977; [**859**]).

859 Jean-Pierre Boyer und François Michel
Problème 1965 , 2. TT 1965-67, 1. Preis ex aequo



‡2
1.Sd8? (2.Sc6‡)
1. - L~/S~ 2.Se2/Se6‡; aber 1. - exf4!
1.Sxe5! (2.Sc6‡)
1. - L~/Lxe5+ 2.Sfg6/Se6‡ 1. - S~/Sxe5+ 2.Sfd3/Se2‡
(1. - Kxe5 2.Dc3‡)
Nanterre-Thema.

Nao
= Chinesischer Nachtreiter. Wie → Leo, aber auf → Nachtreiter- statt auf Damen-Linien.

Narr
Im → Wolf-Schach: Name für → Nachtreiter.

Narrenmatt
Kürzeste Mattführung aus der PAS, die eigentlich das Hilfsmatt vorwegnimmt, denn Schwarz zieht an, damit im zweiten Zug Matt ist: 1.e oder f~, e~ 2.f oder e~ und Dh4#. Dabei gibt es insgesamt 8 Lösungswege.
Geht zurück auf Gustav Selenus alias Herzog August II. zu Braunschweig in „Das Schach- oder Königsspiel" von 1616.

Nashorn
= Torvinokka = Traffic light. Märchenstein, der wie ein Turm zieht und der ein unüberwindliches Hindernis (eine „gläserne Wand“) entlang Turmlinien (horizontal oder vertikal) mit sich trägt. Ein Zug kann - neben einem gewöhnlichen Turmzug - auch darin bestehen, die Richtung der Wand von horizontal zu vertikal oder umgekehrt zu ändern. Über die Wand hinweg oder auf ihr/auf sie hin kann kein Schacheffekt geschehen. Kreuzen eine schwarze und eine weisse Wand einander, elinimieren sie wechselseitig ihren Effekt jenseits des Schnittpunktes. Anders ausgedrückt (in Ampelterminologie): Zieht wie Turm, hat aber zusätzlich die Kraft, entweder horizontal oder vertikal rotes Licht zu zeigen. Dann ist jede Bewegung auf die entsprechende Reihe beziehungsweise Linie sowie jedes Überqueren dieser Reihe/Linie untersagt. Das traffic light selbst kann aber ganz normal geschlagen werden. Ein „vertical traffic light“ (VT) kann zu einem „horizontal traffic light“ (HT) umgeschaltet werden und umgekehrt; das Umschalten zählt als Zug. Der Ampeleffekt endet am Schnittpunkt eines weissen und eines schwarzen traffic light.

Natalija Kutscherenko-Thema
→ Kutscherenko-Thema.

Natter
= couleuvre. Reiterfigur, die sich in Zickzacklinien am Brettrand entlangschlängelt. z.B. zieht Ntb1 nach a2, b3, a4, b5, a6, b7, a8, b7, c8 usw. oder nach c2, d1, e2 usw.

n.d.n.E.
„**n**ach **d**en **n**eusten **E**rkenntnisssen“ (→ Circe).

Nearest Man Mover
→ Nächststeinzüger.

Nebenlösung (NL)
Sog. „gekochte“ Aufgaben (→ cook). – Eine vom Autor nicht beabsichtigte zusätzliche Lösung. Entwertet ein Problem selbstverständlich völlig. - Heutzutage werden Computerprogramme eingesetzt, um die Korrektheit der Probleme zu prüfen. Diesen sind manchmal Grenzen gesetzt.

- Teil-Nebenlösung
→ Dual.

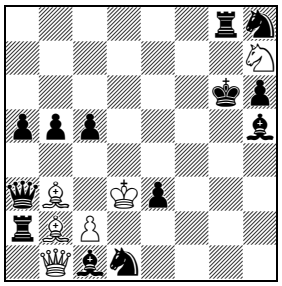
Nebenspiel (Nebenvariante)
Unthematisches Spiel.

Neef-Thema
H#: Farbvertauschtes → Zajic-Thema: Ein weisser Stein zieht auf ein späteres (vorzugsweise leeres) Fluchteld des weissen Königs und wird dort von einem schwarzen Stein geschlagen; danach schlägt der weisse König diesen schwarzen Stein, und setzt matt.
Geht auf eine Idee von Helmut Zajic (Österreich, 1934-2008) zurück (→ Zajic-Thema), die Namensgebung hingegen auf Wilfried Neef (Deutschland, *1963) im Jahr 2000 (**860**).

Negativ-Turm
Zieht und wirkt auf alle Felder mit Ausnahme jener Felder, die ein Turm vom selben Standfeld aus erreichen würde.

Neptun
→ Poseidon.

860 Wilfried Neef
Die Schwalbe 181, Februar 2000, Nr.10642, 1. Preis



H‡2 2.1;1.1
I) **1.Tg7!** c3 2.Sxc3 Kxc3‡
II) **1.Sf7!** c4 2.bxc4+ Kxc4‡
Neef-Thema.

Nereide
Mariner Läufer, → mariner Stein.

Nešić-Thema
Siehe unter → Grimshaw.

Neudeutsche Schule / logische Schule
Heute nur noch „Logische Schule“. Aufgabe mit logischer Struktur: Grasemann definierte vier unerlässliche Grundbegriffe für die Neudeutsche Schule:

1. Basisplan
2. Probespiel
3. Hindernis
4. Sicherungsplan

Zurückgehend auf Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz und Karl Kockelkorns „Das Indische Problem“ 1903, das die alte Schule in Frage stellte und neue Denkansätze vorstellten. Darauf baute Walter Freiherr von Holzhausen mit „Logik und Zweckreinheit im Neudeutschen Schachproblem“ 1928 auf. Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) gab 1965 „Das logische Schachproblem“ als Weiterführung von Holzhausens Gedanken heraus, das auch heute noch weitgehend als Richtschnur dient. – Interessant ist in diesem Zusammenhang die Tatsache, dass sich die Fachleute heute noch schwertun, die Logik des Indischen Problems zu definieren, welches den eigentlichen Anstoss zur ganzen Debatte lieferte.
Eine weitere Vertiefung erfolgte durch den Artikel „Pläne, Spiele, Züge“ von Stephan Eisert (Deutschland, *1943) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) in der „Schwalbe“ 48, Dez. 1977).
Herbert Grasemann brachte es so auf den Punkt: „In einem logischen Problem (Deutschland, 1917-1983) stösst eine klar umrissene Angriffsabsicht (der Basisplan) bei dem Versuch, sie auszuführen (Probespiel) auf einen erfolgverhindernden Umstand (das Hindernis), der durch ein zusätzliches Manöver (den Sicherungsplan) unwirksam gemacht wird.“ (Eines Reverends Einfall, der Geschichte machte 1981). Diese Aussage ist bis heute unwidersprochen.
Eine andere Definition ist in Fonders „Schachlexikon“ zu finden: „Unter Logik ist im neudeutschen Sinne zu verstehen, dass die dargestellte Mattführung (Kombination) einen logischen Schluss der folgenden Art verkörpern muss:
Die Ausführung einer beabsichtigten Massnahme scheitert an einem Hindernis. Dieses Hindernis kann durch ein zusätzliches Manöver beseitigt (bzw. vermieden) werden. Also besteht die Lösung in der Verknüpfung

des hindernisbeseitigenden Manövers mit der beabsichtigten Massnahme. Diese Verknüpfung kann auf zweierlei grundlegende Art erfolgen: durch Aneinanderreihung (es liegt dann eine … Vorbereitungskombination vor) oder durch gleichzeitige Verwirklichung und durch Wahl der richtigen Vorgehensweise unter Meidung scheinbar gleichwertiger, das → Hindernis jedoch nicht beseitigender Wege (Auswahlkombination).“
Im Laufe der Geschichte und je nach Vorliebe der Autoren wurden folgende Begriffe verwendet:

Vorplan	**Hauptplan**
= Sicherungsplan	= Basisplan
= Richtplan	= Leitplan
= Mehrplan	= Grundplan

Neumann-Typ
H#: Mehrere variantenlose Lösungen. Bei zwei Lösungen spricht man von einem Zweispänner.

Neumatts
Matts vornehmlich in einem → Zugwechselproblem, welche im Satz noch nicht vorhanden waren. Auch → Mehrmatts genannt.

Neu-Schach
Schachvariante auf dem 16x8-Brett mit zwei normalen Partieanfangsstellungs-Stellungen nebeneinander. Ein König kann nur ein angegriffen oder Matt gesetzt werden, wenn der gegnerische König sich auf demselben Brett befindet.

Neutrale Steine
Können von Weiss und Schwarz beliebig und vor jedem Einzelzug frei wählbar als eigene oder gegnerische Steine aufgefasst und entsprechend bewegt oder geschlagen (im Circe auch rückversetzt) werden. Ein König darf nie durch einen Zug seiner Partei in den Wirkungsbereich des gegnerischen Anteils eines neutralen Steines geraten, da dieser König sonst im Gegenzug geschlagen werden könnte; gerät er durch den Gegner in einen solchen Wirkungsbereich, muss er sich sofort dagegen wehren, oder er ist matt. Die Stellung darf durch ein Zugpaar mit einem neutralen Offizier wiederholt werden. Kann von Weiss oder Schwarz beliebig und vor jedem Einzelzug frei wählbar als eigener oder gegnerischer Stein aufgefasst und entsprechend bewegt oder geschlagen werden. Ein König darf nie durch einen Zug seiner Partei in den Wirkungsbereich des gegnerischen Anteils eines neutralen Steines geraten, da dieser König sonst im Gegenzug geschlagen werden könnte; gerät er durch den Gegner in einen solchen Wirkungsbereich, muss er sich sofort dagegen wehren, oder er ist matt.

- echt-Neutraler Stein
Ein → neutraler Stein, der nur ziehen, aber nicht schlagen oder Schach bieten kann. Er kann von beiden Parteien gezogen, aber nicht geschlagen werden.

- Halbneutraler Stein
Hat drei Phasen:
- 1.) Eine weisse Phase, in der er wie ein weisser Stein zieht, wobei er aber nach dem Zug in die neutrale Phase übergeht;
- 2.) eine schwarze Phase, in der er wie ein schwarzer Stein zieht, wobei er aber nach dem Zug in die neutrale Phase übergeht;
- 3.) eine neutrale Phase, in der er von Weiss oder Schwarz gezogen werden kann, wobei er aber nach dem Zug in ein Phase weisse (schwarze) Farbe übergeht, wenn ihn zuletzt Weiss (Schwarz) gezogen hat.

- Neutraler königlicher Stein
Ein → neutraler Stein, dem Schach geboten werden kann, dessen Eroberung angedroht werden darf, obwohl mit dem fiktiven Schlag des gegnerischen ‚Königs-Anteils‘ ja auch der eigene verschwände.

- Neutraler König
(→ neutraler königlicher Stein): ein neutraler Stein, dem Schach geboten werden kann, d.h. dessen Eroberung angedroht werden darf, obwohl mit dem fiktiven Schlag des gegnerischen Königs-Anteils ja auch der eigene verschwände.

Neutrales magisches Feld
Ein → magisches Feld mit der Zusatzeigenschaft, dass ein Stein (ausser dem König), der es betritt, zum neutralen Stein wird.

Neutral family
Alle Steine (ausser den Königen) sind → neutrale Steine.

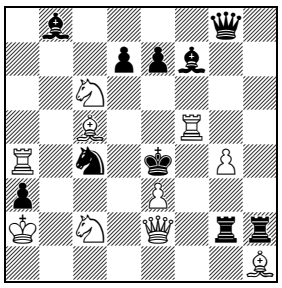
Neutralisierender Brettrand
Jeder Stein (ausser König), der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges neutral.

Neutralisierender Stein
Ein Stein, der bewirkt, dass gegnerische Steine, die von ihm angegriffen werden, vorübergehend (für die Zeit des Angriffs) wie neutrale Steine ziehen, wirken und schlagen.

Neuwahl nach Wiedergeburt
Über die blosse Kombination von → Circe und → Duellantenschach hinausgehende Zusatzbedingung: Wird einer Partei der Duellant weggeschlagen, so darf sie auch dann einen ganz neuen bestimmen, wenn der alte circe-gemäss wiedergeboren wurde.

Newa-Thema bzw. Newa-Konzept
2#: Variantenbildung durch mindestens zwei Züge eines im Schlüsselzug entfesseltes Steins mit Matts, welche in anderen Phasen (bzw. in den Verführungen) Drohungen bilden.
Benannt nach dem Fluss, der durch St. Petersburg fliesst.
Ein Konzept von Jakov [Wulfowitsch] Rossomacho (Russland, *1935) von 1981 (**861**).

861 Jakov Rossomacho
Lenin-110 Gedenkturnier 1981
3. ehrende Erwähnung



‡2
1.S6b4? (2.Df3, Dd3‡) Se5 2.Tf4‡; aber 1. - Lf4! (1.Se1? [2.Dc2‡] e5!)
1.S2b4! (2.Dc2‡) Sb2/Sd2 2.Df3/Dd3‡
(1. - Sxe5/Se5[Lf4]/Txh1 2.Sd5/T[x]f4/Dxg2‡)
Newa-Thema.

Nextmate
Ein König steht (genau) dann im Schach, wenn sich wenigstens ein Stein (beliebiger Farbe) auf einem seiner Nachbarfelder befindet. Könige können nicht geschlagen werden.
- Antinextmate
Ein König steht (genau) dann im Schach, wenn sich kein Stein (egal welcher Farbe) auf einem seiner Nachbarfelder befindet. Könige konnen nicht geschlagen werden.

Nice-Thema
→ Nizza-Thema.

Nicht-Partiesatzmaterial
Die Diagrammstellung enthält Steine, die nicht zum Figurensatz der Partieanfangsstellung gehören: zwei oder mehr Damen, drei oder mehr Türme, Läufer oder Springer, zwei oder mehr Läufer der gleichen Partei auf gleicher Felderfarbe.

Nichtschlagender Stein
Dieser Stein darf unter keinen Umständen schlagen, sondern nur schlagfrei ziehen.

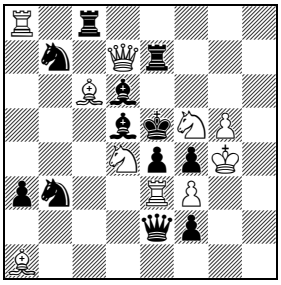
Nicht-Schlagen-Philosophie
Speziell die → russische Problemschule mit ihren paradoxalen Themen entwickelte einige Ideen, in denen das Schlagen einer Figur gerade nicht gehen soll. Dazu gehören z.B.: → Kubbel-Thema, → Loschinskij-Thema und → Umnov I, indirekt auch Umnov II, möglichst mit *stillen* Zügen.

Nicht-umwandelbarer Bauer
Bauer, der sich nicht umwandeln darf, wenn er auf seine eigentliche Umwandlungsreihe gerät. Im → Dynamoschach kann er dann immer noch von der Umwandlungsreihe weggesaugt oder -gestossen werden, sodass er wieder Zugfähigkeit erlangt.

Niederhaltung
Logische Schule: Begriff für die Strategie der → Beschäftigung, wo dem Gegner keine Möglichkeit der aktiven Gegenwehr gegeben werden darf.

Nielsen-Forderung
Weiss fesselt im Schlüssel eine schwarze Figur. Die fesselnde weisse Figur kann von zwei schwarzen Figuren verstellt und geschlagen werden. Alle weissen und schwarzen Figuren müssen verwendet werden. Bauern beliebig.
Johann Nielsen (Deutschland, Daten?) 1965 (**862**).

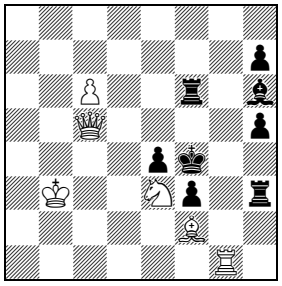
862 Johann Nielsen
Schach-Echo 10/1965



‡2
1.Ta5! (2.Txd5‡) S7xa5(S7c5)/S3xa5(S3c5)/Db5/Lc5 2.Dxd6/Sc2/Sxb3/Dxd5‡
Nielsen-Forderung.

Niemeijer-Thema
2#: Der ursprüngliche Name des → Le Lionnais-Themas, welches er in einem Artikel salonfähig gemacht hat (Problemblad XI/XII 1965: „Een koninglijk Thema“), bis eine wesentliche ältere Thema-Darstellung gefunden wurde (→ Le Lionnais-Thema). - Das Niemeijer-Thema will allerdings einen Spezialfall des Le Lionnais-Themas darstellen: die Widerlegungen der falschen Königszüge sind schwarze Fesselungen.
Meindert Niemeijer (Niederlande, 1902-1987) 1919 (**863**).

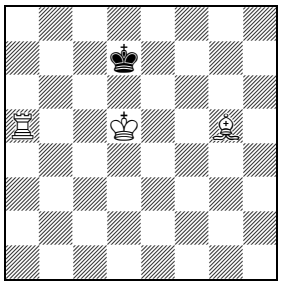
863 Meinrad Niemeijer
Tijdschrift vd KNSB 2/1919, Nr.3666, 2. Preis



‡2
1.Ka2, Kb2? Th2! 1.Ka3, Kb4? Lf8! 1.Kc4, Kc3? Txc6! - 1.Kc2? scheitert natürlich doppelt an 1. - Txc6 und Th2!
1.Ka4! Tf~/T…c6/Th~/L~h4 2.Dd6/Df5/Lg3/Dg5/Tg4‡
Niemeijer-Thema.

Niesslbeck-Thema (Nießlbeck-Thema)
So bezeichnet in der „Thematischen Sammlung“ von Eduard → Schlatter (Schweiz, 1898-1970): „Auf die schwarze Königsflucht nach dem Schlüsselzug erfolgt gleich die Annäherung des weissen Königs zu ihm hin.“
Karl Nießlbeck (Deutschland, 1907-1970) vermutlich ca. 1964.
Die Idee Nießlbecks ist eher als Motiv zu betrachten, wodurch auch wenig erstaunlich ist, dass dieses schon wesentlich früher auftrat, z.B. 3-fach in einem 4-Steiner von William [Anthony] Shinkmann (USA, 1847-1933) von 1905 (**864**).

864 William A. Shinkman
Wiener Schachzeitung 9-10/1905, Nr.1283



‡4
1.Ld8! (Zugzwang)
1. - Kxd8 2.Kd6! Kc8/Ke8 3.Tb5/Tf5 Kd8 4.Tb8/Tf8‡
1. - Ke8 2.Ke6! Kxd8/Kf8 3.Tc5/Tg5 Ke8 4.Tc8/Tg8‡
1. - Kc8 2.Kc6 Kb8/Kxd8 3.Ta~,L…h4/Te5 Kc8 4.Ta8/Te8‡
Ur-Niesslbeck-Thema, *Taskform* und Wenigsteiner.

Nietvelt-Parade
Siehe unter → Schiffmann-Parade!

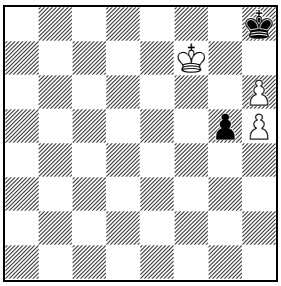
Nihilisten
Bei einem Schlagfall verschwindet der Schlagtäter vom Brett; er wird auch nicht in Verbindung mit → Anticirce-Spielarten wiedergeboren (→ Circe).

Nilpferd
(Nur) schlagender Springer.

NIM-Taktik
Strategie, die v.a. in der → Broecker-Matrik angewandt wird. Sie hat den Namen vom Nim-Spiel: „Das Nim-Spiel ist ein Spiel für zwei Personen, bei dem abwechselnd eine Anzahl von Gegenständen, etwa Streichhölzer, weggenommen werden. Gewonnen hat beim Standardspiel derjenige, der das letzte Hölzchen nimmt, bei der Misère-Variante verliert dagegen derjenige, der das letzte Hölzchen nehmen muss.“ (Aus: Wikipedia).

Nischen-Thema (Nischa-Thema)
Aus dem *Russischen: ни́ша*. Studie/Partie: Verteidigungsmanöver, in welchem sich ein König mithilfe seiner Bauern selbst einschliesst, um Patt zu erzwingen.
Wird auch → Kraemer-Thema genannt (als Studien-Thema), nach Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) mit seiner Studie von 1922 (**865**). Nicht zu verwechseln mit seinem anderen, im Westen bekannteren Thema, das kurz „eine Figur für ein Tempo“ genannt wird.

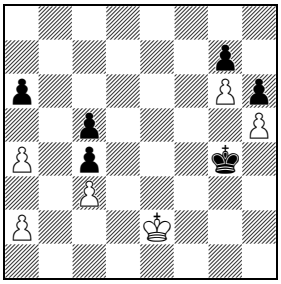
865 Ado Kraemer
Deutsche Tageszeitung 1922



Remis
1.Kf6! g4 2.Kg6 g3 3.h7! g2 4.Kh6 g1D patt (1.Kg6? g4 2.h7 g3 3.Kh6 g2 4.?). Nach 2. - Kg8 Duale.
Nischen-Thema (Nahform) oder Kraemer-Thema (Studie).

Während Kraemer das Thema nahe beim schwarzen König (und sehr ökonomisch) dargestellt hat, tat dies Alexej [Alexejewitsch] Troitzkij (Russland, 1866-1942) 1931 möglichst weit weg von ihm (d.h. am anderen Brettrand). Dies könnte etwa „Fern-Nische“ genannt werden (**866**).

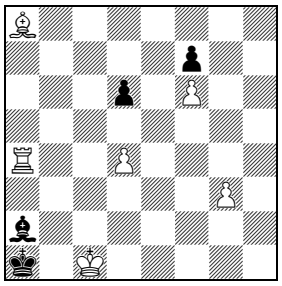
866 Alexej Troitzkij
Schachmaty w SSSR 30.7.1930, Nr.14 1931 (V.)



Remis
1.a5! Kxh5 2.Kd2 Kxg6 3.Kc2 h5 4.Kb2 h4 5.Ka3 h3 6.Ka4 h2 7.a3 h1D Patt.
Nischen-Thema, Fernform. – V.: M. Zinar 1990.

Nissl-Thema
Weiterführung des → Phönix-Themas: Weiss opfert eine Figur, damit er sie auf einem für ihn besseren Feld (und anderer Farbe) wiedergewinnen kann.
Theodor Nissl (Deutschland, 1878-1972) 1936 (**867**).

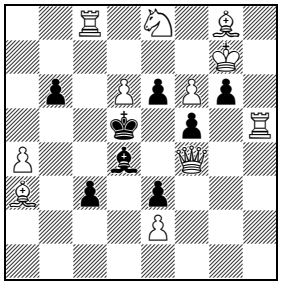
867 Theodor Nissl
Deutsche Schachzeitung 4/1936, Nr.18074



‡6
1.Le4! d5 2.Lg6 fxg6 3.f7 g5 4.f8L 5.La3 6.Lb2‡
Nissl-Thema, wobei der Umwandlungs-♗ andere Farbe hat!

Nizza-Thema
2#: Der Schlüsselstein zieht auf ein dem sK benachbartes Feld und gibt ihm damit ein Fluchtfeld. Das schwarze Gegenspiel führt eine weisse Linienöffnung herbei, wodurch die Königsflucht verhindert wird. Mindestens zwei Antidual-Varianten sollten gezeigt werden. Ein Matt wenigstens sollte gegenüber Satz- oder Verführungsspiel wechseln. – Wenn es eine Drohung gibt, sollte die Mattantwort auf die thematische Königsflucht anders sein als das Matt der Drohung.
Dürfte auf Pierre Monréal und François Michel (beide Frankreich, 1926-1974 und 1903-1977) im Jahr 1964 zurückgehen (**868**).

868 Pierre Monréal und François Michel
Revista Română de Şah 8/1964, Nr.1767, S.128



‡2
Satz: 1. - Le5 2.Dc4‡
1.Tc4! (2.Dxd4‡)
1. - Le5/Lc5 2.Sc7(Dc4?)/De4(Sc7?)‡
(1. - Kxc4/Lxf6+ 2.Lxe6/Sxf6‡)
Ur-Nizza-Thema, mit 1 Mattwechsel.

Im Jahr 1968 organisierten die Zeitschriften „Le Patriote de Nice“ und „Liberté Dimanche“ ein Thematurnier über das Nizza-Thema. Der erste Preis ging an Pierre Monréal, Jean Oudot und René Jean Millour (alle Frankreich, 1916-2002, 1926-1974, und 1943-2024).

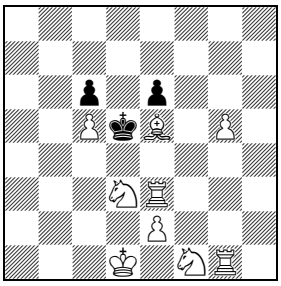
NL
Gebräuchliche Abkürzung für → Nebenlösung. Neben der beabsichtigten Autorlösung ist auch eine störende Nebenlösung in einer Aufgabe vorhanden. Sie gilt als „gekocht“.

Noble Knight
Ein Springer, der nur von einem anderen Springer geschlagen werden kann.

Nolcken-Thema
Häufung von mindestens drei konsekutiven (nacheinander folgenden) Hineinziehungsopfern.

Berndt Freiherr von Nolcken (Deutschland, 1910-1989) 1946 (andere Quellen 1947; [**869**])

869 Berndt Freiherr von Nolcken
Die Welt 2.8.1946, Nr.13, 3. ehrende Erwähnung

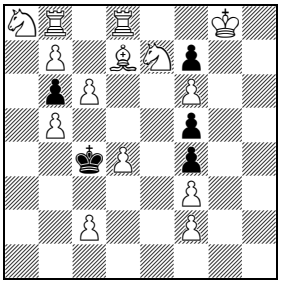


‡4
1.Te4! Kxe4 2.Se3 Kxe3 3.Sf2 Kxf2 4.Ld4‡
Nolcken-Thema.

Nach der Durchführung eines entsprechenden Thematurniers in den „Hamburger Problemnachrichten" 1947 wurde der Begriff des Nolcken-Themas geprägt. Die (scharfe) Definition verlangt dabei:
- 1. ein dreifaches Hineinziehungsopfer (keine Bauern*)
- 2. hintereinander
- 3. ohne Schachgebot.

Daneben gibt es von William [Anthony] Shinkmann (USA, 1847-1933) schon eine 6-fache Darstellung mit lauter (Thema-)*Bauern** von 1887. Nolckens Absicht war aber sicher das Opfer von *Figuren*. Die 5fach-Setzung auf von Rainer Ehlers (Deutschland, 1963-2011) 1997 (**870**) hat aber 2 Schachgebote.

870 Rainer Ehlers
The Problemist Supplement 5/1997, Nr.28/598



‡6
1.Sd5! Kxd5 2.Le6+! Kxe6 3.Td6+! Kxd6 4.Sc7! Kxc7 5.Td8! Kxd8 6.b8D‡ (leider nur 3 stille Züge)
Nolcken-Thema, 5-fach-Rekord-*Versuch*.

NOM
→ No-Observing Mate.

Nonparade
→ Scheinparade; → Földeák-Thema.

Nonstopp-Equihopper
Siehe unter → Equihopper.
- Nonstopequihopper 90°
→ L-Hopper.

Non-Stop-Equistopper
Siehe unter → Equistopper.

Non U-Schach
Jeder Zug, der im U-Schach legal wäre, ist hier illegal; jeder Zug, der im U-Schach illegal (aber figurengangartgemäss) wäre, ist hier legal.

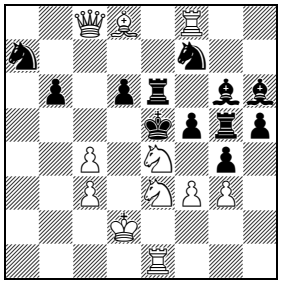
No-Observing Mate (NOM)
Ein König steht (genau) dann im Schach, wenn er nicht beobachtet wird, weder von einem Stein der eigenen noch der gegnerischen Partei. Könige können nicht geschlagen werden.

Normalmatt
Eine Stellung wird angestrebt, die im Partiesinne matt wäre. Eine bis dahin geltende Märchenbedingung x ist für diese Stellung aufgehoben, nicht aber für die dazu führenden Züge.

Norsk Sjakk
= Norwegiches Schach. Es dürfen sich nur Steine gleicher Gangart schlagen, dies aber wie gewohnt. Könige dürfen selbst nicht schlagen, können aber von jedem gegnerischen Stein mit Schachwirkung bedroht werden. Nachdem eine Figur gezogen oder geschlagen hat, wechselt sie als unmittelbare Konsequenz ihres Zuges die Gangart unter Beibehaltung ihrer Farbe: Aus Dame wird Springer, aus Turm wird Läufer und jeweils umgekehrt. Bauern bleiben Bauern. Schachgebote werden erst nach dem Wechsel der Gangart festgestellt.

Norwegen-Thema
2#: Die Herkunft des Themas lässt sich kaum mehr feststellen. Es ist nicht verwunderlich, dass zwei verschiedene Definitionen existieren:
Nach Degener: Batterie-Thema. Der Vorderstein einer weissen Halbbatterie opfert sich unter Fluchtfeldfreigabe auf einem Feld im Bereich des schwarzen Königs. Die entstandene weisse Batterie setzt mehrmals matt. Wird auch „Norwegische Batterie" genannt. Ein mögliches Beispiel (V/V zeigt ein anderes) stammt von Lars [Aksglæde] Larsen (Dänemark, *1919) vom Jahr 1966 und enthält (systemimmanent) → Reversal 2 (**871**). Der Bezug zu Norwegen ist nicht überliefert.

871 Lars Larsen
Sydsvenska Dagbladet 1966, 1. Preis



‡2
1.Sxd6 **A**? (2.Sxf5 **B**‡)
1. - Txd6+/Sxd6/Kxd6 2.Sd5/Sxg4/Dc7‡; aber 1. - Te7!
1.Sxf5 B! (2.Sxd6 **A**‡)
1. - Txf5+/Lxf5/Kxf5 2.Sg5/f4/Sexd6‡
Norwegen-Thema.

Laut → Thema-Boek ist das Thema identisch mit dem → Storm-Thema, was kaum stimmen kann. Denkbar wäre, dass Norwegen-Thema und Norwegische Batterie ursprünglich etwas Verschiedenes waren.

Norwegische Batterie
→ Norwegen-Thema.

Nostalgischer König
→ Urfeld-König.

Notation
Als Notation bezeichnet man die schriftliche Aufzeichnung von Schachzügen. Man unterscheidet die beschreibende Notation (veraltet) und die algebraische

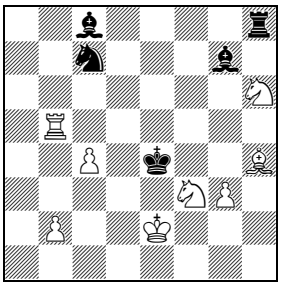
Notation, welche unterteilt ist in die Langform (kommt in Büchern zur Verwendung und ist einfach zu lesen) und die Kurzform (platzsparend, und bei der Partie-Mitschrift am gebräuchlichsten). Statt der Grossbuchstaben können auch Figurinen (sprachunabhängig) verwendet werden. Nachfolgend Beispiele für die einzelnen Notationen.
- a) Algebraische Notation (Langform): 1.e2-e4 d7-d5 2.e4xd5 Dd8xd5 3.Sb1-c3 Dd5-a5 4.Sg1-e2
- b) Algebraische Notation (Kurzform): 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Da5 4.Sge2
- c) ASCII-Notation (**A**merican **S**tandard **C**ode for **I**nformation **I**nterchange): Im Internet werden Partien und Partiesammlungen oft in der Portable Game Notation, kurz auch PGN genannt, verbreitet. Die Dateien sind im klassischen ASCII-Format geschrieben und können darum nicht nur von praktisch allen Schachprogrammen, sondern auch von Texteditoren gelesen werden. Da PGN auf der verkürzten algebraischen Notation beruht (allerdings mit englischen Abkürzungen der Figurennamen), kann sie auch ohne weiteres von Menschen gelesen und verstanden werden. Für Problemstellungen ist diese Notation ähnlich wie allgemein üblich, ausser, dass man gewisse Parameter erfüllen muss, wobei diverse Abweichunen möglich sind. Gebräuchlich ist dafür z.B. „Chessbase“ bzw. „Fritz“.
- d) Beschreibende Notation: 1.B-K4 B-D4 2.B:B D:B 3.S-DL3 D-DT4 4.SK-K2
Wörtlich:
 - 1.) Ein Bauer auf das vierte Feld der Linie, auf welcher der König in der Grundstellung steht. Ein Bauer auf das von Schwarz aus gesehen vierte Feld der Linie, auf welcher die Dame in der Grundstellung steht.
 - 2.) Bauer schlägt Bauer. Dame schlägt Bauer.
 - 3.) Ein Springer auf das dritte Feld der Linie, auf welcher der Damenläufer in der Grundstellung steht. Die Dame auf das von Schwarz aus gesehen vierte Feld der Linie des Damenturms.
 - 4.) Der Königsspringer, wo er auch immer gerade auf dem Brett stehen mag, auf das zweite Feld der Linie, auf welcher der König in der Grundstellung steht.
- e) FEN-Notation (**F**orsyth-**E**dwards-**N**otation) oder in der erweiterten Form (x-FEN) ist eine Kurznotation, mit der jede beliebige Brettstellung im Schach niedergeschrieben werden kann. Man beginnt mit dem Feld a8 und fährt weiter wie beim Lesen von Text. Schwarze Steine werden klein geschrieben, weisse gross. Leere Felder werden gezählt und durch Zahlen ausgedrückt, also z.B. drei leere Felder durch eine „3“ geschrieben. Nach 8 Feldern bzw. einer Zeile wird ein Schrägstrich eingefügt. Die Schach-Grunstellung sieht dann so aus: tsldklst/bbbbbbbb/8/8/8/8/BBBBBBBB/TSLDKLST.
Nach David Forsyth (Neuseeland, 1854-1909).
- f) Figurine Notation: verwendet Firgurensymbole statt Buchstaben für die Figuren in den Lösungsbesprechungen. Sie wurde entwickelt, um Partie-Notationen international lesbar zu machen, unabhängig von der jeweiligen Landessprache.
- g) Englische Notation: In der angelsächsischen Literatur aus der Zeit bis zu den 1980er Jahren findet man überwiegend die englische Notation, im Englischen auch „descriptive chess notation“ genannt. Bei dieser Notation werden die Felder nicht in einem für beide Spieler einheitlichen gemeinsamen Koordinatensystem beschrieben, sondern jeweils aus der Sicht des Spielers, dessen Zug beschrieben wird, ausgehend von der Ausgangsstellung der Figuren auf seiner eigenen Grundreihe.
Beispielsweise hat das Feld d3 in dieser Notation folgende Bezeichnung:
* Q3 (queen three) aus Sicht des weissen Spielers
* Q6 aus der Sicht der schwarzen Spielers
Beispiele für Züge in englischer Notation:
* Sg1-f3 wird in englischer Notation je nach Situation zu N-KB3 (knight to king's bishop three), N-B3 (knight to bishop three reicht als Beschreibung, wenn kein Springer nach c3 und nur einer nach f3 ziehen kann), KN-B3 (king's knight to bishop three, beide Springer können nach f3 ziehen), QN-B3 (queens's knight to bishop three, beide Springer können nach f3 ziehen, und der Springer g1 stand zu Partiebeginn auf b1).
* Sg8-f6 hat genau die identische Notation N-KB3 oder N-B3 oder KN-B3 oder QN-B3, da dieser Zug aus der Sicht des Schwarzspielers notiert wird.
* c7-c5 wird zu P-QB4 (pawn to queen's bishop four) oder P-B4 (wenn kein Bauer nach f5 ziehen kann).
Ab etwa 1980 haben sich die grossen angelsächsischen Schachverleger, insbesondere Batsford, auf die algebraische Notation umgestellt, so dass man in neuerer Literatur und in aktuellen Turnierberichten die englische Notation kaum noch vorfindet.

- Kurznotation
Kurze Form der Notation, bei der nur das Zielfeld notiert wird, nur bei Nichteindeutigkeit auch das Herkunftsfeld (oder der -Linie/-Reihe), im Gegensatz zur Langnotation, bei der immer Herkunfts- und Zielfeld notiert werden.

No white king (NWK)
Könige sind für die Korrektheit der Lösung unnötig, aber beeinträchtigen die Idealmatt-Forderung (→ Idealmatt). Ob aber eine Stellung ohne weissen König überhaupt im Sinn von Eugene Albert (USA, *1930) wäre?

Nowotny
Der Schnittpunkt der Wirkungslinien zweier ungleichschrittiger gleichfarbiger Langschrittler wird durch einen andersfarbigen Opferstein schädlich besetzt und bewirkt eine Doppeldrohung. Schlägt also einer der Themasteine, wird ausgenutzt, dass der andere dann verstellt bleibt: die Doppeldrohung wird differenziert (= gewöhnlicher Nowotny, Nowotny-Verstellung). Siehe auch → Verstellung, → kritisches System.
Ursprünglich wurde für den N. eine vorgängige kritische Lenkung des einen Themasteins gefordert (Sidler). Die Nowotny-Verstellung allein wird aber heute häufig auch in Zweizügern gezeigt.
Streitpunkt war und ist, ob es sich hierbei eigentlich um eine schwarze oder weisse (Sidler) bzw. um eine *gemischtfarbige* Schnittpunkt-Kombination handelt (Herbert Grasemann [deutscher Komponist, Verfasser mehrerer Bücher und Problem-Theoretiker, 1917-1983] in der Deutschen Schachzeitung 1956: „Terminolgisches und Unlogisches“). Die Sache scheint sich aufzulösen, wenn man bedenkt, dass die Verstellung der beiden Langschrittler auf dem Schnittpunkt durch den Opferstein eine gemischtfarbige Verstellung ist, nach dem Schlag derselben bleibt eine schwarze Verstellung.
Benannt nach Antonin Novotný (österreichisch-tschechischer Komponist, 1827-1871) 1854, im Januar *ohne* kritische Lenkung (**872**), 3½ Monate später dann *mit*. Eigentlich ein unreiner (→ vornehmer) Nowotny durch die dritte Drohung, was Grasemann möglicherweise entgangen war.

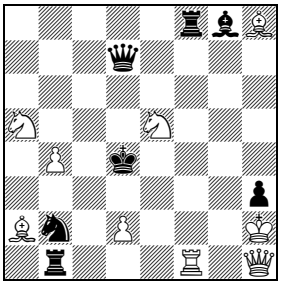
872 Antonin Novotný [Anton Nowotny]
Illustrirte Zeitung (Leipzig), 14.1.1854, Nr.470



‡3
1.Tf5! (2.Tf4‡)
1. - Tf8 2.Lf6! (3.Te5/Tf4 und Sd2‡)
2. - Txf6/Lxf6 3.Te5/Tf4‡
(1. - Lxf5 2.Sf7 nebst 3.Sd6 oder Sg5‡)
Nowotny (mit gleichlangen Varianten).

Eine ältere zweizügige Darstellung der doppelwendigen Nowotny-Verstellung stammt von Alfred Kempe (Grossbritannien, Daten?) von 1853 (**873**), also ein Jahr vor Nowotny.

873 Alfred Kempe
The New Chess Player 1853, Vol. III, S.293

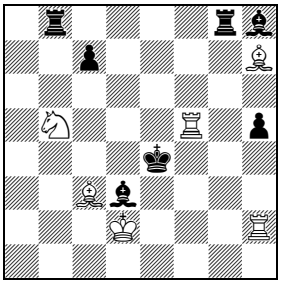


‡2
1.Lf7! (2.Tf4/Sb3‡)
Ur-Nowotny, doppelwendig (1 Jahr vor Nowotnys Erstdarstellung in 3 Zügen und ohne Kritikus).

* Quelle nicht verifizierbar.

Im Dreizüger gibt es sogar eine noch ältere Fassung von Henry Turton (Grossbritannien, 1832-1881) von 1851 (**874**), dem Erfinder des → Turton, die allerdings nur einwendig ist.

874 Henry Turton
The Chess Player 27.12.1851, Nr.24

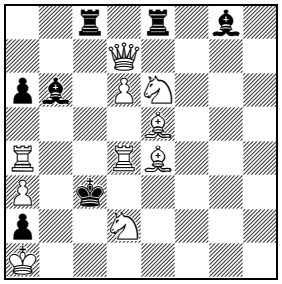


‡3
1.Lg7! (2.Th4, Sc3‡) Txg7 2.Thf2 Tg4,g2 3.Tg5‡
Ur-Nowotny, einwendig (3‡).

- Anti-Nowotny
Eine von zwei Auffassungen (siehe → Anti-Nowotny [3-N#]): Der Schnittpunkt zweier schwarzer Langschrittler ist durch eine weisse Figur besetzt. In Satzspiel oder Verführung wird dies ausgenutzt. Im Schlüsselzug zieht der weisse Themastein und öffnet beide schwarzen Linien.

Die früheste aufgefundene zweizügige Darstellung stammt von Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) und Johannes [Jacob] Burbach (Niederlande, 1921-2003) aus dem Jahr 1942 (**875**). - Siehe auch unter → Nanning-Thema.

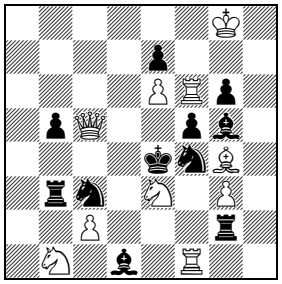
875 Eeltje Visserman und Johannes J. Burbach
De Schaakwereld 1942



‡2
Satz: 1. - Tc5/Lc5 2.Td5/Tac4‡
1.Sc5! (2.Dh3‡) Te6/Le6 2.Tac4/Td5‡
Anti-Nowotny, zweizügig – laut Hermann Albrecht Erstdarstellung des Grimshaw-Paradenwechsels.

- Anti-Nowotny, maskiert
2#: Der Schnittpunkt zweier schwarzer Langschrittler ist durch eine weisse Figur besetzt, die schwarzen Linien noch durch schwarze Figuren verstellt (maskiert). Im Schlüsselzug zieht der weisse Themastein und öffnet beide maskierten schwarzen Linien. Die maskierenden schwarzen Steine ziehen jeweils ab und öffnen je eine Linie total.
Einziges Beispiel scheint die Aufgabe von Roald Bukne (Norwegen, 1925-1997) im Jahr 1989 (**876**).

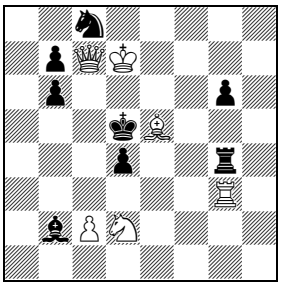
876 Roald Bukne
L' Échiquier Belge 11/1989



‡2
1.Sxf5! (2.Dd4‡) Sce2/Sfe2 2.Sd2/Lf3‡
(1. - Sxe6/Lxf6/gxf5/Tb4 2.Txe6/Txf4/Lxf5/Sxc3‡)
Maskierter Anti-Nowotny mit schwarzem Herpai.

- Anti-Nowotny (3-N#, als Verteidigung)
Nach Sidler: Antikritischer Präventivzug eines durch die Drohung zu verstellenden Nowotnysteins. Doppelt realisiert im → Sutter-Mechanismus (siehe weiter unten).
- Aserbajdschan-Nowotny
Kombination von → *Rumänischem* und → *Finnischem* Nowotny.
Rauf [Gadschiaga Ogl] Aliovsadzade (Aserbajdschan, *1945) und Mecnun [Abdulvahid] Vahidov (Aserbajdschan, 1946-2009) 1978 (**877**).
- Baku-Nowotny
Kombination von → *Lettischem*, → *Norwegischem* und *Rumänischem* Nowotny: Der Nowotny-Schnittpunkt ist bereits durch *Weiss* besetzt, und nach dem Schlag derselben durch die thematischen schwarzen Langschrittler erfolgt kein Drohmatt, sondern jeweils ein neues Matt unter Ausnützung der Verstellungen.

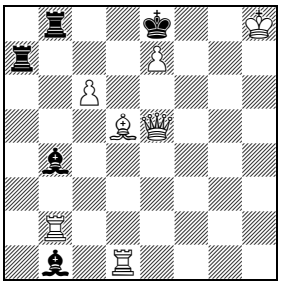
877 Rauf Aliovsadzade und Məcnun Vahidov
Šahs/Schachmaty (Riga) 4/1978, Nr.1424



‡2
1.L~? (2.Dc4/De5‡) d3!
1.Lxd4! (2.Dc4/De5‡) Txd4/Ld4 2.Tg5/c4‡
Aserbaijdschan-Nowotny.

Rauf [Gadschiaga Ogl] Aliovsadzade (Aserbajdschan, *1945) und Mecnun [Abdulvahid] Vahidov (Aserbajdschan, 1946-2009) 1980 (**878**).

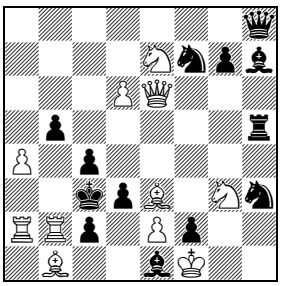
878 Rauf Aliovsadzade und Məcnun Vahidov
Revista Română de Şah 7/1980, Nr.4203



‡2
1.Dg7! (2.Df8/Df7‡) Txe7/Lxe7 2.Dg8/Lf7‡
Baku-Nowotny.

- Bayerischer Nowotny
Verbindung von (virtuellem) Nowotny und → Münchner Idee. Weiss betritt in den Nowotny-Verführungen nicht nur den Schnittpunkt, sondern im fortgesetzten Angriff auch die beiden Drohmattfelder, was von Schwarz in den Verführungen als Selbstbehinderung genutzt wird.
Michael Keller (Deutschland, *1949) von 1985 (**879**).

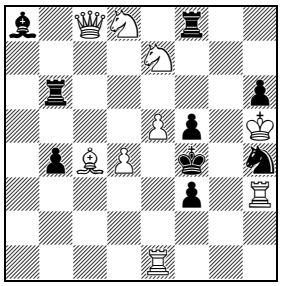
879 Michael Keller
Schweizerische Schachzeitung 7/1985, Nr.12645
2. Preis



‡3
1.Df5? (2.Sd5/Se4‡) Da8! 1.Dd5!? (2.Dd4‡) g6? 2.Se4‡; aber 1. - g5!
1.De4? (2.Dd4‡) g5? 2.Sd5‡; aber 1. - g6!
1.Lxc2! (2.Tb3+ cxb3 3.Dxb3‡)
1. - bxa4 2.Dd5! (3.Dd4‡) g6/g5 3.Se4/da5‡
1. - dxc2 2.De4! (3.Dd4‡) g6/g5 3.Sd5/Dxc2‡
Bayerischer Nowotny.

Vier Jahre früher findet sich eine *zweizügige* Darstellung von Petko [Andonov] Petkov (Bulgarien, 1942-2024; [**880**]).

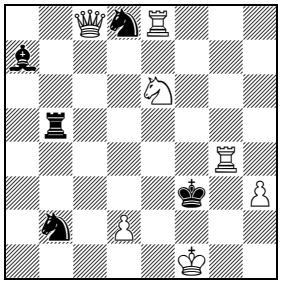
880 Petko A. Petkov
Schachmatna Misl 1981, 1. Preis



‡2
1.Ld5? (2.Dc1‡) Sg2 **a** 2.Txf3‡; 1. - Tc6!
1.Le6? (2.Dc1‡) Sg2 **a** 2.Sg6‡; 1. - Lc6!
1.Lf7! (2.Dc1‡) Tc6/Lc6 2.Sd5/Se6‡
(1. - Sg2 **a** 2.Dxf5‡)
Ur-Bayerischer Nowotny, mit 3-Phasen-Mattwechsel nach 1. - Sg2.

- Bernard-Nowotny
Nowotny-Auswahl mit Drohwechsel: In Verführung und Lösung lösen Erstzüge auf das gleiche Feld unterschiedliche Doppeldrohungen aus, die von gleichen schwarzen Zügen nur differenziert werden können.
Edmond Bernard (Schweiz, 1923-1981) 1977 (**881**).

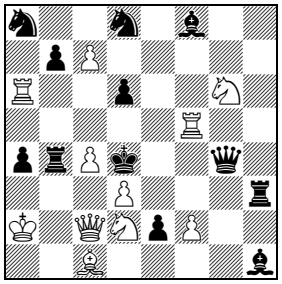
881 Edmond Bernard
Schweizerische Schachzeitung 12/1977, Nr.11330



‡2
1.Dc5? (2.Sd4/Sg5‡)
1. - Txc5/Lxc5 2.Sd4/Sg5‡; aber 1. - Sxe6!
1.Sc5! (2.Te3/Df5‡) Txc5/Lxc5 2.Te3/Df5‡
(1. - Se6 2.Dc6‡)
Bernard-Nowotny.

- Bogdanov-Nowotny
Hier vorgeschlagen. 4#: Nowotny mit Dualvermeidung, der erst in der zweiten Stufe doppelwendig auftritt.

882 Evgenij Bogdanov
Gokomsports Turnier 1987, 3. Preis



‡4
1.Se5! (2.Lb2+ Txb2 3.Dxb2+ Kc5 4.Sd7‡)
1. - a3 2.Sef3+! Lxf3 3.Sb3+ Txb3 4.Le3‡
2. - Dxf3 3.Sxf3+ Txf3/Lxf3 4.Td5/Le3‡
1. - bxa6, b6 2.Sdf3+! Txf3 3.Sc6+ Sxc6 4.Td5‡
2. - Dxf3 3.Sxf3+ Txf3/Lxf3 4.Td5/Le3‡
(1. - dxe5 2.cxd8D+; 1. - Kc5 2.Sef3+)
Bogdanov-Nowotny.

Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) 1987 (**882**).

- Brunner-Nowotny

= Brunner-Plachutta. Siehe unter → Plachutta.

- Chamäleon-Nowotny

Zwei Nowotnys in derselben Aufgabe mit unterschiedlicher Schnittpunktfarbe.

- Constantza-Nowotny

→ *sekundärer (= vornehmer) finnischer* Nowotny, bzw. identisch mit → *Aserbajdschan*-Nowotny.

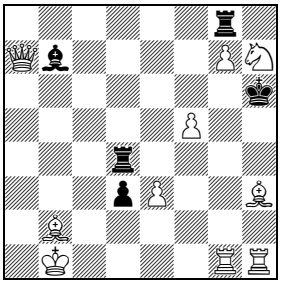
- Doppeldecker-Nowotny

Siehe daselbst.

- Einfachdrohungs-Nowotny

Oder: einwendiger Nowotny. Nowotny mit nur einer Drohung (wie im → *vornehmen* N.) im Bereich beider verstellten schwarzen Langschrittler (T und L).
Schlägt Schwarz den Sperrstein, folgen neue Matts unter Nutzung der verbleibenden Verstellung.
Möglicherweise eine einmalige Darstellung von Abram [Jakowlewitsch] Ryrachowsky (Daten?) von 1930 (**883**).

883 Abram.J. Ryrachowsky
Schachmatny Listok 17/18 9/1930, Nr.1160

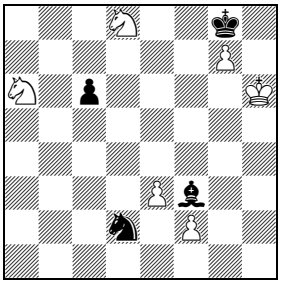


‡2
1.e4 ! (2.Lf1‡; 2.Lg4?/Lg2?) Txe4/Lxe4 2.Lg4/Lg2‡
Einfachdrohungs-Nowotny.

- einwendiger Nowotny

Wie bei einer → Grimshaw-Verstellung (siehe → einwendiger Grimshaw), bei welcher ein schwarzer Langschrittler durch einen Nicht-Langschrittler verstellt werden kann (z.B. Springer), so kann dies auch mithilfe eines Opfersteins geschehen.
Gezeigt wurde dies von André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) 1930 (**884**).

884 André Chéron
Feuille d'Avis de Lausanne 25.11.1930

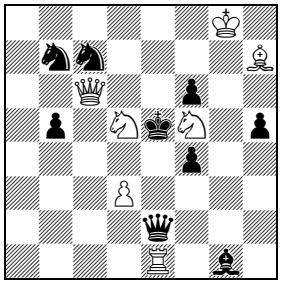


‡5
1.Sb8! (2.e4! [3.Sxc6 ~ 4.Se7‡] Lxe4 3.Sd7 und 4.Sf6‡) Ld5! (Anti-Kritikus) 2.f3! (3.Sd7) Lxf3 (kritische Lenkung) 3.e4! (einwendiger Nowotny; droht 4.Sc6) Lxe4 4.Sd7! nebst 5.Sf6‡
Einwendiger Nowotny.

- englischer Nowotny

Zwei schwarze Langschrittler werden auf demselben Feld durch einen weissen Stein verstellt. Einer der schwarzen Steine ist dabei die gefesselte Dame. Die durch die Verstellung entstandene Doppeldrohung kann durch Schlag des weissen Sperrsteins nur noch differenziert werden.
Eine Erfindung von Michael Lipton (Grossbritannien, 1937-2023) von 1966 (**885**), ein Jahr später in Form eines → *zyklischen* Nowotnys. Er gab dem Thema auch den Namen.

885 Michael Lipton
Sunday Times (London?) 10/1966, 1. Lob



‡2
1.Sde3! (2.d4/De4‡) Dxe3/Lxe3 2.d4/De4‡
(1. - Da2+/Dg2+ 2.Sc4/Sg4‡)
Englischer Nowotny mit Entfesselung der ♕ und Kreuzschachs.

Beim *doppelwendigen* englischen Nowotny erfolgt sowohl eine Verstellung der anderen Linienfigur durch die gefesselte Dame als auch eine Verstellung der gefesselten Dame durch die andere Linienfigur. – Siehe auch → *englischer* Grimshaw.

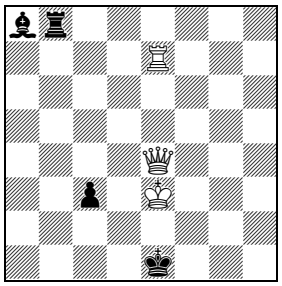
- pseudo-englischer Nowotny

→ Schiffmann-Nowotny.

- Fern-Nowotny

Nowotny in grösserer Entfernung der beiden schwarzen Themafiguren vom schwarzen König. Die Distanz ist aber nirgends genau definiert. Es lassen sich drei Typen finden:
- a) einfach nur entfernt stehende Themafiguren, müssen vorher ev. noch einfach gelenkt werden.
Älteste zweizügie Miniatur-Darstellung stammt ev. von Ernst [Otto] Martin (Deutschland, 1886-1971) von 1934 in Miniaturform (**886**).

886 Ernst O. Martin
Neue Leipziger Zeitung 19.8.1934

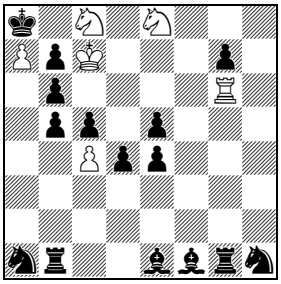


‡2
Satz: 1. - Te8 2.Db1‡
1.Tb7! (2.Db1/Dh1‡) Te8 2.Tb1‡ (Mattwechsel)
Fern-Nowotny (Typ a), mit optimaler Entfernung des Schnittpunkts vom ♚, wobei die ♕ vor dem Schlag durch den ♗ geschützt werden muss.

Noch früher war die *dreizügige* Miniaturform. Siehe Beispiel zu → „die Dame und ihr Kavalier".
- b) die Themafiguren stehen aus folgendem Grund entfernt: sie stehen noch auf der falschen Linie und müssen die Wirkungsrichtung zuerst um 90° drehen. Die schwarzen Zugangs-Linien müssen vorausverstellt werden (→ *Voraus*-Nowotny).

Bemerkenswert ist die Darstellung von Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989) 1955 in zwei Verführungen (**887**).

887 Nenad Petrović
Büchner-Gedenkturnier 1955, 2. Preis

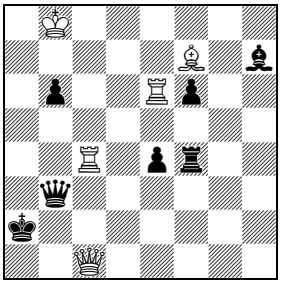


‡3
1.Kd7/Kd8/Kd6? Lh3+/Lh4+/Txg6+!
1.Tf6? (2.Kd8/Kd6) Lh3!
1.Te6? (2.Kd7/Kd6) Lh4!
1.Tg2! Txg2/Lxg2 2.Kd7/Kd6! ~ 3.Sc7‡
(1. - Lh4 2.Sb6+! Kxa7 3.Ta2‡)
Fern-Nowotny (Typ b) in den Verführungen, auch Voraus-Nowotnys; Nah-Nowotny in der Lösung.

- c) eine Art Voraus-Nowotny mit vorheriger perikritischer Lenkung schwarzer Akteure.
Siehe → Peri-Nowotny.

- finnischer Nowotny
Ein Schnittpunkt ist von einem Stein eigener Farbe besetzt und wird geschlagen. Ein Probespiel scheitert, weil der Sperrstein wegziehen und beide Linien zur Verteidigung öffnen kann.
Pentti [Olavi] Sola (Finnland, 1907-1940) 1934 (**888**).

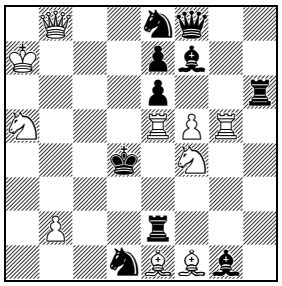
888 Pentti Sola
Hufvudstadsbladet 28.2.1934



‡2
1.Ta4/Tc2‡?
1.Texe4! (2.Ta4/Tc2‡) Txe4/Lxe4 2.Tc2/Ta4‡
Finnischer Nowotny.

- pseudo-finnischer Nowotny
Umkehrung des *Finnischen* Nowotnys. Kein Fehlversuch scheitert an finnischer Öffnung. Nicht der Schlag des schwarzen Sperrsteins ist erfolgreich, sondern ein anderer Zug des weissen Sperrsteins. Jeweils Doppeldrohung; die finnische Öffnung beider schwarzer Linien pariert die Drohungen, ermöglichst aber ein anderes Matt.
Ev. von Dieter Müller (Deutschland, 1946-2019) 1971 (**889**). Wurde in der Lösungsbesprechung als „Neufinnischer Nowotny“ bezeichnet.

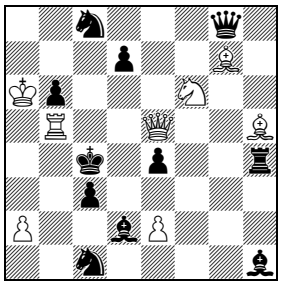
889 Dieter Müller
Schach 7/1971, Nr.6642, 1. Preis



‡2
1.f6? (2.Db4, Db6‡) Tb2/Tc2 2.Sc6/Sb3‡;
aber 1. - exf6! - 1.Lxe2? (2.Sc6/Sb3‡) exf5!
1.fxe6! (2.Db4, Db6‡) Txe6/Lxe6 2.Db4,/Db6‡
(1. - Txb2/Tc2/Txe5 2.Sc6/Sb3/Dxe5‡)
Pseudo-Finnischer Nowotny.

- Schneider-Verstellung
2#: Erweiterung des *Finnischen* Nowotny. In den Verführungen versucht Weiss, die schwarzen Themalinien je im Voraus zu sperren. Im Schlüsselzug muss er den schwarzen Sperrstein des Nowotny-Schnittpunktes schlagen.
[Johann Bernhard] Michael Schneider (Deutschland, 1905-1984) 1942 (**890**).

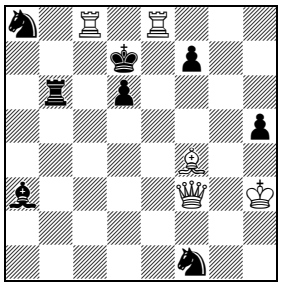
890 Michael Schneider
Kölnische Zeitung 13.12.1942



‡2
1.S~? (2.Dd4/Dc7‡) e3!
1.Sg4? e3 2.Dd4‡; aber 1. - Sxe2!
1.Sd5? e3 2.Dc7‡; aber 1. - Dxg7!
1.Sxe4! (2.Dd4/Dc7‡) Lxe4/Txe4 2.Dd4/Dc7‡
(1. - Sxe2/Dxg7/Le3/Dd5 2.Lxe2/Dd5/Dxc3/Dxd5‡)
Schneider-Verstellung.

- sekundärer finnischer Nowotny

891 Pentti Sola (Version Kari Valtonen *)
Suomen Shakki 6/1935 (V.*), 3. Preis



‡2
1.Lg3? (2.Dxf7/Df5‡) d5!
1.Lxd6! (2.Tcd8‡) Txd6/Lxd6 2.Dxf7/Df5‡
(1. - Kxd6 2.Dd3‡)
Vornehmer („sekundärer“) finnischer Nowotny.

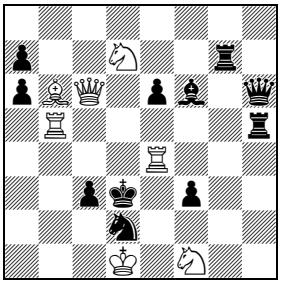
* Suomen Tehtänäniekat 14.5.2005. - Ursprüngliche Fassung: ♜b1 statt ♞a8.

Wie *Finnischer* Nowotny, aber die Themamatts drohen noch nicht, erscheinen aber nach den Schlägen des weissen Schlüsselsteins.
Vermutlich Pentti [Olavi] Sola (Finnland, 1907-1940) 1935 (**891**).
In der „Schweizerischen Schachzeitung“ 1/1985 von Stelian Lambă (1936-2018) als „Constantza-Nowotny“ bezeichnet.

- vornehmer finnischer Nowotny
→ sekundärer finnischer Nowotny.

- Fleck-Nowotny
Nach der Besetzung des Nowotny-Schnittpunktes drohen mehr als zwei Matts (idealerweise vier). Diese Züge werden in den Varianten differenziert, wobei beide Verstellungen eine Rolle spielen. (→ Fleck)
Dürfte auf Valeriu Petrovici (Rumänien, *1932) aus dem Jahr 1978 zurückgehen (**892**).

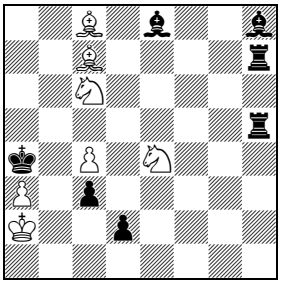
892 Valeriu Petrovici
Tribuna Sibiului 1978



‡2
1.Tbe5! (2.Sc5, Td4, Dd6‡)
1. - Txe5/Lxe5/axb6 2.Sc5/Td4/Dd6‡
(1. - Sb3/Sxe4/De3/Txd7 2.Dc4/Dxe4/Txe3/Dxd7‡)
Fleck-Nowotny (Karlström).

- gestaffelte Nowotnys
Nacheinander erfolgende Nowotnys zwecks Ermöglichung des einen durch Vorschaltung eines anderen.
Diese Hintereinander-Schaltung zweier Nowotnys gelang dem Österreicher Alois Johandl (1931-2004) im Jahre 1958 (**893**),

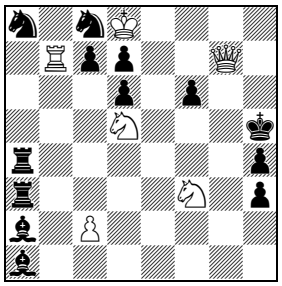
893 Alois Johandl
Schweizerische Schachzeitung 12/1958
Nr.8785, 4. Preis



‡3
1.Le5/Se5? Lxc6/Txc7!
1.Ld7! (2.Se5, Le5, Sd4)
1. - Txd7 2.Le5! Txe5/Lxe5 3.Sxc3/Sc5‡
1. - Lxd7 2.Se5! Txe5/Lxe5 3.Sxc3/Sc5‡
Gestaffelte Nowotnys: Nowotny als Vorplan für einen weiteren Nowotny.

1962 dann sogar dreistufig (**894**).

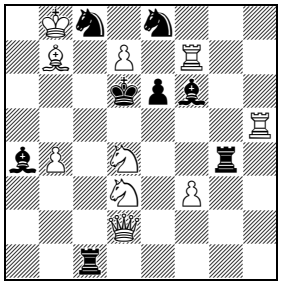
894 Alois Johandl
Le Roi-Blanc Peugeot 1962, 1. Preis



‡4
1.Tb3! (2.Dh7+ und 2.Sd4) Txb3 2.c3! (3.Sxf6‡) Lxc3 3.Sd4! Txd4/Lxd4 4.Sxf6/Sf4‡
1. - Lxb3 2.c4! (3.Sf4‡) Txc4 3.Sd4! Txd4/Lxd4 4.Sxf6/Sf4‡
Gestaffelte Nowotnys, 3-stufig.

- griechischer Nowotny
62. Thematurnier von „SuperProblem“ aus dem Jahr 2016, welches im Rahmen der 19. russischen Team-Meisterschaft erfolgte. - Der Name stammt davon, dass an der „Griechischen Strasse“ in Odessa dieses Thematurnier ins Leben gerufen wurde. Dort wohnte Jurij [Markowitsch] Gordian (Ukraine, 1937-2024), der zusammen mit dem Preisrichter Igor [Alexejewitsch] Agapov (Russland, *1963) das Thema für dieses Turnier ausdachte.
2#: In einer Phase besetzt Weiss mit einem Stein einen Schnittpunkt von Turm und Läufer (Nowotny) mit den beiden thematischen Drohungen. In einer anderen Phase besetzt er mit diesem Stein denselben Schnittpunkt im Mattzug („griechisches Matt“ genannt).
Die Beispiele stammen erstens von Iwan [Iwanowitsch] Soroka (Ukraine, *1960) und Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021) von 1984 (**895**).

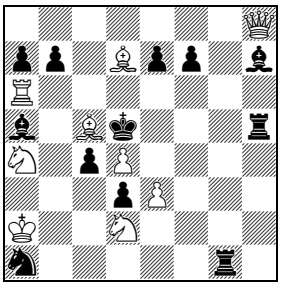
895 Iwan Soroka und Roman Salokotski
Baturin-Gedenkturnier 1984, 1. Preis



‡2
1.Sf4? (2.Sb5‡) Lg5 2.*Sc6*‡ (griechisches Matt)
1. - Lxd4 2.Dxd4‡; aber 1. - Tg5!
1.Se5? (2.Sb5‡) Tg5 2.*Sdc6*‡
1. - Txd4 2.Dxd4‡; aber 1. - Lg5!
1.*Sc6*! (2.dxc8S/dxe8S‡) Lxg5/Tg5 2.Sf4/Se5‡
Griechischer Nowotny mit „Griechischem Matt“.
Stammproblem.

Speziell daran ist, dass das (thematische!) „griechische Matt“ in den Verführungen erfolgt, während in den meisten späteren Darstellungen die Reihenfolge der Phasen vertauscht erscheint, wie im zweiten Beispielproblem von Wjatscheslav [Georgjewitsch] Kopaev (Russland, 1938-2005) und Gennadi [Matwejewitsch] Swjatov (1938-2004) aus dem Jahr 2004 (**896**).

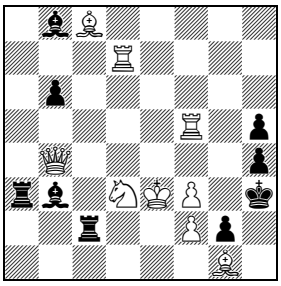
896 Wjatscheslav Kopaev und Gennadi Swjatov
Sadatschi i Etjudi 32 2004, Nr.1869



‡2
1.*Lf5*? (2.e4‡/Qe5‡)
1. - Txf5Lxf5 2.e4/De5‡; aber 1. - Lb6!
1.Dd8! (2.Le6‡) Lxd2 2.*Lf5*‡
(1. - bxa6, b6 2.Da8‡ 1...Lb6, Lxd8 2.Sc3‡)
1.Db8? (2.Dxb7‡) Th6 2.De5‡, 1. - Tg6 2.e4‡; aber 1. - Tb1!
Griechischer Nowotny. (Ev. Doppelveröffentlichung)

Die älteste gefundene Darstellung überhaupt stammt hingegen von Petrus Overkamp (Niederlande, *1918) von 1965 (**897**).

897 Petrus Overkamp
ÚV ČSTV 1965, 2. ehrende Erwähnung



‡2
1.*Tc7*? (2.Td5/Sf4‡) Lxc7/Txc7 2.Td5/Sf4‡
1. - La4/Tc4/Lf7,g8 2.Tb5/Tf4/T(x)f7‡; aber 1. - Le6!
1.Td4? (2.Txh4‡) Tc4/Lc4 2.Tfd5/Tc5‡; aber 1. - Lg3!
1.*Tf4*! (2.Txh4‡) Tc4/Lc4 2.*Tc7*/Td5‡
1. - Lxf4+ 2.Sxf4‡
Ur-Griechischer Nowotny mit diversen anderen Themen wie z.B. Alvey- und Rudenko-Thema.

Im Thematurnier wurde offenbar nicht gefordert, dass der Mattzug einen Bezug zur Schnittpunkt-Thematik aufweist.

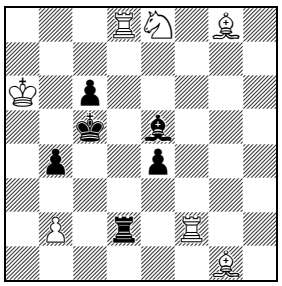
- halbierter Nowotny
Nowotny, bei dem durch einen schädlichen weissen Effekt gemäss → Suschkow-Thema jeweils nur ein Matt droht. → *Moskau*-Nowotny.

- Hink-Nowotny
3-N#: Nowotny, „der nur in einem Abspiel auftritt. Er steht nur auf einem Bein“. So Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) im Brunnerbuch.

- Ideal-Nowotny
→ vornehmer Nowotny, auch → „perfect Novotny“.

- Leontjewa-Nowotny
Inoffizieller Begriff. 2#: Vornehmer Nowotny, wobei die sich verstellenden Langschrittler einen weissen Opferstein auf einer maskierten Fessellinie schlagen, welche erst im Mattzug wirkt (allenfalls auch als Batterie z.B. nach Schlag des Opfersteins durch den schw König).
Nadeschda [Olexadrovna] Leontjewa (Ukraine, *1928) im Jahr 1967 (**898**). (→ *Leontjewa-Grimshaw*).
Siehe dazu auch Siehe → BorosThema.

898 Nadeschda Leontjewa
Quelle? 1967*

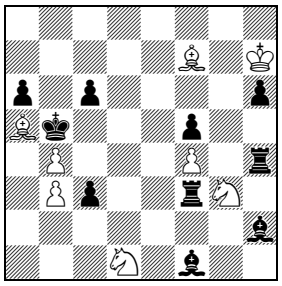


‡2
1.Td4! (2.Tc4‡) Txd4/Lxd4 2.Tc2/Tf5‡
(1. - Kxd4/Tc2 2.Txd2/Txc2‡)
Leontjewa-Nowotny.

* Fassung mit ♖-Opfer. Eine Fassung ohne publizierte sie in Biuletyn Slaskiego O.Z.S. II/1967: W.Ka7 Tf5g2 Lc5h1 Sf8 Ba4 – S.Kc6 Td2 Le6 Bc7 (7+4); 1.Le7!

- lettischer Nowotny
2#: Ein weisser Stein steht bereits im Diagramm auf dem Nowotny-Schnittpunkt. Die aus dem Schlüsselzug eines anderen weissen Steins entstehende Doppeldrohung des bestehenden Nowotnys kann durch das Schlagen des weissen Schnitttpunkt-Steins nur noch differenziert werden.
Voldemārs Kukainis (Lettland, 1922-1941) 1938 ([**899**]; erste Variante). In seiner Urfassung erfolgen zwei Totalparaden, die eine doppelwendige Grimshaw-Verstellung erzeugen.

899 Voldemārs Kukainis
Turnier der Lettischen Problemschachgesellschaft 1938, 3. Preis



‡2
1.Sxf5! (2.Sd4/Sd6‡) Lxf4/Thxf4 2.Sd4/Sd6‡
1. - Td3/Ld3 2.Lc4/Sxc3‡ (Totalparaden)
Lettischer Nowotny.

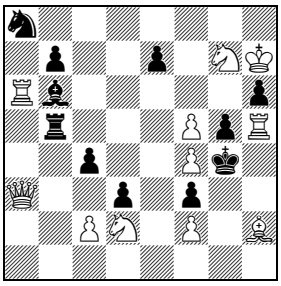
V/V (→) gibt eine zweite, völlig verschiedene Definition an, die dem → verzögerten Nowotny entspricht, was als L.N. keinen Sinn macht. Vermutlich handelt es sich um ein Missverständnis eines Autors.

- lettisch-englischer Nowotny
Der schwarze Schnittpunkt (von D/L oder D/T, wobei die Dame gefesselt ist) ist bereits durch einen weissen Stein besetzt. Die aus dem Schlüsselzug resultierende Doppeldrohung kann durch Schlagen des weissen Schnittpunktsteins nur noch differenziert werden.

- Marker-Nowotny
3#: Odette Vollenweider (Schweiz, 1933-2021) formulierte diesen Schnittpunkt in der „Schwalbe“ 231 vom Juni 2008 folgendermassen: „Die Besetzung des Nowotny-Schnittpunkts erfolgt im Schlüsselzug, doch die thematischen Schlagverstellungen dürfen in der Drohung erst nach dem zweiten weissen Zug wirksam werden! Dann müssen noch mindestens zwei weitere doppelwendige Nowotny-Verstellungen hinzukommen.

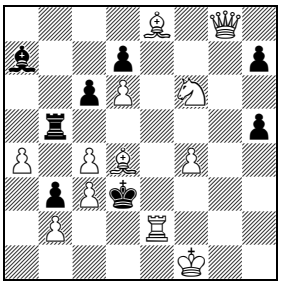
Dabei beginnt je eine Verstellung bereits im ersten schwarzen Zug und für den vollen Marker-Nowotny sollte Weiss diese im zweiten Zug und im Matt nutzen, wie auch den Vorausblock, der auf dem Schnittpunkt entstand. Das zweite doppelwendige Verstellungspaar tritt dann erst in zweiten schwarzen Zügen auf."
Darin enthalten ist der → Lettische Nowotny. - Marker stellte dieses Thema in der Schachrundschau „64" 10/1995 unter „Neue Variationen eines alten Themas" vor.
Juri [Jakowlewitsch] Marker (Kasachstan/Deutschland, *1948) begann seine Idee 1977 darzustellen (**900**), die erste *vollständige* Version erschien 1984 (**901**).

900 Juri Marker
Soplis Zchowreba 1977, 3. Preis



‡3
1.Dc5! (2.Sxc4! Txc5/Lxc5 3.Se3/Se5‡)
1. - Txc5 2.Ta1! ~ 3.Tg1‡
1. - Lxc5 2.Taxh6! ~ 3.Txg5‡
1. - Tb1/Lc7 2.Dd5!/De3! ~ 3.Dxf3‡
Marker-Nowotny, erster Ansatz.

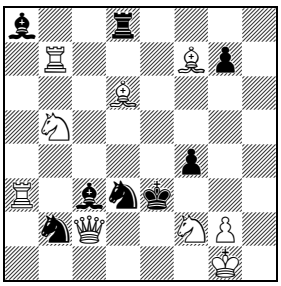
901 Juri Marker
Wetschernij Leningrad 1984



‡3
1.Lc5! (2.Lf7! Txc5/Lxc5 3.Dg3/Dxh7‡)
1. - Txc5 2.Dg3+! Kxc4 3.Te4‡
1. - Lxc5 2.Dxh7+! Kxc4 3.Lf7‡
1. - h4! 2.Sg4! Txc5/Lxc5 3.Sf2/Se5‡
Stammproblem des vollständigen Marker-Nowotnys.

- Maskierter Nowotny

902 Jacobus Haring
Magyar Sakkélet 6/1984, Nr.4789, 1. Preis



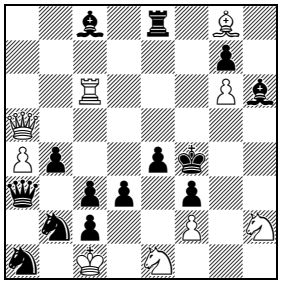
‡2
1.Te7+/Lc5+? Le5/Td4, Ld4!
1.Ld5! (2.Sg4‡) Ld2/Se5(Sxf2) 2.Te7/Lc5‡
Maskierter (hier auch ‚Vornehmer') Nowotny.

Wie beim → maskierten *Grimshaw* (Variante b): Die Zugangslinien der Themafiguren zu einem Nowotny-Schnittpunkt sind vorerst noch von der jeweiligen weissen Mattfigur verstellt.
Es scheint nur eine einzige Darstellung zu geben, nämlich von Jacobus Haring (Niederlande, 1913-1989) von 1984 (**902**).
Siehe aber auch → *Leontjewa*-Nowotny.

- Moskau-Nowotny

Nach der Besetzung des Nowotny-Schnittpunktes durch Weiss droht die Nutzung nur einer Verstellung. Falls Schwarz pariert durch Schlagen zur Deckung der Drohung, erfolgt die Nutzung der nunmehr anderen Verstellung.
Jakov [Georgijewitsch] Wladimirov (Russland, *1935) 1980 (**903**).

903 Jakov Wladimirov
Probleemblad 5-6/1980, Nr.507, ehrende Erwähnung



S‡2
1.Te6? (2.Df5+ **A**) Lxe6 2.De5+ **B** Kxe5‡: aber 1. - Tf8!
1.Le6? (2.De5+ **B**) Txe6 2.Df5+ **A** Kxf5‡; aber 1. - Sb3!
1.Tc4! (2.Sxd3+ Sxd3‡) Te5/Lf5 2.Dxe5+/Dxf5+ KxD‡
Moskau-Nowotny.

- Nah-Nowotny

Nur im Gegensatz zum *Fern*-Nowotny: Verstellung ganz nahe zum schwarzen König. Siehe Beispiel zum → *Fern*-Nowotny.

- Norwegischer Nowotny

Wahrscheinlich identisch mit dem → *Lettischen* Nowotny (unbekannte Herkunft).

- Orgelpfeifen

Siehe daselbst.

- 1. Palatz-Thema

Siehe daselbst.

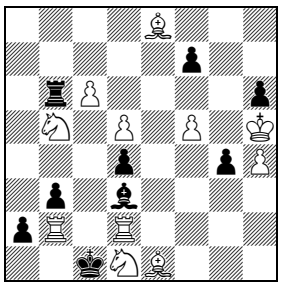
- perfekter Nowotny („Perfect Novotny")

→ *Vornehmer* Nowotny.

- Peri-Nowotny

Nowotny-Verstellung nach Perikritikus mindestens eines Themasteins.

904 Fritz Schetelich
Chemnitzer Tageblatt 31.3.1927



‡5
1.c7! Lxf5 2.c8D(T)+ Lxc8 3.Sxd4! (4.Se2‡) La6
4.Lb5! ~ 5.Sxb3/Se2‡
Peri-Nowotny.

Dies schaffte Fritz Schetelich (Deutschland, 1891-1940) 1927 einwandfrei (**904**).

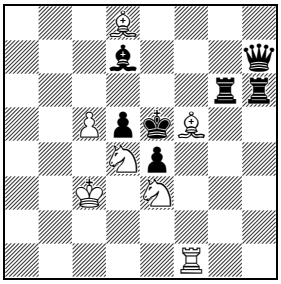
- Pickabish-Nowotny

Nicht gebräuchliche Bezeichnung einer Verstellung mit Opferstein von Läufer und Bauer. Ob er existiert? Der weisse Opferstein jedenfalls würde den schwarzen Bauern zugunfähig, aber nicht etwa *schlagunfähig* machen!

- Rumänischer Nowotny

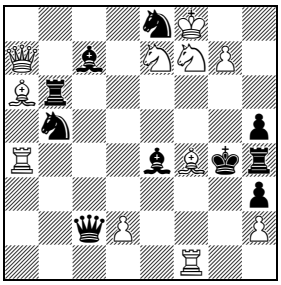
Die Schläge differenzieren nicht nur die Nowotny-Doppeldrohung, sondern wirken als Totalparaden, die mit neuen Matts (gleichfalls unter Nutzung der jeweiligen Verstellung) beantwortet werden.
Vermutlich nach Georghe Leu (Rumänien, *1935) mit seiner Darstellung von 1996 benannt (**905**), aber bereits 1958 hat dies Alfreds A. Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) gezeigt (**906**).

905 Georghe Leu
Flacăra Sibiului (vor 5/)1966, 2. Preis



‡2
1.Le6! (2.Tc7/Tf5‡) Txe6/Lxe6 2.Sg4/Sc6‡
Rumänischer Nowotny.

906 Alfreds Dombrovskis
Revista Română de Şah 7/1958, Nr.1137



‡2
Satz: 1. - Td6 **a**/Ld5 **b** 2.Se5 **A**/Sh6 **B**‡
1.Ld6! (2.Lc8, Tf4‡) Td6 **a**/Ld5 **b** 2.Dg1 **C**/Dd7 **D**‡
(1. - Sexd6/Sbxd6 2.g8D/Le2‡)
Rumänischer Nowotny, frühere Darstellung.

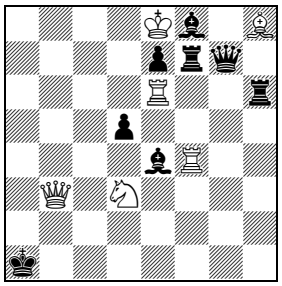
- Russischer Nowotny

Abwandlung des → *englischen* Nowotnys in dem Sinn, dass durch die Verstellung gleichzeitig eine Entfesselung einer Themafigur erfolgt, sodass Totalparaden durch dieselbe mit Doppelschach beantwortet werden können.
So erklärt von Hauke Reddmann (Deutschland, *1961) in der Lösungsbesprechung seiner Aufgabe vom Jahr 2006 (**907**).

- Schiffmann-Nowotny

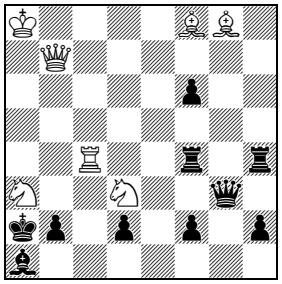
Als Vorschlag dieser Zweizüger (**908**), der eine Grimshaw-Verstellung zeigt, kombiniert mit einer → *passiven* Verstellung, ausgelöst durch ein D-Opfer.
Vgl. auch → Berger-Schnittpunkt! Dieser Zweizüger von Israel [Abraham] Schiffmann (Ukraine/Rumänien, 1903-1930) gilt als einer der schönsten der ganzen Problem-Literatur.

907 Hauke Reddmann
Problem-Forum 25 März 2006, Nr.330



‡2
1.Tff6? (2.Db2/Ta6‡) Txf6/Dxf6 **a** 2.Db2/Ta6 **A**‡
1. - Dg2 **b** 2.Tf1 **B**‡; aber 1. - Ld3,Th2 (Dual; + ♟h2?)!
1.Tef6! (2.Db2/Tf1‡) Txf6/Dxf6 **a** 2.Db2/Tf1 **B**‡
1. - Dg2 **b** 2.Ta6 **A**‡
Russischer Nowotny mit reziprokem Mattwechsel.

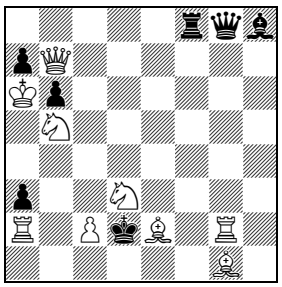
908 Israel A. Schiffmann
Daily Bristol Times and Mirror 1927, 1. Preis (2. Halbjahr)



‡2
1.Df3! (2.Sb4‡)
1. - Dxf3+/Txf3 2.Te4/Tg4‡
(1. - Kb3/b1D 2.Sc1/Tc2‡)
Schiffmann-Nowotny (?) mit Schachprovokation und Kreuzschach.

Ob er letztlich von Bergers Darstellung von 1917 inspiriert war (siehe unter → *Schiffmann*-Grimshaw)?
Bewältigt später auch von Jacobus Haring (Niederlande, 1913-1989) im Jahr 1966 (**909**).
Von → Degener auch → *Pseudo-englischer* Nowotny genannt.

909 Jacobus Haring
Schachmaty v SSSR 9/1966, Nr.58, 3. Preis



‡2
1.Dg7? (2.c3/Lf3‡) Dxg7/Lxg7 2.c3/Lf3‡; aber 1. - Tf2!
1.Df7! (2.c4/Lg4‡) Dxf7/Txf7 2.c4/Lg4‡
Schiffmann-Nowotny, auch Pseudo-englischer Nowotny (eine von zwei Darstellungen von 1966; die andere stammt von Michael Lipton).

- Sekundär-Nowotny

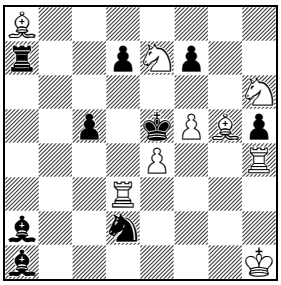
2#: Es gibt zwei Formen:
- 1.) Eine nowotny-spezifische Doppeldrohung wird erst nach den schwarzen Themaparaden durch Weiss genutzt (→ *primärer* Nowotny, → *vornehmer* Nowotny).
- Siehe dazu → *Paradox*-Grimshaw.

- 2.) Gegen einen beliebigen Zug einer weissen Figur hat Schwarz genügend Verteidigungs-Möglichkeiten durch je einen Turm und einen Läufer. Durch Besetzung des Schnittpunkts dieser beiden nimmt der Schlüsselzug beiden gleichzeitig die Möglichkeit sekundärer Verteidigung.
(V/V [→] gibt diese zweite Form an).

- Selbst-Nowotny

2#: Schwarze widerlegt den Primärangriff mit Doppeldrohung durch Besetzung des weissen Turm/Läufer-Schnittpunktes. Im fortgesetzten Angriff besetzt Weiss diesen eigenen Schnittpunkt deshalb selbst, wodurch die ursprüngliche Doppeldrohung aufgegeben wird. In zwei Varianten kehren die ursprünglichen Drohmatts jedoch als Mattzüge zurück.
Ein Vergleich mit dem → *finnischen* Nowotny ist angezeigt.
Ein seltenes Konzept, wahrscheinlich zuerst von Wieland Bruch (Deutschland, *1961) 1980 dargestellt (**910**).

910 Wieland Bruch
Schach 5/1980, Nr.9138, 4. ehrende Erwähnung

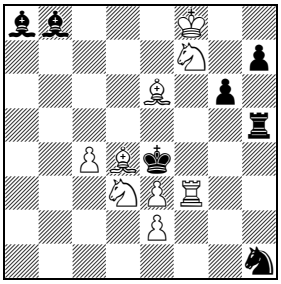


‡2
Satz: 1. - d5/d6/Sxe4 2.Sxf7/Sc6/Txe4‡
1.Seg8? (2.Lf6 **A**/Lf4 **B**‡) Ld5 2.Txd5‡; aber 1. - d5!
1.Sd5! (2.Sxf7‡; 2.Lf6 **A**/Lf4 **B**?)
1. - d6/Sxe4 2.Lf6 **A**/Lf4 **B**‡
(1. - Lxd5/Kd6 2.Sxf7‡)
Selbst-Nowotny.

- Sutter-Mechanismus

3#: Gegen einen drohenden Nowotny verteidigt sich Schwarz durch antikritische Züge von Turm und Läufer. Dies ermöglicht aber neue Nowotnys (auf dem gleichen Feld), da sich die antikritischen Züge als kritische erweisen.
Geht zurück auf Alfred [Ernst] Sutter (Schweiz, 1899-1973) von 1950 (**911**).

911 Alfred Sutter
Parallèle 50 5.5.1951, Nr.1452
1. ehrende Erwähnung (Januar-Juni)

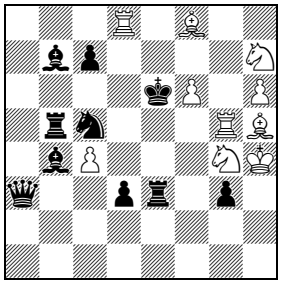


‡3
1.Sde5? Lxe5!
1.Le5? Txe5!
1.Kg8! (2.Sfe5! [Nowotny] Txe5/Lxe5 3.Tf4/Sc5‡)
1. - Ta5! 2.Sde5! [Nowotny] Txe5/Lxe5 3.Tf4/Sg5‡
1. - Lh2! 2.Le5! [Nowotny] Txe5/Lxe5 3.Sd6/Sc5‡
Sutter-Mechanismus.

- Umnov I-Nowotny

Ein Nowotny-Schnittpunkt wird Weiss erst betreten, wenn eine schwarze Figur ihn verlassen hat. Eigentlich ein → *Finnischer* Nowotny. - Siehe auch unter → Umnov I(-Schnittpunkt).
Valerij [Michajlowitsch] Schawyrin (Russland, *1953) 1977 (**912**).

912 Valerij Schawyrin
Schachmaty 9/1977, Nr.69, 1. Preis

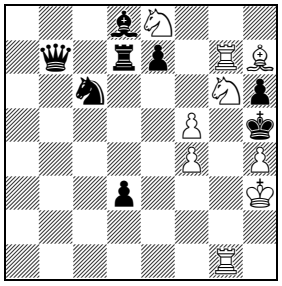


‡3
1.Lg6! (2.Lf5+ Kf7 3.Tg7‡)
1. - S~ 2.Txb5 ~ 3.Sg5‡
1. - Sd7! 2.Tc5! ~ 3.Te8/Sg5‡
1. - Se4! 2.Lc5! ~ 3.Sf8/Te5‡
Umnov 1-Schnittpunkt (bzw. -Nowotny), auch finnischer Typ.

- Pseudo-Umnov I-Nowotny

Wie Umnov I-Nowotny, aber mit schwarzem Thema-*Bauern* als Sperrstein.
Wjatscheslav [Karlowitsch] Piltschenko (Russland, *1952) und Valerij [Mihailowitsch] Schawyrin (Russland, *1961) 1978 (**913**).

913 Wjatscheslav Piltschenko und Valerij Schawyrin
N. Malachov-Gedenkturnier 1978, 1./2. Preis ex ae.



‡3
1.Txe7? (2.Sf6/Sg7‡) Db2!
1.Sxe7? (2.Sf6/Lg6‡) Td6!
1.Lg8! (2.Tg5+! hxg5 3.Th7‡)
1. - e5 2.Te7! (2.Sf6/Sg7‡)
1. - e6 2.Se7! (2.Sf6/Lg6‡)
Pseudo-Umnov 1-Nowotny.

- Umnov II-Nowotny

Das sog. → *schwarze* Schnittpunkt-Paradox mit Nowotny-Schnittpunkt (oder → Plachutta-), das das Thema → Umnov II enthält. - Siehe → *schwarzes* Rudenko-Paradox.

- Verzögerter Nowotny

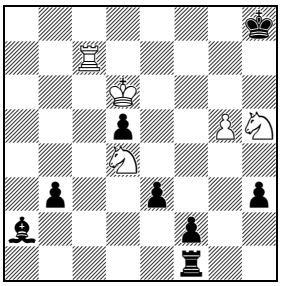
Der weisse Themastein besetzt den Nowotny-Schnittpunkt oder steht bereits am Anfang dort (vgl. → *lettischer* Nowntny). Die Doppeldrohung wirkt aber nicht, bevor ein anderer weisser Stein gezogen hat.
Nicht zu verwechseln mit d. → *sekundären* Nowotny.

- Voraus-Nowotny

- 2#: entspricht dem → Sekundär-Nowotny.
- 3-n#: Der Sperrstein steht ‚zu früh' auf dem Nowotny-Schnittpunkt. Eine Spielart wäre, dass der Sperrstein

den Schnittpunkt betritt, bevor die Themasteine auf ihren thematischen Linien stehen. Selbstverständlich wird aber die Verstellung irgendwann genutzt.
Siehe auch unter → *Fern*-Nowotny, Typ b); - eine wietere Abart ist der → *lettische* Nowotny.
Möglicherweise war Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) 1948 der Erste (**914**).

914 Ado Kraemer
Der Schachspiegel 7/1948, S.93, Nr 116



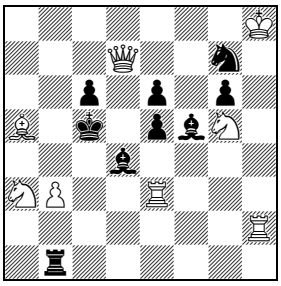
‡3
1.Sf6/g6? Lb1/Tc1!
1.Sc2! (2.Sf6/g6) usw.
Voraus- und Fern-Nowotny (Fern-Nowotny Typ a).

- Vornehmer Nowotny
Eigentlich ein Überbegriff, und etwas unglücklicher Ausdruck: Nowotny mit von der Verstellung unabhängiger *einfacher* Drohung (oder Schachgebot auf dem Schnittpunkt). Die Verstellungsnutzungen treten erst nach Schlagen des Opfersteins durch die schwarzen Themasteine auf.
Grasemann (siehe → Nowotny): „Beim vornehmen Nowotny hat die weiss-schwarze Schnittpunktkombination also lediglich sekundäre, nutzungsermöglichende und mattdifferenzierende Bedeutung. Für das Erreichen des Mattziels weit wichtiger, ja ausschlaggebend ist indessen die damit einhergehende Lenkung des Schwarzen. Dies braucht nun (wie F. Palatz glaubte) nicht unbedingt eine Hinlenkung zum Königsblock zu sein."
Weiterführungen sind z.B. der → *rumänische,* der → *asebajdschanische* und der → *Leontjewa*-Nowotny.
Auch der → *Doppeldecker*-Nowotny, (zu dem Grasemann selbst ein Beispiel beisteuerte) gehört in diese Kategorie.
Die Erstdarstellung von Nowotny ist schon ‚vornehm'.
Wird auch „Ideal-Nowotny" oder „perfect Novotny" genannt.

- weisser Nowotny
Nowotny mit umgekehrten Farben.

- Zugzwang-Nowotny

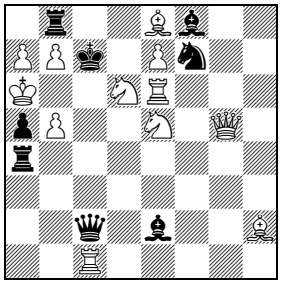
915 Joseph Graham Campbell
The Illustrated London News 6.4.1861



‡3
1.Teh3! (Zugzwang) La1 2.Tb2! T/Lxb2 3.Tc3/b4‡
(1. - Sh5 2.Tc2+ Lxc2 3.Sxe6‡; 1. - Le3 2.Txe3)
Zugzwang-Nowotny.
Nowotny ermöglicht durch zugzwang-bedingten kritischen Rückzug des einen schwarzen Themasteins.
Joseph [Graham] Campbell (Irland, 1830-1891) 1861 (**915**).

- Zyklischer Nowotny
Nowotny-Verstellung zwischen drei schwarzen Langschrittlern mit zyklischer Verstellungs-Nutzung, ausgelöst durch einen weissen Opferstein.
Nach dem Erfinder des → *englischen* Nowotnys, Michael Lipton (Grossbritannien, 1937-2023) handelt es sich meist um Turm und Läufer als erste zwei Fguren, und als dritte vorzugsweise eine gefesselte Dame oder einen Turm, oder einen Bauern auf seiner Grundreihe. Darstellung von 1967 (**916**).

916 Michael Lipton
The British Chess Magazine 3/1967, 2. Preis



‡2
1.Sec4? (2.Sdxf7/b6/Dc5‡) Dxc4/Txc4/Lxc4
2. Sdxf7/b6/Dc5‡; aber 1. - Txe8!
1.Sdc4! (2.Sexf7/b6/Dc5‡)
1. - Dxc4/Txc4/Lxc4 2.Sexf7/b6/Dc5‡
Zyklischer *englischer* Nowotny (1. - Dxc4).

N queens
→ Damenproblem.

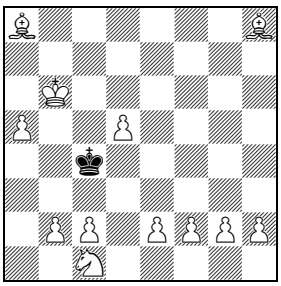
Nullserie
Z.B. Züge des schwarzen Königs in einer → Beschäftigungslenkung, einem → Pendelmanöver, wo er nur hin und her ziehen kann, ohne einen Fortschritt zu erzielen.

Nullzug
Wenn die Stellung nach einem Zug mit derjenigen zuvor absolut identisch wäre (dies geht nur im Märchenschach, z.B. mit der → Rose), dann wäre dieser Zug ein illegaler „Nullzug", der - wenn nicht ausdrücklich erlaubt - nicht statthaft ist.
Ein Nullzug kann u.U. auch das ledigliche Vorrücken eines Bauern sein, das die Stellung strategisch nicht verändert.

Nullzüger (#0)
Scherzaufgabe: es ist schon Matt, aber zuerst muss das Brett um 180° gedreht werden. Andere Winkel sind erkennbar am weissen Feld unten links. allerdings ist dann nicht klar, auf welche Seite gedreht werden muss.
Bekannt geworden ist die Aufgabe von Mannis Charosh (USA, *1906) von 1937, wo die Brettdrehung auch gut begründet wird (**917**). - Siehe auch → Rose.

Nunspeet-Fussballschach (Nunspeet-FS)
Zieht ein Stein an den linken oder rechten Rand (a-Linie oder h-Linie), dann kann er in einen beliebigen anderen Stein (ausser dem König) umgewandelt werden (muss aber nicht). Diese Regel gilt auch nach Schlagzügen oder Zügen entlang dieser Linie.
Thematurnier an einem Problemistentreffen in Nunspeet (Niederlande) von 2011.

917 Mannis Charosh
The Fairy Chess Review 45, 8/1937, Nr.2837



‡0
„La8 kann weder durch Umwandlung entstanden, noch von f1 nach a8 gelangt sein. Man drehe das Brett um 180°; dann ist die Stellung legal und der schwarze König ausserdem matt“ (Karl Fabel in „Kurioses Schach“ von 1960). - Nullzüger (ohne Zero!).

Nutty Knights
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der Familie Chess with Different Armies. Verwendete Figuren sind: → Charging Rook: wie Turm vorwärts oder seitwärts, wie König rückwärts; → Fibnif: wie Springer for its two longest forward/backward moves oder Fers; Charging Knight: wie Turm vorwärts oder seitwärts, oder wie Springer vorwärts, oder wie König; → Colonel: wie Charging Knight; PAS: TFSCKSfT auf a1-h1 bzw. a8-h8.

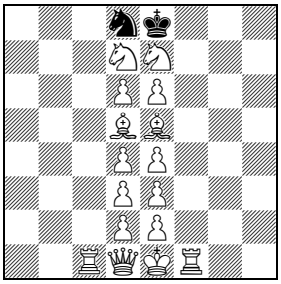
Nutzung (eines Schnittpunktes)
Erfolgt die Ausnutzung einer schädlichen Schnittpunktverstellung unmittelbar nach deren Besetzung (Grimshaw, Nowotny) sprechen wir von einer
- a) primären Nutzung = einfache logische Lenkung.
Erfolgt die Nutzung jedoch erst nach Ablenkung des Sperrsteins (→ Holzhausen, → Plachutta, → Brunner-Nowotny) wird das Manöver
- b) sekundäre Nutzung = zusammengesetzte logische Lenkung genannt. - Siehe z.B. → Paradox-Grimshaw.

NWK
→ No white king.

O

Obelisk
Name für eine Aufgabe mit der Forderung „Matt in 1220 Zügen“ von Joseph [Ney] Babson (USA, 1852-1929) in „Brentano Chess Monthly“ 1882 zurück (**918**).

918 Joseph Ney Babson
Brentano‘s Chess Monthly 1882, S.455



‡1220 nachdem Schwarz gezwungen wurde, drei aufeinanderfolgende komplette Springer-Touren zu machen. – Lösung?
„Obelisk“.

Eine Lösung konnte nicht gefunden werden (bzw. die Forderung kann nicht stimmen. Sollte es ein Selbstmatt sein oder eine Bedingungsaufgabe?). Insbesondere ist eine solch lange Lösung nur mit einer speziellen Bedingung überhaupt denkbar. Nur der Lösungshergang wird erwähnt („der sSd8 muss gezwungen werden, zwei Mal rundum jedes Feld des Brettes zu betreten!“ In der → TSS ist ausserdem notiert: „Le Lionnais konnte nicht in Erfahrung bringen: weder Lösung noch ob gefundene Demolierung. Otto T. Bláthy antwortete ihm nur: King habe gegen 1860 ein Stück ähnlich à 4000 Züge gesponnen („Dictionnaire des Echecs“ 1967, S.86).
Siehe auch → Ehrensäule mit ähnlichem Diagramm, aber viel kürzerer Lösung.

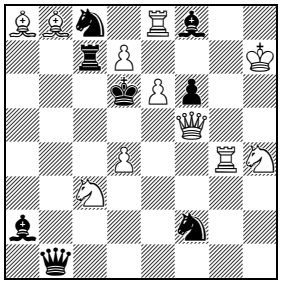
Observis
Steine (inklusive Könige) können nicht ziehen, wenn sie einen Stein (beliebiger Farbe) beobachten.
- Antiobservis
Steine (inklusive Könige) können nicht ziehen, wenn sie einen Stein (beliebiger Farbe) → beobachten - ausser wenn sie (einen gegnerischen Stein) schlagend ziehen.

Obstacle
Es darf nur ein Obstacle auf dem Brett geben. Es kann weder schlagen noch geschlagen werden, aber als → Bock dienen. Nach vollständiger Beendigung eines (orthodox legalen) Zuges kann die ziehende Partei entscheiden, ob sie das Obstacle stehenlässt oder auf ein beliebiges anderes Feld setzen möchte. Der zunächst auszuführende Zug muss orthodox legal sein; es ist also nicht möglich, ein Schachgebot nur durch Dazwischenstellen des Obstacle zu parieren. Dummy.

Odessa-Thema
2#: Eines der wichtigsten Nachfolgethemas des → Le Grand-Themas: Austausch von Doppeldrohungen und 2 Mattzügen zwischen Verführung und Lösung nach *verschiedenen* Paraden. Warum das Thema nicht *Pseudo*-Odessa-Thema heisst, könnte sich dadurch erklären, dass es vorher ‚benamst‘ wurde. Man könnte diese Form auch → Pseudo-le Grand-Form nennen.

1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.S! (2.C/D#) c/d 2.A/B#

919 Jurij Gordian und Viktor Melnitschenko
Stella Polaris 3 3/1968, 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Tg7? (2.cxd8S **A**/c8D **B**‡)
1. - Db7/Dxb8 2.Dc5 **C**/Df4 **D**‡; aber 1. - Sb6!
1.Tg6! (2.Dc5 **C**/Df4 **D**‡) Le7/Se7 2.cxd8S **A**/c8D **B**‡
Odessa-Thema.

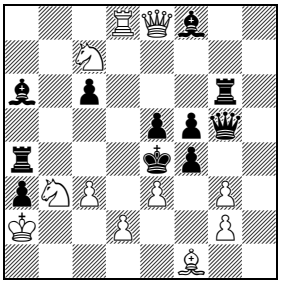
Juri [Markowitsch] Gordian und Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (beide Ukraine, 1937-2024 und 1939-2009) haben 1968 das Thema propagiert (**919**), aber es

Odessa-Thema

		a	b	c	d
	A,B	C	D		
	C,D			A	B

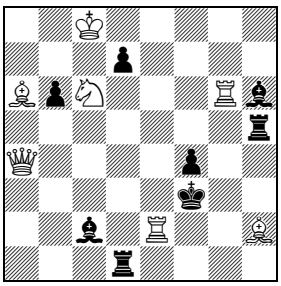
gibt erste Beispiele aus dem Jahr 1957 von Frederik [Willem] Nanning (Niederlande, 1878-1936; [**920**]) oder Arieh Grinblat und Josef Retter (beide Israel, 1937-2019 und *1934), die das Thema mit → Nowotny und → Grimshaw zeigen (**921**).

920 Frederik Nanning
L'Echiquier de France 6/1957, 1./2. Preis



‡2
a) **1.Td6!** (2.Dxc6 **A**/Sc5 **B‡**) Lc4/Tc4 2.Td4 **C**/Ld3 **D‡**
b) **1.c4!** (2.Td4 **C**/Ld3 **D‡**) Ld6/Td6 2.Dxc6 **A**/Sc5 **B‡**
Ur-Odessa-Thema in Zwillingsform.a).

921 Arieh Grinblat und Josef Retter
Al Hamishmar 1957



‡2 b) ♟b6→f7
a) 1.Tg5? (2.Dxf4 **A**/Se5 **B‡**)
1. - Td3 **a**/Ld3 **b** 2.De4 **C**/Sd4 **D‡**; aber 1. - b5!
1.Ld3! (2.Sd4 **C**/De4 **D‡**)
1. - Tg5 **c**/Lg5 **d** 2.Dxf4 **A**/Se5 **B‡**
b) 1.Ld3? (2.Sd4 **C**/De4 **D‡**)
1. - Tg5 **c**/Lg5 **d** 2.Dxf4 **A**/Se5 **B‡**; aber 1. - fxg6!
1.Tg5! (2.Dxf4 **A**/Se5 **B‡**)
1. - Td3 **a**/Ld3 **b** 2.De4 **C**/Sd4 **D‡**
Ur-Odessa-Thema mit Nowotny.

- Odessa-Thema in le Grand-Form (bzw. Reversal-Form)
2#: Im Unterschied zur Normalform bleiben die schwarzen Paraden gleich.

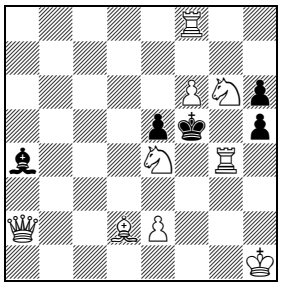
1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.S! (2.C/D#) a/b 2.A/B#

Odessa-Thema in le Grand-Form

		a	b
	A,B	C	D
	C,D	A	B

Die wohl erste Darstellung stammt von Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) von 1960 (**922**).

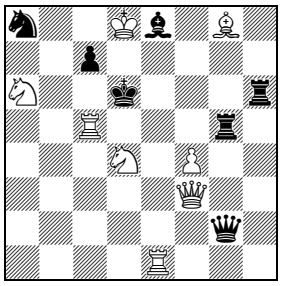
922 Eeltje Visserman
Il Due Mosse 9/1960 suppl. IX5, Nr.1303, 12. TT, 3. Pr.



‡2
1.Dc4? (2.Sd6 **A**/Sg3 **B‡**)
1. - hxg4 2.Se7 **C**/Sh4 **D‡**; aber 1. - Lc6!
1.Dg8! (2.Se7 **C**/Sh4 **D‡**) hxg4 2.Sd6 **A**/Sg3 **B‡**
(1. - Kxg4 2.De6‡)
Odessa-Thema in Le Grand-Form.

Zusätzlichen Battarieaufbau zeigt Valentin [Wolodimirowitsch] Luk'janov (Ukraine, 1947-1995) im Jahr 1975 (**923**)

923 Valentin Luk'janov
9. UdSSR-Mannschaftsmeisterschaft 1975, 18.-22. Platz



‡2
1.Td1? (2.Sf5 **A**/Sb5 **B‡**)
1. - Txg8/Lf7 2.Td5 **C**/Tc6 **D‡**; aber 1. - Dd2!
1.Da3! (2.Td5 **C**/Tc6 **D‡**)
1. - Txg8/Lf7 2.Sf5 **A**/Sb5 **B‡** (1. - Te6 2.Txe6‡)
Odessa-Thema + Le Grand + Batterieaufbau in ökonomischer Form.

- Odessa-Zyklus
2#: Zyklische Anordnung der Themazüge:

1.V_1? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.V_2? (2.C/D#) c/d 2.E/F#
1.S! (2.E/F#) e/f 2.A/B#

Odessa-Thema, zyklisch

		a	b	c	d	e	f
	A,B	C	D				
	C,D			E	F		
	E,F					A	B

[Johann Bernhard] Michael Schneider (Deutschland, 1905-1984) im Jahr 1960, siehe → 2. Mai-Thema.

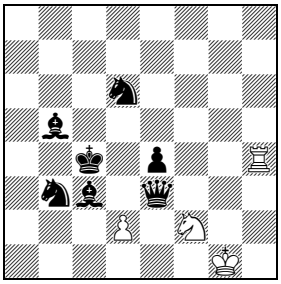
ODT
Vor allem im H#: Abkürzung für **o**rthogonal-**d**iagonale **T**ransformation. Gemeint sind die in den 60er Jahren um Aurel Kárpáti (Ungarn, 1916-2006) aufgekommenen 45°-Echos im Hilfsmatt (entsprechend den Gangarten von Turm und Läufer).

Odysseus (Querquisites = Odysseus = Queen Perquisites)
Der Odysseus (O) zieht, wirkt und schlägt wie diejenige

Grundlinienfigur der PAS, auf deren Orthogonale er steht. Auf a- und h- agiert er wie ein Turm, auf b- und g- wie ein Springer usw. Auf e- wie ein (unköniglicher!) König, kann also kein Schach erhalten und nicht rochieren. Bei → Circe erfolgt Wiedergeburt nach den gültigen Regeln; der Odysseus wird nicht als Märchenfigur behandelt, sondern je nach der aktuellen Manifestation (sOd5 wird auf d8 wiedergeboren, wenn er geschlagen wird; wOe7 auf e1). Der Odysseus hat keine Bauernwirkung. Beispiele für die Verbindung mit Madrasi: wOe5 und sOe6 paralysieren sich gegenseitig, nicht aber wOe5 und sOd5.

Oette-Mechanismus
In zwei aufeinanderfolgenden Zügen verschwinden drei Steine von der 4. Linie (→ En-passant-Schlag). Geht auf die Idee des Mannschaftskameraden von Peter [Rolf] Orlik (Deutschland, *1934): Hans Oette (Deutschland, *1933) aus dem Jahr 1953 zurück.

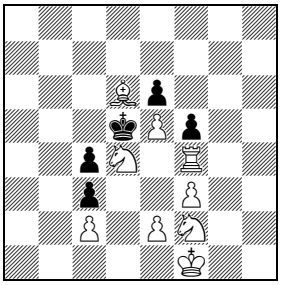
924 Peter Orlik
Schach-Echo 4/1977, Nr.9221



H‡3
1.Dg5+! Sg4 2.Dc5+! d4! 3.exd3 e.p.+ Se3‡
Oette-Mechanismus im H‡ mit allerhand Zutaten: Perikritikus der ♛, Umnov e3, Kreuzschach x3.

Peter Orlik schuf auch die *Hilfsmatt*-Fassung von 1977 (**924**), die orthodoxe Erstdarstellung desselben Autors erfolgte im Jahr 1979 (**925**).

925 Peter Orlik
Festschrift 100 Jahre e.V. Stuttgarter Schachfreunde 1979, Nr.XII, S.59



‡4
1.Th4! f4 2.Sg4 Kxd4 3.e4 fxe3 e.p. 4.Sf6‡
Oette-Mechanismus ‡ (orthodox).

Offizier
Bezeichnung für „Figur“, wobei jedoch meistens der König nicht dazu gerechnet wird. - Kein Offizier („Hoch zu Ross“) ist demnach der → Bauer („Fussvolk“). - Eine Aufgabe, die nur aus Offizieren besteht, wird → Aristokrat(-isches Problem) genannt.

- Offiziersgrundreihe
Somit die 1. oder 8. Reihe, wo die Offiziere stehen.

Ohne Damenumwandlung
Bedingung. Erreicht ein Bauer seine Umwandlungsreihe, darf er nicht in eine Dame umwandeln.

Ohne Duale
Zusatzforderung nach einer Lösung, die dualfrei abläuft.
Eine Idee von Werner Keym (Deutschland, *1942) von 1985.

Ohnematt
Es darf kein Mattzug gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung.

Ohneschach
Ausser im Mattzug darf kein Schach gegeben werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Ein → Märchenmatt entsteht, wenn die Gegenpartei eigentlich eine Parade hätte, diese aber Schach böte und daher untersagt wäre. Wenn aber die Parade nicht nur Gegenschach böte, sondern ihrerseits matt setzte, wäre das als Märchenmatt beabsichtigte ursprüngliche Schachgebot illegal! Es sei denn die andere Seite hätte ihrerseits noch ein mattierendes Gegenschach im Köcher, welches das als Märchenmatt intendierte Gegenschach des Gegners „illegalisieren“ und das ursprüngliche Schachgebot als korrektes Märchenmatt erweisen würde … mithilfe geeigneter weiterer Märchenarten kann es so zu äusserst komplizierten, ja sogar infiniten Argumentationsketten kommen. Im letzteren Fall hat per conventionem der ‚Erstschächer‘ den schwarzen Peter: Sein die infinite Kette auslösendes Schachgebot war illegal statt märchenmatt!

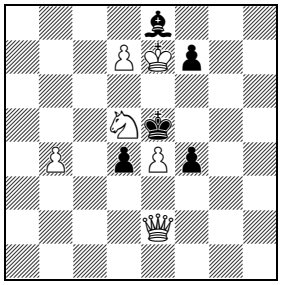
Ohneschlag
Es darf ab Diagrammstellung kein Stein geschlagen werden, nicht einmal zur Rettung des eigenen Königs oder zur Pattvermeidung. Nach wie vor kann aber die Eroberung des gegnerischen Königs angedroht werden, sodass die üblichen Königsfunktionen (Schachgebot, illegales Selbstschach, Matt, Patt) verbleiben.

- Ohneschlagmatt
Für beide Parteien besteht → Schlagverbot, es sei denn, es liegt eine (orthodoxe) Mattstellung vor.

Ohne xY
Die Besonderheit xY (z.B. xY=Schlagfall oder xY= Damen-Umwandlung) darf im Lösungsverlauf nicht vorkommen. Abspiele, die sich dieser Besonderheit doch bedienen, lösen nicht.

Ojanen-Thema
2#: Nach dem Schlüsselzug existieren n (mindestens drei) weisse Drohungen, die ausschliesslich mit n Totalparaden verunmöglicht werden. Die Zahl der Drohungen und Totalparaden ist dabei gleich.
Antti [Gottfried] Ojanen (Finnland, 1916-1988) 1944 (**926**).

926 Antti G. Ojanen
Suomen Shakki 10-12/1944, Nr.130



‡2
1.Sf6! (2.Dh5/Db5/Sg4‡) Lxd7/d3/f3 2.Sxd7/Db2/Dh2‡
Ojanen-Thema.

Okapi
1:2+2:3-Springer (Springer + Zebra).

Okök
Steine (inklusive Könige), die sich nicht auf einem Nachbarfeld eines anderen Steines (beliebiger Farbe) befinden, können weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten.

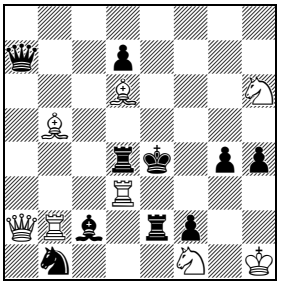
Ökonomie
Wie für jede Kunstrichtung gilt auch im Problemschach das Gesetz der Ökonomie. Es sei hier erlaubt, die treffenden Worte des Emil Palkóska aus „Idee und Ökonomie im Schachproblem“ (Prag 1928) zu zitieren:
„Die Ökonomie schliesst aus dem Problem alles in betreff der Kraft oder Zahl der mitwirkenden Figuren (weissen und auch schwarzen) Überflüssige aus. Man darf sich somit nicht einer stärkeren Figur bedienen, wo eine schwächere genügt, oder eine grössere Zahl von Figuren verwenden, wenn man mit einer kleineren auskommen kann. Dieser Grundsatz tritt bei weissen Figuren (die mattgebende, aktive Partei) besonders zwingend auf und führt bei peinlicher Einhaltung zu der Erkenntnis, dass betitmmte Problemideen zu ihrer Darstellung regalmässig nur eine bestimmte Gattung und Zahl weisser Figuren benötigt.
Die Problemidee ist in der möglichst kürzesten Zügezahl darzustellen. Gerade so, wie die Ökonomie der Mittel alle überflüssigen Figuren aus dem Problem ausschliesst, lässt es die Ökonomie der Züge nicht zu, dass man sich bei der Darstellung der Idee mehrerer Züge bedient, als es der individuelle Charakter der Idee unbedingt erfordert. Das Ausdehnen der Problemidee auf mehrere Züge als nötig widerspricht einerseits dem Ökonomiegesetz, andererseits liegt es auch nicht im Interesse der klaren und wirksamen Darstellung der Ideen und ist verwerflich, insbesondere auch dann, wenn hierdurch eine grössere Schwierigkeit der Probleme erzielt werden soll. Dieses Ziel erreicht man gewöhnlich nicht, und die Idee büsst ihren Charakter ein.“
Sidler schreibt dazu: „Es darf füglich behauptet werden, dass diese Gedanken Palkóskas für alle Problem-Richtungen und -Schulen Geltung haben.“ - Siehe auch → Altdeutsche Schule, → Kunstgesetze.

Ökonomisches Matt
An diesem Matt sind sämtliche weissen Figuren beteiligt und für dieses notwendig (König und Bauern fakultativ).

Oktett-Thema
Begriff aus der → Böhmischen Schule: alle weissen Figuren sind in der Diagrammstellung vorhanden. Die Aufgabe besteht darin, trotz der weissen Übermacht wenigstens drei Mustermatts darzustellen.
Die Herkunft des Themas ist unbekannt.
Das älteste gefundene Beispiel stammt von Josef Moravec (Ehem. Tschechoslowakei, 1882-1969) von 1939, das aber zu viele Nebenvarianten aufweist. Bei Alexander [Sergejewitsch] Kusovkov (Russland, *1953) von 1992 findet sich nur *ein* unthematisches Matt (**927**).

Oktopus-Thema
Oktopus = Achtfüsser (Krakenart). Der König ein und derselben Farbe betritt alle acht benachbarten Felder. Entspricht der → Acht-Felderflucht oder → Rosette. - Vgl. auch → Daisy-Thema.

927 Alexander Kusovkov
Schachmatnaja Komposizija Juni, Heft 1, Nr.16
L. Kubbel-100 Gedenkturnier 1992, 3. Preis



‡3
1.Tb4! (2.Tdxd4+ Dxd4 [Kf3] 3.Da8 [Tf4]‡)
1. - Lxd3 2.De6+! dxe6 3.Lc6‡
1. - Sa3 2.Te3+! Txe3 3.Sd2‡
Oktett.

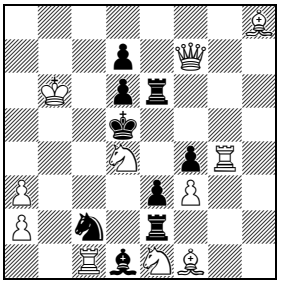
Omnipotente Dame
= Allmächtige Dame: Kombinationsfigur aus Dame, Springer und Bauer.

Oneliner(-Chess)
Alle auf dem Brett befindlichen Steine stehen auf Feldern einer Reihe oder Spalte oder Diagonalen. Es handelt sich in jedem Fall um eine → Miniatur.
- One-Liner-Netz
In einem Diagramm gibt es auf jeder Reihe und auf jeder Linie ein Problem, wobei jeweils alle anderen Felder leer sind, die nicht auf dieser Reihe/Linie sich befinden.

One-way Chess
→ Einbahnschach.

Oniț iu-Thema (2#)
Matt bei 3-facher Fesselung des mattsetzenden Steins (→ Dreifach-Fesselmatt nach Oniț iu).
Valerian Oniț iu’s Darstellung (Rumänien, 1872-1948) von 1922 enthält sogar eine 4-fach-Fesselung **928**).

928 Valerian (Valeriu) Oniț iu
Schweizerische Schachzeitung 11/1922, Nr.9680

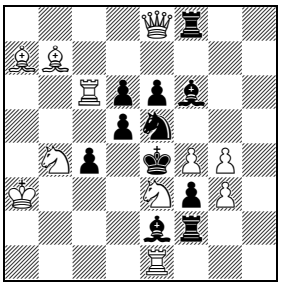


‡2
Satz: 1. - T~ 2.Tg5‡
1.Sf5! (Zugzwang) Kc4 2.Sxe3‡
(1. - T~, S~ 2.Se7‡ = Mattwechsel)
Zweizügiges Oniț iu-Thema bzw. Dreifach-Fesselungsmatt (hier sogar Vierfachfesselung).

Einen zusätzlichen Akzent setzte dessen Landsmann Victor Cuciuc (1918-1989) 1951 durch die Auflage, dass in der Anfangsstellung noch keine Fesselung bestehen dürfe (**929**).

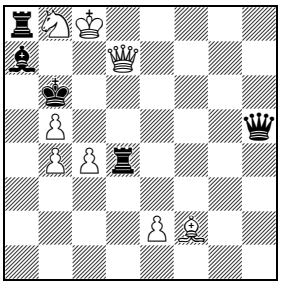
Oniț iu-Thema (S#)
S#2: Die schwarze Dame könnte mindestens 19 Felder betreten. Aber wohin sie auch immer zieht, wird sie ist gezwungen, den weissen König mattzusetzen.
Auf eine Aufgabe von Valerian Oniț iu (Rumänien, 1872-1948) von 1932 zurückgehend (**930**).

929 Victor Cuciuc
Stadion, Juli 1951



‡2
1.Sexd5! (2.Sc3‡) exd5 2.Txc4‡
(1. - S~/Sf7! 2.Dg6/Sxf6‡)
Zweizügiges Oniţiu-Thema bzw. Dreifach-Fesselungsmatt, Cuciuc-Typ.

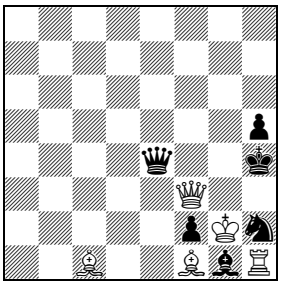
930 Valerian Oniţiu
Die Schwalbe 55 4/1932, S.264



s‡2
1.Lg1! (Zugzwang) De2,g4,g6,h3,f5,h6/Df3,h1,h7/Dc5+,e5,h2/De8+,h4,g5,h8+/Dxb5
2.De6+/Db7+/Dc7+/Dd8+/Dc6+ DxD‡
1. - Dd5/Dh7/Df7 2.Db7,d8+/Db7,c7+/De6,b7,c7+ DxD‡
Oniţiu-Thema, leider zwei Duale und ein Trial.

Insofern ist eine Fassung von Luigi Ceriani (Italien, 1894-1969) aus demselben Jahr korrekt (**931**).

931 Luigi Ceriani
Die Schwalbe 52, 4/1932, N3.3, 17. Thematurnier



s‡2
1.Le3! (Zugzwang)
1. - D~ 2.De4+ Dxe4‡
1. - Dxe3, Df4/Dg6(4)+, De5 2.Dg3+ Dxg3‡
1. - De6, Df5 2.Dh3+ Dxh3‡
Oniţiu-Thema (S#), Darstellung Ceriani.

Oniţiu-Typ
H#: Hilfsmatt (→ Oniţiu-Typ) mit nur einem schwarzen Schlüssel, dann folgen weisse Varianten.
Valerian Oniţiu (Rumänien, 1872-1948).

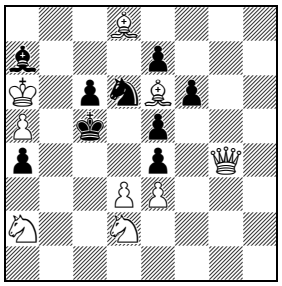
1. Onkoud-Thema
2#: Drohung und Widerlegung der Verführung kehren als Mattzug (nach neuer Parade) bzw. als Parade (mit anderem Matt) zurück (nach → Degener).
Grundidee war, Drohungen und Widerlegungen wieder erscheinen zu lassen im Spiel, später kamen die Probespiele hinzu. Die Inspiration kam vom → *zyklischen* Hannelius.

1. Onkoud-Thema

		a	b
	A	!	
		B	A

Abdelaziz Onkoud (Marokko/Frankreich, *1972) 1998 (**932**).

932 Abdelaziz Onkoud
Freie Presse 14.8.1998, 3. Lob



‡2
1.Lxe7? (2.Sxe4 **A**‡) f5 **a**!
1.Dxe4? (2.Db4 **B**‡) Sc4 **b**!
1.Df5? (2.d4 **C**‡) exd3 **c**!
1.Df4! (Zugzwang) f5 **a**/S~,Sc4 **b**/exd3 **c**/exf4
2.Dxe5 **X**/Sxe4 **A**/Db4 **B**/d4 **C**‡
(1. - a3/L~ 2.Sb3/L[x]Lb‡)
Erstes Onkoud-Thema.

2. Onkoud-Thema
2#:

2. Onkoud-Thema, 1. Form

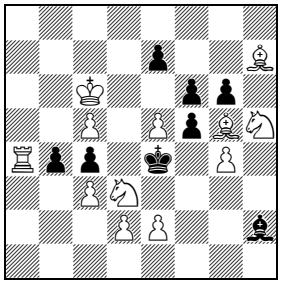
		a	b	x
	A	?		
	B		?	
		x	A	B

2. Onkoud-Thema, 2. Form

		a	b	x	y
	A	?			
	B		?		
		x	Y	A	B

Abdelaziz Onkoud (Marokko/Frankreich, *1972) 2000 (**933**).

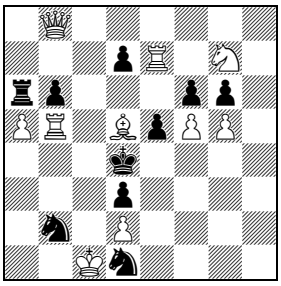
933 Abdelaziz Onkoud
Phénix 89 10/2000, 4. Lob



‡2
1.Lxg6 **X**? (2.Lxf5 **A**) bxc3 2.Txc4 **B**‡; aber 1. - cxd3 **a**!
1.Txb4 **Y**? (2.Txc4 **B**‡) Lxe5 2.Sf2‡; aber 1. - fxg4 **B**‡
1.Lxf6! (2.Sf2 **C**‡) gxh5 **x**/bxc3 **y**/cxd3 **a**/fxg4 **b**
2.Lxf5 **A**/Txc4 **B**/Txb4 **Y**/Lxg6 **X**‡
(1. - exf6/Lg3,Lg1 2.Sxf6/S[x]g3‡)
Zweites Onkoud-Thema.

3. Onkoud-Thema
2#: Das Onkoud-Thema III hat drei Verführungen, erscheint in drei Formen, in denen die thematischen Verführungen die Matts A, B und C drohen. Sie werden widerlegt durch a, b und c.
Abdelaziz Onkoud (Marokko/Frankreich, *1972) 2001 (Form 3; **934**).

934 Abdelaziz Onkoud
Freie Presse 16.6.2001, Lob



‡2
1.gxf6? (2.Dxe5 **A**‡) Sc4 **a**!
1.fxg6? (2.Sf5 **B**‡) Se3 **B**!
1.Txd7? (2.Se6 **C**‡) bxa5 **c**!
1.Dc7! (Zugzwang) fxg5 **x**/gxf5 **y**/d6 **z**/Sa,c4 **a**/Se3 **b**/bxa5 **c**
2.Dxe5 **A**/Sxf5 **B**/Se6 **C**/D(x)c4 **X**/Dc3 **Y**/Dc5 **Z**‡
(1. - e4/Sa4/T~ 2.Txe4/Dc4/Dxb6‡)
Drittes Onkoud-Thema, Form 3.

3. Onkoud-Thema, 1. Form

		a	b	c	x
	A	?			
	B		?		
	C			?	
		x	A	B	C

3. Onkoud-Thema, 2. Form

		a	b	c	x	y
	A	?				
	B		?			
	C			?		
		X	Y	A	B	C

3. Onkoud-Thema, 3. Form

		a	b	c	x	y	z
	A	?					
	B		?				
	C			?			
		X	Y	Z	A	B	C

- Anti-Onkoud-Thema
Erstzüge werden Mattzüge nach folgendem Schema:

Anti-Onkoud-Thema, 1. Form

		a	b
A		?	
		B	A

Anti-Onkoud-Thema, 2. Form

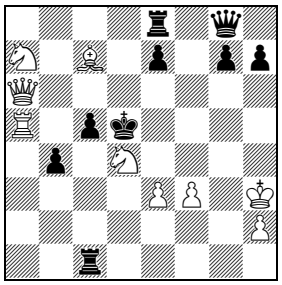
		a	b	c
A		?		
B			?	
		C	A	B

Anti-Onkoud-Thema, 3. Form

		a	b	c	d
A		?			
B			?		
C				?	
		D	A	B	C

Abdelaziz Onkoud (Marokko/Frankreich, *1972) 2000 (?; [**935**]).

935 Abdelaziz Onkoud
Phénix 90, 11/2000, Nr.A1, S.4978



‡2
Kurzform 1. A? … a! - **1.S!** … a/x 2.X/A
Satz: 1. - De6+ **x** 2.Dxe6‡
1.Sf5 **A**? (2.e4‡) De6 **x** 2.Dd3‡; 1. - Te1 **a**!
1.Sb3? (2.e4‡) Te1 **a** 2.Txc5‡; 1. - De6+ **x**!
1.Dd3! (2.e4‡) De6+ **x**/Te1 **a** 2.Sf5 **A**/Db3 **X**‡
Anti-Onkoud-Thema, 1. Form.

Oogaplex
Jeder Zug eines Oogaplex besteht aus zwei Teilzügen. Der erste Teilzug verläuft auf einer Damenlinie und muss möglichst lang sein; der zweite Teilzug ist ein Springerzug. Erst mit dem zweiten Teilzug kann geschlagen beziehungsweise Schach geboten werden.

Opfer
Die Hergabe von Material zur Gewinnung anderer Vorteile.

Opferbahnung
Siehe unter → Bahnung.

Opfer-Minimal
Siehe unter → Minimal.

Opfer-Orgie
Häufung von Opfern in einer Aufgabe. Siehe z.B. → Unsterbliches Problem.

Opferräumung
Siehe unter → Räumung.

Opfertask
Siehe unter → Unsterbliches (Schach-)Problem.

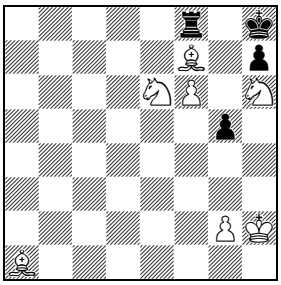
Opferzwang
Die Initiativpartei muss zunächst sämtliche Steinarten opfern, bevor die Hauptforderung - z. B. Matt - erfüllt werden darf.

Oppo
Eine von drei Formen von Märchenschacharten, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden.

Oppohopper
Hüpfer, der nur andersfarbige Steine als Sprungstein benutzen darf.

Opposition (im Problem)
- a) von Langschrittlern: das Thema – um 1909 von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938)) entscheidend gefördert – besteht aus einer gemischtfarbigen Verstellung, und zwar in dem Sinne, dass sich ein weisser Langschrittler auf mehreren Feldern einem schwarzen Langschrittler so lange hindernd in den Weg stellt, bis Weiss in der geforderten Zügezahl zum Mattzug kommt.
- b) von Dame und König: bekannt sind hiezu die vielzügigen Damen-Minimale von Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968), in welchen der schwarze König durch die weisse Dame zum Mattfeld gedrängt wird. Dazu muss diese jeweils ein bestimmtes Feld mit Springerabstand zu diesem anpeilen. – Halumbirek hat sich auch sonst intensiv mit dem Damen-Minimal (→ Minimal) auseinandergesetzt. Der erste war er indes nicht, der mit dieser Matrix arbeitete. Dies war Gustav [Charles] Reichhelm (USA, 1839-1905) bereits 1898, allerdings war der 29-züger noch inkorrekt.
Dieser Aufgabentyp bekam den bildhaften Übernamen → „Kohlenbergwerk“.
Halumbirek nannte die verschiedenen Oppositions-Stellungen der weissen Dame in ‚seinem‘ Schem (wo der schwarze König nach unten getrieben wird), in Bezug auf einen sKd5:
- c7: Hochopposition,
- b6: obere Seitenopposition,
- b4: untere Seitenopposition,
- c3: Tiefopposition.
Um 1909 propagiert von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938).
Das älteste Beispiel stammt wohl von Frederick [William] Lord (Grossbritannien, 1856-1937) von 1873 (**936**).

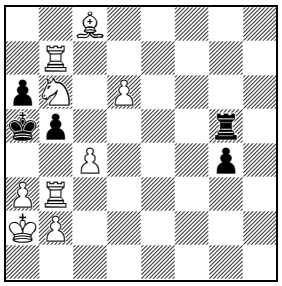
936 Frederick W. Lord
The Chess Players' Chronicle 1873, Nr.LXXIII, S.351



‡3
1.Sxg5! (Zugzwang) Te8/Td8/Tc8/Tb8/Ta8
2.Le6/Ld5/Lc4/Lb3/La2! nebst 3.f7/Sf7‡
(Ur-)Opposition.

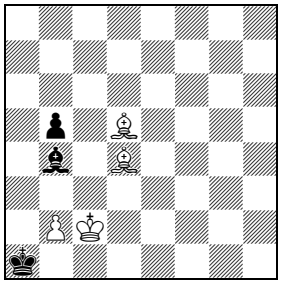
- Anti-Opposition
→ Oppositionsvermeidung.
- Fern-Opposition (Problem)
Das älteste bekannte Beispiel ist dasjenige von George Hume (Grossbritannien, 1862-1936) von 1885 (**937**).
- Oppositionsvermeidung
Ausschaltung der Verteidigungsmöglichkeit der Opposition.
Instruktiv und alt (das älteste Beispiel?) ist eine Miniatur von František Kollmann (ehemalige Tschechoslowakei, 18??-1913) von 1908 (**938**).

937 George Hume
Nationaltidende 28.12.1984, Nr.589, 1. Preis



‡3
1.Tb8! (Zugzwang) Td5/Te5/Tf5/Th5
2.Td3/Te3/Tf3/Th3 ~ 3.b4‡
(1. - g3 2.Txg3! [3.b4‡] bxc4 3.Txg5‡;
1. - Tc5 2.Ta8! ~ 3.Txa6‡; 1. - bxc4 2.Sxc4+)
Ur-Opposition, weiteres Beispiel.

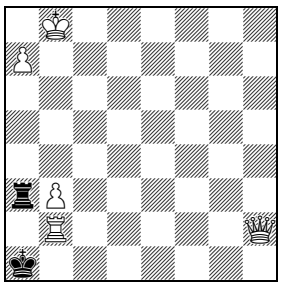
938 František Kollmann
Münchner Neueste Nachrichten 16.12.1908, Nr.1048



‡3
1.Le6/Le5/Lf6/Lg7? Lc5/Ld6/Le7/Lf8!
1.Lh8! (Zugzwang) Ld2/Lc5/Ld6/Le7/Lf8
2.b4+ Lc3/Ld4/Le5/Lf6/Lg7 3.LxL‡
1. - Lc3! 2.bxc3! b4 3.cxb4‡
Vermiedene Opposition mit typischem Eckzug des weissen Läufers.

- vorbeugende Opposition
Opposition, die nicht sofort wirksam wird.
Wenigstens eine Darstellung ist bekannt, die Miniatur von Ernst Boström (Schweden, 1902-1978) von 1929 (**939**).

939 Ernst Boström
Svenska Dagbladet 1929



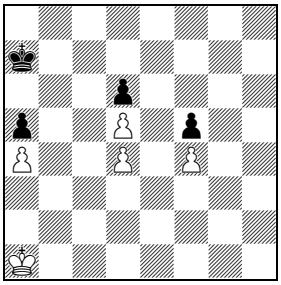
‡3
1.Dh8! (2.Tc…h2+) Ta4/Ta5/Ta6/Txa7
2.Td2+/Te2+/Tf2+/Tg2+ Td4/Te5/Tf6/Tg7 3.Dh1‡
(1. - Txb3+ 2.Txb3+)
Vorbeugende Opposition.

Opposition (Studie/Partie)
Wichtige Technik bei der Führung der Könige im Endspiel, die besonders in Bauernendspielen oft entscheidend ist. Der König, der die Opposition innehat, zwingt den anderen durch Zugzwang Platz für den eigenen Vormarsch zu machen Wird auch als spezieller Fall von sog. zugeorneten Feldern verstanden.

- 1.) geometrische Opposition: Opposition der Könige, die auf gleichfarbigen Feldern auf derselben Reihe einander gegenüber stehen, dabei befindet sich ein Feld dazwischen. Ist der Abstand grösser, spricht man von Fern-Opposition.
- 2.) Feld-Opposition: eine Streitfrage, ob es sich bei zugeordneten (korrespondierenden) Feldern der Könige immer um Opposition handelt, da sie sich auf derselben Reihe befinden. Ist das nicht der Fall, kann von Feldopposition gesprochen werden.
- 3.) Springer-Opposition: in gewissen Endspielen müssen Könige genau im Springer-Abstand opponieren. Es kann auch vorkommen, dass die Dame den gegenerischen König im Springer-Abstand an den Rand treiben muss.

- Fernopposition
Studie/Partie: Opposition, bei der nicht ein, sondern drei oder fünf Felder zwischen den beiden Königen Platz ist. Es sind auch schon Studien komponiert worden, wo der Felderabstand der Könige grösser war. Für einen Gewinn ist vonnöten, dass der Gegner ein Feld weniger zum Lavieren zur Verfügung hat.
Berühmt ist auch die Studie von Emanuel Lasker (Deutschland, 1868-1941) und Gustav(us) [Charles] Reichhelm (USA, 1839-1905) im Jahr 1901, möglicherweise eine Korrektur einer dualistischen Fassung von Reichhelm (**940**).

940 Emanuel Lasker und Gustav Reichhelm
Chicago Tribune 26.5.1901



Gewinn
1.Kb2? Ka8!
1.Kb1! Kb7 (1. - Kb6, Kb8? 2.Kc2; 1. - Ka8? 2.Kb2) 2.Kc1! (2.Kc2? Kb8!; 2.Kb2? Ka8!) Kc8 (2. - Kb6 3.Kd2 Kc7 4.Kd3) 3.Kd2! Kb7 4.Kc3! Kc7 5.Kd3! Kb7 6.Ke3! Kc7 7.Kf3 Kd7 8.Kg3
Fern-Opposition in der Studie.

Siehe auch → Trébuchet.

- Domäne (Hauptdomäne)
Von Marcel Duchamp (leidenschaftlicher französischer Schachspieler und Pionier der modernen Kunst, 1887-1968) und Endspiel-Theoretiker und Problemkomponist Vitali Halberstadt (Ukraine/Frankreich, 1903-1967) in ihrem Buch „Opposition und Schwesterfelder“ von 1932 verwendeter Begriff für den Bereich, in welchem ein König sich so bewegen kann, dass der gegnerische König ein entsprechendes Feld dazu hat (in seiner Domäne).
Weitere Begriffe, die von den beiden geprägt wurden: → heterodoxe Opposition, → Nebendomäne, → Schwesterfelder.

- Nebendomäne
Bereich ausserhalb der (Haupt-)Domäne, zu dem der gegnerische König keine Entsprechung hat. Dient dem Ausweichen zwecks Tempogewinn (-verlust) des Königs der Gewinnpartei.

- heterodoxe Opposition
Stellt sich ein König auf das ‚falsche‘ Feld (= heterodoxe Opposition), kann der gegnerische König das ‚richtige‘ betreten, und setzt seinen Kontrahenten in Zugzwang.

- kritische Felder
Felder, welche ein König im richtigen Moment zu betreten hat, um zu gewinnen oder allenfalls zu remisieren.

- Schwesterfelder
Felder, die in der → Domäne (siehe weiter oben) des Gegners eine Entsprechung haben.

Oppositionsvermeidung (Studie/Partie)
Es wird so gezogen, dass der gegnerische opponierende Stein kein Feld mehr zum opponieren findet.
Dies kann ein → Eckzug des Läufers sein.

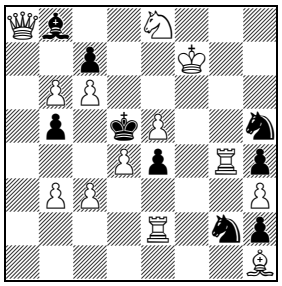
Opting pawns
Bauern, welche von jedem Feld aus (auch auf das Umwandlungsfeld hin) den Doppelschritt ausführen und en passant geschlagen werden können.

Ordinarius
Figur, die im Ordinarius-Schach (siehe unten) durch Bauernumwandlung entstehen kann (Bauern können bei dieser Bedingung nur in Ordinarius umwandeln); er ist völlig untätig und bewegungslos und kann auch von keinem Stein geschlagen oder als Sprungbock benutzt werden.

- Ordinarius-Schach
Ein Bauer, der zur Umwandlungsreihe gelangt, wandelt sich (nur) in einen Ordinarius derselben Farbe um. Dieser ist völlig untätig und bewegungslos und kann auch von keinem Stein geschlagen oder als Sprungbock benutzt werden.

O’Rey-Thema
2#/S#: In der Ausgangsstellung können alle schwarzen Züge mit Matt beantwortet werden ausser einem (siehe auch → Bernard-Thema). In den Verführungen versucht Weiss auf diesen Zug eine Antwort zu finden, aber diese scheitern je an einem Zug des Thema-Verteidigers. Nach dem Schlüssel wechseln alle Matts nach den Zügen des Thema-Verteidigers.

941 John M. Rice
Ukrainian Folk Craft Tourney
WCCC Netanya, 10/1999, 1. Preis

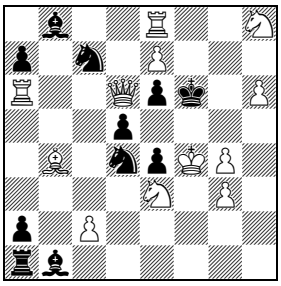


‡2
Satz: 1. - Sg~/e3/Sh~/La7/cxb6 2.Lxe4/Lxg2/Sf6/Sxc7/c7‡
1.Ta2? b4 2.Ta5‡; aber 1. - Sgf4! (2.Lxe4??)
1.Tg6? b4 2.Da5‡; aber 1. - Se3! (2.Lxe4??)
1.Tgxe4? b4 2.c4‡; aber 1. - Se1! (2.T4xe1??)
1.Texe4! (Zugzwang) b4/Sgf4/Se3/Se1/Sh~/La7/cxb6 2.c4/Texf4/Txe3/Txe1/Sf6/Sxc7/c7‡
O’Rey-Thema.

Erstpreisträger war John [Michael] Rice (Grossbritannien, *1937) im Thematurnier am WCCC 1999 in Netanya (**941**), ein weiteres Mal im „15. Ukrainian Folk

Crafts Thematic Tourney“ am WCCC 2017 in Dresden, wo Gerold Schaffner (Schweiz, *1956) den 1. Preis gewann (**942**).

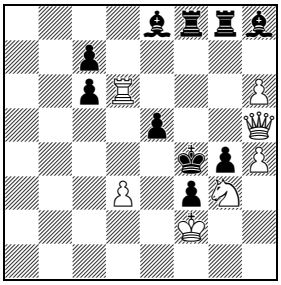
942 Gerold Schaffner
15. Ukrainian Folk Crafts Thematic Tourney
WCCC Dresden 8/2017, 1. Preis



S‡2
Satz: 1. - Sc~/Sd~/Lxc2 2.De5+/Dxe6+/Sxd5+; aber 1. - Sc6! - 1.Lc3? (2.Dxe6+ Sxe6‡) S~ 2.De5+ Lxe5‡; aber 1. - Sxe8! (2.De5+ Kxe7)
1.c3! (2.Sxd5+! Sxd5‡) Sc7~ 2.De5+ Lxe5‡
1. - Sc2! 2.Dxe6+! Sxe6‡
O‘Rey-Thema im Selbstmatt mit Drohung (!), Rückkehr aller Satzmatts als Drohung oder Varianten, geänderte fortgesetzte Verteidigung.

Orgelpfeifen (Loyd’s …) / Organ Pipes
Häufung von Schnittpunkten. Im Vorfeld einer schwarzen Figurenreihe L-T-T-L auf einer Waagrechten oder Senkrechten können vier Schnittpunkte besetzt werden, welche für → Grimshaw- oder → Nowotny-Verstellungen (in Verführungen) nutzbar sind. Da jede Figur zweimal verstellt wird, werden die insgesamt acht möglichen Verstellungen normalerweise nur durch vier verschiedene Matts beantwortet. - Vgl. → Harmonium-Pfeifen.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1857 (**943**).

943 Sam Loyd
The Chess Monthly 11/1857, Nr.51v, 1. Preis



‡3
1.Td4+! exd4 2.Dc5! Tf7,Tg6/Tg7,Tf6/Lf7,Lf6/Lg7,Lg6 3.Sh5/Dxd4/Df5/Dg5‡
Loyd’s Orgelpfeifen (als verlängerter Zweizüger; die 2-zügige Fassung erschien 1859 in der Boston Gazette, 2 Felder nach links verschoben, mit diversen Änderungen).

Auch eine Darstellung mit weissen Themasteinen in Form weisser schädlicher Grimshaws ist möglich.
Den Begriff soll der deutsche Architekt Georg Schnitzler (1840-1887) geprägt haben.

Original
→ Urdruck.

Originalität
Unter Originalität versteht man mindestens einen neuen Ideen-Aspekt. Es sollte das Ziel eines jeden seriösen Komponisten sein, nach solch originellen Inhalten oder Formen zu suchen.

Originalsteine
Steine der → Partieanfangsstellung, bzw. Gegenteil eines → Siblings (in → Beweispartien).

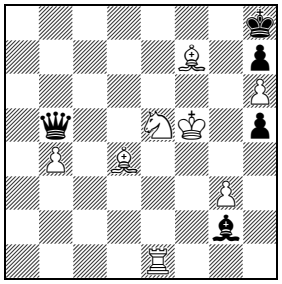
Orix
Equihopper, der nur auf Damen-Linien equihoppert.

Orkan
Er kann nur am Brettrand stehen. Daher kann er nur von Brettrandfeld zu Brettrandfeld ziehen, bewegt sich dabei geradlinig (nicht nur auf Damenlinien, sondern auf jeder beliebigen geraden Linie). Dabei kann er nicht entlang des Randes ziehen, auf dem er zu Beginn des Zuges steht (er muss auf ein Feld eines der drei anderen Ränder ziehen; steht er im Eck, muss er auf ein Feld eines der beiden Ränder ziehen, die sein Standfeld nicht enthalten). Er vernichtet (schlägt) dabei alle eigenen und gegnerischen Steine, die sich ihm in den Weg stellen, die also auf Feldern stehen, deren Mittelpunkte sich exakt auf der geraden Linie zwischen Start- und Zielfeld befinden. Der eigene König ist von der Orkanwirkung nicht betroffen, solange der Orkan nicht zieht. Beim Zug würde der Orkan auch auf den eigenen König wirken (daher sind entsprechende Züge nicht erlaubt). Er kann auch am Rand stehende Figuren der eigenen oder gegnerischen Partei schlagen.

Orlimontscher Zug
→ Parakritisches System.

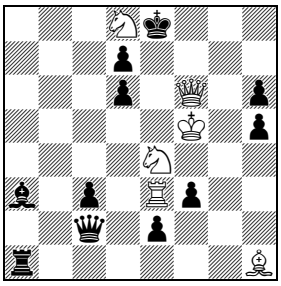
1. Orlimont-Thema
Schwarz ist einer latenten Mattdrohung durch Doppelschach ausgesetzt, die sofort ausführbar ist, sobald die schwarze Dame die Fesselung der Abzugfigur aufgibt, die von ihr nur so geschlagen werden kann, dass wiederum Matt eintritt. Der weisse König soll mehrmals sein Standfeld wechseln, so dass die schwarze Dame genötigt wird, einen analogen Platzwechsel vorzunehmen, um die Fesselung nicht aufzugeben. Schliesslich soll ihr dies nicht mehr möglich sein und diese Unmöglichkeit soll durch den Schlüsselzug herbeigeführt worden sein. Der weisse König muss sich dabei immer in der Geraden oder Schrägen zur Abzugfigur befinden.
Die Idee formuliert von P. A. Orlimont (mit bürgerlichem Namen Dr. [Franz Heinrich] Ernst Krieger, Deutschland, 1867-1943. Das Pseudonym „Orlimont“ leitet sich vom Ausdruck „Plato Minor“ her, in welchem die Buchstaben umgestellt wurden) im Jahr 1912.
Zehn Jahre später lobte Orlimont speziell die Darstellungen von Kohtz, Kockelkorn (**944**; → Inder) und Holzhausen (**945**; → Holzhausen) dieses Jahrgang

944 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Deutsches Wochenschach 28.4.1912 (V.?)
Andere Stellung: ♕e1, ♙b4→b2, ♗g2→c6, + ♟a5 *



‡4
1.Te4! (2.Kf4,Kg5 3.Kh4 4.Sg6‡) Lxe4+ 2.Kf4 Db8! 3.Ke3! ~ 4.Sg6‡
Erstes Orlimont-Thema, Stammproblem 1.
* Drohung 2.Dc6 eindeutig. Originale Stellung?

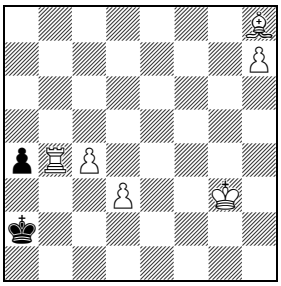
945 Walter Freiherr v. Holzhausen
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 26.5.1912, Nr.10796, 1. Preis



‡7
1.Lxf3? (2.Lxh5‡) Tf1,h1! – 1.Kf4 Da4 2.Kxf3 Da8 3.Kf4 Da4 4.Kf5 Dc2 erreicht nichts.
1.Kf4! Da4 2.Kxf3 Da8 3.Sb7 Dxb7 4.Kf4 Db4 5.Kf5 Db1 6.Lf3 (6.Lxh5‡) Da2, Db3 7.Sxd6‡
Erstes Orlimont-Thema, Stammproblem 2.

2. Orlimont-Thema
Das Umwandlungsfeld eines weissen Bauern ist durch einen Stein der gleichen Farbe besetzt. Die folgende Feldräumung und Umwandlung des weissen Bauern müssen dabei eine logische Kombination bilden.
P.A. Orlimont (→ 1. Orlimont-Thema) im Jahr 1912 (**946**).

946 P.A. Orlimont
Berliner Lokal-Anzeiger 1912

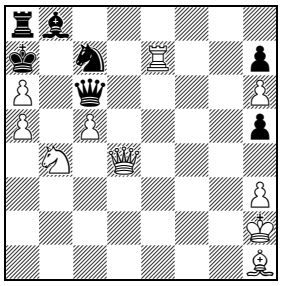


‡4
1.La1! (Zzw./2.h8D,T)
1. - a3 2.h8T! Kxa1 3.Th2 a2 4.Th1‡
1. - Ka3 2.h8D Kxb4 3.De5 Ka,b3/a3 4.Db2/Db5‡
Zweites Orlimont-Thema.

3. Orlimont-Thema
In diesem dritten Thema bildet ein weisser Bauer das Vorderstück einer weissen Batterie. Dieser Bauer wird durch einen schwarzen Langschrittler blockiert. Infolge Zugzwangs muss Schwarz diese Blockade aufgeben, kann jedoch dadurch den maskierten weissen Batteriestein unter Kontrolle halten. Dieses Zugzwang-Verteidigungsmanöver erlaubt Weiss nunmehr eine neue Mattführung. (Alle drei Themen ohne vorgeschriebene Zügezahl).
Eine Anregung von P. A. Orlimont (→ 1. Orlimont-Thema) im Jahr 1922, Erstdarstellung durch Eduard [Adolf Heinrich] Birgfeld (Deutschland, 1887-1939) 1926 (**947**).

Orphan
Er übernimmt die Gangart (nicht die Farbe) jedes ihn gerade → beobachtenden gegnerischen Steines (einschliesslich des Königs). Nicht angegriffene Orphans sind zugunfähig. Wird ein weisser Orphan von einem schwarzen Bauern angegriffen, so kann der Orphan wie ein weisser Bauer ziehen. Wird ein Orphan auf der1./8. Reihe von einem Bauern angegriffen, bleibt dies ohne Wirkung.

947 Eduard Birgfeld
Chemnitzer Tageblatt 30.5.1926, Nr.313
(keine Widmung!)



‡4
1.Lf3? h4 2.Dg1 Dg6!
1.Le4! h4 2.Dg1! Dg6 3.Lxg6 hxg6 4.c6‡
Drittes Orlimont-Thema.

Der Orphan kann einen Bauern en-passant schlagen, der durch einem Doppelschritt neben dem Orphan zu stehen kommt. Dazu braucht er nicht von einem anderen Bauern angegriffen zu sein. Der Orphan kann bei der Rochade den Turm ersetzen, wenn er von einem Turm angegriffen wird, der auf seinem Ursprungsfeld steht und noch nicht gezogen hat. Mehrere Orphans können eine Kette bilden, die die Zugmöglichkeit jeweils auf gegnerische Orphans weitergeben. Wird der erste Orphan von einem Turm und einem Läufer beobachtet, so wird nicht die Zugmöglichkeit einer Dame weitervererbt, sondern die eines Turms und die eines Läufers.

- Funktionalorphan
Zieht und schlägt in funktioneller Abhängigkeit der ihn beobachtenden Steine. Diese funktionelle Abhängigkeit wird durch die Funktionsgleichung $F(A, B, C,...)=(a, b, c,...)$ beschrieben; das heisst, ein von A beobachteter Funktionalorphan zieht wie a, ein von B beobachteter Funktional-Orphan zieht wie b ... Beim Spezialfall Orphan gilt $F(j)=j$ für alle j.

- Grazer Orphan
Wie Orphan, behält aber, nachdem er gezogen hat, auch noch im nächsten Zug seiner Partei die eben praktizierte Gangart in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König bei.

- Modest Orphan
Wie Orphan, aber mit einer Einschränkung: Es ist kein Zug (irgendeiner Partei) erlaubt, der darin resultiert, dass ein Modest Orphan ein Nachbarfeld des gegnerischen Königs besetzt. Dies impliziert zweierlei:
- a) Keine Partei darf mit einem Modest Orphan auf ein Nachbarfeld des gegnerischen Königs ziehen.
- b) Keine Partei darf mit ihrem König auf das Nachbarfeld eines Modest Orphan ziehen.

Orphic Chess
Vor Spielbeginn dürfen die Spieler ihre Offiziere einsetzen. Das Setzen eines Offiziers zählt als Zug. Vorgegeben sind die weissen Bauern auf der 3. Reihe und die schwarzen Bauern auf der 6. Reihe. Steine dürfen entweder auf leere Felder gesetzt werden oder auf einen eigenen Bauern hinauf, der dann als Teil des Zuges auf ein leeres Feld der inneren Reihen der eigenen Bretthälfte (2.-4. Reihe für Weiss, 5.-7. Reihe für Schwarz) gesetzt wird. Wird der König als letzter eigener Stein gesetzt, darf er überall gesetzt werden, ansonsten nur auf der Offiziersgrundreihe (1. Reihe für Weiss, 8. Reihe für Schwarz). Bereits gesetzte

Steine können auch normal gezogen werden, bevor das Setzen beendet ist. Solange der eigene König noch nicht gesetzt ist, dürfen die Steine aber nur schlagend ziehen.

Orterschach
= „Retro“ von hinten gelesen:
- 1.) Orterzüge dürfen weder Schach noch Matt geben noch Steine schlagen.
- 2.) Eine Partei darf den eigenen König ins Schach stellen, vorausgesetzt der Gegner kann dieses Schach wieder aufheben.
- 3.) Die Partei, die am Zug ist, muss ein eventuell bestehendes Schachgebot aufheben.
- 4.) Die Möglichkeit eines letzten Zuges spielt keine Rolle.
- 5.) Die Rochade ist verboten, enn König oder Turm im Laufe der Lösung gezogen haben. Der König hat das Recht, ein gedecktes Feld zu überschreiten, er darf sich auch rochierend ins Schach stellen. Der Gegner ist nicht verpflichtet, ein Feld, über das der rochierende gegnerische König gezogen hat, zu ‚entdecken‘.
- 6.) Ziel: Am Ende führt der weisse König einen Doppelzug aus: einen Orterzug und einen normalen Schachzug, der den Gegner mattsetzt.

Ortho
Als Wortstamm: recht, richtig, aufrecht.

Orthodoxe Aufgabe
Mattaufgabe nach den üblichen Schachregeln.

Orthodoxe Steine (OS)
Ein OS ist unbeweglich, darf im Lösungsverlauf nicht ziehen (denn die Orthodoxen spielen kein Märchenschach). Ein OS ist unschlagbar (Märchenschachliebhaber sind friedlich und haben nichts gegen Orthodoxe). Auf von (auch: eigenen) OS bedroht Felder darf man im Verlauf der Lösung nicht ziehen. Züge, die einen (virtuellen) Schlag eines OS ermöglichen, sind nicht erlaubt (die Orthodoxen begrenzen die Tätigkeit der Märchenschachliebhaber).

Orthogonal
Parallel zu einem Brettrand. Gegenteil von diagonal.

Orthogonal-Diagonal-Korrespondenz bzw. Echo (-Spiel)
Dieselbe Idee wird sowohl in diagonaler als auch in orthogonaler Form dargestellt. - Siehe auch → ODT.

Orthogonal/diagonale Transformation
→ ODT.

Orthokritisches System
Unterscheidet sich speziell vom → metakritischen und vom → Parakritischen System als *Normalform* des kritischen Systems. – Siehe auch → kritisches System.

Orthorekonstruktion
Retro: Es ist eine Zugfolge zu finden, in der beide Seiten kooperieren, und die zur Diagrammstellung führt mit dem Unterschied, dass nun die andere Partei am Zuge ist.
Es gibt keine Konvention über den Anzug: wenn dies in der Forderung nicht angegeben ist, kann dies der Löser selbst entscheiden. Eine Zügezahl wird nicht unbedingt angegeben.
Nikolai [Iwanov] Beluchov (Bugarien, *19??) verfasste einen ausführlichen Artikel in der „Schwalbe“ 265, Februar 2014.
Thematurnier → 3. Ceriani-Thema.

- chinesisches Puzzle
In einer „Chinesisches Puzzle“ Orthorekonstruktion sind einige Figuren in einem beengten Käfig eingeschlossen, der ihnen nur wenige Bewegungsmöglichkeiten gibt.

- In-Box chinesisches Puzzle
Kein Stein verlässt den Käfig, welcher schon in der Diagrammstellung drin war.

- Auszugs-chinesisches Puzzle
Im Verlauf der Lösung muss mindestens ein Stein den Käfig verlassen.

- Protagonist
Der Hauptakteur.

- Handlanger
Der Helfer des Protagonisten.

- Protagonisten-Ortho-Rekonstruktion
Ein einziger Stein vollführt den ungradzahligen Tempoverlust-Zyklus.

Oryx
(Englischer) Equihopper, der nur auf Damen-Linien zieht.

OS
→ Orthodoxe Steine.

Oscillating King after White moves
Nach jedem weissen Zug tauschen die Könige (als Teil des Zuges) ihre Plätze.

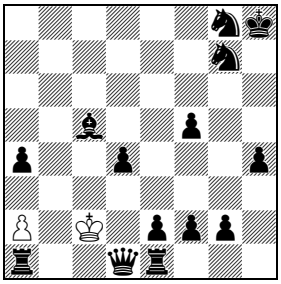
Osterei
Symbolisches Motiv: Stellung, die ein Ei darstellt.

Ostsee-Thema
2#: Auch „Baltisches Thema“ genannt. Wie im → Larsen-Task setzt Weiss jeweils auf demselben Feld matt, aber auch die schwarzen Verteidigungen erfolgen auf demselben (aber einem anderen) Feld.
Geht auf ein 2#-Thematurnier im Jahre 1992 der Ostsee-Anrainerstaaten zurück.
Im russischen Sprachgebiet als → Gorislawskij-Thema bekannt durch eine Darstellung des gleichnamigen Komponisten von 1970.

Oudot-Thema (2#)
In der Diagrammstellung ist eine schwarze Figur gefesselt, die ihrerseits eine weisse Figur fesselt. In einer Phase entfesselt Weiss die weisse Figur und nutzt dies in Drohung oder Mattzug. In der anderen Phase entfesselt Weiss die schwarze Figur, die ihrerseits die weisse Figur entfesselt, die daraufhin matt setzen kann. Ein Beispiel ist nicht zu finden.

Oudot-Thema (H#)
H#9, in welchem Schwarz dreimal hintereinander einen Bauern in eine Dame verwandelt. Bis heute gelang keine legale Stellung mit dieser Forderung.
Peter Hoffmann (Deutschland, *1955) kreierte 2015 eine Darstellung, in welcher die erste Damenumwandlung → retroanalytisch begründet wird (**948**).
Damit verkürzt sich die Lösungslänge auf 7,5 Züge.
Dem deutschen Komponisten Gerhard Pfeiffer (1923-2000) gelang 1985 eine korrekte Darstellung mit 10 schwarzen Bauern (hier nicht wiedergegeben).
In „feenschach“ wurde Jean Oudot (Frankreich, 1926-1974) zum Gedenken 1976 ein Sonderturnier ausgeschrieben.

