

Erik Zierke

Problemschach für Partierspieler

0. Vorwort

Ursprünglich entwarf ich diese Schrift für zwei (ehemalige) Arbeitskollegen, die gerne Schach spielten, aber mir stets entgegenhielten, Problemschach interessiere sie nicht, denn es hätte nichts mit der Schachpartie zu tun. Leider konnten sich beide nie dazu durchringen, auch nur eine Seite hiervon zu lesen, obgleich ihnen vereinzelt präsentierte Stücke durchaus gefielen.

Obwohl ich noch nicht alle Quellenangaben zusammen habe, denke ich, es ist an der Zeit, diese Schrift (in leicht überarbeiteter Fassung) einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Sollte sie tatsächlich bei einem (bisherigen) Nur-Partierspieler Erfolg haben, würde ich mich über eine Rückmeldung freuen. (Ebenso natürlich über Quellenergänzungen oder anderweitige Kritik.)

Noch zwei Sätze für Leser, die bereits Problemschachfreunde sind: Die Auswahl der Stücke ist natürlich meinem subjektiven Geschmack geschuldet; man kann nur von Dingen schwärmen, die man selbst mag. Die fast durchweg hohe Qualität der ausgewählten Stücke ist Absicht, schließlich handelt es sich um eine Art Werbeschrift!

Erik Zierke, Hegelstr. 5, 19063 Schwerin, 20.02.2011 (letzte Korrekturen: 09.12.2011)

1. Einleitung

„Wieso sollten mich Stellungen oder Forderungen interessieren, die für die praktische Partie keinerlei Relevanz besitzen?“ So oder ähnlich ist die übliche Reaktion von Partierspielern, wenn man versucht, ihnen Problemschach nahezubringen.

Alle mir bekannten Einführungen in das Problemschach leiden unter der Schwäche, daß sie sich mit einer Aufforderung begnügen, doch wenigstens mal zu versuchen, sich auf die Grundlage „wilder“ Stellungen und beschränkter Zugzahl einzulassen. Wem dies ein zu großer Schritt ist, der legt jedes dieser Einführungsbücher unmittelbar nach dieser Aufforderung bereits beiseite.

Ich habe mich bemüht, diesen großen Schritt in mehrere kleinere Schritte zu zerlegen. Deshalb beginne ich mit Studien. Studien sind zwar auch künstliche Stellungen, doch hier gibt es keine Zugbeschränkung, so daß die Aufgabenstellung partienah bleibt. Ausgehend von Stellungen, denen man nicht ansieht, ob sie künstlich sind oder aus einer Partie stammen, und die somit für jeden Partierspieler schon aus Trainingszwecken interessant sein dürften, werden wir sehen, wie fließend der Übergang zwischen „natürlicher“ und „künstlicher“ Stellung ist – und daß dieser Übergang die Schönheit des Schachspiels überhaupt nicht beeinträchtigt! Wer dies nachvollziehen kann, wird dann sehen, daß sich diese Schönheit mit Einführung der Zugbeschränkung noch viel tiefer ausloten läßt. (Die anderen hatten hoffentlich zumindest am ersten Drittel ihre Freude.)

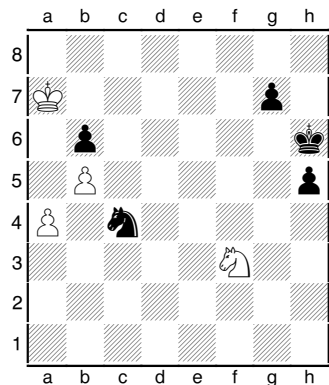
Ein weiterer Fehler von Problemschach-Einführungen ist, daß sie zuviel Wert auf die Einführung der problemschachlichen Fachbegriffe legen. Dies lenkt Problem-Neulinge von der Erfahrung der Schönheiten von Schachproblem-Lösungen ab und läßt schnell den Eindruck aufkommen, daß ohne das Erlernen der „Fremdsprache“ ein Zugang zum Problemschach gar nicht möglich ist.

Dies ist aber nur begrenzt richtig. Nach den Studien lasse ich ein Kapitel über solche Schachprobleme folgen, die ohne Problemjargon verständlich sind. Zwar werde ich bereits dort einige Fachbegriffe erklären; wer möchte, kann diese Erklärungen jedoch getrost ignorieren.

Anschließend folgen Stücke der logischen Schule, danach sog. Mehrphasen-Stücke. In beiden Kapiteln sind einige Begriffserklärungen unumgänglich. Ich versichere allerdings, daß ich

bis zum Schluß die problemschachlichen Begriffe gering halten werde! Der Genuß der Problemkompositionen selbst steht in dieser Schrift uneingeschränkt im Mittelpunkt.

Und deshalb sei nun endlich angefangen. Beginnen wir mit der Analyse einer Stellung aus einer gespielten Partie:



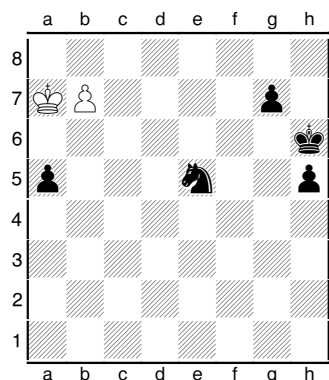
(0) Partie Szabo-Groszpeter,
Kecskemet 1984
Ka7,Sf3,Ba4,b5;
Kh6,Sc4,Bb6,g7,h5 (4+5)
Weiß am Zug

Weiß hat in der **0** im Springerendspiel einen Bauern weniger, was in der Regel den Verlust bedeutet. Es sieht auch nicht so aus, als ständen seine Figuren aktiv genug, um den Materialnachteil kompensieren zu können.

Doch es gibt mit **1. Sd2!** eine unerwartete und wunderschöne taktische Lösung. Wunder schön vor allem deshalb, weil die Opferung seiner letzten Figur für Weiß der schnellste Weg in die Niederlage scheint. Statt dessen bewirkt sie das genaue Gegenteil! Zweck dieses Opfers ist eine Weglenkung des schwarzen Springers.

Und der hat keine wirkliche Alternative, als das Opfer anzunehmen. Es würde *1. – Sb2(?)* auf das Opfer verzichten, ohne Vorteile zu gewinnen, und auf einen „beliebigen“ Springerzug entscheidet nach dem Schlag des Bb6, daß die weißen Bauern weiter vorangeschritten sind und besser vom eigenen König unterstützt werden. Also **1. – S:d2**.

Die nächste Überraschung: *2. K:b6?* wäre jetzt viel zu langsam, weil nun der weiße Springer fehlt, um den h-Bauern aufzuhalten. Deshalb geht das Opfern weiter: **2. a5!** Der weiße Bauer würde einen Halbzug vorher umwandeln, und das potentielle Damenschach auf h8 hindert Schwarz, mit dem h-Bauern überhaupt loszulaufen. Nach *2. – Sc4* *3. a6!* wären die schwarzen Verteidigungsressourcen bereits erschöpft. Es gibt daher nichts Besseres als **2. – b:a5**, natürlich gefolgt von **3. b6**. Der letzte Mohikaner entscheidet das Spiel. „Plötzlich“ ist es Schwarz, der um das Remis kämpfen muß, denn die schwarzen Bauern sind weit genug hinten, um Weiß nach der Umwandlung den Gewinn zu sichern.



(0) nach 4. – Se5

Der Versuch, mit **3. – Sc4** **4. b7 Se5** (Diagramm) (**dr. v.a. 5. – Sd7**) den weißen Bauern aufzuhalten (*5. b8D? Sc6+!*), gelingt zwar in der Variante *5. Kb6? Sd7+ 6. Kc7 Sc5!* (*7. b8D? Sa6+!*), scheidet jedoch an dem hübschen Konter **5. Kb8!** (**dr. 6. Kc7**). Nach **5. – Sd7+** **6. Kc8!** *Sb6+* *7. Kc7/Kd8* ist Schwarz links das Brett zu kurz, nach *6. – Sb8* *7. K:b8 a4 usw.*

zieht der schwarze Bauer einen Zug zu spät ein, und auch nach 5.– Sc6+ 6. Kc7 Sb4 7. Kb6 Sd5+ 8. K:a5 Se7 9. Kb5 ist Schwarz am Ende.

Halten wir zunächst fest: Während es in einer konkreten Partie immer nur eine Spielzeile gibt, treten in einer Analyse zwangsläufig Verzweigungen auf. Von diesen Verzweigungen werden in der Regel nur einige wenige als relevant angesehen, die anderen eher im Nebensatz abgehandelt, falls überhaupt. Die auf irgendeine Weise „interessanteste“ Variante wird als *Hauptvariante* bezeichnet. Sie bricht in einer Stellung ab, deren Resultat für jeden offensichtlich ist (bzw. sein sollte). Diesbezüglich gibt es keine Unterschiede zur Angabe der Lösung von künstlichen Stellungen.

Die Hauptvariante der Analyse der Stellung 0 ist reizvoll vor allem durch die ersten zwei weißen Züge (die auch so in der Partie gespielt wurden), aber die Königsmanöver am Schluß (die Schwarz sich nicht mehr zeigen ließ) sind auch nicht ohne!

2. Studien

2.1. Was sind Studien?

Nachdem die Präsentation der 0 hoffentlich eine Spannung aufgebaut hat, die eine Seite anhält, muß vor dem Vorstellen der ersten komponierten Stellung zunächst der Rahmen abgesteckt werden, in dem Studien (und später Aufgaben mit Zugbeschränkungen) operieren.

Die Schönheit einer taktischen Partiekombination besteht immer auch zur Hälfte darin, daß der Spielende sie überhaupt erkannte. In einer möglicherweise noch völlig offen scheinenden Stellung fällt plötzlich eine strukturell komplizierte Lösung aus heiterem Himmel.

In einer Studie hingegen gibt der Autor an, welches Ziel erreicht werden soll. Das heißt, offen ist nicht mehr das Ob, nur noch das Wie. Wenn man aber weiß, daß etwa Weiß in einer gegebenen Stellung gewinnt, so findet man viele Kombinationen plötzlich viel leichter, oft schon nach dem Motto: Falls *überhaupt* etwas gewinnt, dann dieser oder jener Zug. Lösungen von Studien müssen somit neuartigen Anforderungen genügen. Die Hauptvariante muß interessant bleiben, *obwohl* man das Ziel kennt.

Des weiteren wird in Studien im Erreichen des vorgegebenen Ziels (weiße) Eindeutigkeit entlang der Hauptvariante (den Hauptvarianten) verlangt. Dies ist schon deshalb notwendig, um abzusichern, daß der Lösende auch erkennt, was der Autor darstellen wollte. Falls es einen Weg gäbe, den gewollten Inhalt zu umgehen, würde dieser völlig entwertet. Allerdings herrschen in Studien nicht ganz so strenge Regeln wie bei Aufgaben mit Zugbeschränkungen. Mehrfache weiße Fortsetzungsmöglichkeiten (*Duale*) werden auf größeren Zählstellen oft akzeptiert, sofern sie inhaltlich nur eine irrelevante Modifikation bedeuten. Für den ersten weißen Zug, den *Schlüssel*, herrscht freilich die Eindeutigkeitsforderung ohne jede Ausnahme.

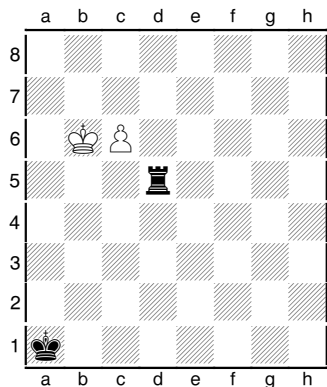
Man beachte, daß alle diese Punkte für die Stellung der 0 erfüllt waren! Ein zugegeben eher seltener Fall, der gleichwohl die ganze Absurdität der Trennung in „künstliche“ und „natürliche“ Stellungen beleuchtet!

In Studien (wie auch in zugbeschränkten Aufgaben) zieht, sofern nicht anders vermerkt, per Konvention Weiß an. Die Autorforderung muß auf beliebige schwarze Antworten erfüllbar sein, anderenfalls ist die Komposition ebenso *inkorrekt* wie im Falle von Nebenlösungen oder schwerwiegenden Dualen.

Des weiteren muß die Stellung einer Studie (wie auch eines normalen – sog. „orthodoxen“ – zugbeschränkten Schachproblems) *legal*, d.h. prinzipiell erspielbar sein. Dies resultiert unmittelbar aus der Übernahme der Partieregeln; eine Stellung mit z.B. wBg2, wBh2 und wBh3 ist durch die Partierschachregeln ausgeschlossen.

Computerergebnisse von Endspielen dürfen in Studien vorausgesetzt werden. Ich stütze mich allerdings hier nur auf die gebräuchlichsten, die ich, wo sie benötigt werden, der jeweiligen Studie voranstelle. Gemäß der derzeit gültigen Regeln für Studienkompositionen gibt es für Studien keine 50-Züge-Regel. (Soweit mir bekannt, wird diese Schranke in höheren Turnieren für eine Reihe „elementarer“ Endspiele zumindest heraufgesetzt.) Daß heißt, wenn etwa eine Stellung K+D vs. K+T 56 Züge bis zum Matt (oder Turmgewinn) benötigt, zählt dies dennoch als Gewinn.

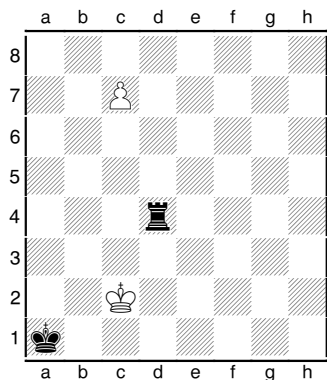
2.2. Partienahe Studien



(1) G. Barbier/F. Saavedra,
 „Glasgow Weekly Citizen“ 1895
 Kb6, Bc6;
 Ka1, Td5 (2+2)
Weiß zieht und gewinnt
 [K+D vs. K+T = i.d.R. Gewinn]

Beginnen wir die Studien mit einem Klassiker. Daß eine Stellung wie die **1** in einer praktischen Partie auftaucht, erscheint doch mehr als wahrscheinlich, oder?

Weiß muß verhindern, daß Schwarz seinen Turm gegen den Bauern opfert. Das gelingt zunächst mit **1. c7! Td6+** (2. Kb7/Ka5? Td7/Tc6!) **2. Kb5 Td5+** **3. Kb4 Td4+** **4. Kb3/Kc3 Td3+/Td1** **5. Kc2**, doch Schwarz hat den Konter **5. – Td4!** (Diagramm).

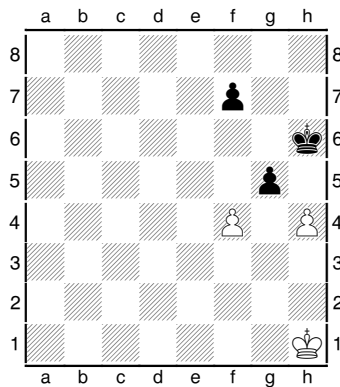


(1) nach 5. – Td4

Wegen **5. c8D?** **Tc4+** **6. D:c4patt** scheint das Remis perfekt. Was nun?

6. c8T!! Unglaublich: Turm gegen Turm ohne Bauern, aber trotzdem gewinnt Weiß aufgrund seiner akuten Mattdrohungen. Nach **6. – Ta4** (sonst Matt über a8) gewinnt der Doppelangriff **7. Kb3!** entweder sofort den schwarzen König oder zuvor den schwarzen Turm.

Dieser Klassiker leidet bedauerlicherweise ein wenig am Dual im vierten Zug.



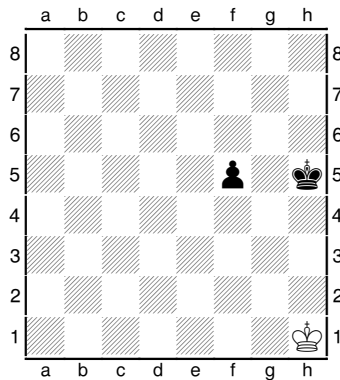
(2) Mattison,
 Quelle? 1918
 Kh1,Bf4,Bh4;
 Kh6,Bf7,Bg5 (3+3)
 Weiß zieht und macht remis

Mit der 2 haben wir eine Stellung vor uns, die einfach aussieht und man doch in vielen (Bauern-)Endspiel-Lektionen vergeblich sucht. Dies erscheint mir völlig unverständlich, denn sie lehrt das Grundverständnis des Endspiels K+B vs. K besser als die üblichen zehn oder mehr Diagramme hintereinander.

Weiß kann zunächst einen Bauern gewinnen, doch danach fallen seine eigenen. Der Versuch 1. f:g5+? Kh5 2. Kg2 K:h4 3. Kf3 K:g5 4. Kg3 f6 oder 3. g6 f:g6 4. Kh2 g5 offenbart das weiße Dilemma. Die sofortige Annäherung des weißen Königs führt nach g5:h4 ebenfalls zur raschen Niederlage.

Wie kann Weiß dem entgehen? Wenn wir uns tiefer mit der Stellung beschäftigen, so sehen wir, daß es die Rückständigkeit des schwarzen Bauern ist, die Schwarz jede Opposition sichert. Diese Erkenntnis führt zu einer verborgenen Ressource:

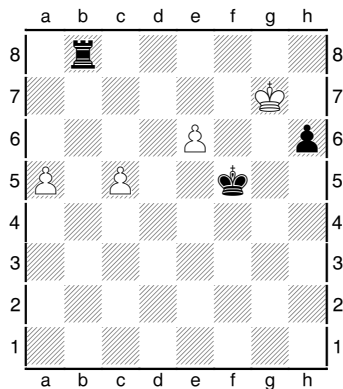
1. h:g5+! Kh5 (andernfalls verbleibt Weiß mit einem Mehrbauern) 2. g6! Weiß droht, sowohl zur Dame zu gehen als auch den letzten schwarzen Bauern zu schlagen. Schwarz muß den Bauern auf g6 also nehmen. Nach 2. – K:g6 3. Kg2 hätte keine Seite mehr irgendwelche Gewinnaussichten. Also 2. – f:g6 3. f5! g:f5 (Diagramm).



(2) nach 3. – g:f5

Weiß konnte den Verlust seiner Bauern nicht verhindern, aber hat sie so hergegeben, daß der schwarze f-Bauer nach vorn geholt wurde und für Schwarz kein Tempo mehr verlieren kann. Mit genauen Zügen behauptet Weiß nun die Opposition¹: 4. Kg1! Kg5 5. Kf1! Kh4 6. Kf2! Kg4 7. Kg2.

¹ Zur Erinnerung: Befindet sich im Endspiel K+B vs. K ein König unmittelbar vor seinem Bauern, so hält der blanke König genau dann Remis, wenn er die Opposition behauptet. Ausnahme: Befindet sich in dieser Konstellation der Bauer bereits in der gegnerischen Bretthälfte, so gewinnt die stärkere Partei immer.

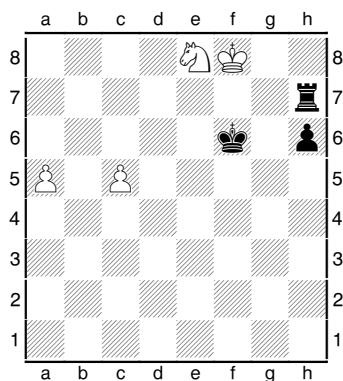


(3) E. Kolesnikow,
 „Schachmatnyj westnik“ 1993, 1. Preis
 Kg7, Ba5, c5, e6;
 Kf5, Tb8, Bh6 (4+3)
Weiß zieht und macht remis
 [K+T vs. K+S = i.d.R. Remis,
 K+D vs. K+wBa7 = i.d.R. Remis (falls wK am Bauern)]

Während die 0 wie eine Studie wirkte, aber einer Partie entnommen war, verhält es sich mit der 3 umgekehrt. Sie erfordert aufwendige Analysen.

Versuchen wir, diese in eine Struktur zu bringen. Schwarz droht, unmittelbar den e-Bauern zu gewinnen, wonach das Spiel entschieden wäre. 1. e7? Ke6! hilft nicht. Das erzwingt 1. Kf7!

Nun droht Weiß 2. e7 nebst 3. a6, wonach er sogar gewänne. 1. – Th8! ist die einzige Verteidigung, ein Schach auf h7 vorbereitend. 2. Kg7? Te8! würde wiederum den e-Bauern verlieren, deshalb 2. e7 Th7+ (3. Ke8? Ke6) 3. Kf8 Kf6. Weil 4. e8D? Th8# zu sofortigem Matt führt, muß Weiß sich mit der Unterverwandlung 4. e8S+ (Diagramm) zufriedengeben.



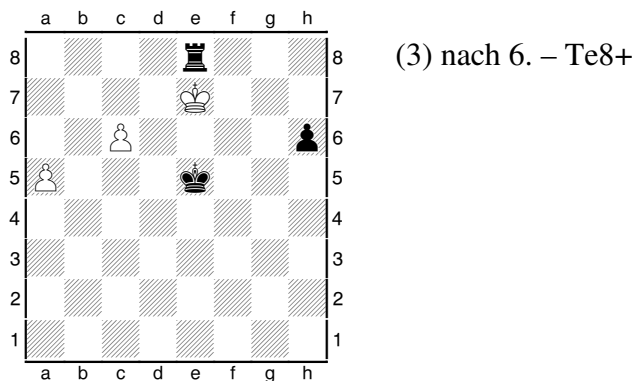
(3) nach 4. e8S+

Dies ist vermutlich die schwierigste Stelle im Lösungsverlauf. Per Gefühl möchte man auf Remis tippen, und tatsächlich führen 4. – Kg6 5. c6 Ta7 6. c7 Ta8 7. Ke7 h5 8. Sf6 h4 9. Sg4 Kg5 10. Kd7 K:g4 11. c8D T:c8 12. K:c8 h3 13. a6 h2 14. a7 h1D 15. Kb8 (10. Sf,h2 Kf,h4 erreicht dieses Remis mit vertauschten Farben) und 4. – Ke6 5. Sg7+ (dr. 6. Kg8, 6. – Kf6 7. Se8+) Kd5 6. Kg8 T:g7+ 7. K:g7 (K:c5 8. K:h6) h5 8. a6 Kc6 9. Kf6 h4 10. Ke7 h3 11. a7 Kb7 12. c6+ K:a7 13. c7 h2 14. c8D h1D jeweils zu einem versöhnlichen Schluß.

Doch der schwarze h-Bauer sollte nicht unterschätzt werden. Nach 4. – Ke5! funktioniert der Plan, den schwarzen Turm einzusperren, nicht, weil das Schachgebot fehlt: 5. Sg7? h5! 6. Kg8 Th6 7. c/a6 h4 8. c/a7 Tc/a6 usw., 6. a6 h4 7. a7 Th8+ usw., und auch 5. Sd6? Kd5 (6. Sf7 K:c5 7. Kg8 T:f7) sowie 5. a6? Ta7 6. Sg7 T:a6 7. Sh5 Tg6 8. Kf7 Tg5 usw., 6. c6 T:a6 7. c7 Tc6 8. Ke7 h5 9. Kd7 Tc2 10. c8D T:c8 11. K:c8 h4 12. Sg7 h3 13. Sh5 h2 14. Sg3 Kf4 usw., 10. Sg7 h4 11. Sh5 h3 12. Sg3 h2 usw. sind nicht besser. Diese Varianten zeigen den schwarzen Gewinnplan auf: Er holt einen Bauern mit dem Turm ab, hält den zweiten mit einer Figur auf und unterstützt mit der anderen den Vormarsch des h-Bauern; ggf. opfert sich der Turm gegen Springer oder Bauer.

Weiß muß mit 5. c6 (dr. 6. c7) seinen gefährlichsten Freibauern aktivieren, um das Spiel im Gleichgewicht zu halten. Nach 5.– Ta7 6. c7 hat Schwarz keine Zeit mehr, auf a5 zu schlagen: 6.– Ta8 7. Ke7 h5 8. Sf6 h4 (9. Sd7+? Kd5 10. Sb8 Ta7!) 9. Sg4+ Kf4 10. Sh2 Kg3 11. Kd7 K:h2 12. c8D T:c8 13. K:c8 Kg1 14. a6 h3 15. a7 h2 16. a8D h1D ist klar remis.

Schwarz hat seine Pfeile aber immer noch nicht verschossen: **5. – Th8+ 6. Ke7 T:e8+!?** (Diagramm).



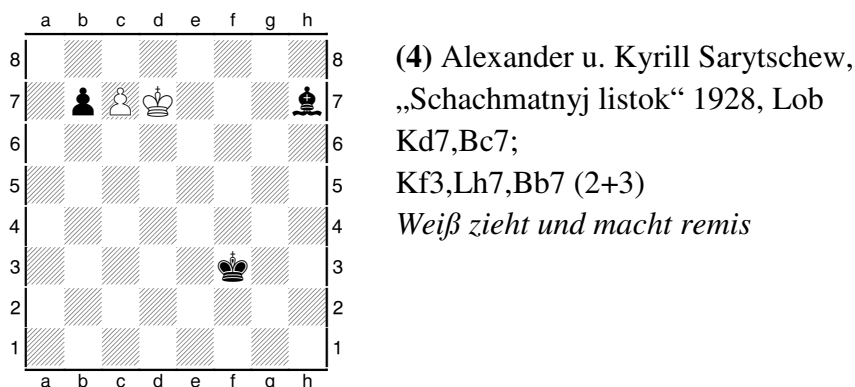
Nun verliert 7. *K:e8? Kd6* 8. *Kd8 K:c6* 9. *Kc8 h5!* für Weiß.

Die Pointe dieser Studie ist **7. Kd7!!** Der Verzicht auf das Schlagen des Turms verwehrt dem schwarzen König zunächst den Zugriff auf den weißen c-Bauern. Ein fortgesetztes aktives Opfer des Turms hilft Schwarz nicht weiter, denn auf d8 oder e7 könnte der weiße König den Turm problemlos schlagen und gewänne noch.

Die beiden weißen Bauern scheinen jetzt ein ausreichendes Gegengewicht zum Turm zu bilden. 7. – *Th8* 8. *c7 Kd5* führt durch Zugumstellung in die Hauptvariante zurück, wohingegen 8. – *Th7+?* 9. *Kc6 (Th6+ 10. Kb7 Th7 11. a6)* und 7. – *Ta8?* 8. *Kc7 Kd5* 9. *Kb7 T~ 10. c7* sogar verlorener. 7. – **Kd5** verwehrt dem weißen König das Feld c6 und verhindert zugleich 8. *Kc7?* wegen 8. – *Te6*. Nach **8. c7** droht endlich der Schlag des schwarzen Turms, und dieser muß ziehen, z.B. **8. – Th8**.

Wiederum scheint die Waage umgeschlagen. 9. *a6? Kc5 (10. a7 Kb6 usw.) 10. c8D+ T:c8 11. K:c8 Kb6* wäre ein klarer weißer Verlust. Doch es gibt eine letzte taktische Überraschung: **9. c8D! T:c8 10. K:c8 Kc6 11. Kb8**. Im Gegensatz zur Verführung 7. *K:e8?* hat Schwarz ein Tempo mit dem Turm verloren, und daher steht der weiße König schon auf b8. Die **Drohung 12. a6** läßt Schwarz keine Zeit für h6-h5, und **11. – Kb5 12. Kb7 K:a5 13. Kc6!** bringt den entfernten weißen König dank der seltsamen Geometrie des Schachbrettes plötzlich in das Quadrat des schwarzen Bauern.

Uff!



Nach diesem Schwergewicht etwas Leichtes gefällig? Sind die 5 Steine der **4** wenig genug?

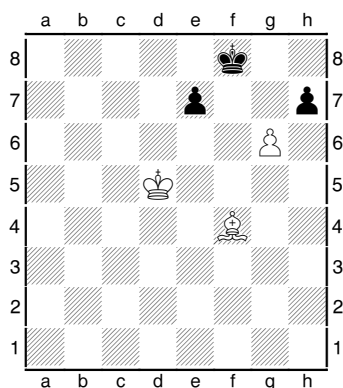
Der Versuch 1. *Kd6? Lf5* 2. *Kc5 Lc8* offenbart das weiße Dilemma: Auf c8 tut der schwarze Läufer sowohl den weißen Bauern aufhalten als auch den eigenen Bauern decken, und es gewinnt die Annäherung des schwarzen Königs. Weiß hat nur eine Chance, indem er diese schwarze Koordination zerstört. Damit wird der Schlüssel im Ausschlußverfahren eigentlich leicht gefunden.

Und dennoch wird jeder vor **1. Kc8!!** zurückschrecken, denn begibt sich der weiße König damit nicht hoffnungslos außerhalb des Quadrates des schwarzen Bauern?

Außerhalb ja, aber nicht hoffnungslos. In den Nebenvarianten *1. – b6/Le4* *2. Kb7/Kb8* zum Beispiel holt der weiße König ihn ganz schnell wieder ein. Nach **1. – b5** benötigt Weiß drei Tempi. Das erste bekommt er durch den Anzug, das zweite durch die Umwandlungsdrohung: **2. Kd7** (*2. – Lf5+ 3. Kd6 führt in die Hauptvariante zurück*) **b4**.

Auch wenn diese Studie vor allem vom ersten Zug und seiner Begründung lebt, ist der Rest nicht trivial. Auf *3. Ke6?* (*dr. 4. c8D*) spielt Schwarz nicht *3. – Kf4?* *4. Kd5*, sondern *3. – Ke4!*, und dem weißen König ist der Weg zum schwarzen Bauern verwehrt. Die Grundidee war allerdings richtig, das dritte Tempo durch Attacke auf f5 zu gewinnen: **3. Kd6 Lf5** **4. Ke5!** (*dr. 5. K:f5*) **Lc8** **5. Kd4**.

Nun ist der schwarze Bauer aufgehalten, und die Opferung des c-Bauern sichert seine Eroberung, etwa *5. – b3* *6. Kc3 Le6* *7. c8D L:c8* *8. K:b3*.

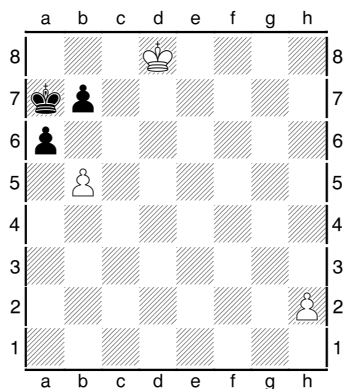


(5) Alexej Troitzki,
„Nowoje wremja“ 1895
Kd5,Lf4,Bg6;
Kf8,Be7,h7 (3+3)
Weiß zieht und gewinnt

Der Anfang der **5** ist leicht. Weiß kann nur mit **1. Lh6+! Kg8** **2. g7** den sofortigen Verlust seines Bauern verhindern.

Nun hilft weder *2. – e5* *3. Ke6 e4* *4. Kf6 e3* *5. L:e3* noch *2. – e6+* *3. Kd6 Kf7* *4. Ke5 Kg8* *5. Kf6 e5* *6. Ke6(7) s.o.* Schwarz wesentlich weiter. Doch nach **2. – Kf7(!)** hat er eine Pattfestung geschaffen. Der weiße König darf den Bauern nicht schlagen, so daß nach dem drohenden e7-e5 das Remis sicher ist: *3. Ke5? e6* *4. Kd4 e5+!* *5. Ke4 Kg8* *6. Kd5 Kf7!* *7. K:e5 Kg8* *8. Kf6patt*, *7. Kd6 e4!* *8. Ke5 e3* *9. L:e3 K:g7*.

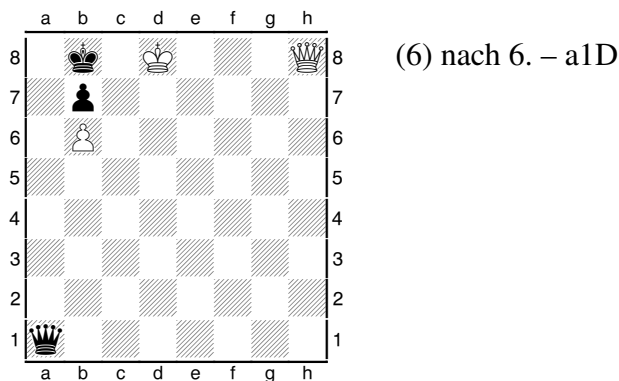
Was soll Weiß dagegen unternehmen? Es gibt nur eine Möglichkeit, doch jeder Schachspieler weiß, daß der blanke Läufer nicht mattsetzen kann. Was bei dieser Lektion leider oft vergessen wird hinzuzufügen, ist, daß die Unmöglichkeit eines Matts nur gegen den blanken König gilt: **3. g8D+!! K:g8** **4. Ke6 (Zugzwang) Kh8** **5. Kf7 e~** **6. Lg7#**.



(6) D. Joseph,
„Sunday Express“ 1921
(Version eines unbekanntenen Komponisten)
Kd8,Bb5,h2;
Ka7,Ba6,b7 (3+3)
Weiß zieht und gewinnt

In der **6** kann ein Wettrennen der Freibauern für Weiß (höchstens) zum Remis führen, solange der schwarze Bauer auf b1 umwandelt. Daher ist **1. b6+!** nötig. Danach muß Schwarz das Wettrennen verlieren, denn eine weiße Dame auf h8 deckt das schwarze Umwandlungsfeld

a1. Schwarz hat jedoch eine – vorläufige – Verteidigung: **1. – Kb8!?** **2. h4 a5** **3. h5 a4** **4. h6 a3** **5. h7 a2** **6. h8D a1D(!)** (Diagramm).

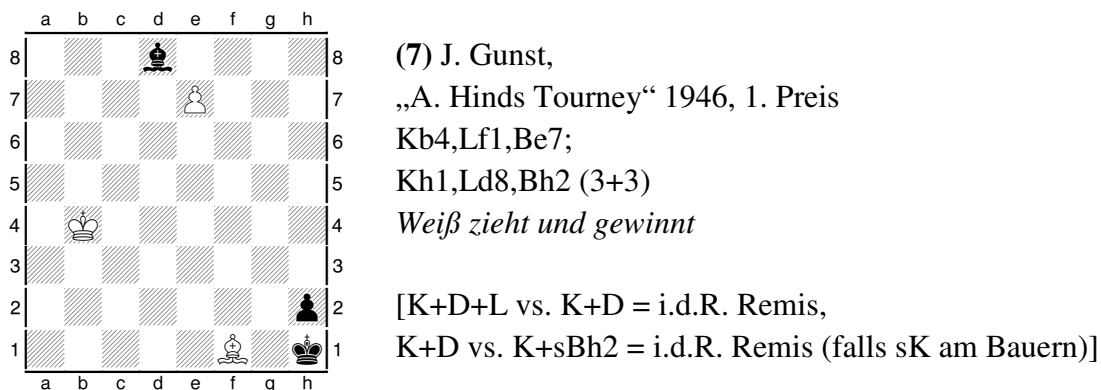


Ganz plötzlich herrscht verkehrte Welt! Normalerweise haben Damenendspiele eine große Remisspanne, und der Stärkere kann sich glücklich schätzen, falls er die Dame des anderen erobert. Hier bietet Schwarz seine Dame freiwillig an – aber Weiß darf sie wegen Patts nicht nehmen.

Zum Erreichen der Pattstellung hat sich der schwarze König jedoch in eine gefährliche Situation begeben. Sobald es der weißen Dame gelingt, sich der schwarzen zu entziehen, bekommt Weiß Mattdrohungen auf der achten Reihe. Sofortiges **7. De8?** scheitert allerdings mit **7. – Dg7!** an der Sperrung der siebten Reihe, wonach der weiße König nicht mehr abziehen kann. Damentausch wäre gänzlich hoffnungslos für Weiß, da der schwarze König sich nicht von den Feldern a-b8 vertreiben ließe.

Kern dieser Studie ist das Zugpaar **7. Dg8! Da2**; Weiß lenkt die gegnerische Dame auf ein ungünstigeres Feld und raubt ihr damit ihre wirksame Verteidigung auf **8. De8!** Schwarz bleibt nur **8. – Da4** **9. De5+ Ka8** **10. Dh8**. Dieses Dreiecksmanöver brachte den schwarzen König auf das falsche Feld. Schwarz hat keine Pattverteidigung mehr und wird Matt in drei Zügen (**10. – Df4** **11. K~7+ oder 11. Da1+**).

Statt nach g8 nach f8 zu gehen, wäre übrigens ein schwerer Fehler gewesen: **7. Df8? Da3!** **8. D~8 Dd6+!** (**9. Ke8 Kc8**).

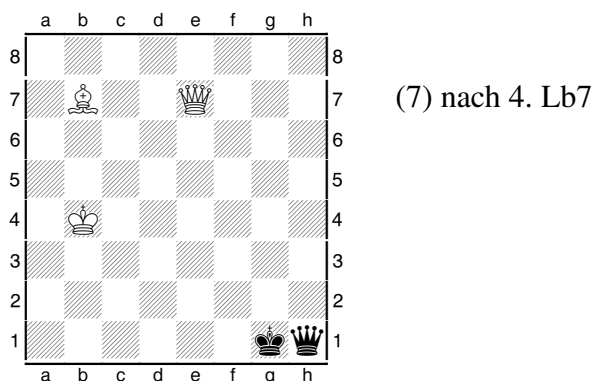


Das „selbstverständliche“ **1. e:d8D? Kg1** führt in der **7** nur zur Punkteteilung. Zwar erscheint die schwarze Dame zunächst in einer ungünstigen Position. Doch nach etwa **2. La6 h1D** **3. De7** (deckt alle potentiellen schwarzen Schachgebote ab) hat Schwarz genug Zeit, seine Dame in eine bessere Position zu bringen, z.B. **3. – Dd5**. (Auch mit **2. Dd1 h1D** **3. Lc4+ Kh2** **4. Dd6+ Kg1** **5. Dd4+ Kh2** **6. Df4+ Kg1** usw. kann Weiß keine Fortschritte machen.)

Der Schlüssel **1. e8D!** (*dr. 2. De4+*) bewahrt den schwarzen Läufer, so daß Weiß kein Patt mehr auf h1 fürchten muß: **1. – Kg1** **2. De3+ K:f1** **3. Dh3+ Kg1** **4. Dg3+ Kh1** **5. Df2! Lb6** **6. Df1+ Lg1** **7. Df3#** gewinnt leicht. Ein Zwischenschach auf a5 ändert an diesem Ablauf nichts. Hat Schwarz überhaupt noch einen vernünftigen Zug?

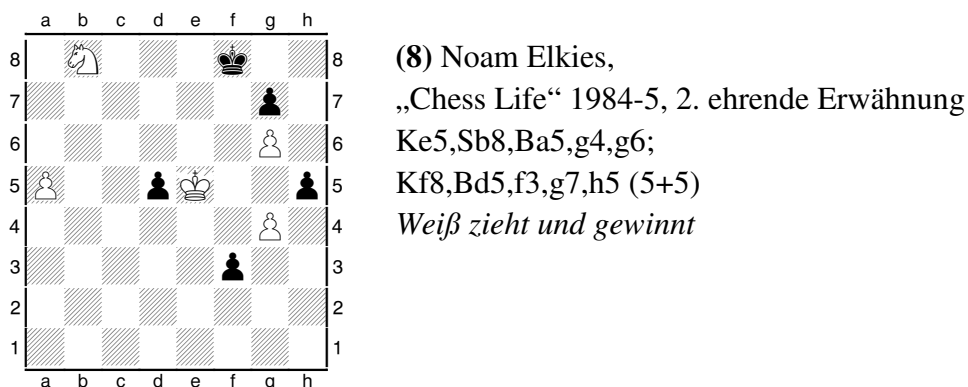
Das clevere **1. – Le7+!?** versperert der weißen Dame die e-Linie, so daß Schwarz gegenüber der Variante 1. – Kg1 ein wichtiges Tempo gewinnt, falls Weiß mit dem König aus dem Schach geht: 2. Kc4? Kg1 (dr. 3. – h1D) 3. Lg2 K:g2 4. Da8+ Kg1 5. Dal+ Kg2 6. Db2+ Kg1 7. Dd4+ Kg2 8. Dg4+ Kf2! 9. Dh3 Ld6! Der schwarze Bauer ist nun durch den Läufer gedeckt, und Schwarz droht Kf2-g1 nebst h2-h1D. Da Weiß mit seiner Dame nicht nach h1 gelangt, ohne dort geschlagen zu werden (dann nämlich wäre die Stellung für Weiß gewonnen), bleibt als einzige Gewinnchance die Annäherung des weißen Königs. Aber nach 10. Kd3 Kg1 (dr. 11. – h1D) 11. Dg4+ Kf2 12. De2+ Kg1 13. Ke3 (Lf4+? 14. K:f4 h1D 15. Kg3) Lc5+! kann Weiß die Umwandlung auf h1 nicht mehr verhindern.

