

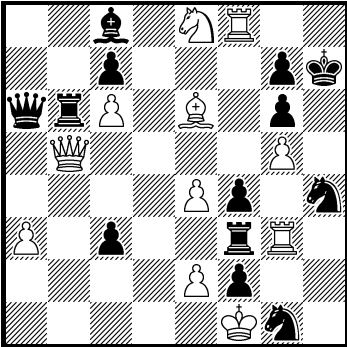
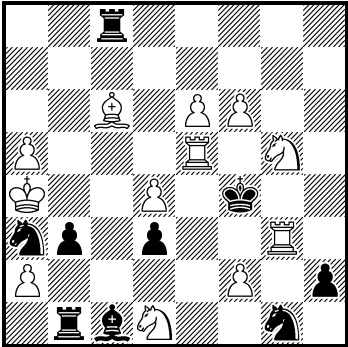
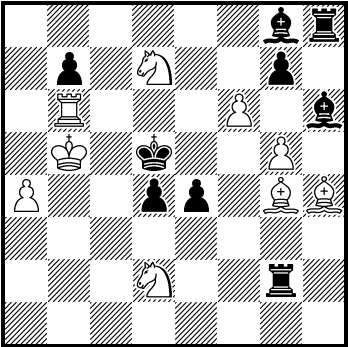
Rollentausch Entscheid zum 231. Thematurnier der *Schwalbe*

Preisbericht von Jörg Kuhlmann (Köln)

Gefordert waren logische Drei- bis Zehnzüger mit der neuen Märchenbedingung **Rollentausch**. Andere Märchenelemente waren nicht erlaubt. Das Thema war frei, sollte aber genannt und möglichst ökonomisch (Zügezahl, Steinanzahl, ...) und märchenbedingungspezifisch dargestellt werden.

Bei orthodoxen Mattproblemen kommt Weiß die Rolle des Angreifers (kurz A) und Schwarz die Rolle des Verteidigers (kurz V) zu (A=w, V=s). Bei der Märchenbedingung Rollentausch besitzt der Angreifer die Möglichkeit, statt eines orthodoxen Zuges diese Rollen auszutauschen. Beim ersten Rollentausch wird also A=s und V=w. Der Zug wird am besten entsprechend notiert, z. B.: A=s; bei einem evtl. anschließenden zweiten Tausch dann zurück: A=w. Nach einem Tausch ist immer der jeweils neue Verteidiger am Zug.

Vom Erfinder und Turnierdirektor Wolfgang Erben erhielt ich fünf anonymisierte und in der Reihenfolge ausgeloste (!) Diagramme mit ausführlichen neutralen Lösungs- und Themenangaben.¹ Da ich mit der neuesten Popeye-Version und ihrer Notation des Rollentauschs noch fremdele, war mir Wolfgang eine unersetzliche und unermüdliche Hilfe bei Detailfragen der Eindeutigkeit bestimmter virtueller und reeller Züge.

<p>1. Preis Los (1) Dieter Werner</p>  <p>#6 (11+13) Rollentausch</p>	<p>2. Preis Los (4) Dieter Werner Norbert Geissler</p>  <p>#4 (12+9) Rollentausch</p>	<p>3. Preis Los (2) Dieter Werner Ralf Krätschmer</p>  <p>#6 (9+9) Rollentausch</p>
---	--	--

1. Preis (80 €): Los (1) von Dieter Werner

Weiß könnte mit 1.De5? ein Damenmatt auf g7 drohen. Dieses Feld mit 1.– Sf5? decken zu wollen, scheidert an 2.D:g7+! S:g7 3.Sf6#. Aber die wD hat den Schnittpunkt zweier schwarzer Zuglinien und damit den Weg zu gleich zwei Mattzügen freigegeben: 1.– D:e2# und 1.– Tb1#. Der Le6 könnte eine der beiden Linien pendelartig besetzen – es bliebe aber jeweils noch eine, nun eindeutige, Widerlegung erhalten: 1.Lg8+? Kh8 2.Lb3+/Lc4+ Kh7 3.De5 D:e2/Tb1#! (Nicht aber 3.– Lh3+? 4.A=s! T:h3 4.D/

¹Nach Vorliegen des Preisberichts hat der Turnierdirektor die Autorennamen ergänzt.