948 Peter Hoffmann
Die Schwalbe 274, August 2015
Nr.16412, Spezielle ehrende Erwähnung
nach Gerhard Pfeiffer und Reinhard Fiebig



H‡7,5
1.d1D+ wurde schon gespielt!
Deshalb: **1. - Kb2** 2.Db3+ axb3 3.f1D! b4 4.Df4 bxc5 5.Dd6 cxd6 6.g1D d7 7.Dg6 d8S 8.Dh7 Sf7‡
Oudot-Thema (H‡) in quasi-legaler Darstellung.

- In „Thèmes 64“ und „Europe Échecs“ gemeinsam ausgeschriebenes „Mémorial Jean Oudot“ von 1975-1976, stellten in der Hilfsmatt-Abteilung dasselbe Thema, aber ohne die Bedingung, dass die Umwandlungen *nacheinander* erfolgen müssen.

Outlaw Chess
= Protestschach = Refusal Chess = Vetoschach.

Ovidian Chess
Ein Stein (ausser König) hat, wenn und so lange er von einem gegnerischen Stein angegriffen ist, ausschliesslich dessen Zug- und Schlagkraft. Bauern dürfen nicht rückwärts in Richtung ihrer eigenen Grundreihe ziehen. Bauern dürfen nur von der vorletzten Reihe aus umwandeln. Ein Stein, der von einem Bauern angegriffen ist, der unmittelbar vor der Umwandlung steht, kann wie D, T, L oder S (oder gegebenenfalls eine vorhandene Märchenfigur) wirken und ziehen.

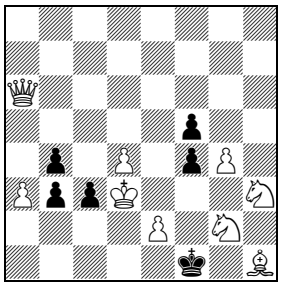
OWU
Ein Matt des schwarzen Königs liegt nur dann vor, wenn sich genau ein weisser Stein auf einem Nachbarfeld des schwarzen Königs befindet. Ein Mattzug, der zu einer Stellung ohne weissen Stein oder mit mehreren weissen Steinen neben dem schwarzen König führt, ist illegal. Jeder Zug, der unweigerlich zu einem illegalen Zug führt, ist verboten.

P

Pa
Allgemeine Bezeichnung für Steine, die ähnlich dem → geknickten → Grashüpfer sind. Pa ziehen hin zum → Sprungbock auf Damenlinien wie ein Grashüpfer. Nach dem Sprungbock wie die angegebene Figur. Sie beherrschen die Felder, die die angegebene Figur vom Feld des Sprungbocks aus beherrscht, sofern der Sprungbock für einen Grashüpfer erreichbar ist.

Paalanen-Thema
2#: In den Verführungen erzeugt Weiss Zugzwang, und jede Widerlegung unterscheidet sich von der anderen. Zusätzlich gibt es Verführungen mit Drohung, welche an denselben Widerlegungen scheitern.
Erkki Paalanen (Finnland, 1908-1996) 1976 (**949**).

949 Erkki Paalanen
Schach-Echo 3/1976, Nr.8747



‡2
1.e3? (Zzw.) fxe3/fxg4/c2/b2/bxa3
2.Kxe3/Ke4/Kd2/Kc2/Kxc3‡; aber 1. - f3 **a**!
1.e4? (Zzw.) fxe4+/f3 2.Kxe4/Ke3‡; aber 1. - fxg4 **b**!
1.Dd6? (2.Dxf4‡) f3 **a**!
1.Dc6? (2.Df3‡) fxg3 **b**!
1.Dh6! (2.Dxf4‡) f3 2.Dc1‡
Paalanen-Thema.

Pacific Retractor
Siehe unter → Verteidigungsrückzüger.

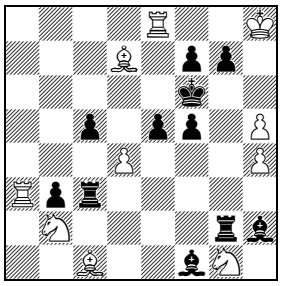
Padulli-Typ
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgabe.

Palais Royal
→ Balbo-Thema.

Palatz-Themen
Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz war deutscher Komponist (1896-1945) und damaliger Herausgeber der „Schwalbe“.
Im deutschen Sprachraum sind m.W. nur zwei Palatz-Themen bekannt. Velimirovoć/Valtonen erwähnt davon nur das zweite (als drittes Palatz-Thema!).

- 1. Palatz-Thema
Definition und Erwähnung bei Breuer: Der kritische Zug eines schwarzen Langschrittlers, dem eine Nowotny-Verstellung folgt, soll zugleich schwarz-weisser Bahnungszug sein (möglichst mit ideengemässer Verführung).
Vermutlich gab es nur die eine Einsendung von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) im Thematurnier Teplitz-Schönau 1924 (**950**).

950 Erich Zepler
Thematurnier Teplitz-Schönauer Anzeiger 1924

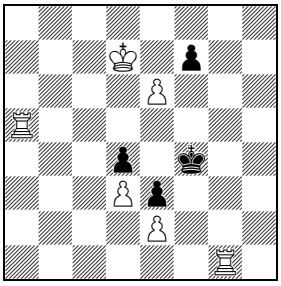


‡5
1.Sf3? (versperrt g3) Txf3!
1.Sh3! (7 Drohungen, kurz: 2.Lg5+ Txg5 3.hxg5 und 2.Sg5) Txh3 (Bahnung für den ♖) 2.Sd3 (1. Nowotny) Lxd3 3.Txb3 (4.Tb6‡) Lc4 4.Tg3! (2. Nowotny) 5.dxe5/Lg5‡
Erstes Palatz-Thema.

- 2. Palatz-Thema
In einer direkten Mattaufgabe sind ein Inder (Kombination Loveday) und eine Figurenverdoppelung (Kombi-

nation Turton) durch einen gemeinsamen kritischen Zug zu verknüpfen.
Nachdem Palatz (Daten siehe → 1. Palatz-Thema) in der Schwalbe vom April 1929 einen Artikel mit dem Thema „Turton und der kritische Zug“ publizierte, schrieb er das 8. Thematurnier (2. Palatz-Thema) in der „Schwalbe“ 1930 aus. Das Thema fand ein grosses Echo.
Indes dürfte die erste Darstellung auf Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951) von 1911 zurückgehen (**951**).

951 Alain C. White
nach K.A.L. Kubbel
More White Rooks 1911, Nr.114

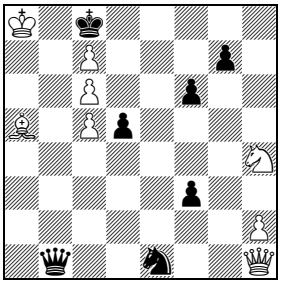


‡3
1.Td5!? f5! 2.Tg5?
1.Th5! f5 2.T1g5 Ke5 3.Txf5‡
(1. - fxe6 2.Thg5 e5 3.T1g4‡
1. - f6 2.Kd6 f5 3.Th4‡)
Zweites Palatz-Thema (gemischtfarbiger Inder mit Brunner-Turton) in früher Darstellung.

V/V ordnet dieses Thema eindeutig falsch zu. Es ist hingegen das einzige wirklich gesicherte.

- 3. Palatz-Thema
Nach → V/V erstes Palatz-Thema. Ob es denn existiert?! - Folgendes Thema figuriert noch unter Palatz-Thema, bei V/V das erste: Kritische Lenkung eines schwarzen Langschrittlers auf das Zielfeld mit nachfolgender Grimshaw-Verstellung und Nutzung durch Hinterstellung à la → Metzenauer-Treffpunkt (→ Treffpunkt). - Nennen wir es das 3. Palatz-Thema …
Das einzige Beispiel stammt von Hugo Früchtenicht (Deutschland, Daten?) von 1942 (**952**).

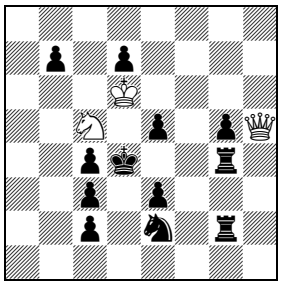
952 Hugo Früchtenicht
Die Schwalbe 169 1/1942, Nr.6537v



‡4
1.Df1? (2.Da6‡) Db7+! 2.cxb7+ Kd7 3.c8D+ Ke7!
1.Sf5! Dxf5 2.Df1! Sd3 3.Db1! (hier stand die ♕) Sb4 4.Dxf5‡
Drittes Palatz-Thema.

- 4. Palatz-Thema
Vielleicht das 3. Thematurnier? Sowhl das 3. auch als auch das 4. Thematurnier lassen sich als solche nicht verifizieren.
Nach V/V *zweites* Palatz-Thema. Einschliessung eines zuvor antikritisch gelenkten schwarzen Langschrittlers zwecks Eroberung desselben im Matt.
Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1896-1945) 1930 (**953**).

953 Franz Palatz
Wiener Schachzeitung 1/1930, Nr.1610

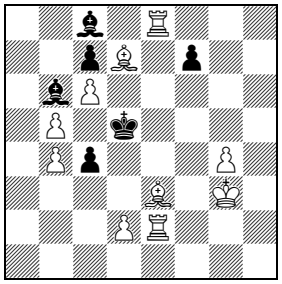


‡4
1.Df7? (2.Dd5‡) Sf4! - **1.De8!** (2.Dxe5‡) Te4 2. Df7! (3.Dd5‡) Sf4 3.Df5 ~ 4.Dxe4‡
Viertes Palatz-Thema. - In der Lösungsbesprechung (Wiener Schachzeitung 10/1930, S.160) ist lediglich die Rede von einem Schlag-Seeberger.

Palitzsch-Dresdner
Siehe unter → Dresdner.

Paluzíe-Thema
3#: Mattbilderaufgabe mit der Forderung, dass Weiss in zwei Varianten je ein Doppelschachmatt erwirkt. Gleichzeitig müssen diese zwei Mattstellungen ein → (Farbwechsel-)Echo darstellen.
Ggeht auf José Paluzíe y Lucena (Spanien, 1860-1938) zurück, der 1924 ein Thematurnier in der Wiener Schach-Zeitung ausschrieb.
Das Beispiel in der „Encyclopedia“ von → V/V stammt von Henri [Gerard Maria] Weenink (Niederlande, 1892-1931) aus diesem Turnier (**954**), und ist möglicherweise das einzige bekannt gewordene.

954 Henri Weenink
Wiener Schach-Zeitung 21 11/1924, Nr.245
Paluzíe-Thematurnier 1924/25, 2. ehr. Erwähnung



‡3
1.Td8! (4 Drohungen) 1. - Le3 2.Txe3 ~ 3.Le6‡
1. - Lxd7 2.Txd7+ Ke5(6) 3.Ld4‡
(2. - Ke4 3.Ld4, Lc5, Lxb6‡)
1. - Kxd6 2.Lxc8+ Ke5(6) 3.Ld4‡
(2. - Ke4/Ke7 3.Ld4, Lc5, Lxb6/Lg5‡)
Paluzie-Thema.

Panda
Zieht wie Turm, aber nur auf andersfarbige Felder.

Pao
Chinesischer (→) Stein: Zieht (schlagfrei) wie ein Turm, schlägt wie ein Lion auf Turmlinien und -reihen (also ohne diagonale Komponente).

Papack-Kombination
Siehe unter → Reversal II.

Papack-Shurawljow-Kombination
Siehe unter → Reversal II.

Papack-Paradox
2#: Züge-Zyklus mit 3 Themamatts, bei welchem sich die Mattzüge nach dem Schlüssel gegenüber dem Satz um 1(-3) Zählstelle(n) nach vorne verschieben, sodass das erste Themamatt zum Drohmatt wird. Die 3. Parade muss somit mit einem → Neumatt beantwortet werden.

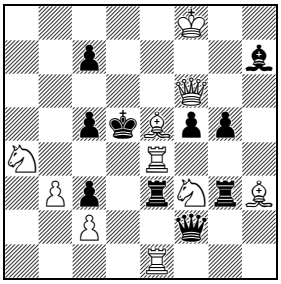
1. - a/b/c 2.A/B/C#
1.S! (2.A#) a/b/c 2.B/C/D/A#

Papack-Paradox (1 Zählstelle)

		a	b	c
		A	B	C
	A	B	C	D

Namensvorschlag von → V/V.
Daniel Papack (Deutschland, *1957) 2011 (**955**), mit schwarzem Spiel auf ein Feld.

955 Daniel Papack
Die Schwalbe 250, 8/2011, Nr.14904 2. Preis



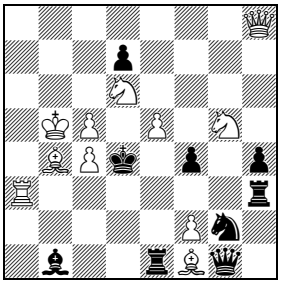
‡2
Satz:
1. - Kxe4 **a**/Txe4 **b**/fxe4 **c** 2.Dc6 **A**/Sxc3 **B**/De6 **C**‡
1.Sd4! (2.Dc6 **A**‡) Kxe4 **a**/Txe4 **b**/fxe4 **c**
2.Sxc3 **B**/De6 **C**/Le6 **D**‡ (1. - cxd4 2.Txd4‡)
Papack-Paradox.

Papack-Zyklus
2#: Zyklus von Drohung, gemäss → Suschkow-Thema, nicht drohendem Matt und Mattzug bei gleicher schwarzer Parade:

1.V? (2.A# [2.B?]) a 2.C#
1.S! (2.B# [2.C?]) a 2.A#

Benannt nach Daniel Papack (Deutschland, *1957), der das Thema 1997 darstellte (**956**).

956 Daniel Papack
Schach-Aktiv 5/1997, 3. Preis



‡2
1.Sge4? (2.e6 **A** [2.Sf5 **B**?]‡) Se3 **a** 2.Lc3 **C**‡
(1. - Txe4 2.Sf5‡); aber 1. - Tg3!
1.Ld3! (2.Sf5 **B** [2.Lc3 **C**?]‡) Se3 **a** 2.e6 **A**‡
(1. - Lxd3 2.Lc3‡)
Papack-Zyklus. - Z.Zt. ältestes Beispiel ist von 1868!

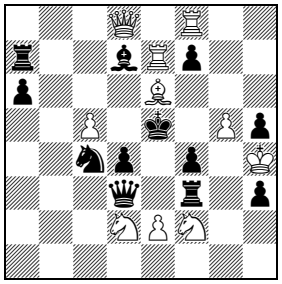
Papack-Zyklus

		a
	A (B?)	C
	B (C?)	A

Bereits zwei Jahre früher stellte allerdings Andrej [Nikolajewitsch] Schurawljow (Russland, *1963) diese Idee dar (→ Schurawljov-Kombination).

Pape-Thema
2#: Durch zweimaliges Schlagen im Vorbeigehen widerlegt Schwarz eine durch den Doppelschritt des weissen Bauern entstandene Drohung. Die Verteidigungsparade erlaubt Weiss je eine neue Mattmöglichkeit.
Edouard Pape (Frankreich, 1870-1949) 1935 (**957**).

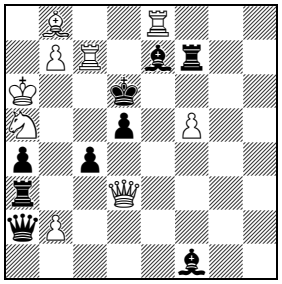
957 Edouard Pape
La Settimana Enigmistica 1935



‡2
1.e4! (2.Lxd7‡) dxe3 e.p./fxe3 e.p. 2.Sxf3/Sxd3‡
(1. - Lxe6/fxe6/Dxe4 2.Dd5/Tf5/Sxc4‡)
Pape-Thema.

Er hat ausserdem das Thema 1936 mindestens dreimal bearbeitet. Interessant aber ist, dass auch Adriano Chicco (Italien, 1907-1990) das Thema ebenfalls 1935 bearbeitet hat (**958**)!

958 Adriano Chicco
Il Giornale di Genova 1935, 1. Preis



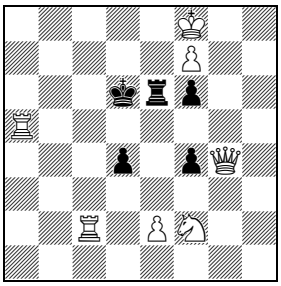
‡2
1.b4! (2.Tcxe7‡) axb3 e.p./cxb3 e.p. 2.Dg3/Sc4‡
(1. - Ke5, Ld8/d4 2.Tc6/Dxd4‡)
Pape-Thema, von Chicco.

Noch viel älter aber ist die Darstellung von Frideswide F. Rowland (Irland, 1843-1919) von 1889 (**959**).

Para
Als Wortstamm: bei, neben, gegen, wider *(gr.)*.

Parabolic Rider
= parabolischer Reiter = parabolischer Renner: If you draw a smooth curve through centres of h9, e7, d5, e3, h1, you have part of a parabola $y^2=4x$, with the axes as 5th rank and d-file. Thus these squares are the lattice-points of a particular parabolic rider, who moves along this path just as N moves along a2, b3, c5, d7.
But further, we must suppose this PR can move along ALL the parabolas $y^2=4x$ in size which pass through

959 Frideswide F. Rowland
Wesley College Quarterly 1889



‡2
1.e4! (2.Td5‡) dxe3 e.p./fxe3 e.p. 2.Dd1/Dxd4‡
(1. - Txe4/Kd7/Te5/Te8+ 2.Sxe4/Td5/Ta6/fxe8S‡)
Ur-Pape-Thema.

the square on which he stands. For example, parts of other parabolas through say d5 are d1-c3-d5-g7, a3-d5-i7, a7-d5-i3, d8-c7-d5-g3, and on larger boards an infinity of others. (N.B. - If you draw the particular curves noted, they strongly suggest calling the PR a]scorpion]!) There are any number of other parabolas which pass through square centres, but we will restrict our attention to $y^2=4x$, the simplest of them all. A parabolic rider has only limited freedom, as is already obvious. Starting from 0:0 on a general lattice, for example, the only squares it may reach are included in the two sets, $(4an,4n)$ and $[(2a+1)(2n+1),2(2n+1)]$, where a, n, may be any integers. From a1 on the 8x8 board, the PR may reach sooner or later only the 16 squares aceg15 and bdfh37. He may tour these squares in 13 moves, starting suitably, e.g., h7, g5, f7, e5, d7, c5, b7, a5-b3-e1 in one sweep, d3, a1, f3, c1, h3, g1. The parabolic rider lends itself, at anyrate in such a tiny area as the 8 by 8, better to mathematics than to problem play. For example, a pleasing little morsel is to show that if a PR, a B, and a Nightrider all move off from the same square, on a general lattice, in a more or less south-westerly direction, then with suitable velocities, both the B and N will meet the PR once more.

Parade
Planstörender Gegenzug. (Auch Verteidigung genannt.)

Paraden-Serienzüger (pSer.)
Bzw. Parry-Serienzüger: Siehe unter → Serienzüger.

Paradenwechsel (PW)
Bei gleichbleibenden Mattzügen in Satzspiel oder Verführung und Lösungsspiel wechselt Schwarz seine Verteidigungszüge. - Vgl. auch → Ruchlis, einfacher, bzw. Pirrone-Thema.

- Paradenwechsel, zyklischer (Paradenzyklus)
Auf drei oder mehr schwarze Themaparaden, die einen Zyklus bilden, folgen in Satz, Verführung bzw. Lösung gleichbleibende Mattzüge.

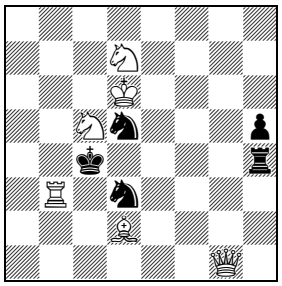
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? b/c 2.A/B#
1.S! c/a 2.A/B#

Paradenzyklus

		a	b	c
		A	B	
			A	B
		B		A

Andrej [Jakovlewitsch] Lobusov (Russland, 1951-2010) 1975 mit einer Meredith-Darstellung (**960**).

960 Andrej Lobusov
Sportivnije igre 1975, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - S5f4 **a**/S3f4 **c** 2.Sb6 **A**/Se5 **B**‡
1.Df1? (2.Dxd3‡) Td4 **b**/S5f4 **a** 2.Se5 **B**/Tb4 **C**‡
(1. - Kd4 2.Dxd3‡) Th3!
1.Dg8! (2.Dxd5‡) S3f4 **c**/Td4 **b** 2.Tb4 **C**/Sb6 **A**‡
(1. - Kd4/Sb4 2.Dxd5/Txb4‡)
Paradenwechsel, zyklisch, Meredith. – Vgl. Nr.557!

Paradoxe Themen
Es gibt zwei Richtungen von paradoxen Themen:
Zweizüger (→ *Wechselspiel-Thematik*)
- a) *Paradoxe* Themen:
  - 1.) Dombrovskis-Thema (1958)
  - 2.) Wladimirov-Thema (1977)
  - 3.) Le Grand-Thema (1958) und verwandte Formen.
- b) *nicht paradoxe* Themen:
  - 1.) Hannelius-Thema (1950)
  - 2.) Banny-Thema (1969)
  - 3.) Pseudo Le-Grand-Thema (-)

Dreizüger:
Z.B. → Keller-Paradox, → Loschinskij-Thema, → Rudenko-Paradox, → Umnov.

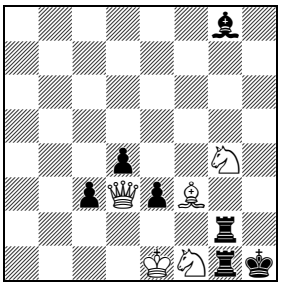
Paradoxe weisse Dualvermeidung
Frühere Bezeichnung für das → Keller-Paradox, Form I, von Pionier Michael Keller (Deutschland, *1949) für ‚seine' Dreizüger-Wechselspiel-Thematik verwendet. Friedrich Chlubna definiert es in seinem Buch „Michael Keller - ein Meister der Schachkomposition. 279 ausgewählte Schachprobleme von Michael Keller" von 1994 so:
„Wir kennen aus tausend Aufgaben den Vorgang, dass Weiss ein Feld betritt, nachdem Schwarz seine Deckung aufgegeben oder geschwächt hat. Hier lernen wir nun den wirklich paradoxen umgekehrten Fall kennen: erst nachdem Schwarz ein Feld gedeckt oder dessen Deckung noch verstärkt hat, darf Weiss es betreten."
Keller selbst veröffentlichte 1989 in „Thèmes 64" einen 28 Seiten umfassenden Artikel mit dem Titel: „Un thème paradoxal en 3#."

parakritischer Zug
= Fluchtschutz. Ein Stein überschreitet ein Feld, damit eine Verstellung auf diesem Feld ihn vor dem Angriff eines gegnerischen Lang-schrittlers schützt.

Parakritisches System (Fluchtschutz)
Ein Schnittpunkt wird durch die Verlagerung des Wirkungsfeldes des kritischen Steines (bzw. Verlagerung des Wirkungs*objektes*) nutzbar gemacht.
Oder: Überschreiten eines kritischen Feldes zum Schutz vor einem (mindestens) gleichschrittigen Stein gegnerischer Farbe mithilfe eines eigenen Sperrsteins.

Eselsbrücke für *para [= gr.]*: parapluie fr. = Regenschrim, parachute fr. = Fallschirm.
Para-Kritikus grenzt sich ab von → Ortho-Kritikus und vom → Meta-Kritikus.
Von P.A. Orlimont (deshalb auch → orlimontscher Zug; Daten siehe → Orlimont-Thema) um 1906 entdeckt (Königs-Parakritikus; [**961**]).

961 P.A. Orlimont
Deutsches Wochenschach 30.12.1906, Nr.7077
Europa-Rochade 1985 (V.*)

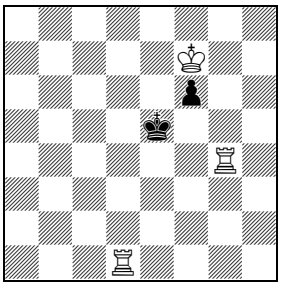


‡4
1.Kd1! c2+ 2.Kc1 Lf7 3.Dh7+ Lh5 4.Dxh5‡
1. - e2+ 2.Dxe2 c2+ 3.Kc1 ~ 4.Sf2‡
1. - Lb3+ Kc1 Lg8 3.Dd1 (4.Sg3‡) Txf1 4.Dxf1‡
Parakritikus bzw. Fluchtschutz.

* Neufassung Hans Winter. Die Fassung Orlimonts war unlösbar.

Leider erwies sich seine Urfassung als unlösbar. Nur ein Jahr später zeigte Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) eine Kombination mit → Abdrängung (siehe dortiges Beispiel).
Tatsächlich war Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1915) wesentlich früher, als er 1868 das Thema mit 6 Steinen in *Schwarz* darstellte, wenn auch noch nebenlösig. Es war Yves Cheylan (Frankreich, 1938-2021), der 1995 in seiner Schrift „Le thème paracritique“ eine korrigierte Version mit 5 Steinen vorlegte (**962**)!

962 Eugene B. Cook
American Chess Nuts 1868, Nr.190
Korrektur Yves Cheylan
diagrammes 112, Nr.1 1995* (Le thème paracritique)



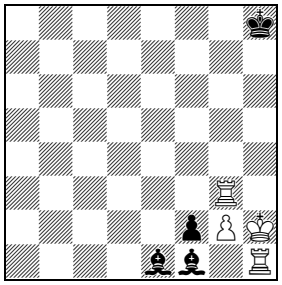
‡4
1.Td7? Kf5! 2.Tgd4 Kg5 3.T7d4+ Kh6 4.Th1‡; aber 3. - f5!
1.Td8! (1. - f5? 2.Thd4 3.T8d5‡) Kf5! 2.Th4! Kg5 (Ke5) 3.Tdh8 (Thd4) 4.T8h5 (T8d5)‡
Schwarzer Parakritikus, mit 5 Steinen!.

* Urstellung mit 6 Steinen: W.Ke6 Tc3f3 – S.Kd4 Be5e7; ‡4 (NL:1.Tfe3) bzw. korrekte Version mit wTTe2 und f3.

Parakritikus
Fluchtschutzzug; → parakritisches System.
- Anti-Parakritikus (Anti-Fluchtschutz)
Wie → Fluchtschutz, aber in umgekehrter Richtung, d. Flucht in nicht-geschützte Region.

Vermutlicher Erstdarsteller ist Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) 1911 (**963**) und zeigt konsekutiven Fluchtschutz in Form des → Magnet-Themas (bzw. → Loschinskij-Thema).

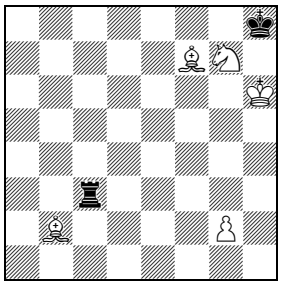
963 Georg Ernst
Fränkisches Volksblatt 1911



‡4
1.Tg5/Tg4? Ld3!
1.Tg6! (2.Kg3‡) Kh7! 2.Tg5! (2.Tg4? Ld2!) Kh6 3.Tg4 Kh6 4.Kg3‡
Anti-Fluchtschutz.

- Flächen-Parakritikus
Fluchtschutzzug, der gleichzeitig mindestens zwei schädliche Vektoren ausschaltet.
Die vielleicht erste und möglicherweise einzige Darstellung stammt von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (deutscher Komponist und Theoretiker, 1896-1945) 1929 (**964**).

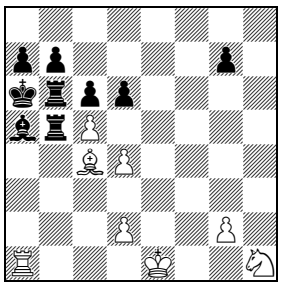
964 Franz Palatz
Deutsche Schachzeitung 12/1929, Nr.16757, S.383



‡3
1.g4! Tb3/Tc2 2.Lf6! T~ 3.S‡
Flächen-Parakritikus.

- Periparakritikus

965 Stephan Eisert und Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 63, Juni 1980, C, S.70; 1. Preis



‡6
1.Sf2? (2.Sd3 3.Sb4‡) d5! 2.Lf1!? g5!! 3.Sd3 Tb1+! (3.Sd1 4.Sc3 5.Sa1 Lxd2+) - 1.Kf1? d5!
1.Kf2! g5 2.Kg1! g4 3.Sf2 d5 4.Lf1 g3 5.Sd3 T~, Txc5 6.Sb4, auch Sxc5‡ bzw. 1. - d5 2.Lf1! g5 3.Kg1 g4 4.Sf2 g3 5.Sd3 T~, Txc5 6.Sb4, auch Sxc5‡
Periparakritikus, kritische weisse Lenkung und Inder.

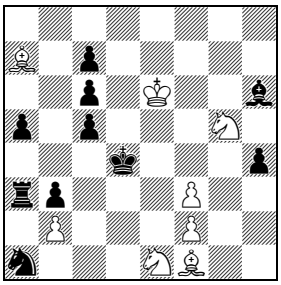
Fluchtschutzmanöver mit Umgehung. - Scheint nur mit dem König darstellbar zu sein.

Erstmals vermutlich von Stephan Eisert(Deutschland, *1943) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) im Jahr 1980 dargestellt (**965**).

- Springer-Parakritikus

Parakritikus eines weissen Springers als Ausnahme der Regel, dass der kritisch ziehende Stein das kritische Feld überschreiten muss. Da aber der Springer eine Bogenlinie beschreibt, ist auch der direkte Weg über zwei Felder nicht gerade. Dies entdeckte Yves Cheylan (Frankreich, 1938-2021) im Jahre 1990 (**966**). - Eine ‚Umgehung', oder eine Linie im Sinne des → Nachtreiters oder der → Rose!?

966 Yves Cheylan
Die Schwalbe 121, 2/1990, Nr.6833



‡4
1.f4? (2.Sef3‡) Lxg5!
1.Se4! (2.Lxc5‡) Lf8 2.Sd2! Lh6 3.f4! ~ 4.Sef3‡
(2. - Sc2 3.Sxb3+ Txb3 4.Sxc2‡)
♘-Parakritikus.

Parallele Steine

Zwei Steine gleicher Art und Farbe machen ihren Zug gleichzeitig und parallel. Wird einer von beiden geschlagen, verschwindet auch der andere vom Brett. Bauernumwandlung geschieht simultan, auch wenn nur ein Bauer die Umwandlungsreihe erreicht. Beide Teilzüge müssen für sich legal sein (mit Ausnahme der o.a. Bauernumwandlung).

Parallel Time-Stream Chess

Partieschachform. Bevor ein Spieler einen Zug ausführt, muss er erst auf einen „parallel time-stream" umschalten, indem er in die Vergangenheit reist und einen beliebigen seiner vorangegangenen Züge der Partie ändert. Die nach diesem geänderten Zug gespielten Züge müssen nachgebessert werden, wobei gemäss unten beschriebenen Regeln vorgegangen wird, die gewährleisten, dass der neue Partieverlauf dem alten möglichst stark ähnelt. Nach der Nachbesserung wird der normale anstehende Zug gespielt; es kann allerdings sein, dass die nachgebesserte Partie schon vorher im Matt endet, womit das Spiel natürlich beendet ist. Die Regel für den „parallelen" Zug ist, dass

- a) derjenige Stein gezogen werden muss, der dem in der alte Partie ziehenden geometrisch am nächsten steht und dass
- b) dieser Stein auf dasjenige Zielfeld ziehen muss, das dem Zielfeld des alten Zuges geometrischen am nächsten liegt.

Stehen bei (a) oder (b) mehrere Möglichkeiten zur Auswahl, wird derjenige Stein gezogen, dem am nächsten zur eigenen Figurengrundreihe steht; dabei muss er so ziehen, dass er möglichst weit von der eigenen Figurengrundreihe entfernt zu stehen kommt. Reichen diese Bedingungen nicht aus, um einen eindeutigen Zug machen zu können, wird derjenige Stein gezogen, der am weitesten vom Brettzentrum entfernt ist; dabei muss er so ziehen, dass er möglichst nah am Brettzentrum zu stehen kommt.

Paralyse

Besondere Art der Beobachtung, die lähmenden Einfluss auf den beobachteten Stein ausübt und ihn der Zug- und Wirkkraft beraubt, meist aber nicht der Fähigkeit, seinerseits zu paralysieren. → paralysierende Steine, → Madrasi, → Mono-Woozle und Bi-Woozle.

- Partielle Paralyse

Wenn und solange ein Stein der Gangart y einen gegnerischen Stein der Gangart x beobachtet, kann x nicht wie y ziehen, ist also partiell gelähmt. Beim Sonderfall y=x liegt eine Madrasi-Paralyse vor (→ Madrasi).

Paralysierendes Feld

Ein Stein, der auf einem paralysierenden Feld steht, ist paralysiert, kann also nicht ziehen, schlagen oder schachbieten.

Paralysierender Stein

Stein, der gegnerische Steine, die von ihm → beobachtet werden, lähmt. Die paralysierten Steine können weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten, wohl aber noch selbst beobachten. Sie sind im Übrigen gleichzeitig paralysiert durch diejenigen Steine, die sie paralysieren. - Siehe auch → Madrasi.

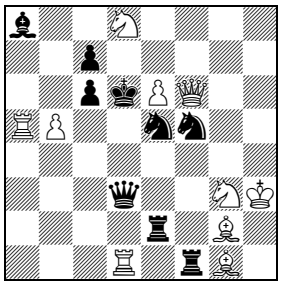
Paritäts-Argument

Retro/KBP: Durch die Regel, dass Weiss und Schwarz mit Ziehen abwechseln müssen, kann u.U. in einer → Kürzesten Beweispartie KBP anhand der Springerzüge eruiert werden, wer am Zuge sein muss (Anzugsrecht)! Bei ungleich vielen gespielten Zügen kann man z.B. sagen, dass Weiss zuletzt gezogen haben muss.

Páros-Thema

2#/H#2: (ein → Bivalve-Thema). Zwei schwarze Linienfiguren sind in der Ausgangsstellung durch zwei andere schwarze Steine von bestimmten Feldern abgesperrt. Im Verlauf der Lösung tauschen die beiden Versperr-Steine ihre Linien, sodass sie am Ende die jeweils andere Linienfigur absperren.
Definition nach Christopher [John] Feather (Grossbritannien, *1947) im Paros-Buch.
György Páros (Ungarn, 1910-1975) hatte das Thema in den Dreissiger Jahren im direkten Zweizüger dargestellt und darüber ein Thematurnier durchgeführt, erst vier Jahrzehnte später kam er auf die Idee, es im Hilfsmatt darzustellen.
György Páros (Ungarn, 1910-1975) 1935 (**967**).

967 György Páros
Magyar Sakkvilág 1.12.1935, Nr.1004, 1. Preis



‡2
1.bxc6! (2.Lc5/e7‡)
1. - Se3 2.Se4‡
1. - Sf3 2.Sxf5‡
Páros-Thema.

Partial-Fesselung
Schwarz öffnet die Deckungslinie eines Langschrittlers (aus einer Halbfesselung), fesselt denselben aber dadurch bezüglich einer anderen Fesselungslinie.

Partielle Retroanalyse (PRA)
Siehe unter → Retroanalyse.
- Spezielle Partielle Retro-Analyse
Siehe unter → Retroanalyse.

Partisan
Zieht und schlägt wie ein Bauer, aber in Richtung der eigenen Grundreihe. Er kann von jedem Feld (und wiederholt) den Doppelschritt ausführen. Bauern und Partisanen können sich gegenseitig und untereinander en-passant schlagen. Auf der gegnerischen Figuren-Grundreihe kann ein Partisan nicht geschlagen werden; auf der eigenen Figurengrundreihe wandelt er sich in Läufer oder Springer um.

Partieanfangsstellung (PAS)
Begriff für Problemisten, eine Stellung bezeichnend vor einer gespielten Partie. - Siehe auch unter → Homebase.

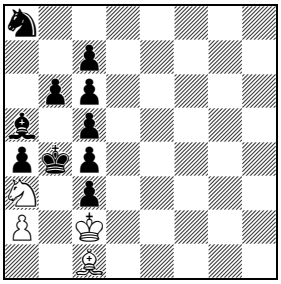
PAS
Abkürzung für → **P**artie-**A**nfangs-**S**tellung.

Passive Verstellung
Eine langschrittige Figur zieht hinter eine andere gleichfarbige Figur und wird von dieser schädlich verstellt.
Beispiele dafür sind der → *Schiffmann*-Grimshaw, bzw. → das Verdunkelungs-Thema.

PatCh
= Patience Chess: Das Feld, das ein Stein verlassen hat, darf in den nächsten beiden Halbzügen nicht wieder betreten werden.

Paternoster
„Neben dem ursprünglichen Gebet des Vaterunsers wird dieser Begriff im technischen Bereich auch für eine Sonderform des Aufzugs verwendet und - von diesem abgeleitet – haben Schachaufgaben, in welchen eine Partie Etage für Etage hinauf und die andere runter zieht, ihren Namen bekommen“, schreibt Erich Bartel (Deutschland, 1930-2025) in der „Problemkiste“ 111 (Fortsetzung Juni 1997 und Nr.158, April 2005).
Von den 11 Beispielen ist dasjenige von Cyril [Henry Stanley] Kipping (Grossbritannien, 1891-1964) von 1912 wohl das älteste (**968**).

968 Cyril S. Kipping
The Chess Amateur 2/1912



‡7
1.Kd1! c2+ (1. - b5 2.Sc2‡) 2.Kd2 c3+ 3.Kd3 c4+ 4.Kd4 c5+ 5.Kd5 c6+ 6.Kxc6 ~ 7.S(x)c2‡
Paternoster.

Patience Chess
→ PatCh.

Patrouillenschach
Ein Stein hat keine Schlag- und Schachkraft (wohl aber Zug- und Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.
- Anti-Patrouille
Ein Stein (auch König) kann nicht schlagen (und somit auch nicht Schach bieten), solange er von einem Stein der gegnerischen Partei beobachtet wird.
- Schwarzes Patrouilleschach
Die Patrouilleschach-Bedingung gilt nur für Schwarz.
- Ultra-Patrouille
Ein Stein hat keine Zug-, Schlag- und Schachkraft (wohl aber → Beobachtungskraft), solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

Patrouillestein (oder Patrol-Stein)
Kann nur dann schlagen und Schach geben, wenn er von einer Figur eigener Farbe beobachtet wird.

Patt
Stellung, in der eine Partei nicht mehr ziehen kann, und der König nicht im Schach steht. – „Die Bewertung des Patts als Remis war in der Schachgeschichte längere Zeit umstritten. Im arabischen Schachspiel wurde das Patt als Gewinn für die stärkere Partei gerechnet“ (aus „Wikipedia“.)
- Halbpatt
Eine Partei, die am Zug ist, ist halbpatt, wenn ihr König nicht im Schach steht und keine (legale) Zugmöglichkeiten hat. Andere Steine dürfen noch Zugmöglichkeiten haben.
- Pattaufhebung
Der weisse Erstzug hebt eine schwarze Pattstellung auf (durch Fluchtfelgabe, Entfesselung, Schlagangebot oder Beseitigung einer Bauernblockung).
- Schein-Patt
Die Patt bewirkende Seite könnte sofort pattsetzen, wenn sie am Zuge wäre, oder eine Seite ist schon Patt.

Pattschach
Ausgehend von der unten angegebenen Doppelpattstellung beginnt jede Partei mit einem illegalen (!) (nicht schlagenden oder Schach bietenden) Zug, z.B. 1.Dd8-b5, Tg1-g4. Dann gelten die normalen Schachregeln. Umwandlung der Bauern darf nur in bereits geschlagene Figuren erfolgen. Anstelle einer Umwandlung ist auch ein Verschwinden der Bauern möglich. PAS (FEN-Notation): STLDKLTS/ 1BBBBBB1/1B4B1/ 16/1b4b1/1bbbbbb1/stldklts.

Pattverbot
Plädoyer gegen Pattabschaffungsgedanken beziehungsweise gegen Wertung von Patt als Verlust beziehungsweise mit nur 0.4 Punkten in der Partie. In einem Konstruktionsturnier wurden Aufgaben gefordert, in denen Pattzüge sowie Züge, die zwangsläufig zu einem Patt führen, verboten sind. Was geschieht, wenn eine Partei nur solche Züge hat, wurde nicht expliziert. Dem Kontext lässt sich entnehmen, dass sie dann wohl verloren hat.

Pattvermeidung bzw. Pattverhütung
Vorbereitendes Manöver, um Patt zu vermeiden, entweder der eigenen Partei oder des Gegners.

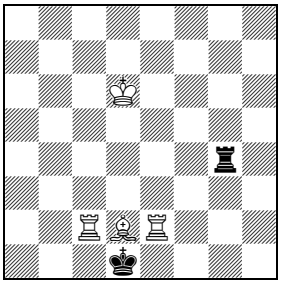
Pattaufgabe (=n)
Aufgabe mit Patt- statt Matt-Forderung.

Pattverhütende / pattanstrebende Schnittpunktkombinationen
- a) Pattverhütend sind z.B.: siehe → Anderssen, → Inder, → Herlin, → Cheney-Loyd, und als
- b) patt*anstrebende* Schnittpunktkombination: siehe → Kling.

Pattwaffe
Aktive Verteidigungs-Strategie, um ein Patt herbeizuführen.
Siehe z.B. → *Opfer der* Wirkungskraft, → Siegfried-Strategie.

Pattwanderung
N#/Studie/Partie: Aufgabe, in welcher ein schwarzer → Siegfried dem weissen König (fast) ewig Schach bieten kann, weil er wegen Pattgefahr nicht geschlagen werden darf. In einem Problem muss diese allerdings ein Ende finden. Da es sich beim Siegfried in der Regel um einen Turm handelt, wird er im englischen Sprachraum auch als „wild rook“ bezeichnet.
Beliebte Aufgabenform des dafür bekannten Komponisten Moriz Henneberger (Schweiz, 1878-1959). Er soll seit 1919 über hundert Aufgaben dieses Typs, anfangs nur Gewinn-Studien, erschaffen haben. Leider erwiesen sich viele als nebenlösig oder dualistisch. Eine sicher korrekte Fassung stammt von 1944 (**969**).

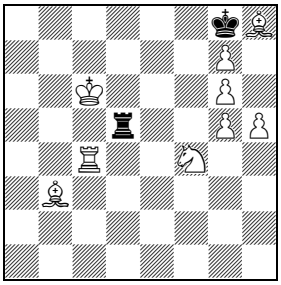
969 Moriz Henneberger
Chess 1944



Gewinn
1.Lf4! Tf6+ 2.Ke5 Te6+ 3.Kd4 Td6+ 4.Ke3 Td3+ 5.Kf2 Tf3+ 6.Kg1 Tf1+ 7.Kg2 Tg1+ 8.Kf3 Tg3+ 9.Ke4 Te3+ 10.Txe3
Pattwanderung in der Studie.

In den 1950er-Jahren gestaltete er auch Mehrzüger dieses Charakters, von denen einer von 1951 gerettet werden konnte (**970**).

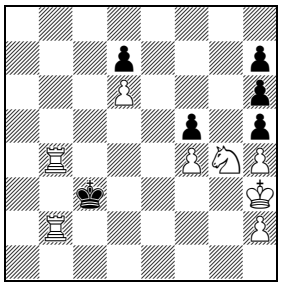
970 Moriz Henneberger
Schweizerische Schachzeitung 6/1951, Nr.7588A (V.*)



‡20
1.h6! (2.h7‡) Td6+ 2.Kb7! Tb6+ 3.Kc7 Tb7+ 4.Kd6 Td7+ 5.Ke5 Td5+ 6.Kf6 Td6+ 7.Se6! Txe6+ 8.Kf5 Te5+ 9.Kf4 Tf5+ 10.Ke3 Tf3+ 11.Kd4 Td3+12.Kc5 Td5+ 13.Kb6 Tb5+ 14.Kc6 Tb6+ 15.Kd5 Td6+ 16.Ke4 Te6+ 17.Kf4 Tf6+ 18.Kg4 Txg6 19.Tc8+ Kh7 20.Lg8‡!
Pattwanderung im Mehrzüger. Kein Stammproblem, aber eine Aufgabe, die gerettet werden konnte. Mit nur noch 20 statt der 24 Züge ‚gesundgeschrumpft‘.
* Anton Baumann: (+♙g5)

Pauly-Stern
Sternförmige Bewegung eines Springers über 6 Felder. Eine Idee, die auf ein Selbstmatt Wolfgang Paulys (Rumänien, 1876-1934) zurückgeht, das er 1920 publizierte (**971**). Eine orthodoxe Fassung im selben Heft war nicht ganz korrekt.

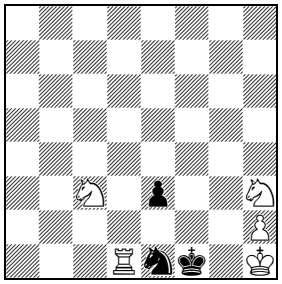
971 Wolfgang Pauly
Schweizerische Schachzeitung 1/1920, Nr.3254



S‡6
1.Se3! Kd3 2.Sxf5 Kc3 3.Sg3 Kd3 4.Se4 Ke3 5.Sf2 Kf3 6.Sg4 hxg4‡
Pauly-Stern in astreiner Form.

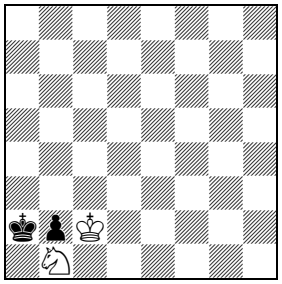
Pauly-Thema
= Perpetuum Mobile.
- 3#: *fortgesetzter* → Zugwechsel (Wartezüger mit Umkehrbarkeit), so, dass sowohl nach dem Satz als auch dem Schlüssel Zugwechsel herrscht. Dazu gehört die Rückgängig-Machung des Schlüssels in der Zwillingsstellung. Pauly soll 20 Jahre an dieser Stellung gearbeitet haben. Ihm dürfte schwergefallen sein, dafür 8 Steine gebraucht zu haben.
Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) 1927 ([**972**]). Das ‚Schema stammt von 1923‘, der Bh2 verhilft nun zum Perpetuum Mobile.

972 Wolfgang Pauly
Chemnitzer Tageblatt 27.3.1927



‡3 b) nach dem Schlüssel
Satz: 1. - e2 2.Se4 exd1 3.Sg3‡
a) **1.Ta1!** e2 2.Sb1 S~ 3.Sd2‡
Perpetuum Mobile (Pauly-Thema):
b) **1.Td1**! e2 2.Se4 exd1~ 3.Sg3‡
Pauly-Thema im 3‡.

973 Wolfgang Pauly
Die Schwalbe 51 März 1932
Nr.1956, S.250



h‡3 b) nach d. Schlüssel
a) **1.Ka1** Sa3 2.b1L+ Kc1 3.La2 Sc2‡
b) **1.Ka2** Sa3 2.Ka1 Kb3 3.b1S Sc2‡
Pauly-Thema im Hilfsmatt und Perpetuum Mobile.

- H#: Wolfgang Pauly 1932 [**973**]) als Wenigsteiner. - Darstellungen des Themas dürften schon vorher bekannt gewesen sein. - V/V (→) zitiert ein Beispiel von 1860, aber es gibt auch frühere.

Pauschal (-drohung / -matt / - parade / - widerlegung)
- a) Pauschaldrohung: in allen Phasen droht der gleiche Zug (bei z.B. unterschiedlichen Schlüsselsteinen).
- b) Pauschalmatt: alle Paraden werden mit dem gleichen Mattzug beantwortet.
- c) Pauschalparade: in allen Phasen verfügt Schwarz über die gleiche Parade (z.B. wechselnden Motiven oder Effekten).
- d) Pauschalwiderlegung: alle Verführungen scheitern am gleichen Widerlgungszug.

Pawnee theme
V/V: Vertikale → *Bauern*-Batterie mit wenigstens 6 verschiedenen Matts. Siehe auch → Bauern-Thema.

Pawn interchange (PI)
Siehe unter → (Bauern-)Platzwechsel.

Pawns‘ Game
Partieschachform. Es gibt zwei Variationen. (1) Weiss stellt zusätzliche 7-9 Bauern irgendwo auf der 3. und 4. Reihe auf, spielt dafür aber ohne die Dame. (2) Weiss stellt zusätzliche 3-4 Bauern irgendwo auf der 3. und 4. Reihe auf, spielt dafür aber mit nur einem Turm.

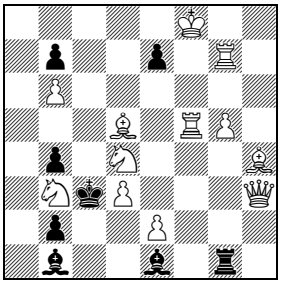
Paz-Hilfsmatt
Hilfsmatt (→), bei dem zusätzlich gilt, dass ein Matt nicht gegeben werden darf, wenn der Gegner in der beabsichtigten Mattstellung (unbeschadet des Schachgebots gegen den eigenen König) Schach bieten könnte.
Geht wohl auf Paz Einat (Israel, *1956) zurück.

Pazifistischer Brettrand
Steine am Brettrand können weder schlagen noch Schach bieten.

PCCC
Abkürzung für „**P**ermanent **C**ommission for **C**hess **C**omposition“: die ursprüngliche Kommission der → FIDE für Probleme und Studien. Diese hat sich in eine selbständige Organisation umgewandelt, die sich jetzt (seit 2011?) → WFCC nennt. Die → FIDE-Alben behielten jedoch ihren Namen bei.

Pedersen-Thema
Oder Kombination Pedersen. 2#: In diesem Thema aus dem Bereich des → *fortgesetzten Angriffs* bestehen die Verführungszüge des weissen Themasteins darin, dass durch den Wegzug dieser Figur einem weissen Langschrittler eine Linie geöffnet wird und dadurch eine Mattdrohung entsteht. Das Pedersen-Thema hat mindestens zwei Mattveränderungen aufzuweisen.
Eigil [Palle] Pedersen (Dänemark, 1917-1994) 1946 (**974**).

974 Eigil Pedersen
Tijdschrift vd KNSB 2/1946, 3. Preis



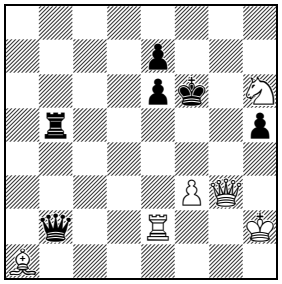
‡2
1.Ld~? (2.Tc5‡) Tf1! 1.Lf7!? e5! (2.Tc7??)
1.Lf3!? Lxd3! (2.Dxd3??)
1.Tf~? (2.Dc8‡) Lg3! - 1.Tf2!? Tg4! (2.Lxe1‡)
1.Tf4! (2.Dc8‡) e6/Lxd3/Tg4 2.Tc7/Dxd3/Lxe1‡
Pedersen-Thema.

Pegas
Kombinationsfigur aus → Grashüpfer + → Nachtreiter.

Pegasus
Erinnert an einen n°-Grashüpfer (→), wobei n jedoch solche verschiedenen Werte für den Pegasus annimmt, dass die bis zu acht möglichen Zielfelder ein → Springerrad um den Sprungbock bilden, z. B. hüpft ein Pegasus von a1 oder g1 über d4 auf die acht Felder, die d4 im Springer-Abstand umgeben, und auch entsprechend von a4 oder d1 über d4.
- Doppel-Pegasus 4:1
Zieht auf Damenlinien wie ein Grashüpfer bis zum zweiten Bock und macht von dessen Feld aus einen 4:1-Sprung. Zwischen erstem und zweitem Bock können (freie!) Felder liegen.
- Pegasusheuschrecke
Erinnert an eine n°-Heuschrecke mit denselben Werten für n wie denen des Pegasus.

Pelle-Thema
Alle Züge einer Variante (Schlüsselzug, schwarze Parade und Mattzug) werden von Fesselungs-Zügen ausgeführt (d.h. selbstfesselnde oder Züge in einer Fesellinie).
Charles Pelle (Frankreich, 1911-1965) 1938 (**975**).

975 Charles Pelle
Pat 1938, 10. Lob



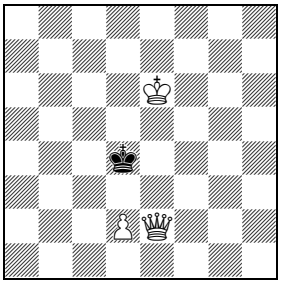
‡2
1.Tg2! (2.Dg7‡) De5 2.Df4‡
(1. - Tg5/e5 2.Dxg5/Dg6‡)
Pelle-Thema. 3 Züge in der Fesselline bei W + S

Enthält das → Ellerman-Thema.
- Pelle-Zug
Zug innerhalb einer Fessellinie (→ Pelle-Thema).

Pendel(-Manöver bzw. -Thema)
2#: Der Schlüsselzug zieht (pendelt) von seinem Standfeld über die Achse des vom König besetzten Feldes auf das entsprechende Gegenfeld.
N#: Vorbereitungskombination. Laufende Hin- und Herbewegung des Weissen unter Beschäftigung des Schwarzen zwecks Verbesserung der Position:
- a) Hinpendeln: Ein weisser Stein verlässt ein Feld, dann verlässt ein schwarzer sein Feld.
- b) Rückpendeln: Später zieht der weisse Stein, dann der schwarze wieder auf sein Ausgangsfeld (oder ein analoges) zurück. Oft sind an einem Pendelmanöver mehrere (mehr als 1) schwarze und weisse Steine beteiligt, die ihre Felder verlassen und später wieder zurückkehren. Das gesamte Pendelmanöver ist meist ein Vorplan, der eine nutzbare Stellungsänderung mit sich bringt. Oft kann erst nach dem Hinpendeln die er-

wünschte Stellungsänderung erzwungen werden, während das Rückpendeln als eingeschachtelter Zwischenplan die erforderliche Grundstellung wieder herstellt.
Ein einfaches Pendel in Miniaturform zeigt William Bone (Grossbritannien, 1810-1874) aus dem Jahr 1837 (**976**).

976 William Bone
The Philidorian 1, 12/1837, S.32, Nr.1



‡3
1.Db5! Ke4 2.Df5+ Kd4 3.Dd5‡
Pendel des ♚. - Laut TSS „wohl erstes rudimentäres Pendel der ♕".

- Drohpendel
N#: Pendelmanöver, das mit Drohungen arbeitet statt wie oft mit Schachgeboten. Weiss laviert zwischen zwei Drohungen, um eine Stellungsverbesserung zu erreichen.

- Zugzwangpendel
Pendelmanöver, das mit Zugzwang arbeitet statt mit Drohungen.

Pendelzüger
= Pendelzwang. Ein schwarzer Stein muss immer zwischen Anfangs- und Endfeld seines ersten Zuges (ab Diagrammstellung) hin und her pendeln. Der erste schwarze Zug muss das Pendeln erlauben. Der Pendelzug darf nicht durch einen anderen Pendelzug abgelöst werden, es sei denn, dass Weiss durch Schachgebot, Schlag, Fesselung usw. den Pendelzug unterbindet. Schwarz muss dann einen anderen Pendelzug wählen.

Pendelzwang
= Pendelzüger.

Pepe
= Erweiterter e. p.-Schlag = Universeller e. p.-Schlag = En Passant-Schach.

Periform
Keine direkte Hinführung einer Linienfigur auf ein kritisches Feld, sondern auf einer Parallelen (z.B. → Herlin) oder durch Vektordrehung (→ Høeg). - Siehe → kritisches System.

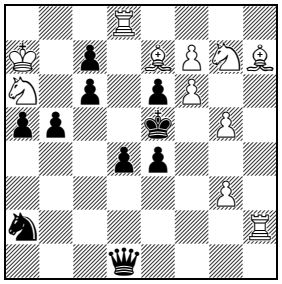
perikritischer Zug / Perikritikus
Zug eines Langschrittlers auf der Parallelen einer Linie, sodass dieser nach Besetzen der Linie auf der richtigen Seite des kritischen Feldes erscheint, damit er dort verstellt werden kann.
Von Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) in „Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung" 41 vom 10.Oktober 1909, S.237ff eingeführter Begriff.
Früher beschränkt auf die Verlegung einer weissen Wirkungslinie auf eine Parallele zwecks indischer oder cheney-loyd'schen Verstellung. Heute gilt das Umgehen eines Schnittpunktes generell als Peri-Kritikus, auch wenn die Umgehung nicht durch die Verlegung der Linie auf eine Parallele erfolgt, sondern z.B. durch den Peripherikus der weissen Dame (→ Høeg[-Cheney-Loyd] und → unten).

- Perikritisches Manöver
Auch Umgehungsmanöver. – Grundsätzlich halten wir zwei Arten von Umgehungsmanövern auseinander:
- a) Zunächst kennen wir das von Théodor [Adrien Louis] Herlin (Frankreich, 1817-1889) entdeckte System des → Herlin, wonach das kritische Verhältnis Wirkungsstein/Schnittpunkt/Wirkungsfeld durch den schnittpunktüberschreitenden Zug des Wirkungssteins auf einer zur Wirkungslinie parallel gelagerten Linie erzielt wird. - Siehe auch → *Peri*-Lenkung.
- b) Die zweite Art verdanken wir Niels → Høeg (Dänemark, 1876-1951). Erstbesprechungen sind nachzulesen im „Deutschen Wochenschach" 1909 (siehe oben). Bei diesen Manövern erfolgt eine Verlegung der Wirkungslinie selbst, und zwar in dem Sinne dass sie nicht parallel, sondern in einem Winkel zu ihrer ursprünglichen Lage um das Wirkungsfeld gedreht wird. Høeg gab diesen Ideen die Bezeichnung „perikritisches Manöver".

perikritische Verführungen
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen (unter → kritische Verführungen usw.).

Perikritische Verteidigung
3#: Die schwarze Dame verteidigt eine Drohung, in welcher sie verstellt würde durch Vektor-Drehung nach → Høeg (*Høeg*-Grimshaw). Das Beispiel dort (Kubbel) arbeitet noch mit Kurzdrohung. Mit vollzügiger Drohung dann vermutlich zuerst Robin [Charles Olivier] Matthews (Grossbritannien, 1927-2010) im Jahr 1952 dargestellt im Jahr 1952 (**977**).

977 Robin C.O. Matthews
American Chess Bulletin 1952, 2. Preis



‡3
1.Lc5! (2.Sxc7 [3.Ld6‡] d3 3.Ld4‡)
1. - Da4! 2.Sb8! (3.Sxc6‡) Sb4 3.Lxd4‡
1. - Da1! 2.Th4! (3.Txe4‡) Sc3 3.Lxd4‡
1. - Dg1 2.f8S! (3.Sg6‡) e3 3.Lxd4‡
Perikritische Verteidigungen bei vollzügiger Drohung.

Peri-Lenkung
→ Lenkung.

Peripherer Stein
Steht immer am Brettrand. Ein Zug besteht aus zwei Teilzügen, von denen jeder für sich legal sein muss. Im ersten Teilzug *muss* ein peripherer Stein den Brettrand verlassen, also in die Brettmitte ziehen. Im zweiten Teilzug muss er wieder den Rand betreten. Dabei sind Nullzüge nicht erlaubt; eine Rückkehr auf das Startfeld ist also nur dann möglich, wenn im ersten Teilzug geschlagen wird oder wenn sich durch den Zug die Möglichkeiten zu rochieren oder en passant zu schlagen geändert haben. Es ist möglich, mit beiden Teilzügen zu schlagen. Es ist erlaubt, im ersten Teilzug mit einem gefesselten peripheren Stein die Fesselung zu verlassen, wenn er im zweiten Halbzug wieder in sie zurückkehrt beziehungsweise den fesselnden Stein schlägt.

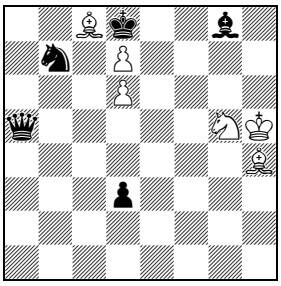
Peripherie-Gefängnis
Jeder Stein (auch König), der den Brettrand betritt, kann von dort nicht mehr wegziehen. Er kann jedoch von einem anderen Stein befreit werden, der an seiner Stelle ins Gefängnis geht - der befreite Stein kommt auf das Feld, von dem aus der Austauschstein seinen Zug begann.

Peripherie-Gefängnis
Jeder Stein (auch König), der den Brettrand betritt, kann von dort nicht mehr wegziehen. Er kann jedoch von einem anderen Stein befreit werden, der an seiner Stelle ins Gefängnis geht - der befreite Stein kommt auf das Feld, von dem aus der Austauschstein seinen Zug begann.

Peripherikus
→ Høeg oder → Perikritisches Manöver. - Inoffizielle Bezeichnung für die Bewegung einer Dame entlang der Peripherie (Kreislinie) um das Wirkungsfeld durch Drehung des Vektors (= Wirkungsline) um ein Wirkungsfeld (mindestens 45°; ein (Ortho-)Kritikus befolgt den Winkel von 180°.

- Periperipherikus
Ein von Stephan Eisert (Deutschland, *1943) in der „Schwalbe“ 97 vom Februar 1986 verwendeter Begriff für eine wiederholte peripherische Verteidigung der schwarzen Dame in einem Fünfzüger von Erich [Ernest] Zepler (Grossbritannien/Deutschland, 1898-1980) von 1933 (**978**).

978 Erich Zepler
Vossische Zeitung 30.4.1933, Nr.17



‡5
1.Kh6! (2.Se6,Sf7‡) Dd2 2.Kg6! Dg2 3.Kh5! Dd5 4.Kh6! nebst 5. Se6,Sf7‡ bzw Dxg5+ 6.Lxg5‡
Mit ♙d4 ginge sofort 1.d5 Dxd5 2.Kh6, weil der ♟d2 2. - Dd2 verhindert. Peripherikus ist hier 2. - Dg2.
Periperipherikus.

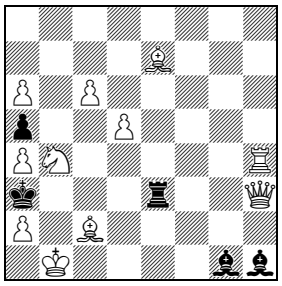
Auch wenn Eisert den Begriff geprägt hat, so verweist er auf die von Niels Høeg verwendete Bezeichnung „Perikritikus“, der sozusagen als Überbegriff seine Gültigkeit behält, ähnlich wie man heute z.B. auch von „indisch“ sprechen kann (→ Inder), auch wenn es sich konkret um einen → Cheney-Loyd handelt.

Peris-Thema
Eine weisse Batterie droht matt, wobei Weiss eine Linie öffnet, so dass eine andere geschlossen werden kann. Als Verteidigung schliesst Schwarz die zu öffnende Linie. Die weisse Batterie kann nun auf andere Art mattsetzen.
Julio Peris Pardo (Spanien, 1904-1958) 1935 (**979**).

Permutations-Thema
→ *Züge*-Zyklus.

Perpetuum mobile
Eine Form von White-to-Play-Aufgabe (siehe → Zugwechsel), die nach dem Schlüssel wieder das ursprüngliche Satzspiel als Lösung beinhaltet: der Schlüssel wird dazu rückgängig gemacht (siehe dort auch → Pauly-Thema).

979 Julio Peris Pardo
El Ajedrez Español 9 4/1935, S.291



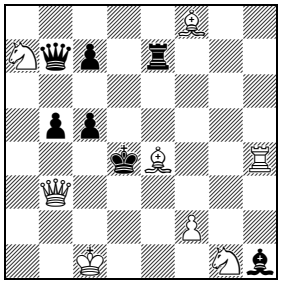
‡2
1.Ld1! (2.Sc2‡) Le4+ 2.Sd3‡
(1. - Tb3+/axb4 2.Dxb3/Lxb4‡)
Peris-Thema (mit Goethart I und Lewman-Parade).
Periperipherikus.

- Unausweichliches Perpetuum Mobile
Ein unendliches Zugpendel stellt sich zwangsweise automatisch ein.

Person (= Pfeilbauer)
Kann von jedem Feld aus wahlweise ein oder zwei Schritte in jede der vier orthogonalen Richtungen ziehen und in jede der vier diagonalen Richtungen einen Schritt schlagen. In der Mitte des Brettes hat sie also acht Zug- und vier Schlagmöglichkeiten. Sie kann die erste und letzte Reihe des Brettes betreten, kann sich aber nicht umwandeln. Nach jedem Doppelschritt kann sie durch eine Person, die orthogonal neben ihr steht, en-passant geschlagen werden. Wenn sie einen Doppelschritt in Richtung eines gegnerischen normalen Bauern macht, der orthogonal neben diesem endet, kann sie auch von diesem en-passant geschlagen werden.

Persson-Thema
2#: Mindestens drei Mattwechsel in zwei Phasen zwischen Selbstfesselungen und Selbstblocks.
[Anders] Emanuel (Manne) Persson (Schweden, 1918-2010) 1945 (**980**).

980 Manne Persson
Uppsala Nya Tidnings* Jubiläumsturnier 1945
5. ehrende Erwähnung

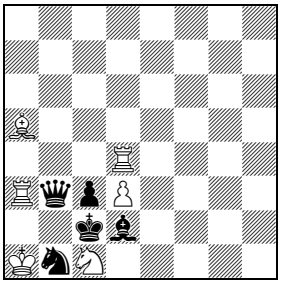


‡2
Satz: 1. - Dxe4/Txe4/Lxe4
2.Sc6/Lg7/Sf3‡ (Selbstfesselungen)
1.Th5! (2.Dd3‡) Dxe4/Txe4/Lxe4 2.Sxb5/Lxc5/Se2‡
Persson-Thema. - * Uppsalas Neue Zeitung (Allgemeine Schachgesellschaft).

Peter Kniest-Forderung (PKF)
Retro/Verteidigungsrückzüger: Weiss nimmt einen Zug so zurück, dass sowohl er als auch Schwarz sofort matt setzen kann.
Peter Kniest (Deutschland, 1914-1993) 19??

Peter Kniest-Thema
H#: Eigentlich das → Kniest-Thema! - In der „Schwalbe“ 29, Nov. 1961, S.440 wünscht sich der Erfinder eine Darstellung mit Rundläufen zweier verschiedener Figuren. → *Annihilations*-Inder (bzw. -Cheney-Loyd).
Peter Kniest (Deutschland, 1914-1993) in einer für heute gebräuchlichen Darstellung von 1967 (**981**).

981 Peter Kniest
Aachener Nachrichten 24.11.1967, Nr.2294



h‡2*
Satz: 1. - Lxc3 Kxc3 2.Tc4‡
1.Db4! Txc3+ Kxc3 2.Tc4‡
(Peter) Kniest-Thema. Typisches Beispiel.

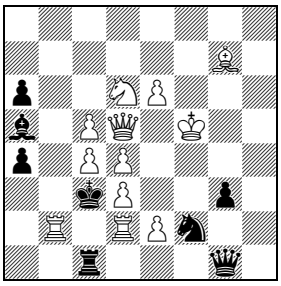
1. Petkov-Thema
2#: Zwei weisse Verführungen werden durch beliebigen Zug bzw. durch fortgesetzte Verteidigung des gleichen schwarzen Steins widerlegt. Beide schwarzen Themazüge treten in der Lösung als Paraden auf.

Petkov-Thema

		a	a~
		!	
			!

Petko [Andonow] Petkov (Bulgarien, 1942-2024) veröffentlichte 1963 in „Schachmatna Misl“ einige Darstellungen. Hier wurde 1963-65 ein Thematurnier durchgeführt. Die Darstellung von 1963 hier wirkt leicht paradox (**982**).

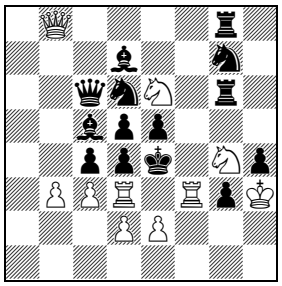
982 Petko A. Petkov
Schachmatna Misl 4/1963



‡2
1.Df3? (2.d5‡) S~ 2.Se4‡; aber 1. - Ld8!
1.De4!? Sxd3/Sxe4 2.Dxd3/Sxe4‡; 1. - S~/Ld8!
1.Db7! (2.d5‡) S~/Sd3! 2.Se4/Txd3‡
1. Petkov-Thema. - Eines der Stammprobleme.

2. Petkov-Thema
2#: Kombination aus Halbfesselung und Dualvermeidung. In der Ausgangsstellung kontrolliert ein schwarzer Stein zwei Felder, welche wahlweise von Weiss zum Mattsetzen werden könnten. In den Verführungen zieht je einer dieser weissen Steine aus der Halbfesselung, wodurch Schwarz die Fesselung des andern in der Widerlegung nutzen kann.
Heute sieht man das Thema des Öfteren im Zweizüger.
Petko [Andonow] Petkov (Bulgarien, 1942-2024) 1969 in einem Dreizüger (**983**).

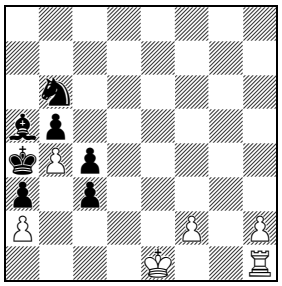
983 Petko A. Petkov
Schachmatna Misl 8/1968, 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sf6+ **A**? Txf6! 2.Sg5 **B**? - 1.Sg5+ **B**? Txg5 2.Sf6+ **A**?
1.Db4! (2.Tde3+! dxe3 3.d3‡)
1. - Sdf5 2.Sf6+ **A**! (2.Sg5+ **B**?) Txf6 3.Sg5 **B**‡
1. - Sgf5 2.Sg5+ **B**! (2.Sf6+ **A**?) Txg5 3.Sf6 **A**‡
Zweites Petkov-Thema.

1. Petrović-Thema
Retro: Reziproke Abhängigkeit von → En-Passant-Schlag und → Rochade. – Wird auch etwa „Retroproblem von Typ Petrović“ genannt.
Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989) 1954 (?;**984**).

984 Nenad Petrović
Problem 10/1954, Nr.616, 1. Preis

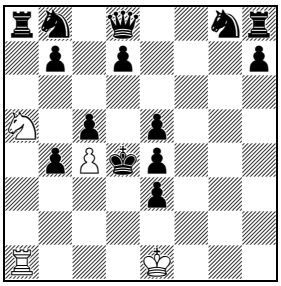


H‡3*
Satz: 1. - Tg1 2.Lxb4 Tg7 3.Ka5 Ta7‡
1.cxb3 e.p.! 0-0! 2.Sd5 Tb1 3.Sb4 axb3‡.
„Weiss muss rochieren, um den En-Passant-Schlag zu begründen, denn nur, wenn Weiss König und Turm noch nicht gezogen hat, muss zuletzt b2-b4 erfolgt sein“ (Breuer).
Erstes Petrović-Thema.

Bemerkenswert ist die Tatsache, dass er seine Aufgabe als Sylvesterscherz publiziert hat! Die → AP-Regel (a posteriori) war offenbar noch nicht etabliert. - Vgl. → 5. Klüver-Thema (siehe auch → Kodex, Punkt 4).
Diese Version dürfte die osteuropäische gewesen sein, offenbar hat aber auch Karl Fabel (deutscher Komponist und Theoretiker, 1905-1975) fast zur gleichen Zeit die Idee thematisiert (**985**).

2. Petrović-Thema (oder -Task)
2#: In der Verführung (oder im Satz) parieren beide schwarzen Springer die Drohung (oder ziehen) auf demselben (dasselbe) Feld, die zwei weissen Springer erteilen ihr Matt auf einem anderen gleichen Feld. In der Lösung folgen die gleichen Matts auf die gleichen schwarzen Züge, jedoch reziprok vertauscht.
Spezialform des → Gorislawskij- bzw. Ostsee-Themas.
Thematurnier beim WCCC in Pula (Kroatien) 1997 zum Andenken an Nenad Petrović (Kroatien, 1907-1989), das auch 4-Springer-Thematurnier genannt wurde.
Den 1. Preis teilten sich Marjan Kovačević (Serbien,

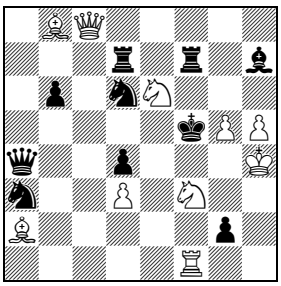
985 Karl Fabel
Heidelberger Tageblatt 31.12.1954



Schwarz zieht und Weiss setzt matt
1.bxc3 e.p.! 0-0-0‡
„Weiss legalisiert den e.p.-Schlag durch die Rochade. Da K und T noch nicht gezogen hatten, muss c2-c4 der letzte Zug gewesen sein. Etwas strittig.“ (Autor)
Ur-Petrović-Thema (erstes).

*1957) und Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013), wobei der Erstere weniger Material verwendete (**986**).

986 Marjan Kovačević
Nenad Petrović-Gedenkturnier WCCC Pula 9/1997
Internet-Turnier 1./2. Preis



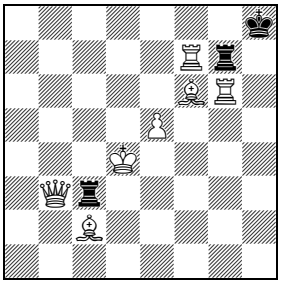
‡2
1.Dc1? (2.Df4‡) Sdc4 **a**/Sac4 **b** 2.Sfxd4 **A**/Sexd4 **B**‡; aber 1. - Dc4!
1.Te1! (2.Te5‡) Sdc4 **a**/Sac4 **b** 2.Sexd4 **B**/Sfxd4 **A**‡ (1. - Se4 2.dxe4‡)
Zweites Petrović-Thema.

Pfadfinder
Zickzackläufer, Zickzackstein.

Pfadfinderin
Zickzackturm, Zickzackstein.

Pfeil
Bezeichnung für einen Zweiüger von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1878, die sowohl in der Aufstellung der Figuren als auch inhaltlich einen Pfeil darstellt (**987**): Ein weisser Läufer schlägt einen schwarzen Turm mit Schach, und zieht in im Mattzug zurück, zwei weisse

987 Sam Loyd
Chess Strategy 1878, S.186, Nr.368, Nachdruck in:
Sam Loyd und seine Schachaufgaben 1913, Nr.666



‡2
1.Lxg7+! Kg8, Kh7 2.Lf6‡
Pfeil. - Anwendung siehe → Haring-Thema im ‡3.
Turmlinien gleichzeitig zu den Mattfeldern des schwarzen Königs öffnend. - Vgl. auch → 1. Haring-Thema im 3#.

Pfeilbauer
→ Person.

Phalanx
(Mehrzahl: Phalangen). Anhäufung verbundener, vorwärtsstrebender Bauern.
Der Begriff soll von Alexander dem Grossen als Erstem verwendet worden sein.

Phantom (PH)
Retro/KBP: Der thematische Stein eines → Solisten-Themas wird auf seinem thematischen Feld geschlagen. - Siehe → Thematic capture TC.

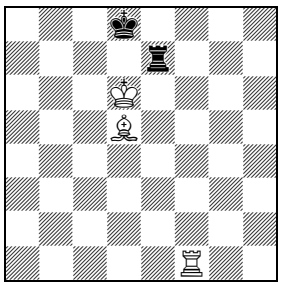
Phantomschach
Jeder Stein (ausser dem König) wirkt (zieht, schlägt, fesselt, bietet Schach bzw. setzt Matt) zusätzlich zu seinen normalen Möglichkeiten so, als stünde er auch noch auf seinem circegemässen) Ursprungsfeld der Partieanfangsstellung. Diese Zusatzwirkung ist nur in Kraft, wenn das Ursprungsfeld unbesetzt ist. Falls ein Stein, der nicht auf seinem Ursprungsfeld steht, von seinem Ursprungsfeld zieht bzw. schlägt, muss er hierfür sein bisheriges Standfeld und das Ursprungsfeld verlassen.

Pharao
König, der (in einem Zug) nicht nur seine Nachbarfelder betreten kann, sondern auch noch jedes von deren Nachbarfeldern. Er kann nicht verstellt werden.

Phasen
Lösungsebenen innerhalb einer Aufgabe, speziell in einem Zweizüger. Es gibt drei verschiedene Phasen, wovon die erste und die zweite fehlen können:
- 1. Satz(-spiel).
- 2. Verführung(en). Es wird in der Regel verlangt, dass es nur eine Widerlegung gibt.
- 3. Lösung (reelles Spiel). Hier können wiederum Teile des Variantenspiels zusammengefasst sein (→ Visserman-Thema [3#; Visserman-Wechsel]). - Siehe auch unter Z-Formel.

Philidor-Gewinnstellung
Studie/Partie: Gewinnstellung mit dem Material K+T+L/K+T. Ist der schwarze König an den Rand gedrängt worden und sein Kontrahent in Opposition, kann Weiss dem

988 (François) André D. Philidor
Analyse du jeu des Echecs 1749
Neue Notation Frank Marshall 1932), S.110-2



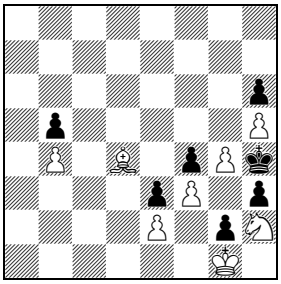
Gewinn
1.Tf8+! Te8 2.Tf7 Te2! 3.Tg7 (Th7) Te1! (3. - Te3 4.Td7+ Kc8 5.Tf7 Kb8 6.Tb7+ Kc8 7.Tb4 Td3 8.Ta4; 4. - Ke8 5.Tg7 Tf3 6.Lxf3) 4.Tb7 Tc1 (4. - Kc8 5.Ta7 Tb1 6.Tf7 Kb8 7.Tf8+ Ka7 8.Ta8+ Kb6 9.Tb8+ 10.TxT) 5.Lb3 Tc3 6.Le6 Td3+ 7.Ld5 Tc3 (7. - Kc8 8.Ta7) 8.Td7+ Kc8 9.Tf7 Kb8 10.Tb7+ Kc8 11.Tb4 (12.Le6+) Kd8 12.Lc4 Kc8 13.Le6+ Kd8 14.Tb8+
Philidor’s Gewinnstellung (seitenverkehrt).

Remis durch ein ausgeklügeltes Manöver ausweichen, das nur dank der Geometrie des Brettes auch durchdringt. Selbst Grossmeister trauen sich den Gewinn am Brett kaum zu. Immerhin braucht Weiss im Minimum bei optimaler Gegenwehr 21 Züge bis zum Matt.
François [André Danican] Philidor (Frankreich, 1726-1795) 1749 (**988**).
Ein paar Jahre später, 1673, soll Giambattista Lolli (Italien, 1698-1769) entdeckt haben, dass der Gewinn nicht möglich ist, wenn sich die Könige auf der b- oder g-Linie, bzw. der 2. oder 7. Reihe befinden.

Philophagenstein
→ Kumpanfressender Stein.

Phönix-Thema
Eine Umwandlungsfigur tritt an die Stelle einer gleichartigen geschlagenen Originalfigur derselben Farbe.
Entspricht im Prinzip dem → Pronkin-Thema in der Beweispartie. - Vgl. → Nissl-Thema.
Silas Angas (Grossbritannien, 1814-1867) 1845 (**989**).

989 Silas Angas
Illustrirte Zeitung 14.12.1844, Nr.49

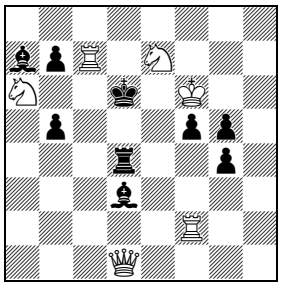


‡7
1.Lc3? Kg3 2.Le1‡; aber 1. - Kg5!
1.Lf6+! Kg3 2.Lg5! hxg5 3.h6 Kh4 4.h7 Kg3 5.h8L! Kh4 6.Lc3 Kg3 3.Le1‡
Phönix-Thema.

- gemischtfarbiger Phönix
Eine Figur wird von einem Bauern geschlagen, der in dieselbe Figur umwandelt.
- inverses Phönix-Thema
Im Unterschied zum Phönix-Thema wird zuerst umgewandelt, und dann die Ursprungsfigur geschlagen.
Ein Spezialfall ist hierzu das → *Anti*-Pronkin-Thema. Bei einer Dame als Themafigur wird damit das → Singlebox-Prinzip verletzt: man muss dann die Dame z.B. durch einen umgekehrten Turm ersetzen.
- Unterverwandlungs-Phönix
Eine geschlagene Dame wird phönixmässig durch Umwandlung in Turm oder Läufer ersetzt.
- Überverwandlungs-Phönix
Ein geschlagener Turm oder Läufer wird phönixmässig durch Umwandlung in eine Dame ersetzt.
- Schatten-Phönix
Die geschlagene *weisse* Figur wird durch die entsprechende *schwarze* Umwandlungsfigur ersetzt.

Piatesi-Thema
3#: In der Diagrammstellung sind zwei schwarze Steine halbgefesselt. Durch den Schlüsselzug wird diese Fesselstellung aufgehoben. In mindestens zwei Varianten ziehen die schwarzen Themasteine wiederum in eine andere Linie des Schlüsselsteins, werden im Mattzug aber dadurch gefesselt.
Antonio Piatesi (Italien, 1903-1986) 1977 (**990**).

990 Antonio Piatesi
Neue Zürcher Zeitung 29.7.1977, Nr.3328v

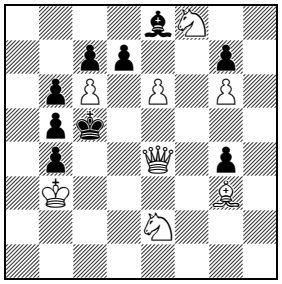


‡3
1.Dh1! (2.Sc8‡)
1. - Te4 2.Sxf5+! Kd5 3.Sb4‡
1. - Le4 2.Sc8+! Kd5 3.Txf5‡
Piatesi-Thema.

Pickabish
Wechselseitige (Grimshaw-)Verstellung eines Bauern und eines Läufers gleicher Farbe, wobei der Bauer auf der Grundlinie stehen muss, um den Schnittpunkt überschreiten zu können.
Der erste Teil des Namens stammt von → „Pickaninny“ und „Bishop“ (*engl. = Läufer)*: PICKA[ninny] + BISH [op]. Sprachlich gesehen müsste es sich um eine Verstellung *schwarzer Steine* handeln!
Bei Weiss hiesse das etwa „Albish“ [Albino + Bishop], gebräuchlich ist aber „*weisser* Pickabish“.
Als Erstdarstellung wird die Darstellung von William Smith [James Alfred John] (Grossbritannien, 1906-1946) und Henry [Wald] Bettmann (USA, 1868-1935) von 1901 gehandelt (siehe unter → Four-Hands-Round).
- Pickaqueen
→ Kubbel-Grimshaw.
- Pickarook
Verstellung von Turm und Bauer gleicher Farbe. Im Zweizüger wohl nur in Zugzwangsform möglich, im Dreizüger als → Nešić-Thema bekannt (siehe unter → Grimshaw). - Zum Namensteil „Picka“ siehe → Pickabish.

Pickaninny
Von Frank Janet (USA, 1875-1957) eingeführter Begriff: alle vier möglichen Züge eines schwarzen Bauern, die er von seiner Grundreihe aus ausführen kann.
Pickaninny war in den USA eine abschätzige Bezeichnung für einen schwarzen Jungen.
2#: William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) 1885 (**991**).

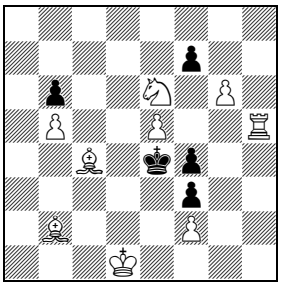
991 William A. Shinkman
Detroit Free Press 1885



‡2
1.Dh1! dxc6/d6/d5/dxe6 2.Dh5/Lf2/Dc1/Sxe6‡
(1. - L~ 2.Sxd7‡)
Pickaninny in White-to-play-Form, mit Mattwechseln, aber unsauberem Satz.

Im Dreizüger dann Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) 1905 (**992**), leider mit unsauberem Satz.

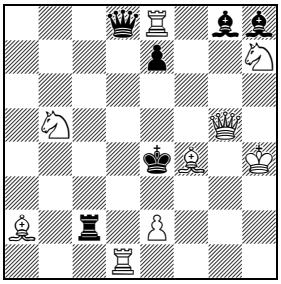
992 Niels Høeg
Nationaltidende 12.2.1905, Nr.9675



‡3
Satz: 1. - fxg6 2.Sg5+ Kf5 3.Le6‡
1.Tg5! (Zugzwang)
1. - fxg6 2.Txg6 Kf5 3.Ld3‡
1. - f5 2.Tg2! fxg2 3.Sg5‡
1. - fxe6 2.Tg1! Kf5 3.Ld3‡
1. - f6 2.Th5! fxe5/f5 3.Txe5/Sg5‡
Pickaninny; Stammproblem 3‡ mit Mattwechseln.

- Abzugschach-Pickaninny
→ Vollenweider-Task.
- Anti-Pickaninny
Alle Züge eines schwarzen Bauern führen auf ein Feld seiner 4. Reihe. Beispiel ncht bekannt.
- Fleck-Pickaninny
Ein Pickaninny differenziert vier Drohungen.
- Gawrilov-Pickaninny
2#: Vier verschiedene Matts mit einem gefesselten schwarzen Bauern:
- a) Ein Bauer verstellt durch Ziehen auf einer Fesselinie eigene Langschrittler, was von Weiss durch differenzierte Mattzüge genutzt werden kann; und/oder
- b) Weiss setzt auf denjenigen Feldern matt, die der schwarze Bauer ungefesselt decken würde.
Konstantin [Grigorjewitsch] Gawrilov (Ukraine/Rumänien, 1864-1943) 1939 (**993**).

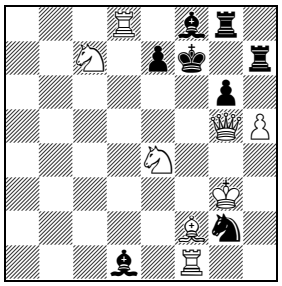
993 Konstantin Gawrilov
Revista Română de Şah 12/1939, Nr.1941



‡2
1.Ld6! (2.Df4‡) e5/e6/Dxd6/Lf6 2.Td4 (2. - exd4?)/ Ld5 (2. - exd5?)/Sxd6 (2. - exd6?)/Sxf6 (2. - exf6?)‡
Gawrilov-Pickaninny.

- Pseudo-Pickaninny
Eine schwarze Dame imitiert die Züge eines Pickaninny-Bauern von der 7. Reihe aus.
- virtueller Gawrilov-Pickaninny
Der Thema-Bauer bleibt in allen Varianten gefesselt, und kann die 4 Matts dadurch nicht abwehren.
Juri [Markowitsch] Gordian (Ukraine, 1937-2024) 1984 (**994**).
- verlängerter Pickaninny
Nach den vier Pickaninnyzügen macht der Themabauer noch je einen weiteren Zug, so dass er ingesamt (mindestens) acht Züge ausführt. - Vgl. → Bauern-Thema („pawnee theme“).

994 Juri Gordian
Gawrilov-Gedenkturnier 9/1984, Spezialpreis



‡2
1.Td7! (2.Df6‡ [2. - exf6?])
1. - gxh5 2.Sd6‡ (2. - exd6?)
1. - Tgg7 2.Dd5‡ (2. - e6?)
1. - Kg7 2.Ld4‡ (2. - e5?)
Virtueller Gawrilov-Pickaninny: der sB bleibt in allen Varianten unbeweglich weil gefesselt, und kann deshalb die Matts deshalb nicht abwehren.

- Vollenweider-Task
Siehe daselbst.

Pièce Achéenne und Pièce Troyenne
Verallgemeinerung von → trojanischem Pferd und → Hémione. Es wird gezeigt, dass analog z.B. ein → Zebra troyen definierbar ist (erst Zebrazug, dann in 0:3-Reiter-Schritten weiter).

Pièces Ailées
Allgemeine Bezeichnung für Steine, die ähnlich dem geknickten → Grashüpfer sind. Sie ziehen hin zum Sprungbock auf Damenlinien wie ein Grashüpfer. Nach dem Sprungbock wie die angegebene Figur. Sie beherrschen die Felder, die die angegebene Figur vom Feld des Sprungbocks aus beherrscht, sofern der Sprungbock für einen Grashüpfer erreichbar ist.
- Roi Ailé
Geflügelter König. In idee & form April 2014 schrieb Sebastien Luce (Franreich, *1964) einen Artikel über diese Figur.

Pièce Anti-orthodoxe
Darf nur in Märchenfiguren umwandeln; aber nur in solche, die in der Ausgangsstellung auf dem Brett vorhanden sind.

Pièce Assistée
Kann weder ziehen noch schlagen noch Schach bieten, solange er nicht von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird.

Pièce à Queue
= Schwanzfigur: Munie d‘un appendice caudal situé une case derrière elles, ces pièces occupent donc toujours deux cases au lieu d'une. C'est le corps principal qui seul possède l'initiative des déplacements, avec ou sans prise; sa queue a l'obligation de l'accompagner docilement, sans avoir le pouvoir de capturer, ce qui implique que son chemin soit totalement dégagé. En revanche, les deux composantes sont vulnérables: Dès que l‘une est capturée, l‘autre disparaît également; en conséquence, la queue d'un Roi peut, elle aussi, subir des échecs, lesquels doivent être parés sous peine de mat.

Pièce Bicolore
Von Weiss und Schwarz benutzbarer Stein, der analog den neutralen Steinen ist. Unterschied: Während ein neutraler X von Weiss und von Schwarz als X behan-

delt wird, kann ein bicolorer Stein unterschiedliche Gangarten für Weiss und Schwarz besitzen. Ein ?‘Läufer-Springer bicolore?‘ kann also von Weiss wie ein Läufer, von Schwarz wie ein Springer benutzt werden. Wenn eine weisse Bauernkomponente auf die 1. Reihe oder eine schwarze Bauernkomponente auf die 8. Reihe gerät, bleibt sie Bauernkomponente (und kann von dort einzügig weiterziehen). Wenn eine weisse Bauernkomponente auf die 2. Reihe oder eine schwarze Bauernkomponente auf die 7. Reihe gerät, hat sie das Recht zum Doppelschritt. Wenn eine weisse Bauernkomponente auf die 8. Reihe oder eine schwarze Bauernkomponente auf die 1. Reihe gerät, wandelt sie um; die Wahl der Umwandlungsfigur trifft diejenige Partei, die den Zug ausführte. Sind weisse und schwarze Komponente gleich, wird einfach die Gangart mit dem Zusatz ?‘bicolore?‘ verwendet, z.\.B. ?‘Bauer bicolore?‘; stellen beide Komponenten gleiche Offiziere dar, liegt ein neutraler Stein vor. Bei Circe erfolgt die Wiedergeburt auf dem Ursprungsfeld der geschlagenen Komponente. Bei → Einsteinschach erfolgt die Steinveränderung nur betreffend der Komponente derjenigen Partei, die gerade zog/schlug.

- Pièce Bicolore Disjointe

Wie „Pièce Bicolore“, aber die beiden Komponenten stehen auf verschiedenen Feldern und sind im Stil siamesischer Steine miteinander verbunden; allerdings muss für den passiv bewegten Stein nur das Zielfeld frei sein, nicht auch die Felder zwischen Start- und Zielfeld.

Pièce Canon

Allgemeine Bezeichnung für Steine im Sinne des chinesischen Schachs.

Pièce Cornue (gehörnter Stein)

Kann gleichzeitig kritische und perikritische Manöver ausführen. Zieht normal, bis er auf seiner Linie auf einen eigenen Stein stösst; dann knickt er zweimal um 90° ab, so dass er dann als Teil desselben Zuges auf der nächsten parallelen zur ursprünglichen Zuglinie weiterziehen kann. Beispiel: wTCh8, wKf8: wTC deckt g8, f7, e7, ..., a7. Ein gehörnter Springer kann über einen „Sprungstein“ weiterziehen, in dem er seine Richtung um 90° ändert. Er kann aber nur einen einzigen weiteren Zug machen. Beispiel: wSCh1, wKe1, sKg4: 1.Kf2 bietet Schach (SCh1-f2-g4).

- Tour cornue (gehörnter *Turm*): Zieht wie Turm; wenn er auf seiner Zuglinie dem ersten Stein der eigenen Farbe „begegnet“, macht er einen „Spurwechsel“ auf die Nachbarorthogonale. Beispiel: wTCa8, wLd8; möglich sind die Züge 1.TCb8, 1.TCc8, 1.TCd7, 1.TCe7, 1.TCf7 usw. Auch der wLd8 ist in diesem Fall gedeckt (laut Probleme ist der Reflektierstein aber nicht gedeckt!).
- Bélier = gehörnter Läufer
- Taureau = gehörnter Turm
- Licorne = gehörnter Springer
- Capricorne = gehörnte Dame.

Pièce Devoyé

Ein Stein, der normal (orthodox) zieht und ähnlich wie eine → Heuschrecke durch Überspringen eines Bockes, der dabei geschlagen wird, auf ein leeres Feld schlägt. Der Schlagtäter stellt sich nach dem Schlagfall auf ein beliebiges, dem geschlagenen Stein benachbartes Feld. (Also eine Art Mischung von → marinen Steinen und → Margarete.)

Piéce Imitator

Figur, die eine Farbe besitzt und entsprechend ihrer Gangart ziehen kann; zugleich hat sie aber alle → Imitatoreigenschaften, zieht also mit, wenn ein anderer Stein (egal welcher Farbe) zieht, darf nicht über den Brettrand hinausgeraten usw. Sie kann also nicht geschlagen werden (zumindest nicht, solange sich der schlagende Stein bewegt. Ausnahme also z.B.: → Flintenschach). Ein Imitatorbauer wandelt sich in eine Imitatorfigur um. Gelangt ein Imitatorbauer durch den Zug eines anderen Steines auf seine Umwandlungs reihe, muss er sich sofort (als Teil des Zuges) umwandeln; die Art der Umwandlung bestimmt dabei die ziehende Partei. Gelangt ein Imitatorbauer durch den Zug eines anderen Steines auf seine Figurengrundreihe, kann er von dort aus ein-, zwei- oder dreischrittig weiterziehen (bzw. einschrittig schräg schlagen). Ein normaler Bauer darf in eine Imitatorfigur (nicht aber in einen Imitatorbauern) umwandeln.

Pièce Liée

Stein, der aus zwei Komponenten gleicher Farbe, aber nicht notwendigerweise gleicher Art, besteht, die auf zwei unterschiedlichen Feldern stehen und ein unzertrennliches Pärchen bilden. Beim Zug einer Komponente macht die andere (egal, ob ihrer Gangart entsprechend oder über andere Steine hinweg) eine analog Bewegung, so dass das Pärchen als solches erhalten bleibt. Wird eine der Komponenten geschlagen, verschwindet auch die andere. Offenbar kann ein solches Pärchen, zumindest wenn es zwei Bauern sind, aber auch auf ein und demselben Feld stehen; bei der Umwandlung dürfen dann die beiden unabhängig voneinander umwandeln. Bauernkomponenten auf der eigenen Offiziersgrundreihe dürfen (wohl) einschrittig ziehen.

Pièce Magicienne

Zieht normal, kann aber weder schlagen noch geschlagen werden. Als Teil eines eigenen Zuges verändert er aber die Gangart aller Steine, die er nach seinem Zug beobachtet (mit der Ausnahme von Königen und anderen p.m.). Eigene Steine werden gemäss der Kette B→ S→ L→ T→ D→ Märchenstein verändert, gegnerische oder neutrale Steine gemäss der Kette D→ T→ L→ S→ B→ Märchenstein (die Verwandlung in Märchenstein erfolgt natürlich nur, wenn sich bereits ein Märchenstein auf dem Brett befindet). Bauern-p.m. wandeln sich in p.m.-Offiziere um.

Pièce Marquée

Bezeichneter Stein, der die Forderung des Problems erfüllen muss. Insbesondere muss er bei Mattaufgaben das Matt erteilen, nicht nur den Mattzug ausführen.

Pièce Masquée

Urname für → Variable.

Pièce Mercenaire (Söldnerstein)

Gehören ursprünglich weder zu Weiss noch zu Schwarz und können weder ziehen noch schlagen. Ihre einzige Rolle zu Beginn ist es, dass es anderen Steinen (ausser anderen Söldnersteinen) beider Parteien untersagt ist, auf ein Feld in ihrem Wirkungsbereich zu ziehen. Wird ein Söldnerstein geschlagen beziehungsweise wird ein Söldnerkönig durch einen Stein einer beliebigen Farbe in ein Schach gesetzt, begeben sich sofort alle Söldnersteine in das gegnerische Lager und nehmen Partei gegen den Aggressor an: Sie nehmen dauerhaft die Farbe der angegriffenen Partei an. Ist ein Söldnerkönig vorhanden, gel-

ten ab dem Zeitpunkt, zu dem die Söldnersteine Partei ergreifen, die Regeln von Rex multiplex.

Pièce Policière
= Polizistenstein: Muss schlagen, wenn er kann. Sind mehrere Schlagfälle von P.P. möglich, gelten der Reihe nach folgende Regeln: Regel 1. Priorität: Schlagopfer ist der schwächste mögliche Stein. Regel 2. Priorität (falls die Regel 1. Priorität keine eindeutige Klärung zulässt): Schlagtäter ist der stärkste mögliche Stein. Wenn der Schlagfall dann noch immer nicht eindeutig ist, besteht wohl freie Wahl unter den Schlägen höchster Priorität. Die Stärke von Schlägen bestimmt sich nach der Maximalzahl der Züge, die der entsprechende Stein überhaupt haben kann. Also: D=27, T=14, L=13, S=8, B=2. Ferner gilt: N=12, G=8. Bauern P.P. wandeln sich in Figuren P.P. um.

Pièce Réserviste
Wie → Taschenspringer. Unter dem Diagramm sind Steine angegeben, die von der jeweiligen Partei statt eines Zuges auf ein leeres Feld des Brettes gesetzt werden dürfen (Reservisten). Bauern dürfen nicht auf die 1./8. Reihe gesetzt werden. Es ist unklar, ob mit dem Einsetzen Schach geboten oder ein Schach unterbrochen werden darf.

Pièce Royal Camouflé
= Roi Camouflé. Der König einer Partei ist in einem der Steine seiner Partei versteckt. Teil der Lösung ist es herauszufinden, um welchen Stein es sich handeln muss. Im Gegensatz zum König Ultimo enthüllt sich der König also nicht zur gegebenen Zeit von selbst. Auch entsteht nach der Enthüllung nicht (wie bei König Ultimo ein normaler König, sondern ein königlicher Stein mit der Gangart des eben enthüllten Steines.

Pièce Traquée
Muss ziehen, wenn er angegriffen ist; dabei muss er sich dem Angriff entziehen. Schachgebot und Matt sind normal. Ein Pièce Traquée kann niemals auf ein angegriffenes Feld ziehen. Werden mehrere Pièce Traquée gleichzeitig angegriffen, kann ein beliebiger von ihnen ziehen. Die Parade eines Schachgebotes ist nicht erlaubt, wenn dadurch ein Pièce Traquée angegriffen wird (also Märchenmatt). Kann eine Partei einen angegriffenen Stein nicht aus dem Angriff entfernen, liegt Patt (Märchenpatt; Pat Traquée) vor. Ein Schachgebot kann nicht dadurch pariert werden, dass ein Pièce Traquée der Schach bietenden Partei angegriffen wird. Auch ist es nicht möglich, ein Schachgebot durch ein Pièce Traquée durch Decken des angegriffenen Königs zu parieren.

Pièce Troyenne und Pièce Achéene
→ Pièce Achéene.

Pièces Volages
= Volages. Mit dem ersten Wechsel der Felderfarbe durch einen Zug ab Diagrammstellung wechseln alle Steine ausser den Königen auch ihre eigene Farbe, sprich: das Lager. Nachdem sie einmal die Farbe gewechselt haben, behalten sie die neue Farbe für immer bei.

- Pièces Hypervolages
Wie → Pièces Volages, jedoch wechselt jeder Stein die Farbe nach jedem Felderfarbenwechsel immer wieder von neuem.

- Pièces Rétrovolages
Von der Partieanfangsstellung an wechseln alle Steine ausser den Königen die Farbe, sobald sie mit ihrem Zug die Felderfarbe ihres Standfeldes wechseln. Nachdem sie einmal die Farbe gewechselt haben, behalten sie die neue Farbe für immer bei. Die Bedingung kann und muss auch für Retroüberlegungen genutzt werden.

Pike-König
→ König.

Pikashakkia
An invention which exploits the (at the time of invention) official Finnish rules for 5 minute games. I. If it appears that king and queen were initially misplaced and not moved, then players may swap them back if agreed by both players. The king, if still standing on the wrong square, may castle to both sides. II. If a pawn reaches the last rank and, by a mistake, is not promoted, it remains as a stationary pawn unless the opponent claims a win (based on an illegal move) in the very next move.

Pilatusfrage
Bericht von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) in der „Schwalbe“ 3/1965, S.34 über Meinungsverschiedenheiten, die zwischen ihm und anderen neudeutschen Theoretikern über den thematischen Gehalt zweier seiner Aufgaben entstanden waren.
Hierüber berichtet auch Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) 1965 in seinem Buch „Das logische Schachproblem“, wie man eine logische Struktur in einem logischen Schachproblem beurteilen kann.
Basiert auf der sprichwörtlich gewordenen Pilatusfrage: „Was ist Wahrheit?“, mit der Pontius Pilatus, folgen wir dem Evangelium nach Johannes, auf Jesu Erklärung reagiert, er sei gekommen, um von der Wahrheit zu zeugen.

Pilgerschritt m/n
Serienzüger, bei dem ein Stein, wenn er m Züge gemacht hat, n Züge dorthin zurückziehen muss, wo er herkam.

Pin-Restaurations-Thema
H#2: Ein in der Ausgangsstellung gefesselter schwarzer Stein ist im Matt ebenfalls gefesselt, aber durch eine *andere* weisse Figur auf einer anderen Linie.
Strengere Definitionen fordern zudem, dass die ursprüngliche weisse Fesselfigur im Matt einen anderen schwarzen Stein fesselt. - Thematurnier von 1983.

Pion
Bauer (französisch).

- Pion Anticonformiste
Darf sich (im Gegensatz zum Pion conformiste) nur in eine solche Figur (aus D, T, L, S) umwandeln, die zum Umwandlungszeitpunkt in keinem Exemplar auf dem Brett steht. Wenn sowohl D, T, L als auch S auf dem Brett stehen, kann er temporär nicht umwandeln, also überhaupt nicht ziehen (wohl aber als Block dienen). Im Fall einer Umwandlung mit Schlagfall gilt, dass der Schlag der Umwandlung vorangeht, so dass eine Umwandlung in eine Figur x erlaubt ist, wenn durch den Umwandlungszug das letzte Exemplar der Figur x auf dem Brett geschlagen wird.

- Pion Bérolina
→ Berolina-Bauer.

- Pion Bérolina x
Die Berolinabauer-Form eines Pion x.

- Pion Bondisseur
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen beliebigen m:n-Springer umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss; für m,n<8 und m,n nicht beide 0, d.h. für alle auf dem Normalbrett beweglichen m:n-Springer vom 7:7- bis zum 0:1-Springer.

- Pion Caracoleur
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen → Nachtreiter, eine → Rose oder eine → Boa umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

- Pion Changeant
Bauer, der sich auf jedem Feld, das er betritt, umwandeln muss.

- Pions coalisées
= Verbündete Bauern. Zwei (oder mehr) Bauern einer Partei können verbündet sein. Sie können dann (nur!) zusammen ziehen - im gleichen Zug in gleicher Richtung gleich weit. Sie können nur ziehen (und wirken!), wenn alle dieselben Zugmöglichkeiten haben. Wird einer von zwei verbündeten Bauern geschlagen, wird der andere zum normalen Bauern mit normalen Zugmöglichkeiten. Das Schlagen eines verbündeten Bauern kann also illegal sein, wenn durch den Schlag der andere Bauer in seinen Schlagmöglichkeiten frei wird und unmittelbar den König der schlagenden Partei schlagen könnte.

- Pion Complet
Kombination aus Bauer und → Berolina-Bauer.

- Pion Conformiste
Bauer, der sich nur in solche Figuren umwandeln darf, von deren Art zum Zeitpunkt der Umwandlung tatsächlich mindestens ein Exemplar (egal welcher Farbe) auf dem Brett steht (Könige ausgenommen). Befinden sich nur Bauern und Könige auf dem Brett, kann er zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht umwandeln, also auch nicht ziehen (er steht dann temporär patt).

- Pion Étoile
Bauer, der nur in → Margarite oder → Margaritenheuschrecke umwandeln kann.

- Pion Exotique
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in eine Dame, einen → Leo oder eine → Sirene umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

- Pion Extraverti
Bauer, der nur in → Orphan oder → Freund umwandeln kann.

- Pion Féministe
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in eine Dame, → Prinzessin oder → Kaiserin umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

- Pion Janus
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen der folgenden sechs → O x/Y-Jäger umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss: T/L-, L/T-, T/S-, S/T-, L/S- oder S/L-Jäger (→).

- Pion Lasso
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen der fünf gängigen n°-Grashüpfer (→) umwandeln darf, ohne dass dieser anderweitig genannt sein muss.

- Pion \'Etoile
Bauer, der nur in → Margarite oder Margaritenheuschrecke umwandeln kann.

- Pion Religieux
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen Läufer (= Bishop!), → Erzbischof oder → Kardinal umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

- Pion Requin
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in eine der fünf gängigen n°-Heuschrecken (→) umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein muss.

- Pion Rosace
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen → Pegasus oder eine → Pegasusheuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

- Pion Tetu
Bauer, der zusätzlich, trifft er auf ein Hindernis (das seinen nichtschlagenden Zug verhindert), auch einschrittig horizontal ziehen darf.

- Pion Tremplin
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in einen → Grashüpfer, ein → Känguru(h) oder eine → Heuschrecke umwandeln darf, ohne dass diese anderweitig genannt sein müssen.

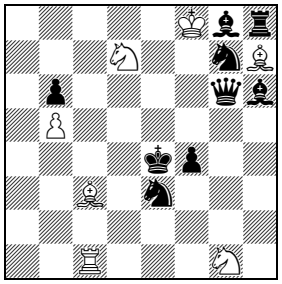
- Pion Tueur
Bauer, der im Fall seiner Umwandlung bewirkt, dass als Teil des Zuges alle gegnerischen Steine gleicher Art wie die Umwandlungsfigur vom Brett verschwinden.

- Pion x
Normaler Bauer, der jedoch ausschliesslich in ein Mitglied der genau bestimmten Gruppe x von (Märchen-)Figuren umwandeln darf. Ob eine so gewählte Märchenfigur schon zuvor im oder unter dem Diagramm auftauchte, ist dabei unerheblich.

Pionbal
Bauer im → Elban Chess, = Winkel-Bauer:. Im Elban Chess können die Steine ihr Zielfeld nur über einen Weg mit einem rechtwinkligen Knick erreichen. Alle Transitfelder müssen frei sein (aber nicht notwendig die geradlinige Verbindung zwischen Start- und Zielfeld); daher können die Steine auf diesen verstellt werden.
Der Pionbal kann (von jedem Feld aus) zweischrittige Züge ausführen, aber keine einschrittigen; sein Schlag ist normal (1 Feld diagonal vorwärts). Alle diese Züge werden nicht direkt ausgeführt sondern in 2 Schritten mit einem rechtwinkligen Knick.

Piran-Thema
H#: Im Satz und der Lösung werden die Matts durch denselben weissen Stein gegeben, die Fesselung ein und desselben schwarzen Steins nutzend.

995 Dragutin Bišćan
Problem 61, 7/1959, Nr.1308



H‡2*
Satz: 1. - Td1 2.Df5+ Sf6‡
1.Kd3! 2.Ke7 De4+ Se5‡
Piran-Thema.

Es scheint nur eine einzige Darstellung zu geben, nämlich diejenige von Dragutin Bišćan (Kroatien, 1923-2004) von 1959 (**995**).

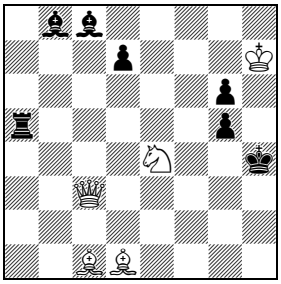
Pirrone-Thema
2#: Pardenwechsel nach dem Schema:

Pirrone-Thema

		a	b	c	d
		A	A	B	B
?		A		B	
!			A		B

Santi Pirrone (Italien, 1920-2006) 1962 (**996**).

996 Santi Pirrone
Europe Echecs 3/1962

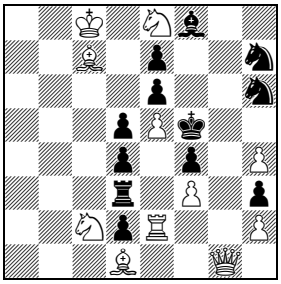


‡2
Satz: 1. - Le5,d5/Te5,d6 2.Lxg5/Dg3‡
1.Kg8? (2.Dh8‡) Le5/Te5 2.Lxg5/Dg3‡; aber 1. - g4!
1.Df3! (2.Dg4‡) d6/d5 2.Lxg5/Dg3‡
Pirrone-Thema.

Piston
Kombination von → Aimant und → Refouleur.

Pittler-Thema / Pittler-Typ
3#: Zugwechsel-Problem mit Zweizüger-Satzspiel in → Zwillingsform (b: „2# nach dem Schlüsselzug“). Nach dem Schlüsselzug und schwarzer Parade entsteht ein neuer Zweizüger.
Nicht zu verwechseln mit dem → Pauly-Thema.
Wolfgang von Pittler (Deutschland, 1900-1934) 1924 (**997**).

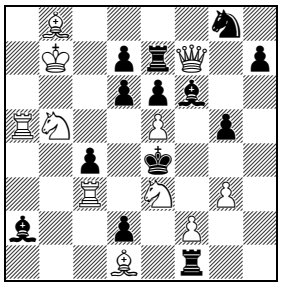
997 Wolfgang von Pittler
L’Alfiere di Re 1924, ehrende Erwähnung



‡3
Satz: 1. - T~/Lg7/S7~/S6~ 2.Sxd4/Sxg7/D(x)g5/S(x)g4‡
1.h5! (2.Dg6‡) Sg5! 2.Kd7 (Zugzwang) Sg~ 3.Dg6‡
Pittler-Thema. – Leider nebenlösig 1.Sg7+!

Pituk-Thema
2#: Zyklus Block/Linienöffnung/Deckung. Drei Fluchtfelder werden zyklisch durch Feldblock, schwarz-weisse Linienöffnung und Deckung im Mattzug genommen.
Alexander (Sándor) Pituk (Slowakei, 1904-2002) 1941 (**998**).

998 Alexander Pituk
Népszava 10.8.1941, 4. Preis



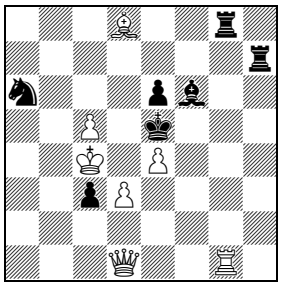
‡2
1.Sf5! (2.Sbxd6‡)
1. - Le5 2.Lf3‡
(Block e5, Linienöffnung f5, Deckung d5)
1. - exf5 2.Te3‡
(Block f5, Linienöffnung d5, Deckung e5)
1. - d5 2.Lc2‡
(Block d5, Linienöffnung e5, Deckung f5)
Pituk-Thema.

PKF
→ Peter Kniest-Forderung.

Plachotny
(Begriff nicht offiziell): nur einwendige Verstellung von Dame und Turm oder Läufer mit Opferstein wie → Plachutta, und einwendiger → Grimshaw.

Plachutta
Schnittpunkt-Kombination wie dem → *Würzburg*-Plachutta, aber *mit Opferstein*: Erzwungene schädliche Verstellung des Schnittpunktes zweier gleichschrittiger gleichfarbiger Langschrittler (z.B. D/L, D/T, T/T, L/L) durch einen andersfarbigen Opferstein, eine Doppeldrohung bewirkend, mit Nutzung durch eine sekundäre (besondere) Lenkung à la → Holzhausen des Schnittpunkt betretenden Steins.
Erstdarstellung: Joseph Plachutta (Österreich, 1827-1883) 1858 (**999**).

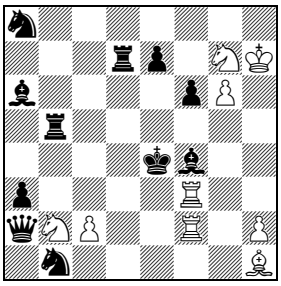
999 Josef Plachutta
Illustrirte Zeitung (Leipzig) 28.8.1858, Nr.713



‡4
1.Df3! (2.d4+, Lxf6 oder …)
1. - Sxc5 2.Tg7! (3.Lc7/Dg3‡)
2. - Tgxg7 3.Lc7! Txc7 4. Dg3‡
2. - Thxg7 3.Dg3+! Txg3 4. Lc7‡
Plachutta.

Der ‚Ur-Plachutta‘ gebürt allerdings Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1857, also gerade mal ein Jahr früher (siehe → *Loyd*--Plachutta [**1000**])!
Die einzelnen Formen und entsprechenden Namen sind analog zu → Nowotny oder → Holzhausen (ev. → Grimshaw) zu verstehen!

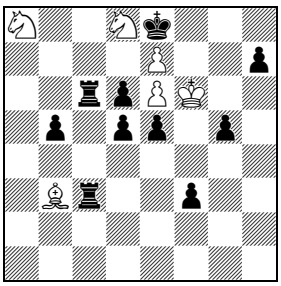
1000 Sam Loyd
The Chess Monthly November 1857, Nr.46v, 1. Preis
Motto: „Let those laugh who win“



‡4
1.Txf4+ Ke3 2.Ld5!
2. - Tbxd5 3.Sd1+ Txd1 4.Sf5‡
2. - Tdxd5 3.Sf5+ Txf5 4.Sd1‡
2. - Dxd5 3.Sf5+ Dxf5 4.Sc4‡ (4.Sd1+? Txd1!)
Ur-Plachutta oder Loyd-Plachutta.

- Anti-Plachutta
Um eine Plachutta-Verstellung zu vermeiden, zieht (mindestens) einer der Themasteine antikritisch.
Zuerst gezeigt von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) im Jahr 1927 (**1001**).

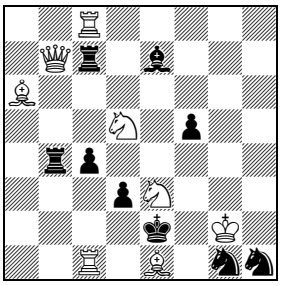
1001 Franz Palatz
Basler Nachrichten 22.2.1927



‡5
1.Sb7! (2.Sc7+! Txc7 3.Sxd6‡) Ta6 2.Lxd5 (3.Lc6+ mit Plachutta-Verstellung) Tc8! (Anti-Plachutta)
3.Lxf3 g4 4.Lxg4 ~ 5.Lh5‡
Anti-Plachutta.

- Aserbajdschan-Plachutta
Kombination von → *finnischem* und → *rumänischem* Plachutta.
Die *Komponistin* Züleycha [Eilat Qisi] Eiwasova (Aserbajdschan, *1950) schaffte 1978 eine schöne Darstellung (**1002**).

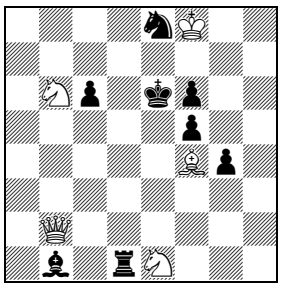
1002 Züleycha Eiwasova
Šahs/Schachmaty (Riga) 19 1978, Nr.1491



‡3
1.Se~? (2.Sf4/Sc3‡) c3!
1.Sxc4! (2.Sf4/Sc3‡)
1. - Tbxc4 2.Db2+ Tc2 3.De5‡
1. - Tcxc4 2.Dxe7+ Te4 3.Tcc2‡
Aserbaijdschan-Plachutta.

- Brunner-Plachutta
Ursprünglich Brunner-*Nowotny* genannt. Siehe dazu einige Gedanken zum → Brunner-*Grimshaw*)
Verstellung eines Turms und eines Läufers gleicher Farbe analog dem Nowotny und dem Plachutta mittels Verwendung eines Opfersteins (ohne Opferstein siehe → Brunner-*Holzhausen*. Im Gegensatz zu den bekannten Verstellungen erfolgt die Nutzung der Verstellung nicht unmittelbar, es handelt sich vielmehr um eine zusammengesetzte logische Lenkung folgender Art:
- 1. Betreten des Schnittpunkts (Nowotny),
- 2. *Ablenkung des Sperrsteins* (analog dem Plachutta und Holzhausen), durch s*ekundäre* Nutzung der *Schnittpunkt*-Verstellung (Plachutta).
Die Idee entstand durch die Verknüpfung der Nowotny-Idee mit dem *Brunner*-Dresdnerischen Gedanken (→ Dresdner).
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz, 1885-1938) 1912 (**1003**).

1003 Erich Brunner
Akademisches Monatsheft für Schach 3-4/1912



‡3
1.Sd3! (2.De2/Db3‡)
1. - Txd3 2.De2+! Te3 3.Dc4‡!
1. - Lxd3 2.Db3+! Lc4 3.De3‡!
Brunner-Plachutta.

Friedrich [Martin] Palitzsch (Deutschland, 1889-1932) soll die Idee 1918 herausgearbeitet haben.
Das Problem des Verständnisses beginnt aber, wenn man die Verstellung mit *gleichschrittigen* Figuren einleitet! Wie erfolgt dann die *sekundäre* Nutzung der Verstellung? Brunner hat sich wohl daran versucht, aber kaum eine Antwort darauf gefunden! V/V (→) nennt einen Vierzüger Brunners von 1921, der eine Grimshaw-Nutzung nach der Holzhausen-Ablenkung zeigt. Dabei wird aber eine schwarze *Drittfigur* benötigt.

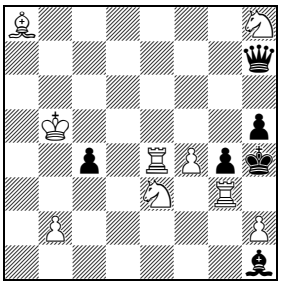
- Brunner-Würzburg-Plachutta
Siehe → unter Nowotny (→ Zipperlin-Thema).

- Diagonal-Mausfallen-Plachutta
Vom Autor Ernst G. so genannt: Der weisse Sperrstein verlässt zuerst den P.-Schnittpunkt, und die schwarzen Langschrittler ziehen über diesen kritisch, worauf der Sperrstein zurückkehrt, und nach dem Schlag desselben durch diese erfolgen die thematischen Ablenkungen wie beim → Holzhausen.
Von Georg Ernst (Deutschland, 1876-1938) im Jahr 1906 publiziert, aber erst 2015 durch Viktor Aberman (Ukraine/USA, *1953) verbessert (**1004**).

- finnischer Plachutta
Der Plachutta-Schnittpunkt ist von einem schwarzen Stein besetzt, welcher von Weiss geschlagen wird zur Verhinderung einer gleichzeitigen Öffnung beider Wirkungslinien.

- Fessel-Plachutta (~ Leontjewa-Plachutta)
Plachutta mit Fesselmatts. Siehe → BorosThema.

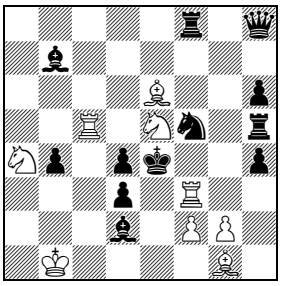
1004 Georg Ernst
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1906 (V.: Viktor Aberman 25.2.2015)



‡5
1.Te7! (2.Txh7‡) Db1 (1. - Dd3? 2.Lxh1) 2.Kc5 (3.Lxh1) Lxa8 3.Te4! Dxe4/Lxe4 4.Sg2+/Sg6+ Dxg2/Lxg6 5.Sg6/Sg2‡
Diagonal-Mausfallen-Plachutta.

Wird der Sperrstein nicht geschlagen, sondern verlässt diesen Schnittpunkt, handelt es sich auch um einen → Umnov-Schnittpunkt.
Diesen stellte Alexander [Sergejewitsch] Kusovkov (Russland, *1953) 1982 dar (**1005**). - Analog zum → *finnischen* Nowotny.

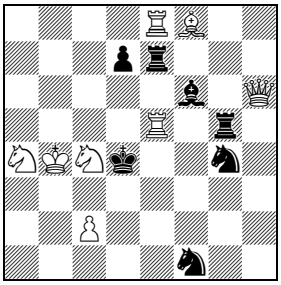
1005 Alexander Kusovkov
Schachmaty v SSSR 14 2/1982, Preis



‡4
1.Sg6! (2.Tf4+ Lxf4 3.f3‡)
1. - S~ 2.Txh5 usw.
1. - Sg7! 2.Tff5! Thxf5/Tfxf5 3.f3+/Te5+! Txf3/Txe5 4.Te5/f3‡
1. - Se3! 2.Tcf5! Thxf5/Tfxf5 3.Tf4+/Sc5+ Txf4/Txc5 4.Sc5/Tf4‡
Finnischer Plachutta (Umnov 1) in Doppelsetzung.
Der ♞ verstellt jeweils eine schwarze Wirkungslinie.

- Ideal-Plachutta
→ vornehmer Plachutta.
- lettischer Plachutta

1006 Züleycha Eiwasova
Revista Română de Şah 12/1978, Nr.3955



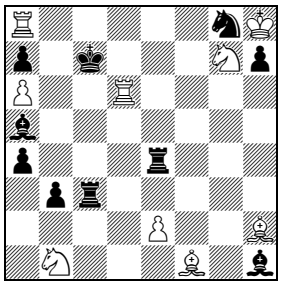
‡3
1.Sc3! (2.Se2/Sb5‡)
1. - Texe5 2.Lc5+ Txc5 3.Te4‡
1. - Tgxe5 2.Df4+ Te4 3.Dd6‡
(1. - Sxe5 2.Dxf6)
Lettischer Plachutta.

Ein weisser Stein steht bereits im Diagramm auf dem Plachutta-Schnittpunkt. Die aus dem Schlüsselzug eines anderen weissen Steins entstehende Doppeldrohung des bestehenden Plachuttas wird durch das Schlagen des weissen Schnitttpunkt-Steins nur noch differenziert oder es können auch andere Fortsetzungen folgen.
Züleycha [Eilat Qisi] Eiwasova (Aserbajdschan, *1950) 1978 (**1006**).

- Loyd-Plachutta
(Beispiel siehe obige Bemerkung zum Ur-Plachutta.) Lange vor dem Namensgeber stellte er die Verstellung dar, leider noch in nebenlösiger, dafür dreiwendiger Form. Dabei hätte schon die *Doppelwendigkeit* für Loyds Ehre genügt.
Von Louis H. Jokisch (USA, 1851-1938) erschien in der „Schweizerischen Schachzeitung“ 2/1916 ein Artikel zum Thema, ebenso ein Artikel in der „Pittsburgh Post-Gazette from Pittsburgh, Pensylvania“ im Juli und November 1916 (Autor?).

- Peri-Plachutta
Plachutta-Verstellung nach → Perikritikus mindestens eines Themasteins.
Von Franz Sackmann (Deutschland, 1888-1927) 1910 dargestellt (**1007**).

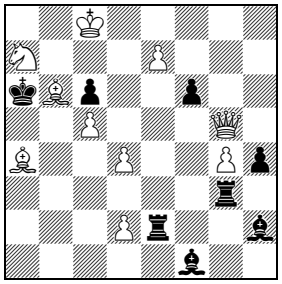
1007 Franz Sackmann
Deutsches Wochenschach* 15.5.1910, Nr.9532v



‡5
1.Sa3? Tc5? 2.Lh3 Tee5 3.Se8+ Txe8 4.Tf6+ 5.Sb5/Tc8‡; aber 1. - Tc6! 2.Txa7+ Kb8 3.Txc6 Lc7!
1.Lh3! (2.Tc8‡) Txh3 2.Sa3 Th5 3.Le5! Txe5/Thxe5 4.Sb5+/Se8+ TxS 5.Se8/Sb5‡
Peri-Plachutta. - * und Berliner Schachzeitung.

- primärer Plachutta
Da die klassische Nutzung des Plachutta *sekundärer* Natur ist, erstaunt diese Möglichkeit. Aber Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/ Grossbritannien, 1898-1980) zeig-

1008 Erich Zepler
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 28.4.1918, S.98



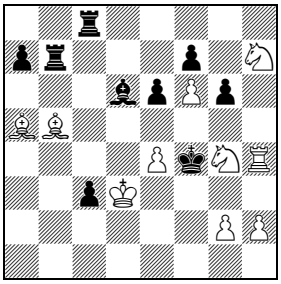
‡3
1.Sxc6? (2.Sb4/Sb8‡) Tb3!
1.Lxc6? (2.Lb5/Lb7‡) Txe7!
1.De3! (2.Sxc6/Lxc6)
1. - Texe3 2.Sxc6 (3.Sb4/Sb8‡)
1. - Tgxe3 2.Lxc6 (3.Lb5/Lb7‡)
Primärer Plachutta.

te 1918 in einer Darstellung, wie in einem Plachutta nach dem Schlag auf dem Schnittpunkt *keine Ablenkung mehr* stattfindet.
Der Autor schreibt im gemeinsamen Buch mit Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) „Im Banne des Schachproblems“ 1951: „Die Verwandtschaft mit dem Nowotny ist dadurch offenbar“ (**1008**).

- rumänischer Plachutta
Die Schläge differenzieren nicht nur die Plachutta-Doppeldrohung, sondern wirken als Totalparaden, die mit neuen Matts (gleichfalls unter Nutzung der jeweiligen Verstellung) beantwortet werden.

- verzögerter Plachutta
Plachutta mit verzögerter Nutzung. In der Darstellung von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) von 1962 erfolgt die Ablenkung nur durch Drohung mittels Vektorunterbrechung, die in beiden Varianten mattsetzende Figur muss erhalten bleiben (**1009**).

1009 Hans Peter Rehm
Probleemblad 11/1962, Nr.4717, 2. Preis

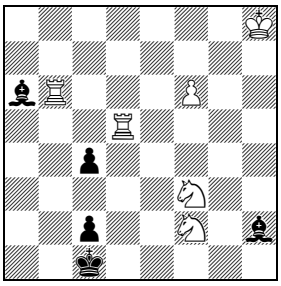


‡6
1.Lc7! (2.Lxd6+) Tbxc7 2.Se3+ Ke5 3.Lc6! (4.Sc4‡) Txc6 4.Sg4+ Kf4 5.Sh6+ Ke5 6.Sxf7‡
1. - Tcxc7 2.Sh6+ Ke5 3.Ld7! (4.Sxf7‡) Txd7 4.Sg4+ Kf4 5.Se3+ Ke5 6.Sc4‡
Verzögerter Plachutta.

- vornehmer Plachutta
Plachutta, bei dem Drohung und Themazüge voneinander abweichen. Erst nach dem Schlag des Opfersteins erfolgen die → Holzhausen-Ablenkungen. → *vornehmer* Nowotny.

- weisser Plachutta
Plachutta mit weissen Themafiguren und schwarzem Opferstein.
Franz Sackmann (Deutschland, 1888-1927) 1911 im Verführungsspiel (**1010**).

1010 Franz Sackmann
Deutsche Schachblätter 12/1911 (?)



‡4
1.Ta5? (2.Ta1‡) Lb5! 2.Tbxb5 Le5! 3.Txe5??
1.Th5? (2.Txh2) Lb5! 2.Tbxb5 c3!
1.Tg5! (Zzw.) Lb5 2.Tbxb5 c3 3.Tg2! L~ 4.T(x)g1‡
Weisser Plachutta, in der Verführung.

- Würzburg-Plachutta
Doppelwendige → Holzhausen-Verstellung, also eben eigentlich *kein Plachutta*!

- Zipperlin-Thema
→ *Brunner*-Holzhausen.

Plagiat
Oder → Nachgänger: Aufgabe, die einen → Vorgänger aufweist. Besonders verpönt sind Plagiate, bei denen man allgemein annimmt, dass sie bewusst geschehen sind. - Siehe auch → Antizipation.

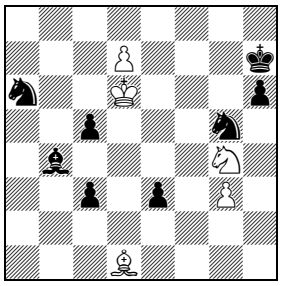
Plaid Chess
= Progressive Grid Chess (→): Kombination aus → Progressivem Schach und → Gitterschach.

Plant-Thema
→ Dalton-Thema.

Planwechsel
Alter Ausdruck für „Zugwechsel“, auch „White-to-Play“ genannt.

Plaskett’s Puzzle
Wegen ihrem Schwierigkeitsgrad berühmt gewordene Studie von Gijs J. van Breukelen (Niederlande, *1946) von 1990, welche nicht einmal von den damaligen Computern gelöst werden konnte (**1011**). Ein Mix aus Damenopfer, Unterverwandlungen und ‚Beinahe‘-Läufer-Minimal.

1011 Gijs van Breukelen
Schakend Nederland 3/1990, Nr.2207 (Version)



Gewinn
1.Sf6+! Kg7 (1. - K~ 2.d8D+; 1. - Kg6 2.Lc2+) 2.Sh5+ Kg6 3.Lc2+! Kxh5 4.d8D! Sf7+! 5.Ke6 Sxd8+ 6.Kf5 (7.Ld1+) e2 7.Le4 (8.Lf3+) e1S! 8.Ld5! (9.Lc4 und 10.Lb5 nebst 11.Le2 oder Le8) c2! 9.Lc4 c1S! 10.Lb5 Sc7 11.La4! Se2 12.Ld1 mit Matt.
Plaskett’s Puzzle.

Platzwechsel
Zwei oder mehrere Figuren tauschen im Laufe der Lösung ihre Plätze reziprok oder zyklisch.

- Bauernplatzwechsel (Pl)
Retro/KBP: = Pawn interchange *[engl.]*. (Mindestens) zwei Bauern wandeln und und ziehen auf das Feld des andern Steins vor der Umwandlung.

- Lois-Thema
Siehe daselbst.

- Pawn interchange (Pl)
Retro/KBP: Zwei Bauern wandeln um und kehren vertauscht auf ihre Ursprungsfelder zurück.

- Platzwechsel im Mattbild
Vertauschte Plätze von Figuren in zwei Mattstellungen.

Platzwechselmärchen
→ Tauschmärchen.

Platzwechselrochade
Siehe unter → Rochade.

Plusschach
Die Schlag- und Schachkraft eines Steines, der auf einem der Zentrumsfelder (d4, d5, e4, e5) steht, wird erweitert; er wirkt so, als ob er auf allen vier Zentrumfeldern zugleich stünde.

Pocket Pieces
Bei Spielbeginn hat jede Partei hat zusätzliche Steine in der Tasche (D, T, L, S, B), die sie jederzeit statt eines partiegerechten Zuges einmalig auf einem freien Feld des Brettes einsetzen kann; ab dann spielt der → Taschenstein normal mit.

Pohlheim-Mass
Mass für den ökonomischen Einsatz der an einem Mattbild beteiligten Figuren. Dabei werden für jede Figur die von ihr beherrschten Felder um den König gezählt und ins Verhältnis zur Maximalzahl der beherrschbaren Felder gesetzt. Anschliessend wird der Mittelwert über alle Figuren gebildet. Interessant erscheint, dass als Maximalzahl der von einer Figur beherrschbaren Felder bei einigen Figuren unterschiedliche Werte in Abhängigkeit davon angesetzt werden müssen, ob sich das Mattfeld in der Brettmitte, am Rand oder in der Ecke befindet.

Pohlheimmatt
Mustermatt (→), in dem jede aktive weisse Figur die maximale mögliche Anzahl von Feldern deckt.

Poker Chess
Each player has a five card hand Each piece is represented by these cards: Card: K Q J 10 9 8 7 6 5 2 A Piece: K Q R B N P any. Each turn, you first play a card, then move a piece that matches the card, then replenish your hand. If you are in check, you may play any legal move, without playing a card. If you have a card for which you have no pieces, then that card may not be played (variation: it must be placed face up on the table). Stalemate loses for the player to move.

Pol
Jeder Spieler hat eine (vor Spielbeginn festgelegte) Anzahl an Polen, die er zu jeder Zeit auf das Brett stellen kann. Ist ein Pol einmal gesetzt, kann er nicht mehr gezogen oder geschlagen werden, nimmt also quasi sein Feld aus dem Spiel.

Polar-Echo
→ Echo.

Polen-Thema
Studie/Partie: Mit dem Polen-Thema bezeichnet man - allerdings in lockerer therminologischer Handhabung – Damen-Duelle (→ Duell) in Studien.
Begonnen damit hat man, nachdem der polnische Komponist David Joseph (Grossbritannien, 1896-1984) 1922 das Damenduell in einer seiner Studien als Thema beschrieb. Im Jahr 1964 schrieb die polnische Schachzeitschrift Szachy einen Themenwettbewerb dazu aus. - Siehe → Virage.

Polgár Superstar Chess
Eine Hexagonalschach-Partievariante (auf kleinem, eher unregelmässigem Hexagonalbrett).

Polizeichef
= Kotwal = Janus (1) = Bukshi = Archbishop (2) = Prinzessin = Wesir (2) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

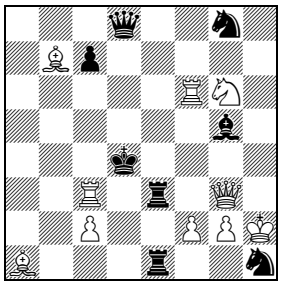
Polizistenstein
= Pièce Policière: Muss schlagen, wenn er kann. Sind mehrere Schlagfälle von P.P. möglich, gelten der Reihe nach folgende Regeln: Regel 1. Priorität: Schlagopfer ist der schwächste mögliche Stein. Regel 2. Priorität (falls die Regel 1. Priorität keine eindeutige Klärung zulässt): Schlagtäter ist der stärkste mögliche Stein. Wenn der Schlagfall dann noch immer nicht eindeutig ist, besteht wohl freie Wahl unter den Schlägen höchster Priorität. Die Stärke von Schlägen bestimmt sich nach der Maximalzahl der Züge, die der entsprechende Stein überhaupt haben kann. Also: D=27, T=14, L=13, S=8, B=2. Ferner gilt: N=12, G=8. Bauern P.P. wandeln sich in Figuren P.P. um.

Polnischer Typ
= Biplex: Zwillingsbildung (im Hilfsmatt) durch Farbwechsel aller Steine (→ Zwillinge).

Poloschach
Statt des Schlagens gibt es das „Poloschlagen“, das dadurch entsteht, dass ein Stein auf ein Nachbarfeld eines/mehrerer gegnerischer Steine zieht, wonach jene als Teil des Zuges als geschlagen vom Brett entfernt werden müssen. Eine Partei steht matt, wenn sie den Poloschlag ihres Königs durch den nächsten gegnerischen Zug als erste nicht mehr abwenden könnte. Eine Rochade über ein polobedrohtes Feld ist nicht erlaubt. Bauern treten geradschrittig an Poloschlagobjekte heran.

Poltava-Thema
2#: Ein Probespiel in der ersten Phase mit einer Drohung auf einem Feld A wird widerlegt auf dem Feld B. In einer anderen Phase zieht Weiss auf das Feld B und droht Matt auf dem Feld A.
Oder in Kurzform: ein Schlüsselzug erfolgt auf dem Feld, wo Schwarz zuvor dieselbe Drohung widerlegt hat.
Im Jahre 2000 fand am 26. WCCC in Pula (Kroatien) ein Thematurnier statt, wo Anatolij [Wasiljewitsch] Slesarenko (Russland, *1957) gewann (**1012**), und im selben Jahr wurde eines in der ukrainischen Abend-Zeitung „Вечірня Полтава“ durchgeführt, wo Valerij [Wolodimirowitsch] Kopyl (Ukraine, *1957) und Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (Russland, 1939-2009) den 1. Preis gewannen (**1013**).

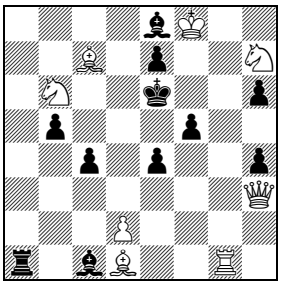
1012 Anatolij Slesarenko
Thematurnier 2D, WCCC Pula 9/2000, 1. Preis



‡2
1.Se5? (2.Tc4 ***A***‡)
1. - Txc3/Txe5 2.Dxc3/Dd3‡; aber 1. - c6 ***B***!
1.Tfc6 *B*! (2.T6c4 ***A***‡)
1. - Dd5/Kd5/Ke4/Txc3 2.T3c4/Td6/De5/Dd3‡
Poltava-Thema.

Polyp
Unbeweglicher Stein, der auf Damenlinien (flintenschachartig) schlägt, ohne sich also dabei zu bewegen. Kann nicht Schach bieten.

1013 Valerij Kopyl und Viktor Melnitschenko
Wetschernaja Poltava 20.8.2000
Thematurnier Poltava-2000, 1. Preis



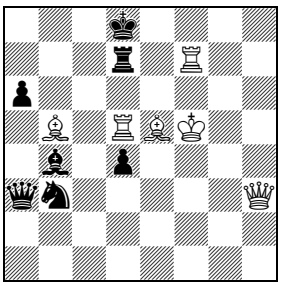
‡2
Satz: 1. - c3/e3 2.Lb3/Dxe3‡
1.Dc3/Dh2? Lb2!
1.Dxh4? La3! 1.Tg4? Lb2! 1.Lg4? Lg6!
1.d4? (2.d5 ***A***‡) cxd3 e.p. 2.Lb3‡; aber 1. - exd3 e.p. ***B***!
1.Dd3 *B*! (2.Dd5 ***A***‡) cxd3/exd3/Lc6 2.Lb3/Te1/Tg6‡
Poltava-Thema, der Erstpreisträger.

Polyfunktionale Züge
2#: Absolut identische Züge in verschiedenen Varianten eines Verteidigungsproblems, die aber unterschiedlichen Zwecken dienen, z.B. Linienöffnung oder Feldräumung in der einen, Liniensperre oder Feldverbau in der anderen Variante.
Dieser Ausdruck wurde geprägt von Heinz Zander (Deutschland, 1924-2004).

Polythematik
2#: Häufung verschiedener Arten der Parade einer Drohung.

Polythematische Variante
2#: Häufung strategischer Motive in derselben Variante.
Laut → AS ist die hier zitierte Aufgabe von Donald [Glenoe] McIntyre (Südafrika, 1889-1966) Beispielaufgabe von 1918 (**1014**) für das Thematurnier „the most in a move“ und enthält je nach Zählart ca. 6 verschiedene Motive.

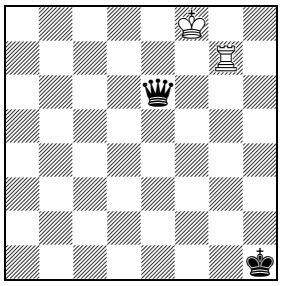
1014 Donald G. McIntyre
Natal Mercury 1918



‡2
1.Kg6! (2.Dxd7‡) Td6+ 2.Lf6‡
(1. - Sc5/Txd5 2.Dg8/Lc7‡)
Polythematische Variante.

Ponziani-Stellung
Studie/Partie: In einem Endspiel, wo sich ein Turm gegen eine Dame behaupten kann, weil diese ungünstig steht und sich dem ewigen Schach nicht entziehen kann.
Domenico [Lorenzo] Ponziani (Italien, 1719-1796) 1782 (**1015**).

1015 Domenico Ponziani
Il Giuoco Incomparabile Degli Scacchi 1769, S.161
3. Teil, 3. Stellung (in typis), S.271

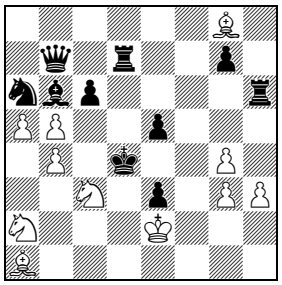


Remis
1.Th7+! Kg2 2.Tg7+ Kf3 3.Tf7+ Kg4 4.Tg7+ Kf5 5.Tf7+ Kg6 6.Tg7+ Kh6 7.Th7+! Kxh7 =
Ponziani-Stellung. „Aussergewöhnliches Patt Dame gegen Turm“.

Popandopulo-Batterie
Auch Popandopulo-Mechanismus: Weiterentwicklung der → Siers'schen Batterie und Sonderform des → Rehm-Mechanismus durch einen zweiten Vorderstein.
Es wird verlangt, dass
- a) die Vordersteine die gleiche Gangart haben, und
- b) der nach-folgende Vorderstein dasselbe Feld betritt wie der erste.

Avenir [Nikolajewitsch] Popandopulo (Russland, 1920-1988) 1965 (**1016**).

1016 Avenir Popandopulo
Jubiläums-Turnier SV DDR 11/1965, 5051, 1. Preis



‡6
1.Lb3! (2.bxa6 ~ 3.Sb5+ Ke4 4.Sac3‡)
1. - Sxb4 2.Sa4+ 3.Sc5+ Lxc5 4.Sc3+ 5.Sa4+ 6.Sxc5‡
1. - Tf7 2.Sb1+ 3.Sd2+ exd2 4.Sc3+ 5.Sb1+ 6.Sxd2‡
1. - c5 2.Sd1+ 3.Sf2+ exf2 4.Sc3+ 5.Sd1+ 6.Sxf2‡
1. - Txh3 2.Sd5+ 3.Sf6+ gxf6 4.Sc3+ 5.Sd5+ 6.Sxf6‡.
Popandopulo-Batterie.

- Savtschenko-Mechanismus
Siehe daselbst.

Popovski-Thema
2#: Thematische Satzmatts erscheinen als Mattzüge nach einer Drohung im Spiel wieder.

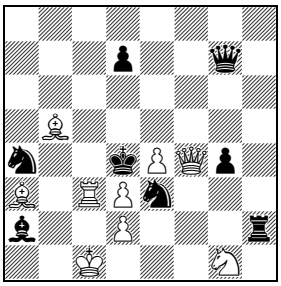
1. - x/y/z 2.A/B/C#
1.S! (2.A/B/C#)

Popovski-Thema

		a	b	c
		A	B	C
	A,B,C			

Aleksandar Popovski (Mazedonien, *1932) 1974 (**1017**).

1017 Aleksandar Popovski
Novi Temi 1974, Nr.390, 2. Preis 1974/75



‡2
Satz: 1. - De5/e5/Sxc3 2.Dxe3 **A**/e5 **B**/dxe3 **C**‡
1.Tc5! (2.Dxe3 **A**/e5 **B**/dxe3 **C**‡)
1. - Sc4/Sd5/Sg2/Sxc5 2.Td5/exd5/Se2/Lb2#
1. - Dg5/S~.Td2/Lc4 2.ABC
Popovski-Thema.

Poseidon (= Neptun)
= Mariner (→) König, der normal zieht, aber wie eine → Heuschrecke schlägt, jedoch nur benachbarte Steine.

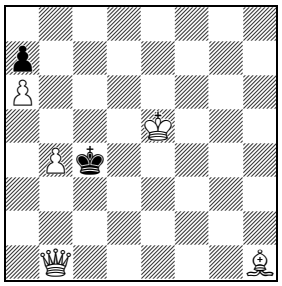
Post factum (PF)
Retro: Die PF-Logik zur Auflösung retroanalytischer Mehrdeutigkeiten kann in allgemeiner Form wie folgt beschrieben werden:
PF: Jeder Zug muss genau in dem Augenblick legalisiert werden, in dem er ausgeführt wird. Die Gültigkeit des Zuges basiert nur auf einer prinzipiellen Annahme seiner Legalität und aufgrund der vorher tatsächlich gespielten Züge (Zug um Zug; kein Vorausblicken in Bezug auf mögliche Legalitätsprobleme; legal ist jeder Zug, dessen Illegalität nicht bewiesen werden kann).
Die Normalform von PF ist im orthodoxen Schach geläufig; sie tritt bei sich wechsseitig ausschliessenden Rochaden auf:
S (Standard): Ein Zug macht einen anderen nachfolgenden Zug illegal (nur der erste kann ausgeführt werden; „wer zuerst kommt, mahlt zuerst“). Im Fall der sich ausschliessenden Rochaden: Wer zuerst rochiert, darf dies; damit verhindert er die gegnerische Rochade.
Formuliert von Valerij [Anisimowitsch] Liskovez (Weissrussland, *1944) in „feenschach“ 101.

Potentat
König, der erst dann matt ist, wenn er zwei Schachs erhalten hat. Das Schlagen des Königs ist weiterhin nicht erlaubt.

Potentate King
König, der erst Schach ist, wenn er doppelt angegriffen ist.
Vorgeschlagen von Newman Guttman (USA, *1927) in den frühen 1980-er-Jahren.

Povenets-Thema
3#: Weiss setzt mit zwei oder mehr Steinen auf dem gleichen Feld matt.
Das Motiv kann auch mehrfach, also auch auf anderen Feldern, auftreten.
Vielleicht gibt es noch frühere Darstellungen als diejenige von Valerij [Alexejewitsch] Iwanov (Russland, *1953) und Nikolaj [Nikolajewitsch] Schischkin (Russland, Daten?) von 1993 (**1018**). - Povenets ist eine russische Republik.
Vgl. das nahe verwandte → Hartong-Thema, von dem es sich wohl nicht genug abgrenzt.

1018 Valerij Iwanov und Nikolaj Schischkin
Smjena (Moskau) 61 9/1993, 4. ehrende Erwähnung



‡3
1.Db2! (Zugzwang) Kd3 2.Lf3 Ke3/Kc4 3.De2/Le2‡
1. - Kb5 2.Dc3 Kb6, Kxa6/Ka4 3.Dc6/Lc6‡
Povenets-Thema.

Power chess
… und Warp Chess: So viele Teilschritte der jeweils letzte Einzelzug von Schwarz besass, so viele Serienzüge in ununterbrochener Folge kann und muss Weiss mit seinem Antwortzug spielen. Im Power Chess ist die mögliche Reihenfolge der Teilzüge einer solchen Zugserie nicht determiniert, im Warp Chess müssen die Teilzüge pro beteiligtem Stein „en bloc“ abgewickelt werden. Es gibt eine Reihe von Zusatzdefinitionen und Erläuterungen; wo nichts Anderes angegeben ist, gelten diese sowohl für Power Chess als auch für Warp Chess.
- 1.) Innerhalb einer Zugserie darf es nicht zu einer Stellungswiederholung kommen.
- 2.) Soll Power/Warp Chess für Schwarz statt für Weiss gelten, werden also umgekehrt schwarze Zugfolgen von der Anzahl weisser Teilschritte bestimmt, dann ist dies explizit mitzufordern.
- 3.) Im Reflexmatt (analog für -patt) bezieht sich der Zwang, einzügig mattzusetzen, auf die gesamte Power/Warp-Zugserie, nicht isoliert auf einen ihrer Teilzüge.
- 4.) Gilt Power/Warp Chess nicht generell für eine Partei, sondern nur für einzelne – eigens kenntlich zu machende! – Power/Warp-Steine, dann hat die Partei dieser Steine die Wahl zwischen einem normalen Einzelzug mit einem gewöhnlichen Stein und einer Zugserie mit einem, einigen oder allen ihrer Power-Steine.
- 5.) Es besteht Pflicht zur Erfüllung der Power/Warp-Zugserie. Ist dies nicht ohne Stellungswiederholung möglich (unter Einhaltung der Serienzug-Konventionen), dann steht die betreffende Partei patt. Schachgebote, die dem Gegner nicht ermöglichen würden, seiner Pflicht zur Erfüllung der Power/Warp-Zugserie nachzukommen, ohne normal mattzusetzen, sind nicht erlaubt (Märchenmatts sind normalerweise nicht zugelassen!).
- 6.) Für die Power/Warp-Zugserie gelten die Konventionen für Zugserien in Serienzugproblemen mit der Ausnahme, dass die Power/Warp-Zugserie als einziger Zug gezählt und notiert wird. Insbesondere darf man sich mit den Teilzügen keinen illegalen Selbstschachs aussetzen und Schach nur mit dem letzten Teilzug bieten (wohingegen Pattstand des Gegners oder positionell illegale Stellungen im Laufe der Zugserie zulässig sind).
- 7.) Wird eine Zugserie im Power Chess auf mehrere Steine oder speziell bei Power-Steinen auf deren mehrere verteilt, dann ist die Zugreihenfolge der einbezogenen Steine prinzipiell beliebig; im Warp Chess muss natürlich auch dann jeder einbezogene Stein seine

sämtlichen Teilzüge en bloc abwickeln, wenn speziell bei Warp-Steinen eine Zugserie auf mehrere Warp-Steine verteilt ist.

- 8.) Jeder Springerzug und jeder einschrittige Zug von Schwarz wird natürlich von einem weissen Einzelzug beantwortet, jeder mehrschrittige Zug von genau so vielen weissen Zügen, wie Teilschritte im letzten schwarzen Einzelzug zuvor geschehen sind.

- 9.) Die kurze Rochade wird als vierschrittiges, die lange Rochade als fünfschrittiges „Zug-Manöver" gewertet.

- 10.) Der En-Passant-Schlag muss – nach dem entsprechenden Doppelschritt des gegnerischen Bauern als letztem (!) Zug oder Teilzug – als erster (!) Teilzug der zweiteiligen Zugserie erfolgen.

- 11.) In Serienzugproblemen wird zur Bestimmung der Power-Zugserie nicht die gesamte vorausgegangene Zugserie des Gegners zugrunde gelegt, sondern nur deren letzter Zug; entsprechend determiniert im Double Power Chess nur der jeweils letzte Teilzug die gegnerische Power-Zugserie.

- 12.) Kommen für den letzten Gegenzug verschiedene Wege in Frage (nur heterodox möglich!), kann sich die Power-Partei zur Bestimmung ihrer Zugserie einen davon herausgreifen.

- 13.) Nebeneffekte eines Zuges (z.B. → Circe-Repuls eines Steines) zählen nicht als eigener Teilschritt in einer entsprechenden Power-Zugserie.

- 14.) Zieht Weiss an, so startet er normalerweise einzügig; nur bei retroanalytischem Nachweis des letzten schwarzen Zuges beginnt er mit einer entsprechenden Power-Zugserie.

- 15.) Speziell in Warp Chess ist zu beachten, dass die Pflicht eines Bauern zur En-bloc-Abwicklung nicht schon mit seiner Umwandlung in eine Figur, sondern erst mit allen Teilzügen auch dieser Umwandlungsfigur erfüllt ist. Natürlich kann die Rochade nur der erste Teilzug einer En-bloc-Abwicklung des Königs, nicht aber des Turms sein.

PP-Thema (Problem Paradise-Thema)
In einem → Serienzugshilfsmatt mit Satz wandelt sich derselbe neutrale Bauer im Satz auf der 8. und in der Lösung auf der 1. Reihe um, und zwar in eine Figur derselben Art.
Erstes Thematurnier der japanischen Problemzeitschrift „Problem Paradise", das 2007 ausgeschrieben wurde.

PRA
Retro: **P**artielle **R**etro-**A**nalyse (siehe unter → Kodex, Artikel 3). - Es kann zu Varianten aufgrund unterschiedlicher Retro-Möglichkeiten (Rochade, En-Passant-Schlag) kommen.

Prager Schach
Steine mit entgegengesetzten Farben werden auch bei nicht äquivalentem Wert gegenseitig paralysiert. Figuren mit zusammengesetzter Gangart (z.B. Dame, → Amazone) verlieren dabei denjenigen Teil ihrer Wirkungskraft, der der Wirkungskraft des gegnerischen Steines entspricht, z.B. verliert eine gegenseitig mit einem Turm wirkende Amazone (T+L+S) die Wirkungskraft des Turmes (es verbleiben nur L+S), der Turm ist vollständig paralysiert. Der Verlust der Wirkungskraft betrifft auch die Fähigkeit des paralysierten Steines, einen weiteren Stein von gleicher Gangart zu paralysieren - der Stein verliert seine gesamte Wirkungskraft. Es können nicht eindeutig definierte Situationen entstehen, z.B. wTa1a3, sDa2. Wenn man die Analyse mit dem wTa1 beginnt: Der wTa1 lähmt die sDa2, die sDa2 verliert ihre Turmkraft und lähmt also nicht den wTa3. Der wTa3 kann ziehen. Wenn man die Analyse mit der sDa2 beginnt: Die sDa2 lähmt den wTa3, der wTa3 kann nicht ziehen. In solchen Fällen kommt es zu Abspielen, die in einem Problem mit Kampfspiel (direktes Problem, Selbstproblem) in allen Fällen zum Ziel führen müssen.

Präventiv-Entfesselung
Siehe unter → Fesselung.

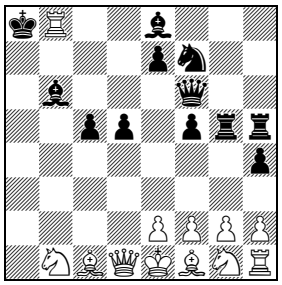
Prechess
Die Offiziersgrundreihen sind zu Spielbeginn leer, die Figuren werden erst gesetzt.

Prédateur (Räuber)
Springer, der nur schlagend ziehen kann.

Preisrichter
Die Person oder Personengruppe, welche ein Turnier entscheidet, indem sie die kandidierenden Aufgaben in eine Reihenfolge nach eigenem Wertungs-Empfinden bringt. Es gibt auch in dieser Disziplin Titel, die aber keinen streng formalen Kriterien unterliegen.

Prentos-Thema (KP)
Retro/KBP: Ceriani-Frolkin (→) mit der Erweiterung, dass der umgewandelte Stein durch einen *Offizier* geschlagen wird statt durch einen Bauern.
Themastellung von Kostas Prentos (Griechenland, *1966) in seinem 40-Jahr-Jubiläumsturnier von 2006, wo Michel Caillaud (Frankreich, *1957) den einzigen Preis gewann (**1019**).

1019 Michel Caillaud
Kostas Prentos-40 Jubliäumsturnier 31.1.2006, 1. Preis



KBP in 19.5 Zügen
1.b4! h5 2.b5 h4 3.b6 Th5 4.bxa7 Sh6 5.**axb8T** Taa5 6.d4 Tag5 7.d5 f5 8.d6 Sf7 9.dxe7 d5 10.c4 Kd7 11.**e8T** Df6 12.c5 Lxc5 13.a4 Lb6 14.a5 c5 15.a6 Kc7 16.a7 Ld7 17.**a8L** **Lxe8** 18.Ta7 **Kxb8** 19.Txb7+ **Kxa8** 20.Tb8+
Prentos-Thema.

„Die Schwierigkeit ergibt sich einerseits aus der Tatsache, dass überhaupt erstmal die Uwandlung motiviert werden muss, aber vielmehr noch daher, dass die Umwandlungsfigur im Prinzip überall von jeder Figur geschlagen werden kann. Gesteigert wird das noch, wenn die Umwandlungsfigur schlagfrei zum Schlagfeld zieht". Silvio Baier (Deutschland, *1978) in der Schwalbe 256 vom August 2012.

- Prentos-Figur
Ceriani-Frolkin-Figur (= entschlagene Umwandlungsfigur, siehe → Ceriani-Frolkin-Thema), die aber von einem *Offizier* geschlagen wird.

Pressburger König
= Supertransmutierender König: übernimmt völlig die Natur des Steins, der ihm Schach bietet.

Pressburger Schach
= Bratislavaschach: Ein König kann unbeschadet im Schach stehen, solange dies kein Matt ist. Er darf nicht geschlagen werden.

Pressure Move
Wenn Weiss einen schwarzen Stein angreift, muss Schwarz diesen Stein im nächsten Zug auf dasjenige Feld ziehen, das die maximale Distanz zum angreifenden Stein hat.
Fragen:
- a) Muss der schwarze Stein dabei auch aus dem Angriff des weissen Steins heraus? Beispiel: wDa8, sDb3: 1.Da2; muss 1. - Dg8 (maximale Distanz, behält aber Angriff bei) oder 1. - Dh3 (maximale angriffbeendende Distanz) ziehen?
- b) Was ist, wenn ein schwarzer Stein gleichzeitig von zwei (oder mehreren) weissen Steinen angegriffen wird?
- c) Was ist, wenn zwei (oder mehr) schwarze Steine gleichzeitig angegriffen werden?

Prestigiacomo-Thema
2#: 2 oder mehr Paraden, die weisse Verführungen widerlegten, zerlegen im Spiel eine multiple Drohung in die ursprünglichen Verführungszüge. (→ Fleck)

1.V_1? (2.x#) a!
1.V_2? (2.Y#) b!
1.S! (2.A/B#) a/b/c 2.A/B#

Prestigiacomo-Thema

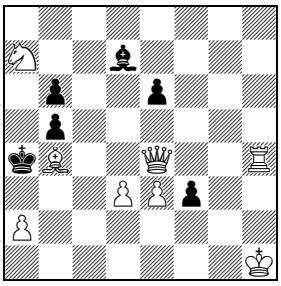
		a	B
		?	
			?
	A,B	A	B

Prestigiacomo-Thema, 3-fach

		a	b	c
		?		
			?	
				?
	A,B,C	A	B	C

Giovanni Prestigiacomo (Italien, *1921) 1968 (**1020**).

1020 Giovanni Prestigiacomo
Sinfonie Scacchistiche 12.4.1968, Nr.390



‡2
1.Dxf3? (2.Dd1‡) Lc6 **a**!
1.Db7? (2.Da6‡) Lc8 **b**!
1.Da8! (2.Sc6 **A**/Sc8 **B**‡) Lc6 **a**/Lc8 **b** 2.Sxc6 **A**/Sxc8 **B**‡
Prestigiacomo-Thema in etwas primitiver Urform.

Prikarpatskaja-Thema (Karpaten-Thema)
3#(?): Liegt dem 3-phasigen → Bogdanov-Udarzev-Thema zugrunde. Die Satzmatts werden zu Schlüssel und Variante nach der einen Themaparade. Auf die andere folgt ein neues Matt.
Der 1500km lange Gebirgszug der Karpaten erstreckt sich von Tschechien bzw. Slowakei über die Ukraine in den Südosten von Rumänien, eine Fortsetzung der Alpen.

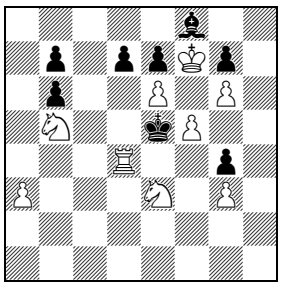
1. - a/b 2.A/B#
1.A! a/b 2.B/X#

Prikarpatskaja-Thema

		a	b
		A	B
A		B	X

Es wird dazu eine (dreizügige) Darstellung von Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) und Iwan [Iwanowitsch] Soroka (Ukraine, *1960) von 1985 präsentiert (**1021**).

1021 Iwan Soroka und Evgenij Bogdanov
5. Birnov-Gedenkturnier 1985
Junger Leninist (Wolgograd), 2. Lob



‡3
Satz: 1. - dxe6 2.a4 **A** exf4 3.Sc4‡
1. - d6 2.Tf4 **B**! d5 3.Sxg4‡
1.Sd5? dxe6 2.Se3! (Switchback!) exf5 3.Sc4‡
1. - d6 2.Sdc3 (3.Td5‡); aber 1. - Kxf5!
1.Tf4 B! (Zugzwang)
1. - dxe6 2.Td4! (Switchback!) exf5 3.Sc4‡
1. - d6 2.a4 **A**! d5 3.Sxg4‡
Prikarpatskaja-Thema, mit Zagorujko-Thema.

Primärdrohung
Im Gegensatz zur → Sekundärdrohung ist die Primärdrohung die unmittelbare, welche durch beliebigen Zug eines schwarzen Steins verhindert werden kann.

Primärnutzung
→ Nutzung.

Prinz (1)
Jeder Stein kann zum Prinzen erklärt werden. Ein Prinz ist ein königlicher Stein. Er kann über bedrohte Felder ziehen. Ein Bauernprinz ist nach einem Doppelschritt nicht durch einen en-passant-Schlag bedroht. Nach seinem ersten Zug (ab Diagrammstellung) verwandelt sich der Prinz in einen normalen König. Ausnahme: Wenn ein Bauernprinz auf ein Umwandlungsfeld gelangt, wandelt er sich erst in einen Figurenprinzen um, und dieser nach erneutem Ziehen in einen König. Bei Verwandlung auf e1 bzw. e8 hat ein Prinz Rochaderecht. Der Prinz kann auch als Prinz (bevor er König ist) matt gesetzt werden. Gibt es mehrere königliche Steine einer Partei (mehrere Prinzen, Prinz und König …), so gelten die Regeln von → Rex Multiplex.

Prinz (2)
Figur in → Falconry; moves one square ahead either straight or diagonally (two-square option initially; e. p.

permitted). The Prince captures like an orthodox pawn, and may promote to any piece.

Prinz (3)
= Amazone = Empress (2) = Zurafa: Kombinationsfigur aus Dame und Springer.