Es bleibt **2. D:e7(!)**, doch haben wir nicht bereits gesehen, daß Weiß ohne den schwarzen Läufer nicht gewinnen kann? Nun, gegenüber der Verführung 1. d:e8D? steht die weiße Dame bereits auf e7, das heißt, Weiß hat ein Tempo gewonnen. Und jetzt wird Schwarz die schlechte Stellung seiner Dame in der Tat zum Verhängnis: **2. – Kg1 3. La6 h1D 4. Lb7!** (Diagramm).



Die schwarze Dame ist angegriffen und kann nur auf der h-Linie abziehen. Doch wohin? Es ist h5 bereits zu weit: mit 4. – Dh5/6/8 5. De1+ Kh2 6. Dh1+ geht sie verloren. Das Feld h4 ist von der weißen Dame gedeckt. Die Felder h2 und h3 sind aber zu nah, hier blockt die schwarze Dame dem eigenen König wichtige Fluchtfelder: 4. – Dh2 5. De1#, 4. – Dh3 5. De1+ Df1/Kh2 6. Dg3+/Df2+.

Trotz der eindrucksvollen *Domination* am Schluß lebt diese Studie natürlich vor allem vom ersten Zugpaar, in dem Schwarz den gerade verschmähten Läufer erneut anbietet.



Die Stellung der **8** scheint auf den ersten Blick ein gewöhnliches Springerendspiel zu sein, wie sich in Endspiel-Lehrbüchern viele finden. Auf den zweiten Blick stellt man jedoch fest, daß Routine völlig scheitert: 1. a6? f2 2. a7 f1D 3. a8D Df6+ 4. K:d5 Df3+ verliere sogar; die Abweichung 2. Sd7+ Ke7/8 3. a7 f1D 4. a8D(+) K:d7 erzielt wenigstens Remis, aber auch nicht mehr.

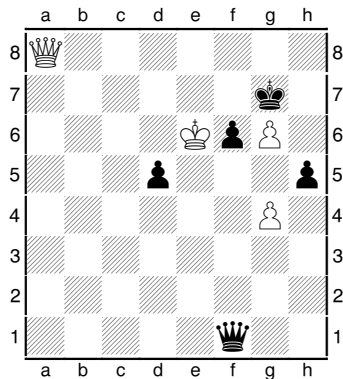
Also muß weiße Bauer zunächst warten: **1. Sd7+!** Der schwarze König darf nicht nach g8, weil die weiße Umwandlung mit Matt erfolgte, und auf 1. – Ke7 holt 2. Sb6 (f2 3. S:d5+) den

schwarzen Bauern ein, wonach Weiß entweder den a-Bauern oder den g-Bauern verwandelt. Es bleibt **1. – Ke8**. Daß der Vorstoß des a-Bauern immer noch nichts bringt, haben wir bereits gesehen. Aber was dann?

2. Sf6+! (dr. 3. S:d5) **g:f6+** macht vor allem dem weißen g-Bauern den Weg frei. Es scheint unklar, was das bringen soll, da der schwarze König ihn leicht aufhält. Doch sehen wir weiter.

Jetzt natürlich nicht **3. K:f6?**, und der schwarze Bauer wandelte mit Schach um, sondern

3. Ke6 (dr. 4. g7) **Kf8** **4. a6** (Jetzt!) **f2** **5. a7** **f1D** **6. a8D+** **Kg7** (Diagramm).



(8) nach 6. – Kg7

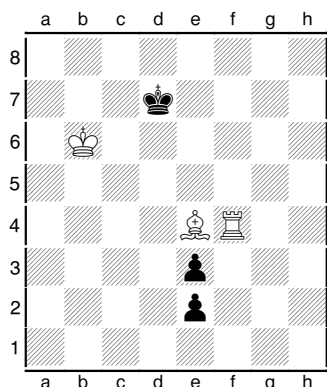
Es ist klar, daß nur ein Mattangriff Weiß den Gewinn sichern kann. Aber das offensichtliche **7. Db7+?** **K:g6** **8. Df7+** **Kh6** **9. D:h5+** **Kg7** **10. D:d5** oder **10. Df7+** **Kh6** **11. K:d5** endet im Totremis **K+D+B** vs. **K+D+B**. Weiß hat noch den Versuch **11. D:f6+!?** **D:f6** **12. K:f6** **d4?** **13. g5+** **Kh5** **14. g6** **d3** **15. d7** **g2** **16. g8D** **d1D** **17. Dg5#**, doch **12. – Kh7!** (**13. Kf7** **Kh6!**) pariert auch dies. Wie also weiter?

Weiß opfert die so mühsam erworbene Dame! Auf **7. Dh8+!!** wird Schwarz nach Ablehnung des Opfers in drei Zügen Matt: **7. – K:g6** **8. Dg8+** **Kh6** **9. Kf7** ~ **10. Dg6/Dg7#**. Falls Schwarz hingegen das Opfer annimmt, so wird, wie oben angekündigt, der weiße g-Bauer zum Held. Nach **7. – K:h8** **8. Kf7** wird er die geopfert weiße Dame ersetzen. Obwohl gegenüber der Variante **7. – K:g6** Weiß die Matt-Dame erst erwandeln muß, steht die schwarze Dame so unglücklich, daß sie dagegen machtlos ist. Schwarz kann nur noch die beiden weißen Matts differenzieren: **8. – h:g5/Df5** **9. g7+** **Kh7** **10. g8D+** **Kh6** **11. Dg6/Dg7#**.

Dieser Studie gelingt es, den bekannten Schluß um eine gute Vorbereitung zu ergänzen.

2.3. Weniger partienahe Studien

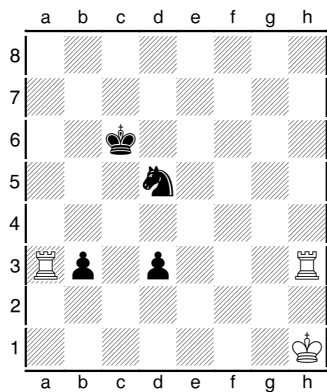
Obwohl die bisher präsentierten Stellungen alle „natürlich“ aussahen, waren ihre Lösungen alles andere als das. Hätte es wirklich etwas ausgemacht, falls die Ausgangsstellung weniger natürlich ausgesehen hätte? Hätte es die Schönheit der Lösungen irgendwie beeinträchtigt? Ganz sicher nicht. Also wagen wir uns im nächsten Schritt an drei noch übersichtliche, aber weniger natürlich aussehende Studien:



(9) Richard Reti,
 „Kölnische Volkszeitung“ 1928
 (Korrektur von Henry Rinck)
Kb6, Tf4, Le4;
Kd7, Be2, e3 (3+3)
Weiß zieht und gewinnt

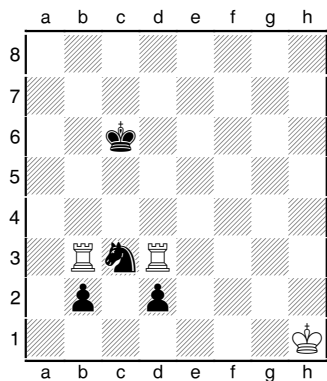
In der **9** will Weiß um jeden Preis die Damenumwandlung verhindern, aber die Verführung **1. Lc6+?** (**Kd8?** **2. Te4!** ~ **3. Te8#**) **1. – Kd6** **2. Td4+ Ke~** **3. Te4+ Kd6!** **4. T:e3 e1D!** **5. T:e1patt** zeigt, daß die Stellung nicht ganz so einfach ist, wie sie aussieht. Da die Alternative **1. Lf5+!** **Kd~** **2. Td4+ Ke7/8** **3. Te4+ Kd8!?** **4. T:e3? e1D!** **5. T:e1patt** nicht besser scheint, kommt der Löser nun doch ins Grübeln.

Die Pointe **4. Ld7!** bereitet aus heiterem Himmel ein Mattnetz vor. Die Annahme des Läufersopfers würde den Pattkäfig aufheben, und nach **4. – e1D** **5. Lb5!** kann die neue Dame das drohende Matt nicht verhindern (ohne sich gleich wieder zu opfern).



(10) Franz Sackmann,
 „Akademische Monatshefte“ 1910 (Version:
 Original ist mit vertauschten Farben inkorrekte Remisstudie)
 Kh1, Ta3, Th3;
 Kc6, Sd5, Bb3, d3; (3+4)
 Schwarz am Zug, Weiß gewinnt
 [K+T vs. K+S = i.d.R. Remis]

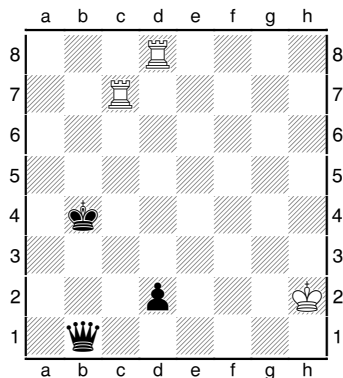
In der **10** will Schwarz seine fortgeschrittenen Bauern in die Waagschale werfen, um Remis zu erzielen. Der dabei verwendete Mechanismus ist clever, gleichwohl für den Löser leicht zu durchschauen: (**1. – d2?** **2. Ta1!**) **1. – b2(!)** **2. Tb3 d2** **3. Td3 Sc3(!)** (Diagramm)



(10) nach 3. – Sc3!

(**4. T:b/d2? d/b1D!**) **4. Td/b:c3+? Kd/b5** **5. Td/b3+ Kc4!** Das ist zweifelsohne eine interessante Stellung! Weiß hat zwei Türme gegen zwei Bauern, aber da der weiße König zu weit entfernt ist, kann er nicht verhindern, daß einer der Türme gegen einen Bauern verlorengelht, wonach Schwarz mit Hilfe seines Königs den zweiten Bauern zur Umwandlung bringt und damit auch den zweiten weißen Turm abtauscht.

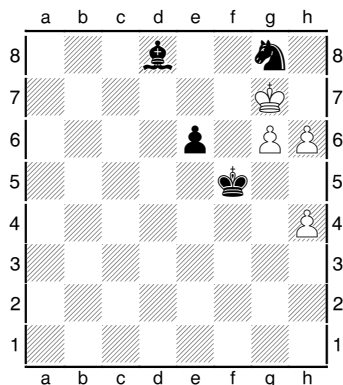
Die Frage bleibt, wie Weiß sein Spiel verbessern kann. Wie schon in der **9** findet sich eine versteckte Matt-Ressource: **4. Kh2!!** (Zugzwang!) **Kc5** **5. Tb:c3+(!)** **Kb4** **6. Tc7!** (**dr.** **7. Tb7(+)**) **b1D(!)** (**7. Tb7+? Kc4!** **8. T:b1 K:d3 dr. v.a.** **9. – Kc2**) **7. Td8!** (Diagramm).



(10) nach 7. Td8

Plötzlich droht Weiß Matt oder Damengewinn, und Schwarz hat weder ein sinnvolles Gegenschach, noch kann er die weißen Turmmanöver stören. Man beachte, daß jede weiße Figur genau dort steht, wo sie gebraucht wird. So wäre etwa 6. Tc8? b1D 8. Td7 De4! ein schwerer Fehler gewesen.

(Nach 5. – Kb5(?), was diesen Mattangriff zerrisse, ginge sowohl 6. Td5+! – dank der neuen Stellung seines Turms hätte Weiß nicht einmal Schwierigkeiten, wenn der schwarze König auf die a-Linie ausweicht: 6. – Ka4 7. Tc7(6,8) b1D 8. Ta7+! Kb3 9. Tb7+ Kc4 10. T:b1 K:d5 11. Td1 – als auch 6. Td8 – droht 7. Tb3+/Tb8+/Tcd3 – 6. – Ka5 7. Tc7 b1D 8. Ta8+ mit Matt oder Damengewinn.)

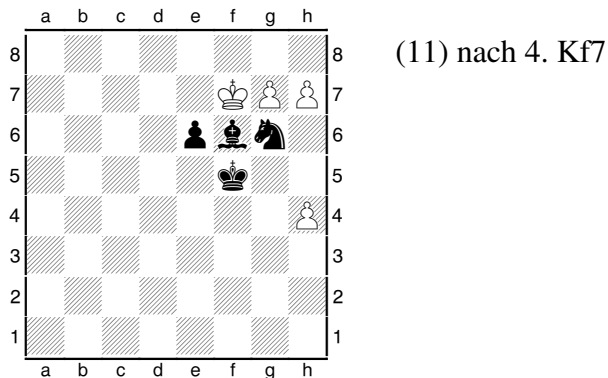


(11) Mario Matous,
 „Sinfonie Scacchistiche“ 1981, 2. Preis
 Kg7, Bg6, h4, h6;
 Kf5, Ld8, Sg8, Be6 (4+4)
 Weiß zieht und gewinnt

Der Anfang der 11 ist zugegeben etwas zäh. Das Ziel des Weißen ist, einen Bauern zu verwandeln und dabei einen zweiten zu behalten oder eine Figur zu gewinnen.

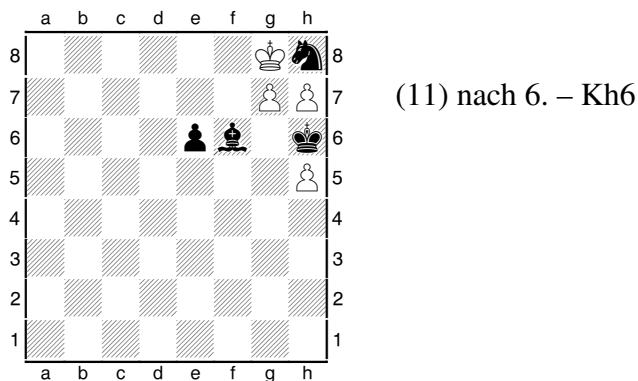
1. Kg/h8? K:g6 und 1. Kh7? Lf6 2. h5 Kg5 3. K:g8 K:h6 verlieren, 2. g7 S:h6 3. K:h6 L:g7+ 4. K:g7 Kg4 5. Kf6 erreicht gerade so ein Remis. Nach 1. h5? Sf6 (dr. 2. – S:h5+) 2. Kf7 Kg5 (dr. 3. – K:h6) 3. h7 S:h7 usw. hält Schwarz ebenfalls die weißen Bauern auf. Es bleibt 1. h7!, wonach unter obigen Gesichtspunkten 1. – Lf6+ die einzig sinnvolle Antwort ist. Nun verliert das naheliegende 2. K:g8? K:g6 ebenso wie 2. Kf7? Sh6+ 3. Kf8 K:g6. Der richtige Zug 2. Kf8! bewahrt zunächst die Möglichkeit der Umwandlung auf g8 (2. – K:g6 3. h:g8D+), ohne Schwarz Gelegenheit zu einem Tempogewinn zu geben. Nach 2. – Sh6 3. g7 (L:g7+ 4. K:g7 Sg4 5. h8D) gewänne Weiß relativ problemlos. Der Springer muß aber von g8 abziehen, also 2. – Se7 3. g7. Nach 3. – L:g7 4. K:g7 Sg6 5. h5 Sf4 6. h8D erreicht Weiß wieder ein gewonnenes Endspiel; es bleibt 3. – Sg6+.

Der weiße König muß am g-Bauern bleiben. Auf 4. Kg8? hat Schwarz 4. – Kg4 5. Kf7 L:g7 6. K:g7 Kh5!, woraufhin es für Weiß das Beste ist, den schwarzen Bauern abzuholen, bevor er läuft: 7. Kf6 e5 8. h8D+ mit klarem Remis. Gegenüber diesem Fehlversuch gewinnt 4. Kf7 (Diagramm) ein Tempo.



Nun führt 4. – *L:g7* 5. *K:g7 e5* 6. *h4* in bekannte (Gewinn-)Gefilde. Es scheint, als bleibt Schwarz nur 4. – *Se5+* 5. *Kg8 Kg6/Sg6* 6. *h8D/h5*, und wiederum hat Weiß schnell gewonnen.

Dies ist die Stelle, ab der es interessant wird. Schwarz hat das tückische 4. – **Sh8+!?** 5. **Kg8 Kg6**. Dieses Manöver stellt die Falle 6. *g:h8D?* *L:h8* 7. *h5+ Kf6!* 8. *K:h8 Kf7* auf, durch die die weiße Umwandlung zunächst verhindert wird. Nun gut, das Mittel dagegen ist schnell gefunden; 6. **h5+! Kh6!?** (Diagramm) lenkt den schwarzen König vom Idealfeld g6 weg.



Doch jetzt kommt die Pointe dieser Studie: Schwarz hat unmittelbar nach der ersten gleich eine zweite Falle vorbereitet: 7. *g:h8D?* *Le5!* (8. *D:e5patt*) führt wiederum nur zum Remis!

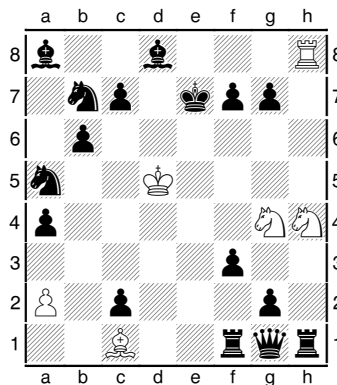
Untersuchen wir kurz die Springerumwandlung: 8. *g:h8S?* *e5* 9. *Sf7+ K:h5* 10. *Sd6 Kg6* 11. *Se8 Lh8* 12. *K:h8 Kf7*, und der weiße Springer kann kein Tempo verlieren, um den schwarzen König zu vertreiben; 11. *Se4 Lg7* führt Weiß ebenfalls nicht weiter, und sobald Schwarz zu e5-e4 kommt und sein Läufer die gesamte Diagonale zur Verfügung hat, ist das Remis mehr als klar.

Daher gewinnt tatsächlich allein 7. **g:h8L!**, wonach der weiße Bauer deutlich früher umwandelt als der schwarze.

Man beachte die Feinheit, daß die schwarze Doppelfalle, falls Weiß hineintappt, einmal zu schwarzem und einmal zu weißem Patt führte.

2.4. Besonderes

Die nächsten vier Studien stellen Kuriosa dar. Ich weiß, daß bei solchen selbst eingefleischte (Nur-)Partiespieler zu Zugeständnissen gegenüber der „Natürlichkeit“ der Stellung bereit sind. Insofern sind sie möglicherweise die geeignete Einführung für Studien mit völlig „künstlichen“ Ausgangstellungen.



(12) H. Meyer,

„A Complete Guide to the Game of Chess“, 1882

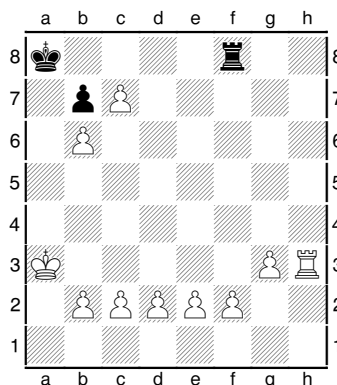
Kd5,Th8,Lc1,Sg4,Sh4,Ba2;

Ke7,Dg1,Tf1,Th1,La8,Ld8,Sa5,Sb7,Ba4,b6,c2,c7,f3,f7,g2,g7

(6+16) Weiß zieht und macht remis

Schwarz hat in der 12 einen gewaltigen Materialvorteil, und sobald er sich den weißen Schachs entzogen hat, kann er zuschlagen. Doch erstaunlicherweise gelingt ihm das nicht:

1. Sf5+ Kd7 2. Se5+ Kc8 3. Se7+ Kb8 4. Sd7+ Ka7 5. Sc8+ Ka6 6. Sb8+ Kb5 7. Sa7+ Kb4 8. Sa6+ Kc3 9. Sb5+ Kd3 10. Sb4+ Ke2 11. Sc3+ Kf2 12. Sd3+ Kg3 13. Se4+ Kg4 14. Se5+ Kf5 15. Sg3+ Kf6 16. Sg4+ Ke7. Der schwarze König und die weißen Springer haben eine Runde um das Brett gedreht und können nun die nächste Runde beginnen ...



(13) Autor?,

Quelle?

Ka3,Th3,Bb2,b6,c2,c7,d2,e2,f2,g3;

Ka8,Tf8,Bb7 (10+3)

Schwarz am Zug, Weiß gewinnt

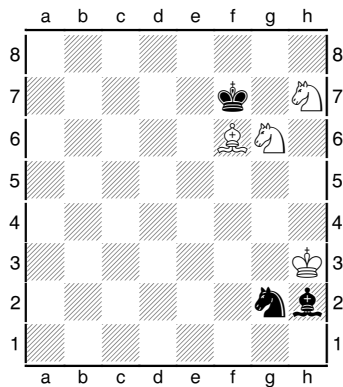
In der 13 steht der schwarze König patt. Daher ist der schwarze Turm tabu und droht mit Dauerschach, am einfachsten entlang des Winkels a3-f3-f8. Schwarz darf damit keine Zeit verlieren. Ein Wartezug entlang der 8. Reihe führt zu etwa 1. – Te8 2. g4 Te3+ 3. Ka2 Ta3+/T:h3 4. T:a3/c8D#.

Dies gibt dem Weißen die Grundüberlegung in die Hand: Er muß den Schwarzen zwingen, auf g3 zu nehmen und anschließend auf a3 schachzubieten. Schwarz kann dies mühelos verhindern, sobald er zu einem Schach auf der zweiten Reihe kommt. Dies erklärt das äußerst präzise Spiel des Weißen:

1. – Tf3+ 2. e3! T:e3+ 3. c3! T:c3+ 4. Ka2 Ta3+ 5. Kb1 Ta1+ 6. Kc2. Ohne das Luftloch c2 hätte Weiß den Turm schlagen müssen, und ohne den Blockierer auf b2 würde Schwarz nun mit einem Schachgebot auf a2 und anschließendem Schachtreiben entlang der 2. Reihe bzw. der f-Linie den weißen Plan endgültig zunichte machen. Diese beiden Gefahren erklären den zweiten und dritten weißen Zug und warum keine anderen Opfer gingen.

6. – Tc1+ 7. Kd3 Tc3+ 8. Ke2 Te3+ 9. Kf1 Te1+ 10. Kg2 Tg1+ 11. Kf3 T:g3+. Das erste Ziel ist erreicht. Mit demselben Mechanismus geht es nun zurück auf die a-Linie: 12. Ke2 Te3+ 13. Kd1 Te1+ 14. Kc2 Tc1+ 15. Kb3 Tc3+ 16. Ka2. Und damit ist auch das zweite Ziel erreicht. Schwarz hat nur noch die Wahl zwischen dem Matt auf c8 und dem Matt auf a3.

Ein humorvoller K-T-Tanz!



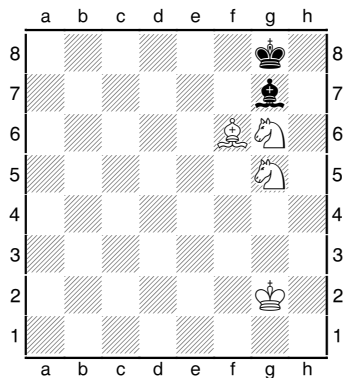
(14) P. Sobolewsky,
 „Schachmaty w SSSR“ 1950/1, Preis
 Kh3,Lf6,Sg6,Sh7;
 Kf7,Lh2,Sg2 (4+3)
Weiß zieht und gewinnt

Das Kuriosum der 14 besteht nicht nur im Material der Ausgangsstellung, sondern auch in der Lösungs-Pointe. Die Materialverteilung der Ausgangsstellung ist Remis. Weiß muß eine Figur gewinnen, ohne dabei den Läufer zu verlieren.

Es ist also klar, daß Sg6 ziehen muß. Aber auf „beliebigen“ Wegzug zieht Schwarz mit Tempo seinen Läufer ab: 1. Sg8? Ld6!, 1. Se7? Ld6 2. Sf5 Sf4+ 3. Kh4 Lb8. Daher spielt Weiß selbst mit Tempo 1. **Sh8+**! Ohne neuen Angriff auf eine weiße Figur wäre die schwarze Niederlage bereits besiegelt, deshalb 1. – **Kg8**.

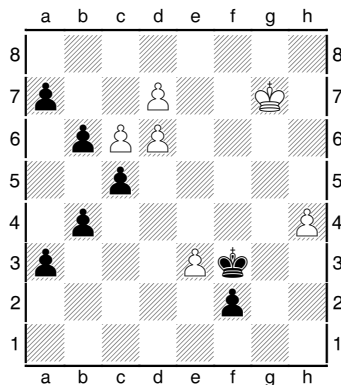
Nach 2. Sg5? könnte wiederum der schwarze Läufer mit Tempo abziehen: 2. – Lf4, und Schwarz rettet beide Figuren (3. K:g2 L:g5 4. L:g5 K:h8). Somit steht Weiß vor der Wahl des Schlagobjekts. 2. K:h2? Se3! ist verkehrt, da Weiß die beiden Drohungen Kg8:h7 und Se3-g4+ nicht gleichzeitig parieren kann. Also 2. **K:g2**!

Es verhindert 2. – Lf4 ein Entkommen des weißen Springers über g5. Aber nach 3. Sg6 scheint Schwarz am Ende. Doch er hat noch eine tückische Parade. 3. – Lh6 deckt f8 und erzwingt 4. Sg5, worauf 4. – Lg7!? (Diagramm) folgt.



5. Ld8(Le7)? Lf6! (6. L:f6patt) 6. Se7+ Kf8 (7. Sg6+ Kg8) 7. Sh7+ Ke8 8. La5/S:f6 K,L:e7/K:d8 führt zu Remis mit allen vier Möglichkeiten: K+L+S vs. K+L, K+S+S vs. K, Zugwiederholung oder Patt! Als einzige Alternative bleibt 5. **Se7+**! (Kf8 6. Se6+ Kf7 7. L:g7) **Kh8**, doch wie hilft Weiß das weiter?

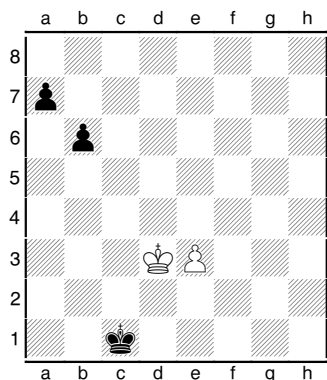
6. Sf7+ Kh7 erreicht als Pointe eine gegenüber zwei Züge vorher fast gespiegelte Stellung. Nur der weiße König wurde nicht mitgespiegelt, und dies bringt eine verborgene Ressource hervor: 7. Lh4! Lf6 8. Sg5+ Kh6 9. Sg8+ Kh5 10. S:f6+! K:h4 11. Sf3#.



(15) Dolgow/Kusnezow,
 Quelle? 1978
 Kg7,Bc6,d6,d7,e3,h4;
 Kf3,Ba3,a7,b4,b6,c5,f2 (6+7)
 Weiß zieht und gewinnt

Der Lösungsablauf der 15 bietet dem Löser kaum Stolpersteine, dafür zeigt er den Task einer fünffachen beidseitigen Damenumwandlung!

1. d8D! (dr. 2. Df6) f1D 2. Df6,8+ Ke(g)2 3. D:f1+ K:f1 4. d7 a2 5. d8D a1D+ 6. Df6+ D:f6+ 7. K:f6 b3 8. c7 b2 9. c8D b1D 10. Df5+ D:f5+ 11. K:f5 (c4(?) 12. Ke4!) Ke2 12. Ke4! (notwendig, um auch diesmal die schwarze Dame abtauschen zu können) Kd2 13. h5 c4 14. h6 c3 15. h7 c2 16. h8D c1D 17. Dh2+ Ke(d)1/Kc3 18. Dg(h)1+/Dc7+ Kd(b)2 19. D:c1+ K:c1 20. Kd3 (Diagramm).



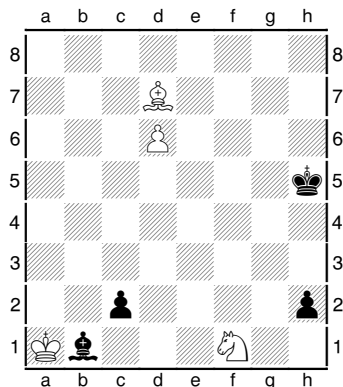
(15) nach 20. Kd3

Weiß droht, mit seinem König die schwarzen Bauern lange genug aufzuhalten. Somit ist Schwarz erneut gezwungen, ein Tempo, mit seinem König zu verlieren: 20. – Kb2 21. e4 a5. Auf b2 verstellt der schwarze König seinen b-Bauern, der mit Schach umwandeln würde. Daher muß der Schwarze mit dem schlechteren a-Bauern laufen. 22. e5 a4 23. e6 a3 24. e7 a2 25. e8D a1D.

Die schwarze Dame ist vom eigenen König verstellt, der weiße König im Spielverlauf überraschend weit herangekommen. Es kann Weiß nun unter Beschäftigung des schwarzen Königs den Bauern auf b6 beseitigen und danach einen Mattangriff starten: 26. Db5+ (Ka2 27. Kc2! mit Matt) Ka3/Kc1 27. Da6+/Dc6+ Kb2 28. D:b6+ Ka3/Kc1 29. Da5+/Dc5+ Kb2 30. Db4+ Kc1 31. Dd2+ Kb1 32. Dc2#.

2.5. „Künstliche“ Stellungen

12–14 waren bereits Stellungen, die nichts mehr mit dem Partyspiel zu tun hatten, und dennoch hatten wir auch mit ihnen unseren Spaß. Was hindert uns also, mit solchen Stellungen weiterzumachen?



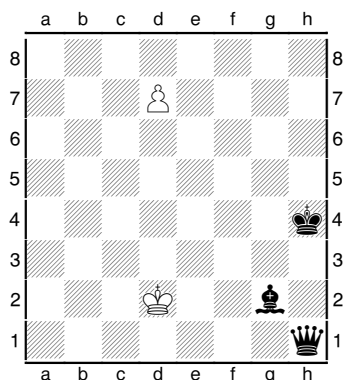
(16) M. Liburkin,
 „Schachmaty w SSSR“ 1952
 Ka1,Ld7,Sf1,Bd6;
 Kh5,Lb1,Bc2,h2 (4+4)
Weiß zieht und macht Remis
 [K+D vs. K+wBe7 = Gewinn,
 K+D+L vs. K+D = i.d.R. Remis]

Schwarz hat in der 16 zwei umwandlungsbereite Bauern, und Weiß muß beide gleichzeitig aufhalten. Dazu genügt nicht 1. Kb2? c1D+! 2. K:c1 h1D! 3. Sg3+??, weil der weiße Springer gefesselt ist. Deshalb umgekehrt 1. Sg3+! Kh4 (am aggressivsten) 2. Kb2.

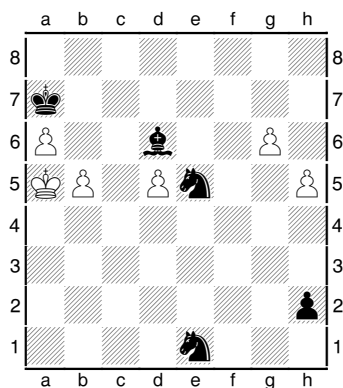
Nach 2. – K:g3 3. Lc6 wäre das Remis bereits offensichtlich, doch Schwarz hat noch einen Pfeil im Köcher: 2. – c1D+(!) 3. K:c1 Le4 (4. Sf5+? Kg4! usw.).

Es droht nach Schlag des weißen Springers der schwarze Bauer mit Schach zur Dame zu gehen, so daß Weiß unbedingt Zeit gewinnen muß: 4. Sh1! L:h1 5. Lh3! (warum gerade hierhin, zeigt sich am Schluß) Lc6 6. Lg2!

Ein Zug entlang der Diagonale a4-e8 entspräche nun einer sofortigen Einwilligung ins Remis. Doch nach 6.– L:g2 hat Weiß den schwarzen Läufer auf das ungünstigste Feld gelockt. Jetzt folgt 7. d7 h1D+ 8. Kd2! (Diagramm), und nun steht der Läufer seiner Dame im Weg, die die weiße Umwandlung nicht mehr verhindern kann! (8. – Lf3 9. d8D+ mit Schach!)

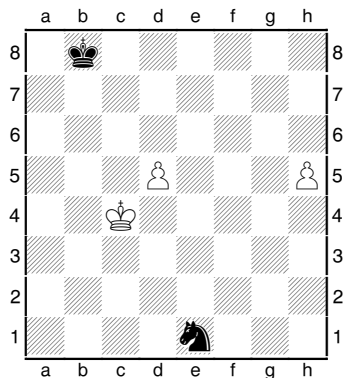


(16) nach 8. Kd2



(17) Leopold Mitrofanow,
 „Shota Rustaveli MT“ 1967, 1. Preis (Version)
 Ka5,Ba6,b5,d5,g6,h5;
 Ka7,Ld6,Se1,e5,Bh2 (6+5)
Weiß zieht und gewinnt

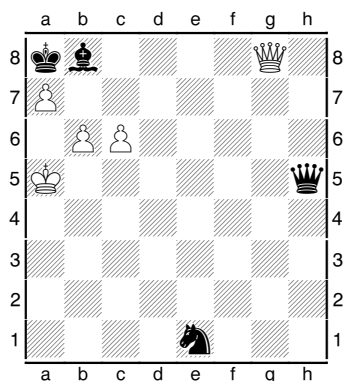
Damit Schwarz in der 17 nicht zu 1. – Lc7+ kommt, ist 1. b6+! Ka8 vor 2. g7 notwendig. Dringend zu untersuchen ist 2. – Sc4+ 3. Kb5 h1D 4. g8D+ Lb8 5. a7 (Sa3+ 6. Kc6 Dh2 7. a:b8D+ D:b8 8. b7+ Ka7 9. Dg1+ Ka6 10. Db6#) Dh2 6. a:b8D+ D:b8 7. D:b8+ K:b8 8. K:c4 (Diagramm) nebst 9. Kc5.



(17) Nebenvariante nach 8. K:c4

Aber Weiß bindet mit dem h-Bauern den schwarzen Springer (der ihn bereits auf h6 stoppen muß, sonst kann der weiße König den Springer vertreiben), stellt seinen König auf e7 und bringt den d-Bauern durch. 2. – Sc6+ führt durch Zugumstellung zur Hauptvariante zurück.

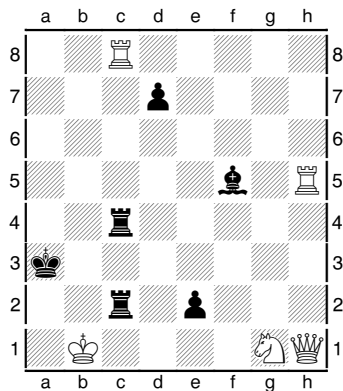
2. – h1D 3. g8D+ Lb8 4. a7. Bereits untersucht ist 4.– Sc4+, und 4.– Sd7 5. a:b8D+ S:b8 6. Df7! macht es Weiß noch leichter. Daher 4. – Sc6+(!). Nach Schlag des weißen a-Bauern wären die weißen Gewinnträume ausgeträumt, und 5. Ka6? Df1# geht schon gar nicht. Aber 5. d:c6 D:h5+ (Diagramm) sieht auch nicht vielversprechender aus. Schwarz droht Dauerschach.



(18) nach 5. – D:h5+

6. Dg5!! Einer jener Züge, die man nie wieder vergißt. Weiß opfert die Dame, obwohl sie seine einzige Angriffsfigur ist und Schwarz sie mit Schach wegschlagen kann. Dieser wiederum hat kaum eine Wahl, denn nach Wegzug seiner Dame folgte b6-b7+. 6. – D:g5+ 7. Ka6. Schon wird der Sinn des sechsten weißen Zuges klar: die schwarze Dame wurde auf ein Feld gelenkt, von dem aus sie a6 nicht Schach bieten kann. Es droht akut Matt auf b7.

7. – L:a7 8. c7! Es ist eine Augenweide, wie hilflos eine Dame und zwei Leichtfiguren gegenüber nur zwei weißen Bäuerlein sind! Nunmehr droht schon doppelt Matt, was nur das Rückopfer der Dame noch verhindert: 8. – Da/b5+ 9. K:D Kb7 10. b:a7, und Schwarz kann noch einen Bauern schlagen, aber der letzte macht ihm den Garaus. (7. – Db5+ 8. K:b5 Sc2 9. c7!)



(18) David Gurgendidse,

„Tavariani Jubiläums Turnier“ 1992, 1. Preis

Kb1,Dh1,Tc8,Th5,Sg1;

Ka3,Tc2,Tc4,Lf5,Bd7,e2 (5+6)

Weiß zieht und gewinnt

[K+T+S vs. K+T = i.d.R. Remis, K+T vs. K+L = i.d.R. Remis,

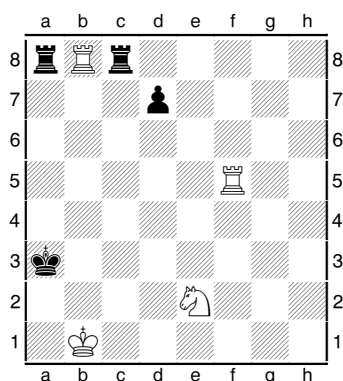
K+T+B vs. K+S = i.d.R. Gewinn]

Die 18 erfordert Analysen, die zumindest in ihrer Komplexität einem Partyspieler liegen sollten. Schwarz hat verschiedene Mattdrohungen auf der 1. Reihe, darunter das Doppelschachmatt Tc2-c1#. Und eine Umwandlung des e-Bauern würde die Materialverteilung egalalisieren.

Weiß muß daher mit Schach beginnen. 1. Da8+? scheitert nicht an 1. – Kb4 2. Tb8+ (Kc5 3. T:f5+ K~ 4. Dd5+ usw.) Kc3 3. Da5+ (3. – Tb4+ 4. D:b4+ Kd3 4. T:f5, 3. – Kd4 4. S:e2+ ~ 5. T:f5) Kd3 4. T:f5 Tc1+ 5. Ka2 Tc2+ 6. Tb2 T:b2+ 7. K:b2 Tc2+ 8. Kb3, wonach Weiß nach Neutralisierung aller Mattdrohungen mit ausreichend Material verbleibt; auch 1. – Kb3 2. Tb8+ Tb4 3. S:e2! (T:e2+ 4. Kc1!) endet ähnlich. Jedoch nach 1. – Ta4! kommt Weiß nicht weiter: 2. D:a4+ (das einzige noch verbliebene sinnvolle Schachgebot) 2. – K:a4 3. S:e2 T:c8+ 4. T:f5 endet im Remis; 2. S:e2 T:c8+ 3. T:f5 T:a8 verlöre sogar.

Also 1. Ta8+! Nun hilft 1. – Ta4 nicht weiter: nach 2. T:a4+ ~ 3. S:e2 ist die Dame noch in einer sicheren Position und durch Abzugsschach nicht zu gewinnen. Auch 1. – Kb4 2. Db7+ Kc3 3. Ta3+ Kd4 4. Sf3+ Kc5 5. T:f5+ bzw. 3. – Kd2 4. Sf3+ Kd1 4. Th1+ e1D 5. T:e1# führt zu raschem schwarzen Verlust. Daher 1. – Kb3, denn darauf führt 2. Db7+? Tb4! (3. D:b4+!? K:b4 4. S:e2 Tc8+!) in die bekannten Regionen von Remis oder gar schwarzem Gewinn. Also 2. Tb8+ (2. – Kc3 3. S:e2+ ~ 4. T:f5, 2. – Tb4 3. T:b4+ K:b4 4. S:e2) Ka3.

