

Entscheid im Informalturnier 2016 der Schwalbe

Abteilung: Mehrzüger

Preisrichter: Kjell Widlert (S-Stockholm)

Diesmal nahmen 32 Aufgaben am Informalturnier teil. Ohne das Dreigespann Karbowiak, Krätschmer und Munz wäre der Jahrgang für Schwalbeverhältnisse enttäuschend gewesen. Jetzt aber ist die Aufgabengruppe deutlich sehenswert. Einige löserfreundliche Aufgaben fand ich nett und unterhaltsam (stellvertretend möchte ich 16581 von Issler & Kupper nennen), aber für eine Auszeichnung in der Schwalbe gibt es zu wenig Thematisches.

Zu 16648 (Stephan Eisert und Hans Peter Rehm nach Herbert Grasemann) möchte ich folgendes sagen: (1) Nach den Ausführungen Eiserts in Bemerkungen und Berichtigungen Heft 282 muss die Lösung ab Stufe 5 anders formuliert werden; (2) Dadurch gibt es meiner Meinung nach keine 7 Stufen mehr, denn die richtige Lösung ist nicht mehr gleich Stufe 6 + Hindernisbeseitigung, sondern eher gleich Stufe 5 + Hindernisbeseitigung (eine andere als auf Stufe 6); (3) Die neue Veröffentlichung hat sich trotzdem, durch die Aktivität des wK (Kc7-b6-c6 bzw. Kc7-b6-a5), gelohnt; (4) Für eine Auszeichnung gibt es jedoch in Vergleich zu B-65 im Reverend zu wenig Neues. So würde ich die vollständige Lösung jetzt formulieren:

Stufe 1: 1.Lf2+? K:f2! (Hindernis Bauer e2)

Stufe 2: 1.e4?? (h6 2.L:f2#) (Hindernis Läufer e3)

Stufe 3: 1.La7 h6 2.e4 ?? (Hindernis Patt)

Stufe 4: (1.La7 h6) 2.e3? T:d2! 3.e4+ Tf2 4.L:f2+ K:f2! (Hindernis Öffnung f2-d2)

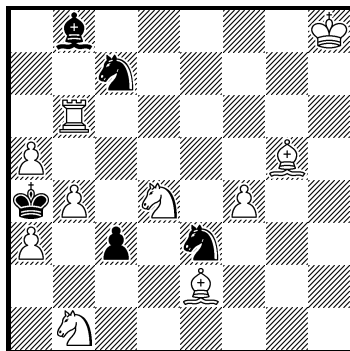
Stufe 5: (1.La7 h6) 2.Td4 T~ 3.Tc4+ Tf2 4.e3? T:c2! 5.e4+ Tf2 6.Tc5 Ta2! 7.Tc2+ T:a7+! (Hindernis Öffnung f2-a2 und Schlag des weißen Läufers mit Schach) (nicht 4.- T~? 5.e4+ Tf2 6.Kb6! T:c2! (T~? 7.Ka5+ z. B.) 7.Kc6+ Tf2 8.Tc5 9.Tc2+) Stufe 6: (1.La7 h6 2.Td4 T~ 3.Tc4+ Tf2) 4.Kb6? T~ 5.Kc6+ Tf2 6.e3 T~ 7.e4+ Tf2 8.Tc5 T~ 9.Tc2?? (Hindernis Bauer c2)

Stufe 6A = Lösung: 1.Lb6! h6 2.Td4 T~ 3.Tc4+ Tf2 4.e3 T~ (T:c2? 5.e4+ Tf2 6.Tc5 Tb2 7.Tc2+ T:b6 ohne Schach 8.Tg2#) 5.e4+ Tf2 6.Td4! T:c2+! (T~? 7.Td2) 7.Tc4+ Tf2 8.Tc5 T~/Tb2 9.Tc2+ Tf2/T:b6 10.L:f2/Tg2#

1. Preis

16699

Uwe Karbowiak
Ralf Krätschmer
Rupert Munz



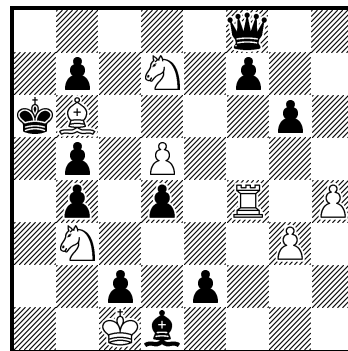
#10

(10+5)