Prinzessin (Archbishop)
= Bukshi = Janus (1) = Kotwal = Polizeichef = Wesir (2) = Zahlmeister: Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

Prinzessin-Lion
Kombination voll Springer und L-Lion.

Prisma
Lenkt die Zugrichtung von Linienfiguren beliebiger Farbe (auch z.B. die eines Bauern, der einen Doppelschritt ausführt) im Mittelpunkt seines Standfeldes um 90° ab: Ein Ta8 beherrscht durch ein Prisma auf a1 auch b1...h1. Das Prisma hat keine eigene Wirkungskraft und kann daher nicht schlagen oder Schach bieten, aber vom Gegner geschlagen werden. Es kann auf ein beliebiges freies Feld ziehen. Das Standfeld eines Prismas kann von eigenen Steinen nicht betreten werden.

Probespiel
Allgemein: thematischer (mit der Lösung in einem inneren Zusammenhang stehenderer) Fehl-Versuch, auch etwa „Verführung“ genannt.
Logische Schule: Ungesicherte Ausführung eines Grundangriffs.
Dieser, von Walther von Holzhausen eingeführte Begriff ersetzt die frühere Bezeichnung „ideegemässe Verführung“, und ist im Bereich des → Neudeutschen Problemkreises von fundamentaler Bedeutung.
- Neutrales Probespiel
Ab und an verwendeter Begriff für den Nachweis von Zweckreinheit in einem Problem mit indischer Thematik (→ Inder, Cheney-Loyd, usw.). Es setzt auf die Zugpflicht und entspricht einem → Kontrollspiel.
Ist dieses nicht vorhanden, aber eine Auswahl, spricht Werner Speckann („Das logische Schachproblem“, 1965; 2. Auflage 1980) von „relativer Zweckreinheit“.

Probestellung
„Wenn der Zugzwang für Weiss in der Diagrammstellung das Hindernis ist, so sprechen manche von Probestellung statt Probespiel“ (StE/HPR [→] in der Neuausgabe von Herbert Grasemanns „Eines Reverends Einfall, der Geschichte machte“ von 2014, im Kapitel „Blütenlese“, zur Nr.B-42).

Problem ohne Worte
Retro: Aufgabe, bei der es abzuklären gilt,
- a) wer zuletzt zog,
- b) wer demnach am Zug ist, und
- c) welcher Zug zwangsweise matt- oder pattsetzt.

Problem Paradise-Thema
→ PP-Thema.

Problemschach/Schach-Komposition
Beschäftigt sich mit prinzipiell und ursprünglich mit der Endphase des Schachspiels im weitesten Sinne. Dabei werden Forderungen und Regeln festgelegt, bei denen es um das WIE geht, nicht wie im Partieschach um das OB. Man verwendet eigene Begriffe für Inhalte, Strategie-Themen, Motive usw. So etwa um die 2000 Begriffe dürften es heute etwa sein.
Wikipedia: „Es ist eine Form der Beschäftigung mit Schach, deren Wurzeln bis zu den Anfängen des Schachspiels zurückreichen. Sie hat sich in den letzten hundertfünfzig Jahren durch Spezialisierung weitgehend verselbständigt. Mitunter wird von Kunstschach gesprochen, um die ästhetische Seite der Schachkomposition zu unterstreichen.
Eine Schachkomposition besteht gewöhnlich aus einer Schachstellung (meist als Diagramm argestellt), einer Forderung (zum Beispiel „Weiss zieht und gewinnt“) und der Lösung der Aufgabe. In Veröffentlichungen ergänzt werden Angaben zum Urheber (Autor oder „Komponist“ genannt), Quelle der Erstveröffentlichung oder bei neuen Werken der Vermerk „Urdruck“ oder „Original“.
Schachkompositionen werden in Schachspalten von Tageszeitungen und Zeitschriften sowie in Schachzeitschriften veröffentlicht. Falls nicht anders angegeben, richtet sich die Forderung an Weiss, der auch am Zuge ist (Ausnahme: Hilfsmatt). Für die Lösung gelten im Normalfall die üblichen Schachregeln.“
Auf eine ausführliche Geschichte kann an dieser Stelle leider nicht eingegangen werden.

Problem-Synthese
Statt dass wie sonst üblich die Lösung aus der Diagrammstellung ermittelt werden soll, muss aus der angegebenen Lösung die Diagrammstellung rekonstruiert werden.

Professor
Figur, die im Professor-Schach (siehe unten) durch Bauernumwandlung entstehen kann (Bauern können bei dieser Bedingung nur in Professor umwandeln); er ist völlig untätig und bewegungslos, er kann nur vom eigenen König geschlagen, aber von jedem → Hüpfer als Sprungbock genutzt werden.
- Professor-Schach
Ein Bauer, der zur Umwandlungsreihe gelangt, wandelt sich (nur) in einen Professor (siehe oben) derselben Farbe um. Dieser ist völlig untätig und bewegungslos, er kann nur vom eigenen König geschlagen, aber von jedem Hüpfer als Sprungbock genutzt werden.

Programm-Konvention
Die in verschiedenen Löseprogrammen verwendeten Definitionen von Märchenschachelementen und insbesondere von Konventionen von Märchenschachelementen unterscheiden sich gelegentlich; in der Regel wird bei den Programmen die verwendete Konvention nicht ausdrücklich angegeben. Sofern bekannt, werden in diesem Märchenschachlexikon unterschiedliche Programm-Konventionen erwähnt. Bisher sind zwei Programm-Konventionen erwähnt, die Popeye-Konvention und die WinChloe-Konvention. Bisher werden verschiedene Programm-Konventionen bei folgenden Begriffen erwähnt: Anticirce.

Progressive Matts
Siehe unter → Zugwechsel.

Progressive Separation
Mattreduktion. 2#: Steht in Relation zur → Kombinativen Separation. Schrittweise Ausschaltung von drei oder mehr Drohungen in den Varianten nach jeder Verteidigung. Eine einmal ausgeschaltete Drohung darf später nicht mehr auftreten. Am Schluss bleibt nur noch eine Drohung übrig.

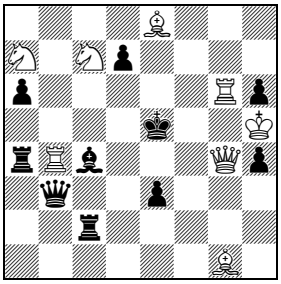
1.S! (2.A/B/C#) a/b/c 2.A,B,C/A,B/A#

Progressive Separation 4-fach (Drohung inklusive)

		a	b	c	d
	ABCDE	ABCD	ABC	AB	A

Das Thema wurde zuerst von Umberto Castellari (Italien, 1912-1976) im Jahr 1951 bearbeitet, hier eine 4-fach-Darstellung ohne Einbezug der Drohung (**1022**).

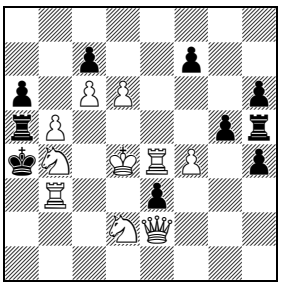
1022 Umberto Castellari
La Scacchiera 1951



‡2
1.Lxd7? (2.Sc6‡) L~ 2.Dd4 **A**/De4 **B**/Df4 **C**/Df5 **D**‡
1. - Ld5! 2.**A**/**C**/**D**‡
1. - Ld3! 2.**A**/**C**‡
1. - Le6 2.**C**‡
(1. - Le2 2.Lh2‡)
Progressive Separation bzw. Mattreduktion.

Den Task mit 9 (!) Matts inklusive Drohung schaffte Gerhard Maleika (Deutschland, *1951) im Jahr 1992 (**1023**).

1023 Gerhard Maleika
harmonie 3/1992, Nr.36, 4. Thematurnier
2. ehrende Erwähnung 1991-92



‡2
1.Sc2! (2.Ta3 **A**/Tb4 **B**/Dc4 **C**/Kc3 **D**/Kd3 **E**/Kxe3 **F**/Kc5 **G**/Kd5 **H**/Ke5 **I**‡)
1. - h3 2.**ABCDEFGHI**‡
1. - f6 2.**ABCDEFGH**‡
1. - cxd6 2.**ABCDEFG**‡
1. - g4 2.**ABCDEF**‡
1. - gxf4 2.**ABCDE**‡
1. - exd2 2.**ABCD**‡ 1. - f5 2.**ABC**‡
1. - axb5 2.**AB**‡ 1. - Txb5 2.**A**‡
9-fache Progressive Separation, Task.

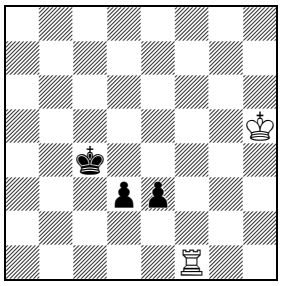
Progressives Schach (bzw. logisches Progressivschach)
Weiss beginnt mit *einem* Zug, Schwarz zieht dann *zwei* Einzelzüge des gleichen oder auch unterschiedlicher Steine, Weiss anschliessend *drei* usw. Bietet einer dieser Züge Schach, beendet dies sofort die Serie; die gegenseite muss dieses Schachgebot im ersten Zug; die gegenseite muss dieses Schachgebot im ersten Zug der eigenen Zugfolge parieren. Rochade und Bauerndoppelzüge gibt es nicht.
Beim *Hilfsmatt* beginnt Schwarz mit 1 Zug, dann macht Weiss 2 Züge, dann Schwarz 3 Züge … Alle Züge einer Serie müssen ausführbar sein; müsste eine Partei in einer Serie vor dem letzten Zug Schach bieten oder hätte sie gar keinen weiteren Zug, stünde sie patt bzw. matt. Notation: H# (1, 2, 3, 4) bedeutet, dass Weiss mit seiner Viererserie mattsetzt.

- Schottisches („Scotch“) Progressives Schach
Vermutlich = Scottish Modern Chess: Progressive Chess mit der Sonderregelung, dass die Zugfolge einer Partei dann endet, wenn einer ihrer Steine ein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld betritt.

Prohibition Chess
Schachvariante, bei der kein Schachgebot gegeben werden darf, es sei denn, es ist Matt.

Prokeš-Manöver
Studie/Partie: Schwarz besitzt zwei verbundene Bauern auf der 3. Reihe. Dem einen droht der weisse König, dem anderen ein weisser Turm zu Leibe zu rücken. Der Turm attackiert den schwarzen König durch Hineinziehungsopfer, um ihn von seinen Bauern wegzubringen und diese dem weissen König die Bauern schlagen lassen zu können.
Ladislav Prokeš (ehem. Tschechoslowakei, 1884-1966) 1939 (**1024**).

1024 Ladislav Prokeš
Schackvärlden 6/1939, Nr.254, Spezielles Lob



Remis
1.Kg4! e2 2.Tc1+ Kd4 (2. - Kb3 3.Kf3 d2 4.Tb1+ Kc2 5.Kxe2; 2. - Kd5 3.Kf3 d2 4.Tc5+ Kxc5 5.Kxe2) 3.Kf3 d2 4.Tc4+ Kd3 5.Td4+ Kxd4 6.Kxe2 Kc3 7.Kd1 Kd3 patt 1. - d2 2.Kf3 Kd3 3.Ta1 e3 4.Ta3+ Kc2 5.Ta2+ Kc1 6.Ta1+ Kb2 7.Kxe2 =.
Prokeš-Manöver. Drohung inklusive.

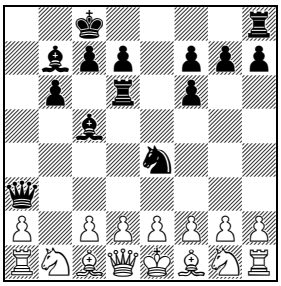
Prometeusbauer
Bauer, der sich nach einem Schlag in den Stein umwandeln darf, den er geschlagen hat (er behält dabei seine Farbe bei); er muss es aber nicht.

Promethean Chess
Verlässt ein Stein (ausser König) das PAS-Standfeld eines gegnerischen Steines, wird auf diesem Feld ein betreffender gegnerischer Stein wiedergeboren.

Promotable Pawn
→ Prometeusbauer.

Pronkin-Thema (PR)
Retro/KBP: (in einer Beweispartie) Phönix (→ siehe dort) Phönix mit der Besonderheit, dass die Umwandlungsfigur auf dem Ursprungsfeld des geschlagenen Originalsteins steht.
Oder anders formuliert: Ein Offizier wird geschlagen. Ein Bauer derselben Farbe wandelt sich in die geschlagene Figurenart um und zieht auf das Partie-Anfangsfeld des Offiziers.
Dmitrij [Wassiljewitsch] Pronkin (Ukraine, *1960) 1985 (**1025**).

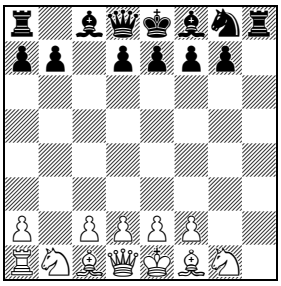
1025 Dmitrij Pronkin
Die Schwalbe 96, Dezember 1985, Nr.5346, 1. Preis



KBP in 12.5, 2 Lösungen
I) **1.b4!** Sf6 2.Lb2 Se4 Lf6 3.**exLf6** 4.b5 De7 5.b6 Da3 6.bxa7 Lc5 7.**axb8L** Ta6 8.La7 Td6 9.Lb6 Kd8 10.La5 b6 11.Lc3 Lb7 12.Lb2 Tc8 13.**Lc1**
II) **1.Sc3**! Sf6 2.Sd5 Se4 3.Sf6+ exSf6 4.b4 De7 5.b5 Da3 6.b6 Lc5 7.bxa7 b6 8.**axb8S** Lb7 9.Sa6 0-0-0 10.Sb4 Tde8 11.Sd5 Te6 12.Sc3 Td6 13.**Sb1**
Pronkin-Thema.

Dies hat Gianni Donati (USA, *1952[?]) im Jahr 2000 in Form eines → (Homebase-)Shortie dargestellt (**1026**).

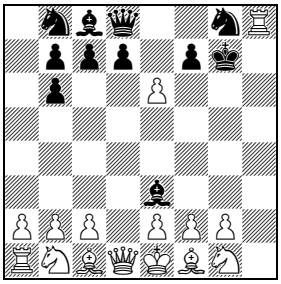
1026 Gianni Donati
Probleemblad IV 2/2000, Nr.2, S.61, 5. Lob



KBP in 7.0
1.b4! h5 2.b5 h4 3.b6 h3 4.bxc7 hxg2 5.cxb8D Txh2 6.Dxh2 gxh1T 7.Dh8 Txh8
Pronkin-Thema (+ Ceriani-Frolkin), Shortie.

- Anti-Pronkin (AP)
Eine Umwandlungsfigur wird geschlagen. Der entsprechende Offizier derselben Partei aus der Partieanfangsstellung zieht auf das Umwandlungsfeld.
Einen ‚*geschlagegen*' Anti-Pronkin in Kurzform zeigte Ivan Denkovski (Mazedonien, *1972) 2004 (**1027**).

1027 Iwan Denkovski
WCCC Halkidiki 9/2004, Champagner-Turnier, 2. Lob



KBP in 7.0
1.h4! e5 2.h5 Lc5 3.h6 Le3 4.hxg7 h6 5.gxh8T Kf8 6.T8xh6 Kg7 7.Tb6 axb6 8.d4 Ta4 9.dxe5 Th4 10.e6 **Th8** 11.**Txh8**
‚Geschlagener' Anti-Pronkin.

- Meta-Pronkin (MP)
Ein Bauer wandelt um und zieht auf das Ursprungsfeld eines anderen Bauern seiner Farbe, welcher umgewandelt hat in eine Figur derselben Zugart.

- geschlagener …
… Pronkin oder Anti-Pronkin. Enthalten jeweils den Zusatz:
„… und wird dann geschlagen."

Proofgame of the Future
In Anlehnung an das → Helpmate of the Future (HOTF) eine → Beweispartie mit der Kombination zweier Themen, die je doppelt gesetzt sind. – Dürfte um 2010 entstanden sein.

Protektiver Brettrand
Steine am Brettrand können nicht geschlagen werden.

Protean Chess
= Proteus-Schach.

Protestschach
→ Veto.

Proteusschach
Bei einem Schlag übernimmt der schlagende Stein die Gangart des geschlagenen Steins. Ein schlagender König bleibt königlich und behält Farbe und Proteus-Eigenschaft. Schlägt ein Proteuskönig einen Bauern, zieht er wie ein eigenfarbiger Bauer und muss sich gegebenenfalls auf der letzten Reihe umwandeln. Ein Proteuskönig darf (wie der rochierende König) kein vom Gegner bedrohtes Feld überschreiten, er kann aber über diese Felder hinweg Schach bieten und mattsetzen. Ein geschlagener Bauer zieht seiner Farbe gemäss, ändert also die Zugrichtung.

- Proteusfigur
Bei einem Schlag übernimmt sie die Gangart des geschlagenen Steines.

- Proteus-Bauer (= promotable pawn; = free promotion)
Bauer, der sich nach einem Schlag in den Stein umwandeln darf, den er geschlagen hat (er behält dabei seine Farbe); er muss es aber nicht.

- Proteusdame
Die Bedingung → „Frankfurter Schach" gilt ausschliesslich für die Dame.

- Proteuskönig
Die Bedingung → „Frankfurter Schach" gilt ausschliesslich für den König.

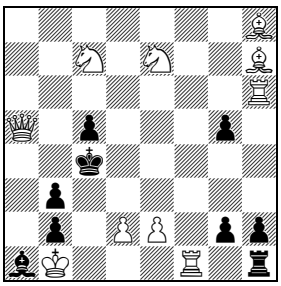
- Proteuskönigbauer
Königlicher Bauer, für den die Bedingung → Frankfurter Schach gilt. Bei einem Schlag übernimmt er die Gangart des geschlagenen Steins. Er bleibt königlich 17.01.2010 11:00 und behält Farbe und Proteus-Eigenschaft. Schlägt ein Proteuskönig einen Bauern, zieht er wie ein eigenfarbiger Bauer und muss sich gegebenenfalls auf der letzten Reihe umwandeln. Der Proteuskönig darf (wie der rochierende König) kein vom Gegner bedrohtes Feld überschreiten, er kann aber über diese Felder hinweg Schach bieten und mattsetzen.

- Proteus Multiplex
Wie Rex Multiplex, aber langschrittige königliche Figuren dürfen bedrohte Felder nicht überschreiten.

Provokateure
Ein Stein kann nur schlagen und Schach bieten, wenn er von einem gegnerischen Stein kontrolliert wird.

Prytz-Thema
S#: Weiss zwingt Schwarz zur Öffnung seiner Matt-Batterie sowohl durch Schachgebot zwecks Weglenkung des Batterie-Vordersteins als auch durch Zugzwang.
Rudolf (Rud) Prytz (Dänemark, 1899-1971) 1937 (**1028**).

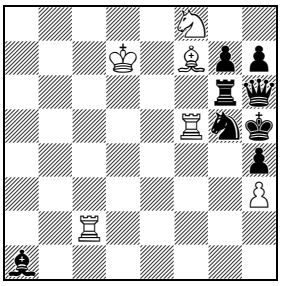
1028 Rud Prytz
Skakbladet 6/1937, Nr.4321



S‡3
1.Sb5! (2.Tc1+! bxc1L/bxc1S 3.Sa3+/Ld3+ Lxa3/Sxd3‡)
1. - g1S 2.Tf4+ gxf4 3.Th4 3.S~‡
1. - g1L 2.Tf2 g4 3.Th4 L~‡
1. - gxf1S 2.Sf5 ~ 3.Se3+ Sxe3‡
1. - gxf1L 2.e3 ~ 3.d3+ Lxd3‡
Prytz-Thema.

Przepiórka-Entfesselung
Direkte Kombination: Weiss trifft im Vorplan Vorkehrungen, damit der Hauptplan bei Entfesselung eines schwarzen Steins durchschlagen kann.
David Przepiórka (Polen, 1880-1942) 1908 (**1029**).

1029 David Przepiórka
Akademisches Monatsheft für Schach 1908

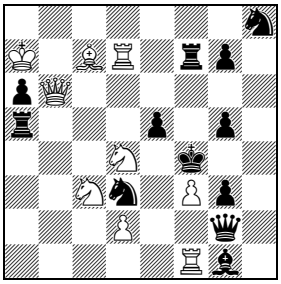


‡4
1.Ld5? (2.Lf3‡) Td6+! 2.Kc8??
1.Tc7! Le5 2.Kc8 Lxc7 3.Ld5 und 4.Lf3‡
Przepiórka-Entfesselung.

Pseudo- …
= „Schein-…". Jeweils unter dem Hauptbegriff suchen: z.B. für „Pseudo-Le Grand" unter „Le Grand". In der Wechselspielthematik bedeutet dies jeweils konkret, dass nicht nur das Matt von der einen zur andern Parade wechselt, sondern auch die Parade.

Pseudo-Doppelschädigung
2#: Die schwarze Themaparade weist eine Doppelschädigung auf. Die Nutzung einer der beiden Schädigungen wird jedoch mit der Parade zugleich auch verhindert (stratosphärisch = bei der Herbeiführung wieder unterdrückt).
Laut Hermann Albrecht (Deutschland, 1915-1982) hat Mihail [Mihailowitsch] Barulin (Russland, 1897-1942) dies 1936 zum ersten Mal gezeigt (**1030**).

1030 Michail M. Barulin
El Ajedrez Español 17 1/1936, Nr.228



‡2
1. - Tf5 2.Se6‡ - **1.Dg6!** (2.De4‡)
1. - Sc5 2.Sd5‡ (2.Se6? Sxe6!)
1. - Sf2 2.Sce2‡ (2.Sde2? Kxf3!)
Pseudo-Doppelschädigung.

Pseudo-Zweizüger
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgabe.

Psycho
A rotating combination of Rook, Bishop and Knight, which continually surrenders (temporarily) the power last used.
Thus, there are three distinct Psycho pieces (separate pieces, not merely states, for → Madrasi / → Isardam purposes): Psycho-Rook (PR): B+S powers (not R) - last move was orthogonal. Psycho-Bishop (PB): R+S powers (not B) - last move was diagonal. Psycho-Knight (PS): R+B powers (not S) - last move was (2:1) leap. Upon moving, psychos immediately change into: PR after moving orthogonally, PB after moving diagonally, PS after leap. Psychos may not be used for castling. (e.g., Upon moving as Rook, a psycho-Bishop becomes a psycho-Rook, which has the powers of Bishop and Knight: pBa1-a8=pR.) Castling with a psycho is not legal. When any form of psycho is present, promotions to all forms of psycho are allowed.

Pufferschach
= Echecs Tamponneurs. Wie → Echecs Pousse-Pousse, aber der Stosszug ist auch möglich, wenn sich am Ziel-Brettrandfeld ein Stein befindet. Dieser wird dann über den Rand hinausgestossen und verschwindet vom Brett.

Puller
Zieht auf Damenlinien, aber nur, wenn er gleichzeitig einen anderen Stein mit sich ziehen kann, und zwar den nächstgelegenen (gleich welcher Farbe), der sich auf der Zuglinie des Pullers entgegen seiner Zugrichtung befindet. Dieser andere Stein wird um die gleiche Anzahl an Feldern mitgezogen, die der Puller zurücklegt. Ein Puller nicht schlagen, wohl aber geschlagen werden.

Punkt-Echo
Punktsymmetrisches Echospiel. → Echo.

Pusher
Zieht auf Damenlinien, aber nur, indem er einen anderen (den nächstgelegenen) Stein (egal welcher Farbe) in dieselbe Richtung weiter stösst, und zwar um eine Entfernung, die genau seiner eigenen Zuglänge entspricht. Ein Pusher kann den Objektstein höchstens bis direkt an einen dritten Stein (egal welcher Farbe) heran stossen, er kann ihn nicht über den Brettrand hinaus stossen. Ein Pusher kann weder schlagen noch geschlagen werden.

Putback
Geschlagene Steine werden dort wieder aufgebaut, wo es der Schlägtäter wünscht.

PWC
→ Platzwechsel-Circe (→ Circe).

Pyramida
Sowohl Weiss als auch Schwarz stellen im jeweils ersten Zug eine → Pyramide auf ein beliebiges leeres

Feld. Eine Pyramide ist ein unbeweglicher, nicht schlagbarer und nicht überspringbarer Stein.

Pyramide
Bleibt unbeweglich auf einem Feld stehen; kann auch nicht als Sprungstein benutzt werden. Blockiert also ein Feld - für weisse und schwarze Steine – total.

Pyramidenschach
Gegenteil von → Kraterschach. Das Brett steigt vom Rand zur Mitte in vier Ebenen an. 1) Beim Abstieg wird die Reichweite eines Steines verdoppelt, z.B. kann Kd3 nach b1, d1 oder f1 ziehen (jedoch nicht nach c1 oder e1). 2) Beim Aufstieg darf kein Stein weiter als die Hälfte seiner maximalen Bewegung auf einem flachen Brett ziehen, z.B. darf ein La1 nach d4 ziehen, aber nicht nach e5; ein Tb1 kann nach b4 ziehen, aber nicht weiter auf der b-Linie. Jeder Aufstieg bringt einen Stein in einen Aufstiegszwang; z.B. darf ein Lc3 auf der Linie c3-h8 nicht über das Feld e5 hinaus ziehen. Daher gibt es Märchenmatts.

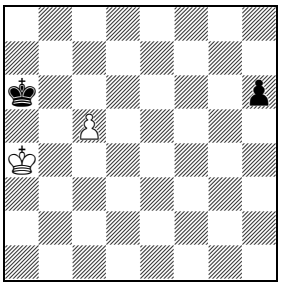
Pythagoras
Springt, wohin er will. Er bietet Schach nur im Sinne seines letzten Zuges (z.B. wPa1-a8 = 7:0-Sprung; bietet von a8 aus also etwa einem schwarzen König h8 Schach).

Q

QN
→ Quintessenz.

Quadrat des Bauern (auch Umwandlungs-Quadrat)
Studie/Partie: steht der König im Quadrat des gegnerischen Bauern, der zur Umwandlung bereit ist, kann er ihn noch aufhalten, obwohl der Weg des Königs geometrisch länger ist als der des Bauern. Auch „Bergersches Quadrat“ genannt.

1031 Richard Réti
Kagan's Neueste Nachrichten 4/1922
nach Marco – Schlechter, Monte Carlo 1904



Remis
Die weisse Lage scheint hoffnungslos, aber der Weg des ♟ ist auch noch weit: **1.c6!** h5 2.Kb4! und droht 3.Kc5 4.Kd6, was Schwarz durch 2. - Kb6 verhindert; 3.Kc4 h4. Noch ist der wK nicht um Quadrat des ♟, aber er erreicht den eigenen ♙: 4.Kd5 h3 5.Kd6 h2 6.c7 Remis. – Zugumstellung 1.Kb4!
Quadrat des ♟.

Das Quadrat des Bauern wird aus der Linie zwischen dem Feld, auf dem der Bauer steht und dem Feld auf der gegnerischen Grundreihe, das der Bauern bei direktem Durchmarsch erreicht, gebildet. Diese Linie stellt die linke bzw. rechte Seite des Quadrats dar.
Meister Georg Marco (Österreich, 1863-1923) fand die bedeutende Regel in einer Partie gegen Carl Schlechter (Österreich, 1874-1918) 1904 ‚am Brett‘ (**1031**).

Aus dieser Idee machte schliesslich Richard Réti (Slowakei/Österreich, 1889-1929) eine oft nachgdruckte Studie, die in der Ostrauer Morgenzeitung 4.12.1921 erschien: W.Kh8 Bc6 - S.Ka6 Bh5; 1.Kg7! h4 (1. - Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 h3 4.Kd6 h2 5.c7) 2.Kf6! Kb6 (2. - h3 3.Ke6 h2 4.c7) 3.Ke5! h3 4.Kd6 =.

Quadrophage
Der Quadrophage ist ein nichtschlagender minierter → Haaner Universalspringer: er kann auf jedes freie Feld ziehen, wobei er auf dem Startfeld nach seinem Zug ein Loch hinterlässt (wie jeder Stein beim → Haaner Schach). Wird ein Quadrophage geschlagen, verschwindet auch der schlagende Stein vom Brett, und auf dem Schlagfeld entsteht ein → Loch.

Quadrupel
Wie → Dual, aber *vier*-fache Zugmöglichkeit.

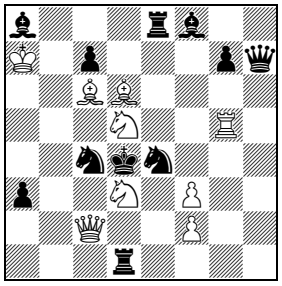
Quadrupelvermeidung
Wie → Dualvermeidung oder Tripelvermeidung, aber Differenzierung von *vier* Zugmöglichkeiten.

Quantumschach / Virtuelle Steine
Schach nach folgenden Regeln:
- 1) Vor dem eigentlichen Spiel hat ein nichtschlagender Zug zu erfolgen.
- 2) Bei diesem ‚Zug‘ eliminieren sich zwei Steine gegenseitig und verschwinden vom Brett.
- 3) Dann werden sie mysteriöserweise auf jeweils anderen Feldern wiedergeboren.
- 4) Danach beginnt das normale Spiel.

Queen Perquisites
→ Odysseus.

Quadriga, Black King …
165. Thematurnier von SuperProblem.ru von 2016. (Quadriga bedeutet Viergespann [in Rautenform], wie z.B. auf dem Brandenburger Tor in Berlin): „In der Ausgangsstellubng stehen um den schwarzen König zwei weisse und zwei schwarze Springer in Form eines „Kreuzes“ oder „Sterns“ [bis zur Drehung]. Die restlichen vier Felder um den schwarzen König müssen leer sein.“ gerichtet wurde in den Kategorien 2#, 3-6#, h#2-6.
Anatolij [Grigorjewitsch] Vasilenko (Ukraine, *1951) wurde Gewinner bei den Zweizügern [**1032**].

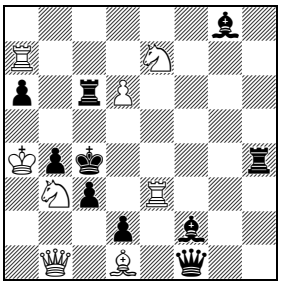
1032 Anatolij Vasilenko
165. TT SuperProblem 5.5.2016, Nr.24, 1. Preis (‡2)



‡2
Satz: 1. - Se3 **a**/Sc3 **b** 2.fxe3/Dxc3‡
1.Sc5? (2.Sb3‡) Tb8/Scd2/Sed2
2.Se6/Dd3/Dc3 (PW; 2.Dd3?)‡; aber 1. - Sa5!
1.Se7! (2.Td5‡) Se3 **a**/Sc3 **b** 2.Le5/Lc5‡ (verzögerte Nowotny-Nutzung; Mattwechsel)
(1. - Lxc6/Df5,g8,h5 2.Sxc6/S[x]f5‡)
Black ♚- Quadriga mit vornehmem Nowotny.

Queen's Cross (Damenkreuz)
Auch Queen cross genannt. 2#: Die weisse Dame nutzt alle Der Abstand wD-sK ist stets 1:4 (wie → Giraffe). Damit dies möglich ist, müssen die weisse Dame und der schwarze König innerhalb eines Kreuzes der folgenden Felder stehen: b5-d5-d7-e7-e5-g5-g4-e4-e2-d2-d4-b4, einer Figur, die 20 Felder beinhaltet!
Als Erste stellten dies die Gebrüder Ernest und Emile Bertrand (Daten?) im Jahr 1874 dar (**1033**).

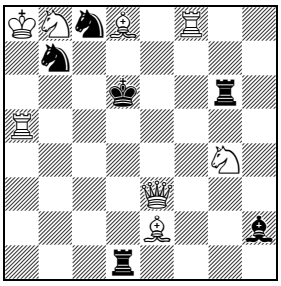
1033 Ernest und Emile Bertrand
La Stratégie 2/1874, Nr.616



‡2
1.Df5! (Zugzwang)
1. - D~/Dd3/De2 2.Dd3, Le2/Dxd3/Dxe2‡
1. - Tc~,Tc5/Tc7/Tc8 2.D(x)c5/Txc7/Dxc8‡
1. - Tg~/Te4/Tf4/Tg4/(Td4)
2.De4,Tf4,Dg4/ Txe4/Dxf4/Dxg4(Sa5)‡
1. - Lh7/Ld5/Le6/Lf7
2.Dd5,De6,Df7/Dxd5 /Dxe6/Dxf7‡
1. - Lf~/a5(c2) 2.Db5/Dxf1(Dxc2)‡
Queen's Cross.

Der Problemkomponist Joseph C.J. Wainwright (USA, 1851-1921) hat in Alain C. Whites Task-Buch „Les Tours de Force sur l'Echiquier", einem der ersten Bücher der Christmas-Series (1906), eine längere Abhandlung über das Thema geschrieben: „La Croix de la Reine", und unter anderem eine aristokratische Darstellung mit nur 14 Steinen beigesteuert (**1034**).12 theoretisch möglichen Mattzüge.

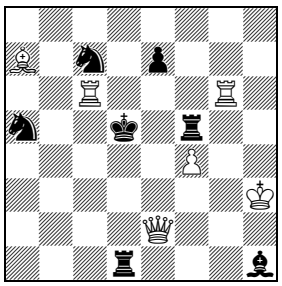
1034 Joseph C.J. Wainwright
Les Tours de Force sur L'Echiquier 1906, S.32, Nr.42



‡2
1.Lc4! (Zzw.) Td2/Td3/Td4/Td5/Te6/Tf6/Th6/Lg3/Lf4/Le5/Sb~/Sxa5/Sa,e7/Sb6+
2.Dxd2/Dxd3/Dxd4/Txd5/Dxe6/Txf6/Dxh6/Dxg3/Dxf4/Dxe5/Dc5/Da3/D(x)e7/Dxb6‡
Queen's Cross mit 14 Steinen, als Aristokrat.

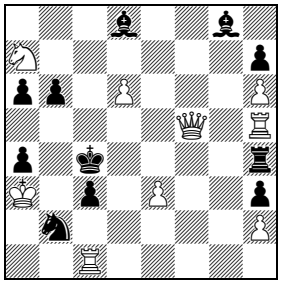
Ein Jahr später nochmals einen Stein weniger (**1035**). Seine früheste Darstellung könnte von 1885 stammen.
- Queen's Cross, Idealform
Praktisch alle Queen's Cross-Darstellungen leiden unter Dualen. Der Taskspezialist Christopher [Jeremy] Morse (Grossbritannien, *1928) veröffentlichte deshalb 1960 eine Fassung, welche gänzlich ohne auskam (**1036**).

1035 Joseph C.J. Wainwright
La Stratégie 9/1907



‡2
1.Tge6! (2.Dxd1‡)
1. - Td~/Td2/Td3/(Td4) 2.Dd2,Dd3/Dxd2/ Dxd3/(Tc5)‡
1. - Tf~/Te5/Th5+ 2.De5/Dxe5/Dxh5‡
1. - Le4/Lf3/Lg2+ Dxe4/Dxf3/Dxg2‡
1. - Sb3(Sxc4)/Sxc6 2.D(x)c4/Da2‡
1. - Sb5/Sxe6 2.Dxb5/Dxe6‡
Queen's Cross, mit nur 13-Steinen!

1036 Christopher J. Morse (nach Wainwright)
The Evening News (London) 1960



‡2
Satz: 1. - c2 2.Txc2‡
1.Td1! (Zugzwang) Te4/Tf4/Tg4/Ld5/Le6/Lf7/Ld8…g5/Sxd1/Sd3/a5/b5/c2
2.Dxe4/Dxf4/Dxg4/Dxd5/Dxe6/Dxf7/Dc8/Df1/Dxd3/Db5/Dc5/Dxc2‡
(1. - Td4, Txh5/Lc7 2.T[x]d4/Txh4‡)
Queen's Cross, Idealform (völlig dualfrei).

Querquisites
→ Odysseus.

Quintessenz (QN)
Sprungfigur, die mehrere vorwärts gerichtete Springerzüge in einem Zug machen kann, z. B. Qa2-c1-d3-f2-g4.

„Qui perd gagne" (QPG)
[frz.] Zu „Kiperganje" mutiert, meint auf Deutsch „Wer verliert, gewinnt". Forderung zur Zeit der ‚Geburt' des → Selbstmatts, von Rabbi Aaron Alexandre (Deutschland, 1766-1850) verwendeter Ausdruck in seiner berühmten Sammlung „Problèmes d'Echecs" von 1846, auch „Alexandre" genannt. → Schlagschach.

Quodlibet
Je Variante muss wenigstens eine von mehreren alternativen Forderungen erfüllen.
Erich Bartel (Deutschland, 1930-2025).

Quo Vadis-Bauern-Schach
Erreicht ein Bauer seine Umwandlungsreihe, muss er sofort in einen beliebigen Stein umgewandelt werden. Davon ausgenommen sind Umwandlungen in Könige und in Bauern der eigenen Farbe; Umwandlungen in gegnerische Bauern oder Figuren sind möglich. Wandelt sich ein Bauer auf einem Eckfeld in einen gegnerischen Turm um, erhält dieser auch das Rochade-

recht. Wandelt ein Bauer in einen gegnerischen Bauern um, muss dieser im nächsten Halbzug auf seine eigene Bauerngrundreihe ziehen. Wird bei der Umwandlung Schach geboten, das durch den erzwungenen nachfolgenden Bauernzug auf die Bauerngrundreihe nicht pariert werden kann, ist der König matt. Durch die Zusatzforderung „rex inclusiv“ sind auch Umwandlungen in Könige (beider Farben) möglich. Dann gelten die Regeln von Rex Multiplex.

R

RA
Abkürzung für → Retro-Analyse.

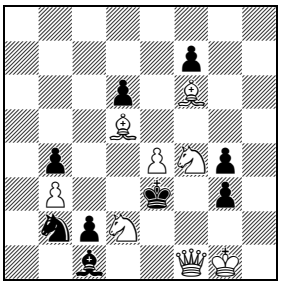
Racheschach
Studie/Partie: Ein Schachgebot, das den Schachgebenden nicht mehr retten kann, aber es kann den Ausgang der Auseinandersetzung um einen Zug verlängern.

Rad(-Thema)
Eine Figur zieht im Verlauf der Lösung auf jedes Feld, das sie im ersten Zug erreichen könnte.
Bekannt ist v.a. das → Springerrad. Andere Motive sind u.a. das → Turmkreuz, der → Läuferstern, die → Sternflucht.

Radial Leaper
Springer, der auf ein beliebiges Feld zieht, das von einem gegnerischen Stein ebenso weit entfernt ist wie er selbst.

Radikalwechsel
2#: Geänderte Matts, Paraden und Themen oder Motive bzw. kein thematischer Zusammenhang zwischen Satz und/oder Verführung und Lösung.
Eine frühe Darstellung stammt von Johannes J. Colpa (Niederlande (1874-??) von 1902 (**1037**). Als Vorbild diente ihm ein Zweizüger von Otto [Christian] Budde (Norwegen, 1857-1890) von 1881, den er in die Form einer (vielzitierten) → Zugwechselaufgabe mit geändertem Spiel brachte.

1037 Johannes J. Colpa
Tijdschrift van den KNSB 9/1902, Nr.1129
nach Otto C. Budde*



‡2
Satz: 1. - Kxd2/Lxd2/S~/g2
2.De2/Sg2/Sc4/Df2‡
1.Sf3! (2.Sg2‡) Kxf4/gxf3 2.Lg5/Dc1‡
Radikalwechsel.

* Nordisk Skaktidende 1881: W.Ka6 Dd2 Ld7 Sd5f3 Bb4c2f4 – S.Ke4 Dg7 Lg8 Ba3c4d6; 1.Sd4! (2.Sc3‡)

Rahmenmatt
Anderer Ausdruck für → Spiegelmatt.

Rakete
Jeder Stein kann zur Rakete erklärt werden. Die Rakete kann explodieren, statt zu ziehen. Dabei verschwinden alle Figuren, die auf ihren Nachfeldern statt zu ziehen (und auch die Rakete selbst). Falls die Rakete in Richtung Rand zieht und ihr kein Stein im Weg steht, schiesst sie über den Rand hinaus, auch ohne es zu wollen.

Randangreifer
Wie → Angreifer, nur muss der Angriff auf den zuletzt gezogenen Stein von einem Randfeld aus erfolgen.

Randbauer
Studie/Partie: Bauer am Brettrand. - Im Endspiel unterliegen die Randbauern besonderen Bedingungen (→ falscher Läufer).

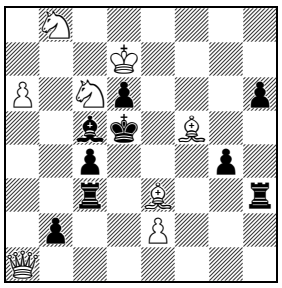
Randkönig
Die Bedingung → Randzüger gilt nur für den betreffenden König.

Randzüger
Schwarz darf ab Diagrammstellung nur auf Felder oder auf Feldern des Brettrandes ziehen; hat er keine solchen Züge, ist er → märchenpatt oder bei bedrohtem König → märchenmatt.
- Doppel-Randzüger
Schwarz und Weiss dürfen nur Züge machen, die am Rand enden. Kann eine Partei dies nicht, so ist sie → märchenpatt oder → märchenmatt.

Randschwein
Dame, die nur abwechselnd zu oder von einem Randfeld (nicht beides im gleichen Zug) ziehen kann. Das Randschwein darf nicht dem Rand entlang ziehen.

Rangelov-Thema
3#: Die in der Literatur zu findenden Definitionen sind sich laut → V/V nicht ganz einig. Es geht darum, dass ein weisser Stein durch Schwarz geschlagen (Annihilation) und wieder weggelenkt wird, sodass Weiss daraus Profit schlagen kann. Die eine Definition besagt nun, dass dieser Profiteur ein weisser Bauer sein müsse.
Wladmimir [Petrov] Rangelov (Bulgarien, 1920-2010) 1950 (**1038**).

1038 Wladimir Rangelov
Schachmatna Misl 11/1950, Nr.38, 2. ehrende Erw.



‡3
1.Kc8! (2.Se7+ Ke5 3.Sd7‡)
1. - Tcxe3 2.Dd1+ Td3(Ld4) 3.e48dxd4)‡
1. - Thxe3 2.Dh1+ Tf3 3.e4‡
1. - Lxe3 2.Da5+ Lc5 3.e4‡
Rangelov-Thema.

Ranker
Überträgt seine Gangart (und Kraft) jedem Stein (ausser König und anderen Rankern), die er nach einem eigenen Zug neu → beobachtet (angreift oder deckt).
- Kontraranker
Übernimmt Gangart (und Kraft) jedem Stein (ausser König), von dem er nach dessen Zug neu → beobachtet (angegriffen oder gedeckt) wird.

Rao
= Chinesische Rose: Zieht wie die → Rose, schlägt aber wie der → Rose-Lion (siehe unter → Lion).

Räuber
→ Prédateur.

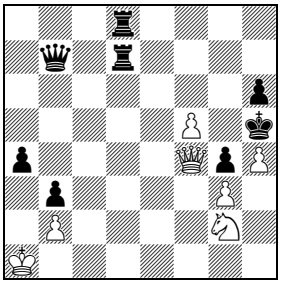
Raumökonomie
Begriff, den Erich [Anselm] Brunner (Deutschland/ Schweiz, 1885-1938) prägte. Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) schreibt im Brunnerbuch u.a.: „Das Tummelfeld des Schachspielers ist das Brett mit seinen 64 Feldern. Wenn man vom Komponisten erwartet, dass er das Gebot der ‚Raumökonomie' beachte, so will das nicht heissen, er möge mit dem Raum sparsam umgehen und von den 64 Feldern möglichst wenige beanspruchen. Im Gegenteil! Wenn er von uns erwartet, dass wir das ganze Brett zu Hilfe nehmen, so erwarten wir von ihm, dass er diesen Raum auch voll ausnutze."

Raumschach
Das Schachbrett wird um die dritte Dimension erweitert; statt auf einem Brett mx n wird in einem Raum mx nx k (hier 5x 8x 8-Brett) gespielt. Beispiels-weise ist die Dame im Raumschach ein 1:0:0- + 1:1:0- + 1:1:1-Reiter, kann also in Richtung jedes benachbarten Raumwürfels beliebig weit ziehen. Die Ebenen werden durch einen der üblichen Feldnotation nachgestellten Grossbuchstaben (von ganz unten „A" bis ganz oben „H") gekennzeichnet. Weisse Bauern ziehen in der Ebene gewöhnlich, im Raum nach oben, schwarze Bauern analog nach unten. Wie im gewöhnlichen Brettschach ziehen die Bauern gerade (in Würfel in 1:0:0-Distanz) und schlagen schräg (in Würfel in 1:1:0-Distanz). Weisse Bauern wandeln „oben hinten" um, schwarze Bauern „unten vorn".

Räumung
Räumung eines Feldes oder einer Linie. Nicht zu verwechseln mit der → Loyd'schen Linienräumung oder der → Bahnung (= Spezialfälle).
Eine Erstdarstellung der *Feldräumung* könnte von Adolf Bayersdorfer (Deutschland, 1842-1901) von zwischen 1868 und 1901 stammen. - Siehe auch → Linienräumung.

- Brede-Räumung
Feldräumung der Dame für den Springer. - Da ihr normalerweise viele Felder zur Auswahl stehen, muss sie also das Springerfeld vor schwarzen Langschrittlern schützen. Bei Brede sind es deren zwei: Dame (diagonal) und Turm (orthogonal).
Geht auf [Ferdinand] Julius Brede (Deutschland, 1800-1849) von 1844 zurück (**1039**).

1039 Julius Brede
Almanach für Freunde vom Schachspiel 1844
S.177, Nr.1



‡2
1.Dd6! (2.Sf4 [Dg6]‡) Txd6/Dxg2 2.Sf4/Dg6‡
Brede-Räumung.

- Opferräumung (Schlagräumung)
Beseitigung einer eigenen Figur durch Lenkung des Gegners, nicht aktiv wie beim → Räumungsopfer.

- Räumungsopfer
Eine Partei opfert einen Stein durch Wegzug, damit dessen Standfeld von einem anderer Stein eigener Farbe betreten werden kann oder eine Linie frei wird.

- Verräumung
Siehe unter → Linienräumung.

Raumverlust
Siehe → Einengung oder → (Raumverlust-)Römer.

Raus! (R)
→ Dynamoschach.

Reaktor
Kann nicht gezogen werden, aber der gegnerische König gilt als im Schach stehend, wenn
- a) ein gegnerischer Stein von unkonditionaler Gangart (also von einem Stein mit „ursprünglicher eigener Gangart"; nicht etwa von einem Orphan) den Reaktor beobachtet, und
- b) der gegnerische König en prise für den Reaktor stünde, wenn der Reaktor wie sein Beobachter ziehen könnte. Der Reaktor ähnelt einem Orphan, der nur ziehen kann, um den gegnerischen König zu schlagen. Ein König darf also nie einen Reaktor angreifen. Da der Reaktor nur den gegnerischen König angreifen kann, kann er andere unkonditionale Steine (→ Orphan, Modest Orphan usw.) nicht infizieren.

Real Projective Plane
Auch → Kreuzhaube genannt. Wie → Ringzylinder, aber die gegenüberliegenden Seiten werden vor ihrer Verheftung einmal gedreht. Für dieses Brett gibt es kein Modell im zwei- oder dreidimensionalen Raum. Die Züge der Figuren sind aber eindeutig definiert. Das soll am Beispiel eines Turmes und Läufers gezeigt werden: überschreitet ein Turm auf der b-Line die untere Reihe, so erscheint er wieder oben bei g8. Analog: Wenn der Turm auf der 2. Reihe die h-Linie überschreitet, erscheint er wieder auf a7. Ein Läufer zieht von d1 nach h5 ‚über den Rand weiter', nach a3 in Richtung nach c1; von dort ‚über den Rand' nach e8 in Richtung a4; von dort ‚über den Rand' nach h6 in Richtung f8, wo er dann wieder "über den Rand" auf seinem Ausgangspunkt c1 landet.

Rebirth Chess
Siehe unter → Wiedergeburt.

Rebondisseur
Der (x:y)-Schritt eines Springers wird in seine zwei orthogonalen Komponenten, eine waagerechte (x:0 bzw. y:0) und eine senkrechte (0:x bzw. 0:y) Komponente, aufgeteilt; beide Komponenten gelten als Springerzug, nicht als → Reiterzug, so dass eine allfällige Verstellung bedeutungslos ist. Analog zum → Mao (1:0- und 1:1-Komponente nacheinander) kann der Rebondisseur auf dem Schaltfeld nicht schlagen, aber verstellt werden. Man spricht von „X Rebondisseur" (z.B. Springer Rebondisseur = S Rebondisseur).

Rechts offenes Brett
Spezialfall des m x n-Brettes mit m = ¥ und n = 8.

Reciprocating Refusal Chess
→ Refusal Chess.

Recycle Chess
= Robertschach: Eigene Steine (ausser König) können

geschlagen und später wieder auf das Brett gestellt werden. Bauern dürfen nicht auf die eigene Umwandlungsreihe, wohl aber auf die eigene Offiziersgrundreihe gestellt werden. Bauern, die auf die zweite Reihe gestellt werden, dürfen den Doppelschritt ausführen.

Red Cross Man
→ Rote-Kreuz-Figur.

Red Indian
→ Amerikanischer Inder.

Reelles Spiel
Im Gegensatz zum → virtuellen Spiel das tatsächliche Lösungsspiel eines Schachproblems, das sich aus dem → Schlüsselzug und den einzelnen Verzweigungen der Lösung (→ Varianten, Abspiele) zusammensetzt (nach Wikipedia).

Reeves-Zyklus
2#: Droh-Zyklus, zyklischer → *Droh*-Reversal: Zyklischer Wechsel von Erst- und Drohzügen.

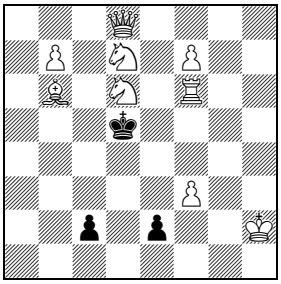
1.V_1? (2.A/B#)
1.V_2? (2.B/C#)
1.S! (2.C/A#)

Reeves-Zyklus

A	B	
B	C	
C	A	

[Alfred] Christopher Reeves (Grossbritannien, 1939-2012) 1969 mit einer 4-fach-Setzung (**1040**).
Vgl. → Schedej-Zyklus.

1040 Christopher Reeves
The Problemist März 1969, Nr.T109



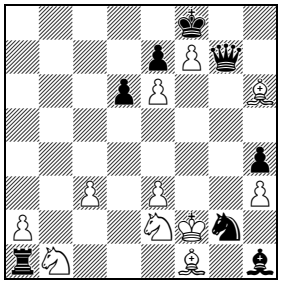
‡2 (9+3)
b) ♙f3→b3; c) ♗b6↔♖f6;
d) ferner ♙b3→f3
a) **1.Se5 A!** (2.Sdc4 **B**)
b) **1.Sdc4 B!** (2.Sc5 **C**)
c) **1.Sc5 C!** (2.Sde4 **D**)
d) **1.Sde4 D!** (2.Se5 **A**)
Reeves-Zyklus.

Reflektierender Stein
Allgemeine Bezeichnung für → Linienfiguren, die beliebig oft an den Mittelpunkten der Randfelder reflektiert werden. Dabei gelten die Regeln wie beim Billiard: Einfallswinkel gleich Austrittswinkel. - Beispiele:
- Reflektierender Grashüpfer
Grashüpfer (→), der vor dem überspringen des Sprungbockes beliebig oft (oder nur einmal - dies muss gegebenenfalls angegeben werden) am Rand diagonal und orthogonal reflektieren kann. Beim überspringen des Sprungbockes ist auch Reflektion möglich. Beispiel: RG g5 zieht über Bock auf g8 nach g7.
- Reflektierender König
Zieht, wenn er im Schach steht, auch wie der schachbietende Stein.
- Reflektierender Läufer
Reflektiert beliebig oft an den Bretträndern (genauer: an den Mittelpunkten der Bretträndern). → Nullzüge und redundante (= überflüssige, überschneidende) Züge sind nicht erlaubt. Ein rLb4 deckt z.B. das Feld e7 via a3-c1-h6-f8.
- Reflektierender Nachtreiter
Reflektierender Stein, der auf Nachtreiter-Linien zieht.

Reflèxe 2
Kann eine Partei Matt in 2 Zügen erzwingen, muss sie dies auch tun. Reflex-2 schliesst das normale Reflexmatt ein, also den Zwang, einzügige Matts zu geben.

Reflexmatt (R#n)
Wie im → Selbstmatt wird Schwarz vom anziehenden Weissen zum Mattsetzen des weissen Königs gezwungen, jedoch müssen beide Parteien einzügige Matts geben, wenn dies legal möglich ist. In Kombination mit dem → Längstzüger geht die Reflexmattbedingung vor.
Im Gegensatz zum Selbstmatt braucht Weiss den Mattzug also nicht zu erzwingen, es reicht, einen Mattzug zu ermöglichen.
Die Idee geht auf Benjamin [Glover] Laws (Grossbritannien, 1861-1931) von 1893 zurück (**1041**), der sich kurz darauf mit weiteren Reflexmatt meldete, die er mit seinem Landsmann James Stent (1863-??) komponierte.

1041 Benjamin Glover Laws
St. James Budget 15.12.1893



R‡2
1.Kf3! Zugzwang)
1. - Se1,f4+ 2.Kf2 Sd3‡
1. - Sxe3+ 2.Kf4 Dxh6‡ (~2.Kg4 Sxe3‡)
1. - Txa2 2.Sf4 Se1‡
1. - Txb1 2.e4 Txf1‡
1. - d5 2.Sa3 Txf1‡
1. - Dxh6 2.Kf2 Dxe3‡ (~2.Kg4 Sxe3‡)
Reflexmatt.

- Reflexbeidmatt
Wie im Reflexmatt, aber nur einzügige Beidmatts müssen gegeben werden. Weiss zieht und zwingt Schwarz zu einem reflexartigen Beidmattzug, dabei Stellungen meidend, in denen er (der Weisse) selbst beidmatt setzen müsste.
- Reflexbeidmatt
Wie im Reflexmatt, aber nur einzügige Beidmatts müssen gegeben werden. Weiss zieht und zwingt Schwarz zu einem reflexartigen Beidmattzug, dabei Stellungen meidend, in denen er (der Weisse) selbst beidmatt setzen müsste.

- Semi-Reflexmatt in n Zügen (Semi-R#n)
Weiss zieht an und zwingt Schwarz dazu, den weissen König spätestens im n-ten Zuge mattzusetzen, wobei beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden bleiben. Jedoch muss Schwarz einzügige Matts geben, wenn dies legal möglich ist.

Reflexpatt in n Zügen (R=n)
Wie im → Reflexmatt, aber mit weissem Patt als Ziel und mit ausschliesslicher Verpflichtung, einzügige Patts zu geben.

- Semi-Reflexpatt in n Zügen (Semi-R=n)
Weiss zieht an und zwingt Schwarz dazu, Weiss spätestens im n-ten Zuge pattzusetzen, wobei beide Parteien an das → Selbstschachverbot gebunden bleiben. Jedoch muss Schwarz einzügige Patts geben, wenn dies legal möglich ist.

Reflexschach (R+n)
Wie → Reflexmatt, aber mit Schach- statt Mattziel. Ein Schachgebot gilt als spielbeendend; wenn Weiss Schach bieten kann (und muss), ist damit das Spiel beendet und die Forderung nicht erfüllt.

Reflex-Thema
Alte Bezeichnung für den → reziproker Mattwechsel.

Reformschach
Die Steine haben Schlag- und Schachwirkung gegenüber beiden Parteien.

Refouleur
Zieht wie (Erl-)König, kann weder schlagen noch geschlagen werden, kann dafür aber Steine, die sich auf derselben Linie, Reihe oder Diagonale befinden, antimagnetisch bis zum Randfeld auf der Linie wegstossen.

Refusal Chess
= Vetoschach = Protestschach = Outlaw Chess: Legt eine Partei gegen einen Zug des Gegners ein Veto ein, muss dieser den abgelehnten Zug zurücknehmen und einen anderen Zug tun - als wäre der zurückgewiesene Zug inkorrekt gewesen. Das Vetorecht besteht höchstens einmal pro Zug derselben Partei und kann weiteren Beschränkungen unterworfen werden wie im Reciprocating Refusal Chess.

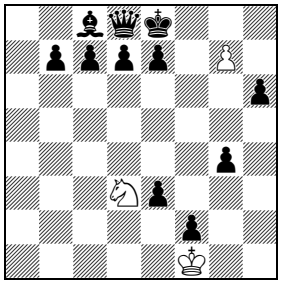
- Consistent Refusal Chess
Wie Refusal Chess, aber das Vetorecht gilt bis einschliesslich des Schlages des mattgesetzten Königs (so dass für ein Matt ein Doppelschach erforderlich ist, es sei denn, die mattsetzende Partei hat nur noch den Königsschlag).

- Reciprocating Refusal Chess
Die nachziehende Partei kann als erste ein Veto geben; wenn sie einmal derart Einspruch erhoben hat, ist die andere Partei zu einem → Veto berechtigt und erst nach Inanspruchnahme dieses Rechtes wiederum die nachziehende Partei usw. Sowohl Schachgebote als auch Schachparaden sind mit einem Veto belegbar; eine einzige Königsflucht reicht also nicht gegen ein Schachgebot des Gegners aus, wenn dieser gerade Vetorecht hat. Ein Schachgebot muss mit einem Veto oder normal pariert werden. Eine Partei ist matt, wenn der Schlag des Königs unabwendbar ist, auch wenn die – in der Praxis nicht vollzogene – Ausführung dieses Schlages theoretisch durch Veto verhinderbar wäre (Normalmatt).

Regent
→ Symbolischer König.

Regentropfen-Thema
Auf ihrer Grundlinie nebeneinander stehende schwarze Bauern machen in Varianten oder nacheinander je einen Doppelschritt zur 5. Reihe (bei Thoma sind es 4 Bauern).
Den Ausdruck verwendete Andreas Thoma (Deutschland, *1943) in „Perlenfischer“, einer 2010 erschienenen Sammlung von Eigenkompositionen zu einem Erzeugnis von 1978 (**1042**). Es ist nicht ausgeschlossen, dass das Thema schon viel früher dargestellt wurde.

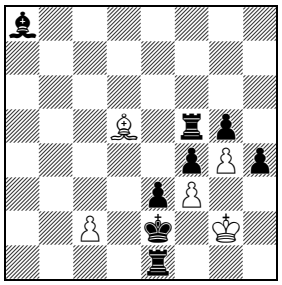
1042 Andreas Thoma
Schach-Echo 9/1978, Nr.9760, 2. ehrende Erwähnung
G.W. Jensch gewidmet



S‡4 Längstzüger
1.Sf4! (Zugzwang)
1. - d5 2.g8D+! Kd7 3.Dxd5+ Ke8 4.Dg2 Dd1‡
1. - b5 2.g8L! La6 3.Lc4 Da8 4.Le2 Dh1‡
1. - c5 2.g8T+! Kf7 3.Txg4 Da5 4.Tg2 De1‡
1. - e5 2.g8S! Dh4 3.Sf6+ Dxf6 4.Sg2 Da6‡
Regentropfen-Thema, kombiniert mit weisser AUW.

Rehmer (Rehm-Thema)
- H#: Zwei Linienfiguren stehen auf einer Linie. Eine davon zieht um die andere herum (vollständige Periführung). Danach bewegen sich (oder wirken) beide auf dieser Linie in eine Richtung. Die vollständige Form des Themas liegt vor, wenn diese Kombination durch einen antikritischen Zug ermöglicht wird.
Nicht zu verwechseln mit dem → Rehm-Mechanismus.
Zuerst in einer Zeroposition von Hans Peter Rehm (deutscher Komponist und Theoretiker, *1942) 1990 dargestellt (**1043**),

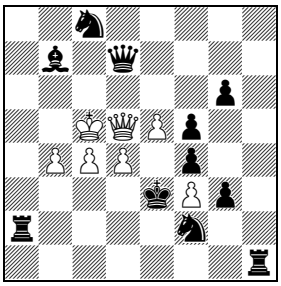
1043 Hans Peter Rehm
Lösungsturnier Andernach 1990
feenschach 95 1990, S.294, Nr.2



H‡4 Stellung b)
b) **1.Lc6**! Le6 2.Td5 Lc8 3.Td2 Lb7 4.Lxf3+ Lxf3‡
Rehmer.

im gleichen Jahr mit Bernd Ellinghoven (Deutschland, 1953-2023) mit perikritischen weissen Damenzügen (**1044**).
- Orthodox wurde der Rehmer bereits 1959 dargestellt, siehe dazu das Beispiel von Hans Ott unter → Zepler-Loyd-Turton!

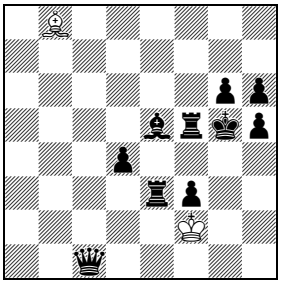
1044 Bernd Ellinghoven und Hans Peter Rehm
feenschach 95, 7-9 Juni 1990, Nr.5755, 1. Preis



H‡3 b) ♔→g2
a) **1.Te2!** Dg8! 2.Lxf3 Dd8 3.Dxd4+ Dxd4‡
b) **1.Td2!** Da5! 2.Dxd4 Da8 3.Lxf3+ Dxf3‡
Rehmer in Doppelsetzung mit ♕.

Einen kompletten L/L-Rehmer zeigten Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939), Bernd Ellinghoven (Deutschland, 1953-2023) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) im Jahr 1998 [**1045**]).

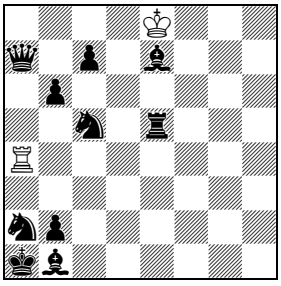
1045 Fadil Abdurahmanović, Bernd Ellinghoven und Hans Peter Rehm, Lösungsturnier Andernach
feenschach 129, 8-9/1998, S.342, Nr.2, 3. Preis



H‡4,5
1. - Ld6! 2.Lf6 Kg3 3.Ld8 Kh3 4.Lc7 Lg3 5.Lf4 Lh4‡
Kompletter, schwarz-weisser Rehmer mit ♕.

Die erste bekannte H‡-Darstellung stammt aber von Ernst Lücke von 1965 (Deutschland, 1908-1977 [**1046**]). Orthodox siehe → *Zepler-Loyd*-Turton (Hans Ott).

1046 Ernst Lücke
Die Schwalbe 12 9/1965, Nr.2021 (V.)

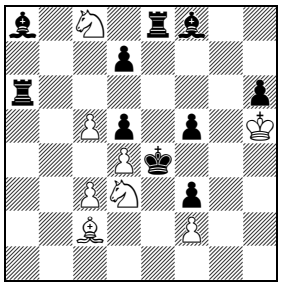


H‡4 1.2;1.1…
1.Sb3!
I) 1. - Txa7 2.c5 Td7 3.Sc1 Td4 4.Ka2 Ta4‡
II) 1. - Td4 2.Sb4 Td8 3.Ka2 Ta8 4.Da4+ Txa4‡
Ur-Rehmer als Rundlauf in der ersten Lösung.

Rehm-Lačný
Siehe → *(zeit-)gesplitteter* Lačný.

Rehm-Mechanismus
Form der → Batterie-Transformation. In derselben Variante ist eine weisse Linienfigur zweimal nacheinander Hinterstein (maskierter Stein) einer abziehenden Batterie. Auf Wikipedia tönt das so: „Dieser Mechanismus, eine → Zwickmühle zweimal einzusetzen, um zuerst eine Schwäche zu erzwingen und dann, um sie auszunutzen, wird seitdem Rehm-Mechanismus genannt. Als Hans Peter Rehm mit diesem Stück im Kompositionsturnier der Schwalbe den ersten Preis gewann, war er 18 Jahre alt."
Geht auf eine Aufgabe von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) von 1961 zurück (**1047**).
Hier bleibt der Vorderstein immer derselbe. - Vgl. dazu → Popandopulo-Batterie.

1047 Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 27, 9/1961, Nr.745, 1. Preis



‡6
1.c6? (Nowotny) Txc6 2.Sb4+ Kf4 3.Sxd5‡ oder 1. - Lxc6 2.Se5+ Kf4 3.Sg6‡; aber 1. - Ta2!
1.Se7! (Nowotny) Txe7 2.Sb4+! Kf4 3.c6! (Nowotny) Lxc6! 4.Sd3+ Ke4 5.Se5+ Kf4 6.Sg6‡ bzw.
1. - Lxe7 2.Se5+! Kf4 3.c6! (Nowotny) Txc6! 4.Sd3+ Ke4 5.Sb4+ Kf4 6.Sxd5‡
Rehm-Mechanismus.

Hans Peter Rehm (siehe auch → Rehmer) war auch der Preisrichter im 1. WCCT 1972-75 im Mehrzüger-Thema C1, wo dieses Thema gestellt wurde.

Reichenbacher Schach
Für den weissen König existiert kein Schach. Wird der weisse König einer feindlichen → Beobachtung ausgesetzt, so steht stattdessen sein schwarzer Kollege – wo immer er sich auch gerade befindet – sofort im Schach. Schwarze Steine dürfen den weissen König also um keinen Preis beobachten wegen illegalen Selbstschachs. Zieht der weisse König auf ein vom Gegner beobachtetes Feld (aber nicht in direkten Kontakt mit dem schwarzen Kollegen, es gilt nämlich KKK!) oder verlässt ein gefesselter weisser Stein die Fesselinie, muss Schwarz dies als Schach gegen seinen eigenen König nehmen und sofort unterbinden. Schwarz kann dies auf drei Arten:
- a) Der schwarze Beobachter des weissen Königs zieht weg, sodass er diesen nicht mehr im Visier hat.
- b) Schwarz verstellt die schädliche Beobachtungslinie.
- c) Der schwarze König zieht auf ein Fluchtfeld, d.h. auf irgendein unbedrohtes Feld, denn jeder zulässige Königszug des Schwarzen soll als Parade gelten. Lässt Weiss mit seinem nächsten Zug die feindliche Beobachtung seines Königs einfach bestehen, bietet er dem schwarzen König dadurch von neuem Schach – der kann dann erneut „fliehen". Neben dieser märchenspezifischen Art, Schach zu bieten und zu parieren, gelten zusätzlich die normalen Schachgebots- und Mattregeln gegen Schwarz, dessen König also auch durch einen ganz gewöhnlichen Angriff von Weiss bedroht werden kann. Eine Weiterentwicklung der Grundidee des Reichenbacher Schachs stellt das Vogtländer Schach dar; insbesondere verzichtet es auf die Möglichkeit c) der Königsflucht als Parade sowie auf gewöhnliche Schachs gegen Schwarz und weitet stattdessen die Idee der schädlichen Königsbeobachtung auf beide Seiten aus.

Reihe
Damit meint man spezifisch die waagrecht nebeneinander angeordneten Felder, wobei hiefür Zahlen verwendet werden, z.B. die aus dem Partieschach berühmt-berüchtigte „7. Reihe absolut“ (nach Aaron Nimzowitsch [Lettland, 1886-1935] in seinem Buch „Mein System“, einer heute noch weitgehend gültigen theoretischen Anleitung zum Schachspiel).

Reihen-Echo
→ Echo.

Reihenreiter
→ Horizontaler Turm.

Reihenzüger
Kombination von D-Reihenlängstzüger und F-Reihenlängstzüger.
- D-Reihenlängstzüger
Auf der nämlichen Voraussetzung wie der F-Reihenlängstzüger kann der D-Reihenlängstzüger oder die Vereinigung von beiden, der Reihenzüger, beruhen.
- F-Reihengleichzüger
Wohl = Reihengleichzüger. Für den schwarzen Zwangszug gelten die nämlichen Bedingungen wie beim F-Reihenlängstzüger. Nur tritt hier an Stelle des Längstzuges der Gleichzug.
- F-Reihenlängstzüger
Betritt ein weisser Stein eine Horizontal- oder Vertikalreihe, in der sich ein schwarzer Stein befindet, muss mit diesem der Längstzug gemacht werden. Bei Vorhandensein von mehreren Längstzügen dieses Steins bleibt die Wahl Schwarz überlassen. Ebenso die Wahl des Steines, wenn in der von einem weissen Stein betretenen Reihe mehrere schwarze Steine liegen.

Reinartz-Thema
Siehe unter → Bahnung.

Reines Matt
Im Matt sind alle Fluchtfelder dem schwarzen König nur aus je einem Grund unzugänglich. → Modellmatt.

Reines Patt
Jedes Fluchtfeld des Königs der patt stehenden Partei ist nur aus einem einzigen Grunde unzugänglich, entweder nur von einem einzigen gegnerischen Stein gedeckt oder von einem eigenen Stein geblockt. Deckung und Block dürfen nur dann zusammentreffen, wenn der blockende Stein vom deckenden gefesselt wird und diese Fesselung Voraussetzung für die Pattstellung ist (reines Fesselpatt).

Reinkarnationsschach
Ein geschlagener Stein x wird als Stein Y auf dessen (Y) Ursprungsfeld wiedergeboren. Ist dieses Feld besetzt, verschwindet x vom Brett. Normalform: x=KDTLSB; Y=DTLSBK. Bei Circe gilt x=Y (und K=0).

Reiter
Bezeichnung des „Allgemeinen Schachs“ für *Linien*-Figuren, die sich in gerader (oder krummer [→ Rose, → Nachtreiter]) Linie in einer bestimmten Richtung bewegen (→ Langschrittler). Die Richtung/Zugart wird durch zwei Zahlen angegeben, welche zuerst den orthogonalen Abstand vom Ausgangsfeld angeben, dann den Zug in senkrechter Richtung vom betretenen Feld aus gesehen.
Zum Beispiel ist der orthodoxe Turm ein 0:1-Reiter. Der orthodoxe Läufer ist ein 1:1-Reiter. Der Reiter unterscheidet sich ausserdem vom → Hüpfer dadurch, dass er (wenn nichts adneres angegeben, → Reiterhüpfer) keinen → Bock überspingen kann.

Reiterhüpfer
Dem → Hüpfer verwandter Stein, der von dem Sprungbock beliebig weit in a:b-Richtung entfernt sein kann. Er zieht aber hinter dem Bock genauso wie der normale Hüpfer. Das heisst, ein Reiterhüpfer bewegt sich vor dem Bock wie ein → Reiter, dahinter wie ein → Springer.

Relaisexploschach
Form des → Kontaktschach. Wie → Exploschach, aber mit der Ergänzung, dass ein Stein, der gerade gedeckt worden ist, zusätzlich (nur) im nächsten Zug so ziehen kann wie der deckende Stein.

Relaisschach
Wird ein Stein von anderen Steinen der eigenen Partei gedeckt, hat er zusätzlich deren Bewegungsmöglichkeit. In jedem Fall ist der König ausgenommen (als Geber wie als Empfänger). Bauern dürfen nie auf die Figurengrundreihe ihrer Partei ziehen. Bauern dürfen sich nur umwandeln, wenn sie per Bauernzug auf die Umwandlungsreihe gelangen. Ein von einem Bauern gedeckter Stein kann auch en passant schlagen, aber sich nicht umwandeln (auch dann nicht, wenn er wie ein Bauer auf die Umwandlungsreihe gelangt). Mit Auflösung der Deckung endet die zusätzliche Wirkung sofort (auch z.B. unmittelbar, wenn der deckende Stein geschlagen wird; z.B. wBa3Sc4-sKb4: 1.- Kxc4 legal).

Relative Chess
Anstatt dass, wie bei einem normalen Zug, Brett und nicht ziehende Steine unverändert bleiben, bleibt hier der „ziehende“ Stein auf seinem Platz, alle anderen Steine werden relativ zu ihm verschoben. Für die Notation wird vorgeschlagen, die Position des „ziehenden“ Steines in eckigen Klammern zu notieren. Steine, die dadurch über den Brettrand hinweg geraten, bleiben im „Off“ stehen und können später wieder hereinrücken. Für ihre virtuellen Standfelder wird die Feldnotation erweitert: (i, j, k, ...), (9, 10, 11, ...), (-a, -b, -c, ...), (-1, -2, -3, ...). Die „0“ wird nicht vergeben. Einzige Ausnahme von der Regel: Bauern dürfen nie auf die 1./8. Reihe gelangen. Würde das passieren, verbleiben sie auf ihren Standfeldern. Rochaden sind nicht erlaubt, en passant ist nicht möglich. Die Steine, die im virtuellen Raum stehen, können nicht ziehen, werden aber bewegt, können weder schlagen noch geschlagen werden (aber natürlich wieder, wenn sie auf das normale Brett zurückkehren).

relative Zweckreinheit
Siehe unter → *neutrales* Probespiel.

Relikt der Mattstellung
Zu den im Diagramm angegebenen Steinen sind (beliebige) andere Steine legal so zu ergänzen, dass die geforderte Mattstellung entsteht.

Remarkable Rookies
Schachspiel mit veränderter Partieanfangsstellung aus der Familie → Chess with Different Armies. Verwendete Figuren sind: → Short Rook = wie Turm, aber maximal 4 Felder weit; Woody Rook = wie → Dabbaba oder → Wesir; → Half-Duck = wie Dabbaba oder → Fers oder drei Felder orthogonal über das zweite Feld hüpfend; → Chancellor = wie Turm oder Springer; PAS (→) = SRHCKHWS auf a1-h1 bzw. a8-h8.

Remanentes Schach
Ein Feld gilt auch dann noch als (in bezug auf Könige) angegriffen, wenn der angreifende Stein die → Beobachtung schon wieder aufgegeben hat (oder gar bereits geschlagen wurde).

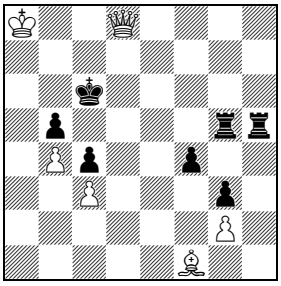
Remis (als Forderung)
Studie/Partie: Weiss zieht an und remisiert (hält unentschieden) auch gegen die beste schwarze Gegenwehr.

Remis (als Spielstand)
Studie/Partie: kann nach menschlichem Ermessen keine Partei gewinnen, oder steht die eine Partei → Patt, wird die Stellung als Remis beurteilt.

Remispendel / Remisschaukel
Remis nach dreimaliger Stellungswiederholung
- a) in der Partie bzw. Studie, oder
- b) im → Verteidigungsrückzüger VRZ: eine Möglichkeit der Zugabwälzung durch die → Stellungswiederholungs-Regel.

Renaud-Thema
N#: „Schwarz verteidigt sich gegen eine mehrzügige weisse Drohung durch das Verdoppelungsmanöver des Turton (1. kritischer Zug, 2. Verdoppelung). Weiss nutzt die (freiwillige) Verdoppelung als (erzwungene) Einsperrung. Die schwarzen Themasteine können sein: D und T, T und D, D und L, L und D, T und T."
Thematurnier, auf Georges Renaud (Frankreich, 1893-1975) von 1928 zurückgehend (**1048**), der es dem Redaktor von „L'Eclaireur du Soir" vorschlug. Sein Ko-Autor und Freund Gabriel Léon-Martin (Frankreich, 1883-1970) gewann dann auch den 1. Preis (**1049**). Das Ergebnis erschien in der „Schwalbe" Nr.29, September 1929, S.288.

1048 Georges Renaud und Gabriel Léon-Martin
Allgemeine Zeitung Chemnitz 24.6.1928, Nr.871
2. Thematurnier 2. Preis (aufgerückt)



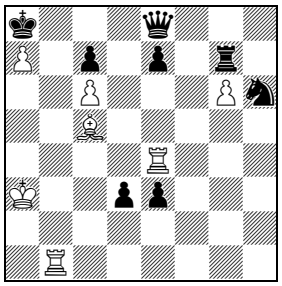
‡4
1.Le2! (2.Lf3+ Td5 3.Kb8! [4.Dc7‡] Th7,8 4.Lxd5‡
1. - Tc5 2.Lf3+ 2.Thd5 3.De7! Kb6 4.Db7‡
(2. - Tcd5 3.Kb8 wie Drohung)
Renaud-Thema.

Renversant
Wenn der ziehende Stein einer Partei auf einem Feld landet, von dem genau zwei Nachbarfelder (die Farbe der Steine spielt keine Rolle) besetzt sind, wechseln diese beiden Steine als Teil des Zuges die Plätze.

Replacement Chess
Wie → Supercirce, jedoch dürfen Bauern nicht auf der 1. oder 8. Reihe wiedergeboren werden.

Republikanerschach
- Typ I): Es gibt keine Könige. Wenn eine Seite, die gezogen hat, nach diesem Zug den gegnerischen Kö nig auf ein Feld setzen kann, oder matt wäre, dann ist der Gegner mattgesetzt.

1049 Gabriel Léon-Martin
L'Éclaireur du soir 23.7.1929, 1. Preis



‡6
1.Tb7! (2.Teb4! Tg8 3.Tb8+ Dxb8 4. axb8+ Txb8 5.Ta4‡) Dh8! 2.Teb4 Tg8 3.g7! Zerstört die schwarze Verteidigung.
Renaud-Thema, in Verbindung mit einem Zepler-Brunner-Turton in der Drohung; Erstpreisträger.

- Typ II): Beim diesem Typ kann anschliessend die mattgesetzte Partei in gleicher Weise antworten, wenn dadurch das eigene Matt aufgehoben und das gegnerische Matt erzielt wird.

Repulsfeld
Wiederauferstehungsfeld im → Circe.

Reservesteine
Es gibt zwei zusätzliche Zugmöglichkeiten:
- a) Es darf (als Zug) ein Stein der eigenen Partei vom Brett entfernt werden, der damit als Reservestein deklariert wird.
- b) Ein solcher Reservestein darf (als Zug) auf ein leeres Feld eingesetzt werden; Bauern dürfen nicht auf die eigene Figurengrundreihe gesetzt werden, wohl aber auch die Umwandlungsreihe (dabei umwandelnd).

Restoration Chess
Königsumwandlung ist erlaubt, aber es darf nur maximal ein König pro Partei auf dem Brett stehen. Eine Stellung, in der eine Partei nicht ziehen kann, aber keinen König hat, gilt nicht als patt, sondern „nur" als unentschieden.

Retraction Chess
Zusätzlich zu den normalen Zugmöglichkeiten kann ein Spieler auch statt eines Vorwärtszuges einen Zug zurücknehmen. Dieser Zug müsste legal gewesen sein; es darf jeder beliebige legale Zug zurückgenommen werden. In Bezug auf Schachgebote gibt es Restriktionen:
- a) Ein Spieler darf nicht so zurücknehmen, dass er ins Schach gerät (selbst wenn der Gegner dies durch einen entsprechenden Rücknahmezug aufheben könnte);
- b) kein Spieler darf aus einem bestehenden Schachgebot durch eine Zugzurücknahme entfliehen. Die Rücknahme eines Bauerndoppelschrittes nach Rücknahme eines En passant-Schlages ist freiwillig, nicht erzwungen.

Retraktor
→ Verteidigungsrückzüger (VRZ), alle Typen.

Retreatable Pawn
→ Zurückziehender Bauer.

Retreating pawn
Zieht ohne Umwandlung auf seine Umwandlungsreihe, kann von dort aus zurückziehen, kann aber nicht die eigene Figurengrundreihe betreten.

Retroablösung
→ Retro-Entfesselung.

Retro-Analyse (RA)
Aufgabe, bei der aus der Diagrammstellung Aussagen über die Vorgeschichte herauszufinden sind, z.B. ob die Rochade oder ein En-Passant-Schlag möglich sind u.v.a.m.
Sie ist auch ein Hilfsmittel, um im orthodoxen Schachproblem die Legalität (bzw. Illegalität!) nachzuweisen.
Siehe auch → partielle Retroanalyse (pRA).

- Partielle Retroanalyse (PRA)
Retro: Sieht vor, die Legalität einzelner Sonderzüge – insbesondere → Rochade und → En-Passant-Schlag – im Voraus aufzuklären, vor ihrer eigentlichen Ausführung in der Lösung. Ein kennzeichnendes Merkmal jedes PRA-Problems ist das Vorhandensein einiger sich gegenseitig ausschliessender (partieller) Lösungen (bedingt durch → Retrovarianten), die zusammengenommen die ganze Lösung darstellen.
Als Erfinder gilt Sam Loyd (USA, 1841-1911) mit einer Aufgabe von 1859, die er nie korrekt bekam. Erst Erich Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) schaffte 1926 (!) eine korrekte Fassung (→ Zwillinge/Vorspiel, mit / ohne).

- Spezielle Partielle Retro-Analyse (SRPA)
Retro: Problem mit dem *Zusatz* „SRPA“ sind PRA-Probleme mit der Besonderheit, dass der En-Passant-Schlag im Allgemeinen erlaubt ist, es sei denn, seine Unzulässigkeit kann bewiesen werden. Dies entspricht der Konvention, wie sie sonst bei der *Rochade* angewendet wird. - Dieser Zusatz löst die alten → Retro-Varianten ab.

Retroactive Attacking Pieces
Haben weder Schlag- noch Schachkraft. Sie erhalten sie aber, wenn eine Partei einen Zug ausführt, der im orthodoxen Schach den Gegner in ein legales Matt brächte. Die Kraftzuteilung erfolgt also nicht, wenn man einen Zug ausführt, durch den man selbst in eine Stellung gerät, die orthodox matt wäre (solche Züge sind erlaubt).

Retro-Aufgabe
Komposition, in welcher wenigstens ein retroanalytisches Element für die Absicht des Autors vorhanden ist.

Retro-Aussperrung
Wegen eines zurückgenommenen Zuges kann ein Offizier im weiteren Rückspiel sein Feld der Partieanfangsstellung nicht mehr erreichen.

Retro-Entfesselung (Retroablösung)
Retro/KBP: Ein gefesselter Stein kann einen Zug zurücknehmen, weil die gegnerische Partei das entstehende Schachgebot aufheben kann.

Retro-Hilfsmatt (in n Zügen)
→ VRZ mit Mattforderung.

Retro-Hilfspatt (in n Zügen)
Nach der gesuchten Zugfolge ist keine Zurücknahme mehr möglich (→ VRZ mit Pattforderung).

Retrokäfig
Die intendierten Zugrücknahmen scheitern, weil eigene bzw. fremde Steine den ursprünglichen bzw. entwandelten Figuren den Weg versperren würden. Für solche Sperren kommen eigentlich nur Bauern und Läufer in Frage.

Retroknoten
Siehe → Kisljak-Thema.

Retromatt
Siehe unter → *analytischer* Vertedigungsrückzüger.

Retromatt in n Zügen
Forderung nach → Retromatt.

Retroopposition
In einer bestimmten Rückspielphase ist trotz beweglicher Figuren auf beiden Seiten kein Wechsel des Anzugs möglich.

Retropatt
Ein virtueller Rückzug ergibt Retropatt, wenn er zu einer (illegalen) Stellung führt, in der eine Partei keinen Rückzug mehr hat und daher die Partieanfangsstellung nicht erreicht werden kann. Er ist reell unzulässig.

- Retropattvermeidung
Verwerfung der oben genannnten Verführung im Retropatt.

Retropatt in n Zügen
Forderung nach → Retropatt.

Retrorebus
Beim - nicht restlos glücklich - als Retrorebus bezeichneten Typus handelt es sich um Aufgaben, in welchen allein die Figurenposition gegeben ist und so aufgefüllt werden muss, dass eine legale Stellung entsteht. Die Figuren werden mit Buchstaben (seltener mit Ziffern oder anderen Symbolen) kodiert. Die Auflösung erfordert hauptsächlich logische Überlegungen. Figuren unterschiedlicher Art (K, D, T, L, S, B) werden mit verschiedenen Symbolen verschlüsselt. Figuren derselben Art, aber unterschiedlicher Farbe (z.B. wS und sS) können folgendermassen chiffriert sein:
- a) mit verschiedenen Buchstaben derselben Grösse (z.B. Majuskeln: wS=A, sS=B),
- b) mit demselben Buchstaben gleicher Grösse (z.B. wS=A, sS=A), die Farbe liefert die → Retroanalyse,
- c) mit gleichen Buchstaben unterschiedlicher Grösse (z.B. wS=A, sS=a),
- d) mit unterschiedlichen Buchstaben unterschiedlicher Grösse (z.B. wS=A, sS=b), wobei die Inventare der Symbole bei Weiss und Schwarz, ganz, teilweise oder nicht zusammenfallen können. Die Figurenanzahl kann angegeben sein.

Retroremis-Verteidigungspflicht
→ VRZ: vermeidet durch irgendeine Tempoabwälzungs-Strategie das sog. Remispendel.

Retro-Schild
Im Retrospiel wird ein Stein auf ein bestimmtes Feld einer Linie gebracht, um dort einen König gegen ein Retroschachgebot abzuschirmen.
Siehe auch → Schachschutz.
Dazu veröffentlichten Andrej [Mikolajewitsch] Ukraine, *1957) und Andrej [Nikolajewitsch] Kornilov (Russland, 1944) einen Artikel in der „MatPlus Review“ 2010 über „Retroshielding: A theoretical outlook“. Dort soll die Rede von zwei Haupttypen sein:
- a) aktiv: Ein → Retroschild(-Stein) kommt im Rückwärtsspiel auf die Themalinie zu stehen.
- b) passiv: Der Retroschild(-Stein) taucht durch → Entschlag in der Lösung auf.

Retrostrategie (RS)
Wenn die Zulässigkeit einer Rochade aufgrund der Retroanalyse die Zulässigkeit einer anderen Rochade ausschliesst, ist in einer Teilaufabe die eine Rochade zulässig, in einer anderen die andere. Siehe → Kodex, Artikel 16, Konvention 3.

Retrovarianten (RV)
Retro: Ein Begriff, der nicht (mehr) im Kodex vorkommt: Retrovarianten liegen immer dann vor, wenn ein und dasselbe Diagramm mehrere Stellungen enthält. Eine Stellung besteht nicht nur aus den Steinen, sondern auch aus den Zugmöglichkeiten (Rochade, En-Passant-Schlag) und der Historie der Stellung (50-Züge-Regel, Dreimalige Stellungswiederholung).
Laut Werner Keym (Deutschland, *1942) geht es in der PRA um die Kombination von *Spezialzugrechten*, in den RV um alle möglichen *letzten Züge.* Um den Begriff von der PRA abzugrenzen schlägt er vor, den Begriff dann zu verwenden, wenn alle möglichen letzten Züge gesucht sind. → Kodex, Artikel 16, Konvention 3. Der neue Ausdruck dieser Forderung ist der Zusatz SRPA (siehe unter → Partielle Retro-Analyse).

Retrovolages (Pièces …)
Siehe unter → Pièces Volages.

Retro-Vulkan
Retro: Stellungen sind zu erspielen, in denen der Retro-Vulkan Auswirkungen auf das weitere Vorwärts-Spiel hat.

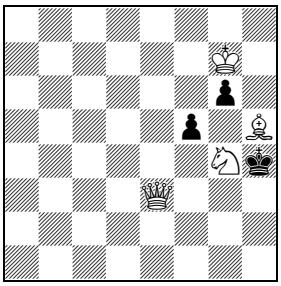
Reversal I
2#: (Reversal *[engl.]* = Umkehrung). Reziproker Tausch von Schlüssel und Variante bei gleicher Parade in 2 Phasen. - Vgl. → Salazar-Thema!

Reversal 1

		a
A		B
B		A

Die erste Darstellung dürfte tatsächlich sehr alt sein. Sie stammt vermutlich von C.A. Boivin (Kanada, Daten?) von 1871 (**1050**)!

1050 C.A. Boivin
The Torch 1871



‡2
1.Sf2 **A**? (Zugzwang) gxh5 **a** 2.Df4 **B**‡
(1. - Kxh5/g5 2.Dh6/Dh3‡); aber 1. - f4!
1.Df4 B! (Zugzwang) gxh5 **a** 2.Sf2 **A**‡
(1. - Kxh5/g5 2.Sf6/Dh2‡)
Reversal 1.

- Pseudo-Reversal I
2#: Reziproker Tausch von Schlüssel und Variante bei geänderter Parade. - Dies entspricht auch dem etwas spezifischeren → Pseudo-Salazar-Thema.

Pseudo-Reversal 1

		a	b
A		B	
B			A

- Anti-Reversal I (Anti-Salazar)
2#:

Anti-Reversal 1

		a
A		B
B		A?

- Pseudo-Anti-Reversal I, zyklisch
2#:

Pseudo-Anti-Reversal 1

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Reversal II (= Droh-Reversal)
2#: Reziproker Tausch von Schlüssel und Drohung in 2 Phasen.

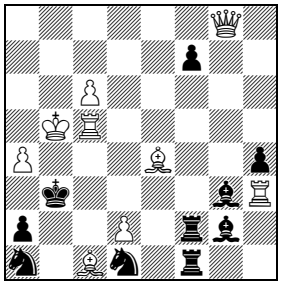
1.A? (2.B#)
1.B! (2.A#)

Reversal 2

A	B	
B	A	

Wurde schon in der Good-Companion-Zeit dargestellt, nämlich von Eric [Ernest] Westbury (Grossbritannien, 1881-1939) 1916 (**1051**).

1051 Eric Westbury
Good Companions Folder 11/1916, Nr.1088, 3. Preis



‡2
1.Db8? (2.Ka5‡) Lf3!
1.Ka5! (2.Db8‡) Tf3/Lf3/Se3 2.Ld5/Dxf7/Tc3‡
(1. - Sc2 2.Lxc2‡)
Droh-Reversal mit Entfesselung und Grimshaw auf f3.

Das Thema tritt zuweilen in Dreizügern auch beim → Kontrawechsel auf (siehe auch → Banny-Thema und → Wladimirov-Thema).

- Anti-Droh-Reversal (Anti-Reversal II)
2#:Im Schema von → Reversal II sind Erstzug und Drohung nicht austauschbar.

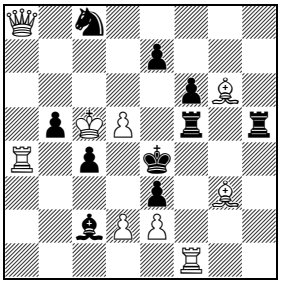
1.A (2.B#)
1.B! (2.A?)

Anti-Droh-Reversal

A	B	
B	A?	

Die älteste gefundene Darstellung stammt von [Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916) von 1960 (**1052**)

1052 Gustav Jönsson
Problemschack 1953 (inkorrekte Korrektur in
Die Schwalbe 12 6/1960, S.169, Nr.II (mit ♕b7)



‡2
1.Tf4+ **A**? Ke5! 2.d4+ **B**!? cxd3 e.p. **a**!
1.d4 B! (2.Tf4 **A**‡; 1. - cxd3 e.p. **a**?) e5 2.d6‡
Anti-Droh-Reversal.

Ein anderes Beispiel findet sich unter → Reeves-Zyklus.

- Droh-Reversal + reziproker Mattwechsel
bzw. Reversal II mit reziprokem Mattwechsel. 2#:

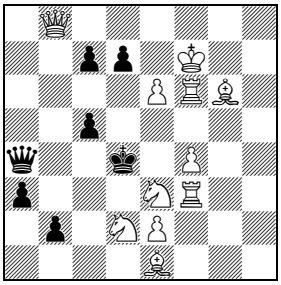
1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#
1.B! (2.A#) a/b 2.D/C#

Droh-Reversal + rez. MW

		a	b
A	B	C	D
B	A	D	C

Daniel Papack (Deutschland, *1957) schaffte 1995 eine Darstellung *ohne Zwillingsbildung* (**1053**).
Die Erstdarstellung kam ohne Zwillingsbildung noch nicht aus. Sie wurde von Emil Klemanić (Slowakei, *1967) 1988 veröffentlicht.

1053 Daniel Papack
Hlas Ľudu 6.7.1995, Nr.2547, 1. Preis



‡2
1.Tf5 **A**? (2.Dh8 **B**‡)
1. - Kc3 **a**/Da8 **b** 2.Sb3 **C**/Sc2 **D**‡; aber 1. - dxe6!
1.Dh8 B! (2.Tf5 **A**‡) Kc3 **a**/Da8 **b** 2.Sc2 **D**/Sb3 **C**‡
(1. - dxe6 2.Txe6‡)
Reversal 2 (= Droh-Reversal; erste perfekte Darstellung) mit reziprokem Mattwechsel.

- Papack-Schurawljov-Kombination
2#: Droh-Reversal + Le Grand mit Doppeldrohung.

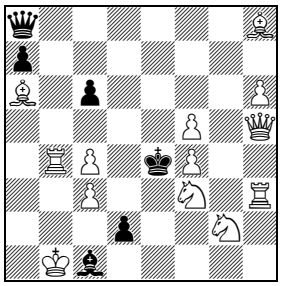
1.A? (2.C,D#) a 2.B#
1.C! (2.A,B#) a 2.D#

Papack-SchurawljovKombination

		a
A	C,D	B
C	A,B	D

Daniel Papack (Deutschland, *1957) 1995 (**1054**).

1054 Daniel Papack
Schach-Aktiv 5/1995, 2. Preis



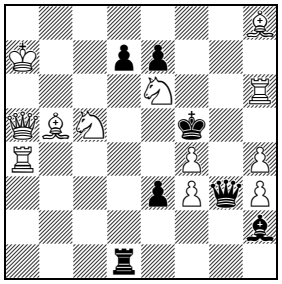
‡2
1.f6 **A**? (2.Dg6 **C**/c5 **D**‡) Kd3 **a** 2.Sg5 **B**‡; aber 1. - Dg8!
1.Dg6 C! (2.f6 **A**/Sg5 **B**) Kd3 **a** 2.c5 **D**‡
(1. - Dd8/De8 2.f6/Sg5‡)
Papack-Schurawljov-Kombination.

Wenige Monate später publizierte auch Andrej [Nikolajewitsch] Schurawljov dieselbe Kombination (→ Schurawljov-Papack-Kombination).

Im Jahr 2013 veröffentlichte Kənan Vəlixanov (Aserbajdschan, *1970) eine Doppelsetzung (**1055**).

- Papack-Shurawljov-Kombination doppelt, bzw. Schurawjov-Kombination
2#: Schurawjov-Kombination = Schurawlov-Thema 2x (BC, AD) Droh-Reversal + Le Grand (AB+CD). – Schurawljov-Thema = Doppeldrohung gesplttet in Schlüssel + Matt (gemäss yacpdb).

1055 Kənan Vəlixanov
FIDE-World Cup 11/2013, 1. Preis



‡2
1.Lxd7? **A** (2.Sd3 **B**, Sg7 **C**‡) Dxf4 **a**/Txd7+ **b** 2.Sd4 **D**/Sxd7 **E**‡ aber 1. - Td4!
1.Sxd7 **E**? (2.Ld3 **F**‡) Txd7+ **b** 2.Lxd7 **A**‡ aber 1. - Dg6!
1.Sd3 B! (2.Lxd7 **A**/Sd4 **D**‡) Dxf4 **a** 2.Sg7 **C**‡
(1. - Txd3 2.Lxd3 **F**‡ 1. - Dxf3 Dg7 2.Sg7‡)
Schurawljov-Kombination.
Schurawljov(-Papack)-Kombination doppelt (BC-AD), doppelt. - + Volgograd-Thema 2x (AC, BD)

Reversbauer
= Reversible Pawn = Umkehrbauer. Zieht einschrittig rückwärts (kann dabei auch diagonal schlagen) und wandelt auf der eigenen Grundlinie um.

Reversible Umwandlung
Märchenschach: Für Umwandlungsfiguren gilt → Degradierung: Eine Umwandlungsfigur, die ihre eigene Bauerngrundreihe betritt, verwandelt sich als Teil des Zuges in einen Bauern (der eigenen Farbe). Dies gilt auch für die Retroanalyse der Stellung: Ein Offizier auf der eigenen Bauerngrundreihe kann keine Umwandlungsfigur sein; für eine retroanalytisch nachweislich durch Umwandlung entstandene Figur gilt die Regel.

Reverso Simple
Schachvariante, in der in der Partieanfangsstellung die Positionen von Springern und Läufern vertauscht sind.

Rex inklusiv
Die (Märchen-)Bedingung gilt auch für die Könige.

Rex Multiplex
Beide Parteien können mehrere Könige und/oder königliche Steine besitzen und auch in König umwandeln. Ein Schachgebot ist nur zulässig, wenn es entweder für alle Könige zugleich parierbar ist oder alle Könige gleichzeitig mattsetzt.

Rex Solus (Maximal)
… oder auch „Solus Rex". – Hat Weiss in der Diagrammstellung nur den König, so spricht man von enem Rex Solus-Problem. Im orthodoxen Problem z.B. ist dies jeweils der schwarze König. Im → Selbstmatt ist jedoch der *weisse* König der einzige weisse Stein.
Das ideelle Gegenteil von Rex solus heisst → Minimal. Dazu braucht die materiell unterlegene Partei noch einen weiteren Stein neben dem König.
Den Ausdruck soll Wladimir Nabokov (Russland, 1899-1977) in einem gleichnamigen Romanfragment geprägt haben.

Rex Ultimo
Zieht ein beliebiger Stein so, dass im Gegenzug (im nächsten Zug der anderen Partei) die Problemforderung erfüllt werden kann, wenn dieser Stein ein König wäre, so muss sich dieser Stein sofort in einen König umwandeln.

Reziprok
= umgekehrt, vertauscht. - z.B. → AB-BA.

Reziprok-Dresdner
Siehe unter → Dresdner.

Reziproke Felder
In verschiedenen Lösungsphasen (Schlüssel, Drohung, Parade, Matt oder Widerlegung) betreten Weiss und/oder Schwarz reziprok vertauscht die gleichen Felder. - Siehe auch → Kubbel-Thema.

Reziproke Fortsetzungswechsel
3(-N)#: Vertauschte 2. Züge nach denselben Paraden.

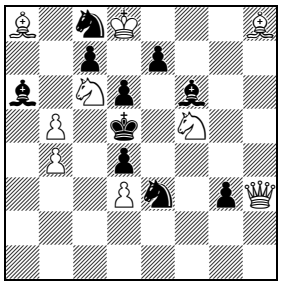
1.V? a/b 2.A/B
1.S! a/b 2.B/A

Matt- oder Fortsetzungswechsel, reziprok

		a	b
		A	B
		B	A

Das Thema ist jünger als die analogen → reziproken Mattwechsel (siehe unten). Die älteste gefundene Darstellung stammt von Boris [Nikolajewitsch] Nasarov (Russland, 1905-1982) aus dem Jahr 1949 (**1056**).

1056 Boris Nasarov
Schachmaty v SSSR 124, 12/1949, 2. Preis



‡3
1. - e6+ **a** 2.Sce7+ **A** Ke5 3.Dxg3‡
1. - e5+ **b** 2.Sfe7+ **B** Sxe7/Lxe7 3.Sxe7‡
1.Dh7! (2.Sxe3+ dxe3/Ke6 3.Dxe4/Dg8‡)
1. - e6+ **a** 2.Sfe7+ **B** Sxe7/Lxe7 3.De4/Sxe7‡
1. - e5+ **b** 2.Sce7+ **A** Ke6 3.Dg8‡
(1. - Ke6 2.Sfxd4+ Kd5/Lxd4 3.De4/Sxd4‡
1. - Sxf5 2.Dxf5+ e5+, Le5 3.S(x)e7‡)
Reziproke Fortsetzungswechsel.

Ein anderes Beispiel findet sich unter → *Wegzug*-Dentist-Thema a).

Reziproke Mattwechsel
2#: Vertauschte Mattzüge nach denselben schwarzen Paraden. Im Dreizüger entspricht der Aufbau dem → reziproken *Fortsetzungswechsel*.

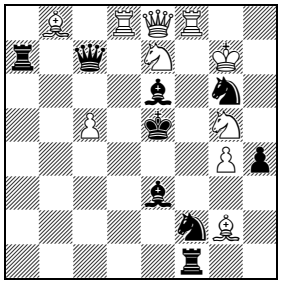
1. - a/b 2.(3.)A/B#
1.S! a/b 2.(3.)B/A#

reziproke Matt- bzw. Fortsetzungswechsel

		a	b
		A	B
		B	A

Guido Cristoffanini (Italien, *1908) 1927 (**1057**).

1057 Guido Cristoffanini
L'Italia Scacchistica 7-9, 1.8.1927, 3. Preis ex aequo



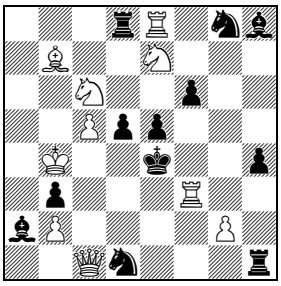
‡2
Satz: 1. - Ld7 **a**/Lf7 **b** 2.Sc6 **A**/Sg6 **B**‡
1.Da4! (2.Sf3‡) Ld7 **a**/Lf7 **b** 2.g6 **B**/Sc6 **A**‡
(1. - Lc8/Lg8 2.Td5/Tf5‡)
Reziproke Mattwechsel.

Dieses frühe Datum ist deswegen erstaunlich, weil sich damals schon die 'einfachen Matt- und Paradenwechsel' noch nicht richtig etabliert hatten. „Im Grunde war mit diesem Problem das Tor zur gesamten wirklich *paradoxen* Wechselspielthematik aufgestossen, welche die Zweizügerthematik unserer Zeit mehr denn je bestimmt" schreibt Wieland Bruch (Deutschland, *1961) in der Zeitschrift „idee & form" 76, Oktober 2002.

Zyklischer Mattwechsel: → z.B. Lačný, → Rice-Zyklus, → Schedej-Zyklus.

Reziproker Drohwechsel
Text siehe → *reziproker* Drohwechsel.
Mukkur Parthasarathy (Indien, *1929) 1965 (**1058**).

1058 Mukkur Parthasarathy
The Problemist 22, Juli 1965, Nr.4761



‡2
1.Se~? (2.Df4 **A**‡) d4 2.Sxd8‡; aber 1. - Txe8/Se7!
1.Sc~? (2.Dc4 **B**‡) Kd4!
1.Sxd5? (2.Dc4 **B**‡) Kxd5/Txd5 2.Dc4 **A**/Df4 **B**‡; aber 1. - Se3!
1.Sxe5! (2.Df4 **A**‡) Kxe5/fxe5 2.Sc6/Dc4 **B**‡
(1. - Kd4 2.Df4 **A**‡)
Reziproker Drohwechsel, mit Paradenwechsel, Pseudo-Le Grand u.a.m.

Reziproker Verteidigungsgradwechsel
2#: Zwischen den beiden Phasen der Lösung wechseln zwei schwarze Paraden reziprok ihren Verteidigungsgrad (primär oder sekundär).

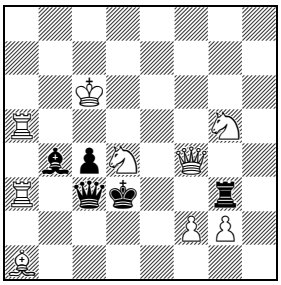
reziproke bzw. zyklische Blocks / Verstellungen
In einer Variante blockiert oder verstellt Stein A Stein B, in der anderen ist es umgekehrt. Zyklische Blocks/ Verstellungen:
- a) Stein 1 blockt/verstellt Stein 2.
- b) Stein 2 blockt/verstellt Stein 3.
- c) Stein 3 blockt/verstellt Stein 1.

reziproker Zugzwang (zz)
→ Zugzwang.

Reziprokes Hilfsmatt in n / Grazer Hilfsmatt (hr#n)
Hilfsmatt, bei dem Schwarz mit einem anderen letzten Zug auch selbst mattsetzen kann.
Von Hieronymus Fischer (Deutschland, 1843-1927) ins Leben gerufen und von Friedrich Freiherr von Wardener (Österreich, 1873-1964) perfektioniert. Den Namen „Grazer Hilfsmatt“ erhielt es 1928.

Reziprokes Einschalten

1059 Gerhard Maleika
Die Schwalbe 193, 2/2002, Nr.30, S.320

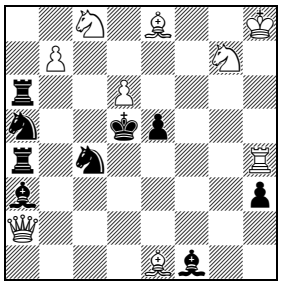


‡2
1.Dc1! (2.Dd1‡) D~/Lxa3 2.Dc2/Dxc3‡
(1. - Kxd4/Txg5 2.Td5/De3‡)
Reziprokes Einschalten von ♕c3 und ♗b4.

2#: Jeweils zwei schwarze Figuren schalten sich wechselseitig als Verteidiger ein.
Ein von Gerhard Maleika (Deutschland, *1951) in der „Schwalbe“ 193 vom Februar 2002 thematisiertes Motiv (**1059**), das auf das → Gockel-Thema verweist, wo es um *zyklisches* Einschalten *eines Verteidigers* geht.

Ricciardi-Thema
Die Verführungsdrohungen scheitern an je anderen schwarzen Widerlegungszügen. In der Lösung kehren dieselben Drohungen als Mattzüge nach anderen schwarzen Paraden zurück.
Dürfte auf Adelchi Ricciardi (Italien, 1884-1968) zurückgehen, 1958 oder vielleicht vorher (**1060**).

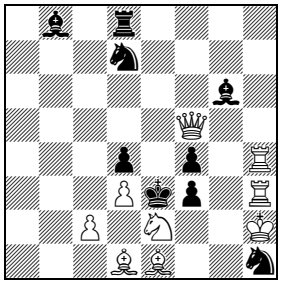
1060 Adelchi Ricciardi
Il Due Mosse 11-12/1958, Nr.984



‡2
1.b8D? (2.Se7 **A**‡) Sc6 2.Lf7 **B**‡; aber 1. – Lxd6!
1.b8S? (2.Lf7 **B**‡) Txd6 2.Se7 **A**‡; aber 1. - Ta7!
1.Dc2! (2.De4‡) Sc~/Sxd6 2.Se7 **A**/Lf7 **B**‡
(1. - Lg2, d3 2.D[x]d3‡)
Ricciardi-Thema.

Rice-Thema
2#: In zwei Phasen direkte Selbstfesselung von zwei verschiedenen weissen Figuren auf dem gleichen Feld. In wenigstens zwei Varianten entfesselt Schwarz die Schlüsselfigur wieder, die daraufhin mattsetzt (dabei attwechsel in den Themavarianten).
Auf John [Michael] Rice (Grossbritannien, *1937) von 1958 zurückgehend (**1061**), der sich Ende der 1950er/ Anfang der 1960er-Jahre intensiv damit beschäftigt hat. Er selbst soll bestreiten, das Thema erfunden zu haben.

1061 John Rice
The Tablet 25.10.1958, BCPS Ring-Turnier 1958
Brian Harley-Award, 2. Lob



‡2
1.Txf4? (2.Thxf3‡) Se5/Sg3 2.Te4/Txf3‡; aber 1. - Th8!
1.Sxf4! (2.Txf3‡) Se5/Sg3 2.Sg2/Sd5‡
(1. - Lh5/Lxf4 2.De4/Dxf4‡)
Rice-Thema.

Rice-Zyklus
2#: Lačný mit umgekehrter Aufteilung von Phasen und Varianten: die Grundform besteht aus einem 3-phasigen Zyklus zweier Varianten. Oder kurz: zyklischer → Zagorujko!

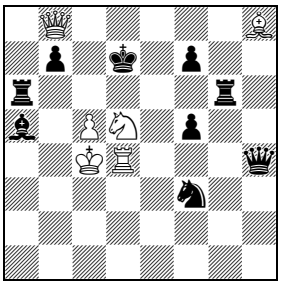
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.B/C#
1.S! a/b 2.C/A#

Rice-Zyklus

		a	b
		A	B
		B	C
		C	A

John [Michael] Rice (Grossbritannien, *1937) 1961 (**1062**).

1062 John Rice
Problem 30.9.1961 37. TT, 1. Preis (Neufassung)



‡2
Satz: 1. - Kc6 **a**/Ke6 **b** 2.De8 **A**/Dc8 **B**‡
1.Sb6+? Kc6 **a**/Ke6 **b** 2.Dc8 **B**/Dd6 **C**; aber 1. - Kc6!
1.Sf6+! Kc6 **a**/Ke6 **b** 2.Dd6 **C**/De8 **A**‡
Rice-Zyklus.

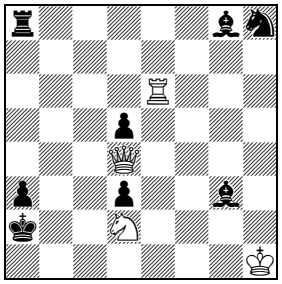
Richter
→ Preisrichter.

Richtplan
Von Herbert Grasemann (deutscher Komponist, Theoretiker und Herausgeber, 1917-1983) vorgeschlagene Namensänderung für die in den Auswahlkombinationen üblichen Bezeichnungen Basisplan (Grundplan) = Leitplan und Mehrplan (entsprechend dem Vorplan bei den Vorbereitungs-Kombinationen) = Richtplan, also speziell für den Sicherungsplan einer Auswahlkombination.

Richtpunkt
Abart der → Treffpunkt-Idee: Verteidigtes Feld, das von der Gegenpartei durch blosse Weglenkung oder blosse Hinlenkung erobert wird.
Moriz Henneberger (Schweiz, 1878-1959) definierte das so: „Im R. lenkt Weiss einen schwarzen Stein auf den R., der meist gerade Mattfeld ist, und sorgt für eine Linienöffnung oder eine Ablenkung einer Deckung“ (deshalb wurde der Richtpunkt auch als Linienöffnungs-Treffpunkt bezeichnet).
Offenbar wurde später diese Definition insofern erweitert, dass auch eine Weglenkung möglich ist.
Robert Rupp (Deutschland, 1901-1972) in der Schwalbe 1934: „Der reguläre Typ (Treffpunkt) kennt grundsätzlich nur aktive (direkte) Verteidiger, während der Richtpunkt (auch Linienöffnungs-Treffpunkt genannt) einen passiven (indirekten) Verteidiger des Treffpunktes aufweist. Letzterer besteht in der Verstellung des Zuganges zum Treffpunktfeld und zeigt sich als Linienöffnung, wenn sie beseitigt wird.“ Gehässige Artikel sollen dann gefolgt gegen Rupp/Metzenauer sein, insbesondere durch Eckhardt/Rosenkilde.
Definition schliesslich Carl Eckhardt (Deutschland, 1894-1954), Schwalbe 1935:
- 1.) aktive Behinderung:
  - 1a) Beherrschung dieses Feldes bzw. der Wirkungslinie,
  - 1b) Fesselung der dieses Feld besetzenden weissen Figur.
- 2.) passive Behinderung: Sperrung der Zug- oder Wirkungslinie einer weissen Figur. Weiss richtet nun den Angriff auf dieses Feld unter Beseitigung der Behinderungen, worauf er den Richtpunkt erfolgreich besetzt.“

Und Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) schreibt: „Bei dem Schlagangriff auf eine verstellte Figur über den verstellenden Stein hinweg … spricht man in bezug auf das Zielfeld von einem Richtpunkt“.
Ältestes bekanntes Beispiel ist wahrscheinlich dasjenige von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) von 1890 (**1063**).

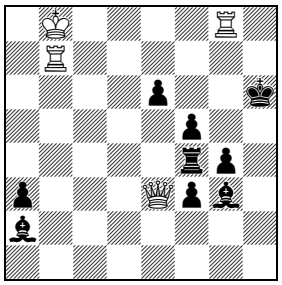
1063 William A. Shinkman
Chicago Times 26.10.1890



‡3
1.Tb6! (2.Tb1 und 3.Da1‡)
1. - Ta7 2.Tb2+! axb2 3.Dxa7‡
1. - Ta6,b8 2.Db2+! axb2 3.Txa6‡
Ur-Richtpunkt.

Auch Erich [Anselm] Brunner (Deutschland/Schweiz, 1885-1938) hat bereits 1928 eine zudem *logische* Darstellung zum Thema kreiert (**1064**), ohne dass er sich aber intensiver mit dem Thema beschäftigt hätte. Vielleicht erklärt sich so die Unterschiedlichkeit der Auffassung.

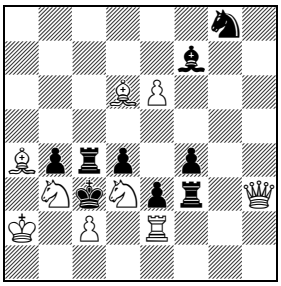
1064 Erich Brunner
Basler Nachrichten 1928 (V.)



‡2
1.De5? (2.Dh8‡) T~!
1.Dc1! (2.Dh1+ Lh2 3.Dxh1‡) Lh2 2.Dc7! T~ 3.Dxh2‡
(1. - Lh4 2.Dxf4+)
Richtpunkt nach Brunner.

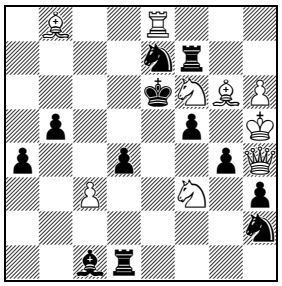
Ferdinand Metzenauer (Deutschland, 1908-1968) lieferte 1931 eine 3-fach-Setzung (**1065**), die eigentlich den → Metzenauer-Treffpunkt vorwegnimmt. - Vgl. auch → Zielbahnung.

1065 Ferdinand Metzenauer
Latvijas Šaha federācija 1931, 1. Preis



‡3
1.Sb2! (2.Sd1‡)
1. - Tc6 2.Dh1! (3.Da,c1‡) Tf1 3.Dxc6‡
1. - Tc7 2.Dh7! (3.Dd3‡) Lg6 3.Dxc7‡
1. - Tc8 2.Dh8! (3.Dxd4‡) Sf6 3.Dxc8‡
(2. - Tc4 3.Sd1‡; 1. - Tc5 2.Lxc5 3.Lxc5‡)
Richtpunkt nach Metzenauer, 3-fach.

1066 Alfreds Dombrovskis
Riga 750-Jubiläumsturnier 1951, 1. Preis



‡3
1.Df2! (2.Da2+ Kxf6 3.Le5/Dxf7‡)
1. - Td2 2.Sxd4+! Kxf6/Txd4 3.Dh4/Dxf5‡
1. - Ld2 2.Sg5+! Kxf6/Lxg5 3.Dxd4/Dxf5‡
(1. - Kxf6 2.Da2 Sd5/gxf3 3.Le5/Dxf7‡;
1. - b4 2.De2+ Kxf6/Le3 3.Da6/De5‡;
1. - dxc3 2.Db6+ Td6 3.Dxd6‡)
Riga-Thema.

Richtungszüger
Schwarz ist verpflichtet, mit seinen Zügen die Zugrichtung des jeweils letzten weissen Zuges beizubehalten. Kann er das nicht, zieht er beliebig. Er wirkt auf den weissen König aus jeder Richtung. Kann ein weisser Zug über mehrere Richtungen gelaufen sein, kann sich Schwarz eine davon aussuchen. Zwei Züge haben dieselbe Richtung, wenn vom Startfeld an sowohl ihre Zugbahnen völlig parallel verlaufen als auch die Felder dieser Zugbahnen in gleichsinniger Abfolge durchschritten werden (was natürlich nur bis zum Zielfeld der kürzeren Zugfolge feststellbar ist).

- Richtungs-Längstzüger
Die Zugrichtung des zu bewegenden schwarzen Steines muss jener des unmittelbar vorher gezogenen weissen Steines parallel sein. Die Richtung, in der die Gerade beschritten wird, kann sich unterscheiden. Beispiel: wSg2, sSe5 auf Sh4 kann Schwarz mit Sd3 oder Sf7 antworten.

Riddle I
Zieht auf Damenlinien. Schlagfrei kann er nur auf das erste und dann jedes zweite weitere Feld ziehen, schlagend/Schach bietend nur auf jedes zweite Feld.

Riddle II
Zieht auf Damenlinien. Schlagfrei kann er nur auf jedes zweite Feld ziehen, schlagend/Schach bietend nur auf das erste und dann jedes zweite weitere Feld.

Riesenschritte
→ Siebenmeilenstiefel.

Riga-Thema
3#: In der thematischen Verteidigung eines Dreizügers fügt sich Schwarz eine Schwächung zu, die Weiss erst im dritten Zug ausnützt. Schon im zweiten Zug davon profitieren zu wollen, würde Weiss selber eine Schwächung eintragen.
Zuerst als solches formuliert und systematisch bearbeitet wurde das Thema von Rigaer Komponisten, wodurch es seinen Namen erhielt.
1951 wurde das Jubiläumsturnier Riga-750 durchgeführt, wo Alfreds Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) den 1. Preis errang (**1066**). Im Beispiel ein → *paradoxer* Grimshaw, wo die Verstellung erst im dritten Zug genutzt werden kann.

Ring-Turnier
Wettkampf für Originalprobleme, die in einer bestimmten Periode in einem Land an verschiedenen Quellen publiziert wurden, in welchen kein eigenes Turnier durchgeführt wurde. Bekannt ist dafür das Israel-Ring-Turnier.

Ringzylinder (= Torusbrett)
Kombinierte Brettform aus → Walze und → Zylinder.

Ritter
Kombination aus → Ferskönig und → Alibaba, somit ein 0:2- & 1:1- & 2:2-König.

Rivne-Thema
→ Rovno-Thema.

Robertschach
→ Recycle Chess.

Robert-Thema
2#: Matt- und Paradenwechsel gemäss folgendem Schema:

1.V? a 2.A/B#
1.S! a/b/c 2.C/A/B#

Robert-Thema

		a	b	c
			A,B	
		C	A	B

Urform (3 Paraden!)
1.V? a 2.A/B/C#
1.S! a/b/c/d 2.D/A/B/C#

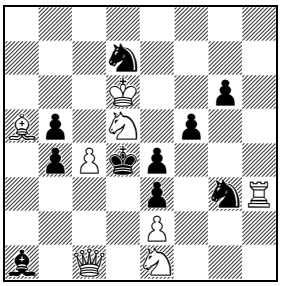
Urform (3 Paraden!)

		a	b	c	d
			A,B,C		
		D	A	B	C

Philippe Robert (Frankreich, 1938-2016) 1976 (**1067**).

Robot Chess
Ist man am Zuge, macht man entweder einen normalen Zug oder man kann einen Bauern ‚programmieren', indem man eine Richtung angibt, in der er sich fortbewegen kann (oft indem man ihn auf die Seite dreht und so richtet). Bevor jeder Spieler seinen Zug macht, machen alle seine eigenen Roboter-Bauern ihre Züge. Ein Roboter-Bauer zieht 1 Feld in der angegebenen Richtung und schlägt, wenn möglich, einen gegnerischen Stein. Wenn dieses Feld von einer eigenen Figur be-

1067 Philippe Robert
Probleemblad 11-12/1976, Nr.7880

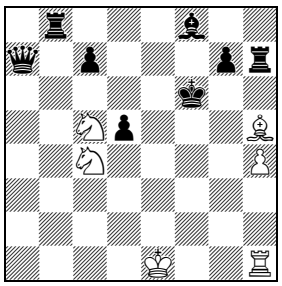


‡2
Satz: 1. - bxc4 **a** 2.Dd1 **A**/Dxe3 **B**/Sc2 **C**‡
1.Sb6! (2.Dxa1‡)
1. - bxc4 **a** 2.Dxc4 **D**‡
1. - b3 **b** 2.Dd1 **A**‡
1. - Sxe2 **c** 2.Dxe3 **B**‡
1. - Lc3 **d** 2.Sc2 **C**‡
Robert-Thema.

setzt ist, tut der Bauer nichts. Wenn der Bauer auf den Brettrand trifft, wird er deprogrammiert und wird zu einem normalen Bauern.

Rochade
Darf im Schachproblem eingebaut werden und gilt als zulässig, wenn König und betreffender Turm auf ihren PAS-Feldern stehen und noch nicht gezogen haben, und der König weder in ein Schach noch über ein gedecktes Feld springt (siehe auch unter → Kodex).
Der König springt zwei Felder in Richtung eigenem Turm, (und erst) dann springt der Turm wie ein Grashüpfer auf das Feld hinter dem eigenen König.
Ihr Vorläufer war der sog. „Königssprung“ aus dem 12. Jahrhundert, bei dem nur der König die zwei Felder (wie heute) zog bzw. sprang, nicht aber der Turm.
Hanspeter Suwe (Deutschland, *1948, Herausgeber von „König und Turm“ und grösster Kenner von Rochadeproblemen) schreibt in „idee & form“ Juli 1985 (mit Einflechtungen seiner eigenen Überarbeitungen in „idee & form“ 20, Okt. 1988: „(…) Richtiger informiert man sich in van Fonderns Lexikon, in dem vermutlich der Herausgeber das Stichwort weitgehend nach den Ergebnissen meiner Untersuchungen gestaltet hat. Cessoles (vor 1300) kennt den gemeinsamen Sprung von König und Fers, aber nicht von König und Bauer, diesen urteilt erstmals Damiano (1512) ab. Luis Ramirez de Lucena (1497) kennt die einzügige Rochade noch nicht, aber er erwähnt in 3 seiner Eröffnungen die Umstellung von Turm und König in aufeinanderfolgenden Zügen. Seinen Anmerkungen darf entnommen werden, dass diese unmittelbaren Umsetzungen als eine Einheit verstanden wurden, die er als „umgesetzten König“ (el rey traspuesto) umschreibt. Die einzügigen Rochaden (in verschiedenen Ausführungsweisen) beschreiben als erste C. Gruget (1560) und Ruy López (1561), letzterer auch die heute übliche. Wann und wo die heutige Form als allein gültige Rochadeart bestimmt wurde (d.h. sich durchsetzte), ist noch nicht schlüssig ergründet worden.“
Das Wort „Rochade“ stammt nach einer Quelle vom persischen Wort „rukh“ (= Turm, nach einer anderen soll dies „Held, Haudegen“ heissen) ab.Die kurze Rochade wird mit zwei verbundenen Nullen (0-0), die lange mit dreien (0-0-0) dargestellt.
Erstdarstellung in einer *spielpraktischen Anleitung* von Julius Mendheim (Deutschland, 1788-1836) im Jahr 1814 (**1068**).

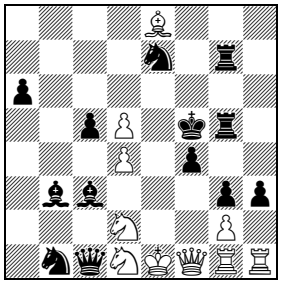
1068 Julius Mendheim
Aufgaben für Schachspieler 1832, S.14



‡9
1.0-0+! Ke7 2.Te1+ Kf6! 3.Tee6+ Kf5 4.Se3+ Kf4 5.Sd3+ Kg3 6.Tg6+ Kxh4 (6. - Kh3? 7.Sf4+ 8.Tg4‡) 7.Tg4+ Kxh5 8.Sf4+ Kh6 9.Tg6‡
Rochade in heutiger Form, aus einer spielpraktischen Anleitung.

Die älteste komponierte Problemstellung könnte ebenfalls von Julius Mendheim von 1843 stammen (**1069**).

1069 Julius Mendheim
Handbuch des Schachspiels (Bilguer) 1843 II, Anh. S.124



‡6
1.Dxf4+! Kxf4 2.Tf1+ Kg4 3.Tf4+ Kxf4 4.0-0+! Kg4 5.Se3+ Kh4 6.Sf3‡
Rochade im komponierten Problem mit vorangehender doppelter Räumung und Voraus-Entfesselung der ♘♘.

- falsche Rochade
Retro: In → Retroproblemen können König und Turm in Rochadestellung stehen, aber auf anderem Weg dahin gelangt sein. — Auch als „Künstliche Rochade“ bezeichnet.
- Pam-Krabbé-Rochade
Eine nach alter FIDE-Regel von Max Pam (Daten?) 1972 entdeckte und durch Tim Krabbé (Niederlande, *1943) veröffentlichte Idee zu rochieren, indem Weiss auf e8 einen Bauern in einen Turm verwandelt und mit dem König auf e1 (der noch nicht zwingend gezogen haben muss) rochiert (wK→e3, wT→e2). Dies bewirkte die Änderung des Regelwerks der FIDE (→ Kodex).
Unabhängig davon soll laut Wikipedia auch Jean-Luc Seret (Frankreich, *1951), ein französischer Schachspieler, auf diese Ungenauigkeit der Schachregeln gekommen sein.
- Platzwechselrochade
Ein König darf mit jedem Stein seiner Farbe ‚rochieren‘, indem er mit ihm den Platz tauscht. Die Platzwechselrochade ist nur erlaubt, wenn der König nicht im Schach steht. Die Platzwechselrochade mit einem Bauern ist nicht erlaubt, wenn dadurch der Bauer auf die 1./8. Reihe gelangte.
- Rochade-Dilemma
Form der → Dualvermeidung. Frage nach Art der Turm-Aktivierung: Rochade oder einfacher Turmzug?
- Rochadefreund (= Roqueur)
Zieht oder wirkt nicht selbst, blockt und sperrt jedoch

und kann Opfer eines gegnerischen Schlagfalles, vor allem aber passiver Rochade-Stein für einen beliebigen m:n-Springer (nicht m:n-Reiter!) eigener Farbe sein, der mit ihm rochiert. Dabei muss der Rochadewillige m:n-Springer genau pm:pn Felder von seinem Rochadefreund entfernt sein (für p > 2), und jedes m:n-te Feld zwischen m:n-Springer und Rochadefreund muss leer sein (= p-1 freie Zwischenfelder). Dann kann sich der m:n-Springer um 2 Sprungfelder, also 2m:2n, auf den Rochadefreund zu bewegen und ihn auf seine andere Seite (auf derselben Linie pm:pn) um einen m:n-Sprung entfernt postieren.

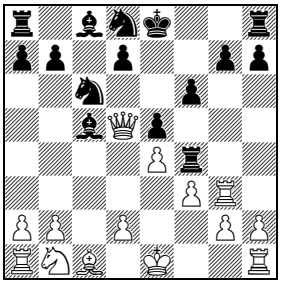
- Rochadeparadoxon

KBP: Die zu lösende Stellung gaukelt dem Löser vor, dass entweder

- a) eine Rochade bereits stattgefunden hat, weil die Thema-Figuren auf den entsprechenden Feldern stehen. In Wirklichkeit sind sie auf einem anderen Weg, d.h. getrennt dahin gelangt, oder umgekehrt:
- b) keine Rochade stattgefunden haben kann, obwohl die Thema-Figuren auf den entsprechenden Feldern stehen. („künstliche Rochade“ oder „falsche Rochade“).
- c) eine Rochade stattgefunden hat, die Themafiguren stehen aber (wieder) auf ihren Partieanfangs-Feldern (dank doppelter Rückkehr).

Eine Doppelsetzung auf dem Königsflügel stammt von Andrej [Mikolajewitsch] Frolkin (Russland, *1957) von 1990 (**1070**).

1070 Andrej Frolkin
Die Schwalbe 124, August 1990, Nr.7053, 2. Preis



KBP in 19,0
1.e4 c5 2.Ld3 c4 3.Se2 cxd3 4.0-0 dxe2 5.c4 e1T 6.c5 Te3 7.c6 Tf3 8.c7 Tf4 9.f3 e5 10.Kf2 Lc5+ 11.Ke1 Se7 12.Th1 0-0 13.cxd8T Sec6 14.Te8 Sd8 15.Te6 Sbc6 16.Tg6 f6 17.Tg3 Kf7 18.Db3+ Ke8 19.Dd5 Th8
Rochadeparadoxon c, Doppelsetzung.

- Keyms Rochadeparadoxon

Retro-Task, aufbauend auf den → paradoxen Rochaden (siehe weiter unten): Zweiteiliges PRA-Problem mit doppeltem Paradoxon folgenden Inhalts (beide Könige und alle vier Türme stehen auf ihrer → PAS): „Wenn Weiss von jener Rochade Gebrauch macht, die zulässig ist, dann löst er nicht. Und: Wenn Schwarz jene Rochade durchführen will, die parieren würde, dann darf er das nicht tun!“ (Formulierung Günther Weeth, Deutschland, *1935, der auch den Namen im Retro-Informalturnier von „feenschach“ 2009 vorgeschlagen hat).
Eine Idee von Werner Keym (Deutschland, *1942), die auch nur er realisiert hat. Er erinnert an die Tatsache, dass „andere Stellungsgenesen, die zu mehr als zwei unzulässigen Rochaden (und damit zu Nebenlösungen) führen“, nicht der Rochade-Konvention (→ Kodex) entsprechen, „weil sie Rochaderechte grundlos ausschliessen und deshalb belanglos“ sind.

- Kontrarochade

Rochade, aber mit Rochadefeldern auf der gegnerischen Grundreihe (e8 und a8 bzw. h8 für Weiss, e1 und a1 bzw. h1 für Schwarz).

- Rochaden, paradoxe

Weisse und schwarze Rochaden spielen in einer Aufgabe die Rolle des gegeneinander Ausschliessens, kommen aber in der Lösung *aus → retroanalytischen Erwägungen* nicht als Lösungen in Betracht.
Eine Idee des Retro-Spezialisten Werner Keym (Deutschland, *1942).

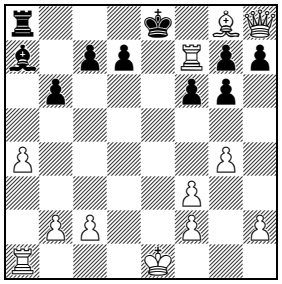
- Rochade, unerlaubte

Wenn in der Diagrammstellung festgestellt werden kann, dass König oder Turm (einer Rochadestellung) schon gezogen haben, dürfen diese beiden nicht mehr rochieren.

- Subordination der Rochaden

Retro/PRA: sich gegenseitig ausschliessende (~ in gegenseitiger Abhängigkeit befindliche) Rochaden: in einer Aufgabenstellung kann es vorkommen, dass, wenn Weiss rochieren könnte, es dann Schwarz nicht mehr erlaubt ist, zu rochieren, oder umgekehrt.
Die Idee geht auf Miroslav Havel (ehemalige Tschechoslowakei, 1881-1958) von 1922 zurück (**1071**).

1071 Miroslav Havel
Čas, 1 Jan 1922, Nr.233



‡3
1.0-0-0! Nun darf Schwarz nicht rochieren. Die Begründung sprengt unseren Rahmen. Eine solche ist aber zu finden im → Breuerbuch, S.187, die 1923 von T.R. Dawson für „Bohemian Garnets“ beigesteuert worden ist. Sie umfasst bei Breuer mehr als 1 Seite!
Subordination der Rochaden.

Rochadedame

Es kann auch mit der Dame ‚rochiert‘ werden, z.B. RDd1, Ta1: 1.00 (RDb1, Tc1).

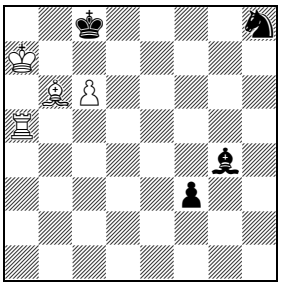
Rochadeschach

Märchenbedingung: Ein König darf von jedem Feld aus mit jedem (auch andersfarbigen) Stein eine Rochade ausführen, der orthogonal oder diagonal auf derselben Linie steht. Das Bewegungsmuster (König zieht zwei Felder in Richtung Rochadepartner, der sich dann auf die andere Seite des Königs stellt) und die Voraussetzungen der orthodoxen Rochade (König unmittelbar vor, während und nach der Rochde nicht im Schach; Felder zwischen den Rochadepartnern unbesetzt) bleiben erhalten, ausser dass der König vorher gezogen haben darf.

Rødovre-Thema

3#: In der Verführung droht Weiss sofort Matt A. Auf die schwarze Parade a folgt sofort Matt B. Schwarz widerlegt mit der guten Parade b durch einen anderen schwarzen Stein. Durch den Vorplan erzwingt Weiss die schwarze Antwort a. Weiss führt nun A aus, was B droht. Auf die schwarze Parade folgt nun A. - Rødovre ist eine dänische Stadt.
Hans Rasmussen (Dänemark, *1937) 1963 (**1072**).

1072 Hans Rasmussen
Skakbladet 1963, 3. ehrende Erwähnung

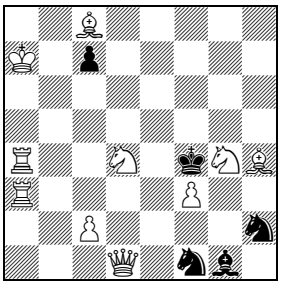


‡3
1.Td5? (2.Td8 **A**‡) Ld7 **a** 2.cxd7 **B**‡; aber 1. - Sf7!
1.Tb5! (2.La5 ~ 3.Tb8‡) Ld7 **a** 2.Td5 (3.cxd7 **B**‡) L~ 3.Td8 **A**‡
Rødovre-Thema.

Siehe dazu auch den allgemeinen → Drohwechsel.

Roels-Thema
2#: Nicht mit dem Barulinschen Linienmanöver, Thema A, zu verwechselndes Thema: Nach dem Schlüsselzug wird ein (späteres) Fluchtfeld des schwarzen Königs durch zwei weisse Langschrittler beherrscht. Aus dem Schlüsselzug resultiert eine Mattdrohung, wobei bei deren Ausführung einem der beiden weissen Langschritller durch Selbstverstellung die Linie versperrt wird. Der schwarze Verteidigungszug verstellt unter Entfesselung einer weissen Figur seinerseits die Linie des zweiten weissen Langschrittlers (Thema A). Mit dem entfesselten Stein kann Weiss nunmehr mattsetzen.
Offenbar nach einem gewissen Camille Roels (Belgien, Daten?), vermutlich auf 1944 zurückgehend (**1073**).

1073 Camille Roels
1944; Quelle?

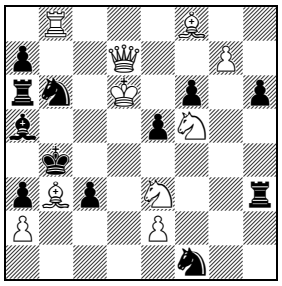


‡2
1.Ta5! (2.Tf5‡) Se3/c5 2.Se6/Se2‡
(1. - Lxd4+/Sxf3/Sg3 2.Dxd4/Dxf3/Lg5‡)
Roels-Thema.

- Anti-Roels-Thema
2#: Nach dem Schlüssel wird der Drohmattstein von Schwarz als Parade indirekt gefesselt. Dabei wird eine weisse Linie so geöffnet, dass Weiss im Mattzug eine eigene andere Linie verstellen kann.

Rohr-Thema (Rohr-Batterie)
S#: Aktives Spiel mit einer weissen Königs-Batterie, wobei Schwarz im Matt den weissen Hinterstein der Batterie zu schlagen hat.
Hugo Rohr (Deutschland, 1865-1937) hat das Thema 1913 3-zügig dargestellt, (**1074**), William [Anthony] Shinkman schon 1877 in kürzerer, 2-zügiger Form, und nur in einer Variante nach der Definition von V/V mit Schlag des Batterie-Hintersteins, ausserdem mit schwarzem Mattdual ausgerechnet in der ‚Themavariante'.

1074 Hugo Rohr
Magyar Sakkujság (Budapesti Sakkozó Társaság) 12/1913, 1. Preis Ofener Schachgesellschaft



S‡3
1.Lf7! (2.Sd5+ Kc4 3.Tc8+ Sxc8‡)
1. - Sxe3 2.Kc6+ Ka4 3.Kc5+ Sxd7‡
1. - Txe3 2.Ke6+ Kc4 3.Kxf6+ Sd5‡
Rohr-Thema.

Roi ailé
→ Winged King.

Roi Casadeur
König, der, wenn er im Schach steht, nur wie → Equihopper zieht und wirkt.
- Roi Casadeur Général
König, der, wenn er im Schach steht, nur wie Nonstepequihopper zieht und wirkt.

Roi centrifuge (RC)
Wesirkönig (→), der sich nur am Brettrand bewegen darf.

Roi Permuteur
Ein König, der dann, wenn er im Schach steht, statt des normalen Zuges lediglich einen Platzwechsel mit einem beliebigen Stein der eigenen Partei machen kann. Ist kein anderer Stein der eigenen Partei vorhanden, ist ein Schachgebot automatisch Matt.

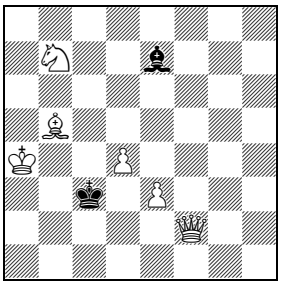
Rois fainéants
→ Untätige Könige.

Rokagogo
Ein König und ein Turm können jederzeit und überall rochieren (auch wenn sie bereits gezogen haben), wenn
- 1.) beide sind eine der gleichen Reihe oder Linie,
- 2.) gibt es mindestens zwei Plätze zwischen ihnen,
- 3.) alle Felder zwischen ihnen sind frei,
- 4.) der König nicht im Schach steht, und er bewegt sich nicht über ein beobachtetes Feld. Die Rochade erfolgt durch Verschieben des Königs zwei Felder Richtung Turm und dann des Turms auf das Feld hinter dem König.

Römer
3-n#. Logisches Thema, auch „römische Lenkung" genannt: „Schwarz könnte eine Drohung des Weissen (= Hauptplan) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Weiss lenkt daher diesen Stein im Vorplan derart, dass er die Hauptplandrohung noch immer auf analoge Weise parieren kann, wodurch aber eine Schädigung von Schwarz entsteht, die von Weiss genutzt wird." So Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) in seinem Brunnerbuch.
Typisch, wenn auch nicht zwingend für die römische Lenkung ist zudem das sog. römische Parallelogramm, das auch in Peri-Lenkungen und -Führungen auftreten kann. - Ergänzend ist zu erwähnen, dass der Römer in der weissen und schwarzen Urform sowie deren entsprechenden Antiform darstellbar ist.

Neue Definition FIDE-Album 1998-2000: Eine gute Verteidigung eines Steins gegen eine Drohung wird durch einen Zug dieses Steins ausgeschaltet und eine vorher schlechte desselben Steins wird eingeschaltet.
Zur modernen Interpretation von Römer, → Hamburger und Dresdner siehe unter → *Wechselform*-Dresdner.
Der Name „Römer“ entstand durch die Widmung der Autoren der Erstdarstellung an „A. [= Augusto] Guglielmetti in Rom“, dem langjährigen Präsidenten des italienischen Schachbundes in Rom.
Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) 1905 (**1075**).

1075 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 8.10.1905, Nr.6566
A. Guglielmetti in Rom gewidmet



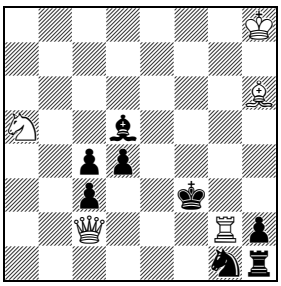
‡4
1.De2? (2.Ld3 3.Dc2‡) Lg5! 2.Ld3 Lxe3!
1.Sd6! (2.Se4‡) Ld6 2.De2! Lf4 3.exf4 Kxd4 4.De5‡
Römer (Typ Schlagrömer).

Zu Recht weisen Stephan Eisert (Deutschland, *1943) und Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) in der Neuausgabe von „Eines Reverends Einfall …“ von 2014 darauf hin, dass der Römer aus der Idee des → Inders mit seinem Pattmotiv herausgewachsen ist. Überdies ist das ursprünglich verlangte römische Parallelogramm ein Abbild der Periform des Inders: des Herlin!

- Abdrängung
Zusammengesetzter Römer, siehe → Abdrängung.

- Altman-Römer
= Weglenkungs-Römer. - Der schwarze Themastein wird im Sicherungsplan weggelenkt, bevor er den Basisplan angreifen kann. Altman hat das 1911 mit einem schwarzen Läufer, 1913 mit einem schwarzen Turm gezeigt. Grasemann nannte dies „Periform des Weglenkungsrömers“.
Ernst Altman (Deutschland, 1890-1916) 1911 (**1076**).
Vgl. auch → Abdrängung (Zugzwang-Altman-Römer).

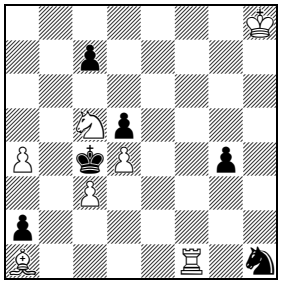
1076 Ernst Altman
Akademisches Monatsheft für Schach 1911



‡3
1.Dg6? (2.Dg4‡) Le6! - 1.Sc6? (2.Sxc5/ Se5‡) Lxc6!
1.Sb7! (2.Sc5,Sd6 3.Df2‡) Lxb7 2.Dg6 Lc8 3.Dc6‡
Altman- oder Weglenkungs-Römer.

- Anti-Römer / antirömische Verteidigung
Eine gedachte römische Lenkung wird durch Einwirkung eines gegnerischen Manövers zurückgenommen, damit der Schaden nicht mehr eintritt.
Bekannt geworden ist die Darstellung von Alfred [Wornum] Mongrédien (Grossbritannien, 1877-1954) von 1929 (**1077**).

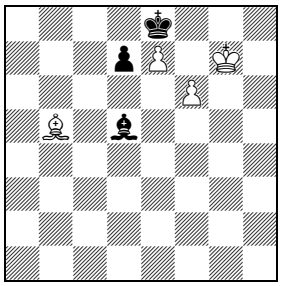
1077 Alfred Mongrédien
Antiform 1929, Nr.131, S.235



‡5
1.Tf8! (2.Tb8 nebst 3.Tb4‡) Sf2 2.Txf2 (2.Tb8? Sd3!) g3 3.Tf8! usw.
Anti-Römer.

- Auswahlrömer
Der logische Auswahlrömer besteht sowohl aus einer Weglenkung als auch einer Hinlenkung.
Breuer bezeichnet die Erstdarstellung des Römers von 1905 auch als Auswahlrömer, ein Begriff, der sich aber nicht gehalten hat.
Hier eine Miniatur-Darstellung von Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) von 1941 (**1078**). Sørensen von 1862 wies leider eine doppelte Widerlegung auf.

1078 Werner Speckmann
Die Schwalbe 158 2/1941, Nr.6319



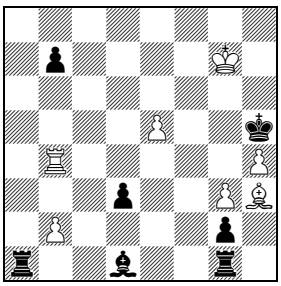
‡4
1.Le2? Lf7? 2.Ld1 Lg6 3.Kxg6 bzw. 1. - Lf3 2.Lxf3 d~ 3.Lh5‡; aber 2. - Lh5!
1.Ld3! Le4 (1. - Lf7 2.Le2 Lg6 3.Kxg6) 2.Lc4!
(2.Lxe4? d5!) Lg6 (2. - Ld5 3.Lxd5) 3.Kxg6 d~ 4.Lb5‡
Auswahlrömer. Stammproblem Miniatur?

- Bauern-Römer
Ähnlich dem → Altman-Weglenkungsrömer, aber durch die spezielle Gangart des (schwarzen) Bauern wird dieser von seinem Standfeld weggelenkt, um dann im Basisplan zu einer Art Ersatzverteidigung zu greifen. → Umwandlungs-Römer.

- Beugungs-Römer
Im Gegensatz zur Beugung wird die gute Verteidigung durch Lenkung nicht ganz ausgeschaltet, sondern sie wird durch Schlagrömer-Beugung in eine schlechte Verteidigung umgewandelt.
131. Thematurnier in der „Schwalbe“ 1960/61 (→ 7. Klüver-Thema).
So neu war das Thema indes nicht. Stephan Eisert (deutscher Komponist und Theoretiker, *1943) zeigte in

der „Schwalbe“ 248 vom April 2011, S.81 zwei Beispiele aus dem Jahr 1951, von welchen dasjenige von Albert Volkmann (Deutschland, 1908-1985) das ökonomischere (ob auch das frühere, ist nicht bekannt) darstellt (**1079**).

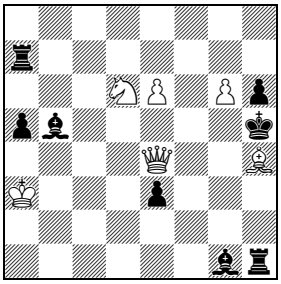
1079 Albert Volkmann
Schach 1.5.1951, Nr.1087v, 3. Preis



‡5
„Beugungsprobe 1.Tf4? Tf1! (1. - Lg4? 2.Lxg4‡), Dresdenerprobe 1.Tb6? Ta6. Die Lösung **1.Tb5!** La4 2.Tb6 Lc6 3.Tb4 Lf3 4.Tf4 Lg4 5.Lxg4‡ zeigt in einem Brunner-Dresdener eine römische Lenkung des ♗ zwecks Beugung.“ (St. Eisert in der Schwalbe 248, 4/2011). - Beugungs-Römer. - Siehe auch Nr.1082.

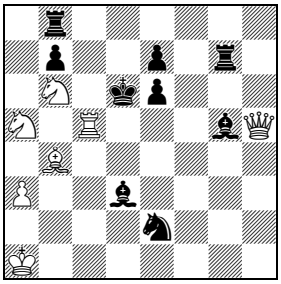
- Block-Römer
Römische Hinlenkung zum Block.
Nach der Erfindung des Römers war Walter Freiherr von Holzhausen (deutscher Problemkomponist und -theoretiker, 1867-1935) einer der Ersten, der diesen Typus im Jahre 1906 darstellte (**1080**).

1080 Walter Freiherr von Holzhausen
Deutsches Wochenschach 1906



‡3
1.Lf6? (2.Df5‡) Ld3!
1.Se8! (2.Sf6‡) Lxe8 2.Lf6! Lxg6 3.Df3‡
Blockrömer, mit 14 Steinen noch weit weg von der Miniaturform!

1081 Henry E. Kidson
Cassell’s Illustrated Family Paper 2.20.1858, Nr.73

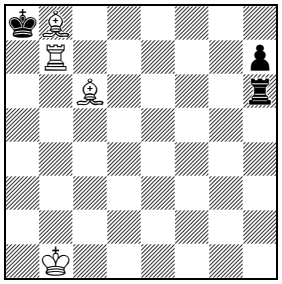


‡3
1.Dh8? (2.Dxb8‡) Lf6+!
1.Dh2+! Lf4 2.Dh8! Le5+ 3.Tc3‡
Ur-Block-Römer.

Laut → Breuer wurde er aber bereits im Jahre 1858 von Henry [Edwin] Kidson (Grossbritannien, 1832-1910) dargestellt (**1081**).

- Dänische Idee
Siehe daselbst.
- Entfesselungs-Römer
Römische Hinlenkung eines Steins auf eine Linie, auf welchem er schädlich eine Figur anderer Farbe entfesselt.
- gestaffelter Römer
Erreichung des Ziels durch Staffelung der Pläne. → *Beugungs*-Römer, → *Konsekutiv*-Römer.
- Haarnadel-Römer
Begriff von Hans Johner (Schweiz, 1889-1975) 1946 für einen doppelten Verstell-Römer, in welchem die schwarzen Themasteine eine Haarnadel beschreiben.
- Hilfsstein-Römer
→ Hamburger.
- Konsekutiv-Römer
Mehrmalige römische Lenkung eines Steins hintereinander.
Als Beispiel diene die Miniatur von Franz [Ferdinand Ludwig] Palatz (Deutschland, 1846-1945) von 1934 (**1082**). - Ist auch ein → *Beugungs*-Römer!

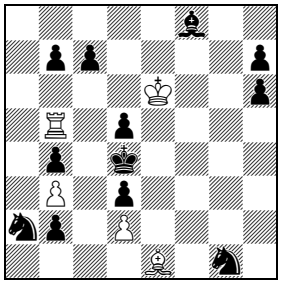
1082 Franz Palatz
British Chess Magazine 3/1934, Nr.3484



‡6
1.Ld5! Th5 (Td6?) 2.Le4! Th4 (Te5?) 3.Lf3! Th3 (Tf4?) 4.Lg2! Tg3,h2 (Tg3?) 5.LxT 6.Tb~‡ (4. - Th1+ 5.Lxh1)
Konsekutiv-Römer in Miniaturform.

- Kraft-Römer
Studie/Partie: Schwarzer Kraftzuwachs zwecks Erzwingung eines weissen Patts.
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) 1936 (**1083**).

1083 Erich Brunner
Olympia-Studienturnier, Deutsche Schachblätter 1.10.1936, Nr.19/31 ehrende Erwähnung

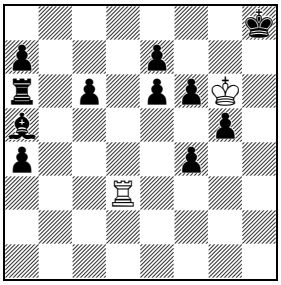


Remis
1.Kf5! (2.Lf2‡) Sh3 2.Lg3! (2.Lh4? Lg7 3.Lf2+ Sxf2 4.Txd5+ Kxd5 5.Kf4) Ld6 3.Lh4 Le5 4.Lf2+ Sxf2 5.Txd5+ Kxd5 patt!
Kraft-Römer.

- Linienöffnungs-Römer
Römische Lenkung einer Figur, die eine Linie öffnet.
- Pattverhütungs-Römer
Römische Lenkung eines gegnerischen Steins zwecks Vermeidung eines drohenden Patts.

- perikritischer Römer
Vgl. Peri-Lenkung in der Nr.145 Hier wird der Verteidiger perikritisch zum Block gelenkt, wie Hans Peter Rehm dies 1980 eindrücklich gezeigt hat (**1084**).

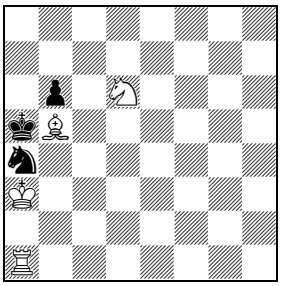
1084 Hans Peter Rehm
The Problemist 7/1980, 2. Preis Minimal-T. 1979/80



‡7
1.Td7? (2.Txe7 ~ 3.Re8‡) Kg8! 2.Tb7 Tb6!
1.Kf7! (2.Th2‡) Le1 2.Td1 Lf2 3.Kg6! Lb6 4.Td7! Kg8 5.Tb7 Lc7 6.Txc7 ~ 7.Tc8‡
Vollständige opferlose Peri-Lenkung des sL.

- Raumgewinn-Römer
Ein Ausdruck, der von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) zu einer seiner Miniaturen von 1954. Dabei handelt es sich auch um einen → *Springer*-Römer und einen → *Tempogewinn*-Römer. Dabei wird der schwarze Springer auf ein anderes Feld der weissen Angriffslinie gelenkt, sodass dieser dort noch einen Tempozug ausführen kann (**1085**).

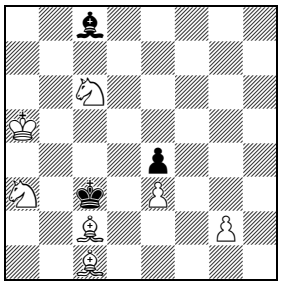
1085 Theodor Siers
Die Schwalbe 255-256 11-12/1954, Nr.9698
2. ehrende Erwähnung



‡4
1.Tb1? (2.S~‡) Sb2! 2.?? Tempo
1.Ta2! (Zugzwang) Sc5 2.Tb2 Sb3 3.Tb1! S~ 4.Sc4 oder Sb7‡
Raumgewinn-Römer. Auch ein ♞- und ein Tempogewinn-Römer.

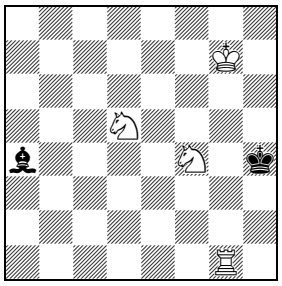
Das Gegenstück ist sozusagen der → Raumverlust-Römer bzw. die Trapezquetsche (als Spezialfall).
- Raumverlust-Römer
Siehe → Trapezquetsche.
- Römer niederer Ordnung
Nutzung von Schädigungen, welche bereits anfangs bei sofortiger Ausführung des Hauptplans möglich war. Erich [Anselm] Brunner (Deutschland/ Schweiz, 1885-1938) 1911 (**1086**).
- Schlag-Römer
Römische Hinlenkung eines Steins auf ein Feld, auf welchem er schädlich geschlagen werden kann.
Eine ideale Doppelsetzung in Miniaturform zeigte Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1975) im Jahr 1935 (**1087**).
Ein frühes Beispiel siehe unter → Römer niederer Ordnung.

1086 Erich Brunner
Akademisches Monatsheft für Schach 1911
J. Kohtz und C. Kockelkorn gewidmet



‡3
1.Sb4? (2.Sa2, Sd5‡) Le6!
1.Sd4? (2.Sdb5, Se2‡) La6!
1.g4! (Zugzwang)
1. - Lb7 2.Sb4! (3.Sa2‡) Ld5 3.Sxd5‡
1. - Lxg4 2.Sd4! (3.Sb5‡) Ld7, Le2 3.S(x)e2‡
Römer niederer Ordnung.

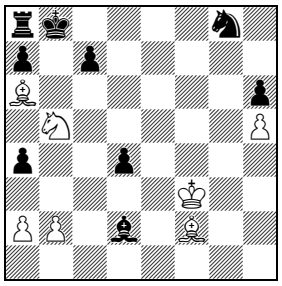
1087 Wilhelm Massmann
Neue Leipziger Zeitung 15.9.1935, Nr.2811
1. ehr. Erwähnung, 2. Preis im Vierteljahresturnier



‡3
1.Se3? (2.Sf5/Tg4‡) Ld7! - 1.Se7? (2.Sf5/Sg6‡) Le2!
1.Tg2! (2.Sg6+ K~ 3.Sdf4‡)
1. - Lc2 2.Se3! (3.Tg4‡) Lf5 3.Sxf5‡
1. - Le8 2.Se7! (3.Sf5‡) Lg6 3.Sxg6‡
Schlagrömer in Doppelsetzung und Miniaturform.

- Seeberger-Römer
Zusammengesetzte römische Lenkung des einzuschliessenden Steins im Sinne → Seebergers.
Vermutlich Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) von 1952 (**1088**).

1088 Theodor Siers
Österreich. Schachzeitung 9, 6/1952, S.214, Nr.240
Holzhausen-Gedenkturnier, 1. ehrende Erwähnung

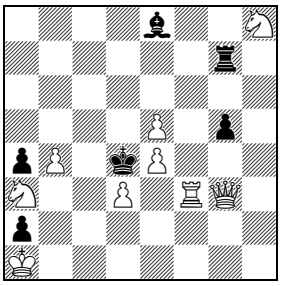


‡5
1.Lg3? La5! – 1.Sxd4? Se7!
1.Lh4! (2.Sxd4 Se7 3.Lxe7) Lg5! 2.Lg3 Ld8 3.Sxd4 Se7 4.a3 (Zugzwang)
Seeberger-Römer.

- Sperr-Römer
= Verstell-Römer. Römische Hinlenkung eines Steins auf ein Feld, auf welchem er schädlich eine andere Figur eigener Farbe verstellt.

Johannes Bruski (Deutschland, 1884-1973) 1906 (**1089**). „Die Urfassung des Sperrrömers“ (→ Breuer *).

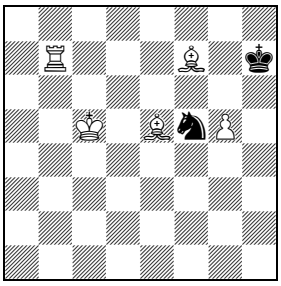
1089 Johannes Bruski
Münchner Neueste Nachrichten* 1906



‡3
1.Dh2? (2.Db2‡) Tc7!
1.Sg6! (2.Df2+ Kc3 3.Db2‡) Txg6 2.Dh2! (3.Db2‡) Tc6 3.Sb5‡
Sperr-Römer. - (* ev. Deutsches Wochenschach

- Springer-Römer
Keine selbständige Römer-Art. Der Unterschied liegt in der Gangart und deren Konsequenzen. Der Springer-Römer ist immer auch eine andere Art Römer. Drei Typen seien speziell erwähnt mit Beispielen aus der Blütezeit der strategischen Miniatur:
- a) Springer-(→)*Block*römer, die weitaus häufigste Art. Römer mit schwarzem Springer als *Blockstein*. Es liegt im Charakter des Springers, dass (normalerweise) kein Parallelogramm vorliegt, und dieser nach der Lenkung auf anderer Felderfarbe verteidigt als im Hauptplan (im Probespiel benötigt er einen Zug, im Hauptspiel zwei Züge).
Erster war Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980)1937 (**1090**).

1090 Erich Zepler
Die Schwalbe 110, 2/1937, Nr.4561
A.C. White gewidmet



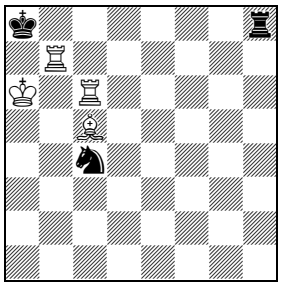
‡3
1.Tb8? Sg7!
1.Tb2! (2.Th2+) Sh4 2.Tb8! Sg6 3.Lg8‡
♞-Blockrömer.

- b) Springer-*Verstell*römer. Der Springer verstellt eine Linie. Ist dies ein Turm, spielt die Felderfarbe keine Rolle! Dies hat Siegfried Brehmer (Deutschland, 1917- 1996) 1937 (im selben Jahr entstanden wie obiger Block-Typus) wahrscheinlich als Erster und Einziger jemals dargestellt (**1091**).
- c) *Tempogewinn-Springer*römer: eine Bewältigung dieses Typs zeigt Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) von 1954 (Beispiel siehe → *Raumgewinn*Römer).

- Tempo-Römer
→ *Zugzwang*-Römer. - Vgl. → *Tempogewinn*-Römer.

- Tempogewinn-Römer
Römische Lenkung eines Steins, sodass das Tempo auf die Gegner-Partei abgewälzt wird.

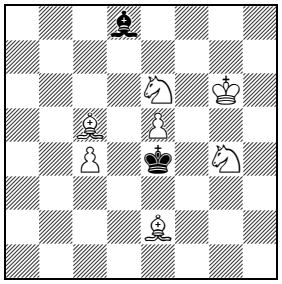
1091 Siegfried Brehmer
Die Schwalbe 113 5/1937, Nr.4561a



‡3
1.Ld6? (2.Ta7‡) Sxd6!
1.Tcb6! Sxb6 2.Ld6 Sc8 3.Tb8‡
♞-Verstellrömer.

Ein instruktive Miniatur stammt von Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1974) von 1941 (**1092**).

1092 Wilhelm Massmann
39. TT Die Schwalbe 165 9/1941, Nr.V, 1. Preis (V.)

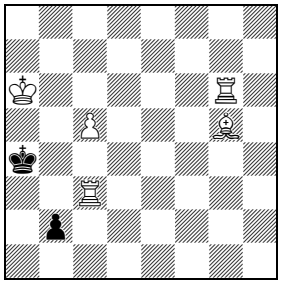


‡3
1.Ld4 **A**? (2.Sf2‡) Lh4 **a**!
1.Le3 **B**? (2.Sc5‡) Le7 **b**! Kontrawechsel!
1.Lg1! (2.Sc5+ Kf4 3.Lh2‡)
1. - Lh4 **a** 2.Ld4 **A**! L~ 3.Sf2/Sf6‡
1. - Le7 **b** 2.Le3 **B**! L~ 3.Sc5/Sg5‡
Tempogewinn-Römer. Es ergibt sich des Weiteren das Wladimirov-Thema!

Vgl. auch Beispiel zum → *Springer*-Römer c).

- Umwandlungs-Römer
Zu den ganz seltenen und originellen Römern gehören Formen, in denen die Umwandlung eines Bauern dem römischen Plan zum Durchbruch verhilft.
Der Blütezeit der strategischen Miniaturen entstammt diejenige von Josef [Johann] Breuer (Deutschland, deutscher Komponist und Theoretiker, 1903-1981) von 1939 (**1093**).

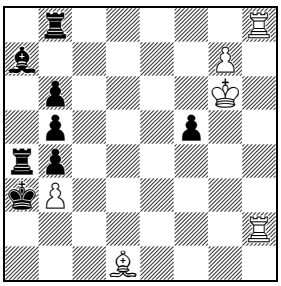
1093 Josef Breuer
Die Schwalbe 109, 5/1939, Nr.5689, S.137



‡3
1.Ld2 (Ld8)? (2.Tg4‡) b1D 2.Tg4+ Db4!
1.Lc1! b1D 2.Tg4+! (trotzdem) Db4 3.Ta3‡
(1. - Kb4 2.Lxb2)
Umwandlungs-Römer, der allerdings auch als fortgesetzter Angriff interpretiert werden könnte!

- Verstell-Römer
→ Sperr-Römer.
- Weglenkungs-Römer
→ Altman-Römer.
- weisser Römer
Statt Schwarz wird Weiss (durch Schwarz) gelenkt. Dürfte auf Erich [Ernest] Zepler (Deutschand/Grossbritannien, 1898-1980) von 1930 zurückgehen (**1094**).