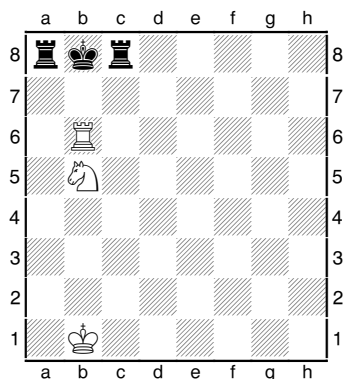
Die ersten beiden Zugpaare beförderten den weißen Turm von c8 nach b8; nun geht 3. Da8+ Ta4 4. S:e2! (T:e2+/Tb2+ 5. T:f5/Kc1). Die unmittelbaren Drohungen hat Weiß abgewehrt, und die einzige Möglichkeit für Schwarz, deutliche weiße Materialüberlegenheit zu vermeiden, ist 4. – Tc8+ 5. T:f5 T:a8 (Diagramm).



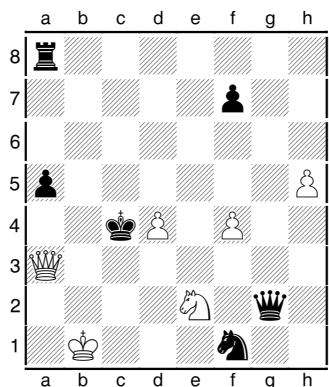
(18) nach 5. – T:a8

Die schwarzen Türme decken sich nun gegenseitig, und ein Turmtausch führt wieder zum Remis. Deshalb hilft auch 6. Tb2? Tcb8 nicht weiter: 7. Tf3+ Ka4 8. Sc3+ Ka5 9. Tf5+ Ka6 mit Dauerschach oder Turmtausch.

Weiß hat nur noch die Chance eines Mattangriffs, die Randstellung des schwarzen Königs nutzend: 6. Tf3+ Ka4 7. Sc3+ (7. – Ka3 8. Sa2+ Ka4 9. Tb4+ Ka5 10. Ta3#, 7. – T:c3 8. T:a8+!) Ka5 8. Tf5+ Ka6 9. Tf6+ (9. – Ka5 10. Tb5#, 9. – Tc6) d6 (dieses Bauernpfer kann Schwarz auch unterlassen, es ändert nichts) 10. T:d6+ Ka7 11. Sb5+ K:b8 12. Tb6# (Diagramm). Die hochoriginnelle Mattstellung sollte für die Mühe der Analysen entschädigen?



(18) nach 12. Tb6#

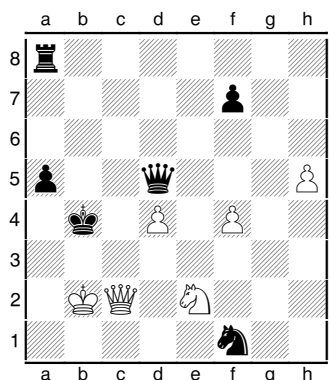


(19) Leonid Kubbel,
 „Schachmatny Listok“ 1924
 Kb1, Da3, Se2, Bd4, f4, h5;
 Kc4, Dg2, Ta8, Sf1, Ba5, f7 (6+6)
Weiß zieht und gewinnt

Weiß hat in der 19 einen Turm weniger. Und selbst wenn es ihm gelingt, diesen durch eine Schachserie zurückzugewinnen, gewänne Schwarz den weißen Springer und hat mindestens Dauerschach. Weiß muß daher konkrete Drohungen aufstellen.

Nach 1. **Da2+!** muß Schwarz sich vor Abzugsschachs des weißen Springers vorsehen. Man sieht schnell, daß, falls Weiß dabei seinen Springer verliert, Schwarz wegen des Doppelangriffs auch auf seinen Turm den seinen ebenfalls nicht halten kann.

Die nächsten schwarzen Züge sind erzwungen: 1. – **Kb4** 2. **Db2+ Kc4** 3. **Dc2+ Kb4** 4. **Kb2!** (dr. 5. **Db3#/Dc5+**) **Dd5** (Diagramm).

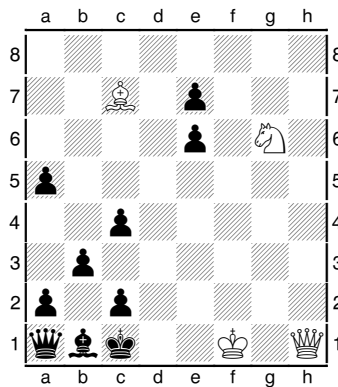


(19) nach 4. – Dd5

Schwarz hat scheinbar alles abgedeckt. Wie weiter?

5. **Da4+!!** Obwohl in Materialnachteil, opfert Weiß seine stärkste Figur! Hintergrund ist, daß Weiß mit einer spektakulären Gabelserie Dame und Turm zurückgewinnt: 5. – **K:a4** 6. **Sc3+ Kb4** 7. **S:d5+** (7. – **Kb5** 8. **Sc7+ usw.**) 7. – **Kc(a)4** 8. **Sb6+ K:d4** 9. **S:a8**.

Nach dem materiellen Ausgleich sieht sich Schwarz der Umwandlungsdrohung des weißen h-Bauern gegenüber. Der schwarze Springer kann ihn nicht rechtzeitig aufhalten, und der Bauer auf f4 hindert den schwarzen König am Erreichen des Quadrats.



(20) Tigran B. Gorgijew,
 „Armenia JT“ 1965, 1. Preis
 Kf1,Dh1,Lc7,Sg6;
 Kc1,Da1,Lb1,Ba2,a5,b3,c2,c4,e6,e7 (4+10)
 Weiß zieht und gewinnt

Es ist klar, daß Schwarz in der 20 das Remis mehr als sicher ist, sobald er seine Dame befreien kann oder eine neue (freie) Dame bekommt. Deshalb muß Weiß den schwarzen König in seinem Gefängnis halten: **1. Ke2+! Kb2**. Nun droht die Umwandlung des c-Bauern. Weiß muß weiter scharf schießen: **2. Le5+**.

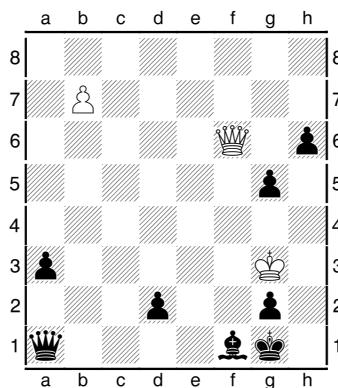
Die nicht ganz leicht zu analysierende Nebenvariante 2. – *Ka3* 3. *L:a1* trübt etwas den Eindruck dieser Studie. Es droht 3. *Dc1+* *nebst* 4. *Se5*, was den Springer aus dem Schußfeld des Lb1 bringt, c4 bedroht und die schwarzen Bauern zuverlässig an die Kandarre nähme. Mit Hilfe des weißen Springers könnte Weiß dann anfangen, die schwarzen Bauern zu dezimieren, und früher oder später setzt sich sein Materialvorteil durch. Auf 3. – *Kb4* muß Weiß 4. *De1+* dazwischenschieben, um c4-c3 zu verhindern. Sofortiges 3. – *b2* scheitert an 3. *Df3+* (*Ka4* 4. *Dc6+* usw.) 3. – *Kb4* 4. *Db7+* *Kc5* 5. *D:b2* *c1D* 6. *D:c1* *L:g6* 7. *Dg5+* *Lf5* 8. *D:e7+*, und der weiße Läufer hat die schwarzen Bauern im Griff, so daß Weiß sich mit Dame und König auf den schwarzen Feldern an Schwarz heranpirschen kann. Wenn Schwarz den Vorstoß des b-Bauern mit 3. – *c3* vorbereiten will, so ist am einfachsten 4. *De1* *nebst* *D:c3*. So behält Weiß entweder auch noch seinen Springer, oder wir sind nach dem schwarzen Opfer des c-Bauern *nebst* L:S in den gerade besprochenen Gefilden. Schließlich führt 3. – *a4* 4. *Se5* (*b2* 5. *Df3+* usw.) *Kb4* 5. *Db7+* *Kc5* 6. *Dc6+* bzw. 4. – *c3* 5. *L:c3* *b2* 6. *Db7* *c1S+* 7. *Ke3* zu schnellem Matt.

Die Hauptvariante ist das verbleibende 2. – **c3**. Mit Dame und Läufer kann Weiß dem schwarzen König nicht beikommen; er muß seinen Springer heranzuführen, doch das gute Feld e5 ist blockiert, und Schwarz droht die Umwandlung des c-Bauern. 3. *Lf4?* *Ka3!* ist zu langsam (etwa 4. *Se5* *c1S+* 5. *L:c1+* *b2* 6. *Db7* *b:c1S+*). Weiß darf daher nicht lockerlassen, egal was es kostet:

3. Dc1+!! K:c1 4. **Lf4+ Kb2**. Auf 5. *Se5?* geht aber nun 5. – *Ka3!*, da die weiße Dame fehlt, deshalb muß Weiß eine weitere Figur zwecks eines weiteren Tempogewinns opfern: **5. Lc1+! K:c1**, und nun **6. Se5 Kb2** 7. **Sc4+ Kc1** 8. **Ke1**.

Die blockierte schwarze Stellung ist zu einem perfekten Käfig für den eigenen König geworden: 8. – *e5* 9. *S:e5* *Kb2* 10. *Sc4+* *Kc1* 11. *Ke2* *a4* 12. *Ke1* *e6* 13. *Ke2* *e5* 14. *S:e5* *Kb2* 15. *Sc4+* *Kc1* 16. *Ke1* *a3(b2,Db2)* 17. *Se5* ~ 18. *Sd3#*.

2.6. Zwei Höhepunkte



(21) Wiktor Rasumenko,
 „Roslow-40“ 2003, ehrende Erwähnung
 Kg3,Df6,Bb7;
 Kg1,Da1,Lf1,Ba3,d2,g2,g5,h6 (3+8)
Weiß zieht und gewinnt

Die wilde Stellung der 21 ist sicher so partiefern, wie es nur geht, sie präsentiert aber einen Umgang mit Damen, den sich wohl viele Partierspieler wünschen würden!

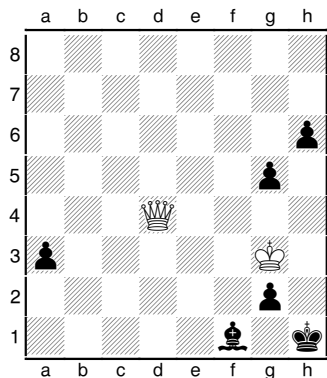
1. b8D? D:f6! beläßt Weiß natürlich ohne jede Hoffnung. Naheliegend ist 1. D:a1?, doch dies unterschätzt die Gefahr der Umwandlung des g-Bauern. Mit 1. – Kh1! 2. b8D g1D+ 3. Kf3 Lg2+ gewinnt Schwarz eine Dame zurück und hat überwältigenden Materialvorteil; einen solchen bekommt Schwarz aber auch, wenn Weiß im zweiten Zug die Dame wegzieht und damit 3. – d1D+ zuläßt. Weiß kann noch mit 2. Dd4!? die Falle 2. – g1D+? 3. D:g1+ K:g1 4. b8D mit Mattangriff (4. – d1D 5. Db6+ Kh1 6. D:h6+, 4. – h5 5. Db6+ Kh1 6. Dc6+ Kg1 7. Dc5+ usw.) aufstellen, die Schwarz allerdings mit der Weglenkung 2. – d1D! (3. D:d1 g1D+) umgeht.

Ein beliebiger Wegzug der weißen Dame im ersten Zug läßt Schwarz die Zeit, seine Stellung mit Da1-c3+ oder Da1-e1+ zu konsolidieren. Eine Umwandlung auf d1 sichert dann Schwarz Gewinn durch Materialvorteil. Der Versuch 1. Df2+? Kh1 bringt Weiß ebenfalls nicht weiter, da die Dame von f2 aus keinen Zugriff auf die h-Linie hat (2. Df3 De1+).

Es bleibt 1. Db6+! Weil 1. – Kh1 2. D:h6+ sofort zum Matt führt, lenkt das Opfer 1. – Dd4!? die weiße Dame vorerst vom Zugriff von der h-Linie weg: 2. D:d4+ Kh1.

Schwarz droht zwar nicht Umwandlung auf g1 mit Schach, da nachfolgende Umwandlung auf b8 zum Mattangriff führt, wohl aber die Umwandlung auf d1 mit nachfolgendem Schachtreiben des weißen Königs. Den Versuch 3. Db6? kontert 3. – h5, was fürs erste weiße Damenzugriffe auf die h-Linie unterbindet, nebenbei potentiell h5-h4+ droht. Auch 3. Kf3? g1D (das Mattnetz ist weg) 4. D:d2 Lg2+ führt nicht weit. Deshalb sofort 3. b8D Es droht v.a. 4. Dbb6, und 3. – L~ 4. Df2 verhindert das nicht wirklich. Die Umwandlung auf g1 führt erneut nach Damentausch zum weißen Mattangriff. Die einzige echte Parade ist 3. – d1D(!). Weiß darf sich nicht auf die Weglenkung 4. D:d1? einlassen, da nach 4. – g1D+ 5. Kf3 Schwarz mit 5. – Lg2+ 6. Ke2 Lf3+ eine weiße Dame zurückerobert.

Der dritte schwarze Zug droht: erstens D:D; zweitens ein Schachtreiben des wK, bis Schwarz gefahrlos auf g1 umwandeln kann; drittens h6-h5 mit unerwarteter Mattdrohung. Weiß kann dies alles nur parieren, indem er, statt das schwarze Opfer anzunehmen, sogar selbst opfert: 4. Dg1+! K:g1 5. Db6+. Wie nach dem Schlüssel ist Schwarz zum Opfer auf d4 gezwungen, wenn er sofortiges Matt verhindern will: 5. – Dd4!? 6. D:d4+ Kh1 (Diagramm).

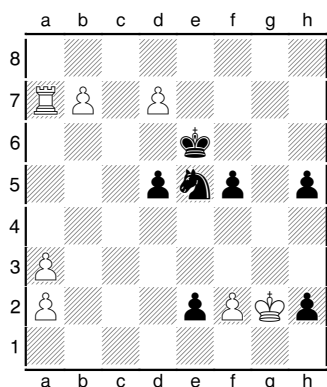


(21) nach 6. – Kh1

Nach diesem wilden Geplänkel wechselseitiger Damenopfer hat Weiß fürs erste Materialvorteil erreicht. Die zwei vorgerückten schwarzen Bauern lassen einen Gewinn allerdings fraglich erscheinen. Es beginnt eine Phase genauen Manövrierens. Weiß muß zunächst den schwarzen g-Bauern fesseln, und in der Tat hat Weiß nach 7. *De4?* (*dr.* 8. *Df3 g4* 9. *Dd5*) *h5!* 8. *Df3 g4* 9. *Dd5 h4+* 10. *K:g4 Kh2* nichts besseres als die Zugwiederholung 11. *De5+ Kh1* 12. *De4 Kh2 o.ä.*, denn auch der Versuch 13. *Df4+ Kh1* 14. *Df3 Kh2* 15. *Dh3+ Kg1* bringt Weiß nicht weiter wegen des a-Bauern, z.B. 16. *D:h4 a2* 17. *Dh8 Kf2* 18. *Dd4+ Ke2*, und Weiß kann eine Umwandlung nur durch Dauerschach verhindern. Auf 8. *Kf2* (*droht* 9. *Df3 g4* 10. *Dg3*) folgt 8. – *g4!* (9. *Dd5 h4* 10. *De4 h3* 11. *D:g4 h2*), und nun gewinnt Schwarz sogar: durch Vorstoß des a-Bauern, da der schwarze König nun in Sicherheit ist. Letztere Parade nimmt der Auswahlzug 7. **Dd5!** Nach 7. – **h5** 8. **Kf2(!)** bleibt nur 8. – **h4**.

Und erneut kann Weiß fehlgreifen. 9. *D:g5?* erlaubt 9. – *h3!* 10. *Dg3 h2*, und wieder gewinnt Schwarz durch Marsch des a-Bauern. 9. **Df3(!)** lenkt den schwarzen Bauern nach g4, von wo aus die weiße Dame Zugriff nach h3 hat: 9. – **g4** 10. **D:g4 h3** 11. **D:h3#**. Die Parade 9. – *Kh2* zögert das Matt nur unwesentlich hinaus: 10. *Dg4 a2* 11. *D:g5 (h3* 12. *Dg3+)* *Kh3* 12. *Df5+ Kh2* 13. *Dg4 a1D* 14. *D:h4#*.

Wechselseitige Damenopfer mit zweimaliger Verschmähung einer schwarzen Dame führen schließlich zu einem Endspiel, in dem Weiß mit seiner Dame als einziger Figur neben dem König gleich sechs gegnerischen Steinen gegenübersteht. Zwei verschiedene Formen von Romantik sind harmonisch zu einer Hymne auf die (Schach-)Damen verbunden!



(22) Oleg Perwakow,
 „Szachy“ 1987, 1. Preis
 Kg2,Ta7,Ba2,a3,b7,d7,f2;
 Ke6,Se5,Bd5,e2,f5,h2,h5 (7+7)
 Weiß zieht und gewinnt

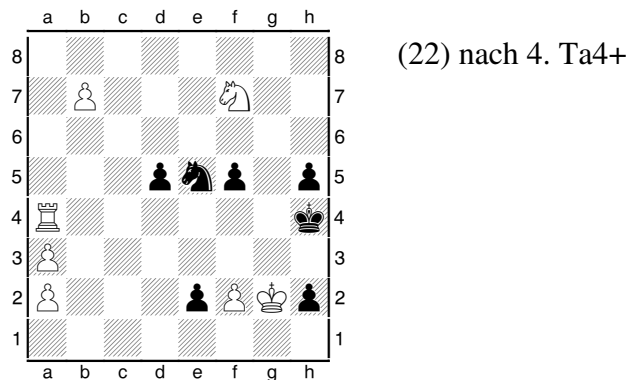
Mit der 22 präsentiere ich zum Abschluß des Studienkapitels meine Lieblingsstudie. Es fällt mir schwer, mir vorzustellen, daß diese Quantität an Inhalt überboten werden kann, ohne dabei die Übersichtlichkeit der Analysen aufzugeben.

Schwarz droht *h2-h1D+*, gefolgt von der Umwandlung des e-Bauern mit Schach, wonach ihm mindestens Dauerschach sicher ist, z.B. 1. *b8D?* *h1D+* 2. *K:h1 e1D+* 3. *Kg2 De4+* 4. *Kf1 Dc4+!* (5. *Ke1?* *Sf3+* 6. *Kd1 Dd3+* 7. *Kc1 Dc3+* 8. *Kb/d1 S/Dd2#*). Weiß muß daher scharf beginnen und auf eine potentielle Dame verzichten: 1. **d8S+!** Eine Umwandlung auf b8

mit Schach wäre für Schwarz nun tödlich, denn Weiß vertreibt einfach den schwarzen König von e5, wonach sich die Dame auf diesem Feld einnistet. Es geht nur **1. – Kf6 2. Ta6+**.

Der Königszug nach e7 wäre wegen des Turmschachs auf e6 ganz schlecht, aber auch **2. – Kg7 3. Se6+** (**3. – K~6 4. Sf,d4+**) **Kf7 4. Sg5+ Kg7 5. Sf3** (**5. – S:f3 6. Te6**) ist nur wenig besser: der e-Bauer ist vorläufig aufgehalten, und entweder gewinnt die Umwandlung des b-Bauern, oder dieser bindet den schwarzen Springer, während die weiße Streitmacht Schritt für Schritt im schwarzen Lager aufräumt.

Wiederum bleibt somit nur ein Zug für Schwarz: **2. – Kg5 3. Sf7+**. Warum der Springerzug nach e6 schlecht ist, wird sich später zeigen. Natürlich darf Schwarz den Springer nicht schlagen, weil der Turmzug nach e6 sofort entschiede. Wegen **3. – Kf4 4. Ta4+ Sc4 5. b8D+** und **3. – Kg4 4. S:e5+ K~ 5. Sf,d3** hat Schwarz erneut nur *ein* sinnvolles Fluchtfeld: **3. – Kh4 4. Ta4+** (Diagramm).



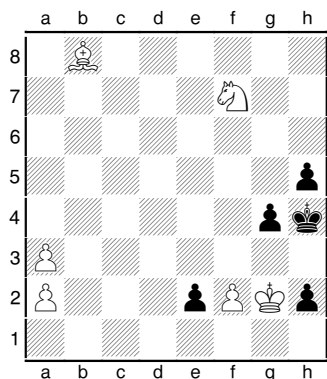
Nach dem nun zwangsläufigen Wegzug des Springers würde die weiße Damenumwandlung nicht mehr zum Dauerschach führen. Man sehe etwa **4. – Sc4 5. b8D h1D+** **6. K:h1 e1D+** **7. Kg2 De4+** **8. Kh2**. Es gibt kein Schachgebot mehr, und die schlechte Stellung des schwarzen Königs entscheidet das Spiel. Es droht Matt auf g3, und will Schwarz seine Dame dort nicht tauschen, so verliert er sie: **8. – f4 9. Dd8+ Kg4 10. Dg5+ Kf3 11. Dg2+ Ke2 12. f3+**.

Neue Verteidigungsidee: Schaffung eines Fluchtfeldes h5. **4. – Sg4** (**5. b8D?? h1D+** **6. K:h1 e1D+** **7. Kg2 D:f2+!**) **5. T:g4+ h:g4 6. b8D h1D+** **7. K:h1 e1D+** **8. Kg2**. Hier sehen wir, warum der Springer im dritten Zug nicht nach e6 durfte; Schwarz würde ihn nun schlagen und wäre aller Sorgen ledig². Mit weißem Springer auf f7 jedoch hat Schwarz mit Mattrohungen via d8 und h8 zu kämpfen. **8. – Kh5 9. Dh8+ Kg6 10. Se5+ Kg5 11. Dg7+ Kf4 12. Sd3+** verliert die Dame. Nach dem Zwischenschach **8. – De4+** **9. Kh2 Kh5** dagegen geht **10. Dd6**, da die schwarze Dame nun das Feld h6 nicht mehr decken kann. Das erzwungene **10. – g3+** **11. D:g3 De7** beantwortet Weiß am besten mit **12. Dg5+ D:g5 13. S:g5 K:g5 14. a4**; während der weiße König im Quadrat des schwarzen Bauern ist, ist der schwarze König außerhalb des Quadrates des weißen Bauern, und der Versuch, den weißen König vom schwarzen Bauern abzuschneiden, dauert zu lange.

Schwarz hat aber noch eine andere Möglichkeit: **4. – d4!? 5. T:d4+ Sg4 6. T:g4+ f:g4**, denn nun führt **7. b8D? h1D+** **8. K:h1 e1D+** **9. Kg2 De4+** **10. Kh2 Df4+!** **11. D:f4** zum Patt!

Die nunmehr äußerst beengte Stellung des schwarzen Königs läßt allerdings auch **7. b8L!** (Diagramm) zum Sieg genügen.

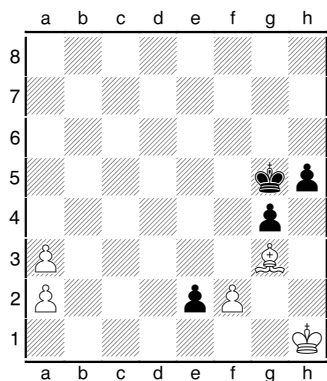
² Nicht aber **3. Se6+? Kg4?** **4. Ta4+ Sc4 5. b8D h1D+** **6. K:h1 eD+** **7. Kg2 De4+** **8. Kh2 f4 9. Dg8+ Kf5 10. Dh7+! Ke5,6 11. D:e4+**



(22) nach 7. b8L

Es droht unmittelbar Matt auf g3, und 7. – g3 8. L:g3+ Kg4 9. f3+ bereite Weiß keine weiteren Schwierigkeiten. Nach 7. – e1S+ 8. K:h2 ist die Materialverteilung für Weiß gewonnen. Nach 7. – h1D+ 8. K:h1 dagegen hat die weiße Umwandlungsfigur keinen unmittelbaren Zugriff auf e1. Es bereite zwar 8. – g3 9. L,f:g3+ Kg4 10. Se5+ Kf,g5 11. Sf,d3 bzw. 9. – Kh3 10. Sg5+ Kg4 11. Kg2 (e1S+/e1D 12. Kf1/f3+) Weiß kaum Mühe.

Aber schwierig wird es im Falle 8. – Kh3 9. Sg5+ Kh4 10. Lg3+ K:g5 (Diagramm). Es ist Ansichtssache, ob man diesen Zweig noch als Neben- oder vielmehr als zweite Hauptvariante betrachtet.

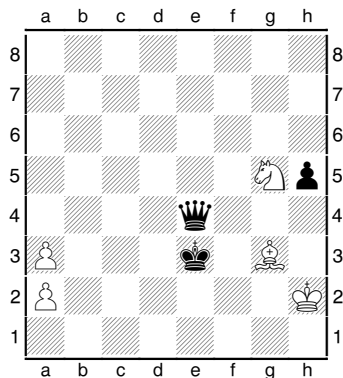


(22) NV nach 12. – K:g5

Es würde nämlich 11. f3? h4! Schwarz das Remis schenken. Schwarz hat zwei Verteidigungschancen: Beseitigung des f-Bauern und Erreichen des Quadrates des vorderen a-Bauern (Weiß hat den falschen Läufer), oder Durchbringen eines eigenen Bauern, wonach der weiße Mehrbauer auf a2 keine Rolle mehr spielt. Somit ergibt sowohl 12. Lf2 (g3? 13. Le3+! Kf5 14. Ld2) Kf4 (13. f:g4 K:g4 14. a4 Kf3 15. L:h4 Ke4 usw., 13. Kg2 g:f3+ 14. K~ Ke4 usw.) 13. a4 K:f3 15. Le1 Ke4 als auch 12. f4+ Kf5 13. Le1 K:f4 14. a4 Ke4 als auch 12. Le1 g:f3 13. a4 Kf4 14. a5 Ke3 15. Kg1 h3 (16. a6? verlore nun gar: 16. – h2+ 17. K:h2 f2 18. L:f2+ K:f2 19. a7 e1D 20. a8D Dg1+ 21. Kh3 Dg3#) 16. Lf2+ Kd2 17. a6 e1D+ 18. L:e1 K:e1 19. a7 f2+ 20. Kh2 f1D klar remis.

Weiß muß mit Tempo 11. f4+! spielen, denn nach 11. – Kf5 12. a4 h4 13. Le1 K:f4 14. a5 bzw. 11. – g:f3 12. a4 (h4 13.Lf2) Kf5 13. a5 Ke4 14. a6 Ke3 15. Kg1 Kd2 16. a7 e1D+ 17. L:e1 K:e1 18. a8D (f2+ 19. Kh2 f1D 20. Dh1 D:h1+ 21. K:h1 Ke2 22. a4) hat Weiß gegenüber 11. f3? einen Bauern- bzw. Läuferzug weniger gemacht und das Tempoduell gewonnen.

Nach 8. – e1D+ muß Weiß ohne gleichwertiges Material mit einer schwarzen Dame fertigwerden: 9. Kg2 (g3 10. L:g3+ Kg4 11. f3+) De4+ 10. Kh2 g3+ 11. L:g3+ Kg4 12. f3+ (D:f3 13. Se5+ Kf,g5 14. S:f3) K:f3 13. Sg5+ Ke3 (Diagramm).



(22) nach 13. – Ke3

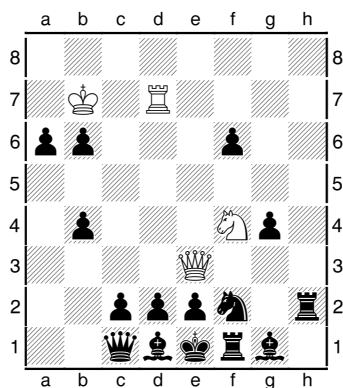
Die schwarze Dame ist erobert? Vorsicht! 14. S:e4? K:e4 15. a4 Kd5 16. Lf2 Kc6(!) führt geraden Weges ins Remis, weil Weiß den „falschen“ Läufer hat. Weiß muß mit **14. Lf2+! Kd3** ein Tempo gewinnen, wonach er den schwarzen König von der Nordwestecke abklemmen kann: **15. S:e4 K:e4 16. a4 Kd5 17. a5 Kc6 18. a6 Kc7 19. La7 Kc6 20. a4**. Und endlich hat Schwarz keinerlei Gegenspiel mehr.

Das waren: mehrfache Auswahlzüge, aktives schwarzes Gegenspiel, zwei Unterverwandlungen, Pattvermeidung, zwei Tempoduelle sowie Domination einer schwarzen Dame! Der Punkt auf dem *i* ist für mich, daß der beim Anblick der Ausgangsstellung völlig überflüssig scheinende (Doppel-)Bauer auf a2 gleich zweimal das Spiel entscheidet!

2.7. Überleitung zu zugbeschränkten Aufgaben

Wir haben mit partienahen Stellungen begonnen, dann aber gesehen, daß partieferne Stellungen ebenfalls die Schönheit des Schachspiels beleuchten können – und dabei in der Lage sind, Aspekte zu zeigen, die im praktischen Spiel äußerst selten bis nie vorkommen.

Weitere neue Möglichkeiten ergeben sich, wenn wir nun zudem die Zugzahl einschränken, in der Weiß sein Ziel erreichen muß.



(23) Stefan Schneider,
 „Wettkampf Österreich-Schweiz“ 1977, 1. Platz
 Kb7,De3,Td7,Sf4;
 Ke1,Dc1,Tf1,Th2,Ld1,Lg1,Sf2,Ba6,b4,b6,c2,d2,e2,f6,g4
 (4+15) *Matt in fünf Zügen*

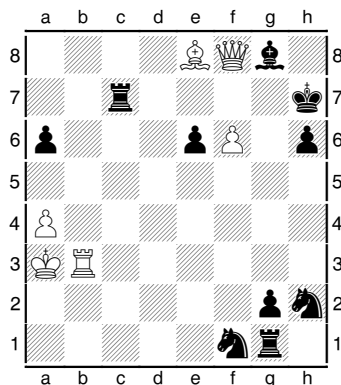
Die 23 kann als Grenzfall betrachtet werden. Mit wKa7 wäre der Gewinnweg des Fünzfügers wahrscheinlich der einzige überhaupt. Allerdings wäre der Lösungsverlauf der Hauptvariante ab dem dritten Zug nicht mehr eindeutig. Die ersten drei Halbzüge der Lösung sind: 1. Ka8!! Th8+ 2. De8!! Ein aus Partierspielersicht geradezu absurder Ablauf, daher sollte es gerade diese begeistern? (Wenn man die 23 mit der 17 vergleichen will, so hat sie die Idee deren 6. Zuges um einen thematischen Vorgängerzug erweitert, der den Effekt des Damenzuges verdoppelt.)

Sehen wir uns die Lösung genauer an: Der Versuch 1. Te7? ~ 2. D:e2+ L:e2 3. T:e2+ Kd1! zeigt, daß Weiß die Dame hinter den Turm bringen muß. Doch 1. De8? (dr. 2. Te7 usw.) befreit die schwarze Dame von der Deckung von d2, so daß diese mit 1. – Da3(Da1,Db2)! ins Spiel eingreifen kann; nebenbei kann dann der c-Bauer durch Springerumwandlung bequem

das potentielle Mattfeld e2 decken. Weiß muß sich also zunächst etwas anderes einfallen lassen. Es sticht der Turm auf h2 ins Auge, der das Feld g2 deckt. **1. Ka8!** zieht den weißen König von der siebten Reihe ab und droht, mit dem weißen Turm den schwarzen zu schlagen. Diese Drohung streckt *1. – f5* auf volle Länge: *2. Th7 Da1(Db2) 3. T:h2 Dh8+ 4. T:h8 ~/S~ 5. Sg2/Sd3#*. Dagegen gibt es nur die Parade **1. – Th8+**, und jetzt scheint der Schlüssel sinnlos, denn muß der weiße König nicht zurück? Nein, denn jetzt ist der schwarze Turm von g2 abgelenkt, und deshalb ist **2. De8!!** jetzt stärker als im ersten Zug, obwohl Schwarz die Dame mit Schach nehmen kann. Wenn er dies nämlich tut, kommt er nicht mehr nach g2 zurück: *2. – T:e8+ 3. Ka7 Ta8+ 4. K:a8 ~/S~ 5. Sg2/Sd3#*.

In einer Studie müßte *2. – T:e8+* als Hauptvariante betrachtet werden, denn sie ist (bis auf eine mögliche Verlängerung im 3. Zug, s.u.) eindeutig. Nach **2. – Th2** hingegen könnte Weiß mit *3. Th7* usw. auch die Schlüsseldrohung zurückkehren lassen. Im #5-Problem jedoch hat Schwarz die Zeit gewonnen, dieses Drohmatt hinter die Zugsschranke zu befördern. Weiß *muß* daher auf seinen eigenen Tempogewinn zurückgreifen: Da die weiße Dame nun schon auf e8 steht, hat Schwarz nach **3. Te7** keine Zeit mehr, seine Dame rechtzeitig ins Spiel zu bringen, und steht daher dem weißen Vorhaben **4. T:e2+ L:e2 5. D:e2#** verteidigungslos gegenüber.

Man beachte, daß der weiße König eine potentielle Fesselung entlang der Diagonale h2-b8 meiden muß. Deshalb muß er im ersten Zug unbedingt in die Ecke, und deshalb geht auch *2. – T:e8+ 3. Kb7? Tb8+ (4. K:b8 Lh2!) 4. Ka7* nicht. Weiß kann hier die Fesselung noch meiden, käme aber mit dem Matt einen Zug zu spät. (Ebenso verlängerte *1. Kc8?*)



(24) Herbert Grasemann/Stefan Schneider,

„Deutsche Schachblätter“ 1979-80, 3. ehrende Erwähnung

Ka3,Df8,Tb3,Le8,Ba4,f6;

Kh7,Tc7,Tg1,Lg8,Sf1,Sh2,Ba6,e6,g2,h6 (6+10)

Matt in sechs Zügen

Die **24** präsentiert eine Variation des Mechanismus der **23**, und diese funktioniert nur noch mit der Zugbeschränkung. Im Studiensinne würde *1. f7? L:f7 2. L:f7* ganz sicher zum Gewinn genügen, doch *2. – Tc8! 3. D:c8 Kg7!* streckt das Matt auf deutlich hinter den sechsten Zug.

Der unter Beachtung der Zugzahl-Schranke einzige direkte Angriffsversuch scheint *1. D:h6+? K:h6 2. Th3+*, doch es gibt noch ein Luftloch: *2. – Kg5!*, und *1. Tb5?* ist natürlich viel zu langsam: z.B. *1. – a:b5!*

Um Zeit zu gewinnen, arbeitet Weiß mit dem Trick der **23**. Diesmal ist die Drohung ähnlich dem Probespiel: **1. Tb8!** (*dr. 2. D:g8+ K:g8 3. Lg6+*). Wiederum hat Schwarz dagegen nur ein Schachgebot, das seinen Turm aus einer Deckungsfunktion, hier der siebten Reihe, entfernt: **1. – Tc3+ 2. Kb4 Tc4+**. Die zweite neue Nuance ist, daß Weiß den schwarzen Turm jetzt nicht schlagen darf, obwohl es verlockend scheint, denn nach einem Springerschach zöge Schwarz einen neuen schachbietenden Turm heran, was das weiße Matt lange genug hinauszögerte. Nur auf a5 findet der weiße König einen sicheren Platz: **3. Ka5!** Auf *3. – Tc7* schließe das Drohmatt durch: *4. D:g8+ K:g8 5. Lg6+ Tc8 6. T:c8#*, wohingegen auf **3. – Tc5+** der Zug **4. Tb5!** geht. Und falls Schwarz sich jetzt nicht für das Racheschach *4. – T:b5+ 5. a:b5 ~ 6. Dg7#* entscheidet, so hat Weiß die Zeit für die Überführung seines Turms nach b5 gewonnen: **4. – Tc7** (nun wäre *5. D:g8+?* einen Zug zu langsam) **5. D:h6+! K:h6 6. Th5#**.

Man sieht sehr schön, wie die Beschränkung der Zügezahl Nebenlösungen und Duale ausschaltet bzw. Schwarz neue Paraden in die Hand gibt. Leider war das Konzept der **24** nicht

ohne einige Nebenvarianten zu realisieren: 4. – Tg5 5. T:g5, 3. – Tg4 4. Tb7+ Kh8(!) 5. D:h6+, 2. – Tb3+ 3. Ka5 Tg3 4. Tb7+ Kh8(!) 5. D:h6+.

Man kann die Beschränkung der Zügezahl als eine Art Wette auffassen: Wenn Weiß das Geld bekommen will, muß er rechtzeitig zum Erfolg kommen.

Wer sich auf diese Wette partout nicht einlassen will, weil sie keinerlei Relevanz fürs praktische Spiel hat, der muß hier mit dem Lesen abrechnen. Müßte er aber nicht ehrlicherweise zugeben, daß er schon viel früher hätte abrechnen müssen, denn die letzten Studien hatten auch nichts mehr mit praktischem Spiel zu tun?

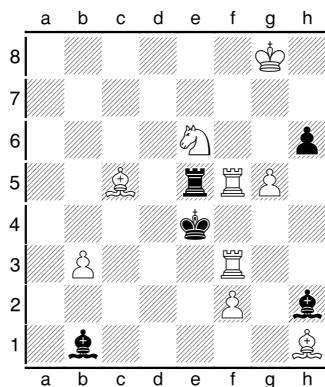
Wer sich jedoch auf die Wette einläßt, dem werden sich taktische Elemente und optische Bilder in einer Dichte und/oder Eleganz präsentieren, die in einer Studie nicht erreicht werden können – und erst recht nicht in einer praktischen Partie.

3. Schachprobleme klassischen Typs

Was ich hier unter dem Oberbegriff „klassische“ Probleme zusammenfassen will, sind solche Stücke, die im Prinzip für sich selbst sprechen. Die Begriffe, die ich einführe, dienen entweder Kürzung späterer Inhaltserklärungen oder dem besseren Verständnis des Inhalts. Wie allerdings bereits erwähnt, dürfen sie „gefährlos“ ignoriert werden.

3.1. Batterien

Batterieabzüge sind durch ihre indirekte Wirkung von einer besonderen Faszination. Allerdings beinhaltet diese indirekte Wirkung auch eine besonders große Kraft. Beides zeigt sich im folgenden Stück, das ganz sicher nicht leicht zu lösen ist:



(25) J. Juchli,
 „Schweizerische Schachzeitung“ 1905
 Kg8,Tf3,Tf5,Lc5,Lh1,Se6,Bb3,f2,g5;
 Ke4,Te5,Lb1,Lh2,Bh6 (9+5)
Matt in drei Zügen

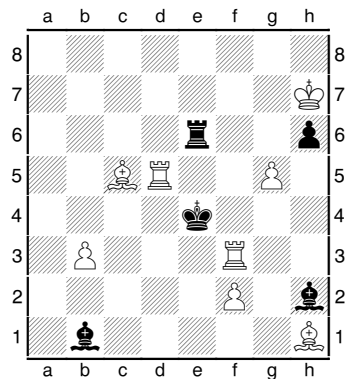
In der Ausgangsstellung der 25 hat der schwarze König ein Fluchtfeld. Die Königsflucht selbst ist jedoch abgesichert (1. – Kd5 2. Td3+), ebenso der ein zweites Fluchtfeld schaffende Schlag auf f5 (1. – T:f5 2. Te3#). Gegen das ebenfalls ein Fluchtfeld schaffende 1. – Lf4 hat Weiß noch nichts, aber das hilft dem Löser nicht wirklich weiter.

Solange Schwarz sich *nicht* regt, hat die L-T-Batterie zunächst Ladehemmung: 1. Te3+/Tf4+? K:f5/Kd3! Der erstere Versuch könnte zur Idee 1. Tf6? ~ 2. T~(v.a.e)3# (1. – Kd5 2. Td3#) führen. Dabei stellen wir fest, daß Schwarz gegen die weiße Batterie nur noch eine indirekte Verteidigung hat, nämlich 1. – T:g5+!