T#!) Wäre aber eins der beiden Felder e2 oder f2 von Schwarz nicht gedeckt, könnte Rollentausch (nach 3.De5 D/T+) den wK nach e2/f2 fliehen lassen, um ihn womöglich im Nachsetzen zu erlegen. Wahlweise müssen also Sg1 oder Tf3 weggelenkt werden, wofür nur der Tg3 infrage kommt, aber nicht nach 1.Lg8+? Kh8 2.Th3 L:h3#! Der Tg3 muss vor der Bewegung des Le6 gespielt werden: **1.Th3!** [2.T:h4#; 1.– L:h3??] **1.– S:h3 2.Lg8+ Kh8 3.Lb3+!** (3.Lc4+?) **3.– Kh7 4.De5! D:e2+** (kein Matt mehr; 4.– Tb1??) **5.A=s! K:e2 6.f1D#!; 1.– T:h3 2.Lg8+ Kh8 3.Lc4+!** (3.Lb3+?) **3.– Kh7 4.De5! Tb1+** (kein Matt mehr; 4.– D:e2??) **5.A=s! K:f2 6.Th2#!** In beiden Hauptvarianten geht im Nebenspiel auch **4.– Sf5 5.D:g7+ S:g7 6.Sf6#**. Zwei naheliegende Fehlversuche sollten erwähnt werden: Zum einen könnte auch 1.Tg8? das Feld g7 attackieren und 2.T:g7+ Kh8 3.Tg8+ Kh7 4.Sf6# drohen, aber: 1.– L:e6! (1.Tf7? scheitert hingegen doppelt an 1.– Kh8! und 1.– f:g3!) Zum andern ist der Sh4 ja auch von g4 aus angreifbar: 1.Tg4? scheitert weder an 1.– Sf5? 2.e/D:f5! [5.#] noch an 1.– Th3? 2.T:h4+! (um nicht später auf der g-Linie zu stören) 2.– T:h4 3.De5! D:e2+/Tb1+ 4.A=s! K~ 5.#, sondern nur knapp an 1.– Sg2! 2.T~+ K/S:T 3.T+ S/K:T 4.A=s [5.D:b5/S:e2] 4.– Sd6/e:f3/Lg4! ... 7.#. Hieraus erhellt, dass der Sh4 gefesselt werden muss. Der Tg3 ist doppelt angegriffen – inwieweit ist das Doppelopfer 1.Th3! auch eine doppelte Schlagflucht? Nur *1.– T:g3 wäre tatsächlich verderblich für Weiß: 2.Lg8+ Kh8 3.Lc4+ Kh7 4.De5 Lh3+! 5.A=s K:f2 6.Tg2+ Ke1/Kf1 7.Tb1# – zu spät! (2.Th8+ würde ebenfalls einen 7. Zug erfordern.) *1.– f:g3 hingegen bräuchte Weiß nicht zu fürchten: 2.Th8+! (gegen späteres ewiges Schach gerichtet) 2.– K:h8 3.A=s! [4.g2#] 3.– exf3 (Lh3? 4.L:h3#) 4.D,T:b5/c2/L:e6 [5.#!].