1094 Erich Zepler
Die Schwalbe 27 1930, Nr.952, S.391, 1. Preis (1. Quartal). A.C. White gewidmet



‡4
1.Tg2? (2.Thh2) Tc8! (weisser Römer) 2.Txc8 Lb8! 3.Tcc2 Kxb3 4.Tg3?
1.Tf2! (weisser Anti-Römer) Tc8 2.Txc8 Lb8 3.Tcc2 Kxb3 4.Tf3‡
Weisser Römer.

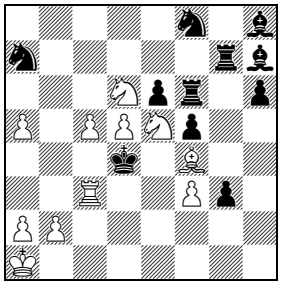
- Wertverlust-Römer
→ Entwertung.
- Zugzwang-Römer
Deutsche Ausdrucksform für → *Tempo*-Römer: Zugzwang als einzige Schädigung einer römischen Lenkung. Thematurnier und Beispiel unter → 6. Klüver-Thema.

Römpp-Matt („Römpper“)
2#: Scherzhafte Bezeichnung für ein Matt, bei welchem ein ‚herbeigeeilter‘ Verteidiger auf ein Feld zieht und dort zum Matt geschlagen wird“.
Karl Römpp (Schweiz, 1919-2012).

Rönnauer Schach
Ein Stein A, der von einem Stein B geschlagen werden kann, erhält zusätzlich zu seinen eigenen die Zugmöglichkeiten von B. Greift er jetzt mit einer dieser Zugmöglichkeiten Z (A oder B) einen Stein C an, erhält C zusätzlich zu seinen eigenen die Zugmöglichkeit Z, aber auch nur diese. Der En-Passant-Schlag kann von jedem Stein durchgeführt werden, der auf einem Feld steht, von dem aus ein Bauer en-passant schlagen könnte.
Die Rochade kann der noch nicht gezogene König neben der normalen Rochade mit noch nicht bewegtem Turm auch mit D, L, S durchführen, falls sich diese Steine auf a1 oder h1 (bzw. a8 oder h8) befinden und von einem Turm angegriffen werden. Da sie erst in dem Moment des Angriffs Turmkräfte erhalten, kann auch rochiert werden, wenn diese Steine schon gezogen haben (dies gilt im Märchenschach natürlich auch für Märchensteine.) Bauern dürfen nicht die erste/letzte Reihe betreten; Offiziere auf der 1./8. Reihe, die von einem Bauern bzw. einem Offizier mit Bauernzugmöglichkeit angegriffen werden, können nicht ziehen. Offiziere auf der 2./7. Reihe, die von einem Bauern bzw. einem Offizier mit Bauernzugmöglichkeit angegriffen werden, können doppelschrittig auf die 4./5. Reihe ziehen.

Röntgen-Effekt
Die Wirkungskraft eines Langschrittlers auf Distanz, dem gegnerischen König zu drohen, das ‚letzte‘ Feld, auf dem ein eigener Stein steht, zu decken oder einen gegnerischen Stein zu fesseln, wird erst möglich durch Wegziehen einer grösseren Anzahl eigener oder gegnerischer Steine, maximal sechs. Die Darstellung benötigt dann mindestens drei Züge. Es wurde für diesen Task auch der Ausdruck → Freilegung (z.B. einer Diagonale) verwendet.
- a) Diagonal: noch vier Züge brauchte Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (1891-1942) 1935 (**1095**).

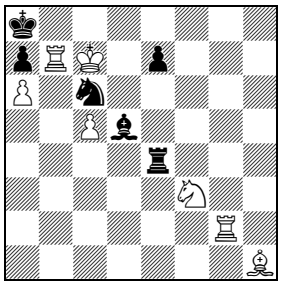
1095 Leonid I. Kubbel
Skakbladet 8/1935, Nr.4031, 3. Preis



‡4
1.a3! (2.Td3+ Kxc5 3.Sd7+ Txd7 4.b4‡)
1. - Tfg6 2.Se4! (2.Td3+? Kxc5 3.Sd7+ Txd7 4.?) fxe4 3.Tc4+ Kxd5 4.fxe4‡
Diagonaler Röntgen-Effekt, noch mit 4 Zügen.

Mit 3 Zügen gelang dies Martin [Wolfgang] Hoffmann (Schweiz, *1951) 1972 (**1096**).

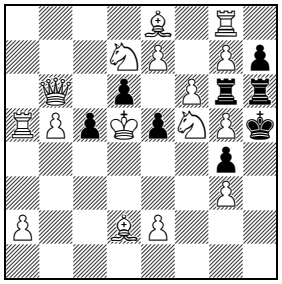
1096 Martin Hoffmann
Die Schwalbe 17, Oktober 1972, Nr.764



‡3
1.Se5? Tb4! 2.Tg8+ Lxg8 3.Tb8 Txb8!
1.Sd4! (2.Sxc6) Txd4 2.Tg8+ Lxg8 3.Tb8‡
Diagonaler Röntgeneffekt in 3 Zügen dank Fesselungsmatt durch Freilegung der Diagonalen.

- b) orthogonal: W. Wolf (Deutschland, Daten?) brauchte 1911 nur drei Züge dank En-passant-Schlag (**1097**).

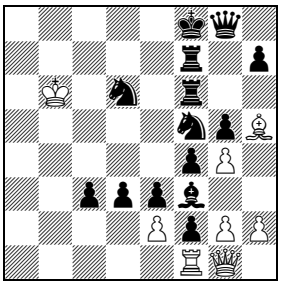
1097 W. Wolf
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachztg. 23.4.1911 (+♙a2 statt Bedingung ♖a5 zieht nicht)



‡3
1.bxc6 e.p.! (Retroanalyse!) e4 2.Se3! Kxg5 3.Kxd6‡!
Orthogonaler Röntgeneffekt, mit E.p.-Schlag realisiert.

Die früheste gefundene Darstellung wurde im Hilfsmatt von Wolfgang Heidenfeld (Deutschland, 1911-1981) 1932 gezeigt (**1098**). – Korrektur im Jahr 2020 von Hans-Jürgen Gurowitz (Deutschland, *1949).

1098 Wolfgang Heidenfeld
Die Schwalbe II/1932, Nr.1914v, W. Usath gewidmet
Korrektur Hans-Jürgen Gurowitz
Die Schwalbe 50, Juni 2020, S.598



H‡3
1.Ta7! Dxf2 2.Lb7 Dxf4 3.Sg7 Dxd6‡
Röntgeneffekt orthogonal (vertikal) im Hilfsmatt.

Röntgenschach
= x-Ray Chess. Steine können durch andere Steine hindurchziehen.

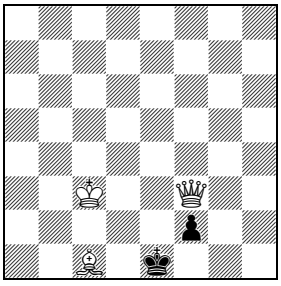
Röntgenturm (x-Ray Rook)
Turm, der durch andere Steine hindurchziehen kann.

Rookbishop
Zieht (und schlägt) beliebig weit abwechselnd orthogonal und diagonal (aber in derselben Richtung). Kann nicht über Steine (egal welcher Farbe) hüpfen.

Rook+Pawn Game
Schachvariante auf dem 9x8-Brett mit Turm+Bauer als zusätzlichem Stein.

Röpke-Thema (Røpke-Thema)
2#: Einphasiger Zweizüger mit Dualvermeidung durch einen schwarzen, sich umwandelnden Bauern in Dame und Springer.
In der urprünglichen Themaforderung wurde zudem eine möglichst sparsame Darstellung verlangt.
Definition FIDE-Allbum: Nach dem Schlüssel kann Schwarz in zwei Varianten dualfrei umwandeln.
Nach Vilhelm Røpke (Dänemark, 1892-1978), der in der „Schwalbe“ 20+24 1929 ein Thematurnier ausschrieb und auch als Preisrichter fungierte – mit unbefriedigendem Ergebnis: keiner der bestehenden Rekorde konnte unterboten werden.
Ältestes bekanntes Beispiel, und Rekord: Andrej [Anton] Uršič (Österreich, 1846-1925) von 1905 (**1099**).

1099 Andrej Uršič
Deutsche Schachzeitung 9/1905, Nr.10862



‡2
1.Le3! (Zugzwang) f1D/f1S 2.Ld2/Lf2‡
(1. - Kf1 2.Dxf2‡)
Röpke-Thema mit Thema B2-Matt, Tanagra.

Rose
Langschrittler (Reiter) auf kreisförmigen Linien, deren Felder einen „Springerabstand“ voneinander entfernt sind, z.B. b1-a3-b5-d6-f5-g3-f1, b1-c3-b5, b1-c3-e4-g3-h1, b1-d2-e4-d6-b7 usw. Die Felder b5, d6 und e4 sind also über zwei Linien gedeckt. Von gewissen Feldern aus kann eine Rose einen ganzen *Kreis* (genauer ein Achteck) umfahren, z.B. d1-f2-g4-f6-d7-b6-a4-b2.

Rosenlion
Zieht wie ein → Lion, aber auf Rosenlinien.

Rosette
Bezeichnung für → Acht-Felderflucht des schwarzen Königs. Wird auch → Oktopus-Thema genannt.
Bezeichnung mit schwarzer Dame: → Daisy-Thema.

Roshop
Bezeichnung für T/L-Schütze (→).

Rössel
→ Siers Rössel.

Rösselproblem / Rösselsprung
→ Springerproblem.

Rösselrad
Siehe unter → Siers Rössel.

Rösselstürze
→ Stürze.

Rotationsbrett
Nach jedem Zugpaar wird das Brett samt Stellung um 90° *im Uhrzeigersinn* gedreht (wenn dies nicht ausdrücklich gegen den Uhrzeigersinn gefordert ist), und alle Felder werden entsprechend umnummeriert. Wird seit Partieanfangsstellung mit rotierendem Brett gespielt (nur wenn ausdrücklich verlangt), handelt es sich immer um weiss/schwarze Zugpaare, da ja Weiss die Partie begann. Rotiert das Brett erst ab Diagrammstellung (der stillschweigende Normalfall), handelt es sich immer um die Zugpaare Anziehender/Nachziehender. Der Rotations-Rhythmus ändert sich nie; keine Partei kann pro Rotation also mehr als einen Zug spielen. Deshalb können Drohungen aufgrund eines soeben ausgeführten Zuges immer erst nach der nächsten Rotation greifen. Insbesondere kann ein Schachgebot durch einen Bauern erst nach Drehung festgestellt werden; auch braucht eine Partei ihre Züge bezüglich Selbstschachverbot nur so einzurichten, dass bei Prüfung, ob ein König einsteht, der Rotations-Rhythmus gewahrt bleibt. Gerät ein Bauer durch Rotation auf seine Offiziersgrundreihe, ist er zugunfähig bis nach der nächsten Rotation; gerät er entsprechend auf seine Umwandlungsreihe, muss er als unmittelbare Konsequenz der Rotation – vor allen weiteren Zügen – nach Wahl seiner Partei umwandeln. Ein König darf sich unmittelbar vor der nächsten Rotation nicht so stellen, dass ihn ein nach Rotation umzuwandelnder gegnerischer Bauer bei geeigneter Umwandlungswahl sofort schlagen könnte, selbst wenn die Partei des Bauern dem Gegner helfen will und bei anderer Umwandlungswahl gar nicht schlagen könnte.

- Rotationsbrett gegen den Uhrzeigersinn
Wie Rotationsbrett, jedoch ist die Drehung ausdrücklich *gegen den Uhrzeigersinn* gefordert.

Rote-Kreuz-Figur
= Red Cross Man. Kann weder schlagen noch geschlagen werden; zieht lediglich, um auf dem schnellsten Wege bei einem Schachgebot dazwischenzuziehen.

Roter Bauer
Jeder Spieler darf einen roten Bauern auf ein beliebiges freies Feld seiner Bretthälfte stellen. Der rote Bauer kann nicht ziehen, sondern nur schlagen. Er kann genau einmal schlagen, womit er selbst wieder vom Brett verschwindet. Er ist also eine Art (→)Taschen-(→)Kamikaze-Schlagbauer mit Aufstellrestriktionen.

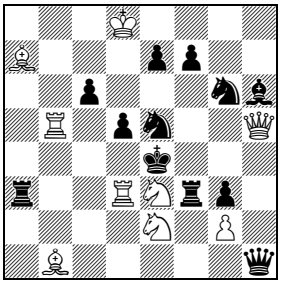
Rotterdam-Thema
2#: Ob identisch mit dem → Charkov-Thema, ist nicht überall bestätigt! Das Thema wurde 1991 am 34. WCCC in Rotterdam gestellt. - Definition: Zweizüger mit mindestens einer Verführung, welche an mindestens zwei Widerlegungen scheitert.
Den ersten Preis in diesem Kompositionsturnier errang Byron Zappas (Griechenland, 1927-2008; [**1100**]).
Diese Darstellung nimmt sozusagen auch das oben erwähnte Charkov-Thema vorweg.

1.V? a/b!
1.S!

Rotterdam-Thema

		a
?		A,B

1100 Byron Zappas
34. PCCC-Kongress Rotterdam, Thematurnier 1991
1. Preis



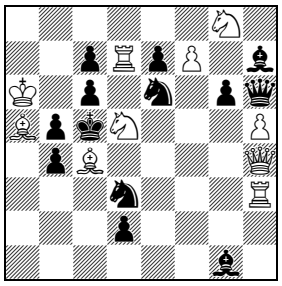
‡2
1.Sg4? (2.Td4/Te3‡) Taxd3 **a**/Tfxd3 **b**/Sxd3 **c**!
1.Sd1? Taxd3 **a** 2.Sdc3‡; 1. - Tfxd3 **a**/Sxd3 **b**!
1.Sf1? Tfxd3 **b** 2.Sxg3‡; 1. - Sxd3 **b**/Taxd3 **c**!
1.Sc4? Sxd3 **c** 2.Dxf3; 1. - Taxd3 **c**/Tfxd3 **a**!
1.Sxd5! (2.Td4/Te3‡) Taxd3 **a**/Tfxd3 **b**/Sxd3 **c** 2.Sec3/Sxg3/Tb4‡
Rotterdam-Thema. Enthalten ist auch das Charkov-Thema.

Wahrscheinlich ist das Charkov-Thema zwar älter, war aber im Westen noch unbekannt.

Roundrook
Zieht orthogonal, aber auf einem Rundweg, der einem 2x2-Quadrat entspricht. Genau hierauf kann er auch gegebenenfalls einen gegnerischen Stein schlagen. Der Roundrook kann nicht über Steine (egal welcher Farbe) hüpfen. Ein Rd5 kann nach c5, b5, b6, b7, c7, d7, e7, f7, f6, f5, f4, f3, e3, d3, c3, b3, b4, d4, d6 und e5 ziehen.

Rovno-Thema (ukr. = Rivne-Thema)
Eine Variation bzw. ein Spezialfall des → Umnov-Themas: „Im Verlauf der Lösung tauschen eine weisse und eine schwarze Figur ihre Plätze.“ - Ein Spezialfall des → Umnov-Verfolgung (→ Umnov 1).
Seinen Namen erhielt es durch die in Rivne bzw. Rovno lebende Komponistin Nadeschda [Olexandrovna] Leontjewa (Ukranie, *1928) 1970 (**1101**).

1101 Nadeschda Leontjewa
Probleemblad 7/1970, Nr.6837



‡3
1.Lb3! (2.Lxb4+ Sxb4 3.Dxb4‡)
1. - Sdf4 2.Sxb4 (3.Dxe7/Tc3‡) Sd5 3.Sd3‡
1. - Sef4 2.Sxc7 (3.Dxe7/Lb6‡) Sd5 3.Se6‡
Rovno-Thema. - Siehe auch → Umnov-Verfolgung!

Royal Bishop Chess
Royal pieces are either agreed beforehand or nominated simultaneously by both players.

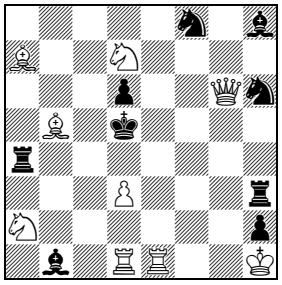
Royal Precedence
Kann eine Lösungszugfolge auf mehrere Arten erfolgen, muss dabei so früh wie möglich der König gezogen werden. (Das ist eine Art → „Cookstopper“ zur Dualvermeidung; gehen z.B. die Züge Ka5 und Lb3 in beliebiger Reihenfolge, also sowohl 1.Ka5 2.Lb3 als auch 1.Lb3 2.Ka5, gilt nur 1.Ka5 2.Lb3 als Lösung, da hier der König frühestmöglich zog.).

RS (= Retrostrategie)
Siehe unter → Kodex (für Schachkomposition), Artikel 16, Konvention 3.

Ruchlis
Zusammenlegung von 2 Matt- und Paradenwechseln zwischen Satz und Spiel.
Die Wechsel können auch auf mehrere Phasen verteilt sein.

Ruchlis, 2 Phasen
1.(V?) - a/b 2.A/B#
1.S! a/b/c/d 2.C/D/A/B#

1102 Efim N. Ruchlis
Swerdlowsker Sportkomitee-Turnier 1946 1./2. Preis
1. Allrussische Meisterschaft 1946-47, 2. Platz
Schachmaty v SSSR 1/1947, S.21, Nr.4



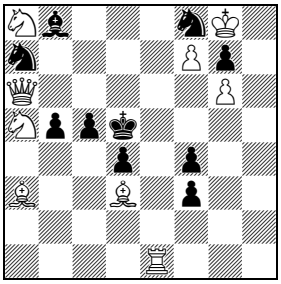
‡2
1.Lf2? (2.Sb6‡) Td4 **a**/Ld4 **b** 2.Sc3 **A**/De4 **B**‡; aber
1. - Te3!
1.d4! (2.Sb6‡)
1. - Ld3 **c**/Td3 **d** 2.Sc3 **A**/De4 **B**‡
1. - Txd4 **a**/Lxd4 **b** 2.Sb4 **C**/ Sf6 **D**‡
Ruchlis-Thema.

Ruchlis, 2 Phasen

		a	b	c	d
		A	B		
		C	D	A	B

Efim [Naumowitsch] Ruchlis (Ukraine/Uzbekistan/Israel 1925-2006) 1946 (**1102**).
Eine wesentlich frühere Darstellung stammt von Arthur James Moseley (Australien, 1867-1930) aus dem Jahr 1914 (**1103**), und zwar in der Form des → *Ideal*-Ruchlis!

1103 Arthur James Moseley
Good Companions 4/1914, Nr.153, 2. Preis



‡2
Satz: 1. - Ld6/Le5/Sc6/b4 2.Sb6/Le4/Dxc6/ Lc4‡
1.Sc4! (Zzw.) Ld6/Le5/Sc6/b4 2.Dxd6/Txe5/Sab6/Le4‡
Ur-(Ideal-)Ruchlis.

- Ruchlis, einfacher
2#: Kombination eines → Matt- und eines → Paradenwechsels.

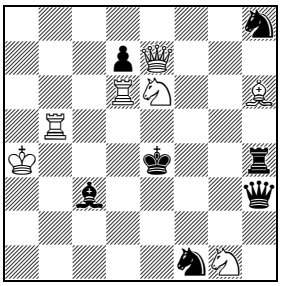
1.V? a 2.A#
1.S! a/b 2.B/A#

Ruchlis, einfacher

		a	b
		A	
		B	A

Kommt häufig in osteuropäischen Miniaturen vor: einfache Kombination aus einem Mattwechsel und einem Paradenwechsel. Allein schon das Vorhandensein eines Paradenwechsels wird als Ruchlis angesehen.
- erweiterter Ruchlis
Ruchlis mit je drei Matt- und Paradenwechseln.
- Freie Presse-Thema

1104 Jacques Savournin
Freie Presse 26.3.1966, Nr.560, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Tf4 **a**/Df5 **b** 2.Sg5 **A**/Sc5 **B**‡
1.Sg5+ **A**/Sc5+ **B**? Kf4/Kf5!
1.Df8! (2.Da8‡)
1. - Se3/Le5 2.Sg5 **A**/Sc5 **B**‡
1. - Tf4 **a**/Df5 **b** 2.Dxf4/Dxf5‡
„Freie Presse"-Thema, mit Thema B2 im Satz und Bikos-Thema.

2#: Kombinaion von → Ruchlis und → Küchler-Thema. Im Satzspiel beantwortet Weiss die Themaparaden mit Batteriematts. In der Lösung gibt Weiss diese Batterie auf, aber nun erfolgen Themamatts auf andere Paraden (Paradenwechsel) und die Themaparaden werden anders beantwortet (Mattwechsel).
Jacques Savournin (Frankreich, 1930-2025) 1966 (**1104**).
- Ideal-Ruchlis
2#: Weist 4 Varianten in Satz oder Verführung und Lösung auf, wobei auf 2 Varianten Mattwechsel erfolgen, die anderen Matts erfolgen nach den ursprünglichen Paraden der ersten beiden Züge.

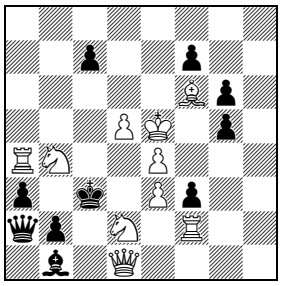
1.V? a/b/c/d 2.A/B/C/D#
1.S! a/b/c/d 2.E/F/B/A#

Ideal-Ruchlis

		a	b	c	d
		A	B	C	D
		E	F	A	B

Dazu ein frühes Beispiel von Adolph [Jay] Fink (USA, 1890-1956) von 1921 (**1105**).

1105 Adolph J. Fink
Good Companion 4/1921, Nr.2885
3. Complete Block-Tourney, 1.-2. Preis

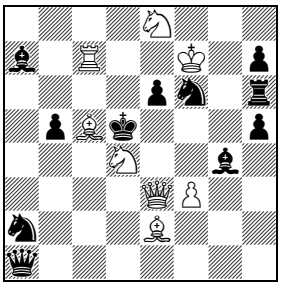


‡2
Satz: 1. - Dc4 **a**/Ld3 **b** 2.Sxb1 **A**/Sxa2 **B**‡
1. - Db3 **c**/Lc2 **d** 2.Dxb3 **C**/Dxc2 **D**‡
1.Df1! Dc4 **a**/Ld3 **b** 2.Dxc4 **E**/Dxd3 **F**‡
1. - Db3 **c**/Lc2 **d** 2. Dxb3 **A**/Sxa2 **B**‡
Ideal-Ruchlis mit Bikos-Thema.

- Karussell-Thema
Spezialform des Ruchlis-Themas. - Siehe daselbst.
- polnischer Ruchlis
2#: (Mindestens) zwei Paradenwechsel in derselben Phase.
- Pseudo-Ruchlis
2#: Ein Mattzug steht schon im Satzspiel auf verschiedene schwarze Paraden bereit. Jede dieser Paraden erscheint in nachfolgenden Phasen wieder dank verschiedenen Drohungen, aber immer mit den Satzmatts beantwortet.
Dies ist wahrlich ein künstliches und statisches Thema, weil die Strategie sich nie ändert.
- Valve-Ruchlis (Valve-Paradenwechsel)
2#: Paradenwehsel nach verschiedenen Selbstblocks über mindestens zwei Phasen.
Leo [Erland] Valve (Finnland, 1914-1952) 1952 (**1106**).
- verkürzter Ruchlis
2#: Weist je 2 Paraden- und 2 Mattwechsel auf, aber benötigt nur 3 schwarze Paraden.

1.V? a/b/c 2.A/B/D#
1.S! a/b/c 2.C/A/B #

1106 Leo Valve
Olympiade-Turnier 1952 (Helsinki), 5. ehr. Erwähnung



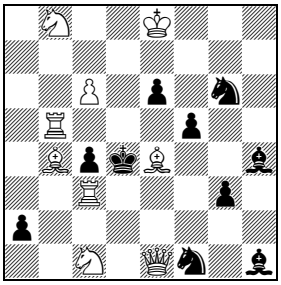
‡2
Satz: 1. - e5 2.Db3‡
1.Ld6? (2.De5‡) Lxd4 2.Db3‡; aber 1. - Dxd4!
1.Sc6? (2.Se7‡) Lxc5 2.Db3‡; aber 1. - Sg8!
1.f4? (2.De5‡) Se4 2.Db3‡; aber 1. - Sd7!
1.Sxe6! (2.Sf4‡) De5 2.Db3‡
Valve-Ruchlis.

Verkürzter Ruchlis

		a	b	c
		A	B	D
		C	A	B

- Vollständiger Ruchlis
Vermutlich eher → *Ideal*-Ruchlis.
- Zagorujko-Form des Ruchlis
2#: Ruchlis mit 3-Phasen-Paradenwechsel (z.B. Satz, Verführung und Lösung).
Leonid [Iwanowitsch] Zagorujko (Russland, *1923) 1948 (**1107**).

1107 Leonid Zagorujko
Schachmaty v SSSR 7 1948, S.166; 1./2. ehr. Erw.
6-Teams-Meisterschaft der UdSSR 1947/48



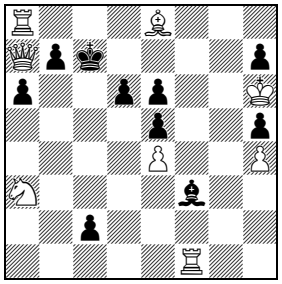
‡2
Satz: 1. - Se5/Lxe4 2.Lc5 **A**/Se2 **B**‡
1.Ld5? (2.Txc4‡) Se5/exd5 2.Se2 **B**/Lc5 **A**‡; 1. - Le4!
1.Ld3! (2.Txc4‡) Ld5/Se3 2.Lc5 **A**/Se2 **B**‡
Ruchlis, Zagorujko-Form.

Rücke die Steine zurecht
Die Steine, die nicht eindeutig auf n bestimmten Feldern stehen, sollen auf jeweils eines der n Felder gestellt werden, so dass eine legale Stellung entsteht.

Rücken-an-Rücken
= Back-to-Back (BTB). Stehen Steine verschiedener Farbe Rücken-an-Rücken (also: der weisse Stein oberhalb des schwarzen Steines) auf derselben Linie, tauschen sie ihre Rollen. Bauern auf der 1./8. Reihe können nicht ziehen. Jeder Stein kann en passant schlagen, wenn er die Rolle eines Bauern bekommen hat.
Vermutlich von Tadashi Wakashima (Japan, *1952) für das Sake-Turnier am 57. WCCC 2014 in Bern kreiert.

Rückkehr(-Thema)
Identisch mit → Switchback. Eine Figur zieht im Laufe der Lösung von ihrem Ursprungsfeld weg, um später wieder zurückzukehren. Je nachdem, wie eng man den Begriff fasst, geschieht es auf demselben Weg, oder auch nicht.
Andere Rückkehr-Themen sind z.B. → Haring-, Klasinc-, London-, Meerane- und Zander-Thema. Auch der → Rundlauf gehört in diesen Themenkreis.
- Anti-Rückkehr
2#: Das Rückkehrmatt der Schlüsselfigur wird in anderen Lösungsphasen unmöglich (wegen Verstellung, Fesselung, Selbstfesselung usw.). Der schwarze Gegenzug widerlegt oder erlaubt einen anderen Mattzug.
Die früheste gefundene Darstellung dürfte von Philip [Hamilton] Williams (Grossbritannien, 1873-1922) von 1893 stammen (**1108**).

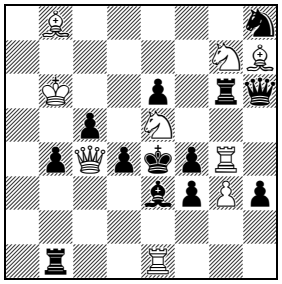
1108 Philip Williams
English Mechanic and World of Science 12/1893



‡2
1.Dg1! (Zugzwang)
1. - b6 2.Dg7‡! (2.Da7?)‡
1. - b5 2.Da7‡! (Rückkehr)
(1. - L~/a5/c1~/d5 2.Tf7/Sb5/Txc1/Dc5‡)
Anti-Rückkehr, sinnig kombiniert mit Rückkehr.

Eine Dreifach-Darstellung als Task stammt von Marjan Kovačević (Serbien, *1957) im Jahr 2004 (**1109**).

1109 Marjan Kovačević
Tschepischnij-70 Jubiläumsturnier
Schachmaty v SSSR 59 2004, Spezialpreis



‡2
1.Df1!? (2.Dxf3‡) d3 2.Dxd3‡ (2.Dc4?); aber 1. - Dxg7!
1.Dxc5? (2.Dc6‡) d3 2.Txe3‡ (2.Dc4?); aber 1. - Tc1!
1.Dxe6! (2.Dc6‡) c4 2.Sc6‡ (2.Dc4?)
Anti-Rückkehr, aus 3 verschiedenen Gründen.

Rückkehr (in n Zügen)
Jede Partei strebt gegen den Willen des Gegners die Rückkehr eines beliebig gewählten eigenen Steines an.

Rückkehrzug und Antiform
2#: Schwarz muss neben dem angedrohten Matt (fortgesetzt) auch noch das Rückkehrmatt parieren.
Eine Idee mit paradoxer Note von Marjan Kovačević (Serbien, *1957).

Rückständiger Bauer
Studie/Partie: Rückständig ist ein Bauer, der hinter seinen beiden Nachbarbauern zurückgeblieben ist und ihnen nicht mehr nachrücken kann. Er gilt deshalb als schwach.

Rücknahme
→ Rück-Züge.

Rückstellkonflikt
Siehe unter → Circe.

Rückverwandlungsopfer
Wie die → transmutatorische Rochade desselben Autors eine wahrscheinlich wenig konsistente Regel: Auf dem Bereich a3-h3-h6-a6-a3 kann sich jede Figur in einen Bauern umwandeln anstatt zu ziehen, so wie sich in Rom Hochadlige von proletarischen Familien adoptieren liessen, um wiederum zum sakrosankten Volkstribun aufrücken zu können.
Geht auf Adrien F. Turel (Schweiz, 1890-1957) zurück.

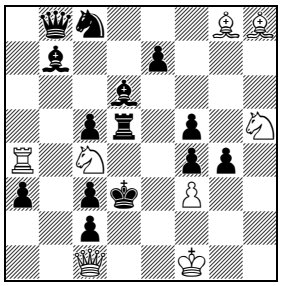
Rückwechsel(-problem)
Alte Bezeichnung Erich [Anselm] Brunners (Deutschland/ Schweiz, 1885-1938) für die → Paradenwechsel (bzw. das → Ruchlis-Thema.
Sidler: „Ausführliche Betrachtungen aus der Feder Brunners findet der Leser in Ranneforths Schachkalender aus dem Jahr 1927. Wie Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) in seinem ‚Brunnerbuch' bemerkt, brauchte die Problemwelt zwanzig Jahre, um diese Gedanken neu zu entdecken und zur Beliebtheit zu bringen!"

Rückzüge
Retro: Beliebig viele oder begrenzt viele Züge, die legal zur Diagrammstellung führten, können in umgekehrter Reihenfolge zurückgenommen werden, insbesondere kann in ein Schach zurückgenommen werden, das die Gegenpartei in ihrem Rückzug zurücknehmen muss, und es kann entschlagen werden. Notiert werden Rückzüge wie die in umgekehrter Richtung normal spielbaren Vorwärtszüge; das gilt auch für Entschläge. In der Regel müssen Märchenbedingungen bei der Rücknahme beachtet werden, z.B. bei → Circe die Rücknehmbarkeit einer Versetzung als Voraussetzung eines Entschlags.

Rückzüger
→ Verteidigungsrückzüger.

Rudenko-Paradox
Vorziehung von schwarzen oder weissen Zügen in der Drohung um eine Zählstelle in der Lösung in folgender Art:
- Rudenko-Paradox, schwarzes
Die verschiedenen Arten des Rudenko-Paradoxes werden ab und an diskutiert, und es bestehen keine gesicherten Definitionen! Die Bezeichnung „schwarzes Rudenko-Paradox" ist möglicherweis westlichen Köpfen entsprungen.
In allgemein gefasster Definition bedeutet dies, dass die zweiten schwarzen Züge der Drohung als Verteidigungen erfolgen. Ob diese im Sinne von → Umnov II auf dem Drohfeld erfolgen müssen ist nicht ganz klar. Es enthält aber eigentlich das → Babuschka-Thema.
3(-N)#: Im Fall einer *Schnittpunkt-Drohung* spricht man vom sog. Schnittpunkt-Paradox: „Parade einer Schnittpunktdrohung durch sofortige Besetzung des (→ antizielelementartig) Schnittpunkts." so Hans Hofmann (Deutschland, 1919-1999) und Stephan Eisert (Deutschland, *1943) in der „Schwalbe" 74, April 1982, S.478. Hier ist das Thema Umnov II zwingend vorhanden.
Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) und Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1935) realisierten das Thema wahrscheinlich erstmals 1972 (**1110**),

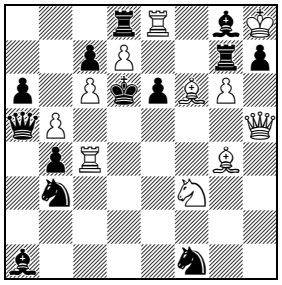
1110 Viktor Tschepischnij und Valentin Rudenko
Schachmaty v SSSR 12/1972, Nr.94, 3. Preis



‡3
1.Le6! (2.Se5+! Txe5/Lxe5 3.Sxf4/Lxf5‡)
1. - Txe5! 2.Sxf4+ Kd4 3.De3‡
1. - Lxe5! 2.Lxf5+ Kd4 3.Dxf4‡
(1. - Td4 2.Dd2+! cxd2 3.Txa4‡)
Schwarzes Rudenko-Paradox mit dem ‚Namensgeber'

aber vermutlich nahmen sie nur die Idee von Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) und Rafael [Moisejewitsch] Kofman (Russland, 1909-1987) von 1954 wieder auf (**1111**).

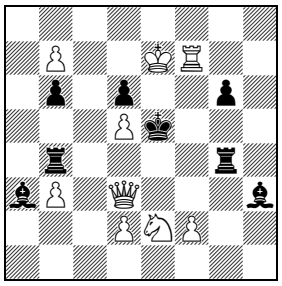
1111 Lev Loschinskij und Rafael Kofman
Turnier des Lettisches Sportkomitees FKiS
Schachmaty der Lettischen SSR 1954, 1. Preis



‡3
1.Se5! (2.Sf7+! Txf7/Lxf7 3.Txe6/Le7‡)
1. - Tf7! 2.Txe6+ Kd5 3.Dh1‡
1. - Lf7! 2.Le7+ Kd5 3.Lf3‡
(1. - Txd7 2.Ld4+! Kc5/L, Sxd4 3.Sxd7/Sc4‡)
Schwarzes Ur-Rudenko-Paradox.

Es gibt bereits eine beinahe einwandfreie Darstellung von [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) von 1939 (**1112**), wo allerdings nicht das Droh*feld* besetzt wird, sondern die Droh*linie*.

1112 Leonid I. Kubbel
Schachmaty v SSSR 1939, 3. ehrende Erwähnung

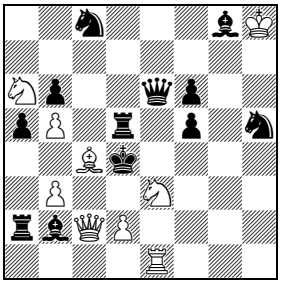


‡3
1.b8S? (2.Sc6/Sd7‡) Tgd4!
1.b8D? (2.Dxd6/Dh8‡) Tbd4!
1.Sc3! (2.De3+ Tbe4 **a**/Tge4 **b** 3.d4/f4‡)
1. - Tbe4 2.b8S! ~ 3.Sc6/Sd7‡
1. - Tge4 2.b8D! ~ 3.Dxd6/Dh8‡
Frühe Andeutung des schwarzen Rudenko-Paradoxes, gezeigt mit Verbahnung. Hier wird der Schnittpunkt betreten, aber gedroht wird auf der e-*Linie*.

- Schnittpunkt-Paradox
Nach Rudenko: Siehe oben → *schwarzes* Rudenko-Paradox.

- Rudenko-Paradox, weisses
3#: Die Idee lässt sich allgemein etwa so beschreiben: „Eine Drohung lässt sich dadurch realisieren, dass man sie zu parieren versucht“ (Valentin [Fedorowitsch] Rudenko, Ukraine, 1938-2016).
Ausgedeutscht: Schwarz verteidigt sich gegen eine Drohung durch Angriff auf das von der mattsetzenden Figur zu besetzende Feld; Weiss opfert daraufhin diese sofort auf dem angegriffenen Feld.
Jörg Kuhlmann (Deutschland, *1951) schreibt in der „Schwalbe“ 192, Dez. 2001, S.261, in Anlehnung an das Buch „Presledovanje Temi“ von 1983: „Das Rudenko-Paradox basiert auf einem spezifischen Funktionswechsel weisser Züge im Dreizüger. In einer thematischen Variante (genauer: mit dem Schlüsselzug der Lösung [Kuhlmann] droht Weiss mit ebenjenem bestimmten Zug an dritter Zählstelle matt zu setzen, der dann zum weissen Angriffszug an zweiter Zählstelle in der Variante wird, in der sich Schwarz just gegen diesen Zug als Mattzug verteidigt hat. Ein kennzeichnendes Merkmal des Rudenko-Paradoxes ist die Anwesenheit von mindestens zwei Drohvarianten, deren Drohmatts in Art der Dualvermeidung differenziert sind.“
Daraus folgt natürlich auch: je Drohmatt eine Parade und thematische Variante! - Robin [Charles Oliver] Matthews (Grossbritannien, 1927-2010) relativiert in der „Schwalbe“ 197 (Oktober 2002, S.557) dessen Beschreibung, erwähnt auch, dass es keine verbindliche Definition gibt. - Zur Vollständigkeit muss das → Keller-Paradox I mit eingeschlossen sein.
Einige Darstellungen (mit Viktor Tschepischnij, Russland, *1935) wurden im Buch „Presledovanje Temi“ 1983 publiziert, ein autobiografisches Werk über Valentin Rudenko (siehe auch → Rudenko-Thema; [**1113**]).

1113 Valentin Rudenko und Viktor Tschepischnij
Schachmaty v SSSR 1983, 1. Preis

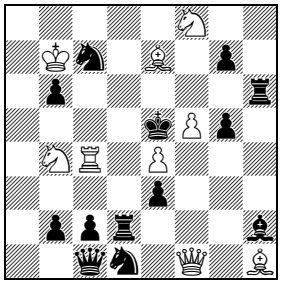


‡3
1.Lf1! (2.Sxf5+! Dxf5/Txf5 3.Dc4 **A** [Dd3 **B**?]/Dd3 **B** [Dc4 **A**?]‡)
1. - Sd6! 2.Dc4+ **A**! Sxc4/Ke5 3.Dc2/Sg4‡
1. - Sf4! 2.Dd3+ **B**! Sxd3/Ke5 3.Sc2/Sc4‡
Weisses Rudenko-Paradox, eines der Stammprobleme.

Die älteste bekannte Darstellung des weissen Rudenko-Paradoxes stammt wohl von Robin [Charles Olivier] Matthews (Grossbritannien, 1927-2010) von 1954 (**1114**).

Rudenko-Thema
2#: Die Variantenmatts in der Verführung werden zu Doppel-Drohmatts A und B in der Lösung oder umgekehrt. - Definition → AS: Gegen eine Doppeldrohung (2.A,B#) verteidigen je einmal die Paraden 1. - a und 1. - b. In weiteren Phasen folgt auf 1. - a 2. A# und auf 1. - b 2. B# (zweimal → Dombrovskis-Paradox).

1114 Robin C.O. Matthews
L’Italia Scacchistica 1954, 5. Preis (V.)



‡3
Satz:
1. - T2d6 2.Sc6+ Txc6 3.Sd7‡
1. - Thd6 2.Sd7+ Txd7 3.Sc6‡
1.Dh3! (2.Dxh2+ Tdxh2/Thxh2 3.Sd3/Sg6‡
1. - T2d6 2.Sg6+ Tdxg6/Thxg6 3.Sd3/Dxh2‡
1. - Thd6 2.Sd3+ Td2xd3/T6xd3 3.Dxh2/Sg6‡
Weisses Rudenko-Paradox, erste bekannte Darstellung.

In einer erweiterten Auffassung kann das/die Variantenmatt(-s) der Verführung zur Drohung in der Lösung werden, auch können die Antworten A und B mit Mattwechseln verknüpft werden.
2-phasig (Form 1, Normalform)

1. - a/b 2.A/B#
1.S! (2.A/B#) a/b 2.C/D#

2-phasig (Form 1, Normalform)

		a	b
		A	B
	A,B	C	D

Auch die umgekehrte Form entspricht dem Thema:

(Umkehrform)
1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.S! (2.E#) a/b 2.A/B#

Rudenko-Thema, Umkehrform
(Form 1, 2-phasig)

		a	b
	A,B	C	D
		A	B

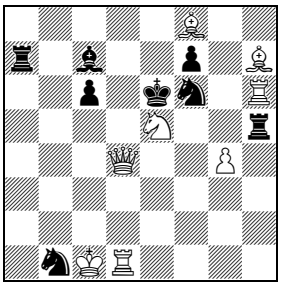
Rudenko-Thema,Form
2, 3-phasig

		a	b
	A,B	C	D
		A	
		B	

Rudenko-Thema, 3-phasig (Umkehrung):
1.V_1? (2.C#) a 2.A#
1.V_2? (2.D#) b 2.B#
1.S! (2.A/B#) a/b 2.E/F#

Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) 1956 (**1115**).

1115 Valentin Rudenko
Československy Šach 12/1956, Nr.36, S.188, Preis

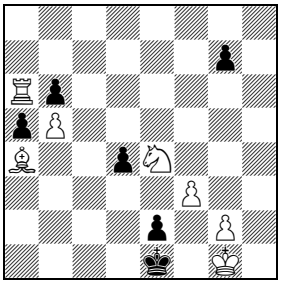


‡2
1.Lg8? (2.Lxf7‡)
1. - Txe5 **a**/Lxe5 **b** 2.Dd7 **A**/Dc4 **B**‡; aber 1. - Lb8!
1.Sd3? (2.Txf6‡) Te5 **a**/Le5 **b** 2.Sf4/Sc5‡; aber 1. - Td5!
1.Te1! (2.Dd7 **A**/Dc4 **B**‡) Txe5 **a**/Lxe5 **b** 2.Lf5/Dd6‡
Rudenko-Thema.

In der „Schwalbe“ 61 vom Februar 1980 erschien ein Aufsatz von Mykola [Wassiljowitsch] Tschernjawski (Ukraine, *1952) über das Rudenko-Thema. - Bereits 1951 beschäftigten sich andere Komponisten mit dem Thema, das sie → Anglo-Amerikanisches Thema genannt hatten. Sie legten aber darauf keinen Wert.

Rundlauf (RU)
Ein Stein verlässt ein Feld und kehrt auf anderem Wege wieder zurück. Die Zuglinien ergeben dabei eine geometrische Form (z.B: Quadrat, Rechteck, Dreieck). - Als ideal gilt die *schlagfreie* Realisierung.
Lionel Kieseritzkys 4# (Russland, 1806-1853; WM-Herausforderer von [Karl Ernst] Adolf Anderssen [Deutschland, 1818-1879]), der ebenfalls an mancher prominenter problemschachlicher Stelle zu finden ist) von 1842 galt lange Zeit als Erstdarstellung (**1116**),

1116 Lionel Kieseritzky
Le Palamède 15.10.1842, Nr.XLV

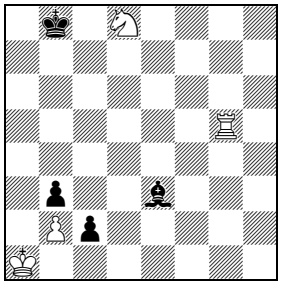


‡4
1.Ta8! d3 2.Th8! d2 3.Th1 d1D 4.Kh2‡
Rundlauf.

aber → V/V zeigt einen 7# mit einem Damen-Rundlauf von Ercole del Rio (Italien, 1718-1802) von 1769 (hier nicht wiedergegeben). Noch älter ist aber die Idee des → Wasserrads mit 2 Springern.
Für Damen-Rundläufe siehe auch → Karussell oder → Kosmos-Thema. Weitere Rundlauf-Themen siehe: → Circuit, → Donati-Thema, → Dreiecksschritt, → Nissl-Thema, → Springerstern, → Wasserrad u.a.m.
Berühmte Vertreter sind Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) und Eduard [Adolf Heinrich] Birgfeld (Deutschland, 1887-1939). Ausserdem erschien 1952 von Wilhelm Karsch und Willi Hagemann (beide Deutschland, 1899-1973) die Broschüre „Figuren-Rundläufe im Schachproblem“.

- Bauernrundlauf / Pawn circuit (PC)
Ein Bauer wandelt um und kehrt zum Ursprungsfeld zurück.
- Kreisel
= „Round-about“, („Pure Round Trip“[?]) [engl].
- a) Laut V/V ein ‚wilder‘ (→ Siegfried) weisser Turm den schwarzen König ‚im Kreis herum‘ treibt, d.h. je nachdem im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn. (Ziel ist ein positionelles Remis durch Dauerschach). Als Beispiel wird dort eine Studie von Anatolij [Tichonowitsch] Motor (Ukraine, *1935) aus dem Jahr 1973 zitiert (**1117**).

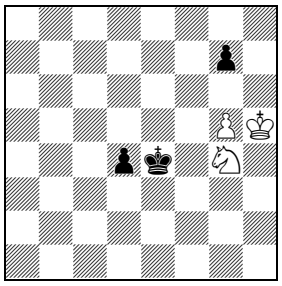
1117 Anatolij Motor
Schachmaty v SSSR 8/1973, Nr.29



Remis
1.Sc6+! Kc8 2.Tg8+ Kc7 3.Tg7+ Kb6 4.Tb7+! Kc5 (4. - Kxb7? 5.Sa5+! K~ 6.Sxb3) 5.Tb5+ Kd6 6.Td5+ Kc7 7.Td7+ Kb6 8.Tb7+ (3. - Kd6 4.Td7+! Kc5 5.Td5+ Kb6 6.Tb5+ Kc7 7.Tb7+ Kd6 8.Td7+)
Turm-Kreisel in beide Richtungen.

- b) Denkbar sind auch andere Themafiguren, z.B. der Springer in seinem 8-eckigen Rundlauf als → Springerrad. Wurde schon 1922 versucht darzustellen. Einwandfrei ist die Gewinnstudie von Alexander [Petrowitsch] Kusnetzov (Russland, 1913-1982) zusammen mit obigem Autors mit aus dem Jahr 1973 (**1118**).

1118 Alexander Kusnetzov und Anatolij Motor
Revista de Şah 2/1973, Nr.620v, 2. Preis



Gewinn
1.Sf6+? gxf6! 2.gxf6 d3 3.f7 d2 4.f8D d1D+!
1.Sf2+? Ke3 2.Sd1+ Kd2 3.Sb2 Kc3 4.Sa4+ Kb4 5.Sb6 Kc5 6.Sd7+ Kd6 7.Sf6 gxf6! 8.gxf6 d3!
1.Kg6! Kf4 2.Sf2! Ke3 3.Sd1+ Kd2 4.Sb2 Kc3 5.Sa4+ Kb4 6.Sb6 Kc5 7.Sd7+ Kd6 8.Sf6! Ke5 9.Kxg7
Kreisel-Thema; der sK beschreibt ein grosses Quadrat!

- Längster Rundlauf
„Jedes Feld darf nur einmal betreten werden“: Forderungsform -- ein (frei zu wählender) Stein soll einen → Rundlauf ausführen, der über möglichst viele Felder führt, ohne dass der Stein zweimal auf demselben Feld stand. – Siehe auch → Springerproblem mit Rundlauf über alle Felder eines Schachbretts.
- Springerrundlauf
Davon gibt es unzählige Formen, siehe z.B. → Bláthy-Thema, → Springer-Raute (-Rechteck, -Sechseck [Beispiel → Donati-50], -Stern [5-, 6- 7-zackig], -Spirale, -

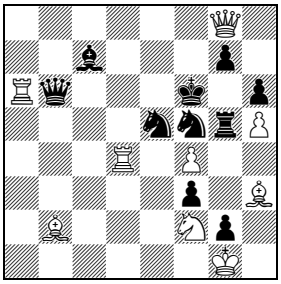
Stern). - Siehe z.B. auch doppelte Versionen wie z.B. → Wasserrad und u.v.a.m.
Eine Figur, die in einem Zug einen Rundlauf ausführen kann, ist die → Rose. Ein solcher Rundlauf ist z.B. im → Kreisel-Thema beinhaltet.

- Wendeltreppe
Siehe daselbst.

Rundläufer
Zieht diagonal wie ein Läufer, aber auf einem runden Weg, wobei er immer nach zwei Feldern um 90° abknickt. Ein Rd4 kann nach c3, b2, a3, c1, e3, f2, e1, g3, h4, g5, f6, e5, c5, b6, a5, c7, d8, e7 ziehen.

Rupp-Thema
2#: Der Schlüssel fesselt einen weissen als auch einen schwarzen Stein. Die schwarze Parade ist so konstruiert, dass beide gefesselten Steine wieder entfesselt werden und Weiss durch den wieder entfesselten weissen Stein mattsetzen kann.
Robert Rupp (Deutschland, 1901-1972) definierte das Thema 1932 und stellte es dar (**1119**), war aber längst nicht der Erste.

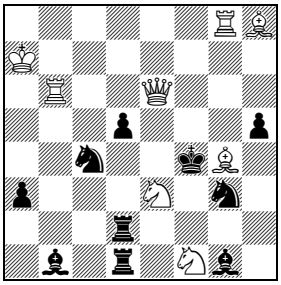
1119 Robert Rupp
Deutsche Arbeiter-Schachzeitung 7/1931, Nr.97, Lob



‡2
Satz: 1. - Se7 2.Se4‡
1.Td7! (2.Df7‡) Sd4 2.Se4‡
(1. - Se7/Sd6 2.Df8/De6‡)
Thema Rupp.

Bereits 1920 stellte Karl [Adolf Koefoed] Larsen (Dänemark, 1896-1963) dieses Thema dar (**1120**), aber im selben Jahr auch Fritjof Lindgren (Schweden, 1897-1957; [**1121**]).

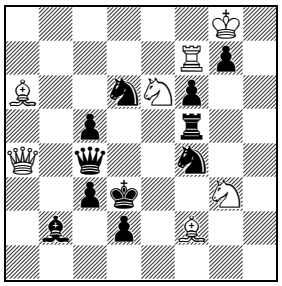
1120 Karl A.K. Larsen
Club Argentino de Ajedrez 1920, 2. Preis
(El Ajedrez Argentino)



‡2
1.Tb4! (2.De5‡) Td4/d4 2.Sg2/Sxd5‡
Ur-Rupp-Thema.

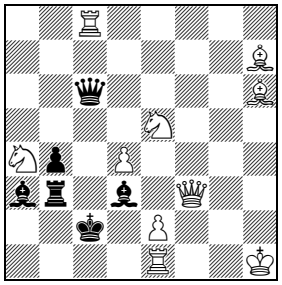
- Anti-Rupp(-Thema)
2#: Weiss entfesselt einen weissen und einen schwarzen Stein. Schwarz fesselt hierauf beide wieder, und Weiss kann fesselnutzend mattsetzen.
Erstdarstellung ev. von Josef Fischl (Deutschland, 1904-1955) von 1933 (**1122**).

1121 Fritjof Lindgren
Dagens Nyheder 5.9.1920



‡2
1.Td7! (2.Lxc4‡) Sd5/Td5 2.Sxc5/Sxf4‡
(1. - Dxa6 2.De4‡)
Ur-Rupp-Thema, weiteres Beispiel.

1122 Josef Fischl
Schachmaty v SSSR 2/1934



‡2
1.e4! (2.Dd1‡) Lxe4 2.Dg2‡
(1. - Le2/Tb1/Lc1 2.Dxe2/Dxd3/Txc1‡)
Anti-Rupp-Thema.

Russian Chess
Schwarz) werden alle gedeckten Steine (d.h. beobachtet durch einen eigenen Stein, nicht König) in ihre deckenden Steine verwandelt, beginnend mit den schwächsten in der Reihenfolge B, S, L, T, D - also alle Umwandlungen in B zuerst, dann in S usw. Am Ende dieser ersten Runde von Umwandlungen, wenn andere Steine gedeckt werden, werden sie ebenfalls verwandeltt usw. Der Zug endet, wenn keine neuen Verwandlungen mehr möglich sind. Wenn ein B einen Stein auf seinem Aufstiegsrang deckt, wird dieser Stein in einen B umgewandelt und sofort in einen beliebigen Stein verwandelt, das unter den aktuellen Regeln erlaubt ist.

RV (Retrovarianten)
Siehe unter → Kodex, Artikel 16, Konvention 3.

Ryu
Figur im Shogi: Turm + König.

Rytschkov-Bogdanov-Thema
→ Bogdanov-Rytschkov-Thema.

S

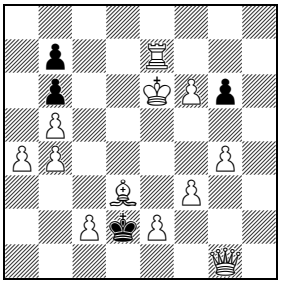
S1
1:1-Spiralspringer. → Spiralspringer.

S2
2:0-Spiralspringer. → Spiralspringer.

Saavedra
Name eines Studienkomponisten. Fernando Saavedra (Spanien, 1847-1922) veröffentlichte diese denkwürdige Gewinn-Studie 1895, deren Stellung er weitgehend einer Partie entnahm und ihr nur noch den letzten Schliff verlieh. – Oft nachgedruckt.

Sackmann, weisser
Im romanischen Sprachbereich auch „Albain“ benannt: Das Probespiel scheitert an einer bestimmten Parade der Gegenfarbe. Diesem Verteidigungszug entgegenzuwirken, bedient sich (weisser Sackmann) Weiss einer zusammengesetzten Hinführung eines eigenen Steines zu einer Linie, wobei die richtige Auswahl mehrerer scheinbar zum Ziele führender Felder auf dieser Linie zu treffen ist. Der Sackmann ist also eine direkte Kombination ersten Grades und unterscheidet sich deshalb vom artsverwandten Römer (indirekte Kombination).
Bei Franz Sackmann (Deutschland, 1888-1927) 1910 (**1123**) muss der wT die richtige Linie wählen.

1123 Franz Sackmann
Deutsche Schachblätter 4.9.1910
(V.: Anton Baumann *)



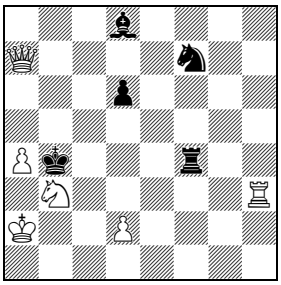
‡4
1.Kf7? g5 2.Te4 Kc3 3.Dc1 patt
1.Td7! g5 2.Td4 Kc3 3.Dc1 Kxd4 4.c3‡
(1. - Kc3 2.Dc1 Kxb4 3.Td4+)

Bereits 1842, also 68 Jahre vor Sackmann stellte der berühmte Gegner von Anderssen („unsterbliche Partie“ von 1851) Lionel [Adalbert Bagration Felix] Kieseritzky (Russland, 1806-1853) diese Idee dar (→ Rundlauf). Vermutlich gibt es aber noch ältere Beispiele.

- Anti-Sackmann
Weiss verhindert mittels Vorplan einen → *schwarzen* Sackmann.

- Sackmann, schwarzer
Statt Führung Lenkung im Sinne des Sackmann.
Das vielleicht erste Beispiel stammt von Ernst Altman (Deutschland, 1890-1916) von 1913 (**1124**).

1124 Ernst Altman
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 2.3.1913



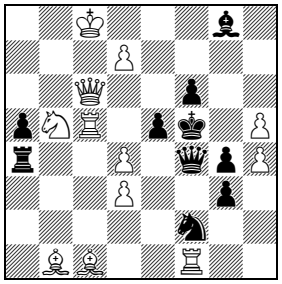
‡3
1.Dd7? (2.Db5‡) Tf5!
1.Th4! Txh4 2.Dd7 (3.Db5‡) Th5 3.Dg4‡
Schwarzer Sackmann.

Sagorujko
→ Zagorujko.

Salai-Matt (SAT)
Ein König gilt als im Schach stehend, wenn er im orthodoxen Sinne ein (oder mehrere) Fluchtfeld(er) hat. Er steht matt („Salai-matt“) bzw. SAT, wenn ein solches Schachgebot nicht aufgehoben werden kann (z.B. durch Decken oder blocken der Fluchtfelder oder durch Zug des Königs auf ein Feld ohne Fluchfelder). Orthodoxe Schachgebote (Bedrohung des Königsfeldes) sind irrelevant. Könige können nicht geschlagen werden.

Salamanca-Thema
2#: Nach dem Schlüsselzug verfügt Weiss über zwei abzugsbereite Batterien. Gegen die Drohung des Schlüsselzuges schlägt Schwarz den maskierenden Stein einer der beiden Batterien unter gleichzeitiger Fesselung eines zweiten schwarzen Steins. Weiss nutzt die Fesselung der beiden schwarzen Steine durch Abzugmatt der anderen, noch vollständigen Batterie.
Arnoldo Ellerman (Argentinien, 1893-1969) und Tomás Salamanca (Argentinien, Daten?) 1947 (**1125**).

1125 Arnoldo Ellerman und Tomás Salamanca
Enroque!! 4-5/1947

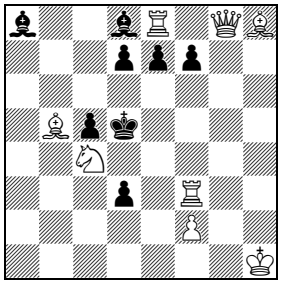


‡2
1.dxe5! (2.Dxf6‡)
1. - Dxe5 2.d4‡
1. - Sxd3 2.e6‡
(1. - fxe5/Le6 2.Dg6/Sd6‡)
Salamanca-Thema.

Salazar-Thema
2#: Tausch von Erst- und Mattzug/Zweitzug (Schema identisch mit → Reversal I).
Der Erfinder sah seine Idee „zunächst als Verbindung des Reziprokwechsels von Erst- und Mattzug bei gleicher schwarzer Parade (worauf wir heute gewöhnlich das Salazar-Thema reduzieren) mit dem Mechanismus des *reziproken Batterieaufbaus*“ schreibt Wieland Bruch (Deutschland, *1961) in „idee & form“ Oktober 2004.

1.A? a 2.B#
1.B! a 2.A#

1126 Francisco Salazar-López
Die Schwalbe 25-27, 1-3/1967
Nr.2404, 2. Preis



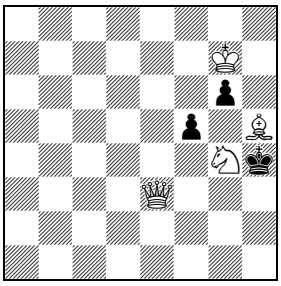
‡2
1.Dg2 **A**? (2.Te3‡) Ke4 **a** 2.Txf7 **B**‡
(1. - Ke6+/e5 2.Tf6/Txd3‡; aber 1. - f6!
1.Txf7 B! (2.Txe7‡) Ke4 **a** 2.Dg2‡
(1. - Ke6+/e5 2.Tf3/Tf4‡ [2 MW]; 1. - e6 2.Dg2‡)
Salazar-Thema.

Salazar-Thema

		a
A		B
B		A

Francisco Salazar-López (Spanien, 1924-2000) 1967 (**1126**).
Dazu gibt es eine fast 100 Jahre frühere Themendarstellung von C.A. Boivin (Kanada, Daten?) von1871 (**1127**).

1127 C.A. Boivin
The Torch 1871



‡2
1.Sf2? (Zugzwang) gxh5 **a** 2.Df4 **B**‡
1. - g5/Kxh5 2.Dh3/Dh6‡; aber 1. - f4!
1.Df4 B! (Zugzwang)
1. - gxh5 **a** 2.Sf2 **A**‡
1. - g5/Kxh5 2.Dh2/Sf6‡
1. - Kh3/fxg4 2.Dh2/Dxg4‡
Ur-Salazar-Thema, mit 2 Mattwechseln, in Miniaturform.

- Anti-Salazar (Anti-Reversal)
2#: Etwa: nicht-funktionierender Tausch Erstzug/ Zweitzug:

1.A? a 2.B#
1.B! a 2.A?

Anti-Salazar (Anti-Reversal)

		a
A		B
B		A?

Siehe Beispiel zu → *Anti*-Banny-Thema.
- kompletter Anti-Salazar
→ Kombination Kovačević.
- Pseudo-Salazar
2#: Salazar mit der Eigenschaft, dass die schwarzen Thema-Paraden in Verführung und Lösung nicht identisch sind. (Analog zum Pseudo-Le Grand).

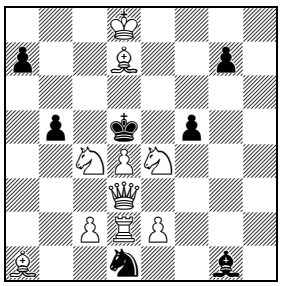
1.A? a 2.B#
1.B! b 2.A#

Pseudo-Salazar

		a	b
A		B	
B			A

Vermutlich 1958 erstmals von Barry [Peter] Barnes und Michael Lipton (beide Grossbritannien, 1937-2025 bzw. 1937-2023) dargestellt (**1128**).

1128 Barry P. Barnes und Michael Lipton
Suomen Shakki 5/1958, Nr.1180



‡2
1.Df3? (2.Sed6‡) fxe4/bxc4/Kxc4/Sf2
2.Df7/Dxf5/Db3/Se3‡; aber 1. - Sc3!
1.Db3! (2.Scd6‡) fxe4/bxc4/Kxe4/Ld4/Sb2
2.Dxb5/Db7/Df3/Td4/Sc3‡
Pseudo-Salazar.

- Pseudo-Salazar-Zyklus
Zyklus von Erstzügen und Mattzügen nach unterschiedlichen schwarzen Paraden:

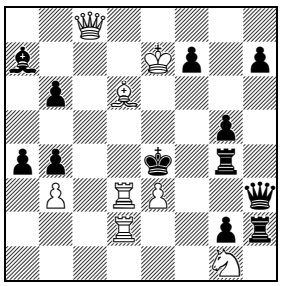
1.A? a 2.B#
1.B? b 2.C#
1.C! c 2.A#

Pseudo-Salazar, zyklisch

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Die erste und wohl einzige Darstellung gelang Marjan Kovaćević (Serbien, *1957) im Jahr 2003 (**1129**).

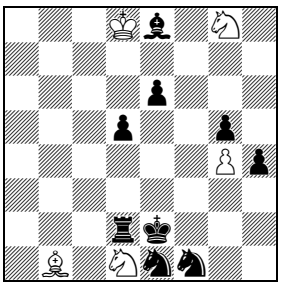
1129 Marjan Kovačević
The Problemist November 2003, Nr.C9976, 1. Preis



‡2
1.Td5 **A**? (2.Te5‡) Kxe3/Dxe3 2.Te2 **B**/Df5‡; aber 1. - Dg3!
1.Te2 **B**? (2.Td4‡) Kxd3/Dxe3 2.Dc2 **C**/Texe3‡
1.Dc2 C! (2.Tc3‡) Kf5/Dxe3 2.Td5 **A**/Td4‡
(1. - axb3 2.Txb3‡)
Pseudo-Salazar-Zyklus.

Salokotskij-Thema
H#3: In der einen Lösung betritt ein Stein nacheinander drei Felder, in einer anderen betritt ein anderer Stein derselben Farbe die gleichen Felder, aber in umgekehrter Reihenfolge.
Dem Namen nach auf Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021) zurückgehend. Es ist nur ein einziges Beispiel von Viktor [Jakowlewitsch] Abrosimov (Russland, 1941-2016) von 1999 zu finden (**1130**).

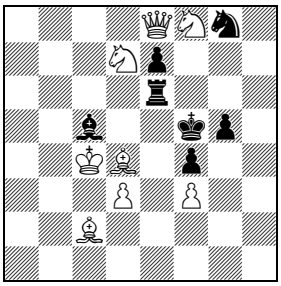
1130 Viktor Abrosimov
13. Russische Mannschafts-Meisterschaft 1999, 3. Platz



H‡3 2 Lösungen
I) **1.Kf3!** Sc3 2.Kxg4 Se4 3.Kh5 3.Sf6‡
II) **1.Lh5!** Sf6 2.Lxg4 Se4 3.Lf3 Sc3‡
Salokotzkij-Thema.

Salokotskij-Derevtschuk-Thema
2#: In einer oder mehr Phasen erfolgen Drohung, Widerlegung und Matt auf demselben Feld.
Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021) und Olexander [Andrijowitsch] Derevtschuk (Ukraine, *19??), 2015 (**1131**).

1131 Roman Salokotskij und Alexander Derevtschuk
Kudesnik 180, Nr.6508, 30.12.2015



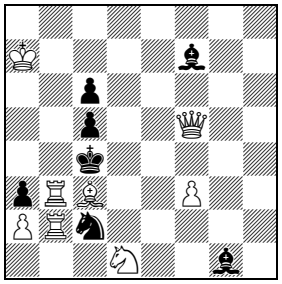
‡2
1.Le5? (2.d4 **A‡**) Txe5 2.Dg6 **B‡**
(1. - Sf6/g4 2.Dg6/Dh5‡); aber 1. - Ld4!
1.Lf6! (2.Dg6 **B‡**) Txf6 2.d4 **A‡**
(1. - Te4+ 2.dxe4‡)
Salokotskij-Derevtschuk-Thema.

Saltador (SA)
→ Argentinischer *Springer*.

Salt Shaker Chess
Salzstreuerschach. Ein Salzstreuer oder ein anderer eindeutiger Marker wird vor dem Spiel auf einem der Zentrumsfelder platziert. Es gehört keiner Seite und verlässt nie das Brett. Jeder Zug, der von einem der beiden Spieler gemacht wird, wird vom Shaker kopiert, der genau die gleiche Entfernung und Richtung wie der ziehende Stein einhält. Der Salzstreuer kann über andere Teile springen und schlägt, was auch immer sich darauf befindet. Wenn ein Zug den Shaker vom Brett nehmen würde, ist dieser Zug verboten. Wenn sich der Shaker beispielsweise in der g-Linie befindet (Königsturm-Linie), darf der Spieler, der ziehen soll, keinen Stein in Richtung der g-Linie bewegen. Insbesondere darf der besagte Spieler den Königsflügel nicht einnehmen, denn der Shaker ahmt den König während der Rochadenbewegungen nach. Schach und Matt sind schwieriger zu erkennen, manchmal ist das Objekt nur um den König zu schlagen.

Sambor-Thema
2#: (ukrainisch: Sambir-Thema; siehe dazu auch → Kutscherenko-Thema). In einem Zweizüger stellt eine Verführung eine drei- oder vierfache Drohung auf. Diese Drohungen, die in der Ausgangsstellung noch nicht ausführbar sind, tauchen in der Lösung als Mattzüge auf schwarze Paraden auf. Die Idee wurde 1978 von den Komponisten Roman [Fedorowitsch] Salokotskij (Ukraine, 1940-2021), Iwan [Iwanowitsch] Soroka (Russland, *1960) und Anatolij [Anatoljewitsch] Mitjuschin (Ukraine, *1960) als Themenvorschlag bekannt gemacht (Beispielaufgabe vermutlich von 1979).
Die Idee wurde allerdings bereits 1955 von François Michel (Frankreich, 1903-1977) dargestellt (**1132**).

1132 François Michel
Fédération Sportive et Gymnique du Travail 1955
Preis



‡2
1.Lh8? (2.Tc2/Tc3/Df7/Dd3‡) Sb4!
1.Ld4! (2.Dxc5‡) cxd4/Sxd4Lxd4/Ld5
2.Tc2/Tc3/Df7/Dd3‡
(1. - Kxd4 2.De4‡)
Ur-Sambor-Thema mit 4-fach-Drohung.

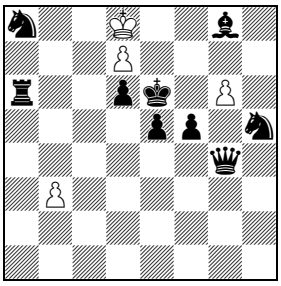
Samurai
Turm im → Chakra; er zieht wie der orthodoxe Turm, kann aber auch ein Feld diagonal ziehen.

Sanktionsstein
Betritt ein Sanktionsstein das Nachbarfeld eines gegnerischen Steins (rex inclusiv!), wird dieser als Teil des Zuges circegemäss wiedergeboren. Ist die Wiedergeburt nicht möglich, bleibt der Stein auf seinem normalen Standfeld stehen. Normale Steine dürfen nicht auf Nachbarfelder von Sanktionssteinen ziehen, wenn sie dadurch wiedergeboren würden (keine Selbst-Wiedergeburt). Sanktionsbauern wandeln sich in Sanktionssteine um.

Sankt Peter-Kreuz
In Anlehnung an den Jünger Jesu, Petrus, der kopfunter gekreuzigt wurde, ein Kreuz mit längeren Zügen gegen oben als unten. Am Einleuchtendsten ist also eine solche Darstellung mit einem Turm. (Im Gegensatz dazu wurde ein anderer Jünger, Andreas, ‚diagonal' gekreuzigt, was wohl mit einem Läufer dargestellt werden sollte.)

Sankt Petersburg-Thema (bzw. -Zyklus)
H#2: Erweiterter → Babson-Task, der auf verschiedene Weise definiert wird. Die → Allumwandlung war anfangs nicht gefordert. - Enthält das → Phönix-Thema.
Seine reinste Form dürfte so lauten: Weisse AUW im Erstzug, nachdem Schwarz auf dem Umwandlungsfeld eine Figur gleicher Gangart geopfert hat. Die Umwandlungsfigur gibt dernach Matt auf dem Feld, auf welchem die geschlagene schwarze Figur in der Ausgangsstellung stand (→ Umnov 1, verzögert).
1992 von Valerij [Nikolajewitsch] Barsukov (Russland, *1939) und Alexander [Pawlovitsch] Guljajev Grin (Russland, 1908-1998) vorgeschlagen für ein Thematurnier (**1133**).

1133 Valerij Barsukov und Alexander Guljajev
Schachmatnaja Komposizija 1 1992, Nr.23, S.40
Moskauer Turnier, 3. Preis



H‡2 Zero Position
a) ♕→c4 b) ♖→c4 c) ♗→f7 d) ♘→c7
a) **1.Dc8!** dxc8D 2.Kd5 Dc4‡
b) **1.Tc8!** dxc8T 2.d5 Tc6‡
c) **1.Le8!** dxe8L 2.Sf6 Lf7‡
d) **1.Se8!** dxe8S 2.Sf6 Sc7‡
Sankt Petersburg-Thema mit Phönix-Thema.

Sans retour
Eine Rückkehr im direkt folgenden Zug ist verboten. Im Vergleich zum → One-way-Chess braucht man sich nur den letzten Zug jeder Partei zu merken. Ausserdem ist nicht die gesamte Gegenrichtung gesperrt, sondern nur das Startfeld des letzten Zuges.

Sapomatt
= Se-he-mate: Bezeichnung für ein Problem mit der Zwililngsforderung (→ Zwillinge) „a) Diagramm: H#N, b) Farbwechsel aller Steine: S#N“.

SAT
→ Salai-Matt.

Satellit
Stein, der nicht ziehen kann und nicht geschlagen werden kann. Er kann weiss, schwarz oder unparteiisch (Satelite impartial) sein. Jeder geschlagene Stein überspringt als Teil des Schlagzuges wie ein → Nonstop-Equihopper den Satelliten und landet auf dem Feld, das vom Schlagfeld aus durch Punktspiegelung am Satelliten erreichbar ist. Dieser Sprung findet unabhängig von der Farbe des geschlagenen Steines oder des Satelliten statt. Befinden sich mehrere Satelliten (egal welcher Farbe) auf dem Brett, wählt die schlagende Partei frei einen von ihnen aus. Ist der Satellit weiss oder schwarz, nimmt der geschlagene Stein nach dem Sprung die Farbe des Satelliten an (bzw. behält seine Farbe bei, falls er bereits die Farbe des Satelliten besitzt). Ist der Satellit unparteiisch, wechselt der geschlagene Stein seine Farbe. Steht auf dem Zielfeld ein Stein, der eine andere Farbe hat als sie der geschlagene, springende Stein nach dem Sprung haben wird, so wird dieser Stein geschlagen und hüpft seinerseits über den Satelliten. Steht auf dem Zielfeld ein Stein, der die gleiche Farbe hat wie sie der geschlagene, springende Stein nach dem Sprung haben würde, so springt der geschlagene Stein nicht, sondern verschwindet vom Brett. Gerät durch den Sprung ein Bauer auf die Umwandlungsreihe seiner Farbe (auch wenn er zum Zeitpunkt des Schlagfalles noch die andere Farbe hatte), so wandelt er sich als Teil des Zuges um; über die Art der Umwandlung entscheidet die schlagende Partei. Gerät durch den Sprung ein Bauer auf die Figurengrundreihe seiner Farbe (auch wenn er zum Zeitpunkt des Schlagfalles noch die andere Farbe hatte), so kann er von dort aus einschrittig auf die Bauerngrundreihe seiner Farbe ziehen (gegebenenfalls schlagen); von dort aus kann er wieder den Doppelschritt machen.

Satzmatt
Mattzug im → Satzspiel.

Satz, Satzspiel
Lösungsverlauf, der sich ergibt, wenn Schwarz in der Diagrammstellung den Anzug hätte. Zieht der schwarze König, sollte sich – einem ungeschriebenen Gesetz entspechend – ein Matt ergeben.
- Führen sämtliche in einer Stellung enthaltenen Satzspiele zu Mattmöglichkeiten, sprechen wir von einem → Zugwechsel-Problem.
- Führen nur einige zu Matts, spricht man von freien Satzspielen.
Im → Hilfsmatt geht der Anzug für das Satzspiel an Weiss. Es handelt sich u.U. um eine Lösung (nun mit schwarzem Anzug), die nicht funktioniert, weil ein Tempozug fehlt.

- „Sinnlose Satzspiele …
… im Zwei- und Dreizüger“ hiess ein 2-teiliger Aufsatz von Hans-Jakob Schudel (Schweiz, 1915-2004) in „idee & form“ 2 und 3, April und Juli 1984, welcher sich mit der Motivation von Satzspielen befasste. Dabei griff er eine alte Kontroverse wieder auf, die schon bei Hermann Albrecht (Deutschland, 1915-1982) begann („Die Schwalbe“ 1952 [?], S.398, 403, und 439), und von Herbert Ahues in der „Schwalbe“ 1971 (S.221, 335 und 365) fortgesetzt wurde.
Ausgerechnet das prominenteste Beispiel, nämlich dasjenige von Efim [Naumowitsch] Ruchlis (Ukraine, Usbekistan und Israel, 1925-2006) enthielt jedoch eine meist unterschlagene → Belegverführung, welche die schwarzen Thema-Paraden plausibel machte!

- Vollständiger Satz
Ist in einem orthodoxen Problem auf jeden schwarzen Zug schon eine Antwort möglich, spricht man von einem vollständigen Satz(-spiel).
Dies ist im Übrigen die unbedingte Voraussetzung für eine → White-to-Play-Aufgabe.

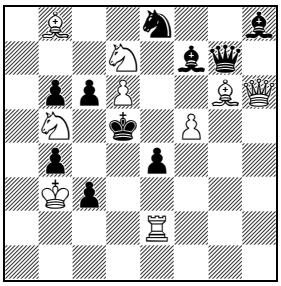
Saurier
Sind eigentlich normale Figuren, die sich aber nur schlagend bewegen können (die Schachwirkung ist normal).

Savoie-Schach
Wie → Doppelzugschach, aber zusätzlich müssen beide Teilzüge einer ziehenden Partei von demselben Stein ausgeführt werden, wobei die Rochade als Königszug gilt. Bauer und eventuelle Umwandlungsfigur zählen als derselbe Stein. Kann ein Stein nur einen einzigen Zug ausführen, kann er überhaupt nicht ziehen. Nullzüge sind nicht erlaubt.

Savournin-Thema
2#: Schrittweise Ausschaltung (oder Zuschaltung) von Widerlegungen.
Dem Namen nach auf Jacques Savournin (Frankreich, 1930-2025) zurückgehend, vermutlich im Jahr 1966 (**1134**).
Früheres Beispiel siehe → Widerlegungsreduktion.

Savtschenko-Mechanismus
„Short-cut-Popandopulo-Mechanismus“ (→ Popandopulo-Batterie), oder englisch auch „Savtschenko device“:
Vor dem Abfeuerern einer (direkten) → Siers-Batterie wird das später gegebene Fluchtfeld durch einen anderen weissen Stein verlassen und bewacht dieses. Wird dieser Stein geschlagen, setzt sich die Siers-Batterie durch.

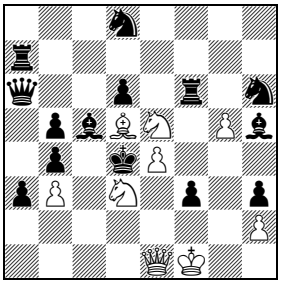
1134 Jacques Savournin
L'Italia Scacchistica 5/1966, 4. Lob



‡2
1.Dh4? (2.Dxe4‡) De5/Sxd6/Sf6!
1.Dh1? Sf6 2.Dd1‡; aber 1. - Se5/Sxd6!
1.Df4? Sf6/Sxd6 2.De5/Dxd6‡; aber 1. - De5!
1.De3! (2.De4‡) De5/Sf6/Sxd6 2.Sb6/Dd4/Sc7‡
(1. - Dd4 2.Lxf7‡)
Savournin-Thema.

Wladimir [Grigorjewitsch] Savtschenko (Russland, 1942-1983) im Jahre 1967 (**1135**).

1135 Wladimir Savtschenko
"64" 21 22.11.1968; 1967-68
Oktober-Revolution-50 Jubiläumsturn. 1967, 2. Preis



‡4
1.Dd2! (2.Sd7! Txd7 3.Sxc5+ Ke5 4.Sxd7‡)
1. - Se6 2.Sc6+! Dxc6 3.Sxb4+ Ke5 4.Sxc6‡
1. - Dc8 2.Sc4! bxc4 3.Sb2+ Ke5 4.Sxc4‡
1. - Tff7 2.Sg6! Lxg6 3.Sf4+ Ke5 4.Sxg6‡
1. - Sf5 2.Sxf3+! Lxf3 3.Se1+ Ke5 4.Sxf3‡
1. - Le8 2.Sg4! Sxg4 3.Sf2+ Ke5 4.Sxg4‡
(1. - f2 2.Sxb4+ Kxe5 3.Dc3+)
Savtschenko-Mechanismus.

Scarabäus
Ähnlich dem → geknickten Grashüpfer, nur macht der Scarabäus hinter dem → Sprungbock einen 1:2-Sprung in ähnlicher Richtung wie er auf den Sprungbock hinzieht. Von a1 mit Bock auf d4, erreicht er e6 und f5; von d1 mit Bock auf d4, erreicht er c6 und e6.

Schach (als Forderung) in n Zügen
Wie Matt in n Zügen, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

Schachabwehr
Schwarz muss so ziehen, dass Weiss nicht unmittelbar Schach bieten kann.

Schachdrohverbot
Kein schwarzer Zug darf Schach drohen. Sonst jeder Zug, auch Schachgebot, zulässig.

Schachdrohzwang
In erster Linie Schachzwang, dann Schachdrohzwang.

Schacheinsteller
Schwarz muss durch seinen Zug ein unmittelbares Schachgebot durch Weiss ermöglichen.

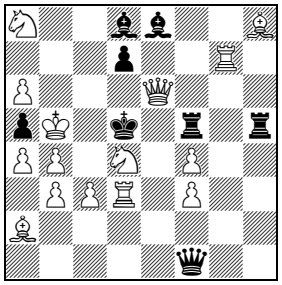
Schachflucht
= Schwarze Schachflucht: Schwarz muss so ziehen, dass er nicht unmittelbar Schach bieten kann.
- Schachfluchtzüger
Schwarz darf nicht Schach drohen. Wird die schwarze Schachdrohung durch Weiss herbeigeführt, so muss Schwarz seine eigene Schachdrohung in seinem Antwortzuge aufheben. Ist dies in beiden Fällen nicht möglich, so hat Schwarz Handlungsfreiheit.
Erfinder: Friedrich Freiherr von Wardener (Österreich, 1873-1964) 1924.

Schachgebot (im Schlüsselzug)
Direkter Angriff auf den gegnerischen König. Entgegen immer wieder zu hörenden Meinungen ist ein Schachgebot im Schlüssel eines Schachproblems zulässig.
In der ersten Zeit des modernen Schachproblems waren die sog. stillen Züge propagiert worden, in Abgrenzung des etablierten, oft materiell ausgerichteten Schach-Denkens. Auch für Schlag-Züge galten dieselben Kunstgesetze. Erst im Rahmen der ganz modernen Problemschule werden solche Züge durchaus toleriert, v.a. wenn sie thematisch begründet sind.
Herbert Grasemann (Deutschland, 1917-1983) schrieb dazu: „Ein schachbietender Schlüssel kann mehr als thematisch sein – er kann mithin der unwahrscheinlichste und damit problemhafteste Zug auf dem ganzen Brett sein." - Miniatur-Beispiel siehe unter → Batteriebehinderung.

Schach-Inder
Siehe unter → Inder.

Schach in Schach (-Thema)
H#: Taskaufgabe, in welcher nur Schachzüge vorkommen. Dieses für Hilfsmatts untypische Thema wirkt als Häufungsthema besonders schräg.
Den Rekord halten seit 1995 Karlheinz Bachmann (Deutschland, 1938-2014), Achim Schöneberg (Deutschland, *1955) und Hans-Peter Reich (Deutschland, *1967) mit 8 Zügen (**1136**).

1136 Karlheinz Bachmann, Achim Schöneberg und Hans-Peter Reich
Die Schwalbe 152, April 1995, Nr.8805



H‡8
1.dxe6+ Td7+ 2.Lxd7+ Sc6+ 3.Dxd3+ c4+ 4.Dxc4+ bxc4+ 5.Kd6+ Le5+ 6.Txe5+ fxe5+ 7.Txe5+ c5+ 8.Txc5+ bxc5‡
Schach in Schach (-Thema). Task (8-fach).

Schach – kein Schach
2#: Die Varianten, die in der einen Lösungsphase Schach bieten, sind in der anderen Phase stille Züge und umgekehrt. – Auch „Schach – nicht Schach" genannt.
Im 3# beliebter Mechanismus zur Darstellung → reziproker Fortsetzungswechsel, eingeleitet z.B. durch einen Königszug, allerdings ohne die Forderung der stillen Züge. - Beispiele siehe unter → Ur-Blikeng-Thema, Super-Tura-Thema.

Schach-Komposition
Siehe → Problemschach.

Schachmathematik
Erforschung mathematischer Gesetze im Zusammenhang mit Schach. Manche → Textaufgabe ist eines dieses Genres. Diese Disziplin ist fester Bestandteils des Kunstschachs.

Schach mit freier Rochade
= Free Castling Chess.

Schachproblem
Als Schachproblem (kurz: „Problem“), auch Schachaufgabe oder Schach-Komposition bezeichnet man eine komponierte Schachstellung samt Aufgabenstellung.

Schachprovokation
Strategie in direkten Schachaufgaben, bei welcher ein schwarzes Schachgebot zugelassen wird, das vorher nicht möglich war.

Schachschach
Jedem Stein kann Schach geboten werden bzw. er kann mattgesetzt werden.

Schachschlüssel
Der Schlüsselzug erfolgt mit → Schachgebot. – Beispiel siehe unter → Albino (Alain C. White).
Siehe Beispiel unter → Batterie-Behinderung (Miniatur).

Schachschutz
Verstellung einer Linie im Voraus, um den König vor einem späteren Schach zu schützen. - In der → Retroanalyse wird Schachschutz auch mit → Retroschild bezeichnet.

Schach Selbstschach
Schwarz muss nach Möglichkeit Schach oder Selbstschach bieten.

Schachvarianten (Schach-Abarten)
Gemeint sind Spielarten für *Partien*, nicht Problemen z.B. mit meist nicht offiziell verbindlichem Charakter, siehe dazu z.B.: http://www.hottest-host.com/ schach/ Arten.htm
- 007-Schach: (Von Edward Jackmann, 1995)
Die Spieler machen pro Zug drei Halbzüge. Zuerst zieht man einen eigenen Stein, dann einen des Gegners und dann wieder einen eigenen.
Folgende Abweichungen von den normalen Schachregeln gibt es:
- 1.) Falls man gegnerische Bauern zieht, ziehen diese normal, die Laufrichtung hängt von der Farbe des Bauern ab, nicht von dem Spieler, der den Bauern zieht.
- 2.) Jeder einzelne Zug muss möglich sein. Wenn der erste Zug den gegnerischen König ins Schach stellt, muss der zweite Zug das Schach - wenn möglich - abwehren. Wenn der zweite Zug den eigenen König ins Schach stellt, muss man dieses in seinem dritten Zug abwehren. Man darf, wenn man seine eigenen Figuren zieht, nicht seinen eigenen König ins Schach stellen. Das gleiche gilt äquivalent, wenn man die gegnerischen Steine zieht.
- 3.) Alle drei Züge sind Pflicht. Nur wenn es wirklich nicht möglich ist, alle drei Züge auszuführen, ist es Patt.
- 4.) Ein Spieler kann im ersten oder dritten Teil des Zuges Schachmatt geben und damit das Spiel gewinnen. Natürlich kann man sich im zweiten Teil des Zuges auch selbst Matt setzen, dann verliert man aber...
- 5.) Man darf den Zug des Gegners (wenn möglich) umkehren.
- 6.) Verwandlungen werden von dem Spieler entschieden, der den Bauern zieht. (umstritten)
- 7.) Da jeder einzelne Zug ein normaler Schachzug ist, wird das Ergebnis eine ganz normale Schachpartie sein.
Varianten ohne Definitionen:
- Kamikazeschach
- Königsrennen
- Mauerschach
- Metamorphosenschach
- Verrückte Bauern
- Würfelschach
- Zufallsschach, u.v.a.m.

Schachzickzack
Schwarz zieht nur, wenn er Schach bieten kann, ansonsten setzt er vorübergehend aus. Weiss darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne – ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht – mattsetzt.
- Schachzickzack, Typ Stapff
Schwarz darf nur Schach bietende Züge ausführen. Kann Schwarz nicht Schach bieten, setzt er aus. Weiss darf weder schlagen und noch Schach bieten, es sei denn, dass er auf andere Weise keinen Zug ausführen kann.
- Schlag-Zickzack
Wie Schachzickzack, aber Weiss muss schlagend ziehen.
Gilt Schlagzwang jedoch für Schwarz, spricht man von → Schwarzschläger.

Schachzwang
Wenn möglich, muss Schwarz Schach bieten; ansonsten hat er freie Zugwahl.

Schäfermatt
Partie: Das Schäfermatt (in Österreich: Schustermatt) ist ein klassisches Mattmotiv in der Eröffnungsphase einer Schachpartie. Nach dem → Narrenmatt gehört es zu den kürzesten Zugfolgen, durch die man durch ungeschicktes Spiel verlieren kann. Das Schäfermatt kann durch verschiedene Zugfolgen entstehen, die jeweils dadurch gekennzeichnet sind, dass der weisse Königsläufer und die weisse Dame den schwächsten Punkt der gegnerischen Grundstellung, den Punkt f7, angreifen. Allen gemein ist, dass das Matt nicht erzwungen werden kann, sondern nur durch einen groben Fehler des Schwarzspielers ermöglicht wird. Das Schäfermatt hat in der Turnierpraxis so gut wie keine Bedeutung, es dient vor allem Schach-Anfängern zur Illustration eines schnellen Mattangriffs.
Vorgestellt wurde es erstmals von Max Lange (Deutschland, 1832-1899) im „Handbuch der Schachaufgaben“ von 1862.

Schaltjahr-Wurzel-1972-Springer
6:44- & 26:36-Springer.

Schatrandsch
→ Arabisches Schach, Tschaturanga.

Schatten
→ Imitator.

Schatten-Phönix
Siehe unter → Phönix.

Schatten-Thema
Vermutlich: eine schwarze Figur ahmt die Bewegungen einer entsprechenden weissen wie ein Schatten nach.
Vgl. auch → Imitator, → Loschinskij-Thema, → Nachahmung (der Strategie), → Affen-Thema u.a.m.

Schedej-Thema
2#: 2-mal Dombrovskis-Paradox mit gleichem Mattzug. Oder um eine Zählstelle nach hinten verschobenes → Urania-Thema:

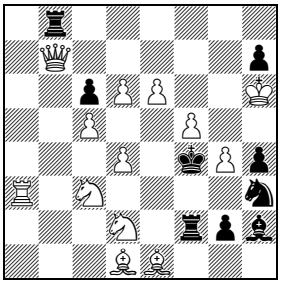
1.V_1? (2.A#) a/b 2.C/D#
1.V_2? a 2.A#
1.S! b 2.A#

Schedej-Thema

		a	b
	A		
		A	
			A

Sergej [Olexandrowitsch] Schedej (Ukraine, *1940) 1963 (**1137**).

1137 Sergej Schedej
Šahs/Schachmaty (Riga) 10 15.5.1963, Nr.1606
1./2.Preis



‡2
Satz: 1. - Ke3 **a**/Kg3 **b** 2.Se2 **A**/Sd5 **B**‡
1.Dxc6? (2.Sd5‡) Ke3 **a**/Kg3 **b** 2.De4 **C**/Df3 **D**‡; aber 1. - Tb3!
1.Dg7! (2.De5‡) Ke3 **a**/Kg3 **b** 2.Sd5 **B**/Se2 **A**‡
Schedej-Thema.

- Schedej-Thema, mit Doppeldrohung
2#:

1.V_1? (2.A/B#) a/b 2.C/D#
1.V_2? a/b 2.A/B#
1.S! a/b 2.B/A#

Schedej-Thema mit Doppeldrohung

		a	b
	A,B		
		A	B
		B	A

- Schedej-Thema, Doppelsetzung
2#:

1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.B/A#
1.S! (2.A/B#) a/b 2.C/D#

Schedej-Thema Doppelsetzung 1

		a	b
		A	B
		B	A
	A/B	C	D

Schedej, Doppelsetzung 2:
1.V_1? (2.A#) a/b 2.C/D#
1.V_2? (2.B#) a/b 2.D/A#
1.S! a/b 2.A/B#

Schedej-Thema Doppelsetzung 2

		a	b
	A	C	D
	B	D	A
		A	B

Schedej-Zyklus
2#: Zyklischer Wechsel von Drohungen und Mattzügen. Wurde vor Erscheinen von Cyclone I“ im Jahr 2000 Droh-Lačný oder Dombro-Lačný genannt (→ Lačný).

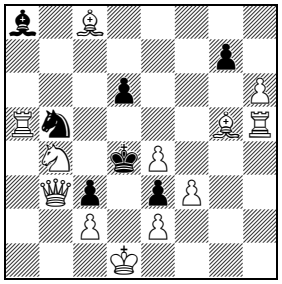
1.V? (2.A#) a/b 2.B/C#
1.S! (2.B#) 2.C/A#

Schedej-Zyklus

		a	b
	A	B	C
	B	C	A

Sergej [Olexandrowitsch] Schedej (Ukraine, *1940) 1964 (**1138**).

1138 Sergej Schedej
Problem (Zagreb) 4/1964, Nr.2123, 1. Preis 1964-66



‡2
1.hxg7? (2.Lf6 **A**‡) Kc5 **a**/Ke5 **b** 2.Lxe3 **B**/Dxc3 **C**‡; aber 1. - d5!
1.Sd5! (2.Lxe3 **B**) Kc5 **a**/Ke5 **b** 2.Dxc3 **C**/Lf6 **A**‡
Schedej-Zyklus, 3-fach.

Schein-Inder (Pseudo-Inder)
→ Inder.

Scheinparade (= Földeák-Thema)
= Nonparade. Die schwarze Themaparade widerlegt die Drohung nicht, weil das Verteidigungsmotiv durch einen anderweitigen Schaden kompensiert wird.

Scheinspiel
→ virtuelles Spiel.

Scheinsymmetrie
Symmetrische Aufgabe mit asymmetrischer *Lösung*.

Schemaprobleme
Siehe unter → Wechselspielthematik, Buchstabenschema.

Scherzaufgabe
→ Joke-Komposition.

Scheinmatt
H#: Ein spezieller Fall von kurzem Satzspiel, wo Weiss sofort mattsetzen könnte, wäre er am Zug.

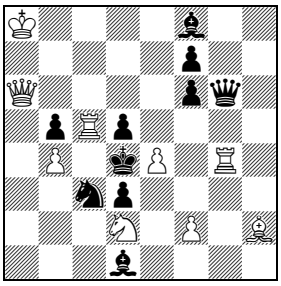
Schiegl-Thema
= Anti-Laitinen(→)-Thema. 2#: In der Verteidigung entstellt Schwarz eine Batterie mit Bauer als Vorderstein.
Hansjörg Schiegl (Deutschland, *1937).

Schiff (= Fort = Stier)
Kombinationsfigur aus Bauer und Turm. Der Bauernanteil hat kein Umwandlungsrecht.

Schiffmann-Thema
2#: Verteidigungs-Thema mit Fesselmotiven in verschiedenen Formen:

- Schiffmann-Parade (Form I)
Gegen ein nach dem Schlüsselzug drohendes Abzugmatt schlägt Schwarz in eine zweite weisse Batterie und fesselt sich dabei selbst, in Erwartung indirekter Entfesselung bei Ausführung der Drohung durch Verstellung. Die schwarze Selbstfesselung wird in den Themavarianten von Weiss genutzt.
Israel [Abraham] Schiffmann (Ukraine/Rumänien, 1903-1930) 1928 (**1139**).

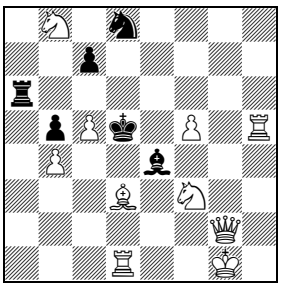
1139 Israel A. Schiffmann
BCPS 11 1/1928, Nr.181, 2. Preis 1927/28



‡2
1.Lg1! (2.f4‡) Dxe4/Sxe4/dxe4 2.Dxf6/Da1/f3‡
Schiffmann-Thema, Form 1.

- Mansfield-Schiffmann-Thema
2#: Spezialfall der Schiffmann-Parade I mit passiver Dualvermeidung: In zwei Varianten selbstfesselt sich Schwarz durch schlagen in eine weisse Batterie. Im Mattzug zieht Weiss durch Abzug jeweils in die andere Batterie.
Comins Mansfield (Grossbritannien, 1896-1984) 1930 (**1140**).

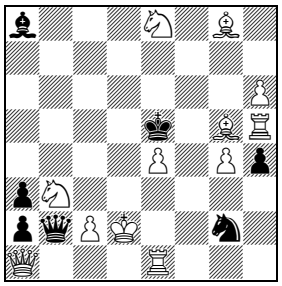
1140 Comins Mansfield
The Evening Standard 1930, 1. Preis



‡2
1.Sc6! (2.Se7‡) Lxd3/Lxf5 2.Se5(Sd2?)/Sd4(Sg5?)‡
(1. - Lxf3/Txc6/Sxc6 2.Dxf3/Da2/Dg8‡)
Mansfield-Schiffmann.

- Schiffmann-Parade (Form II)
Schwarz ist bereits in der Ausgangsstellung in der zu verstellenden Batterie gefesselt und zieht somit nur innerhalb dieser Batterie in Erwartung von Entfesselung bei Ausführung der Drohung, mit neuem Matt.
Von Israel [Abraham] Schiffmann (Ukraine/Rumänien, 1903-1930) selber 1928 dargestellt (**1141**).

1141 Israel A. Schiffmann
The Brisbane Courier 18.2.1928, Nr.3003, Lob

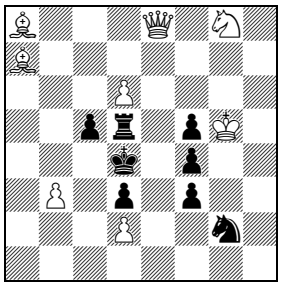


‡2
1.Sc5! Lxe4/Dd4+! 2.Txe4/Sd3‡!
Schiffmann-Thema, Form 2.
Stammproblem (mit Ansätzen der Form 1).

- Schiffmann-Parade (Form II), Anti-Form
Ausgehend von der Schiffmann-Parade (Form II): Die schwarze Themafigur ist bereits gefesselt. Zur Abwehr einer Drohung zieht sie innerhalb der Fesselungslinie. Nun darf sie entfesselt werden weil diese Entfesselung (dank → passiver Verstellung), sich nicht mehr schädlich auswirken kann.
= (Anti-)Goethart, Form II, auch → Goethart-Pelle genannt.

- Schiffmann-Parade (Form III, = Königs-Schiffmann)
Sie unterscheidet sich gegenüber der Hauptform nur darin, dass die das Drohmatt parierende schwarze Verteidigungsfigur durch einen Fluchtzug des schwarzen Königs gefesselt wird (und nicht durch Schlagen in eine Batterie):
Der schwarze König fesselt eine eigene Figur selbst, in Erwartung indirekter Entfesselung bei Ausführung des Drohspiels. Weiss nutzt die Fesselung im Mattspiel.
Gustaaf [Josephus] Nietvelt (Belgien, 1897-1961) 1928 (**1142**).

1142 Gustaaf J. Nietvelt
Revista Română de Šah 8-9/1928, S.137, Typ III (V.)



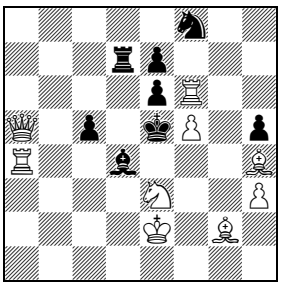
‡2
1.Se7! (2.Sc6‡) Ke4 2.Sxf5‡
(1. - Te5/Ke5,Txd6 2.Da4/Sxf5‡)
Königs-Schiffmann. Hier wird zudem die Sonderform der Lewman-Parade gezeigt.

Korrektur José Antonio Coello Alonso, Problemas 2 7/2018.

Es findet sich allerdings schon 1888 eine gute Darstellung des Themas von Hans [Valdemar] Arntz (Dänemark, 1842-1930) (**1143**).
(Weisser *Königs*-Schiffmann: siehe → *weisser* Schiffmann.)

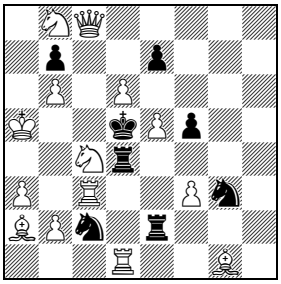
- Anti-Königs-Schiffmann
Die virtuell entfesselnde Scheindrohung scheitert an indirekter Entfesselung einer schwarzen Figur und ist erst möglich nach der Flucht des Königs (entweder wegen Zug in andere Fesselungslinie oder weil der weisse Vorderstein dann direkt mattsetzt.
Marcel Segers (Belgien, 1913-2006) im Jahr 1933 (**1144**).

1143 Hans Arntz
Illustrirtes Familien-Journal 6.5.1888



‡2
Satz: 1. - Kd6 2.Sc4‡
1.Dd2! (2.Sc4‡) Kf4 2.Sg4‡ (2.Sc4?)
(1. - Kd6,exf6/Lxe3 2.Lg3/Te4‡)
Ur-Königs-Schiffmann.

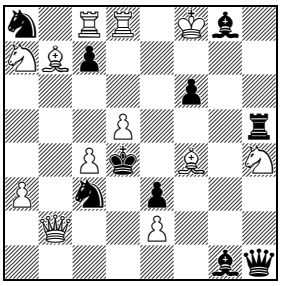
1144 Marcel Segers
Magyar Sakkvilág 1.1.1933, Nr.793



‡2
1.Dh8! (2.Se3‡; 2.Sd2? Tc4!)
1. - Kc5 2.Sd2‡ (2.Se3? Tc4!)
(1. - Txe5/Txd1 2.Dxe5/Sd2‡
1. - Tdd2, Td3/Ke6 2.Sd2/Dg8‡)
Anti- Königs-Schiffmann und Königs-Schiffmann.

- Schiffmann, alle 3 Formen (I bis III)
3#: Die Realisierung einer Kombination aller 3 wichtigsten Formen wurde von Odette Vollenweider (Schweiz, 1933-2021) prokuliert. Zuerst gelang eine Gemeinschaftsarbeit mit Valentin [Fedorowitsch] Rudenko, Ukraine 1938-2016) im Jahr 2003 (**1145**).

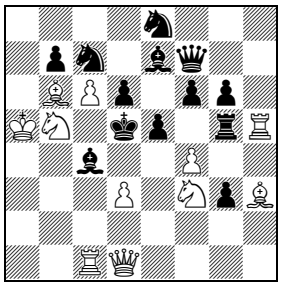
1145 Odette Vollenweider und Valentin Rudenko
Bulletin Problemistic 2004, Nr.82
Schiffmann-100 Gedenkturnier 2003, 1. Preis



‡3
1.Lg3! (2.Sc6+ Ke4/Kc~ 3.Dc2/Db4‡)
1. - Dxd5/Txd5 2.Sf3+/Sf5+ Ke4 3.Dc2‡
(= Schiffmann 1)
1. - c5! 2.Sb5+ Kxc4 3.Db4‡ (= Schiffmann 2)
1. - Ke4! 2.Dxc3 Txd5 3.Dd3‡
(= Schiffmann 3 bzw. ♔-Schiffmann)
Schiffmann, alle 3 Formen *nebeneinander*, im 3‡.

2#: Im *Zweizüger* gelang ihr dies 2003 alleine (**1046**) in Zwillingsform unter Einbezug aller möglichen ‚Tricks'.

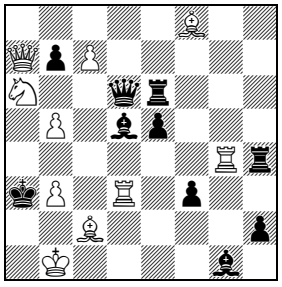
1146 Odette Vollenweider
The Problemist Mai 2003, Nr.12, S.109



‡2 b) -sBe5
a) **1.Da4!** (2.Sc3/Dxc4‡) Kxc6 2.Sxc7‡
(= Schiffmann 3 bzw. ♔-Schiffmann)
(1. - Lxd3/Lxb5 2.Sc3 [2.Dxc4?]/De4‡)
b) **1.Lg2!** (2.Sxg5 **A**/Sfd4 **B**‡) Lxd3 2.Sxg5 **A**‡
(2.**B**?; = Schiffmann 1 und Mattwechsel)
1. - Te5 2.Sfd4 **B**‡ (2.**A**?; = Schiffmann 2)
(1. - Ke6/Kxc6 2.Sfd4/Se5‡)
Schiffmann-Parade, alle 3 Formen, im 2‡.

- Schiffmann-Parade (Form IV)
(Zur Nummerierung der Formen siehe unter → Form 3).
Wie in der 2. Form ist die schwarze Themafigur bereits gefesselt. Durch einen sperrwechselähnlichen Zug (siehe Kommentar zu Alberto Mari) eines schwarzen Steins könnte die nach Ausführung des beabsichtigten Mattzugs entfesselte Themafigur das Matt parieren. Den schädlichen Effekt (Linienverstellung) des Verteidigungszuges kann Weiss zu einer neuen Mattführung ausnutzen.
Ob diese vierte Form als vollwertig angesehen werden soll, ist unklar: sie ist lediglich eine Spielart der Form II: statt dem Ziehen der schwarzen Themafigur auf der Fesselungslinie wird eine Linie geöffnet, die aber erst wirksam wird durch die Entfesselung der Dame. Der Sperrwechsel hat im Prinzip nichts mit der Idee Schiffmanns direkt zu tun.
Ausserdem stellt sich die Frage, ob obige Definition (in etwa nach Sidler) im Sinne Alberto Maris ist.
Durch die Nicht-Erwähnung der → Goethart-Thematik kommt der Verdacht auf, dass diese gänzlich übersehen wurde und somit bezüglich des → Sperrwechsels auch nicht präzise genug formuliert werden konnte.
Das originelle Konzept stammt von Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1928 (**1147**), der eigentlich → Anti-Goethart, Form I mit → Goethart, Form I durch den oben erwähnten Sperrwechsel verbunden hat!

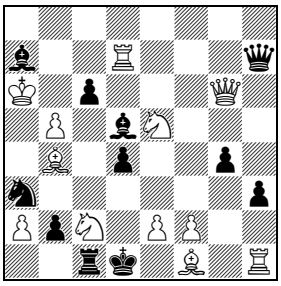
1147 Alberto Mari
The Chess Amateur 7/1928, 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Sc5+/b4+? Da6!
1.Tc4! (2.b4‡)
1. - Lc6 2.Sb4‡
1. - Le4 2.Ta4‡
Schiffmann-Thema, Form 4.

- Schiffmann-Parade (Form V)
Ein schwarzer Bauer pariert eine weisse Drohung aus einer Halbfesselung heraus durch En-Passant-Schlag. Nun darf Weiss den anderen vormals halbgefesselten Stein nicht entfesseln. Das Matt erfolgt somit durch Ausnutzung der Fesselung dieses Steins.
György Schlégl (Ungarn, 1910-1975) 1931 (**1148**).

1148 György Schlégl
Budafoki M.T.E. 7/1931, 1. Preis

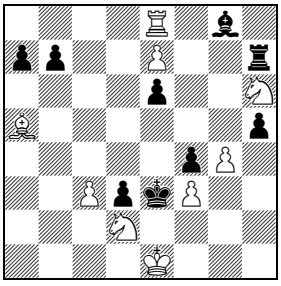


‡2
1.e4! (2.Ld3‡) dxe3 e.p. 2.Lc4‡
(1. - Lxe4 2.Se3‡)
Schiffmann-Thema, Form 5.

Hauke Reddmann (Deutschland, *1961) thematisierte diese Form in der „Schwalbe“ 258 vom Dezember 2012 mit einer eigenen Darstellung.

- Koldijk-Schiffmann
3#: Schwarz ruft im ersten Verteidigungszug Halbfesselung hervor (statt Ganzfesselung in der zweizügigen Darstellung) und die gedrohte Fortsetzung würde nunmehr für den weissen eine schädliche Auflösung dieser Halbfesselung zur Folge haben. Deshalb veranlasst er seinen Gegner mittels einer weiteren, ablenkenden Drohung, die Halbfesselung in eine totale Fesselung umzuwandeln, die der Anziehende im Matt nutzen kann.
Von Albertus [Marinus] Koldijk (Niederlande, 1917-2005) offenbar 1938 dargestellt (**1149**).

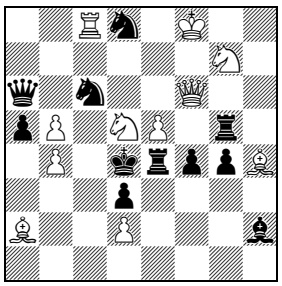
1149 Albertus Koldijk
Tijdschrift vd KNSB 1938



‡3
1.Lc7! (2.Le5 3.Ld4‡) Txe7 2.gxh5! (3.Sg4‡) Tg7 3.Sf5‡
Koldijk-Schiffmann.

- Nietvelt-Parade
2#: Selbstfesselung eines schwarzen Steins, der die Drohung abwehrt, weil diese ihn direkt entfesselt. Im Matt muss die Selbstfesselung ausgenützt werden.
Sidler: Gleiche Definition wie Hauptform der Schiffmann-Parade mit dem Unterschied, dass die Verteidigungsfigur bei Ausführung des Drohmatts durch Wegzug der weissen Drohfigur direkt entfesselt wird (Schiffmann I = Entfesselung durch Verstellung).
Gustaaf [Josephus] Nietvelt (Belgien, 1897-1961) 1928 (**1150**).

1150 Gustaaf J. Nietvelt
De Problemist 9/1928

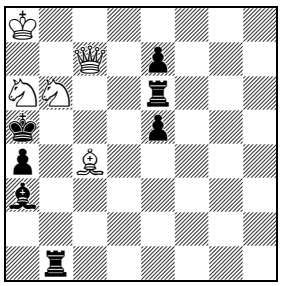


‡2
1.Sc3! (2.Dd6‡)
1. - Texe5 2.Lf2‡
1. - Tgxe5 2.Sf5‡
(1. - Sd~/Sc~/Dxb5 2.Se6/Tc4/Sxb5‡)
Nietvelt-Parade.

Weniger bekannt dürfte sein, dass schon Johannes [Jacob] Rietveld (Niederlande, 1893-1968) 1915 diese Parade darstellte (**1151**).

Themen-Verhältnis = Goethart: Anti-Gamage = Schiffmann: Nietvelt.

1151 Johannes Jacob Rietveld
De Soldatencourant 19.2.1915, Nr.28



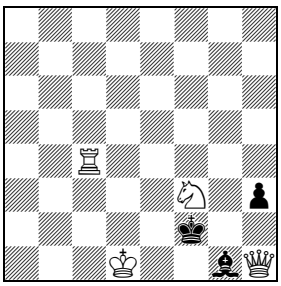
‡2
1.Sb4! (2.Dc5‡) Txb6 2.Sc6‡
(1. - T,Lxb4/Kxb4/Tc6 2.Da7/Sd5/Sxc6‡)
Ur-Nietvelt-Parade.

- Nietvelt (Form II)
(Nummerierung der Formen analog zur Schiffmann-Parade).
2#: Eine durch die weisse Dame gefesselte schwarze Figur verteidigt sich entlang ihrer Fessellinie (→ Pellezug), um das durch die weisse Dame drohende Matt durch die zu erwartende Entfesselung dieses Langschrittlers zu vereiteln. Dies ergibt jedoch eine neue Mattmöglichkeit, die Fesselung ausnutzend.
Ein Thema, das sich lange gut versteckt hielt. Aber es gibt eine Darstellung aus dem Jahr 1913 von Chandler und Mansfield unter dem Thema → *Anti*-Gamage-Thema, Typ 2. - Ein zweites Beispiel findet sich unter → Kagan-Thema.

- Königs-Nietvelt (Nietvelt Form III)
Der schwarze König fesselt eine eigene Figur selbst in Erwartung direkter Entfesselung bei Ausführung des Drohspiels. Weiss nutzt die Fesselung im Mattzug.
Eine schöne Miniaturdarstellung schufen Henri de Marands (Frankreich, *1958) und Pierre Monréal (Frankreich, 1916-2002) 1945 (**1152**).

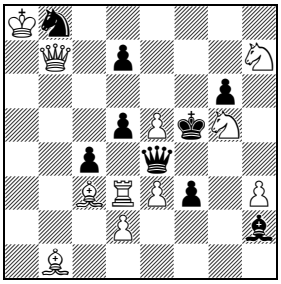
- weisser Nietvelt (Nietvelt-Angriff)
2#: Eine weisse Figur fesselt sich selbst in Erwartung direkter Entfesselung durch Schwarz.
V/V zitiert das Beispiel von Rainer Paslack (Deutschland, *1950) von 1991 (**1153**).

1152 Henri des Marands und Pierre Monréal
La Marseillaise 19.7.1945, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Kf1 2.Dxg1‡
1.Sh4! (2.Df3‡) Kf1 2.Tf4‡
(1. - Kg3 2.Dxg1‡ = Paradenwechsel
1. - Ke3/Lh2 2.Df3/De1‡)
Königs-Nietvelt, Miniaturform.

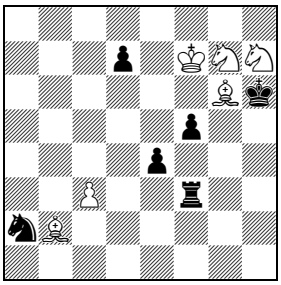
1153 Rainer Paslack
Die Schwalbe 131, 10/1991, S.491/L



‡2
1.Txd5? (2.Lxe4‡) Dd3!
1.Dxd5! (2.Dxe4‡) D~/Dxe5(Dd4)!/Dxd5+
2.Df7 (Sekundärdrohung)/T(x)d4(2.Df7?)/Txd5‡
Weisser Nietvelt. (1. - Dxe5 ist eine schwarze Nietvelt-Parade.)

- Sola-Schiffmann (dreizügiger Schiffmann)
3#: Öffnung einer weissen Linie durch Schwarz, welche Weiss bei Ausführung der Drohung schädlich selbst verstellen würde.
Pentti [Olavi] Sola (Finnland, 1907-1940) 1935 (**1154**).

1154 Pentti Sola
Uusi Suomi 1935

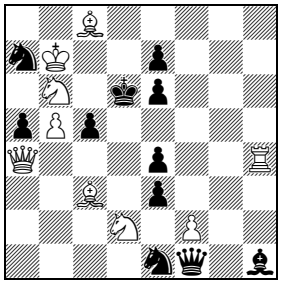


‡3
1.Se8? Txc3? 2.Sd6!; 1. - Tg3! - **1.Sh5!** (2.Sf6 ~ 3.Sg8‡)
Txc3 2.Sg3! (2.Sf6? Tc8! 3.Lg7??) Tc8 3.Lg7‡
Sola-Schiffmann.

- Schiffmann-Angriff
Siehe → *weisser* Schiffmann.
- weisser Schiffmann
Übertragung der Schiffmann-Idee auf Weiss: ein beliebiger Angriff der weissen Schlüsselfigur scheitert an einer schwarzen Parade 1. - a.
Im fortgesetzten Angriff zieht die weisse Schlüsselfigur deshalb in Erwartung indirekter Entfesselung durch die schwarze Parade 1. - a in eine Selbstfesselung.

Die Darstellung von Julius Buchwald (Österreich/USA, 1909-1970) von 1950 musste verbessert werden (**1155**).

1155 Julius Buchwald
Parallèle 50 3.2.1950, Nr.4v*



‡2
1.Da1? (2.Le5‡) Sc6!
1.Dxe4? (2.Le5‡) Sc6 2.Dxe6‡; aber 1. - c4!
1.Txe4! (2.Lxe5‡) Sc6/c4 2.Txe6/Da3‡
(1. - Lxe4+ 2.Sxe4‡)
Weisser Schiffmann.

*V.: Udo Degener (♗g8→c8)

Schildaschach
→ Schilda-Wandelschach.

Schilda-Wandelschach
= Schildaschach. Wie → Wandelschach, aber in der PAS und entsprechend bei Verwandlungen auf d1 und d8 sind Damen durch → Grashüpfer ersetzt.

Schläfer
Sammelbegriff für Figuren(kombinationen), die den → Zero als Komponente enthalten.

Schlag-Dentist-Thema
Siehe unter → Dentist-Thema.

Schlagentzug
Der schwarze König könnte im Diagramm eine weisse Figur schlagen. Diese zieht jedoch im Schlüssel weg.

Schlagfigur
Allgemeine Bezeichnung für Figuren, die nur schlagend ziehen können.

Schlagfreier Zug (in der Rücknahme)
Die Rücknahme eines Zuges muss ohne → Entschlag geschehen.

Schlagschach
Es herrscht Zugzwang für beide Parteien. Gibt es eine Möglichkeit zu schlagen, muss geschlagen werden. Bei mehreren Schlagmöglichkeiten besteht freie Wahl unter diesen. Die Könige sind nicht königlich; sie können geschlagen werden und durch Bauernumwandlung entstehen.Gewonnen hat, wer nicht mehr ziehen kann, wer also keine Steine mehr hat oder Patt steht.
- Schlagschach mit klassischer Rochaderegel
„Mit klassischer Rochaderegel“ besagt, dass die Rochade nur möglich ist, wenn der König sowie das von ihm überschrittene und das betretene Feld nicht vom Gegner bedroht sind und wenn ferner König und Rochadeturm noch nicht gezogen haben. – Siehe auch → „Qui perd gagne“.

Schlagschlüssel
Der Schlagschlüssel (Schlagen im ersten Zug) ist – wie übrigens auch der Schachschlüssel (→ Schachgebot) – sofern dem Inhalt der Aufgabe entsprechend.

Schlagspringer
Springer, der nur schlagend ziehen kann.

Schlagverbot
Es darf nur geschlagen werden, wenn kein schlagfreier Zug möglich ist, also nur dann, wenn ohne Schlagfall Matt oder Patt vorläge.

Schlagzwang
Wenn Schwarz schlagen kann, muss er dies tun; ansonsten zieht er beliebig.
- Wirklicher Schlagzwang
Analog zu → Ultraschachzwang, nur auf schwarze *Schachgebote* bezogen statt auf schwarze *Schlagfälle*. Als Lösungen werden nur Zugfolgen anerkannt, in denen jeder schwarze Zug ein Schachgebot ist.

Schlange
0:1+1:1 und 1:1+0:1-Reiter: Zieht auf → Nachtreiter- und danebenliegende Felder. Oder einfacher ausgedrückt: zieht abwechselnd ein Feld schräg, dann ein Feld gerade, so weit wie gewünscht, aber immer in dieselbe Richtung. Sie beschreibt sozusagen eine „Schlangenlinie".

Schlangen-Thema
Mäander-Bewegung einer Figur entlang einer horizontalen oder vertikalen Linie, diese aber immer wieder (auf eine benachbarte Linie) kurz verlassend. - Vgl. auch → Zickzack-Thema.

Schlatter („Thematische Sammlung …")
Eduard Schlatter (Schweizer Pfarrer, 1898-1970) war ein fleissiger Sammler, der im Hintergund an Werner → Sidlers „problemschach" mitgearbeitet hat. Er führte auch die Schweizerische Miniaturensammlung von Moriz Henneberger (Schweiz, 1878-1959) weiter, und gründete aufbauend auf Doubletten dieser Miniaturensammlung eine „Thematische Sammlung" (siehe → Vorwort).

Schlechter Läufer
Siehe unter → Läufer.

Schlepper
Von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) verwendeter Begriff im Zusammenhanh mit der → Schweizer und der → Hamburger Idee („Drohwechsel-Schlepper"). Damit meinte Brunner den Schaltstein, den anderen, ‚geschalteten' Stein nannte er den „Geschleppten" (im Schlepptau des Schleppers).

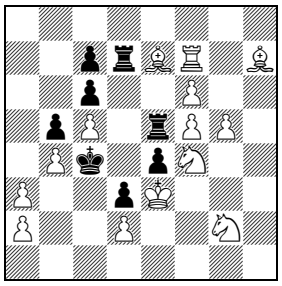
Schleusen-Inder
→ Inder.

Schlüssel, Schlüsselzug
Der erste Zug der Lösung, bzw. der Zug, der die Lösung erschliesst. Er sollte nicht allzu offensichtlich oder zu brutal (Schlag, Schachgebot) sein, sofern dies nicht thematischer Bestandteil ist.

Schlüssel-Stafette
→ Key-relay.

Schlüter-Thema (erwähnt im Thema-Boek)
N#: Der eine schwarze Turm verteidigt sich gegen eine weisse Drohung durch einen kritischen Zug, sodass der andere bei Ausführung der Drohung – pattdrohend – gefesselt wird (→ *Kombination* Kling). Weiss wiederum nutzt durch Pattaufhebung.
Das Thema ist eine spezielle Form des → Renaud-Themas bzw. der → *Kombination* Kling.
Das Diagramm-Beispiel von Georges Renaud (Frankreich, 1893-1975) ist eine Widmung an Walter [Hermann Karl] Schlüter (Deutschland, 1887-1929) von 1928 (**1156**).

1156 Georges Renaud
Allgemeine Zeitung Chemnitz 15.7.1928, Nr.881v
W. Schlüter gewidmet



‡4
1.Lg8! (2.Th7+ Tdd5, Tf7 [2. - Ted5? auch 3.Sxd3 [→ 2. Variante] bzw. 1. - Ted5 2.Th7 Txe7{!} 3.Th1 ~ 4.Tc1‡] 3.Th1 ~ 4.Tc1‡)
1. - Td4! 2.Th7+ Ted5!? (3.Th1?patt) 3.Kf2 z.B. e3+ 4.Sxe3‡ (3. - T4~?)
1. - Txc5! 2.Th7+ Tdd5!? (3.Th1? patt) 3.Sxd3 exd3 4.Th4‡ mit Rollentausch der ♜♜
Schlüter-Thema in 2 Varianten. (V.: +wBf6)

Schmutziger Stein
Kann nicht geschlagen werden. Es ist sauberen (weissen) Steinen auch nicht erlaubt, sich auf Nachbarfelder schmutziger Steine zu stellen.

Schneider-Verstellung
Siehe unter → *finnischer* Nowotny.

Schnepfe
= Sniper. Kombinationsfigur aus einem → Reiter und einem Springer. Beispiel: T/L-Schnepfe = T+Fers (→); L/T-Schnepfe = L+Wesir (→).

Schnitt
= Schnitt des Brettes: Vom 8x8-Brett werden 1 bis 7 zusammenhängende Linien oder Reihen abgetrennt, so dass Brettvariationen vom 7x8- beziehungsweise 8x7-Brett bis zum 1x8- beziehungsweise 8x1-Brett entstehen können.
- Schnitt-Gegenangreifer
Schwarz muss die Linie zwischen dem zuletzt gezogenen weissen Stein und dem von diesem angegriffenen schwarzen Stein schneiden und hierbei den weissen Stein selbst angreifen.

Schnittpunkt
Der Punkt, an dem sich die Wirkungslinien zweier Langschrittler überschneiden bzw. kreuzen.
- Tripelschnittpunkt
Oder dreiwendiger Schnittpunkt, z.B. → Grimshaw oder → Holzhausen: ein Feld, auf dem sich die Wirkungslinien von drei gleichfarbigen langschrittigen Steinen (bzw. zwei und einem anders-schrittigen) schneiden. Bei der Nutzung darf nicht zweimal dieselbe Fortsetzung erfolgen, und sie sollte mit Vorteil auch noch dualvermeidend sein.

Schnittpunkt-Kombination
Nach Sidler: „Kreuzen sich die Wirkungslinien zweier Langschrittler (beispielsweise Turm und Läufer) auf einem bestimmten Feld, wird dieses als Schnittpunkt bezeichnet. Bewirkt das Zurechtstellen eigener Figuren eine nutzbringende Verstellung, des Schnittpunktes (respektive die Vermeidung einer nachteiligen Verstellung) sprechen wir von einer *direkten* Schnittpunktkombination. Erreicht die Lenkung gegnerischer Figuren eine für den Gegner nachteilige Verstellung (respektive verhindert sie eine für den Gegner nützli-

che Verstellung) ergibt sich eine indirekte Schnittpunktkombination."

Schnittpunkt-Paradox
Siehe unter → Rudenko-Paradox.

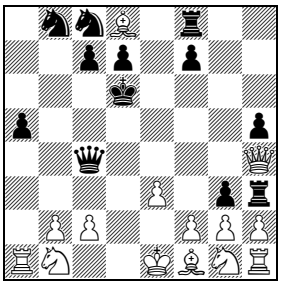
Schnittpunktstaffel
→ *Stoossche* Schnittpunktstaffel.

Schnittrandzüger
Schwarz muss die durch den letzten weissen Zug versinnbildlichte Linie schneiden und in der geraden Verlängerung darüber hinaus bis an den Rand ziehen. Dabei müssen sich die Bahnen nicht auf einem Feld kreuzen wie beim → Kreuzzüger.

Schnitzermatt
Nach einem schwarzen Hilfszug kann Weiss ein Matt in n Zügen durchsetzen.

Schnoebelen-Umwandlung (SC)
Retro/KBP: Eine Umwandlungsfigur wird auf dem Umwandlungsfeld geschlagen, ohne gezogen zu haben.
Oder: → Ceriani-Frolkin mit der Erweiterung, dass die umgewandelte Figur nicht mehr zieht.
Die Schwierigkeit besteht hier in der Eindeutigkeit der Umwandlungsfigur. Eine Damenumwandlung ist in orthodoxen Beweispartien nicht möglich.
Das Schnoebelen-Thema erfüllt automatisch die Definition des → Prentos-Themas.
Philippe Schnoebelen (Frankreich, Daten?) 1996 (**1157**).

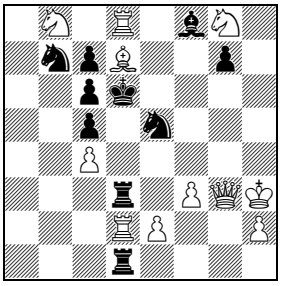
1157 Philippe Schnoebelen
Probleemblad 9/1996, Nr.3075, 1. ehr. Erwähnung



KBP in 15.0
1.a4 g5 2.a5 g4 3.a6 g3 4.axb7 a5 5.d4 Ta6 6.d5 Th6 7.d6 Th3 8.dxe7 h5 9.exf8S Dh4 10.bxc8L Dc4 11.Dd4 Ke7 12.Dh4+ Kd6 13.Lg5 Se7 14.e3 Sxc8 15.Ld8 Txf8. Schnoebelen-Umwandlung.

Schór-Thema
2#: Der Schlüsselzug bewirkt die Entfesselung eines schwarzen Steines A mit gleichzeitiger Selbstfesselung eines weissen B. Um ein Drohmatt zu parieren, entfesselt Stein A den weissen Stein B, welchem dadurch ein Matt ermöglicht wird.
László Schór (Ungarn, 1897-1984) 1920 (**1158**).

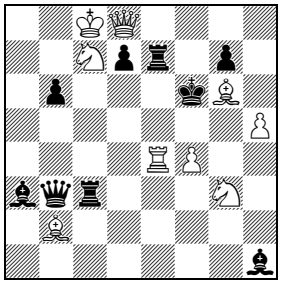
1158 László Schór
The Western Daily Mercury 10.12.1920, Lob



‡2
1.f4! (2.fxe5‡)
1. - S~ 2.Dxd3‡
1. - Sf3! 2.Dg6‡
(1. - Sxd7 2.f5‡)
Thema Schór.

Es existieren zwei Formen:
- 1.) Form Castellari:
Die weisse Selbstfesselung erfolgt indirekt, und die schwarze Entfesselung direkt. Beispiel → Castellari-Thema.
- 2.) Form Mari:
Die weisse Selbstfesselung erfolgt direkt, und die schwarze Entfesselung indirekt.
Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1929 (**1159**).

1159 Alberto Mari
Magyar Sakkvilág 1.8.1929, Nr.543, 1. Preis



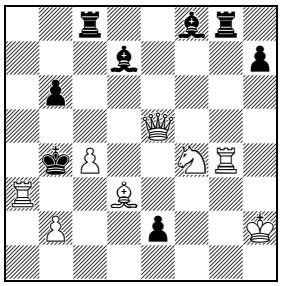
‡2
1.Kb7! (2.Se8‡) d5+ 2.Te6‡
(1. - d6 2.Dxe7‡)
Thema Schór, Form Mari.

Schrumpfer
= Dwindler. Schwarz darf niemals einen Zug ausführen, der länger als sein vorhergehender Zug wäre. Dies gilt auch in Bezug auf die Schachgebotswirkung schwarzer Steine. Märchenmatt und Märchenpatt sind möglich.

Schüchterner Hüpfer
Hüpfer, der nicht schlagen kann, wenn der Bock gegnerischer Farbe ist.

Schurawljov-Papack-Kombination
Kombination der Themen → Urania und → Salazar.
Hier die Darstellung von Andrej [Nikolajewitsch] Schurawljov (Russland, *1963) von 1995 zurück (**1160**). Identisch mit → Papack-Schurawljov-Kombination.

1160 Andrej Schurawljov
U.S.Problem Bulletin 102-103, Juli-Oktober 1995, Nr.3324



‡2
1.Se6? (2.Dc3 D‡) Lg7 b/Le6 2.c5 B/Db5‡; aber 1. - Ld6!
1.Dd4 **A**? (2.Sd5 **B**, c5 **C**‡) Tc5 **a**/Le6
2.Dc3 **D**/Dxb6‡; aber 1. - La4!
1.c5 C! (2.Dc3 **D**, Dd4 **A**‡) Txc5 **a**/Lg7 b 2.Sd5 **B**/Se6‡
Schurawljov-Papack-Kombination.

Laut → Wieland Bruch identisch mit der Papack-Komination von 1995 (unter → Reversal II).

Schustermatt
Synonym für → Schäfermatt.

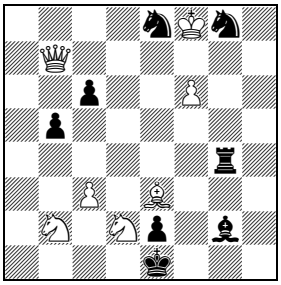
Schütze (x/Y-)
Auch unter dem Namen → Märchenbauer bekannt. Figur, deren Gangart beim Ziehen und Schlagen verschieden ist. Sie hat nichts mit dem orthodoxen Bauern zu tun; der Name wurde gewählt, weil auch der Bauer unterschiedliche Zug- und Schlagrichtung hat. Bei der Definition eines Schützen wird immer zunächst die Zugart und dann die Schlag-/Wirkart angegeben.

Schutzflucht / Fluchtschutz
→ Parakritisches System.

Schutzkönige
Ein König, der von einem Stein der eigenen Partei beobachtet wird, kann vom gegnerischen König nicht Schach geboten bekommen. Falls die Könige auf benachbarten Feldern stehen und einer „geschützt" ist, steht der andere im Schach. Falls beide Könige „geschützt" sind, steht keiner im Schach. Schachgebote von anderen Steinen sind von der Regel nicht betroffen.

Schwalbe / Schwalbenform
Werden alle thematischen Züge einer → logischen Kombination von einer weissen Figur bewerkstelligt, spricht man von „Schwalbenform". Diese Bezeichnung geht auf die berühmte Aufgabe von Kohtz und Kockelkorn 1911 zurück, die sie „Eine Schwalbe" nannten. „Die Schwalbe" wurde dann auch die (deutsche) Vereinigung von Problemfreunden genannt, gegründet 1924 mit gleichnamiger Zeitschrift.
Weshalb der Name „Schwalbe" gewählt wurde, ist nicht ganz klar. Die Pessimisten beziehen sich gerne auf das Sprichwort: „Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer", und meinen damit die Skepsis der ersten „Schwalbe" bezüglich des dauerhaften Erfolgs ihrer damals neuen Zeitschrift, aber die Optimisten argumentieren, dass die hoch fliegenden Schwalben schönes Wetter ankünden, weil ja auch die Mücken hoch fliegen. Vielleicht wollte man ja damit einen Höhenflug imitieren und initiieren!
Im berühmten Beispiel von Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (Deutschland, 1843-1918) und Carl Kockelkorn (Deutschland, 1843-1914) von 1911 (**1161**) wird durch Züge der weissen Dame auf der 7 Reihe ein Grimshaw durch vorgängige kritische Lenkung der schwarzen Figuren erzwungen.

1161 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Festschrift des Akademischen Schachklubs München 1911 zum 25. Stiftungsfest gewidmet
„Eine Schwalbe"



‡4
1.Da7? (2.Da1‡) Ta4! - 1.Dh7? (2.Db1‡)Te4!
1.Df7! (2.Sd3+ Kd1 3.Db3‡) Ld5 2.Da7 (3.Da1‡) Ta4 3.Dh7! (4.Db1‡) Te4(La2)/Le4 4.Dh1/Dh4‡
Schwalbe in bestechender Form.

Das Pendant ist die → Lerche. Themen in Schwalben*form* sind z.B. auch das → Durbar- oder das → Exzelsior-Thema. Verwandt ist das → Amazonen-Thema.

Schwalbenschwanz
→ Guéridon-Matt.

Schwalbe-Pokal
Kompositionsturnier für bereits publizierte Aufgaben deutscher Komponisten in diversen Kategorien im Zweijahresrhythmus, organisiert durch die Zeitschrift „Die Schwalbe", was sich nicht allzu lange gehalten hat.

Schwanzfigur
→ Pièce à Queue.

Schwarzer Einsteller
Retro: Schwarz muss nach Möglichkeit so ziehen, dass der zuletzt gezogene weisse Stein schlagen kann.

Schwarzer, schwarzes (+ Forderung)
Die Forderung gilt nur für Schwarz.

Schwarzer Abbauzüger
Schwarz muss so ziehen, dass er nicht unmittelbar Schach bieten kann. Ist ein solcher Zug nicht vorhanden, ist Schwarz gehalten, den Schach drohenden Stein vom Brett zu entfernen (abzubauen), was als Zug zählt.

Schwarzer Bauzüger
Schwarz baut oder zieht so, dass dem Weissen kein unmittelbares Schach droht.

Schwarzer Einsteller
Schwarz muss nach Möglichkeit so ziehen, dass der zuletzt gezogene weisse Stein schlagen kann. → Einsteller.

Schwarzer Imitator
→ Imitator, der nur schwarze Züge imitiert.

Schwarzer Schachzwang
= Schachzwang (Palatz-Typ): Schwarz muss Schach bieten, wenn er kann.

Schwarzer Selbstfesselungsvorzüger
Schwarz muss so ziehen, dass Weiss mit seinem nächstfolgenden Zug eine Fesselung der Schwarzen vornehmen kann.

Schwarzer Siegfried
→ Siegfried.

Schwarze Schachflucht
→ Schachflucht.

Schwarzes Karussellschach
Nach jedem schwarzen Zug wird das Brett um 90° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und entsprechend umnummeriert. Bauern wandeln sich nicht um und haben keinen Doppelschritt, dürfen aber von jedem Feld aus (auch von der eigenen → Offiziersgrundreihe) einschrittig vorwärts ziehen, wobei sich die Zugrichtung mit jeder Brettdrehung ändert. Ob Schwarz in ein illegales Selbstschach hineinzieht (was er natürlich nicht darf), zeigt sich erst nach der obligaten Brettdrehung.

Schwarzes königliches Feld
Feld, das der schwarzen Partei zugeordnet ist. Droht der Weisse, das schwarze königliche Feld zu besetzen, so gilt dies als Schachgebot gegen Schwarz. Ein Matt bleibt weiterhin definiert als unparierbares Schachgebot (in diesem Falle also als unparierbare Drohung des Weissen, das schwarze königliche Feld zu besetzen).

Schwarz gewinnt
Die Gewinn-Forderung in der Studie wird aufgrund der → Vielväterstellung ausnahmsweise für Schwarz formuliert.

Schwarz muss alle Felder betreten, die der weisse König verlassen hat
Die Bedingung Verfolgungszüger gilt ausschliesslich für die verlassenen Felder des weissen Königs.

Schwarz muss sich in beiden Lösungen in dieselbe Figur umwandeln
In einer Aufgabe mit zwei Lösungen gelten nur Lösungspaare mit gleicher schwarzer Umwandlungswahl als korrekt.

Schwarzschächer
= Schachzickzack = Checking Zigzag: → Schachzwang für Schwarz. Hat Schwarz kein Schachgebot zur Verfügung, setzt er vorübergehend aus. Weiss darf nicht schlagen und nur dann Schach bieten, wenn er damit den Schwarzen im Normalsinne - ohne dessen Bindung an die Schachgebotspflicht - mattsetzt.

Schwarzschläger
= Blackcap. Schwarz zieht nur, wenn er schlagen kann. Weiss darf nicht schlagen, Schach bieten und auch Schwarz kein Schachgebot gestatten.
Wie → *Schlag*-Zickzack, jedoch ohne Beschränkung für Weiss.
Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) 1912.
Hat mit der → Schweizer-Idee (→ V/V) nichts zu tun.

Schwarzzüger
Schwarz darf in seinen Verteidigungszügen niemals ein weisses Feld betreten, ausser, wenn er dazu gezwungen wird.

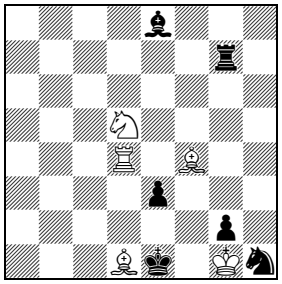
Schwätzer
= (x-Y-)Jabber. Kann ein Hindernis als Sprungstein nützen, um ein Feld weiter zu landen und dort einen gegnerischen Stein zu schlagen.

Schwebeform
Ein kaum mehr gebräuchlicher Ausdruck der → neudeutschen Schule.
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) veröffentlichte im Brunnerbuch eine Tabelle. Diese bezieht sich nur auf direkte und indirekte Kombinationen von Weiss. Für die entsprechenden Kombinationen von Schwarz (Kombinationen in der Verteidigung) gilt alles entsprechend mit umgekehrter Farbbezeichnung.
Die *Schwebeform* steht als dritte Form neben der *Grund*- und der *Antiform*:
- a) Direkte Kombinationen:
  - Vermeidung der vorplanmässigen Ausschaltung der Kombination. (= Vermeidung der Antiform) durch Führung eigener Steine.
  - Vermiedene Wertpreisgabe.
  - Aufrechterhaltungen.
- b) Indirekte Kombinationen:
  - Verhinderung der vom Gegner beabsichtigten vorplanmässigen Ausschaltung der Kombination durch Verhinderung gegnerischer Führungszüge.
  - Verhinderter Wertzuwachs.
  - Niederhaltungen.

Schwebender König (King)
→ Vaulting King.

Schweizer Idee
Logischer → Drohwechsel: Die Sidler'sche Definition, die auf Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) zurückgeht lautet: „Im Probespiel kann Schwarz einen Drohzug mit einem bestimmten Stein verteidigen. Durch die Vorplanlenkung wird ein anderer schwarzer Stein so verlagert, dass der Drohzug (des Probespiels) nun einen Wechsel in der Drohung (= Drohwechsel) bewirkt und *einen geänderten Verteidigungszug desselben Verteidigers erzwingt*. Diese schädliche Parade kann von Weiss genutzt werden."
Im FIDE-Album 1998-2000 wird eine schlankere Version dargeboten: „Ein Vorplan hat ausschliesslich den Zweck, dem Hauptplan eine andere Drohung zu verschaffen, gegen die Schwarz nur noch eine oder mehrere schlechte Paraden hat."
Man unterscheidet zwei Haupttypen:
- Typ I: Drohfeld-Verlegung durch eine *Wirkungsfigur*.
Eigentlich realisierte Brunner diese Form wesentlich später. Bekannt ist seine Darstellung von 1933 (**1162**).

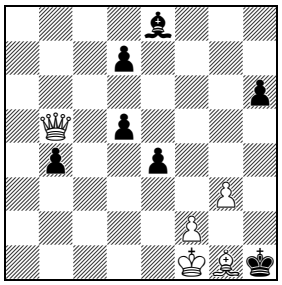
1162 Erich Brunner
Basler Nachrichten 1933



‡3
1.Sxe3? (2.Sc2‡) La4!
1.Lc7! Txc7 2.Sxe3! (3.Sxg2‡ neu!) Lc6 (neu) 3.Sc2‡
Schweizer Idee, Typ I.

- Typ II: Drohfeld-Verlegung durch das *Wirkungsobjekt*.
Um einer gewissen Erstarrung der Schweizer Idee entgegenzusteuern, schlug der unvergessliche Schweizer Problemtheoretiker und Komponist Moriz Henneberger vor, die einengende Vorschrift, wonach der Drohwechsel einen geänderten Verteidigungszug des gleichen Verteidigers zu bewirken hat, fallen zu lassen." (nach Werner → Sidler).
Brunner startete einen ersten Versuch 1912, der aus der *römischen Idee* heraus wuchs (**1163**).

1163 Erich Brunner
Fränkisches Volksblatt 30.81912

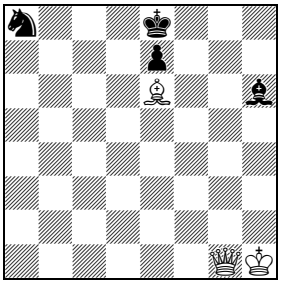


‡3
1.Dxd5? (2.Dxe4) Lg6! Lenkung also des sL durch Lenkung des sB zwecks Drohwechsel:
1.f3! (2.De2) exf3 (Römer) 2.Dxd5! (Drohwechsel: 3.Dxf3‡) Lh5 3.Dxh5‡.
Schweizer Idee Typ II, „Schlepper".
Hier wird der thematische *Drohwechsel* durch einen ohne Parallelogramm auskommenden sog. *Altman-(Weglenkungs-)Römer* realisiert, der für sich auch ohne *Drohwechsel* auskäme.

Vorerst als *Drohwechselschlepper* benannt, kristallisierte sich der eigentliche *Drohwechsel* als Kern-Idee

hofheraus und wurde nicht nur ‚Mitglied' der logischen Schule, sondern auch unverzichtbares, wenn auch eher selten anzutreffendes Thema der sog. *Wechselspiel-Thematik*.
Die Idee Brunners setzte sich nur teilweise durch, da er sich bemühen musste, diese vom Römer abzugrenzen. Anfangs der 30er-Jahre gelangen ihm klare Darstellungen.
Dabei war ihm aber ein anderer 1902 zuvor gekommen: Viktor Costin (Rumänien, 1872-1939) (**1164**).

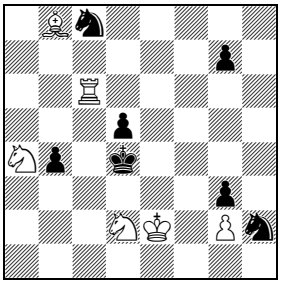
1164 Viktor Costin
La Stratégie 3/1897, Nr.5260



‡3
1.Da1? (2.Dxa8‡) Kf8/S~!
1.Da7! (2.D~8‡) Kf8 2.Da1! (3.Dh8‡) Lg7 3.Dxa8‡
Ur-Schweizer Idee Typ II.

Im Juni- und Juliheft der „Schwalbe" 1935 erschien der Artikel Brunner's „Funktionswechsel-Schlepper" über die Schweizer und die → Hamburger Idee.
Brunner unterschied auch verschiedene Typen wie z.B. „Sperr-Schweizer" oder „Weglenkungs-Typ".
- Erweiterter Typ: Um einer gewissen Erstarrung der Schweizer Idee entgegenzusteuern, schlug Moriz Henneberger (Schweiz, 1878-1959) später vor, die einengende Vorschrift, wonach der *Drohwechsel* einen geänderten Verteidigungszug des *gleichen* Verteidigers zu bewirken hat, fallen zu lassen.
Sidler (→) zitiert dabei die Aufgabe (Typ II) von Josef Kupper (Schweiz, 1932-2017) von 1955 (**1165**).

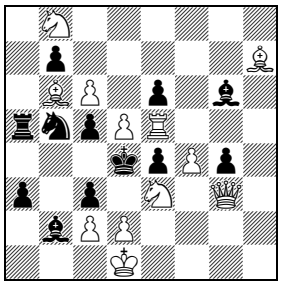
1165 Josef Kupper
Problemturnier „50 Jahre Basler Nachrichten" 1955
2. ehrende Erwähnung (V.: + ♙g2/♟g3; 2009*)



‡3
1.Te6? (2.Le5‡) Sg4, Sf3!
1.Tg6! (2.Tg5 [3.Le5‡] Sd6/Sg4 3.La7/Txg4‡)
1. - Sd6 2.Te6! (3.La7‡) S~/Sc4! 3.La7,Le5/Sb3‡
(1. - Sb6 2.Txb6 ~ 3.Txb4‡; 1. - Sa7,Se7 2.Txg3 (3.Td3‡) Sf3 3.Tg4‡)
Schweizer Idee, erweiterte Form. - * Josef Kupper „60 Jahre Freude am Kunstschach".

Ein profunder Kenner der Schweizer Idee, speziell in Verbindung mit der sog. „Banny-Hannelius-Matrix" (→ Banny, → Hannelius) ist Michael Keller (Deutschland, *1949), der in der „Schwalbe" 126 vom Dez. 1990 die sen Themenkreis im Artikel „Die Übertragung moderner Zweizüger-Funktionswechselthemen in den Dreizüger" erläutert hat, und eine *zyklische* Darstellung der Schweizer Idee von 1989 vorstellt (**1166**).

1166 Michael Keller
Neue Zürcher Zeitung 29.12.1989, Nr.3947
2. Preis 1989/90



‡3
1.cxb7 **A**/dxe6 **B**/Lxg6 **C**? Sa7 **a**/Sc7 **b**/Sd6 **c**!
(2.**B**, **C**/**C**, **A**/**A**, **B**? cxd2!)
1.Df2! (2.Sf5+ Kc4 3.Dxc5‡)
1. - Sa7 **a** 2.Lxg6 **C**! (3.Txe4 **X**‡; 2.dxe6 **B**? [3.Txd5 **Y**‡] bxc6!) exd5 3.Txd5 **Y**‡
1. - Sc7 **b** 2.cxb7 **A** (3.Sc6 **Z**‡; 2.Lxg6 **C**? [3.Txe4 **X**‡] exd5!) Le8 3.Txe4 **X**‡
1. - Sd6 **c** 2.dxe6 **B** (3.Td5 **Y**‡; 2.cxb7 **A**? [3.Sc6 **Z**‡] Le8!) bxc6 3.Sxc6 **Z**‡
Schweizer Idee, zyklisch.

Integriert ist auch ein zyklischer → Pseudo-Le Grand und Hannelius. Die ‚paradoxe Variante' dazu ist die „Dombrovskis-Wladimirov-Matrix". Hier fand Valentin [Fedorowitsch] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) eine Darstellung mit der Schweizer Idee im Jahr 1978 (siehe unter → Dombrovskis-Wladimirov-Matrix).

- Lochet-Thema
Siehe daselbst.

- Pseudo-Schweizer Idee
Der logische Drohwechsel (siehe oben) bewirkt *keinen geänderten Verteidigungszug desselben Verteidigers* im Hauptplan (dieser bleibt also gleich).
Der Ausdruck stammt von Preisrichter Nenad Petrović (eh. Jugoslawien, 1907-1989) zu einem ausgezeichneten Dreizüger im Erich-Brunner-Gedenkturnier 1963.

(an der …) „Schwelle zur Miniatur"
→ 8-Steiner.

Schwerfiguren
Sammelbezeichnung für Dame und Türme, im Gegensatz zu den → Leichtfiguren: Springer und Läufer. Der Unterschied ist der, dass die mattsetzende Partei ausser König und Schwerfigur keinen zusätzlichen Stein zum Mattsetzen benötigt.
Siehe auch → Herzsprung'sches Material.

Schwert
Bauer im → Chakra; er zieht wie der orthodoxe Bauer, kann aber nicht en passant schlagen oder geschlagen werden und kann nur in einen Offizier umwandeln, der bereits geschlagen wurde.

Schwingtür
= swinging gate *[engl.]*. Alter, von Brian Harley (Grossbritannien, 1883-1955) in seinem Buch „Mate in three moves" von 1944 verwendetem Begriff für das Öffnen einer Linie für eine Figur eigener Farbe (ohne Schachgebot). - Vgl. auch → Gates Ajar-Thema.

Scotch Kriegspiel
Eine Mischung aus → Schottischem Progressivem Schach und → Kriegspiel. Der Schiedsrichter kündigt

Schachgebote, Schläge und die Möglichkeit eines Bauernschlages automatisch an.

Scottish Modern Chess
Progressive Chess mit der Sonderregelung, dass die Zugfolge einer Partei dann endet, wenn einer ihrer Steine ein von einem gegnerischen Stein bedrohtes Feld betritt.

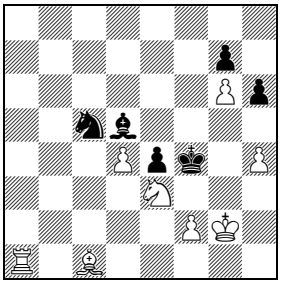
sd
(Serie directe *[frz.]*) = direkte Serie.

SE
= Senora. → Argentinisches Schach

Sechssteiner
= Superminiatur (siehe unter → Miniatur).

Seeberger
Lenkung einer Figur mit dem Ziel, sie einzusperren (bzw. auszusperren). Sidler: „Nach dem Österreicher Johann Seeberger, (1843-1879) benannte indirekte Schnittpunktkombination: Mittels einer weissen Drohung wird ein schwarzer Stein A kritisch über den Schnittpunkt gelenkt. Eine zweite weisse Drohung bewirkt, dass ein schwarzer Stein B die Figur A teilweise oder ganz einsperrt (dadurch Einschränkung oder Aufhebung der Zugkraft von Stein A). Der daraus sich ergebende *Zugzwang* wird von Weiss genutzt.“ (Im Gegensatz zur → Aussperrung [MH]).
Erwähnt werden muss auch, dass die Verstellung auch mit gleichschrittigen Figuren erzwingbar ist, und der Seeberger auch als gemischtfarbige und (in beschränktem Mass) weisse Schnittpunktkombination mit den entsprechenden Antiformen darstellbar ist.
Aus heutiger Sicht müsste überlegt werden, ob die Forderung nach Zugzwang (siehe oben) nicht als unwesentlich eingestuft werden müsste, oder ob „Aussperrung“ nicht generell als „Seeberger“ gelten könnte. Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) definiert deshalb auch so: „Sonderform der kritischen Lenkung, bei der die eingeschränkte Bewegungsfreiheit der verstellten Figur genützt wird (diese Figur hat vor der Verstellung nur die Aufgabe, ohne neuen Schaden wegzuziehen, wofür nach der Verstellung kein Platz mehr da ist)“.
Johann Seeberger (Österreich, 1843-1879) 1860 (**1167**).

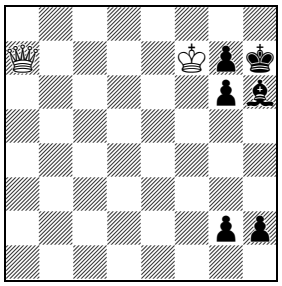
1167 Johannes Seeberger
Illustrirtes Familien-Journal (Leipzig) 1860, Nr.160



‡4
1.La3? Sb7! 2.?
1.Ta8! (2.Tf8+) Lxa8 2.La3! Sb7 3.Le7! (Zugzwang) S~/h5 4.L(x)d6/Lg5‡
Seeberger.

- Anti-Seeberger
Weiss verhindert einen schwarzen Seeberger durch antikritische Führung des schwarzen Themasteins.
Schwarzen Anti-Seeberger in Kombination mit Seeberger zeigte Hannes Baumann (Schweiz, *1946) im Jahr 1996 (**1168**).

1168 Hannes Baumann
Schweizerische Schachzeitung 10/1996, Nr.13977

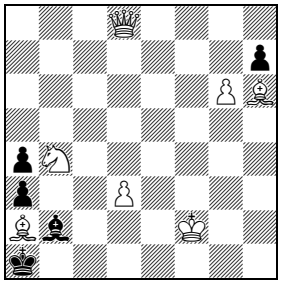


‡5
1.Db8 **A**? (2.Dg8‡) L…c1 2.Dxh2+ **B** Lh6 3.Dxg2 **C** (Zzw.) g5 (3. - L…c1 4.Dxg6+ Kh8 5.Dxg7‡) 4.Da8 **D** g4 5.Dg8‡; aber 1..-.Lf4!
1.Da8 D! Lf4 2.Dxg2 **C** (3.Dxg6+ Kh8 4.Dxg7‡) Lh6 (Seeberger) 3.Dxh2 **B** g5 (Kh8) 4.Db8(+) **A** ~ 5.Dg8‡
Seeberger und Anti-Seeberger als Minimal, mit umgekehrter Reihenfolge der Züge in Verführung und Lösung (ABCD-DCBA).

Ein weiteres Beispiel für einen (logischen!) *gemischtfarbigen* Anti-Seeberger findet man unter → Verteidigungsprobleme.

- gemischtfarbiger Seeberger
Einsperrung (~ Aussperrung) eines gegnerischen Steins (→ Anderssen-Brennpunkt) durch vorgängige kritische Lenkung.
Auch hier war [Karl Ernst] Adolf Anderssen (Deutschland, 1818-1879) früh: 1848 (siehe→ *Anderssen*-Brennpunkt), ob auch der Erste?
Wenn man fordert, dass Schwarz im Zugzwang stehen muss, muss man noch 42 Jahre warten! Jedenfalls scheint sich erst 1890 eine entsprechende Darstellung finden, nämlich von Alexander [Wassiljewitsch] Galitzki (Russland, 1863-1921; [**1169**]).

1169 Alexander W. Galitzki
Deutsche Schachzeitung 5/1890, Nr.7019



‡3
1. Dh8! (Zugzwang) Lxh8 2.g7 Lxg7 3.Lxg7‡
(1. - hxg6 2.Lg7 (3. Dh1‡) Lxg7 3.Dxg7‡)
Gemischtfarbiger Seeberger, mit Zugzwang.

Vgl. → Maslar-Thema, → Mausefalle (wo die Klappe vorgängig geöffnet wird).

- Schlag-Seeberger
In der Lösungsbesprechung zum Beispiel des → 4. Palatz-Themas verwendeter Ausdruck für einen Seeberger, bei welchem im Mattzug ein Schlag erfolgt.

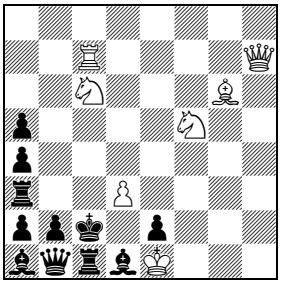
Seekadetten-Matt
Partie: Ist auch unter dem Namen „Légals Matt“ bekannt, benannt nach Kermur Sire de Légal. Es beschreibt eine Eröffnungsfalle: 1.e4 e5 2.Lc4 d6 3.Sf3 Sc6 4.Sc3 Lg4 5.Se5 Ld1 6.Lf7+ Ke7 7.Sd5#.
In der Uraufführung der Operette „Der Seekadett“ von Richard Genée aus dem Jahr 1876 wurde diese Par-

tie als Lebendschachpartie aufgeführt, wodurch sie zu ihrem Namen kam.

Seeschlange
Aussergewöhnlich langes Problem: etwa ab 15-20 Zügen, es gibt aber auch Probleme mit 200 bis 300 Zügen. Auch Bezeichnung für eine sehr lange *Partie*.
Der Name stammt von einem Fisch: dem „Regalecus Glesne“, eine Fischart, die wegen ihres Aussehens als Ursprung der Legenden über Seeschlangen gilt. Ein Exemplar von 3 Metern Länge ist 2010 in Schweden gestrandet. Indes können diese Fische bis zu 12 Meter Länge erreichen!

Ségal-Thema
2#: 3 Turm-Blocks auf 3 Fluchtfeldern des sK. - Thematurnier der „Schwalbe“ März-April 1954 (Abteilung 2: 3 T-Blocks auf 4 FF mit 7 verschiedenen Matts), Preisrichter Léon Ségal erhoffte eine 4-fach-Setzung.
Eng verwandt mit dem → Kettner-Thema.
Henri Des Marands (Frankreich, ??-1958) und Léon Ségal (Frankreich, 1883-1958) 1951 (**1170**).

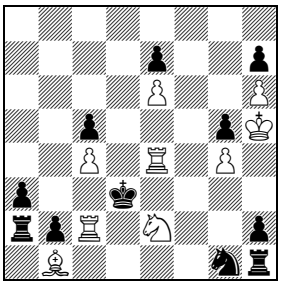
1170 Henri Des Marands und Léon Ségal
Parallèle 50, 26.4.1951, Nr.1817



‡2
1.Dh4! (Zugzwang) Kb3/Kc3/Kxd3 2.Sxa5/Dc4/Se5‡
1. - Tb3/Tc3/Td3 2.Sb4/Sfd4/Tcd4‡
Ségal-Thema.

Segenreich-Thema
H#2: Hilfsmatt mit zwei Lösungen: Weiss am Zug könnte mattsetzen. In der ersten Lösung folgt nach schwarzer Rückkehr das Satzmatt, in der zweiten macht Schwarz einen anderen Zug ohne Rückkehr.
[Yeshayahu] Saul Segenreich (Rumänien/Israel, 1903-1975) vermutlich 1967 (**1171**).

1171 Yeshayahu Segenreich
Shahmat 4/1967, Nr.2

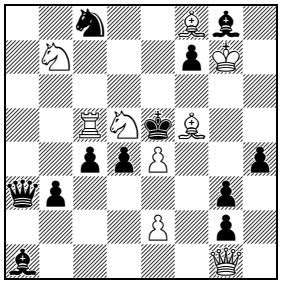


H‡2* 2 Lösungen
Satz: 1. - Txb2‡
I) **1.Ta1!** Kxg5 2.Ta2 Txb2‡
II) **1.Sf3!** Te5 2.Sd2 Tc3‡
Segenreich-Thema.

Se-he-mate
→ Sapomatt.

Seider-Thema
3#: In der Verteidigung gegen eine Drohung fesselt Schwarz einen weissen Stein. Danach wird der schwarze König so gelenkt, dass er die Fessellinie verstellt und der wieder entfesselte weisse Stein mattsetzen kann.
Wie das Thema mit dem mutmasslichen Namensgeber Shlomo Seider (Israel, 1933-1991) zusammenhängt, ist nicht klar. Das älteste gefunden Beispiel stammt von Jacques Weber (Schweiz, *1927) aus dem Jahr 1978 (**1172**).

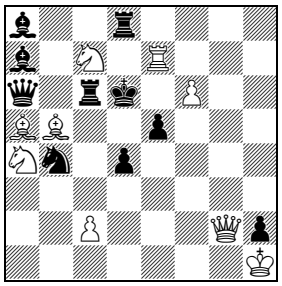
1172 Jacques Weber
Schweizerische Schachzeitung 4/1978, Nr.11420



‡3
1.Kh6! (2.Lg7+ f6 3.Lxf6‡)
1. - Dc1+ 2.Se3+! Kf4 3.Sxg2‡! (2. - Kf6 3.e5‡)
1. - Da6+ 2.Sb6+! Kf6 3.Sd7‡! (2. - Kf4 3.Dc1‡)
(1. - f6 2.Se7+ Dxc5/Kf4, Ld5 3.Sg6/Sg6‡
Seider-Thema.

Seilberger-Thema
2#: Gegen die Drohung des Schlüsselzugs verteidigt sich Schwarz mit einer → Grimshaw-Verstellung. Die daraus resultierende aktive und → passive Selbstverstellung kann von Weiss mittels neuer Mattführung schädlich genützt werden.
Johann [Joseph Petrus Adrianus] Seilberger (Niederlande, 1896-1962) 1946 (**1173**).

1173 Johann Seilberger
O Xadrez 11/1946



‡2
1.De4! (2.Dxe5‡)
1. - Tb6 2.Lxb4‡
1. - Tc5 2.Te6‡
(1. - Dxb5 2.Sxb5‡)
Seilberger-Thema.

Das Thema wurde Vorbild für ein Extra-Thematurnier in Portugal, wo es „aldus“ genannt wurde.

seit ...
Statt seit Partieanfangsstellung gilt eine Märchenbedingung (z.B. seit n-steiniger Stellung) oder eine Zusatzforderung (z.B. seit n Einzelzügen wird zusätzlich mit → Imitator gespielt) erst seit einem näher definierten späteren Stadium.

seit Partieanfangsstellung (PAS)
Eine Märchenbedingung soll nicht erst ab Diagrammstellung gelten (was z.B. im → Doppellängstzüger die stillschweigende Standard-Annahme wäre), sondern seit (einem fiktiven) Partiebeginn mit der turnierüblichen Aufstellung der 32 Steine (wie z.B. im → Wan-

delschach oder abgeändert im → Echecs Bicolores). Damit bezweckt man, die Märchenbedingung auf gewünschte Rückzüge auszudehnen oder eine legale Stellung zu erhalten.

Sekundärdrohung
Durch die schwarze Parade wird die → Primärdrohung zwar durch beliebigen Zug einer schwarzen Figur ausgeschaltet, aber eine neue taucht auf. - Siehe z.B. → Mikulcak-Thema oder → fortgesetzte Verteidigung.

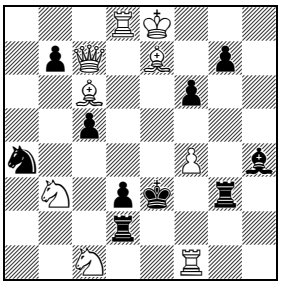
Sekundärnutzung
Die Nutzung eines weissen Zuges ist erst nach einer schwarzen Parade möglich.

Sekundärverteidigung
→ Verteidigung, fortgesetzte.

Selbstbehinderung, **weisse**
Ein weisser Zug auf ein bestimmtes Feld hindert (im Probespiel oder in einer Variante) einen anderen weissen Stein daran, dieses Feld zu betreten oder zu überschreiten.
Beim → Münchener geschieht die Selbstbehinderung im Probespiel und ist nach Ausführung des Vorplans unschädlich.
2#: Verführungsthema. Eine weisse Figur muss unter mehreren scheinbar gleichwertigen Zügen den einzigen wählen, der keinen anderen weissen Stein behindert.

- zyklische Selbstbehinderung, **weisse**
Weisse Selbstbehinderung mit Zyklus von behindernder und behinderter Figur.
Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) 1967 (**1174**), gleichzeitig → *zyklischer weisser* Grimshaw.