Dies erklärt den Schlüssel 1. **Kh7!**, der den weißen König aus der Schußlinie des schwarzen Turms bringt. Obwohl die weiße **Drohung 2. Tf6** still ist, stellt sich heraus, daß es nur wenige Paraden gegen sie gibt (so ist 1. – Lf4 völlig entwertet). Die Königsflucht wird wie in der Ausgangsstellung erledigt: 1. – Kd5 2. Td3+ K:e6 3. Tf6#. Sonst bleibt nur die Schaffung des potentiellen Fluchtfeldes e5. 1. – T:c5 (oder 1. – Td5) gibt den schwarzen Zugriff nach e6 sowie das Fluchtfeld auf, so daß Weiß f5 mittels 2. **Kg6** (deshalb nicht 1. Kh8? !)

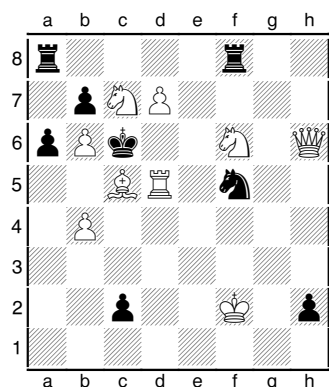
decken kann. Gegen einen Abzug des Tf3 entlang der dritten Reihe, vor allem das Doppelschach auf e3, gibt es keine Verteidigung mehr.

Die schönste Variante ist **1. – T:e6 2. Td5**. Schwarz droht, Schach zu bieten, und die Deckung **2. Tf7?** führt zu einem anderen Schach: **2. – Ke5+!** Die Notwendigkeit der Deckung von e5 erklärt das Abzugsfeld **2. Td5!!** (Diagramm).



(25) nach 1. – T:e6 2. Td5

Es droht ein Abzug des Tf3 entlang der f-Linie, was die schwarzen Gegenschachs nur auf eine jeweils eindeutige Fortsetzung reduzieren: **2. – Te7+/K:d5+ 3. Tf7/Tf5#** (2. – Lf4(?) 3. T~3#).

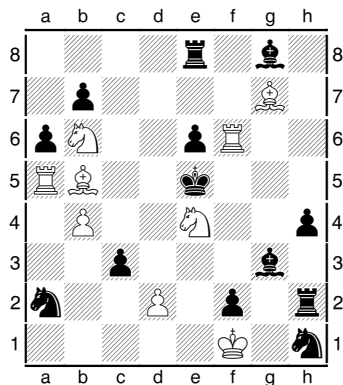


(26) Adolf Kraemer/Erich Zepler,
„Neue Leipziger Zeitung“ 1935, 1. Preis
Kf2,Dh6,Td5,Lc5,Sc7,Sf6,Bb4,b6,d7;
Kc6,Ta8,Tf8,Sf5,Ba6,b7,c2,h2 (9+8)
Matt in drei Zügen

Die Kraft der Batterien ermöglicht in der **26** einen selbstmörderisch scheinenden Schlüssel. Weiß kann die eigene Batterie auf der 6. Reihe zunächst nicht aktivieren, weil er dadurch eine schwarze Batterie auf der f-Linie demaskiert: **1. Sg4+? Sd,h6+!** Ein Ausweichen des weißen Königs nach e2 hilft nicht, weil es sofort ein Gegenschach des Sf5 gibt. Und e1 scheint doch noch schlimmer?

1. Ke1!! droht 2. Sg4+ Tf6 3. Se5# (2. – Sd6(?) 3. Se5/D:d6#, 2. – S:h6(?) 3. Se5/Td6#). Die beiden Bauernumwandlungen führen zu weißen Batteriewechseln; die neuen Batterien werden mit allen weiteren Gegenschachs und sonstigen Störversuchen fertig:
1. – c1D+ 2. D:c1 h1D+/Te8+/Se3/ Sd4/Sd6 3. Lg1/Le7/L:e3/L:d4/L:d6#,
1. – h1D+ 2. D:h1 c1D+/Te8+/S~ 3. Td1/Te5/Td6#.

Das dritte Gegenschach aktiviert noch einmal die Ausgangsbatterie: **1. – Tfe8+ 2. Sf:e8+ Sd6 3. D:d6#** bzw. **1. – Tae8+ 2. Sf:e8+ Sd6/Tf6 3. D:d6/d8S#.**

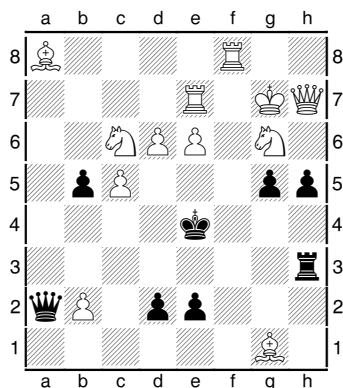


(27) Sam Loyd,
 „Checkmate Tourney“ 1903, 1. Preis
 Kf1,Ta5,Tf6,Lb5,Lg7,Sb6,Se4,Bb4,d2;
 Ke5,Te8,Th2,Lg3,Lg8,Sa2,Sh1,Ba6,b7,c3,e6,f2,h4 (9+13)
Matt in drei Zügen

In der 27 hat Weiß zwei Batterien, aber jeder Versuch, sie zu aktivieren, führt nur dazu, daß der schwarze König über die dritte Reihe entkommt. Dies legt **1. Ke2!!** eigentlich nahe, doch (fast) jeder Löser wird davor zurückschrecken, denn läuft der weiße König nicht in das mörderische Doppelschach **1. – f1D+** ?

Im Prinzip ja, aber es ist nicht mörderisch, denn neben diversen Batterieabzügen droht der Schlüssel bereits auch **2. Ke3!** Sämtliche Gegenschachs werden durch einen Abzug von Lb5 oder Tf6 abgefangen. Das heißt, daß Schwarz nach dem ersten weißen Zug eigentlich gar keine Gegenwehr mehr hat und die weißen Drohungen höchstens auf eine eindeutige Fortsetzung reduzieren kann (1. – Sc1+,Td8/K:e4,S:b4/f1S+/Te7/Kd4 2. Ke3/Ld3+/Tf2+/Tf7+/Tf4+). Seinen Reiz bezieht dieses Stück allein aus der Überwindung der psychologischen Barriere.

Der erfahrene Löser weiß, daß eine flexible Batterie meist alle scheinbaren Nachteile ausgleicht. Deshalb sind batteriebildende Schlüssel schlechte Schlüssel, die ein Komponist nur verwenden sollte, wenn es wirklich nicht anders geht.



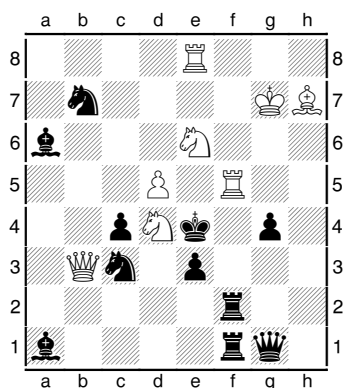
(28) Israel A. Schiffmann,
 „The Observer“ 1928, 1. Preis (Version³,
 Original ohne wBb2,sBb5, mit sBb2,sBc3)
 Kg7,Dh7,Te7,Tf8,La8,Lg1,Sc6,Sg6,Bb2,c5,d6,e6;
 Ke4,Da2,Th3,Bb5,d2,e2,g5,h5 (12+8)
Matt in zwei Zügen

In der 28 hat Schwarz zwei Fluchtfelder. Wie man rasch feststellt, sind beide Königsfluchten sowie alle anderen gefährlich scheinenden schwarzen Züge in der Ausgangsstellung gedeckt. Weiß braucht nur noch eine Drohung, die die Varianten in Gang setzt. Die drei Felder d3, e4 und d5 bekommt nur ein Batterieabzug gleichzeitig in Griff. Das legt **1. Tee8!** nahe, obwohl dieser Zug ein weiteres Gegenschach zuläßt.

In drei echoartigen Varianten wirken direkte und indirekte Kraft eines Batterieabzugs zusammen; der Batteriehinterstein kontrolliert eine Diagonale, während der abziehende Stein ein senkrechtes Entweichen des schwarzen Königs verhindert: **1. – Da7+(dr./D:e6/Kd5 2. Sge7/Sb4/Sa5#**. Ein Schachgebot durch ein Gegenschach abzudecken, ohne den schachbietenden Stein zu schlagen, heißt im Jargon der Problemisten *Kreuzschach*.

Aber auch die Nebenvarianten sind eine Hymne auf das Batteriespiel; es gibt u.a. ein weiteres Kreuzschach und eine weitere Königsflucht: 1. – Kd3(Dd5)/D:b2+/Tf3 2. Sge5/Sce5/Sf4#.

³ Der Urheber der Version, die die zusätzliche Variante 1. – D:b2+ einbaut, ist mir nicht bekannt.



(29) Arthur F. Mackenzie,

„Hampstead and Highgate Express“ 1904, 3.Preis

Kg7,Db3,Te8,Tf5,Lh7,Sd4,Se6,Bd5;

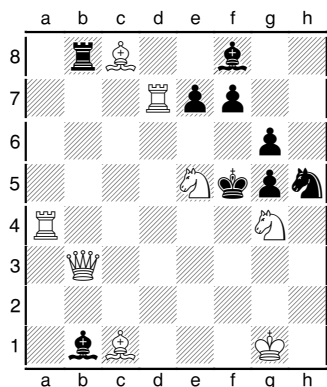
Ke4,Dg1,Tf1,Tf2,La1,La6,Sb7,Sc3, Bc4,e3,g4 (8+11)

Matt in zwei Zügen

In der Ausgangsstellung der 29 ist die Königsflucht 1. – Kd3 durch die Möglichkeit 2. T:f2# gedeckt, die Drohung muß aber das Fluchtfeld mit decken. Das legt ein Batterieabzugsmatt nahe. Tf5 kann nicht entlang der f-Linie abziehen, da er e5 und d5 bewachen muß, aber auch nicht entlang der 5. Reihe, da dann Tf2 das Schach bequem abdeckt. Se6-c5+ wäre Matt, falls d4 gedeckt wäre. Ein Abzug des Sd4, etwa 1. Sc6?, demaskiert zwar die schwarze L-S-Batterie. Aber 1. – Sc~+ nimmt das Fluchtfeld d3 und ermöglicht 2. Sed4#. Nun kann allerdings Schwarz das Zielfeld seines Springers steuern. 1. – S:d5+! greift nach e7 und kompensiert damit den „Fehler“ der Fluchtfeldnahme. Das nennt man *fortgesetzte Verteidigung*. (Die bessere englische Bezeichnung „Black Correction“ zeigt, daß es hier um eine Auswahl geht, die nicht eine bestimmte Schwächung vermeidet, sondern sie kompensiert.)

Aber auch Weiß kann seine Auswahl steuern. Mit 1. Sf3! (*droht* immer noch 2. Sc5#) kompensiert Weiß die Möglichkeit schwarzen Zugriffs nach d5 mit Schach durch die Verstellung des Tf2 (*fortgesetzter Angriff* bzw. „White Correction“⁴). Allerdings aktiviert dieser Zug eine weitere schwarze Batterie und zerstört das Ursprungsmatt auf die Königsflucht! Insgesamt wurden Schwarz nun drei verschiedene Schachgebote ermöglicht (dreifache *Schachprovokation*), die alle drei mit Kreuzschachs erwidert werden: 1. – Sc~+/S:d5+!/?/g:f3+ 2. Sed4/Tf6/Tg5#. Die Königsflucht 1. – Kd3 wird jetzt mit 2. Sf4# beantwortet.

Die banale Nebenvariante 1. – T:f3 2. Dc2# war wohl nicht zu vermeiden.



(30) Hauke Reddman,

„Die Schwalbe“ 1990, Lob

Kg1,Db3,Ta4,Td7,Lc1,Lc8,Se5,Sg4;

Kf5,Tb8,Lb1,Lf8,Sh5,Be7,f7,g5,g6 (8+9)

Matt in zwei Zügen

Der Versuch 1. Se~? ~/e5 2. Td5/T:f7# liegt nahe, scheitert jedoch am einfachen 1. – T:c8! (2. Tc5+ e5!).

Dennoch ist ein Abzug des Se5 die Lösung. 1. Sc4!! scheint widersinnig, da dieser Zug gleich *drei* Fluchtfelder gibt. Zwar öffnet dieser Schlüssel immer noch d5-f5, doch die ursprüngliche Drohung ist durch das Fluchtfeld e4 erledigt, statt dessen ermöglicht das konkrete

⁴ Ohne das Schachgebot, das der Springerzug nach d5 erst dank des Schlüssels gibt, wäre auf 1. Sc6? S:d5 der Turmzug nach f2 ein Matt, so daß man hier durchaus von Schadenskompensation sprechen kann. Leider scheitert 1. Sc6? auch unthematisch an der Fluchtfeldschaffung 1. – T:f5, so daß man den fortgesetzten Angriff außer zur Erläuterung dieses Begriffes in der 29 nicht weiter erwähnen sollte.

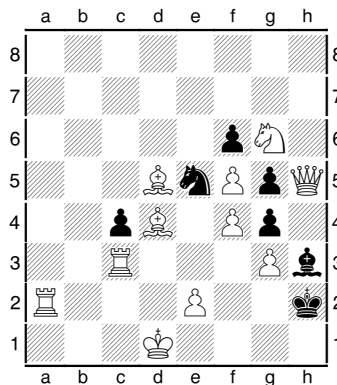
Standfeld des Schlüsselspringers die neue **Drohung 2. Sce3#** (*Drohkorrektur* bzw. „Threat Correction“).

Die drei Königsfluchten werden alle mit Doppelschachmatts beantwortet:

1. – K:g4/Ke4/Ke6 2. Td4/Sd6/Td6#.

Die clevere Parade *1. – Le4* verstellt die maskierte weiße Deckung von f4, aber blockt e4, so daß das ursprüngliche Drohmatt zurückkehren kann: *2. Td5#*. Die Parade *1. – Tb4* mit derselben Idee gibt die Kontrolle über die L-T-Batterie auf und ermöglicht *2. T:e7#*.

Ganz nebenbei finden sich in diesem Stück, zusammen mit der Verführung, vier verschiedene Doppelschachmatts durch dieselbe Batterie!

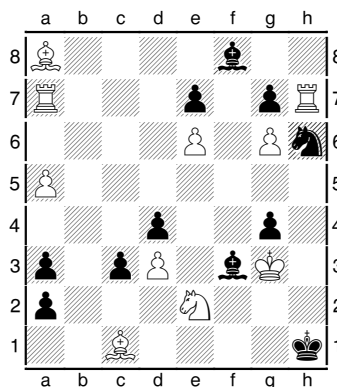


(31) Mirodrag Mladenovic,
 „Liga Problemista TT“ 1997, 4. Platz
 Kd1,Dh5,Ta2,Tc3,Ld4,Ld5,Sg6,Be2,f4,f5,g3;
 Kh2,Lh3,Se5,Be4,f6,g4,g5 (11+7)
Matt in drei Zügen

Die **31** ist ein Stück für solche, die die Schönheit der Indirektheit der Batterieabzüge genießen. Hier wird der schwarze König in den vier Varianten nacheinander durch jeweils zwei Batterien beschossen. Dabei ist der Vorderstein aller Batterien derselbe Bauer.

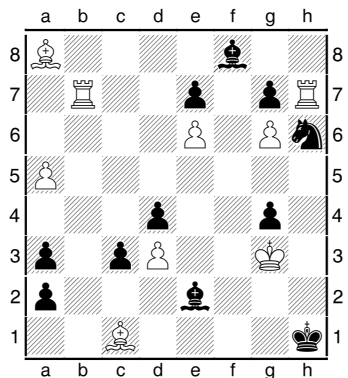
1. Ke1! deckt f1 und vervollständigt damit den schwarzen **Zugzwang**. Die Varianten sind **1. – S~ 2. e4+ Kh1 3. e5#, 1. – Sd3+!?** **2. e:d3+ K:g3 3. d:c4#, 1. – Sf3+!?** **2. e:f3+ Kh1/K:g3 3. f:g4#, 1. – g:f4 2. e3+ Kg1 3. e:f4#**. Der unthematische Nebenzweig **2. – K:g3 3. Dh4#** in der letzten Variante ist ein bißchen schade.

Die Darstellung aller vier möglichen Züge eines weißen Bauern in der Ausgangsstellung heißt *Albino*.



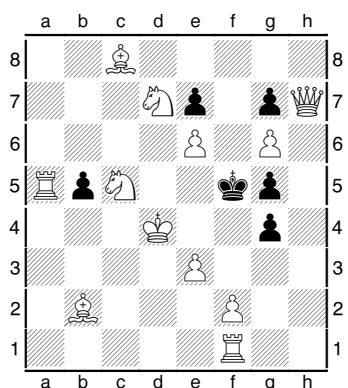
(32) Peter Hoffmann,
 „Schach-Aktiv“ 2000
 Kg3,Ta7,Th7,La8,Lc1,Se2,Ba5,d3,e6,g6;
 Kh1,Lf3,Lf8,Sh6,Ba2,a3,c3,d4,e7,g4,g7 (10+11)
Matt in vier Zügen

Gegenüber der **31** setzt die **32** noch einen drauf und zeigt *drei* sukzessive Batterieabzüge! *1. Tc7?* liegt nahe, aber die Verteidigung *1. – L:a8! 2. Tc5 Lg2!* zeigt, daß der Turm seinen Läufer abschirmen muß. **1. Tb7!** droht ebenfalls die Wanderung nach h5; Schwarz kann diese Drohung mit *1. – Sf7* auf volle Länge strecken: *2. Tb5 Se/g5 3. T:e/g5 ~ 4. Th5#*. Die einzige Parade ist **1. – L:e2** (Diagramm) mit der Schaffung des Fluchtfeldes g1.



(32) nach 1. – L:e2

Jetzt geht nicht 2. *Le3?* *Lf3!* (*3.Tb1+ a:b1D!*), auch nicht 2. *L:h6?* *Kg1!* mit dem Ausbruch aus beiden Batterien. Weiß muß sofort nutzen, daß der Läuferzug die L-T-Batterie demaskierte. Es folgt ein Feuerwerk aus sukzessiven Batterien: **2. Tb1+ Lf3** **3. L:h6+ a:b1D** **4. Le3#**.



(33) Friedrich Ziak,

„Die Welt“ 1984

Kd4,Dh7,Ta5,Tf1,Lb2,Lc8,Sc5,Sd7,Be3,e6,f2,g6;

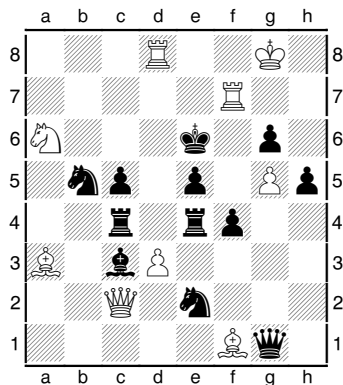
Kf5,Bb5,e7,g4,g5,g7 (12+6)

Matt in zwei Zügen

Die diesen Abschnitt abschließende **33** zeigt einen weiteren Batterie-Task. Der in der Ausgangsstellung vom Spiel ausgeschlossene Lc8 sowie die drohende Fluchtfeldschaffung 1. – g4 legen **1. Sf6!** leider nahe (nicht 1. *Se5?*, was Ta5 abklemmt). Der Löser wird allerdings vergeblich nach einer Drohung suchen; Schwarz ist im **Zugzwang**. In fünf Varianten wird der schwarze König durch *fünf verschiedene* Batterien mattgesetzt: **1. – K:f6/g:f6/e:f6/b4/g3** **2. Ke4/g7/e7/Sc4/f:g3#**. Die Abwesenheit von Nebenvarianten erhöht den Wert dieses Stückes.

3.2. Tasks

Bleiben wir gleich bei Häufungsdarstellungen. In der Regel werden bei solchen kompositorische Schwächen in Kauf genommen; ein Task ist meistens ein Kompromiß. Aber es gibt durchaus Task-Darstellungen, die fast makellos sind. In den Beispielen dieses Abschnittes finden sich verschiedene Balancen des Gleichgewichts zwischen Inhaltsmenge und äußerer Form.



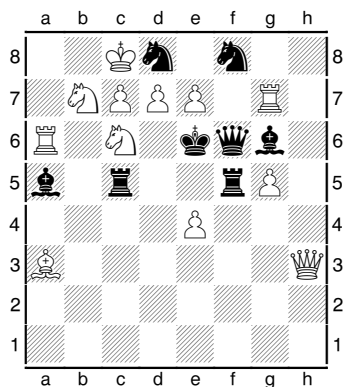
(34) Jacques Savournin,
 „Themes-64“ 1973
 Kg8, Dc2, Td8, Tf7, La3, Lf1, Sa6, Bd3, g5;
 Ke6, Dg1, Tc4, Te4, Lc3, Sb5, Se2, Bc5, e5, f4, g6, h5 (9+12)
Matt in zwei Zügen

Es ist gar nicht so leicht, in der 34 eine Drohung aufzustellen. Das einzig Sinnvolle scheint eine Deckung des Feldes e7 zu sein, doch 1. Kf8? scheitert an 1. – D:g5! Also ist das Stück unlösbar?

Nein! Es gibt noch eine andere mögliche Drohung, wenngleich 1. d4!! (dr. 2. d5#) absurd scheint, denn Schwarz kann den drohenden Bauern gleich *achtmal* schlagen:

1. – D:d4/Tc:d4/Te:d4/L:d4/Sb:d4(Sb6,Sc7)/Se:d4/c:d4/e:d4
2. Lh3/ S:c5/ D:g6/ Dc4/ Sc7 /L:c4 /Tf6 /D:e4#.

Lebt natürlich ganz vom Schlüssel, aber die Konstruktion läßt nichts zu wünschen übrig!

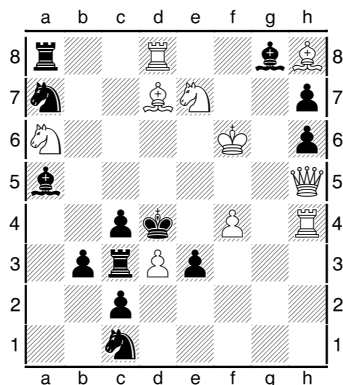


(35) Hilding Fröberg,
 „Vart Hem“ 1939, 1. Preis
 Kc8, Dh3, Ta6, Tg7, La3, Sb7, Sc6, Bc7, d7, e4, e7, g5;
 Ke6, Df6, Tc5, Tf5, La5, Lg6, Sd8, Sf8 (12+8)
Matt in zwei Zügen

Die weiße T-S-Batterie der 35 hat Ladehemmung, weil der weiße Springer e5 bewachen muß. 1. Dg3? scheitert natürlich an 1. – Tf4!, deshalb besser 1. Dc3! (dr. 2. Sc:d8#). Kein besonders überraschender Anfang, also schauen wir, was im Variantenspiel geboten wird:

Wenn Tc5 abzieht, ist d6 gedeckt: 1. – T:c3/T:c6 2. Sb:d8#. Die Parade 1. – S:c6 entblockt d8 und fesselt den schwarzen Springer: 2. d8S#. Ein Zug der schwarzen Dame gibt die Deckung von d8 auf: 1. – D:c3/Dd4/D:g7/Df7 2. e:d8S#. Analog 1. – L:c3 2. c:d8S#.

Das waren fünf verschiedene Springer, die auf d8 mattsetzten! Die einzige Nebenvariante 1. – Sf7/Lf7 2. e:f8S# gliedert sich mit der zusätzlichen Springerumwandlung sehr gut ein.

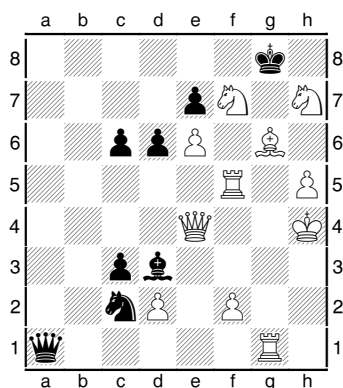


(36) Jurij Rossomacho,
 „Ostsee-Turnier“ 1991-93, 3. Preis
 Kf6, Dh5, Td8, Th4, Lh8, Ld7, Sa6, Se7, Bd3, f4;
 Kd4, Ta8, Tc3, La5, Lg8, Sa7, Sc1, Bb3, c2, c4, e3, h6, h7 (10+13)
Matt in zwei Zügen

Zur **36** stellen wir als erstes fest, daß die Königsflucht in der Ausgangsstellung durch die T-L-Batterie gedeckt ist. Doch ohne Doppelschach hat Ta8 sie unter Kontrolle. Wie bekommt Weiß d3 in den Griff? 1. Sc5? (dr. 2. Kf5/De5#) Le6/Ld5/c:d3/K:d3 2. K:e6/D:d5/f5/Lf5# scheitert an der Heranführung eines alles abdeckenden Springers: 1. – S:d3! Die Verlängerung 2. Sf5+? K:c5! zeigt, daß Sa6 stehenbleiben muß und folglich die weiße Dame auf der fünften Reihe eigentlich überflüssig ist.

Dies bringt uns zu **1. Df3!** (dr. 2. De4#). Außer 1. – Ld5 2. D:d5# hat Schwarz gegen die Drohung nur das Schlagen des Deckungsbauern d3: **1. – c:d3/T:d3/S:d3/K:d3 2. f5/Kf5/Sf5/Lf5#**. Das sind vier Paraden auf ein Feld, gefolgt von vier Matts auf ebenfalls nur einem Feld!

Man beachte, daß in den ersten drei Varianten Weiß jeweils nur den Block auf d3 nutzt. Die darauf prinzipiell drei möglichen Antworten werden durch positive Effekte der schwarzen Paraden differenziert. Das nennt man *Dualvermeidung* bzw. in diesem Falle *Trialvermeidung*.



(37) Hans Vetter,

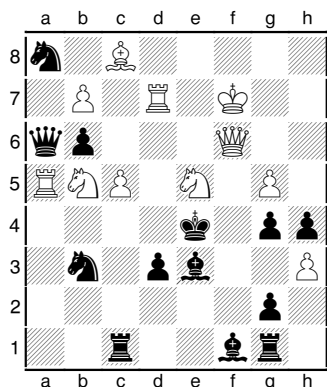
„Sam Loyd MT“ 1961, 2. Preis

Kh4,De4,Tf5,Tg1,Lg6,Sf7,Sh7,Bd2,e6,f2,h5;

Kg8,Da1,Ld3,Sc2,Bc3,c6,d6,e7 (11+8)

Matt in drei Zügen

Es scheint, als hätte die schwarze Dame in der **37** die weiße T-L-Batterie unter Kontrolle. Also muß Weiß zunächst die schwache schwarze Grundreihe attackieren: **1. Tb5!** (~/c:b5 2. Tb8+/Da8+) **L:b5**. Wie weiter? Nach **2. Dd4 S:d4** wurde die völlig verstopfte Diagonale g6-b1 in nur vier Halbzügen freigeräumt, und die L-T-Batterie kommt mit maximaler Abzugslänge zum Einsatz: **3. Lb1#**.



(38) Camillo Gamnitzer,

„Schach Aktiv“ 1986, 1. Preis

(Friedrich Chlubna gewidmet)

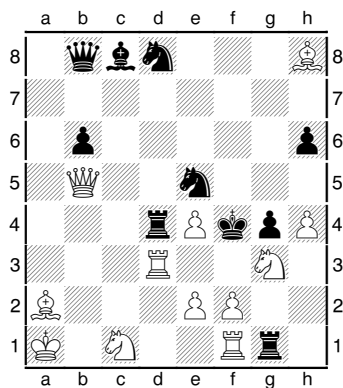
Kf7,Df6,Ta5,Td7,Lc8,Sb5,Se5,Bb7,c5,g5,h3;

Ke4,Da6,Tc1,Tg1,Le3,Lf1,Sa8,Sb3,Bb6,d3,g2,g4,h4 (11+13)

Matt in drei Zügen

Die drohende Fluchtfeldschaffung 1. – Le~ läßt in der **38** vielleicht den Schlüssel **1. S:g4!** erahnen, der e3 deckt. Die freche **Drohung 2. De5+ Kf3 3. D:e3#** will den Läufer auf e3 einfach schlagen. Dagegen kann er sich natürlich durch einfachen Wegzug verteidigen. Es gibt sechs mögliche Fluchtfelder für den schwarzen Läufer, doch es stellt sich heraus, daß er auf allen sechs Feldern seinem König im Weg steht! **1. – Lf2 2. De5+ Kf3 3. Sh2#, 1. – Ld2 2. Sf2+ Ke3 3. Te7#, 1. – Lf4 2. Dc6+ Kf5 3. Dg6#, 1. – Ld4 2. Sd6+ Kd5 3. Df3#, 1. – L:g5 2. Df5+ K:f5 3. Td4#, 1. – L:c5 2. Te7+ Kd5 3. De6#**.

Das wirkt frisch; einzig bedauerlich ist, daß die erste Variante die Drohung nur modifiziert. Dafür gibt es als Draufgabe die hübsche Nebenvariante 1. – Tc1 2. Td4+ S:d4/L:d4 3. Sc3/Df5#.



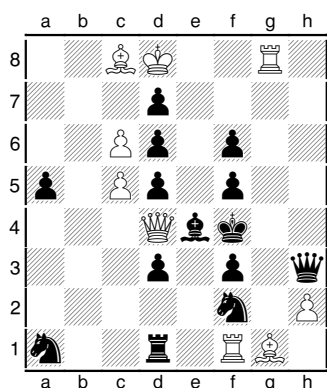
(39) Lew Loschinskij,
 „Russische Problemmeisterschaft“ 1946-7, 1. Preis
 Ka1,Db5,Td3,Tf1,La2,Lh8,Sc1,Sg3,Be2,e4,f2,h4;
 Kf4,Db8,Td4,Tg1,Lc8,Sd8,Se5,Bb6,g4,h6 (12+10)
Matt in drei Zügen

In der 39 hat Schwarz die Möglichkeit, sich mit 1. – T:g3 ein Fluchtfeld zu schaffen. Diese Möglichkeit ist in der Ausgangsstellung durch 2. f:g3+ K:d4 3. Tf4# gedeckt. Dennoch kann uns dieses potentielle Fluchtfeld auf den Schlüssel 1. **Db1!** bringen. Er baut eine indirekte Batterie auf, in die nicht nur der schwarze König in der *Drohung* 2. Sh5+ K:e4 3. Te3# gejagt wird, sondern die überdies in den Varianten für genügend Deckung von e4 sorgen wird. Man beachte, daß nicht 2. T:d4? mit der Folge-Drohung 3. Sh5# droht, da Schwarz 2. – T:g3! entgegen kann!

Die Grundidee der schwarzen Verteidigung ist die Fluchtfeldschaffung auf d4, doch dabei entstehen Schwächen, die Weiß mit einem gezielten Abzug des Td3 nutzen kann. 1. – **Td5** aktiviert den weißen Bauern, so daß 2. **Td4** T:g3 3. e:d5# ein Batteriematt ermöglicht (2. – Sc6/Sf3 3. Sd3#). 1. – **Td6** verstellt die schwarze Dame, so daß 2. **Td5** T:g3 zu 3. L:e5# führt. Und 1. – **Td7** verstellt den schwarzen Läufer und ermöglicht 2. **Td6** T:g3 3. Tf6#. (In allen drei Fällen scheitert ein waagerechter Abzug des weißen Turms an 2. – Td3!) Dreimal bleibt der weiße Turm dem schwarzen hinterher an den „Fersen“ kleben, ein Thema, das aus naheliegenden Gründen *Magnet-Thema* heißt.

Die 39 ist die Erstdarstellung, aber der Autor (er war eines der größten Kompositions-Talente) gab sich dennoch mit diesen drei Varianten nicht zufrieden. Wenn nämlich der schwarze Turm nach links ausweicht, bewegt sich der weiße drei weitere Male synchron mit ihm! 1. – **Tc4** 2. **Tc3** (gegen 2. – Tc2), 1. – **Tb4** 2. **Tb3** (gegen 2. – T:b1+), 1. – **Ta4** 2. **Ta3** (gegen 2. – T:a2+) – jeweils mit dem Zweig 2. – T:g3 3. f:g3# (in dem wiederum nur die Schlüssel-Dame dem schwarzen König e4 verwehrt).

Dieser großartige Inhalt war freilich nicht ohne ein paar Nebenvarianten zu realisieren: 1. – T:g3/S,T:d3/T:e4 2. f:g3+/D:d3/Tf3.

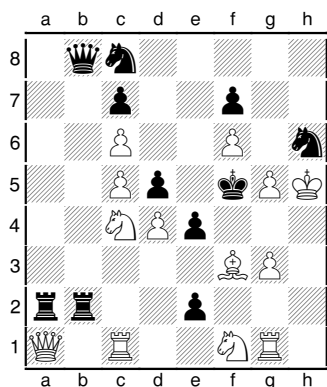


(40) Pierre Drumare,
 „Themes-64“ 1959
 Kd8, Dd4, Tf1, Tg8, Lc8, Lg1, Bc5, c6, h2;
 Kf4, Dh3, Td1, Le4, Sa1, Sg2, Ba5, d3, d5, d6, d7, f3, f5, f6 (9+14)
Matt in acht Zügen

Untersuchen wir für die Zweifler zunächst die Legalität der Stellung der **40**. Die schwarzen Bauern schlugen siebenmal: h:g:f,g:f,e:d,c:d,b:c:d. Das heißt, die schwarzen Bauern schlugen alle fehlenden weißen Steine, also auch Ba2. Weiß schlug eine der beiden fehlenden schwarzen Figuren mit b:c, damit ist für den a-Bauern ein weiterer Schlagfall a:b frei; er konnte auf b8 umwandeln und dann als Figur geschlagen werden. Damit ist die Stellung ganz knapp legal.

1. D:f2! droht **2. Dg3+ D:g3** **3. h:g3+**. Die Parade **1. – Ke5?** ist nur unzureichend: **2. Db2+ Kf4** **3. Lf2 ~ 4. Lg3+/Db8** bzw. **2. – d4** **3. D:d4+**, und **1. – d:c5?** **2. D:c5 Ke5/f2** **3. L:d4+/D:d6+** endet ebenfalls kurzzeitig. Daher bleibt Schwarz nur die Fluchtfeldschaffung auf d5: **1. – d4** **2. D:d4** (**f2?** **3. D:f2+**) **d5**. Und dieses Pendel wiederholt sich jetzt, bis Schwarz die Bauern ausgegangen sind: **3. Df2 d4** **4. D:d4 d5** **5. Df2**. Drohung und Nebenvariante werden nun vollzünftig: **5. – ~ 6. Dg3+ D:g3** **7. h:g3+ Ke5** **8. Te8#**, **5. – Ke5** **6. Db2+ (Kf4?** **7. Db8#)** **d4** **7. D:d4+ Kf4** **8. Dd6#**. Die Hauptvariante geht weiter mit **5. – d4** **6. D:d4 f2** **7. D:f2+ Lf3** **8. Dd4#** (**7. – Df3** **8. Dg3#**).

Dieses Pendel mag nicht sehr ästhetisch sein, aber einen Anflug von Humor kann man nicht leugnen?



(41) Cseh/Koranyi,

„5. WCCT Abt. C“ 1993-6, 3. Platz

Kh5, Da1, Tc1, Tg1, Lf3, Sc4, Sf1, Bc5, c6, d4, f6, g3, g5;

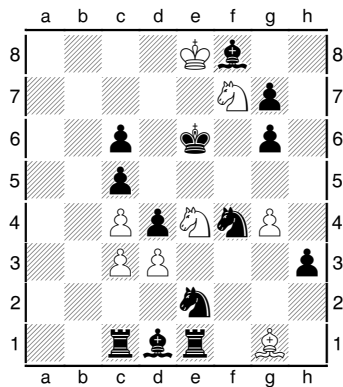
Kf5, Db8, Ta2, Tb2, Sc8, Sh6, Bc7, d5, e2, e4, f7 (13+11)

Matt in dreizehn Zügen

Der schwarze König ist in der **41** eingesperrt auf die Felder f5 und e6. Falls die erste Reihe frei wäre, würde der Angriff **1. Dh1??** (**Ke6** **2. Dh3+ Sf5** **3. D:f5+ K:f5** **4. Lg4#**) Erfolg haben. Weiß muß also die erste Reihe freiräumen, dabei aber eine genaue Reihenfolge einhalten. So muß zuerst der schwarze Verteidiger auf h6 verschwinden, um Angriffe auf f5 zu ermöglichen, als zweites muß Schwarz die Möglichkeit einer Fluchtfeldschaffung d5:c4 genommen werden. Dabei muß Weiß scharf vorgehen, denn sobald Schwarz zu e2:f1D (oder e2-e1D) kommt, stören seine Türme erfolgreich das weiße Spiel. So scheitert etwa **1. Sce3+?** **Ke6** **2. Lg2** an **2. – e:f1D!**

Also zuerst **1. Lg2!** (**e:f1D?** **2. Tc,g:f1+** mit Schach) **Ke6** **2. Lh3+ Sf5** **3. L:f5+ K:f5**, dann **4. Sce3+ Ke6** **5. Sf5 K:f5**. Danach muß der andere weiße Springer verschwinden, bevor die Türme über f1 angreifen können: **6. Sfe3+ Ke6** **7. Sf5 K:f5**. Nun ist auch die Reihenfolge der Turmentsorgung festgelegt. Nach **8. Tgf1+?** **e:f1D!** **9. T:f1+ Ke6** **10. Tf5 Th2+** **11. Kg4 Th4+** dauert der weiße Angriff ein paar Züge zu lange. Deshalb **8. Tcf1+!**, denn nun kann **8. – e:f1D?** mit **9. D:f1+** (**Ke6** **10. Dh3#**) beantwortet werden. Nach **8. – Ke6** **9. Tf5 K:f5** **10. Tgf1+ Ke6** **11. Tf5 K:f5** geht endlich **12. Dh1** **nebst** **13. Dh3#** (**12. – e3** **13. D:d5#**).

Das waren fünf sukzessive Opfer weißer Figuren auf demselben Feld in eindeutiger Reihenfolge!



(42) Volker Zipf,
 „Schach“ 1973, 2. Preis
 Ke8,Lg1,Se4,Sf7,Bc3,c4,d3,g4;
 Ke6,Tc1,Te1,Ld1,Lf8,Se2,Sf4,Bc5,c6,d4,g6,g7,h3 (8+13)
Matt in fünfzehn Zügen

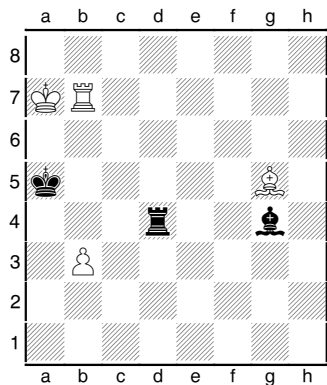
In der 42 stehen dem weißen Vorhaben 1. Sfg5+? Ke5 2. d4?? noch drei Hindernisse entgegen, die Weiß beseitigen muß: Se2, Bd4 und Bc5; letzterer ist noch durch Lf8 gedeckt.