Dies fand ich die mit Abstand raffinierteste und thematisch anspruchsvollste Aufgabe! Vergleicht man 1.-2.L-g8-b3+/c4+? K-h8-h7 3.De5? D:e2/Tb1#! (4.A=s??) mit 1.Th3! S/T:h3 2.-3.L-g8-b3+/c4+! K-h8-h7 4.De5! D:e2+/Tb1+ 5.A=s! K:e2/K:f2 (6.f1D/Th2#), so erkennt man einwandfrei das parallel doppelgesetzte *Berlin-Thema*. Während in den Probespielen der **Angreifer** mattgesetzt wird, ist es in der Lösung nach Fluchtfeldschaffung und Rollentausch der **Verteidiger** – beide Male der wK. Die Fluchtfeldschaffung dient hier also nicht wie orthodox der dauerhaften Rettung des wK, sondern der Ermöglichung eines Rollentauschs – mit dem wK als „verzögertem“ Mattopfer. Schade ist, dass das doppelte Turmpfer des Schlüsselzugs zugleich eine Schlagflucht vor dem ungedeckten Satzschlag *1.– T:g3 bedeutet (wohingegen der Satzschlag *1.– f:g3 gedeckt ist). Wie steht es mit der Zweckreinheit? 1.Th3! a) fesselt den Sh4; b) lenkt den Tf3 oder den Sg1 weg von deren Deckungsaufgaben; c) lenkt den Tf3 oder den Sg1 hin zu deren Besetzung von h3 zum Schaden des Lc8. Alle drei Zwecke sind durch entsprechende Probespiele abgesegnet: a) Die Fesselung resultiert aus der Auswahl zwischen 1.Tg4? Sg2! und 1.Th3! (der wT will ja primär gar nicht fesseln, sondern sich stante pede opfern); b) die Weglenkungen sind natürlich essenziell thematisch; c) der Feldverbau resultiert aus der Auswahl der Zugreihenfolge zwischen 1.Lg8+? Kh8 2.Th3 L:h3#! und 1.Th3! S/T:h3 (L:h3??) 2.Lg8+. So hat alles seine neudeutsch-logische Richtigkeit. Neben dem ästhetischen und thematischen Genuss (so auch des Phönix-Themas in der Variante 1.– S:h3) möchte ich noch den spielerischen hervorheben, den mir das Nachspüren der verschiedensten Manöver in dieser komplexen (freilich auch steinreichen) Stellung bereitet hat.

2. Preis (40 €): Los (4) von Dieter Werner und Norbert Geissler

Der Lc6 möchte einen der beiden weißen Türme unterstützen, öffnet dabei aber die c-Linie: 1.Lf3? [2.Tg4#] 1.– S:f3? 2.Sh3#!, aber: 1.– Tc4#!; 1.Le4? [2.Tf5#] 1.– Tc5? 2.T:c5!, aber: 1.– Tc4#! Das Matt durch den Verteidiger muss zu einem Schachgebot mit unmittelbar anschließendem Rollentausch umfunktioniert werden: **1.Sb2!** [2.S:d3#; droht auch schon 2.Lf3/Le4 Tc4+ 3.S:c4 ~ 4.Tg4/Tf5#, aber noch nicht lang mit Rollentausch wie in den beiden Lösungsvarianten] **1.– T:b2 2.Lf3!** [3.Tg4#] (2.Le4? T:f2! oder Tc5 3.T:c5 T:f2!) **2.– Tc4+!** (S:f3? 3.Sh3#) **3.A=s! K:a3 4.Tb1#!; 1.– L:b2 2.Le4!** [3.Tf5#] (2.Lf3? L:d4!) **2.– Tc4+ 3.A=s! K:b3 4.Lc1#, 2.– Tc5 3.T:c5 [4.Tf5#]**.

Ein *vornehmer Nowotny* als stiller Schlüsselzug macht doch was her! 1.Lf3/Le4? Tc4#! (A=s??) im Vergleich zu 1.Sb2! T/L:b2 2.Lf3/Le4! Tc4+ 3.A=s! K:a3/K:b3 (4.Tb1/Lc1#) zeigt wieder das parallel doppelgesetzte *Berlin-Thema*. Die Nowotny-Schläge werden zum Batterieaufbau umgewidmet; und wer meine Rubrik „Selected Moremovers“ in *The Problemist* regelmäßig liest, weiß, dass ich ein Faible für *mating switchbacks* habe. Die spürbare Symmetrie um die Achse c1-h6 (Türme auf e5/g3; deckende Bauern auf d4/f2; Läuferzüge nach e4/f3; Drohmatts auf f5/g4) wird aufgefangen von den dazu asymmetrischen Routen T:b2:f2 und L:b2:d4. Das Einzige, was mich etwas stört, ist die ungleiche

Behandlung von 2.Lf3! S:f3? und 2.Le4! Tc5, nämlich einmal als schlechte Verteidigung mit Kurzmatt, das andere Mal als langzuges Nebenspiel.