1174 Lev Loschinskij
Probleemblad 10/1967, Nr.6302, 1. Preis

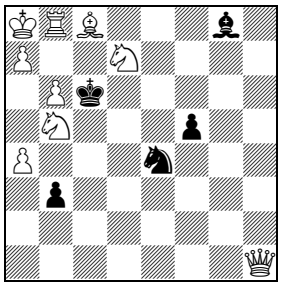


‡2
1.Td6? (2.Te6‡) Sc3! (2.Lxc5?)
1.Ld6? (2.De7‡) f5! (2.De5?)
1.Dd6? (2.De6‡) Tf2! (2.Txd3?)
1.Lf8! (2.De7‡) Sc3/f5/Tf2 2.Lxc5/De5/Txd3‡
Zyklische weisse Selbstbehinderung auf d6.

Selbstblock
Auch → „Block“ genannt: Schädliche Verstellung (Besetzung) eines Fluchtfeldes des eigenen Königs.

- komplexer Selbstblock
2#: Nutzung eines Selbstblocks durch Verstellung einer eigenen Linie zum König gemäss → Thema B II der (weissen) Linienkombinationen, bzw. → Somov-Matt.
3#: Schwarz blockt wie oben ein Fluchtfeld des eigenen Königs, das von einem weissen Langschrittler gedeckt wird. Weiss lenkt nun einen anderen schwarzen Stein zum Selbstblock auf dieser Linie, sodass nunmehr dank den zwei schwarzen Selbstblocks Matt durch Selbstverstellung (→ Thema B II [→ *weisse* Linienkombinationen]) möglich wird.
Zu finden bei Vzeslav Pauk (Ukraine, Daten?) 1971 (**1175**).

1175 Vzeslav Pauk
Ukrainische Mannschafts-Meisterschaft 1971, 1. Preis



‡3
1.Dh5! (2.Lb7+ Kxd7 3.De8‡)
1. - Sd6 2.Dd1! (3.Dxd6‡) Sd~/Ld5! 3.Lb7/Sd4‡
1. - Sc5 2.Dxf5! (3.Dxc5‡) Sc~/Ld5 3.Lb7/Se5‡
Komplexer Selbstblock im 3‡.

- passiver Selbstblock
Der Blockstein zieht nicht zum eigenen König, aber der König zu ihm hin.

Selbstdoppelpatt
Weiss zieht und erzwingt einen gegnerischen Zug, der → Doppelpatt gibt.

Selbstgegenmatt
Weiss zieht und setzt Schwarz derart im n-ten Zug matt oder patt, dass dieser mit einem Gegenmatt-Zug antworten kann und dann auch muss.

Selbstmatt (S#)
Das Selbstmatt ist die älteste (wissenschaftlich untermauerte) Form des → Märchenschachs (zumindest noch bis 1982 im FIDE-Album so eingereiht. Vgl. dazu auch → Hilfsmatt); ausgewogene Aufgaben aus der Zeit um 1300 lassen vermuten, dass es noch früheren Generationen geläufig war (ältestes Beispiel vermutlich von 1273). - Siehe auch → „Qui perd gagne“: Bei weissem Anzug wird Schwarz gezwungen, Weiss innerhalb der vorgeschriebenen Zügezahl mattzusetzen. Ein allfälliges Schachgebot dem schwarzen König *muss* wie im direkten Schach beantwortet werden. - Nahe verwandt ist das → Reflexmatt.

- Pseudo-Selbstmatt
Selbstmatt mit lediglich → Grab-Thema, einem nicht selbstmattspezifischen Thema (siehe oben).

- Selbstmatt paradox (S#n paradox)
Es gelten die gewöhnlichen Selbstmattregeln, mit einer Einschränkung: Schwarz darf nach Möglichkeit keinen Zug tun, der Weiss die Gelegenheit zu einem einzügigen Matt gibt. Dieser Paradoxbedingung muss Schwarz selbst bei seinem letzten Zug noch Rechnung tragen, auch wenn das zu verhindernde weisse Matt ausserhalb der Zügezahl liegen sollte. Sonst kann Schwarz beliebig ziehen.
Eine Erfindung von Heinz Zander (Deutschland, 1924-2004). Aufsatz in der „Problemkiste“ Nr.117 vom Juni 1998.

Selbstpatt (S=)
Analog zum Selbstmatt, aber -Patt.

Selbstschach
Gewisse Züge scheitern daran, dass der eigene König damit in ein Schach zu stehen kommt: ein illegaler Zug. - Der eigene König (oder ein → königlicher Stein) wird der Eroberung durch die Gegenseite ausgesetzt, entweder aktiv (z.B. durch Betreten eines bedrohten Feldes oder den Wegzug eines gefesselten Steines)

oder passiv (durch ignorantes Stehenbleiben im Schach). Beides ist illegal, es sei denn, es ginge bei der Prüfung einer Matt- oder Pattstellung um die gedanklich durchgespielte Eroberung des gegnerischen Königs, die sehr wohl zum Selbstschach (nicht Verlust!) des eigenen führen darf - in dem Fall wäre freilich der Zug des Gegners zuvor bereits illegales Selbstschach gewesen (Bedrohung durch gefesselten Stein, → Anticirce n.d.n.E.; aber → Kontraschach). Ansonsten ist ein Selbstschach absolut unzulässig, auch im Hilfsspiel, Selbstmatt oder für Serienzüge, ja sogar für die Märchenforderung Selbstschach, in der Weiss ein Schachgebot durch Schwarz auf legalem Wege erzwingt. Das Selbstschachverbot ist insbesondere auch bei allen Arten von → Circe mit seinen „Spätfolgen" von Versetzungen zu beachten. Wenn nicht rex inklusiv gilt, darf sich ein König nicht einmal einer Wiedergeburt unterziehen. Erst mit dem komplett abgeschlossenen Zug nach Beendigung aller unmittelbar zugehörigen Zugteile wird geprüft, ob womöglich illegales Selbstschach vorliegt (was den Zug von der realen Ausführung natürlich ausschlösse). In der Regel spielt es keine Rolle, ob der König „während" des Zuges seiner Partei einer „vorläufigen" gegnerischen Bedrohung ausgesetzt wird - es zählt das Resultat des Zuges. Strengere Regeln herrschen jedoch insbesondere bei der Rochade und im → Frankfurter Schach. Im → Beidmatt, → Doppelmatt, → Eigenmatt, → Gegenmatt und → Orterschach hingegen ist ein (passives und/ oder aktives) Selbstschach ausnahmsweise und unter strengen Auflagen doch möglich.

Selbstschach (in n Zügen)
Weiss zieht an und erzwingt – auch mit Hilfe von Schachgeboten gegen Schwarz, aber legal und unter Beachtung des Selbstschachverbots – ein schwarzes Schachgebot gegen sich.

- Selbstschachverbot
→ Selbstschach (illegaler Zug).

Selbstschlag
Wie Selbstmatt, nur mit Schlag- statt Mattziel.

Selbst-Umwandlung
Weiss zwingt den Schwarzen gegen dessen Verteidigung zu einer (schwarzen) Umwandlung.

Selbstverstellung (im Mattzug)
Ein Mattzug wird erst möglich, wenn eine eigene Wirkungs-Linie zum gegenerischen König verstellt werden kann, indem das dadurch nicht mehr gedeckte Feld anderweitig gedeckt wird. → Linienkombinationen, weisse, Thema B II.

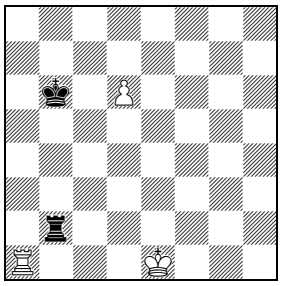
Selbstverstellung (nicht im Mattzug)
Ein Zug wird verunmöglicht, weil ein Stein eigener Farbe das Feld oder die Linie eines eigenen Stein schädlich verstellt.

Selbstzielfeld
Weiss zieht und zwingt Schwarz gegen dessen Verteidigung zur (erneuten) Besetzung des angegebenen Zielfeldes.

Selepukin
Nikolaj [Pavlowitsch] Selepukin (Russland/Ukraine, 1917-1993) ist Autor der russischsprachigen Problemschach-Fibel „Slowar" von 1982, also 14 Jahre nach Sidlers (→) „problemschach" und ist dadurch wesentlich aktueller. Enthält viele im Westen wenig bis gar nicht bekannte Themen und wertvolle Informationen.
Aktueller ist → Bassisty (Ukraine) vom Jahr 2000, bzw. → Velimirović/Valtonen (V/V) vom Jahr 2012.

Selesniev's Motiv
Studie/Partie: Entscheidender Materialgewinn durch ein Rochadeschach (→ Rochade), indem der Turm Schach gibt, und der König einen schwarzen Turm bedroht, den er im nächsten Zug schlagen kann.
Alexej [Sergejewitsch] Selesnjev (Russland/Frankreich, 1888-1967) von 1921 (**1176**).

1176 Alexej Selesnjev
Tidskrift för Schack 12/1921, Nr.133



Gewinn
1.0-0-0? Ta2 2.d7 Ta1+ 3.Kc2 Txd1 4.Kxd1 Kc7
1.d7! Kc7 2.d8D+! Kxd8 3.0-0-0+ K~ 4.Kxb2
Selesnjev's Motiv.

semi-correction
→ Pseudo-Fortgesetzte Verteidigung.

Semi-Infinites Brett
Nach oben unbegrenztes (8x8)-Brett. Weisse Bauernumwandlungen sind damit unmöglich.

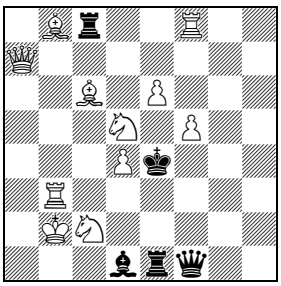
Semi-Reflexmatt in n Zügen (Semi-R#n)
Siehe unter → Relfexmatt. Analog: Semi-Reflexmatt.

Se\ nora
= Argentinische Dame: Zieht wie → Lion und schlägt wie Dame. → Argentinisches Schach.

Senecas Forderung
H#: Die thematische Verführung des einen Zwillings ist die Lösung des anderen.
Geht wohl zurück auf Camil Seneca (Rumänien/Frankreich, 1903-1977). Lässt sich nicht mit Beispiel verifizieren.

Seneca-Thema
2#: Verführungen der gleichen weissen Figur scheitern an Fluchtfeldgabe durch Selbstverstellung. Nach dem Schlüsselzug blockt Schwarz (durch ein und dieselbe Figur) die potentiellen Fluchtfelder, so dass der weisse Themastein unter Verstellung weisser Deckungslinien matt setzen kann (siehe Thema B II unter → Linienkombinationen, weisse, auch → Somov-Matt). Die Verteidigungsparaden sind von derselben schwarzen Figur auszuführen.
Vermutlich die Idee von Camil Seneca (Rumänien und Frankreich, 1903-1977) vor 1953. Die einzige bekannte Darstellung stammt von Jean Lévrier alias Jean Haymann (Israel, *1932) aus dem Jahr 1953 (**1177**).
Zitat Thematische Sammlung → Schlatter (ohne Quellenangabe): „Die Verführungszüge von Weiss treten im reellen Spiel als Mattzüge in Erscheinung". - Wird auch Goşman-Seneca-Thema genannt (weshalb, ist nicht in Erfahrung zu bringen), nach Georghe Goşman (Rumänien, 1912-1976).

1177 Jean Levrier (alias Jean Haymann)
Frankreich-Rumänien 1953, 1. Preis



‡2
1.Sc3+/Sc7+/Sf6+ Kf4/Kc3/Kxf5!
1.Dg7! (2.De5‡) Dd3/Df4/Dxf5 2.Sc3/Sc7/Sf6‡
(1. - Te3 2.Txe3‡)
Seneca-Thema, 3-fach-Setzung.

Senora (SE)
→ Argentinische *Dame*. Auch → Se\ nora geschrieben.

Sensitive Könige
Stehen (auch dann) im Schach, wenn sie von einem Stein der eigenen Partei beobachtet werden.

Sentinelles
Zieht eine Figur, so wird auf ihrem Startfeld ein gleichfarbiger Bauer wiedergeboren, allerdings nicht auf der 1. oder 8. Reihe oder wenn ein Bauer zieht. Es darf niemals mehr als 8 Bauern einer Partei geben. Hat eine Partei 8 Bauern, sind Figurenzüge normal und die Wiedergeburt entfällt.
Ist die Zusatzbedingung → Totalmax = N angegeben, dürfen insgesamt bis zu N Bauern wiedergeboren werden.

- Para-Sentinelles
Wie Sentinelles, jedoch wird auch dann kein Bauer von einem Offizier hinterlassen, wenn unmittelbar *vor* Ausführung des Zuges bereits mehr eigene als feindliche Bauern auf dem Brett stehen.

- Sentinelles Angevines
Eine Mischung aus Sentinelles und → Elsässischem Schach (→ Circe). Es gelten die normalen Sentinelles-Zugregeln, aber ein Zug ist illegal, wenn er zu einer Stellung führen würde, die orthodox illegal ist. Märchenmatts sind möglich.

- Sentinelles Bichromatiques
Wiedergeboren werden Bauern, deren Farbe entgegengesetzt zu der Farbe des Wiedergeburtsfeldes ist.

- Sentinelles Capturées
Es wird derjenige Stein wiedergeboren, der zuletzt geschlagen wurde.

- Sentinelles Croissantes
Der nächste Stein der Kette B-S-L-T-D-K-Märchenstein-B... wird wiedergeboren.

- Sentinelles Decroissantes
Der nächste Stein der Kette K-D-T-L-S-B-Märchenstein-K... wird wiedergeboren.

- Sentinelles en Berolina
Statt Bauern werden → Berolinabauern wiedergeboren.

- Sentinelles en Blanches
Es werden (von beiden Parteien) nur weisse Bauern wiedergeboren.

- Sentinelles en Dame
Statt Bauern werden Damen wiedergeboren.

- Sentinelles en Fou
Statt Bauern werden Läufer wiedergeboren.

- Sentinelles en Noires
Es werden (von beiden Parteien) nur schwarze Bauern wiedergeboren.

- Sentinelles en Pion advers
Wenn eine Figur (kein Bauer!) ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verlässt, hinterlässt sie auf dem Startfeld einen Bauern der gegnerischen Farbe, solange die Maximalzahl von 8 Bauern pro Partei nicht überschritten wird.

- Sentinelles en Pion Neutre
Wenn eine Figur ein Feld auf der 2. bis 7. Reihe verlässt, hinterlässt sie auf dem Startfeld einen neutralen Bauern.

- Sentinelles en Tour
Statt Bauern werden Türme wiedergeboren.

- Sentinelles en xY
Statt Bauern werden xY wiedergeboren.

- Sentinelles Facultatives
Es bleibt der ziehenden Partei überlassen zu entscheiden, ob ein Bauer wiedergeboren wird oder nicht.

- Sentinelles Féeriques
Anstelle von Bauern werden Märchenfiguren wiedergeboren; dabei kann zwischen all jenen Arten von Märchenfiguren gewählt werden, die in der Diagrammstellung vorhanden sind.

- Sentinelles Generalisés
Jeder Zug, auch ein Bauernzug oder ein Zug, der eine illegale Stellung erzeugt (speziell auch mit Bauern auf der 1. oder 8. Reihe), führt zur → Wiedergeburt eines Bauern.

- Sentinelles Identiques
Beim Zug eines Steines werden nicht (zwangsweise) Bauern wiedergeboren, sondern Steine, die von derselben Art sind wie der ziehende Stein (Verdoppelung dieser Steinart).

- Sentinelles Légales
Wie Sentinelles, aber es sind keine Bauernwiedergeburten erlaubt, die zu einer illegalen Stellung führen (z.B. sLb7-a8 hinterlässt keinen Bauern). Wäre dies der Fall, führt der entsprechende Zug nicht zu einer Bauernwiedergeburt; der Zug selbst bleibt aber legal.

- Sentinelles m/n
Wie Sentinelles, jedoch mit einer vorgegebenen Obergrenze für m weisse und n schwarze Bauern.

- Sentinelles Monochromatiques
Wiedergeboren werden Bauern, deren Farbe identisch mit der Farbe des → Wiedergeburtsfeldes ist.

- Sentinelles Obligatoires
Wie Sentinelles, aber ausnahmslos jeder Zug eines Offiziers hinterlässt einen Bauern. Bauern auf der Umwandlungsreihe werden unmittelbar umgewandelt. Bei der Rochade werden zwei Bauern auf einmal wiedergeboren. Bauern auf der eigenen Figurengrundreihe können einschrittig ziehen. Es können unbegrenzt viele Bauern wiedergeboren werden.

- Sentinelles Totalmax=n
Wie Sentinelles, aber es werden nur so lange Bauern geboren, wie die Gesamtzahl weisser und schwarzer Bauern n nicht überschreitet.

- Sentinelles Ultra-Angevines
Wie Sentinelles, aber ein Zug ist dann nicht erlaubt, wenn das regelgemässe Zurücklassen eines Bauern eine Illegalität im orthodoxen Sinn verursacht. Diese Einschränkung gilt über das Matt bzw. Patt hinaus bis zum (virtuellen) Schlag des Königs. Dabei wird allerdings von der königlichen Eigenschaft abgesehen, das heisst, das Fehlen des Königs bzw. sein (im orthodoxen Sinn den Anzug determinierendes) Einstehen im Schach wird ausser Acht gelassen. Bei *Sentinelles ultra-angevines für Weiss* gilt die Bedingung nur für weisse ziehende Steine.

- Sentinelles Voisines
Es kann jede Art von Figuren wiedergeboren werden, die sich noch auf dem Brett befindet.

Separation, kombinative
Siehe daselbst.

Sequence Helpmate
Schwarz muss mit dem Stein weiterspielen, den er in seinem ersten Zug gezogen hat.

Sergeant
= Vogt = Inspektor: Bauernart im Wolf-Schach. Er zieht und schlägt vorwärts ein Feld orthogonal oder diagonal und kann bei seinem ersten Zug (wie der Bauer) orthogonal einen Doppelschritt ausführen (ohne zu schlagen). Er kann nicht en passant schlagen, aber von einem gegnerischen Bauern en passant geschlagen werden. Auf der letzten Reihe muss er sich umwandeln.

Serien-A->B in n Zügen
Weiss erreicht ausgehend von Stellung A in n Serienzügen die Stellung B.

Serienschlag-Zickzack
→ Madcap-Zigzag.

Serienzüge(r)
Unter Aufhebung der gewöhnlichen alternierenden Zugpflicht macht eine Partei eine begrenzte Serie von Zügen hintereinander. Illegale Selbstschachs sind währenddessen untersagt, ein Schach ist nur mit dem Abschlusszug der Serie möglich. Dies gilt entsprechend auch für Rückzüge: Hier kann nur mit dem letzten Zug einer Rücknahmeserie in ein Schach zurück gezogen werden. Bei einer solchen Rücknahmeserie muss nach jedem zurückgenommenen Zug eine legale Stellung vorliegen.

- konsequenter Serienzüger
Nach jedem einzelnen Serienzug wird die erreichte Stellung bezüglich möglicher Retroanalyse (Legalität der Rochade, legale Stellung, → partielle Retroanalyse) als neue Diagrammstellung ohne jede Ansehung der vorausgegangenen Serienzüge betrachtet. Eine Rochade kann also durchführbar sein, obwohl ein beteiligter Stein in vorausgegangenen Serienzügen zog - wenn ihm das in der erreichten Stellung nämlich nicht mehr retro-analytisch „nachgewiesen“ werden kann, d.h. wenn es eine → Beweispartie gibt, die auch ohne seine bis dahin stattgefundenen Serienzüge auskommt!

- Paradenserienzüger (pser.-)
Ein Paradenserienzüger hat Serienzugregelungen (siehe → Serienzüger), die von den üblichen vor dem letzten Zug wie folgt abweichen:
- Die aktive Farbe darf während ihrer Serienzugfolge Schach bieten.
- Die passive Farbe muss ein Schachgebot sofort parieren.
- Eine Parade kann helfend oder verteidigend sein, je nach Forderung.
- Nach Schachgebot und Parade setzt die aktive Farbe ihre Serienzugfolge fort.

Mit dieser eingebauten Lizenz, Schach zu bieten und zu parieren, bietet der Paradenserienzüger Möglichkeiten der Interaktion, die normalen Serienzügern fehlt, und einen° der Kontrolle, der Nicht-Serienzügern abgeht. Anders gesagt, ein Paradenserienzüger verquickt auf natürliche Weise Elemente aus Serienzug- und normalen Problemen.
Dan [Daniel E.] Meinking (USA, 1960-2012) 2009.

- Parry-Serienzüger
(parry = *engl.*: *„parieren“*) → Paradenserienzüger.

- Serienzug-Abzugsmatt
Weiss gibt spätestens mit seinem n-ten Serienzug ein Abzugsmatt; Abspiele mit anderen Mattzügen stellen keine Lösung dar.

- Serienzug-Doppelpatt
Weiss zieht und setzt mit dem n-ten Serienzug doppelpatt.

- Serienzug-Doppelrückkehr
Weiss zieht so, dass (spätestens) im n-ten Serienzug zwei seiner Steine auf ihr Diagrammstellungsfeld zurückgekehrt sind.

- Serienzug-Eigen-Fesselung (Ser.!F in n)
Weiss zieht so, dass (spätestens) im n-ten Serienzug einer seiner Steine (vollständig) gefesselt ist.

- Serienzugeigenpatt in n Zügen (Ser.!=n)
Weiss zieht so, dass er (spätestens) nach seinem n-ten Serienzug patt steht.

- Serienzug-Entschläge
Retro: Es soll eine Zugserie von lauter Schlagfällen (und nur solchen) so zurückgenommen werden (Rückzüge, → Entschläge), dass eine bestimmte Forderung erfüllbar wird (so, dass …).

- Serienzug-Hilfsbeidmatt
Mit höchstens n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weissen dazu, einzügig ein Beidmatt zu geben.

- Serienzughilfsdauerschach in n Zügen
Mit höchstens n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weissen dazu, Dauerschach erzwingen zu können; dabei bleibt Schwarz an das Selbstschachverbot gebunden.

- Serienzug-Hilfsdiagramm (n/m)
Wie Serienzug-Hilfsmatt, nur setzt Weiss nicht matt, sondern stellt die Diagrammstellung wieder genau her.

- Serienzug-Hilfsdoppelmatt
Wie Serienzug-Hilfsmatt, nur mit Doppelmatt- statt Mattziel.

- Serienzug-Hilfsdoppelpatt
Wie Serienzug-Hilfspatt, nur mit Doppelpatt- statt Pattziel.

- Serienzug-Hilfsecho
Wie Serienzug-Hilfsmatt, aber Schwarz spielt auf ein einzügiges Hilfsecho.

- Serienzug-Hilfseigenpatt
Die Serienzug-Form des Hilfseigenpatts. Eigenpatt, Serienzug-Hilfspatt (n/m).

- Serienzug-Hilfs-e. p.
Wie Serienzug-Hilfsmatt, jedoch verhilft Schwarz dem Weissen zu einem legalen En-Passant-Schlag statt zu einem Mattzug.

- Serienzug-Hilfsfesselpatt (Ser.H-F=)
Wie Serienzughilfspatt, aber in der Pattstellung muss ein an sich zugfähiger schwarzer Stein gefesselt sein.

- Serienzug-Hilfsfesselung (Ser.H-Fn)
Schwarz zieht und hilft dem Weissen dazu, einzügig mattzusetzen.

- Serienzug-Hilfsidealmatt
Wie Serienzug-Hilfsmatt, aber nur Abspiele mit Schlusszügen, die Idealmatt geben, stellen eine Lösung dar.

- Serienzug-Hilfsmatt (Ser.H#n)
Mit höchstens n Serienzügen verhilft Schwarz dem Weissen dazu, einzügig mattzusetzen. Mehrlösigkeit und Variantenbildung werden ähnlich wie im Hilfsmatt symbolisiert, wobei n Ziffern für n schwarze Serienzüge stehen.

Wurde zwar bereits 1926 erdacht, aber erst 1947 von Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) erstmals dargestellt.

- Serienzug-Hilfsmatt n/m

Diese Verallgemeinerung des Serienzug-Hilfsmatts bedeutet, dass auf n schwarze Hilfszüge in Serie m weisse Serienzüge folgen, deren m-ter Zug matt setzt.

- Serienzug-Hilfspatt

Wie Serienzug-Hilfsmatt, nur mit Patt- statt Mattziel.

- Serienzug-Hilfspatt n/m

Diese Verallgemeinerung des Serienzug-Hilfspatts bedeutet, dass auf n schwarze Hilfszüge in Serie m weisse Serienzüge folgen, deren m-ter Zug patt setzt. Als Sonderform ist die Forderung „Serienzughilfspatt n/0“ möglich (für m=0), wobei Schwarz nach den eigenen n Serienzügen bereits ohne eigentlichen weissen Pattzug patt steht, was gleichbedeutend ist mit einem Serienzug-Hilfseigenpatt in n Zügen.

- Serienzug-Hilfsschach

Wie Serienzug-Hilfsmatt, nur mit Schachgebots- statt Mattziel.

- Serienzug-Hilfsschlag

Schwarz erspielt in einem Minimum an Serienzügen eine Stellung, in der Weiss einzügig (und legal) schlagen kann.

- Serienzug-Hilfs-Ziel-Feld xy in n Zügen (Ser.H.Z.xy in n)

Schwarz zieht und hilft dem Weissen dazu, (spätestens) nach dem n-ten schwarzen Serienzug das Feld xy einzügig betreten zu können.

- Serienzug-Hilfszwingpatt in n Zügen

Mit n-1 Serienzügen verhilft Schwarz dem Weissen dazu, im n-ten Zug ein Selbstpatt in 1 Zug zu erzwingen.

- Serienzug-Matt in n Zügen (Ser.#n)

Weiss zieht so, dass (spätestens) im n-ten Serienzug Schwarz matt ist.

- Serienzug-Matt mit Doppelschach in n Zügen

Weiss setzt in spätestens n Serienzügen mit Hilfe eines Doppelschachs matt.

- Serienzug-Matt mit Patt

Wie Serienzug-Matt, wobei Weiss nach seinem Mattzug selbst patt stünde, wäre er unmittelbar erneut am Zug und sähe man hier vom möglichen Schlag des gegnerischen Königs ab.

- Serienzug-Patt in n Zügen (Ser.=n)

Weiss zieht so, dass (spätestens) im n-ten Serienzug Schwarz patt ist.

- Reines Serienzugpatt in n Zügen

Wie Serienzugmatt, nur mit reinem Patt statt Matt als Ziel.

- Serienzug-Platzwechsel (SerPWn)

Weiss erspielt mit Serienzügen den Platzwechsel zweier beliebig gewählter Steine seines Lagers oder – wenn in → Circe-Spielarten Gemischtfarbigkeit gefordert ist – eines eigenen und eines gegnerischen Steines.

- Serienzugreflexmatt in n Zügen (Ser.R#n)

Einzügige Matts müssen gegeben werden. Weiss macht n Serienzüge, so dass Schwarz einzügig mattsetzen kann (und muss). Dabei darf Weiss keine Stellungen entstehen lassen, in denen er selbst einzügig mattsetzen könnte (und folglich auch müsste).

- Serienzug-Reflexpatt in n Zügen (Ser.R=n)

Einzügige Patts müssen gegeben werden. Weiss macht n Serienzüge, sodass Schwarz einzügig patt setzen kann (und muss). Dabei darf Weiss keine Stellungen entstehen lassen, in denen er selbst einzügig patt setzen könnte (und folglich auch müsste).

- Serienzug-Reflexschach

Wie → Serienzug-Reflexmatt, nur mit Schach- statt Pattziel.

- Serienzug-Reflexschlag

Wie → Serienzug-Reflexmatt, nur mit Schlag- statt Pattziel.

- Serienzug-Remis

Weiss erreicht spätestens im n-ten Zuge hintereinander (Serienzüge) eine nachweisliche Remisstellung.

- Serienzug-Rochade in n Zügen

Die Initiativpartei rochiert im n-ten Serienzug.

- Serienzug-Rochade mit gezogenem Turm

Die anziehende Partei rochiert spätestens mit dem n-ten Serienzug, obwohl der beteiligte Turm zuvor aktiv gezogen hat (und danach wieder auf sein Ausgangsfeld zurückgekehrt ist).

- Serienzug-Rückkehr in n Zügen (Ser.RKn)

Weiss zieht n Serienzüge so, dass einer seiner Steine auf das von ihm selbst verlassene Standfeld der Diagrammstellung zurückkehrt.

- Serienzug-Schach in n Zügen (Ser.+n)

Wie Serienzug-Matt, aber bereits ein weisses Schachgebot (auch ohne Matt) erfüllt das weisse Problemziel.

- Serienzug-Schlag in n Zügen (Ser.x n)

Wie Serienzug-Matt, aber bereits ein weisser Schlagfall (auch mattlos) erfüllt das weisse Problemziel.

- Serienzug-Selbstdoppelpatt (Ser.S==n)

Weiss zwingt spätestens mit dem n-ten Zuge hintereinander Serienzüge) Schwarz zu einem einzügigen → Doppelpatt.

- Serienzug-Selbsteigenpatt (Ser.S!=n)

Wie Serienzug-Selbstpatt, aber eines erzwungenen schwarzen Schlusszuges bedarf es gar nicht mehr.

- Serienzugselbstfesselung

Weiss zieht in Serie, so dass Schwarz anschliessend gezwungen ist, so zu ziehen, dass dann ein weisser Stein vollständig gefesselt ist. Ob Schwarz die Fesselung herbeiführt oder nur aufrechterhält, ist belanglos. Linienfesselungen erfüllen die Forderung nicht.

- Serienzug-Selbstmatt in n Zügen (Ser.S#n)

Weiss erspielt in höchstens n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weissen mattsetzen muss.

- Serienzug-Selbstpatt in n Zügen (Ser.S=n)

Weiss erspielt in höchstens n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weissen patt setzen muss. Beim Serienzug-Selbstpatt n/0 erspielt Weiss in höchstens n Serienzügen eine Stellung, in der Schwarz (gegen seinen Willen) den Weissen in 0 Zügen patt setzen muss, d.h. Weiss ohne schwarzen Gegenzug bereits sich selbst patt gesetzt, also ein Serienzug-Eigenpatt erspielt hat.

- Serienzug-Selbstschach (Ser.S+n)

Wie Serienzug-Selbstmatt, aber ein schachbietender (auch mattloser) schwarzer Schlusszug genügt.

- Serienzug-Selbstschlag

Wie Serienzug-Selbstmatt, aber bereits ein erzwungener schwarzer Schlagfall (auch mattlos) erfüllt das weisse Problemziel.

- Serienzug-Selbst-Umwandlung (Ser.S-UWn)

Weiss zwingt den Schwarzen gegen dessen Verteidigung zu einer (schwarzen) Umwandlung nach entsprechender weisser Zugserie.

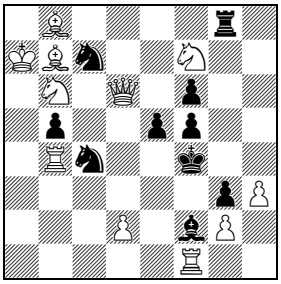
- Serienzug-Selbst-Zielfeld xy in n (Ser.S-ZFxy in n)

Weiss zieht an und zwingt Schwarz, (spätestens) im n-ten Serienzug dazu, das Feld xy zu betreten.

- Serienzug-Vielväterstellung
Vorwegnahme des A-nach-B-Schachs: Die angegebene Stellung (A) muss in n Serienzügen in die → Vielväterstellung (B) überführt werden.
- Serienzug-Zielfeld
Weiss betritt mit einem Minimum an Serienzügen ein vorgegebenes Zielfeld.

Servais-Thema
2#: Der Schlüsselzug entfesselt einen weissen und einen schwarzen Stein so, dass je eine schwarze und weisse Halbfesselung entsteht. Gleichzeitig droht er Matt.
Schwarz pariert je mit Hilfe einer der halbgefesselten Figuren.
Weiss setzt unter Ausnützung der Fesselungsstellung der zwei schwarzen Themafiguren alternierend mit je einem der halbgefesselten Steine matt.
Albert Servais (Frankreich, 1893-1970) 1952 (**1178**).

1178 Albert Servais
Volksgazet 18.11.1952

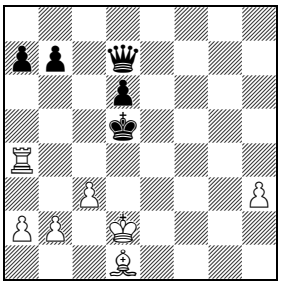


‡2
1.Dc5! (2.De3‡)
1. - e4 2.Sd5‡
1. - Sd5 2.Dd4‡
Servais-Thema.

Setze Schwarz matt/patt, ohne einen Stein zu berühren
Scherzhafte Forderung, hier anstatt „Drehe das Brett"!

Sever's Idee
Ein weisser Turm kommt unter Beschuss von schwarzer Dame und König, aber besiegt Schwarz durch Fesselung oder → Spiess (-schach). Denkbar wäre analog ein Sieg durch → Gabelangriff.
Jānis Zēvers (Lettland, 1868-1940) im Jahr 1900 (**1179**).

1179 Jānis Zēvers
Rigaer Tageblatt 1900, Nr.195



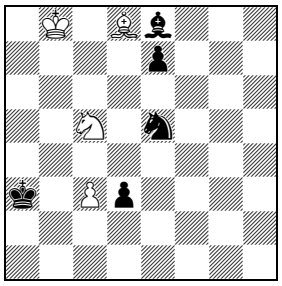
Gewinn
1.Ta5+! Ke4 2.Tf5!! (3.Lc2‡) Dxf5/Kxf5 3.Lc2+/Lg4+
1. - b5 2.Txb5+! Dxb5 3.c4+! Dxc4 3. - Kxc4 4.Le2+) 4.Lb3 Dxb3 5.axb3 Ke4 6.b4! Kf3 7.Kd3 Kg3 8.Kd4 Kxh3 9.Kd5 Kg4 10.Kxd6 Kf4 11.b5 Ke4 12.Kc6 Kd4 13.b4! Kc4 14.b6! axb6 15.b5
2. - Kc6 (2. - Ke6 3.Lg4+) 3.La4! Dc7 4.b4! (5.Tc5+)
Sever's Idee.

Shadow Chess
You place a coin on a central board square. Whenever either side moves, the coin moves exactly like the piece being moved. If the coin can't legally move like the piece is trying to move, then the piece can't make that move. The coin does not capture, although it can wind up on the same square as a piece. However, on my move, I cannot make a move that would leave the coin on a square occupied by one of my pieces as I can't legally capture my own piece, therefore the „shadow" can't „capture" my piece either. Ditto for sliding piece moves. Just because a file is open, a rook can't move up or down the file unless the file the „shadow" coin is on is also open. The strategy involves moving the shadow on your move so that you leave your opponent with no good moves. If you can move the shadow to your own eighth rank by making a retreating move, then your opponent can't advance toward your king at all! He must somehow attack at long distance via sliding pieces, although he can't capture any of your pieces close to your king.

Shagird
Siehe unter → Inder.

Sharp-Thema
H#: Der erste weisse Zug eines Hilfsmatt bildet eine direkte weisse Batterie, durch den zweiten weissen Zug erfolgt der Abbau derselben durch den Batteriehinterstein (ohne Matt!). Der schwarze König wird auf einem Feld der nicht genutzten Batterielinie mattgesetzt. Der zuerst angegebene Stein hinterstelllt, der 2. angegebene Stein bildet den Batterievorderstein. hier als Beispiel in zwei Phasen:
- Phase 1: Turm hinterstellt einen Springer.
- Phase 2: Läufer hinterstellt einen Springer.
Robert Sharp ist kein australischer Komponist aus Wagga-Wagga, sondern ein Pseudonym von Hans-Peter Reich und Achim Schöneberg, (beide Deutschland, *1967 und 1955) 1993 (**1180**).

1180 Robert Sharp
Die Schwalbe 144, 12/1993, Nr.8310



H‡2.5 b) ♖d8
a) 1. - Lxe7 2.Lf7 Lg5 3.La2 Lc1‡
b) 1. - Txd3 2.Sc4 Td1 3.Sb2 Ta1‡
Sharp-Thema.

Sh-ideal
Serienzugshilfsmatt, das mit Mustermatt enden muss.

Shoot Chess
Partieschachform. Wie → Flintenschach, aber zusätzlich besteht für beide Parteien → Schlagzwang (wer schlagen kann, muss dies auch tun).

Shortie
Beweispartie (→) mit höchstens 7 Zügen.
Beispiele unter → *exakte* Beweispartie.

Short Rook
Figur in → Remarkable Rookies, zieht wie Turm, aber maximal 4 Felder weit.

Shrink Chess
Ist nach einem Zug eine Randreihe oder Randlinie unbesetzt, wird diese als Teil des Zuges abgeschnitten, das Brett schrumpft somit.

Shrinking Men
(„Schrumpfende Steine“): ?

Siamesische Steine (z.B. S–S = Siamesische Springer)
Ein siamesisches Zwillingspaar (analog: Drillingspaar usw.) ist *ein* Stein mit zwei (drei usw.) Komponenten gleicher Gangart und Farbe. Ein Zug besteht aus der parallelen Bewegung aller Komponenten (gleiche Richtung, Art, Länge). Eine oder mehrere Komponenten können schlagen, aber keine darf auf dem Weg zum Zielfeld verstellt oder geblockt werden. Wird eine Komponente geschlagen, verschwinden alle anderen auch vom Brett.

- Siam-Berolinabauer
Siehe unter → Berolinabauer.

- Siamesische Könige (K-K)
Sind matt, wenn eine Partei nicht mehr verhindern kann, dass *einer* davon im nächsten Zug geschlagen wird.

Sibling (SI)
Retro/KBP: Ein Stein, original oder umgewandelt, zieht auf das Ursprungsfeld eines anderen Steins der gleichen Farbe und Gangart.

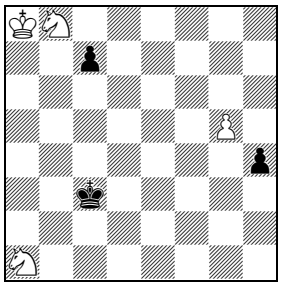
- Meta-Sibling (MS)
Retro/KBP: Ein Stein, original oder umgewandelt, zieht auf das Umwandlungsfeld eines anderen *umgewandelten* Steins der gleichen Farbe und Gangart.

Sicherungsplan
Allgemeiner, von Grasemann vorgeschlagener Begriff eines Plans zur Durchführung des Basisplans zwecks Beseitigung eines Hindernisses. Dieser Sicherungsplan nennt sich in einer Vorbereitungs-Kombination Vorplan, und in einer Auswahl-Kombination Richtplan.

Sidler
Kurzname für das Buch „problemschach“, eine deutschsprachige Problemschach-Fibel mit alphabetisch geordneter Begriffsübersicht über Problemschach, 1968 herausgegeben von Werner Sidler (Schweiz, 1927-1969). Heute v.a. umfangmässig veraltet‘, da inzwischen viele neue Themen erschaffen und definiert wurden. Verschiedene Themen wurden auch ‚schlanker‘ definiert.

Siebenmeilenstiefel
Studie/Partie: Kein offizieller Ausdruck für ein überraschend schnelles Eingreifen eines Verteidigers (Springer).
- Bauer: Ein Beispiel ist das → Quadrat des Bauern, wo der König über die Diagonale den geometrisch längeren Weg als der gegnerische Bauer einschlägt, aber gleichzeitig den eigenen im Auge behalten kann, da beide Gegner jeweils nur einen Zug ausführen dürfen.
- Springer: Ein eindrücklicheres Beispiel ist dasjenige des Springers, der einen gegnerischen Freibauern daran hindern kann, das Umwandlungsfeld zu erreichen, indem er durch Zwischenschachs Tempi gewinnen kann, und dadurch den Eindruck erweckt, Riesenschritte ausführen zu können.
Ein gutes Beispiel stammt von Wladimir [Iwanowitsch] Winitschenko (Russland, 1947-2006) von 1989 (**1181**).

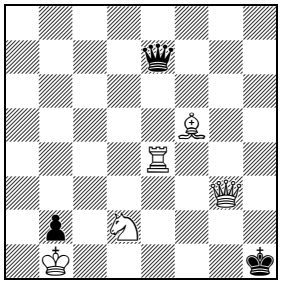
1181 Wladimir Winitschenko
„64“ Schachmatnoe obosrenje 1989, 2. Preis



Gewinn
1.Sc2! Kxc2 (1. - h3 2.Se3 h2 3.Sd1+ Kd4 4.Sf2 Ke5 5.Sg4+ Kf5 6.Sxh2 Kxg5 7.Sc6+-) 2.Sc6 h3 3.Sd4+ Kb1 4.Se2! (4.Se3? c5 5.g6 … 6. … h2 7.Sxh2 c3 8.g8D c2 9.Db3+ Ka1 10.Dc3+ Kb1 11.Sf3 c1D 12.Sd2+ Ka2 13.Dxc1 =) h2 5.Sg3 c5 6.g6 c4 7.g7 c3 8.g8D c2 9.Dh7! h1D 10.Sxh1 Ka1 11.Dg7+ Kb1 12.Dg6 Ka1 13.Dg1+ Kb2 14.Sf2 c1D 15.Sd3 +-
Siebenmeilenstiefel der ♘♘.

Siegfried („schwarzer“)
Von Karl Fabel (deutscher Komponist und Theoretiker, 1905-1975; Schwalbe 1936 und 1937, Seiten 484 und 155) gewählter Ausdruck für eine Figur, welche wegen Pattgefahr nur unter bestimmten Voraussetzungen geschlagen werden darf.
Geht auf die Figur des unverletzlichen „Siegfried“ im sog. „Nibelungenlied“ zurück.
Beliebt ist die schwer zähmbare Dame als Themafigur (auch etwa → Sieglinde genannt).
Älteste zweizügige Darstellung könnte diejenige von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) 1908 sein (**1182**). Im Dreizüger trifft man das Thema ab etwa Ende der 1920er-Jahre häufig an. Hier bietet sich auch der *Abfang*-Inder buchstäblich an.

1182 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1908



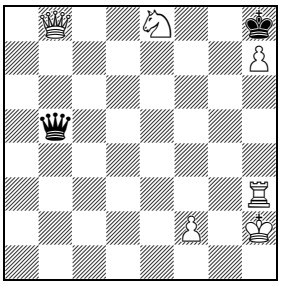
‡2
Satz: 1. - D~ 2.Te1/Th4‡ Tempo!
1.Txe7? patt
1.Sc4! (Zugzwang) D~ 2.Te1 oder Th4‡
(1. - Dxe4+ 2.Lxe4‡)
Schwarzer Siegfried (Sieglinde) mit ♛ im Brennpunkt; White-to-Play.

Legendär sind die langzügigen → Pattwanderungen von Moriz Henneberger, der als ‚wilde Figur‘ gerne den Turm verwendete („wild rook“). Leider erwiesen sich viele Darstellungen als nebenlösig oder dualistisch.
Die Siegfried-Strategie ist selbstverständlich auch für Weiss denkbar, je nach Forderung, z.B. in Studien, wo Weiss Remis halten muss.

- Siegfried-Strategie
Pattstrategie von Schwarz oder Weiss, die darauf abzielt, dass Weiss den „Siegfried“ schlagen muss.

- Sieglinde
Poetischer Ausdruck für die schwarze Dame als → Siegfried.
Eine ganze Menge ‚Sieglindenprobleme' hat Baldur [I. L.] Kozdon (Deutschland,*1938) publiziert, vornehmlich in Miniaturform. Ältestes gefundenes *zweizügiges* Beispiel siehe unter → *schwarzer* Siegfried. Brunner hat möglicherweise auch die erste 4-zügige Fassung dazu 1929 gemacht (**1183**).

1183 Erich Brunner
Schweizerische Schachzeitung 9/1929, Nr.4731



‡4
1.Dg3!? Db8! (2.Dxb8?? patt)
1.Dd6! Db8! 2.Th6! Dxd6 3.Sxd6! Kg7 4.h8D‡
(2. - Dc7? 3.Sxc7; 2. - D~ 3.Df8‡)
Sieglinde im Vierzüger in Verbindung mit einer Schlaglenkung.

Sieghüpfer
= Victory Hopper (ohne Bindestrich). Ähnlich dem → Equihopper, knickt aber über dem Sprungstein so ab, dass die beiden Zugteile ein „V" bilden.

Siegspringer
= Victory Leaper. Springer (nicht notwendigerweise nur 1:2), der von seinem normalen Zielfeld aus als Teil des Zuges eines weiteren gangart-gemässen Zuges macht, so dass die beiden Zughälften ein „V" formen.

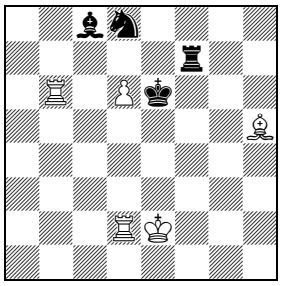
Siers-Batterie (oder -Mechanismus)
≥3#: *Zwei-Schritt*-Batterie (→). Definition FIDE-Album: „Batterie, bei der
- a) der maskierende Stein beim Wegzug ein Fluchtfeld (→ Zielfeld) gibt, indem er ein alternatives Feld besetzt,
- b) der schwarze König das Schach durch Flucht auf dieses Feld pariert,
- c) ein weiterer Zug des vormals maskierenden Steins vom Zielfeld aus Schach bietet bzw. mattsetzt."

Der aktive Stein der Siers-Batterie beschreibt zusammen mit dem Königs-Fluchtfeld jeweils eine geometrische Figur (z.B. Quadrat, Rechteck oder Rhombus).
Neben dem → Siers-*Rössel* (weiter unten) wurden auch
- a) Siers-Turm („Turm-Siers") und
- b) Siers-Läufer („Läufer-Siers") dargestellt, aber auch ein
- c) Siers-Bauer („Bauern-Siers"), der
  - c1) eine Linie mit Abzugschach öffnet (siehe unter → Bauern-Thema, Beispiel Kapusta) oder
  - c2) im Mattzug umwandelt („Umwandlungs-Siers").

- Wurde vielleicht zuerst darsgestellt von Gerold Schaffner (Schweiz, *1956) im Jahr 2006 (**1184**).
Siehe auch → Popandopulo-Batterie.

- Siers Rössel
(auch „Siers'sches Rössel"): Spezialfall der → Siers-Batterie: Der *Springer* als maskierender Stein eignet sich besonders gut für diese Thematik.
Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) beschäftigte sich intensiv damit und gab 1948 die Schrift „Rössel

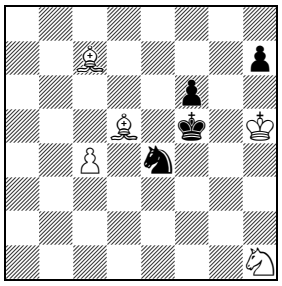
1184 Gerold Schaffner
Der Landbote 12.8.2006 (Winterthur), Nr.200624
Markus Bär zum 50. Geburtstag gewidmet



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Tc7!** dxc7 2.Ke7 d8D‡
II) **1.Tf8!** d7 2.Ke7 dxc8S‡
Umwandlungs-Siers.

sprünge im Schachproblem" heraus. Das Siers'sche Rössel ist wohl die Urform der Siers-Batterie.
Ein Beispiel von Siers selber findet sich unter → Celler Hengstparade (1952).
Erstdarstellung dürfte laut Siers eine Darstellung in fünf Zügen von Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1950) von 1856 sein ([**1185**]; nach seinen Kriterien: mindestens zwei ‚Rösselwege') mit immerhin zwei verschiedenen siers-typischen Matts, aber er zeigt auch eine interessante fünfzügige Darstellung von [Karl Ernst] Adolf Anderssen (Deutschland, 1818-1879) 1852 mit nur einmaligem Motiv.

1185 Eugene B. Cook
The Albion 19.7.1856, Nr.394



‡5
1.Lh2? h6!
1.Lb8! h6 2.Lh2! S~ 3.Sg3+ Ke5/Kf4 4.Se2+/Sf1+ Kf5 5.Sd4/Se3‡
Ur-Siers'sches Rössel mit weissem Tempozug.

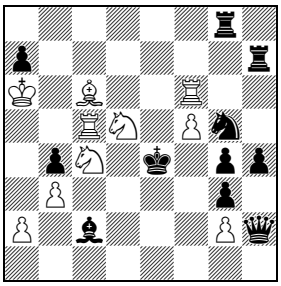
- Le Grand-Rössel
(Siers') Rössel mit der Eigenschaft, dass nach dem thematischen Abzugschach der schwarze König nicht wegzieht.
Auf Piet und/oder Henk le Grand (Niederlande, *1935; Piet † 2021) zurückgehend. Geht vermutlich auf die Le Grand-Batterie zurück (siehe unter → Batterie).

- Popandopulo-Batterie
Siehe daselbst.

- Rösselrad
Ein von Siers gewählter Ausdruck für ein Siers' Rössel mit vollständigem weissen → Springerrad. Das bedeutet im Normalfall: 6 Varianten. Idealerweise setzt derselbe Springer, der die Batterie maskiert, auch selber matt. Siers selbst schreibt zu seinem eigenen Versuch von 1947: „Hierzu dient eine Zielverschiebung (→ Zielfeld-Verschiebung). Im anderen Fall muss das Rössel das Betreten des ‚verbotenen' Feldes mit dem Leben büssen (…)." Die Idealform gelang ihm nicht: es musste ein umgewandelter Springer das Leck schliessen!

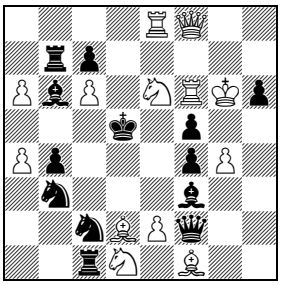
Das vollständige, achtfache Siers-Rössel schaffte 1949 Jan Hartong (Niederlande, 1902-1987) 1949 durch Einsatz einer zweiten Batterie und zusätzlichen Fluchtfeldern (**1186**), dann aber auch Carel [Johan Robert] Sammelius (Niederlande, 1912-1991) im Jahr 1955 (**1187**), indem er dem schwarzen König alternierend beide Zielfelder gab!

1186 Jan Hartong
Die Schwalbe 7-8/1949, Nr.7680
Informal-Ringturnier 1. ehrende Erwähnung



‡3
1.Td6! (2.Sc3+ Kf4 3.Se2‡)
1. - Ld1,Ld3 2.Sxb4+ Kf4 3.S(x)d3‡
1. - Kd4 2.Sdb6+ Kxc5, Kc3 3.Sa4‡
1. - S~ (Sh3?) 2.Sc7+ Kf4 3.S(x)e6‡
1. - Te8 2.Se7+ Kf4 3.Sg6‡
1. - Te7 2.Sf6+ Kf4 3.Sh5‡
1. - Kd3 2.Sf4+ Kc3 3.Se2‡
1. - Dxg2 2.Se3+ Kf4 3.Sxg2‡
Rösselrad, 8-fach.

1187 Carel Sammelius
Tijdschrift vd KNSB 11/1955, Nr.9789, 1. Preis



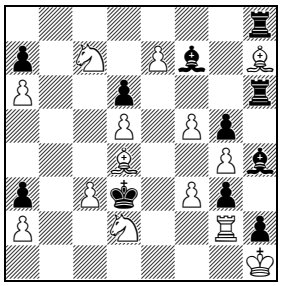
‡3
1.Df7! (2.Dd7+ Kc4/Ke5 3.Dd3, Sb2/Se~‡)
1. - Dd4/Ld4/Lc5/Dc5/Sd4/Kxc6/Ke4/Sc5
2.Sd8+/Sf8+/Sg7+/Sg5+/Sxf4+/Sd4+/Sc5+/Sxc7+
3.Sxb7/Sd7/Sxf5/Sxf3/Sd3/Sxb3/Sxb3/Sb5‡
Rösselrad 8-fach dank Zielfeldwechsel.

- Savtschenko-Mechanismus
Siehe daselbst.

- Siers-Drohmechanismus
Siers-Mechanismus ohne direkte Batterie: Ein stiller Zug eines Steins, der von seinem Ursprungsfeld wegzieht, hat das Ziel, einen anderen Stein der gleichen Farbe zu aktivieren, während er dem feindlichen König ein Fluchtfeld gibt. Wenn der König auf dieses Feld zieht, zieht dieser Stein wieder, aber nicht zum Ausgangsfeld zurück, sondern um Schach zu bieten oder mattzusetzen.
Definition und Begriffsprägung stammen vermutlich von Marcel Tribowski (Deutschland, *1962) 2012 (**1188**).

- Umkehr-Siers (Anti-Siers)
Umkehrung der Siers-Züge: Zuerst wird dem schwarzen König das Fluchtfeld gegeben, dann erst wird die Siers-Batterie mittels Sperrzug aufgebaut und das Fluchtfeld zurückerobert.

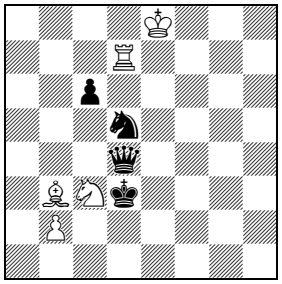
1188 Marcel Tribowski
FIDE-Olympiade-Turnier Istanbul 2012, Nr.40, 1. Preis



‡9
1.Sb3? (2.Td2+ Kc4 3.Sa5‡) Kc4! 2.Sa5+ Kd3 3.Sc6 ~ 4.??
1.Sf1? (2.Td2+ Kc4 3.Se3‡) Kc4! 2.Se3+ Kd3 3.Sd1 ~ 4.??
1.f6+! T6xh7 2.Se4! (3.Td2+ Kc4 4.Sxd6‡) Kc4 3.Sxd6+ Kd3 4.Se4 Kc4 5.Sd2+ Kd3 6.Sb3! (7.Td2+ Kc4 8.Sa5‡) Kc4 7.Sa5+ Kd3 8.Sc6! ~ 9.Se5‡
1. - T8xh7 2.Sb1! (3.Td2+ Kc4 3.Sxa3‡) Kc4 3.Sxa3+ Kd3 4.Sb1 Kc4 5.Sd2+ Kd3 6.Sf1! (7.Td2+ Kc4 8.Se3‡) Kc4 7.Se3+ Kd3 8.Sd1! ~ 9.Sb2‡
Siers-Drohmechanismus.

Eine Idee des Schweizer Komponisten Gerold Schaffner (*1956) von 2015 (**1189**).

1189 Gerold Schaffner
Die Schwalbe 273, Juni 2015, Nr.16338



h‡2 b) ♗d5
a) **1.Se3!** Ld5! 2.Dc4 Le4‡
b) **1.Le4!** Sd5! 2.De3 Sf4‡
Umkehr-Siers oder Anti-Siers.

Silbergeneral
Gemeint ist der General aus dem *Japanischen Schach* (Shogi). Er zieht vorwärts wie ein König, seitwärts gar nicht, rückwärts nur wie ein 1:1-Springer.

Simultan (-Fesselung/-Entfesselung)
Gleichzeitige (durch denselben Zug) Fesselung/ Entfesselung bei Weiss und Schwarz.

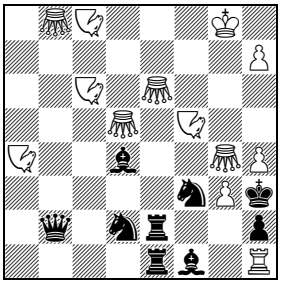
Single Box
Es wird nur mit dem normalen Steinesatz gespielt, deshalb kann sich ein Bauer nur in eine Figur umwandeln, die sich noch im „Kasten“ befindet. Befindet sich dort kein passender Stein, darf bei
- Typ 1 ein Bauer die Umwandlungsreihe gar nicht betreten, bei
- Typ 2 ist das Betreten erlaubt; er muss dort aber unbeweglich warten, bis ein eigener Offizier geschlagen wird, in den er sich sofort umwandelt.
Wahrscheinlich fürs 7. WCCT als Märchenbedingung ausgedacht (→ „idee & form“ 83, Juli 2004, S.2550).

Sirene
(→) Marine Dame, mariner Stein: zieht (schlagfrei) wie eine Dame, schlägt aber wie eine Heuschrecke.

Sivresbo
Ein Zug, nach dem der ziehende Stein (inklusive König) keinen anderen Stein (beliebiger Farbe) → beobachtet, ist illegal.

Six-Hands-Round
Drei Paare doppelwendiger Grimshaw-Verstellungen zwischen einem Turm und einem Läufer.
Bewältigt von Nils [Gustav Gerhard] van Dijk (Norwegen, 1933-2003) im Jahr 1960 mit → Grashüpfern und → Nachtreitern (**1190**).

1190 Nils G.G. van Dijk
Probleemblad 1960, Nr.4003, 1. ehrende Erwähnung



‡2
Grashüpfer ♖: b8, d5, e6, g4
Nachtreiter ♘: a4, c6, c8, f5
1.Gd3! (2.Nd1‡)
1. - Te5/Le5 2.h8G/Nh6‡
1. - Te3/Le3 2.Nf2/Ne7‡
1. - Tf2/Lf2 2.Ng1/Txh2‡
(1. - Txe6 2.Txh2‡)
Six-Hands-Round.

Orthodox wahrscheinlich nicht darstellbar. - Vgl. → Four-Hands-Round(-Thema).

Skachografie
Bilddarstellung durch Schachfiguren. - Siehe auch → Symbolproblem.

Skorpion (1)
Kombinationsstein aus König und (→ königlichem) → Grashüpfer.

Skorpion (2)
Kombinationsfigur aus → Wesir + → Fers + → Grashüpfer = Kombinationsfiur aus 1:0-Springer + 1:1-Springer + Grashüpfer.

Skylla
Zieht wie ein → Mao, schlägt aber wie eine → Mao-Heuschrecke.

SneK-Schach (Snek Chess)
2#, H#2, S#2, HS#2: Die Steine sind in folgender Reihenfolge: (Bauer) → König → Springer → Turm → Dame. - Wann immer ein Stein geschlagen wird: ein anderer Stein der gleichen Farbe und unmittelbar darunter in der Sequenz verwandelt sich in einen Sein von der gleichen Art wie der geschlagene.
Im Falle einer Option - die Geschlagenen-Seite wählt, welcher Stein umgewandelt wird.
Wenn ein Bauer geschlagen wird - der Königliche Stein der gleichen Farbe (falls vorhanden) wird ein normaler König. - Hier das Muster:
- Wenn eine Dame geschlagen wird: ein Turm (oder königlicher Turm) derselben Farbe (wenn einer vorhanden auf dem Brett) wird eine Dame.
- Wenn ein Turm geschlagen wird: ein Läufer (oder königlicher Läufer) derselben Farbe (wenn einer vorhanden auf dem Brett) wird ein Turm.
- Wenn ein Läufer geschlagen wird: ein Springer (oder königlicher Springer) derselben Farbe (wenn einer vorhanden auf dem Brett) wird ein Läufer.
- Wenn ein Springer geschlagen wird: der König derselben Farbe wird ein Königlicher Springer.
- Wenn ein Bauer geschlagen wird: der Königliche Stein derselben Farbe (wenn einer vorhanden auf dem Brett) wird ein normaler König.
Dijan Kostadinov (Bulgarien, *1982) 2010 (am 53. WCCC 2010 in Kreta vorgestellt), SneK benannt zu Ehren seiner Frau Snejina (**Sne**jina **K**ostadinov).

Sniper
→ Schnepfe.
- Sniper Chess
Rook move normally but capture like boships, bishops move normally but capture like rooks, queens move normally but are limited to two squares and capture like knights, knights move normally but capture like limited queens.

Sola-Thema
Dreizügige → Schiffmann-Parade (→ *Sola*-Schiffmann).

Soldier
Wesir, der nicht rückwärts ziehen kann.

Söldnerstein
→ Pièce Mercenaire.

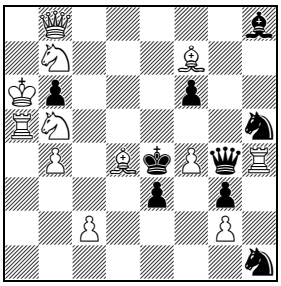
Solisten
Jede Partei darf nur mit einem Stein ziehen und muss auch dafür sorgen, dass dies bis zum Spielende für beide Parteien so bleibt. Der Wechsel eines Solisten ist ausgeschlossen (im Gegensatz zum Wechsel des Duellanten); deshalb könnte es bei unzureichender Spielführung zu einem vorzeitigen → Märchenpatt kommen (Märchenmatt), wiewohl eigentlich Normalmatt (-patt) angestrebt wird. Eine solche Spielführung ist illegal, denn sollte es keine andere geben, war bereits die Diagrammstellung märchenpatt, gibt es aber eine andere, muss diese gewählt werden. Selbst bei direktem Kampf müssen sich beide Seiten schlimmstenfalls gemeinsam über die Runden helfen, sprich: beide Solisten bis zum normalen Ende zugfähig halten.

Solitärschach
Nur Schläge (auch von Steinen eigener Farbe) sind erlaubt; es gibt kein Schachgebot und keine Bauernumwandlung. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Stein auf dem Brett steht.

Solo
Eine weisse Figur führt alle Lösungszüge aus.

Sommer-Thema
= Anti-Ellerman-Weenink-Thema. 2#: Verbindung von → Barulin I und → Thema B (siehe je → Linienkombinationen, weisse). In zwei Abspielen öffnet Schwarz eine weisse Linie. Dies würde Weiss zwar zwei Mattzüge unter Verstellung einer anderen weissen Deckungslinie ermöglichen, aber durch direkte Fesselung je eines der weissen Themasteine sind Duale vermieden.
Dürfte auf Bruno [Oswald] Sommer (Deutschland, 1881-1971) zurückgehen. Die älteste Darstellung in der → Albrechtsammlung stammt von den drei ungarischen Autoren Sándor Boros (1907-1944), Imre Telkes (1896-1944) und Gyula Tóth (1905-1975) aus dem Jahr 1931 (**1191**).

1191 Sándor Boros, Imre Telkes und Gyula Tóth
Die Schwalbe 37 1/1931, S.2, Nr.VI



‡2
1.Lxb6! (2.Sc3‡) Dc8/De2 2.S5d6/S7d6‡
(1. - f5 2.Sc5‡)
(Ur-?)Sommer-Thema.

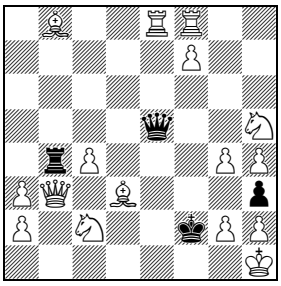
Somnambule
Springer, der nach seinem ersten Zug auf Dauer in einen → Grashüpfer mutiert.

Somov (Somov; auch Thema B I genannt)
→ *weisse* Linienkombinationen, Thema B I.
Evgenij [Nassimowitsch] Somow (Russland, 1910-1942) *vor* 1928.
- Somov-Matt
Thema B (I oder II). → Weisse *Linienkombinationen.*

Sonne
Turm, der nur auf der Figurengrundreihe ziehen kann. Nimmt den Wert des Steines an, der in der Partieanfangsstellung auf seinem aktuellen Feld steht (steht er auf e1 [falls weiss] bzw. e8 [falls schwarz], zieht er wie König, ohne aber königlich zu sein). Kann zusätzlich à la Flintenschach schlagen.

Sonnenblumen-Thema
Die Dame besucht alle 27 möglichen Felder von der Brettmitte aus.
Die einzige auffindbare Darstellung ist diejenige der slowenischen Komponisten Marko Klasinc (*1951) und Ljubomir Ugren (*1940) von 1973 (**1192**).

1192 Marko Klasinc und Ljubomir Ugren
feenschach 14 5/1973, Nr.857

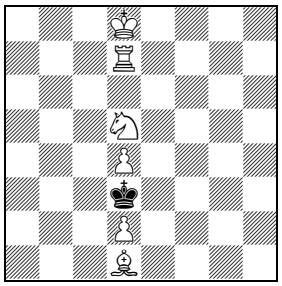


S‡2
1.axb4! D~ 2.D,T,L,S,BxD hxg2‡
Sonnenblumen-Thema.

Sonnenfinsternis-Thema
→ Verdunkelungs-Thema.

Sorokin-Konstante
H#: In einem Hilfsmatt in zwei oder mehr Phasen vom Typ Oniţiu macht Schwarz in beiden Varianten dieselben Züge, während Weiss seine Züge lediglich mit denselben Figuren ausführt. - Vgl. → White-Constant (-Thema).
Evgenij [Pavlovitsch] Sorokin (Russland, *1933) 1970 (**1193**) mit einer symmetrischen → Oneliner-Miniatur.

1193 Evgenij P. Sorokin
Caissas fröhliche Tiefgarage 31.12.1970, Nr.178



H‡2 1.2:1.1
I) **1.Kxd4!** Lb3 2.Kd3 Sc3‡
II) **1.Kxd4!** Lf3 2.Kd3 Se3‡
Sorokin-Konstante, als → Oneliner.

Southern Chess
= Annanschach. Hat ein Stein einen Stein derselben Farbe auf einem Feld direkt hinter sich, besitzt er anstelle seiner eigenen die Zugfähigkeit dieses zweiten Steins. (Ein Bauer kann nicht auf die 1. Reihe ziehen; ein Stein auf der 3. Reihe mit einem Bauern derselben Farbe kann keinen Doppelschritt machen.)

Souverain Pontife
König, der (in einem Zug) nicht nur seine Nachbarfelder betreten kann, sondern auch noch jedes von deren Nachbarfeldern und zudem jedes von deren Nachbarfeldern. Er kann nicht verstellt werden.

Sowjetische Problemschule
„Die sowjetische Problemschule eröffnet einen neuen Kreis der Thematik. Anstelle der taktischen Ideen tritt als grundlegender Faktor der Aufgabenmechanismus, der den Inhalt bestimmt. Die sowjetische Schule sieht die Aufgabenkomposition in einer neuen Sicht: die einfache quantitative Entwicklung der Idee, das Streben zum vollsten Ausdruck in maximaler Anzahl von Varianten wird abgelöst durch das Prinzip der inneren Einheit der Schachaufgabe, der organischen Verbindung aller Varianten. Die sowjetische Schule erhöht die Forderungen an die Form des Schachproblems: Anstelle der völligen Unterordnung der Form unter den Inhalt wird das Prinzip der harmonischen Einheit von Form und Inhalt gesetzt, und der künsterischen Gestaltung mehr Aufmerksamkeit geschenkt.“
Ewgenij [Iwanowitsch] Umnov (russischer Komponist und Theoretiker, 1913-1989) in „Das Schachproblem des 20. Jahrhunderts“, Moskau 1966, S.169.

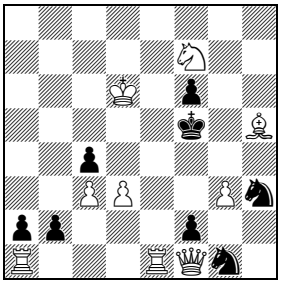
SPAsS
Schwarze **P**artie-**A**nfangs-**S**tellung. Die Aufstellung der Figuren gemäss der Partieanfangsstellung PAS bezieht sich nur auf die schwarzen Steine. - Siehe auch → Homebase.

Spatz (Sperling)
Geknickter Grashüpfer (→), der seine Zugrichtung beim Überqueren des Sprungbocks um 135° abknickt.
- Spatzheuschrecke
Geknickte n°-Heuschrecke für n = 135, bewegt sich also ausschliesslich schlagend wie eine Heuschrecke, jedoch auf der Zugbahn eines Spatzes.

Speckmann-Thema
2#: Zugzwang-Thema. Bezeichnung für ein Motiv, das der Theoretiker und Komponist Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) bearbeitet hat: Zwei (oder

drei) weisse Schwerfiguren hinterstellen je einen schwarzen Bauern. In Tat und Wahrheit hat diese Matrix z.B. schon für das → Le Lionnais-Thema Pate gestanden, bzw. wurde viel früher schon in einem Zweizüger von Eugene [Beauharnais] Cook (USA, 1830-1915) von 1868 angewendet (**1194**). - Findet sich im „Kudesnik“ 194 vom 20.1.2017.

1194 Eugene B. Cook
American Chess Nuts 1868, 25.12.1868, Nr.183

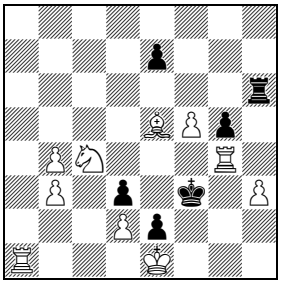


‡2
1.Teb1! (Zugzwang) axb1/bxa1 2.Ta5/Tb5‡
(1. - Sg5/Sf4/Sg~/cxd3 2.Sh6/g4/Dxh3/Dxd3‡)
Ur-Speckmann-Thema.

Sperrbeugung
→ Beugung.

Sperrfalle
Anti-Sperrmeidung; auch Halteform der → Sperrmeidung, die bei der Auswahl von zwei (oder mehr) später benötigten möglichen Feldern zu beachten ist.
Henry [Edwin] Kidson (Grossbritannien, 1832-1910) 1868 (**1195**).

1195 Henry E. Kidson
Westminster Chess Club Papers Juni 1868, S.28, Nr.IX



‡4
1.Lh2? (2.Se5‡) Te6 2.Tg3+ Ke,f4!
1.Lc7! Te6 2.Ta8! Te3 3.Tf8 Te6,e5 4.fxe6 (e.p.)‡.
Anti-Sperrmeidung bzw. Sperrfalle.

Sperrfeld
Feld, das ein → Sperrstein betritt.

Sperrmeidung
Vermeidung einer unerwünschten Selbst-Verstellung durch einen antikritischen Zug. - Siehe → *Amerikanischer* Grinshaw.

Sperrstein
Ein Stein, der die Wirkungslinie d.h. die Linie vom Langschrittler zum Wirkungsfeld unterbricht, das ohne den Sperrstein vom Langschrittler direkt beherrscht würde oder von diesem betreten werden könnte (z.B. → Grimshaw).
Durch die Sperrung kann dem gegnerischen König ein Fluchtfeld gegeben werden. Man spricht dann beim verstellten Stein vom → Batteriestein (z.B. → Inder).
Für einen → Hüpfer hingegen ist der Sperrstein lediglich ein → Bock (Sprungbock).

Sperrsuchung
Antiform der Sperrmeidung. → Sperrfalle.

Sperrwechsel
→ Valve, Bivalve.

Sperrzüger
Die Beweglichkeit des zuletzt gezogenen weissen Steins muss durch den schwarzen Zug möglichst beschränkt werden.

Spezialbrett
Brettgrösse nach Angabe.

Spezialgitter
→ Gitterschach.

Spezialzugrechte
→ Kodex.

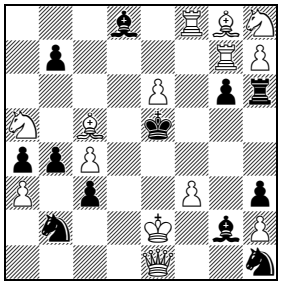
Spezielle partielle Retro-Analyse
→ partielle Retro-Analyse.

Sphäroidisches Brett
Es werden verbunden die Felder a1,b1,c1,d1 mit den Feldern e1,f1,g1,h1 und a1 mit h8, desgleichen a8,b8,c8,d8 mit e8,f8,g8,h8 und h1 mit a8.

Spiegelecho
Echo, an einer Achse oder Punkt gespiegelt.

Spiegelmatt (Rahmenmatt)
Mattstellung, bei welcher alle acht Nachbarelder des schwarzen Königs unbesetzt sind.
Es ist kaum festzustellen, wann dieses Matt zuerst gezeigt wurde, aber es gibt einen unglaublichen Task von insgesamt 14 (vierzehn!) verschiedenen Spiegelmatts von Albert Servais (Frankreich, 1893-1970) von 1954 (**1196**).

1196 Albert Servais
Volksgazet 5/1954



‡2
1.e7! (Zugzwang!)
1. - Sxc4/Sd3/Sd1/Sg3/Sf2/Lf1+/Lxf3+/g5/
Th~/Lxe7/Lxa5/b7~/b4~/c2
2.Sxc4/Kxd3/Kxd1/Dxg3/Kxf2/Kxf1/Kxf3/Txg5/
Sxg6/Txe7/e8D,T/Sc6/Dxc3/Kd2‡
14 Spiegelmatts, Task.

Spiegelpatt (Rahmenpatt)
Wie Spiegel*matt*: Alle acht Nachbarfelder schwarzen Königs sind unbesetzt. - Siehe auch → Echo.

Spiegelschach (Mirror Chess)
Zieht oder schlägt ein Stein, dann werden, als Bestandteil dieses Zuges, gleichartige Steine des Gegners (Steine gleicher Gangart) punktgespiegelt, d.h. sie werden über das Zielfeld des ziehenden Steines wie → Equihopper versetzt. Bei dieser Punktspiegelung gleichartiger gegnerischer Steine dürfen letztere nicht auf ein Feld versetzt werden, auf dem bereits irgendein Stein steht, und sie dürfen nicht über den Brettrand hinaus geraten. Durch den versetzten Stein darf der ei-

gene König selbstverständlich nicht einem illegalen Selbstschach ausgesetzt werden. Es sind nur Züge erlaubt, bei denen mindestens ein gleichartiger gegnerischer Stein punktgespiegelt werden kann. Sämtliche möglichen Punktspiegelungen sind auch auszuführen. Alle Punktspiegelungen werden simultan ausgeführt; es ist daher erlaubt, zwei (oder mehr) Steine zu spiegeln, die wechselseitig auf ihre eigenen Standfelder versetzt werden. Gerät ein Bauer durch das Punktspiegeln auf seine Umwandlungsreihe, dann muss er sofort umwandeln, wobei jedoch der Besitzer dieses Bauern die Art der Umwandlungsfigur bestimmt (daher ist in Verteidigungsproblemen manchmal ein Zug unmöglich, weil eine der Umwandlungen Schach böte). Gerät ein Bauer durch das Punktspiegeln auf die eigene Offiziersgrundreihe, darf er von dort aus einschrittig vorwärts ziehen oder schlagen (also wie ein Bauer in der Mitte des Brettes). Zieht oder schlägt ein Bauer auf die Umwandlungsreihe, wo er sich natürlich sofort umwandeln muss, so zählt das (in Bezug auf die Spiegelungen) als ein Zug der Umwandlungsfigur. Die im Anschluss an die Umwandlung notwendige Punktspiegelung kann unter Umständen die Wahl der Umwandlungsfigur einschränken. Steine, die mangels spiegelbarer Widerparte zugunfähig sind, behalten ihre Fähigkeit der Beobachtung – insbesondere des gegnerischen Königs – bei, üben also trotz Zugunfähigkeit Schachwirkung aus. Hat eine Partei keinen Zug, der nach den Spiegelungsregeln als erlaubt gilt, dann ist sie märchenpatt. Eine Partei ist märchenmatt, wenn ihr König im Schach steht und sie keinen nach obigen Regeln zulässigen Zug hat, der das Schach aufhebt.

Spiegelung
Die auf dem Brett stehenden Steine werden gespiegelt aufgestellt je nach Angabe.

- Spiegelung 4/5
Zwillingsbildungsform. Der → Zwilling entsteht durch Spiegelung der Diagrammstellung an der wagerechten Grenzlinie zwischen der vierten und der fünften Reihe des Brettes.

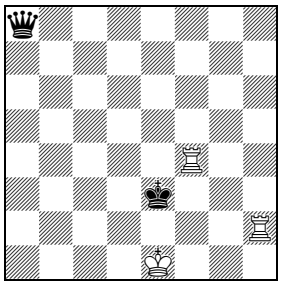
- Spiegelung d/e
Zwillingsbildungsform. Der →Zwilling entsteht durch Spiegelung der Diagrammstellung an der senkrechten Grenzlinie zwischen der d-Linie und der e-Linie des Brettes.

Spiel-Echo
→ Echo.

Spiess
Studie/Partie: Ein gegnerischer Stein wird durch eine Linienfigur angegriffen, sodass nach seinem Wegzug ein dahinterstehender Stein geschlagen werden kann. Eine instruktive Doppelsetzung in Miniaturform wurde von Abu l-Qasem-e Firdausi (Land unklar, *1021) 1454 gezeigt (**1197**). - Unter **Brochette**-Thema (= Spiess) kursiert eine H#-Idee: In allen Phasen in 2 oder mehr Zügen werden alle Züge einer Seite von Figuren unterschiedlicher Gangart, und alle n-ten Züge werden vom selben Figurentyp ausgeführt.

Spinne
[engl. = spider], oder Zpider. Zieht wie König und zusätzlich auf alle Felder des „Rings“, auf dem sie steht. Beispiel: Zb2 beherrscht die Nachbarfelder a1, b1, c1, a2, c2, a3, b3, c3 sowie alle Felder des Rings b2-b7-g7-g2-b2. Die Spinne ist ein → Reiter und kann also auch auf dem Ring verstellt werden.

1197 Abu l-Qasem-e Firdausi
Civis Bononiae 1454, Nr.229
Fassung Josef Kling, Bell's Life in London, 1847



Gewinn
1.Ta4! (2.Th3‡) Dc8 2.Th3+ Dxh3 3.Ta3+ K~4 4.TxD
1. - Dxa4 2.Th3+ K~4 3.Th4+ K~ 4.TxD 1-0
Spiess. Möglicherweise das Stammproblem, aber eine schöne Doppelsetzung in Miniaturform mit sD statt T.

Nr.LXXXVI, in Chess Euclid 1949, Nr.CLXXV.

Spiralreiter (m:n)
Eine Modifikation des m:n-Reiters: Statt auf einem Strahl liegen die m:n-Sprünge auf einer Sinuskurve oder „Spirale“, und zwar entweder im Normalfall um eine Orthogonale „gewickelt“ oder um eine Diagonale (m:n-Diagonalspiralreiter). Ein m:n-(Diagonal-)Spiralreiter ist immer auch ein n:m-(Diagonal-)Spiralreiter. Ein 1:1-Spiralreiter („Pfadfinder“) zieht z.B. a1-b2-a3-b4-b6-a7-b8, analog nach h2, könnte aber z.B. durch einen Stein auf b6 verstellt sein, so dass a7 und b8 unzugänglich wären. Ein 1:2-Spiralreiter (→ Spiralspringer) zieht z.B. a1-b3-a5-b7 oder a1-c2-a3-c4-a5-c6-a7-c8, beides analog auch nach g2 bzw. h3, er würde von a1 aus also einem gegnerischen König auf c8 Schach bieten, wenn die genannten Zwischenstationen leer stehen. Ein 3:3-Spiralreiter zieht z.B. a1-d4-a7 oder -g1 im Unterschied zum 0:3-Diagonalspiralreiter mit z.B. a1-a4-d4-d7-g7 oder a1-d1-d4-g4-g7. Ein 0:1-Diagonalspiralreiter (→ Pfadfinderin) zieht z.B. a1-a2-b2-b3-c3-c4-…-h8 oder auf der anderen Seite der Diagonalen a1-b1-b2-c2-c3-d3-…-h8, könnte aber z.B. durch einen Stein auf c3 oder stattdessen durch Steine gleichzeitig auf c4 und d3 verstellt sein, so dass h8 unzugänglich wäre.

Spiralspringer
Linienfigur, die sich um eine Orthogonale in 1:2-Sprüngen wickelt und somit die Form einer Spirale beschreibt. Dabei gibt es die sogenannte „enge“ Wicklung: a1 nach b3 nach c1 nach d3 nach e1 und die „weite“ Wicklung: a1 nach c2 nach e1 nach g2.

Spirit
Wenn ein Springer geschlagen wird, bleibt sein Geist („Spirit of the Knight“) am Leben, er wird (zusätzlicher) Teil des Schlagtäters, der dann also zusätzlich wie ein Springer der eigenen Farbe ziehen kann. Wenn der so inspirierte Stein auf ein Feld zieht, das sich im Springer-Abstand zum Standfeld eines anderen Steines befindet, wandert der Geist weiter auf diesen anderen Stein. Bestünden hierfür aber mehrere Möglichkeiten statt exakt einer, verbleibt der Geist beim alten „Wirt“. Ein Geist wandert auch zu einem anderen Stein weiter, wenn dieser auf ein Feld zieht, das im Springer-Abstand zum inspirierten Stein steht. Wird ein inspirierter Stein geschlagen, wandert der Geist zum Schlagtäter. Auf dem Brett kann es nur einen Geist geben. Entsteht ein zweiter, vergeht der alte Geist (nicht sein Wirt!) ins Nichts.

Spišskà-Borovička(-1991)-Thema
2#: Doppelsetzung des → Erochin-Themas, oder auch eine Sonderform des erweiterten → Đurašević-Themas mit zyklischer Funktions-Verschiebung um 2 Stellen statt nur einer. Oder: → Lender-Thema mit zusätzlicher reziproker Vertauschung der *Lösungs*-Varianten.

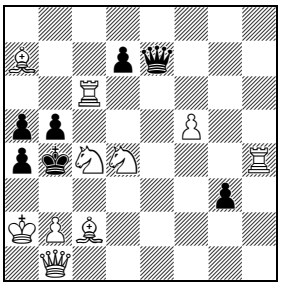
1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#
1.C! (2.D#) a/b 2.B/A#

Spišskà-Borovička-1991-Thema

		a	b
A	B	C	D
C	D	B	A

Spišskà-Borovička ist Wachholder-Obstbrand, der oft schon als Preis für ein Thematurnier am jährlichen Problemisten-Kongress (WCCC) ‚herhalten' musste.
1991 war offenbar jenes Jahr, wo dieses Thema gestellt wurde.
Von den slowakischen Komponisten Peter Gvozdják (*1965) und Ľudovít Lačný (1926-2019) schon 1988 gezeigt (**1198**).

1198 Peter Gvozdják und Ľudovít Lačný
Hlas Ľudu 8.12.1988, Nr.1867v, 1. Preis



‡2
1.Sd6 **A**? (2.Lc5 **B**‡) Dxe6+ **a**/Dxd6 **b** 2.Sxe6 **C**/De1 **D**‡; aber 1. - De5 **c**!
1.Se6 C! (2.De1 **D**‡) Dxe6+ **a**/Dxd6 **b** 2.Lc5 **B**/Sxd6 **A**‡
Spišskà-Borovička-Thema. – V. 1989, Hlas L'udu, 9.3.

Springer (als Figur)
Auch etwa „Pferd" genannt, etwas poetischer klingt „Rössel", wie Theodor Siers es genannt hat (→ Siers'-Rössel). Zieht und schlägt je ein Feld diagonal und ein Feld orthogonal, und ist dadurch (scheinbar) fähig zu springen, weil er wählen kann, welchen Schritt er zuerst ausführt.

Springer (im allgemeinen Schach)
Neben der Bezeichnung für den orthodoxen Springergibt es auch eine allgemeine Bezeichnung für eine ganze Figuren-Klasse: Springer sind Figuren, deren Zugart durch zwei Zahlen gegeben ist: ein a:b-Springer erreicht von seinem Standfeld aus diejenigen Felder, die a Reihen und b Linien, oder a Linien und b Reihen entfernt sind. Bezüglich dazwischen liegender Felder spielt es keine Rolle ob sie besetzt, frei oder überhaupt vorhanden sind.
Der orthodoxe Springer ist ein 1:2-Springer. Es gibt auch Springer, die aus mehreren Komponenten zusammen gesetzt sind (z.B. → Gnu). Beim Ziehen entscheidet man sich jeweils einfach für eine der vorhandenen Komponenten.
Während es bei einem Springer nicht darauf ankommt, ob er zuerst schräg oder gerade zieht, ist dies bei → Mao und → Moa (beides → chinesische Steine) genau vorgeschrieben. - Vgl. auch → Reiter.

Springerbauer
Bauer, der wie ein Springer zieht und schlägt (aber Bauerneigenschaften hat, also z.B. umwandeln kann).

Springergabel
Siehe unter → Gabel.

Springerhüpfer
= Nachthüpfer. Wie → Grashüpfer, aber auf Springerlinien, steht also vor und nach dem Zug jeweils - in entgegengesetzter Richtung - einen Springerzug vom → Bock entfernt.

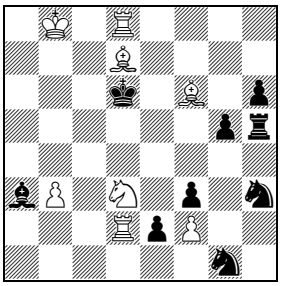
Springerkönig
Königlicher Springer. → königlicher Stein.

Springer-Kritikus
Siehe unter → Kling, Kombination und → Kritikus.

Springerproblem
Auch → „Rösselsprung" genannt. „Das Springerproblem ist ein kombinatorisches Problem, das darin besteht, für einen Springer auf einem leeren Schachbrett eine Route zu finden, auf der dieser jedes Feld genau einmal besucht. Eine mehrerer möglicher Verallgemeinerungen besteht darin, Bretter der Grösse nxm oder n-dimensionale Bretter zu verwenden. Eine Springertour heisst geschlossen, wenn das Endfeld des Springers einen Springerzug vom Startfeld entfernt ist. Anderenfalls heisst der Weg offen.
Das Springerproblem ist auch unter dem Namen Rösselsprung bekannt. Letzterer Ausdruck bezeichnet allerdings häufiger das Rösselsprungrätsel, bei dem Buchstaben oder Silben in den Feldern des Brettes eingetragen sind, die in der richtigen Reihenfolge durch eine Springertour besucht, einen Lösungssatz oder ein Lösungswort ergeben. Es sei ferner angemerkt, dass das Springerproblem etwas völlig anderes als das → Damenproblem ist, doch haben sich die beiden Bezeichnungen historisch eingebürgert.
Der Schweizer Mathematiker Leonhard Euler behandelte das Springerproblem 1759 mathematisch. Seitdem haben sich viele weitere Mathematiker (unter ihnen Legendre und Vandermonde) und unzählige Hobby-Tüftler mit der Materie beschäftigt." (Aus: Wikipedia). - Siehe auch → Rundlauf.
In den 1950er Jahren entwickelte der Apotheker Gerard D'Hooghe einen Automaten, der eine solche Springerrundreise demonstriert. Die Grundlagen für diesen Automaten stellte er 1962 in dem Buch „Les Secrets du Cavalier, Le Hagemann Problème d'Euler" dar. Sein sogenannter „t'Zeepaard" wurde 1960 während der Schacholympiade in Leipzig öffentlich gezeigt.

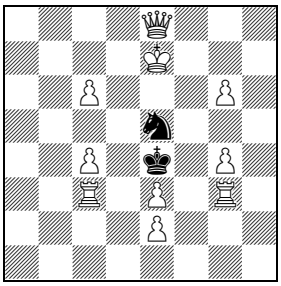
Springerrad
Häufungsaufgabe: alle acht möglichen Züge eines weissen oder schwarzen Springers in acht Varianten (= vollständiges Springerrad) in der Brettmitte (zwischen 3. und 6. Reihe, c- und f-Linie).
- a) Die erste 2-zügige Darstellung eines vollständigen *weissen* Springerrades stammt möglicherweise von Benjamin Glover Laws (Grossbritannien, 1861-1931) aus dem Jahre 1881 (**1199**).
- b) Das *schwarze* Pendant stammt von J. Willis (Daten??) von 1885 (**1200**), ist aber nicht die früheste Darstellung.

1199 Benjamin G. Laws
Brighton Guardian 1881



‡2
1.Tc8! (2.Sd~‡) Lb2/Lc1/Lb4/Lc5/e1D(L,S)/Sf4/Sxf2/g4 2.Sxb2/Sxc1/Sxb4/Sxc5/Sxe1/Sxf4/Sxf2/ Se5‡
Vollständiges weisses ♘-Rad.

1200 J. Willis
The Australasian 18.7.1885, Nr. 1109

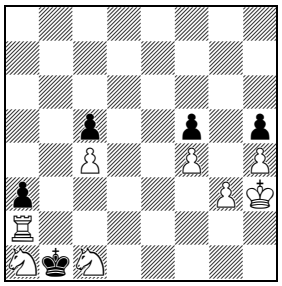


‡2
1.Ke6! (Zugzwang)
1. - Sd7/Sf7/Sxc6/Sxg6/Sxc4/Sxg4/Sd3/ Sf3
2.Kxd7/Kxf7/Dxc6/Dxg6/Txc4/Txg4/ exd3/exf3‡
Vollständiges schwarzes ♞-Rad.

Siehe auch → Siers Rössel, → Kreisel (unter Rundlauf).

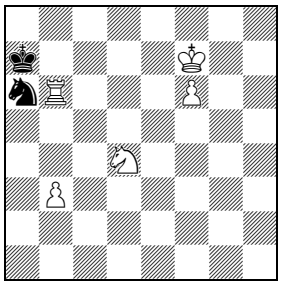
Springer-Rundläufe
Siehe auch unter → Rundlauf. Hier werden einzelne konkrete Formen erwähnt:
- Kreisel
Siehe unter → Rundlauf.
- Springerraute
Bewegung des Springers in Rautenform, z.B. c1-e2-g3-h5-f4-d3-c1. Der Spezialfall ist das → Springer-Rechteck, dessen Spezialfall das –Quadrat.
- Springerrechteck
Spezialfall der Springerraute: Bewegung des Springers in Rechteckform, z.B. c1-e2-g3-*f5*-f4-*b3*-c1. Hinwiederum ist die quadratische Form ein Spezialfall.
- Springersechseck
Bewegung des Springers in Sechseckform, z.B. c1-e2-f4-e6-c5-b3-c1.
- Springerspirale
Spiralförmige Bewegung eines Springers (z.B. Sa3-b1-d2-b3-c1-e2-c3-d1-f2-d3 wäre 3-fach). Die über 4-fache Darstellung von Vincent [Lanius] Eaton (USA, 1915-1962) von 1952 blieb leider inkorrekt. Die Selbstmattfassung von Anton Baumann (Schweiz, *1943) von 2013 schafft aber immerhin 3 $^{2}/_{3}$ Schlaufen (**1201**)
- Springerstern
Es gibt folgende bekannten Formen:
- a) Der *achtzügige* → Rundlauf des Springers, der auf einem 3x3-Brett Platz hätte.
1934 wurde in der „Schwalbe“ das 26. Thematurnier zu diesem Thema ausgeschrieben.
Wurde m.W. orthodox nie bewältigt. Zuerst schaffte es Kurt Smulders (Belgien, 1921-2011) im → Serienzug-Hilfsmatt im Jahr 1971 in schlagfreier Form (**1202**), spä-

1201 Anton Baumann
idee & form 118, April 2013, Nr.3265



S‡15
1.Sc2! Kxc1 2.Sxa3 Kd1 3.Sb1 Kc1 4.Sd2 Kd1 5.Sb3 Ke1 6.Sc1 Kd1 7.Se2 Ke1 8.Sc3 Kf1 9.Sd1 Ke1 10.Sf2 Kf1 11.Sd3 Kg1 12.Tf2 Kh1 13.Se5 Kg1 14.Sg4 Kh1 15.Tg2 fxg4, hxg4‡
♘-Spirale.

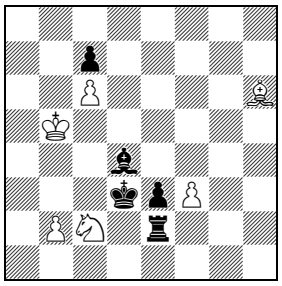
1202 Kurt Smulders
feenschach 2 3/1971, 24. Thematurnier, 2. Preis



Ser-H‡ in 14 Zügen
1.Sc5! 2.Sb7 3.Kb8 4.Kc7 5.Sa5 6.Sac6 7.Kd6 8.Kc5 9.Sa7 10.Sab5 11.Kb4 12.Ka5 13.Sc7 14.Sa6 Tb5‡
♘-Stern im Serienzug-Hilfsmatt. - Das Thema lautete: Schlagfreie Rundläufe im Serienzüger.

ter gelang Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) die Darstellung mit der Bedingung → Folgeschach und nunmehr beidseitigen Zügen im Jahr 1982 (**1203**).

1203 Hans Peter Rehm
Die Schwalbe 75, Juni 1982, Nr.3938v



‡9 Folgeschach
1.Sxe3! Tc2 2.Sc4 Le3 3.Sd2 Tc4 4.Se4 Ld2 5.Sc3 Te4 6.Se2 Lc3 7.Sd4 Te2 8.Sc2 Ld4 9.Sb4‡
♘-Stern im Folgeschach.

- b) Ein *sechszügiger* Springerstern ist der → Pauly-Stern.

Springerumwandlung, entfernte
→ entfernte Springerumwandlung.

Sprungbock
→ Bock, Hindernis, das übersprungen werden muss.

Spukschach
→ Ghost-Chess.

Sprungschanzenschach
= Echecs Tremplins à √ x. Die Steine ziehen normal,

schlagen aber ungewöhnlich. Ein Schlag ist nur möglich, wenn sich auf dem normalen Schlagfeld ein Stein (gleich welcher Farbe) befindet. Dieser wird dann als Sprungstein verwendet. Geschlagen werden solche gegnerischen Steine, die sich genau √ x vom Sprungstein entfernt befinden. Schema: wKd1, sKd6, tremplins-√ 17 - Steine: wSb5, wLh2, sTh7, sBc7. Der sK steht nicht im Schach; der wtSc5 kann nach a7, d4, c3 oder a3 ziehen oder den sTh7 via d6 schlagen. Auch der wLh2 kann den sTh7 via d6 schlagen. Der sTh7 bietet dem wK Schach; dieser kann nicht nach c2 oder e2 fliehen, da diese Felder vom stBc7 gedeckt werden (via d6).

Spy (Spion)
- 1) Ein weisser Stein (oder auch zwei oder mehr, aber niemals der König) ist ein Spion, also ein verkleideter schwarzer Stein (der seine Gangart aber beibehalten hat).
- 2) Schwarz darf den Spion ziehen, enttarnt ihn dadurch allerdings.
- 3) Weiss kann jeden beliebigen Zug versuchen; dabei darf er auch mit dem Spion ziehen, der dadurch nicht enttarnt wird. Versucht Weiss aber einen unmöglichen Zug mit dem Spion (z.B. einen Bauernzug in die falsche Richtung oder den Schlag eines Steines der gleichen Farbe), wird er von einem Spielleiter (analog dem → Kriegspiel-Schiedsrichter) darüber informiert. Allerdings ist dann Schwarz am Zug.
- 4) Die Stellung entsteht aus einer ansonsten orthodoxen Partie, in der ein schwarzer Stein in einem unbeobachteten Augenblick die Uniform gewechselt hat.
- 5) Den König einem Schachgebot durch einen Spion auszusetzen, gilt nicht als unmöglicher Zug und führt daher natürlich zu unmittelbarem Verlust (dies gilt bereits während der potentiellen Beweispartie).

- Spy Chess
In a two-mover, White after Black's reply can withdraw the first key move (the "spy key") and replace it by another, but Black's ripostes stand. From this point of view normal two-movers can be said to be a special case of this more universal rule if one considers the first move (the "spy key") retracted and replaced by itself - be it that for existing problems many times duals will exist the moment they are viewed as Spy Chess.

SrPA
= **S**pezielle **p**artielle **R**etro-**A**nalyse; siehe unter → partielle Retro-Analyse.

ST&F
Selber **T**yp und (**&**) selbe **F**arbe (bezogen auf einen Stein).

Stafettenschach
Jeder Stein muss alle seine Züge ‚en bloc' spielen (hat ein Stein A also gezogen und zieht danach ein Stein B, so darf Stein A im Verlauf der Lösung nicht mehr ziehen; er behält aber seine Wirkungskraft bei).

Stagnating Men
Kein Stein kann einen kürzeren oder längeren Zug ausführen als in seinem vorangegangenen Zug. Diese Beschränkung gilt auch in Bezug auf die Wirkung auf den gegnerischen König. Ein Umwandlungsstein gilt als Fort[-]setzung (→ Fort) des Bauern, aus dem er entstanden ist.

Stammproblem (oder -aufgabe)
Erstdarstellung einer Idee. - Den Namen erhält eine Idee oft dadurch, dass diese in der Lösung als solche erkannt werden muss, oder aber, weil sie entsprechend beschrieben oder propagiert wurde.
Oftmals taucht lange nach der offiziellen Erstdarstellung eine nöch ältere Darstellung auf. Wenn die Idee einen Namen bekommen hatte, bleibt ihr dieser erhalten. Diese Art von → Antizipation ist sogar sehr häufig. Auch die innovativsten Ideen sind davon betroffen.
Es gibt auch Fälle, wo die ursprüngliche Idee abgewandelt wurde, z.B. weil die Erstdarstellung längst vergessen ging oder die Quelle nicht auffindbar ist.

Starker König
Ein königlicher Stein, der Zug- und Schlagmöglichkeiten von König und (→ königlichem) Springer vereint.

Stärkste-Figur-Umwandlungs-Pflicht
Schwarz ist verpflichtet, in die „stärkste", im Moment der Umwandlung am meisten Felder beherrschende Figur umzuwandeln.

Static king
König, der nicht ziehen kann, solange er nicht gedeckt ist. Er behält aber seine Wirkungskraft in Bezug auf den gegnerischen König bei.

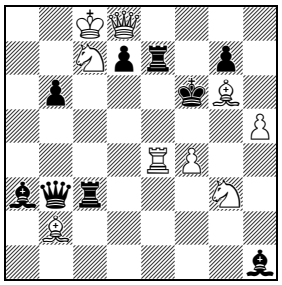
stationär
Beweispartie KBP: Stein, der im Spiel nicht gezogen hat.

- meta-stationär
Ein Umwandlungsstein, der nach der Umwandlung nicht mehr gezogen hat.

Statische Themaform
2#: Die Abspiele in Satzspiel, Verführung bzw. Lösung bleiben identisch, es wechseln nur die Motive, warum Züge möglich oder nicht möglich sind.

Status Quo, Form Mari
2#: Direkte Entfesselung und Fesselung je einer weissen Figur durch den Schlüsselzug. Um die Mattdrohung zu widerlegen, fesselt Schwarz indirekt die entfesselte weisse Figur und entfesselt indirekt den durch den Schlüsselzug gefesselten weissen Stein, der nunmehr mattsetzt (nach → Degener).
Alberto Mari (Italien, 1892-1953) 1929 (**1204**).

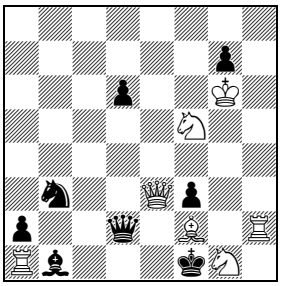
1204 Alberto Mari
Magyar Sakkvilág 1.8.1929, Nr.543, 1. Preis



‡2
1.Kb7! (2.Se8‡) d5 2.Te6‡
(1. - d6/Df7,Dg8/Lxe4+/Dd5+ 2.Dxe7/Lxc3/Sxe4/Sxd5‡)
Status quo, Form Mari.

Status Quo, Form Schór
2#: Direkte Entfesselung und Fesselung je einer weissen Figur durch den Schlüsselzug. Um die Mattdrohung zu widerlegen, fesselt Schwarz direkt die entfesselte weisse Figur und entfesselt direkt den durch den Schlüsselzug gefesselten weissen Stein, der nunmehr mattsetzt (Degener).
László Schór (Ungarn, 1897-1948) 1928 (**1205**).
Auch → Castellari-Schór-Thema genannt. → 1. Castellari-Thema.

1205 László Schór
Magyar Sakkvilág 1.9.1928, Nr.474, 1. Preis



‡2
1.Kg5! (2.Sg3‡) Dd5/Da5 2.De1/Dd3‡
(1. - Dxf2/Dxe3+ 2.Dxf2/Sxe3‡)
Status Quo, Form Schór.

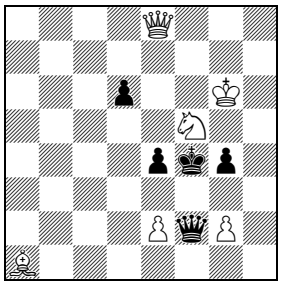
Status Quo-Themengruppe
2#: (nach → V/V). Die ganze Gruppe jener Themen, für welche Eric [Manfred] Hassberg (Grossbritannien, 1918-1987) den Namen „Status Quo-Themen" vorschlug, die folgende Eigenschaften besitzen: Der Schlüsselzug fesselt und/oder entfesselt ein en oder mehrere schwarze Steine. Schwarz entfesselt und/ oder fesselt dieselben wieder in derselben Variante, so dass der ursprüngliche Zustand wieder hergestellt ist (Status quo!).
Mit 1 Themastein:
- a) Weiss selbstfesselt einen Stein und Schwarz entfesselt ihn wieder. → *Anti*-Hochberger-Thema.
- b) Weiss selbst-*ent*fesselt einen Stein und Schwarz fesselt ihn wieder. → Hochberger-Thema und → Bograd-Thema.
- c) Weiss fesselt einen schwarzen Stein und Schwarz selbst-entfesselt ihn wieder.
- d) Weiss entfesselt einen schwarzen Stein und Schwarz selbstfesselt ihn wieder. → Howard-Thema.

Mit 2 Themasteinen:
Diese Gruppe wurde von Frederik [Willem] Nanning (Niederlande, 1892-1958) in der „Tijdschrift vd KNSB" im August 1935 in seinem Artikel „Permuteren en Combineren" intensiv untersucht.
- a) Weiss selbstfesselt zwei Steine und Schwarz entfesselt diese wieder (mit Dualvermeidung).
- b) Weiss selbst-*ent*fesselt und selbstfesselt je einen Stein und Schwarz fesselt bzw. entfesselt diese wieder.
- b1) Typ Schór (→ Status Quo, Form Schór, bzw. → 1. Castellari-Thema Form Schór, auch Castellari-Schór-Thema).
- b2) Typ Mari (→ Status Quo, Form Mari, bzw. 1. Castellari-Thema, Form Mari). Nicht zu verwechseln mit dem Mari-Thema der → (weissen) Linienkombinationen!
- b3) Castellari-Typ (→ 1. Castellari-Thema Form Castellari).
- c) Weisse Selbstfesselung und Fesselung eines schwarzen Steins, den Schwarz wieder (selbst-)entfesselt (Thema → Rupp).
- d) Weiss selbstfesselt einen eigenen und entfesselt einen schwarzen Stein, worauf Schwarz den weissen entfesselt und seinen eigenen selbstfesselt (→ 1. und 2. Hassberg-Thema).
- e) Weiss selbst-entfesselt zwei eigene Steine, die Schwarz wieder fesselt (Doppeldrohung erforderlich).
- f) Weiss fesselt einen schwarzen Stein und selbst-entfesselt einen eigenen. Schwarz selbst-entfesselt seinen eigenen und fesselt den weissen Stein (→ [Anti-]Hassberg-Thema).
- g) Weiss selbst-entfesselt einen eigenen und entfesselt einen schwarzen Stein. Beide werden durch Schwarz wieder gefesselt (→ [Anti-]Rupp-Thema).
- h) Weiss fesselt zwei schwarze Steine, welche Schwarz wieder entfesselt (→ Bouttier-Thema).
- i) Weiss fesselt und entfesselt je einen schwarzen Stein, welche dann Schwarz wieder entfesselt und fesselt (→ Monitor-Thema).
- j) Weiss entfesselt zwei schwarze Steine, welche Schwarz dann wieder selbstfesselt (→ E.W.W.W.-Thema).

Mit 3 Themasteinen:
Weiss fesselt und entfesselt drei schwarze Steine gleichzeitig, welche von Schwarz seinerseits alle wieder entfesselt werden (→ White-Thema).

Stavrinides-Thema / Stavrinides-Zyklus
2#: Schwarz-weisser „Notationszyklus". Gleiche schwarze und weisse Figuren ziehen zyklisch versetzt auf dieselben Felder.
Alkis Stavrinides (Zypern, Daten?) 1969 (**1206**).

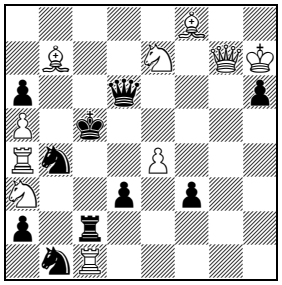
1206 Alkis Stavrinides
Probleemblad 27-4 7/1969, Nr.6629



‡2
1.Dh8! (2.Dh6‡) Dh4/e3/Dd4/g3 2.e3/Dd4/g3/Dh4‡
Stavrinides-Thema in Zyklusform.

- reziprokes Stavrinides-Thema
Gleiche schwarze und weisse Figuren ziehen reziprok vertauscht auf dieselben Felder.
Ein schönes Beispiel stammt von Nikolaj Nadeschdin (Russland, *1938) von 1974 (**1207**). - Das ist auch eine Variation des → Kubbel-Themas!

1207 Nikolaj Nadeschdin, Schach 9/1975
Nr.7529, Lob



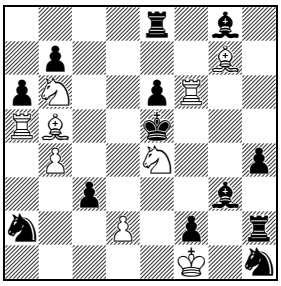
‡2
1.Db2! (2.Dxb4‡)
1. - Db6/Sc6 2.Sc6/Db6‡
1. - Dd4/Sd5 2.Sd5/Dd4‡
Stavrinides-Thema reziprok.

Stein
Als Stein bezeichnet man jeden beim Schachspiel benötigten Spielstein. Im Gegensatz zu den Figuren sind hier z.B. auch die Bauern mit-gemeint.

Steingewinn in n Zügen (%n)
Weiss zieht an und erreicht trotz Gegenwehr von Schwarz spätestens mit dem n-ten Zuge eine Stellung, in der Schwarz einen Stein weniger hat als in der Diagrammstellung.

Steinitz-Gambit
3-N#: Schachprovokation (→) durch den weissen König, indem er aufs offene Feld zieht, wo er dem Kugelhagel (sprich mehreren konsekutiven direkten und Batterieschachs) ausgesetzt ist. Weiss setzt mittels → Kreuzschach matt.
Bezieht sich auf einen 3# von Sam Loyd (USA, 1841-1911) um 1903 (**1208**), in welcher der weisse König sich aus sicherer Stellung durch einen Schritt grösster Schachgefahr u.a. durch Damen-Umwandlung aussetzt, ohne offensichtliche Drohung.

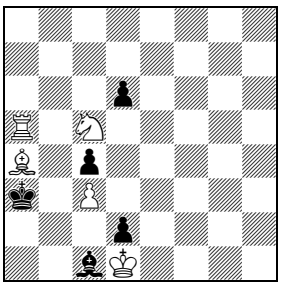
1208 Sam Loyd
Checkmate (Canadian) 8/1903, S.262, Nr.5
Novelty-Thematurnier, 1. Preis



‡3
1.Ke2! (5 Drohungen) f1D+ 2.Ke3!! setzt nach; und
1. - f1S+ 2.Tf2+!
Erschien unter dem Motto „Steinitz-Gambit".

Der 3# war eine Einsendung ans erste von Alain C. White ausgeschriebene Kompositions-Turnier, im kanadischen Magazin „checkmate".
Der Name rührt von einer Eröffnung im Partieschach desselben Namens im Königs-Gambit, wo sich der weisse König ebenfalls in Gefahr begibt, indem er nach einem D-Schach aufs Feld e2 zieht (1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sc3 Dh4+ 4.Ke2?! usw.). Hier ‚fehlt' die schwarze Damen-Umwandlung.
Loyds Darstellung blieb wohl die effektvollste, aber der russische Studienkomponist Alexej [Alexejewitsch] Troitzkij (Russland, 1866-1942) zeigte die Idee bereits 1893 (**1209**).

1209 Alexej Troitzkij
Schachmaty Journal 8/1893, Nr.439



‡3
1.Kc2! (2.L~‡) d1D+ 2.Kb1! (3.Lb3, Lc2, Lxd1‡)
Dxa4/Dd3+ 3.Txa4/Lc2‡
Ur-Steinitz-Gambit.

Stellung illegal
Nicht (zumindest nicht mit dem gewünschten Anzug) regelgerecht erspielbare Stellung, die aber trotzdem wie verlangt lösbar ist.

Stellungsgenese
Sie gibt die wichtigsten Züge von der Partieanfangsstellung bis zur Diagrammstellung an. Diese brauchen nicht eindeutig zu sein. Sie zeigt, ob eine Stellung legal entstanden sein kann.

Stellungswiederholung
Retro/Partie: Wird dreimal dieselbe Stellung erreicht, gilt das Spiel remis (in einer Partie auf Verlangen eines Spielers).

Stellungswiederholung (Märchenschach)
Kann anstelle eines Matts angestrebt werden, im Hilfsspiel analog zum Hilfsmatt.

Stereo-Schach
3-dimensionales Schachspiel mit eigenen Gesetzen: Mischung aus Brettschach und Raumschach. Es wird ein normales 8x8-Brett verwendet (a1-h8), über dessen zentralem 4x4-Quadrat (c3-f6) sich ein 4x4x5-Raum aufspannt (c3-c3A-…-c3D; f6-f6A-…-f6D). Die Partieanfangsstellung ist die orthodoxe, weswegen sowohl weisse als auch schwarze Bauern im Raum nach oben, nicht aber nach unten ziehen können. Weisse Bauern können auf a8...h8 sowie auf c6D …f6D umwandeln, schwarze Bauern analog auf a1…h1 und c3D…f3D.

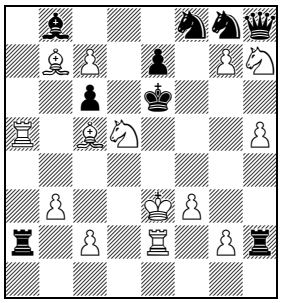
Sterkrader Umwandlung
Eine Figur (ausser König), die die Umwandlungsreihe ihrer Partei betritt, muss sich als Teil des Zuges in eine andere Figur umwandeln.
- Erweiterte Sterkrader Umwandlung
Wie Sterkrader Umwandlung, gilt aber auch für Figuren, die schon auf der Umwandlungsreihe stehen und entlang ihr ziehen.

Stern (Figur)
Märchenfigur, ähnlich einem sehr potenten Läufer: herrscht auf den Feldern, welche die üblichen Läuferfelder einrahmen. Somit zieht und schlägt der Stern auf der Felderfarbe, auf welcher er *nicht steht*. Z.B. wirkt ein Stern, der auf d5 steht auf den Diagonalen a3…f8, a1…h8, a7…g1 und b8…h2.

Stern (Symbol)
Wie → Kreuz, aber *diagonal*. – Siehe z.B. Sternflucht.

Sternangriff (des weissen Königs)
2#: *Weisse* Sternflucht-*Verführungen*, scheiternd an weissen Selbstfesselungen nach jeweils einer anderen *schwarzen* Königsflucht.
Von Michael Lipton (Grossbritannien, 1937-2023) 1962 dargestellt (**1210**).

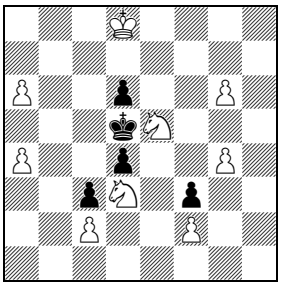
1210 Michael Lipton
Thèmes 64, Ségal-Gedenkturnier 1962, 1. Preis



‡2
1.Kf2+/Kd2+/Kf4+/Kd4+? Kf5/Kxd5/Kd7/Kf7!
1.Kd3+! Kf5/Kxd5/Kd7/Kf7 2.g4/La3 (neu)/c8D/gxf8D‡
Sternangriff.

Sternflucht
Die vier diagonalen Fluchtmöglichkeiten des schwarzen Königs werden in vier Varianten dargestellt.
Eines der beliebtesten und ältesten Motive.
Die älteste auffindbare zweizügie orthodoxe Darstellung mit stillem Schlüssel und 4 verschiedenen Matts fand sich von Robert [Bownas] Wormald (Grossbritannien, 1834-1876) von 1852 (**1211**).

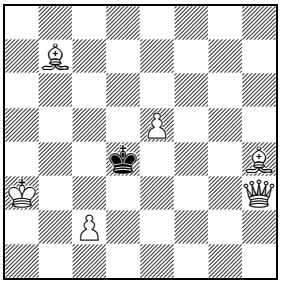
1211 Robert B. Wormald
The Illustrated London News 3.4.1852



‡2
1.Sd7! (Zzw.) Kc6/Ke6/Kc4/Ke4 2.Sb4/Sf4/Sb6/Sf6‡
Sternflucht 2‡ mit 14 Steinen, in symmetrischer Anlage!

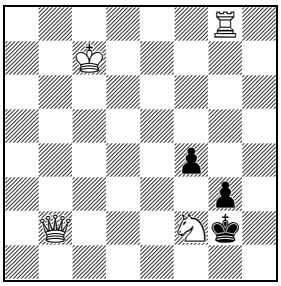
In *Miniaturform* existieren laut Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) im „Schwalbe – Sonderdruck 1“ vom Dezember 1974 (bzw. 1975, „Sonderdruck 1a“) „Zweizügige Sternfluchtminiaturen – ihre systematische Erfassung“ von 1881 die frühesten Miniaturdarstellungen auf. Datenbanken enthalten aber computer-geprüfte noch ältere Fassungen, z.B. die wohl älteste von 1876, die auf J. Ridpath (Daten?) zurückgeht ([**1212**]
Orthogonales Pendant: → Kreuzflucht (wesentlich seltener).

1212 J. Ridpath
The Figaro (London) 26.1.1876, Nr.CXLI (in typis)



‡2
1.Df1! (Zugzwang) Kc3/Ke3/Kc5/Kxe5
2.Dd3/Df2/Lf2/Df6‡
Sternflucht-Miniatur mit 4 verschiedenen Matts.

1213 Sam Loyd
The Chess Monthly 11/1857, Nr.45, 1. Preis



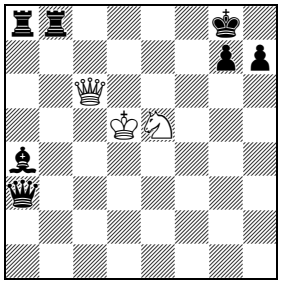
‡3
1.Sg4+! Kh1 2.Dh2+! gxh2 3.Sf2‡ (Rückkehr)
1. - Kf1/Kf3/Kh3 2.Ta8/Dc2/Sh2! usw. (1. - Kg1 2.Tad8)
Sternflucht, vermutlich ältestes 3‡-Miniatur-Beispiel.

Ein sehr altes Beispiel in 3 Zügen stammt von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1857 (**1213**) in Miniaturform (mit Schachschlüssel).

- erweiterte Sternflucht
Der schwarze König macht jeweils zwei (oder mehr) Schritte in dieselbe diagonale Richtung. - Auch „Grosser Königsstern“.

Stickmatt
Oder ersticktes Matt. Ein Beispiel von → Kraft-Masse-Transformation: Die Felder um den schwarzen König sind durch eigene Steine so geblockt, dass ein einziger weisser Stein mattsetzen kann.
Meistens ist folgendes gemeint: Zweizügiges Mattmotiv, das in einen Mehrzüger eingebaut ist, und auch im Partieschach bekannt ist: die weisse Dame opfert sich gedeckt vom eigenen Springer, auf einem Feld beim schwarzen König, sodass sie durch einen schwarzen Stein (vorzugsweise Turm) geschlagen werden muss, und der Springer den Block ausnützend, mattsetzen kann. Eignet sich hervorragend für die Darstellung eines Opferminimals.
Bekannt ist diese Wendung schon als Mansube um 1497 im mutmasslich ersten gedruckten Schachbuch von Luis Ramírez de Lucena (Spanien, 1497-1530) „Arte de Ajedrez“ (**1214**).

1214 Luis Ramírez de Lucena
Repetición de Amores y Arte de Ajedrez 1497, Nr.103v*



‡5
1.De6+! Kh8 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+! Kh8 4.Dg8+! Txg8 5.Sf7‡
Stickmatt in Opfer-Minimalform. - (*V.: MH)

* + ♟a4 gegen 3.Sd8+ Kg8 4.De8+. Dagegen half ursprünglich die Bedingung: „ schwarze Figuren dürfen nicht geschlagen werden.“

Stier (= Schiff = Fort)
→ Schiff.

stille Drohung bzw. Fortsetzung
Drohung/Fortsetzung ohne Schachgebot oder Schlag.

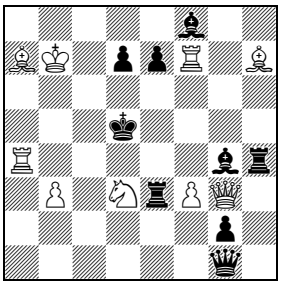
Stiller Zug
Zug, welcher weder Schach bietet noch schlägt.
Wurde von [Ferdinand] Julius Brede (Deutschland, 1800-1849) in „Almanach für Freunde vom Schachspiel“ 1844 propagiert, um durch Variantenbildung mehr Mannigfaltigkeit zu erreichen. Die stillen Züge ermöglichen dem Schwarzen mehr Gegenwehr. Durch seine Erfindung entwickelte sich das Kunstschach definitiv weg vom Partieschach.
Als ‚Erfinder‘ gilt allgemein [Peter {Pierre}] August(e) d’Orville (Deutschland, 1804-1864). Er war auch Wegbereiter des → ‚Indischen Problems‘ von 1945.

Stingschach
Die Normalkönige haben zusätzlich die Zug- und Wirkungskraft von (königlichen) Grashüpfern.

Stocchi-Block
2#: Schwarzer, mindestens 3-facher Multiblock (Flucht-

feldverbau) auf demselben Feld als schwarze Verteidigung mit Dual- bzw. Multipelvermeidungscharakter. Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) 1937 (**1215**).

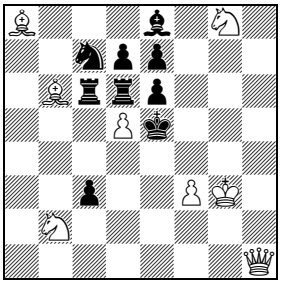
1215 Ottavio Stocchi
Italienische Meisterschaft 1937
L'Italia Scacchistica 1937, 1. Preis



‡2
1.Lg8! (2.Tf5‡) Te6/Le6/e6 2.Sb4/Ta5/Td4‡
Stocchiblock (bei 3 Steinen fälschlicherweise auch etwa Triblock genannt).

Stocchi hat sich intensiv mit dem Thema beschäftigt, aber er hat es nicht erfunden. Z.B. gibt es eine Darstellung von Albert [Wilhelm] Malmström (Schweden, 1871-1948) von 1900 (**1216**).

1216 Albert Malmström
Aftonbladet 3.11.1900



‡2
1.Kg4! (2.f4‡) Txd5/Sxd5/exd5 2.Dh2/Sd3/De1‡
(1. - Lh5+/Tc5,Txb6/Tc4+ 2.Dxh5/Dh8/Sxc4‡)
Ur-Stocchiblock.

- Pseudo-Stocchiblock
2#: Multiiblock ohne Dual- bzw. Multipel-Vermeidungscharakter.
- Stocchi-Block mit them. Verführungen
Siehe unter → Krim-Thema.

Stocchi-Kombination
2#: Wechselspiel in 3 Phasen mit Paradenwechseln von der 1. zur 2., und Mattwechsel von der 2. zur 3. Phase. Ein Vergleich mit dem lediglich 3-phasigen → Ruchlis-Thema drängt sich auf.

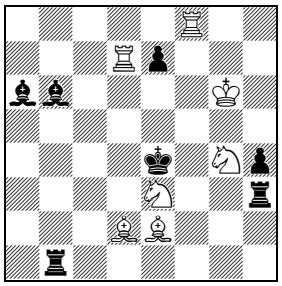
1. - a/b 2.A/B#
1.V? c/d 2.A/B#
1.S! c/d 2.C/D#

Stocchi-Kombination

		a	b	c	d
		A	B		
				A	B
				C	D

Ottavio Stocchi (Italien, 1906-1964) 1954 (**1217**).

1217 Ottavio Stocchi
Tijdschrift vd KNSB 11/1954, 2. Preis



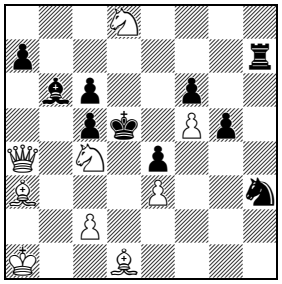
‡2
Satz: 1. - Tb5 **a**/e5 **b** 2.Ld3 **A**/Sgf2 **B**‡
1.Sc4? (2.Tf4‡) Le3 **c**/Te3 **d** 2.Ld3 **A**/Sgf2 **B**‡;
aber 1. - Tf1!
1.Sd1! (2.Tf4‡) Le3 **c**/Te3 **d** 2.Sc3 **C**/Sdf2 **D**‡
(1. - Tf3/e5 2.Lxf3/Sf6‡)
Stocchi-Kombination.

Stocchi-Thema (= Stocchi-Kombination?)
2#: Gegen die weisse Mattdrohung verteidigt sich Schwarz in mindestens drei Themavarianten durch die Verstellung einer weissen Deckungslinie. Die Paraden haben zudem dualvermeidenden Charakter.
- Stocchi-Thema, zweites
2#: Vermutlich nicht mehr als das Ergebnis einer falschen Quellenangabe. Das dazugehörige Problem ist das Stammproblem des → Foschini-Themas!

Stopzüger (Stopschach)
Schwarz darf in jedem Abspiel mit jedem Stein nur einmal ziehen. Betritt ein schwarzer Bauer seine Umwandlungsreihe, so darf auch die Umwandlungsfigur einmal ziehen. Die „gestoppten“ Steine behalten ihre Wirkungskraft in Bezug auf den weissen König bei.

Stoosssche Schnittpunkt-Staffel
Nach Walter Stooss (Schweiz, 1892-1943) benanntes Thema: „Unter dem Drucke weisser Drohungen wird Schwarz der Reihe nach gezwungen, zu einem kritischen Zug einer Figur A, dann zu einem Sperrzug der Figur B, der zugleich kritischer Zug ist, und endlich zu einem Sperrzug der Figur A, welcher den zweiten Schnittpunkt brauchbar macht“ (Moriz Henneberger, Schweiz, 1878-1959).
Erstfassung (ohne Opfer) vermutlich 1934 (**1218**).

1218 Walter Stooss
Turnierbuch Zürich 1934, S.264 *
Der Schachgesellschaft Zürich zum 125jährigen Jubiläum gewidmet

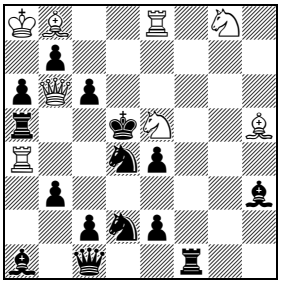


‡4
1.Lh5! (2.Sf7 ~ 3.Db3 ~ 4.Sb6‡) Lxd8! (1. kritischer Zug) 2.Le8 (3.Lxc6‡) Tc7! (2. kritischer Zug und Sperrzug) 3.Da5! (4.Dxc5‡) Le7 (2. Sperrzug) 4.Lf7‡ Stooss’sche Schnittpunkt-Staffel. - Verzahnung (→) zweier Langschrittler.

* Internationales und 37. Schweizerisches Schachturnier in Zürich 1934 (2).

Storm-Thema
2#: Mindestens zwei Themavarianten sind gefordert: die Paraden gegen die Drohung des Schlüsselzuges sind so konstruiert, dass sie
- a) durch alternierende schädliche Selbstverstellungen der jeweils *gleichen* eigenen Figur Weiss eine Mattmöglichkeit eröffnen und
- b) zusätzlich dualvermeidenden Charakter zu tragen haben.
Auch als Norwegischer Herpai bezeichnet (siehe → Linienkombinationen, schwarze).
Fredrik [Magnus] Storm (Norwegen, 1914-1991) 1939 (**1219**).

1219 Fredrik Magnus Storm
The British Chess Magazine 7/1939



‡2
1.Sd3! (2.Se3‡)
1. - S2f3/S4f3 2.Sf6/Sf4‡
1. - Sc4/Se6 2.Sb4/Se7‡
1. - Sb5/Sf5 2.Dc5/Lf7‡
1. - Tf5 2.Dd8‡
Storm-Thema (norwegischer Herpai).

Laut → Thema-Boek identisch mit dem → Norwegen-Thema bzw. dem Norwegischen Herpai (→ *schwarze* Linienkombinationen).

Stossschach
= Echecs Pousse-Pousse: Trifft ein ziehender Stein auf einen anderen Stein der eigenen Farbe, stösst er diesen in Zugrichtung weiter. Kettenreaktionen sind möglich, bis eine Figur den Brettrand erreicht. Steht dort am Rand bereits ein Stein, ist der Zug illegal.

Strategisches Problem
Aufgabe, die mit Plänen arbeitet (→ neudeutsche/logische Schule).

Stratosphärisches Problem
Siehe → Pseudo-Doppelschädigung.

Streckparade / Streckopfer
Erlangt in einem Verteidigungsproblem Schwarz die Initiative in dem Sinn, dass das Matt um einen oder mehrere Züge hinausgezögert wird (selbstredend im Rahmen der Forderung „Matt in 2 Zügen“), wird der Ausdruck „Streckparade“ angewandt.
Von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) verwendeter Begriff.

Streckung
- a) Wie → Streckparade o.ä., aber auch
- b) n#: Graduelle Dehnung der Bewegung eines Steins in eine Richtung (oder idealerweise in beide Richtungen) in Angriff oder Verteidigung (wenig gebräuchlich).
- c) Kritikus, Kritikus, verstanden als → Vektordrehung nach Høeg über das Wirkungsfeld im Winkel von 180°, als „Streckung über das Wirkungsfeld“, eine nicht gebräuchliche Sichtweise.

Striptease-Thema
Siehe unter → Zwillinge.

Studie
(Endspielstudie). Künstliches Endspiel, dessen Zielsetzung nicht in einem Matt in n Zügen, sondern in der Erzwingung von
- a) Gewinn (technischer Gewinn oder Matt) oder
- b) Remis (technisches Remis oder Patt) besteht.
Ihr Inhalt kann ein partiegemässes Geschehen zum Gegenstand haben oder dem Ideengut des Problemschachs entnommen sein.
Wikipedia-Auszug: Der Begriff „Studie“ wurde 1851 von Bernhard [bzw. Benjamin] Horwitz (Deutschland, 1807-1885) und Josef Kling (Deutschland, 1811-1876) in ihrem Buch „Chess Studies“ geprägt.

Klassifizierung (nach „Wikipedia“):
Man unterscheidet die Endspiele nach den noch auf dem Brett verbliebenen Figurenarten, abgesehen von den beiden Königen:
- 1.) Elementare Mattführungen: Figuren gegen nichts als einen allein verbliebenen König,
- 2.) Bauernendspiel: nur Bauern,
- 3.) Damenendspiel: Damen mit oder ohne Bauer(n),
- 4.) Turmendspiel: Türme mit oder ohne Bauer(n),
- 5.) Läuferendspiel: Läufer mit oder ohne Bauer(n),
- 6.) Springerendspiel: Springer mit oder ohne Bauer(n),
- 7.) Leichtfigurenendspiel: Läufer gegen Springer mit Bauer(n),
- 8.) Schwerfigurenendspiel: Damen und/oder Türme mit oder ohne Bauer(n),
- 9.) Turm-Leichtfiguren-Endspiel: Türme und/oder Leichtfiguren mit oder ohne Bauer(n) und
- 10.) Dame-Leichtfiguren-Endspiel: Damen und/oder Leichtfiguren mit oder ohne Bauer(n).
Bauernlose Endspiele werden auch als (reine) Figurenendspiele bezeichnet.
Eine erste Klassifizierung hat schon Alexej Troitzki (Russland, 1866-1942) 1935 vorgenommen (bzw. 1937 in „Chess studies“), mit 8 Kategorien und mindestens 70 Unterkategorien.

- logische Studie
Studie mit Fehlversuch(en) ähnlich der Hauptidee, die an einem Hindernis scheitert oder scheitern. Vgl. → Neudeutsche Schule.

- Romantische Studie
Studie, die Ähnlichkeiten mit einem Mehrzüger aufweist.

Stufen-Bahnung
→ Bahnung.

Stufen-Inder (-Herlin)
→ Inder.

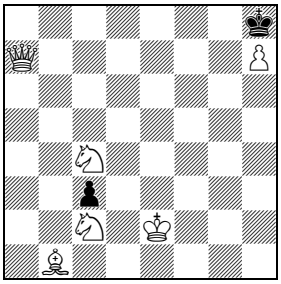
Stump
Wesir-Teil (→ Wesir) eines → Loose-Headed Knight.

Stürze / Kaskaden
Ein schwarzer Bauer wird z.B. in einem Selbstmatt oder direkten Matt unter Zugzwang zum wiederholten Schlagen gebracht, wobei dieser gestoppt werden muss. Dabei wird er zwar gestoppt, muss aber seitlich einen Stein schlagen.

- Rösselstürze
Ein beliebtes Motiv, dies mit weissen Springern darzustellen, welche zuerst die Rolle des Stoppens übernehmen und sich später opfern. Dabei ‚frisst‘ sich ein

schwarzer Bauer bis zur 2. Reihe durch.
Die erste Darstellung könnte von José Tolosa y Carreras (Spanien, 1846-1916) von 1887 stammen (**1220**).

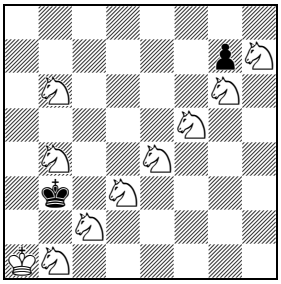
1220 José Tolosa y Carreras
La Stratégie 1887, Nr.01934



‡3
1.Sb2! cxb2 2.Sxa1 bxa1D 3.Dxa1‡
Rösselstürze (2x).

Den fünffachen Task stellten Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) und Gustav [Joachim] Sontag (Deutschland, 1908-1992) 1956 (**1221**) mit lauter Springern dar (davon 7 Umwandlungs-Springer).

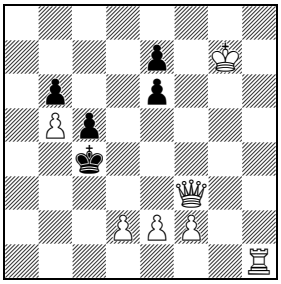
1221 Karl Fabel und Gustav Sontag
The Fairy Chess Review 8/1956, Nr.10594



S‡5
1.Shf6! gxf6 2.Sge5 fxe5 3.Sfd4 exd4 4.Sc3 dxc3 5.Sb2 cxb2‡
Rösselstürze-Task, mit 7 weissen Umwandungs-Springern.

Stützmatt
Ein durch Turm oder Dame hinterstellter Bauer setzt matt. - Möglicherweise das Verdienst von Johann [Nepomuk] Berger (Österreich, 1845-1933) 1887 (**1222**), der seine Aufgabe „Didaskalia“ nannte, was etwa „Lehre“ bedeutet, Titel einer Kirchenordnung aus dem dritten Jahrhundert. Vermutlich damals auch eine Kurz-Bezeichnung Berger's für seine Aufgabe.

1222 Johann Berger
Didaskalia* 23.7.1887
Hermann Zwanzig, Sekretär des DSB gewidmet



‡3
1.Tf1! (Zugzwang) Kd4 2.Dd3+ Ke5 3.f4‡!
(1. - Kb~ 2.Tb1+ Ka~/Kc4 3.Da8/Dd3‡
1. - e5 2.Tb1 ~ 3.Dd3‡)
Stützmatt . - * Beilage zum Frankfurter Journal

Styx
Jeder Stein (auch König), der den Brettrand betritt, verschwindet als Teil des Zuges vom Brett.

Subordination der Rochaden
Siehe unter → Rochade.

Substitution
Fremdwort für Ersatz-~. Stephan Eisert (deutscher Komponist und Theoretiker, *1943) schreibt in der „Schwalbe“ 44/1977: „Ein Angriff einer Partei wird durch die Gegenpartei widerlegt (Probespiel). Die Gegenpartei erfährt deshalb eine Lenkung, deren Wirkungen eine neue (analoge) Widerlegung dieses Angriffs gestatten, die aber mit einer Schädigung verbunden ist. (Ein weisser Angriff bezweckt das Matt, ein schwarzer die Mattverhinderung.)“ Diese Definition bezieht sich speziell auf die → Neudeutsche Schule.
Eine andere Anwendung findet sich im → Hilfsmatt bzw. → Maslar. Dort ist eine Ablösung von Sperrsteinen gemeint. Der Batteriestein muss verstellt bleiben, damit der König in die Themalinie ziehen kann. - Genaueres siehe unter → Inder.

Sudoku Rules
Züge sind nicht legal, nach denen zwei gleiche (gleichartige und gleichfarbige) Steine sich in derselben Reihe, Linie oder Diagonale befänden.

Summapromoter
Kann sich jedesmal, wenn er zieht, in eine beliebige Figur (ausser König) verwandeln. Jeder einzelne Stein kann Summapromoter sein, z.B. gibt es Summapromoter-Dame oder Summapromoter-Turm.

Suomi-Thema
3#: Unter dieser Bezeichnung zu finden in Matti [Arvo] Myllyniemi's (Finnland, 1930-1987) Buch „Leo [Erland] Valve“ von 1973. → Finnland- bzw. Lahti-Thema.

Superbao
Chinesischer → Superbauer. Zieht (schlagfrei) wie ein Superbauer, schlägt wie eine Heuschreckenfigur (→ Heuschrecke), indem er einen diagonal beliebig weit vor ihm stehenden gegnerischen Stein überspringt, ihn dabei schlägt und auf beliebig weit dahinter stehenden, leeren Feld landet.

Superbauer
Wie Bauer, zieht aber geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe, kann schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen. Er kann auch von der eigenen Offiziersgrundreihe aus ziehen und schlagen.

- Grazer Superbauer
Kombinationsstein aus Superbauer und Superberolinabauer, die dem Grazer Bauern analoge „Linienfigur“.

- Superberolinabauer
Berolinabauer, der aber beliebig weit nach vorne ziehen darf, sofern der Weg zum Zielfeld nicht verstellt ist.

- Supercarolinabauer
Ein → Superbauer, der auf dem Endpunkt einer Linie nur in denjenigen Figurentyp umwandeln darf, der in der Partieanfangsstellung dort (in gegnerischer Farbe) steht. Ein Superbauer ist ein Bauer, der geradeaus beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe ziehen und schräg beliebig weit Richtung Umwandlungsreihe schlagen darf. Er kann auch von der eigenen Offiziersgrundreihe aus ziehen und schlagen.

- Super-Equipion
Die Superbauer-Form des Equipion.

- Superkreuzbauer
Seihe unter → Kreuzbauer.

- Super-Pion x
Die Superbauer-Form eines Pion x.

- Super-Pion Bérolina x
Die → Superberolinabauer-Form eines Pion x.

- Superpion complet x
Kombination aus Superbauer und → Superberolinabauer.

Superchess
Sammelbegriff für eine Vielzahl von Schachspielen mit veränderter Brettgrösse, anderen Figuren und einer veränderten Partieanfangsstellung.

Super-Chimäre
→ Chimäre.

Superdeckungen
= Superguards. Ein Stein (inclusive Königen und Bauern), der von einem anderen Stein der eigenen Partei → beobachtet ist, kann nicht geschlagen werden. Auch gefesselte Steine können beobachten.

Superguards
→ Superdeckungen.

Supermao
= Mao-Reiter = Ma-Reiter: Siehe unter → Mao.

Super-Mat
Ein König steht nur im Schach, wenn er von wenigstens zwei gegnerischen Steinen angegriffen ist. Matt ist er nur, wenn jedes seiner Fluchtfelder mindestens zweimal gedeckt ist.

Supermatt
Liegt dann vor, wenn allen Königen einer Partie simultan Schach geboten wird und keiner ein Fluchtfeld hat. Schachgebote gegen nur einen König oder gegen nur einen Teil der Könige werden ignoriert (können also aufrechterhalten bleiben). Könige können aber nicht geschlagen werden. Auf diese Weise können die Könige auch in Etappen Matt gesetzt werden.

Superminiatur
→ Miniatur.

Super-Moa
= Moareiter. Siehe unter → Moa.

Superpins (= Hypnoseschach = Metamorphose)
→ Hypnoseschach.

Superschach
Dem Brett werden zwei Linien (eine links, eine rechts) angefügt; jeweils neben dem Turm steht ein Janus (1) (= Prinzessin).

Super-Turathema
→ Tura-Thema.

SuperVariation (SuperVariante)
3#: 123. Thematurnier von „SuperProblem“ von 2014. In einer Variante werden mindestens 3 verschiedene Matts verlangt (Trial). In weiteren 3 Varianten soll nur je ein Matt erfolgen. Die Drohung kann keine Super-Variante sein.

Surkov-Slesarenko-Kombination
2#: Kombination der Themen → Erochin und → Dombrovskis in der Form des → Rudenko-Themas.

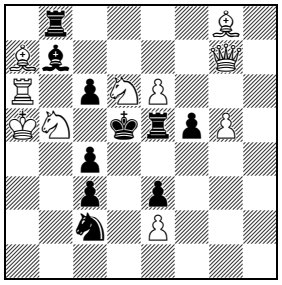
1.V? (2.A,B#) a 2.C#
1.C! a/b 2.A/B#

Surkov-Slesarenko-Kombination

		a	b
	A,B	C	
C		A	B

Ruslan [Albertowitsch] Surkov (Russland, 1968-2010) und Anatolij [Wasiljewitsch] Slesarenko (Russland, *1957) im Jahr 2013 (**1223**; im Text zu „Surkov-45 GT“).

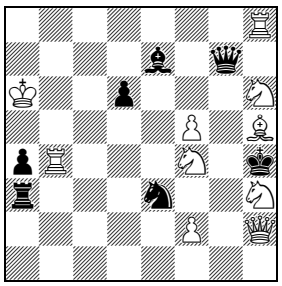
1223 Ruslan Surkov und Anatolij Slesarenko
Schachmatnaja Komposizija 114 5/2013, 2. Preis



‡2
1.Dd7? (2.Sc7 **A**/Sxc3 **B**‡)
1. - Te4 **a**/Txe6 **b** 2.Sf7 **C**/Dxe6‡
1. - cxb5/Tc8 2.Dxb5/Sxc3‡; aber 1. - c5!
1.Sf7 C! (2.Dxe5‡) Te4 **a**/Txe6 **b** .Sc7 **A**/Sxc3 **B**‡
(1. - Kxe6 2.Sd8‡)
Surkov-Slesarenko-Kombination.

Bereits 2005 von Andrej [Nikolajewitsch] Schurawljow (Russland, *1963) und Valerij [Jurjewitsch] Schanschin (Russland/Kirgistan, *1961) dargestellt (**1224**), noch mit 3 weissen Springern, 2006 wurde von Surkov die Matrix obiger Aufgabe entworfen..

1224 Andrej Schurawjow und Valerij Schanschin
Pat a Mat 51 2005, Nr.900, 4. ehrende Erwähnung



‡2 3♘♘
1.Lf3? (2.Sg6 **A**/Sg2 **B**‡)
1. - Dg4 **a**/Sg4 **b** 2.Sxg4 **C**/Dg3 **D**‡; aber 1. - Sc4!
1.Sg4 C! (2.Dg3 **D**‡)
1. - Dxg4 **a**/Sxg4 **b** (S~) 2. Sg6 **A**/Sg2 **B**‡
Ur-Surkov-Slesarenko-Kombination, erstmals kombiniert mit der Motschalkin-Kombination, mit Moskau-Thema (u.v.a.m.).

Surrender
Eine von drei Formen von Variationsfamilien, die bei → Chess Reactions und dessen Gruppen → Additive Chess, → Coexistence Chess und → Destructive Chess unterschieden werden.

Suschkov-Thema
2#: Die Erstzüge in mindestens 2 Phasen haben für Weiss nützliche Effekte gemein, welche mindestens 2 Drohungen bewirken würden. Durch einen zusätzlichen schädlichen Effekt für Weiss sind jeweils alle ausser einer Drohung verhindert. Erwünscht ist ausserdem die Wiederkehr der jeweils unterdrückten Drohung als Variantenmatt (Drohrückkehr). Der Unterschied zum Pseu-

do-Le Grand liegt bei der Drohdualvermeidung (bzw. Multipelvermeidung). - Siehe auch „idee & form“ April 1996, S.1376. - Mit 2 Verführungen und Lösung könnte das Schema etwa so aussehen:

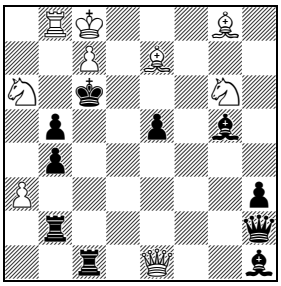
1.V_1? (2.A[B?]#)
1.V_2? (2.B[A?]#)
1.S! a/b 2.A/B#

Suschkov-Thema, Hauptform:

		a	b
	A(B?)	B	
	B(A?)		A

Das Thema lässt sich auch zyklisch darstellen (→ Suschkov-*Zyklus*).
Herbert [Siegfried Oskar] Ahues (Deutschland, 1922-2015) beschreibt das alles kurz: „Beim Suschkov-Thema handelt es sich um die Differenzierung von Doppeldrohungen durch Weiss“.
Juri [Akimowitsch] Suschkov (Russland, 1938-2022) Ende der 1970-er Jahre (z.B.**1225**).

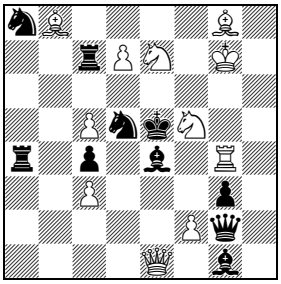
1225 Jurij Suschkov
Šahs/Schachmaty (Riga) 22, 11/1977, Nr.1410



‡2
1.Dxb4? (2.Dd6 **A**‡; 2.Dxb5 **B**?)
1. - Td2/Txb4 2.Dxb5 **B**/Sxb4‡; aber 1. - e4!
1.Dxe5? (2.Dxb5 **B**‡; 2.Dd6 **A**‡?)
1. - De2/Dxe5 2.Dd6 **A**/Sxe5‡; aber 1. - bxa3!
1.Df2! (2.Db6‡) Txf2/Dxf2 2.Sxb4/Sxe5‡
Suschkov-Thema.

Wie Wieland Bruch (→ Albrecht-Sammlung) in “idee & form” Juli 2012 berichtet, fanden sich gegen 60 frühere Darstellungen, von denen die ‚bewusste‘ Ur-Darstellung von Svante Sandin (Schweden, 1900-1969) von 1949 stammt (**1226**).

1226 Svante Sandin
Wettkampf Stockholm-Provinz 1949, 9. Platz



‡2
1.Sf~? (2.Sc6/Sg6‡) Ta6!
1.Se3!? (2.Sc6 **A**‡; 2.Sg6 **B**?)
1. - a6/Sd~ 2.Sxc4/f4‡; aber 1. - Sf4!
1.Sd6! (2.Sg6 **B** ‡; 2.Sc6 **A**?)
1. - Se3, Sxe7/Sf4/Sxc3/Txd7 2.f4/Tg5/Dxc3/Sxc4‡
Ur-Suschkov-Thema, ohne Wiederkehr der Drohung.

- Suschkov-Thema, komplett
2#: Suschkov-Thema mit dem Zusatz, dass die thematischen Drohungen schon im Satzspiel vorkommen.

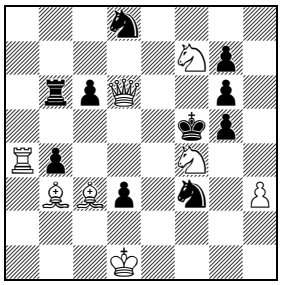
1. - a/b 2.A/B#
1.V? (2.A[B#?] b/x 2.C/B#
1.S! (2.B[A?]#) a/y 2.D/A#

Suschkov komplett

		a	b	x	y
		A	B		
	A(B?)		C	B	
	B(A?)	D			A

V/V gibt das Beispiel von Sergej Fedjakov (Kasachstan, Daten?) von 1986 an (**1227**).

1227 Sergej Fedjakov
Jubiläumsturnier „Tscherkassy-700"
Tscherkaska Pravda 1986, 1./2. Preis



‡2
Satz: 1. - fxg4/bxc3 2.Dxd3 **A**/Dxg6 **B**‡
1.Ld2? 2.Dxg6 **B**‡; 2.Dxd3??) Ke4/gxf4
2.Dxd3 **A**/Dxf4‡ (1. - Se6 2.Dxe6‡); aber 1. - c5!
1.Sg2! (2.Dxd3 **A**/Dxg6 **B**??) Ke4/bxc3 2.Dxg6 **B**/Se3‡
(1. - Se1[Se5] 2.S[x]e5‡)
Suschkov-Thema, komplett.

- Suschkov-Zyklus
2#: Die zyklische Form kennt gemäss Degener/Albrecht-Sammlung 3 Formen:

1.V_1? (2.A# - 2.B?)
1.V_2? (2.B# - 2.C?)
1.S! (2.C# - 2.A?)

Suschkov-Zyklus (Fortsetzung)
1.V_1? (2.A# - 2.B/C?)
1.V_2? (2.B# - 2.C/A?)
1.S! (2.C# - 2.A/B?)

1.V_1? (2.A,B# - 2.C?)
1.V_2? (2.B,C# - 2.A?)
1.S! (2.C,A# - 2.B?)

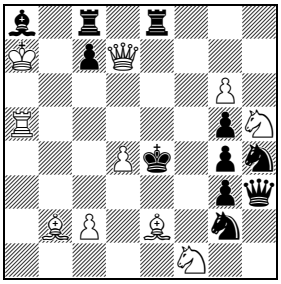
Form 1

		a
	A(B?)	
	B(A?)	
	C(A?)	

Die ersten Darstellungen arbeiteten stets mit Doppel- oder Mehrach-Drohungen (Typ 3), sind bis in die 1960er-Jahre zurück zu verfolgen und sind am häufigsten. - Im

Jahr 2002 fand ein Thematurnier in „The Problemist“ zu Ehren des 70. Geburtstags von Alex Casa statt.
Die vielleicht erste Darstellung der Form 1 stammt von Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) von 2003 (**1228**).

1228 Viktor Tschepischnij
Sadatschi i Etjudi 30 2003, Nr.1696, 1. Preis



‡2
1.Df7? (2.Ld3 **A**‡)
1. - Sf4/Sf5 2.Sf6 **B**/Dxf5‡; aber 1. - Se1!
1.Lc1? (2.Sf6 **B**‡) Se3/Ld5 2.Sd2 **C**/Dxd5‡
(1. - Tf8 2.Te5‡; aber 1. - Te6!
1.Ta3! (2.Sd2 **C**‡) Sf3/Te6 2.Ld2 **A**/Dxe6‡
Suschkov-Zyklus Form 1.

Form 2

		a
	A(B/C?)	
	B(C/A?)	
	C(A/B?)	

Form 3

		a
	A,B(C?)	
	B,C(A?)	
	C,A(B?)	

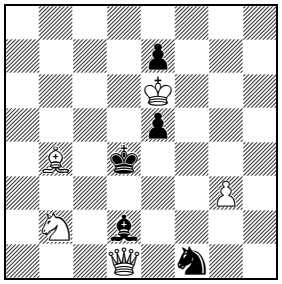
Sutter-Mechanismus
Siehe unter → Nowotny.

Swapping Kings (Tausch-Könige)
Falls ein Stein Schach bietet, tauschen als Teil des Zuges die beiden Könige ihre Plätze. Steht danach der gegnerische König abermals im Schach, findet kein erneuter Tausch statt.
Einige Präzisierungen sind notwendig:
- A) Die Legalität jedes Schachgebots wird jeweils *nach dem „swap“* ersichtlich, ausser in gewissen Fällen mit Rochade:
 - Aa) Rochade aus dem Schach heraus ist illegal.
 - Ab) Rochade über ein Schach ist illegal, aber
 - Ac) Rochade *in ein Schach hinein* ist legal.
 - Ad) „swappt“ ein König auf sein *Partieangangsfeld*, gilt er als wiedergeboren und ist berechtigt zu rochieren.
- B) die normalen Schachregeln gelten für sämtliche Nicht-Schachzüge.
- C) in der Notation werden die sonst üblichen Symbole + und ~ *nach demTausch („swap“)* als „%“ dargestellt (ausser der Zug ist einmal abgeschlossen).
Dan Meinking (USA, 1960-2012) und Kevin Begley (USA, Daten*1967).
Die „Good Companions“ (= amerikanische Problemisten-Vereinigung) organisierten im Sommer 2004 ein Thematurnier.

Swedish Chess
Vor Spielbeginn dürfen die Spieler ihre Offiziere einsetzen. Das Setzen eines Offiziers zählt als Zug. Vorgegeben sind die weissen Bauern auf der 3. Reihe und die schwarzen Bauern auf der 6. Reihe. Steine dürfen entweder auf leere Felder hinter den eigenen Bauern (1./2. Reihe für Weiss, 7./8. Reihe für Schwarz) gesetzt werden oder auf einen eigenen Bauern hinauf, der dann als Teil des Zuges auf ein leeres Feld der eigenen Bauerngrundreihe (2. Reihe für Weiss, 7. Reihe für Schwarz) gesetzt wird. Türme dürfen nur auf die Offiziersgrundreihe (1. Reihe für Weiss, 8. Reihe für Schwarz) gesetzt werden, die beiden Läufer einer Partei müssen auf Feldern unterschiedlicher Farbe gesetzt werden. Nachdem das Setzen beendet ist, beginnt die Partie; in ihr sind Bauerndoppelschritt und Rochade nicht erlaubt.

Switchback (SW; → Rückkehr)
2#: Wiederbesetzung eines Feldes durch eine Figur, die es vorher verlassen hat. Im Zweizüger nur für Weiss realisierbar; Verlassen des Feldes im Schlüssel, Rückkehr in Drohung oder Mattzug.
John Brown (Grossbritannien, 1827-1863) 1855 (**1229**).

1229 John Brown (of Bridport)
Chess Strategy (J.B. of B.) 1865. Nr.23



‡3
1.De2! (2.Dxe5‡) e4 2.Dd1! (Zugzwang) e3/Ke3/S~ 3.Dg4/Lc5/Dxd2‡
Switchback-Thema.

Swordsman
→ Epeiste.

Sylvesterscherz
Aufgabe, die am 31. Dezember publiziert wird. Typisch ist dabei die Andersartigkeit der Lösung, z.B. durch Umgehung der bekannten Schachregeln. Beispiele: Umwandlung in einen König, Retrospiel (→ 1. Petrović-Thema), ungewöhnliche Forderungen u.v.a.m.
Siehe auch → Joke-Komposition.

Symbolic Chess
Spiel mit → symbolischen Königen. Symbolic Chess mit gleichfarbigem symbolischem König = Auto Type Symbolic Chess. Siehe auch → „Symbolischer König Andere Farbe“ und → Symbolischer König Zweifarbig.

- Auto Type Symbolic Chess
Symbolic Chess mit gleichfarbigem symbolischem König.

Symbolischer König (Regent)
Eine Partei ist matt, wenn sie matt wäre, falls einer ihrer Steine durch einen Normalkönig ersetzt würde.
M.a.W.: Ein König ist eine gewöhnliche Figur, die zieht wie ein König, die aber geschlagen werden kann, somit also keine königlichen Eigenschaften aufweist. Umwandlung in einen solchen König ist erlaubt, aber beide Parteien erhalten einen symbolischen König, und es gibt keinen normalen König mehr.
F.H. von Meyenfeldt (Daten?).

- Symbolischer König Andere Farbe
Jeder Stein symbolisiert einen normalen, mattgesetzten gegnerischen König, wenn er nach einem Zug der eigenen Partei auf einem Feld steht, auf dem dieser König matt wäre.
- Symbolischer König Zweifarbig
Jeder Stein symbolisiert einen normalen, mattgesetzten König, wenn er auf einem Feld steht, auf dem dieser König matt wäre, also ein König der eigenen Farbe nach einem Zug des Gegners oder ein gegnerischer König nach einem eigenen Zug.

Symbolisierungsmatt
Form des Mattzugs beim Spiel mit symbolischem König.

Symbolproblem
In der Diagrammstellung oder im Verlauf der Lösung stellen die Schachpositionen Zahlen, Buchstaben, Zeichen, Abbildungen oder Symbole dar (beliebt sind z.B. Kreuz, Stern; Herz, Ei, Weihnachtsbaum, Pfeil, usw.). - Siehe auch → Buchstabenproblem (→ Hannemann-Thema.), → Skachografie.

Symmetric Chess
Spiel auf dem 9x 9-Brett mit zusätzlicher zweiter Dame pro Partei, die auf der f-Linie aufgestellt wird (so dass sich eine symmetrische Aufstellung ergibt). Türme ziehen zusätzlich wie Springer; es kann aber nicht mehr rochiert werden. Läufer können ihre Felderfarbe wechseln, da sie auch einen nichtschlagenden vertikalen 0:1-Schritt ausführen dürfen (nicht horizontal). In der PAS sind c-, d-, f- und g-Bauer ein Feld vorgerückt, so dass in ihr jeder Bauer gedeckt ist und so dass jede Figur in ihr ziehen kann. Zusätzlich können Bauern auch einschrittig rückwärts ziehen. Statt des Königsbauern gibt es einen Barrier, der wie König zieht, nicht geschlagen werden kann und keine gegnerischen, wohl aber eigene Steine schlagen kann.

Symmetrie
Ist die Figurenanordnung einer Aufgabe beiderseits der Symmetrieachse identisch, spricht man von einer symmetrischen Stellung.
Typischer Vertreter ist Robert Braune (→ Braune-Genre).
- Asymmetrie
Von grösserer Beliebtheit ist jedoch der *asymmetrische* Schlüsselzug: ein Zug also, welcher die (perfekte!) Symmetrie der Stellung auflöst. Die Asymmetrie ist in den meisten Fällen begründet durch die sich durch das Normalbrett ergebende *ungleiche* Raumaufteilung (Ausnahmen: Achsen a1-h8 und a8-h1); ferner durch die Rochade oder die ungleiche Gangart der Bauern. Auf der Mitte des Brettes ist eine Linie, keine Figur. Dadurch kann jede Stellung in sich symmetrisch sein, aber das Brett drumherum nicht.
Die bedeutendsten Vertreter sind Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) und Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934), die 1927 in Alain C. White's „Christmas-Series" das Buch „Asymmetry" herausgaben. Damals waren ca. 1000 Aufgaben zum Thema bekannt.
Im Jahre 2013 erschien dann ein umfangreiches Folgewerk: „Asymmetrie", herausgegeben von Michael Schlosser (Deutschland, *1954) und Martin Minski (Deutschland, *1969), aufbauend auf nunmehr ca. 4000 Aufgaben, mit systematischer Einteilung nach FIDE-Album-Standard und darüber hinaus.

Symmetrie (in n Zügen)
Weiss zieht und erzwingt gegen schwarze Verteidigung spätestens mit seinem n-ten Zuge eine Stellung, die im euklidisch-geometrischen Sinne entweder achsensymmetrisch (bezüglich einer der vier Symmetrieachsen des Brettes) oder punktsymmetrisch (bezüglich des Brettmittelpunktes) ist, ungeachtet der Gangart und Farbe der beteiligten Steine.
- Symmetrie-Teleportationsfeld
Feld, von dem jeder Stein, der es betritt, als Teil des Zuges auf das symmetrisch zum Brettmittelpunkt liegende Feld teleportiert wird. Ist das Zielfeld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett.

Symmetrisch/asymmetrisch
→ Asymmetrie/Scheinsymmetrie.

Synchronzüger (1)
Weiss und Schwarz führen gleichzeitig gleichlange Züge in dieselbe Richtung aus. Dadurch wird es möglich, dass sich Weiss und Schwarz zur selben Zeit gegenseitig matt setzen. Die Mattstellung ist orthodox. Der letzte Synchronzug darf also nicht zurückgenommen werden können.

Synchronzüger (2)
Schwarz muss mit derselben Steinart einen gleichlangen Zug in dieselbe Richtung ziehen machen wie Weiss zuvor. Ist dies nicht möglich, zieht er beliebig.

Synthese-Schach
Jeder Stein darf auf ein Feld ziehen, das von einem Stein eigener Farbe besetzt ist und sich mit ihm vereinigen (= Synthesis), ausgenommen König und Bauer. Ebenso nicht erlaubt ist die Vereinigung von eng verwandten Figuren wie z.B. Dame und Turm. Ein solcher Synthese-Stein zieht wie jeder andere Stein. Die Rochade ist erlaubt, wenn der König- oder Turm-Anteil der Synthesefigur auf dem entsprechenden Partieanfangsfeld steht.
Erfunden von Mecnun [Abdulvahid] Vahidov (Aserbajdschan, 1946-2009) und Rauf [Gadschiaga Ogl] Aliovsadzade (Aserbajdschan/USA, *1945) 1979.

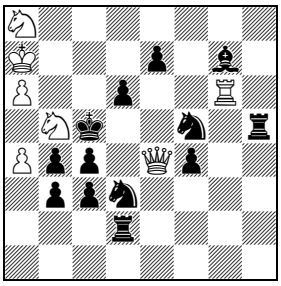
Systematisches Manöver
N# oder Studien: Eine Gruppe von Steinen führt ein gleichartiges Manöver (ev. an verschiedenen Stellen des Brettes) mehrmals nacheinander aus, sodass das Bild der Spielanlage und das Kernmanöver gleichbleibt, um eine Stellungsverbesserung zu erreichen.
In Partien kann z.B. manchmal von „Lavieren" die Rede sein. Dabei werden zwei Schwächen des Gegners systematisch für Drohungen genutzt, bis der Gegner einbricht und eine dritte Schwäche zulassen muss.

Systemschach
Partieschach simultan an drei Brettern, wobei Weiss an Brett B und C, Schwarz an Brett A und B identische Züge machen muss. Spielziel ist es (primär), auf den gegnerischen synchronen Brettern unsynchronisierbare Züge zu erzwingen.

Systemverlagerung (allgemein)
N#: Zwischenzeitliche Operation, wo der schwarze König an einen anderen Ort gebracht wird, um eine Veränderung der weissen oder der schwarzen Stellung zu erreichen, wonach dieser zurückgebracht wird, sodass der Hauptplan endlich durchdringt. - Siehe z.B. auch → Schnittpunktverlagerung oder → Brennpunktverlagerung.

Szameitat-Thema
= Wechsel-Verstellpunkt. Sidler: Eine schwarze Figur beherrscht das Mattfeld, durch eine weisse Drohung wird die mattfeldhaltende Figur verstellt, gleichzeitig jedoch eine andere Verteidigung des Mattfeldes eingeschaltet. Durch eine neue (zweite) Drohung wird die eingeschaltete Figur wieder ausgeschaltet (Ablösung der Verstellung), so dass Weiss nunmehr das Mattfeld durch die Verstellungen erobert hat.
Walter Szameitat (Deutschland, *vor ca. 1915, siehe unten) 1953 (**1230**; Sidler gibt 1929 an, aber hier findet man nur einen 2# von ihm).

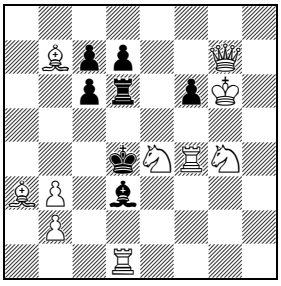
1230 Walter Szameitat
Schach-Echo 1953, 3. ehrende Erwähnung



3‡
1.Sb6? Se5! - 1.Sac7? Sd4!
1.Kb7! (2.Dc6‡)
1. - Sd4 2.Sb6! (3.Sd7‡) Se5 3.Dd5‡
1. - Se5 2.Sac7! (3.Se6‡) Sd4 3.Dd5‡
Szameitat-Thema.

1. Szöghy-Thema
2#: Weiss entfesselt durch den Schlüsselzug einen schwarzen Stein so, dass dieser ein Drohmatt mit Abzugschach widerlegen kann. Mit dieser Parade wird jedoch gleichzeitig das Vorderstück einer weissen Batterie entfesselt und dadurch eine neue Mattführung ermöglicht.
Jozsef Szögy (Ungarn, 1910-1993) 1934 (**1231**).

1231 Jozsef Szöghy
British Chess Magazine 11/1934

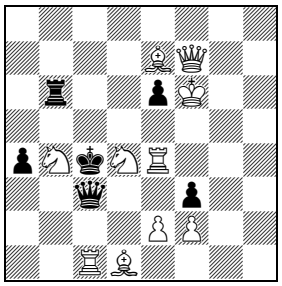


‡2
1.De7! Zugzwang) f5+ 2.Sef6‡
(1. - Td5/Te6 2.Db4/Dc5‡; 1. - c5/Kd5 2.Lxc5/Txd3‡)
Erstes Szöghy-Thema.

Dabei stellte Lewis Rothstein (USA, 1872-1940) das Thema 1920 schon (ähnlich!) dar (**1232**).