Also räumt Weiß in einer ersten Etappe erst Lf8, dann Bc5 ab: **1. Seg5+! Kf6 2. Sh7+ Ke6 3. S:f8+ Kf6 4. Sd7+ Ke6 5. S:c5+ Kf6 6. Se4+ Ke6.**

Nun ist d4 nur noch einmal gedeckt, und Weiß kann die nächste Etappe angehen. Er muß aber aufpassen: 7. Sd8+? Ke5 8. S:c6+ Ke6 9. L:d4 La4! führt nicht zum Erfolg, deshalb bewegt sich der Springer andersherum: **7. Sfg5+ Ke5 8. Sf3+ Ke6 9. L:d4 S:d4 (10. c:d4? T:c4!) 10. S:d4+ Ke5.** Jetzt ist f3 von Schwarz gedeckt, also weiter in dieselbe Richtung: **11. S:c6+ Ke6 12. Sd8+ Ke5 13. Sf7+ Ke6.**

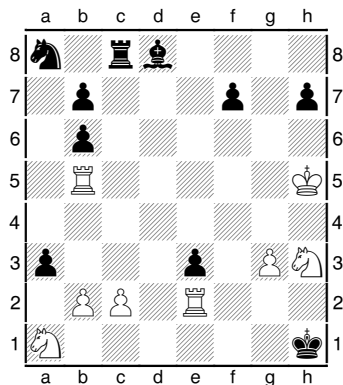
Damit hat Weiß zwei vollständige Springerrundläufe absolviert, einen im, einen gegen den Uhrzeigersinn! Diese Rundläufe beseitigten alle Hindernisse gegen **14. Sfg5+ Ke5 15. d4#.**

3.3. Überraschendes und Paradoxes



(43) Thomas Davidson,
 „Montreal Daily Witness“ 1899 (Stellung gespiegelt)
 Ka7,Tb7,Lg5,Bb3; Ka5,Td4,Lg4 (4+3)
Matt in sechs Zügen

Der weiße Läufer kann in der 43 den schwarzen König gleichzeitig von zwei Seiten angreifen, doch es sieht zunächst so aus, als könnte der schwarze Turm jeweils beide Seiten abdecken. Doch mit dem *Rundlauf* **1. Lh4! Td1 2. Lg3 Tc1 3. Lf4 Tc2 4. Lg5** ist der schwarze Turm ausmanövriert. Neckisch!

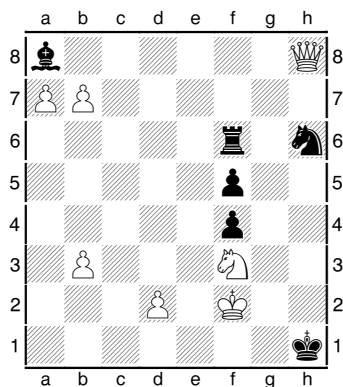


(44) Sam Loyd,
 „Era“ 1861
 Kh5,Tb5,Te2,Sa1,Sh3,Bb2,c2,g3;
 Kh1,Tc8,Ld8,Sa8,Ba3,b6,b7,e3,f7,h7 (8+10)
Matt in fünf Zügen

Der Legende nach soll der Autor, als er die 44 komponiert hatte, seine Freunde gefragt haben, welcher Stein garantiert *nicht* mattsetzen würde. Sie wiesen mehrheitlich auf Bb2.

Der Schlüssel ist angesichts des drohenden ungedeckten Schachgebotes leider recht nahe-
 liegend: **1. b4!** nimmt c5 unter Kontrolle und *droht* 2. Td/f5 Tc5 3. b:c5. Mit einem Eingreifen
 seines Läufers kann Schwarz diese Drohung auf volle Länge strecken, allerdings nicht diffe-
 renzieren. Eine echte Parade ist nur das sofortige **1. – Tc5+**, was dem weißen Turm den Weg
 versperrt. **2. b:c5 a2** **3. c6** erneuert die Drohung des Turmmarsches; diesmal kann **3. – Lc7**
 das Grundreihenmatt über den fünften Zug hinauszögern. Doch auf c7 blockt der Läufer sei-
 nen Springer, und **4. c:b7** läßt Schwarz ohne Verteidigung gegen **5. b:a8D#**.

Das Stück mag leicht zu lösen sein; der Überraschungseffekt des Bauerndurchmarsches aus
 seiner Ausgangsstellung zur Umwandlung in nur fünf Zügen bleibt ein ungeheurer.⁵

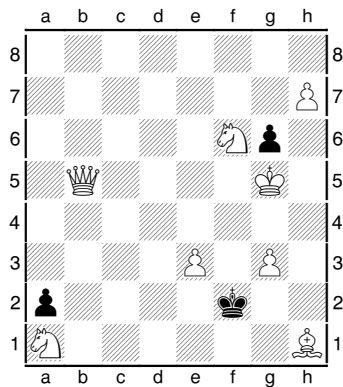


(45) Sam Loyd,
 „Turnier in Paris“ 1867, 2. Preis
 Kf2,Dh8,Sf3,Ba7,b3,b7,d2;
 Kh1,Tf6,La8,Sh6,Bf4,f5 (6+7)
Matt in drei Zügen

Es liegt nahe, in der 45 auf Zugzwang zu spekulieren. *1. b:a8D?* beseitigt die letzte bewegli-
 che schwarze Figur, doch *1. – Ta6!* deckt a1, und *2. Dc6 T:c6* *3. Da1+ Tc1* führt erst zum
 Matt im vierten Zug. Das erklärt die absurd erscheinende Umwandlung **1. b:a8S!!** Der Sprin-
 ger kommt zwar nicht an den schwarzen König heran, aber er kann den schwarzen Turm auf
 einer anderen Linie verstellen: **1. – Ta6** **2. Sb6 T:b6** **3. Da1#** (*2. – ~ 3. D:h6#, 1. – Tc,e6*
2. Da1+).

⁵ Die folgende Version vermeidet die meisten Schwächen des Originals:

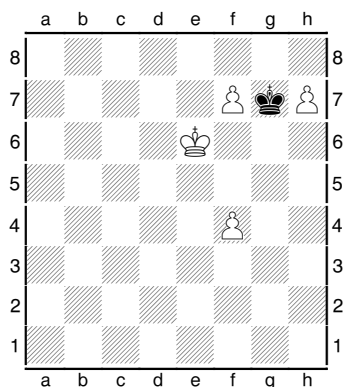
Sam Loyd, „Era“ 1861 (Fassung A. Kraemer in „Schachwelt“ 1949)
 Kh7,Df2,Tb5,Bb2,c2,f4; Kh1,Tc8,Ld8,Sa4,Sa8,Bb6,b7,c3,c4,f5,f6,f7 (6+12); #5
 (1. Td5? S:b2!, 1. b:c3? S:c3!) **1. b4!** (~ 2. T:f5 Tc5 3. b:c5, 1. – Lc7 2. T:f5 Th8+ 3. K:h8 L:f4 4. Th4+ Lh2
 5. D,T:h2#) **Tc5** **2. b:c5 Sb2** **3. c6** (~ 4. T:f5 ~ 5. Th5#) **Lc7** **4. c:b7** ~(Sa~??) **5. b:a8D#**
 (1. – c:b3 2. T:b3 Sb2 3. Ta3 ~ 4. Ta1+ Sd1 5. T:d1#)



(46) Erich Zepler,
 „Dresdner Anzeiger“ 1930
 Kg5,Db5,Lh1,Sa1,Sf6,Be3,g3,h7;
 Kf2,Ba2,g6 (8+3)
Matt in drei Zügen

Die 46 zeigt eine andere, ebenso interessante Begründung für die entfernte Springerumwandlung.

In der Ausgangsstellung ist Schwarz bereits im Zugzwang: 1. – K:e3 2. Se4 Kd4 3. Sc2# (1. – Ke1 2. Se4 Kd1 3. Df1#), 1. – Kg1 2. Sg4 K:h1 3. Df1# (1. – K:g3(?) 2. De2/Df1). Weiß benötigt nur einen Wartezug. Man sieht schnell, daß dafür nur Bh7 in Frage kommt. Aber 1. h8L? K:e3! 2. Se4 führt ebenso zum Patt wie 1. h8T?(K:g3? 2. Se4#) Kg1! 2. Sg4patt. Damit bleibt **1. h8S!!** als einziger Wartezug, der nichts verdirbt.

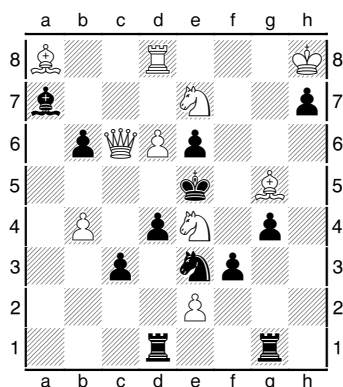


(47) Sam Loyd,
 „La Strategie“ 1867
 Ke6,Bf4,f7,h7;
 Kg7 (4+1)
Matt in drei Zügen

Natürlich muß Weiß umwandeln, wenn er in drei Zügen mattsetzen will. Und nach 1. f8D+? ist die umgewandelte Figur wegen Kurzmatts für Schwarz tabu. Auf 1. – Kg6 folgt 2. Dg8+ Kh5, 6 3. h8D(T)#, aber 1. – K:h7! 2. Kf6 führt zum Patt.

Das könnte Weiß mit **1. f8T!** K:h6 2. Kf6 Kh6 3. Th8# verhindern, doch nun geht **1. – Kg6** 2. Tg8+? wegen 2. – K:h7! nicht mehr, und 2. h8D? wäre erneut Patt.

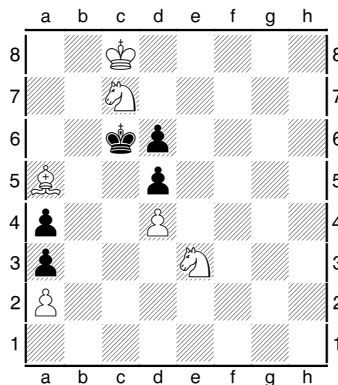
Deshalb nochmals eine Unterverwandlung: **2. h8T!** Kg7 3. Tfg8#. Das sind zwei Turm-Unterverwandlungen in einer Darstellung mit beinahe nur dem theoretisch minimal nötigen Material!



(48) Siegfried Brehmer,
 „Nationales Problemturnier (DDR)“ 1966, 2. Preis
 Kh8,Dc6,Td8,La8,Lg5,Se4,Se7,Bb4,d6,e2;
 Ke5,Td1,Tg1,La7,Se3,Bb6,c3,d4,e6,f3,g4,h7 (10+12)
Matt in drei Zügen

Die **48** verbindet eine interessante Taktik mit einem hübschen formalen Thema. Die Fluchtfeldschaffung 1. – d4 braucht Weiß nicht fürchten wegen 2. Dc3#, aber Weiß muß angreifen. 1. S4~? (dr. 2. De4#) scheitert an 1. – Sd5! Der Schlüssel **1. Db7!** entwertet dies durch Räumung von c6, es **droht 2. Sg3 Sd5 3. Sc6#**. Dies modifiziert 1. – Sd5 (2. Sg3? T:g3!) 2. Sc6+ Kf5/K:e4 3. D:h7#. Eine dritte Nebenvariante ist 1. – h6 2. Sg6+ Kf5 3. Df7#.

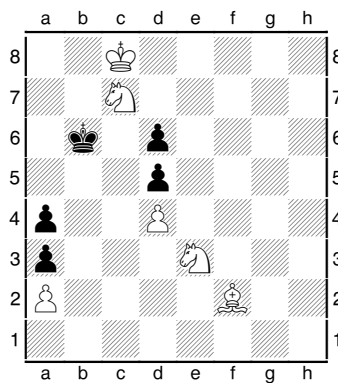
In den Hauptvarianten versucht Schwarz, e4 zu decken, und Weiß muß darauf jeweils mit dem richtigen Springerabzug reagieren. Das Ergebnis sind völlig synchrone Bewegungen von schwarzem und weißem Springer: **1. – Sf1 2. Sf2 Sd2/Sg3 3. Sd3/S:g4#, 1. – Sf5 2. Sf6 Sg3/S:d6 3. S:g4/Sd7#, 1. – Sc4 2. Sc5 S:d6/Sd2 3. Sd7/Sd3#**.



(49) Fritz Giegold,
 „Die Welt“ 1956
 Kc8,La5,Sc7,Se3,Ba2,d4;
 Kc6,Ba3,a4,d5,d6 (6+5)
Matt in vier Zügen

In der **49** hat Weiß den schwarzen König zwar im Käfig, aber zu gut: In der Ausgangsstellung ist Schwarz patt. Und wenn der Läufer wegzieht, bekommt der schwarze König Bewegungsfreiheit.

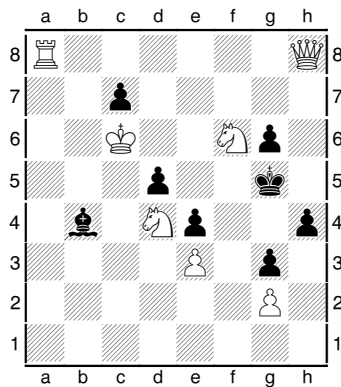
Weiß kommt nur mit dem hinterstellenden Manöver **1. Le1! Kb6 2. Lf2!!** (Diagramm) zum Ziel.



(49) nach 2. Lf2

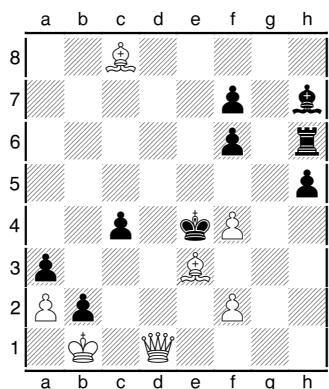
Auf diese Weise bekommt Weiß die Diagonale g1-a7 unter Kontrolle, *ohne* dem schwarzen König zu früh Felder zu nehmen: **2. – Ka7/Kc6 3. Sc4 d:c4 4. d5#**. Die Flucht nach a5 braucht Weiß nicht zu fürchten: **2. – Ka5 3. Kb7 Kb4 4. Le1#** mit einer weißen Rückkehr.

Wenn man sich die drei Matts anschaut, so sind an allen sämtliche weißen Figuren (außer ggf. dem König) beteiligt sowie jedes Feld um den schwarzen König für diesen nur aus einem einzigen Grunde nicht betretbar. Solche Matts nennt man *Mustermatts*. Es gibt eine ganze Problemschule, der es in erster Linie nur um die Darstellung von drei oder mehr Mustermatts pro Problem geht. Ich persönlich finde, daß Mustermatts allein i.d.R. zu wenig Inhalt für ein Schachproblem sind, aber als Draufgabe auf weiteren Inhalt sind sie oft ein ästhetisches Sahnehäubchen.



(50) Fritz Giegold,
 „Schach Echo“ 1966
 Kc6,Dh8,Ta8,Sd4,Sf6,Be3,g2;
 Kg5,Lb4,Bc7,d5,e4,g3,g6,h4 (7+8)
Matt in drei Zügen

Die 50 ist selbst für geübte Löser eine harte Nuß. Natürlich sollte Ta8 ins Spiel gebracht werden, aber wie? Wenn man sich an die Regel hält, daß in guten Schachproblemen der am unmöglichsten scheinende Zug der Schlüssel ist, probiert man **1. Ta4!** Was will der Turm auf dieser völlig verstopften Reihe? **1. – L~ 2. D:h4+! K:h4 3. Sf3#**; er fesselt nach einem Damenopfer den Be4! Die Variante *1. – h3 2. g:h3* lag bereits in der Ausgangsstellung bereit.



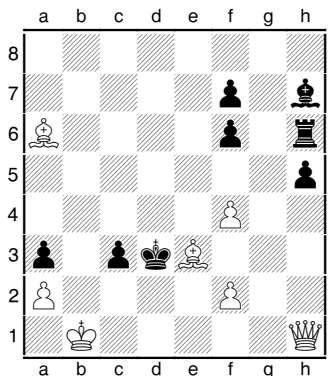
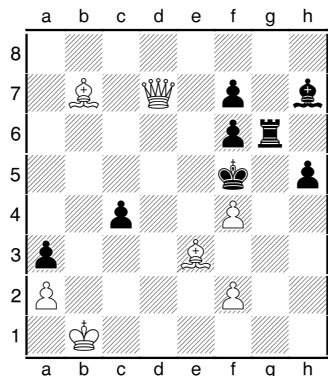
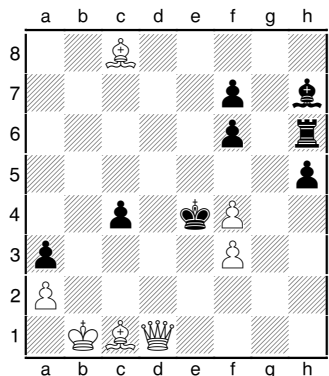
(51) Herbert Grasemann,
 „Schach Expresß“ 1948, 1. e.E. im Ringturnier
 (nach Jiri Chocholous)
 Kb1,Dd1,Lc8,Le3,Ba2,f2,f4;
 Ke4,Th6,Lh7,Ba3,b2,c4,f6,f7,h5 (7+9)
Matt in vier Zügen

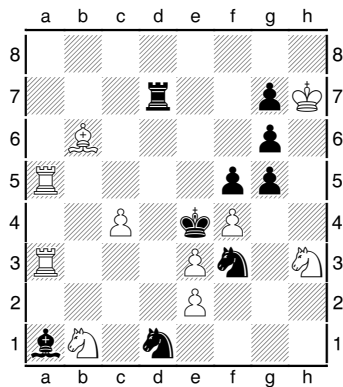
Ein besonderes Bonbon der 51 ist, daß Schwarz fast in Zugzwang ist; *1. Ld7?* führt in fast allen Varianten zum Matt im dritten Zuge, scheidet nur an *1. – Lg8!* Allerdings hilft dies dem Löser nicht weiter.

Der Schlüssel ist sehr schwer zu finden. **1. Kc2!!** (*dr. 2. Dh1+*) sieht angesichts **1. – b1D+** unsinnig aus, denn der weiße König muß sofort wieder zurück: **2. K:b1.**

Es gilt zu erkennen, daß die Beseitigung des Bb2 eine Drohung auslöste: es **droht** still **3. Lc1 ~ 4. f3#**. Dagegen gibt es zwei Paraden: **2. – Tg6** (*3. Lc1? Tg3!*) **3. Lb7+ Kf5 4. Dd7#, 2. – c3** (*3. Lc1? c2+!*) **3. Dh1+ Kd3 4. La6#.**

Wer es erkannt hat, das waren drei Mustermatts, und originelle dazu (diese drei Matts hat Grasemann unabsichtlich von Chocholous übernommen):

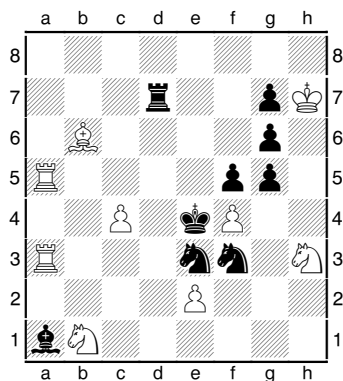




(52) Dieter Kutzborski,
 „Schach-Aktiv“ 1984, 1. Preis
 Kh7, Ta3, Ta5, Lb6, Sb1, Sh3, Bc4, e2, e3, f4;
 Ke4, Td7, La1, Sd1, Sf3, Bf5, g5, g6, g7 (10+9)
Matt in vier Zügen

Der Schlüssel der 52 springt ins Auge: **1. Ld4!** Eine solch gleichzeitige Verstellung von Läufer und Turm durch einen andersfarbigen Stein heißt *Nowotny*. Hier überlastet sie den schwarzen Springer: 1. – T:d4/L:d4? 2. Te5+/Sd2+ S:e5/S:d2 3. S:g5#. Es gibt eine Totalparade gegen die Doppeldrohung: 1. – S:e3 schafft das Fluchtfeld d4.

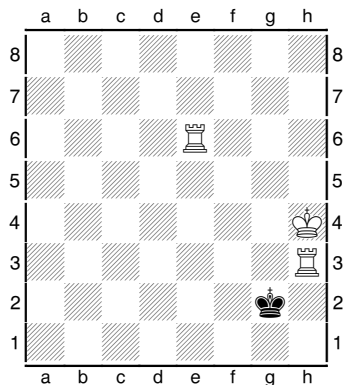
Nun nimmt Weiß seinen Schlüsselzug zurück: **2. Lb6!** (Diagramm)



(52) nach 2. Lb6

Es droht sofortiges Matt auf e3, und der schwarze Springer kann nicht weg wegen Matts auf f3. Schwarz bleibt nur die nun „freiwillige“ wechselseitige Verstellung auf d4 (*Grimshaw*).

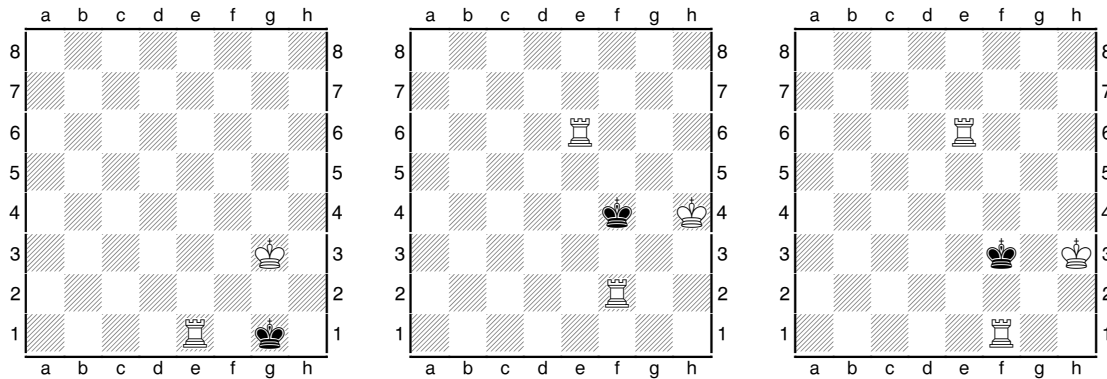
Aber jetzt geschieht etwas Seltsames. Auf 2. – Td4 folgt nicht, wie man erwarten sollte, 3. Te5+?, weil der weiße Springer jetzt an die Deckung von f4 gebunden ist: 3 – S:e5 4. S:g5+ Kf4! Weiß darf die Verstellung erst im Mattzug nutzen, daher folgt paradoxerweise **3. Sd2+! S:d2 4. Te5#**. Diese „falsche“ Fortsetzung (*paradoxe Grimshaw*) ist möglich, weil der Abzug von d4 die Diagonale b6-e3 wieder öffnen würde: 3.– T:d2 4. T:e3#. Analog **2. – Ld4** (3. Sd2+? S:d2 4. S:g5+ K:f4!) **3. Te5+! S:e5 4. Sd2#**, 3. – L:e5 4. T:e3#.



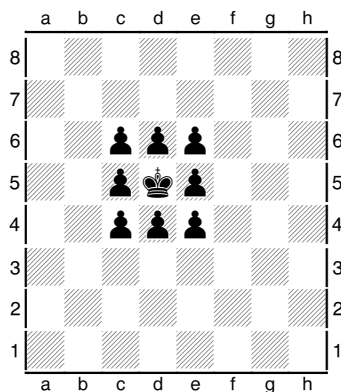
(53) William A. Shinkman,
 „American Chess Journal“ 1877
 Kh4, Te6, Th3;
 Kg2 (3+1)
Matt in drei Zügen

Die 53 hat nur vier Steine, von denen Weiß seine drei eigenen doch ganz sicher zum Mattsetzen braucht? Doch man sehe 1. Tf6? Kg1 2. Kg3 patt oder 1. Te2+? Kf1! 2. Ta2 Kg1 3. Th1+ K:h1!

Der in dieser Stellung sicher bestmögliche Schlüssel ist **1. Th1!!** Mit **1. – K:h1** hat Weiß den schwarzen König genau dort, wo er ihn hinhaben will: **2. Kg3 Kg1 3. Te1#**. Ansonsten bekommt der weiße Turm von der ersten Reihe aus die schwarzen Fluchten auf die f-Linie in den Griff, was zu zwei zum ersten echoartigen Matts führt, wobei der e-Turm den Brettrand simuliert: **1. – Kf3 2. Th2 Kf4 3. Tf2#, 1. – Kf2 2. Kh3 Kf3 3. Tf1#**:



3.4. Besonderes



(54) verschiedene Autoren⁶

Schwarz: Kd5, Bc4,c5,c6,d4,d6,e4,e5,e6 (9)

Matt in vier Zügen

a) Weiß: Kd8,Dd1,Be2 (3); b) Weiß: Kg1,Db7,Sb1 (3);

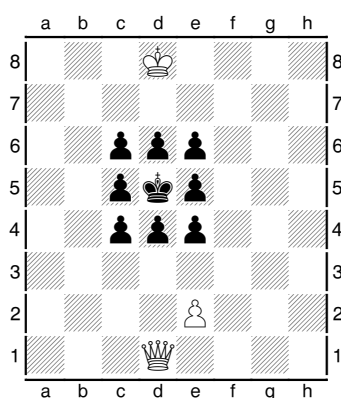
c) Weiß: Kg8,Df2,Sd8 (3); d) Weiß: Ka4,De1,Sh4 (3);

e) Weiß: Kc7,Da1,Lh4 (3); f) Weiß: Ka2,Dg3,Lg2 (3);

g) Weiß: Kd1,Dh8,Lb5 (3); h) Weiß: Kf7,Dg5,Th7 (3);

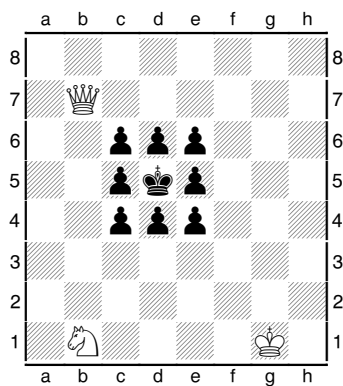
i) Weiß: Ke2,Da5,Tb4 (3)

Die **54** ist eine Spielerei, reizvoll vor allem durch die „Kegel“-Ausgangsstellung. Die ersten beiden Teile dieser Aufgabe sind einfach zu lösen.

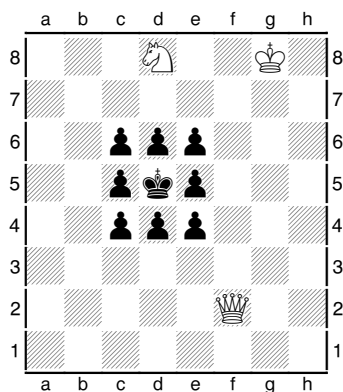


Sehen wir uns gleich **a)** an. Schwarz hat nur drei Züge, das Finden einer Drohung ist also nicht nötig. Auf **1. – e3** steht **2. Dh1+ e4 3. Dh5+ e5 4. Df7#** bereit. Auf der anderen Seite scheidet diese Mattführung daran, daß es links neben der a-Linie keine weitere Linie gibt: **1. – c3 2. Db3+ c4 3. Db5+ c:b5!** Das legt **1. Da1!** (*c3/e3 2. Da2+/Dh1+ usw.*) nahe. Das Interessante an diesen Aufgaben ist meist die „mittlere“ Variante. Hier folgt auf **1. – d3** die Blockade **2. Dc3**. Es herrscht weiter Zugzwang. Nur **2. – e3** verhindert das sofortige Matt, aber darauf folgt **3. e:d3 e2/e4/c:d3 4. D:c4/d:c4/D:d3#**. Eine überraschende Verzweigung des Spiels am Schluß.

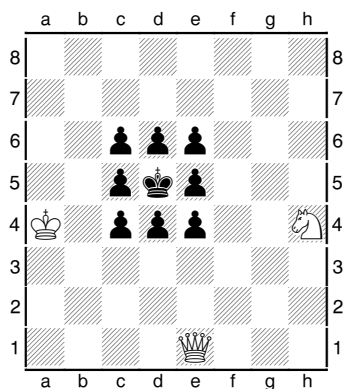
⁶ **a)** Carel C.W. Mann, „Nederlandse Bond van Probleemvrienden“ 1907, **b)** Jan Peet „Deutsches Wochenschach TT“ 1907, 4. Preis, **c)** Johannes Popp, „Deutsches Wochenschach TT“ 1907, **d)** Karl Schreiner, „Deutsches Wochenschach TT“ 1907, **e)** Karl L. Jesper Jespersen, „Tijdschrift van den K.N.S.B.“ 1907, **f)** Johannes Bruski, „Deutsches Wochenschach“ 1907, **g)** Hermann Weißbauer nach Jespersen, „Schach-Echo“ 1989 (gespiegelt), **h)** Dawid Przepiorka, „Deutsches Wochenschach“ 1907, **i)** Karl L. Jesper Jespersen, „Deutsches Wochenschach TT“ 1907, 1. Preis



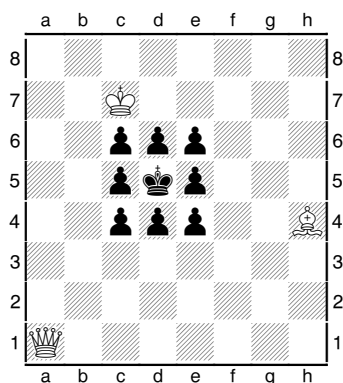
In **b)** ist **1. Db2!** (*c3/e3 2. Da2+/Dg2+ usw.*) der einzige Zug, der die beiden „Randzüge“ abdeckt. Auf **1. – d3** folgt der Springer-Marsch **2. Sc3+ Kd4 3. Sb5+ Kd5 4. Sc7#**.



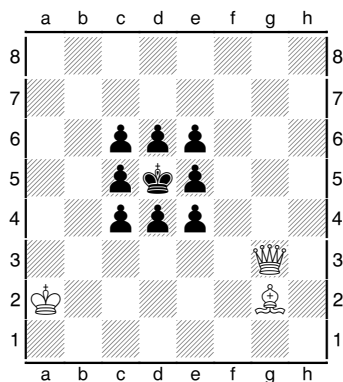
Wer nun meint, daß *alle* Aufgabenteile routiniert zu lösen sind, der wird in **c)** eines Besseren belehrt. Hier bekommt Weiß Schwierigkeiten, **1. – d3** in den Griff zu bekommen, da die unterstützende Figur zu weit weg ist. Der Schlüssel ist **1. S:e6!** Der Springer ist natürlich wegen des Matts auf f7 tabu, deshalb führt *1. – e3?* *2. Df3+* auch zum Kurzmatt. Ebenso *1. – d3?*, da dieser Zug das Drohmatt *2. Sc7#* nicht pariert. Es bleibt als einzige vollwertige Variante **1. – c3 2. Da2+ c4 3. Sc7+ Kc5 4. Da5#**.



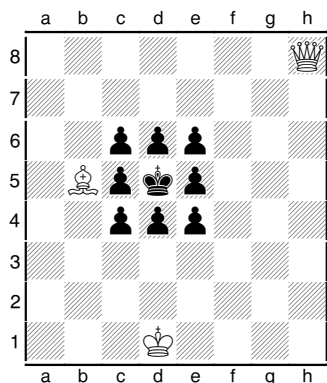
Auch in **d)** geht's nicht nach Routine, denn hier versperrt der weiße König a-Linie. Der schwer zu findende Schlüssel **1. Sg6!** verhindert auch noch die Routine rechts; **1. – e3 2. Dh1+ e4 3. Dh5+ e5 4. Sf4#** ergibt ein nettes Fesselungsmatt. Die anderen beiden Varianten unterscheiden sich nur durch Zugumstellung: **1. – d3/c3 2. De3/Se7+ c3/Kc4 3. Se7+/De2+ Kc4/d3 4. D:e4#**.



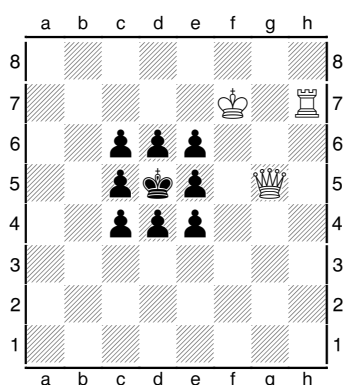
In **e)** muß nur der weiße Läufer wegziehen; wohin, das bestimmt die „mittlere“ Variante: **1. Le7!** (*c3/e3 2. Da2+/Dh1+ usw.*) **d3 2. L:d6 c3 3. D:c3 d2/c4/e3 4. D:c5/D:e5/D:d3#**.



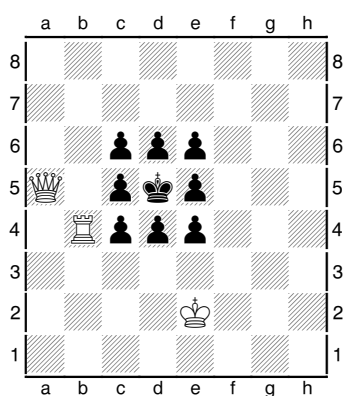
In **f**) ist der e-Bauer gefesselt, und 1. – d3 ist kurzzügig durch 2. De3 gedeckt. **1. Ka3!** deckt b4 und ermöglicht **1. – c3 2. Dd3 c4 3. D:e4+ Kc5 4. D:c6#.**



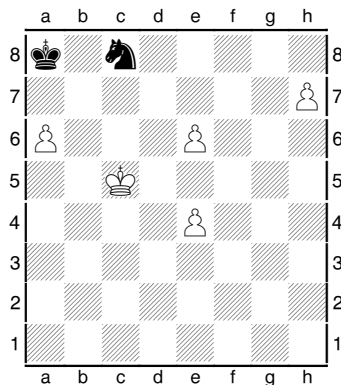
In **g**) stört Lb5 die Lösung mittels Routine. Deshalb stößt Weiß seinen König vor: **1. Ke2!** (*e3 2. Dh1+ usw.*) **d3+ 2. Ke3 c3 3. Da8 ~ 4. D:c6#, 2. – d2 3. Dh1 ~/d1S+ 4. D:e4/D:d1#** (*1. – c3 2. Da8 d3+ 3. Ke3 s.o.*).



Die letzten beiden Stücke setzen auf Überraschungseffekt. In **h**) löst **1. De7!** (*e3? 2. Th4*) **d3 2. D:d6+! K:d6 3. Ke8 ~ 4. Td7#.**



In **i**) verläuft die Routine links wegen des Turms bereits kurzzügig: 1. – c3 2. Da2+ c4 3. D:c4#, aber die andere Seite erfordert **1. Da1!** (*c:b4? 2. Da5+*) *e3 2. Dh1+ usw.* Auf **1. – d3+** liegt **2. Ke3** nahe. Die (nun vollzügigen) Zweige **2. – c3/c:b4 3. Da2+/Da5+** kennen wir schon, aber wie geht es auf **2. – d2** weiter? Die schwierige Antwort ist **3. Tb5!**, was durch Fesselung des Bc5 den schwarzen Zugzwang aufrechterhält. Abermals erleben wir eine Verzweigung am Schluß: **3. – d1D/c3/c:b5 4. D:d1/Da2/Da8#.**



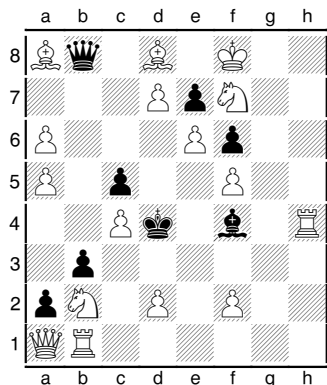
(55) Werner Speckmann,
 „British Chess Magazine“ 1983
 Kc5, Ba6, e4, e6, h7;
 Ka8, Sc8 (5+2)
Matt in vier Zügen

Natürlich wäre in der 55 1. h8D ein schlechter Schlüssel, denn selbst ein völliger Anfänger würde dies ohne nachzudenken spielen. Nach 1. – Ka7 beseitigen wir mit 2. D:c8 den letzten schwarzen Verteidiger – und Schwarz ist patt! Nanu?

Nun gut, dieses Patt können wir mit 1. h8T Ka7 2. T:c8 K:a6 3. Tc7 Ka5 4. Ta7# vermeiden, und mit 1. – Kb8 2. Kc6 Ka7 3. T:c8 K:a6 4. Ta8# gibt es dazu ein Echo. Doch nach 2. – Ka8! sucht der Löser vergeblich nach einer Fortsetzung.

Damit ist es dem Autor gelungen, das scheinbar selbstverständliche 1. h8D! zu einem echten Problemschlüssel zu machen!

Und auch die Varianten erfordern noch einige Gehirnakrobatik. Die Lösung zeigt die Dame in ihrer ganzen Vielfältigkeit: 1. – Kb8 2. Db2+! (Kc7 3. Db7+) Sb6 (3. D:b6+? Kc8!) 3. K:b6! ~ 4. Dh8# (Rückkehr!). Auf 1. – Ka7 folgt 2. Dg7+! K:a6 3. Dc7! S~ 4. Db6#. Die letzte Variante zeigt, wie schon in der Verführung gesehen, zwei Echomattführungen: 2. – Se7 3. Db2! ~/K:a6 4. Db7/Db6#.



(56) Leonid Jarosch,
 „Schachmaty w SSSR“ 1983, 1. Preis
 Kf8, Da1, Tb1, Th4, La8, Ld8, Sb2, Sf7, Ba5, a6, c4, d2, d7, e6, f2, f5;
 Kd4, Db8, Lf4, Ba2, b3, c5, e7, f6 (16+8)
Matt in vier Zügen

Die 56 zeigt ein Jahrzehnte für unrealisierbar gehaltenes Thema in einer nahezu perfekten Konstruktion. Der schwer zu findende Schlüssel 1. a7! droht zwar formell, die schwarze Dame zu schlagen, de facto ist Schwarz jedoch in Zugzwang, da jeder seiner Züge dies verhindert oder aber die weiße Umwandlung differenziert.

Auf 1. – a:b1D folgt 2. a:b8D (dr. v.a. 3. D:f4+/T:f4+/D:b3) D:b2 3. D:b3 D:a1 4. T:f4#.

Gegen diesen weißen Angriffsversuch hat Schwarz das clevere 1. – a:b1T!?! 2. a:b8D? T:b2! 3. D:b3patt. Aber ein Turm auf b1 greift nicht nach e4, deshalb genügt 2. a:b8T! T:b2 3. T:b3 K:c4 4. Da4#.

Auch 1. – a:b1L!?! spekuliert auf Patt: 2. a:b8D? Le4! 3. D/T:f4patt. Doch ein Läufer auf b1 hat keinen Zugriff auf b2, so daß Weiß mit 2. a:b8L! kontern kann, denn nun führt 2. – Le4 3. T:f4? zwar noch zum Patt, nicht aber 3. L:f4 L~ 4. Le3/5#. Dieser Mattdual ist die einzige wirkliche Schwäche dieses Stücks, die aber angesichts seines Inhaltes keinerlei Gewicht besitzt.

Die vierte Umwandlung **1. – a:b1S** droht, auf d2 zu schlagen; der Springer hat aber keinen Zugriff auf die anderen neuralgischen Punkte, deshalb kann Weiß mit **2. a:b8S!** (Sc3 3. T:f4+) **S:d2 3. Dc1! S~/Se4 4. T:f4/Sc6#** antworten.

Im Ergebnis hat Weiß auf alle vier schwarzen Umwandlungen eines Bauern mit der adäquaten Umwandlung eines eigenen Bauern geantwortet! Dieses Thema heißt *Babson*.

Dies ist erst die zweite Darstellung im Vierzügiger ohne Umwandlungsfiguren, und der Autor hat nicht nur Schlüssel und Hauptvarianten sauber hingekriegt, auch die Nebenvarianten haben es teilweise in sich. Denn kann die schwarze Dame sich dem weißen Bauern nicht einfach entziehen? Im Prinzip schon, aber Schwarz muß den Punkt f4 im Auge behalten, was die sinnvollen Damenabzüge auf fünf reduziert – vier, wenn man beachtet, daß *1. – Dc7?* *2. L:c7* zu einem Kurzmatt führt.

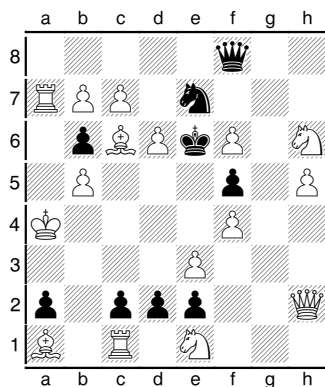
Das Gegenschach *1. – D:d8+* war bereits vor dem Schlüssel abgedeckt; es beseitigt das Umwandlungshindernis des Bd7: *2. Kg7 Dg(f,h)8+/a:b1D,D:a8/Dc7 3. K:D/T:f4+/d8D(T)+.*

Ähnlich ist es mit *1. – D:a8 2. T:f4+ De4 3. a8D (a:b1D 4. Dd5#).*

Knifflig wird es bereits auf *1. – De5*. So genügen weder *2. Te1? D:f5!* noch *2. Lc7? a:b1D 3. d8D+ Dd6!*, sondern nur *2. L:e7! (dr. 3. d8D+/L:f6) Dd6(!) 3. S:d6! (dr. 4. L:f6#) Ke5 4. Sd3#.*

Und was, falls Schwarz gleich *1. – Dd6* spielt? Mit *2. L:e7? a:b1D!* hätte Schwarz gegenüber der vorherigen Variante ein Tempo gewonnen. Aber die Dame hat von d6 keinen Zugriff auf f5: *2. Te1!* droht mit einzügiger Mattdrohung auf e4 und zweizügiger durch Überführung der weißen Dame via c1 nach c3. Da die schwarze Dame weiter auf f4 aufpassen muß, gibt es genau zwei Zweige mit nichtdualistischen Antworten (allerdings wieder einem Mattdual durch quasiidentische Züge): *2. – Dd5/Dc6 (3. L:D? patt, 3. Dc1? Df3!) 3. T:f4+ (De4 4. Tef:e4#).*

Wen dieses Stück nicht umhaut, der wird vergeblich Zugang zum Problemschach suchen?