3. Preis (30 €): Los (2) von Dieter Werner und Ralf Krätschmer

Der Versuch 1.Sc4? [2.Td6#, auch nach 1.– d3] 1.– Tb2+! (e3? 2.Lf3#) 2.A=s scheidert gleich doppelt an 2.– S:b2! und an 2.– Ka5! 3.Lf7 [4.Ta8+] und Weiß bekommt ein Tempo für allerlei Unfug. Mit dem Tg2 auf g3 und dem Lg8 auf f7 schließe 1.Sc4 bereits durch. Ein Fehlstart wäre dabei 1.Lg3? [2.Td6#, auch nach 1.– d3] 1.– T:g3! 2.f7/Sc4 [3.Le6/Td6#] 2.– Tb3+! Ehe der Tg2 eingreifen kann, muss die 8. Reihe geöffnet werden: **1.f7!** [2.Le6# & 2.f8D/L] **1.– L:f7!** (d3? 2.f8D! Kd4 3.Dc5#) **2.Lg3!** [3.Td6#] (2.Sc4? Tb2+! 3.A=s S:b2!) **2.– T:g3 3.Sc4!** [4.Td6#] **3.– Tb3+** (e3? 4.Lf5!) **4.A=s! Ka5** (S:b3??) **5.Ta8+ Ta6 6.T:a6#**. Schwarz droht energisch mit dem Fluchtfeld schaffenden Satzzug *1.– d3 [2.– Kd4], weswegen weiße Versuche, nur einfach mit dem Lg4 zu drohen, illusorisch sind. Erst die Mehrfachdrohung nach 1.f7! zähmt den Bd4.

Wir sehen hier einen *Anti-Schlagrömer* mit dem *römischen Rechteck* b2-g2-g3-b3, komplett gespielt als Verteidiger, aber nutzbar gemacht als Angreifer: Der Tg2 möchte am liebsten auf b2 geschlagen werden, um nach Rollentausch nicht als „Verräter“ dazustehen, aber durch die Lenkung auf eine parallele Reihe überlebt er auf b3 – sehr zu weißem Schaden. Ein erfrischend neuer (anti-)römischer Ausblick!

1. ehrende Erwähnung: Los (3) von Ralf Krätschmer

Der Weg zum Bauernmatt auf c5 scheint offen wie ein Scheunentor; leider öffnet der Bc2 aber für den Lb1, der wiederum für den Ta1 öffnet: 1.c4? [2.c5#] 1.– Lf5+! 2.Tg4 Tc1! (oder erst nach 2.– L:g4+). Auch 1.c4? Lf5+! 2.A=s Tg4 hilft dem Angreifer, jetzt Schwarz, nicht weiter, weil er den Ta1, z. B. nach 3.L:g4+ f/K:g4!, nicht für einen späteren erneuten Rollentausch weggeopfert bekommt. Weiß muss sich zuerst des Tg2 entledigen, ehe er auf Rollentausch und Opfer des Ta1 setzen kann:

1.Tg6! [2.T:e6#] **1.– h:g6 2.c4!** [3.c5#] **2.– Lf5+ 3.A=s!** (3.Kg2? Lh3+/Tc1!) **3.– Kg2 4.T7a2+!** Ein wichtiger Zwischenzug, denn: 4.Tg1+? K:g1 5.A=w [6.c5#] 5.– Ta1+!, während 4.Lh3+? K:h3 wieder alles verdürbe. **4.– L:a2!** (Lc2? 5.T:c2#) **5.Tg1+! K:g1 6.A=w!** ~/e5 **7.c5#**. Ein Opfer des Tg2 auf d2 statt auf g6 führt nicht zum Ziel: 1.Td2+? e:d2 2.c4 Lf5+ 3.A=s Kg2 4.Tg1+ (4.T7a2?) 4.– K:g1 5.A=w Ta1+/d1D+!