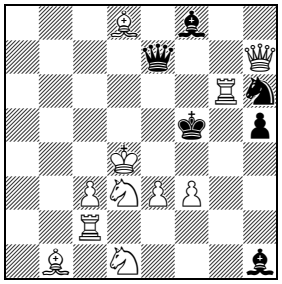
2. Szöghy-Thema
2#: Die Drohung wird mit mindestens drei Kreuzschachs beantwortet.
Kommentar zu Szöghy siehe oben. Die früheste gefundene Darstellung stammt von Oskar [Wilhelm] Brenander (Schweden, 1868-1935) im Jahr 1916 (**1233**).
Wesentlich eleganter wirkt das Thema in Miniaturform, was Keikki Lukkarinen (Finnland, 1918-1941) wohl als Erster im Jahr 1935 schaffte (**1234**).

1232 Lewis Rothstein
Good Companion Folder 2/1920



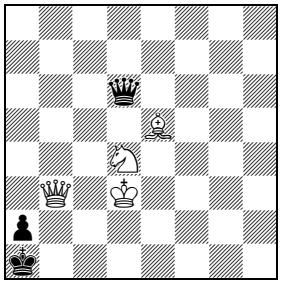
‡2
1.De8! (Zugzwang) f6+ 2.Se6‡
(1. - Dxc1/Dc2 2.Sb5/Txc2‡
1. - fxe2/a3/T~ 2.Lxe2/Lb3/Db5,Dc6‡)
Erstes Szöghy-Thema, Ur-Darstellung.

1233 Oskar Brenander
Tidskrift för Schack 5-6/1916, Nr.5640



‡2
1.Tcg2! (2.Se5‡)
1. - Dh4/Dg7+,De5+/Da7+,Dc5+ 2.Sf4/Se5/Sc5‡
1. - Dxd8+,Dd6+/Df6+/Dd7+ 2.T(x)d6/Txf6/Dxd7‡
Zweites Szöghy-Thema.

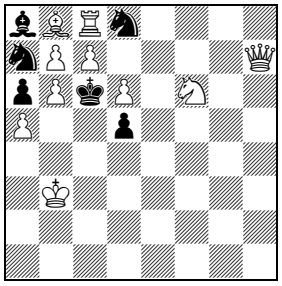
1234 Keikki Lukkarinen
Turun Sanomat 75 18.3.1935, Nr.61



‡2
1.Dc2! (2.Dc1‡) Da6+/Dg6+/Da3+ 2.Sb5/Sf5/Sb3‡
Zweites Szöghy-Thema in Miniaturform.

3. Szöghy-Thema = Löwenton-Thema

1235 Árpád Molnár
Tijdschrift vd KNSB 1954



‡2
Satz: 1. - Kxd6 **a**/Kxb7 **b** 2.cxd8S **A**/cxd8D(T) **B**‡
1.Df5! (2.Dxd5‡) Kxd6 **a**/Kxb7 **b** 2.cxd8D(L) **B**/cxd8S **A**
Drittes Szöghy-Thema, unpräzise D-Umwandlungen.

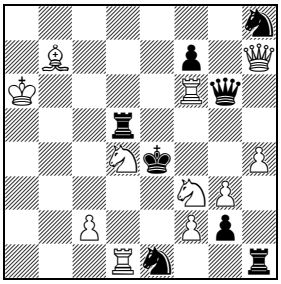
2#: Thematurnier in „Magyar Sakkfeladvány Társaság“ im Jahr 1941/42: Zweiphasiger *reziproker* → Umwandlungswechsel (nach → V/V, wo im 1. Preis ein Wechsel des Umwandlungsfeldes in Damen gezeigt wird. Ein reziproker Umwandlungswechsel in Dame und Springer wurde möglicherweise erstmals 1954 von Árpád Molnár (Ungarn, 1936-2012) dargestellt (**1235**), in diesem speziellen Fall sogar *auf demselben Feld*.

T

T
Zieht 2 Felder hinauf und 1 Feld links oder rechts.

Taale-Thema
2#: Der Schlüsselzug entfesselt eine weisse und eine schwarze Figur. Danach droht der entfesselte weisse Stein Matt zu setzen, kann jedoch nunmehr durch die entfesselte schwarze Figur pariert werden. Der Verteidigungszug ermöglicht Weiss jedoch eine andere Mattmöglichkeit.
Cornelius J. Taale (Niederlande, 1890-19??) 1926 (**1236**).

1236 Cornelius J. Taale
Tijdschrift vd KNSB 1926, Nr.4599, 1. Preis



‡2
1.Sc6! (2.Tf4‡) Tf5/Txd1/Ta5+ 2.Sce5/Scd4/Sxa5‡
Taale-Thema.

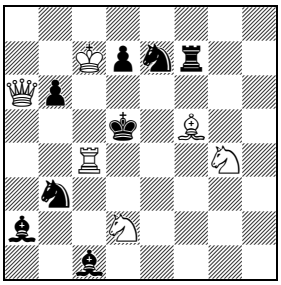
Tabustein
Stein, der nicht geschlagen werden darf.

Tac au Tac
Ein Schach kann durch ein → Kontraschach beantwortet werden, wobei durch das Kontraschach der Schach bietende Stein (egal, wo er steht) eliminiert wird.

T-Adler
Geknickter 90°-Turmhüpfer (→).

Tagil-Thema (Tagilski-, Tagilskaja-Thema)

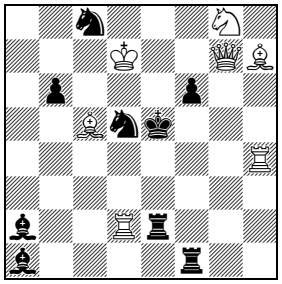
1237 Jakov Rossomacho
Tschigorin-Gedenkturnier
Schachmaty v SSSR 3/1950, Lob 1949/50



‡2
1.Tc6? (2.Dc4‡) Sb~/Sc5/Sd4 2.Dd3/Td6/Le4‡:
aber 1. - b5!
1.Te4! (2.Dc4‡) Sb~/Sc5/Sd4 2.Db5/Se3/Te5‡
(1. - b5/Kc5 2.Dd6/Dc4‡)
Tagil-Thema.

2#: In Verführung und Lösung verteidigt sich Schwarz fortgesetzt, wobei sich Mattwechsel ergeben.
1948-1950 von einer Gruppe junger Komponisten der Stadt Nizhnij Tagil im russischen Bezirk Swerdlovsk kreiert, u.a. Jakov [Wulfowitsch] Rossomacho (Russland, *1935), hier ein Beispiel von 1950 (**1237**).
Dazu wurde im Jahr 1962 das 1. Thematurnier in der russischen Zeitschrift „Na smenu“ ausgeschrieben, wo Jurij [Mihailowitsch] Bereschnoj (Russland, *19??) und Eduard [Jakovlewitsch] Livschitz (Russland, *1938) den ersten Preis gewannen (**1238**).

1238 Jurij Bereschnoj und Eduard Livschitz
Na smenu! 1962, 1. Thematurnier, 1. Preis



‡2
1.Dg4? (2.De6‡)
1. - Sd~/Sc3/Se3/Sf4 2.Dd4/De4/Df5‡; aber 1. - f5!
1.Df7! (2.De6‡) Sd~/Sc3/Se3/Sf4 2.Ld4/Te4/Dxf6‡
Tagil-Thema, Erstpreisträger im Thematurnier.

take&make
Eine Variante von → Anticirce (siehe unter → Circe): Schlägt ein Stein Y einen Stein X (keinen König!), so muss Y als Bestandteil desselben Zuges vom Feld des Schlags aus noch eine nicht schlagenden Zug gemäss der orthodoxen Regel für die Gangart von X ausführen. Gibt es einen solchen Zug nicht, so kann X nicht von Y geschlagen werden. Als Feld des Schlags gilt stets das von Y beim Schlagen betretene Feld (was insbesondere beim e.p.-Schlag zu beachten ist).
Ein Bauer darf weder auf der Grundreihe der eigenen Farbe stehen noch aufgrund der take&make-Bedingung dort hinziehen.
Eine Bauern-Umwandlung findet dann und nur dann statt, wenn das abschliessend erreichte Feld eines Bauernzuges auf der Umwandlungsreihe liegt (also nicht, wenn ein Bauer in die Umwandlungsreihe hineinschlägt und diese aufgrund der take&make-Bedingung wieder verlässt!).
Schachgebote werden wie im Orthodoxen behandelt (auf einen König als zu schlagenden Stein wird die take&make-Bedingung nicht angewandt).

- Anti-take&make
Jeder Schlag („take“) muss durch einen Zug („make“ - kein Schlag) des geschlagenen Steins ergänzt werden (Könige ausgeschlossen), der dann von seinem Platz verschwinden muss (je nach Wunsch der schlagenden Partei, falls im Falle einer Auswahl). Der Schlag ist verboten, wenn der geschlagene Stein sich nichts mehr bewegen kann. Umwandlungen am Ende des „make“-Elements sind normal.
Take&make und Anti-take&make wurden gestellt am 56. WCCC 2013 in Batumi (GEO) im „Bulgarischen Weinturnier“.

- take&make-Circe
Siehe unter → Circe.

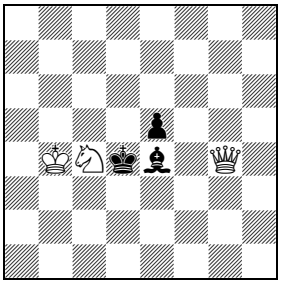
- unsichtbarer Schlag (im take&make)
Ein ‚unsichtbarer Schlag‘ tritt dann auf, wenn ein Stein

von Feld A auf Feld B zieht, aber er erreicht B erst im ‚make'-Teil des Zuges. Das Ergebnis sieht wie ein orthodoxer Zug aus mit der zusätzlichen Wirkung des Verschwindens des geschlagenen Steins (durch den ‚take'-Teil) auf ebendiesem Feld.
Märchenschach-Thema im 10. WCCT 2015-2017.

„Take me"-Schach
Wie → Schlagschach, aber Schlagzwang herrscht nicht automatisch, sondern nur im Fall der ausdrücklichen Aufforderung durch den Gegner.

Taktschritte (z.B. der weissen Dame)
Tempoduell: Abwälzung der Zugpflicht durch drei Schritte einer Figur auf einer orthogonalen oder diagonalen Linie, mit Switchback im vorletzten Zug.
Das wahrscheinlich älteste Beispiel mit weisser Dame stammt wohl von Gerke [Luiten] de Boer (Niederlande, 1828-1883) aus dem Jahr 1863 (**1239**).

1239 Gerke Luiten de Boer
Sissa 1863, Nr.128, S.193

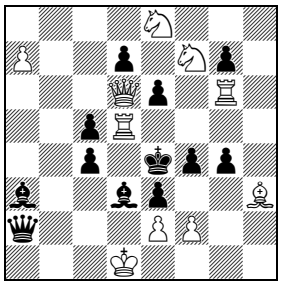


‡4
Satz: 1. - Kd3/Kd5 2.Dd1/Dd7‡
1.Dg1+! Kd5 2.Dg8+ Kd4 3.Dg4! (Switchback) Kd3/Kd5 4.Dd1/Dd7‡ (2. - Kc6 3.Dc8+Kd5 4.Dd7‡)
Taktschritte der ♕.

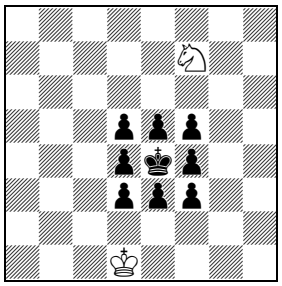
Siehe auch → Dreiecksschritt (des weissen Königs).

Tamerlan('s eiserner Käfig)
Wird oft im Zusammenhang mit dem → Kegel-Thema genannt. „Eigentlich Timur Lenk (1328-1405). Er entstammte dem im 14. Jahrhundert in Transoxanien eingewanderten türkisierten Mongolenstamm der Barlas (…). Timur ist ein Name aus der tschagataischen Sprache und bedeutet «der Eiserne». Aufgrund einer Verwachsung an der rechten Kniescheibe war er von einer Lähmung des rechten Beines betroffen, dazu kam eine Verwachsung an der rechten Schulter, des weiteren hatte ein Pfeilschuss die Beweglichkeit der rechten Hand eingeschränkt, weshalb er den Beinahmen „Lang" bzw. „Lenk" (persisch: „der Lahme, der Gelähmte") erhielt. Timur Lenk wurde zu „Tamerlan" verballhornt, und unter diesem Namen ist Timur gemeinhin bekannt. Wie er mit unterjochten Menschen umging, illustriert recht gut die Beschreibung, dass er den gefangenen Osmanensultan Bayazid I [auch „Bajagid"] in einem Eisenkäfig [bis zu dessen Tod] mit sich führte, den er als Schemel zum Besteigen seines Pferdes benutzte. Gerücht oder Wahrheit – es charakterisiert Timur anscheinend glaubhaft." Auszug aus http://www.bernhardpeter.de/ sbekistan/Geschichte/timur.htm (Anmerkungen in eckigen Klammern). - Die Schlussstellung zeigt die schwarze Kegelstellung. Die Geschichte inspirierte Lionel Kieseritzky (Russland, 1806-1853) 1942 zu einer Bedingungsaufgabe in Form eines → (Opfer-)Minimals, die er „Tamerlan's eiserner Käfig" nannte. Von Carl [Friedrich bzw. Andrejewitsch] von Jänisch (Finnland/ Russland, 1813-1872) 1849 korrigiert (**1240**).

1240 Carl [Friedrich] von Jänisch (Korrektur)
nach Kieseritzky 1842 „Tamerlan's eiserner Käfig"
Schachzeitung 11/1849, S.429



‡10 genau! („…in der Mitte des Brettes …")
1.f3+! gxf3 2.exd3+ cxd3 3.Lf5+ exf5 4.Td4+ cxd4 5.a8L(D)+ Ld5 6.Te6+ dxe6 7.Lxd5+ exd5 8.Sf6+ gxf6 9.De5+ fxe5 10.Sg5 oder Sd6‡ (Stickmatt)
Tamerlan's eiserner Käfig.



Schlussstellung der Nr.1240, einen Zug vor dem Matt.

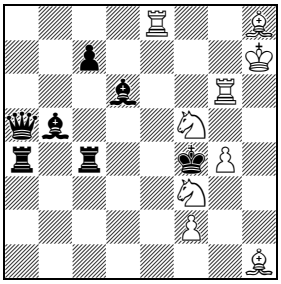
- Tamerlan-Schach
Auf Tamerlan (siehe oben) bzw. Timur zurückgehend, das stark ans → (alt)arabische Schach erinnert und vom → Tschaturanga abgeleitet ist. Es ist allerdings nicht gesichert, ob dieses Spiel auf Tamerlan zurückgeht.
Gespielt wird auf einem 112 Felder grossen Brett: 10x11 mit je einem weissen und einem schwarzen Feld zum Ausweichen, je eins links der neunten und rechts der zweiten Reihe. Aufgestellt werden 28 Steine in drei Reihen (verschiedene Aufstellungen sind möglich):
- König: zieht wie der heutige König im Schach (1:0- oder 0:1-Springer).
- General: zieht ein Feld diagonal wie der Fers im → arabischen Schach (= 1:1-Springer).
- Wesir: zieht ein Feld horizontalal oder vertikal, aber nicht diagonal.
- Giraffe: zieht zuerst ein Feld diagonal, dann mindestens drei Felder orthogonal, z.B. von a1 nach b5, b6, b7 usw.
- Feldwache (e = Picket): zieht wie ein Läufer, muss aber mindestens zwei Felder zurücklegen.
- Springer: zieht wie Springer im heutigen Schach.
- Turm: zieht wie der Turm im heutigen Schach.
- Elefant: zieht genau zwei Felder diagonal (= 2:2-Springer), und kann nicht verstellt werden wie der → Alfil im → arabischen Schach.
- Kamel: 1:3-Springer wie im Märchenschach.
- Kriegsmaschine: springt zwei Felder diagonal oder vertikal und kann nicht verstellt werden.
- Bauern: Ziehen wie die heutigen Bauern im Schach, können aber keinen Doppelschritt ausführen (damit entfällt auch der En-Passant-Schlag). Jede Figur hat einen zugeordnete Bauern, inklusive die Bauern selber. Diese können sich auf dem Umwandlungsfeld in die ihnen zugeordneten Figuren verwandeln und können nicht geschlagen werden. Sobald eine Situation entsteht, wo der Gegner es nicht mehr verhindern kann, einen Stein

an einen Bauern zu verlieren, oder ein Bauern zwei gegnerische Steine gleichzeitig angreifen kann, muss der Spieler seinen Bauern dorthin stellen. Bei der zweiten Umwandlung eines Bauern wird dieser auf das Startfeld des Königsbauern gestellt. Bei der dritten Umwandlung wird daraus ein ‚zufälliger' König, der als Prinz agiert.

Tanagra
Aufgabe mit höchstens fünf Steinen im Diagramm; ursprünglich sind damit kleine weibliche Terrakotta-Statuen aus der Stadt Tanagra in Böotien gemeint, die als Glücksbringer dienten. In osteuropäischen Ländern → Maljutka genannt. Siehe → Echomatt, → Oneliner.

Tanielian-Thema
3#: In einem Dreizüger gibt es nach dem Schlüsselzug zwei Drohungen, und nach der Totalparade folgen nach dem zweiten weissen Zug nochmals zwei Drohungen, nach der erneuten Totalparade setzt Weiss mit einem eindeutigen Zug matt.
Arshavir G. Tanielian (Bulgarien, 1910-1978) 1952 (**1241**).

1241 Arshavir Tanielian
Szachy 4/1952, Nr.965
Bulgarische Meisterschaft 1952, 1. Platz



‡3
1.Sg7? (2.Sh5‡) Ld7!
1.Sg1! (2.Se2,Sh3‡) Tc3 2.Sg7! (3.Se6,Sh5‡) Lc4 3.Te4‡
Tanielian-Thema.

Tank
Zieht wie ein 0:1+1:1-Springer. Ist sein Zielfeld von einem gegnerischen Stein besetzt, schlägt der Tank diesen. Ist sein Zielfeld von einem eigenen Stein besetzt, schiebt er diesen ein Feld vorwärts. Der so passiv bewegte Stein kann wieder einen gegnerischen Stein schlagen oder einen eigenen Stein (in derselben Richtung) vorwärtsschieben. Beliebig viele Steine können auf diese Weise geschoben werden, wenn sie sich in einer geraden Linie befinden; der letzte (allerdings nicht der König) kann auch über den Brettrand gestossen werden. Bauern, die auf ihre Ursprungsreihe zurückgeschoben werden, können wieder den Doppelschritt ausführen. Werden sie auf ihre Umwandlungsreihe geschoben, wandeln sie sich als Teil des Zuges um.

Tao
Chinesischer → Nachtreiter. Zieht wie → Nachtreiter, schlägt und wirkt wie → Lion.

Tapir
Dreht sich in beide Richtungen um einen beliebigen anderen Stein und kann dabei diejenigen Felder erreichen, die in der gleichen geometrischen Entfernung zum Drehstein wie das Ausgangsfeld liegen. Auf der direkten Verbindungslinie zwischen dem Ausgangsfeld des Tapirs und seinem Drehstein darf sich kein anderer Stein befinden. Die Verbindungslinie zwischen dem Zielfeld des Tapirs und dem Drehstein kann besetzt sein. Der Brettrand oder ein besetztes Feld beenden die Drehung. (Nullzüge sind nicht erlaubt.)

Tarabas Linienkombination
Siehe unter → *weisse* Linienkombinationen.

Taschensteine
→ Pocket Pieces.

Task-Problem
(Task = Häufung): Sammelbegriff für Probleme, bei denen ein Motiv der Mattführung mehrfach auftritt (beispielsweise Opfer, Blocks), bzw. möglichst oft.

Taureau
= gehörnter Turm. Siehe unter → Pièce Cornue.

Tausch Erstzug/Mattzug - Doppeldrohung bei gleicher Parade
2#:

1.A? (2.B/C#) a 2.D#
1.B! (2.A/D#) a 2.C#

Tausch Erstzug/Mattzug-Doppeldrohung
bei gleicher Parade

		a
A	B,C	D
B	A,D	C

Tausch-Könige
→ Swapping kings.

Tauschmärchen
= Platzwechselmärchen (Märchenbedingung). Greift Weiss mit einem Stein zugleich zwei schwarze Steine an, so tauschen diese beiden Steine als Gegenzug ihre Plätze.
Erweiterung von Friedrich Freiherr von Wardener (Österreich, 1873-1964) unter dem Pseudonym F. Reud: Angegriffene Steine tauschen ihre Plätze - es kann mehrere Angreifer geben; der Angriff auf einen der beiden kann auch schon bestehen und aufrechterhaltenbleiben. Den Beispielen folgend kann ein König auch einen gedeckten Stein angreifen. Wenn Weiss mit seinem unmittelbar vorher erfolgten Zug mit einem Stein zugleich zwei schwarze Steine angreift (deren Standfelder bestreicht), muss Schwarz mit diesen beiden Steinen den Wechsel ihrer Standfelder vornehmen. Dieser Wechsel zählt als Zug. Auch wenn ein König eine gedeckte Figur beobachtet, zählt dies als Angriff. - Dazu gibt es die Varianten:
- 1.) Der schwarze Stein, dessen Standfeld bestrichen erscheint, tauscht (als schwarzen Zug) mit dem weissen angreifenden (bestreichenden) Stein den Platz.
- 2.) Schwarz tauscht abwechselnd das Standfeld eines seiner Steine mit dem des gezogenen weissen Steines.
- 3.) Schwarz muss (als Zug) die Standfelder zweier (schwarzer) Steine nach Möglichkeit tauschen.
Karl Schreinzer (Slowakei, 1???-1931) 1926.

Taxi (Abkürzung: x)
Es zieht wie ein Bauer mit drei Modifikationen.
- a) Von der eigenen Bauern-Ursprungsreihe aus (2. bzw. 7.) ist zusätzlich ein Dreifachschritt möglich (nicht schlagend).
- b) Ausserdem kann ein Taxi einschrittig senkrecht rückwärts ziehen, aber nicht schlagend und nicht auf die eigene Offiziersgrundreihe. Zwar kann ein Taxi umwandeln, wenn es die gegnerische Offiziersgrundreihe erreicht;
- c) es muss dies aber nicht tun, da es rückzugsfähig

bleibt. Nach einem Doppel- oder Dreifachschritt kann ein Taxi von einem gegnerischen Taxi im nächsten Zug en-passant geschlagen werden, wenn diese beiden Taxis (vor dem Schlag) auf waagerecht nebeneinanderliegenden Feldern stehen. Beispiel: wxd2, sxe4, sxe5 – nach xd2-d4 kann Schwarz xe4xd3 e.p. (oder normal xe5xd4) schlagen. Nach xd2-d5 kann Schwarz xe5xd4 e.p. schlagen, nicht aber xe4xd3 e.p.

Taxi Chess
Takes place during a subway strike, forcing the pieces to take taxi cabs whenever they wish to move. This is expensive, and the players' budgets are limited. Specifically, each player starts with 16 guilders (or dollars, or euros, or whatever), and he receives 2 guilders before the start of each turn. Each move costs 1 guilder per square whether orthogonal or diagonal, knight moves cost 2, 0-0 4, 0-0-0 5; furthermore, when you capture a man you must pay to have it taken away (1 guilder from an edge square, 2 from a square next to the edge, and so on up to 4 from one of the four central squares). Promotion costs an extra 2 guilders, one to take the pawn away and one to bring in the new piec. You can of course be checkmated by bankruptcy.

Tease mate
→ Hilfsdirektmatt.

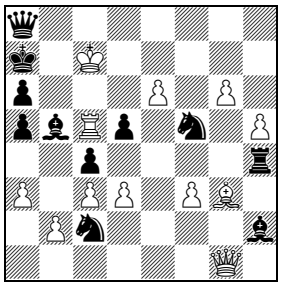
Technischer Stein
Stein in einem Diagramm, der für die Absichten des Autors irrelevant ist, aber für die Korrektheit der Aufgabe benötigt.

TEK
Dieser zunächst nicht-königliche, also auch schlagbare Märchenstein bewegt sich wie ein normaler Bauer mit der Abweichung, dass er auf seiner Umwandlungsreihe in einen eigenfarbigen König umwandeln muss. Dann gelten im Wesentlichen die Bedingungen von → Rex Multiplex mit der Ausnahme, dass ein einzelner vom Gegner → beobachteter König nur dann im Schach steht, wenn auch sämtliche seiner Kollegen der Beobachtung durch den Gegner ausgesetzt sind, d.h. Könige derselben Farbe können nur alle gleichzeitig oder überhaupt nicht im Schach stehen. Trotzdem dürfen gegnerische Könige die Königsopposition nie aufgeben, selbst wenn sie sich wegen genannter Ausnahmeregel gar kein Schach böten – es gilt → KKK! Die Umwandlung eines TEKs auf einem nicht-bedrohten Feld pariert ein bestehendes Schachgebot gegen seine Partei, da nun einer seiner Könige ja nicht im Schach steht.

Teleportationsfeld (F)
Feld, von dem jeder Stein, der es betritt, als Teil des Zuges auf ein zu bennendes anderes Feld F teleportiert wird. Ist das Zielfeld besetzt, verschwindet der Stein vom Brett.

Telkes-Thema
H#2: Opfer oder Schlag einer weissen Figur auf dem Feld, auf welchem von einer anderen Figuren Matt gegeben wird.
Imre Telkes (Ungarn, 1896-1944) 1931 (**1242**).
Andiskutiert von Alexej [Wsevolowitsch] Iwunin (Russland, *1947) in „SuperProblem“. Der Inhalt der Telkes'schen Aufgabe geht jedoch viel weiter: Schwarz muss den Hinterstein einer nicht brauchbaren Batterie schlagen, um dann den Vorderstein zu schlagen, wo Weiss dann mattsetzen kann.

1242 Imre Telkes
British Chess Federation 1931, Turnier Nr.6, 2. Preis



H‡2
1.Lxg1! Ld6 2. Lxc5 Lxc5‡
Telkes-Thema.

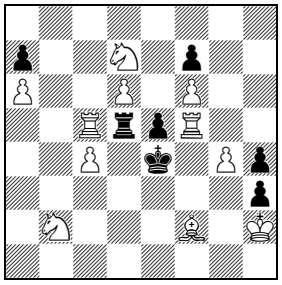
Templar
Kombinationsfigur aus → Dabbaba und Springer.

Tempo Anverspis
→ Antwerpener-Thema.

Tempo-Duell
Im Probespiel (oder der Diagrammstellung) eines direkten Aufgabe verhindert der Zugzwang von Weiss den Erfolg. In der Lösung entsteht dieselbe Stellung, aber mit Schwarz am Zug. Oft wird das durch einen Vorplan erreicht, in dem Weiss eine gerade, Schwarz eine ungerade Zahl von Zügen (oder umgekehrt) ausführt.
Tempoduelle zur Abwälzung der Zugpflicht umfassen mehrere Arten (nach Breuer):
- a) den sog. → Dreiecksmarsch mit drei weissen Zügen gegen zwei schwarze (→ Tempoverlust-Manöver),
- b) das → Kraemer-Thema (siehe dortige Beispiele),
- c) viele Manöver der → Beschäftigungslenkung,
- d) den → Platzwechsel zweier Figuren gleicher Farbe,
- e) das Wechsel-Echo: Weiss strebt eine Stellung analog zur Ausgangsstellung an (mit einem Zug mehr als Schwarz). Hier unterscheidet man nochmals zwei Typen:
  - e1) Weiss kehrt nicht in die Anfangsstellung zurück, sondern wie beim Platzwechsel in eine analoge Echostellung.
  - e2) Weiss kommt mit einem Zug weniger aus.

In diese Thematik gehören auch → White-to-Play, → Pseudo-Zweizüger, → Wartezug.
Das vielleicht älteste Tempo-Duell (Typ a) feindlicher Türme stammt von Wolfgang Pauly (Rumänien, 1876-1934) von 1914 (**1243**).

1243 Wolfgang Pauly
Deutsche Schachblätter 1.2.1914, Nr.1004



‡4
Satz: 1. - T~/Txc5 2.Tcxe5/Sxc5‡
1.Tc6? (2.Tc5) Tb5? 2.cxb5; aber 1. - Ta5! 2.Tc7 Tb5 3.cxb5 Kd5 4.?
1.Tc7! (2.Tc5) Ta5 2.Tc6 Td5 3.Tc5! T~/Txc5 4.Tcxe5/Sxc5‡ (2. - Tb5 3.cxb5 Kd5 4.Txe5‡; 1. - Tb5 2.cxb5 Kd5 3.Sc5 Kxd6 4.Td7‡)
Tempo-Duell ♖/♜.

Tempogewinn(-Manöver)
In derselben Stellung will Weiss erreichen, selbst am Zuge zu sein. Kann auch dasselbe sein wie ein → Tempoverlust-Manöver. - Siehe auch → Temposchöpfer, → Tempogewinn-Römer, → Lepuschütz-Thema.

Tempolenkung
Siehe unter → Lenkungen.

Temporärer Grashüpfer
Grashüpfer (→), der sich am Ende eines eigenen Zuges dauerhaft in D, T, L oder S derselben Farbe umwandeln kann - muss aber nicht.

Temporärer Märchenstein
Märchenstein, der sich in einen (orthodoxen) Offizier (D, T, L, S) seiner Farbe auf Dauer umwandeln kann.

Temposchach
Tempozug mit Schachgebot.

Temposchöpfer
Ein treffender Ausdruck von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) für ein → Tempogewinn- oder -verlust-Manöver, in welchem lediglich weisser Zugzwang überwunden werden muss. - Siehe auch unter → Dreiecksschritt.

Tempoverlust-Manöver
- a) Direkt: Manöver mit dem einzigen Zweck, die Zugpflicht auf den Gegner zu übertragen. Dies wird erreicht durch → Beschäftigungslenkung.
- b) Indirekt: Eine Stellung wäre im Gleichgewicht, aber Schwarz hat noch ‚lebensverlängernde' Züge zur Verfügung. Weiss muss daher ein Manöver finden, das ihm ermöglicht, bei im Wesentlichen gleicher Stellung Schwarz zum Verlustzug durch Zugzwang zu zwingen. - Siehe auch → *Loyds* Walking Match.

Tempozug
Reiner Abwartezug mit dem einzigen Zweck, das bereitstehende Matt (die Mattführung) nicht zu zerstören.

Terminologie
Problemschach hat eine reiche Ausstattung mit Begriffen für Themen und deren Definitionen (u.a.m.). Seit etwa dem 19. Jahrhundert wurden Themen oft mit dem Namen des Erfinders bedacht. Manchmal war es angezeigter, die geografische Herkunft zu benennen, speziell wenn mehrere Autoren daran beteiligt waren, oder dem Autor schon ein anderes zugeschrieben ward. Die meisten Themennamen entstammen dem deutsch- oder englischen Sprachraum, einige dem lateinischen.

Tertiär-Verteidigung
Verteidigung 3. Grades.

Terzett
→ Duett.

Tetu
Bauer, der zusätzlich auch einschrittig horizontal ziehen darf, wenn er auf ein Hindernis trifft (das seinen nichtschlagenden Zug verhindert).

Teufelscirce
→ Circe Diabolique.

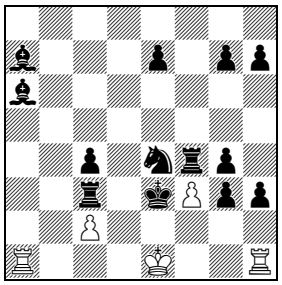
Textaufgabe
Aufgabenstellung ohne Diagramm (z.B. Konstruktionsaufgabe, schach-mathematische Aufgabe).

TF-Hilfsmatts
Probleme mit 2x2 Paaren thematisch verwandter Lösungen.

T/G-Schütze
Zieht wie Turm, schlägt wie Grashüpfer, Schütze.

Than-Thema
H#2/Retro: In der Zwillingsstellung b) ist eine Lösung realisiert, die in a) wegen Illegalität nicht möglich war. Geht wohl auf Sergiu Than (Rumänien, 1909-1974) zurück.
Einzige bekannt Darstellung ist diejenige von Mečislovas Rimkus (Litauen, 1942-2019) von 1987 (**1244**).

1244 Mečislovas Rimkus
Československý Šach 12/1987, Nr.7305



H‡2 b) ♗a7→f8
a) Der ♗a7 wurde auf a1 erwandelt (10 Schlagfälle durch die ♟♟), ♖a1 muss also gezogen haben: 1.gxf3? 0-0-0??
1.Ld4! 0-0 2.Sd2 Te1‡
b) **1.gxf3!** 0-0-0 2.Sf2 Te1‡
Than-Thema, Darstellung Rimkus.

Thema
Ein Thema beinhaltet eine bestimmte Idee, eine Thema-*Darstellung* sucht diese ausgeprägt zu ‚formulieren'. Dazu wird oft dieselbe Idee in verschiedenen Varianten oder Abfolgen gezeigt (siehe z.B. → ODT). Dem Komponisten ist dies besonders gut gelungen, wenn der Löser das Thema allein durch logisches Begreifen des Inhalts erkennen kann.
Ist eine Idee als neu erkannt, gibt man ihr oft den Namen des Autors, gegebenenfalls eine passende geografische Bezeichnung oder eine vergleichende Bezeichnung aus dem Alltag. Auch wenn bei diversen Komponisten solche Namen etwas verpönt sind, so sind sie doch praktisch, weil man sich in einer Diskussion kurz fassen kann, worüber man spricht.

Thema …
Jeweils unter dem Namen zu finden.

Thema Argentino
→ Argentino, Thema, bzw. → Zwillinge.

Thema-Boek
Theoriewerk der niederländischen Autoren Frederik [Willem] Nanning (1892-1958) und Albertus [Marinus] Koldijk (1917-2005) aus dem Jahr 1948.

Thema-Darstellung
Ein Thema sollte idealerweise glasklar zum Ausdruck gebracht werden: der Löser soll quasi mit der Nase drauf stossen. In der Regel sind allererste Darstellungen eines Themas mit nur *einer* Variante dargestellt, sodass oft nicht eindeutig ist, ob es der Autor auf diese Idee abgesehen hatte. Ist dann diese nicht textlich überliefert, wirkt sie dann eher zufällig.
Eine Möglichkeit, seine Idee dem Löser klar darzulegen besteht somit darin, eine zweite, analoge Variante einzubauen (siehe z.B. dazu → ODT), sodass die Autorabsicht belegt ist. Dies gilt insbesondere in zwei- und dreizügigen Aufgaben, aber auch für Dualvermei-

dungs-Themen wie z.B. den → *weissen* Linienkombinationen. Ausnahmen bestätigen in einzelnen Fällen aber die Regel. Unübersehbar dürfte die Autorabsicht aber in einer Taskaufgabe sein.
Friedrich Chlubna (Österreich, 1946-2005) hat in seinem Buch „Versunkene Schätze – Problemkunst von 1891-1913“ von 1998 u.a. eine ordentliche Anzahl von Beispielen zusammengestellt, die modernere Themen enthalten, meist aber lediglich mit einer Variante.

Thema der weissen Dame
Alte Bezeichnung für die Nietvelt-Parade (→ Schiffmann-Parade).

Thematischer Schlag (TC)
= Thematic capture. Retro/KBP: Schlag, der zur Darstellung einer Thematik gehört (z.B. → Dupont-Thema) im Gegensatz zum *unthematischen Schlag*.

Themawechsel
2#: Bei gleichen schwarzen Paraden in Satzspiel (und/oder Verführung) tritt ein anderes Thema auf als in der Lösung.

theoretischer Gewinn, theoretisches Remis
Studie/Partie: Stellung, von der aus der Theorie oder von Datenbanken bekannt ist, dass sie gewonnen bzw. remis ist.

Theorie
Lehrmeinung. Wird gebildet in Diskussionsforen, oder z.B. durch Artikel über ein Thema. Es gibt selten eine 100%-ige Übereinstimmung bezüglich dieser Lehrmeinungen selbst durch die Experten. Meist braucht es einige Zeit, bis sich eine solche durchsetzt. Dies äussert sich jeweils durch Aufnahme der neuen Erkenntnisse eines Autors durch andere (oder auch nicht …).

Threat correction
→ Verbesserte (bzw. fortgesetzte) Drohung/Drohung 2. Grades im → fortgesetzten Angriff. – Ein Begriff, der sich leider nicht genau ins Deutsche übersetzen lässt.

Thunder Chess (Donnerschach)
Übliches Brett und Steine plus viel Ersatz, und die Steine sollten klein genug sein, um zwei von ihnen das gleiche Feld besetzen zu lassen. Gewöhnlicher Satz, aber ersetze die Königinnen durch T+L. - Regeln:
1. Ein einfacher Stein (K, S, L, T) kann mit einem nicht königlichen einfachen Stein beider Seiten kombiniert werden, indem man zu seinem Feld zieht. Der neue Stein gehört dem Spieler, der den Zug gemacht hat. Gleiche Steine dürfen nicht kombinieren. Ein nicht-königlicher Stein darf nicht ziehen, um mit einem K zu kombinieren. Zusammengesetzte Steine können sich nicht weiter kombinieren.
2. Wenn ein einfacher nicht-königlicher Stein (S, L, T) angegriffen wird, kann er zusätzlich durch Ziehen auf ein leeres Feld umgewandelt werden. S wandelt zu T+L, L zu L+S, T zu T+S.
3. Wenn ein nicht-königlicher zusammengesetzter Stein einen Stein schlägt, wird er auf den Stein, dessen Zug er gerade benutzt hat, herabgestuft.
4. Wenn ein königlicher zusammengesetzter Stein einen Stein erobert, wird er auf einen König herabgestuft.
5. Der Spieler kann einen zusammengesetzten Stein in seine Bestandteile zerlegen, indem er einen davon wegzieht und den anderen zurücklässt.
6. Es gibt keine Rochade.
7. Bauern verwandeln nur in S, L oder T.
8. Das Objekt bleibt übrig, um den königlichen Stein des Gegners mattzusetzen, egal welches seine aktuelle Macht Eigenschaft ist.

Tibetschach
Schlägt ein schwarzer Stein einen weissen Stein anderer Gangart, wechselt er sofort die Farbe. Schlägt ein schwarzer Stein einen weissen Stein gleicher Gangart, liegt ein orthodoxer Schlagfall vor. Auch Königsschläge sind orthodox. Schlägt ein schwarzer Bauer auf die Umwandlungsreihe und wandelt sich dabei in eine Figur derselben Gangart wie der geschlagene Stein um, ist der Schlagfall orthodox. Wandelt er sich in eine andere Figur um, wechselt er die Farbe.

- Doppeltibetschach
Wie Tibetschach, aber die Bedingung gilt für Weiss und für Schwarz.

Tiger
Kombination aller Linien-Reiter-Hüpfer (also → Turmhüpfer + Läuferhüpfer + Nachtreiterhüpfer usw.). Hüpft also über genau einen Stein in jede beliebige Richtung beliebig viele Schritte hinter den Sprungstein.

Tilt
Ein Stein (Könige eingeschlossen) kann nur schlagen und somit auch Schach bieten, wenn er tiltfrei angegriffen ist. Das ist dann der Fall, wenn die Gegenpartei, wäre sie unmittelbar am Zug, diesen Stein normal schlagen könnte, ohne dass ihr König nach diesem Schlagfall normal einstünde.

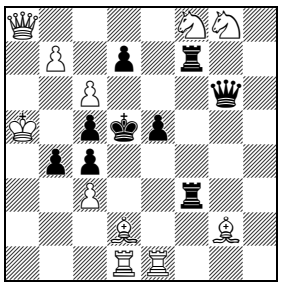
T/L-Jäger
Zieht in Richtung 8. Reihe wie ein Turm und in Richtung 1. Reihe wie ein Läufer.

Toegepaste Wiskunde-Thema
→ Twente-Thema.

Tölpel
Überflüssiger Stein ohne thematische bzw. Verführungsfunktion, ohne die bereits Korrektheit vorliegt; z.B. weil der Komponist übersah, dass sie - im Kompositionsprozess inzwischen - nicht mehr notwendig sind.

Törngren-Thema
2#: „In einem direkten Zweizüger pariert Schwarz eine weisse Drohung durch Absperrung der Linie eines weissen Langschrittlers. Dabei führt er aber zu seinem eigenen Schaden eine gleichzeitige Interferenz mit einem schwarzen Langschrittler aus, wobei ein weisses Abzugmatt mit gleichzeitiger Abschneidung eines weissen und eines schwarzen Steins möglich wird. Sämtliche Sperrung müssen für die Lösung von Bedeutung sein, und das Thema soll in zwei voneinander unabhängigen Varianten dargestellt sein.“

1245 Pehr Törngren
Tidskrift för Schack 3, 7-9/1928, Nr.6946



‡2
1.b8D! (2.Dxe5/Txe5‡) d6/e4 2.c7/Le3‡
(1. - Te7/De4,Df5/D~ 2.Sxe7/cxd7/L~‡)
Törngren-Thema.

Von Pehr [Henrik] Törngren (Schweden, Daten, 1908-1965) 1928 vorgeschlagenes Turnier-Thema im „Tidskrift för Schack“ (**1245**).

Torus (Torusbrett) / Ringzylinder
Schachbrett, bei dem a- und h-Linie sowie 1. und 8. Reihe verheftet sind im Normalfall das 8x8-Brett auf einem „Rettungsring“, auf dem a- und h-Linie ebenso aneinander stossen wie 1. und 8. Reihe. Das ermöglicht Züge wie Ke1-d/e/f8, Sb1-d8/c7/a7/h8, Lc1-a7/b8/d8/h4 etc. Doppelschritt-, Umwandlungs-, Rochade - und Circerepulsfelder bleiben gemäss der gewählten Feldnummerierung erhalten. Vertikalzylinder, Horizontalzylinder, Sphäroidisches Brett.

Torvinokka
= Nashorn = Traffic light.

Totale Bahnüberschreitung
Siehe unter → Bahnung.

Totalparade
Eine Parade, die beim Auftreten von Mehrfachdrohungen diese alle pariert.

Total Tactics
= TtTt. Von Steinen der eigenen Partei beobachtete Steine können nur beobachten, nicht aber ziehen schlagen oder Schach bieten.

Toter Stein
Kann weder ziehen noch schlagen oder Schach bieten. Er kann auch nicht geschlagen werden, ist also nur Masse, die allerdings von → Hüpfern als Sprungstein genutzt werden kann.

Tote Stellung
Siehe → Dead Reckoning.

Toulousain Chess
Board 12x12; 1 K, Q, → Gryphon, → Lion; 2 R, B, N, Cannon, Elephant, → Camel; 8 Corporal; 12 P. Gryphon 1 square diagonally, then optionally any number of squares horizontally or vertically as long as the road is clear. Lion as K, or as N, or two squares vertically or horizontally (jumping permitted). Cannon as in xiangqi. Elephant one or two squares diagonally, jumping permitted. Camel as 3-1 leaper. Pawn as in orthochess but with two-step move allowed at any time, e. p. permitted. Corporal as pawn but may also advance one square diagonally, without capturing. Pawn and Corporal promote on the last row to Q, Lion, or Gryphon, and may take each other en passant. Board coloured red and black in honour of Toulouse rugby club. Array: a1-l1/a12-l12 (a1 black) CnCmCoCo... Co CoCmCn; a2-l2/a11-l11 ERNBGKQLBNRE; 12xP.

Tourbal
Turm im → Elban Chess.

Tour cornue
Zieht wie ein Turm; wenn er auf seiner Zuglinie dem ersten Stein der eigenen Farbe begegnet, macht er einen Spurwechsel auf die Nachbar-Orthogonale.

Tour Rebondissante
Zieht auf Turmlinien wie → Bouncer.

Tour-ski
Turm, der zwei Züge nacheinander ausführt.

Trabant des Königs
Es darf kein Matt gegeben werden, bevor der zum Trabant des Königs der mattzusetzenden Partei ernannte Stein geschlagen wurde. Schlag- und Mattzug können aber im selben Zug erfolgen.

Traffic light
→ Nashorn.

Traitor Chess (Verräterschach oder Treulose Steine)
Schwarze Steine, die erstmals in die gegnerische Betthälfte gelangen, wechseln als Bestandteil des Zuges die Farbe.

Transcendental Chess
Computer generated random set up of the back rank pieces. The Pawns are normal. Your opponent's pieces are also a random set up. Thus your side and his are usually always very different. You play a 2 game (usually postal) match. One game with each side. This eliminates the disadvantage one would have from having a worse set up on one particular side. On the first move, and the first move only. You have the option of transposing 2 pieces on your first rank. If you use this option it counts as your first move. If you choose to let your position „ride“ then you make any legal move. Pawns move normally. This option is intended to allow one to castle. (He can get a King over to the side if it's in the center.)

Transformation Square
Betritt ein Stein dieses Feld, ändert er Farbe und Gangart (wobei der Ziehende die Änderung frei wählt).

Transition Chess
Das 8x8-Brett wird in Ringe aufgeteilt: Der Ring d4-e4-e5-d5 erhält den Namen „Q“ (wie Dame), der Ring c3-f3-f6-c6 den Namen „R“ (wie Turm), der Ring b2-g2-g7-b7 den Namen „B“ (wie Läufer) und der äusserste Ring mit den Randfeldern den Namen „S“ (wie Springer). Der weisse König steht auf b1, 7 weisse Bauern auf den anderen Feldern der ersten Reihe.
Der schwarze König steht auf g8, 7 schwarze Bauern auf den anderen Feldern der achten Reihe. Von seinem Ausgansfeld aus kann jeder Stein ein oder zwei weit ziehen (wie beim normalen Bauernzug). Bei allen späteren Zügen ziehen die Steine so wie jener Stein, nach dem der Ring benannt ist, auf dem sie stehen.

Transitions
Probleme, bei denen die Zielstellung genau bekannt ist. Jelliss führt an, dass bei Schachproblemen die Anfangsstellung genau bekannt ist, dass zweitens Regeln zur Transformation dieser Stellung bekannt sind, und dass drittens ein Ziel gegeben ist, das in einer Mindestzahl an Zügen erreicht werden muss. Wie die genaue Schlussstellung aussieht, ist aber unbekannt. Bei transitions ist die Schlussstellung exakt spezifiziert. Damit ist klar, dass schachbezogene, aber auch vollkommen schachfremde Probleme Transitions sein können. Eine bekannte Form von Schachtransitions sind die kürzeste Beweispartien (Ausgangsstellung: Partieanfangsstellung; Transformationsoperatoren: Legale Züge; Zielstellung: Diagrammstellung).

Translation
Siehe unter → Zwillinge.

Transmitter
Als Zug darf ein König auch den Platz mit einem Stein der eigenen Partei wechseln.

- Transmitterschach
→ Wechselplatzschach.

Transmutatorische Rochade
Eine möglicherweise nicht ganz konsistente Regel: Ein Bauer kann sich auf der 8. Reihe in einen König umwandeln und löst auf diesem Feld den bisherigen

König ab.
Geht zurück auf Adrien F. Turel (Schweiz, 1890-1957).

Transmutierende Könige
Im Schach stehende Könige bewegen sich wie die Figur, die das Schach gibt.

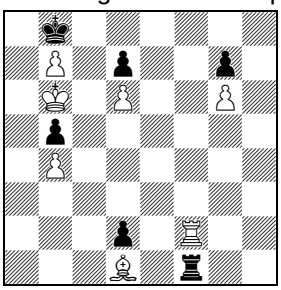
- Transmutierender königlicher Stein
Ein königlicher Stein im Schach - durch einen Stein x - ist einen Zug lang (in dem seine Partei das Schach parieren muss) ein königlicher Stein x. transmutierende Könige.

- Bauern auf der eigenen Offiziersgrundreihe ziehen und schlagen einschrittig
Zusatzbedingung zu transmutierenden Königen oder zu einem transmutierenden königlichen Stein.

Transparenter Stein
Kann wie ein normaler Stein ziehen, schlagen und geschlagen werden. Er besitzt aber keine Masse: Linienfiguren können durch ihn „hindurch ziehen", als ob er nicht vorhanden wäre.

Trapezquetsche
N#: Bildhafter Ausdruck von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/ Deutschland, 1885-1938) von 1933 für ein Manöver von T+L gegen T, wo der Verteidigungsraum von Schwarz „zusammengequetscht" wird (**1246**), also eng gemacht. Die weissen Felder von Turm und Läufer in Probespiel und Lösung bilden zusammen ein Trapez.

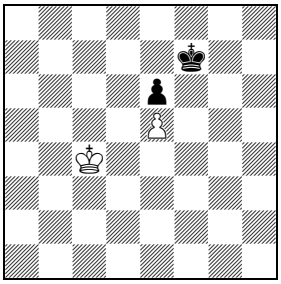
1246 Erich Brunner
Hamburgischer Correspondent 27.8.1933



‡5
1.Tf7? Tf2? 2.Lf3! Txf3 3.Txf3; aber 1. - Tf4(5)!
Dieser Raum muss dem sT genommen werden.
Deshalb auch nicht
1.Te2? Te1! 2.Te7 Te3(4,5), sondern
1.Th2! Th1 2.Th7! Th2(3,4,5) 3.Lh5! Txh5 4.Txh5 und 5.Th8‡ (1. - Tf8? 2.Th3!)
Trapezquetsche mit dem Trapez f3-f7-h7-h5.

Trébuchet

1247 André Chéron
Quelle? 1926



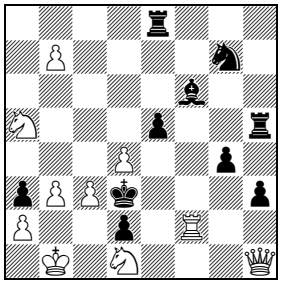
Gewinn *
1.Kc5! (1.Kb5 benötigt einen Zug länger bis zum Matt) Kg6 2.Kc6! (2.Kd6? Kf5!) Kg5 3.Kd7! Kf5 4.Kd6 +-.
Trébuchet.

* laut Nalimov-Tablebase ‡16.

[Begriff nicht übersetzbar] in Sudien/Partien: Im Endspiel K+B/K+B sind die Bauern gestoppt, es kommt lediglich auf das Zugrecht (der Könige) an. Diese müssen sich den Bauern nach dem Gesetz der → Opposition nähern, d.h. nicht zu früh!
Die Stellung (**1247**) geht auf den Endspiel-Theoretiker André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) von 1926 zurück.
Erstmalige Erwähnung vermutlich in „La Nouvelle Régence" von 1860, S.121 durch M, L'Abbé Durand.

Treffpunkt
Früher: Klinke-Treffpunkt; alte Intepretation: Aufhebung der beiden Deckungen durch
- 1. Hinlenkung des zweiten Deckungssteins auf das Themafeld,
- 2. Weglenkung des ersten Deckungssteins.
Es wurden auch weitere Treffpunktarten erwähnt, die aber nicht mehr gebräuchlich sind:
- a) Massmann-Treffpunkt: die beiden Deckungen eines Feldes durch Schwarz werden durch ‚Weglenken' aufgehoben.
- a1) Die Deckungen werden durch Verstellungen der Deckungslinien aufgehoben.
Wilhelm [Karl Heinrich] Massmann (Deutschland, 1895-1974) zeigt dazu ein eigenes Beispiel in seinem Artikel „Zum Treffpunktbegriff" in der „Schwalbe" August 1928 aus dem Jahr 1927 (**1248**).

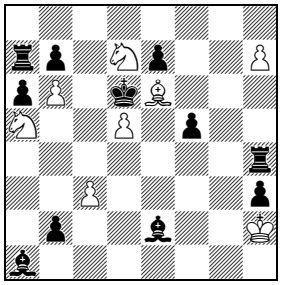
1248 Wilhelm Massmann
Essener Anzeiger 10.9.1927, Nr.795



‡3
1.d5! (2.Df1+ Ke4 3.Dc4‡)
1. - Se6 2.Sc4! (3.Txd2‡) Lg5 3.Sxe5‡
Massmann-Treffpunkt durch zweimalige Verstellung von Verteidigern.

- b) Umkehr-Treffpunkt: Aufhebung der beiden Deckungen durch
- b1) Weglenkung des ersten Deckungssteins,

1249 Arthur Klinke
Die Wochenschau (Essen) 2/1919



‡3
1.Sc4+? Txc4/Lxc4!
1.c4! (2.c5‡)
1. - Txc4 2.h8S Lh5 3.Sxc4‡
1. - Lxc4 2.h8D Txh8 3.Sxc4‡
Treffpunkt-Thema.

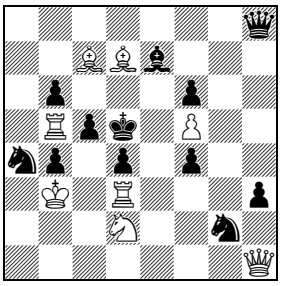
- b2). Hinlenkung des zweiten Deckungssteins auf das Themafeld (umgekehrte Reihenfolge der alten Interpretation.
Moderne Interpretation: Mehrfachkontrollen eines Feldes werden sukzessive ausgeschaltet. (Zusammenfassung aller Formen). Noch prinzipieller im FIDE-Album 1995-97: „Ein mehrfach gedecktes Feld wird erobert."
Arthur Klinke (Deutschland, 1887-1942) 1919 (**1249**).
Eine frühe Darstellung erwähnt → V/V von 1862. Auch Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) hat sich vor Klinke damit auseinandergesetzt.

- Linienöffnungs-Treffpunkt
→ Richtpunkt.

- Massmann-Treffpunkt
Siehe oben unter - 2. a).

- Metzenauer-Treffpunkt
3#: Besteht aus einem 2-teiligen Manöver:
- 1.) Hinlenkung eines schwarzen Steins auf ein Zielfeld (das diese zuvor gedeckt hat) und
- 2.) Linienöffnung für eine weisse Figur auf dieses Feld hin zwecks Matts auf diesem Feld.
Ferdinand Metzenauer (Deutschland, 1908-1968) 1935 (**1250**), 1931 als → *Metzenauer-Richtpunkt*.

1250 Ferdinand Metzenauer
Die Schwalbe 89 5/1935, Nr.3595, S.287
R. Rupp gewidmet



‡3
1.Da1? Sc3! 2.Da8?
1.Dg1? Se3! 2.Dg8?
1.Db1! (2.Txd4+ Kxd4 3.De4‡)
1. - Da8 2.Da1! Sc3, b2 3.Dxa8‡
1. - Dg8 2.Dg1! Se3 3.Dxg8‡
Metzenauer-Treffpunkt. Älter ist die Darstellung von 1931 unter → Richtpunkt nach Metzenauer.

- Richtpunkt
Auch Linienöffnungs-Treffpunkt. Wenig abgegrenzter Typ der Treffpunkt-Idee. Siehe → Richtpunkt.

- Treffpunktkette, zyklische
Drei Treffpunkte sind zyklisch wie folgt gedeckt:
- auf Treffpunkt 1 steht Stein A, der Treffpunkt 2 deckt,
- auf Treffpunkt 2 steht Stein B, der Treffpunkt 3 deckt,
- auf Treffpunkt 3 steht Stein C, der Treffpunkt 1 deckt.

- Treffpunkt-Zyklus
→ Jacobs-Thema.

- Wiener Treffpunkt
Treffpunkt mit insgesamt 3 konsekutiven Weg- und/oder Hinlenkungen in beliebiger Reihenfolge.
Die Bezeichnung ist nur in → V/V zu finden.

Treibschach
= Drive Chess: Partieschachform, bei dem diejenige Partei verliert, die zuerst schlägt.

Treibzüger
Wenn Weiss einen Stein angreift oder sich ihm einstellt, muss Schwarz mit diesem Stein jenes Feld anstreben,
das vom Angriffsfeld (Einstellfeld) des gezogenen weissen Steines geometrisch am entferntesten liegt.

Treppenbauer
→ Exzelsior-Thema.

Treppenmotiv
Eroberung eines gegnerischen Steins oder Feldes durch Beschäftigung, indem eine Figur eine treppenartige Bewegung ausführt, z.B. Da1-b1-b2-c2-c3 usw.
→ Damentreppe, → Wendeltreppe.

Treulose Steine
→ Traitor Chess.

- Hypertreulose Steine
Wie treulose Steine, wechseln aber bei jedem überschreiten der Grenzlinie die Farbe. Auch hypertreulose Könige können die Grenzlinie nie überschreiten und haben keinerlei Wirkung über sie hinweg.

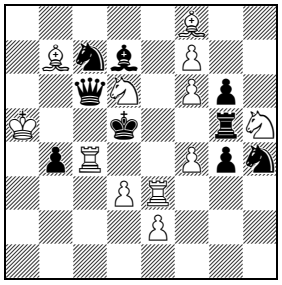
Trial
Wie → Dual, aber 3-fach.

- Trialvermeidung
Wie → Dualvermeidung, aber 3-fach. - Im 4-fach-Fall wäre das Quadrupelvermeidung.

Triangulation
Englischer Ausdruck für → Dreiecksmarsch.
Siehe auch → Damenfelder-Zyklus.

Triblock
≠ Blockpunkt! - Ein schwarzer Stein ist Themafigur. Dieser Stein führt nacheinander als Verteidigung drei Selbstblocks auf verschiedenen Feldern aus: bei einem Dreizüger also in der Drohung nach dem Schlüssel, dann in der Verteidigung, und schliesslich vor dem Mattzug.
Richard [Eugene] Cheney (USA, 1908-1967) 1965 (**1251**). -

1251 Richard Cheney
Schach-Echo 11 8.6.1965, Nr.4059, S.175



‡3
1.Te7! (2.e4+ Kxd6 3.Te5‡; 1. Selbstblock des ♞ auf c7) Se6 2.Sb5! (3.Txd7, e4‡; 2. Selbstblock des ♞ auf e6) Sc5! 3.Td4‡; 3. Selbstblock des ♞ auf c5.
Triblock.

Der Ausdruck wird zuweilen auch für einen dreifachen Block dreier Steine auf demselben Feld verwendet.
Vgl. dazu auch → Blockpunkt, → Vineta-Thema.

Tricepteros
Zieht und schlägt wie Turm, der links und rechts zur Zugrichtung noch zwei unsichtbare → siamesische Brüder hat.
- Version A) zieht bis vor den blockenden Stein.
- Version B) zieht bis neben den blockenden Stein.

Tricornus
Wie → Minotaurus, kann aber zusätzlich das eingeschlossene Eckfeld betreten. Ein TRa2 könnte also a1 und b1 betreten.

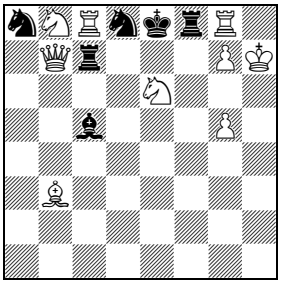
Tripel
Wie → Dual, aber 3-fache Zugmöglichkeit.
- Tripelvermeidung
Zyklische → Dualvermeidung, dreifach, statt Differenzierung nur zweier Zugmöglichkeiten.

Tripelbauer
Drei Bauern einer Farbe auf der gleichen Reihe.

Tripelschnittpunkt

Ein dreifacher Schnittpunkt braucht aber nicht zyklisch zu sein. Der Zweizügerexperte Hermann Albrecht (Deutschland, 1915-1982) beurteilte den Einbezug des Königs als Verstellfigur als einzigen ‚echten' Tripelschnittpunkt. Einen schwarzen veröffentlichte Knud [Harald] Hannemann (Dänemark, 1903-1981) im Jahr 1923 (**1252**).
Siehe auch → *zyklischer* Grimshaw.

1252 Knud Hannemann
Skakbladet 10/1923, Nr.5, S.87



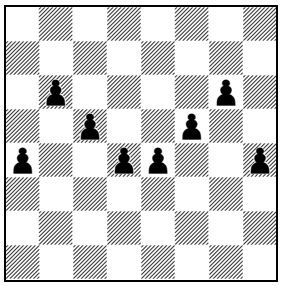
‡2
1.De4! (2.Sxc7‡) Te7/Le7/Ke7 2.Txf8/Dg6/gxf8D‡
(1. - Kf7 2.Sxd8‡)
Schwarzer Tripelschnittpunkt, nicht zyklisch! Der ♚-Zug verstellt beide anderen Langschrittler.

Triton
Mariner Turm (→ Mariner Stein): Zieht wie ein Turm, schlägt und wirkt wie eine Heuschrecke, aber nur auf Turmlinien.

Trizoné
Das Brett ist in drei Zonen aufgeteilt. Der Standardfall: 1.-3. Reihe = weisse Zone, 4./5. Reihe = neutrale Zone, 6.-8. Reihe = schwarze Zone. Ein Stein, der die weisse (analog: schwarze, neutrale) Zone betritt, wird als Teil des Zuges weiss (analog: schwarz, neutral). (Daher dürfen auch in der Ausgangsstellung des Problems nur Steine der entsprechenden Farbe in der jeweiligen Zone stehen.) Wenn eine Partei mehrere Könige (bzw. königliche Steine) hat - dies kann z.B. dadurch geschehen, dass zwei neutrale Könige in der neutralen Zone stehen -, gelten die Regeln für siamesische Könige. Ein Schachgebot gegen Weiss (analog gegen Schwarz) liegt auch dann vor, wenn Schwarz (analog: Weiss) einen neutralen König in die schwarze (analog: weisse) Zone zu ziehen droht.

Troitzki-Linie
Alexej [Alexejewitsch] Troitzki (Russland, 1866-1942) untersuchte bereits in jungen Jahren das Endspiel Zwei Springer gegen Bauer. Publiziert wurden erste Ergebnisse 1906 in der Deutschen Schachzeitung und zusammenfassend in seinem 1934 erschienenen Buch. Nach ihm wurde die sogenannte Troizki-Linie genannt, die im Wesentlichen eine Grenze für die Reihe des Bauern angibt, bis zu welcher dieses Endspiel im Allgemeinen gewonnen werden kann (aus: „Wikipedia").

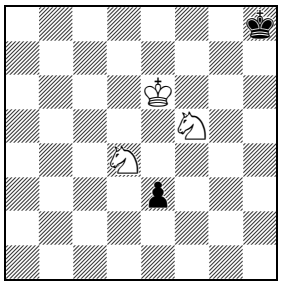
1253 Alexej Troitzki
Two Knights vs. one Pawn 1937



(Schema)
Troitzki-Linie.

(**1253**). Der Bauer ist dabei wesentlicher Bestandteil für den weissen Gewinn. Er gibt Weiss kurz vor dem Matt ein Tempo, ohne welches keine Mattführung möglich wäre. Das Problem solcher Aufgabenstellungen ist bei hoher Zügezahl jedoch oft, dass Schwarz in den ersten 50 Zügen keinen Bauernzug ausführt. Es gibt Untersuchungen die belegen, dass u.U. 127 Züge nötig sind in diesem Endspiel (Alexej Troitzkij, André Chéron, Max Euwe, Noam Elkies und Lewis Stiller sind Namen von Spielern, die sich mit dem Thema auseinander gesetzt haben). Fazit ist natürlich, dass die 50-Züge-Remisregel nur der Praxis einigermassen gerecht wird, niemals aber der Theorie. - (Tipp: Google-Suche nach „Die schwierigste Stellung aller Zeiten!")
Julius Mendheim (Deutschland, 1788-1836) fand allerdings bereits 1832 eine Stellung mit schwarzem Bauer auf e3 (**1254**) und ‚kurzer' Lösung.

1254 Julius Mendheim
Aufgaben für Schachspieler 1832, Nr.81, S.18 (in typis)



‡9
1.Se2! Kg8! 2.Ke7 Kh8 3.Kf8 Kh7 4.Kf7 Kh8 5.Sf4 e2 6.Sg6+ Kh7 7.Sf8+ 8.Se7 oder h4 e1D 9.Se,hg6‡
Troitzki-Line; Materialstudie ♔+♘♘ gegen ♚+♟.

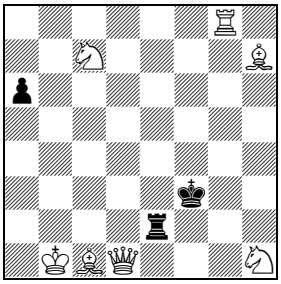
Als Erster beschäftigte sich aber wohl Chapais mit dem Material. Wikipedia: „Um 1780 verfasste er das Schachmanuskript „Essais-analytiques sur les échecs", in dem ungefähr 60 eigene Stellungen erstveröffentlicht werden sollten. Aus nicht geklärten Umständen wurde das Manuskript nicht gedruckt. Nachdem Tassilo von Heydebrand und der Lasa in den Besitz des Manuskripts gelangt war, verwendete er es laut der dortigen Bibliografie für das gemeinsam mit Paul Rudolf von Bilguer verfasste „Handbuch des Schachspiels" erstmals in dessen vierter Auflage 1864."

Trojanisches Pferd
→ CAT.

Tropfstein-Idee
S#: Ein schwarzer Bauer ‚tropft' von der oberen Betthälfte nach unten in die Gegend des weissen Königs

(optimal von der 7. Reihe bis zur 2.) und setzt dann matt oder kontrolliert ein Fluchtfeld oder erfüllt irgendeine andere Funktion.
Natürlich ist die Idee auch im Mehrzüger dargestellt worden, auch andere Forderungen sind durchaus denkbar.
Passender Ausdruck, der möglicherweise von Thomas Maeder (Schweiz, *1967) gewählt wurde: er zeigte einige Darstellungen in „idee & form“ 24 vom Okt.1989. Das älteste darin zitierte Beispiel stammt von Karl Flatt (Schweiz, 1895-1972) von 1926 (**1255**).

1255 Karl Flatt
Chemnitzer Tageblatt 1926
W. Pauly gewidmet



S‡4
1.Sb5! (Zugzwang)
1. - a5 2.Sa3 a4 3.Sc2 a3 4.Sa1 a2‡
1. - axb5 2.Lh6! b4 3.Kc1 b3 4.Lb1 b2‡
Tropfstein-Idee in zwei Varianten.

Wahrscheinlich ist die Idee so alt wie das Selbstmattgenre. - Verwandt mit dem → Rösselsturz (→ Stürze).

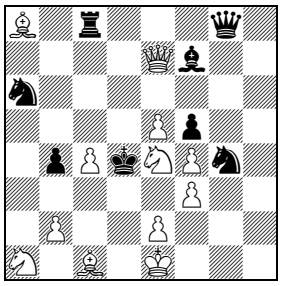
Trugthema
Lösungserschwerendes Vorgaukeln einer Thematik in einer Aufgabe mittels thematisch anders gearteten Satzspiels. → Vexieraufgabe.

Trumpfschach
= Atout. Jede Partei hat einen Taschenstein („Trumpf“), der anstelle eines Zuges auf einem beliebigen leeren Feld eingesetzt werden kann. Der Trumpf muss Rang und Eigenschaft des zuletzt gezogenen gegnerischen Steines haben (im Falle einer Umwandlung zählt die Umwandlungsfigur als „gezogener Stein“).

Tschaturanga
(gesprochen: tschátur-ánga) ist ein altes indisches Spiel, von dem angenommen wird, dass es den Ursprung von Schach, Shogi, Makruk oder xiangqi bildet (vgl. den Artikel über die Geschichte des Schachspiels). Tschaturanga ist spätestens seit 600 n. Chr. gespielt worden, und wird allgemein für die älteste Schachversion gehalten. Es ist der direkte Vorläufer des Schatrandsch, der Form, in der Schach ins mittelalterliche Europa gelangte.
Der Name beagt, dass von den *vier Ecken* her gespielt wird (vier Spieler). Der Ursprung des Schachs könnte von der Vierteilung der Städte herrühren („Stadt-Viertel“; „Quartier“):
- 1.) durch den Fluss, der die Stadt in zwei Teile teilt,
- 2.) durch die Strasse, welche diese beiden Stadtteile mit einer Brücke verbindet. Eine Verbindung besteht auch zur mitrochondrialen DNS (4 Moleküle bilden 4 Aminosäuren, 64 Möglichkeiten von Dreiergruppen, für jede Ecke eine reine [24 Zweiergruppen mit ‚Fremdling‘]).

Tschepischnij-Mechanismus
2#: Ein Drei-Phasen-Mechanismus, beinhaltend das → Suschkov-Thema (komplett) und ein weiteres Matt nach jeweils neuer Fluchtfeldfreigabe in *jeder* Phase.
Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) 1981 (**1256**).

1256 Viktor Tschepischnij
Šahs/Schachmaty (Riga) 22 1981, Nr.1921, 1./2.Preis



‡2
Satz: 1. - Lxc4/Txc4 2.Sc2 **A**/Sb3 **B**‡
1.Sd2? (2.Sc2 **A**‡; 2.Sb3 **B**?) Se3 2.Sab3 **B**‡
(1. - Txc4 2.Sdb3‡); aber 1. - b3!
1.Sd6! (2.Sab3 **B**‡; 2.Sc2 **A**?) Sc5 2.Sc2 **A**‡
(1. - Lxb3 2.Sxf5‡; 1. - Kc5 2.Da7‡)
Tschepischnij-Mechanismus.

Tschepischnij-Thema
2#: Drei Paradenwechsel in Verbindung mit 3 Mattwechseln. - Laut Evgenij [Mihailowitsch] Bogdanov (Ukraine, 1952-2010) handelt es sich um einen Sonderfall des → Livschitz-Themas, siehe dort Typ I, wo ein etwas anderes Schema verwendet wird!

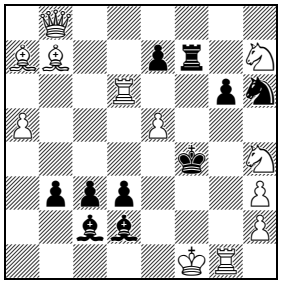
1.V_1? a/b 2.A/D#
1.V_2? a/c 2.B/D#
1.S! a/d 2.C/D#

Tschepischnij-Thema

		a	b	c	d
		A	D		
		B		D	
		C			D

Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1934) 1966 (**1257**).

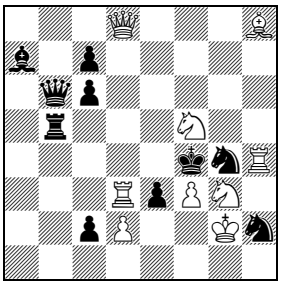
1257 Viktor Tschepischnij
Schachmaty-40 JT 4 1966, 1./2. Preis 1965/66



‡2 (leider Quadrupel* 2.Tg6,a6,b6‡)
Satz: 1. - Sf5 **a**/Kxe5+ 2. Sxg6 **A**/Tf6 **D**‡
1.Lf2? (2.Td4 **A**‡) Sf5 **a**/Kxe5+ 2.Sxg6 **A**/Tf6* **D**‡
1.Tc6? (2.Tc4 **B**‡) Sf5 **a**/Ke4+ 2.Tg4 **B**/Tf6 **D**‡
1.Tb6! (2.Tb4 **C**‡) Sf5 **a**/Ke3+ 2.Sg2 **C**/Tf6 **D**‡
Tschepischnij-Thema, leider inkorrekt gebliben.

Auch hier gibt es ältere Beispiele, z.B. dasjenige von Waldemar Tura (Polen, *1942) von 1962 (**1258**).

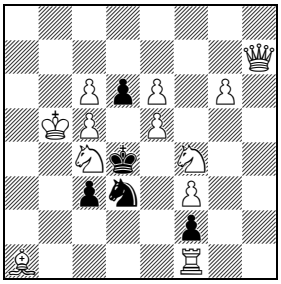
1258 Waldemar Tura
Problem 83-86 9/1962, Nr.1926a, 2. Preis (V.: 12/65)
Polnische Meisterschaft 1961/62, 18. Platz



‡2
Satz: 1. - c5 **a**/Txf5 **b** 2.dxc3 **B**/Se2 **A**‡
1.Se7? (2.Sg6‡) c5 **a**/Tg5 **c** 2.Sd5 **C**/Se2 **A**‡; aber 1. - Kg5!
1.Sg7! (2.Se6‡) 1. - c5 **a**/Te5 **d** 2.S7h5 **D**/Se2 **A**‡
Ur-Tschepischnij-Thema.

Akzeptiert man als konstante Parade einen beliebigen Zug des Verteidigers, findet man sogar eine um ein Jahr ältere Aufgabe von Yosi Retter (Israel, *1946) von 1961 (**1259**).

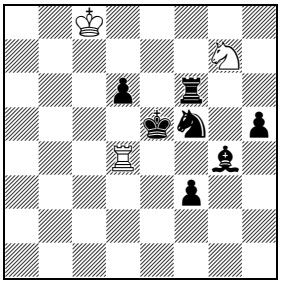
1259 Yosi Retter
Arbejder-Skak 2/1961, Nr.5399



‡2
1.Da7? (Zugzwang)
1. - S~ **a**/Sxc5 **b** 2.cxd6 **A**/Td1 **D**‡; aber 1. - Sxf4!
1.Dh8? S~ **a**/Sxe5 **c** 2.exd6 **B**/Td1 **D**‡; aber 1. - Sxf4!
1.Dh4! (Zzw.) 1. - S~ **a**/Sxf4 **d** 2.Dxf2 **C**/Td1 **D**‡
(1. - dxc5, dxe5/d5 2.Dd8/Se2‡)
Ur-Tschepischnij-Thema mit beliebigem Zug des Verteidigers.

Tschornous-Thema
H#3-n in folgender Form:
- 1.) Eine schwarze Linienfigur A gibt dem weissen König Schach, entweder direkt oder als Hinterstück einer Batterie.
- 2.) Ein weisser Stein B selbstfesselt sich durch Verstellung der Schachlinie, und wird später wieder von

1260 Wladimir Tschornous und Anatolij Vasilenko
Šachová Skladba 45 1995, Nr.3583

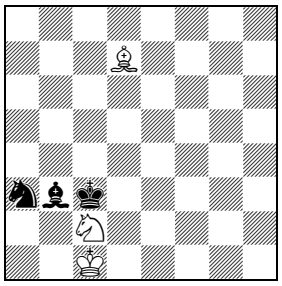


H‡3 b) ♟d6→f4
a) **1.Se3+!** Sf5 2.Ke6 Sh6 3.Sd5 Te4‡
b) **1.Sg3+!** Se6 2.Kf5 Sf8 3.Se4 Td5‡
Tschornous-Thema.

Schwarz entfesselt.
- 3.) Die Figur A zieht zum Selbstblock.
- 4.) Der weisse Stein B setzt Matt.
Wladimir [Mihailowitsch] Tschornous (Ukraine, *1933) möglicherweise mit Anatolij [Grigorowitsch] Wasilenko (Ukraine, 1951) im Jahr 1995 (**1260**).

Tschumakov-Thema (bzw. -Manöver)
H#: Zwei Steine geicher Farbe werden in einer Phase geschlagen, und in einer anderen zu Selbstblocks (→ V/V).
Gennadi [Wladimirowitsch] Tschumakov (Russland, *1942) 1990 (**1261**).

1261 Gennadi Tschumakov
Ideal-Mate Review 1990



H‡3*
Satz: 1. - Sd4 2.Sc2 Lb5 3.Sb4 Se2‡
1.Le6! Sxa3 2.Kb3 Sc2 3.Ka2 3.Lxe6‡
Tschumakov-Thema.

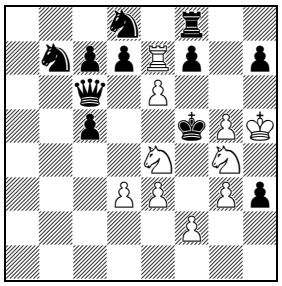
TtTt
→ Total Tactics.

Tueur (Mörderbauer)
Bauer, der im Fall seiner Umwandlung bewirkt, dass als Teil des Zuges alle gegnerischen Steine gleicher Art wie die Umwandlungsfigur vom Brett verschwinden.

Turano-Thema
N#/Studie/S#: Thema von Grigorij Popov (Russland, *1950) auf http://superproblem.ru/index-en.html propagiert. Er beruft sich auf die Tragikomödie „Last Tango in St. Louis“. „Dancer TURANO, as if brought.
He invites to tango and beckons ...
«DEPRIVED - HAS COME» just for a moment,
But he captured us with a dance, like ‚MAGNET‘ (JL)“.
Siehe → Loschinskji-Thema, N# konsekutiv („Step by step“), bzw. → Uschel-Prischel (→ Ummnov 1).

Tura-Thema
3#: Auch Tura-Mechanismus genannt. Reziproke Züge

1262 Waldemar Tura
Szachy 7/1966, 5. Wróbel-Gedenkturnier, 3. Preis

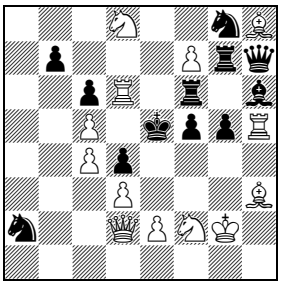


‡3
Satz: 1. - d5 **a** 2.Sh6+ **A** Ke5 3.f4 **B**‡
1. - Sd6 **b** 2.f4 **B** ~ 3.Sh6 **A**‡
1.Sef6! (2.e4+ Dxe4 3.dxe4‡)
1. - d5 **a** 2.f4 **B** ~ 3.Sh6 **A**‡
1. - Sd6 **b** 2.Sh6+ **A** Ke5 3.f4 **B**‡
Tura-Thema.

in zwei Phasen (z.B. Satz und Lösung), wobei diese Reziprozität (AB-BA-BA-AB) sowohl horizontal als auch vertikal auftritt, in der ersten Phase 1. - a 2.A ~ 3.B# 1. - b 2.B ~ 3.A# und in der Lösung 1.S! 1. - a 2.B ~ 3.A# 1. - b 2.A ~ 3.B#. Eine Erweiterung des AB-BA-Themas durch zusätzliche Umkehrung mithilfe einer zweiten Phase.
Waldemar Tura (Polen, *1942) 1966 (**1262**).

- Super-Tura (Lačný-Tura, Tura-Zyklus)
3#: Zyklischer Tura (→ Lačný mit zyklischen 2. und 3. weissen Zügen), entweder mit den gleichen weissen Zügen in umgekehrter Reihenfolge (AB-BC-CA/AC-CB-BA) oder mit neuen Zügen (AB-BC-CA/DE-EF-FD) in der zweiten Phase oder Mischformen.
Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) 1986 (**1263**).

1263 Milan Velimirović
Die Schwalbe 100, August 1986, Nr.5548, 1. Preis

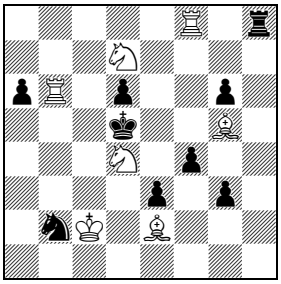


‡3
1.Kg3? (2.De3+ dxe3 3.d4‡) Txd6 **a**/f4+ **b**/g4 **c**
2.Sg4+ **A**/Dxf4+ **B**/Te6+ **C** nebst
3.Df4 **B**/Te6 **C**/Sg4 **A‡**; aber 1. - Sc3!
1.Kf3! (2.De3+) Txd6 **a**/f4 **b**/g4+ **c**
2.Df4+ **B**/Te6+ **C**/Sxg4+ **A** nebst3.Sg4 **A**/Dxf4 **B**/Te6 **C‡**
Super-Tura-Thema, noch ohne Einbezug der Drohung.

Im nächsten Beispiel mit thematischer Drohung:

- Dombro-Super-Tura
3-gliedriger Zyklus der 2. und 3. weissen Züge in einer Phase und seine Umkehrung in einer anderen unter Einbezug der Drohung.
Möglicherweise erstmals 2011 von Peter Gvozdják (Slowakei, *1965) dargestellt (**1264**).

1264 Peter Gvozdják
2. FIDE World Cup, Kategorie C 2011, 1. Preis



‡3
1.Le7? (2.Txd6+ **A** Ke4 3.Lf3 **B‡** [3.Txf4+ **C**? Kxf4!])
1. - Ke4 **a** 2.Lf3+ **B** Kxd4 3.Txf4 **C‡** (3.Txd6+ **A**? Kc4!)
1. - Kxd4 **b** 2.Txf4+ **C** Kd5 3.Txd6 **A‡** (3.Lf3+ **B**? Ke6!), aber 1. - Th2!
1.Kb3! (2.Lf3+ **B** Kxd4 3.Txd6 **A‡**; 3.Txf4+? **C** Kd3!)
1. - Ke4 **a** 2.Txf4+ **C** Kd5 3.Lf3 **B‡** (3.Txd6+ **A**? Kxd6!)
1. - Kxd4 **b** 2.Txd6+ **A** Ke4 3.Txf4 **C‡** (3.Lf3+ **B**? Kxf3!)
(1. - Sc4 2.Lxc4+ Ke4 [Kxd4] 3.Txf4‡)
Super-Tura (Tura-Zyklus) in Schedejform, mit zyklischer Dualvermeidung in allen Varianten.
Die schwarzen Züge werden ausschliesslich vom ♚ ausgeführt.

Die zwei möglichen Herangehensweise unterscheidet sich so, dass Velimirović das Reziproke zyklisch gemacht hat, aber Gvozdják den Zyklus umkehrbar!

Turboschach (turbo chess)
Wenn Schwarz schlägt, darf und muss Weiss direkt anschliessend eine Serie aus zwei Teilzügen gemäss den Bedingungen in Power Chess/Warp Chess ausführen.

- Doppelturboschach
Wenn eine Partei schlägt, darf und muss die andere Partei direkt anschliessend eine Serie aus zwei Teilzügen ausführen. Innerhalb einer Zugserie darf es nicht zu einer Stellungswiederholung kommen. Es besteht Pflicht zur Erfüllung der Zugserie. Ist dies nicht ohne Stellungswiederholung möglich (unter Einhaltung der Serienzugkonventionen), dann steht die betreffende Partei patt. Schachgebote, die dem Gegner nicht ermöglichen würden, seiner Pflicht zur Erfüllung der Zugserie nachzukommen, ohne normal mattzusetzen, sind nicht erlaubt (d.h. Märchenmatts sind normalerweise nicht zugelassen!).

Turm
Zieht und schlägt nur orthogonal so weit er will, kann aber nicht springen/hüpfen. Er hat gegenüber dem Läufer den Vorteil, dass er die Felderfarbe wechseln kann. Er wird auch als 0:1-Reiter bezeichnet.

Turmbouncer
Wie → Bouncer, aber nur auf Turmlinien.

Turmelch
Wie → Elch, aber nur auf Turmlinien.

Turmgrashüpfer (=Turmhüpfer)
0:1-Reiterhüpfer. Zieht wie ein → Grashüpfer, aber auf Turmlinien.

Turmheuschrecke
Wie → Heuschrecke, aber nur auf Turmlinien.

Turmhüpfer
Wie → Grashüpfer, aber nur auf Turmlinien.

Turmkönigszüger
Der schwarze König hat die Gangart des Läufers [sic!]. Aber unmittelbar auf ein Schachgebot, sonach auch im Mattbild, gilt er als orthodoxer König. Ebensowenig wie der orthodoxe König in der Rochade darf hier der König ein Feld überschreiten, welches vom Gegner bestrichen wird.

Turmkorridor
Retro: → Korridor.

Turmkreuz
Die Züge eines Turms auf seine Nachbrfelder in alle vier Richtungen. Vgl. → Läuferstern.

Turmlion
Zieht wie ein Lion, aber nur auf Turmlinien.

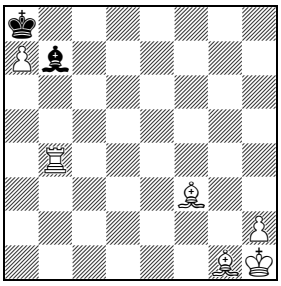
Turmrose
Rose/Turm-Schütze (→). Zieht wie → Rose, und schlägt wie Turm.

Turm-Rutschbahn
Analogon zur → Läufer-Rutschbahn.

Turmschleife
Brettumspannende, unregelmässige Bewegung eines Turms im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn zur Stellungsverbesserung desselben oder zur Vermeidung eines Schadens.
Häufiger im → Selbstmatt zusehen (→ Selbstmatt-)An-

nihilation, siehe dazu auch → Loschinskij-Thema (S#). Das erste Beispiel hiezu dürfte von Ivan O. Kos (Österreich/Slowenien, 1846-1907) von 1886 stammen (**1265**).

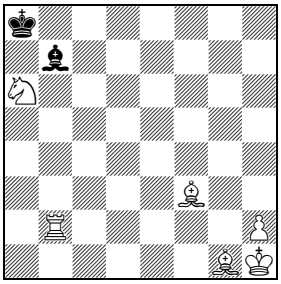
1265 Ivan O. Kos
Schachmatny Vestnik 10/1886, Nr.198



S‡8
1.Tb1? Le4! - 1.Tb5? Ld5!
1.Th4! Ld5! 2.Th7 Le4 3.Tc7 Ld5 4.Le4! Lc6 5.Ld5! Lb7 6.Tc1 Lc6 7.Tb1! Lb7 8.Lc6! Lxc6‡
♖-Schleife mit *konsekutivem* Loschinskij-Thema wie Broecker, irrtümlicherweise wurde dieser Teil auch etwa Broecker-Matrix genannt.

Im Jahre 1902 stellte Hieronymus Fischer (Deutschland, 1843-1927) diese Idee auch dar, weshalb das Thema nach ihm „Fischersche Turmschleife" genannt wurde („Die Schwalbe" 141 [neue Folge], September 1939, S.561-562, Artikel von Eduard Schildberg [Deutschland, 1872-1942]).
Es handelt sich laut → Breuer auch um eine Vorwegnahme der → Broecker-Matrix.
Auch wenn dieser diese Idee bereits 1891 in die Broecker-Matrix integriert hat, unterscheiden sich die beiden wesentlich voneinander (**1266**).

1266 Gustav von Broecker
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 29/30 7/1891, Nr.1337v, S.237
Korrektur in 45/46 S.380 15.11.1891, S.380 (Lösung)



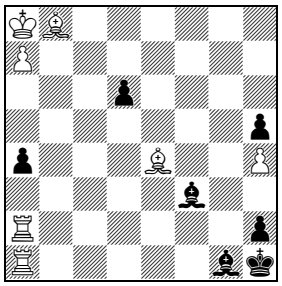
S‡11
1.Tb6! Lc6! 2.Tb4 Ld5! 3.Tb5 Lc6! 4.Le4 Lb7 5.Th5 Lc6 6.Th7 Ld5 7.Tc7 Lc6 8.Ld5 Lb7 9.Tc1 Lc6 10.Tb1 Lb7 11.Lc6 Lxc6‡ (3. - Lb7 4.Th5 Ld5,Lc6 5.Th7 Le4 6.Tc7 Ld5 7.Le4 Lc6 8.Ld5 Lb7 9.Tc1 usw., aber auch 3. - Lb7 4.Te5 Le4, Ld5 5.Te7 Lc6 6.Tc7 oder 6.Td7 mit S‡11; 1. - Ka7? 2.Th6+ Ka8 3.Ld5! Lc6 4.Th7 usw.
♖-Schleife mit Broecker-Matrix.

Fischer gelang 1904 eine Doppelsetzung (**1267**).

Turmtreppe
Treppenartige Bewegung eines Turms, meist je einen eigenen Läufer verstellend. analog → Damentreppe.

Turnier
Wettkampf mit Wertung oder Rangierung.
→ Formalturnier, → Informalturnier, → Kompositionsturnier, → Thematurnier.
Daneben gibt es Turniere zu Ehren eines Komponisten oder einer anderen Persönlichkeit oder eines Jubiläums-Anlasses, Länderwettkämpfe, im 3-Jahresturnus (→ WCCTs u.a.m.).

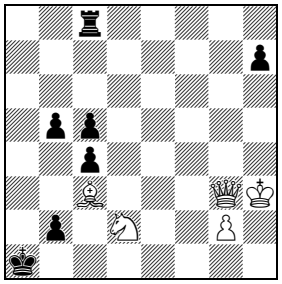
1267 Hieronymus Fischer
Humor im Schach 1904, Nr.87 (V.*)



S‡18
1.Tf2! Lg2 2.Tf8 Lf3 3.Tg8 Lg2 4.Lf3 d5 5.Lxd5 Le4 6.Tg3 Lf3 7.Le4 Lg2 8.Tga3 Lf3 9.T3a2 Lg2 10.Lf3 a3 11.Le4 Lf3 12.Tf2 Lg2 13.Tf8 Lf3 14.Tg8 a2 15.Tg3 Lg2 16.Tga3 Lf3 17.T3xa2 Lg2 18.Lf3 Lxf3‡
2 ♖-Schleifen von Fischer mit Rückkehr des ♖ nach a2 (eines der Stammprobleme von Fischer).

Turton
Gleiches Manöver wie bei der → Loyd'schen Linienräumung (antimetakritisch eingeleitetes Manöver, bei welchem sich ein Langschrittler (in Anti-Sperrstein-Funktion) auf einer Linie über das spätere Standfeld des Wirkungssteins zurückzieht, um einem zweiten Langschrittler Platz zu machen, welcher hierauf in entgegen gesetzter Richtung (im Gegensatz zur → Bahnung) zieht) mit dem Unterschied, dass nach der Linienräumung eine Verdopplung zweier gleichschrittiger Figuren in genau einer bestimmten Reihenfolge (die andere Reihenfolge funktioniert aus bestimmten Gründen nicht) erfolgt, wobei der linienräumende Stein *die vordere (mattsetzende oder opfernde) Figur unterstützt* (siehe weiter unten unter → unechter Turton). Man unterscheidet verschiedene Varianten dadurch, um welche Figuren es sich handelt: im Normalfall wird die schwerere Figur vor den räumenden Stein geschaltet.
Henry Turton (Grossbritannien, 1832-1882) 1856 (**1268**).

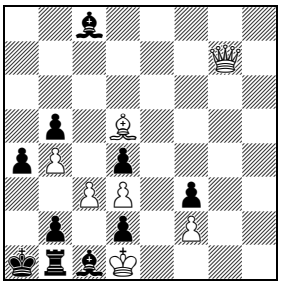
1268 Henry Turton
The Illustrated London News 6.9.1856, Nr.655v



‡3
1.Lh8! (2.Da3‡) b4 2.Dg7! ~ 3.Dxb2/Da7‡
Turton.

- Anti-Turton
Verhinderung oder Vermeidung der Turton-Verdoppelung, z.B. durch sperrmeidenden Vorstoss (ev. als Lenkung) der schwächeren Figur im Sinne des → Zepler-Turton.
Nicht ganz zufällig also von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) 1923 gezeigt (**1269**). - Siehe auch Kombination mit vollständiger → *Peri*-Lenkung.

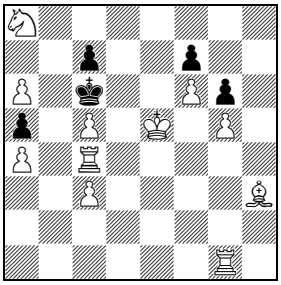
1269 Erich Zepler
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 15.9.1923



‡4
1.Lg8! (2.Df7 Le6 3.Dxe6 ~ 4.Da2‡)
1. - Le6! 2.Lxe6 a3 (2. - dxc3 3.Dxc3 a3 4.Dxa3‡)
3.Da7! (4.Dxa3‡) a2 4.Dxa2‡
Anti-Turton.

- Brunner-Turton
Wie Turton, aber die Verdoppelung wird durch zwei gleiche Figuren ausgeführt.
Hinter dieser Forderung steckt die Idee einer Paradoxie: nach gängiger ‚Turton-Auffassung' spielt die Reihenfolge der Themafiguren aus kräftetechnischer Hinsicht eine Rolle, hier aber muss ein anderer Mechanismus herangezogen werden, bei welchem in der Regel gerade die *Stützfunktion* der kritisch ziehenden Figur diese an die Zuglinie bindet, nicht so aber ausgerechnet bei der Erstdarstellung von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) von 1910 (**1270**), wie [Ralf] Chris Handloser (Schweiz, *1949) in „idee & form" 25 vom Januar 1990 aufgezeigt hat, ein Mangel, der m.W. zuerst von Heinz Gfeller (Schweiz, 1933-2018) entdeckt wurde. Man müsste dies eigentlich eine Brunner-Loydsche *Linienräumung* nennen.

1270 Erich Brunner
Akademische Monatshefte für Schach 1910

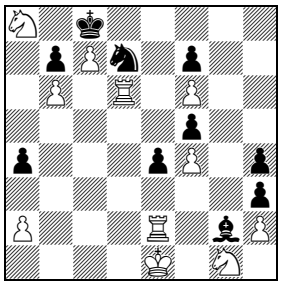


‡3
1.Tc~? Kxc5 2.Tgg4 Kc6! 3.Tc4+ Kd7!
1.Th4! Kxc5 2.Tgg4 Kc6 3.Tc4‡
Brunner-Turton.

Diesen Mangel hat Brunner wohl selbst irgendwie erkannt, aber auch 1918 nicht beseitigt (**1271**), mit viel Material (die 5-zügige Fassung blieb inkorrekt). Brunner interessierte sich (noch) nicht um die Definition!
Die Figuren-Verwandtschaft zur → Holzhausenverstellung hat wohl Walter Freiherr von Holzhausen (deutscher Problemkomponist und -theoretiker, 1867-1935) inspiriert, als er bereits 1908, also zwei Jahre vor Brunner den Brunner-Turton mit den schwarzen Steinen darstellte (**1272**).

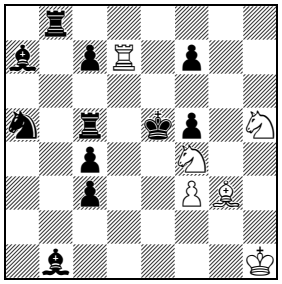
- Zepler-Brunner-Turton
Zeplerform (→ *Zepler*-Turton) des Brunner-Turton: Vorstoss statt Rückzug der linienräumenden, später mattsetzenden oder opfenden Figur zugunsten einer anderen gleichschrittigen.

1271 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1918



‡4
1.Ted2? (2.Txd7 ~ 3.Td8‡); aber 1. - e3!
1.Td1! Lh1 2.Ted2 ~ 3.Txd7 ~ 4.Td8‡
(1. - e3 2.Txe3; 1. - Lf3 2.Sxf3)
Brunner-Turton, mit demselben Mangel.

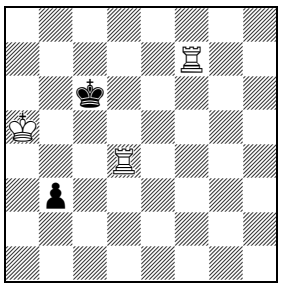
1272 Walter Freiherr von Holzhausen
Rigaer Tageblatt 1.3.1908, Nr.335



‡4
1.Lh4? Tb6! – 1.Lf2? Tcb5 2.Lh4 T8b6!
1.Le1! (2.Lxc3‡) Tb3 2.Lf2! (3.Ld4‡)
Tcb5 (Sc6) 3.Lh4 (4.Lf6‡) Tb6 4.Td5‡
Ur-Brunner-Turton (schwarz).

Diesen Turton hat Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) bereits 1907, also vor dem Brunner-Turton, in einer einfachen Miniatur realisiert (**1273**)!

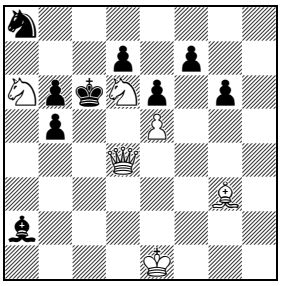
1273 Erich Brunner
Rostocker Zeitung 1907



‡3
1.Tdd7?
1.Ta7! ~ 2.Tdd7 nebst 3.Tac7‡
Zepler-Brunner-Turton.

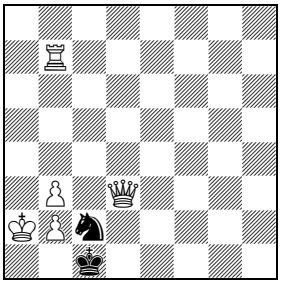
- Loyd-Turton
Turton mit dem Unterschied, dass die Wirkungs-Linie durch die schwerere Figur geräumt wird und die leichtere vor den Räumungsstein geschaltet wird.
Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1856 (**1274**).
Besonders eindrücklich ist auch die Miniatur-Darstellung von Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) von 1932 (**1275**), die auch einen → (*Palitzsch*-Anti-)Dresdner zeigt.
Siehe auch → Lepuschütz-Thema, Darstellung von Stefan Schneider!

1274 Sam Loyd
New York Saturday Courier Tourney
New York Clipper 11.10.1856, Nr.25



‡4
1.Dg1! ~ 2.Lf2 ~ 3.Lxb6 ~ 4.Dc5‡
Loyd-Turton.

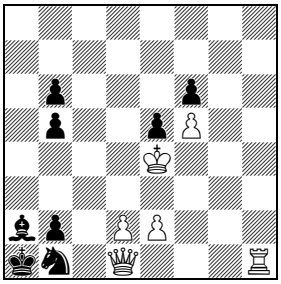
1275 Erich Zepler
F. Palitzsch-GT 1932-33, 3. Preis*
Wiener Schach-Zeitung 9 5/1933, Nr.2416



‡4
1.~? Sb4+! 2.Txb4 patt 1.Dd6? Se1! 2.Td7 Sd3! 3.Dxd3 patt!
1.Dd8! Se1 2.Td7! Sd3 3.Txd3 Kc2 4.Tc3‡
Loyd-Turton in Miniaturform. – * für beste Miniatur.

- Zepler-Loyd-Turton
Zeplerform (→ *Zepler*-Turton) des Loyd-Turton: Vorstoss (Zepler) der leichteren Figur mit nachfolgender Verdoppelung (Turton) durch die schwerere (Loyd).
Berühmt geworden ist die (Erst-?)Darstellung von Hans Ott (Schweiz, 1890-1967) von 1959 (**1276**), der auch einen → Rehmer darstellt.

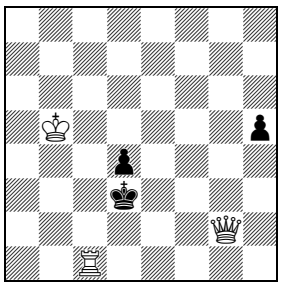
1276 Hans Ott
Schweizerische Schachzeitung 6/1959, Nr.8857
1. Preis



‡7
1.Tf1! b4 2.Da4 (3.Txb1+ Kxb1 4.Dd1‡) b3 3.Da7 b5 4.Dg1 b4 5.Txb1+ Lxb1+ 6.d3 (Zugzwang) Ka2 7.Da7‡
Zepler-Loyd-Turton, übrigens auch ein Rehmer !

- Pseudo-Turton
Turton-ähnlicher Zug mit anderem Zweck erfüllt.
Bekannt ist dazu die Miniatur in Peri-Form von John Brown [of Bridport] (Grossbritannien, 1827-1863) von 1854 (**1277**). Hier stützt der weisse Turm die Dame, aber dazu ist kein (Pseudo-)Turton nötig.

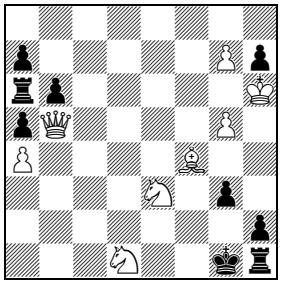
1277 John Brown [of Bridport]
The Illustrated London News 29.4.1854, Nr.680



‡3
1.Ta1? Ke3!
1.Th1! Ke3 2.Th4! Kd3/d3 3.Th3/Te4‡
1. - Kc3 2.Th2 (Verdoppelung; 3.Dc2‡) Kd3/d3 3.Dh2‡
Pseudo-Turton.

- Trilling-Turton
Eigentlich wie ein gewöhnlicher Turton mit Rückzug der schwächeren Figur, aber um die stärkere statt der schwächeren zu *opfern*. Das erfordert eine wesentlich anspruchsvollere Konstruktion.
Auf Anton [A.C.] Trilling (Deutschland, 1892-1947) mit dem ersten Beispiel von 1924 zurückgehend, das er im Rahmen von theoretisch-analytischen Artikeln über den Turton („Reflexe der Turtonschen Idee“) in der „Arbeiter-Schachzeitung“ (Chemnitz) 7+10/1924 (**1278**) und 11/1925 publizierte.

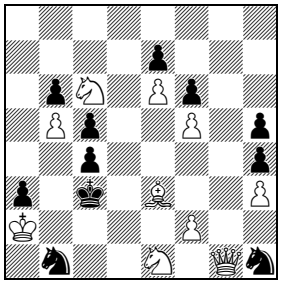
1278 Anton Trilling
Arbeiter-Schachzeitung (Chemnitz) 7/1924
S.135, Nr.14 (Neufassung*: Martin Hoffmann)



S‡3
1.Ld6! g2 2.De5 b5 3.Dxh2+! Txh2‡
Trilling-Turton.
Stammproblem im Selbstmatt. - * Wegen Unlösbarkeit.

Allerdings war die Aufgabe unlösbar und zweckgetrübt. Trilling selber erwähnt am Schluss seines Aufsatzes eine dreizügige orthodoxe Fassung von Albert Oberhänsli (Schweiz, 1842-1913) von 1875 (**1279**).

1279 Albert Oberhänsli
Deutsche Schachzeitung 8/1875, Nr.3942



‡3
1.Lh6! (Zugzwang)
1. - Sd2 2.Dg5!! (3.Dxd2, De3‡) fxg5 3.Lg7‡
(1. - Sg3/Sf2 2.fxg3/Dxf2)
Ur-Trilling-Turton, 3-zügiger Spezialfall.

Ironischerweise behauptete Trilling, dass seine Idee orthodox nicht in 3 Zügen darstellbar sei …!

- unechter Turton

Turton ohne Stützfunktion. Gemäss gängiger Meinung, und nicht zuletzt geprägt durch den Artikel „Echter oder unechter Turton?“ von Karl-Heinz Siehndel (Deutschland, *1938) in „Schach“ 9/1970, ist die Stützfunktion für den Turton unabdingbar. Es gibt aber auch diesbezüglich tolerantere Meinungen: siehe z.B. → (Pseudo-)Turton.

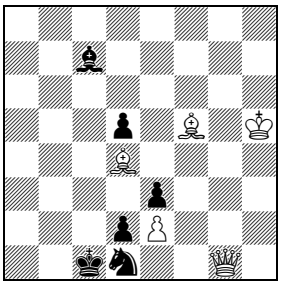
- Zepler-Turton

Die Verdoppelung erfolgt statt durch Rückzug durch einen sperrmeidenden *Vorstoss*.

In der Schwalbe 29 vom Mai 1930, S.413 von Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) noch als „Kombination Zepler“ bezeichnet zur Abgrenzung gegen die → Holzhausenverstellung.

Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) 1919 (**1280**).

1280 Erich Zepler
Tägliche Rundschau 1919



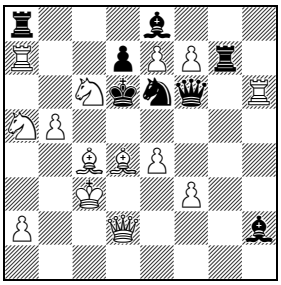
‡4
1.Lh7? (2.Dg6 und 3.Db1,Dc2‡) Lg3!
1.Lb1! (2.Dg6! und 3.Db1,c2‡) Lg3 2.Lh7! (Turton!)
L~ 3.Dg6 nebst 4.Db1,Dc2‡
Zepler-Turton und Turton, dazu Bahnung.

Tuxen-Thema

2#: Zwei schwarze Figuren stehen in Halbfesselung. Gegen die Schlüsselzugsdrohung gibt eine der halbgefesselten Figuren Schach dem weissen König unter gleichzeitiger Entfesselung einer weissen Figur, welche die Aufgabe mit einem → Kreuzschach zu beenden hat.

Harry [Viggo] Tuxen (Grossbritannien/Österreich, 1898-1968) 1920 (**1281**).

1281 Harry Viggo Tuxen
Good Companion 2/1920, Nr.2461



‡2
1.Lb3! (2.Sc4‡) Dxf3+ 2.Le3‡
(1. - Sc5/D,Sxd4+/Sf4/Sg5/Sf8/Sd8,Txa7/ Sc7 2.Le5/fxe8S/Dxd4/e5/Dxh2/exf8D,L/ Sb7‡)
Tuxen-Thema.

TV-Schach

= **T**rümmer-**V**erwertungsschach: Geschlagene Steine können entweder vom Brett verschwinden oder dürfen vom Schlagtäter auf ein beliebiges freies Feld versetzt werden. Die Versetzung darf natürlich kein Selbstschach verursachen (wohl verhindern). Sie ist im Unterschied zum → Supercirce

- a) nur partiegerecht möglich, sodass keine im Normalsinne illegale Stellung entsteht, und darf
- b) Bauern auf keine der Offiziersgrundreihen verfrachten.

T'ver-Thema (~Tverer Thema)

2#: In einem Zweizüger werden die Einleitungs- und Drohmattzüge der Verführungen zu (unangedrohten) Matts in der Lösung. – Die Stadt Tver (T’ver) liegt ca. 170 km nordwestlich von Moskau.

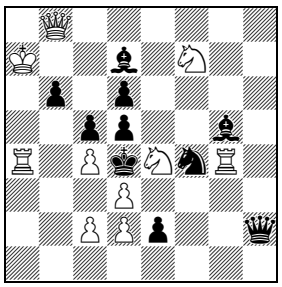
1.A? (2.B#)
1.S! a/b 2.A/B#

T‘ver-Thema

		a	b
A	B		
		A	B

1988 wurde in der „Kalininskaja Pravda“ ein Thematurnier durchgeführt. Der erste Preis ging an S.G. Filatov (Daten?) und Evgenij [Wladimirowitsch] Charitschev (Russland, 1952-2007; [**1282**].

1282 S.G. Filatov und Evgenij W. Charitschev
Kalininskaja Pravda 1988, Thematurnier 1. Preis



‡2
1.Dxd6 **A**? (2.De5 **B**‡) Dh8!
1.Dxb6 **C**? (2.Db2 **D**‡) dxc4!
1.Sxc5! (2.Sb3‡) dxc4/dxc5/Kxc5bxc5
2.Dxd6 **A**/De5 **B**/Dxb6 **C**/Db2 **D**‡
(1. - Lxa4 2.Se6‡)
T’ver-Thema.

Twente-Thema (= TW-Thema)

= Toegepaste Wiskunde-Thema. 2#: Aufspaltung von Dualmatts zu Einzelmatts bei gleichen schwarzen Paraden gemäss dem folgenden Schema:

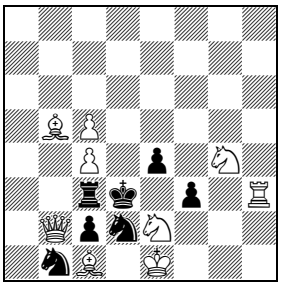
1.V? a 2.A/B# 1. - b 2.A/B#
1.S! a/b 2.A/B#

Twente-Thema, 2 Varianten

		a	b
		A,B	A,B
		A	B

Der zweite Name „TW“ kommt von der Abteilung für angewandte Mathematik („**T**oegepaste **W**iskunde“) der Universität **Twente**, zu deren Ehre im Jahr 1993 ein 25-Jahr-Jubiläumsturnier durchgeführt wurde. Den 3. Preis gewann Cornelis Goldschmeding (Niederlande, 1927-1995) und zeigt eine Doppelsetzung (**1283**).

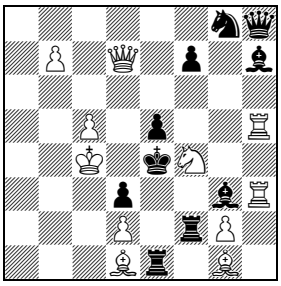
1283 Cornelis Goldschmeding
Universität Twente-25 Jubiläumsturnier 1993, 3. Preis



‡2
Satz: 1. - Sd~ **a**/Sxc4 **b** 2.Se5 **A**, Sf2 **B**‡
1. - T~ **c**/Txc4 **d** 2.Sf4 **C**, Dd4 **D**‡
1.Lc6! (Zugzwang)
1. - Sd~ **a**/Sxc4 **b** 2.Se5 **A**/Sf2 **B**‡
1. - T~ **c**/ Txc4 **d** 2.Sf4 **C**/ Dd4 **D**‡
Twente-Thema in Doppelsetzung.

Schon wesentlich früher stellte Matti [Arvo] Myllyniemi (Finnland, 1930-1987) das Thema dar, nämlich 1951 (**1284**).

1284 Matti Myllyniemi
Suomen Shakki / Suomen Tehtäväniekat 1951, 2. Preis



‡2
Satz: 1. - Txf4 **a** 2.Dc6 **A**/Dxd3 **B**/Dd5 **C**‡
1. - Lxf4 **b** 2.Dc6 **A**/Dxd3 **B**/Dd5 **C**‡
1. - exf4 **c** 2.Dc6 **A**/Dxd3 **B**/Dd5 **C**‡
1.Kb3! (2.Da4‡)
1. - Txf4 **a**/Lxf4 **b**/exf4 **c** 2.Dc6 **A**/Dxd3 **B**/Dd5 **C**‡
Twente-Thema, sehr frühe Darstellung.

Twin Chess
Schachvariante, in der jede Partei zwei Könige und zwei Damen besitzt. Das Spiel ist gewonnen, wenn wenigstens einer der gegnerischen Könige Matt gesetzt ist.

Two For One
Schachvariante, in der Weiss nur Ke2 und Bauern c3, d3, e3 und f3 hat, aber immer zwei Züge ausführen darf. Im Gegensatz zu → Scotch Chess darf der weisse König nach dem ersten weissen Teilzug im Schach stehen bleiben.

Two-Move Rationing
= Two-move Rations. Jeder Stein (auch Könige) darf im gesamten Spielverlauf nur zwei Züge machen. Danach wird er zum → Dummy, verliert also jegliche Zug-, Schlag- und Wirkungskraft, kann aber natürlich noch geschlagen werden. Mit seinem zweiten Zug kann also kein Stein Schach bieten. Die Rochade gilt als ein Königszug und als ein Turmzug. Wandelt sich ein Bauer um, hat die Umwandlungsfigur wieder das volle Recht auf zwei Züge.

Two-Move Rations
→ Two-move Rationing.

U

Überflüssiges Nebenspiel
→ Fringe variation, bzw. → Nebenspiel.

Überkreuzschlag
→ Kreuzschlag (cross capture).

Überlastung
Eine Figur ist überlastet, wenn sie mehrere Deckungsaufgaben erfüllen muss, aber gezwungen werden kann, eine Deckung aufzugeben.
Typische Beispiele sind → Holzhausen und → Plachutta.
In zyklischer Form nennt man dies → Jacobs-Thema. Vergleiche auch → Münchner Dreirad.

Überläufer
Läufer, der am Brettrand noch ein orthogonales Feld beherrscht, das im 45°-Winkel zu seiner Zugbahn liegt, z.B. Üc4-a2 oder a3.

Überverwandlung
Siehe unter → Holst, aber auch → Phönix.

Ubi-Ubi
= Halmaspringer: Ubi-Ubi macht eine willkürliche, endliche Zahl von Springer-Zügen in einem einzigen Sprung nach Wahl. Sein Zug endet mit dem Schlag eines gegnerischen Steins. Ubi-Ubi kann also einen Nullzug machen, indem er in einem Satz/Sprung auf sein Ausgangsfeld zurückkehrt. Ubi-Ubi wurde kreiert von Fritz Hoffmann in feenschach 5/1971. Die originelle Auschreibung lautete so:
„Blitzblank mit Ubi-Ubi
Fritz Hoffmann, Weissenfels/DDR.
Wenn Ihr Märchenschachbrett den gewohnten (?) Hochglanz vermissen lässt, angekratzt vom scharfen Salz der Mattpointen, von der faden Lauge hinterhältiger Nebenlösungen, von den Pfoten irgendwelcher krummen Hunde, dann polieren Sie es doch automatisch auf, mit dem neuen Schachbrettreiniger Ubi—Ubi! Ob schwarz oder weiss, äusserlich ist er nicht von einem gewöhnlichen Springer zu unterscheiden. Aber statt des Filzbelages ist er mit einer Bürstensohle ausgerüstet, und statt des üblichen Bleigewichts tragt er im Innern eine solide Mini-Batterie, die ihn befähigt, auf leerem Brett in einem Zug über alle Felder zu fegen.
Natürlich arbeitet der Ubi-Ubi auch auf besetztem Brett zwischen den Steinen zügig. Wenn er freilich einen wegräumen soll, dann endet damit erst mal sein Zug. (Auch ein Ubi-Ubi kann nicht alles!) Besonders zu beachten ist: Der Ubi-Ubi putzt sein Terrain nicht oberflächlich gradlinig, sondern gründlich in Springergangart, wobei er sich nicht scheut, auch um Ecken zu flitzen!! Auf ihn ist Verlass!
Greifen Sie zu, legen Sie sich doch dieses einzigartige Mittel der Schachbrettpflege zu!“
(Fritz Hoffmann, Deutschland 1932-2016) 1971.

UFO
Befindet sich ausserhalb beziehungsweise oberhalb des Schachbrettes (bei Stereo- und Raumschach, wofür das UFO besonders geeignet zu sein scheint, schräg links). Da niemand genau weiss, ob es UFOs wirklich gibt, ist auch deren schachliche Existenz nicht eindeutig zu klären - schon gar nicht die Wirkung auf die auf dem Brett befindlichen Figuren. Es muss aber damit gerechnet werden, dass ein UFO ungeahnte Kräfte und Eigenschaften besitzt, welche sich der Kom-

ponist hauptsächlich beim Ausschalten lästiger Nebenlösungen nutzbar machen kann. So wird vor allem der Löser gezwungen, thematisch zu lösen, also die Idee des Komponisten zu finden -- unschöne Nebenlösungen wird das UFO „schon irgendwie“ beseitigen.

Uhrwerkschach
= Clockwork chess. Ist der „Mechanismus“ aufgezogen, ziehen alle Steine sofort und zwar in Einzelschritten, also auf Nachbarfelder. Jedes Ticken des Mechanismus ist Startsignal für einen Einzelschritt jedes Steines auf dem Brett. Beim nächsten Ticken muss jeder Zug in dieselbe Richtung weitergeführt werden, wenn möglich; ansonsten ist ein beliebiger legaler Richtungswechsel möglich (dieser tritt auch auf, wenn ein Stein den Rand erreicht). Treffen zwei gegnerische Bauern so aufeinander, dass sie einander blockieren, wird der Mechanismus durcheinandergebracht, das Spiel endet sofort. Jeder einzelne Zug muss für sich genommen legal sein. Ausnahme: Ein Springer macht beim ersten Ticken einen Zug auf ein orthogonales oder diagonales Nachbarfeld; beim zweiten Ticken zieht er so, dass der normale Springerzug vollendet wird. Gefesselte Steine können nicht ziehen; der König kann nicht auf ein vor dem Ticken vom Gegner bedrohtes Feld ziehen. Diagonal benachbarte Bauern schlagen einander entweder gegenseitig gleichzeitig, oder sie ziehen aneinander vorbei: Schwarz trifft hier grundsätzlich die Wahl. Es kann nicht en passant geschlagen werden; ein Schach darf nur beim Schlussmatt gegeben werden. Betreten zwei ungleichfarbige Steine simulatan dasselbe Feld, schlägt der „ältere“ Stein den „jüngeren“ (Altersreihenfolge: K-D-T-L-S-B). Haben beide Steine gleiches Alter, werden beide gleichzeitig geschlagen. Wird ein Stein von mehr als einem gegnerischen Stein (durch einen Einzelschritt) bedroht, klemmt der Mechanismus, das Spiel endet sofort. Zwei Steine gleicher Farbe können nie dasselbe Feld simultan betreten - in einem solchen Fall müssen beide ihre Richtung ändern. Ziel des Spieles ist „Matt in n Ticks“.

Ukraine-Thema
2#: → Le Grand-Thema, zyklisch.

UIA
Beim Mattzug gegen Schwarz darf nur 1 Stein beteiligt sein. Ein Matt, bei welchem kein oder mehr als 1 Stein beteiligt sind ist illegal. Jeder Zug, der unweigerlich zu illegalen Zügen führt, ist verboten.

UL m/n
= Use it or Lose it in n Zügen: Forderungsform: m and n state the number of moves before white and black pieces that have not moved become stale (freeze), and become unmovable. Default is that the kings are excluded. Also possible is UL for specific pieces only, e.g. Sd4UL2, where this S loses its ability to move in case it has not moved whenever the time of two moves has elapsed. (General UL 1/0 gives us play with one white piece, and UL 2/0 can harbour two moving white pieces that can keep moving if they make alternate moves.)

Ultima Chess
Der Aufbau für diese Spielart ist nur geringfügig von der klassischen Anordnung, die Auftsellung der Läufer und Springer sind vergekehrt. Jeder Stein hat seine normalen Züge, ebenso wie die Züge deinerr anderen Steine in der Grundreihe. Das gibt einige sehr interessante strategische Effekte, um die maximale Kraft der Steine zu erhalten, und wenn man einen Stein in einer Linie zieht, um einem anderen Stein zu erlauben, den König in Schach zu halten, gibt es endlose Möglichkeiten.

- Inverse Ultima Chess
Variante des Ultima Chess. Lets a piece have the power of the column it lands in, rather then the one its from. In other words, a pawn can shoot sideways across the board into the rooks column. It is insane trying to figure out what moves everything has, and checkmate is especially difficult to be sure of!

Ultrabauer
Bauer, der in jede der vier Richtungen einschrittig (mit seinem ersten Zug auch zweischrittig) orthogonal ziehen und in alle vier Richtungen einschrittig diagonal schlagen kann.

Ultrakürzestzüger
Siehe unter → Kürzestzüger.

Ultralängstzüger
Siehe unter → Längstzüger.

Ultramarines Schach
Siehe unter → Marines Schach.

Ultrapatrouilleschach
Siehe unter → Patrouilleschach.

Ultraschachzwang
Schwarz darf nur Schach bietende Züge ausführen; stehen ihm keine solchen zur Verfügung, ist er patt.

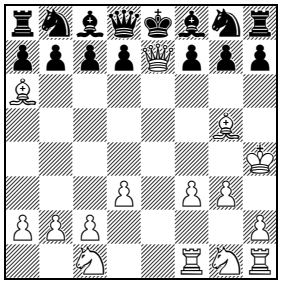
Ultraschlagzwang
Schwarz muss schlagend ziehen; kann er das nicht, ist er (märchen)patt (beziehungsweise märchenmatt).

- Ultradoppelschlagzwang
Beide Parteien müssen schlagend ziehen; können sie das nicht, sind sie patt (beziehungsweise matt).

Uma
Figur im Shogi: Läufer + König.

Umarmung (unterschiedlich alter Zwillinge)
Retro/KBP: Zwei unterschiedlich alte Zwillinge (originale und umgewandelte oder zwei umgewandelte Figuren) stehen auf benachbarten Feldern, die von beiden Steinen gleicher Art und Farbe erreicht werden können (orthogonal und diagonal benachbarte Felder ausser für die Läufer, die auf Diagonalfelder beschränkt sind).
Roberto A. Osorio (Argentinien, *1953) veröffentlichte darüber einen Artikel in der „Schwalbe“ 233 vom Okt. 2008, S.570. Das älteste gezeigte Beispiel ist eine *zweimalige* Umarmung derselben Figuren von Michel Caillaud (Frankreich, *1957) aus dem Jahr 2000 (**1285**).

1285 Michel Caillaud
R25 Problémesis 18 12/2000, 2. ehrende Erwähnung



KBP in 13.5 Zügen
1.f3 e5 2.Kf2 Df6 3.Kg3 Da6 4.Kh4 Dxe2 5.g3 Df2 6.La6 e4 7.d3 e3 8.Sd2 e2 9.Sb3 **e1D** 10.Lg5 De7 11.De2 Dfe3 12.Tf1 Dd8 13.Sc1 **Dee7** 14.Dxe7+
Umarmung unterschiedlich alter Zwillinge.

Umdeutung
Begriff aus der → Neudeutschen (Logischen) Schule: Kompensatorische ‚finale' Spieländerung.

Umdeutung, antithematische
Eine weisse Lenkung oder schwarze Führung, die den schwarzen Erfolg bei der Mattabwehr sicherte, wird durch das Sicherungsspiel in eine weisse Führung bzw. schwarze Lenkung umgewandelt, wodurch Weiss neue Angriffsmöglichkeiten erhält.
Begriff von Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) und Stephan Eisert (Deutschland, *1942) in den 1970-ern geprägt, von Lothar Finzer (Deutschland, *1931) in „Schwalbe"-Aufsätzen ab 2001 weiterverfolgt.
Beispiel unter → Kling, Kombination bzw. Kling & Anti-Kling von André Chéron/Erich Zepler.

Umgehungsmanöver
→ perikritisches Manöver.
Studie/Partie: → Trébuchet.

Umkehrbauer
Bauer, der auch rückwärts zieht, schlägt und wirkt; rückwärts darf er aber keinen Doppelschritt ausführen. Auch darf er die eigene Figurengrundreihe nicht betreten.

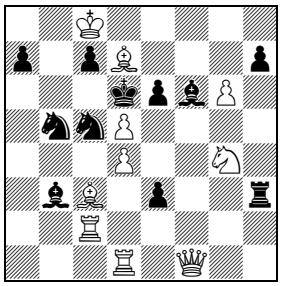
Umnov I (Thema Umnov)
Thema, das sich durch besondere Paradoxie auszeichnet:
Echter Umnov: Eine weisse Figur zieht erst dann auf ein von einer schwarzen Figur besetztes Feld, nachdem dieses vom Schwarzen verlassen wurde. Wesentlich ist, dass diejenige Figur, die das Thema verlassen hat, zurückschlagen könnte, dies aber nicht mit Erfolg tun kann.
Umnov I ist eigentlich *logisch* konzipiert: das Schlagen funktioniert im Probespiel nicht, erst nach Wegzug der schwarzen Figur kann dieses Feld betreten werden.
Es ist auf eine obligatorische Bedingung hinzuweisen, die sich automatisch aus dem Thema ergibt: d*ie zweiten weissen Züge müssen stille Züge sein* (d.h. ohne Schachgebot). Diese Bedingung scheint sich allerdings nicht überall durchgesetzt zu haben.
Hinter der Idee Umnovs steckt überhaupt der ursprüngliche Grundgedanke des Kunstschachs, d.h. also:
- 1.) das → *Nicht-Schlagen* und der
- 2.) Verzicht auf das → Schachgebot.

Diese Hauptform hat nochmals zwei Unterformen:
- a) der Schlag der thematischen weissen Opferfigur ändert die Drohung nicht, bzw.
- b) der Schlag der weissen thematischen Figur führt zu neuer Mattführung.

Alexander Grin (Russland, 1908-1998) hat dies „uschelprischel-vernulsja-Effekt" genannt (siehe weiter unten).
Evgenij [Iwanowitsch] Umnov (Russland, 1913-1989) stellte 1938 den Typ b als Erster dar, was auch als Erstdarstellung des Themas Umnov gilt (**1286**). In dieser Darstellung (und wohl in den meisten Themadarstellungen) sind die thematischen Züge leider nicht auch als logische Probespiele vorhanden, was der inhaltlichen Forderung nicht ganz gerecht wird. Dies würde sicher auch extreme Forderungen an den Komponisten stellen. Die dualistische Drohung wurde erst später entdeckt, die aber der Idee keinen wirklichen Abbruch tut. - Übrigens enthält Umnov I immer → Keller-Paradox 1.

- FML
Umnov I im Hilfsmatt (siehe daselbst).

1286 Evgenij Umnov
Turnier des Schachklubs Moskau 1938, 1. Preis



‡3
1.Lb4! (2.Lxc5+ Kxd5 3.Sxf6‡; bzw. unbeabsichtigt vom Autor: 2.dxc5+ Ke7 3.Dxf6‡)
1. - Sxd4 2.Db5! (3.Dxc5‡) Sxb5 3.Lxc5‡
1. - Lxd4 2.Df6! (3.Dxe6‡) Lxf6 3.Lxc5‡
Umnov 1-Thema.

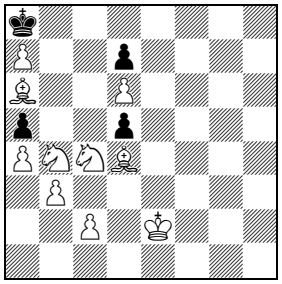
- konsekutiver Umnov
Wiederholtes Umnov-Motiv: nach dem weissen Umnovzug besetzt eine schwarze Figur das von Weiss verlassene Feld. Dieses Motiv kann beliebig oft wiederholt werden (→ Umnov-Verfolgung).

- Pseudo-Umnov I
… oder *unechter* Umnov: Umnov dargestellt mit Bauer und/oder König. Dies gilt nicht als vollwertiger Umnov I, da bei diesem:
- a) der Bauer nicht zurückschlagen *kann*, und
- b) der König nicht zurückschlagen *darf* ausser den ungedeckten Bauern.

Die technischen Möglichkeiten für die Nutzung sind:
- a) entweder der Bauer blockt nach seinem Wegzug, oder er verstellt eine Linie: verschiedene Möglichkeiten
- b) den Wegzug des Königs kann nur ein Bauer nutzen: eine einzige Möglichkeit.

Im *Hilfsmatt* wird dies beim → Helsinki-Thema gezeigt.
Die erste Darstellung eines Bauern-Umnov I dürfte ein Dreizüger von Erich [Anselm] Brunner (Deutschland/Schweiz, 1885-1938) von 1919 sein, in denen man die Themazüge allenfalls auch als Probespiele sehen könnte (**1287**).

1287 Erich Brunner
Skakbladet-Turnier 1919(/20)

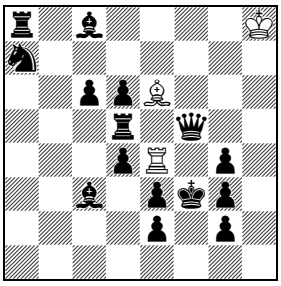


‡3
1.Sxa5/Sxd5? Patt!
1.c3! (Zugzwang) axb4/dxc4 2.Sa5/Sd5! 3.Lb7/Sc7‡
Pseudo-Umnov 1-Thema.

- Rovno-Thema
Siehe daselbst.

- Umnov-Kette, geschlossene
Alle Züge einer Variante werden auf das eben verlassene Feld gespielt; das im ersten Zug besetzte Feld ist das zuletzt verlassene Feld.
Vermutlich zuerst von den Franzosen Michel Caillaud (*1957), Jean-Marc Loustau (*1958) und Jacques Rotenberg (*1956) 1983 dargestellt (**1288**).

1288 Michel Caillaud, Jean-Marc Loustau und Jacques Rotenberg
Rex Multiplex 8, 10-12/1983, Nr.XVI, S.206, 2. Preis

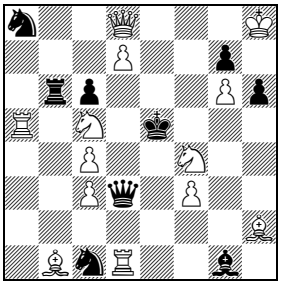


H‡3
1.Te5! Ld5 2.Te6 Te5+ 3.De4 Tf5‡
Geschlossene Umnov-Kette (eigentlich ein Zyklus).

* Die Urfassung von Turton war unlösbar (W.Kh6 Db5 Te2 Lf4 Sd2 Ba4g5g7g2h2 – S.Kg1 Ta6h1 Ba5a7b6g3h7; 1. - Kxh2!)

- Umnov-Matt
2#: Weiss besetzt im Mattzug zuvor von Schwarz verlassene Felder. Hierbei wird nicht unbedingt unterschieden, ob Schwarz zurückschlagen könnte (→ *unechter* Umnov 1 bzw. → *Pseudo*-Umnov 1).
Eine vielleicht erste, hochthematische Darstellung schuf [Johan] Hilding [Laurentius] Fröberg (Schweden, 1918-1999) im Jahr 1977 (**1289**).

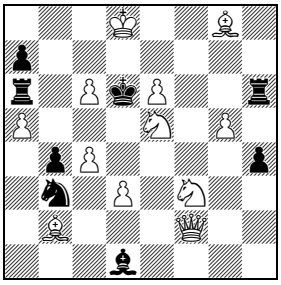
1289 Hilding Fröberg
Tidskrift för Schack 7 9/1977, Nr.13529, 1. ehr. Erw.



‡2
1.Df8? (2.Scxd3 **A**/Sfxd3 **B**‡) Lxc5!
1.Kxg7! (2.Df6‡) Dd6 **a**/Df5 **b** 2.Scxd3 **A**/Sfxd3 **B**‡
(1. - Kd6/Dxd7+/Dxg6+ 2.Sd4/Sxd7/Sxg6‡)
Umnov-Matt, mit Blocknutzung und Rudenko-Thema.

- Umnov-Parade
2#: Schwarz besetzt zuvor von Weiss verlassene Felder (im Variantenspiel oder als Widerlegung).
Vermutlich zuerst Viktor [Olexandrowitsch] Melnitschenko (Ukraine, 1939-2009) im Jahr 1979 (**1290**).

1290 Viktor Melnitschenko
Mat 9-10 9/1979, Nr.2606, 8.-15. Lob

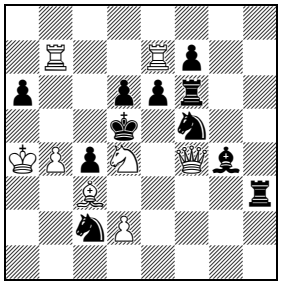


‡2
1.c7? (2.c8S‡) Tc6! - 1.e7? (2.e8S‡) Te6!
1.Sd2? (2.Df8‡) Lf3!
1.Sd4! (2.Sb5, Sf5‡) Kc5/Kxe5 2.Df8/Dh2‡
Umnov-Parade.

- Umnov I-Schnittpunkt
Ein Schnittpunkt darf erst betreten werden, nachdem Schwarz ihn verlassen hat. → *Umnov I*-Nowotny (bzw. → *Finnischer*-Nowotny), → *Umnov I*-Plachutta (→ *Finnischer* Plachutta).

- Umnov-Verfolgung
Konsekutives Folgen einer Figur einer geichschrittigen andersfarbigen à la Umnov I, unmittelbar in deren Fussstapfen. Dies lässt sich auf 2 Arten realisieren:
- a) in mindestens 2 Varianten, und doppelt.
Bearbeitet von Jakov D. Suworov (Russland, Daten?) vorerst 1976, im Jahr 1977 mit Springern (**1291**).

1291 Jakov Suworov
Rjasanskij Komsomolez 1977, 2. Preis (V. +♜f6)



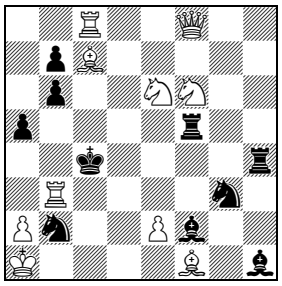
‡4
1.Tbc7! (2.Tc5+! dxc5 3.Td7+ Sd6 4.Txd6‡)
1. - Sxb4 2.Sc2! Sc6 3.Sb4+! Sxb4 4.Dxc4‡
1. - Sxe7 2.Sf5! Sc6 3.Se7+! Sxe7 4.Dxc4‡
Umnov-Verfolgung 2x2 mit 4 ♘♘♞♞.

Ein Spezialfall ist das → Rovno-Thema.
- b) konsekutiv, mit mehreren Folgen (im Mehrzüger).
Siehe auch → Loschinskij-Thema (N#, bzw. S#n).

- Umnov (-Zug im H#)
Wie Umnov I: ein Stein zieht auf ein Feld, das ein anderer Stein verlassen hat. Siehe auch → FML-Thema.

- Uschel-Prischel-(vernulsja)-Effekt
Russisch: ушёл-пришёл-(вернулся); ausgesprochen: uschol-prischol. - Ein originaler russischer Ausdruck für das Umnov I-Thema in weitgefasster Form, und meint damit etwa „weggegangen-gekommen-(zurückgekehrt)“, oder auch „Hin-Weg-Hin“ (bezüglich Themafeld):
- Uschel-Prischel: Verlassen und Betreten eines Feldes duch Weiss und/oder Schwarz. - Der Ausdruck stammt

1292 Alexander Oreschin
Trud 1950, 1. Preis, 3. UdSSR-Meisterschaft (Schachmaty v SSSR) 1948-52, 15. Platz



‡3
1.Dd8! (2.Dd3+ Sxd3 3.exd3‡)
1. - Td5 2.e4+! Td3 3.Dd5‡
1. - Ld5 2.Le5+! Lc6 3.Dd5‡
1. - Td4 2.e3+! Td3 3.Dd4‡
1. - Ld4 2.Lf4+! Lc5 3.Dd4‡
Uschel-Prischel-Vernulsja mit Umnov 1 x 4(!).
Schwarz muss die Themafelder d4/d5 im 1. Zug zuerst noch betreten, bevor er sie wieder verlässt.

ev. aus der Tragikomödie „Last Tango in St. Louis“.

Siehe dazu → Turano- bzw. → Loschinskij-Thema.
- a) Den *gemischtfarbigen* Uschel-Prischel-Effekt sieht man beispielsweise im → Helsinki-Thema.
- Vernulsja: steht für Rückkehr. Umnovs Erstdarstellung dürfte dies ebenfalls enthalten. Dazu ist wohl auch die *dreizügige* Form notwendig.
Eine frühe Hin-Weg-Hin-Darstellung stammt von Alexander [Georgjewitsch] Oreschin (Russland, 1913-1978) von 1950 (**1292**).
Die Farbe spielt dabei keine Rolle:
- b) Enthalten ist der *weisse* Uschel-Prischel-Effekt beispielsweise im → Räumungsopfer. Das *Opfer* ist hingegen *nicht* Bestandteil des Effekts.
- c) Den *schwarzen* Uschel-Prischel-Effekt sieht man am ehesten in Hilfsmatts. Z.B. im → Helsinki-Thema.
- d) Für beide Farben (uni): → Platzwechsel.
Dieser Ausdruck meint wohl eher die formale Gestalt des Umnov I-Themas, die auch beim Pseudo-Umnov I genau gleiche Gültigkeit hat.
Indes ist die Debatte über die genaue Definition des Effekts auch unter den Fachleuten nicht abgeschlossen.

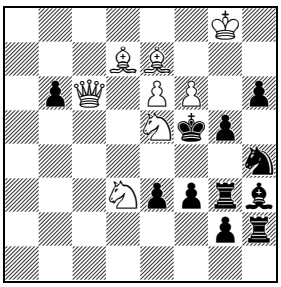
- verzögerter Umnov

3-N#: Die im ersten Zug von Schwarz verlassenen Felder werden erst im Mattzug (bzw. im dritten Zug) von Weiss betreten. (Entsprechung im Umnov II: Verteidigung auf d. Mattfeld.)

Umnov II (= Verteidigung auf dem Drohfeld)

3#: Diese Form wurde weniger berühmt, und lässt sich weniger gut zurückverfolgen.
Schwarz verteidigt sich gegen eine Drohung, indem er auf das Drohfeld zieht.
Auch hinter dieser Idee steckt im Prinzip die → Nicht-Schlagen-Philosophie.
Ausgerechnet in der russischen Sprache, aus dem Sprachgebiet also, wo das Thema herkommt, spricht man nicht von „Umnov“, sondern von
- a) Verteidigung auf dem *Drohfeld*
In der westlichen Problemschach-Kultur sieht man aber eine wesentliche Ideenverwandtscaft zwischen den beiden Umnov-Formen. Daneben kennt man auch die
- b) Verteidigung auf dem *Mattfeld*
Die Erstdarstellung könnte von Wacław Grzankowski (Polen, 1910-1991) von 1947 stammen (mit einfachem → *Pseudo*-Umnov II), sicher ist das keinesfalls (**1293**)!

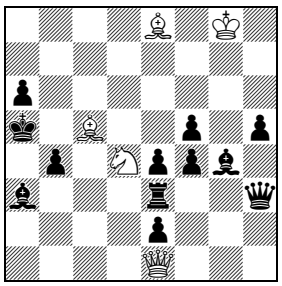
1293 Wacław Grzankowski
M. Wrobel-40 JT, Szachy 1947, 1. Preis



‡3
1.Le8! (2.Sg4! ~ 3.Sxh6‡; 2. - Kxg4 3.De4‡)
1. - Tg4! 2.Sf7! ~ 3.Sxh6‡
1. - Lg4! 2.Sc4! (3.Sd6,Sxe3‡)
1. - g4! (Pseudo-Umnov II) 2.Dd5 ~ 3.S~‡
Umnov 2, frühes Beispiel. - ♟b6 wozu?

Ado Kraemer hat schon 1931 eine – wenn auch nur einfache – schwarze Bahnung mit ebendieser Idee dargestellt, 4 bis 5 Jahre vor der Erstdarstellung des Umnov I (**1294**).

1294 Ado Kraemer
Denken und Raten 1931, 1. Preis 1930/31

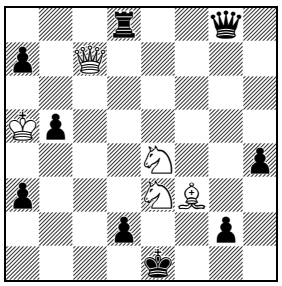


‡3
1.Df2! (2.Sb3+ Txb3 3.Lb6‡)
1. - Tb3! 2.Dh4! (3.Dd8‡) Dxh4 3.Sxb3‡
Ur-Umnov 2. - Unklar, ob der Bf4 weiss war.

- Pseudo-Umnov II

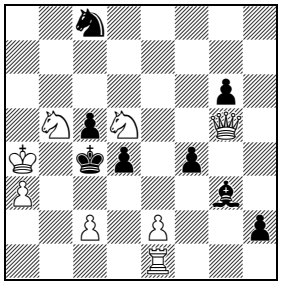
- a) ein König oder ein Bauer können einen andersfarbigen Bauern blockieren,
- b) ein unterstützter Bauer oder der gegenerische König können einen König blockieren.
Deshalb sind sowohl Umnov I als auch Umnov II in Pseudo-Form darstellbar.
Die Umnov-Bedingungen von König und Bauer sind grundverschieden. - Eine spezielle Anwendung stellt das → Helsinki-Thema im Hilfsmatt dar. Beim Hilfsmatt ist die Möglichkeit des Zurückschlagens allerdings irrelevant (→ FML).
Die erste Doppelsetzung ist zweizügig und dürfte von Alexander [Petrowitsch] Maximowskich (Russland, *1939) von 1974 stammen (**1295**), wo der Bauer sogar umwandelt wird im Sinne des → Röpke-Themas!

1295 Alexander Maximowskich
Molodoj Leninez (Kirgan) 10.8.1974, 1. Preis



‡2
1.Dc2? (2.Dd1‡) g1D!/g1S! 2.Df2 **A**/De2 **B**‡
1.Dh2! (2.Dg1‡) g1D!/g1S! 2.De2 **B**/Df2 **A**‡
Pseudo-Umnov 2 im 2‡ mit rez. Mattwechseln.

1296 Valentin Rudenko und Viktor Tschepischnij
Springaren 1983 (V.*)



‡3
1.e4! (2.Se3+! d,fxe3 3.Dd5‡
1. - dxe3 2.Txe3! (3.Tc3‡) fxe3 3.Sxe3‡
1. - fxe3 2.Dxe3! (3.Db3, Dd3‡) dxe3 3.Sxe3‡
Pseudo-Umnov 2 im 3‡.

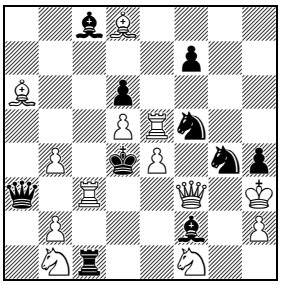
* V.: Martin Hoffmann; + ♟g6 gegen die NL 1.Dg8!.

Ohne Umwandung und dreizügig ist diejenige von Valentin [Fedorowich] Rudenko (Ukraine, 1938-2016) und Viktor [Iwanowitsch] Tschepischnij (Russland, *1935) mit der Darstellung von 1983 (**1296**), die aber noch leicht korrigiert werden musste.

- Umnov II-Schnittpunkt
→ Rudenko-Paradox.

Umnov I + II
3#: Die erste Kombination von Umnov I und II stammt von Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) und Wladimir [Iosifowitsch] Schif (Russland, 1897-1970) von 1947 (**1297**).

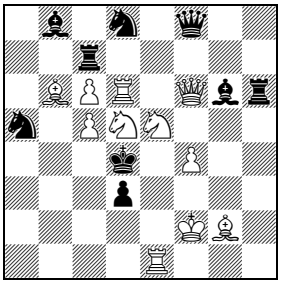
1297 Lev Loschinskij und Wladimir Schif
Tijdschrift vd KNSB 1947, 2. Preis



‡3
1.Sfd2! (2.De3+ Sxe3 3.Sf3‡)
1. - Sf~ 2.Lb6+ Kxe5 3.Sc4‡
1. - Sg~ 2.Lf6 ~ 3.Te~/Dd3‡
1. - Sfe3! 2.Df5! (3.Lb6/Sf3‡)
1. - Sge3! 2.Dg4! (3.Sf3‡)
Umnov 1 und 2.

2#: Der Erste Umnov I und II im 2# wurde von Anatolij G. Epifanov (Russland, Daten??) und Alexander [Petrowitsch] Kusnetzov (Russland, *1946) 1995 dargestellt, mit der konstruktiven Erleichterung der Doppeldrohung (**1298**).

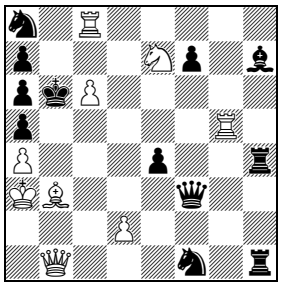
1298 Anatolij Epifanov und Alexander Kusnetzov
Pobeda-50 Juiläumsturnier 1995, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - Le4/Sc4 2.Txe4/Sf3‡
1.Tc1! (2.Se7/Sf7‡) Te7/Lf7 2.Sc7/Sg6‡
(1. - Le4/Sc4 2.Sf3/Txc4‡)
Umnov 1 und 2 im Zweizüger mit 2 Mattwechseln und → Bikos-Thema im Nebenspiel.

Umnov-Mechanismus (= En-Passant-Umnov-Thema = En-passant-Mechanismus)
2#: Ein Thema, das nach Umnov benannt ist, aber mit dem Umnov-Thema nichts zu tun hat. Nach Doppelschritt eines weissen Bauern im Schlüssel zweifaches Spiel eines auf der 4. (bw. seiner 6.) Reihe stehenden schwarzen Bauern, einerseits durch einfachen Schritt, andererseits durch En-Passant-Schlag.
Benannt nach Evgenij [Iwanowitsch] Umnov (Russland, 1913-1989) 1929 (**1299**).

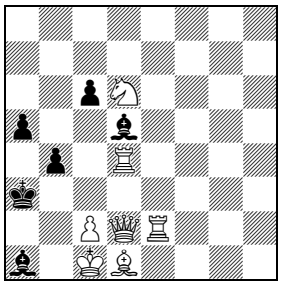
1299 Evgenij Umnov
Schachmaty 9/1929, Nr.734 1. Preis 1929 /II



‡2
1.d4! (2.Sd5‡) exd3 e.p./e3 2.Lc4/Lc2‡
(1. - Df5/Se3 2.Ld5/Ld1‡ 1. - Dxb3+/Sc7 2.Dxb3/Tb8‡)
Umnov-Mechanismus..

Allerdings war John E. Hutchinson (USA, Daten?) im Jahr 1912 früher (**1300**).

1300 John E. Hutchinson
The Pittsburgh Gazette Times 18.2.1912, Nr.447



‡2
Ungedecktes Satzschach 1. - Lb2+!
1.c4! (2.Da2‡) b3/bxc3 e.p. 2.Dxa5/Ta4‡
(1. - Lb2+/Lxc4 2.Dxb2/Sxc4‡)
Ur-Umnov-Mechanismus.

In der „Schwalbe“ 34/1930 wurde hierzu das 15. Thematurnier ausgeschrieben.

Umpire Chess
Partieschachform. Wird von zwei Spielern und einem Schiedsrichter („Umpire“) gespielt. Der Schiedsrichter schreibt die Regeln auf, unter denen gespielt werden muss. Bei jedem Zugversuch sagt der Schiedsrichter, ob der Zug gemäss diesen Regeln legal ist oder nicht. Ist der Zugvorschlag illegal, ist unmittelbar der Gegner am Zug.

Umsetzer
Bestehend aus einem Paar orthogonal nebeneinanderliegener Felder. Betritt ein Stein eines der Umsetzerfelder, wird er als Teil des Zuges auf das andere Umsetzerfeld „umgesetzt“ und wechselt damit die Felderfarbe. Was mit Bauern passiert, die auf die erste oder achte Reihe umgesetzt werden, wurde nicht definiert.

Umwandlung (eines Bauern)
Der Bauer, der die gegnerische Grundreihe erreicht, muss sofort in eine beliebige Figur der gleichen Farbe mit Ausnahme des Königs umgewandelt werden (nach „Die verspottete Regel“ von Ado(lf) [Hermann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972), Deutsche Schachblätter 1949.
- Märchenschach: Umwandlung ist nur dann in eine Märchenfigur möglich, wenn schon eine solche in der Anfangsposition auf dem Brett steht.

Siehe auch → Allumwandlung, → Babson-Task, → Holstumwandlung, → Unterverwandlung.

Umwandlungswechsel
2#: Wechsel von Umwandlungen zwischen (mindestens) 2 Phasen oder Varianten.
- reziproker Umwandlungswechsel
Siehe → 3. Szöghy-Thema.
- Billard-Circeumwandlung
Siehe unter → Circe.
- Entfernte Umwandlung
Siehe daselbst.
- Minor-Umwandlung
→ Unterverwandlung.
- Pseudo-Umwandlung
Zwillingsbildung durch Versetzung eines Bauern auf der siebten (zweiten) Reihe als Offizier auf dem potentiellen Umwandlungsfeld des Bauern.
- Schnoebelen-Umwandlung (SC)
Siehe daselbst.
- Umwandlung auch
Bei einem → Mehrling, bei dem sich nicht alle Märchenfiguren in allen Ausgangsstellungen wiederfinden, wird in jeder Lösung erlaubt, sich in jede Märchenfigur, die in einem der Mehrlinge vorkommt, umzuwandeln.
- Umwandlung nur
Bei einem → Mehrling, bei dem sich nicht alle Märchenfiguren in allen Ausgangsstellungen wiederfinden, darf in jeder Lösung nur in die Märchenfiguren umgewandelt werden, die in der jeweiligen Ausgangsstellung vorhanden sind.
- Umwandlung nur in x
Die Umwandlung kann nur in Figur x erfolgen. Das erleichtert einerseits den Umgang mit Märchen-Umwandlungen und vermeidet andererseits lästige cooks/ Duale mit anderen als der geforderten Umwandlung!

Umwandlungsfigur
Figur, die durch Umwandlung eines Bauern entstanden ist.
- Umwandlungsfigur, zulässige / unzulässige
Siehe unter → Zwillinge.

Umwandlungswechsel
Analog zum → Matt- oder → Fortsetzungswechsel, aber spezifisch auf Umwandlungen bezogen.
- reziproker Umwandlungswechsel
~2#: Wie → reziproker Mattwechsel, aber bezogen auf Umwandlungen, z.B. auf verschiedenen Feldern oder in verschiedene Figuren (z.B. Dame und Springer). - Identisch mit dem → 3. Szöghy-Thema.

Unambiguous Chess
A sort of version of U-chess for algebraic notation. A move in only legal if it is made by the only unit of its type that can play to the arrival square; this applies to K captures also, i.e. a king attacked by two similar units is not in check. Castling is legal.

Unaufhaltsame Steine
= unersättliche Steine = Echecs insatiables: Wenn ein Stein schlägt, führt er als anschliessenden Teil des Zuges noch einen schlagfreien Zug aus. Der Schlagfall ist nur legal, wenn ein anschliessender Zug möglich ist.

unausführbare Drohung
→ Drohung.
unbetretbares Feld (umzäuntes Feld)
Darf zwar übersprungen werden, aber auch dann von keinem Stein besetzt werden, wenn keine anderen Zugmöglichkeiten bestehen, was zu Märchenmatt oder -patt führt. Daran mitzuwirken macht auch seine eigentliche Existenzberechtigung aus, nicht hingegen als blosser → Cook-Stopper zu fungieren! Unklar ist, ob ein unbetretbares Feld von Reitern durchschritten werden darf. In diesem Falle wäre es identisch mit einem → Loch.

Unbeweglich machen eines Steins
Einschliessung eines Steins durch Hinlenkung eigener Steine auf dessen Fluchtfelder.

Unbeweglicher Stein (allgemeines Schach)
Kann nicht ziehen und schlagen, aber im Unterschied zum → Dummy Wirkung ausüben, also Felder beherrschen.

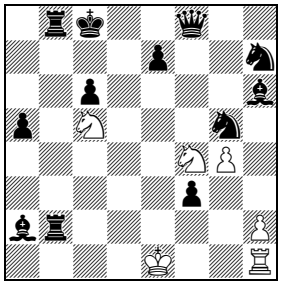
Undeckbar Matt in n Zügen (UD#n)
Wie → H#n, aber mit dem letzten weissen Zug wird keine Mattstellung herbeigeführt, sondern eine undeckbare Mattstellung, also eine Stellung, in der Weiss mit seinem nächsten Zug auch gegen beste schwarze Gegenwehr im nächsten Zug mattsetzen kann. Es gilt die Zusatzregel, dass in der Undeckbar-Matt-Stellung kein Schachgebot vorliegen darf.

Unentschieden
Studie/Partie: Eine als ausgeglichen akzeptierte Stellung, die keine Partei gewinnen kann. Als Vereinbarung von Spielern oder als Endspielforderung auch „Remis“ genannt.

Unersättliche Steine
→ Unaufhaltsame Steine (= Echecs Insatiables).

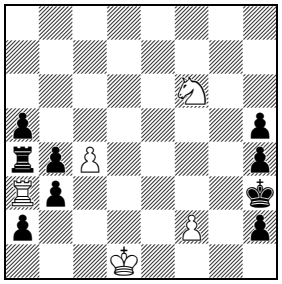
1. Ungarn-Thema
H#2: „Hilfsmatt mit weissem Tempozug“ (→ Breuer). Die Idee geht möglicherweise auf György Páros (Ungarn, 1910-1975) von 1946 zurück (**1301**), eine Dreifachsetzung zeigte Árpád Földeák (Ungarn, 1917-2004) 1950 (**1302**).

1301 György Páros
Magyar Sakkvilág 21 2/1946, 1. Preis 1945/46



H‡3
1.Txh2! Kf1 (Tempo) 2.Td2 Txh6 3.Td8 Txc6‡
Erstes Ungarn-Thema.

1302 Árpád Földeák
feenschach 472 1950, Weihnachtskarte

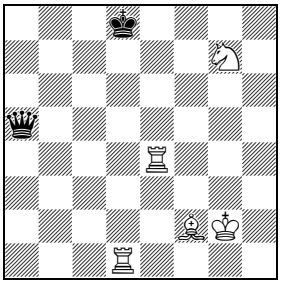


H‡3
1.a1D+! Ke2 2.De5+ Kf1 3.Db5 Txb3‡
Erstes Ungarn-Thema mit 3 schwarzen Tempozügen.

Eine andere Definition besagt, dass es sich um zwei konsekutive Schläge von weissen Steinen handelt.

2. Ungarn-Thema
H#2: In einem Hilfsmatt in zwei Zügen pariert Schwarz ein schon in der Ausgangsstellung bestehendes Schach und fesselt dabei einen weissen Stein. Im zweiten Zug entfesselt Schwarz diesen Stein wieder, und Weiss setzt Matt durch Nutzung der Fesselung des schwarzen Schlüsselsteins. Das Matt sollte ein Modellmatt sein.
Thema im Kompositions-Wettkampf Italien-Ungarn im Jahr 1971, wo Vilmos Schneider (Ungarn, 1933-2001) den 1. Preis gewann (**1303**).

1303 Vilmos Schneider
Italien-Ungarn, 2. Thema, 1. Platz
Sinfonie Scacchistiche 10-12/1971, Nr.1100



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Dd2!** Tc4 2.Dd7 Lh4‡
II) **1.Dd5!** Lg3 2.Dd7 Te8‡
Zweites Ungarn-Thema.

Ungleichfarbige Läufer
Siehe unter → Läufer.

Uniform-Thema
→ Ellerman-Thema und → Pelle-Thema.

Universalbauer
Bauer, der in jede der vier Richtungen diagonal schlagen oder orthogonal einschrittig ziehen kann. Er wandelt auf jedem Randfeld sofort um und kann (beliebig oft) von jedem Feld aus, das ein Feld weit vom Rand entfernt ist, einen Doppelschritt in Richtung Brettmitte ausführen. Nach jedem Doppelschritt kann er en-passant geschlagen werden, wenn ein Bauer (oder ein Universalbauer oder eine sonstige Bauernart) der anderen Partei entsprechend postiert ist.

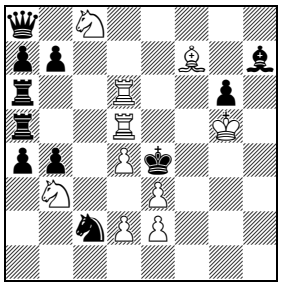
Universeller En-Passant-Schlag
Jede Linienfigur kann auf einem Feld en-passant geschlagen werden, wenn sie im unmittelbar vorangehenden Zug dieses Feld überschritten hat.

Unlösbar(-keit) / unlösbare Aufgabe
Ist die angegebene Forderung unter dem Diagramm nicht zu erfüllen, so ist die Aufgabe unlösbar.

Unscheinbare Verstellung
2#: Schwarz-weisse Linienverstellung. Die verstellte schwarze Figur ist vom potentiellen Mattfeld bzw. der Mattlinie noch durch eine weisse Mattfigur verstellt.
Thomas [Rayner] Dawson (Grossbritannien, 1889-1951) hat dies schon 1909 gezeigt (**1304**). - Siehe auch → *maskierter* Grimshaw.

Unsichtbare Steine
= Invisibles. Gangart und Standort der unsichtbaren Steine ergeben sich ganz oder teilweise aus der Stel lung und dem Spielverlauf; dieser kann auch Züge von unsichtbaren Steinen umfassen - Schlagfälle und Züge auf schwer zugängliche Felder lassen Rückschlüsse

1304 Thomas R. Dawson
London Opinion 1909



‡2
Satz: 1. - Txd5+ 2.Lxd5‡)
1.Tc5! (2.Ld5‡) b6/b5 2.Te6/Te5‡
(1. - Sxe3/Txc5+/Sxd4/Td6/Lg8
2.d3/Sxc5/Txd4/Sxd6/Lxg6‡)
Unscheinbare Verstellung.

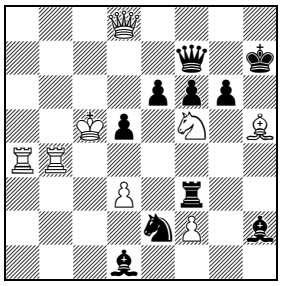
auf Gangart und Standort der Unsichtbaren; sobald beides erkannt ist, wird ein Unsichtbarer sichtbar.

- Unsichtbarer Turm
Vorgabeturm (→ Vorgabe). Hat womöglich Einfluss auf die Zuglängenberechnung im → Längstzüger bei der Rochade mit dem Vorgabeturm.

Unsichtbarer Schlag
Siehe unter → take&make.

Unsterbliches (Schach-)Problem
Ein 9-züges → Opferminimal von Conrad Bayer (ehemalige Tschechoslowakei, 1828-1897) von 1851 mit Opferung von 6 Steinen und Bauernmatt in der Brettmitte (**1305**).

1305 Conrad Bayer
Illustrirte Zeitung 16.8.1851, Nr.424



‡9
1.Tb7! Dxb7 2.Lxg6+! Kxg6 3.Dg8+ Kxf5 4.Dg4+ Ke5 5.Dh5+ Tf5 6.f4+! Lxf4 7.Dxe2+! Lxe2 8.Te4+! dxe4 9.d4‡
Unsterbliches Schachproblem.

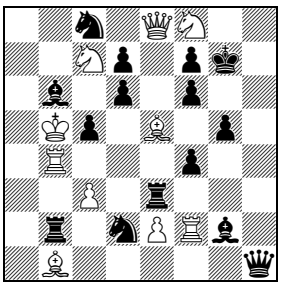
Die Bezeichnung „unsterbliches Problem“ stammt natürlich aus der damaligen Zeit (→ Altdeutsche Schule), wo Opfer einen viel grossen Stellenwert hatten. Man spricht auch von einer „Opfer-Orgie“.

Der Rekord von Opfern dürfte bei einem 12-züger von Johan [Christoffel] van Gool (Niederlande, 1923-2002) von 1979 mit 8 Opfern liegen. Allerdings sind hier weder ästhetische noch strategische Elemente von unsterblicher Bedeutung (**1306**).

Untätige Könige
= Rois fainéants. Könige ziehen nur, wenn sie im Schach stehen.

Unterirdischer Stein
Entsteht im → Volcanic Circe.

1306 Johan van Gool
Le Journal de Genève 10.11.1979, S.31 (V. [Dual?])



‡12
1.Sce6+? Kh6!
1.Sfe6+! dxe6 2.Se6+! fxe6 3.Lxf6+! Kxf6 4.Txf4+! gxf4 5.Df8+ Ke5 6.Dxf4+ Kd5 7.Dg5+ Te5 8.e4+! Lxe4 9.Dxd2+! Txd2 10.La2+! Txa2 11.Td4+! cxd4 12.c4‡
Opfertask mit 8 aktiven Opfern, Stickmatt.

Unterverwandlung
Verwandlung in eine andere Figur als die Dame, etwa zwecks Pattvermeidung. - Siehe auch → entfernte Umwandlung.

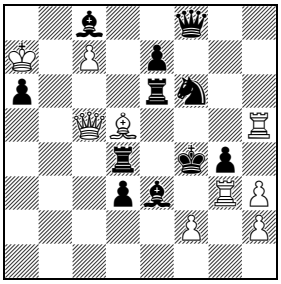
Unverletzliche Bauern
Sämtliche Bauern sind unbeweglich, soweit nicht etwa ein schwarzer Bauer zur Vermeidung des Matts schlagen muss.

Upside-Down Chess
In der normalen Partieanfangsstellung wird die Zugrichtung aller Bauern um 180 Grad gedreht (Upside-Down Pawn). Die weissen Bauern ziehen also nach unten, die schwarzen Bauern nach oben.

- Upside-Down Pawn
Bauer, der in die umgekehrte Richtung zieht, ein weisser also nach unten, ein schwarzer nach oben.

Ural-Thema (Uralski-Thema)
2#: In einem Zweizüger führen mindestens drei fortgesetzte Verteidigungen zu Blockschäden auf einem ungedeckten Fluchtfeld des schwarzen Königs.
Alexej [Grigorjewitsch] Kopnin (Russland, 1918-1991) 1947 (**1307**).

1307 Alexej Kopnin
Schachmaty v SSSR 12/1947, Nr.86



‡2
1.Le4! (2.Df5‡)
1. - S~/Sxe4! 2.Txg4/fxe3‡
1. - Te~/Texe4! 2.De5/Dg5‡
1. - Td~/Tdxe4! 2.Dxe3/Tf5‡
Ural-Thema.

Urania-Thema
2#: Ein weisser Zug erscheint in 3 Phasen als Erstzug (Schlüssel), Drohung und Variantenmatt:

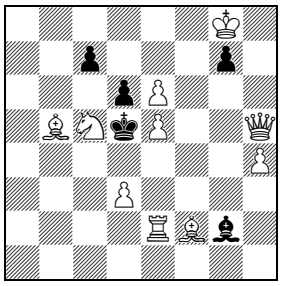
1.A?
1.V? (2.A#)
1.S! a 2.A#

Urania-Thema

		a
A		
	A	
		A

Von Fritz Hoffmann (Deutschland, 1932-2016) 1978 entdeckt (**1308**).

1308 Fritz Hoffmann
Land og Folk 1978 (V.*)



‡2
1.Df7 **A**? (2.e7 B‡) dxe5/Lh3 2.Dd7/Df3‡; aber 1. - Le4!
1.e7 B? (2.Df7 **A**‡)
1. - dxe5/Le4/Lh3 2.Dxe5/dxe4/Df3‡; aber 1. - g6!
1.Sa6! (2.Sxc7‡) Kxe6/dxe5 2.Df7 **A**/Dxe5‡
Urania-Thema (mit Salazar [B]).

* Fassung ohne den Drohdual nach 1.Df7? 2.Db7‡ (Version Martin Hoffmann, unveröffentlicht).

In der Ostberliner Monatsschrift „URANIA“ wurde 1980 ein Thematurnier durchgeführt, ausgerichtet in vier Abteilungen („URANIA-80“).
Es existieren allerdings Beispiele, die sich bis 1872 zurückverfolgen lassen. Doch dürfte sich das Augenmerk noch nicht auf diese Thematik gerichtet haben!

- Super-Urania-Thema
Ausdehnung des Urania-Themas auf mehr Funktionszüge durch Verlängerung der Forderung (3#).

Urdruck
Erstabdruck, Erstveröffentlichung, auch „Original“, oder im Französischen „inédit“ genannt.

Urfeld-König
= Nostalgischer König. Geht zurück auf sein Urfeld, wenn er in einer gegnerischen Damenlinie erreichbar ist.