(57) Peter Hoffmann,

„Die Schwalbe“ 2005

Ka4,Dh2,Ta7,Tc1,La1,Lc6,Se1,Sh6,Bb5,b7,c7,d6,e3,f4,f6,h5;

Ke6,Df8,Se7,Ba2,b6,c2,d2,e2,f5 (16+8)

Matt in vier Zügen

Und dennoch gelingt es der **57**, inhaltlich noch einen draufzusetzen. Sie realisiert den *zyklischen Babson*. Was die äußere Form betrifft, so mußte sie, im Gegensatz zur **56**, allerdings viele Kompromisse schließen.⁷ Die drohende Flucht *1. – K:d6* ist in der Ausgangsstellung ungedeckt, und *1. – S:c6* droht zwei weitere Fluchtfelder zu schaffen. Das macht den Schlag des Se7 unvermeidlich, und damit die Königsflucht nach d6 nicht immer gleich das Fluchtfeld e7 gibt, muß dies mit dem d-Bauern geschehen: **1. d:e7!** Es drohen vor allem der Schlag der schwarzen Dame sowie *2. c8D+*. Durch Flucht der schwarzen Dame kriegt Schwarz diese Duale nicht weg; *1. – Dc8/Dg7/D:h6? 2. b:c8S/e8D+/e8D+* enden gar im Kurzmatt. Die einzige vollwertige Parade der schwarzen Dame ist *1. – D:e7(!) 2. c8D+ Kd6 3. S:f5+ Kc5 4. T:c2#*. Also kommen wir zu den Hauptvarianten.

⁷ Hoffmann veröffentlichte mehrere Variationen dieser Matrix; aus Lösersicht erscheinen mir die Schwächen der hier präsentierten Version am geringsten.

1. – d1D verschafft der d-Linie etwas Deckung und greift zudem den weißen König an. Dagegen hilft nur eine eigene Dame? Nein, denn **2. e:f8D Dd4+!** **3. L:e:d4** führt zum *Patt*. Daher nur **2. e:f8L!** (dr. **3. c8D/L+**) **Dd4+ 3. e:d4(!) K:f6 4. d5#**.

Der Versuch **1. – d1L** setzt auf sofortiges *Patt*, das Weiß mit der Unterverwandlung **2. e:f8T! Kd6 3. Dg1,Dh2 K~ 4. Dd5#** (**3. – K:c7(?) 4. b8D/b8L/Le5#**) verhindert.

Die Parade **1. – d1T** setzt auf **2. e:f8L? Td7! 3. c8D/Lpatt**, aber ein Turm auf d1 stört die Linie c2-c5 nicht: **2. e:f8S+ Kd6 3. Le5+** (gegen **K:c7**) **Kc5 4. T:c2#**.

Ein Springer auf d1 schließlich droht verheerende Gegenschachs, gegen die nur die geballte Kraft der weißen Dame hilft. Nach **1. – d1S 2. e:f8D** ist **2. – Sc3+** (**3. L:c3? a1D+!**) **3. Kb3(!) Sd5 4. c8D,L#** der Zweig mit dem schwächsten Dual.

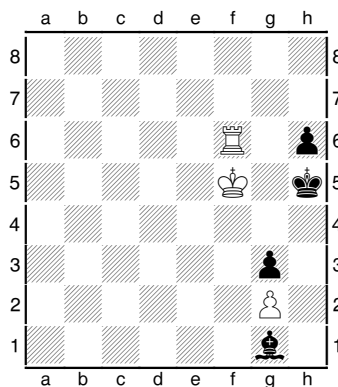
Auf andere Umwandlungen des schwarzen Bauern genügen für Weiß sowohl Dame als auch Läufer: **1. – d:c,e1D 2. e:f8D/L usw.** Dies ist zwar im klassischen Sinne kein Dual, muß aber in einem Stück wie diesem als solcher gewertet werden, so daß diese Varianten sich ebenfalls als nicht vollwertig disqualifizieren. Dennoch bleiben ein grober Schlüssel und zwei, wenn auch schwache, Duale in den Hauptvarianten. Der Inhalt sollte dies wert sein.

4. Die Logische Schule

Wir haben bis hierher bereits mehrfach Schachprobleme gelöst, indem wir Hindernisse gegen ein Vorhaben beseitigten. Hiermit beschäftigt sich die Logische Schule. Obwohl wir in den besagten obigen Stücken beim Lösen wie in logischen Problemen vorgegangen sind, gehörte kaum eines zu diesen. Wenn man sie sich genau ansieht, wird man feststellen, daß die weiter unten erörterte „Zweckreinheit“ in den meisten an der einen oder anderen Stelle verletzt war.⁸ Dennoch waren es gute Probleme, und wir lernen somit ihre wichtigste Lektion gleich bei Einführung der Logischen Schule: Logik und Zweckreinheit sind immer nur *ein* Kriterium eines Schachproblems. Ob sie unbedingt zu fordern, aufwertendes Beiwerk oder irrelevant sind, ist stets in Abhängigkeit vom konkreten Inhalt eines Schachproblems zu entscheiden.

4.1. Einfache Sicherungspläne

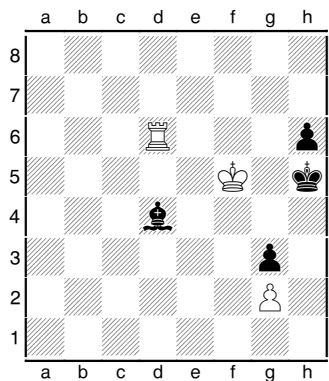
Im einfachsten Falle eines logischen Problems steht einem Vorhaben (*Basisplan*) genau ein Hindernis im Weg. Durch einen *Sicherungsplan* in Form eines *Vorplanes* oder einer gezielten *Auswahl* unter mehreren scheinbar gleichwertigen Vorgehensweisen wird dieses Hindernis beseitigt, und der Basisplan schlägt durch. Wichtig ist dabei, daß die *Zweckreinheit* gewahrt bleibt, d.h. der Sicherungsplan nur dieses eine Hindernis beseitigt.



(58) Wieland Bruch (nach Sam Loyd),
 „Schach“ 1988 (Verb.)
 Kf5,Tf6,Bg2;
 Kh5,Lg1,Bg3,h6 (3+4)
Matt in sechs Zügen

⁸ Hingegen ließen sich die Studien **7** und **18** in die logische Problemschule einordnen, und die Studien **6** und **20** zeigten logisch zweckreine Kombinationen ab einer späteren Zugzahlstelle.

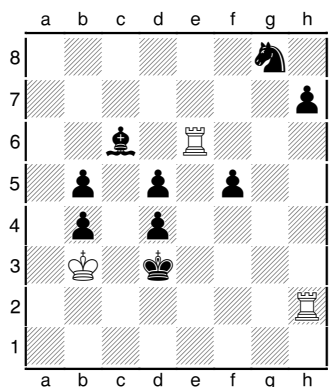
In der **58** erreicht **1. Td6? Ld4!** (Diagramm) eine reziproke Zugzwangstellung: **2. T:d4? patt**, **2. Tdd~? Lf6!** Weiß ist also zu schnell und muß ein Tempo verlieren. Mit **1. Ta6! Ld4** **2. Td6!** (Diagramm) wälzt Weiß die Zugpflicht auf Schwarz ab.



(58) nach 1. Td6? Ld4! bzw. 1. Ta6! Ld4 2. Td6

Die Hauptvariante ist **2. – Lb6/Lc5/Le3 3. Td1 Ld8/Le7/Lg5 4. Th1+ Lh4 5. Th2! g:h2 6. g4#**. Aber auch die Nebenvariante **2. – Lg1 3. Td1 Lh2 4. Te1(!) Lg1/Kh4 5. T:g1/Kg6** erfordert einige Kniffelei. (Ganz schlecht ist **2. – Lf6? 3. T:f6**).

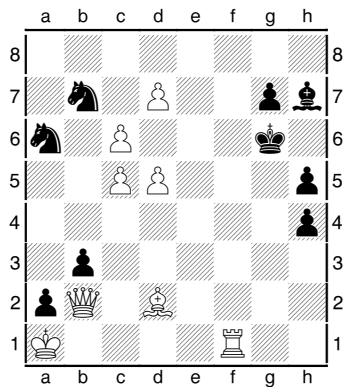
Die **58** kann dazu dienen, gleich beide Fälle zu erörtern. Das erste Zugpaar lenkt den schwarzen Läufer nach d4 und nimmt ihm damit die Verteidigung Ld4. Dies mag man als Vorplan sehen. Genau genommen handelt es sich aber um eine Auswahl zwischen verschiedenen Vorgehensweisen, denn die kritische Stellung wird in der Lösung nur einen *halben* Zug später erreicht. Das weiße Alternativvorgehen in der Lösung sieht gegenüber dem Probespiel eher zufällig wie ein Vorplan aus. Dies wird klar im nächsten Stück.



(59) Norman A. Macleod,
 „Deutsche Schachzeitung“ 1983, 2. Preis
 Kb3,Te6,Th2;
 Kd3,Lc6,Sg8,Bb4,b5,d4,d5,f5,h7 (3+9)
Matt in fünf Zügen

In der **59** gibt das Probespiel **1. Ta..c2? Sf6! 2. Tee2 Se4! 3. Ta..cd2+ S:d2** Schwarz *zuviel* Zeit zum Gegenspiel; im Gegensatz zur **58** ist Weiß zu langsam und muß ein Tempo *gewinnen*. Um dies zu erreichen, geht er scheinbar etwas umständlicher vor: **1. Th1! Kd2 2. Tb1**. Die (zusätzliche) Kurzdrohung **3. Tee1 ~ 4. Tbd1#** kann nur durch **2. – Le8** abgewehrt werden, worauf Weiß wie geplant mit **3. Tb2+ Kd3 4. Tee2** fortsetzt. Im Gegensatz zum Probespiel steht der schwarze Springer noch nicht auf f6, und Schwarz hat nichts mehr gegen **5. Tbd2#**. Wir sehen hier sehr schön, daß Tempomanöver nichts mit Vorplänen zu tun haben. Die Nebenvariante **3. – K~1 4. Ta6 ~ 5. Ta1#** erklärt, warum nicht auch **3. Ta2?** geht.

Tempogewinn-Manöver wie in der **59** heißen *Beschäftigungslenkung* oder auch kurz *Beschäftigung*. (Wir haben Beschäftigungslenkungen schon in der **23** und der **24** gesehen.)

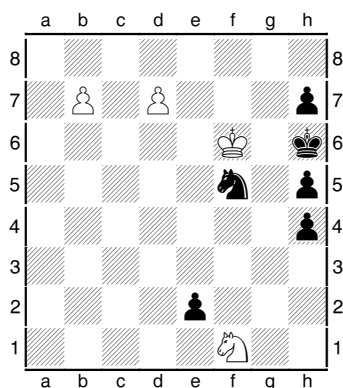


(60) Camillo Gamnitzer,
 „Schweizerische Schachzeitung“ 1985, 3. ehrende Erwähnung
 Ka1,Db2,Tf1,Ld2, Bc5,c6,d5,d7;
 Kg6,Lh7,Sa6,Sb7,Ba2,b3,g7,h4,h5 (8+9)
Matt in drei Zügen

Eine der originellsten Beschäftigunglenkungen, die ich kenne, zeigt die 60. Naheliegende Angriffsversuche sind zunächst 1. De5? b2+! und 1. D:b3? Sb4!; nach deren Scheitern bleibt nur mehr ein Abzug des Ld2. Doch die Möglichkeiten 1. Le3(Lc1)? (dr. 2. Dg2#) Lg8/h3! und 1. Lh6? (dr. 2. D:g7#) K:h6! erweisen sich als zu langsam; Schwarz kann die jeweilige Mattdrohung problemlos parieren (1. Lc3? h3!).

Damit bleibt nur 1. Lf4!! (dr. 2. Tg1+ Kf7/Kf5 3. D:g7/De5#) übrig, was den schwarzen König nur scheinbar aus seinem Käfig entläßt. Mit den Königsfluchten läuft er nämlich in Batterieabzüge, die Weiß das nötige Tempo verschaffen: 1. – Kf7 2. Lh6+! Kg6 3. D:g7# (2. – Kg8,Lf5/Ke7 3. D:g7/Lg5#), 1. – Kf5 2. Le3+! Kg6 3. Dg2# (2. – Kg4/Ke4 3. Dg2/Dd4#).

Man beachte freilich die Feinheit, daß in den Nebenzweigen der schwarze König g8 bzw. e4 erreicht; beide Felder liegen vier Königszüge auseinander!

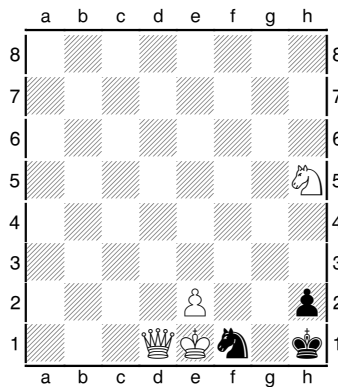


(61) Adolf Kraemer,
 „Deutsche Schachzeitung“ 1955
 Kf6,Sf1,Bb7,d7;
 Kh6,Sf5,Be2,h4,h5,h7 (4+6)
Matt in sechs Zügen

In den vorangegangenen beiden Stücken geschah die Beschäftigunglenkung zwecks Durchsetzung des Basisplans. Das ist der seltenere Fall, in der Regel findet sie statt zur Durchsetzung eines Vorplans (was strenggenommen schon eine Staffelung ist). Als Beispiel hierfür sei die 61 gewählt.

In der 61 scheitert 1. b8D? (oder 1. d8D?) daran, daß der schwarze Bauer auf der f-Linie umwandeln kann: 1. – e:f1D! (2. Df8+ Sg7+!). Ein einfaches Wegziehen des Sf1 läßt Schwarz natürlich die Zeit, auf e1 umzuwandeln. Deshalb muß der weiße Springer unter Beschäftigung des Schwarzen entsorgt werden:

1. d8S! Sd6 (2. Se3? Se4/8+!) 2. Sf7+ S:f7 3. Se3 Sd6 (4. b8D? Se4/8+!) 4. Sf5+ S:f5, und nun ohne Störung 5. b8D!



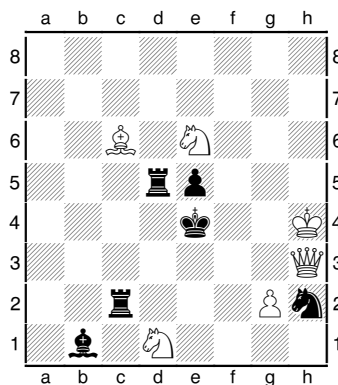
(62) Herbert Grasemann,
 „Deutsche Schachhefte“ 1950
 Ke1, Dd1, Sh5, Be2;
 Kh1, Sf1, Bh2 (4+3)
Matt in vier Zügen

Bleiben wir bei Vorplänen. Schwarz in der 62 zu besiegen? Nichts leichter als das! Wir ziehen noch den weißen König heran: 1. Kf2(1)? – und Schwarz ist **patt!**? Aber was sonst? Wenn der schwarze König erstmal nach g2 gelangt, wird ein Matt in weiteren drei Zügen illusorisch!?

Der Löser muß sich zu der Erkenntnis durchringen, daß die weiße Dame nichts weiter als störend ist! Mit 1. Dd5+! Kg1 2. Dh1+ K:h1 wird (unter Beschäftigungslenkung) die Ausgangsstellung ohne sie erreicht.

3. Kf2! setzt Schwarz nun in **Zugzwang**. Ohne die weiße Dame ist sein Springer beweglich, und er muß ihn ziehen: 3. – S~ 4. Sg3#.

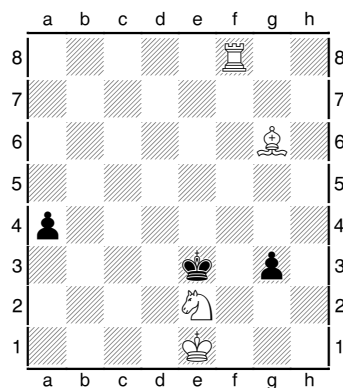
Wie in 61 war hier eine weiße Figur im Weg und wurde geopfert. Während in der 61 jedoch ihre *Masse* störte, war es in der 62 ihre *Kraft*.



(63) Kohtz/Kockelkorn,
 „Palamede-Turnier“ 1865, ehrende Erwähnung
 Kh4, Dh3, Lc6, Sd1, Se6, Bg2; Ke4, Tc2, Td5, Lb1, Sh2, Be5 (6+6)
Matt in fünf Zügen

Am Matt 1. Dh7?? hindert in der 63 Weiß nur sein eigener König. Man stellt schnell fest, daß er auf der g-Linie keinen ruhigen Platz findet – also muß er nach h8: 1. Kh5! ~ 2. Kh6 ~ 3. Kh7 ~ 4. Kh8 ~ 5. Dh7#.

Was dieses Stück so schwer zu lösen macht, ist der Zeitfaktor. Man kann sich kaum vorstellen, daß Schwarz, obwohl er ganze vier Züge Gelegenheit hätte, nicht in der Lage ist, das weiße Spiel zu stören. Doch es ist so; ernsthafte Störversuche enden sogar einen Zug früher: 2. – Sg4+/Lc4? 3. Kg5/Sg5+.



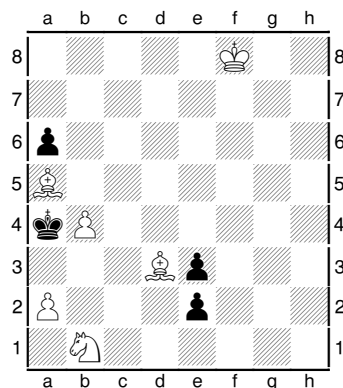
(64) Geza Erdős,
 „Schach“ 1954
 Ke1,Tf8,Lg6,Se2;
 Ke3,Ba4,g3 (4+3)
Matt in drei Zügen

In der **64** scheitert ein Angriff über die e-Linie zunächst am Fluchtfeld g2: **1. Te8+? Kf3**
2. Lh5+ Kg2!

Deshalb bemüht sich Weiß zuerst um ein Matt auf g3, und da sein Läufer auf seiner Diagonale kein anderes Feld als g6 hat (1. Lh7? gäbe den Griff auf die Nachbardagonale auf), gibt es nur den Weg **1. Tf5!** (dr. 2. Tg5 ~ 3. Tg3#), der zwei Fluchtfelder gibt. Die Flucht nach e4 verteidigt nicht gegen die Drohung, und 1. – Kd3 nimmt Schwarz die Möglichkeit einer Flucht auf die g-Linie, so daß Weiß als Echo zur Drohung auf die andere Seite schwenken kann: 2. Tc5+ Ke3 3. Tc3#.

Die einzige andere Verteidigungsmöglichkeit ist **1. – g2** (2. Tg5? g1D+!), doch nun blockt der schwarze Bauer das Fluchtfeld des Probespiels: **2. Te5+! Kf3 3. Lh5#**. Daß in der Lösung der Turm von e5 statt e8 angreift, ist eine irrelevante Modifikation.

Der Block des schwarzen Bauern erfolgte auf einem Feld, das in der Ausgangsstellung dem schwarzen König noch gar nicht benachbart war. In solchen Fällen spricht man von einem *Fernblock*.



(65) Wiktor Tschepischnij,
 „Fiskultura i Sport-60“ 1983, 1. Preis
 (nach Hans Lepuschütz⁹)
 Kf8,La5,Ld3,Sb1,Ba2,b4;
 Ka4,Ba6,e2,e3 (6+4)
Matt in vier Zügen

Eine besondere Modifikation einer Weglenkung gibt es in **65** zu sehen. Der Angriffsversuch **1. Le4? Kb5! 2. Ld5** scheitert an der schwarzen Umwandlung **2. – e1D!**

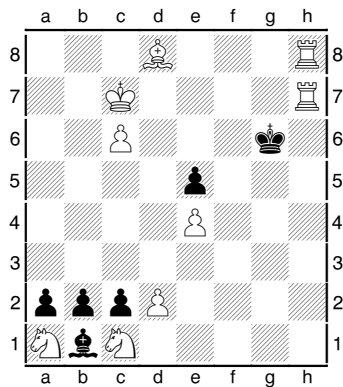
Der Schlüssel **1. Ke7!** mit der schönen vollzügigen *Drohung* 2. Lc2+ Kb5 3. Sa3+ Kc6 4. Le4# läßt Schwarz als einzige Parade **1. – e1S**. Doch ein Springer kann das weiße Angriffs-vorhaben nicht mehr stören: **2. Le4! Kb5 3. Ld5 ~/Ka4 4. Sc3/Lc6#**. Ganz nebenbei: alle drei Matts waren Mustermatts.

Die unfreiwillige Umwandlung in die „falsche“ Figur heißt *Holst-Umwandlung*.

⁹ Lepuschütz' frühere Aufgabe benutzt die gleiche Matrix, nur beinhaltet noch keine Holst-Umwandlung: Hans Lepuschütz, „Österreichische Schachzeitung“ 1955;

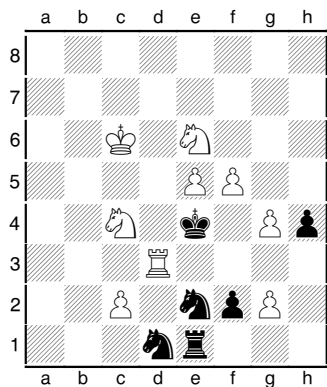
Kf7,La6,Ld4,Sb2,Ba3,Bb5; Ka5,Lf2,Ba7,e3,g3 (6+5); #4 (1. Ke8! usw.)

Tschepishniji's Aufgabe fand ich bisher stets ohne Verweis auf die frühere Aufgabe. Die Experten mögen streiten, ob der Zusatz „nach Lepuschütz“ genügt oder die Autorschaft der **65** eher mit „Lepuschütz, Version Tschepish-nij“ bezeichnet werden sollte.



(66) C. Klett,
 „Nordwestdeutsche Zeitung“ 1938
 Kc7,Th7,Th8,Ld8,Sa1,Sc1, Bc6,d2,e4;
 Kg6,Lb1,Ba2,b2,c2,e5 (9+6)
Matt in drei Zügen

Wer glaubt, daß bei der Holst-Umwandlung immer in einen Springer umgewandelt wird, irrt. In der 66 scheidert **1. Sd3?** an **1. – b:a1D!** Der Schlüssel **1. Td7!** droht still **2. Thh7 ~ 3. Tdg7#**. Das gibt Schwarz die leicht zu übersehende Verteidigungschance **1. – b:a1T!?** (**2. Thh7? patt**) in die Hand. Danach kann er freilich nicht mehr in eine Dame (oder einen Läufer) umwandeln, und **2. Sd3! ~ 3. S:e5#** schlägt durch.



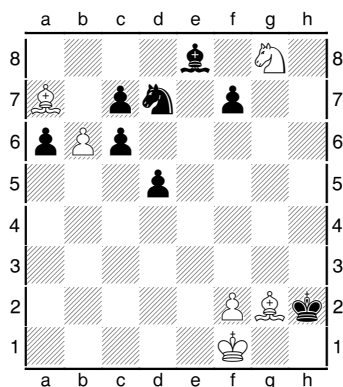
(67) G. Yacoubian,
 „diagrammes“ 1974
 Kc6,Td3,Sc4,Se6,Bc2,e5,f5,g2,g4;
 Ke4,Te1,Sd1,Se2,Bf2,h4 (9+6)
Matt in drei Zügen

Der 67 gelingt es sogar, „starke“ und „schwache“ Figur zu vertauschen.

Nach **1. Kd6?** (*dr. 2. Sd2#*) ist **1. – f1S!** stark, weil für den Springer die Barriere auf der e-Linie nichtexistent ist. Deshalb spielt Weiß zunächst **1. Kc5!** (*dr. 2. Tf3 ~ 3. Sg5#*) **f1D**, und dann erst **2. Kd6!**

Nun begegnet uns ein neues Ereignis. Zwar kann Schwarz keinen Springer mehr nach f1 bringen, doch die Dame hat eine neue (freilich unzureichende) *Ersatzverteidigung*: **2. – Df4 3. Sc5#**.

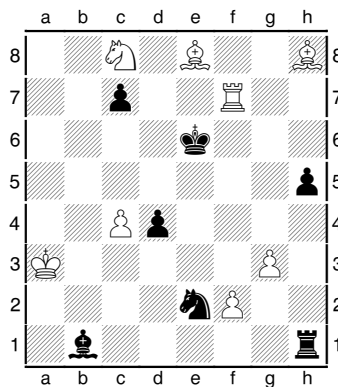
Es sei betont, daß der Ersatzverteidigungsweig keinerlei Anforderungen von Zweckreinheit unterliegen muß. Die Ersatzverteidigung ist ja erst durch eine weiße Vorplanschwächung entstanden, und wenn Weiß sich schwächt, muß es ihm gleichzeitig erlaubt sein, diese Schwächung anderweitig zu kompensieren.



(68) Peter Orlik,
 „Die Schwalbe“ 2004
 Kf1,La7,Lg2,Sg8,Bb6,f2;
 Kh2,Le8,Sd7,Ba6,c6,c7,d5,f7 (6+8)
Matt in vier Zügen

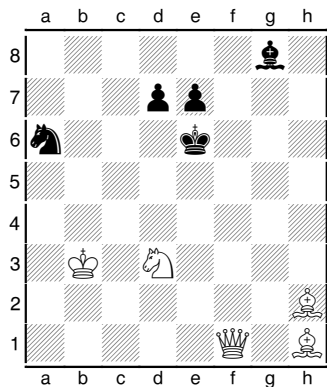
In der **68** scheitert **1. Sf6?** scheitert nicht an **1. – S:f6** 2. **Lb8** S~ 3. **L:c7+**, sondern an **1. – Se5!** 2. **Lb8 c5** 3. **L:c7 Lb5+!** Der Löser wird zunächst versuchen, den La7 über die Diagonale a7-g1 ins Spiel zu bringen, doch dies dauert alles mindestens einen Zug zu lange. **1. Lb8!** (dr. 2. **L:c7** usw.) **S:b8** lenkt den schwarzen Springer weg. Nach **2. Sf6!** hat Schwarz zwar die Ersatzverteidigung **2. – Ld7**, doch diese sperrt den schwarzen Springer ein: **3. b:c7 ~ 4. c:b8D#**.

Der Schluß ist der gleiche wie in der **44**, ansonsten zeigen beide Stücke völlig verschiedenen Inhalt.



(69) Friedrich Chlubna,
 „Schweizerische Arbeiter-Schachzeitung“ 1966
 Ka3,Tf7,Le8,Lh8,Sc8,Bc4,g3,f2;
 Ke6,Th1,Lb1,Se2,Bc7,d4,h5 (8+7)
Matt in drei Zügen

In der **69** scheitert **1. f4?** (dr. 2. **Tf6#**) natürlich an **1. – S:f4!**, deshalb muß der Bauer sich mit **1. f3!** (dr. 2. **Te7+ Kf5** 3. **Te5#**) **S:g3** zunächst zurückhalten, um dann nach **2. f4!** und der Ersatzverteidigung **2. – Se4** noch ganz groß herauszukommen: **3. f5#**. Problemschach-Humor vom Feinsten!



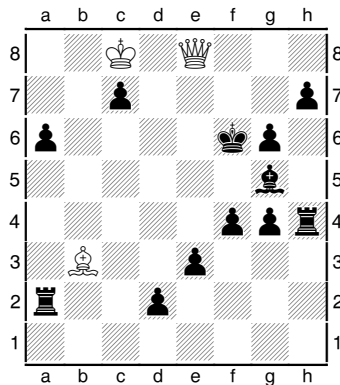
(70) Stefan Schneider,
 „Schach“ 1955, 2. Preis
 Kb3,Df1,Lh1,Lh2,Sd3;
 Ke6,Lg8,Sa6,Bd7,e7 (5+5)
Matt in vier Zügen

Der für weniger erfahrene Problemschachfreunde schwer zu sehende Basisplan der **70** ist **1. Ld5+? K:d5** 2. **Dc4??** Der weiße Springer (genauer: seine Masse) ist also im Wege, aber ihn einfach wegzuziehen, wäre natürlich viel zu langsam und würde Schwarz z.B. die Zeit geben, ein Fluchtfeld auf d7 zu schaffen oder einfach auf c5 Schach zu bieten.

Weiß muß beschäftigunglenkend vorgehen, und das bringt uns schließlich auf den unwahrscheinlichen Schlüssel **1. Sf4+!!**, der gleich *fünf* Königsfluchten, vier verbunden mit Gegenschach, gibt: **1. – K~+ 2. Se6+**. Die Flucht an den rechten Rand ist für Weiß nur scheinbar gefährlich: **2. – Kg6/Kg4** 3. **Le4+/Df4+**, und nach **2. – K:e6** hat Weiß ein Ziel der Temporentsorgung des Springers erreicht, so daß **3. Ld5+! K:d5** 4. **Dc4#** nun durchschlägt.

Man genieße die atemraubende Materialökonomie!

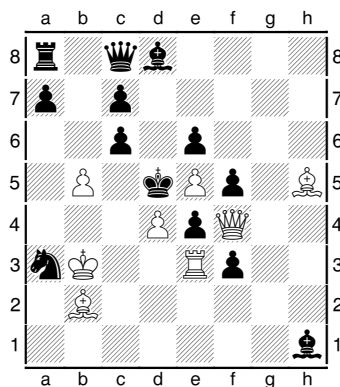
4.2. Einfache Vorpläne in komplizierteren Strukturen



(71) Gerald Sladek,
 „Main-Post“ 1967, 1. ehrende Erwähnung
 Kc8,De8,Lb3;
 Kf6,Ta2,Th4,Lg5,Sd1,Ba6,c7,d2,e3,f4,g4,g6,h7 (3+13)
Matt in fünf Zügen

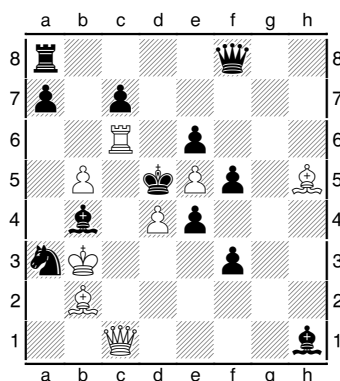
Halten wir für die 71 zunächst fest, daß die Königsflucht nach f5 durch ein Kurzmatt auf e6 gedeckt ist, die nach g7 allerdings nicht, was den Schlüssel leider nahelegt, denn nur die Kontrolle von h7 verhindert das Entweichen des schwarzen Königs nach h6. **1. Lg8!** droht **2. De6+ Kg7** **3. Df7+ Kh8** **4. L:h7 ~T:h7** **5. Dg8/Df8#**. Den stillen Zug in der Drohung nutzend, pariert **1. – Tb2**, um nach **4. L:h7** auf b8 Schach zu bieten. Und was hat Weiß nun von einem schwarzen Turm auf b2? Es ist ein Fernblock!: **2. Df7+! Ke5** **3. De6+ Kd4** **4. Dd5+ Kc3** **5. Dc4#**. Ein amüsanter „Treppenwitz“.

Nebenbei sahen wir wieder mal drei Mustermatts, die diesmal allerdings höchstens zeigen, daß ein Mustermatt nicht zwangsläufig vom Hocker haut.



(72) Alexandr Feoktistow,
 „3. WCCT, Abt. C“ 1984-8, 4. Platz
 Kb3,Df4,Te3,Lb2,Lh5,Bb5,d4,e5;
 Kd5,Dc8,Ta8,Ld8,Lh1,Sa3,Ba7,c6,c7,e4,e6,f3,f5 (8+13)
Matt in sieben Zügen

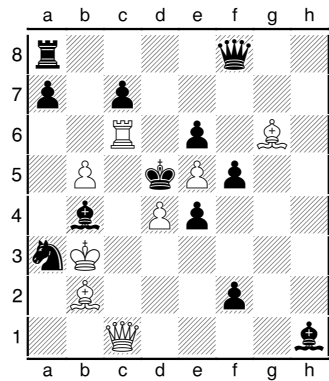
Die einfache logische Struktur der 72 ist eingebettet in ein anspruchsvolles Thema. **1. Tc3?** greift c5 an und öffnet die Linie der weißen Dame. **1. – Le7** deckt c5 und öffnet die Linie der schwarzen Dame. **2. Dc1** (e3? **3. D:e3 ~ 4. D/L:f3+**) verdoppelt den Angriff auf c5, **2. – Df8** verdoppelt analog die Deckung. **3. T:c6** (dr. **4. Td6+/L:a3**) bahnt für die weiße Dame, **3. – Lb4** (Diagramm) bahnt für die schwarze:



(72) Probespiel nach 3. – Lb4

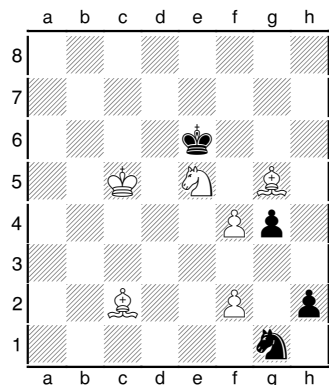
4. **Td6+ D:d6!** 5. **Dc6+ D:c6!**, 4. **L:a3 Lc3!** 5. **D:c3 D:a3+!** (6. **K:a3 e3!**). Dies ist eine mehrfach gestaffelte analoge Taktik bei Weiß und Schwarz! 4. **Lf7** (dr. 5. **L:e6#/T:e6**) nimmt schließlich den zweiten Angreifer von f3, so daß nun 4. – **e3!** die weißen Angriffspläne endgültig vereitelt.

Wie kann Weiß seinen Angriff verbessern? Die Hinterstellung 1. **Lg6!** (dr. 2. **D:e4+**) erzwingt 1. – **f2**. Nach 2. **Tc3! Le7** 3. **Dc1** ist der schwarze Be4 wegen Matts auf h1 unbeweglich geworden, so daß nach 3. – **Df8** 4. **T:c6 Lb4** (Diagramm)



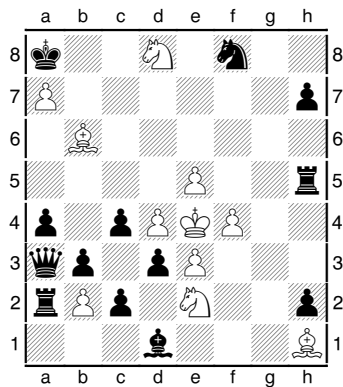
(72) nach 4. – Lb4

5. **Lf7** (*e4?* 6. **D:h1#**) Schwarz nur noch die Wahl bleibt, *wie* er mattgesetzt werden will:
5. – **D:f7/Ld6/Te8** 6. **Td6+/Dc5+/T:e6**.



(73) Stefan Schneider,
„Deutsche Schachzeitung“ 1956, 1. Preis
Kc5,Lc2,Lg5,Se5,Bf2,f4;
Ke6,Sg1,Bg4,h2 (6+4)
Matt in zehn Zügen

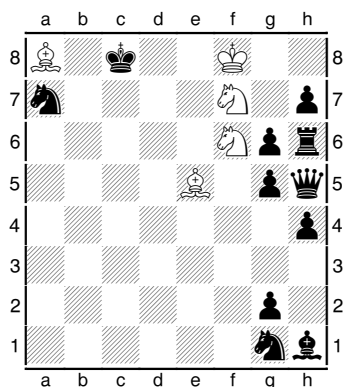
In der 73 hat das Mattnetz 1. **f5+? K:e5** 2. **f4+** mit 2. – **g:f3!** noch ein Loch. Um es zu schließen, muß Weiß den Bg4 unter Beschäftigungslenkung beseitigen. Der kurze Weg 1. **Ld1?** ist wegen 1. – **Sf3!** verbaut, also begibt sich der Läufer auf die lange Tour: 1. **La4! Kf5** 2. **Ld7+ Ke4** 3. **Le8 Kf5** 4. **Lg6+ Ke6** 5. **Lh5 Kf5** 6. **L:g4 Ke4**. Die erste Hürde ist geschafft. Nun muß Weiß aufpassen, daß er die Zugzahl einhält, daher geht es zurück auf dem anderen Weg: 7. **Ld1 Kf5** 8. **Lc2+ Ke6**. Nachdem der Läufer seinen Rundlauf beendet hat, ist die Ausgangsstellung ohne Bg4 erreicht, und es folgt 9. **f5+! K:e5** 10. **f4#**. Dies ist eines der ersten Pendelprobleme – und (für meinen Geschmack) eines der besten geblieben.



(74) Norman A. Macleod,
 „Mat“ 1983, 1. Preis
 Ke4,Lb6,Lh1,Sd8,Se2,Ba7,b2,d4,e3,e5,f4;
 Ka8,Da3,Ta2,Th5,Ld1,Sf8,Ba4,b3,c2,c4,d3,h2,h7 (11+13)
Matt in acht Zügen

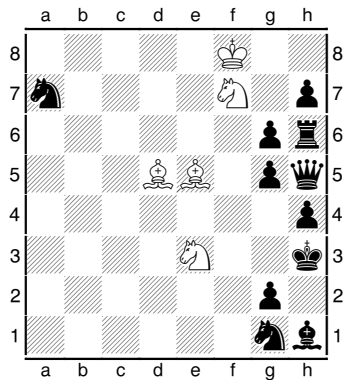
Die weiße L-K-Batterie der 74 schaut den Löser an, doch der vielversprechende Angriff **1. Kd5?** scheitert an der Umwandlungsmöglichkeit **1. – c1D!** (**dr. 2. – L~**), etwa **2. S:c1 D:b2!** **3. S:a2 Dg2!** **4. L:g2 h1D!**

Um das weiße Vorhaben durch eine Holst-Umwandlung abzusichern – wandert der weiße König zunächst in die entgegengesetzte Richtung! **1. Kf3! Th4 2. Kg2 d:e2 3. Kf3 c1S 4. Ke4 Th5**, und nun **5. Kd5! Db4 6. Kc6**, und Schwarz kann ein zweizügiges Matt durch Batterieabzug nicht mehr verhindern.



(75) Hans Lepuschütz,
 „Deutsche Schachblätter“ 1962-3, 5.-6. Preis
 Kf8,La8,Le5,Sf6,Sf7;
 Kc8,Dh5,Th6,Lh1,Sa7,Sg1,Bg2,g5,g6,h4,h7 (5+11)
Matt in elf Zügen

Natürlich kann man auch den schwarzen König laufenlassen. In der 75 scheitert **1. Lb7+?** daran, daß das Feld b7 nicht gedeckt ist: **1. – K:b7!** Um b7 ein zweites Mal zu decken, will Weiß den Springer von f6 nach c5 überführen. Das muß allerdings so geschehen, daß die schwarze Dame keine Möglichkeit findet einzugreifen. Diese Notwendigkeiten führen zu einer Beschäftigunglenkung, die den schwarzen König von c8 nach h3 und zurück treibt: **1. Sd5! Kd7 2. Sb6+ Ke6 3. Ld5+ Kf5 4. Sc4 Kg4 5. Se3+ Kh3** (Diagramm)

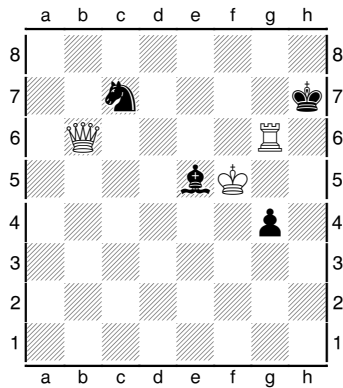


(75) nach 5. – Kh3

6. Sd1 (D:d1? 7. Le6+!) Kg4 7. Sf2+ Kf5 8. Le4+ Ke6 9. Sd3 Kd7 10. Sc5+ Kc8 Geschafft! Daß zusätzlich der La8 nach e4 überführt würde, ist für den Basisplan eine irrevante Stelungsänderung. Nun folgt endlich: **11. Lb7#**.