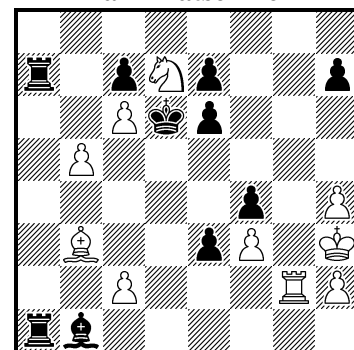
Die Auswahl zwischen den Turmopfern auf d2 oder g6 ist zwar subtil (Vorausperre der 2. Reihe), aber 1.Td2+? kommt als Schlüssel ja wohl kaum infrage. Und auch 1.Tg6! als angepappter Vorplan ist nicht gerade überwältigend, aber immerhin still. Dafür überzeugt mich das Folgespiel umso mehr mit zunächst Schwarz als Angreifer, der höllisch aufpassen muss, um beide Türme sicher loszuwerden, und dann wieder mit Weiß als final reüssierendem Angreifer. Statt zwei Varianten erhalten wir also eine längere Sequenz mit sukzessiv doppelgesetztem Rollentausch.

2. ehrende Erwähnung: Los (5) von Ralf Krätschmer

Auch hier soll der verteidigende Turm zum Angreifer werden, sich einschließlich erwandelter Dame wegopfern und Schwarz, wenn wieder Verteidiger, wehrlos zurücklassen. 1.Le6? [2.Lb3#] Th8+! (b4? 2.Ld7+! Tb5 3.Sc5#!) 2.A=s?! scheint auf dem richtigen Weg, aber der Sd3 stört, weil er nicht nur b4 und c5 im Auge hat, sondern auch e1 und f2, was erfolgreiche Opferwendungen nach 2.– Kg1/Kg2! verhindert. Daher: **1.Sc5+! Kb4 2.Sa6+ Ka4 3.Le6!** [4.Lb3#] **3.– Th8+!** (b4? 4.Ld7+! Tb5 5.Sc5#!) **4.A=s! Kg2!** (Kg1? 5.e1D+! Sf1/Kg2 6.Df2#) **5.Th2+ Kg1!** (K:h2? 6.A=w! [7.Lb3#] 6.– b4 7.Ld7#) **6.e1D+! K:h2** (Sf1? 7.Df2#) **7.Dg1+ K:g1** (Kh3? 8.Dg3#) **8.A=w!** [9.Lb3#] **8.– b4 9.Ld7#**.

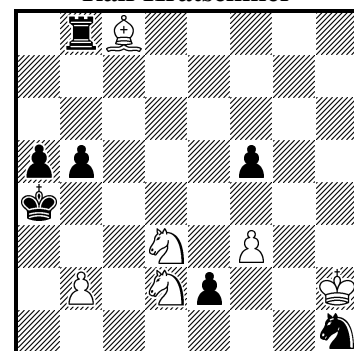
Für eine höhere Auszeichnung wäre der Schachschlüssel nur akzeptabel, wenn der Sd3 irgendwann auch wieder zurückpendeln würde –

1. ehr. Erw. Los (3)
Ralf Krätschmer



#7 (10+10)
Rollentausch

2. ehr. Erw. Los (5)
Ralf Krätschmer



#9 (6+7)
Rollentausch

dem stand allerdings die Begrenzung auf 10 Züge entgegen. So frage ich mich, ob die Aufgabe mit direkt Sa6 statt Sd3 als #7 nicht vorzuziehen wäre. Der sukzessiv doppelgesetzte Rollentausch und der Kampf des Schwarzen als Angreifer beeindruckt mich aber, auch wegen mancher Finesse und haarscharfer Eindeutigkeit der verteidigenden Königszüge.