Urform
Mit der Einführung des Antiform-Komplexes (um 1914) in die Problemtheorie wurde auch der Begriff der Urform geprägt. Wir verstehen darunter die eigentliche logische Kombination, der sich die Antiform durch Ideenausführungen so entgegenstellt, dass die ideengemässe Ausführung des Verführungsspiels (Idee im Angriff) oder des Drohspiels (Idee in der Verteidigung) dieser Urform verhindert wird.

Urianschach
Weiss darf nur auf schwarze Felder ziehen, Schwarz nur auf weisse.

U-Schach
Nach → Ebert, chessword neu: Es sind nur solche Züge gestattet, die unzweideutig durch drei (oder weniger) Zeichen ausgedrückt werden können. Bei nichtschlagenden Zügen werden die senkrechten Reihen nach den Offizieren benannt, die in der PAS dort stehen. Die Ziffernbezeichnung ist wie in der algebraischen Notation. Der Zug Sd5-b4 hiesse dann also

SS4, ebenso aber der Zug Sh6-g4! Ein eventuelles Schach-/Mattgebotszeichen wird nicht notiert! Schlagende Züge werden in der Form TxS notiert. Bauernumwandlungen können demzufolge nur schlagfrei auftreten (B=D), da bei Schlag mehr Zeichen nötig wären.
Um die Definition herrscht etwas Verwirrung, da in derselben Quelle verschiedene Definitionen gegeben werden.

- Non U-Schach
Nach → Ebert, chessword (gleiche Definition für U-Schach!): Jeder Zug, der im U-Schach legal wäre, ist hier illegal; jeder Zug, der im U-Schach illegal (aber figurengangartgemäss) wäre, ist hier legal.

Use it or Lose it in n Zügen (UL)
= UL m/n: Forderungsform: m and n state the number of moves before white and black pieces that have not moved become stale (freeze), and become unmovable. Default is that the kings are excluded. Also possible is UL for specific pieces only, e.g. Sd4UL2, where this S loses its ability to move in case it has not moved whenever the time of two moves has elapsed. (→ General UL 1/0 gives us play with one white piece, and UL 2/0 can harbour two moving white pieces that can keep moving if they make alternate moves.)

Uschel-prischel (ушёл-пришёл)
Siehe unter → Umnov I.

V

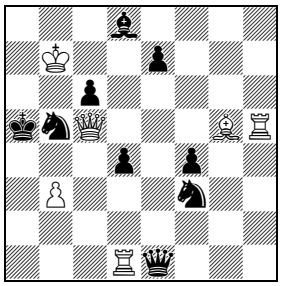
V/V
→ Velimirović/Valtonen.

V50 (TT)
1:7+5:5-Springer.

Vaeltava Haamu (=Wandering Ghost)
= vh = Wandering Ghost = wg: Hat Wirkungskraft, aber keine Masse und besetzt daher de facto auch kein Feld. Auf einem Feld können zugleich ein orthodoxer Stein und ein (oder mehrere) wg stehen. Andere Steine können durch einen wg hindurch wirken und ziehen (ein wg kann daher weder blocken noch eine Linie verstellen). Ein wg kann nicht geschlagen werden, kann aber selbst schlagen, Schach bieten usw. Ein wg kann nicht auf ein Feld ziehen, auf dem ein orthodoxer Stein steht; hingegen kann ein Stein mit Masse auf ein Feld ziehen, auf dem ein wg steht. Einem wg-König kann nicht Schach geboten werden.

Vahidov-Thema
2#: Ein schwarzer Stein ist in der Ausgangsstellung durch eine weisse Linienfigur gefesselt. Mittels Öffnung einer anderen weissen Linie wird die erste weisse Figur von der Fesselung entlastet, sodass nun ein Matt droht durch Wegzug der weissen Themafigur. Schwarz pariert die Drohung, indem er seinerseits in diese Linie zieht.
Damit handelt es sich um ein weiteres → Status quo-Thema.
Das Thema stammt von Məcnun [Abdulvahid] Vahidov (Aserbajdschan, 1946-2009), zusammen komponiert mit Kazımov, İslam (Aserbajdschan, *1952) im Jahr 1985 (**1309**). Rauf [Gadschiaga Ogl] Aliovsadzade (Aserbajdschan/USA, *1945) widmete es ihm anlässlich seiner Tötung durch einen Terroristen. - Sein Name bedeutet übrigens „Glückliche Einheit“.

1309 Məcnun Vahidov und Kazımov, İslam
Schachmaty (Baku) 1985

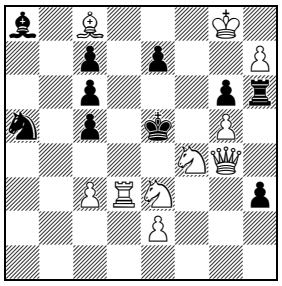


‡2
1.Da3+? Sxa3!
1.Lh4! (2.Da3‡) De5/Se5/e5 2.Ta1/Lxe1/Lxd8‡
(1. - Db4 2.Da7‡)
Vahidov-Thema mit 3 Themavarianten auf Feld e5.

Valladão-Thema
2#: Feldräumung mit thematischen Verführungen. Im Erstzug von Verführung(-en) und Lösung verlässt ein weisser Stein sein Standfeld, damit auf diesem Matt (auch Abzugmatt) gegeben werden kann. Es können auch verschiedene weisse Figuren sein, die in diversen Phasen jeweils ihr Standfeld für das Matt räumen. - Im Gegensatz zum → 1. Ahues-Thema (wohin mit ihm?) dürfen auch verschiedene Themafiguren vorkommen.

- Valladão-Zyklus
2#: Valladão-Task I in zyklischer Form: Räumung (→) einer Figur für eine andere in einem geschlossenen System von Verführungen und Lösung.
Älteste *zyklische* Darstellung wohl von Dieter Kutzborski (Deutschland, 1947-2019) von 1969 (**1310**).

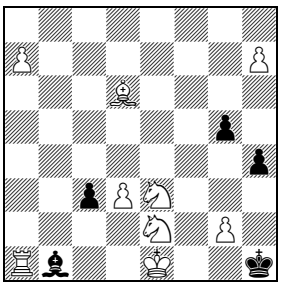
1310 Dieter Kutzborski
Deutsche Schachblätter 8/1969, Nr.1025



‡2
1.Se6? (2.Df4‡) Th4!
1.Df3? (2.Sg4‡) Th4 2.Sxg6‡; aber 1. - e6!
1.Sef5? (2.Te3‡) gxf5 2.Dxf5‡; aber 1. - Sc4!
1.Td7? (2.Sd3‡) Ke4 2.Txe7‡; aber 1. - c4!
1.Td6! (2.Te6‡) Kxd6/c,exd6 2.De6/Sd3‡
Valladão-Zyklus.

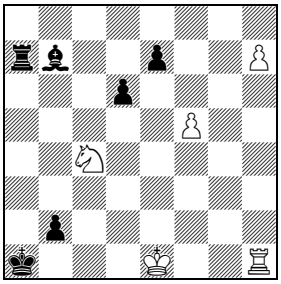
Valladão-Task
2#: Die drei Spezialzüge → Umwandlung, → En-Passant-Schlag und → Rochade sollen in *einem* Problem dargestellt werden.
Der Task wurde 1965 von Joaquim Valladão Monteiro (Brasilien, 1907-1993) vorgestellt (**1311**).
1966 wurde in der brasilianischen Zeitung „O Globo“ ein Thematurnier organisiert.
Die wohl älteste Darstellung stammt von Jacob (Jack) Elson (Deutschland/USA, 1839-1909) von 1867 in konsekutiv fünfzügiger Form, und von 1920 die ev. früheste *dreizügige* Fassung des Themas, von Darso [James] Densmore (USA, 1876-1917), hier in dualfreier Fassung von Horst Böttger und Werner Keym (beide Deutschland, *1937 und 1942) von 2007 (**1312**).

1311
O Globo 8.11.1965



‡2
1.a8D? (2.g4‡) g4!
1.g4! (2.a8D,L‡) hxg3 e.p./La2, Lxd32.h8D,T/0-0-0‡
-Task im 2‡.

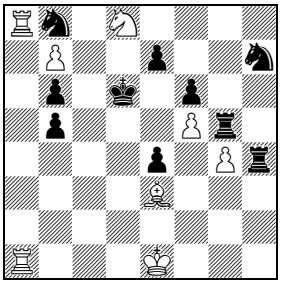
1312 Darso J. Densmore (and the Densmore-MT)
Densmore Gedenkturnier 1918, S.80, Nr.50a, 1920
Fassung Horst Böttger und Werner Keym
Die Schwalbe 226, August 2007, S.191, Nr.34



‡3
1.h8D! (2.Dxb2‡) e5! 2.fxe6 e.p. Ta2 3.0-0‡
Ur-Valladão im 3‡. – „A Christmas Problem".

Stellung Densmore: W.Ke1 Ta8h1 La1 Se3 Bb7h7f5 – S.Kb1 De8 Ta5 Lc6 Sf8 Be7. - Siehe auch → *Unterverwandlungs*-Valladão.
Die älteste Darstellung überhaupt stammt wohl von Jacob (Jack) Elson (Deutschland/USA, 1839-1909) von 1867, und braucht noch fünf Züge (**1313**).

1313 Jacob (Jack) Elson
The Daily Evening Bulletin (Philadelphia) 1.11.1867
S.7, Nr.450

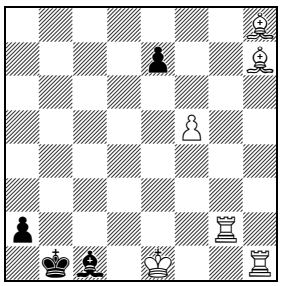


‡5
1.0-0-0+! Kc7 2.Lf4+ e5 3.fxe6 e.p.+ Te5 4.e7 ~
5.e8S‡
Ur-Valladão-Task mit ♞-Umwandung.

In manchen Darstellungen ist der Doppelschritt des zu schlagenden Bauern leider nicht erzwungen.

- Unterverwandlungs-Valladão(-Task)
Zuweilen wird statt lediglich Umwandlung (in eine Dame) *Unterverwandlung* verlangt, da sie subtiler ist. Die Erstdarstellung von Joaquim Valladão Monteiro (Brasilien, 1907-1993) enthält aber eine Damenumwandlung. Die erste Fassung mit Umwandlung in einen *Springer* stammt von Ivar Godal (Norwegen, 1916-2002) von 1961 (**1314**), also *vor* Joaquim Valladão Monteiro!

1314 Ivar Godal
Postsjakk 8.8.1961



‡2
1.0-0! (Zugzwang) a1S/e5 2.Tb2/fxe6 e.p.‡
(1. - a1D 2.f6‡)
Ur-Valladão-Task, 2‡ (mit ♞-Umwandlung).

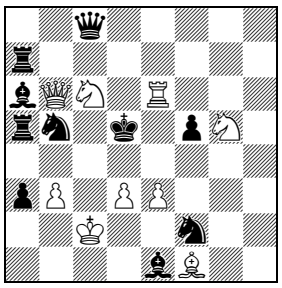
Valuška-Thema
Siehe unter → Lačný-Thema.

Valve
= Sperrwechsel. Zur Widerlegung einer Drohung öffnet Schwarz die Wirkungslinie eines eigenen Steines unter gleichzeitiger Schliessung einer anderen Linie desselben Steines (= *einfache* Valve).
Obwohl es einen Komponisten gab, der sich Leo [Erland] Valve (Finnland, 1914-1952) nannte und das Thema bearbeitete, ist das Thema auf das englische „valve" (*engl.* = *Klappe*, aber auch z.B. *Ventil*, weswegen es auch den weniger passenden Namen Ventil-Thema bekommen hat) zurückzuführen (Valve selbst kreierte → Valves Verführungs-Thema).
Im Jahre 1928 fand im „Chess Amateur" ein Valve-Turnier statt, im Jahr 1929 eines in der „Schwalbe".
Beispiel unter → Elbe-Thema, → Schiffmann-Thema, Form IV. - Ein eigenständiges Thema stellt das → Paros-Thema dar.

- Bivalve
Wird ebenfalls → Sperrwechsel genannt: Wie Valve, aber der Schaltstein schliesst die Linie eines Langschrittlers und öffnet diejenige eines *anderen*.
Beispiel unter → Anti-Gamage-Thema, Typ 1.

- doppelte Valve
2#: In zwei Varianten verteidigt sich Schwarz gegen die Drohung durch Öffnung und Schliessung je zweier eigener Linien.
In einem Artikel von Karl [Adolf Koefoed] Larsen (Dänemark, 1896-1963) in „Skakbladet" Juli 1938, S.106-107 (**1315**).

1315 Karl A.K. Larsen
Skakbladet 7.7.1938

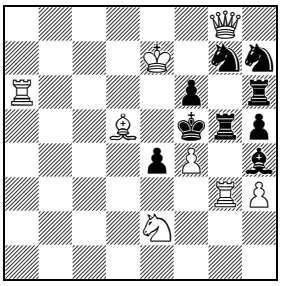


‡2
1.d4! (2.Lc4, Dc5‡) Sc3/Sc7 2.Sb4/Se7‡
(1. Sxd4+/Sd6/Sd3 2.Dxd4/Te5/Lg2‡)
Valve-Thema, doppelt.

- Kreuz-Valve
→ Larsen-Thema (nach Thema-Boek).

Valves Verführungsthema
2#: Mehrere Verführungen scheitern an einer mono- oder polythematischen Pauschalparade.
Leo [Erland] Valve (Finnland, 1914-1952) 1949 mit drei Verführungen (**1316**), 1950 schaffte er sogar fünf Verführungen.

1316 Leo Valve
Suomen Shakki 7 11/1949 (V.)



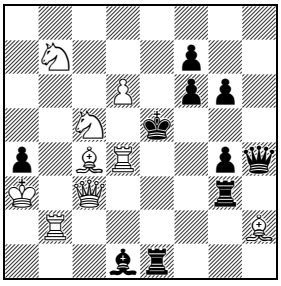
‡2
Satz: 1. - Kg6 2.Lxe4‡
1.Te3 ? (2.Lxe4‡) Kg6! (2.Lxe4? Tf5!)
1.Da8? (2.Lxe4‡) Kg6! (2.Lxe4? Sf5!)
1.Ta4? (2.Lxe4‡) Kg6! (2.Lxe4? f5!)
1.Te6! (2.Lxe4‡) Sxe6/Kg6 2.Lxe6/Lxe4‡
Valves Verführungs-Thema, mit Satzmatt auf die Themaparade.

Van den Berg-Thema
Längster dualfreier Selbstmatt-Maximummer (→ Längstzüger) mit orthodoxen Steinen. Es wird nur eine Umwandlung zugestanden. Diese ist in der Dualfrei-Forderung eingeschlossen.

Van der Linde-Schach
= Van-Zuylen-Schach: Partieschachform, in der bei den Offizieren nur Ta-, K und Sg- vorhanden sind (Bauern normal).

Van der Ven-Thema (bzw. -Blend)
2#: Der (gefesselte) Hinterstein einer weissen Batterie wird mindestens zweimal indirekt durch Schwarz entfesselt. In einer Variante setzt der Hinterstein matt, in einer zweiten (Goethart-Verstellung) zieht der Vorderstein ab.
A.M.A. van der Ven (Niederlande, 1877-1938) 1923 (**1317**).

1317 A.M.A.Van der Ven
Good Companion 5/1923 (V.*), 1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Se6! (2.Tb5‡)
1. - Lb3 2.Da5‡
1. - Lf3 2.Tf4‡
(1. - f5/Kf5 2.Txg4/Tf4‡)
Van der Ven-Thema.

* Korrektur Udo Degener: ♘c8→b7, + ♙ d6

Van-Zuylen-Schach
→ Van der Linde-Schach.

Vao
Chinesischer Stein: Zieht (ohne zu schlagen) wie ein Läufer und schlägt wie ein → *Läufer*-Lion.
- Vao à 45°
Zieht wie ein Vao, knickt aber beim Schlagen über dem Sprungbock um 45° von seiner Zugrichtung ab, und kann beliebig weit auf den Orthonalen hinter den Sprungbock ziehen.

Variable
Repräsentiert einen Stein noch unbekannter Gangart (womöglich auch einen Märchenstein, falls ein anderer der gleichen Art im Diagramm vorhanden ist). Sie kann von ihrer Partei wie ein beliebiger Stein gezogen werden und behält die in ihrem ersten Zug gewählte Gangart während der ganzen Lösung; dabei wird nicht ‚bekanntgegeben', welchen Stein die Variable repräsentiert. Es kann aber durch weitere Züge spezifiziert werden, welchen Stein die Variable repräsentiert. Zieht eine Variable in ihrem ersten Zug schräg, kann sie Dame oder Läufer repräsentieren; durch einen späteren orthogonalen Zug wird klar, dass sie (nur) Dame repräsentiert. Falls die Variable mit einem Bauernzug startet, kann sie sich umwandeln. Bleiben mehrdeutige Repräsentationen möglich, hat die gegnerische Partei das Recht, Schachgebote, Mattzüge oder Umwandlungen zurückzuweisen, sofern sie nicht jeder möglichen Repräsentation entsprechen. Daher kann z.B. eine Variable nicht als Dame schräg matt geben, wenn sie zuvor nur orthogonal zieht, weil der Gegner die Interpretation wählt, die bis dahin gerade ziehende Variable repräsentiere einen Turm.

Variante
Abspiel im Lösungsverlauf einer direkten Aufgabe, möglich sowohl als Antwort auf eine Drohung als auch auf Zugzwang.
Mansuben (→) und Aufgaben vor 1830 wurden im Allgemeinen variantenlos gebaut und erst unter dem Einfluss eines [Ferdinand] Julius Brede (Deutschalnd, 1800-1849) und anderen wurden ab diesem Zeitpunkt variantenenthaltende Probleme ausgearbeitet.
- Hauptvariante
Variante, die den tematisch wichtigsten Teil der Komposition darstellt.
- Kurzvariante
Variante, die kürzer ausfällt als die Hauptvarianten, welche die gesamte Lösungslänge beanspruchen.
- Nebenvariante
Variante, die für das dargestellte Thema nicht von Bedeutung ist.
- thematische Variante
Variante, die für das dargestellte Thema relevant ist.

Varianten-Inder
Siehe unter → Inder.

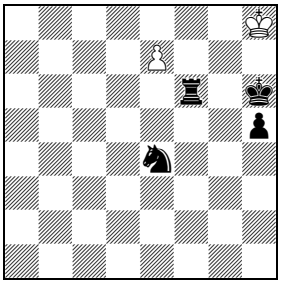
Variantenpflicht
Als Teil der Forderung im → Hilfsspiel wird eine Variantennotation (z. B. 1.3.3...) angegeben. Als Lösung gelten nur Schlüsselzüge, die genau die angegebene Anzahl von Varianten nach sich ziehen. Schlüsselzüge, die mehr oder weniger zum Matt führende Varianten nach sich ziehen, gelten nicht als Lösung und sind daher keine Nebenlösungen.

Varianten-Problem
Problem mit einer Häufung verschiedener (zusammengewürfelter) Varianten.

Varichess und Flexichess
Siehe unter → Flexichess.

Vaulin-Thema
H#2: Schlag schwarzer Figuren, die in der nächsten Lösung auf einem Nachbarfeld des schwarzen Königs blocken.
Dürfte auf Alexander G. Vaulin (Russland, Daten?) mit einer Darstellung von 1995 zurückgehen (**1318**).

1318 Alexander Vaulin
Ideal-Mate Review 5-6/1995, Nr.7026, Lob



H‡2
a) **1.Tf8+** exf8T 2.Sg5 Tf6‡
b) **1.Sd8** exd8S 2.Tg6 Sf7‡
Vaulin-Thema. – Am 30.10. desselben Jahres publizierte der Autor eine Fassung ohne Zwillingsbildung in Suomi Tehtäväniekat mit ♞e6, und ♛g1 und ♜g2, gleiche Lösungen (Nr.798).

Vaulting King (Schwebender König)
= „Voltigierender König“: König, der, wenn er im Schach steht, zusätzlich wie ein → Equihopper zieht, schlägt und wirkt. Steht ein König im Schach, so kann er ziehen wie ein König oder wie der schachgebende Stein.
Voltigieren (ein Begriff aus dem Reitsport) meint: Turnen auf einem an der Longe gehenden Pferd, das von einem Longenführer auf einem Kreis von mindestens 18 m Durchmesser [Turniermass], dem Voltigierzirkel, longiert wird.

Vautour
= L-Orix. Geknickter → Lion; seine Zugrichtung hat über dem Sprungbock einen 90°-Knick.

VCE
→ Vertical Cylinder Equihopper.

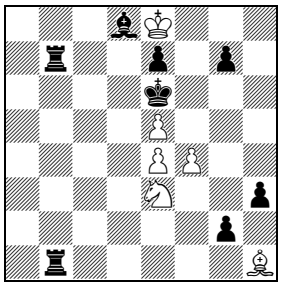
Vektor
Verbindungslinie, z.B. zwischen → Brennpunkt und Brennpunktverteidiger.

Vektordrehung
… nach Høeg. Siehe unter → *Høeg*-Cheney-Loyd.

Vektor-Thema
Mehrere schwarze Langschrittler zielen auf dieselbe weisse Einheit (z.B. Batterie). In der Lösung werden diese Linien durch Schwarz und Weiss geschlossen.

Vektor-Unterbrechung
Präventives oder unmittelbares Verstellen einer feindlichen Linie (→ Interposition) zwischen → Brennpunkt und Brennpunktverteidiger (→ Vektor): Weiss hat dabei die *Wahl* zwischen zwei Linien. - Siehe z.B. → Mackenzie-Thema.
Eine mögliche erste einfache Vektorunterbrechung zeigte Charles [Henry] Stanley (USA, 1819-1901) 1849 (**1319**).

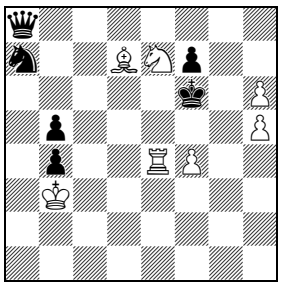
1319 Charles Henry Stanley
Illustrated London News 6.10.1849



‡3
1.Sf5! (2.Sd4/Sxg7‡) g1D 2.Lg2! (3.Sxg7‡) Dxg2 3.Sd4‡
Vektorunterbrechung.

Während Vektorunterbrechung auch im Zweizüger häufig auftritt, kann sie auch konsektuv erfolgen. Eine solche zeigt Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) im Jahr 1948 in Dreifachsetzung (**1320**)

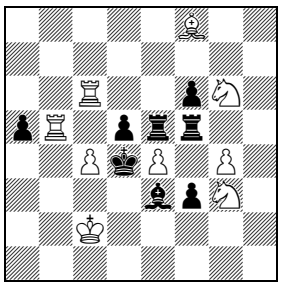
1320 Ado Kraemer
Die Schwalbe 3-4/1948, S.140, Nr.IV
W. Massmann gewidmet



‡6
Satz: 1. - Db7,c6,xe4, Sc8/D…8 2.Sg8/Sd5‡
1.Te3! Dg2! 2.Lg4! Da8! 3.Te5! Dd8 4.Ld7! Da8! 5.Te4! (Switchback) und die Anfangsstellung ist erreicht – mit Schwarz am Zug, siehe Satz.
Konsekutive Vektorunterbrechung als Zugwechselaufgabe, in Meredithform.

Velihanov-Thema
3#: In mindestens zwei Varianten werden die zweiten Züge der Parteien wiederholt, und im Mattzug tritt jeweils Dualvermeidung mit abwechselnden ‚guten‘ und ‚schlechten‘ Zügen auf.
Kənan Vəlixanov (Aserbajdschan, *1970) 2012 (**1321**).

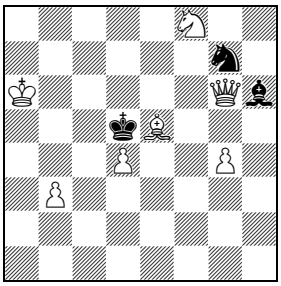
1321 Kənan Vəlixanov
StrateGems 60 10-12/2012, Vol.15, M1108, S.185



‡3
1.Tb7! (2.Lc5+ **A** Kxc4 3.Lxe3‡)
1. - dxc4 2.Td7+ Td5 3.Lc5 **A**‡ (3.Sxf5 **B**?)
1. - dxe4 2.Td7+ Td5 3.Sxf5 **B**‡ (3.Lc5 **A**?)
1. - Te7 2.Sxf5+ Kxe4 3.Txe7‡ (3.Txe6?)
1. - Te6 2.Sxf5+ Kxe4 3.Txe6‡ (3.Txe7?)
Velihanov-Thema.

Velikij-Thema
2#: Schwarz imitiert in den Paraden die weissen Verführungszüge. - Siehe auch → Loschinskij- bzw. → Magnet-Thema.
Mikola [Moisejewitsch] Velikij (Ukraine, *1936) möglicherweise 1953 (**1322**). 2001 wurde zu seinem 65. Geburtstag ein Thematurnier durchgeführt.

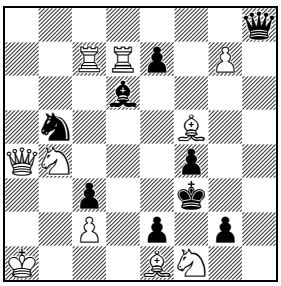
1322 Mikola M. Velikij
Schachmaty v SSSR 1953
Turnier für veröffentlichte Kompositionen 2. Preis



‡2
1.Dd3/Dc2/Db1? Le3/Ld2/Lc1!
1.Dh7! (Zugzwang) Kc6/L~/S~ 2.De4/Dh1/Db7‡
Velikij-Thema.

Velimirović-Angriff
2#: Zyklisches Geschehen der folgenden Art: im Probespiel entwertet Weiss zwei von drei thematischen Elementen selbst, aber jeder Zug ermöglicht Kompensation für jeweils eine Entwertung, sodass Schwarz nur noch eine Möglichkeit bleibt, die Drohung abzuwehren. Auf diese Weise enthalten alle thematischen Fehlversuche → fortgesetzten Angriff, jeder ist gleichzeitig eine Korrektur und ein verbesserter Irrtum.
Der Name wurde vom Erfinder Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) selbst gegeben, in augenzwinkernder Anlehnung an dieselbe Bezeichnung, die für eine Eröffnungsvariante der Sizilianischen Verteidigung verwendet wird und sich auf den Namensvetter GM Draško Velimirović bezieht.
Erstdarstellung vermutlich 1974 (**1323**).

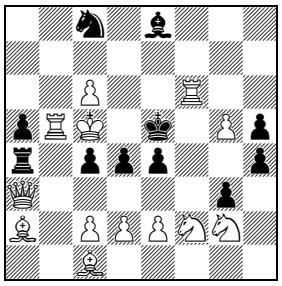
1323 Milan Velimirović
Buletin Problemistic 16, Oktober-Dezember 1974
S.39, Nr.418, 3./4. ehrende Erwähnung*



‡2
1.Sc6? (2.De4‡) Sd4 2.Sxd4‡; aber 1. - Da8!
1.Sd5!? Da8 2.Sh2‡; aber 1. - Lb4!
1.Sd3!? Lb4 2.Se5‡; aber 1. - Sd4!
1.Sa2! (2.De4‡) Sd4/Lb4/Da8 2.Txc3/Td3/Dxa8‡
Velimirović-Angriff. - * Der ♙g7 vermeidet den schwarzen Umwandlungs-♗d6.

Velimirović-Thema (bzw. -Zyklus)
2#: *Felder*-Zyklus Erstzug/Widerlegung AB-BC-CA.
Dies entspricht dem → Stavrinides-Thema. In der Stammaufgabe von Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013) von 1972 ist zudem das → Balbo-Thema (leider nur mit Bauern) enthalten (**1324**).

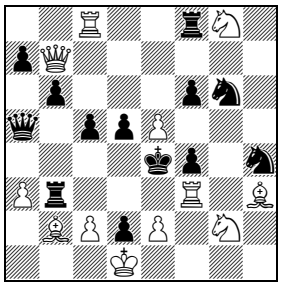
1324 Milan Velimirović
Die Schwalbe 14, April 1972
151. Thematurnier, 1. Preis



‡2
1.c3 **A**? (2.cxd4‡) d3 **B**!
1.d3 **B**? (2.Lf4‡) e3 **C**!
1.e3 **C**? (2.exd4‡) c3 **A**!
1.Sxh4! (2.Dxg3‡) d3/e3/c3/Txa3 2.Dc3/Sf3/Tf5/Kxc4‡
Velimirović –Thema.

Die Darstellung mit Figuren schaffte Gerhard Maleika (Deutschland, *1951) 2011 in Vierfach-Setzung (**1325**). Die Themenbezeichnung wurde von Gerhard Maleika (Deutschland, *1951) in der „Schwalbe“ 253 vom Februar 2012, S.413 vorgeschlagen.

1325 Gerhard Maleika
Die Schwalbe 250, August 2011, Nr.14095



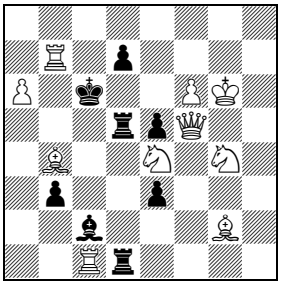
‡2
1.Td3 **A**? (2.Dxd5‡) Se7 **B**!
1.Se7 **B**? (2.Dxd5‡) Td8 **C**!
1.Td8 **C**? (2.Dxd5‡) c4 **D**!
1.c4 **D**? (2.Dxd5‡) Td3 **A**!
1.Le6! (2.Dxd5‡)
1. - Se7/Td8/c4/Td3 2.Txf4/Sxf6/Txc4/cxd3‡
Velimirović-Thema mit Figuren und als *vierfacher* Zyklus.

Velimirović / Valtonen (Abkürzung = V/V)
Die beiden Autoren Milan Velimirović (Serbien, 1952-2013; er hat das Erscheinen seiner Enzyklopädie noch erleben dürfen) und Kari Valtonen (Finnland, *1954) haben Ende 2012 „THE DEFINITVE BOOK – ENCYCLOPEDIA OF CHESS PROBLEMS – THEMES AND TERMS“ herausgegeben. Ein sehr ehrgeiziges Unterfangen, das als Nachschlagewerk viele Fragen beantwortet und viele aufschlussreiche Informationen und Diagramme zur Verfügung stellt. Leider wird es wohl nie ein Buch geben, das dies alleine bewältigen kann, nur schon die ständige Erweiterung von Themen und Märchenbedingungen müssten aufgearbeitet werden. Der Leser wird selber weiterforschen müssen, z.B. um ein Diagramm zu einem Thema finden, oder Aufschluss über Hintergründe eines Themas zu finden. Vielleicht werden dies in fernerer Zukunft Internet-Datenbanken leisten können!?

Ventil-Thema
Anderer Ausdruck für → Sperrwechsel, bzw. → Valve/Bivalve.

Ventura-Thema
2#: Der Schlüssel verstellt im Voraus einen gefesselten schwarzen Stein. Die (thematische) Parade von Schwarz hebt diese Fesselung auf. Weiss kann nun diese Verstellung im Mattzug nutzen.
José Ventura Caverdos (Spanien, Daten?) 1949 (**1326**).

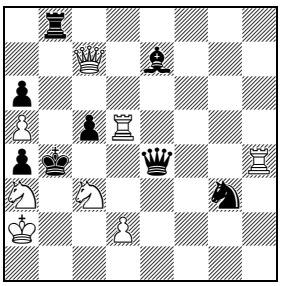
1326 José Ventura
Problemas 90-91, 9-10/1949, Nr.539



‡2
1.Se~? (2.Sxe5‡) e4!, leider auch 1. - d6!
1.Sd6! (2.Sxe5‡) e4 2.Dxd7‡
Ventura-Thema.

Die Darstellung ist allerdings nicht ganz sauber. 1950 wurde in „Problemas“ ein Thematurnier durchgeführt, in welchem der Spanier Antonio Montaner Jauset (1914-1955) den ersten Preis errang (**1327**).

1327 Antonio Montaner Jauset
Problemas 104-105 11-12/1950, S.46
8. Thematurnier 1. Preis



‡2
Satz: 1. - c4 2.Dxb8‡
1.Td5~? c4!
1.Td3!? (2.Sd5‡) c4 2.Sc2‡; aber 1. - Lxh4!
1.Te5! (2.Sd5‡) c4 2.Dxe7‡ (Mattwechsel)
(1. - Dc4+/Lxh4 2.Txc4/Dxc5‡)
Ventura-Thema mit thematischer Verführung.

Verbahnung
Oder: Anti-Bahnung. Siehe unter → Bahnung.

Verbesserung
Korrigierte Aufgabe. Bei einer umfassenderer Neugestaltung spricht man von einer „Neufassung“.

Verbesserte Drohung (threat corection)
Ein anderer und manchmal vielleicht sogar passenderer Ausdruck als → fortgesetzter Angriff: Durch einen beliebigen Abzug einer weissen Figur entsteht eine Drohung, welche von Schwarz widerlegt werden kann. Weiss gibt deshalb diese ursprüngliche Drohung auf, um mit der gleichen Themafigur eine neue, wirksame Drohung aufzustellen.

Verbindliche Züge
Sind z.B. in einer kürzesten Beweispartie verbindlich einzuhalten und machen dieselbe unter Umständen frei von → Dualen und Zugumstellungen, stellen also eine Konstruktionserleichterung dar.

Verbundaufgabe
Siehe unter → Zwillinge.

Verbundene Bauern
Studie/Partie: 2 Bauern, wobei einer den anderen deckt. - Besonders stark sind → *verbundene* Freibauern.

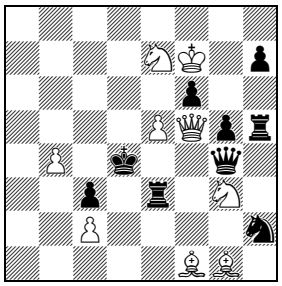
Verbündete Bauern
→ Pions coalisés.

Verdoppelung
Zwei gleicharttige Langschrittler begeben sich auf dieselbe Linie, um mit doppelter Kraft auf das Wirkungsfeld zu drücken. - Siehe z.B. → Bahnung, → Turton.

Verdopple einen Stein (Forderung)
= Verdoppelung von Steinen: Statt eines Steines x befinden sich nach der Verdoppelung zwei gleichartige und gleichfarbige Steine x *auf demselben Feld*; sinnvoll z.B. im Augsburger Schach, wo sie sich wieder trennen können.

Verdunkelungs-Thema („Тема затмения“)
2#: Vorausverstellung oder → passive Verstellung: In einer Parade stellt sich eine schwarze Figur hinter eine (andere) schwarze Figur. Die zweite Figur stört die Wirkung der ersten.
Könnte vielleicht auch als „(Sonnen-)Finsternis-Thema“ bezeichnet werden, oder internationaler als „Eclipse-Thema“.
Siehe → passive Verstellung; vgl. auch das ältere, dreizügige → Lederle-Thema.
Das von Selepukin gebrachte Beispiel zeigt eine Doppelsetzung, aber leider keine vorgängige Hinlenkung des Sperrsteins (als → *passive* Grimshaw-Verstellung), was sicher eine sinnvolle Erweiterung des Themas darstellen würde.
Leonid [Antonowitsch] Issaev (Russland, 1899-1932) 1927 (**1328**).

1328 Leonid A. Issaev
Tijdschrift vd KNSB 8/1927



‡2
1.Ke6! (2.Sc6‡) Df3/De2 2.Dd3/De4‡
Verdunkelungs- oder Sonnenfinsternis-Thema.

Vereinigungsphase oder -variante
2-3#: In einem mehrphasigen Zweizüger mit Wechselspiel-Thematik oder einem Dreizüger mit mindestens zwei Themavarianten tauchen alle Themamatts in einer Phase oder Variante nochmals auf, z.B. im → Dombrovskis-, Hannelius-, Banny- oder Wladimirov-Thema. Es handelt sich meist um eine Lösungsphase, kann aber auch eine Verführungsphase sein.
Von [Ralf] Chris Handloser (Schweiz, *1949) als „Keller-Variante“ bezeichnet, bezugnehmend auf die Gepflogenheit des Komponisten Michael Keller (Deutschland, *1949).

Verfolgung
→ *Umnov*-Verfolgung (Umnov I).

Verfolgungszüger
Schwarz muss auf das Feld ziehen, das Weiss im letzten Zug verlassen hat. Der Zwang zum Parieren von Schachgeboten hat dabei Vorrang. Ist kein Folgezug möglich, kann ein beliebiger Zug gewählt werden.
- Verfolgungsrückzüger
Schwarz ist gezwungen, auf das Feld zu ziehen, das Weiss im vorangegangenen Zug verlassen hat, der Zwang zum Parieren von Schachgeboten hat dabei Vorrang. Hat Schwarz mehrere Möglichkeiten, darf er den Stein wählen. Kann er gar nicht dorthin, darf er frei ziehen.

Verführung
Fehlversuch, der an einer einzigen Parade scheitert und dadurch den Löser verführen - auf eine falsche Fährte bringen - sollte. Wesentlich ist dabei der Vergleich von Verführung und Lösung.
Andreas Nievergelt (Schweiz, *1957) schreibt im „Landboten“ vom 7. April 2012: „Die Verführung hat eine noch vormoderne Bezeichnung, die suggeriert, dass es sich um eine Verlockung handelt, der der Löser nicht erliegen darf. Dass es sich aber um eine systematische Komponente handelt, zeigt schon die definitorische Einschränkung, dass nur bei vorhandener eindeutiger Widerlegung von einer Verführung gesprochen werden darf. Der Ausdruck ‚thematische Verführung‘ weist überdies darauf hin, dass Verführungen idealerweise primär inhaltlichen Ansprüchen zu genügen haben. Gute Verführungen bilden zum reellen in systematischer Weise das virtuelle Spiel.“
Für Aufgaben der → Neudeutschen Schule hat sich der Ausdruck „Probespiel“ eingebürgert. Noch neuer ist der Ausdruck „Kontrollspiel“.
- thematische Verführung
Oben bereits erklärt. Wurde auch „ideegemässe Verführung“ genannt.

Vergeltungsschach
→ Echecs Talion.

Verkleidete Könige
[engl. = disguished Kings]. Die Könige stehen entweder überhaupt nicht auf dem Brett, oder aber sie tragen andere „Kleider“, oder es wird etwas Anderes über sie bestimmt.

Verlockung
→ Verführung.

Verlorene Steine
= Lost pieces = Pièces perdues: Märchenbedingung vom Andernach-Treffen 2017: Nach dem Zug einer Partei werden als Teil des Zuges all jene gegnerischen Steine vom Brett entfernt, die angegriffen sind und sich dem Angriff nicht entziehen können. (Bei der Überprüfung, ob sie sich dem Schlag entziehen können, wird nicht auf mögliche Schachgebote geachtet.)

Verluststellung
Studie: Eine Gewinn- oder Remisstellung soll in eine Verluststellung überführt werden (z.B. durch Diagrammänderung oder im Lösungsverlauf).

Vermintes Feld
Betritt ein Stein ein vermintes Feld, verschwindet er sofort vom Brett. Könige dürfen verminte Felder also nicht betreten. Im Gegensatz zum → Hilo verstellt ein vermintes Feld aber keine Linienfiguren.

Vernichtungsräumung
→ Annihilation.

Verräumung
Antiform der → Linienräumung.

Verräterschach
→ Traitor Chess.

Verrückter Grashüpfer
→ Känguruh.

Verschiebe (die gesamte) Stellung
Die gesamte Stellung ist einer Parallelverschiebung auf dem Brett zu unterziehen (wie im euklidisch-geometrischen Sinne ein Vieleck in der Ebene parallelverschoben wird); ansonsten analog zu → Versetze Steine.

Versetze Bauern auf 1./8. Reihe
Wird diese zu einer regelwidrigen Stellung führende Versetzung (Versetze Steine) trotzdem zugelassen, so ist der Bauer entweder stillschweigend umzuwandeln (wenn gegnerische Offiziersgrundreihe) oder als zugunfähig im Sinne eines → Dummy Pawn anzunehmen (wenn eigene Offiziers-Grundreihe).

Versetze einen Bauern auf ein legales Bauernstandfeld
Versetze einen Bauern so ohne Umwandlung, dass eine legale Stellung entsteht.

Versetze Steine
Kombination aus → „Entferne Steine“ und → „Ergänze Steine“. Die Stellungsveränderung ist so vorzunehmen, dass die verlangte Forderung regelgerecht einlösbar ist. Sofern nicht fest vorgegeben, sind alle (legalen!) Möglichkeiten der Versetzung zu prüfen; es soll dann aber nur eine (oder die gewünschte Anzahl) von ihnen zu einer tatsächlich lösbaren Stellung führen. Andere (legale) Versetzungen sollen in diesem Falle keine forderungsgemäss lösbaren Stellungen liefern.

Version
Komposition, die lediglich eine kleine Verbesserung oder Änderung einer früheren Darstellung desselben (oder je nach Angabe eines anderen) Autors aufweist.

Versteck-Zug (freiwilliges Verstecken einer Figur)
Ein Stein zieht auf ein Feld, um im weiteren Lösungsverlauf nicht zu stören.
Verzögerung: Eine Linienfigur könnte direkt auf ihr Zielfeld ziehen, macht dies aber in zwei oder mehr Schritten. - Siehe z.B. auch → Hinterstellung, → Nachtwächter, → (Selbstmatt)-Annihilation, → Turmschleife.

Verstellung
Ein Sperrstein verstellt die Linie eines Langschrittlers eigener Farbe auf einem sog. → Schnittpunkt. Das bedeutet, dass der Langschrittler durch den Sperrstein von seinem → Wirkungsfeld abgeschnitten wird. Der Langschrittler steht dabei kritisch (siehe → kritisches System). Bei einem kritischen Manöver wird also der kritische Stein über den Schnittpunkt geführt oder gelenkt. Will der kritischstehede Stein vor dem Verstellzug die Kontrolle über das Wirkungsfeld beibehalten, zieht er → *anti*-kritisch.
Darunter gehören z.B. alle Schnittpunkt-Themen. - Bei einem → Grimshaw z.B. kann, wenn kein Kritikus vorangegangen ist, einfach von einer *Grimshaw*-Ver-

stellung gesprochen werden. - Siehe auch → Sperrmeidung.

Verstellungswechsel
→ Valve bzw. Bivalve (Sperrwechsel).

Vertausche Steine
Analog zu „Versetze Steine“, jedoch werden (mindestens) zwei Steine wechselseitig vertauscht.

Verteidigung
Massnahme gegen eine → Drohung.

Verteidigte Könige
→ Ingulsker Schach.

Verteidigung auf dem Drohfeld
→ Umnov II.

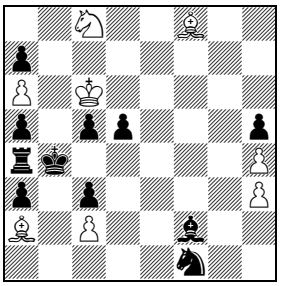
Verteidigung auf dem Mattfeld
Eine Umnov-Variation: die schwarzen Verteidigungszüge erfolgen auf dem Feld, auf welchem der schwarze König mattgesetzt werden sollte.

Verteidigung, fortgesetzte
= Verteidigung 2. bzw. 3. oder n-ten Grades, bzw. Sekundär- oder Tertiär-Verteidigung: Die *fortgesetzte* Verteidigung kann – kurz gefasst – wie folgt definiert werden: Durch den beliebigen Wegzug einer schwarzen Figur wird eine Mattdrohung widerlegt. Mit diesem beliebigen Wegzug entsteht jedoch eine neue Drohung (Sekundärdrohung), welche von Schwarz mit einem entsprechenden Zug der gleichen Figur ebenfalls pariert werden muss.

- Verteidigung 3. Grades
Bei der Verteidigung 3. Grades kann Schwarz den weissen Mattzug verhindern, hat aber keine Abwehrmöglichkeit, die durch den Zug entstehende Tertiärdrohung mehr zu verteidigen.
Die Erstdarstellung von Grasemann wird unter → *Paradoxer korrekter (verbesserter)* Mattwechsel gezeigt.

Verteidigungsprobleme
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) im Brunnerbuch (gekürzt): „Damit man von einem Verteidigungsproblem im engeren Sinne sprechen kann, muss die schwarze Verteidigungsidee so stark ausgeprägt sein, dass sie der Aufgabe das Gesicht gibt, meistens dadurch, dass die Idee des Problems im schwarzen Gegenspiel zum Ausdruck kommt, was ja sonst durchweg auf die weisse Spielführung zutrifft. Auf jeden Fall aber muss die schwarze Verteidigungsidee das weisse Spiel stark beeinflussen, sei es dadurch, dass eine Verzögerung der Lösung erreicht wird, (→ Streckparade), oder dadurch, dass eine Planänderung oder eine bestimmte Planwahl des Weissen notwendig wird. Schliesslich kann eine ‚Idee in der Verteidigung‘ noch im weissen Verführungsspiel zum Ausdruck kommen; man spricht dann von einer ‚virtuellen Darstellung‘.“
Auch im Verteidigungsproblem geht schlussendlich die Initiative wieder an Weiss über, wobei dieser, die weisse Initiative bewirkende und im ursprünglichen Drohspiel nicht enthaltene Zug, mit „Lösungsknick“ bezeichnet wird.
Typisches Beispiel ist das Mehrzüger-Thema des 3. WCCT von 1984-88. Den 1. Platz erhielt Hans Peter Rehm (Deutschland, *1942) mit einem → *Anti*-Seeberger (**1329**).

1329 Hans Peter Rehm
3. WCCT 1984-88 Kategorie C, Nr.C11, 1. Platz



‡6
1.Se7? Se3! 2.Lh6 Lxh4! 3.Lxe3 Lxe7!
1.Ld6? (2.Se7 Se3 3.Lxc5‡) Ld4!
1.Lh6! (2.Se7 Se3 3.Lxe3) Lxh4 2.Lf8! Lf2 3.Ld6! Ld4! 4.Se7 Se3 5.h4! (Zugzwang) L~/S~ 6.Lxc5/Sxd5‡
(3. - Sd2 4.Se7 Sb3 5.cxb3 ~ 6.Sxd5‡; 4.h4? Sd2! 5.Se7 Sb3!)
Verteidigungsproblem mit Anti-Seeberger vs. Anti-Seeberger.

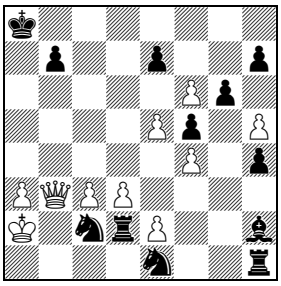
Verteidigungsrückzüger (VRZ; z.B. -2&1)
= Retraktor. Weiss und Schwarz nehmen im Wechsel Züge zurück. Nach Rücknahme seines letzten Zuges macht Weiss einen Vorwärtszug, mit dem er die Anschlussforderung erfüllen muss. Schwarz nimmt solche Züge zurück, dass Weiss die Anschlussforderung möglichst nicht erfüllen kann (hat Schwarz dabei verschiedene Zugmöglichkeiten, kommt es zu Varianten im Retrospiel [→ RV]).
Reto Aschwanden (Schweiz, *1974) schreibt in „idee & form“ 102, April 2009: „Systematisch betrachtet geschehen beim Rückwärtsspiel im Vergleich zum Vorwärtsspiel eigentlich zwei Dinge:
- a) Man spielt rückwärts, man geht von einem Vorwärts-Zugregelwerk R zu einem Rückwärts-Zugregelwerk R‘ über, das im Wesentlichen dadurch entsteht, dass man die möglichen Züge aus R rückwärts ausführt (z.B. wird aus Schlag Entschlag).
- b) Man muss nach jedem (rückwärts gespielten Zug eine fest definierte Stellung (rückwärts) erreichen können (die Partieanfangsstellung PAS). Dies limitiert die Menge der gemäss R möglichen Züge.
Der VRZ ist eine recht alte retroanalytische Problemgattung, die schon im 19. Jh. gepflegt wurde.“
Die Unterscheidung der *Typen* ist in der unterschiedlichen Behandlung der → *Entschläge* begründet:

- Verteidigungsrückzüger, Typ friedlich
= Pacific Retractor. Typ friedlich bedeutet, dass Entschläge nicht erlaubt sind.

- Verteidigungsrückzüger, Typ Høeg
Im Gegensatz zum Typ Proca entscheidet der Gegner, ob und was zu entschlagen ist.
Niels Høeg (Dänemark, 1876-1951) 1924 (**1330**).

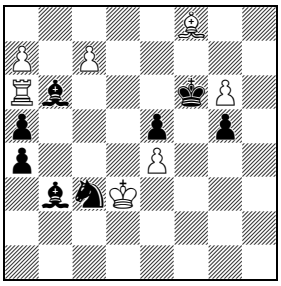
- Verteidigungsrückzüger, Typ Proca
Bei diesem Typ entscheidet diejenige Partei, die den (potentiell) entschlagenden Retrozug gemacht hat, ob und welcher Stein entschlagen wird. Nimmt Weiss einen Zug zurück, bestimmt Weiss, ob dieser Stein ein schlagender ist, und wenn ja, welcher schwarze Stein entschlagen wurde. Nimmt Schwarz einen Zug zurück, entscheidet Schwarz analog.
Zeno Proca (Rumänien, 1906-1936) 1924 (**1331**).

1330 Niels Høeg
The Chess Amateur 1/1924
T.R. Dawson gewidmet



VRZ Høeg -2&1
Zurück e4-e5! und jetzt gibt es 11 (!) Varianten. In den ersten beiden bestimmt Weiss, dass der schwarze König einen weíssen Turm auf a8 schlägt:
Zurück: Ka7xTa8 Tb8-a8+ und 1.Dxb7‡;
zurück: Kb8xTa8 Ta7-a8+ und 1.Dxb7‡
Zudem - zurück: SxTc3 Tb2-c2 und 1.Dxb7‡;
zurück: Td1xLd2 Le3-d2 und 1.Dg8‡;
zurück: SxTf1 Tb1-f1 und 1.Dxb7‡;
zurück: Tg1xLh1 e3-e4 und 1.Dxb7‡;
zurück: Lg1xLh2 f2-f4 und 1.Da4‡;
zurück: Lg3xLh2 Lg1-h2 und 1.Dg8‡;
zurück: gxLf4 Lf2-h4 und 1.Dg8‡;
zurück: e6xSf5 Sd6-f5 und 1.Dxb7‡;
zurück: f7xTg6 Dg6-b3 und 1.Tg8‡
Verteidigungsrückzüger, Typ Høeg.

1331 Zeno Proca
The Chess Amateur 10/1924
W. Pauly gewidmet



VRZ, Typ Proca -2&1
(0. - c5-c4+) 1.Kxd3! c4xd3 e.p.+ 2.d2-d4 & vorwärts
1.Txb6‡
Verteidigungsrückzüger, Typ Proca.

Ausserdem gibt es folgende Typen:
- Analytischer Verteidigungsrückzüger
… und → Retromatts: weder Wettstreit noch Kooperation der Parteien, sondern retroanalytische Zurücknahmen, beispielsweise Widerlegungen von Verführungen.
- Klan-Retraktor
Eine Erfindung vom Andernacher Märchenschachtreffen 2015: Kombiniert die Formen von Høeg und Proca: Weiss bestimmt sowohl was er, als auch, was Schwarz entschlagen hat.
- Ohne Vorwärtsverteidigung
Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass er nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtszug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)
- Circe Serienzug-Rückzüger
Siehe unter → Circe.
- Hilfsrückzüger (Hilfs-Retraktor)
Hilfsform der → Verteidigungsrückzüger (Hilfs-VRZ): Die zurückgenommenen Züge erstreben die gestellte Forderung zu erfüllen.
- Pacific Retractor
Verteidigungsrückzüger ohne Entschläge (Typ friedlich).
- Peter Kniest-Forderung (PKF)
Siehe daelbst.
- VRZ ohne Vorwärtsverteidigung
Schwarz darf sich nicht dadurch verteidigen, dass nach Rücknahme eines seiner Züge sofort einen Vorwärtszug ausführt, mit dem er selbst die Anschlussforderung erfüllt. (Fehlt die Angabe „ohne Vorwärtsverteidigung“, ist eine solche Verteidigung möglich.)

Vertical traffic light
→ Traffic light.

Vertikale Klein‘sche Flasche
Das Brett wird nach links und rechts, oben und unten erweitert. Die vertikal angefügten Bretter werden horizontal gespiegelt. Die vertikal angefügten Bretter werden nicht verändert.

Vertikales Möbiusband
Das Brett wird nach links und rechts erweitert. Die angefügten Bretter werden horizontal einmal gespiegelt.

Vertikal-Turm
Turm, der nur auf vertikalen Linien ziehen, schlagen und wirken kann.

Vertikal-x:y-Springer
Wie x:y-Springer, aber die grössere der beiden Komponenten darf nur vertikal (senkrecht) beschritten werden. Ein Vertikal-Camel d4 z.B. darf nur nach c7, e7, c1 und e1 ziehen, nicht aber nach a3, a5, g3 und g5.

Vertikalzylinder
Das 8x8-Brett bildet die Mantelfläche eines vertikal stehenden Zylinders, auf dem die a- und h-Linie unmittelbar aneinandergrenzen, also a1 an h1, a2 an h2 usw. bis a8 an h8. Überschreitet ein Stein die a- oder h-Linie, betritt er das Brett wieder über die Gegenlinie unter Beibehaltung der eingeschlagenen Zugrichtung. Die Feldnummerierung bleibt dabei unberührt, ebenso die Rochaden und die Bestimmung der Ursprungsfelder im Circe.
- Vertical Cylinder Equihopper (VCE)
Kann ziehen, wie ein → Equihopper auf dem Vertikalzylinder ziehen würde.

Verwallschach
Im Laufe des Spiels kann eine der angegebenen Optionen ausgeschaltet werden dadurch, dass ein Zug ausgeführt wird, der in dieser Regel nicht legal ist. Eine blosse Ankündigung, dass eine Option nicht mehr gilt, ist nicht erlaubt. Mindestens eine Option muss am Ende noch gehen. Jede Zugfolge muss vom ersten bis zum letzten Zug widerspruchsfrei sein, jeder einzelne Zug muss nach der am Ende noch geltenden Option legal sein. In verschiedenen Varianten können unterschiedliche Optionen ausgeschaltet werden.

Verwässerung
… einer Idee. Geschieht durch (unnötiges oder zu viel) unthematisches → Nebenspiel.

Verzahnung
Siehe unter → *Verzahnungs*-Inder, → *Stooss’sche* Schnittpunktstaffel.

Verzögerung
Eine Linienfigur könnte direkt auf ihr Zielfeld ziehen, macht dies aber in zwei oder mehr Schritten.

Verzögert
≥3#, Wechselspiel-Thematik: die sonst üblichen Themazüge erscheinen an späterer Zählstelle. Vgl. → gesplittet.

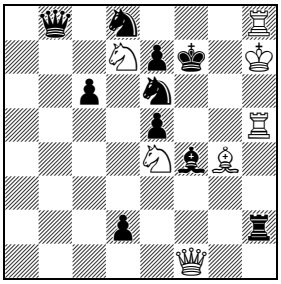
Verzögerte Atombombe
Zieht („fällt") - natürlich! - nur brettabwärts, und zwar auf → Nachtreiterlinien. Nach einem einzelnen solchen „Schritt" abwärts besteht der nächste weisse Zug aus der Explosion. Der Zug der VAB selbst kann kein Schlagfall sein (zieht nie auf ein vorher besetztes Feld), aber der Explosionszug vernichtet jeden Stein im umliegenden 3x 3-Quadrat und jeder Stein im umliegenden 5x 5-Quadrat wird „verletzt" und dadurch in seiner Aktivität eingeschränkt. König wird auf → Wesir reduziert, Dame wird zum (3:0)+(3:3)-Reiter (→), Turm zum Filerider, Läufer zu einem Reiter, der nur auf der längeren durch sein Standfeld gehenden Diagonalen ziehen kann,??? Pawn may not move twice running???, → Grashüpfer zum → Turmhüpfer, Springer kann nur noch in zwei konsekutiven Zügen erst ein Feld weit orthogonal und anschliessend ein Feld weit diagonal ziehen, so dass sich zusammengesetzt ein Springerzug ergibt.

Veto
= Protestschach. Legt eine Partei gegen einen Zug des Gegners ein Veto ein, so muss dieser den abgelehnten Zug zurücknehmen und einen anderen Zug tun – als wäre der zurückgewiesene Zug inkorrekt gewesen. Das Vetorecht besteht höchstens einmal pro Zug derselben Partei und kann weiteren Beschränkungen unterworfen werden wie im → Reciprocating Refusal Chess.

Vexieraufgabe
Aufgabe mit besonders gut versteckter Lösung: was ist zu tun?

Vexier-Thema
2#: In der Ausgangsstellung ist ein schwarzer Stein a gefesselt, dessen Fesselung in Satzspielen eines anderen schwarzen Steins b genutzt wird. Im Schlüsselzug entfesselt Weiss den Stein a und fesselt Stein b. Gegen die Drohung im Bereich des gefesselten Steins b zieht der Stein a nun so, dass er einen weissen Stein entfesselt, der matt setzt.
Dazu scheint es ein einziges Beispiel zu geben, das von Richard Pfohl (Deutschland, Daten?) von 1935 stammt (**1332**).

1332 Richard Pfohl
Schlesische Tageszeitung 10.3.1935

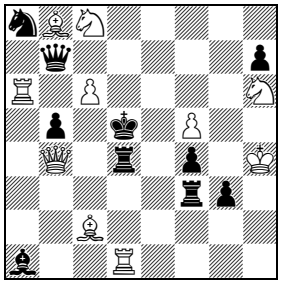


‡2
Satz: 1. - Sg5+/Sf8+ 2.Sxg5/Txf8‡
1.Dc4! (2.Tf8‡) Lh6 2.Tf5‡
(1. - Txh5+/Sb7 2.Lxh5/D,Lxe6‡)
Vexier-Thema.

vh
= Vaeltava Haamu = Wandering Ghost = wg.

Vice-Versa-Thema
2#: Gegen eine weisse Drohung verfügt Schwarz über zwei Paraden:
- a) Öffnung einer schwarzen und einer weissen Linie
- b) Schliessung einer schwarzen und einer weissen Linie. Beide Verteidigungszüge tragen schädlichen Charakter und erlauben Weiss entsprechende neue Mattführungen.
Frederik [Willem] Nanning (1892-1958) war 1939 wahrscheinlich der Erste (**1333**).

1333 Frederik W. Nanning
De Schaakwereld 12.5.1939



‡2
1.Sg4! (2.Sf6‡) Td2, Td1/Td3! 2.Le4/Lb3‡
(1. - Sc7/Sb6 2.Se7/Db5‡)
Vice-Versa-Thema.

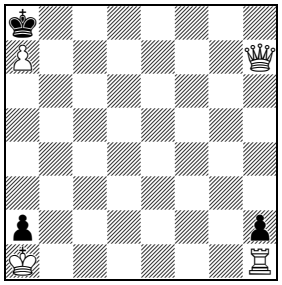
Victory Hopper (ohne Bindestrich)
→ Sieghüpfer.
Victory Leaper
→ Siegspringer.

Vielväter-Stellung
Siehe unter → Zwillinge.

Vielzüger
Aufgaben mit sieben und mehr Zügen. Im engeren Sinn spricht man von Kompositionen, welche
- a) durch Zugwiederholungen zwecks Erreichung eines Tempogewinnes eine hohe Zügezahl benötigen oder
- b) zur Darstellung einer logischen Idee mit einer Zügezahl unter sieben nicht auskommen. - Siehe z.B. auch → Komet-Thema, → Dark Doings.

Vier-Ecken-Problem
Aufgabe, in welcher Züge in oder von allen 4 Ecken gemacht werden. Unter diesem Namen ist eine Miniatur bekannt geworden, in welcher die vier Ecken schon besetzt sind (mehr oder weniger genau). In der Lösung verfolgen sich dann drei dieser in den Ecken befindlichen Figuren, sodass es wie eine Drehung aussieht. Sie stammt von Philipp [Hamilton] Williams (Grossbritannien, 1873-1922) 1904 (**1334**).

1334 Philip Hamilton Williams
Christmas Greeting 1904



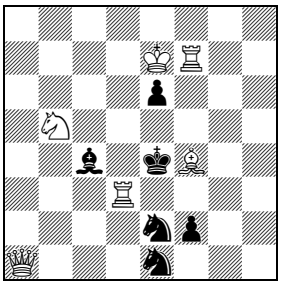
‡3
1.Kb2! a1D+ 2.Txb1 h1D 3.Dxh1‡
Vier-Ecken-Problem.

Ein sehr schönes Beispiel hierzu wäre auch die Studie Tschechowers zum Thema → Goldenes Feld.

Viereckenschach
Ein Spieler hat gewonnen, wenn er wenigstens einmal die beiden Eckfelder im gegnerischen Lager besetzt hat. Der König ist wie im → Schlagschach nicht königlich.

Vier-Ecken-Thema
Beispiele zu diesem Thema werden zuweilen ebenfalls „Vier-Ecken-Probleme“ genannt: Die weisse Dame (oder andere Figuren) betritt (betreten) in den Abspielen alle vier Ecken des Brettes (bzw. steht in einer Ecke und betritt im Verlauf der Lösung die anderen drei). - Im Vergleich zum → Karussell müssen die Ecken *nicht nacheinander* im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn betreten werden.
William Meredith (USA, 1835-1903) 1873 (**1335**).

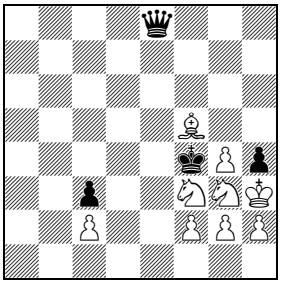
1335 William Meredith
The Dubuque Chess Journal 97 6/1873



‡2
1.Dh8! (2.Dh7‡) Lxd3/Sxd3 Da8/Dh1‡
(1. - Sxf4 2.Dd4‡)
Vier-Ecken-Thema.

Viereckmarsch
Analog zum → Dreiecksmarsch Bewegung einer Figur zur → Abwälzung der Zugpflicht mit vier Schritten. Ein weisser Läufer kann dies z.B. auf einer einzigen Linie vollführen. Kann Schwarz hinwiederum dadurch gezwungen werden, einen Dreiecksmarsch zu vollführen, so ist das Tempoproblem gelöst.
Das Thema wurde schon Ende des 13. Jahrhunderts mit Königen (und AlFil) dargestellt. Weit schwieriger ist dies mit anderen Figuren zu bewerkstelligen. Das erste und vielleicht einzige Mal schaffte dies Franz Sackmann (Deutschland, 1888-1927) im Jahr 1917 (**1336**).

1336 Franz Sackmann
Der Sammler (München-Augsburger Abendzeitung) 1917



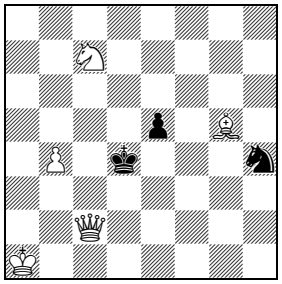
‡5
Satz: 1. - D~ 2.Se2/Sh5‡
1.Lh7! Db5 (1. - De5 2.Ld3 De8 3.Lf5) 2.Lg6 De5 3.Ld3 De8 4.Lf5 D~ 5.S‡
Viereckmarsch des ♗ gegen einen Dreiecksmarsch der ♕.

Vierspringer
0:4–Springer.

Viersteiner
Miniatur mit vier Steinen. Eine uralte Form: schon im „Bonus Socius“ von 1350 gibt es bereits etliche solcher Aufgaben.
Ist auch ein → Wenigsteiner. Einer der ältesten Viersteiner oder der älteste bekannte überhaupt ist derjenige von d’Orville unter → Kraftopfer. Beispiel auch unter → Niesslbeck-Thema, → Pendel (des schwarzen Königs).

Vineta-Thema
3-N#: Wanderblock, spezielle Form des → Triblock: Weiss erzwingt (z.B. durch die Drohung) einen schwarzen Bauern zur Entblockung, sodass dieser nach dem Zug erneut blockt. Durch neue(n) Drohung (Zugzwang) erreicht Weiss nochmals einen solchen Blockwechsel, was Weiss zum Matt nutzen kann.
Den Namen gab ihm Fritz Hoffmann (Deutschland, 1932-2016), der es an der Steilküste von Koserow im Nordosten Deutschlands an der Nordsee im „Vineta-Café“ 1999 ersonnen und im gleichen Jahr eine erste Fassung publiziert hat. Der Legende nach versank die Handelsstadt Vineta an der südlichen Ostseeküste vor rund tausend Jahren in einer Flutwelle (~ Tsunami?).
Eine frühere Darstellung konnte auch hier gefunden werden von Richard [Eugene] Cheney (USA, 1908-1967) von 1965 (**1337**). - In derselben Ausgabe des „Schach-Echo“ erschien auch eine Aufgabe von Hartmut Laue (Deutschland, *1951) unter Nr.4061.

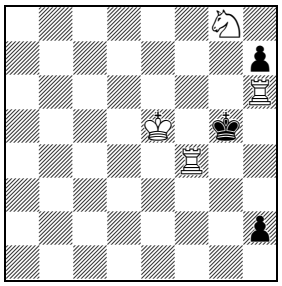
1337 Richard Cheney
Schach-Echo 23.9.1965



‡3
1.b5! (2.Se6+ Kd5 3.Dc6‡)
1. - e4 2.Kb2 (3.Dc3‡) e3 3.Lf6‡
(2. - Ke5 3.Dc5‡)
Ur-Vineta-Thema.

Eine schöne *Doppelsetzung* in *Miniaturform* stammt von Eike E. Best (Deutschland, *1951) aus dem Jahr 1967 (**1338**).

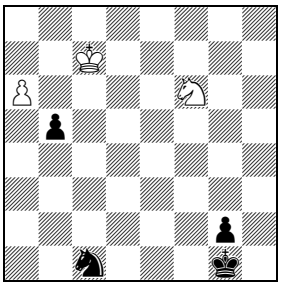
1338 Eike Best
Schach-Echo 1.7.1967, Nr.4736, Spezialpreis



‡3
1.Thf6! (2.T6f5+ Kg6 3.Tg4‡)
1. - h6 2.Se7! (3.T6f5‡) h5 3.Tg6‡
1. - h5 2.Sh6! (3.Sf7‡) h4 3.T4f5‡
Ur-Vineta-Thema, mit 2 Varianten und insgesamt 4 ♟♟-Blocks.

Virage (Turn [= Drehung])
Komplexe Strategie einer Figur, meist der Dame. Diese müsste z.B. bei Verwendung einer → Damentreppe noch mindestens ein strategisches Element mehr enthalten.
Ein sehr schönes Beispiel stammt von Henri Rinck (Frankreich, 1870-1952) von 1905, welches auch das → Polen-Thema zeigt (**1339**).

1339 Henri Rinck
Deutsche Schachzeitung 6/1905, Nr.957



Gewinn
1.Sg4! Kh1 (1. - Kf1? 2.Se3+) 2.a7 g1D 3.a8D+ Dg2 4.Dh8+ Kg1 5.Dd4+ Kh1 6.Dd1+ Dg1 7.Dd5+ Dg2 8.Dh5+ Kg1 9.Dc5+ Kh1 10.Dxc1+ Dg1 11.Dc6+ Dg2 12.Dh6+ Kg1 13.Dc1+ Df1 14.Dc5+ Kh1 15.Dh5+ Kg1/Kg2 16.Dh2‡/Se3+
Virage.

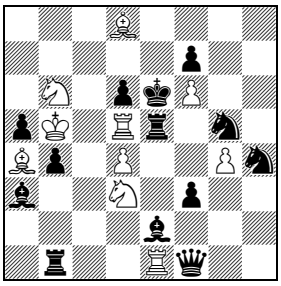
Virtuelle Drohung
Siehe unter → Drohung.

Virtuelles Spiel
Siehe auch → Verführung, → Satzspiele oder → Verteidigungsprobleme. Ideengemässe Verführungen oder Verführungsspiele (also nicht in der reellen Lösung erscheinende Darstellungsformen) können auch als „virtuelle Darstellungsformen“ bezeichnet werden. Manchmal wird der Ausdruck „Scheinspiel“ verwendet.

Virtuelle Steine
→ Quantumschach.

Visserman-Idee (3#)
Zwei weisse Steine, A und B, sind gefesselt durch schwarze Langschrittler a und b. In der ersten Variante schlägt a Stein A mit Schach, und der weisse König flüchtet entlang der anderen Fessellinie. Dann betritt a das Herkunftsfeld des weissen Königs und entfesselt dadurch Stein B, der daraufhin mattsetzt. In der zweiten Variante schlägt b Stein B mit Schach, und der weisse König flüchtet entlang der anderen Fessellinie. Dann betritt a das Herkunftsfeld des weissen Königs und entfesselt dadurch Stein A, der daraufhin mattsetzt.
Enthält die Themen Zilahi und Grimshaw (nach der Datenbank „WinChloe“).
Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) 1971 (**1340**). Die Aufgabe enthält auch einen → *maskierten* Grimshaw.

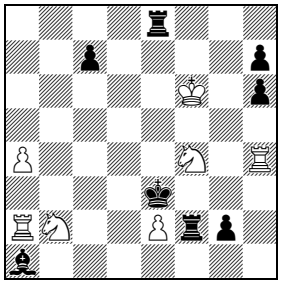
1340 Eeltje Visserman
Die Schwalbe 11, 10/1971, Nr.520, 4. Preis



‡3
1.Le7! (2.Txe5+ dxe5 3.d5‡)
1. - Txd5+ 2.Ka6 (3.Ld7‡) Tb5 3.Sf4‡
1. - Lxd3+ 2.Kxa5 (3.Ld7‡) Lb5 3.Txd6‡
Visserman-Idee (3‡).

Visserman-Mechanismus
Thomas Maeder (Schweiz, *1967) beschreibt den unter diesem Namen kursierenden Mechanismus in seiner Hilfsmatt-Rubrik unter dem Namen „Vissing-Attacken“ in „idee & form“ 125 vom Januar 2015 so:
- 1.) zwei weisse Steine sind in der Diagrammstellung durch je einen schwarzen Turm und Läufer gefesselt.
- 2.) in den Lösungen entfernt sich der weisse König auf einer der Fesselungslinien vom Fessler weg,
- 3.) der auf der anderen Linie gefesselte Stein verlässt die Linie,
- 4.) der andere gefesselte weisse Stein wird durch gegenseitige Verstellung der schwarzen Themasteine auf dem ursprünglichen Standfeld des weissen Königs entfesselt.
Geht wohl zurück auf einen Dreizüger von Eeltje Visserman (Niedelande, 1922-1978) von 1965 zurück (**1341**), der unter dem Thema → (maskierter) Grimshaw zu finden ist. Maeder erwähnt aber in seinem Folge-Artikel vom April einen Hilfsmatt-Zweizüger (!) von Visserman aus demselben Entstehungsjahr.

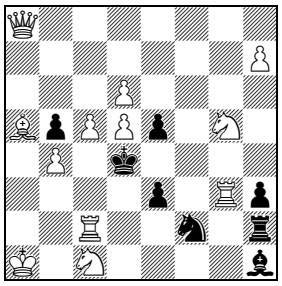
1341 Eeltje Visserman
Šahs/Schachmaty (Riga) 21 1965, Nr.2412, 2. Preis



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Lxb2+!** Kf7 2.Lf6 Sd5‡
II) **1.Txf4+!** Kg7 2.Tf6 Sd1‡
Visserman-Mechanismus, mutmassliches Stammproblem für Hilfsmatts.

Visserman-Thema (3#; = Visserman-Wechsel)
Variantenspiel im Dreizügers (Matt- oder Paradenwechsel im #3): Die Idee dabei ist die Vemeidung von mehrphasigem Spiel, indem Zweitzüge an die Stelle der Verführungen treten.

1342 Eeltje Visserman
The Problemist 12, 11/1955, S.631, Nr.635



‡3
1.Lb6! Zugzwang)
1. - Tg2 2.Dg8 (3.c6‡) Sd3 **a**/Se4 **b** 3.Sb3/Sf2‡
1. - Lg2 2.Da2 (3.c6‡) Sd3 **a**/Se4 **b** 3.Se2/Se6‡
Visserman-Thema (3‡). (5. Preis ??)

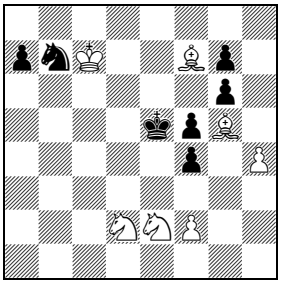
Bekannt ist auch die entsprechende Übertragung einer zweizügigen Idee aus einem → Zwilling in den Dreizüger.
Propagiert von Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) 1955 (**1342**). - Lars [Aksglæde] Larsen (Dänemark, *1919) hat sich in den 60er-Jahren intensiv mit dem Thema beschäftigt, indem er Zweizüger mit Wechselspiel in Dreizüger umfunktionierte, und damit in den Verdacht geriet, ein Plagiator zu sein. Die Idee hat sich seitdem aber so eingebürgert, dass man diese Themenbezeichnung nur noch selten sieht.
Siehe z.B. auch → Hoffmann-Thema.

- Visserman-Marandjuk-Komplex
3#: Kombination der Themen → Le Grand, → Rudenko mit → Dualvermeidung, in Form des (3#-)Visserman-Themas.
Vermutlich ein Konzept von Mihail [Nasarowitsch] Marandjuk (Ukraine, *1949).

Visserman-Thema (H#)
Siehe weiter oben unter → Visserman-Mechanismus.

Visserman-Thema (N#)
Eine weisse Figur schlägt einen schwarzen Stein auf dem Themafeld (→ Annihilation), das dann selbst oder die dadurch geöffnete Linie für eine andere weisse Figur verwendet wird.
Benannt nach Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) 1946 (**1343**). Das Thema wurde am 2. Mannschaftswettkampf der FIDE (1980/81) gestellt.

1343 Eeltje Visserman
Jaarboek van de Nederlandse
Bond van Probleemvrienden 1946 (V.)

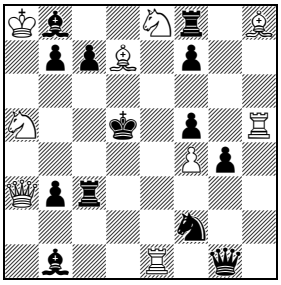


‡4
1.Lc4! (2.Lxf4+ Kf6 3.Lg5+ Ke5 4.f4‡)
1. - f3! 2.Sxf3+ Ke4 3.Sd2+ Ke5 4.f4‡
Visserman-Thema, (n‡).

Visserman-Zyklus
2#: Zyklischer Motivwechsel. Drei Verteidigungsmotive erscheinen in einer Phase in zyklischer Form gegen eine Tripel-Drohung.
Im Beispiel von Eeltje Visserman (Niederlande, 1922-1978) von 1944 (**1344**) wechseln sich folgende Verteidigungsmotive:
- A) Schliessung einer weissen Linie
- B) Felddeckung, und
- C) Öffnung einer schwarzen Linie.

Vgl. → Brabec- (bzw. Mlynka- oder → Kinnunen-) Thema).

1344 Eeltje Visserman
De Probleemvriend 22.1.1944, 1. Preis 1944 /I

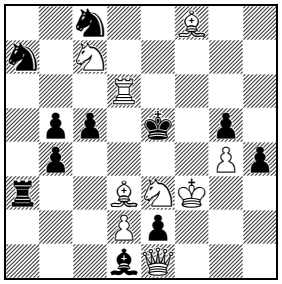


‡2
1.Db4! (2.Dd4/Te5/Sf6‡)
1. - f6 2.Le6‡ (2.Dd4? **A**!/Te5? **B**!/Sf6? **C**!‡)
1. - c5 2.Db7‡ (2.Dd4? **B**!/Te5? **C**!/Sf6? **A**!‡)
1. - Se4 2.Txf5‡ (2.Dd4? **C**!/Te5 **A**!/Sf6? **B**!‡)
(1. - Txe8/La7/Sd3 2.Dd4/Te5/Sf6‡= freier Fleck)
Visserman-Zyklus 3x3, also mit 3 Totalparaden!

Vissing-Attacken
→ Visserman-Mechanismus (H#).

Vogel-Thema
2#: Der Schlüsselzug fesselt zwei weisse Steine, die von Schwarz anschliessend wieder entfesselt werden.
Deutet dem Namen nach auf A.J.P.J. Vogel (Niederlande, Daten?).
Ursprünglich ein 3#-Thema und innerhalb einer Variante gezeigt. In der Tijdschrift vd KNSB wurde 1936 ein Thematurnier durchgeführt. Man findet allerdings nur das Beispiel von Theodor de Jongh (Niederlande, 1880-1948), das den 4. Preis erhielt (**1345**).

1345 Theodor de Jongh
Tijdschrift vd KNSB 1936
Thematurnier, 4. Preis (V.*)

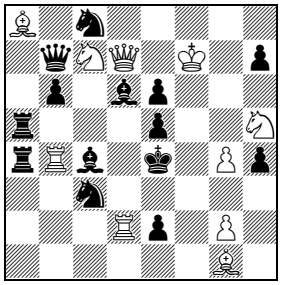


‡3
1.Lxe2! (2.Te6+ Kd4 3.Te4‡)
1. - Lb3 2.Sc4+! Lxc4+ 3.Ld3‡!
Vogel-Thema (3‡), mit Nowotny-Matt, Keller-Paradox I und AntiZielElement.

* + ♙d2 gegen den Dual 1. - Lb3 2.Dd2 (yacpdb – Luke Neyndorf).

Es gibt aber doch noch eine 2-zügie Darstellung von Dominique Leroy (Belgien, Daten?) von 1998 (**1346**).

1346 Dominique Leroy
L'Echiquier Belge 3/1998



‡2
Satz: 1. - Le7/Sb5 2.Dd3/Lxb7‡
1.Dxe6? (2.Td4‡) Td5 2.Df5‡; aber 1. - Lc5!
1.Se8? (2.Sef6‡) Sd5!
1.Sxe6! (2.Shf6‡) Le7/Sd5 2.Dd3/Sg5‡
Vogel-Thema (2‡), Stammproblem (einzige Darstellung?!).

Vogt
Bauernart im → Wolf-Schach. Er zieht und schlägt vorwärts ein Feld orthogonal oder diagonal und kann bei seinem ersten Zug (wie der Bauer) orthogonal einen Doppelschritt ausführen (ohne zu schlagen). Er kann nicht en passant (→) schlagen, aber von einem gegnerischen Bauern en passant geschlagen werden. Auf der letzten Reihe muss er sich umwandeln.

Vogtländerschach
Eine Partei steht im Schach, wenn sie den gegnerischen König schlagen könnte. Eine Partei ist mattgesetzt, wenn sie eine solche → Beobachtung des gegnerischen König nicht mehr abwenden kann.

Volages
→ Pièces Volages.

Volcanic-Circe
Bzw. Vulkan-Circe. Siehe unter → Circe.

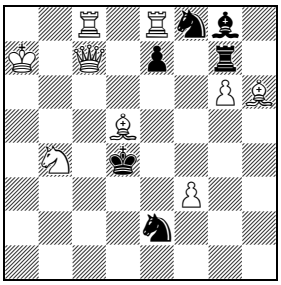
Volet-Bauer
Retro/KBP: Ein Bauer, der nach fünf Schlägen auf der gleichen Diagonale die 7. Reihe erreicht hat. Der thematische Volet-Bauer kann auf der 7. Reihe auch geschlagen worden sein; er darf sich auch umgewandelt haben, dann allerdings nach einem sechsten Schlag auf dieser Diagonale. Es sind nur orthodoxe Retros zugelassen, → Chess960 allerdings ist erlaubt.
Benannt nach Thomas Volet (USA, *1949).

Volgograd-Thema
→ Wolgograd-Thema.

Vollendung eines angefangenen Zuges
Beispiele sind:
- a) der Königszug in einer Rochade. → Halber Zug.
- b) der weisse Zug beim → En-Passant-Schlag, bevor der gegnerische Thema-Bauer entfernt wird. → Halber Zug.
- c) scherzhaft ev. eine Figur, die berührt, aber noch nicht losgelassen wurde (was man in der Stellung nicht sichtbar machen kann …).

Vollenweider-Task
2#: Abzugschach-Pickaninny. Ein schwarzer Bauer auf der schwarzen Grundreihe hat vier Zugsmöglichkeiten, wodurch gleichzeitig eine schwarze Linie auf den weissen König mit Abzugschach geöffnet wird. Gefordert werden dabei vier verschiedene Matts.
Der scherzhafte Begriff wurde kreiert von Gregory Lewis (Schweiz, *1960), angeregt durch eine ¾ -Darstellung von Odette Vollenweider (Schweiz, 1933-2021) von 1963 (**1347**).

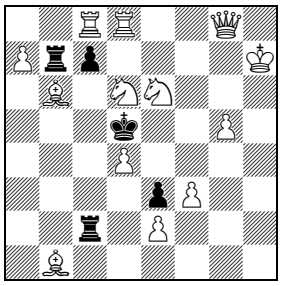
1347 Odette Vollenweider [= Gabriel Baumgartner]
Neue Zürcher Zeitung 6.10.1963, Nr.2612



‡2
1.Dd6! (2.Tc4‡) exd6+/e6+/e5+ 2.Lxg7/Lb7/Lf7‡
Vollenweider-Task.

Die älteste bekannte Darstellung stammt indes von Henry [Wald] Bettmann (USA, 1868-1935) und John [Laurence] Kane (USA, 1876-??) von 1914 mit dem Makel einer (unumgänglichen) Damenumwandlung im Schlüsselzug, hingegen mit differenzierten Fortsetzungen (**1348**).

1348 Henry Wald Bettmann und John Laurence Kane
The Pittsburgh Gazette Times 29.3.1914



‡2
1.a8D! (Zugzwang) c6+/c5+/cxb6+/cxd6+
2.Sc7/Dxb7/Sxb7/Sg7‡ (1. - T~ 2.Le4‡)
Abzugschach-Pickaninny bzw. Vollenweider-Task.

Vollständiger Zugzwang
Ältere Bezeichnung (Anfang/Mitte 20. Jh.) für → Zugwechsel (→ Zugwechsel-Aufgabe).

Vorausblock
Vom Vorausblock (ebenfalls → Fernblock genannt) wird gesprochen, wenn der schwarze König so zum blockenden Stein gelenkt wird, dass dieser dem König schädlich ein Fluchtfeld verstellt.

Voraus-Entfesselung
→ Präventiv-Entfesselung.

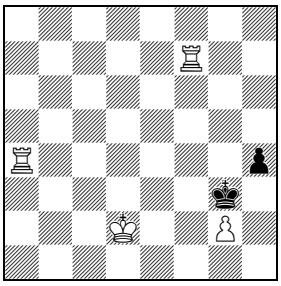
Vorausverstellung
Eine Linie wird verstellt, bevor die zu verstellende Figur noch in der Linie steht.

Vorbereitungs-Kombination bzw. -Manöver
→ Neudeutsche/Logische Schule. - Logisches Manöver: dem sog. Hauptplan steht ein sog. → Hindernis entgegen, das durch das Probespiel definiert wird. Durch den Vorplan (oder mehrere Vorpläne) wird das Hindernis (die Hindernisse) beseitigt.
Die ganze Aufgabe ist immer länger als der Hauptplan selbst, weil es sich um ein vertikales Lösungsgefüge bzw. eine konsekutive Planfolge handelt, im Gegensatz zur Auswahl-Kombination. Gradmesser für die neudeutsche Logik ist dabei die → Zweckreinheit der Vorpläne, dass jedes Hindernis nur durch je einen Vorplan beseitigt werden darf, wieder im Gegensatz zur Auswahl-Kombination.

Vorgabe(-partie)
Kann in einer Forderung einer Scherzaufgabe von Bedeutung sein: In einer Vorgabepartie spielt eine der beiden Seiten von Anfang an mit weniger als 16 Steinen. Wurde z.B. ein Turm vorgegeben, kommt eine → Rochade lediglich als → Königssprung in Betracht. So z.B. in einem → Retraktor von Armin Friedmann (Österreich) von 1900 (**1349**).

Vorgänger
Auch → „Antizipation“ (die vorwegnehmende Aufgabe). Eine Aufgabe, zu der eine inhaltlich und formal sehr ähnliche, frühere Fassung nachweisbar ist. Nachweislich antizipierte Aufgaben werden in Turnieren ausgeschieden. Bewusstes „Plagiat“ ist geächtet. - Siehe → Vorwegnahme, → Plagiat.

1349 Armin Friedmann
Wiener Schachzeitung 3/1900, S.77, Nr.XXIII
Für die „Wiener Schachzeitung“



Weiss nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt stattdessen in 2 Zügen matt.
Zurück: 1.Ke1-d2, dann **1.0-0!** h3 2.Tg7 matt, denn Weiss hat anfangs den ♖h1 vorgegeben wie damals üblich! So kommt es zur Urform der Rochade, dem ♔-Sprung! Die Rochade ist zulässig, wenn nicht bewiesen werden kann, dass ♔ oder ♖ schon gezogen haben. – Nachtwächter ♖f7!

Vorläufer (-Aufgabe)
Weniger nahe verwandter → Vorgänger.

Vorplan
In der Vorbereitungs-Kombination: Dem Hauptplan vorgeschaltetes Manöver mit dem Zweck, durch Verbesserung der eigenen oder Schädigung der gegnerischen Stellung den Hauptplan erst zu ermöglichen.
- geschachtelte oder gestaffelte Vorpläne
Nach Ausführung eines Vorplans ist ein zweiter nötig, um einen Schaden zu beheben, der durch den ersten entstanden ist:
- a) Schachtelung gegen ein neues Hauptplan-Hindernis.
- b) Staffelung gegen ein Vorplan-Hindernis.
Den Begriff eingeführt hat Josef Halumbirek (Österreich, 1891-1968) in der „Schwalbe“ 1966/68.
- Vorplan-Spaltung
Es können auch zwei Hauptpläne zur Diskussion stehen, sodass ein Vorplan beide HP ermöglicht.
Statt konsekutiver Pläne erfolgen also synchrone.
Begriff eingeführt von Stephan Eisert (Deutschland, *1943) in der „Schwalbe“ 1985.

Vorschaltzüge
Retro: Vor der eigentlichen Hauptforderung erfolgen (im Vorwärts- oder im Retrospiel) vorgeschaltete (meist Serien-)Züge, die im Sinne eines Hilfsspiels die Hauptforderung ermöglichen.

Vorspiel, mit / ohne
Siehe unter → Zwillinge.

Vorwärtsverteidigung
Retro: Siehe unter → Verteidigungsrückzüger (VRZ).

Vorwegnahme
Idee und Darstellung einer Idee sind nicht mehr neu. Sind sämtliche Steine gleich aufgestellt, spricht man von einer steingetreuen Vorwegnahme. Dabei kann eine Stellung gespiegelt (z.B. an der Mittelachse) sein. Die Gefahr besteht in der Regel umso mehr, je weniger Steine sich auf dem Brett befinden. Betroffen sind immer wieder Miniaturen, weshalb diverse Miniaturensammlungen geführt werden. Sind die beiden Stellungen identisch, spricht man von einer vollständigen bzw. steingetreuen Vorwegnahme. Eine solche Stellung kann z.B. gespiegelt auftreten. → Vorgänger oder → Antizipation.

VRZ
→ Verteidigungsrückzüger / Retraktor.

Vulnerable King
Kann nicht aktiv aus einem Schachgebot herausziehen. Schachs sind aber weiterhin z.B. durch Schlagen des Schach bietenden Steines oder durch Dazwischenziehen parierbar.

W

W-T
= Weissturm. Zieht wie ein Turm, deraber nur Felder weisser Farbe betreten darf.

Waagrechtbauer
Bauer, der zusätzlich ein Feld waagrecht (auf das orthogonale Nachbarfeld) ziehen (nicht schlagen) kann. Er kann auf der Umwandlungsreihe Waagrechtbauer bleiben und hat nach einem weiteren Waagrecht-Zug erneut die Möglichkeit (nicht die Pflicht) zur Umwandlung. Die Umwandlung eines normalen Bauern in einen Waagrecht-Bauern ist erlaubt.

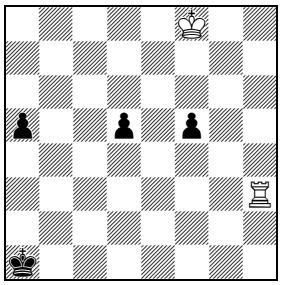
Waagrechte Gitterlinien
Ein → Spezialgitter (→ Gitterschach) mit ausschliesslich waagrechten Gitterelementen.

Wachtturm
Unbeweglicher Turm, der aber normal wirkt.

Waffle
Figur in → Colourbound Clobberers, zieht wie → Wesir oder → Alfil.

Wagnerzug
Studie/Partie: Von Jürgen Kratz (Deutschland, *1958) 2008 eingeführter Begriff für einen Königszug im Endspiel, in welchem ein Schachgebot durch eine umgewandelte Dame provoziert wird (vgl. → Lepuschütz-Thema), der aber gewinnbringend ist. Dabei genügt für den Gewinn ein Turm, der die erwandelte (stärkere) Dame dominiert (→ Domination).

1350 Jürgen Kratz
Magyar Sakkvilág 2005/06



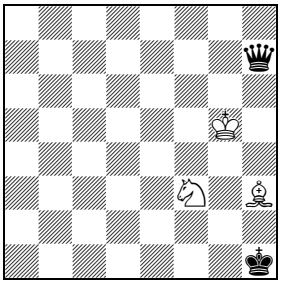
Gewinn (Stellung a*)
1.Ke7! Kb2 2.Kd6 a4 3.Kc5 (3.Kxd5? a3 4.Kc4 a2 5.Th2+ Ka3) a3 4.Kb4 a2 5.Th2+ Kb1 6.Ka3! (= Wagner-Zug; 6.Kb3? a1S+; 6.Kc3 d4+!; 6.Th1+? Kc2 =) a1D+ (6. - a1S 7.Th1+ Kc2 8.Txa1 d4 9.Kb4 d3 10.Ta2+ oder 8. - f4 9.Tf1 d4! 10.Tf2+! Kc3 11.Ka2 d3 12.Kb1 d2 13.Tf3+) 7.Kb3 Kc1 8.Th1+ Kd2 9.Txa1 f4 10.Ta2+! Kd3 11.Kb2! Kd2 12.Kb1+! Ke1 (12. - Ke3 13.Kc1 f3 14.Kd1 f2 15.Ta3+) 13.Kc2 f3 14.Kd3 f2 15.Ta1‡ Stellung b (♖→f3): 1.-4. wie a) 5.Tf2+ Kb1 6.Kb3! a1S+ 7.Kc3 d4+ 8.Kxd4 … +; 6.Ka3? a1D+ 7.Kb3 Da6! 8.Tf4 Dd3+ und Schwarz gewinnt.
Wagner-Zug, erste korrekte Fassung.

Kratz veröffentlichte in der „Schwalbe“ 230, April 2008, S.419 darüber einen Artikel. Er bezieht sich dabei auf eine nicht ganz korrekte Studie von Aleksander Wagner (Polen, 1848-1942) von 1890. Darin zeigt er eine korrekte Version der Wagner'schen Idee von 2005/06 (**1350**).

Wahlkönig
Schwarz muss den bewegten Stein am Zielfeld in den schwarzen König umwandeln. In welchem Zug, bleibt ihm überlassen.

Walker-Stellung
Studie/Partie: Stellung, in welcher zwei Leichtfiguren (L+S) gegen eine Dame Remis garantieren (V/V). - Vgl. → Karstedt-Stellung.
George W. Walker (Grossbritannien, 1803-1879) 1841 (**1351**).

1351 George Walker
A New Treatise on Chess 1841, S.202 (in typis)



Remis
1.Kg4! Dc7 2.Lf1 Dc1 3.Lh3 = 1. - Dg8+ 2.Kh4 3.Kg3 = Walker-Stellung.

Walking Match (Loyds …)
Königsmarsch (→) über das ganze Brett in einem Vielzüger. Von Sam Loyd (USA, 1841-1911) 1879 dargestellt, der ein ausgedehntes → Tempoverlust-Manöver ausführen muss. - Siehe → Komet-Thema.

Wall Game
→ Berlin Wall Game.

Walze
Brettform: Zusammenrollen des Brettes, indem unmittelbar an die 8. Reihe wieder die 1. angehängt wird.

Wandelschach
Gelangt ein ziehender oder schlagender Stein auf ein Feld, das in der regulären Partieanfangsstellung besetzt war, so übernimmt er als Bestandteil desselben Zuges Gangart und Farbe des ursprünglich dort befindlichen Steines. Ein König betritt solche Felder, ohne sich zu wandeln; ein sein eigenes Ursprungsfeld betretender Stein bleibt unverändert. Eventuelle Schachgebote oder illegale Selbstschachs werden erst nach vollzogener Wandlung festgestellt.

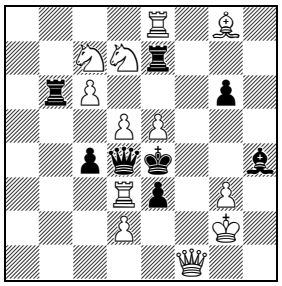
- Gleichfarbiges Wandelschach
Ein „wandelbarer“ Stein gemäss Wandelschach übernimmt nur die Gangart, nicht aber die Farbe des betreffenden Ursprungssteines.

Waran
0:1+1:2-Reiter.

Warp Chess
… und Power Chess (siehe ebenda).

Warschau-Thema
2#: Die Paraden von Schwarz sind fortgesetzte Verteidigungen der schwarzen Dame.
Dürfte auf einen Zweizüger des Polen Władysław Rosolak (1936-2006) von 1954 zurückgehen (**1352**).

1352 Wľadysľav Rosolak
Práca 6.11.1954, 1. Lob



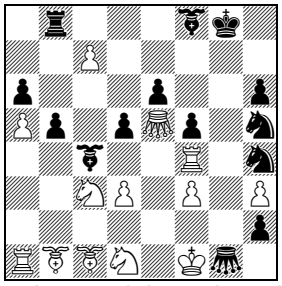
‡2
Satz: 1. - D~/Dxd5/Dxd3 2.Sc5/Lxd5/Df4‡
1.Se6! (2.Txd4‡) D~/Dxd5/Dxd3 2.Sec5/Te3/Df3‡
Warschau-Thema mit 3 Mattwechseln.

Wartezug (Tempo)
Zug, der nur der Zugnot willen gemacht wird, aber nichts Wesentlich an der Stellung und an deren Inhalt ändert. - Siehe auch unter → Zugwechsel (→ Wartezüger).

Was ist Minimum von n?
Frage nach einer minimalen Anzahl (z.B. Zügezahl).

Wasserrad (das ‚unendliche‘ …)
Laut → Ehn/Kastner („Alles über Schach“ und „Schachkompositionen“) Altarabische Bezeichnung für einen Vielzüger folgender Art: Abwechselnde Schachgebote zweier Springer in einem grösseren Rundlauf über das ganze Brett, welcher einem Mühlrad gleicht.
Dieser → Rundlauf ist bekannt aus einer 36-zügigen → Mansube des Abu-Bakr Muhammad ben Yahya *as-Suli* (c.880–946) im Manuskript Alfonso's des Weisen aus dem 9. Jahrhundert mit den zusätzlichen → altarabischen Figuren → Fers und → AlFil, in welcher die Springer ein ‚eckig-rundes‘ Rad beschreiben, indem sie den gegenerischen König auf denjenigen Feldern mit Schachs eindecken, auf welchen er seinerseits davoneilt! Damit soll der Kreislauf des ewigen Lebens veranschaulicht werden. Dabei beschreibt auch der schwarze König eine elliptische Form (**1353**).

1353 Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli
Manuskript 9. Jahrhundert (s. Text)



Schwarz zieht und gewinnt
= Alfils, = Ferse

1. - Sg3+ 2.Ke1 Sg2+ 3.Kd2 Sf1+ 4.Kc2 Se1+ 5.Kb3 Sd2+ 6.Kb4 Sc2+ 7.Kc5 Sb3 8.Kc6 Sb4+ Kd7 9.Kd7 Sc5+ 10.Ke7 Sc6+ 11.Kf6 Sd7+ 12.Kg6 Scxe5+ 13.Kh5 Sf6+ 14.Kh4 Sg6+ 15.Kg3 Sh5+ 16.Kg2 Sgxf4+ 17.Kf1. Nun deckt der Fers e5 f4, und der Tf4 den Bf3 nicht mehr: 17. - Sg3+ 18.Ke1 Sg2+ 19.Kd2 Sf1+ 20.Kc2 Se1+ 21.Kb3 Sd2+ 22.Kb4 Sc2+ 23.Kc5 Sb3+ 24.Kc6 Sb4+ 25.Kd7 Sc5+ 26.Ke7 Sc6+ 27.Kf6 Sd7+ 28.Kg6 Se7+ 29.Kh5 Sf6+ 30.Kh4 Sg6+ 31.Kg3 Sh5+ 32.Kg2 Sh4+ 33.Kf1 Sg3+ 34.Ke1 Sxf3 matt.
Wasserrad mit zwei Durchgängen.

Die Idee ist auch bekannt als ~ „Ross (Pferd) und Wagen“ (*[engl.]:* carriage and horses maneuver bzw. *[it.]*: carica di cavalleria). - Siehe auch → Königsjagd oder → Köngsimarsch. Es gibt die Form auch in länglicher, sprich: Ellipsenform und anderen Formen. Damit haben sich auch Heinrich [Friedrich Ludwig] Meyer (Deutschland, 1839-1928) 1880 (eine Studie, „The Circus“ genannt), 1882 und der Vielzüger-Spezialist Otto [Titus] Bláthy (Ungarn, 1860-1939) beschäftigt (z.B. 1890).

Wazaba
Kombinationsfigur aus → Wesir und → Dabbaba.

WCCI
World **C**hampionschip in **C**omposition Tournament for **I**ndividuals. → PCCC.

WCCT
World **C**hess **C**ompositions **T**ourney. → PCCC.

WCSC
World **C**hess **S**olving **C**ontest. → PCCC.

Weber-Typ
→ Fata Morgana-S# (siehe unter→ Zugwechsel-Aufgaben).

Wechselbauer
Kann sich auf jedem beliebigen Feld, das er wie ein Normalbauer erreicht, in einen eigenfarbigen Offizier (ausser König) umwandeln, natürlich nur einmal und spätestens auf seiner herkömmlichen Umwandlungsreihe.

Wechsel-Echo
Siehe unter → Tempoduell.

Wechselfesselung
Siehe unter → Fesselung.

Wechselform-Dresdner
Siehe unter → Dresdner.

Wechsellängstzüger
Siehe unter → Längstzüger.

Wechselplatzschach (Transmitterschach)
Als Zug darf ein König auch den Platz mit einem Stein der eigenen Partei wechseln.

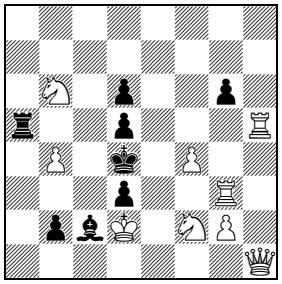
Wechsel schädlicher Motive
2#: Die Motivation für einen Zug ändert in einer anderen Phase.

Wechselspiel-Thematik
Themenkreis im Zweizüger: (Funktions-)Wechsel von Schlüssel, Drohung(-en), Matts und Paraden nach einem (z.B. durch Buchstaben) definierten Muster (siehe auch → Buchstaben-Probleme, Schemaprobleme, bzw. → Funktionswechsel). - Siehe auch → Paradoxe Themen.

Wechselsteine
= transferable pieces: Steine gehören zu derjenigen Partei, die gerade am Zuge ist (das ist etwas anderes als neutrale Steine, die ja immer zu beiden Parteien zugleich gehören!); solche Steine können also (ohne weitere Bedingungen) nicht geschlagen werden!

Wechseltürme
Funktionswechsel von Türmen in Mehrzügern.
Hans [Wilhelm] Klüver (Deutschland, 1901-1989) in „Erich Brunner – Ein Künstler und Deuter des Schachproblems“:
Es hat auch hier lange gedauert, bis sich die Komponisten anregen liessen. Erst viele Jähre später (1930) hat Josef Halumibirek (Österreich, 1891-1968) die klare Definition geschaffen:
„Eine Darstellung des Wechselturmthemas liegt nur dann vor, wenn
- 1.) die Wechseltürme die Linien, auf denen sie in der Ausgangsstellung gestanden haben, im Lösungsverlauf vertauschen und
- 2.) damit der Erfolg verbunden ist, dass jeder Turm den anderen in der ursprünglich von diesem wahrgenommenen Funktion ablöst.“
Im direkten Problem führt Weiss das für ihn nützliche Manöver aus (Führung), im indirekten Problem nötigt Weiss durch Lenkung die schwarzen Türme zum Funktionswechsel, der sich als entscheidende Schädigung auswirkt.
Eine Idee von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/ Deutschland, 1885-1938) 1914 (**1354**).
Vgl. → *Brunner*-Turton, der ebenfalls mit zwei Türmen arbeitet.

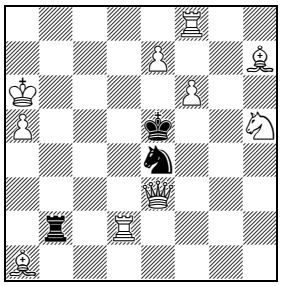
1354 Erich Brunner
Deutsche Schachblätter 1914
David Przepiórka gewidmet



‡4
1.T5h3! (2.Txd3+) Ta3 2.Tg5 (3.Txd5‡) Ta5 3.Txd3+! Lxd3 4.Dh8‡ (2. - b1S+ 3.Dxb1)
Wechsel-♖♖.

- Wechselläufer
Analog zu den → Wechsel*türmen*.
Mutmassliche Erstdarstellung durch Anton Baumann (Schweiz, *1943) 2008 im Selbstmatt (**1355**), 2011 dann auch orthodox (**1356**). Man hätte eher Erich Brunner als Erstdarsteller erwartet, da ihm die Verwendung gleichschrittiger Figuren bestens vertraut war (→ *Brunner*-Turton). - Erstaunlich, dass zuvor niemand auf diese Idee gekommen ist.

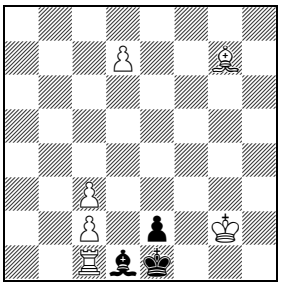
1355 Anton Baumann
idee & form 97, Januar 2008, Nr.2360



S‡7
1.e8L! Ke6 2.Lf7+ Ke5 3.Lfg6! Ke6 4.Lg8+ Ke5 5.Tf7 Ke6 6.Ta7+! Ke5 7.Dc5+ Sxc5‡.
Wechsel-♗♗ im Selbstmatt.

Wechsel-Verstellpunkt
→ Szameitat-Thema.

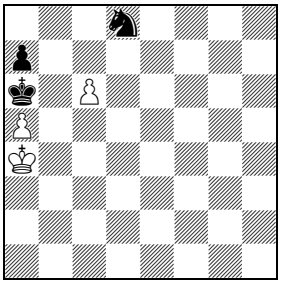
1356 Anton Baumann
Schweizerische Schachzeitung 5/2011, Nr.14843



‡5 Stellung b)
b) **1.d8L!** Kd2 2.Lg5+ Ke1 3.L5f6 Kd2 4.Lh6+ Ke1 5.Lh4‡ (der ♗ wird zuerst umgewandelt).
a) ♟c2 (5+4): 1.c4! Kd2 2.d8D+ Kc1 (2.- Ke3/Ke1 3.Dd4/Lc3‡) 3.Dg5+ Kb1 4.Db5+ Kc1/Ka2 5.Lh6/Db2‡.
Orthodoxe Wechsel-♗♗ in der Lösung b).

Weeninks Matt
Studie: Matt mit Pattvermeidung nach weisser Turmumwandlung, auf Henri [Gerard Maria] Weenink (Niederlande, 1892-1931) 1918 zurückgehend (**1357**).

1357 Henri Weenink
Op de Hoogte 10/1918

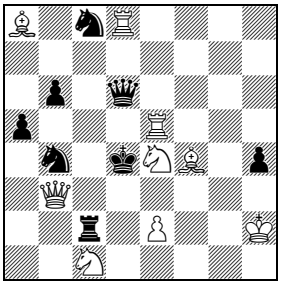


Gewinn
1.c7! (2.cxb8D bzw.c8D+) Sb7 2.c8T! (2.c8D? Patt) Sxa5 3.Tc5! Sb7; wieder hat der ♞ keine Wahl! 4.Tc6‡ Weeninks Matt.

Die Idee wurde von anderen Komponisten weiterbearbeitet, worüber Beat Neuenschwander (Schweiz, *1958) in „idee & form“ 20, Januar 1988 einen Artikel schrieb.

Weenink-Thema (bzw. Ellerman-Weenink-Thema)
2#: Entfesselung zweier weisser Figuren durch direkte Abzüge von Schwarz, die eine weisse Figur verstellen, um ein aus dem Schlüsselzug drohendes Selbstverstellungsmatt durch Weiss zu verhüten.
Nimmt dem Namen nach Bezug auf Henri [Gerard Maria] Weenink (Niederlande, 1892-1931), und Arnoldo Ellermann (Argentinien, 1893-1969) hat dieses Thema im Jahre 1932 mehrfach bearbeitet (**1358**).

1358 Arnoldo Ellerman
Il Problema 4/1932, Nr.576



‡2
1.Te6! (2.Le5‡) Dd5/Tc6 2.Le3/e3‡
(1. - Tc3/Sc6 2.Dxc3/Dd3‡)
Weenink-Thema; eines der Stammprobleme Ellermans.

- Anti-Ellerman-Weenink-Thema
→ Sommer-Thema.

Wegführung
→ Führung.

Weglenkung
→ Lenkung.

Weham
Kombinationsfigur aus → Wesir und → Hamster.

Weihnachtsbaum
Beliebtes symbolisches Motiv: Symmetrische Stellung, die an einen Weihnachtsbaum erinnert. Wird gerne um Weihnachten publiziert.

Weisheitsschach
Wird auf zwei Standardschachbrettern A und B gespielt. Am Partieanfang ist die übliche Partieanfangsstellung auf Brett A; Brett B ist leer. Ein schlagfreier Zug ist nur erlaubt, wenn das Zielfeld auf beiden Brettern leer ist und erfolgt nach den üblichen Regeln auf dem jeweiligen Brett (bei Zügen von Langschrittlern spielen Steine zwischen Anfangs- und Zielfeld auf dem anderen Brett keine Rolle). Ein Schlagfall erfolgt nur, wenn sich schlagender und zu schlagender Stein auf demselben Brett befinden und wenn er dort nach den üblichen Regeln gestattet ist. Die Schlagregeln sind unterschiedlich je nach Brett. Fall 1: Schlag auf Brett A. Der schlagende Stein verbleibt auf dem Feld des geschlagenen Steins auf Brett A. Der geschlagene Stein wird wiedergeboren auf dem Standfeld des schlagenden Steins (wie bei → Platzwechselcirce) und als Bestandteil des Zugs sofort auf das entsprechende Feld von Brett B verpflanzt. Könige können nicht geschlagen werden und daher auch nicht auf Brett B gelangen. Fall 2: Schlag auf Brett B. Der geschlagene Stein verschwindet endgültig von den Brettern, der schlagende Stein wird auf das dem Standfeld des geschlagenen Steins entsprechende Feld von Brett A gestellt. Durch Schläge nach Fall 1 können Bauern die erste und letzte Reihe von Brett B erreichen.
- a) Schlägt ein schwarzer Stein von der 1. Reihe auf Brett A einen weissen Bauern, wird dieser regelgemäss auf dem entsprechenden Feld der 1. Reihe von Brett B wiedergeboren. Von dort kann er 1, 2 oder 3 Felder vorwärts ziehen (einfacher Schritt, Doppelschritt oder Tripelschritt als jeweils ein Zug). Nach einem Schritt auf die 2. Reihe kann er später wie üblich einen Doppelschritt ausführen. Bei einem Tripel- oder Doppelschritt von der 1. Reihe aus ist ein → En-Passant-Schlag durch einen schwarzen Bauern möglich, der den weissen Bauern beim einfachen oder Doppelschritt normal schlagen könnte. Ähnlich gilt die En-Passant-Regel, wenn ein Bauer den Doppelschritt auf der 2. Reihe ausführt.
- b) Schlägt ein schwarzer Stein auf Brett A von der 8. Reihe einen weissen Bauern, wird dieser regelgemäss auf dem entsprechenden Feld der 8. Reihe auf Brett B wiedergeboren. Dort bleibt er zeitweilig unverwandelt. Jedoch kann er wie ein umgewandelter Offizier von dort wegziehen und verwandelt sich nach Ankunft in diesen (Weiss hat die Wahl dieses Umwandlungssteines). Für Schläge schwarzer Bauern gelten analoge Regeln.

Weiss am Zug
Spezifizierung des Zugrechts, wenn üblicherweise, d.h. ohne näheren Hinweis, Schwarz beginnt.

Weissauer-Bahnung
→ Bahnung.
- Weissauer-Pachl-Bahnung
→ Bahnung.

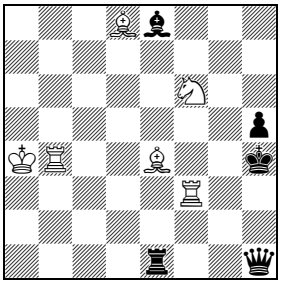
Weiss darf schlagen
Zusatzbedingung, wenn dies üblicherweise ohne näheren Hinweis in der entsprechenden Forderung oder Bedingung nicht erlaubt ist (z.B. bei → Schachzickzack).

Weisse Kombination
2#: Weisse Verführungszüge scheitern jeweils an bestimmten Zügen von Schwarz, da Weiss infolge eigener Schädigungen schwarze Schädigungen nicht nutzen kann. Die weissen Schädigungen können z.B. weisse Verstellungen, Deckungsverlust, Feldblock oder Selbstfesselungen sein. Im Gebiet des Virtuellen werden also Schädigungen, die gemeinhin bei Schwarz herbeigeführt werden, um von Weiss genutzt zu werden, auf die weissen Figuren übertragen. Die Verführungszüge sollten entweder so naheliegend sein wie der wirkliche Schlüssel oder ihre Widerlegungen dem schwarzen Verteidigungsspiel der Lösung entsprechen.

Weisser Bauzüger
Weiss baut oder zieht (einen Stein) nach Belieben.

Weisser König im Schach
Seltenes Thema mit ‚eigenen Gesetzen': der weisse König steht in der Diagrammstellung im Schach.
Erstdarsteller ist wohl Friedrich Capräz (Schweiz, 1830-1891) 1953 (**1359**).

1359 Friedrich Capräz
(Deutsche) Schachzeitung 1853, S.29, Nr.482



‡3
1.Sd7+! Kg4 2.Lc6+ Te4 3.Se5‡
Weisser ♔ im Schach.

Weisser, weisses … (+ Forderung)
Die Forderung gilt nur für Weiss.

Weisser Randzüger
Weiss darf ab Diagrammstellung nur auf Felder oder auf Feldern des Brettrands ziehen; hat er keine solchen Züge, ist er märchenpatt oder bei bedrohtem König märchenmatt.

Weisser repeated tour-Zwang
Die Züge von Weiss müssen eine „repeated tour" bilden, das → Zebra muss jedes mit Schlag erreichbare Feld besucht haben, ohne eines davon zweimal zu betreten, bevor es nach d5 zurückkehren darf. Jeder Zug nach einer solchen Rückkehr nach d5 muss die zuvor gemachte Tour in derselben Reihenfolge wiederholen.

Weisser Schachzwang
Weiss muss Schach bieten, wenn möglich. Ansonsten zieht er beliebig.
- weisser konsequenter Schachzwang
Weiss muss mit jedem Zug Schach bieten, ansonsten steht er patt bzw. matt.

Weisser Schlagzwang
Weiss muss schlagen, wenn er kann. Ansonsten zieht er beliebig.

Weisser Kürzestzüger
Weiss muss den kürzesten Zug machen.

Weisser repeated tour-Zwang
Die Züge von Weiss müssen eine „repeated tour" bilden, d.h. das Zebra muss jedes mit Schlag erreichbare Feld besucht haben, ohne eines davon zweimal zu betreten, bevor es (z.B. nach d5) zurückkehren darf. Jeder Zug nach einer solchen Rückkehr muss die zuvor gemachte Tour in derselben Reihenfolge wiederholen.

Weisses Gleichlangzickzack
Weiss zieht nur, wenn (und setzt solange aus, bis) er einen gleichlangen Zug wie Schwarz unmittelbar zuvor hat (Zuglängenberechnung → Längstzüger).

Weisses Halblangzickzack
Weiss zieht nur, wenn (und setzt solange aus, bis) er einen halb so langen Zug wie Schwarz unmittelbar zuvor hat (Zuglängenberechnung → Längstzüger).

Weiss nimmt n Königszüge zurück ...
Die Zugrücknahme erfolgt hier in Form von n Serienzügen des weissen Königs.
- Weiss und Schwarz nehmen n Königszüge zurück …:
Vorbereitende Teilkomponente einer Gesamtforderung (z.B. dann …); die Zugrücknahmen erfolgen hier alternativ.

Weissschächer
Schwarz muss nach Möglichkeit auf einem weissen Feld Schach bieten.

Weiss-schwarzer Bauzüger
Weiss zieht oder baut nach Belieben. Schwarz zieht oder baut so, dass er den zuletzt gezogenen (gebauten) weissen Stein nicht unmittelbar angreifen kann.

Weissturm
→ W-T.

Weiss zieht und setzt nicht matt
Aufgabe, in welcher der einzige Zug gefunden werden muss, der nicht mattsetzt.

Weisszüger
Schwarz darf in seinen Verteidigungszügen niemals ein schwarzes Feld betreten, ausser, wenn er dazu gezwungen wird.

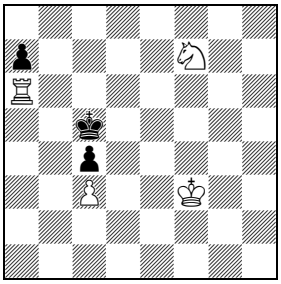
Weitspringer
Königliche Kombinationsfigur aus König + Kontragrashüpfer (→). Der Kontragrashüpfer zieht wie → Grashüpfer, aber der → Bock muss auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Bock landen.
- Wesirweitspringer
Königliche Kombinationsfigur aus → Wesirkönig + Kontragrashüpfer (→). Der Wesirkönig ist ein König, der nur orthogonal zieht und wirkt (0:1-König). Der Kontragrashüpfer zieht wie → Grashüpfer, aber der Bock muss auf einem Nachbarfeld des KG stehen, und der KG kann beliebig weit hinter dem Bock landen.

Welcher Art war der letzte Zug?
Retro-Forderung.

Welcher Stein muss magisch sein ...
Beispiel einer Steinmanipulation (→ magische Steine) zwecks Legalisierung.

Wendeltreppe (des Springers)
Springer-Bewegung in der Lösung eines mehrzügigen orthodoxen Matt- oder Selbstmattproblems, bei welcher der weisse Springer dem schwarzen König, zwischen zwei weisse Türme, welche das Treppenhaus darstellen, durch (sinngemäss oder real) aufwärtsstrebende Zickzack-Bewegung fortwährend den Rückweg abschneidend. War schon im Bonus Socius aus dem 13. Jahrhundert bekannt, als Bedingungs-Selbstmatt in genau 15 Zügen, aber leider inkorrekt: viele Duale und eine Nebenlösung (ohne Bedingung zumindest).
Frans [Ivar Isidor] Anderson (Schweden, 1903-??) hat 1931 eine vierfache Miniaturdarstellung geschafft, in *horizontaler* Richtung (**1360**).

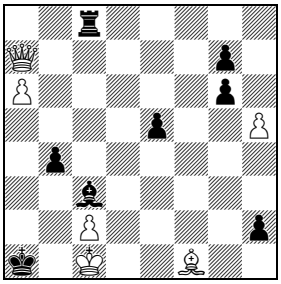
1360 Frans Anderson
Nya Dagligt Allehanda 15.3.1931



‡7
1.Sd6! Kd5 2.Se4 Ke5 3.Sf6 Kf5 4.Sg4 Kg5 5.Sh6 Kh4,5 6.Sf7 Kh5,4 7.Th6‡
Wendeltreppe des ♘ und Rückkehr.

- Wendeltreppe (des Läufers)
Das Thema der Wendeltreppe wurde auch mit Läufer statt Springer realisiert.
Wladimir [Alexandrowitsch] Korolkov (Russland, 1907-1987) schaffte dies 1934 (**1361**).

1361 Wladimir Korolkov
Schachmaty v SSSR 1934, Nr.699, 1./2. Preis



Gewinn
1.Db7! e4! (Öffnung der e-Linie; 1. - Td8 2.Ld3) 2.Dxe4 Te8! 3.a7! h1D! 4.a8D+! Txa8 5.Dxh1 Te8! 6.Le2! Td8 (er muss a8 im Auge behalten) 7.Ld3! Te8 8.Le4! Td8 9.d5! Te8 10.Le6! Td8 11.Ld7! und e8 ist für den Turm nicht mehr verfügbar!
Wendeltreppe des ♗.

Der Spielraum des schwarzen Turms wird mit jedem Zug mehr eingegrenzt, ähnlich wie in der → „Trapezquetsche“. - Siehe auch → Treppenmotiv.

Wenigsteiner
Aufgabe (→ Miniatur) mit maximal vier Steinen (siehe auch → Viersteiner). - Seit 1979 wird alljährlich der sog. → Wenigsteiner-Jahrespreis vergeben.

Wer ist am Zug?
Retro: sog. „Parity Argument“. Beide Parteien könnten mattsetzen, aber durch Retroanalyse muss zuerst herausgefunden werden, wer am Zuge ist, bzw. zuletzt gezogen hat.

Werteskala der Figuren
Studie/Partie: In Computer-Programmen, aber natürlich in Partien und hier speziell Endspiel-Studien ist es wichtig, den Wert einer Figur einzuschätzen. Die Werte sind allerdings nur in theoretischen Endspielen absolut, ansonsten spielt die Spielsituation eine wesentliche Rolle. Als Grundwert wird mit Bauern gerechnet.
- Bauer: Der Bauer ist schwächste Figur. Er dient als Einheit für den Wertemassstab. Die Regeln sind bei ihm kompliziert, und insbesondere im Endspiel kann sich sein Wert zu einer Dame erhöhen (durch → Umwandlung).
- Springer: seine Einschätzung sind zwei, manchmal drei Bauern (BB – BBB).
- Läufer: = S, mit leichtem Vorteil dank seiner Langschrittigkeit, gemäss Garri Kasparov (Russland/Aserbajdschan, *1963), 1985 bis 1993 offizieller Weltmeister des Weltschachbundes FIDE. Nachdem er sich 1993 von dieser Organisation im Streit getrennt hatte, blieb er noch bis 2000 der vom Grossteil der Schachwelt anerkannte Träger dieses Titels. Andere schreiben dem Springer einen Wert von mehr als drei Bauern zu.
- Turm: 5BB, oder L+BB oder S+BB.
- Dame: 9BB oder TT bis TT+B oder L+S+BB(B).

Werolf
Gelangt ein Bauer auf seine eigene Offiziersgrundreihe, wandelt er sich als Teil des Zuges in diejenige schwarze Figur um, die in der Partieanfangsstellung dort steht.

Wesir (auch „Ratgeber des Königs“)
0:1-Springer. - Entfernt sich von seinem Standfeld um die Koordinaten 1/0 oder 0/1; z.B. kann ein 0:1-Springer von a1 aus die Felder a2 und b1 erreichen, zieht also → orthogonal im Gegensatz zum → Fers.

- Hyperwesir
Springer mit drei möglichen Gangarten auf dem 8x 8-Brett (nur für dieses definiert):
- a) 0:4-Sprung (ohne Einschränkung);
- b) 0:2-Sprung (nur innerhalb des Brettviertels, in dem er steht);
- c) 0:1-Sprung (nur innerhalb des 2x 2-Gittermasche, in der er steht).
Ein Hyperwesir hat also auf dem ansonsten leeren Brett von jedem Feld aus genau 6 Zugmöglichkeiten. Der Hyperwesir ist eine mögliche Form eines Augmented Wazir. Beliebige andere Kombinationen sind möglich, z.B. die 0.1-1:2-1:4-Form.

- Wesirhüpfer
= Whopper.

- Wesirkönig
Wie König, zieht oder schlägt aber nur orthogonal und besitzt daher höchstens vier statt acht Fluchtfelder, Königlicher → Wesir (oder: ein König, dem keine diagonalen Züge erlaubt sind).

Westwind
Scherz. Der Westwind bläst so stark von links auf das Brett, dass es den jeweils am weitesten links stehenden Figuren so ungemütlich wird, dass sie zuerst ziehen. - Vgl. → Echecs alphabetiques.

WFCC
Früher → PCCC: **W**orld **F**ederation for **C**hess **C**omposition. Wikipedia: „Der Organisation gehören 39 Staaten an, die jeweils einen Delegierten als Kommissionsmit-

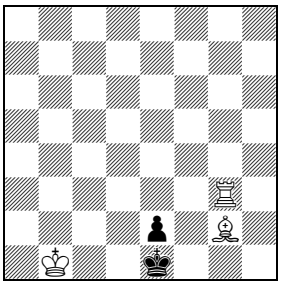
glied beauftragt haben (Stand: 6. August 2003). Organisatorischer Kopf der WFCC ist der Präsident, dem ein Berater und drei Vize-Präsidenten helfen. Entsprechende Wahlen finden vierjährlich statt." Sie organisiert jährlich einwöchige Kongresse, wo die FIDE-Delegierten aller Beitrittsländer tagen. Da findet auch meist die Lösungsweltmeisterschaft (WCSC) statt.
Es werden in der Regel alle drei Jahre ein Weltkompositions-Turnier (WCCT) organisiert. Dieses findet seit 1972 regelmässig in 7 → Kategorien statt (Retros sind neu geplant). Gerichtet wurde anfangs durch einen einzelnen Preisrichter. Heute übernehmen 5 Länder diese Funktion.
Alle drei Jahre wird das sog. FIDE-Album in 8 → Kategorien herausgegeben, einer offiziellen Sammlung, mit einer Auswahl der hervorragendsten Kompositionen einer (3-Jahres-)Periode. In jeder Kategorie bewerten 3 Juroren die eingesandten Aufgaben.
Ebenfalls in 3-Jahres Perioden findet die individuelle Kompositions-Weltmeisterschaft (WCCI) statt. Jeder Komponist darf 6 seiner besten Aufgaben einer → Kategorie (8 an der Zahl) einsenden. Die erste Periode verlief von 1989-1991. - Da die FIDE aber die PCCC wegen ihrer ganz andersartigen Ausrichtung nicht mehr logistisch und finanziell als Sektion unterstützt, ist diese nunmehr eine weitgehend eigenständige Organisation. Nachdem diese zuerst den provisorischen Namen ICCU erhalten hatte, wechselte man 2010 auf WFCC (World Federation for Chess Composition). Die FIDE-Alben dürfen ihren Namen behalten.

WFS-Parafigur
Zieht wie → Wesir, schlägt wie → Fers, bietet Schach wie → Springer.

wg
= Wandering Ghost = Vaeltava Haamu = vh.

White-Constant (-Thema)
(H#2?). Ein Problem hat zwei oder mehr Phasen, in welchen die weissen Züge dieselben bleiben.
Vorgeschlagen von Valerij Barsukov [Nikolajewitsch] (Russland, *1939) im „Slowar terminov schachmatnoj kompositzij" (Lexikon) von Mark [Borissowitsch] Bassisty (Ukraine, *1957) vom Jahr 2000. Ob der Name des Themas mit dem Vornamen des in → V/V erwähnten Beispiels etwas zu tun hat, ist nicht bekannt Aber bereits von David J. Shire (Grossbritannien, *1947) im Jahr 1990 gespiegelt dargestellt (**1362**).

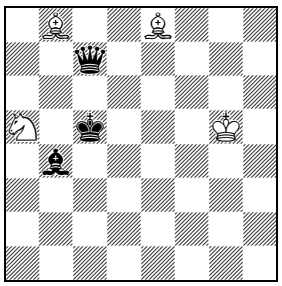
1362 David Shire
Problem Observer 3/1990, Nr.915b



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Kd2!** Lf1 2.e1L Td3‡
II) **1.Kd1!** Lf1 2.e1T Td3‡
White-constant-Thema.

[Bernt] Christer Jonsson (Schweden, *1947) zeigte das Thema bereits 1968 (**1363**), aber mit identischen Mattbildern. - Vgl. → Sorokin-Konstante.

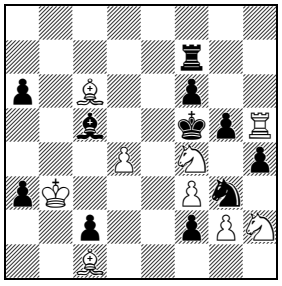
1363 Christer Jonsson
Šahovski glasnik 10/1968, Nr.1131



H‡2*
Satz: 1. - Lc6 Dd6 2.La7‡
1.Dh2! Lc6 Dd6 2.La7‡
Ur-White-constant-Thema.

White-Thema (≠ Alain White-Thema)
n#: Ein schwarzer Langschrittler wird nach einem kritischen Zug teilweise, nach einem weiteren kritischen Zug vollständig eingesperrt.
Beispielaufgabe von Alain [Campbell] White (USA, 1880-1951), 11. Thematurnier in der „Schwalbe" von 21/1929. Leider erwies sich die Pilotaufgabe von White als nebenlösig. Erst Ernst Schütte (Deutschland, 1877-1948) fand eine korrekte Fassung im Jahre 1936 (**1364**).

1364 Ernst Schütte
Die Schwalbe 11, 4/1936 (V.; Korrektur der Beispielaufgabe von Alain C. White zum 11. Thematurnier von 1929), S.470



‡7
1.Sg4! (2.Sh6‡) Lf8 2.Sxf2! (3.Le4+) Te7 3.Ka2! Lh6 4.La4! Tc7 5.Le8 (6.Lg6‡) Tg7 6.Sg4 (7.Sh6‡) Th7 7.Lg6‡
White-Thema.

White widmete seine Aufgabe Eduard Birgfeld.

White-to-Play
Siehe unter → Zugwechsel-Aufgabe.

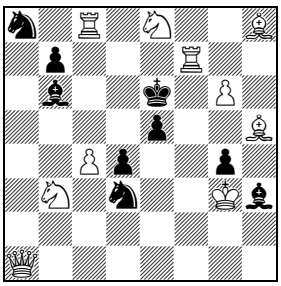
Whopper
= Wesirhüpfer (→ Wesir).

Widder
Studie/Partie: Zwei sich gegenseitig blockierende (Mini-)Bauernketten aus je zwei Gliedern.
Nach Hans Kmoch 1956 „Die Kunst der Bauernführung".

Widerlegung
Antwort auf einen Angriffsversuch, dem nichts mehr entgegengehalten werden kann.

Widerlegungsreduktion
2#: Über mindestens drei Verführungen wird die Menge der Widerlegungen fortlaufend reduziert.
Wahrscheinlich von Albert Servais (Frankreich, 1893-1970) im Jahr 1959 zuerst realisiert (**1365**), im Jahr 1966 als Thematurnier im Wettkampf Frankreich-Israel gefordert. - Siehe → Savournin-Thema.

1365 Albert Servais
Problemnoter 9-10/1959



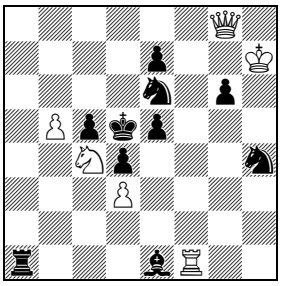
‡2
1.Da3? (2.Dd6/De7/Sg7‡) Sb4!/Sc5!/Lc5!
1.Df1? (2.Df5/Df6‡) Sf2!/Sf4!
1.Da4? (2.Dd7‡) Sc5!
1.Da6! (Zugzwang) bxa6/Sc7/e4 2.Tc6/Dxb6/Sxd4‡
1. - Sd~/Lh~ 2.S(x)c5/Lxg4‡
Widerlegungsreduktion.

Widmungsprobleme
Ein Autor kann seine Darstellung jemandem der etwas seiner Wahl widmen. – Widmungsprobleme hatten den Ruf, oft inkorrekt zu sein.

Wiedergeburt
Der Vorgang der Versetzung nach Schlagfall im → Circe und eng verwandten Märchenarten.
- Wiedergeburten normal
Die Rückversetzung in Circe-Spielarten bleibt unabhängig von anderen Märchenbedingungen (z.B. von → monochromem oder → Bi-chromem Schach).

Wiener Idee
3#: Ursprünglich als → Drohzuwachslenkung bezeichnet: Ein Probezug scheitert an einer Parade. Eine schwarze Figur wird so gelenkt, dass nach demselben Angriff eine zweite Drohung entsteht, dass der Angriff durchschlägt.
Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/Deutschland, 1885-1938) 1913 (**1366**). - Siehe auch → Keller-Thema.

1366 Erich Brunner
Deutsches Wochenschach und Berliner Schachzeitung 1913
Carl Kockelkorn gewidmet



‡3
1.Tf5? (2.Txe5‡) gxf5!
1.Tf6? (2.Dxe6‡) exf6!
1.Tf8! (2.Td8‡)
1. - Ta8 2.Tf5! (3.Txe5/*Dxa8*‡)
1. - La5 2.Tf6! (3.Dxe6/*Da8*‡)
Wiener Idee bzw. Drohzuwachslenkung.

Wiener Schule
Meist schwerbestückte Probleme im böhmischen Stil, aber mit engem inhaltlichem Zusammenhalt.
Geprägt von den Österreichern (Wienern) Maximilian Feigl (1871-1940) und Konrad Erlin (1856-1944).

Wigwag-Thema
= Perrücken-Thema. In der Ausgangsposition steht eine Linienfigur auf einem Feld X. Sie zieht entlang einer beliebigen Linie und später bewegt sich derselbe Stein entlang derselben Linie in entgegengesetzter Richtung und überschreitet das Feld X.

Wiesel
Ausdruck für die Korrektheit überflüssiger Steine im Hilfsspiel, mit thematischer oder Verführungsfunktion.
Nach Christian Morgensterns Gedicht:
„Ein Wiesel sass auf einem Kiesel
Inmitten Bachgeriesel.
Wisst ihr, weshalb?
Das Mondkalb verriet es mir im Stillen:
Das raffinierte Tier tat‘s um des Reimes willen.“
Vom Hilfsmattspezilisten Chris[-topher John] Feather (Grossbritannien, *1947) eingeführter Begriff.
- Thema-Wiesel
Stein, der für den kunstschachlichen Inhalt der Aufgabe ohne Bedeutung ist und nur dazu dient, einem anderweitig formulierten „Thema“ gerecht zu werden, z.B. → One-Linern, Buchstaben-Aufgaben, → PAS.

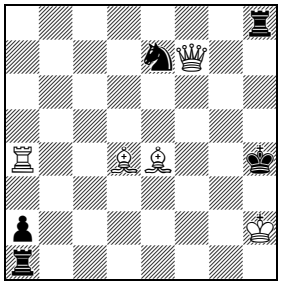
Wilder Stein
→ Siegfried.

Wildesel
→ Hémione.

Willmers-Typ (bzw. -Stil)
Drohspiel und Lösung sind identisch, d.h. es gibt keine Varianten, welche die Drohung ausschalten.
Geht auf den Pianisten und Problem-Komponisten Rudolf [Heinrich] Willmers (Österreich, 1821-1878) zurück (1856).

Windmühlen-Thema
Die Mattzüge der im ungefähren Brettzentrum stehenden w Figur (nach V/V = Läufer) ergeben – graphisch aufgezeichnet – die Form eines Windmühlenrades.
Eine der frühesten Darstellungen stammt von George [Edward] Carpenter (USA, 1844-1924) von 1885 (**1367**).

1367 George E. Carpenter
Detroit Free Press 5.4.1885



‡2
1.Le3! (2.L~‡) Kg4+/Sg6,f5,d5,c6/Tb8/Ta8/Th1+/Tg1/Tf1/Td1/Tc1/Tb1 2.Lh7/LxS/Lb7/Lxa8/Lxh1/Lg2/Lf3/Ld3/Lc2/Lxb1‡
Windmühlen-Thema aus der Halbfesselung.

Die Verwandschaft mit dem → Burkhardtmatt liegt nahe, d.h. es gibt auch keinen erkennbaren Unterschied.

Winged King
→ Roi ailé.

Winkelangreifer
Schwarz muss den zuletzt gezogenen weissen Stein, der einen schwarzen Stein angreift, so angreifen, dass die Verbindungslinie des weissen Steines mit den zwei schwarzen einen rechten Winkel bildet mit dem weissen Angriffsstein als Scheitel.

Winkel-Bauer
= Pionbal: Bauer im → Elban Chess.

Winkel-Dame
= Damebal: : Dame im → Elban Chess.

Winkel-(Figur)
→ Elban Chess.

Winsener Schach
Jeder Stein hat nur einmal im Laufe des Spiels das Schlagrecht.

Wirklicher Schlagzwang
Analog zu → Ultraschachzwang, nur auf schwarze Schachgebote bezogen statt auf schwarze Schlagfälle (der Name „Ultraschachzwang“ ist bereits seit Jahrzehnten für eine andere Märchenschachart vergeben, deshalb wurde der Name „Wirklicher Schlagzwang“ erfunden): Als Lösungen werden nur Zugfolgen anerkannt, in denen jeder schwarze Zug ein Schachgebot ist.

Wirkungsfeld
Mit Wirkungsfeld wird dasjenige Feld bezeichnet, von welchem der Wirkungsstein nach der Verstellung schädlich abgeschnitten ist. Kann manchmal auch als → Zielfeld bezeichnet werden. - Siehe auch → Vektor.

Wirkungskraft
Jeder Stein im Schach hat seine ihm zugedachte Wirkungskraft, die seinen Zugmöglichkeiten entspricht. Er kann somit auf jene Felder Wirkungskraft ausüben, die er auch betreten kann. Aber auf sein Standfeld hat er sie erst nach seinem Wegzug (siehe → *Opfer der* Wirkungskraft).

- Aufhebung der Wirkungskraft
Eine langschrittige Figur wird von ihrer Wirkung durch einen anderen Stein abgeschnitten. Siehe auch → Cheney-Loyd.

- Einschränkung der Wirkungskraft
Anderer Begriff für die → *Aufhebung der* Wirkungskraft. Karl Fabel (Deutschland, 1905-1975) hatte diese beiden Begriffe nicht unterschieden. Es könnte aber durchaus Sinn machen, wenn der kritisch stehende Stein gegenüber dem Sperrstein noch eine deckende Rolle innehätte.

- Opfer der Wirkungskraft
Sprachlich verwirrender Begriff, da er suggeriert, dasselbe wie ein → Kraftopfer zu sein (eine Figur opfert sich, um ihr ursprüngliches Standfeld nicht mehr zu decken).
Der Begriff wird allerdings landläufig wie die beiden oben genannten verwendet (→ *Aufhebung oder* → *Einschränkung der* Wirkungskraft) z.B. für → Inder, → Cheney-Loyd usw., es handelt sich hier also nur um ein vorübergehendes Opfer.

Wirkungslinie (= Vektor)
Linie eines Langschrittlers, die von einem Sperrstein vom Wirkungsfeld abgeschnitten werden kann.

Wirkungsstein
Gemäss Sidler: Mit diesem Ausdruck wird die den Schnittpunkt überschreitende Figur bezeichnet. - Hier fehlt die blosse *Verstellung* der Wirkungslinie.

Wladimirov-Paradox
Oder auch Wladimirov-Effekt genannt. Die einzelnen Patterns, die → V/V angibt, wirken nicht paradox. Die wladimirov'sche Paradoxie ‚einvariantig' zu machen und verschiedene Formen zu geben, macht auch wenig Sinn.

Wladimirov-Thema
2#: Die Drohzüge der Verführungen erfolgen im Spiel auf deren Paraden in mindestens zwei Varianten.

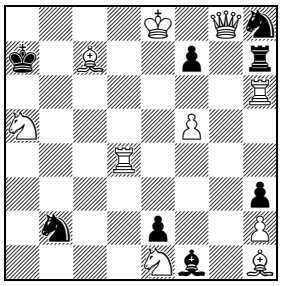
1.A? a! - 1.B? b!
1.S! a/b 2.A/B#

Wladimirov-Thema

		a	b
A		?	
B			?!
		A	B

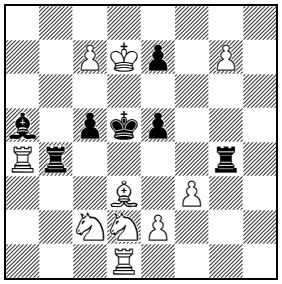
Jakov [Georgijewitsch] Wladimirov (Russland, *1935) 1977 noch mit Doppeldrohungen (**1368**), im gleichen Jahr zusammen mit Mecnun Vahidov (Aserbajdschan, 1946-2009), Ilija [Mihajlowitsch] Liokimowitsch (Azerbajdschan/Russland, *1952) und Rauf Aliovsadzade (Aserbajdschan, *1945) ohne (**1369**).

1368 Jakov Wladimirov
Šahs/Schachmaty (Riga) 9, 9.5.1977, Nr.4



‡2
1.Tdd6 **A**? (2.Ta6/Dg1‡); aber 1. - Sg6 **a**!
1.Td8 **B**? (2.Ta8/Dg1‡); aber 1. - Lg2 **b**!
1.Dg1! (2.Td~‡) Sg6 **a**/Lg2 **b** 2.Tdd6 **A**/Td8 **B**‡.
Wladimirov-Thema, mit Doppeldrohungen.

1369 Jakov Wladimirov, Mecnun Vahidov,
Ilija Liokimowitsch und Rauf Aliovsadzade
Šahs/Schachmaty (Riga) 12/1977, Nr.1363



‡2
1.Sc4 **A**? e4 **a**! - 1.Se4 **B**? c4 **b**!
1.Lb5! (2.Lc6‡)
1. - e4 **a** 2.Sc4 **A**‡
1. - c4 **b** 2.Se4 **B**‡
Wladimirov-Thema ohne Doppeldrohungen.

- Dombrovskis-Wladimirov-Matrix
Siehe daselbst.

- Ideal-Wladimirov
Wladimirov-Thema mit geänderten Matts nach den Themaparaden.

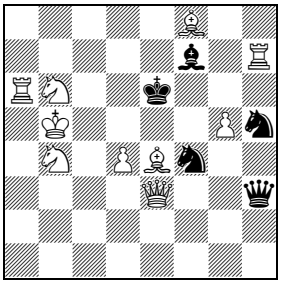
1.A? b 2.C#; 1. - a!
1.B? a 2.D#; 1. - b!
1.S! a/b 2.A/B#

Ideal- Wladimirov

		a	b
A		?	C
B		D	?
		A	B

- Kovačević-Wladimirov
2#: Erstmals verwendeter Begriff. Die Paradoxie entspricht dem Thema Wladimirov, aber das ‚Buchstaben-Schema' lässt sich nicht anwenden (siehe Kommentar zum Diagramm). Vielleicht ein Unikat!
Marjan Kovačević (Serbien, *1957) im Jahr 2004 (**1370**).

1370 Marjan Kovačević
diagrammes 151 2004, Nr.5404, 2. Lob



‡2
Satz: 1. - Df1+ **a**/Df5+ **b**/Le8+ **c** 2.Ld3/Ld5/Sd7‡
1.Sc6? (2.Sd8‡) Le8 **a**!
1.S4d5? (2.Sc7‡) Df5 **b**!
1.Sd3! (2.Sc5‡) Df1! **a**/Sxd3 2.Lg6/Dh3‡
(1. - Df5+ **b**/Le8+ **c** 2.Ld5/Sd7‡)
Kovačević-Wladimirov-Thema.
Versucht Weiss die Gegenschachs zu verhindern, ist Schwarz durch ebendiese Züge erfolgreich.

- Wladimirov-Thema ‚über Kreuz'
(„cross-closed")
2#: 2-phasiger Ausdruck des Wladimirov-Themas (statt 3 Phasen) in → Reversal-Form. Schwarze Züge können entweder als Widerlegungen auftreten oder zu → Mattwechseln führen. Es entsteht dbei zwingend auch eine → Pseudo-Reversal bzw. -Salazar.

Form 1 (nur virtuell):
1.A? b 2.B#; 1. - a!
1.B? a 2.A#; 1. - b!

Wladimirov über Kreuz 1

		a	b
A		?	B
B		A	?

Form 2:
1.A? a/b 2.C/B#
1.B(?/!) a/b 2.A/D#

Wladimirov über Kreuz 2

		a	b
A		C	B
B		A	D

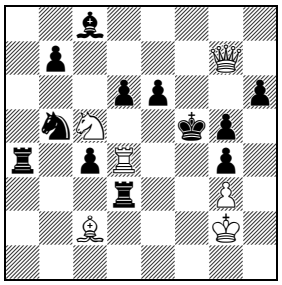
WLK
→ *weisse* Linienkombinationen.

Wolf
Im → Wolf-Schach Name für → Kaiserin.

Wolf-Schach
Spiel auf dem 8x10-Brett, wobei ein Turm und die beiden Springer jeder Partei durch → Narr (= Nachtreiter [→]), Wolf (= Kaiserin [→]) und Fuchs (= Prinzessin [→]) ersetzt sind. Bauern können auch in Elefant (= Nachtreiterin [→]) umwandeln. Jede Partei hat vier zusätzliche Exemplare des Vogt (= Inspektor = Sergeant [→]), einer Bauernart. Der Vogt zieht und schlägt vorwärts ein Feld orthogonal oder diagonal und kann bei seinem ersten Zug (wie der Bauer) orthogonal einen Doppelschritt ausführen (ohne zu schlagen). Er kann nicht en passant schlagen, aber von einem gegnerischen Bauern en passant geschlagen werden. Auf der letzten Reihe muss er sich umwandeln.

Wolga-Thema
In einer → Zwillingsaufgabe wird eine schwarze Figur durch eine andere schwarze Figur ersetzt. In den Lösungen wechseln Art des Schlüsselsteins und Art der schwarzen Figuren reziprok.
Das Thema ist nicht verbreitet. Vielleicht ist Boris N. Nasarov (Russland, *1905) der Erstdarsteller 1967 (**1371**). 1970 wurde dazu ein Thematurnier in der „Wolgogradskaja Pravda" ausgeschrieben.

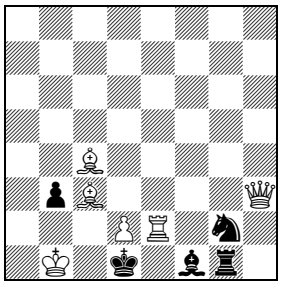
1371 Boris N. Nasarov
Wetscherni Leningrad 1967, 2. ehrende Erwähnung



‡2 b) ♞d3
a) **1.Se4!** (2.Df6‡) Txg3+/Td2+/Sxd4 2.Sxg3/Sxd2/Sxd6‡
♜ auf d3, Schlüssel durch ♘.
b) **1.Te4!** (2.Df7‡)
1. - Se1+/Sf4+/Se5/dxc5 2.Txe1/Txf4/Tf4,Txe5/Te5‡
♞ auf d3, Schlüssel durch ♖.
Wolga-Thema.

Wolgograd-Thema
2#: = Anti-Droh-Reversal (→) + Dombrovskis-Paradox (→). Oder: Schlüssel und Drohung der einen Phase werden zu Drohung und Mattzug einer anderen.

1372 Juri Antonov und Alexander Motschalkin
Probleemblad 1/1986, Nr.9163



‡2
1.Dd3 **A**? (2.Lxb3 **B**‡)
1. - Lxe2/Se3 2.Dxe2/dxe3‡; aber 1. - Se1!
1.d4! (2.Dd3 **A**‡) Lxe2 2.Lxb3 **B**‡
(1. - Se3 2.Te1‡)
Wolgograd-Thema.

1.A? (2.B#) a 2.x#

1.S! (2.A#) a 2.B#

Wolgograd-Thema

		a
A	B	x
Y	A	B

Die Herkunft des Themas scheint – zumindest hierzulande – nicht dokumentiert. Als ältestes Beispiel fand sich die Darstellung von Juri [Mihailowitsch] Antonov (Russland, *1948) und Olexander [Viktorowitsch] Motschalkin (Ukraine, *1951) von 1986 (**1372**).

Woody Rook
Figur in → Remarkable Rookies, zieht wie → Dabbaba oder → Wesir.

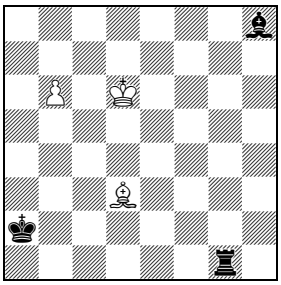
Woozles
Steine, die sich gegenseitig → beobachten (auch Könige) können nicht schlagen und also auch nicht schachbieten.

- Mono-Woozles
Wie → Woozles, aber die Regel gilt nur für *gleichfarbige* Steine.

- Bi-Woozles
Zwei Steine *unterschiedlicher* Farbe, die sich gegenseitig beobachten (auch Könige) können nicht schlagen und also auch nicht schachbieten.

Wotawa's Idee
Studie/Partie: Weiss remisiert in unterlegener materieller Stellung, indem er die stärkere schwarze Figur (Turm) in zwei symmetrischen Varianten so nah an den weissen König lenkt, dass diese später geschlagen werden kann.
Alois Wotawa (Österreich, 1896-1970) 1944 (**1373**).

1373 Alois Wotawa
Deutsche Schachzeitung 9/1944, Nr.2246



Remis
1.b7! Te1 2.Le4! Txe4 3.b8D Le5+ 4.Kd5! Lxb8 5.Kxe5
1. - Th5 2.Lf5! 2.Txf5 3.b8D Le5+ 4.Ke6! Lxb8 5.Kxf5 =
Wotawa's Idee.

WPAsS

Weisse **P**artie-**A**nfang**s**-**S**tellung.

Wurmlöcher
Märchenbedingung; die Regeln sind nicht ganz einfach.
Grundsätze:
- 1.) Wurmloch zu sein ist die Eigenschaft eines Feldes.
- 2.) Beim Hinzug eines Steins auf ein Wurmloch wird er als Bestandteil dieses Zugs auf ein anderes unbesetztes Wurmloch versetzt.
  - Sind mehrere andere Wurmlöcher unbesetzt, wählt die ziehende Partei das Wurmloch aus, auf welches der Stein versetzt wird.
  - Ist kein anderes Wurmloch unbesetzt, ist der Zug illegal.
- 3.) Wird ein Stein auf einem Wurmloch geschlagen, wird er behandelt, wie wenn das Feld kein Wurmloch wäre.
- 4.) Regeln 2) und 3) gelten auch für während der Überprüfung auf Schachgebot ausgeführte Schläge des Königs.
- 5.) Schlag- und umwandlungsfreie Züge von Wurmloch 1 zu Wurmloch 2 mit Transfer zurück zu Wurmloch 1 sind illegal, weil sie normalerweise Nullzüge sind.

Bauern:
- 1.) Betritt ein Bauer ein Umwandlungsfeld, welches zugleich ein Wurmloch ist, wird er vor seiner Versetzung umgewandelt.
- 2.) Wird ein Bauer auf ein Wurmloch versetzt, welches gleichzeitig ein Umwandlungsfeld für ihn ist, wird er nach der Versetzung umgewandelt.
- 3.) Von einem Wurmloch auf der Grundlinie seiner Partei aus kann ein Bauer einen Einzelschritt auf die Bauerngrundreihe machen (diagonal bei Schlag, orthogonal sonst) und hat noch später von dort aus das Recht auf einen Doppelschritt.
- 4.) Ein Bauer kann nach einem Doppelschritt wie üblich en-passant geschlagen werden, auch wenn er dabei ein Wurmloch überschritten und / oder betreten hat.

Rochade:
- 1.) Landet bei der Rochade der Turm auf einem Wurmloch, wird er nicht auf ein anderes Wurmloch versetzt.
- 2.) König bzw. Turm dürfen rochieren, nachdem sie auf die Wurmlöcher e1/8 bzw. a/h1/8 versetzt worden sind.

Wurmlöcher und anderes Märchenschach:
1.) Für die Berechnung der Länge eines Zuges auf einWurmloch ist das betreteneWurmloch relevant und nicht dasjenige, auf welches der Stein versetzt wird.
- 2.) Umwandlungs-ähnliche Effekte wie z. B. Fussball-Einwechslungen werden ebenfalls vor der Versetzung ausgeführt; ansonsten geschehen bei der Ausführung von Zügen Effekte, Überprüfungen usw. von anderen Märchenbedingungen nach der Wurmlochversetzung, sofern sie nicht gemäss Definition der jeweiligen Märchenbedingung vor der Bauernumwandlung Vorrang haben.
- 3.) Die Beobachtung von Steinen (Madrasi, Patrouille u.ä.) wird von Wurmlöchern nicht beeinflusst.

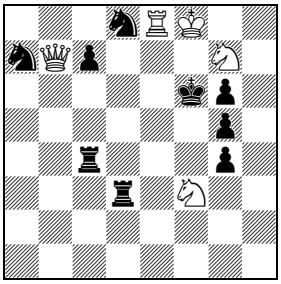
Bemerkungen und Folgerungen:
- a) Ein Königszug auf ein angegriffenes Wurmloch ist legal, sofern dasjenige Wurmloch nicht angegriffen ist, auf welches er versetzt wird.
- b) Ein auf einem Wurmloch geschlagener Stein wird:
  - bei ansonsten orthodoxem Schach vom Brett entfernt,
  - bei Circe zurückversetzt,
  - usw.
- c) Ein König steht nicht im Schach, wenn er auf einem Wurmloch steht und alle anderen Wurmlöcher besetzt sind, ausser wenn er von einem der Wurmlochbesetzer angegriffen ist.
- d) Wurmlöcher verursachen keinen Wurmloch-Effekt, wenn
  - sie überschritten werden, z. B. durch einen Langschrittler,

- ein Stein auf sie zurückversetzt (Circe, Anticirce), auf sie eingesetzt (Taschenstein), auf sie gestossen oder gesaugt (Dynamoschach) wird o.ä.
- e) Effekte und Regeln von Bedingungen wie Anticirce, Köko usw. betreffen dasWurmloch, auf das der ziehende Stein versetzt wird.
- f) Im Zusammenhang mit anderem Märchenschach untersagt Regel a5) unter Umständen auch Züge, welche keine Nullzüge sind.

Hans-Peter Reich (Deutschland, *1967) hat's erfunden. Das Thema wurde am Andernacher Märchenschachtreffen 2013 gestellt. Ein ausführlicher Preisbericht ist in „feenschach" 200 zu lesen.

Würzburg-Plachutta
Doppelwendige (reziproke) → Holzhausen-Verstellung. Otto B. Wurzburg (USA, 1875-1951) 1909 (**1374**).

1374 Otto B. Wurzburg
Zlatá Praha 25.6.1909 (Version)



‡3
1.Se5! (2.Db2! ~ 3.Sd7/Sxg4‡)
1. - Tcd4 2.Dd5! (3.Sd7 **A‡**) Txd5 3.Sxg4 **B‡**
1. - Tdd4 2.De4! (3.Sxg4 **B‡**) Txe4 3.Sd7 **A‡**
Würzburg-Plachutta.

Würzburgs ‚Erstdarstellung' weist allerdings einen grundlegenden Unterschied zur gängigen doppelwendigen → Holzhausen-Verstellung auf: die Ablenkungen werden durch (stille) → Vektor-Unterbrechungen mit Drohung erzwungen, nicht durch Schachgebote (mit Opfern).

Wurzel 25-Springer
3:4+0:5-Springer.

Wurzel 40-Springer
= 2:6-Springer: Wie √-25-Springer oder √50-Springer, jedoch mit der Sprunglänge Wurzel aus 40; ein √-40-Springer auf a1 etwa kann die Felder c7 oder g3 betreten.

Wurzel 50-S(TT)
Verstellbarer 1:7+5:5-Springer, Springer. → Dabbaba de Nuit (FF).

Wurzel 50-Springer
Entfernt sich von seinem Standfeld um den Abstand √50 gemäss der im Längstzüger üblichen Berechnungsart für Zuglängen; somit können die Koordinaten des Sprungs entweder 1/7 oder 5/5 sein. Die dabei übersprungenen Felder können beliebig besetzt sein.

X

X
→ Taxi.

X=
Es muss eine Zugzwangstellung erreicht werden, in welcher die ziehende Partei schlagen muss.

X-Aasgeier
Wie → Aasgeier, aber „x" stellt eine beliebige andere Figur als „Dame" dar. Falls „x"=Bauer, kann der Stein natürlich keinen Einfach- und Doppelschritt ausführen, wohl aber einen en passant-Schlag.

X-Additions-Brettrand
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, erhält als Teil des Zuges zusätzlich Gangart und Kraft eines Steines der Art X.

Xiangqi
Name der chinesischen Variante des Schachs.

X-Kontrahopper
→ Kontrahopper.

X-Mutations-Brettrand
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges in einen Stein der Art X verwandelt.

X-Ray Chess
→ Röntgenschach.

X-Ray Rook
→ Röntgenturm.

XS Chess
Wandelt ein Bauer um, entsteht als Teil dieses Zuges ein neuer Bauer derselben Farbe auf dem Feld derselben Reihe, auf dem in der PAS ein Bauer dieser Farbe steht; z.B. 1.b7-b8=D [+wBb2]. Die Geburt des neuen Bauern findet nur statt, wenn zum Zeitpunkt der Umwandlung das betreffende Feld unbesetzt ist.

X-Strahlenangreifer
Schwarz muss so angreifen, dass der Strahl des gezogenen schwarzen Steines in derselben Richtung durch zwei weisse Steine geht.

(XY)-Jäger
(z.B. LT-, TL-Jäger): zieht und wirkt vorwärts (Richtung gegnerische Offiziers-Grundreihe), wie ein x, rückwärts (Richtung eigene Offiziers-Grundreihe) wie ein Y. Seitenbewegungen entlang einer Waagrechten, wie sie z.B. ein Turm üblicherweise beherrscht, sind weder als x noch als Y zulässig oder wirksam.

- (X-Y-)Jäger (absoluter)
Ein *absoluter* x-Y-Jäger zieht und wirkt „abwärts" (Richtung erste Reihe) wie ein x, „aufwärts" (Richtung 8. Reihe) wie ein Y. „Seitenbewegungen" entlang einer Waagrechten sind weder als x noch als Y möglich.

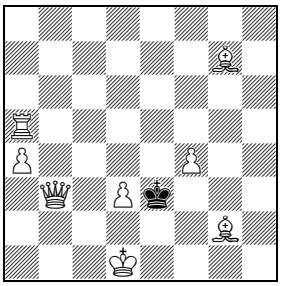
XYZ-Parafigur
Zieht wie x, schlägt wie Y, bietet Schach wie Z.

Y

Y-Flucht
Analog zur → Sternflucht hat der schwarze König auf der einen Seite 2 diagonale und auf der unberührten Seite ein orthogonales Fluchtfeld, was wie ein „Y" aussieht.
Die vielleicht älteste zweizügie Darstellung stammt von Josef Plachutta (Slowenien, 1827-1883) von 1860 (**1375**).

Yin-Yang-Schach
Hier wird das innere Gleichgewicht einer Stellung beachtet; es herrscht dann, wenn genauso viele Steine (gleich welcher Farbe oder Gangart) auf weissen Feldern wie auf schwarzen stehen. Verletzt eine Partei das

1375 Josef Plachutta
Schweizerische Schachzeitung 1.3.1860, S.34, Nr.D.34



‡2
1.Dg8! (Zugzwang) Kxd3/Kf2/Kxf4 2.Db3/Ld4/Lh6‡
Y-Flucht (9-Steiner) mit Rückkehrmatt.

Gleichgewicht (durch einen Felderfarbwechsel und /oder einen Schlagfall), so muss die gegnerische es postwendend wiederherstellen. Kann sie das nicht, so steht sie märchenpatt oder, wenn ihr im herkömmlichen Sinne Schach geboten wurde, märchenmatt.

Z

Z (Figur)
Ein Zd6 z.B. kann nach e6, f6, e5, d4, e4 und f4 ziehen.

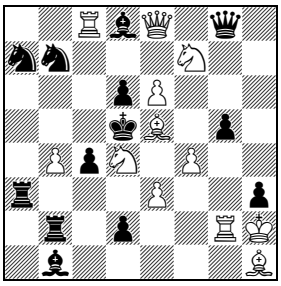
Z (Thema Z)
Eine Dame beschreibt im Verlauf der Lösung ein Z. Idee von Waldimir Koschakin (Russland, 1957-2024).

Z+
als Forderungsangabe bedeutet, dass ein Schachgebot von einem bestimmten Zielfeld aus geboten wird.

Zabel-Bauer
Benannt nach dem deutschen Radrennfahrer Erich Zabel. Hat nicht beim *Start* des Rennens (von der Bauerngrundreihe aus), sondern erst im *Endspurt* die Möglichkeit zu einem Doppelschritt; also bei Weiss von der 6. direkt auf die 8. Reihe (bei Schwarz von der 3. auf die 1.), falls die Bahn frei ist, nebst sofortiger Umwandlung. In der PAS werden alle Bauern durch Zabel-Bauern ersetzt.

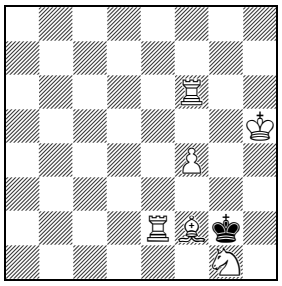
Zabunov-Thema
Zweistufige Batterie (→): Der Vorderstein A einer weissen Batterie x wird zum Hinterstein einer neuen Batterie Y, indem er hinter den Vorderstein B der neuen Batterie zieht (, welche sofort spielt). Das Thema wurde von Wladimir N. Zabunov (Bulgarien, 1928-1997) seit 1964 (?) intensiv verfolgt (z.B.**1376**).
Eine ältere Darstellung von Theodor Siers (Deutschland, 1910-1991) von 1947 enthältt auch noch einen → *Schach*-Inder (**1377**).

1376 Wladimir Zabunov
Probleemblad 1964, Nr.5452, 3. Preis



‡3
1.Dd7! (2.Dxb7+ Sc6 3.Dxc6‡)
1. - Dxe8, Dxf7 2.Txg5+ Le4 3.Lf6‡
1. - Lc7 2.Txg5+ Le4 3.Lg7‡
1. - Txb4 2.Txd2+ Le4 3.Sb3‡
1. - Ta6 2.Txd2+ Le4 3.Sc2‡
1. - Ke4 2.Tg3+ Kd3 3.e4‡
(1. - Sc5, Sa5 2.Tg~+)
Zabunov-Thema, 5-fach.

1377 Theodor Siers
Der Schachspiegel 7/1947, Nr.32



‡3
1.La7+! Kh1, f1 2.Tb6 Kxg1 3.Tb1‡
(1. - Kg3 2.f5 Kf4 3.Lb8‡)
Ur-Zabunov-Thema im Gewand eines Schach-Inders.

- Miloslava-Thema
Eine Batterie wird transformiert in mindestens zwei andere Batterien mit denselben Steinen.
- Pseudo- Zabunov-Thema
Ist die erste weisse Batterie noch zusätzlich maskiert, spricht man von Pseudo-Zabunov.

Zagler-Typ
Siehe unter → Last Move?

Zagorujko (Grundform)
2#: Auch „Sagorujko“ geschrieben. – Mehr ein Grundschema als ein Thema: die Matts auf mindestens 2 gleiche schwarze Züge wechseln in mindestens 3 Phasen. Gefordert sind also insgesamt 6 verschiedene Matts.
Definition FA: Die Matts auf n (mindestens 2) schwarze Züge wechseln in P (mindestens 3) Phasen.

1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.C/D#
1.S! a/b 2.E/F#

Zagorujko-Thema (3x2)

		a	b
		A	B
		C	D
		E	F

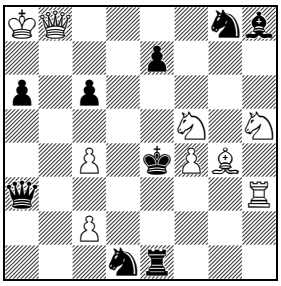
Zagorujko-Thema, zyklisch
(→ Rice-Zyklus)
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.B/C#
1.S! a/b 2.C/A#

Zagorujko-Thema, zyklisch
(→Rice-Zyklus)

		a	b
		A	B
		B	C
		C	A

Von Leonid [Iwanowitsch] Zagorujko (Weissrussland/ Russland, 1923-1999) und Lev [Iljitsch] Loschinskij, Russland, 1913-1976) schon 1950 dargestellt (?;**1378**).