4.3. Staffellungen

Stehen einem Plan mehrere Hindernisse entgegen – dabei ist auch möglich, daß dem Sicherungsplan selbst wiederum ein Hindernis entgegensteht oder aber seine Ausführung erst das zweite Hindernis schafft –, so können alle Hindernisse vorab, durch Auswahl, oder ein Teil vorab und ein Teil durch Auswahl beseitigt werden.



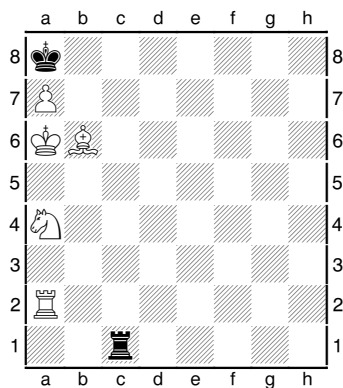
(76) G. Kaiser,
 „Leipziger Volkszeitung“ 1954
 Kf5,Db6,Tg6;
 Kh7,Le5,Sc7,Bg4 (3+4)
Matt in drei Zügen

In der 76 scheidet **1. Db8?** (dr. 2. Dg8#, 1. – Lg7 2. D:c7) an **1. – Se8!** (2. D:e8 Lg7!), da der weißen Dame der Schwenk auf die h-Linie versperrt ist.

Die Weglenkung des schwarzen Läufers könnte auf zwei Arten geschehen. **1. Db1? Lg7!** gibt allerdings eine Mattführung der Ausgangsstellung auf.

Die Notwendigkeit dieses Haltewertes diktiert den Auswahl Schlüssel **1. Db7!** (dr. 2. Dh1+ **Lh2** (2. Dh1? g3!)) **2. Db8!** (daß die nun zu lange Variante 2. – Lg7 beseitigt ist, ist nur Kompensation für den Zeitverlust des Vorplans und beeinträchtigt nicht die Zweckreinheit) **Se8 3. D:h2#** (1. – Lg7 2. D:c7).

Eine überraschende schwarz-weiße Bahnung!

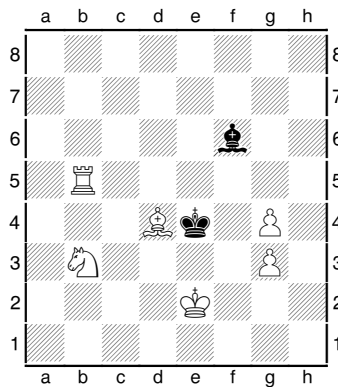


(77) Hermann Rübesamen,
 „Münchener Neueste Nachrichten“ 1908
 Ka6,Ta2,Lb6,Sa4,Ba7;
 Ka8,Tc1 (5+2)
Matt in drei Zügen

Die 77 ist eine weitere Staffellung von Auswahl und Vorplan. **1. Lc5? droht 2. Sb6#** und ver stellt dem schwarzen Turm das Feld c6, aber natürlich genügt auch **1. – Tb1!**

Mit Aktivierung seines Turms kann Weiß versuchen, den schwarzen Turm auf die achte Reihe zu lenken. Nach etwa **1. Td2?** (dr. 2. Td8+) **Tc8** führt auf den analogen Angriff **2. Lc7!** die Ersatzverteidigung **2. – Tb8** auf ein ungünstiges Feld: **3. a:b8D#**. Schwarz hat allerdings die bessere Parade **1. – Td1!**, denn der schwarze Turm darf wegen Patts nicht geschlagen werden.

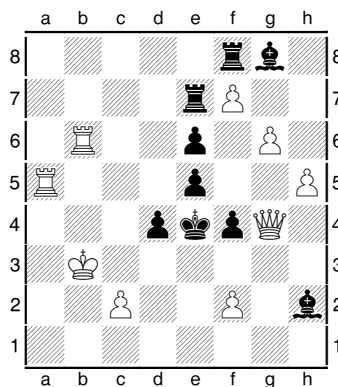
Weiß entschärft diese Ressource durch eine geeignete Zielfeld-Auswahl im Schlüssel: **1. Th2! Th1 2. Lg1(!) ~ 3. Sb6#** mit Einsperrung des schwarzen Turms – eine gelungene Pointe.



(78) Th. Siers,
 „Hannoverscher Kurier“ 1933
 Ke2,Tb5,Ld4,Sb3,Bg3,g4;
 Ke4,Lf6 (6+2)
Matt in drei Zügen

In der 78 will Weiß auf e5 mattsetzen (Probispiel 1. **Te5+?** **L:e5!**). Um dies zu erreichen, soll der schwarze Läufer mit einem zweizügigen Manöver ausgesperrt werden. Ein beliebiger Läuferabzug 1. **La7..g1?** (dr. 2. **Sd2#**) scheidet noch an 1. – **Lg5!**, deshalb gezielt: 1. **Le3!** **Lc3** 2. **Ld4** ~ 3. **Te5#** (2. – **L:d4** 3. **Sd2#**). Warum dieses Manöver *Mausefalle* heißt, braucht wohl nicht näher erläutert werden.

In der Regel ist ein Schlüssel mit Kurzdrohung im Dreizüger verpönt, da er dem Löser zu sehr ins Auge springt. Aber Regeln im Problemschach sind Richtlinien, keine Dogmen. Die Kurzdrohung der 78 wertet das Stück ab, wird gleichwohl zum einen wird sie durch den Auswahlsschlüssel – der ja die Schwierigkeit der Schlüsselfindung wieder vergrößert – teilweise kompensiert, zum anderen wäre ohne Kurzdrohung wohl diese Eleganz der Darstellung nicht möglich gewesen.



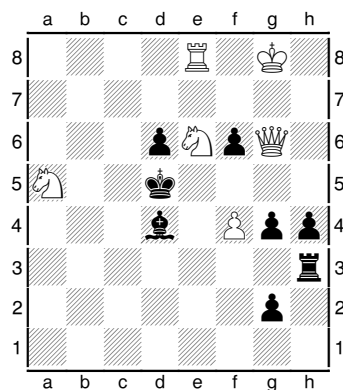
(79) Camillo Gamnitzer,
 „Schach-Aktiv“ 2000
 Kb3,Dg4,Ta5,Tb6,Bc2,f2,f7,g6,h5;
 Ke4,Te7,Tf8,Lg8,Lh2,Bd4,e5,e6,f4 (9+9)
Matt in vier Zügen

Halten wir zuerst fest, daß in der 79 die Fluchtfeldschaffung 1. – d3 durch 2. **Tb4#** gedeckt ist.

Der unscheinbare Schlüssel 1. **h6!** droht vollzünftig 2. **De2+ Kf5** 3. **D:e5+ Kg4/K:g6** 4. **Dh5/Dg7#**. Dagegen gibt es nur 1. – **Tf:f7**. Diese Turmlenkung wird voraussichtlich so genutzt werden können, daß der f-Turm nun durch seinen Kollegen verstellt ist. Wenn der e-Turm von der e-Linie abzieht, sieht der geübte Schachspieler auch schon das Turmopfer auf e5.

Doch nun kommt die Überraschung: Nach 2. **Tbb5? Tb7!** ist der weiße Turm nicht nur für die Vorlandrohung, sondern auch für den Basisplan gefesselt!

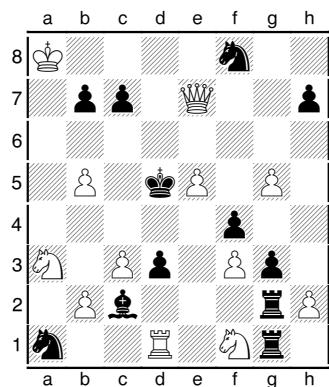
Deshalb muß Weiß die Türme andersherum verdoppeln; nach 2. **Tc5!!** (dr. 3. **Tbb5**) **Tb(a,c,d)7** ist der e-Turm weggelenkt, und dem klassischen Schluß 3. **T:e5+!** **K:e5** 4. **D:e6#** steht nichts mehr im Wege.



(80) Kristian Nielsen,
 „Skakbladet“ 1926
 (Version Bincer)
 Kg8,Dg6,Te8,Sa5,Se6,Bf4;
 Kd5,Th3,Ld4,Bd6,f6,g2,g4,h4 (6+8)
Matt in vier Zügen

In der **80** werden in den ersten zwei Zügen der schwarze Turm und der schwarze Läufer zweckrein über den Schnittpunkt c3 gelenkt: **1. Db1!** (*Tb3* 2. *D:b3+ Ke4* 3. *S:d4+ K:d4* 4. *Dc4#*) **1. – Lb2** **2. Dh7! Tb3.** (Daß die Reihenfolge der beiden Teilpläne nicht vertauscht werden kann, ist offensichtlich.) Dann bringt **3. Dc2!** (*dr. 4. Dc4/6#*) den Schwarzen dazu, daß diese beiden Figuren sich auf c3 gegenseitig verstellen: **3. – Tc3/Lc3** **4. Df5/D:g2#.** Und in der Hauptvariante zieht allein die weiße Dame! Dies ist nicht die Erstdarstellung dieses Themas, aber eine der elegantesten.

Die Zweckreinheit ist gewahrt, obgleich 1. Dc2? an beiden fehlenden Lenkungen, also doppelt, scheitert, denn 1. Db1 2. Dc2? und 1. Dh7? 2. Dc2 scheitern nur an der jeweils fehlenden Lenkung. Aus Lösersicht kann man sagen, der Löser muß beide Zwecke sehen, um die Lösung zu finden (bzw. eindeutig zu bestimmen).

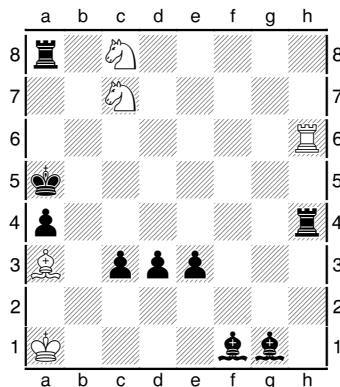


(81) Camillo Gamnitzer,
 „Schach“ 1996
 Ka8,De7,Td1,Sa3,Sf1,Bb2,b5,c3,e5,f3,g5,h2;
 Kd5,Tg1,Tg2,Lc2,Sa1,Sf8,Bb7,c7,d3,f4,g3,h7 (12+12)
Matt in fünf Zügen

In der **81** scheitert der Angriff **1. c4+? Kd4** **2. D:c7** (*dr. 3. Dd6#*) an der Fluchtfeldschaffung **2. – T:f1!** Dagegen scheint **1. Se3+? f:e3**, was die weiße Deckung von e3 durch einen Block ersetzt, nicht zu helfen, denn nach **2. c4+ Kd4** **3. D:c7** gelingt mit (der Ersatzverteidigung) **3. – e2!** ebenfalls die Fluchtfeldschaffung. Wenn man allerdings genauer hinsieht, unterbricht dieser Bauernzug die zweite Reihe, und ohne den Sa1 ginge das Matt auf c2. Und wenn man einen Springer von der a-Linie weglenken will – zieht man einem Bauern auf der h-Linie!

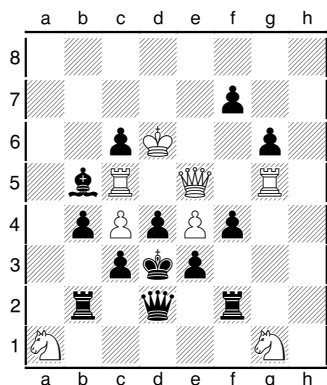
Der unglaubliche Schlüssel **1. h4!!** droht vollzünftig **2. Df7+ Se6(!)** **3. Dd7+ K:e5** **4. S:c4+ Kf5** **5. Df7#**, **3. – Kc5** **4. b4+ Kb6** **5. Sc4#.** Der erste Zweig erklärt den Schlüssel, der zweite die (erstaunlicherweise einzige) Parade **1. – Sb3**, nach der Weiß sein Ziel erreicht hat: **2. Se3+! f:e3** **3. c4+! Kd4** **4. D:c7 e2** **5. S:c2#.**

Das sich über das ganze Brett verteilende Spiel sollte auch solche Problemfreude begeistern, denen das Konzept der (Schachproblem-)Logik zu abstrakt ist?



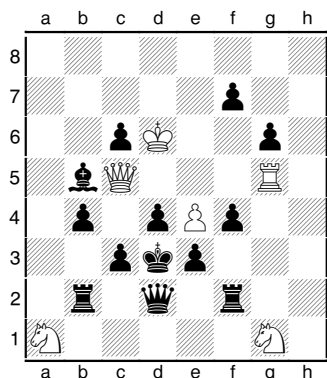
(82) Bernhard Schauer,
 „Die Schwalbe“ 1962, 3. Preis
 (Version Rudi Albrecht in „Grundlagen und Grundstrukturen des logischen Schachproblems“, 2. Auflage 2009)
 Ka1,Th6,La3,Sc7,Sc8;
 Ka5,Ta8,Th4,Lf1,Lg1,Ba4,c3,d3,e3 (5+9)
Matt in sieben Zügen

1. Tb6? (~ 2. Tb5#) scheidert an 1. – d2! Dem könnte 1. Tc6? (Th5? 2. Tb6 ~ 3. Lb4#) Tc4? vorbeugen, aber Schwarz spielt besser 1. – e2! (2. Tb6 e1D+!) So hangelt man sich schrittweise weiter: 1. Td6? Lg2! (2. Tb6 Lc6!), 1. Te6? g2! (2. Tc6 Ld6! 3. T:d6 Lg2 4. Tb6 Th1+), 1. Tf6? Lh2! (2. Tb6 Ld7!). Das führt zu dem fantastischen Lösungsablauf 1. Tg6! Tg4 2. Tf6! Tf4 3. Te6! Te4 4. Td6! Td4 5. Tc6! Tc4(Td5) 6. Tb6! (Tb8/Tb4 7. Ta6/L:b4#).



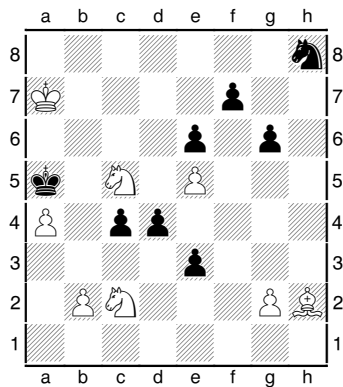
(83) Dieter Kutzborski,
 „5. WCCT Abt. C“, 5. Platz
 Kd6,De5,Tc5,Tg5,Sal,Sg1,Bc4,e4;
 Kd3,Dd2,Tb2,Tf2,Lb5,Bb4,c3,c6,d4,e3,f4,f7,g6 (8+13)
Matt in zehn Zügen

Es sollte für den Löser schnell feststehen, daß in der 83 die weiße Dame auf d4 mattsetzen muß. Das erweist sich allerdings als ungewöhnlich kompliziert. Der direkte Angriff 1. T:c6? c2/e2/D~! 2. Kc5 Dc3/De3/Kd2! ist nämlich zu langsam. Weiß muß beschäftigungslenkend vorgehen. 1. Td5! (c:d5? 2. K:d5 Lc4,6+ 3. Kc5) K:c4 2. Tc5+ Kd3 beseitigt zunächst die hinderliche Masse auf c4, dann kann sich der weiße Turm mit Tempo auf diesem Feld entsorgen: 3. Tc4 K:c4(!) 4. Dc5+ Kd3 (Diagramm).



(83) nach 4. – Kd3

Jetzt allerdings ist die Dame auf der falschen Seite: 5. Ke5? f6+! Deshalb wird mit demselben Mechanismus die weiße Dame auf die andere Seite zurückgeholt: 5. Td5! (c:d5? 6. D:b5+) K:e4 6. Te5+ Kd3 7. Te4 K:e4 8. Dc5+ Kd3. Und nun endlich 9. Kc5! ~ 10. D:d4#.



(84) Marcel Tribowski,
 „Schach 1986“, 2. Preis
 Ka7,Lh2,Sc2,Sc5,Ba4,b2,e5,g2;
 Ka5,Sh8,Bc4,d4,e3,e6,f7,g6 (8+8)
Matt in neun Zügen

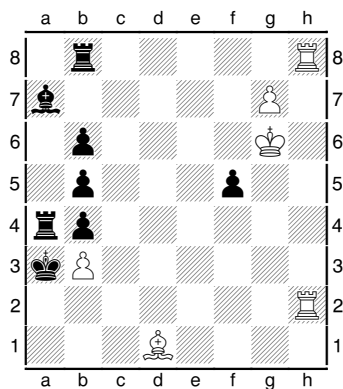
Der Schlüssel der **84** ist schwer zu finden, und noch schwerer ist sein Sinn zu entdecken. **1. Lf4!!** droht nichts, erstaunlicherweise ist Schwarz in **Zugzwang**. Man sieht schnell, daß Schwarz nur der Zug **1. – g5** bleibt. Doch was hat Weiß davon? Auf g5 blockt der Bauer den schwarzen König!! **2. Lg3 d3** sorgt für einen zweiten Fernblock, und dann beginnt die Königsjagd:

3. Sd4! Kb4 4. Kb6 c3 5. Sc6+ Kc4 6. b3+ Kd5 7. Sd7 Ke4 8. Sf6+ Kf5 9. Se7#.

Der Schlüssel der **84** ist so toll, daß man über eine Unsauberkeit in der Zweckreinheit hinwegsehen kann. Auf f4 dürfte der Läufer nämlich für den Basisplan nicht stehenbleiben, so daß er nach der Fernblockschaffung auf g5 sich auch dann nach g3 zurückziehen müßte, wenn dieser Zug nicht für den zweiten Fernblock sorgen würde. Das heißt, **2. Lg3** erfüllt zwei Zwecke (Rückzug des Läufers, Fernblocklenkung nach d3), von denen aber einer allein schon zur Bestimmung dieses Manövers genügen würde.

(Man kann die Zweckreinheit retten, wenn man den Basisplan bereits mit **2. Lg3** beginnen läßt und damit auf die Interpretation als Staffelung verzichtet.)

4.4. Erweiterungen



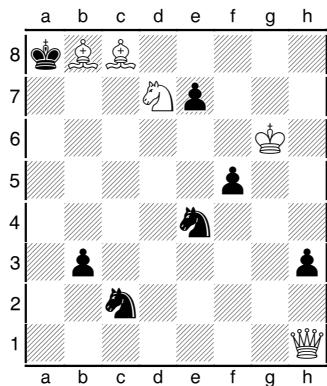
(85) Erich Zepler,
 „Die Schwalbe“ 1930
 Kg6,Th2,Th8,Ld1,Bb3,g7;
 Ka3,Ta4,Tb8,La7,Bb4,b5,b6,f5 (6+8)
Matt in vier Zügen

In der **85** will Weiß seine Türme verdoppeln und daher Th2 seitlich vorziehen. Der Turm muß sein Zielfeld allerdings sorgfältig wählen, da auch der schwarze Turm sein Zielfeld steuern kann. Auf d2 oder e2 steht der weiße Turm seinem Kollegen im Wege: **1. Td/e2? Td/e8! 2. T:T ~ 3. T8d/e2??**; auf g2 gerät er in das Schußfeld des schwarzen Läufers: **1. Tg2? Tc8! 2. T:c8 Lb8! 3. Tc2 K:b3! 4. Tg3+ L:g3!**

Der Schlüssel **1. Tf2!** (*dr. 2. Thh2*) muß beides meiden, somit ist er doppelzweckig wie **2. Lg3** in der **84**. Doch in der **85** sind beide Zwecke notwendig für die Bestimmung des Zuges: Der Löser, der nur einen sah, hätte den Schlüssel nicht eindeutig bestimmen können. Somit ist die **85** dennoch zweckrein: **1. – Td/e8 2. T:T ~ 3. T8d/e2, 1. – Tc8 2. T:c8 Lb8 3. Tc2 K:b3 4. Tf3#** (*1. – T:h8? 2. g:h8D*).

Das Besondere an diesem Stück ist aber nicht die Zweckreinheit trotz Mehrzweckigkeit (dies sahen wir auch bereits in der **80**, wo der doppelzweckige Vorplan aus zwei Teilplänen

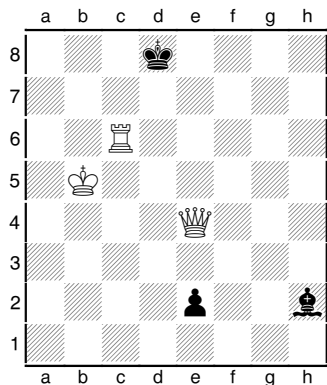
bestand), sondern daß in den Verführungen *Schwarz* derjenige ist, der logisch kombiniert: Von mehreren scheinbar gleichwertigen Turmzügen, die die Drohung parieren, ist jeweils einer darunter, der das weiße Spiel durcheinanderbringt.



(86) Werner Speckmann,
 „Horizont“ 1947
 Kg6,Dh1,Lb8,Lc8,Sd7;
 Ka8,Sc2,Se4,Bb3,e7,f5,h3 (5+7)
Matt in drei Zügen

Auch in der **86** ist im Probespiel Schwarz derjenige, der logisch kombiniert. **1. Dg1?** (dr. 2. Da7#) **Se3/Sd4** **2. Da1#** würde klappen, doch der Zwischenzug **1. – Sf2!** lenkt die weiße Dame auf die ungünstige zweite Reihe. Nach **2. D:f2** **Se3/Sd4** geht der Ersatzangriff **3. Da2+ b:a2!** daneben.

Deshalb vorbereitend **1. Dh2!** (e5/f4 2. D:e5/D:f4) **Sd6**(Sg3), was den schwarzen Springer weglenkt. Nach **2. Dg1!** hat Schwarz nur noch die unzureichende Ersatzverteidigung **2. – S:c8/Sb5**, wonach **3. Dh1#** ein kleines Damendreieck vollendet.



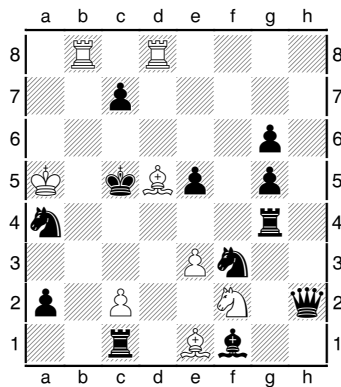
(87) Werner Speckmann,
 „Problemnoter“ 1957
 Kb5,De4,Tc6;
 Kd8,Lh2,Be2 (3+3)
Matt in drei Zügen

Die **87** bietet eine Variation klassischer Logik. Stellen wir zunächst fest, daß die Königsflucht **1. – Kd7** in der Ausgangsstellung durch **2. De6+** gedeckt ist. Das bringt uns auf den Angriffsversuch **1. De6?** (dr. **2. Tc8#**), der an **1. – Lc7!** scheitert.

1. Te6! (dr. 2. Te8, wogegen die Königsflucht nicht hilft) **Le5** schwenkt in eine symmetrische Stellung, und in dieser geht der analoge Angriff **2. Dc6!** ~ **3. Te8#** störungsfrei durch.

Im Sinne klassischer Logik ist das erste Zugpaar nicht zweckrein, denn es wird sowohl die Führung des wT als auch die Lenkung des sL (Entschärfung der Bauernumwandlung) genutzt. Andererseits hat die Stellung nach **2. Dc6** derjenigen nach **1. De6?** lediglich den einen Vorteil voraus, daß der schwarze Läufer nicht mehr dazwischenziehen kann. Wir haben es hier mit einer Modifikation klassischer Logik zu tun, in der das Probespiel nur die *Idee* verrät, diese kann aber erst nach einem Systemwechsel in einer taktisch analogen Stellung verwirklicht werden.¹⁰

¹⁰ Vergleiche hierzu auch die Studie **14** ab dem 5. Zug.



(88) Jurij Suschkow,
 „64“ 1975
 Ka5, Tb8, Td8, Ld5, Le1, Sf2, Bc2, e3;
 Kc5, Dh2, Tc1, Tg4, Lf1, Sa4, Sf3, Ba2, c7, e5, g5, g6 (8+12)
Matt in fünf Zügen

Beide Formen von Logik können wunderbar miteinander verbunden werden. In der **88** scheitert der naheliegende Nowotny **1. c4?** (dr. **2. Tb5/Lb4#**) an der Totalparade **1. – Tb1!**

Dieser Nowotny kann nicht verwirklicht werden – aber vielleicht der auf der anderen Seite!? Nach **1. Tb5+!?** **L:b5** **2. Lb4+ T:b4** **3. c4** (dr. **4. Sd3/Se4#**) gibt es ebenfalls eine Totalparade: **3. – D:f2!**

Im Gegensatz zum Turm kann die Dame jedoch weggelenkt werden. Nach **1. Tb7! Dh7** (**2. Lb4+? T:b4** **3. Tb5+ T:b5+!**) **2. Tb5+! L:b5** **3. Lb4+ T:b4** **4. c4!** hat Schwarz keine Verteidigung mehr.

5. Mehrphasige Aufgaben

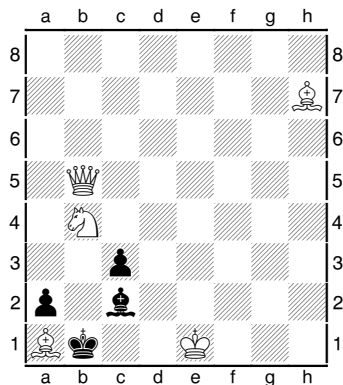
5.1. Einführung ins Verführungsspiel

Bei der Einführung von Schachaufgaben ist es geradezu zwangsläufig, den Begriff *Verführung* heuristisch einzuführen. In diesem letzten Kapitel soll es um Schachprobleme gehen, in denen die Verführungen der Lösung mehr oder weniger gleichberechtigt gegenüberstehen. Dieser Ausweg wurde gewählt, weil ansonsten die Darstellungsmöglichkeiten im Drei- und vor allem im Zweizüger schnell an ihre Grenzen gestoßen wären.

In solchen *mehrphasigen* Aufgaben ist eine Verführung definiert als ein Angriffsversuch, der nur an einer einzigen schwarzen Parade scheitert. (In Ausnahmefällen sind auch Mehrfachwiderlegungen gestattet. Theoretisch könnte man statt Verführungen auch mehrere Lösungen zulassen. Doch zum einen wird das Lösen eher langweilig, wenn verschiedene Angriffsversuche allesamt durchschlagen, zum anderen bieten die Widerlegungen der Verführungen zusätzliches Potential.) Die Grundidee ist natürlich, daß eine Verführung eine „Fast-Lösung“ ist; der Löser könnte sie beim Übersehen der Widerlegung für die Lösung halten. Damit ist das Spiel in einer solchen Verführung dem in einer Lösung nahezu gleichwertig.

Diese Begründung stimmt jedoch nur in erster Näherung. Denn eine Verführung mit sehr naheliegender Widerlegung kann ein Löser nicht als Fast-Lösung ernst nehmen. (Gleichwohl kann auch sie in Ausnahmefällen für den Löser vollwertig sein, wenn der entsprechende Angriffsversuch selbst dem Löser ebenso ins Auge springt, ihm vielleicht sogar beim Finden der Lösung hilft, wie dies etwa bei den logischen Probespielen der Fall war.)

Ein Sonderfall ist es, wenn in der Ausgangsstellung schon Mattführungen vorliegen. Wenn die entsprechenden Thema„paraden“ ins Auge fallen, können solche Mattführungen für den Löser sehr real sein. Die meisten Komponisten betrachten solch ein *unvollständiges Satzspiel* sogar bereits als vollwertige Phase. Ich kann dies nicht nachvollziehen, denn Schwarz hat keinerlei Gründe, warum er gerade jene schwachen Züge spielen sollte, auf die Mattführungen bereitliegen. Allerdings kann man an die Widerlegungen von Verführungen, die „nur“ Varianten der Ausgangsstellung zum Laufen bringen (sogenannte *Belegverführungen*), nach meinem Verständnis deutlich geringere Anforderungen anlegen. Betrachten wir die **89**.



(89) Miroslaw Subotic,
 „Politika Meredith Tourney“ 1998
 Ke1,Db5,La1,Lh7,Sb4;
 Kb1,Lc2,Ba2,c3 (5+4)
Matt in zwei Zügen

Die beiden Königsfluchten der 89 springen ins Auge, und (fast) jeder Löser wird zunächst die Mattführungen auf sie untersuchen. Aber muß Schwarz überhaupt den König ziehen? Beweglich ist sonst nur sein Läufer. Das heißt, **1. Ld3?** ZZ **Ka1/Kc1 2. S:c2/S:a2#, 1. – L:d3!** ist eine Belegverführung. Selbstverständlich wertet ihre grausame Widerlegung die 89 ab. Aber diese Verführung ist, nachdem wir die Königsfluchtvarianten bereits ohne sie gesehen haben, durchaus ausreichend; sie braucht uns ja nur noch zu zeigen, daß diese Varianten auch *real* werden können und nicht nur ein Wunschtraum des Komponisten bleiben.

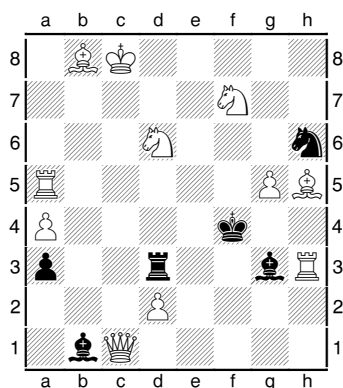
Weil sich ein schwarzer Läuferzug nicht ausschalten läßt, muß Weiß in der Lösung darauf einem Mattzug bereitstellen, der alle Felder der Grundreihe abdeckt. Daher überrascht es nicht, daß Weiß mit **1. Da4!** ZZ **L~ 2. Dd1#** seine Batterie aufgibt. Damit sind allerdings obige Mattführungen auf die Königsfluchten hinfällig. Auf **1. – Ka1/Kc1** folgt jetzt **2. D:a2/D:c2#**.

Das sind wiederum zwei Echomatts, und sogar auf denselben Feldern (allerdings reziprok vertauscht). Das hat etwas Neckisches an sich und sollte die meisten Leser schmunzeln lassen? Und wir haben auf amüsante Weise den Begriff *Mattwechsel* eingeführt: auf dieselbe Parade folgen in zwei verschiedenen Phasen zwei verschiedene Matts.

Diejenigen, die die 89 nicht überzeugt hat, möchte ich an dieser Stelle gleich beruhigen: Die Verführungen der folgenden Stücke werden glaubwürdiger sein!

5.2. Matt- und Paradenwechsel

Wie die 89 bereits erahnen läßt, ist es nicht sonderlich schwer, eine Stellung so zu arrangieren, daß die weißen Erstzüge für unterschiedliche Matts auf gleiche Paraden sorgen. Schließlich kann dies bis zu einer doppelten Stellungsänderung zwischen beiden Phasen entsprechen. Wenn ein Komponist also Mattwechsel darstellen möchte, die Interesse wecken sollen, so sollte er sich (m.E.) um eine strukturelle Einheitlichkeit in irgendeiner Form bemühen. Dem Komponisten der 89 gelang dies durch die Echomatts auf denselben Feldern hervorragend.

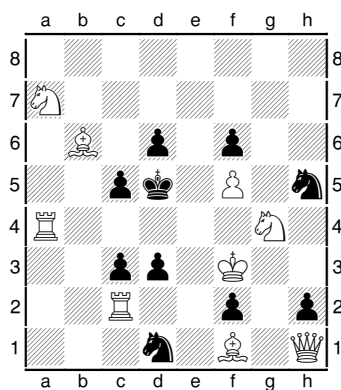


(90) Baldur Kozdon,
 „Österreichische Schachzeitung“ 1969, 1. Preis
 Kc8,Dc1,Ta5,Th3,Lb8,Lh5,Sd6,Sf7,Ba4,d2,g5;
 Kf4,Td3,Lb1,Lg3,Sh6,Ba3 (11+6)
Matt in zwei Zügen

In der Ausgangsstellung der **90** steht die D-B-Batterie bereit; die drei Mattführungen können durch **1. Sh8?** (dr. 2. Sg6#) **Tb3(Td4,6)/Tc3+/Te3** **2. d3/d:c3/d:e3#** (1. – Td5/Td2/Sg4 2. d4/D:d2/Tf5#) aktiviert werden, aber **1. – Tf3!** macht einen Strich durch die weiße Rechnung.

1. Dh1! (dr. 2. De4#) gibt diese vielversprechend scheinenden Batterie auf, aber durch Deckung des Feldes e4 wird der bisher an die Deckung dieses Feldes gebundene Sc6 von dieser Aufgabe befreit und damit die L-S-Batterie aktiviert; in der Lösung beantwortet nun *diese* Batterie die drei Themaparaden: **1. – Tb3/Tc3+/Te3** **2. Sb7/Sc4/Se4#** (außerdem 1. – Td5/Td2/Tf3/Td4 2. Df3#).

Die Belegverführung ist hier insofern etwas mehr als nur die Aktivierung der Mattführungen der Ausgangsstellung, weil sie den Mattdual auf 1. – Td5 beseitigt und damit dem Inhalt dieses Stückes einen Albino und einen vierten (allerdings unstrukturierten) Mattwechsel hinzufügt.



(91) B. Harley,

„Chess Amateur“ 1917

Kf3,Dh1,Ta4,Tc2,Lb6,Lf1,Sa7,Sg4,Bf5;

Kd5,Sd1,Sh5,Bc3,c5,d3,d6,f2,f6,h2 (9+10)

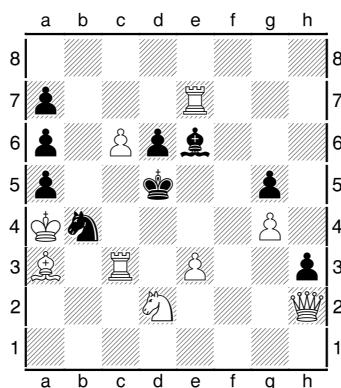
Matt in zwei Zügen

Ich habe bereits gesagt, daß ein unvollständiges Satzspiel ohne Belegverführung zumindest mich nicht zufriedenstellt. Etwas anderes ist es, wenn in der Ausgangsstellung auf *jeden* schwarzen Zug eine Mattführung bereitsteht. In diesem Falle kann man tatsächlich so tun, als hätte Weiß bereits gezogen, und Schwarz die Zugpflicht übertragen. Ein solches *vollständiges Satzspiel* wäre ebenfalls eine vollwertige Phase, quasi ein Sonderfall der Belegverführung.

Wäre in der **91** Schwarz am Zug, so wäre Weiß bereits am Ziel: **1. – c4/d(:c)2/Sd~/Sf4/Sg3** **2. Ta5/Ke2/Ke3/K:f4/K:g3#**. Der Clou ist natürlich, daß man vergeblich nach einem stellungserhaltenden Wartezug sucht; immer wird mindestens eines der Satzspielmatts zerstört.

Aber selbst wenn der Löser sich damit abgefunden hat, wird die Schlüsselfindung für ihn harte Arbeit. Denn nicht nur muß die Lösung ohne die D-K-Batterie auskommen – der Löser muß sich zu der Erkenntnis durchringen, daß die starke weiße Dame in der Lösung *überhaupt nicht* benötigt wird: **1. Te4!! c4/d(:c)2/Sd~/Sh~** **2. Td4/Lc4/Se3/S:f2#**.

Das sind 3 1/2 Mattwechsel durch Batterieverzicht plus ein weiterer unstrukturierter; sämtliche Matts wurden ausgetauscht.



(92) Marjan Kovacevic,

„Schach-Aktiv“ 1993, 2.-5. Preis

Ka4,Dh2,Tc3,Te7,La3,Sd2,Bc6,e3,g4;

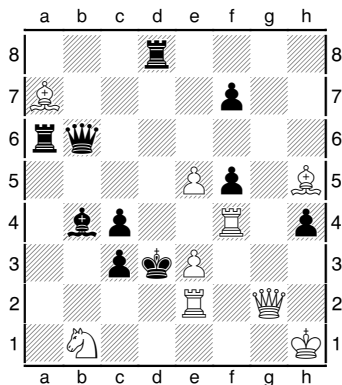
Kd5,Le6,Sb4,Ba5,a6,a7,d6,g5,h3 (9+9)

Matt in zwei Zügen

Auch in der **92** haben wir ein vollständiges Satzspiel: **1. – L~/S~ 2. Dh1/D:d6#**. Die Themaparaden sind Linienöffnungen.

Der Schlüssel **1. Sc4!!** wechselt einfach die weißen Feldkontrollen von d6 und e5 nach c5 und e4. Er ist aber höllisch schwer zu finden, da er drei Fluchtfelder gibt. Wegen des Kontrollfelderwechsels verläuft das Spiel nun **1. – L~(Kc5,K:c6)/S~(Ke4) 2. D:d6/Dh1#**.

Dies ist ein *reziproker Mattwechsel*, die beiden weißen Matts haben die Plätze vertauscht. Es ist ein wenig schade, daß die Königsfluchtvarianten keine neuen Matts bewirken.



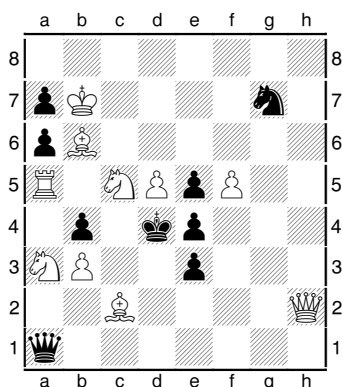
(92) Marjan Kovacevic,
 „Schach-Aktiv“ 1991, 2. Preis
 Kh1,Dg2,Te2,Tf4,La7,Lh5,Sb1,Be3,e5;
 Kd3,Db6,Ta6,Td8,Lb4,Bc3,c4,f5,f7,h4 (9+10)
Matt in zwei Zügen

In der **93** baut **1. Dh3?** (dr. 2. D:f5#) eine Batterie auf, die in den Varianten **1. – D:e3/Dc6+(De,f6) 2. D:e3/e4#** zum Zug kommt (leider einmal lediglich als Linienkontrolle). In der Nebenvariante **1. – D,Td4 2. e:d4#** schießt die Batterie ein weiteres Mal. Allerdings gibt es die Widerlegung **1. – Dg6!**

1. Df1? (dr. 2. Dd1#) baut eine andere Batterie auf, die die Themaparaden erledigt: **1. – D:e3/Dc6+ 2. Td2/Tg2#**. Wiederum gibt es in der Nebenvariante einen weiteren Abzug der Themabatterie: **1. – c2 2. Te1#**. Die Widerlegung ist **1. – Ta2!**

Der auf eine Batterie verzichtende Schlüssel **1. Tb2!** räumt zunächst das Feld e2 für die *Drohung* **2. De2#**. In der Variante **1. – D:e3 2. Dc2#** erweist er sich zudem als Bahnung für die weiße Dame. (**1. Ta2? T:a2!**) Der Schlüssel gab das Fluchtfeld e3, welches **1. – Dc6** wieder nimmt und **2. Le2#** ermöglicht, ebenfalls die Räumung von e2 nutzend. Die Königsflucht **1. – K:e3** wird mit **2. Df3#** erledigt.

Dies war ein doppelter Dreiphasen-Mattwechsel (3x2).