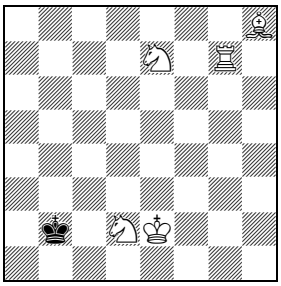
1378 Leonid Zagorujko und Lev Loschinskij
Allrussisches Turnier 1950, 1. Preis
3. UdSSR-Meisterschaft 1948-52, 3. Platz



‡2
1.Dc7? (2.Dc6‡) Se3 **a**/Sf6 **b** 2.Shg3 **A**/De5 **B‡**; 1. - Dd6!
1.Db6? (2.Dxc6‡) Se3 **a**/Sf6 **b** 2.Sfg3 **C**/Dd4 **D‡**; 1. - Dc5!
1.Dc8! (2.Dc6‡) Se3 **a**/Sf6 **b** 2.Lf3 **E**/De6 **F‡**
Zagorujko-Thema.

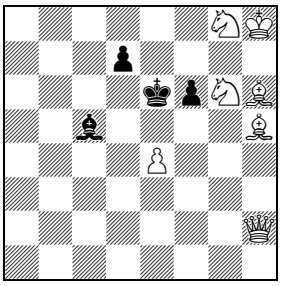
Ein erster Zagorujko wurde übrigens bereits 1858 von Julius Scholz (Deutschland, Daten??) gezeigt (**1379**), in thematisch überzeugender Form. Einwandfrei ist hingegen die Darstellung von J.L. van Grieken (Niederlande, Daten?) von 1936 (**1380**).

1379 Julius Scholz
Illustrirtes Familien-Journal 1858, Vol. 227, XXVIII, S.203



‡2
1.Tg5+? Kc1 **a**/Tc5 **b** 2.Tc5/Ta5‡; 1. - Ka3! 1.Tg6+? **ab** 2.Tc6/Tc6‡; 1. - Ka3! 1.Tg8+? **ab** 2.Tc8/Ta8‡; 1. - Ka3! – **1.Sd5!** Kc1 **a**/Tc5 **b** 2.Tc7/Th7‡
(1. - Kc2/Ka1/Ka3 2.Tc7/Ta7/Ta7‡)
Ur-Zagoruiko, z.Zt. älteste Darstellung.

1380 J.L. van Grieken
Tijdschrift vd KNSB 7/1936, Nr.6948



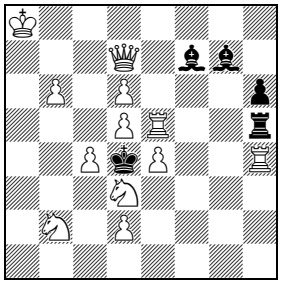
‡2
Satz: 1. - Ld6 **a**/d6 **b** 2.Da2 **A**/Sf8 **B‡**
1.Db8? (2.Sf4‡) Ld6 **a**/d6 **b** 2.Db3 **C**/De8 **D‡**; aber 1. - d5!
1.Dc7! (2.Sf4‡) Ld6 **a**/d6 **b** 2.Dc4 **E**/De7 **F‡**
Ur-Zagorujko 3x2 von 1936, mit Pickabish, Meredith.

- Droh-Zagorujko
2#: Wie Zagorujko, aber die eine Themaparade entfällt, die weissen Matts werden um ein Zählstelle nach vorn an die Stelle der Drohung verschoben.

1.V_1? (2.A#) a 2.B#
1.V_2? (2.C#) a 2.D#
1.S! (2.E#) a 2.F#

Von Halvar Hermanson (Schweden, 1905-1991) im Jahr 1953 dargestellt (**1381**).

1381 Halvar Hermanson
Suomen Shakki 8/1953, Nr.866



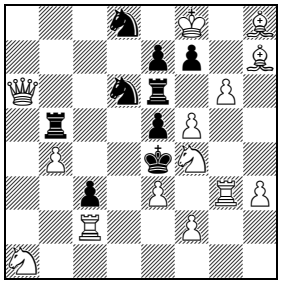
‡2
1.Da4? (2.c4-c5‡) Lxd5+ 2.cxd5‡; aber 1. - Le8!
1.Db5? (2.Dc5‡) Lxd5+ 2.Dxd5‡; aber 1. - Lf8!
1.Dc6? (2.Dc5‡) Lxd5 2.Dxd5‡; aber 1. - Lf8!
1.Dg4? (2.Dg1‡) Tf5/Lxd5+ 2.exf5/exd5‡; aber 1. - Tg5!
1.Dd6? (2.Dc5‡) Lxd5+ 2.Dxd5‡; aber 1. - Lf8!
1.Dxf7? (2.Df2‡) Tf5 2.exf5‡; aber 1. - Lf6!
1.c5? (2.Da4‡) Lxd5+ 2.Dxd5‡; aber 1. - Le8!
1.Df5! (2.Df2‡) Txf5/Lxd5+ 2.exf5/Txd5‡
Droh-Zagorujko mit 4-Phasen-Mattwechsel nach 1. - Lxd5+, Task.

Droh-Zagorujko

		a
	A	B
	C	D
	E	F

- Königsstern-Zagorujko
Verbindung einer Sternflucht mit dem Thema Zagorujko. Einen Artikel über dieses Thema schrieb Jürgen Kratz (Deutschland, *1958) in der „Schwalbe“ 271 vom Februar 2015. Die ‚einfachste‘ Art der Darstellung besteht in der Verwendung von Batterien.

1382 Henk le Grand
Probleemblad 1997, 1. Preis

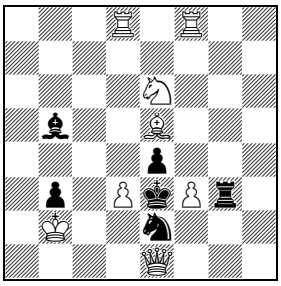


‡3
Satz: 1. - Kxf5 2.gxf7+ Tg6 3.Lxg6‡)
1.Tg4! (2.Se2+ Kd3 **a**/Kf3 **b**/Kd5 **c**/Kxf5 **d** 3.Sc1/Sg1/Sxc3/Sg3‡)
1. - Tf6 2.Sxe6+ Kd3 **a**/Kf3 **b**/Kd5 **c**/Kxf5 **d** 3.Sc5/Sg5/Sc7/Sg7‡
1. - Txg6 2.Sxg6+ Kd3 **a**/Kf3 **b**/Kd5 **c**/Kxf5 **d** 3.Sh4/Sxe5/Sxe7/Sf4‡
♚-Stern-Zagorujko (3‡) im Gewand der Visserman-Wechsel, aufgebaut auf dem Mechanismus des Siers‘schen Rössels, mit 12 verschiedenen Matts.

Im einphasigen Zweizüger entweder durch Bildung verschiedener Batterien, oder unmittelbarem Abzugschach, z.B. mit → Siersschem Rössel, wobei sich z.B. Matts wiederholen können.
Die mutmassliche Erstdarstellung mit lauter verschiedenen Matts (3x4) ist 3-zügig und dürfte von Henk le Grand (Niederlande, *1935) aus dem Jahr 1997 stammen (**1382**).

- Nanning-Zagorujko
Variante des → *reduzierten* Zagorujko mittels Wiederkehr einzelner Mattzüge an anderen Stellen: es wird also nicht das Maximum an verschiedenen Matts erzielt.
Frederik [Willem] Nanning (1892-1958) 1955 (**1383**).

1383 Frederik W. Nanning
Il Due Mosse 9-10/1955, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - exd3/exf3 2.Ld4/Lf4‡
1.Sd4? (2.Dxe2‡) exd3/exf3 2.Lf4/Sf5‡; aber 1. - Tg2!
1.Sf4! (2.Dxe2‡) exd3/exf3 2.Sd5/Ld4‡
(1. - Tg2/Lxd3 2.Sxg2/Sd5‡)
Nanning-Zagorujko.

- Pseudo-Zagorujko
Wie Grundform, aber die Paraden sind nicht immer gleich.

- reduzierter Zagorujko
Wie die Grundform, aber die Anzahl aller Matts ist durch reziproke Mattwechsel auf 4 reduziert.
Vgl. auch → Ruchlis.

Beispiel:
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.C/D#
1.S! a/b 2.B/A#

reduzierter Zagorujko

		a	b
		A	B
		B	A
		C	D

Die Phasen können vertauscht werden.

- Super-Zagorujiko
Steigerung auf 4 Phasen mit je 2 Mattwechseln oder 3 Phasen mit 3 Mattwechseln.

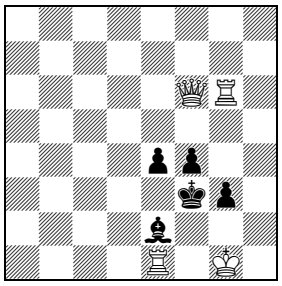
4x2:
1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.C/D#
1.V_3?a/b 2.E/F#
1.S! a/b 2.G/H#

Super-Zagorujko (4x2)

		a	b
		A	B
		C	D
		E	F
		G	H

Am ältesten scheint hier der 9-Steiner von Emil Plesnivý (ehem. Tschechoslowakei, 1893-1947) von 1940 (**1384**).

1384 Emil Plesnivý
Arbeiter Bote 21.1.1940



‡2
1.Dd4? (Zugzwang) e3 **a**/g2 **b**/L~ **c** 2.Dd5/Df2/Dxe4‡; aber 1. - Ld3! - 1.Db2? (2.Dxe2‡) e3 **a**/g2 **b**/L~ **c** 2.Db7/Dxe2[=Drgh.)]/Dg2‡; aber 1. - Lf1!
1.Dh8! e3 **a**/g2 **b**/L~ **c** 2.Da8/Dh3/Dh5‡ (1. - Ke3 2.Dc3‡)
Super-Zagorujko 4x2. Leider ist eine Variante mit der Drohung identlisch.

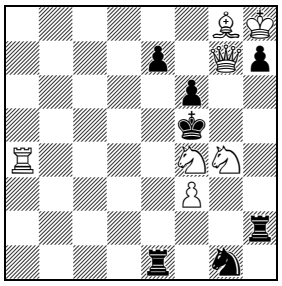
3x3:
1.V_1? a/b/c 2.A/B/C#
1.V_2? a/b/c 2.D/E/F#
1.S! a/b/c 2.G/H/I#

Super-Zagorujko (3x3)

		a	b	c
		A	B	C
		D	E	F
		G	H	I

Mit 14 Steinen von Horatio L. Musante (Argentinien, *1917) im Jahr 1956 bewältigt (**1385**).

1385 Horatio Musante
The British Chess Magazine 11/1956, Nr.9126, 1. Pr.



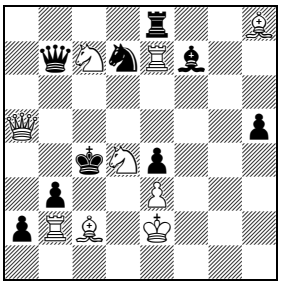
‡2
Satz: 1. - Se2 **a**/Sh3 **b** 2.Le6/Lxh7‡
1.Sg2? (2.Tf4‡) Se2 **a**/Sh3 **b** 2.S2e3/Sh4‡; aber 1. - Txg2!
1.Se6? (2.Tf4‡) Se2 **a**/Sh3 **b** 2.Ta5/Dxh7‡; aber 1. - Txe6!
1.Sd3! (2.Tf4‡) Se2 **a**/Sh3 **b** 2.Se3/Sh6‡
(1. - Te4, e5 2.fxe4/Dd7‡)
Super-Zagorujko 4x2.

- verteilter Zagorujko
Die erforderliche Anzahl Matts wird auf zusätzliche Phasen ausgeweitet.

- Wladi(mirov)-Zagorujko
Zagorujko mit wenigstens einem → Wladimirov-Paradox.

Als Erstdarstellung des 3x2 wird im entsprechenden FIDE-Album eine Aufgabe von Dragan Stojnić (Serbien, *19??) von 2008 genannt (**1386**).

1386 Dragan Stojnić
Ostroľęka EU-Polen 22.12.2008
1. ehrende Erwähnung



‡2
1.Txe4 **C**? (2.Ld3‡) Db4 **a**/Se5 **b** 2.Sde6 **A**/Sc6 **B**‡
(1. - Dxe4/bxc2 2.Lxb3/Txc2‡); aber 1. - Sc5!
1.Sde6 **A**? (2.Dc3‡) Db4 **a**/Se5 **b**
2.Dd5 (2.Txe4?)/Dc5‡ (1. - Dxc7 2.Lxb3‡) Txh8!
1.Sc6 B! (2.Dc3‡) Db4 **a**/Se5 **b** (Sf6)
2.Dxb4/S(x)e5 (2.Txe4?)‡
(1. - Txh8 2.Txe4 **C**‡, 1. - Dxc7 2.Lxb3‡)
Wladimirov-Zagorujko-Thema 3x2.

- Zago-Dombrovskis (Dombro-Zagorujko)
Zagorujko mit wenigstens einem → Dombrovskis-Paradox:

1.V_1? (2.C#) a/b 2.A/B#
1.V_2? (2.D#) a/b 2.B/A#
1.S! a/b 2.C/D#

Zago-Dombrovskis

		a	b
	C	A	B
	D	B	A
		C	D

- Zago-Hannelius
Zagorujko-Thema kombiniert mit → Hannelius-Thema mit erfolglosen Parden.

1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.C/D#
1.S! a/b 2.B/A#

Zago-Hannelius

		a	b
	A	C	D
	B	E	F
		A	B

- Zago-Le Grand
Zagorujko mit integriertem Le Grand-Thema (die Phasen können auch in anderer Reihenfolge auftreten):

1.V_1? a/b 2.A/B#
1.V_2? a/b 2.C/D#
1.S! a/b 2.B/A#

Zago-Le Grand

		a	b
	A	B	x
	B	A	Y
		C	D

- Zago-Ruchlis
Siehe unter → Ruchlis (Zagorujko-Form).
- Zwillings-Zagorujko
Zagorujko auf zwei bis drei Zwillingsstellungen statt auf drei Phasen verteilt.
- Zyklischer Zagorujko
→ Rice-Zyklus.

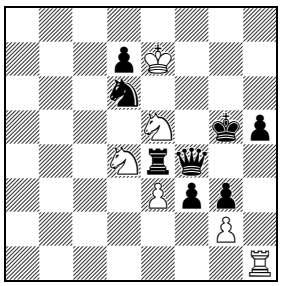
Zahlmeister
= Polizeichef = Kotwal = Janus (1) = Bukshi = Archbishop (2) = Prinzessin = Wesir (2): Kombinationsfigur aus Läufer und Springer.

Zählstelle
Wechselspielthematik: Angabe über die Lösungstiefe, z.B. 2. Zählstelle = Drohung, 3. Zählstelle = 2. Zug usw.

Zaitsev's Superchess
Türme, Läufer und Springer können zusätzlich wie König ziehen, aber nicht schlagen. Bauern können ein Feld orthogonal oder diagonal vorwärts oder seitwärts ziehen. (Auch sie schlagen normal.) Keine Rochade.

Zajic-Thema
H#2: Definition FIDE-Album 2001-03: „Ein schwarzer Stein zieht auf das spätere (vorzugsweise leere) Mattfeld des schwarzen Königs und wird dort von einem weissen Stein geschlagen; danach schlägt der schwarze König diesen weissen Stein, und wird dort mattgesetzt (Sonderform des Kniest-Themas).“
Abgeleitet wurde das Thema durch den Erfinder von ‚seiner‘ → AntiZielElement(AZE)-Theorie, und zwar als paradoxes Thema mit zwei schwarzen und einem weissen Halbzug.
Eine Form der → Kraft-Masse-Transformation.
Helmut Zajic (Österreich, 1934-2008) 1976 (**1387**).

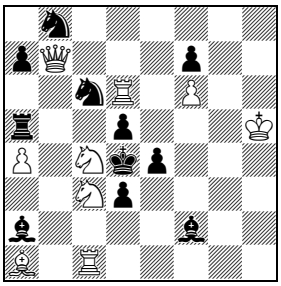
1387 Helmut Zajic
Schach-Echo 7/1976, Nr.8996
3. ehrende Erwähnung



H‡2 2 Lösungen
I) **1.Dh4!** Txh4 2.Kxh4 2.Sdxf3‡
II) **1.Df5!** Sxf5 2.Kxf5 Txh5‡
Zajic-Thema (mit Zilahi-Thema).

Zander-Thema
Matt durch den Schlüsselzug. - Das Thema fordert quasi einen exakten 1½ -fachen Switchback (bzw. Pendel) der aktiven Themafigur. Der Begriff hat sich nie so recht durchgesetzt, obwohl er gut das Niemandsland zwischen ‚normalem‘ Switchback und ‚richtigem‘ Pendel füllt.
Von Heinz Zander (Deutschland, 1924-2004) in Schach-Echo 16/1963 angeregt (**1388**),

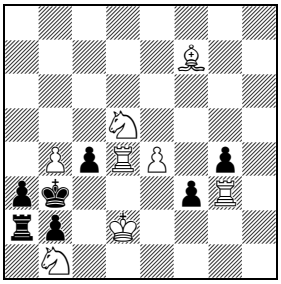
1388 Heinz Zander
Schach-Echo 23.8.1963



‡3
1.Sxd5+! Kc5 2.Sc3(3.Se4‡) Kxc4+ 3.Sd5‡
Zander-Thema.

in der Idee allerdings vorweggenommen durch Fritz (Friedrich) [Carl] Ueberhagen (Deutschland, 1940-1981) 1930 (**1389**). Nimmt das in Magadan (RU) diskutierte → Koschakin-Thema vorweg. - Vgl. → Meerane-Thema.

1389 Fritz Ueberhagen
Deutsche Schachzeitung 6/1930, Nr.16861



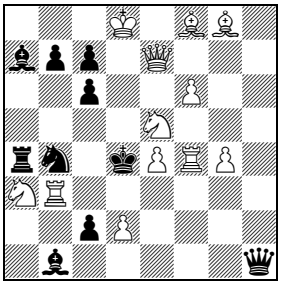
‡3
1.Sdc3! f2 2.Sd5+! c3+ 3.Sxc3‡
(1. - Kxb4 2.Td5 ~ 3.Tb5‡; 1. - Ta1 2.Txc4 ~ 3.Td4‡)
Ur-Zander-Thema. (auch Meerane, Koschakin)

Zao
Version des → Zebras im Sinne des → chinesischen Schachs: Zieht wie Zebra, schlägt wie → Zebrahüpfer.

Zappas-Thema
Siehe unter → „*weisse* Linienkombinationen“.

1. Zarur-Thema
2#: Die schwarzen Züge von Satzspiel (und Lösung) erscheinen in den Verführungen zyklisch als Paraden und Widerlegung. Die Verführungen scheitern an weisser Selbstbehinderung.
Almiro [Elias] Zarur (Brasilien, *1920) 1960 (**1390**).

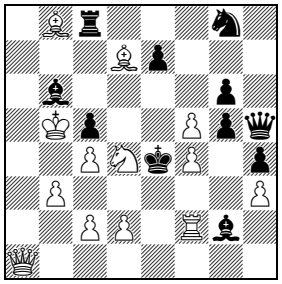
1390 Almiro Zarur
Problemas 223-225 1960 Nr.112



‡2
Satz: 1. - Dh5 **a**/Sd3 **b**/Ta5 **c** 2.Sf3/Txd3/Txb4‡
1.Sd7? (2.De5‡) **a**/**c** 2.e5/Dxb4‡; 1. - **b**!
1.Sf7? (2.De5‡) **c**/**b** 2.Dxb4/Dd7‡; 1. - **a**!
1.Sec4? (2.De5‡) **b**/**a** 2.Dd7/e5‡; 1. - **c**!
1.Sg6! (2.De5‡) Dh5 **a**/Sd3 **b**/Ta5 **c** 2.e5/Dd7/Dxb4‡
Erstes Zarur-Thema.

2. Zarur-Thema
2#: Es existiert ein Satzspiel mit wenigstens zwei Varianten. Jede Verführung scheitert an jeweils einer der Satzparaden. In der Lösung folgen auf die Themavarianten neue Mattzüge (Mattwechsel).
Almiro [Elias] Zarur (Brasilien, *1920) 1959 (**1391**).

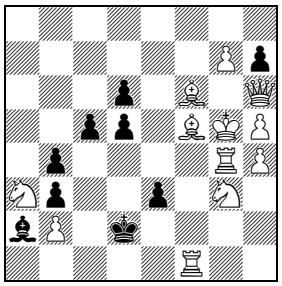
1391 Almiro Zarur
Il Due Mosse 9-10/1959, 4. ehrende Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Lc7 **a**/Dh8 **b** 2.Lc6/Te2‡
1.Sc6? (2.De5‡) Dh8 **b** 2.De1‡; 1. - Lc7 **a**!
1.Se2? (2.De5‡) Lc7 **a** 2.Da8‡; 1. - Dh8 **b**!
1.Se6! (2.De5‡) Lc7 **a**/Dh8 **b** 2.Sxc5/Sxg5‡
(1. - Kxf5 2.De5‡)
Zweites Zarur-Thema.

3. Zarur-Thema
2#: Nur auf eine Satzparade gibt es kein Matt (incomplete block). Die Verführungen stellen auf diesen Zug zwar ein Matt bereit, scheitern aber jeweils an einer der Satzparaden.
Almiro [Elias] Zarur (Brasilien, *1920) 1964 (**1392**).

1392 Almiro Zarur
Boletim da UBP 1963
Festival Castellari 1964, 1. Preis



‡2
Satz: 1. - c4/d4/bxa3/Lb1 2.Td4/Sc4/Lc3/Sxb1‡;
aber 1. - e2 2.?
1.Tc4? e2 2.Kg4‡; aber 1. - d4!
1.Ld4? e2 2.Kf6‡; aber 1. - c4!
1.Le7? e2 2.Kf6‡; aber 1. - bxa3!
1.Lb1? e2 2.Kf5‡; aber 1. - Lxb1!
1.Ld8! (Zzw.) e2/c4/d4/bxa3/Lb1
2.Kf6/Td4/Sc4/La5/Sxb1‡
Drittes Zarur-Thema.

Zat
Ziel ist eine Mattstellung, in der es eigentlich zum Königsschlag deshalb nicht mehr kommen kann, weil die matt gesetzte Partei keinen einzigen figurengangartgemässen Zug hat, d. h. selbst dann, wenn man das → Selbstschachverbot ausser Acht liesse.

Zebra
2:3-Springer.

Zebrareiter
Langschritller mit dem Grundschritt des Zebras.

Zebralion
Lion auf Zebrareiterlinien.

Zebu
1:3 (→ Zebu) + 1:4-Springer (→ Kamel).

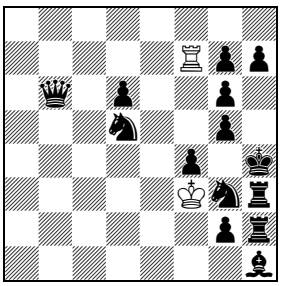
Zeigerschach
Schachvariante von Erich [Anselm] Brunner (Schweiz/ Deutschland, 1885-1938), in welcher mit speziellen Würfeln gespielt wird, und nur noch das spielerische Können entscheidet. (Aus der Brunner-Biografie von Hans [Wilhelm] Klüver ([Deutschland, 1901-1989]), S.193). Hat sich wohl wegen zu vieler Möglichkeiten nicht durchsetzen können.

Zeitnot
Märchenschach: Jede Partei (oder auch eine einzelne) hat für den Rest des Spieles nur noch ein (zu Beginn festgelegtes) Kontingent an Zügen. Ist das Kontingent einer Partei erschöpft, ohne dass ein spielbeendender Zug (Mattzug, Pattzug) geschah, hat diese Partei verloren. Ausnahme: Auch in beliebiger Zugzahl kann diese Partei nicht mehr hilfsmattartig Matt gesetzt werden; ist dies der Fall (z.B. im Endspiel König gegen König), gilt das Spiel als remis. Eine Gewinnstudie mit weisser Zugnot entspricht einem orthodoxen direkten Problem. Die Lösung einer Remisstudie mit weisser Zugnot kann (neben gewöhnlichen Remisschlüssen) in einer Stellung enden, in der kein Hilfsmatt mit vertauschten Rollen mehr möglich ist. Für den Fall reziproker Zeitnot (weisse Zeitnot + schwarze Zeitnot) gilt, dass das Beleghilfsmatt innerhalb der Zugzahl zu erfolgen hat, die der zeitreicheren Partei noch zur Verfügung steht - ansonsten liegt auch hier remis vor.

zeitversetzt
≥3#: Wechselspiel-Thematik: Themazüge treten an anderer Zählstelle auf. Genauere Ausdrücke sind:
- a) → gesplittet (siehe z.B. unter → Lačný) und
- b) → verzögert.

Zeller-Falle
Rangier-Mechanismus im Serienzüger mit dem schwarzen König und weiteren schwarzen Figuren, meist mit Türmen, so dass eine dieser Figuren den Käfig verlassen kann.
Jean Zeller (Frankreich, 1909-2002) 1973 (**1393**).

1393 Jean Zeller
The British Chess Magazine, Thematurnier 19(71-)1973



Ser-H‡30
1.Kh5! 2. 2.Th4 3.Tg4 4.Kh4 5.Kh3 6.Th4 7.Th6 8.Kh4 9.Kh5 10.-11.Th4-g4 12.- 21.Kh4…a5 22.Db4 23.Sb6 24.d5… 28.d1T 29.Td5 30.Tb5 Ta7‡
Zeller-Falle.

Zentaurus
0:1+1:1+1:2-Springer.

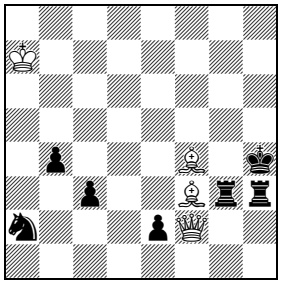
Zentralschach
Ein Stein kann nur ziehen (Schach bieten), wenn er auf einem Nachbarfeld seines Königs (der immer normal zieht) oder von einem Stein seiner Farbe → beobachtet ist, der auf einem Nachbarfeld seines Königs steht. Es können als beliebig lange Ketten gebildet werden, die ihren Ursprung auf dem Nachbarfeld des Königs haben.
- Spezialfall → Rochade: Diese kann immer geschehen, weil sie ein Königszug ist. Der Turm kann aber auf keine anderen Felder ziehen, wenn er nicht anderweitig beobachtet ist.

Zentraler Equihopper
Siehe unter → Equihopper.

Zentripetal-Brett
Jeder Stein, der den Brettrand betritt, wird als Teil des Zuges auf das nächstgelegene Zentrumsfeld (d4, d5, e4, e5) versetzt.

Zepler-Substitution
N#: „Weiss führt im Vorplan einen Zug aus, durch den eine vorhandene schwarze Verteidigung durch eine analoge schwarze Verteidigung ersetzt wird.
Der im Vorplanmanöver ausgeführte schwarze Zug ist für das Wesen der Kombination belanglos. Wesentlich für die Zweckreinheit der Darstellung ist die Tatsache, dass der Unterschied der weissen Stellung im Probespiel und im Lösungsspiel nur den einen Zweck erfüllt, für die im Probespiel vorhandene schwarze Verteidigung die gewünschte analoge einzuschalten."
Erich [Ernst] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1898-1980) hat 1930 in der „Schwalbe" diese Form der Verteidigungssubstitution vorgeschlagen. Sein Prototyp stammt von 1926 (**1394**). - Siehe auch Bemerkungen zum → *Wechselform*-Dresdner.

1394 Erich Zepler
Dresdner Anzeiger 1926, 2. Preis

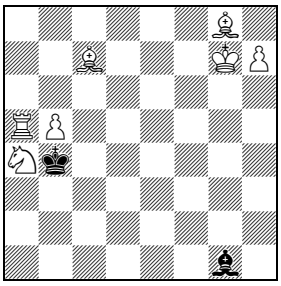


‡4
1.Dd4? (2.Dh8‡) Tg7+! 2.Lc7+ Kg5 3.Df4+ Kg6
1.Ka6? (2.Dd4 Tg6+ 3.Ld6+ Kg5 4.Df4‡); aber 1. - b3! 2.Dd4 Sb4+!
1.Kb6! ~ 2.Dd4 Tg6+ 3.Ld6+ Kg5 4.Df4‡
Zepler-Substitution.

Der Begriff wurde von Stephan Eisert (Deutschland, *1943) geprägt (siehe Aufsatz „Incognito – die Zepler-Substitution" in der „Schwalbe" 241 vom Februar 2010, S.378, wo er dieser Kombination zudem den Namen „Zepler-Hamburger" [→ Hamburger] gab).
Die wohl schönste Interpretation schuf ausgerechnet Zepler's Komponistenfreund Ado(lf) [Herrmann Rudolf Ferdinand] Kraemer (Deutschland, 1898-1972) im Jahr 1930 (**1395**). - Vermutlich dassselbe wie:

Zepler-Thema
Ersetzen einer guten Parade durch eine schlechte mittels weisser Führung. Im Gegensatz zur Beugung wird dort die gute ausgeschaltet, die schlechte bestand von Anfang an.
Zepler schrieb in der „Schwalbe" 33 9/1930 den Artikel „Eine neue logische Kombination".

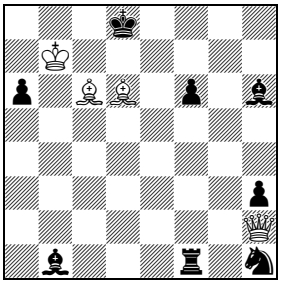
1395 Ado Kraemer
Züricher Illustrierte 7.2.1930, Nr.18
Dankeswidmung an Alain C. White



‡4
1.h8D? (2.Kh7 ~ 3.Db2, Dc3‡) Ld4+! 2.Kh7 La1!!
3.Dxa1 patt
1.h8L! Ld4+ 2.Kh7 (2.Kg6? Lxh8) La1 (2. - Lxh8
3.Kxh8) 3.Lxa1; besser 2. - Lb2! (Ersatzparade)
3.Sxb2! (3.Lxb2? patt!) und 4.Sd3‡
Zepler-Substitution, Fassung Kraemer.

Erich [Ernest] Zepler (Deutschland/Grossbritannien, 1893-1980) 1930 (nach Stephan Eisert, Deutschland, *1943 [**1396**]), im oben genannten Artikel..

1396 Erich Zepler
Die Schwalbe 33 9/1930, S.477, Nr.I



‡3
1.Db2? Le3!
1.Lc5! (2.Dc7, Db8, Dd6‡ bzw. 2.Db2)
1. - Lf4 2.Dxh3 (3.Dc8,Dd7, Dh8‡)
Zepler-Thema, leider mit Mehrfachdrohungen.

Zepler-Turton
→ Turton.

Zerfallstein
Stein mit der zusätzlichen Eigenschaft, sich vor einem beliebigen Zug in zwei rangniedrigere Figuren verwandeln zu können, die dann beide gleichzeitig vom Standfeld des Zerfallsteines aus ziehen müssen.

Zero
0:0-Springer; er kann einen → Nullzug ausführen. Weiterhin kann er geschlagen werden, Zuglinien versperren und Hüpfern als Sprungbock dienen, hat aber selbst keine Wirkungsmöglichkeit.expexplo

Zeroposition (Nullstellung)
Siehe unter → Zwillinge.

Zever‘s Idee
→ Sever‘s Idee.

Z-Formel
2#: Die Z-Formel erfasst die Anzahl der Phasen, Paraden und Mattwechsel bei 2 und mehr Mattwechseln in einem Zweizüger nach dem Schema Z-kl-mn. Dabei steht
- „k“ für die Anzahl der Mattwechsel-Phasen,
- „l“ für die Anzahl der für die Mattwechsel relevanten Paraden einer Phase,
- „m“ für die Gesamtzahl aller relevanten Paraden,
- „n“ für die Gesamtzahl verschiedener Matts (nach den relevanten Paraden). Beispiel: Z-31(112)-23: 3 Phasen, davon 2 Phasen mit nur je einer Parade, die dritte Phase mit 2 Paraden, insgesamt 2 verschiedene Paraden, 3 verschiedene Matts (d.h. 1 Paradenwechsel).
Ins Leben gerufen wurde die Z-Formel 1964 von Bedrich Formánek (Slowakei, *1933) in seinem Artikel „Die Systematik der Wechselzweizüger“ in der Zeitschrift „problem“ 1964 (91-94, S.49-54).
Analog dazu müsste es eigentlich eine D-Formel für Deizüger geben. Dies ist aber kaum realisierbar, da äusserst komplex.

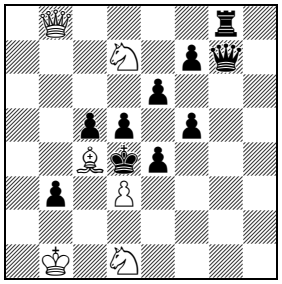
Zickzack
Ein Begriff, der von Fabel & Kemp in „Schach ohne Grenzen“ 1969 erläutert wurde. Da dieser aber heute auf verschiedenste Weise gedeutet wird, verweise ich auf die Definition im jeweiligen konkreten Zusammenhang. → Schachzickzack.

Zickzack-Marsch
Eine Linienfigur betritt nicht unmittelbar ein Feld, das ihr zugänglich ist, sondern erst, nachdem sie einen oder mehrere Züge in entgegengesetzter Richtung (vom später zu betretenden Feld weg) ausgeführt hat. → Zickzack-Thema.

Zickzackstein
Allgemeine Bezeichnung für Linienfiguren, bei denen im Gegensatz zu normalen Reitern die Zuglinien nicht durch lineare Verlängerung von Springerzügen entstehen, sondern bei denen durch rechtwinklige Zusammenfügung der einzelnen Springerzüge eine Zickzacklinie entsteht. Beispielsweise kann eine Zickzackreitergiraffe auf a1 folgende Felder betreten: e2-d6-h7 oder b5-f4-g8. Bei Reitern, die auf dem normalen Brett Züge besitzen (zum Beispiel → Nachtreiter), muss sorgfältig auf die Einhaltung des Zickzackkurses geachtet werden, es dürfen keine linearen Reiterzüge vorkommen. Ein Zickzackreiterzebra a1 beherrscht also d3, b6 und e8, aber nicht g5 (das wäre ein normaler Zebrareiterzug von a1 aus) sowie c4, f2 und h5, aber nicht e7.

Zickzack-Thema (Zig Zag)
Darunter sind zwei verschiedene Dinge verstanden worden:
- a) 2# (ev. 3#): In einer Lösungsphase betritt dieselbe weisse Figur die Felder A und B im Mattzug, in einer weiteren Phase betritt sie zuerst A dann B, in einer drit-

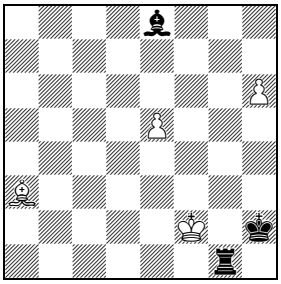
1397 Vitalij Stoljarov
„64” 31 1977, Schachmatnoe pjatiborje*, 1. Platz



‡2
1.Df4 **A**? (2.De3‡) dxc4 2.Dd6 **B‡**; aber 1. - Dg3!
1.Dd6 **B**? (2.Dxc5‡) exd3 Df4 **A‡**
1.Dh2! (2.Db2‡) exd3/dxc4 2.Df4 **A**/Dd6 **B‡**
(1. - Dg2 2.De5‡)
Zickzack-Thema 2‡. - * Schach-Fünfkampf

ten Phase zuerst B, dann A. Anders ausgedrückt: dieselbe Figur betritt nacheinander zwei Felder, aber in unterschiedlicher Reihenfolge.
Fide-Album-Definition: Ein Stein könnte ein Feld direkt erreichen, aber er nimmt einen Umweg über ein anderes.
Vitalij [Nesterovic] Stoljarov (Ukraine, *1950) 1977 (**1397**).
- b) ≥2#, bzw. S#, Studie/Partie usw.: Zickzack-Bewegung eines Steins.
Älteste Darstellung ist möglicherweise die Studie von Wassily [Nikoljewitsch] Platov (Russland, 1881-1952) und Mihail [Nikoljewitsch] Platov (Russland, 1883-1940) von 1908 (**1398**).

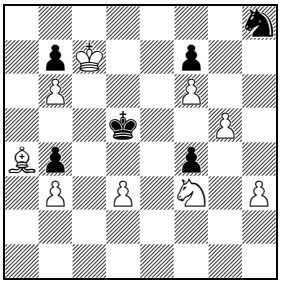
1398 Wassily und Michail Platov
Bohemia 335 25.12.1908, Nr.241



Gewinn
1.h7! Tg2+ 2.Ke1 Tg1+ 3.Kd2 Tg2+ 4.Kc1 Tg1+ 5.Kb2 Tg2+ 6.Ka1 Tg1+ 7.Lc1! (Perilenkung!) Txc1+ 8.Kb2 Tb1+! (8. - Tc2+ 9.Kb1 Lg6 10.h8D) 9.Kc3 Tc1+ 10.Kb4 Tb1+ 11.Ka5 Ta1+ 12.Kb6 Tb1+ 13.Kc7 Tc1+ 14.Kd8 +-
Zickzack-Thema in der Studie.

Im Mehrzüger hat [Karl Arthur] Leonid [Iwanowitsch] Kubbel (Russland, 1891-1942) 1914 eine sehr schöne prägnante 6-fach-Setzung mit dem Läufer erschaffen (**1399**).

1399 Leonid I. Kubbel
Berliner Lokal-Anzeiger 1914



‡6
1.Lb5! (2.Lc4+ Kc5 3.d4‡) Ke6 2.Lc4+ Kf5 3.Ld5 (4.Le4+ Ke6 5.d4 ~ 6.d5‡) Kg6 4.Le4+ Kh5 5.Lf5 Sg6 6.Lg4‡
Zickzack-Thema im Mehrzüger, 6-fach.

Genau genommen ist auch das → Treppenmotiv Ausdruck dieser Form des Zickzack-Themas.

Zickzack-Zyklus
2#: Derselbe weisse Stein betritt von einem bestimmten Feld aus in einer Variante erst Feld A, dann Feld B, in einer zweiten Feld B, dann Feld C, in einer dritten Feld C, dann Feld A (dreigliedriger Felder-Zyklus). Siehe z.B. → Damenfelder-Zyklus (mit Beispiel), oder → Zickzack-Thema, unter a), aber *zyklisch*.

Ziehender Stein
Märchenschach: Stein, der nur schlagfrei ziehen und daher nicht selbst Schach bieten kann.

Zielfeld (Bedingung)
Statt Matt oder Patt stellt das Erreichen eines bestimmten Zielfeldes in einer bestimmten Zügezahl die Problemforderung dar. Im direkten Spiel wird um das Zielfeld gekämpft, d.h. Weiss muss ein schwarzes Betreten des Zielfeldes verhindern; im Hilfsspiel vermeidet Schwarz dies freiwillig. - → Hilfszielfeld.

Zielfeld (Begriff)
- a): als → Wirkungsfeld: während z.B. in einer Bahnung der Sperrstein über das Wirkungsfeld hinaus zieht, zieht dieser bei der → Zielbahnung auf ebendieses Feld.
- b): anvisiertes Feld, z.B. im → Siers'schen Rössel (der Siers'schen Batterie) bzw. der → Popandopulo-Batterie, das der Springer (Sperrstein) anpeilt, bzw. im Mattzug betreten muss. - Auch etwa als Arrivalfeld bezeichnet.

- Hilfszielfeld
Schwarz zieht und hilft, die Forderung Zielfeld zu erfüllen.

- Zielfeld-Verschiebung
Wechsel des → Zielfeldes. Ein bereitstehendes Zielfeld kann in einer → Siers-Batterie aufgegeben und durch ein anderes ersetzt werden.

Zielfeld xy
Das Problem gilt als gelöst, wenn von der durch die Forderung bestimmten Partei das Feld xy betreten wird.

- Selbstzielfeld
Weiss zieht und zwingt Schwarz gegen dessen Verteidigung zur (erneuten) Besetzung des angegebenen Zielfeldes.

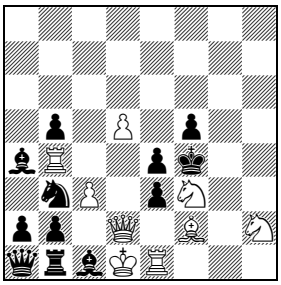
Ziellenkung
→ Lenkung.

Zig Zag-Rider
Im Gegensatz zu normalen → Reitern, die durch lineare Verlängerung von Springerzügen entstehen, werden hier Springerzüge in einer Zickzacklinie (die aus rechten Winkeln zusammengesetzt ist) zu einem Reiterzug zusammengefasst, z.B. Zickzackreitergiraffe a1 kann folgende Felder betreten: e2-d6-h7 oder b5-f4-g8. Bei Reitern, die auf dem normalen Brett Züge besitzen (z.B. → Nachtreiter), muss sorgfältig auf die Einhaltung des Zickzackkurses geachtet werden, es dürfen keine linearen Reiterzüge vorkommen. Ein Zickzackreiterzebra a1 beherrscht also d3, b6 und e8, aber nicht g5 (das wäre ein normaler → Zebrareiterzug von a1 aus) sowie c4, f2 und h5, aber nicht e7. Angemerkt sei, dass für jeden → m:n-Springer ein rechtwinkliger Zickzackkurs gefunden werden kann, da jene Winkel komplementär sind, deren Tangenten m/n beziehungsweise n/m sind.

Zikade
Wenn ein anderer Stein sich in Distanz x befindet, kann die Zikade auf Damen-Linien auf jedes Feld, das um x entfernt ist, ziehen.

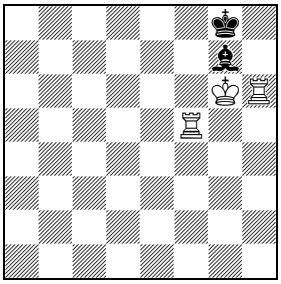
Zilahi
Hauptsächlich im Hilfsmatt bearbeitetes Thema: Rollentausch von Figuren als Opfer- und Mattfigur in den Lösungen/Phasen eines Hilfsmatts.
Zoltán Zilahi (Ungarn, 1903-1971) wahrscheinlich 1952 (**1400**).
Es finden sich von Zilahi schon fast 20 Jahre früher direkte Vorformen im *Zweizüger*. Ganz unauffällig aber schon wesentlich früher in einem Dreizüger von Eugene [Beauharnais] Cook of Hoboken (USA, 1830-1915) aus dem Jahre 1911 als → Tanagra (**1401**).

1400 Zoltán Zilahi
Schachföderation Budapest 919, Thematurnier
Magyar Sakkélet 11/1952, Spezielles Lob



h‡2*
Satz: 1. - Dd4 2.exf2 De5‡
1.exd2! Ld4 2.e3 Le5‡
Zilahi-Thema, realisiert mit reziproken Feldern!

1401 Eugene B. Cook
More White Rooks 1911, Nr.152A



‡3
1.Tf6! Lxf6 2.Kxf6 Kf8 3.Th8‡
1. - Lxh6 2.Kxh6 Kh8 3.Tf8‡
Ur-Zilahi. - Sehr frühe Darstellung, nach einer Aufgabe von Wolfgang Pauly, DSZ 1910 mit 5 zusätzlichen ♙ ♙: W.Ke3 Td3f3 Bc4d5e2f5g4 - S.Ke1 Le2, ‡3. 1.f6! Ganz der Asymmetrie geschuldet!

Eine Vorform stellt das → Fox-Thema dar.

- aktiver / passiver Zilahi
Zilahi-Schläge erfolgen durch aktive / passive Opfer.

- Bauern-Zilahi
Einer von zwei Bauern wird im Verlauf der Lösung geschlagen, der verbleibende setzt matt.

- doppelter Zilahi
Folgende zwei Typen kommen vor:
- a) Zilahi mit vier Phasen: Es gibt 2 weisse thematische Steine. Die ersten beiden Lösungen funktionieren wie bei der Normalform, in der dritten und vierten Lösung erfolgen nochmals dieselben Funktionswechsel mit anderen Zügen.
- b) Zilahi mit 4 weissen thematischen Steinen: A und B werden geschlagen und setzen Matt in 2 Phasen. C und D tun dies ebenso in 2 weiteren Phasen.

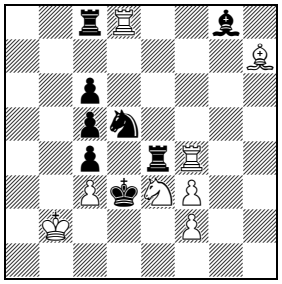
- erweiterter Zilahi
Zu den Themasteinen treten weitere Steine hinzu, die in der einen Phase am Matt beteiligt sind und in der anderen gleich wie die Themasteine geschlagen werden – alles zilahimässig wechselseitig.

- Larsson-Zilahi-Thema
H#: Kombination von Zilahi- und → Larsson-Thema (siehe Beispiel dort). Eine ideale Themenverbindung, für die schon Larsson plädiert hat. Die Mattbilder sollen dabei auf *verschiedenem* Weg zustandekommen.

- Pseudo-Zilahi
Ist der Mattzug ein Anzugschach, und wird der abziehende Stein in der anderen Phase geschlagen, setzt der ‚falsche' Stein - nämlich der Hinterstein - matt.

Um den ‚Konflikt' elegant zu umgehen, lassen die ukrainischen Zwillingsbrüder Valerij [Jurjewitsch] und Olexander [Jurjewitsch] Semenenko (*1959) in einem Hilfsmatt von 2003 gleich beide Batteriesteine schlagen (**1402**).

1402 Valerij und Olexander Semenenko
Vadim Vinokurov-50 Jubiläumsturnier 2003, 2. Preis



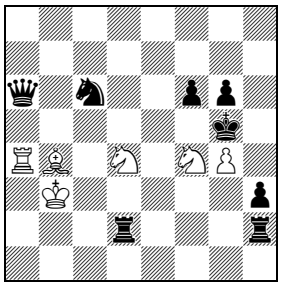
H‡2 b) ♔→e1
a) **1.Lxh7!** Sxd5 2.Txf4 Sxf4‡
b) **1.Txd8!** Txe4 2.Sxe3 Txe3‡
Zilahi und Pseudo-Zilahi-Thema.

- Satzmatt-Zilahi
Zilahi mit Satzmatt, das sich nicht realisieren lässt.

- Zufalls-Zilahi
Die weissen Thema-Figuren stehen dort, wo sich die schwarzen *sowieso* verziehen müssen.

- zyklischer Zilahi
In mindestens drei Phasen wird der weisse Stein, der in einer Phase mattsetzt, jeweils in der nächsten geschlagen. Der weisse Stein, der in der letzten Phase geschlagen wird, ist wieder der, der in der ersten mattsetzte.
György Bakcsi (Ungarn, 1933-2019) im Jahr 1969 (**1403**).

1403 György Bakcsi
Schach-Echo 12/1969, Nr.5753, 1./2. Preis



H‡2 3 Lösungen
I) **1.Txd4!** Sg2 2.Td2! Lxd2‡
II) **1.Kxf4!** Lf8 2.Kg5! Sf3‡
III) **1.Sxb4!** Sf5 2.Sc6! Se6‡
Zyklischer Zilahi mit Switchbacks im zweiten Zug.

Zipperlin-Thema
Siehe unter → *Brunner-Würzburg*-Plachutta.

Zitterrochenschach (Echecs Torpillées)
Ein Stein verschwindet in dem Augenblick vom Brett, in dem er von zwei (oder mehr) gegnerischen Steinen angegriffen ist, die ihn schlagen könnten.

Zombieschach
Ab der Diagrammstellung gilt: Wenn ein Stein gezogen hat, wird er zum Zombie. Er kann dann nicht mehr ziehen, schlagen oder Schach bieten, wohl aber blockieren oder als Sprungbock dienen; er kann geschlagen bzw. (falls er königlich ist) Matt gesetzt werden. Durch eine Rochade wird nur der beteiligte König zum Zombie, nicht der beteiligte Turm; durch eine Umwandlung entsteht ein Stein, der noch kein Zombie ist.

Zorro
Kombination aus Läufer und „Z“. Ein Zd6 z.B. kann nach e6, f6, e5, d4, e4 und f4 ziehen.

Zpider
→ Spinne.

Z-Reihen-Figurenumwandlung (ZRF)
Besetzt ein schwarzer Stein im Lösungsverlauf die erste, zweite, siebte oder achte Reihe, muss er sofort in jenen Stein umgewandelt werden, der in der PAS dort steht. Auch Könige werden verwandelt und können erwandelt werden. ZRF bezieht sich nicht nur auf Figuren, sondern auch auf Bauern.

ZRF
→ Z-Reihen-Figurenumwandlung.

Zug
Bewegung eines Steins einer Partei (Weiss, Schwarz) bis die andere Partei aktiv wird (zieht).

Zugfolgenbeispiel?
Frage nach mindestens einer konkreten Zugfolge als Beleg einer allgemeinen Feststellung, wie sie z.B. bezüglich des Minimums in der Forderung „in möglichst wenigen Zügen“ oder in Beantwortung der Frage „Was ist Minimum von n?“ getroffen wird.

Zuglängenberechnung
→ Längstzüger.

Zuglängenrekord
In einer Variante zieht die Figur x auf Feld A und dann B, in einer zweiten auf Feld B und dann C und in der dritten auf Feld C und dann A.

Zugläufer
Ein Läufer, der nur ziehen, nicht aber schlagen kann.

Zuglinie
Linie, auf welcher ein Stein zieht. → Linienarten.

Zugpflicht
Im Schach besteht Zugpflicht, d.h. es muss abwechselnd von Weiss und Schwarz gezogen werden und keine Partei darf auf einen Zug verzichten.

Zugrücknahme
→ Rückzüge.

Zugumstellung
Zwei (oder mehr) Züge können auch in umgekehrter Reihenfolge erfolgen.

Zugwechsel-Aufgabe
Können sämtliche Satzspiele (= vollständiger Satz) einer Aufgabe von Weiss mit entsprechenden Mattzügen beantwortet werden, spricht man von einem Zugwechsel-Problem.
In derartigen Aufgaben kann der Schlüsselzug bestehen aus:
- a) einem blossen → Wartezug, welcher die in der Stellung enthaltenen Satzspiele nicht verändert.
- b) einem Zug, welcher die günstige Ausgangsstellung ganz oder teilweise aufgeben muss. Sein Bestreben wird sein, für die verlorenen Werte anderweitige Kompensation zu finden (unter Wahrung des schwarzen Zugzwanges). Solche Probleme nennt man auch White-to-Play oder Planwechselprobleme. Darin enthalten sein können → Mattwechsel (siehe dortige Beispiele!), Paradenwechsel, Radikalwechsel oder Mattvermehrung usw.
- c) einem Zug mit Drohwirkung, also Zugwechsel mit Übergang zu Drohung.

In seinem Aufsatz „Zur Theorie der Zugwechselprobleme“ in der „Schwalbe“ Nr. 28 vom August 1974 erwähnt Evgenij [Iwanowitsch] Umnov (Russland, 1913-1989) nennt auch den Zugwechsel durch → Mehrmatts (s. Mattformen).
Ein Spezialfall stellt der → Pseudo-Zweizüger (-Dreizüger usw.) dar.

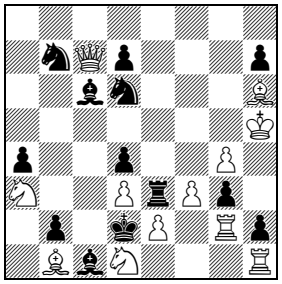
- Echo-Zugwechsel
≥3#: Zugwechsel-Aufgabe in → Pseudo-Zweizüger-Form (siehe weiter unten), in welcher nach einem mindestens zweizügigen Manöver eine Stellung erreicht wird, die zur Ausgangsstellung eine symmetrische Anlage darstellt, und die Matts entsprechend analog erfolgen.

- Fata Morgana
Zugwechsel-Aufgabe mit Spielwechsel und längerem Lösungsspiel als Satzspiel. - Siehe auch → Pseudo-Zweizüger (bzw. Pseudo-*Dreizüger*).
1922 veröffentlichte Eduard [Adolf Heinrich] Birgfeld (Deutschland, 1887-1939) eine Studie über Zugwechselprobleme im Selbstatt mit ebendiesem Titel, 900 Aufgaben enthaltend, darunter ca. 700 Originale. → Weber-Typ (Siehe unten).
Vgl. auch → Pauly-Thema, → Pseudo-Zweizüger (→ Zugwechsel-Aufgabe). Ein Beispiel von 1893 ist unter → Dreiecksschritt (der weissen Dame), → Kraemer-Thema (Problem) zu finden.

- Fortsetzungs-Zugwechsel
Siehe → Zwillinge.

- Harley-Typ
2#: In einem Zugwechselproblem (White-to-Play) gibt es nach dem Schlüssel eine Mattvermehrung.
Brian Harley (Grossbritannien, 1883-1955) 1914 (**1404**).

1404 Brian Harley
The Pittsburgh Gazette Times 8.2.1914



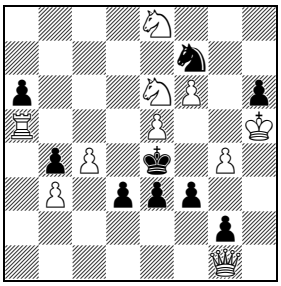
‡2
1.f4! (Zugzwang)
1. - T~/Te4/Tf3/Txe2/Txd3/Te5+ 2.e4/e3/exf3/f5/fxe5‡
(1. - Sb~/L~/Sd~ 2.Da5/Dc2/Sc4‡)
Harley-Typ, hier mit Albino.

- Padulli-Typ
2#: In einem Zugwechsel-Zweizüger gibt es keinen Wartezug, aber nur ein Schachgebot löst das Problem.
Giuseppe Padulli (Italien, Daten?) 1920 (**1405**).

- Pauly-Thema
Eine spezielle Form von Zugwechsel (siehe → Pauly-Thema, bzw. → Perpetuum Mobile).

- Perpetuum Mobile
Siehe daselbst.

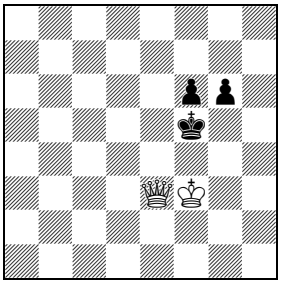
1405 Giuseppe Padulli
Lo Scacchistica di Roma 1920



‡2
Satz: 1. - d2/e2/f2/S~ 2.Db1/Dd4/Dxg2/S(x)d6‡
1.Sc5+! Kf4/Kxe5/Kd4 2.Dh2/Dxc3/Da1‡
Padulli-Typ mit Radikalwechsel.

- Pseudo-Zweizüger
Drei- oder mehrzügige Zugwechsel-Aufgabe, bei der das Satzspiel aus Matt in einem Zug besteht.
V/V gibt den 5-Steiner von Johannes [Wiedemann Alfred] Kohtz (1843-1918) und Carl Kockelkorn (1843-1914) an von 1887 (**1406**), also 6 Jahre vor dem sehr ähnlichen Tanagra von C.C.W. Mann zum → Dreiecksschritt der weissen Dame, die nun aber keinen Dreiecksschritt aufweist, sondern zu einer symmetrischen Stellung führt!

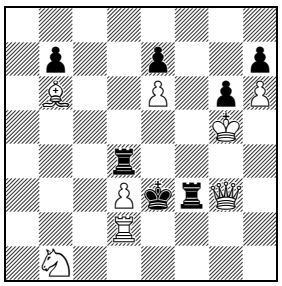
1406 Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn
Sonntagsblatt für Jedermann (Berlin)* 1887



‡5*
Satz: 1. - g5 2.De4‡
1.De1! Kg5 2.Dc1+! Kh5 3.Dh1+ Kg5 4.Kg3! Kf5/f5 5.Dd5/Dh4‡
Pseudo-Zweizüger. - * Vermutlich Sonntags-Blatt für Jedermann aus dem Volke (Berlin).

- Pseudo-*Drei*züger
Zugwechsel-Aufgabe, bei der das Satzspiel aus Matt in zwei Zügen besteht. - Analog zum → Pseudo-Zweizüger (oben).
- Wartezüger
Zugwechselproblem, in welchem keine → Mattwechsel vorkommen wie im → „White-to-Play“ (siehe weiter unten), und ein reiner Wartezug löst.
Früheste Ansätze Ende der 1850er-Jahre. - Siehe Beispiel unter → White-to-Play (hier: → Zugwechsel).
Bei Umkehrbarkeit spricht man vom → Pauly-Thema.
- Weber-Typ
S#: Fata Morgana-Selbstmatt (Pseudo-Selbstmatt-Zweizüger; siehe oben unter → Pseudo-Zweizüger).
Nach Wolfgang Weber (Deutschland, 1909-1981) benannt, der viele solche Aufgaben komponierte. Seine früheste auffindbare (sinnige) Darstellung stammt von 1935 (**1407**).
Er war aber nicht der Erfinder der Aufgabengattung.
- White-to-Play
Darunter versteht man gemeinhin eine Zugwechsel-Aufgabe mit Änderung des Spiels (→ Planwechsel).

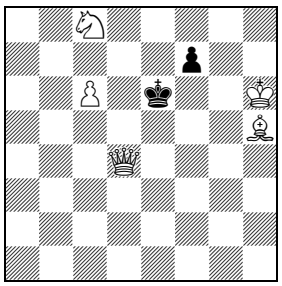
1407 Wolfgang Weber
Die Schwalbe 12/1935, Nr.3894



S‡3*
Satz: 1. - Txg3‡
1.Dh4! (2.Dg3! Txg3‡)
1. - T~ 2.Dh3+ Tf3 3.Dg3 Txg3‡
1. - Tg3+! 2.Dg4 T~ 3.Dg3+ Txg3‡
Webertyp bzw. Fata Morgana.

Die Bezeichnung „White-to-Play“ hat wohl sprachliche Gründe: sie ist einfach in der → Englisch-Amerikanischen Problemschule entstanden. Als frühestes Beispiel findet sich ein → Oneliner in Form eines → Tanagra von einem unbekannten Komponisten aus dem Jahr 1873 (siehe unter → Mattwechsel).
Eine besonders schöne zweizügige Miniaturdarstellung stammt von André Chéron (Frankreich/Schweiz, 1895-1980) von 1936 (**1408**).

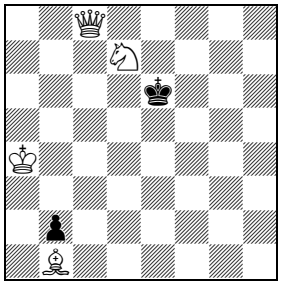
1408 André Chéron
L'Illustration 29.8.1936



‡2
Satz: 1. - f6/f5 2.De4/Dd6‡ (1. - Kf5 2.Lg4‡)
1.Lf3! (Zugzwang) f6/f5 2.Dd5/Ld5‡
(1. - Kf5 2.Lg4‡)
White-to-Play in idealer Miniaturform, mit zwei Mattwechsel nach 2 ♟♟-Blocks.

Die ev. älteste *dreizügige* Zugwechsel-Miniatur stammt von Sam Loyd (USA, 1841-1911) von 1886 (**1409**).

1409 Sam Loyd
American Chess-Nuts 1868, Nr.558



‡3
1.Ka5! (Zugzwang)
1. - Kd6 2.Lf5 (3.Dc5‡) Ke7 3.Df8‡
1. - Ke7 2.Lf5 (3.Df8‡) Kd6 3.Dc5‡
(1. - Kf7 2.Lf5 usw.; 1. - Kd5 2.Lf5, Da6 usw.)
White-to-Play in der 3‡-Miniatur. Hier mit Wartezug („Wartezüger“).

Zugzwang (z)
„Zugzwang liegt vor, wenn eine Partei aus keinem anderen als dem Grunde in entscheidenden Stellungsnachteil gerät, weil sie der → Zugpflicht genügen muss“ (Herbert Grasemann in „Problem-Juwelen“ 1964).
Wird oft auch mit „Zzw.“ abgekürzt.- Interessant ist die Tatsache, dass die Bezeichnung „Zugzwang“ auch international verwendet wird (z.B. im russischen Sprachraum. Laut Andreas Nievergelt (Schweiz, *1957) taucht der Terminus „Zugzwang“ das erste Mal in dem 1283 vollendeten „Libro de los juegos“ von Alfonso x. von Kastilien auf. Das berühmte „Buch der Spiele“ enthält u.a. eine Sammlung von über hundert Schachaufgaben und gilt als bedeutendste mittelalterliche Handschrift. in der Lösungsbesprechung zur 74. Aufgabe findet sich der Ausdruck „iogar por fuerça“ („unter Zwang spielen“), der von der Schachgeschichtsforschung als Erstbeleg für die Bezeichnung Zugzwang bezeichnet wird.

Zugzwang, reziproker (zz)
Entsteht eine Stellung mit Weiss am Zug, herrscht weisser Zugzwang, entsteht sie mit Schwarz am Zug, liegt schwarzer Zugzwang vor.

Zuk-Thema
2#: Doppeldrohungen (oder Mehrfachdrohungen) werden doppelt (oder mehrfach) widerlegt. Anschliessend kehren die Drohungen als Einzelmatts nach den ursprünglichen Widerlegungen zurück.

1.V? (2.A/B#)

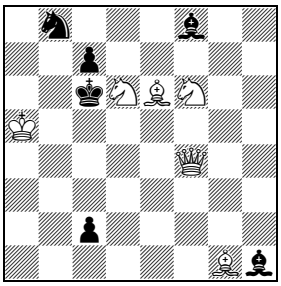
1.S! a/b 2.A/B#

Zuk-Thema

		a	b
	A,B	?	?
		A	B

Henryk Źuk (Polen, 1916-2001) publizierte sein Werk 1989, aber es enthält eine Widerlegung zu viel. Die erste korrekte Darstellung dürfte von Waldemar Mażul (Polen, 1953-2000) von 1998 stammen (**1410**).

1410 Waldemar Mażul
The Problemist Mai 1998, Nr.C9229



‡2
1.Sfe8? (2.Da4 **A**/Dc4 **B**‡) Lxd6 **a**/cxd6 **b**!
1.Lc8! (2.Lb7‡) Lxd6 **a**/cxd6 **b**! 2.Da4 **A**/Dc4 **B**‡
Zuk-Thema, die vermutlich erste korrekte Darstellung. Enthält auch das Charkov-Thema.

Zurafa
= Amazone = Empress (2) = Prinz (3): Kombinationsfigur aus Dame und Springer.

Zurechtstellung zurechstellender Schlüssel
Zug, der nur den einen Zweck verfolgt, die eigen (weisse) Stellung soweit zu verbessern, dass jetzt auf alle (schwarzen) Züge eine Antwort bereit liegt.

Zurückziehender Bauer
Wie → Umkehrbauer, kann aber auch beim Rückwärtsziehen einen Doppelschritt ausführen und en-passant geschlagen werden. Auf seiner Umwandlungsreihe kann er umwandeln, muss aber nicht.

Zvolen-Schach
Steine (ausser König) paralysieren eigene Steine (ausser König), die von ihnen beobachtet werden. Paralysierte Steine verlieren für die Dauer der Paralyse all ihre Kräfte: Sie können nicht ziehen, schlagen, paralysieren oder Schach bieten. Im Fall einer reziproken oder zyklischen Paralyse gelten alle betroffenen Steine als nicht paralysiert (sofern sie nicht durch einen weiteren Stein paralysiert sind).

Zwangmatt
Synonym für → Reflexmatt.

Zwangsfeld (ZF)
Ein Zwangsfeld muss von Weiss (weisses ZF) bzw. Schwarz (schwarzes ZF) oder von beiden jeweils am Zug befindlichen Parteien (Doppel-ZF) mit einem Stein, der dieses Feld in seinem Wirkungsbereich hat, betreten werden (‚Betretungszwang). Wenn mehrere Zwangsfelder erreichbar sind, hat die am Zug befindliche Partei, die Wahl, welches sie betreten will. Wenn kein Zwangsfeld erreichbar ist, besteht freie Zugwahl. Die Vermeidung bzw. Abwehr eines Schachgebots auf den eigenen König hat Vorrang vor der Pflicht, ein Zwangsfeld zu betreten.

- konsequentes Zwangsfeld
Wie oben, aber die Pflicht, ein Zwangsfeld zu betreten hat Vorrang vor der Vermeidung bzw. Abwehr eines Schachgebots auf den eigenen König.

Zwangsmattbau
Schwarz muss so ziehen, dass Weiss am Zug mattsetzen kann; ansonsten zieht er beliebig.

Zweck
N#: Ein Zweck ist die Beseitigung eines elementaren Hindernisses. → Neudeutsche Schule.

- Zweckökonomie
N#: Der Begriff geht auf Stefan Schneider (Österreich, 1908-1980) zurück in seinem Aufsatz „Zweckökonomie“ im „Schach-Express“ 1977: Dieses Prinzip „verlangt nach neudeutscher Auffassung nicht nur Ökonomie im Materiellen, sondern auch Ökonomie im Gedanklichen, d.h. eine Ökonomie der Gründe, aus denen gehandelt wird. Diese Gründe sind abzulesen an den Zwecken der ausgeführten Bewegungen. Die Zwecke also sind es, mit denen der neudeutsche Komponist hauszuhalten hat.“ → Neudeutsche Schule.

- Zweckreinheit
N#: Ein Manöver ist zweckrein, wenn jedes seiner Zwecke zu seiner eindeutigen Bestimmung notwendig ist. Jedoch: ein Zweck entspricht einer Hindernisbeseitigung. - Durch die Zweckreinheit wird aus einem logischen Problem ein ‚Neudeutsches‘ (siehe → Neudeutsche Schule).
Der Begriff wurde von P.A. Orlimont (Deutschland, 1867-1943) geprägt in Anlehnung an das frühere Schlagwort der Mattreinheit.

- Zweckreinheit, absolute
N#: Von Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001) geprägter Begriff: Wesentliche Forderung an strategische Themen. Ein thematischer Zug soll ausser seiner thematischen Wirkung keine weiteren haben. Jeder Vorplan darf nur ein einziges Hindernis zur Durchsetzung des Hauptplans beseitigen. → Neudeutsche Schule.

- Zweckreinheit, relative
N#: Werner Speckmann (Deutschland, 1913-2001). → Neudeutsche Schule.

- Zwecktrübung
Wenn mindestens ein Sicherungsplan nicht zweckrein ist.

Zwecklose Umwandlung
→ aimless promotion oder → entfernte Umwandlung.

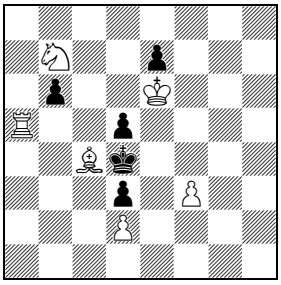
Zweifarbig (bi-color)
Wird im Zusammenhang mit der Kombination von weissen und schwarzen Elementen auch als gemischtfarbig bzw. bichrom bezeichnet. Neutrale Steine (→) sind hingegen beidfarbig, bzw. haben keine Farbe.

Zwei-Läufermatt
Siehe nach → Zwei-Springermatt.

Zweischach
Schwarz muss nach Möglichkeit beiden Königen (dem weissen wie dem schwarzen) gleichzeitig Schach bieten.

Zweispänner
Kein richtiger → Zwilling: Aufgabe mit absichtlich zwei geforderten Lösungen, aber *ohne Stellungsänderung*. Vorausssetzung dazu ist, dass die Lösungen, je für sich betrachtet, echten Problemcharakter haben oder zur Darstellung einer bestimmten Idee unumgänglich sind.
Die Forderung lautet: 2 Lösungen (bei einem „Dreispänner" entsprechend 3 Lösungen usw.). Bei mehr Lösungen spricht man von einem „Mehrspänner".
Sam Loyd (USA, 1841-1911) publizierte 1856 eine Miniatur mit zwei Schlüsselzügen, aber eigentlich selbem Inhalt. Heute werden aber verschiedene Mattführungen verlangt. Dies realisiserte Arnold Graf Pongrácz zu Balassa Gyarmath (Ungarn, heutige Slowakei, 1811-1890), mit dem Pseudonym „Einsiedler von Tyrnau", im Jahr 1864 (**1411**).

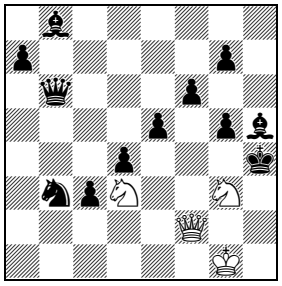
1411 Arnold Graf Pongracz
Schachzeitung 2/1864, Nr.1729



‡3 2 Lösungen
I) **1.Ta4!** dxc4 2.Ta8 (3.Td8‡) c3 3.Ta4‡
II) **1.Tc5!** bxc5 2.Sa5! dxc4 3.Sc6‡
Zweispänner (im Gegensatz zu Loyd 1856 korrekt).

Zwei-Springermatt
Mattsetzen des schwarzen Königs am Rand durch den weissen König und nur zwei weisse Springer (insgesamt sechs Felder). – Bekanntlich ist es in einer Endspiel-Studie (bzw. Partie) nicht möglich, den schwarzen König mit lediglich zwei Springern ins Mattnetz zu treiben und dann mattzusetzen. Dazu braucht Schwarz noch einen Bauern, um nach dem letzten weissen Königszug einen Wartezug ausführen zu können.
Solche Aufgaben können sehr lange dauern. Beispiel von Julius Mendheim siehe unter → Troitzki-Linie. - Laut → Breuer stellte Heinrich S. Eichstädt (Deutschland, 1823-1905) das Matt nicht als Erster dar, aber mit Damen-Hineinziehungsopfer (→), im Jahr 1848 (**1412**).

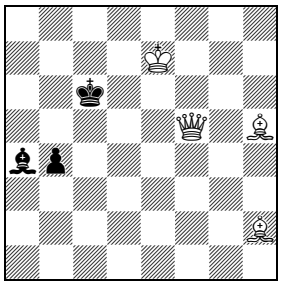
1412 Heinrich Eichstädt
Schachzeitung der Berliner Schachgesellschaft März 1848, S.136, Nr.CXXV



‡4
1.Sf5+! Kg4 (1. - Kh3? 2.Dg2‡) 2.Df1! ~ 3.Dh3+! Kxh3 4.Sf2‡
Zwei ♘♘-Matt mit ♕-Hineinziehungsopfer.

- Zwei-Läufermatt
Analog zum Zwei-Springermatt gibt es dasselbe mit zwei Läufern. Kleiner Unterschied: in einem Endspiel können die beiden Läufer allein mit dem eigenen König den schwarzen König ins Mattnetz in der Ecke treiben. Am Rand braucht es noch die Deckung von zwei Feldern.
Dazu gibt es eine Doppelsetzung von William [Anthony] Shinkman (USA, 1847-1933) mit Damenopfern in Miniaturform aus dem Jahr 1890 (**1413**).

1413 William A. Shinkman
Dubuque Chess Journal (2018/157) 11/1890



‡3
1.Le2! (2.Dc8+, Dd7+, De6+, Da5)
1. - Kb6 2.Da5+! Kxa5 (Kb7/Kc6) 3.Lc7 (Da6/Lf3)‡
1. - Kb7 2.Dc8+! Kxc8 3.La6‡ (2. - Kb6 3.Dc7‡; bzw. 2. - Ka7 3.Db8, Da6, Lg1‡)
Zwei-♗♗-Matt mit *zwei* ♕-Hineinziehungsopfern.

Zweizüger (2#)
Mattaufgabe in zwei Zügen. Zweizüger enthalten oft sehr spezifische Themenbereiche, z.B. → Linienkombinationen, → Wechselspielthematik.

Zwickmühle
Studie/N#: Kombination. Aufeinanderfolgende (sukzessive) indirekte und direkte Schachgebote des Vordersteins einer weissen Batterie. → Rehm-Mechanismus.

Zwillinge (Mehrlinge)
Schachaufgaben, welche zur Darstellung ihres Inhaltes über zwei geringfügig voneinander abweichende Stellungsbilder verfügen (inhaltlich verwandte Probleme, welche stellungsmässig starker Abweichungen bedürfen, nennt man Duette bzw. Terzette usw.).
Gängig ist z.B.
- das Versetzen oder
- hinzufügen eines Steins,
- Platzwechsel zweier Steine,
- Drehung,

- Spiegelung oder
- Verschiebung der Position.

Weitere Zwillingsbildungen haben Namen erhalten:

- Argentinische Zwillinge

Zwillingsbildung durch Änderung der Forderung (siehe auch → *Thema* Argentino). Wird auch etwa als „Hybrid“ bezeichnet. Siehe → Vielväterstellung.

- Biplex

= Polnischer Typ. Zwillingsbildung durch Farbwechsel aller Steine.

- „block-threat“-Problem

Siehe daselbst.

- Chromatische Zwillinge

→ Igman-Zwillinge.

- Diplex

Zwillingsbildung, bei der es egal ist, ob Farbwechsel aller Steine oder → Duplex verlangt wird (weil keine Bauern vorhanden sind).

- Duplex

Die gleiche Forderung ist für Weiss und Schwarz – unter Wechsel des Anzugs – erfüllbar. Duplexzüge sind somit die Gesamtheit aller weissen und schwarzen Züge, die in einer Stellung bei weissem bzw. schwarzem Anzug möglich sind. - Vgl. → *polnische* Zwillinge.

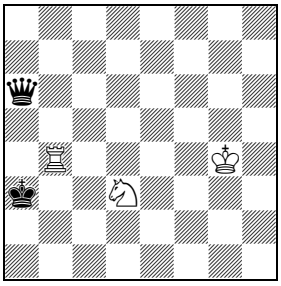
- Halbduplex

Die Forderung wird nur durch Schwarz erfüllt.

- Forsberg-Zwillinge

Zwillingsbildung lediglich durch Änderung der Zugart eines Steins. Geht auf eine berühmte Hilfsmatt-Miniatur von Henry [Olof Axel] Forsberg (Schweden, 1914-1981) von 1935 zurück, in welcher in *jede* denkbare Zugart geändert wird (**1414**).

1414 Henry Forsberg
Revista Română de Şah 1/1935, S.15, Nr.599-603
Pauly Gedenkturnier 1935, 1. Preis



H‡2 b-e) ♜,♝,♞,♟a6
a) **1.Df6!** Sc5 2.Db2 Ta4‡
b) **1.Tb6!** Tb1 2.Tb3 Ta1‡
c) **1.Lc4!** Se1 2.La2 Sc2‡
d) **1.Sc5!** Sc1 2.Sa4 Tb3‡
e) **1.a5!** Tb3+ 2.Ka4 Sc5‡
Forsberg-Zwillinge.

- erweiterte Forsberg-Zwillinge

Statt einzelner Figuren werden ganze Figuren-*Gruppen* durch andere ausgetauscht.

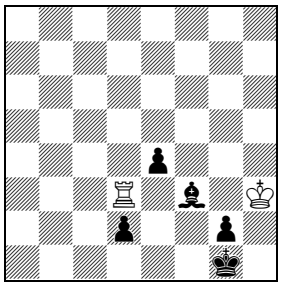
- Forsberg-Andersson-Zwillinge

Kombination von Forsberg-Zwillingen und analogen Umwandlungen wie beim → Babson-Task.
Geht auf Gunnar Andersson (Schweden, 1907-1971) von 1938 zurück (**1415**).

- Fortsetzungsproblem

Problem mit Zwillingsänderung(-en), in welcher jeweils die vorherige Änderung miteinbezogen bleibt und somit eine neue dazukommt.

1415 Gunnar Andersson
Eskilstuna Kuriren 14 9/1938, Nr.2654



H‡2 b) ♗d3 c) ♘d3
a) **1.Kh1!** Txd2 2.g1T Th2‡
b) **1.Kh1!** Lxe4 2.g1L Lxf3‡
c) **1.Kh1!** Kg3 2.g1S Sf2‡
Forsberg-Andersson-Thema.
Der erste Zug ist immer derselbe, könnte also weggelassen werden.

- Fortsetzungs-Zugwechsel

Eigentlich ein „nach …“-Zwilling mit jeweils Zugwechseleigenschaften. In einem Thematurnier (Krämer-Thema) im Essener Anzeiger 1923 ausgeschrieben als „Fortsetzungs-Zugwechselzweier mit irreversiblem Schlüssel“.
Wird auch „Krämer-Thema“ genannt (siehe weiter unten), weil auf Wilhelm Krämer (Deutschland, 1898-1973) zurückgehend. Nicht zu verwechseln mit dem → Kraemer-Thema („eine Figur für ein Tempo“)!

- Hybrid

→ *Argentinische* Zwillinge.

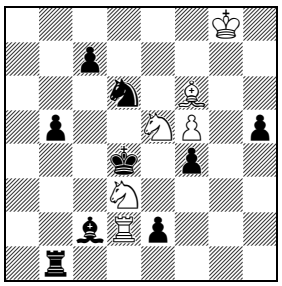
- ideale Zwillinge

Mehrlinge durch konsequente Anwendung derselben Methode von Zwillingsbildung.

- Igmann-Zwillingsbildung

H#: Farbwechsel eines Steins auf demselben Feld ohne Änderung der Gangart.
„Igman“ heisst ein Berg bei Sarajevo (im Winter weiss, im Sommer schwarz!), wo Fadil Abdurahmanović (Bosnien-Herzegovina, *1939) zuhause ist.
Ein Hilfsmatt-Zweizüger von ihm aus dem Jahr 1988 (**1416**).

1416 Fadil Abdurahmanović
Schach-Echo 1988, 4/1988, S.164, Nr.11307 1. Preis



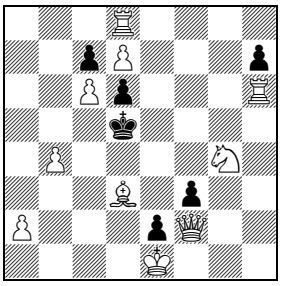
H‡2 b)-e): Td2, Sd3, Se5, Lf6 = schwarz
a) **1.c5!** Sf2+ 2.Ld3 Txd3‡
b) **1.Tb3!** Sb2 2.Kc3 Sed3‡
c) **1.Kc5!** Lh4 2.Sb4 Lf2‡
d) **1.Ke3!** Sc1 2.Sf3 Txe2‡
e) **1.Se4!** Sb4+ 2.Kxe5 Td5‡
Igman-Zwillinge.

- Krämer-Thema

≠ Kraemer-Thema: Fortsetzungsproblem in Zugwechselform (siehe weiter oben unter → *Fortsetzungs*-Zugwechsel). Nach dem Schlüsselzug von a) entsteht erneut eine Zugwechselstellung, in der jedoch die Rücknahme des Schlüsselzuges von a) nicht möglich ist.

- künstlicher Exzelsior
In einem Fünfling wird ein Bauer jeweils auf das nächste Exzelsiorfeld versetzt. Dadurch entsteht → *Fortsetzungs*-Zugwechsel (siehe weiter oben).
Bekannt ist der Hilfsmattzweier von György Bakcsi (≈Bartók; Ungarn, 1933-2019) von 1971 (**1417**). - Vgl. → Exzelsior.

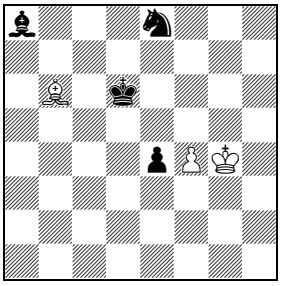
1417 György Bakcsi
Probleemblad 1971 /I, 2. Preis



‡2 b) Ba2→a4 c) Ba2→a5
d) Ba2→a6 e) Ba2→a7
a) **1.a4!** Kxc6 2.Le4‡
b) **1.a5!** Kxc6 2.Dxf3‡
c) **1.a6!** Kxc6 2.Dc5‡
d) **1.a7!** Kxc6 2.a8D(L)‡
e) **1.a8S!** Kxc6 2.Dxf3‡
Künstlicher Exzelsior.

- Mattfolger
Die Mattstellung der jeweils vorangegangenen Aufgabe ist nach Wegnahme des mattgebenden Steins die Grundstellung einer weiteren Aufgabe mit derselben Forderung wie zuvor. – Analog beim *Pattfolger*.
- Mehrling
Wie Zwilling, aber erweitert auf mehr Lösungen mit entsprechenden Änderungen in Stellung, Forderung usw.
- Mehrspänner
Wie Zweispänner, aber mit mehr Lösungen.
- Mehrzweckproblem
Ältere Bezeichnung für Zwillingsaufgabe mit unkonventionellen Änderungen.
- nach (dem Schlüsselzug von Weiss)
→ Fortsetzungsproblem.
- Pattfolger
Analog zum → Mattfolger (weiter oben).
- Pittler-Thema / Pittler-Typ
→ Pittler-Thema.
- Polnische Zwillinge
= Biplex. Zwillingsbildung durch Farbwechsel aller Steine.

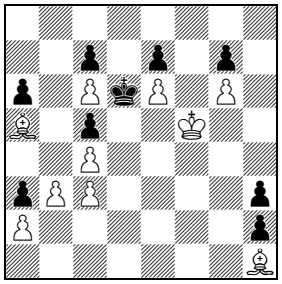
1418 Waldemar Tura
Revista Română de Şah 2/1988, Nr.5476



H‡3 b) Farbwechsel
a) **1.Ld5!** f5 2.Ke5 La5 3.Sd6 Ld2‡
b) **1.Ld8!** e5 2.Lg5 f6+ 3.Kf5 Le4‡
Polnische Zwillinge.

Unterscheidet sich von der → Duplex-Bedingung dadurch, dass die Bauern ihre Marschrichtung ändern.
Waldemar Tura (Polen, *1941) hat im Jahr 1988 einige Aufgabe dazu publiziert (**1418**).
- Poltava-Zwillinge
Zwillingsbildung dadurch, dass ein schwarzer Stein einen anderen ersetzt, der gleichzeitig vom Brett verschwindet.
- progressive Matts
Eine Erweiterung des → Fortsetzungsproblems mit Steigerung der Zügezahl in den einzelnen Zwillingen.
Dürfte auf die Darstellung von Joseph C.J. Wainwright (USA, 1851-1921) von 1910 zurückgehen (**1419**).

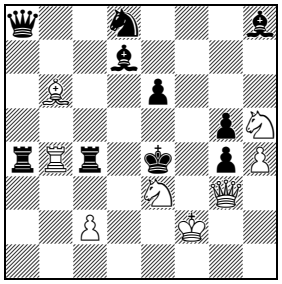
1419 Joseph C.J. Wainwright
American Chess Bulletin 10/1910, S.227, Nr.573



b-d: jeweils nach dem Schlüssel:
a) ‡2 b) ‡3 c) ‡4 d) ‡5 (Diagramm: Schwarz ist Patt)
a) **1.b4!** cxb4 2.Lxb4‡
b) **1.b5!** axb5 2.cxb5 c4 3.Lb4‡
c) **1.b6!** cxb6 2.Lxb6 a5 3.c7 a4 4.c8S‡
d) **1.Kg5!** Ke5,Kxe6? 2.bxc7! 3.c8D 4.Lc7‡
1. - cxb6! 2.Lxb6 a5! 3.c7 ~ 4.c8D ~ 5.Lc7‡
Progressive Matts.

- Pseudo-Umwandlung
Siehe unter → Umwandlung.
- Salazar-Zwillinge
Zwillinge mit reziprokem Tausch von Verführung und Lösung derselben Aufgabe.
Francisco Salazar-López (Spanien, 1924-2000) 1968 (**1420**).

1420 Francisco Salazar
Problemas 37-40 1-4/1968, 1. Preis



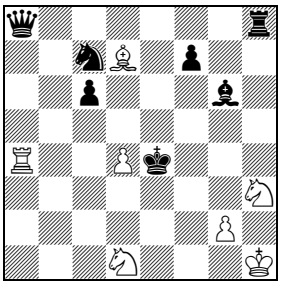
‡2 b) ♗d7→f1
a) Satz: 1. - e5 2.Dg2‡
1.Dc7 **A**? (2.Sg3‡) e5 2.Dxc4‡; aber 1. - Le5!
1.Dd6 B! (2.Sg3‡) (L)e5 2.Dd3‡
b) Satz: 1. - e5 2.Dxg4‡
1.Dd6 **B**? (2.Sg3‡) e5 2.Dg6‡; aber 1. - Le5!
1.Dc7 A! (2.Sg3‡) (L)e5 2.Dh7‡
Salazar-Zwillinge.

- Sapomatt
Siehe daselbst.
- Senecas Forderung
Siehe daselbst.
- Siamesische Zwillinge
Die gibt es nicht, aber die → Siamesischen Steine.

- Spiegelung 4/5
Zwillingsbildungsform: der Zwilling entsteht durch Spiegelung der Diagrammstellung an der waagrechten Grenzlinie zwischen der vierten und der fünften Reihe des Brettes.
- Spiegelung d/e
Zwillingsbildungsform - der Zwilling entsteht durch Spiegelung der Diagrammstellung an der senkrechten Grenzlinie zwischen der d- und der e-Linie des Brettes.
- Stellungsverschiebung
(auch Stellungs-Translation oder nur Translation) um einen Verschiebungsvektor Spalten und Reihen, z.B. Translation(-3,4) bedeutet: Verschiebung der gesamten Stellung um 3 Spalten nach links und 4 Reihen nach oben.
- Striptease-Thema
Es gibt zwei Formen:
- Form A: pro Lösung wird jede Figur einer Partei einmal weggenommen.
- Form B: mit jeder Zwillingsbildung wird ein weiterer Stein aus der jeweils vorherigen Diagrammstellung entfernt, d.h. die Figurenanzahl nimmt von Lösung zu Lösung ab. - Der Task besteht darin, dass sich am Ende nur noch drei Steine auf dem Brett befinden.

V/V nennt zu Form B ein Beispiel von Unto Heinonen (Finnland, 1946-2022) von 1987 mit sukzessiver Entfernung aller Steinarten (**1421**).

1421 Unto Heinonen
The Problemist Vol.12 Nr.16, Juli 1987, Nr.H1182



H‡2
b) -♞c7 c) ferner -♛a8 d) ferner -♜h8 e) ferner -♟f7
f) ferner -♗g6
a) **1.Sd5!** Le6 2.Sf4 Shf2‡
b) **1.Da6!** g4 2.Dd3 Lxc6‡
c) **1.Te8!** Sf4 2.Te5 d5‡
d) **1.f5!** Le6 2.f4 Shf2‡
e) **1.Lf7!** Le8 2.Ld5 Lg6‡
f) **1.c5!** Ta5 2.cxd4 Lf5‡
Striptease-Thema.

Im Jahr 2015 wurde im russischen „SuperProblem“ das 133. Thematurnier durchgeführt.
- 3. Szöghy-Thema
Siehe daselbst.
- Than-Thema
Siehe daselbst.
- Umarmung unterschiedlich alter Zwillinge
Siehe daselbst (keine Zwillingsildung!).
- Umwandlung auch / nur
Siehe unter → Umwandlung.
- Umwandlungsfiguren zulässig / unzulässig
Retroaspekt: Zwillinge mit der sonderbaren Forderung a) zulässig, b) unzulässig haben dieselbe Stelleung, aber verschiedene Stellungsgenesen und Lösungen. Ob umgewandelt werden durfte oder nicht, kann sich entscheidend auf die Lösung auswirken.
- Than-Thema
Siehe daselbst.
- Valuška-Thema
Siehe unter → Lačný-Thema.
- Verbundaufgabe
→ Argentinische Zwillinge.
- Vielväter-Stellung (bzw. -Mehrling)
Ein Task nach dem Prinzip der → *argentinischen* Zwillinge. Folgende Stellung wurde 1932 von Albert [Heinrich] Kniest (Deutschland, 1918-1984) vorgestellt: W.Kc8, Bb6 – S.Ka8, Ba7. Es gilt, eine Forderung zu finden, mit welcher die Stellung eindeutig gelöst werden kann. Bis heute sind schon viele Forderungen gefunden worden, von vielen Komponisten: daher „Viel-Väter“.
Interessant ist, dass das Problem als Dreizüger nur lösbar ist, wenn Schwarz beginnt: 0. - a5 1.b7+ Ka7 2.b8D+ Ka6 3.Db7# (wobei diese Lösung deshalb legal ist, weil Schwarz zuletzt gezogen haben muss). Inzwischen sind über 1000(!) Varianten bekannt, somit ist auch die Bezeichnung „1000-Väter-Stellung“ gerechtfertigt.
- Vorspiel, mit / ohne
Retro: Zwilling, in welchem das vorgegangene Spiel in a) einbezogen wird, und in b) nicht einbezogen. Im ersteren Fall hat das Problem eine kürzere Lösung, wenn man den Spielverlauf von der Partieanfangsstellung bis zur Diagrammstellung betrachtet, und eine längere, wenn man die Diagrammstellung als Anfangsstellung betrachtet.
Sam Loyd (USA, 1841-1911), der sich als Erster mit der partiellen → Retroanalyse (PRA) befasste, stellte in einem Zwilling die Forderung: „Ohne Vorspiel“, d.h. ohne retroanalytische Betrachtungen. Das ist natürlich nach heutiger Auffassung eher „Retro in Vogel-Strauss-Politik-Form“!
- Wolga-Thema
Siehe daselbst.
- Zagorujko-Zwillinge
Siehe unter → Zagorujko.
- Zeroposition (Nullstellung)
Gilt als *Ausgangsstellung* für Zwillings- oder Mehrlingsbildung (vorwiegend im H#): Die Forderungen unter „a)“, „b)“ usw. (oder eine Generalforderung) sollen erst nach den unter „a)“, „b)“ usw. verzeichneten Diagrammveränderungen eingelöst werden.
- Zweispänner
Siehe daselbst.
- zyklische Zwillinge
In einem mindestens dreiteiligen Zwilling (= Drilling) in gleicher potentieller Schlüsselzüge wechseln sich Verführungs- und Lösungsschlüssel zyklisch ab (im Sinne der → Salazar-Zwillinge).

Zwillingsbauer
= Pion complet = Grazer Bauer.

Zwillingsfigur
KBP: In einer Beweispartie nimmt im Diagramm oder im Verlauf der Partie eine Figur den Platz einer gleichartigen und gleichfarbigen Figur ein.
Siehe z.B. → Pronkin-Thema.

Zwillingsprobleme
→ Zwillinge.

Zyklische Matt-Ausschaltung
2#: In einem orthodoxen Problem hat Weiss auf 3 thematische schwarze Züge wenigstens 3 Matts. (A, B und C), entweder im Satz oder im reellen Spiel. Ausser

dem Schlüssel hat Weiss wenigstens 3 Versuche, Matt zu drohen oder Zugzwang zu schaffen. Diese Drohungen oder Zugzwang-Versuche werden jedoch von von einem der genannten 3 schwarzen Zügen so beantwortet, dass keines der Matts A, B und C möglich ist. Die Matt-Ausschaltung erfolgt in einem typischen Schwarz-Weiss-Muster nach Typ i oder ii:
- i) *ein* Matt wird durch Weiss, *zwei* Matts werden durch Schwarz ausgeschaltet.
- ii) *zwei* Matts werden durch Weiss, *ein* Matt wird durch Schwarz ausgeschaltet.
Eine ausführlichere Darstellung von Byron Zappas (Griechenland, 1927-2008) ist in der „Schwalbe“ 76, August 1982 zu finden. – Vgl. auch → Velimirović-Angriff.

Zyklische Matts
Von mindestens drei Mattzügen erscheinen in mindestens drei Phasen jeweils zwei zyklisch kombiniert.

Zyklische Paraden / Paraden-Zyklus
Mindestens drei schwarze Züge treten in ebenso vielen Phasen zyklisch als wirksame Verteidigungen auf, z.B.: 1.x? a/b; 1.Y? b/c; 1.Z! c/a.

Zyklischer Dual-Übergang
Matt- und Paradenwechsel mit zyklischem Übergang eines Duals nach folgendem Schema:

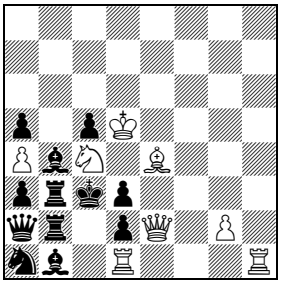
1.V_1? (1. -) a/b/c 2.A/B/A,B#
1.V_2? a/b/c 2.C/B,C/B#
1.S! a/b/c 2.A,C/C/A#

Zyklischer Dual-Übergang

		a	b	c
		A	B	A,B
		C	B,C	B
		A,C	C	A

Die vielleicht einzige Darstellung stammt von Miroslav Stošič (Serbien, 1949-1975) von 1971 (**1422**).

1422 Miroslav Stošič
The British Chess Magazine 11/1971



‡2
Satz: 1. - Sc2 **a**/Tc2 **b**/Lc2 **c**
2.Dxd2 **A**,Dxd3 **B**/Dxd3 **B**/Dxd2 **A**‡
1.Df3? (Zugzwang) Sc2 **a**/Tc2 **b**/Lc2 **c**
2.Dxd3 **B**/Dxd3 **B**,Df6 **C**/Df6 **C**‡; aber 1. - Kc2!
1.Df2! (Zugzwang) Sc2 **a**/Tc2 **b**/Lc2 **c**
2.Dxd2 **A**/Df6 **C**/Df6 **C**,Dxd2 **A**‡
Zyklischer Dualübergang.

Zyklischer Verteidigungsgradwechsel
Siehe unter → fortgesetzte Verteidigung.

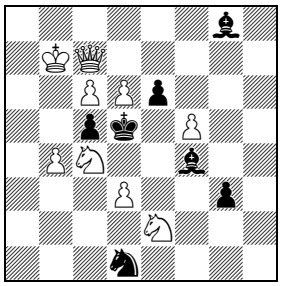
Zyklisches Einschalten
2#: Drei oder mehr schwarze Figuren schalten sich zyklisch als Verteidiger ein. Das Thema kann einphasig oder auf mehrere Phasen verteilt realisiert werden.
Als Einschaltmotive können z.B. vorkommen:
- Fesselung einer weissen Mattfigur
- Entfesselung einer eigenen Figur
- Linienöffnung.

Zyklische selektive Separation
Siehe unter → Drohung.

Zyklische Zugverschiebung
Züge einer Partei bilden einen Zyklus nach dem Schema AB-BC-CA (auch Züge-Zyklus oder Permutations-Thema).

Zyklus
Anordnungen von Zügen oder strategischen Motiven in Form von geschlossenen Ketten in mehreren Phasen Varianten (AB-BC-CA oder länger). Manche Buchstabenschemata gibt es auch in zyklischen Formen.
Erstdarstellung siehe unter → Züge-Zyklus.
- Effektwechsel-Zyklus
Schädigungen schwarzer Paraden haben in den Phasen verschiedenene Schädigungen (z.B. Block, Deckungsverlust, Öffnung weisser Linie). Bilden die Schädigungen einen Zyklus, kann dieser über mehrere Phasen verteilt sein oder in einer Phase ablaufen (die Paraden haben dann Doppelschädigungen).
Erster scheint Karol Mlynka (Slowakei, 1944-2022) im Jahr 1966 gewesen zu sein (**1423**).

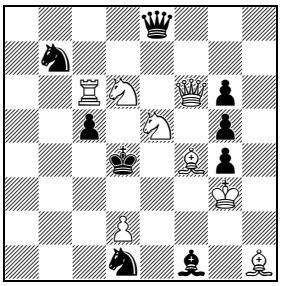
1423 Karol Mlynka
Stella Polaris 2 6/1966, Nr.272, 3. ehr. Erwähnung



‡2
Satz: 1. - Lxd6/cxb4/e5 2.Dxd6/Da5/Sb6‡
1.Dg7! (2.Sxf4‡) Lxd6/cxb4/e5 2.Sb6/Dd4/Dg8‡
Effektwechsel-Zyklus: Deckungsverlus/Linienöffnung/ Block ABC - CAB

Diesbezügliche Tendenzen gab es schon früher.
- Felderzyklus
Zyklus mit sich wiederholenden Zügen, d.h. identischem Zielfeld, nicht aber Startfeld. - Möglichkeiten sind der → Damenfelder-Zyklus, → Zickzack-Zyklus.
- Feldräumungs-Zyklus
Zyklische Feldräumung einer Figur für eine andere. Könnte auch als Räumungsopfer-Zyklus bezeichnet werden.
- Figurenzyklus
2#: Zyklus der weissen und/oder schwarzen Figuren innerhalb einer oder mehrerer Lösungsphasen. Verteilt auf Schlüssel, Drohung, Parade, Widerlegung oder Matt ergeben sich vielfältige Kombinationsmöglichkeiten.
Der Zyklus kann sein:
- a) schwarz-weiss (z.B. Paradefigur-Mattfigur)
- b) weiss-schwarz (z.B. Schlüsselfigur-Paradefigur)
- c) weiss (z.B.Schlüsselfigur-Drohfigur)
- d) schwarz (z.B. Paradefigur-Widerlegungsfigur).
Eine frühe 5-fach-Darstellung von Lev [Iljitsch] Loschinskij (Russland, 1913-1976) und Alfreds A. Dombrovskis (Lettland, 1923-2000) von 1971 führt uns zurück zum → *zyklischen* Zilahi (**1424**).

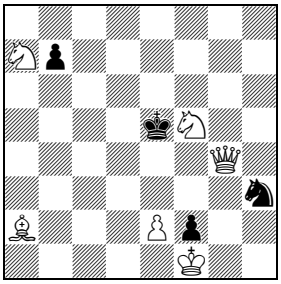
1424 Lev Loschinskij und Alfreds Dombrovskis
Magyar Sakkélet 10/1971, Nr.3732, 1. Preis



‡2
1.Df5! (2.De4‡) gx*D*f5/Sx*Sd*6/Dx*T*c6/Dx*Se*5/ gx*D*f5
2.*Sdxf5*/*T*xd6/*Se*xc6/*D*xe5/*Sd*xe5‡
Weisser Figuren-Zyklus 5-fach als zyklischer Zilahi.

- Zügezyklus / Funktionswechsel-Zyklus
Zyklus mit sich wiederholenden Zügen, d.h. mit identischem Start- und Zielfeld (und Figur!). → Lačný.
Der älteste gefundene Züge-Zyklus stammt von Henry D. Otten (USA, 1855-1910) von 1893 (**1425**). Damals wusste man aber noch gar nichts von Zyklen! Dass dieser Dreizüger einen ersten Preis erhielt, ist aber doch interessant.

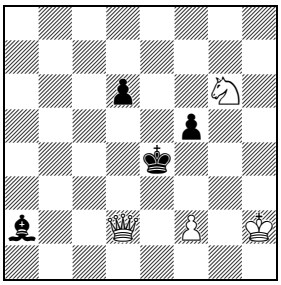
1425 Henry Otten
Hackney Mercury (London) 1893, 8. Turnier, 1. Preis



‡3
1.Sc8! (2.Scd6 **A** ~ 3.Dd4 **B**‡; 2. - Sf4, Kf6 3.Dg7‡)
1. - Sg5 2.Dd4+ **B** Kxf5 3.Se7 **C**‡ (2. - Ke4 3.Sd6‡)
1. - Kf6 2.Sce7 **C** ~ 3.Dg7 **D**‡ (2. - Sg5, Ke5 3.Dd4‡)
1. - Sf4 2.Dg7+ **D** Kxf5, Ke4 3.S(c)d6 **A**‡
(1. - Sg1 2.Sb6 ~ 3.Sd7‡)
Ur-Züge-Zyklus, nicht ganz astrein.

Eine schöne Version stammt von Godefrey F. Heathcote (Grossbritannien, 1870-1952) von 1905 (**1426**). – (Ergebnis systematischer Suche!).

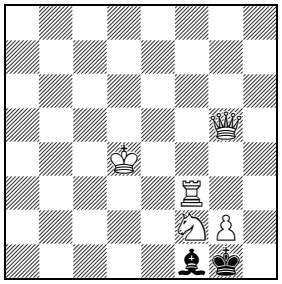
1426 Godefrey Heathcote
The Illustrated London News 7.1.1905, Nr.3167



‡3
1.Dc3! (2.f3+ **A** Kd5 3.Sf4 **B**‡)
1. - Kd5 2.Sf4+ **B** Ke4 3.De3 **C**‡
1. - Lc4 2.De3+ **C** Kd5 3.Se7 **D**‡
1. - f4 2.Se7 **D** ~ 3.f3 **A**‡ (2. - f3 3.De3‡)
Züge-Zyklus mit lediglich 8 Steinen, beinahe astrein.

Die früheste orthodoxe Miniaturdarstellung in 3 Zügen dürfte von Johannes Albarda (Niederlande, 1905-1982) von 1966 stammen (**1427**).

1427 Johannes Albarda
Nederlandse Bond van Schaak Probleemvrienden
1966, NBP-35, 1. Preis



‡3
1.Th3! (2.Ke3 und 2.De3) L~ 2.Ke3 ~ 3.Th1‡
1. - Kxf2 2.De3+ **A** Kxg2 3.Dg3 **B**‡
1. - Le2! 2.Dg3 **B** ~ 3.Th1 **C**‡
1. - Lxg2! 2.Th1+ **C** Kxf2 3.De3 **A**‡
Züge-Zyklus in Minaturform.

- Zyklus Doppeldrohung / Mattzug
2#:

1.V_1? (2.A/B#) a 2.C#
1.V_2? (2.B/C#) b 2.A#
1.S! (2.C/A#) c 2.B#

Zyklus Doppeldrohung/Mattzug

		a	b	c
	A,B			C
	B,C	A		
	C,A		B	

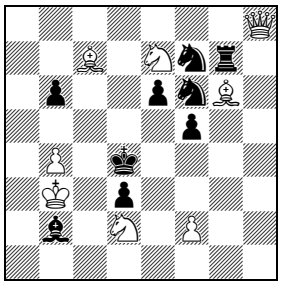
- Zyklus Drohung / Mattzug
2#:

1.V_1? (2.A#) 2.B/C#
1.V_2? (2.B#) 2.C/A#
1.S! (2.C#) 2.A/B#

Zyklus Drohung/Mattzug

		a	b
	A	B	C
	B	C	A
	C	A	B

1428 Gustav Jönsson
Springaren 1961



‡2
1.Da8? (2.Sf3 **A**‡) Se5/Sd5 2.Lxb6 **B**/Sc6 **C**‡; 1. - Sg5!
1.Dh1? (2.Sc6 **C**‡) Se4/Se5 2.Sf3 **A**/Lxb6 **B**‡; 1. - Sd8!
1.Dh2! (2.Lxb6 **B**‡) Sd5/Se4, f4 2.Sc6 **C**/Sf3 **A**‡
(1. - Sd7 2.Df4‡)
Zyklus Drohung-Mattzug.

Gegenstand des 146. Thematurniers im „Probleemblad“ 1984, allerdings bereits 1961 von [Nils] Gustav [Helmer] Jönsson (Schweden, *1916) dargestellt (**1428**).

- Zyklus von NICHT drohenden Matts / 2. schwarzen Zügen - 1. schwarzen Zügen / Mattzügen

2#:

1.V? (2.A/B/C? a/b/c!)

1.S! a/b/c 2.B/C/A#

Zyklus von NICHT drohenden Matts / 2. schwarzen Zügen - 1. schwarzen Zügen / Mattzügen

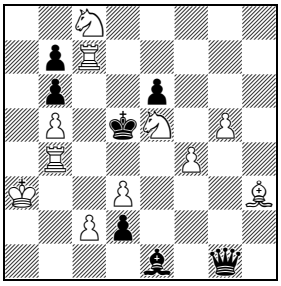
		a	b	c
	A,B,C	?	?	?
		B	C	A

- Zyklus Parade / Nonparade / Widerlegung

(Mindestens) 3 schwarze Themazüge treten in (mindestens) 3 Verführungen zyklisch verschoben als wirksame Verteidigung, nicht wirksame Verteidigung bzw. Widerlegung auf. - 167. Thematurnier in der „Schwalbe“ 1983.

Vermutlich war Hans Selb (Deutschland, 1929-2014) im Jahr 1950 der Erste (**1429**).

1429 Hans Selb
Die Schwalbe (Informal-Ringturnier) 1950 /II (V.)
2./3. Preis



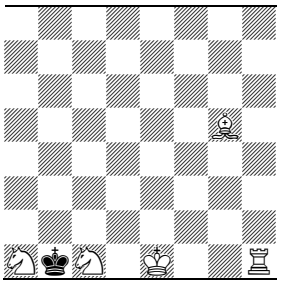
‡2
1.Sg6? (2.Sge7‡) Dc5 **a** (Dd4 **b**?) 2.Lg2‡; aber 1. - Dg5 **c**!
1.Sd7? (2.Sf6‡) Dg5 **c** (Dc5 **a**) 2.Sdxb6‡; aber 1. - Dd4 **b**!
1.Sf3? (2.c4‡) Dd4 **b** (Dg5 **c**?) 2.Txf4‡; aber 1. - Dc5 **a**!
1.Sf7! (2.Se7‡) Dg5/Dc5 2.Scxb6/Lg2‡
Zyklus Parade-Nonparade-Widerlegung.

Zylinderschach (Vertikal-Zylinder)

Aufgabe in spezieller Brettform: Vertikales Zusammenrollen des Brettes, indem nach der h-Linie unmittelbar die a-Linie wieder angehängt wird.

Instruktiv ist die Miniatur von Gerd Rinder (Deutschland, 1935-2022) aus dem Jahr 1964 (**1430**).

1430 Gerd Rinder
Die Schwalbe 25 1/1964, S.412, Nr.1514



‡2 b) Zylinderschach
b) **1.0-0!** Kxa1 2.Kg2‡ (Rochade ermöglicht 2-zügigen Inder!)
a) 1.Lf6**!** Kxc1 2.Ke2‡ (Anderssenmatt)
Zylnderschach mit Inder und Rochade, Super-Miniatur.

Die andere Variante ist die → Walze:

- Walze (Horizontal-Zylinderbrett)

Brettform mit horizontal zusammengerolltem Brett: die 8. Reihe schliesst wieder an die 1. an.

- **Möbiusband**

Das Brett eines → Zylinders oder einer → Walze wird an der Naht auf einer Seite verdreht, sodass entweder ein Senkrechtes oder ein waagrechtes Möbiusband entsteht.

- Ring-Zylinder (= Torusbrett)

Eine weitere Brettform: Kombination von Zylinder und Walze.

Zweizüger-Themen der Wechselspielthematik in Diagrammen

		a
		A,B
		B,C
		C,A

Amirov-Thema

		a	b
A		?	
B			?
		C (B?)	D (A?)

Anti-Banny

		a
A	B	
B	A?	

Anti-Droh-Reversal

		a	b
A		?	
		B	A

Anti-Onkoud-Thema, 1. Form

		a	b	c
A		?		
B			?	
		C	A	B

Anti-Onkoud-Thema, 2. Form

		a	b	c	d
A		?			
B			?		
C				?	
		D	A	B	C

Anti-Onkoud-Thema, 3. Form

		a
A		B
B		A?

Anti-Reversal/-Salazar

		a	b
		A	?
		?	A
?			

Arnhem-Thema

		a	b	c
?		A	?	
?			A	?
?		?		A

Arnhem-Thema, zyklisch

		a	b
A		?	
B			?
		B	A

Banny-Thema (klassisch)

		a	b
		A	B
A			?
B		?	

Banny-Thema (Form 2)

		a	b
		B	A
A		?	
B			?

Banny, eingeschlossen

		a	b
		B	A
A		?	
B			?

Banny, eingeschlossen zyklisch

		a	b
A		x	
B			Y
Z		B	A

Banny-Thema, komplex

		a	b	c
A		?		
B			?	
C				?
		B	C	A

Banny-Thema, zyklisch

		a	b
A		?	C
B		D	?
		B	A

Ideal-Banny

		a
	A,B	
	A	
	B	

Barnes-Thema

		a	b
		A	B
		C	B
		A	D

Bartolovic-Thema

		a	b
A			
B			
		A	B

Bogdanov-Makaronez-Thema

		a	b
	A,B,C	!	
	A,B		!
	C	A	B

Bogdanov-Rytschkov-Thema

		a	b
		A	B
A		x	
B			Y

Bogdanov-Udarzev-Th., Form 1

		a	b
		A	B
A			x
B		Y	

Bogdanov-Udarzev-Th., Form 2

		a	b	c	d
	A,B,C,D	A,B	B,C	C,D	D,A

Brogi, Thema

		a	b	c	d
		A	B,C		
B				?	
A					?
		D	C	C	D

Bukarest-Thema

		a
	A,B	C
	C	A
	C	B

Burmistrov, Kombination

		a	b	c	d
	A	B,C,D	B,C	B	E

Castellari-Thema, erstes

		a
A		B
B		C
C		A

Ceriani-Zyklus

		a	b
		?	?
		X	Y

Charkov-Thema

		a
B		
	A	
	B (A?)	A

Constantza

		a	b
	A	?	
	B		?
		A	B

Dombrovskis (-Thema)

		a
	A	?
		A

Dombrovskis, halber

		a
	A	B
		A

Dombrovskis-Hannelius

		a	b
	A,B	?	
	A,B		?
		A	B

Dombrovskis-Hannelius (Doppeldrohung)

		a	b
x?	A	?	C
Y?	B	D	?
Z		A	B

Ideal-Dombrovskis

		a
		A
	A	B

Dombrovskis-Paradox

		a	b
	A	?	B
	B	A	?
x			

Dombrovskis, reziproker 1

		a	b
	A	B	C
x	B	A	D

Reziproker Dombrovskis 2

		a~	b~	a	b
		A	B		
				A	B

Sekundärer Dombrovskis

		a	b
x	A	C	
Y	B		D
Z		A	B

Dombrovskis mit erfolglosen Paraden

		a	b
	A	B	C
	B	C	A

Dombro-Lačný (Schedej-Zyklus)

	A,B,C
	A,B
	B,C
	C,A
	A

Drohreduktion, zyklisch

		a	b
A	B	C	D
B	A	D	C

Drohreversal mit rez. Mattwechseln

		a
	A	
		A

Drohrückkehr

		a
		A,B
		A
		B

Dualaufspaltung

		a
A	B	C
B	C	A

Đurasević-Thema

		a
A	B	C
B	C	A
C	A	B

Đurašević-Zyklus

		a	b
		A,B	C,D
		A	C
		B	D

Ellerman-Mäkihovi-Thema

		a
	A	B
B		A

Erochin-Thema

		a	b
A	B	C	D
B	C	D	A

Erweiterter Djurasević

		a~	a?	b~	b?
		A	B	B	A

Feldmann 1

		a	a~
		A	B
		C	D

Feldmann 2

		a~	b~	a?	b?
		A	B		
		C	D	A	B

Gooderson-Thema

		a	b
	A	?	
	B		?
		B	A

Hannelius(-Thema)

		a	b
	A	C	
	B		D
		B	A

Hannelius mit erfolglosen Paraden

		a~	b~	a	a''
		A		?	
			B		?
				B	A

Hannelius, sekundärer

		a	b	c
	A	?		
	B		?	
	C			?
		C	A	B

Hannelius, zyklischer

		a	b	c
	A,B	?		
	B,C		?	
	C,A			?
		C	A	B

Hannelius, zyklischer, mit Doppeldrohungen

		a	b
	A	?	C
	B	D	?
		B	A

Ideal-Hannelius

		a	b	c
		A		
			B	C
		D	E	F

Iwanovski-Thema

		a	b	c
		A	B	
			C	A
		B		A

Karussel-Thema

		a	b
A		B	C
B		C	A

Kiss-Zyklus (-Thema)

		a	b	c
		A	B	C
		B	C	A

Lačný-Zyklus

		a
	A	B
	B	A

le Grand-Thema

		a	b
	A	B	
	B		C
	C	A	B

le Grand doppelt

		a	b
	A	B	
	C		D
	B,D	A	C

le Grand, doppelt,
mit 1 Doppeldrohung

		a
	A	B
	B	C
	C	A

le Grand zyklisch (Ukraine-Thema)

		a	b
A	B	C	D
C	D	A	B

Lender-Thema

		a	b_1	b_2	b_3	c_1	c_2	c_3
		A_1	B			C_1		
		A_2		B			C_2	
		A_3			B			C_3

Livschitz-Thema

		a	b
		A	A
	A	B	C

Luukonen-Thema

		a	b
	A,B	C,D	
	C,D		A,B

Mai-Thema 2

		a
-		A,B
		A
		B

Mäkihovi-Thema

		a
		A,B
	A	B
	B	A

Mäkihovi-Robert-Thema

		a
		A,B,C
	A	B
	B	C
	C	A

Mäkihovi-Robert-Zyklus

		a	b	c
		A,B		C
		D	A,B	

Malafienko-Thema
Typ 1: Paradenwechsel

		a	b
		A,B	C
		C	A,B

Malafienko-Thema
Typ 2: Reziproker Mattwechsel

		a	b
		A,B	A
		A	A,B

Malafienko-Thema
Typ 3: Mattwechsel

		a	b
		A	B
		C	D

Mattwechsel (doppelt)

		a	b
	A,B	C	Y
C		A	B

Motschalkin-Zyklus

		a	b	c	d
	A,B	C	D		
	C,D			A	B

Odessa-Thema, Normalform

		a	b
	A,B	C	D
	C,D	A	B

Odessa-Thema, le Grand-Form

		a	b
	A,B	C	D
	C,D	A	B

Odessa-Thema in le Reversal-Form

		a	b	c	d	e	f
	A,B	C	D				
	C,D			E	F		
	E,F					A	B

Odessa-Thema, zyklisch

		a	b
	A	?	
		B	A

Onkoud-Thema, 1. Form

		a	b	x
	A	?		
	B		?	
		C	A	B

Onkoud-Thema, 2. Form

		a
A	B,C	D
C	D,A	B

Papack-Schurawljov-Kombination

		a	b	c
		A	B	C
	A	B	C	D

Papack-Paradox

		a
	A(B?)	C
	B(C?)	A

Papack-Zyklus

		a	b	c
		A	B	?
		C	?	B
		?	C	A

Paradenwechsel zyklisch

		a	a~
		?	
			?

Petkov-Thema

		a	b	c	d
		A	A	B	B
?		A		B	
?			A		B

Pirrone-Thema

		a	b	c
		A	B	C
	A,B,C			

Popovski-Thema

		a	b
		?	
			?
	A,B	A	B

Prestigiacomo-Thema

		a	b
		A	B
A		B	x

Prikarpatskaja-Thema

		a	b	c	d
	ABCDE	ABCD	ABC	AB	A

Progressive Separation 4-fach

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Pseudo-Anti-Reversal, zyklisch

		a	b
A	B	C	
B	C		A

Pseudo-Djurasević-Zyklus

		a	b
	A	B	
B			A

Pseudo-Erochin

		a	b	c
		A	B	
			C	B
		C		A

Pseudo-Karussel

		a	b	c	d	e	f
A		A	B				
B				C	A		
C						A	B

Pseudo-Kiss, vollständig

		a	b
	A	B	
	B		A

Pseudo-le Grand

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Pseudo-le Grand zyklisch

		a	b	c	d
A	B	C	D		
C	D			A	B

Pseudo-Lender-Thema

		a	b
A		B	
B			A

Pseudo-Reversal 1

		a	b
A		B	
B			A

Pseudo-Salazar

		a	b	c
A		B		
B			C	
C				A

Pseudo-Salazar, zyklisch

A	B	
B	C	
C	A	

Reeves-Zyklus

		a
A		B
B		A

Reversal 1

A	B	
B	A	

Reversal 2 (Droh-Reversal)

		a	b
		A	B
		B	A

Reziproker Fortsetzungswechsel

		a	b
		A	B
		B	A

Reziproker Mattwechsel

		a	b
		A	B
		B	C
		C	A

Rice-Zyklus

		a	b	c
			A,B	
		C	A	B

Robert-Thema

		a
?		A,B

Rotterdam-Thema

		a	b	c	d
		A	B		
		C	D	A	B

Ruchlis (-Thema)

		a	b
		A	
		B	A

Ruchlis, einfacher

		a	b	c	d
		A	B	C	D
		E	F	A	B

Ideal-Ruchlis

		a	b	c
		A	B	D
		C	A	B

Verkürzter Ruchlis

		a	b
		A	B
	A,B	C	D

Rudenko-Thema Grundform

		a	b
	A,B	C	D
		A	B

Rudenko-Thema, Umkehr-Form

		a	b
		A	B
	A,B	C	D

Salazar-Thema

		a	b
	A		
		A	
			A

Schedej-Thema

		a	b
	A,B		
		A	B
		B	A

Schedej-Thema mit Doppeldrohung

		a	b
		A	B
		B	A
	A/B	C	D

Schedej-Thema, Doppelsetzung 1

		a	b
	A	C	D
	B	D	A
		A	B

Schedej-Thema, Doppelsetzung 2

		a	b
	A	B	C
	B	C	A

Schedej-Zyklus

		a	b
A	B	C	D
C	D	B	A

Spišskà-Borovička 1991

		a	b
	A(B?)	B	
	B(A?)		A

Stocchi-Kombination

		a	b
	A,B	C	
C		A	B

Surkov-Slesarenko-Kombination

		a	b
	A(B?)	B	
	B(A?)		A

Suschkov-Thema

		a	b	x	y
		A	B		
	A(B?)		C	B	
	B(A?)	D			A

Suschkov-Thema komplett

		a
	A(B?)	
	B(A?)	
	C(A?)	

Suschkov-Zyklus, Form 1

		a
	A(B/C?)	
	B(C/A?)	
	C(A/B?)	

Suschkov-Zyklus, Form 2

		a
	A,B(C?)	
	B,C(A?)	
	C,A(B?)	

Suschkov-Zyklus, Form 3

		a
A	B,C	D
B	A,D	C

Tausch Erstzug/Mattzug - Doppeldrohung bei gleicher Parade

		a	b	c	d
		A	D		
		B		D	
		C			D

Tschepischnij-Thema

		a	b
A	B		
		A	B

T‘ver-Thema

		a	b
		A,B	A,B
		A	B

Twente-Thema

		a
	A	B
	B	C
	C	A

Ukraine-Thema

		a
A		
	A	
		A

Urania-Thema

		a	b
A		?	
B			?
		A	B

Wladimirov-Thema

		a	b
A		?	B
B		A	?

Wladimirov über Kreuz 1

		a	b
A		C	B
B		A	D

Wladimirov über Kreuz 2

		a
A	B	x
Y	A	B

Wolgograd-Thema

		a	b
	C	A	B
	D	B	A
		C	D

Zago-Dombrovskis

		a	b
	A	C	D
	B	E	F
		A	B

Zago-Hannelius

		a	b
	A	B	x
	B	A	Y
		C	D

Zago-le Grand

		a	b
		A	B
		C	D
		E	F

Zagorujko(-Thema)

		a	b
		A	B
		B	C
		C	A

Zagorujko zyklisch (Rice-Zyklus)

		a
	A	B
	C	D
	E	F

Droh-Zagorujko

		a	b
		A	B
		B	A
		C	D

Reduzierter Zagorujko

		a	b
		A	B
		C	D
		E	F
		G	H

Super-Zagorujko (4x2)

		a	b	c
		A	B	C
		D	E	F
		G	H	I

Super-Zagorujko (3x3)

		a	b
	A,B	?	?
		A	B

Zuk-Thema

		a	b	c
		A	B	A,B
		C	B,C	B
		A,C	C	A

Zyklischer Dual-Übergang

		a	b	c
		A	B	
			A	B
		B		A

Zyklischer Paradenwechsel

		a	b	c
	A,B			C
	B,C	A		
	C,A		B	

Zyklus Doppeldrohung/Mattzug

		a	b
	A	B	C
	B	C	A
	C	A	B

Zyklus Drohung/Mattzug

		a	b	c
	A,B,C	?	?	?
		B	C	A

Zyklus von NICHT drohenden Matts / 2. schwarzen Zügen - 1. schwarzen Zügen / Mattzügen

Schema:

Schlüssel	Drohung	Varianten a	Varianten b	
-				Satz
				Verf. 1
				Verf. 2
				Lösung

Zweizüger-Themen mit Wechselspiel-Thematik, Tabelle

	Thema	Satz, Verführung(-en)	Lösung
1	Amirov	1.V_1? (2.x#) a 2.A/B# 1.V_2? (2.Y#) a 2.B/C#	**1.S!** (2.Z#) a 2.C/A#
2	Anti-Banny	1.A? a! 1.B? b!	**1.S!** a 2.C# (2.B?) 1.-b 2.D# (2.A?)
3	Anti - Droh - Reversal	1.A? (2.B#)	**1.B!** (2.A#?)
4	Anti - Salazar	1.A? a 2.B#	**1.B!** a 2.A#?
5	Arnhem	1.V_1? a 2.A# 1.-b! 1.V_2? b 2.A# 1.-a!	**1.S!**
6	Banny (klassisch)	1.A? a! 1.B? 1.-b!	**1.S!** a/b 2.B/A#
7	Banny (Form 2)	1.-a/b 2.A/B# 1.A? b!; 1.B? a!	
8	Banny, eingeschlossen	1.-a/b 2.B/A# 1.A/B? a/b!	
9	Banny, eingeschlossen zyklisch	1. - a/b/c 2.B/C/A# 1.A/B/C? a/b/c!	
10	Banny, Ideal-	1. V_1? B 2.C#; 1.-a! 1.V_2? B 2.D#; 1.-b!	**1.S!** a/b 2.B/A#
11	Banny, komplexe Form	1.A? a 2.x# 1.B? b 2.Y#	**1.Z!** a/b 2.B/A#
12	Barnes	1.V_1? (2.A/B#) 1.V2? (2.A#)	**1.S!** (B#)
13	Bartolović	1.V_1? (2.x#) a/b 2.A/B# 1.V_1? (2.Y#) a/b 2.C/B#	**1.S!** a/b 2.A/D#
14	Bogdanov-Makaronez	1.A/B?	**1.S!** (2.x#) x/y 2.A/B#
15	Bogdanov-Rytschkov	1.V1? (2.A/B/C#) a! 1.V2? (2.A/B#) b!	**1.S!** (2.C#) a/b 2.A/B# (B/C#)
16	Bogdanov-Udarzev	1.-a/b 2.A/B# 1.A? a(b) 2.x#	**1.B!** b(a) 2.Y#
17	Bukarest	1.-a/b 2.A/B,C# 1.B? c! – 1.A? d!	**1.S!** a/b/c/d 2.D/C/C/D#
18	Burmistrov, Kombination	1.V_1? (2.A/B#) a 2.C# 1.V_2? (2.C#) a 2.A#	**1.S!** (2.C#) a 2.B#
19	Ceriani-Zyklus	1.A? a 2.B# 1.B? (2.C#)	**1.C!** (2.A#)
20	Charkov	1.V1? a/b!	**1.S!** a/b 2.X/Y#
21	Constantza	1.B? x? (2.A#)	**1.Y!** (2.B#; 2.A?) a 2.A#
22	Djatschuk-Kombination	1.V1? (2.A#) a 2.B# 1.V2? (2.A#) a 2.C#	**1.B!** (2.C#) a 2.A#
23	Đurasević	1.C? (2.A#) a 2.B#	**1.A!** 1 (2.B#) a 2.C#
24	Dombrosvkis-Hannelius	1.V? (2.A#) a 2.B#	**1.S!** a 2.A#
25	Dombrosvkis-Hannelius 2 Drhg.	1.V_1? (2.A/B#) 1.-a! 1.V_2?(2.A/B#) 1.-b!	**1.S!** a/b 2.A/B#
26	Dombrovskis (Doppeldrohung)	1.V_1? (2.A/B#) 1.-a! 1.V_2? 1.-a 2.A#	**1.S!** a 2.B#
27	Dombrovskis	1.V_1? (2.A#) 1.-a! 1.V_2? (2.B#) 1.-b!	**1.S!** a/b2.A/B#
28	Dombrovskis, erfolglose Par.	1.x? (2.A#) a 2.C# 1.Y? (2.B#) b 2.D#	**1.Z!** a/b 2.A/B#
29	Dombrovskis (halber)	1.V? (2.A#) a!	**1.S!** a 2.A#
30	Dombrovskis, Ideal-	1.x? (2.A#) b 2.C#; 1.-a! 1.Y? (2.B#) a 2.D#; 1.-b!	**1.Z!** a/b 2.A/B#
31	Dombrovskis-Paradox)	1.-a (2.A#)	**1.S!** (2.A#) a 2.B#
32	Dombrovskis, reziproker 1	1.V_1? (2.A#) b 2.B#; 1.-a! 1.V_2? (2.B#; a 2.A#; 1.-b!	**1.S!**
33	Dombrovskis, reziproker 2	1.V? (2.A#) a/b 2.C/B#	**1.S!** (2.B#) a/b 2.A/D#
34	Dombrovskis, sekundärer	1.V? a~/b~2.A/B#; 1.-a!/b!	**1.S!** a!/b! 2.A/B#
35	Dombrovskis, verzögert, mit Doppeldrohung	1.V? (2.A/B#) x! (2.A? a!; 2.B? b!)	**1.S!** a/b 2.A/B#
36	Droh-Lačný	1.V?(2.A#) a/b 2.B/C#	**1.S!** (2.B#) a/b 2.C/A#
37	Drohreduktion	1.V_1? (2.A#/B#/C#) 1.V_2? (2.B#/C#)	**1.V_3?** oder **1.S!** (2.C#)
38	Drohreduktion, zyklisch vollst.	1.V_1? (2.A/B/C#) 1.V_2? (2.A/B#) 1.V_3? (2.B/C#) 1.V_4? (2.C/A#)	**1.S!** (2.A#)
39	Droh- Reversal	1.A? (2.B#)	**1.B!** (2.A#)
40	Drohrückkehr	1.V? (2.A#)	**1.S!** a 2.A#
41	Dualaufspaltung	1.-a/b 2.A/B/C/D# 1.V? a/b 2.A/C#	**1.S!** a/b 2.B/D#
42	Đurasević (erweitert)	1.A! (2.B#) a/b 2.C/D#	**1.B!** (2.C#) a/b 2. D/A#
43	Đurasević-Zyklus	1.A? (2.B#) a 2.C# 1.B? (2.C#) a 2.A#	**1.C!** (2.A#) a 2.B#
44	Ellerman-Mäkihovi	1.-a/b 2.A,B/C,D# 1.V? a/b 2.A/C#	**1.S!** (2.x#) a/b 2.B/D#
45	Erochin	1.V? (2.A#) a 2.B#	**1.B!** a 2.A#
46	Gooderson	1.-a~/b~ 2.A/B	**1.S !** a~/b~/a!/b! 2.A/B#
47	Hannelius	1.V_1? (2.A#) 1.-a! 1.V_2? (2.B#) 1.-b!	**1.S!** a/b2.B/A#
48	Hannelius, erfolglose Paraden	1.V1? (2.A#) a 2.C# 1.V2? (2.B#) b 2.D#	**1.S!** a/b 2.B/A#
49	Hannelius zyklisch	1.V1? (2.A#) a! 1.V2? (2.B#) b! 1.V3? (2.C#) c!	**1.S!** a/b/c 2.B/C/A#
50	Ideal-Hannelius	1.V1? (2.A#) b 2.C; 1.-a! 1.V2? (2.B#) a 2.-D; 1.-b!	**1.S!** a/b 2.B/A#
51	Iwanovski	1.V_1? a 2.A# 1.V_2? b/c 2.B/C	**1.S!** a/b/c 2.D/E/F#
52	Karussel	1.-a/b 2.A/B# 1.V? b/c 2.C/A#	**1.S!** c/a 2.C/B#
53	Kiss	1.A? a/b 2.B/C#	**1.S!** a/b 2.C/A#
54	Kombinative Separation	Siehe im Textteil.	
55	Lačný	1 .-a/b/c 2.A/B/C#	**1.S!** a/b/c2.C/A/B#
56	le Grand	1.V? (2.A#) a 2.B#	**1.S!** (2.B#) 1.-a 2.A#
57	le Grand doppelt	1.V_1? [2.A#] a 2.B# 1.V_2? (2.C#) b 2.D#	**1.S!** (2.B/D#) x/y 2.A/C#
58	le Grand doppelt, 1 Doppeldrhg.	1.V1? (2.A#) a 2.B# 1.V2? (2.C#) b 2.D#	**1.S!** (2.B/D#) a/b 2.A/C#
59	Lender	1.A?(2.B#) a/b 2.C/D#	**1.C!** (2.D#) a/b 2.A/B#
60	Luukkonen	1.-a/b 2.A/A#	**1.S!** (2.A#) a/b 2.B/C#
61	Mäkihovi	1.-a 2.A/B# 1.V? a 2.A#	**1.S!** a 2.B#
62	Mäkihovi-Robert	1.V_1? a 2.A/B# 1.V_2? (2.A#) a 2.B#	**1.S!** (2.B#) a 2.A#
63	Mäkihovi-Robert-Zyklus	1.-a 2.A/B/C# 1.V_1? (2.A#) a 2.B# 1.V_2? (2.B#) a 2.C#	**1.S!** (2.C#) a 2.A#

64	Mattwechsel, einfach	1.-a 2.A	**1.S!** a 2.B#
65	Mattwechsel, doppelt	1.-a/b 2.A/B#	**1.S!** a/b 2.C/D#
66	Mochalkin	1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/Y#	**1.S!** (2.C#) a/b 2.A/B#
67	Odessa	1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#	**1.S!** (2.C/D#) c/d 2.A/B#
68	Odessa-le Grand	1.V? (2.A/B#) a/b 2.C/D#	**1.S!** (2.C/D#) a/b 2.A/B#
69	Odessa-Zyklus	1.V1? (2.A/B#) a/b 2.C/D# 1.V2? (2.C/D#) c/d 2.E/F#	**1.S!** (2.E/F#) e/f 2.A/B#
70	Papack-Shurawljow-Kombination	1.A? (2.B/C#) a 2.D#	**1.C!** (2.D/A#) a 2.B#
71	Papack-Paradox	1.- a/b/c 2.A/B/C#	**1.S!** (2.A#) a/b/c 2.B/C/DA#
72	Papack-Zyklus	1.V? (2.A# [2.B?]) a 2.C#	**1.S!** (2.B# [2.C?]) a 2.A#
73	Paradewechsel (einfach)	1.-a 2.A#	**1.S!** b 2.A#
74	Paradewechsel (mehrfach)	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? c/d 2.A/B#	**1.S!** e/f 2.A/B#
75	Popovski	1.-x/y/z 2.A/B/C#	**1.S!** (2.A/B/C#)
76	Prestigiacomo	1.V1? (2.x#) a! 1.V2? (2.Y#) b! (1.V3? (2.Z#) c!)	**1.S!** (2.A/B[/C]#) a/b(/c) 2.A/B(/C)#
77	Prikarpatskaja	1.-a/b 2.A/B#	**1.A!** a/b 2.B/x#
78	Progressive Separation		**1.S!** (2.A/B/C#) a/b/c 2.A,B,C/A,B/A#
79	Pseudo-Erochin	1.V? (2.A#) a 2.B#	**1.B!** a 2.A#
80	Pseudo-Karussell	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V2? b/c 2.C/B#	**1.S!** c/a 2.A/C#
81	Pseudo-Kiss, vollständig	1.A? a/b 2.A/B# 1.B? c/d 2.C/A#	**1.C!** e/f 2.A/B#
82	Pseudo-le Grand	1.V? (2.A#) a 2.B#	**1.S!** (2.B#) b 2.A#
83	Pseudo-le Grand (3 Droh.)	1 .V? (2.A/B/C#) a 2.D#	**1.S!** (2.D#) b/c/d 2.A/B/C
84	Pseudo-Lender	1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#	**1.C!** (2.D#) x/y 2.A/B#
85	Pseudo-Salazar	1.A? a 2.B#	**1.B!** b 2.A#
86	Pseudo-Salazar (zyklisch)	1.A? a 2.B# 1.B? b 2.C#	**1.C!** c 2.A#
87	Reeves-Zyklus	1.V_1? (2.A/B#) 1.V_2? (2.B/C#)	**1.S!** (2.C/A#)
88	Reziproker Mattwechsel	1.-a/b 2.A/B#	**1.S!** a/b 2.B/A#
89	Rice-Zyklus	1 .V_1? a/b 2.A/B# 1 .V_2? a/b 2.B/C#	**1 .S!** a/b 2.C/A#
90	Robert (Grundform)	1.V?a 2.A/B#	**1.S!** a/b/c 2.C/A/B#
91	Robert (3 Paraden)	1.V? a 2.A/B/C#	**1.S!** a/b/c/d 2.D/A/B/C#
92	Rotterdam	1.V? 1.-a/b!	**1.S!**
93	Ruchlis (>2 Phasen)	1.-a/b 2.A/B# c/d 2.C/A#	**1.S!** b/c 2.D/B#
94	Ruchlis (2 Phasen)	1.-a/b 2.A/B#	**1.S!** a/b 2.C/D# 1.-c/d 2.A/B#
95	Ruchlis, einfacher	1.V? a 2.A#	**1.S!** 1.-a 2.B# 1.-b 2.A#
96	Ideal-Ruchlis	1.V? a/b/c/d 2.A/B/C/D#	**1.S!** a/b/c/d 2.E/F/B/A#
97	Ruchlis, verkürzt	1.V? a/b/c 2.A/B/D#	**1.S!** a/b/c 2.C/A/B #
98	Rudenko	1.-a/b 2.A/B#	**1.S!** (2.A/B#) 1.-a/b 2.x/Y#
	Rudenko, Umkehrung	1.V? [2.A/B#] a/b 2.C/D#	**1.S!** (2.E#) a/b 2.A/B# (2-phasig)
	Rudenko, 3-phasig	1.V_1? [2.C#] a 2.A# 1.V_2? [2.D#] b 2.B#	**1.S!** (2.A/B#) a/b 2.E/F# (3-phasig)
99	Salazar	1.A? 1.-a 2.B#	**1.B!** 1.-a 2.A#
100	Schedej	1.V_1? (2.A#) a/b 1.V_2?a2.A#	**1.S!** b 2.A#
101	Schedej (Doppeldrohung)	1.V_1?(2.A/B#) a/b 1.V_2? a/b 2.A/B#	**1.S!** a/b 2.B/A#
102	Schedej, Doppelsetzung 1	1.V1? a/b 2.A/B# 1.V2? a/b 2.B/A#	**1.S!** (2.A/B#) a/b 2.C/D#
103	Schedej, Doppelsetzung 2	1.V1? (2.A#) a/b 2.C/D# 1.V2? (2.B#) a/b 2.D/A#	**1.S!** a/b 2.A/B#
104	Spišskà-Borovička 1991	1.A? (2.B#) a/b 2.C/D#	**1.C!** (2.D#) a/b 2.B/A#
105	Stocchi-Kombination	1.-a/b 2.A/B# 1.V? c/d 2.A/B#	**1.S!** c/d 2.C/D#
106	Surkov-Slesarenko-Kombination	1.V? (2.A,B#) a 2.C#	**1.C!** a/b 2.A/B#
107	Suschkov	1.V_1? (2.A[B?]#) 1.-c! 1.V2? (2.B[A?]#)	**1.S!** a/b 2.A/B#
108	Suschkov komplett	1.-a/b 2.A/B# 1.V? (2.A[B#?] b/x 2.C/B#	**1.S!** (2.B[A?]#) a/y 2.D/A#
109	Suschkov-Zyklus Form 1	1.V_1? (2.A# - 2.B?) 1.V_2? (2.B# - 2.C?)	**1.S!** (2.C# **-** 2.A?)
110	Suschkov-Zyklus Form 2	1.V_1? (2.A# - 2.B/C?) 1.V_2? (2.B# - 2.C/A?)	**1.S! (**2.C# - 2.A/B?)
111	Suschkov-Zyklus Form 3	1.V_1? (2.A,B# - 2.C?) 1.V_2? (2.B,C# - 2.A?)	**1.S!** (2.C,A# - 2.B?)
112	Tschepischnij	1.V_1? a/b 2.A/D# 1.V_2? a/c 2.B/D#	**1.S!** a/d 2.C/D#
113	T‘ver	1.A? (2.B#)	**1.S!** a/b 2.A/B#
114	Twente	1.V? a/b 2.A/B,A/B#	**1.S!** a/b 2.A/B#
115	Ukraine	1.V_1? (2.A#) a 2.B#) 1.V_2? (2.C#) a 2.A#	**1.S!** (2.B#) a 2.C#
116	Urania	1.A? 1.V? (2.A#)	**1.S!** a 2.A#
117	Wladimirov	1.A? 1.-a! 1.B? 1.-b!	**1.S!** a/b 2.A/B#
118	- über Kreuz 1	1.A? b 2.B#; 1. - a! 1.B? a 2.A#; 1. - b!	**1.S!**
119	- über Kreuz 2	1.A? a/b 2.C/B# 1.B(?/!) a/b 2.A/D#	**1.B!** statt 2. Verführung
120	Wolgograd	1.A? (2.B#) a 2.x#	**1.S!** (2.A#) a 2.B#
121	Zagorujko	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? a/b 2.C/D#	**1.S!** a/b 2.E/F#
122	Droh-Zagorujko	1.V_1? (2.A#) a 2.B# 1.V_2? (2.C#) a 2.D#	**1.S!** (2.E#) a 2.F#
123	-reduzierter Zagorujko	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? a/b 2.C/D#	**1.S!** a/b 2.B/A# (Beispiel)
124	-Super-Zagorujko 4x2	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? a/b 2.C/D# 1.V_3? a/b 2.E/F#	**1.S!** a/b 2.G/H#
125	-Super-Zagorujko 3x3	1.V_1? a/b/c 2.A/B/C# 1.V_2? a/b/c 2.D/E/F#	**1.S!** a/b/c 2.G/H/I#
126	-Zago-Dombrovskis	1.V1? (2.C#) a/b 2.A/B# 1.V2? (2.D#) a/b 2.B/A#	**1.S!** a/b 2.C/D#
127	-Zago-Hannelius	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? a/b 2.C/D#	**1.S!** a/b 2.B/A#

128	-Zago-le Grand	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? a/b 2.C/D#	**1.S!** a/b 2.B/A#
129	Zuk-Thema	1.V? (2.A/B#)	**1.S!** a/b 2.A/B#
130	Zyklischer Dual-Übergang	1.V_1? (1.-) a/b/c 2.A/B/A,B# 1.V_2? a/b/c 2.C/B,C/B#	**1.S!** a/b/c 2.A,C/C/A#
131	Zylklicher le Grand: (3-fach)	1.V_1? 2.A#)-a 2.B# 1.V_2? (2.B#) a 2.C#	**1.S!** (2.C#) a 2.A#
132	Zylklicher Paradenwechsel	1.V_1? a/b 2.A/B# 1.V_2? b/c 2.A/B#	**1.S!** c/a 2.A/B#
133	Zykischer Pseudo-le Grand:	1.V_1? (2.A#) a 2.B# 1.V_2? (2.B#) b 2.C#	**1.S!** (2.C#) c 2.A#

Linienkombinationen F bis I und ihre Merkmale (nach W. Bruch)

	Bezeichnung	**Merkmal**
F	Thema F	W. sperrt offene w.L., S sperrt zweite offene w.L. = Fluchtfeld
	1. maskierte Form	W sperrt W-maskierte w.L.
	2. maskierte Form	W sperrt S-maskierte w.L.
	doppelt maskiert	W sperrt W + S-maskierte w.L.
	1. Sonderform	Widerlegung schafft kein Fluchtfeld
	2. Sonderform	W sperrt im voraus weisse Linien
G	Thema G	W sperrt offene w.L., W darf im Mattzug nicht 2. w.L. sperren
	1. maskierte Form	W sperrt W-maskierte w.L.
	2. maskierte Form	W sperrt S-maskierte w.L.
	doppelt maskiert	W sperrt W + S-maskierte w.L.
	Ahues-Mechanismus mit G-Effekt	Thema G zur Erzeugung von Mattwechseln
H	Thema H	W sperrt offene w.L., S sperrt 2. offene w.L., W darf im Mattzug nicht
	1. maskierte Form	3. w.L. sperren
	2. maskierte Form	W sperrt W-maskierte w.L.
	3. maskierte Form	S sperrt W-maskierte w.L.
	doppelt maskiert	W sperrt S-maskierte w.L.
	Ahues-Mechanismus	W sperrt W + S-maskierte w.L.
	mit H-Effekt	Thema H zur Erzeugung von Mattwechseln
I	Thema i	W sperrt offene w.L., S sperrt gleichzeitig zwei 2. w. Linien, vermeidet kompensatorische w LÖ = Fluchtfeld

Schnittpunktthemen und ihre Geschichte

1. Inder/Herlin 1845/46
2. Kling 1849
3. Grimshaw 1850
4. Nowotny 1854
5. Turton 1856
6. Plachutta 1858
7. Loydsche Linienräumung 1858
8. Seeberger 1860
9. Cheney-Loyd 1860
10. Bahnung 1861
11. Fluchtschutz/Mausefalle 1904
12. Würzburg-Plachutta/Holzhausen 1909

Kritisches System nach „Thema-Boek“

			A	(= Angreifer)	S	(= Sperrstein)	O	(= Objekt)	Beispiel
a	Orthokritisch		←			● A			Inder
b	Metakritisch	S●			→				Zepler-Turton
c	Metokritisch				←				Verbahnung
d	Parakritisch			O ●			→		Fluchtschutz
e	Anti-orthokritisch		●			→ A			Sperrmeidung
f	Anti-metakritisch	S←			●				Turton
g	Anti-metokritisch				●			→ S	Bahnung
h	Anti-parakritisch			O ←			●		Anti-Fluchtschutz

Übersichtstabelle der klassischen Schnittpunkt-Kombinationen

1. Schwarze Schnittpunkte		
a) Verstellungen ungleichschrittiger Steine		
	Mit oder ohne Opferstein	**Erzwungen**
Nowotny	Mit	Ja
Grimshaw	Ohne	Ja
Seeberger	Ohne	Ja
Kling	-	Nein
b) Verstellungen gleichschrittiger Steine		
Plachutta	Mit	Ja
Holzhausen	Ohne	Ja
2. Weisse Schnittpunkte		
a) Verstellungen ungleichschrittiger Steine		
Nowotny	Mit	Ja
Grimshaw	Ohne	Ja
Seeberger	Ohne	Ja
Anderssen, Inder	Vorübergehend	Nein
Cheney-Loyd	Endgültig	Nein
b) Verstellungen gleichschrittiger Steine		
Plachutta	Mit	Ja
Holzhausen	Ohne	Ja

Eigenschaften von Inder, Cheney-Loyd, Periformen und Abwandlungen

	Verstellung	**Kritisches Manöver**	**Sperrstein setzt**	**St.**	**Zügezahl**
Inder	Vorübergehend	180°-Kritikus	indirekt Matt	2	3
Cheney-Loyd	Endgültig	180°-Kritikus	nicht selber Matt	3	3
Jespersen	Vorübergehend	45° (D), 90° (T) Umgehung *nach* Verstellung	direkt Matt	2	3(D)-4(T,L)
Høeg	Vorübergehend	45° (D), 90° (T) Vektor-Drhg. *vor* Verstellung	direkt Matt	2	3(D)-4(T,L)

Problemschach-Begriffe in anderen Sprachen

(aus: http://www.kotesovec.cz/)

English	German	Czech	French	Finnish
anticipation	Vorgänger	předchůdce	anticipé	edeltäjä
Bishop	Läufer	Střelec	Fou	Lähetti
black	Schwarz	černý	noir	musta
capture	Schlag	braní	prise	lyönti
check!	Schach!	šach! (+)	echec!	shakki!
chess	Schach	šach	échecs	shakki
chessboard	Schachbrett	šachovnice	echiquier	shakkilauta
commendation	Lob	pochvalná zmínka	Recommandé	maininta
cook	Nebenlösung	vedlejší řešení	démoli	sivuratkaisu
draw	Remis	remíza	nulle	tasapeli
fairy chess	Märchenschach	exošach	échecs féeriques	satushakki
Grasshopper	Grashüpfer	Cvrček	Sauterelle	Heinäsirkka
helpmate	Hilfsmatt	pomocný mat	aidé	apumatti
honourable mention	ehrende Erwähnung	Mention d‘Honneur	čestné uznání	kunniamaininta
key-move	Schlüssel	úvodník	clé	alkusiirto
King	König	Král	Roi	Kuningas
Knight	Springer	Jezdec	Cavalier	Ratsu
mate	Matt	Mat (#)	mat	matti
move	Zug	tah	coup	siirto
Nightrider	Nachtreiter	Tátoš	Noctambule	Aituri
original	Urdruck	originál	inédit	ensipainos
Pawn	Bauer	Pěšec	Pion	Sotilas
piece	Stein	kámen	piece	shakkinappula
prize	Preis	Cena (c.)	Prix	palkinto
problem	Aufgabe	Úloha (skladba)	probleme	tehtävä
Queen	Dame	Dáma	Dame	Kuningatar
Rook	Turm	Věž	Tour	Torni
selfmate	Selbstmatt	samomat	inverse	itsematti
setplay	Satzspiel	zdánlivá hra	jeu apparent	Esipeli (#n)
square	Feld	pole	case	ruutu
stalemate	Patt	Pat (=)	pat	patti
stipulation	Forderung	výzva	énoncé	vaatimus
threat	Drohung	hrozba	ménace	uhkaus
try	Verführung	Pokus (svůdnost)	essai	houkutus
unsolvable	unlösbar	neřešitelnost	insoluble	ratkaisuton
white	Weiss	bílý	blanc	valkea
zugzwang	Zugzwang	tempo	blocus	siirtopakko
(x,y)Leaper	(x,y)Springer	(x,y)skokan	bondisseur(x,y)	(x,y)Juoksija
(x,y)Rider	(x,y)Reiter	(x,y)liniový	skokan(x,y)	(x,y)Kiitäjä
2 Lösungen	2 solutions	2 řešení	2 solutions	2 ratkaisua

English	Romanian	Russian	Italian	Danish
anticipation	Anticipare	предшественник	anticipazione	forgænger
Bishop	Nebun	слон	Alfiere	Løber
black	Negru	черные	nero	sort
capture	Captura	взятие	cattura	slag
check!	Sah!	шах!	scacco!	skak!
chess	Sah	шахматы	scacchi	skak
chess board	Tabla de sah	шахматная доска	scacchiera	skakbræt
commendation	Recomandata	похвальный отзыв	lode	rosende omtale
cook	Dubla solutie	побочное решение	demolizione	biløsning
draw	Remiza	ничья	patta	remis
fairy chess	Sah Feeric	сказочные шахматы	scacchi eterodossi	fantasiskak
Grasshopper	Lacusta	сверчок	Grillo	Græshoppe
helpmate	Mat ajutor	кооперативный мат	aiutomatto	hjælpemat
honorable mention	Mentiune de onoare	почетный отзыв	menzione donore	hædrende omtale
key-move	Cheie	вступительный ход	chiave	nøgle
King	Rege	король	Re	Konge
Knight	Cal	конь	Cavallo	Springer
mate	Mat	мат	matto	mat
move	Mutare	ход	mossa	træk
Nightrider	Calaret nocturn	всадник	Nottambulo	Natrytter
original	Inedita	публикуется впервые	inedito	original
Pawn	Pion	пешка	Pedone	Bonde
piece	Piesa	фигура	pezzo	brik
prize	Premiu	приз	premio	præmie
problem	Problema	задача	problema	problem
Queen	Dama	ферзь	Donna	Dronning
Rook	Turn	ладья	Torre	Tårn
selfmate	Mat invers	обратный мат	automatto	selvmat
setplay	Joc aparent	иллюзорная игра	gioco apparente	skinspil
square	Camp	поле	Casa	felt
stalemate	Pat	пат	stallo	pat
stipulation	Enunt	условие	enunciato	fordring
threat	Amenintare	угроза	minaccia	trussel
try	Cursa	попытка	tentativo	forførelse
unsolvable	Insolubila	нерешаемость	insolubile	uløselig
white	Alb	белые	bianco	hvid
zugzwang	Zugzwang	цугцванг	blocco	træktvang
(x,y)Leaper	(x,y)Saritor	прыгун	saltatore(x,y)	(x,y)Skridter
(x,y)Rider	(x,y)Alergator	наездник	corridore(x,y)	(x,y)Rytter
2 solutions	2 solutii	2 решения	2 soluzioni	2 løsninger

Problemschach-Begriffe in deutsch-englisch-russisch-französisch

Deutsch	Englisch	Russisch	Französisch
König	King	король	roi
Dame	Queen	ферзь	dame
Turm	Rock	ладья	tour
Läufer	Bishop	слон	fou – coureur
Springer	Springer	конь	cheval
Bauer	Pawn	пешка	pion
Abdrängung	push off		Pousser au large (?)
Allumwandlung (AUW)	total (4-fold) promotion	квартет	Allumwandlung
Amerikanischer Inder	American Indian	американо индийская т.	
Andenken	memory	память	mémoire
Angriff	attack	атака	attaque
Annihilation	annihilation	аннигиляция	annihilation
Aufgabe	problem	задача	problème
Aufhebung, verlassen	vacation		évacuation
Auswahlmanöver		выбор манёвр	manœuvre de choix
Autor	author	автора	auteur
Babson-Task	Babson task	бабсон-таск	Babson-Task
Bahnung	(Bristol) clearance	бристолская тема брокладка пути	degagement (de ligne)
Batterie	battery	батарея	batterie
- Batterie-Abbau	- battery destruction	- уничтожение батареи (?)	- destruction de batterie
- Halbbatterie	half-battery	полубатарея	demi-batterie
beliebig	random		tout
Beugung	deflection		aiguillage
Beweispartie	proof game		partie justificative
Block	selfblock	блок	bloc
- Blockpunkt	- obstruction	- обструкция	- point de blocage
- Entblockung	- unblock	-	- déblocage
- Fernblock	- distant selfblock		- bloc éloigné
Böhmischer Stil	bohemian style	чешского стиля	de style bohème
Bonus Socius (guter Geselle)	Good Companion	Хороший компаньон (?)	bon compagnon
Brett	board	доска	échiquer
Brennpunkt	focal square	фокус	case (thème) focal
Diagonale	diagonal	диагональ	diagonale
- grosse Diagonale	- large diagonal	- большая д.	- grande diagonale
Doppelangriff	double attack	двойдой удар	double attaque
Doppelsetzung	double-setting		doublée
doppelt	double	Двойной	double
Dreizüger	threemover	трехходовая Задача	troiscoup
Dresdner	Dresden (theme)	дрезденская тема	thème drèsde
Drohung	threat	угроза	menace
Dualvermeidung	dual avoidance	тема антидуалей	anti-dual
Duell	duel	дуэли	duel
ehrende Erwähnung	honorable mention	почетный отзыв	mention d‘Honneur
einfach	simple	простая	simple
Endspiel (-Studie)	endgame study	этюд	finale
Einschliessung	incarceration	замурования	inclusion
Englische Schule	English school	английская школа	école anglaise
En-Passant-Schlag	ep capture	взятие на проходе	prise en-passant
Entblockung	unblock		déblocage
entfernt	distant	дальний	éloigné
Feld	square	поле	case
Feldräumung	square vacation	Поле оформление	dégagment de terrain
Fernblock	distant selfblock	Удаленный блок	autoblocage éloigné
Fesselung	Pin(ning)	вязывание / связка	clouage
- Drittelfesselung	- third pin	- третьсвязка	- tiers-clouage
- Entfesselung	- unpin(ning)	- развязывание	- déclouage
- Halbfesselung	- halfpin	- полувязывание	- demi-clouage

- Selbstfesselung	- selfpin	- самовязывание	- auto-clouage
Figur (Stein)	piece/figure	фигура	piéce
Flächenfreihaltung	area clear-keeping		
Flächenräumung	area clearing		
Flucht(feld)	flight (square)	бество	(case de) fuite
- Stern-	star	звезда	- en étoile
- Kreuz-	cross	крест	- en croix
Fluchtschutz	sheltering		thème paracritique
Forderung	stipulation	условие	condition
fortgesetzter Angriff	white correction	продолженное нападение	correction blanche
fortgesetzte Verteidi-gung	black correction	черная коррекция	correction noire
Gabel	fork(ing)	вилка	fourchettes
Gedenkturnier	memorial-tourney	конкурс памяти	Mémorial
gemischtfarbig	mixed-color	бело-черное	
geometrische Bewegung	geometric movement	геометрическое движение	mouvement géométric
Gewinn	win	выигрыш	gain
Goethart		Гетгарт	
Grab, Abfang			chasse
Grashüpfer	grasshopper	сверчок	Sauterelle
Grimshaw	Grimshaw	Гримшоу тема	grimshaw
Halb	half	полу	demi
Hauptplan	main plan	основной план	plan principal
Hauptspiel	main play	основная игра	jeu principal
Hilfsmatt	helpmate	кооперативный мат	mat aidé
Hineinziehung	attraction	привлечения	attraction
Hinterstellung	ambush	засада	embuscade
Holzhausen		Гольцгаузена	
Inder	Indian	индийская задача	indien
Inhalt	content	содержательных	contenu
Karussell	merry-go-round	карусель	la ronde de lépervier
Kombination	combination	комбинация	combinaison
König	king	король	roi
Kreuz	cross	крестик	croix
Kreuzflucht	king-cross		fuite de croix
Kreuzschach	cross check	перекрестних шахов	échec-croisé
Kritischer Zug	critical move	критический ход	coup critique
Kürzeste Beweispartie	shortest proof game		partie justificative
Langschrittler	rider		
Lačný	Lačný-theme	тема лачного	thème Lačný
Läufer	bishop	слон	fou
Legalität	legality	легальность	légalité
le Grand-Thema	le Grand theme	ле Грандов	thème le Grand
Lenkung	decoy		déviation
Linienkombination	line theme	сочетание линии	combinaison de lignes
Linienöffnung	line opening	вскрытие линии	ouverture de ligne
Linienräumung	line clearance		dégagement de ligne
Linienschliessung	line-closing	выключения	fermeture de ligne
Lob	commendation	похвальный отзыв	recommandé
Logische Schule	logic school	логическая школа	école logique
Lösung	solution	решение	solution
Loydsche Linienräu-mung	clearing Loyd, counter-clearing	лойдовское освобождение линии	dégagement de ligne Loyd
Märchenschach	fairy chess	сказочные шахматы	féerique
maskiert	masked	скрытое	masqué
Matt	mate	мат	mat
Mattwechsel	changed mate	чередование матов	mat changé
- geänderte Matts	- changed mates	- перемена матов	- mats changé
Mausefalle	mousetrap	мышеловка/гильотина	guillotine
Mechanismus	mechanism	механизм	mécanisme
mehrphasig	multi-phase	многофазная	multi-phase
Mehrzüger	moremover	многоходовая задача	multi-coup
Münchner Thema	munich theme	мюниховская тема	thème de Munich

Mustermatt	model mate	правильный мат	mat modèle
Nachtreiter	night rider	всадник	Noctambule
Nebenlösung	cook	побочное решение	démolition
Nebenspiel	by-play		jeu secondaire
Neudeutsche Schule	logical school	новонемецкая школа	école logique
Nietvelt-Parade	defence Nietvelt	нитвельта защита	parade Nietvelt
Nowotny	Nowotny	новотного тема	Nowotny
Ökonomie	economy	экономика	économie
Opfer	sacrifice	жертва	sacrifice
Opposition	opposition	оппозиция	opposition
Orgelpfeifen, Loyds	organ pipes	органа лойда	tuyaux dorgue
Parade	reply	защита	parade
Paradenwechsel	mate transference		mats transférés
Paradoxe Themen	paradoxical ideas	парадоксальные темы	thèmes paradoxal
Patt	stalemate	пат	pat
Phase	phase	фаза	phase
Pickaninny	pickaninny	пикенинни	Pickaninny
Platzwechsel	Change of place	Обмен мест	échange de place
Preis	price	приз	pris
Preisrichter	judge	судья	juge
Probespiel	thematic-try	пропытка	jeu apparent
Provoziertes Schach	provoked check	провоцироанного шахов	échec provoqué
Räumung	evacuation / clearance		libération
- Feldräumung	square vacation		
- Räumungsopfer	clear sacrifice	освобождающая жертва	sacrifice d'évacuation
(x, y)Reiter	(x, y)Rider	наездник	skokan (x, y)
Remis	draw	ничья	nulle
Reziproke Mattwechsel	reciprocal change	чередование матов	mats échangés
Rochade	castling	рокировка	roque
Römer	romaine	римская тема	romain
Rückkehr	switchback	возврат, ушел-пришел	retour
Rundlauf	round-trip	обходой маневр (?)	circuit
- Damen-Rundlauf	merry-go-round	карусель (?)	circuit de dame
Satz (-Spiel)	set play	иллюзорная игра	jeu apparent
Schach!	check!	шах!	échec!
Schachbrett	chess board	шахматная доска	échiquier
Schachprovokation	exposure to check	спровоцированный шах	provocation d'échec
Schachspiel	chess	шахматы	(les) échec
Scheinspiel	virtual play/try	иллюзорная игра	jeu apparent / jeu d'éssai
Schlag	capture	взятие	prise
Schlüssel(-zug)	key move	вступительный ход	clé
Schnittpunkt-Thema)	intersection	тема перекрытия	interception
Schwäche	weakness		карусель
Schwarz	black	черная	noir
Selbst-	self-	сам-	auto-
Selbstmatt	self-mate	обратный мат	mat inverse
Selbstverstellung	obstruction	обструкция	obstruction
Siers Rössel	white knight tour		
Sonnenfinsternis-Thema	eclipse theme	тема затмения	
Sperrwechsel	valve	клапана	
Spiel	play	игра	jeu
(x,y)Springer	(x,y)Leaper	прыгун	bondisseur(x,y)
- Springerrad	knight wheel	колесо коневое	rosace du cavalier
Stein	piece	фигура	pièce
Stern	star	звезда	étoile
Stellung	position	позиция	position
- Sternflucht	- star flight	- звездочка	- fuite en étoile
Stickmatt	smothered mate	задохнулся мат	mat etouffé
Stocchiblock	Stocchi-block	обструкция стокки	Stocchi-bloc
Studie	endgame study	этюд	finale
Task	task	таск	cumul / tâche
Tempo	tempo	темп	coup dattente

Thematische Verführung	thematic try	тематический лпжний след	essai thématique
Treffpunkt	junction point	точка совпадения	point de rencontre
Turnier	tourney	турнир	concours
Turton	doubling Turton		
Überlastung	overload		
Umwandlung	promotion	превращенийе	promotion
Ungedecktes Satz-schach	un-provided check		
Unlösbar	unsolvable	нерешаемость	insoluble
Unterverwandlung	under-promotion	слабое	
Umwandlung	promotion	превращать (=Verb)	promotion
Urdruck	original	публикуется впервые	inédit
Variante	variation	вариант	variante
Vektor	vector	вектор	vecteur
Verbindung	connection	сочетание	combinaison
Verdoppelung	doubling	сдвоения	doublement
Verführung	attempt / try	ло́жный след	essai
verschieden	different	разный	différent
Verstellung	interference	перекрытие	obstruction
- Selbstverstellung	- self interference	-	- auto-blocage
Versuch / Verführung	try	попытка	essai
vertauscht	reciprocal	обратно	réciproque
Verteidigung / Parade	defense	защита	défense
- auf dem Drohfeld	- on the threat-square	- на поле угрозы	- sur la case de la menace
- fortgesetzte	- black correction	- черная коррекция	- correction noire
Vorbereitungsmanöver	preparatory manœuvre	подготовительный маневр	manœuvre préparatoire
Vorgänger	predecessor	предшественник	prédécesseur
Vorplan	foreplan	предварительный план	avant-plan
Wartezug	tempo	темп	coup dattente
Wechsel	change	перемена	change
- Drohwechsel	- changed threat	- перемена угроз	- menace échangée
- Mattwechsel	- changed mate	- перемена матов	- mat changé
- Paradenwechsel	- transferred mate	- перемена парад (?)	- mat transferré
- Reziproke Wechsel	- reciprocal change	- Чередование игры	- mats échangés
- Spielwechsel	- changed play	- перемена игра	- jeu changé
- Wechselspielthematik	- reversal themes	- перемена игры	-
wechselseitig	mutual	взаимное	mutuel
Wechseltürme	switching rooks		ballet des Tours
widerlegen	refute	опровергать	refusé
Weiss	white	бепаяа	blanc
- weissfeldrig		- белопольный	
Wiener Idee	Viennese idea	венская тема	thème viennois
Wirkungslinie	guard-line / vector	вектор	vecteur
Wolgograd-Thema	Volgograd-theme	волгоградская тема	thème Volgograd
Würzburg-Plachutta	Wurzburg-Plachutta	Вюрцбурга-Плахутты	
Zielfeld	target point	прицельного пункта	
Zweckreinheit	purity of aim	цель чистоты (?)	pureté de but
Zweizüger	twomover	двухходовая задача	deux-coup
Zwillinge	twins	близнецы	jumeaux
Zug	move	ход	coup
Zugzwang	Zugzwang/block/tempo	цугцванг	blocus
Zyklisch	cyclic	циклическое	cyclique
Zyklus	cycle	цикл	cycle

Hinweis: Die Datei wird immer wieder aktualisiert. Bitte beachten!

Copyright: Martin Hoffmann 4/7/2025

Aktualisierungen:
Nachtrag: 960: Dia unterdrückt!
1201-1300: 1204 (neues Dia, noch ausstehend), 1216 (Dia), 1225 (Dia), 1231, 1235, 1239, 1241, 1248, 1250, 1251, 1252, 1254, 1257 (Dia u.a.m.), 1266, 1268 (Dia), 1270 (Text), 1271, 1275, 1276, 1277, 1278, 1280, 1284, 1288, 1290, 1295 (Text), 1300