(94) Wiktor Tschepischnij/Walentin Rudenko,
 „Konkurs Moskowitscheskogo Sport Kom.“ 1983, 2.-3. Preis
 Kb7,Dh2,Ta5,Lb6,Lc2,Sa3,Sc5,Bb3,d5,f5;
 Kd4,Da1,Sg7,Ba6,a7,b4,e3,e4,e5 (10+9)
Matt in zwei Zügen

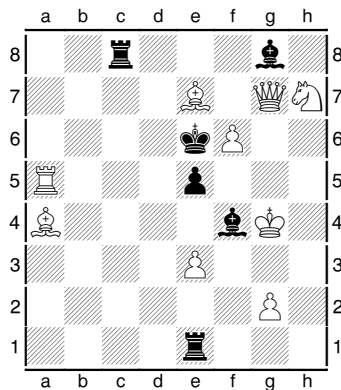
In der **94** muß Weiß mit zwei Königsfluchten fertigwerden. **1. De2?** (dr. 2. Dc4#) aktiviert die Mattführungen der Ausgangsstellung **1. – Kc3/K:d5 2. Sa4/S:e4#**. Die Springerzielfelder werden dadurch bestimmt, daß Weiß die potentiellen Fluchtfelder b2 und d6 mit decken muß. Die Belegverführung scheitert an **1. – Dc3!**

Ein anderes Mattfeld, das mit c3, d4 und d5 gleichzeitig fertigwird, ist e5: **1. Lc7?** (dr. 2. D:e5#). Die Aufgabe der Batterie wird durch den Läufergriff auf d6 und e5 kompensiert:

1. – Kc3/K:d5 2. L:e5/Se6#. Allerdings wird jetzt eine andere schwarze Ressource aktiv, die Schaffung eines dritten Fluchtfelds **1. – e2!**

1. Sc4! droht ebenfalls **2. D:e5#.** Der Schlüssel deckt neben e3 auch die potentiellen Fluchtfelder b2 und d6, öffnet aber die a-Linie. Die Zielfeldauswahl des anderen Springers muß nun so erfolgen, daß die schwarze Dame nicht jene Figur angreift, die mit dem Mattzug direkt Schach bietet **1. – Kc3/K:d5 2. S:e4/Sa4#.**

Mattwechsel im Format 3x2 mit integriertem reziproken Mattwechsel!

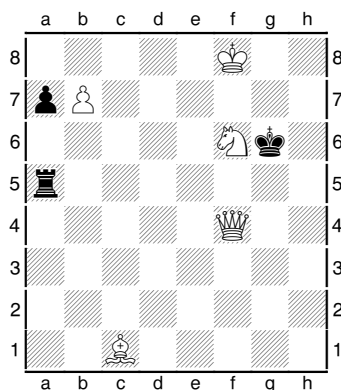


(95) Nils G.G. van Dijk,
 „Thema Danicum“ 1981, 2. Preis
 (Version E.Z. zwecks Einbau Belegverführung,
 Original ohne wBe3,wBg2,sTe1)
 Kg4,Dg7,Ta5,La4,Le7,Sh7,Be3,f6,g2;
 Ke6,Tc8,Te1,Lf4,Lg8,Be5 (9+6)
Matt in zwei Zügen

In der **95** bietet der brutale Versuch **1. e:f4?** mit der *Doppeldrohung* **2. Sg5/f5#** Schwarz genügend Gründe, seinem König mit **1. – Tc5/Tc6** ein Fluchtfeld zu schaffen. Aber damit gibt der Turm die 8. Reihe auf, und die Mattzüge **2. D:g8/Sf8#** werden auch mit dem Fluchtfeld fertig. Diese Belegverführung hat freilich mit **1. – L:h7!** eine ebenso brutale Widerlegung.

1. f7! räumt das Feld f6 für die *Drohung* **2. Df6#**, verstellt aber die Linie g7-e7. Nach **1. – Tc5/Tc6** scheitern obige Mattführungen am Fluchtfeld e7. Um dieses ebenfalls zu nehmen, muß Bf7 wieder aus der siebten Reihe abziehen, und – es übernehmen Umwandlungsfiguren die Rolle der Satzspiel-Mattfiguren!: **2. f:g8D/f8S#.**

Bei derart originellen Mattwechseln empfinde ich die banale Nebenvariante **1. – Lg5 2. T:e5#** als geradezu störend¹¹.



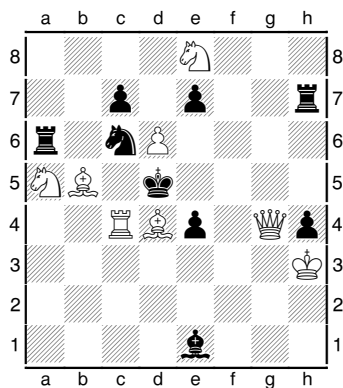
(96) Cor Goldschmeding,
 „Israel Ring Tourney“ 1953-4, 4. ehrende Erwähnung
 (Version E.Z. zwecks Einbau Belegverführung,
 Original ohne wBb7)
 Kf8,Df4,Lc1,Sf6,Bb7;
 Kg6,Ta5,Ba7 (5+3)
Matt in zwei Zügen

In der **96** aktiviert das naheliegende **1. b8D?** (*dr. 2. De8#*) die Varianten der Ausgangsstellung **1. – Tg5/Tf5 2. D:g5/Dh6#**; Fluchtfeldschaffungen werden als Blocks genutzt. Gegen die simple Deckung **1. – Te5!** ist Weiß hingegen machtlos.

1. Sd5! (*dr. 2. Df7#*) verstellt den schwarzen Turm, gibt dafür sofort zwei Fluchtfelder. Auf die Königsfluchten folgen nun dieselben Matts wie vorher auf die Blocks: **1. – Kh5/Kh7 2. Dg5/Dh6#.**

Dies sind zwei *Paradenwechsel* in sehr ökonomischer Darstellung.

¹¹ Im Original gibt es hier einen dritten Mattwechsel auf das freie Satzspiel **1. – L:e5 2. S:g5#**, der m.E. allerdings ebenfalls nicht mit den beiden anderen Mattwechseln harmoniert



(97) Walentin Rudenko,
 „Praca“ 1959, 1. Preis
 Kh3,Dg4,Tc4,Lb5,Ld4,Sa5,Se8,Bd6;
 Kd5,Ta6,Th7,Le1,Sc6,Bc7,e4,e7,h4 (8+9)
Matt in zwei Zügen

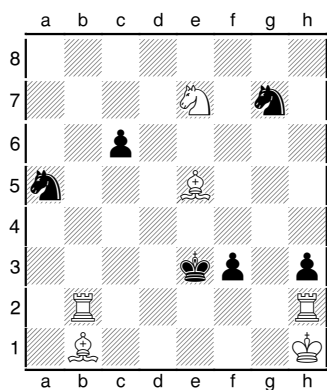
Die 97 bietet eine Kombination aus Matt- und Paradenwechselln.

1. Sb3? (dr. 2. Tc5#) aktiviert 1. – c:d6/e:d6!? 2. Sc7/Sf6#. (Dies zeigt fortgesetzte Verteidigung, weil Weiß nach 1. – c:d6 nur den Block des Feldes d6 nutzt. 1. – e:d6 macht denselben Fehler, kompensiert ihn aber durch Deckung von c7. Nun aber kann Weiß zusätzlich den schwarzen Deckungsverlust von f6 nutzen.) Die Belegverführung scheidert an 1. – Lb4!

Die ungedeckte Fluchtfeldschaffung 1. – S:d4 kann den Löser auf den Gedanken bringen, diesen Läufer wegzuziehen. 1. Lc5? (dr. 2. D:e4#) wechselt das Themafeld von d6 nach e5 (sowie das schwarze Verteidigungsmotiv von direkter Deckung in Linienverstellung), was zu den zwei Paradenwechselln 1. – Se5/e5!? 2. S:c7/Sf6# führt. Die Verstellung 1. – Sd4! rettet Schwarz.

Deshalb muß der Läufer noch ein Feld weiter: 1. Lb6! (dr. 2. D:e4#), damit 1. – Td4 mit 2. Tc5# beantwortet werden kann. Se8 ist nun an d6 gebunden, dafür deckt der Läufer weiterhin c5, und er verstellt a6-c6. Das führt zu den zwei (leider recht unstrukturierten) Mattwechselln 1. – Se5/e5 2. Td4/L:c6#.

5.3. Weitergehende Wechselthemen

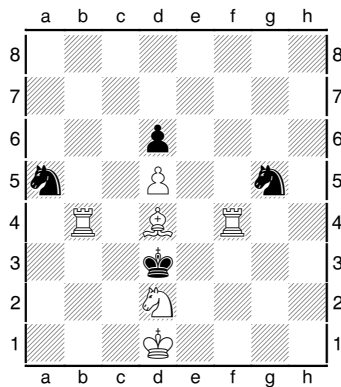


(98) N. Kovacs,
 „Good Companions“ 1922, 2. Preis
 Kh1,Tb2,Th2,Lb1,Le5,Se7;
 Ke3,Sa5,Sg7,Bc6,f3,h3 (6+6)
Matt in zwei Zügen

Natürlich können Wechsel auch anders aussehen. In der 98 steht ein vollständiges Satzspiel bereit: 1. – Sa~/Sg~/c6/f3 2. Tb3/Sf5/Sd5/T:h3#.

Die Lösung wirft alles um. 1. Thc2! geht von Zugzwang zur Drohung 2. Tc3# über, die gegebene Königsflucht 1. – Ke4 wird ebenfalls mit einem Neumatt beantwortet: 2. Te2#.

Thema, Paraden, Matts – alles hat gewechselt. Dies nennt man *Radikalwechsel*.

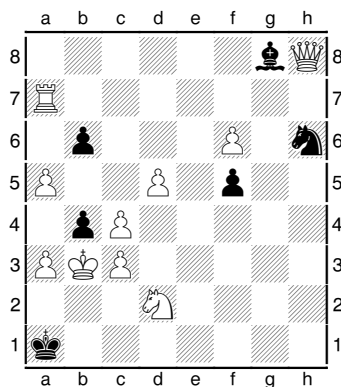


(99) Laszlo Lindner,
 „Pesti Naplo“ 1936
 Kd1,Tb4,Tf4,Ld4,Sd2,Bd5;
 Kd3,Sa5,Sg5,Bd6 (6+4)
Matt in zwei Zügen

Allerdings gelingt ein Themawechsel selten in der Perfektion der 98. In der 99 hat Weiß für die Aufrechterhaltung des symmetrischen vollständigen Satzspiels 1. – Sa~/Sg~ 2. Tb3/Tf3# keinen Wartezug.

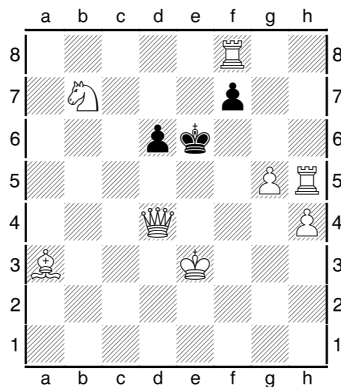
Die Lösung zeigt Asymmetrie und Übergang zur Drohung. 1. Se4? scheitert an 1. – Sh3! Deshalb wechselt Weiß auf die andere Seite, wo der Manövrierraum für Schwarz kleiner ist: 1. Sc4! ~/S:c4 2. Sb2/Tb3#.

Die Variante 1. – Sc4 2. Tb3# wiederholt sich in Satzspiel und Lösung, aber das tut dem Stück nicht wirklich Abbruch.



(100) Nosanowskij/Schedej,
 „Taschkenskij Konkurs“ 1975
 Kb3,Dh8,Ta7,Sd2,Ba3,a5,c3,c4,d5,f6;
 Ka1,Lg8,Sh6,Bb4,b6,f5 (10+6)
Matt in zwei Zügen

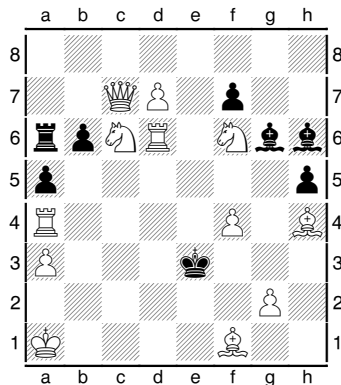
In der 100 gibt es zwei maskierte Batterien, die nutzen zu wollen naheliegt. Doch alle vier Versuche scheitern: 1. a:b6? b:c3!, 1. a:b4? b5!, 1. c:b4? Lf7!, 1. f7? b:a3! Der überraschende Schlüssel 1. Tg7!! zerstört die eine Batterie und verstellt die andere ein weiteres Mal, womit die Lösung auf jegliches Batteriespiel verzichtet! (Auch hier wiederholen sich Varianten, nämlich auf Springerparaden.)



(101) Sam Loyd,
 „La Strategie“ 1867
 (Version E.Z., Original ohne wBh4)
 Ke3,Dd4,Tf8,Th5,La3,Sb7,Bg5,h4;
 Ke6,Bd6,f7 (8+3)
Matt in zwei Zügen

In der Ausgangsstellung der 101 sind nur zwei schwarze Züge nicht gedeckt. Ich habe mir daher erlaubt, wBh4 hinzuzufügen, so daß 1. Th7? ZZ Ke7,Kd7,f5/Kf5(f6) 2. D:d6/De4#, 1. – d5! eine durchaus glaubwürdige Zugzwang-Verführung darstellt.

Der Schlüssel **1. Dg4+!** ist nicht leicht zu finden, denn er bricht die ungeschriebenen Problemgesetze, die im Zweizüger einen groben Schachschlüssel im Prinzip verbieten. Die Varianten *1. – Ke5,Kd5/Ke7* *2. De4/L:d6#* zeigen ein paar unstrukturierte Matt- bzw. Paradenwechsel, doch dem Autor ging es allein um die Variante **1. – f5** **2. g:f6#**, in der der Enpassant-Schlag dem schwarzen König *fünf* Felder gleichzeitig nimmt (vier Fluchtfelder plus das Standfeld).



(102) Eeltje Visserman,

„Die Schwalbe“ 1972

Ka1,Dc7,Ta4,Td6,Lf1,Lh4,Sc6,Sf6,Ba3,d7,f4,g2;

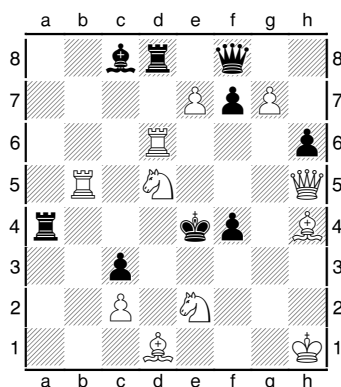
Ke3,Ta6,Lg6,Lh6,Ba5,b6,f7,h5 (12+8)

Matt in zwei Zügen

In der **102** gibt es in der Ausgangsstellung zwei Mattführungen: auf die Fluchtfeldschaffungen *1. – Ld3* und *1. – Le4*. Versucht Weiß, das unvollständige Satzspiel zu aktivieren, verstellen sich seine Türme gegenseitig: **1. Tad4/Tdd4?** (*dr. 2. Sd5#*) **Ld3/Le4** **2. T:e3/T:d4#**, **1. – Le4/Ld3!** (Der Versuch *1. Td1?* scheitert an der Fesselung *1. – Lg7!*)

Für die Lösung muß Weiß völlig umdenken. **1. Sc~?** *droht 2. Dc1#*, aber scheitert an **1. – Lc2!** Weiß muß daher das Zielfeld seine Springer steuern. **1. Sb4!?** stellt die Mattführung **1. – Lc2** **2. S:c2#** zur Verfügung, gibt freilich ein Fluchtfeld: **1. – K:f4!** Um auch dieses in den Griff zu bekommen, muß Weiß, statt nur jeweils einen Turm zu verstellen wie in den Belegverführungen, in der Lösung *beide* Türme verstellen, was noch ein zweites Fluchtfeld gibt: **1. Sd4!!** **K:f4/Kd2** **2. Te6/Sf5#**.

Strenggenommen ist dies nur ein fortgesetzter Angriff 2. Grades, da *1. Sb4!?* nur den weißen Angriff verbessert, keinen Fehler *kompensiert*; für den Löser ist dies jedenfalls ein dreistufiger Angriffsversuch. Die Lösung stellt gegenüber den Belegverführungen einen Radikalwechsel dar, ist dennoch über das gemeinsame Themafeld mit diesen verbunden.



(103) Nils G.G. van Dijk,

„Themes 64“ 1984, 2. Preis

Kh1,Dh5,Tb5,Td6,Ld1,Lh4,Sd5,Se2,Bc2,e7,g7;

Ke4,Df8,Ta4,Td8,Lc8,Bc3,f4,f7,h6 (11+9)

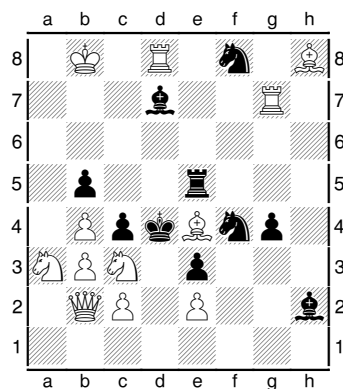
Matt in zwei Zügen

Mit der **103** kehren wir zurück zu einfacheren Wechselthemen. Das naheliegende **1. Lf2?** **droht** gleich dreifach: **2. Sd:c3/Se:c3/Sf6#**. Schwarz hat drei Paraden, die diese Dreifachdrohung auf jeweils eine Fortsetzung differenzieren: **1. – f5/Lg4/Tc4** **2. Sd:c3/Se:c3/Sf6#**. Dies ist das sog. *Fleck*-Thema. Es kann interessant sein zu studieren, mit welchen Mitteln die Differenzierung erreicht wird. Da allerdings Schlüssel mit Mehrfachdrohungen in der Regel sehr naheliegend sind, taugt dieses Thema m.E. nur für Verführungsspiel. Dies fügt zudem die

besondere Überraschung hinzu, daß es trotz der vielen Drohungen immer noch eine ausreichende Verteidigung gibt, hier **1. – D:g7!**

Im Kontrast zur Verführung scheint der Schlüssel **1. D:h6!** (*dr. 2. D:f4#*) die weiße Stellung weiter zu schwächen, denn er gibt *drei* Fluchtfelder. Auf die Königsfluchten aber folgen die Matts der Verführung: **1. – Ke5/Kf3/Kf5 2. Sd:c3/Se:c3/Sf6#.**

Sollte man hier von Paradenwechseln sprechen, oder eher von *Drohrückkehr*?



(104) Yves Cheylan,

„Die Schwalbe“ 1977

Kb8,Db2,Td8,Tg7,Le4,Lh8,Sa3,Sc3,Bb3,b4,c2,e2;

Kd4,Te5,Ld7,Lh2,Sf4,Sf8,Bb5,c4,e3,g4 (12+10)

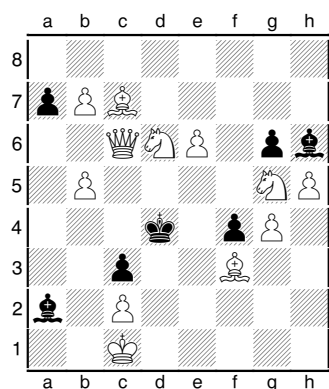
Matt in zwei Zügen

Anstatt nur die Fortsetzungen auf Paraden zu untersuchen, kann man auch die Drohungen selbst vergleichen. Schließlich ist die Drohung ja immer die Fortsetzung auf einen „beliebigen“ schwarzen Zug. Die **104** zeigt das Analogon zum reziproken Mattwechsel, wenn an die Stelle einer Themaparade die Drohung tritt:

Es liegt nahe, Lh8 mit **1. T:g4?** ins Spiel zu bringen. Dieser Zug fesselt Te5 und deckt hinterstellend e4; die Themaparade entfesselt Ld7, aber öffnet die Deckungslinie g4-e4: **1. – ~/Sd5 2. Sa:b5/Sc:b5#.** Die Widerlegung **1. – c:b3!** schafft ein potentielles Fluchtfeld, deshalb muß Weiß mit dem anderen Springer drohen.

1. Lc6! deckt e4 und verstellt Ld7; nun verstellt die Themaparade den weißen Läufer, aber auch den schwarzen Turm: **1. – ~/Sd5 2. Sc:b5/Sa:b5#.**

Selbst wem der Matt-Tausch zu abstrakt ist, sollte dieses Linien-Geflecht aus Fesselungen und Öffnungen bzw. Verstellungen gefallen? So gesehen, kann die Nebenvariante **1. – Td5 2. Tg:d7#** durchaus als thematisch interpretiert werden.



(105) Emil Klemanic,

„Hlas l'udu“ 1991, 5. Preis

Kc1,Dc6,Lc7,Lf3,Sd6,Sg5,Bb5,b7,c2,e6,g4,h5;

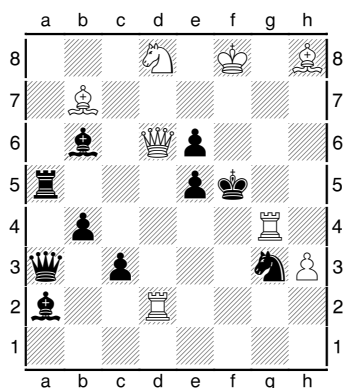
Kd4,La2,Lh6,Ba7,c3,f4,g6 (12+7)

Matt in zwei Zügen

Die Königsfluchten der **105** sind in der Ausgangsstellung gedeckt; ein möglicher Versuch, die Satzspielvarianten zum Laufen zu bringen, ist **1. h:g6? ~/Ke3/Ke5 2. Sf5/Dc5/D:c3#, 1. – L:e6!**

Nahe liegt auch *1. Sde4?* mit scheinbar undeckbarem Matt auf c5, aber *1. – Lf8!* pariert. *1. La5? Lc4!* ist eine weitere gute Verführung.

Der Schlüssel **1. Sge4!** schließlich ändert die weißen Feldkontrollen, was zu einer zyklischen Zugverschiebung gegenüber der thematischen Verführung führt: **1. – ~/Ke3/Ke5 2. Dc5/D:c3/Sf5#.**

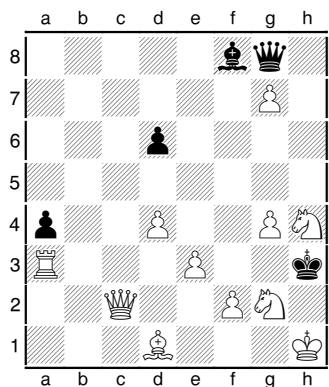


(106) Michael Keller,
 „Schach-Aktiv“ 1993
 Kf8,Dd6,Td2,Tg4,Lb7,Lh8,Sd8,Bh3;
 Kf5,Da3,Ta5,La2,Lb6,Sg3,Bb4,c3,e5,e6 (8+10)
Matt in zwei Zügen

Wem springt in der **106** das Nowotny-Feld nicht ins Auge? Doch Schwarz hat zwei Fesselungsparaden, von denen die verstellende Figur jeweils nur eine nutzen kann: **1. Td5?** (dr. **2. D:e6/D:e5#**) **Lc5** **2. T:e5#**, **1. – b3!**; **1. Ld5?** (dr. **2. D:e6/D:e5#**) **b3** **2. L:e6#**, **1. – Lc5!**

Der Schlüssel **1. Kg8!** (dr. **2. Df8#**) entfernt den weißen König aus der potentiellen Fesselungslinie. Die nach f8 wirkenden Themazüge bleiben Paraden, doch nun kann Weiß sie als Verstellungen nutzen. Im Ergebnis folgen paradoxerweise in der Lösung auf die schwarzen Themazüge jene Matts, die diese zuvor als Drohungen verhinderten: **1. – b3/Lc5** **2. D:e6/D:e5#** (verbunden mit zwei Mattwechseln, die hier allerdings nur eine Draufgabe darstellen).

Nebenvarianten: **1. – Ld8/Sh5,Se4** **2. Tf2/Le4#**.

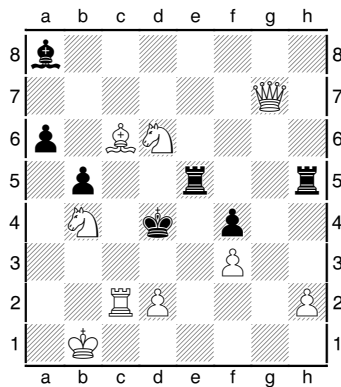


(107) Milan Velimirovic,
 „The Problemist“ 1978, 5. Lob
 Kh1,Dc2,Ta3,Ld1,Sg2,Sh4,Bd4,e3,f2,g4,g7;
 Kh3,Dg8,Lf8,Ba4,d6 (11+5)
Matt in zwei Zügen

Der vielversprechendste weiße Angriffsversuch in der **107** ist die Deckung von h4, ein Springermatt auf f4 drohend. Die Züge **1. Sg6/Sf5?** verstellen die Diagonale c2-h7, so daß die schwarze Dame die Deckung von h7 aufgeben kann: **1. – Df7/Dd5!** Man beachte, daß der jeweils andere Damenzug nicht funktioniert, weil einmal die Deckungslinie nach f4 verstellt ist und einmal die Drohung eine Doppeldrohung ist.

Der Schlüssel **1. Dh7!** baut zwar eine Batterie auf, wenigstens droht ihr Abzug nicht. Weil die Dame nun schon auf h7 steht, folgen auf die schwarzen Themazüge **1. – Df7/Dd5** Batterieabzüge, und zwar so, daß der Springer die Deckungslinie der schwarzen Dame zur h-Linie verstellt: **2. Sg6/Sf5#**. Im Ergebnis folgen in der Lösung auf die schwarzen Themazüge jene Matts, die als Erstzüge von ebenjenen schwarzen Zügen widerlegt wurden! (Dies erscheint ein ähnliches Thema wie in der **106**, ist aber ungleich schwerer darzustellen – und fast unmöglich ohne batteriebildenden Schlüssel.)

Ein weiterer Grund, warum der Schlüssel nicht ganz so schlecht ist, wie er optisch scheint, ist die Tatsache, daß die weiße Batteriedame ja sofort geschlagen werden kann. Diese Nebenvariante führt zu einem Matt einer anderen Batterie, wobei der abziehende Stein wiederum die schwarze Dame verstellt; die Nebenvariante gliedert sich damit gut ein: **1. – D:h7** **2. e4#**.



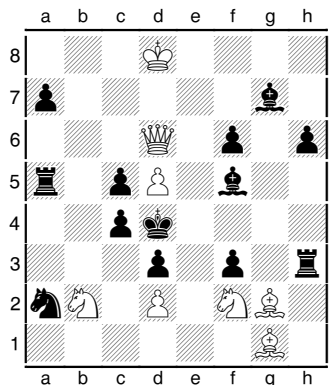
(108) Wolfgang Berg,
 „Rochade“ 1988, 1.-2. ehrende Erwähnung
 Kb1,Dg7,Tc2,Lc6,Sb4,Sd6,Bd2,f3,h2;
 Kd4,Te5,h5,La8,Ba6,b5,f4 (9+7)
Matt in zwei Zügen

In den Verführungen der **108** verstellt Weiß mit seinem Läufer zweimal den schwarzen Te5, um mit der Dame mattsetzen zu können. Doch daraufhin verstellt Schwarz die Dame: **1. Ld5? (dr. 2. Da7#) Lb7!, 1. Le4! (dr. 2. Dg1#) Thg5!**

Also – läßt Weiß den schwarzen Läufer die Verstellung des Te5 besorgen: **1. L:b5! (dr. 2. Tc4#) Ld5/Le4 2. Da7/Dg1#, 1. – a:b5 2. S:b5#.**

5.4. Dreizüger

Im Dreizüger sind die Möglichkeiten von Wechselthemen weit vielfältiger als im Zweizüger, da eine Zählstelle mehr zur Verfügung steht. Die meisten Darstellungen sind allerdings eher abstrakt, also vor allem für „Insider“; Einsteiger stehen ihnen in der Regel entweder ratlos oder schulterzuckend gegenüber. Deshalb beschränke ich mich auf vier Stücke, die durchaus ihren Reiz besitzen, auch ohne viel von den Wechselthemen zu wissen.



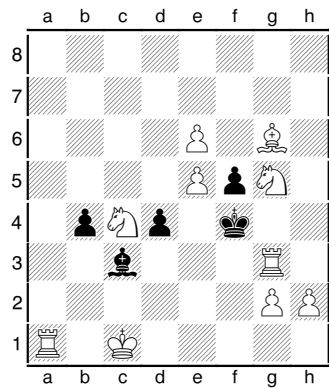
(109) Michael Keller,
 „Sächsische Zeitung“ 1990, 1. Preis
 Kd8,Dd6,Lg1,Lg2,Sb2,Sf2,Bd2,d5;
 Kd4,Ta5,Th3,Lf5,Lg7,Sa2,Ba7,c4,c5,d3,f3,f6,h6 (8+13)
Matt in drei Zügen

Wenn wir Mattwechsel im Dreizüger betrachten, so übernehmen die Hauptvarianten die Stelle der verschiedenen Phasen. Da außer den zweiten weißen Zügen auch noch die ersten schwarzen Züge verschieden sind, haben wir es (i.d.R.) mit einer vierfachen Stellungsänderung zwischen den Varianten zu tun, was auch den letzten Hauch von Paradoxie zerstört. Wenn Mattwechsel im Dreizüger noch irgend interessant sein wollen, müssen sie schon etwas sehr Besonderes bieten.

Wenn in der **109** Weiß mit der L-S-Batterie schießt, so hat Schwarz darauf zwei Antworten: Kd4-e4 und f3-f2. In der Ausgangsstellung hat die Batterie allerdings noch Ladehemmung, so daß **1. Kc7!** mit der „Zickzack“-Drohung 2. Df4+ K:d5 3. Dd6# (2. – Le4 3. D:e4#) zunächst für schwarze Weg- bzw. Hinlenkungen sorgen muß. Dann kann der weiße Springer gezielt abziehen.

In drei Varianten setzen Dame und Springer jeweils auf demselben Feld matt: **1. – Ta6 2. Sf:d3+ Ke4/f2 3. S:c5/D:c5#, 1. – Lf8 2. Sg4+ Ke4/f2 3. S:f6/D:f6#, 1. – Sc3 2. Sfd1+ Ke4/f2 3. S:c3/D:c3#.** Dies ist hübsch anzusehen und wäre schon wegen der Schachgebote im zweiten Zug nicht vernünftig auf Verführungen eines Zweizügers zu übertragen.

In einer vierten Variante, die mit zwei weiteren verschiedenen Matts auf die Themaparaden aufwartet, klappt diese Einheitlichkeit nicht mehr: 1. – Th4 2. Sh1+ Ke4/f2 3. Sg3/L:f2#. Vielleicht sollte man diese Variante gedanklich in den Skat drücken, zumal die Nebenvariante 1. – Le4 2. Sh3+ f2 3. L:f2# eines ihrer Matts wiederholt.



(110) Wiktor Melnitschenko,
 „Sowjetskaja Moldawija“ 1966
 Kc1, Ta1, Tg3, Lg6, Sc4, Sg5, Be5, e6, g2, h2;
 Kf4, Lc3, Bb4, d4, f5 (10+5)
Matt in drei Zügen

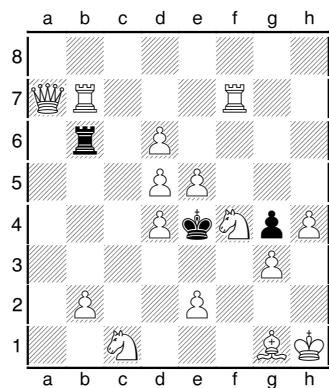
Man kann natürlich die Wechsel auf die zweite Zählstelle vorverlegen und dann wieder mit Verführungen arbeiten.

Die schwarzen Schachgebote der **110** sind in der Ausgangsstellung gedeckt, wie die Belegverführung **1. Le8?** (dr. 2. Sh3+) **Lb/d2+** **2. K:L**, aber **1. – d3!**, beweist. Der König öffnete seinem Turm die Angriffslinie.

Mit **1. Ta2?** (dr. 2. Tf2#) wechselt der Turm die Angriffslinie und muß sich nach den Gegenschachs selbst den Weg freischielen: **1. – Lb/d2+** **2. T:L**, aber **1. – Le1!**

Der Schlüssel **1. Ta5!** (dr. 2. Sh3+) entfernt den Turm ebenfalls von der ersten Reihe, deckt dafür e5 und befreit damit Sc4 von seiner Deckungspflicht; nun beseitigt nach den Themaparaden dieser den schwarzen Läufer: **1. – Lb/d2+** **2. S:L**.

Leichtfüßig dargebotene einheitliche Fortsetzungswechsel 3x2 auf schwarze Schachgebote.



(111) Yakow Wladimirow,
 „Bjulletin ZSchK SSSR“ 1972
 Kh1, Da7, Tb7, Tf7, Lg1, Sc1, Sf4, Bb2, d4, d5, d6, e2, e5, g3, h4;
 Ke4, Tb6, Bg4 (15+3)
Matt in drei Zügen

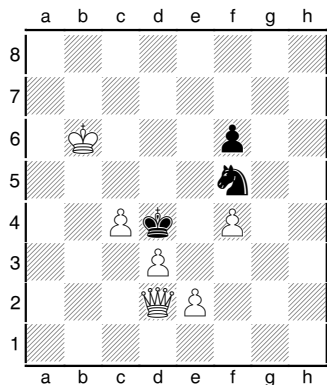
In der **111** will die weiße Dame will auf h7 mattsetzen. Stören tut der schwarze Turm, der wegen Patts nicht geschlagen werden darf. Das könnte zu **1. Tf5?** (ZZ) verführen, denn in fast allen Varianten kann der schwarze Turm problemlos beseitigt werden **1. – Tb5/Tb4/Tb3/Tb2** **2. T:T**, 1. – Ta6/T:b7 2. D:T, 1. – K:f5 2. T:b6. Auf **1. – Tc6!** 2. d:c6 K:f5 3. ?? gibt es ebenfalls kein Patt – aber auch kein Matt. (1. – T:d6 gibt den Griff auf die dritte Reihe auf und ermöglicht 2. Da3.)

Deshalb muß sich Weiß für die Alternative **1. Tf6!** (ZZ) entscheiden, die wiederum b7-f7 öffnet, aber diesmal kein Fluchtfeld gibt. Auf **1. – Tb5** ist **2. Tb6** der einzige Zug, der a7-h7 öffnet und gleichzeitig den schwarzen Turm verstellt. Nach **1. – Tb4** droht der Schlag auf d4, so daß Weiß a7-d4 nicht verstellen darf und ihm nur **2. Tb5** bleibt. **1. – Tb3** droht die Verstellung auf e3, so daß Weiß mit **2. Tb4** das Feld d4 decken muß. Schließlich droht **1. – T:b2** die Fluchtfeldschaffung auf f3 und erfordert den Deckungszug **2. Tb3**.

Das waren vier einheitliche Fortsetzungswechsel von Schlägen in der Verführung zu Magnetzügen in der Lösung!

Untersuchen wir noch rasch die Nebenvarianten. 1. – T:d6 2. Da3 verläuft wie in der Verführung. 1. – Tc6 ermöglicht den Doppelangriff 2. Tb3 ~ 3. Dh7/Te3#. 1. – Ta6 vermeidet 2. Tb3? wegen 2. – Tb6,T:a7! 3. Te3+ K:d4!, aber zieht den Turm von den b-d-Linien ab: 2. Sb3. Dieselbe Fortsetzung, aber mit anderer Begründung folgt auf 1. – T:b7, weil nach 2. Sb3 T:b3 diesmal Schwarz die siebte Reihe freigeräumt hat.

Die letzte Variante begründet übrigens den Auswahlsschlüssel: 1. Tf8? scheitert an 1. – T:b7! 2. Sb3 Tf7! 3. Sd2+/Sc5+ Kf5!

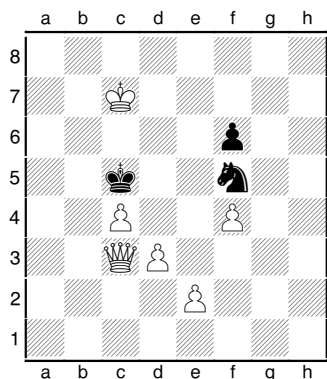


(112) H. Hultberg,
Quelle?
Kb6,Dd2,Bc4,d3,e2,f4;
Kd4,Sf5,Bf6 (6+3)
Matt in drei Zügen

Freilich ist es auch möglich, Wechsel bezüglich verschiedener Zählstellen zu arrangieren. Als Beispiel habe ich nach dem Schwergewicht 111 das Leichtgewicht 112 gewählt.

In der 112 liegt ein zweizügiges vollständiges Satzspiel bereit: 1. – S~/Se3 2. e3/Db2#. Theoretisch hätte Weiß also die Zeit für ein zweizügiges Manöver, um die Zugpflicht abzuwälzen. „Natürlich“ funktioniert das nicht.

Deshalb verlagert Weiß die Zugzwangstellung mit 1. Kc7! ZZ Kc5 2. Dc3 (Diagramm) eine Etage höher.



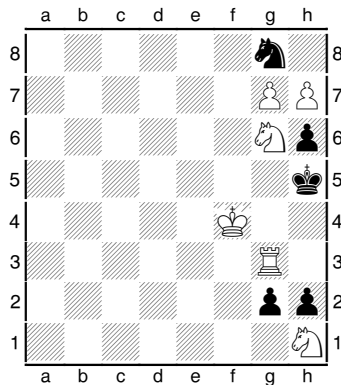
(112) nach 2. Dc3

Nun folgt analog zum Satzspiel: 2. – S~/Sd4 3. d4/Da3#.

Wir haben es hier praktisch mit dem Gegenteil eines Themawechsels zu tun; das Thema bleibt in der anderen Phase gleich, wird aber an einem anderen Ort (und/oder auf andere Weise) realisiert. Die 112 zeigt, daß dies auch ohne Matt- bzw. Fortsetzungswechsel attraktiv sein kann.

Bedauerlich sind allerdings die drei Nebenvarianten der 112, die durch Wiederholung schwarzer und weißer Hauptvariantenzüge themaverwässernd wirken: 1. – S~ 2. e3+ Kc5 3. Da5#, 1. – Sd6!? 2. K:d6 f5 3. e3#, 1. – Se3 2. Db2+ Kc5 3. Db6#.

6. Schluß



(113) C.J. Morse,
„British Chess Magazine“ 1961
Kf4,Tg3,Sg6,Sh1,Bg7,h7;
Kh5,Sg8,Bg2,h2,h6 (6+5)
Matt in zwei Zügen

Zum Abschluß habe ich absichtlich ein Stück ausgewählt, das bei einem „Uneingeweihten“ nur Kopfschütteln hervorrufen würde. Denn der Schlüssel der **113 1. h:g8S!** ist grob und das Lösungsspiel mit der *unparierbaren Drohung 2. Sf6#* banal. Der Inhalt dieses Stückes erschließt sich gar nicht mehr über seine Lösung, sondern allein über die Verführungen: nämlich wenn man untersucht, wieso die anderen drei Umwandlungen nicht funktionieren. (Das heißt, die Lösung dient über diese Auswahl-Verbindung lediglich der Glaubwürdigkeit der Verführungen.)

1. h8D? (dr. 2. Tg5#) scheidert an **1. – g1D!**; **1.h8S?** (dr. 2. Th3#) scheidert an **1. – g1S!**; **1. h:g8D?** (dr. 2. Dd5#) scheidert an **1. – g:h1D!** In Worten: Schwarz pariert alle drei „falschen“ Umwandlungen mit dem analogen Umwandlungszug seiner eigenen Bauern!

Ich habe mich bemüht, Stücke auszuwählen, die auch Leute ansprechen sollten, die sich mit dem Problemjargon schwertun. Wer „Blut geleckt“ hat, dem sei zur Weiterführung „Schach für Nußknacker“ von Friedrich Chlubna empfohlen; ein über diese Schrift hinausgehendes Einführungsbuch mit größtenteils qualitätvollen Beispielen, das noch viele Begriffe erklärt, auf deren Einführung ich hier wohlweislich verzichtet habe, und auch tiefer in die „abstrakten“ Themen einsteigt. Es sollte über *Die Schwalbe e.V.* (am besten übers Internet zu finden) zu bekommen sein. Die Vereinszeitung erscheint übrigens alle zwei Monate; Mitgliedschaft entspricht praktisch einem Abo für eine Problemschachzeitschrift.

PS: Ich danke Erhard Seipp und Ralf Krätschmer für die Beschaffung fehlender Quellen!