2. Preis

16818

Uwe Karbowiak
Ralf Krätschmer



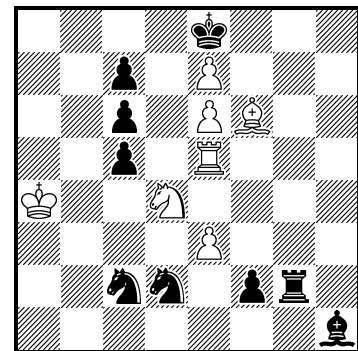
#14

(8+11)

3. Preis

16649

Uwe Karbowiak



#12

(7+9)

1. Preis: 16699 von Uwe Karbowiak, Ralf Krätschmer & Rupert Munz

Um den Läufer von e2 nach d3 ohne Gegenspiel überführen zu können, muss der weiße Läufer aus der Ferne beide schwarze Springer zum Pendeln zwingen. Das geschieht einheitlich immer auf d5 (was kein äußerlicher Effekt ist: die Springer decken dort einander gegen L:S), zweimal für Sc7 und einmal für Se3. Bei jedem Pendel verbessert der weiße Läufer mit Tempogewinn Schritt für Schritt seine Stellung: erstens von e2 nach h5, zweitens von h5 nach g6, drittens von g6 nach d3. Das ganze Pendelschema ist anscheinend originell, dazu beeindruckend luftig und ökonomisch realisiert. Das echt schöne Mustermatt am Ende hat nichts an Material gekostet und nur wenig an Zeit. 1.f5? [2.L:e3 c2 3.Sc3+ K:a3 4.Lc1#] c2! (1.Ld3? zu langsam) 1.Lf3 [2.Lc6+] Scd5 [1.- Sed5? 2.Ld1+] 2.Lh5 [3.Le8+] Sc7 (2.- S:b4? 3.a:b4+, 2.- Sf6? 3.L:f6) 3.Lf7 [4.Lb3#] Sed5 (3.- Scd5? 4.Le8#, 3.- Sc4? 4.L:c4) 4.Lg6 [5.Lc2#] Se3 (4.- S:b4? 5.a:b4 Sb5 6.T:b5) 5.Le4 [6.Lc6+] Scd5 (Sed5?) 6.Ld3 [7.Lb5#] Sc7 (6.- S:b4? 7.T:b4+ K:a5 8.Sb3,Sc6#) 7.f5! [8.L:e3 9.Lc2#] c2 8.L:c2+ S:c2 9.Sc3+ K:a3 10.Lc1#

2. Preis: 16818 von Uwe Karbowiak & Ralf Krätschmer

Wie im 1. Preis verbessert ein weißer Stein Schritt für Schritt seine Stellung. Hier ist es der weiße Springer b3, der ohne Tempoverlust nach d3 geführt werden muss, damit die schwarze Dame nicht nur an c5, sondern auch an b4 gebunden ist. Das geschieht à la Lepuschütz dadurch, dass Weiß immer wieder die Schachlinie h6-c1 öffnet und der weiße Springer auf verschiedenen Feldern dazwischenzieht (wonach die schwarze Dame die Bewachung von c5 wiederaufnehmen muss). Das ganze erinnert natürlich an Vukcevic's Meisterwerk A, aber die Idee ist hier völlig anders durchgeführt – unter anderem pendelt der weiße Springer hier nicht hin und zurück; dafür pendelt auch der weiße Turm: f4-f6-f4-f6. Vukcevic ist daher ein Verwandter, aber kein Vorgänger. Hier ist das Ende etwas langgezogen, was vermutlich daran liegt, dass die Autoren sich ein Mustermatt wünschten. Schön daran ist, dass der Rückkehrzug 10.Tf6 so unerwartet stark und die Verteidigung D:b6 so unerwartet schwach ist. 1.d6? [2.Sbc5#] Dc8! (D:d6? 2.Tf6 wie in der Lösung) 1.Tf6! [2.Sc5+ D:c5 3.S:c5#] Dh6+ 2.Sd2 Df8 (D:d2+? 3.K:d2) 3.Se4 Dh6+ 4.Sg5 Df8 (D:g5+? 5.h:g5) 5.Se6 Dh6+ 6.Sf4 Df8 (D:f4+? 7.g:f4) 7.Sd3 Dh6+ 8.Tf4 Df8 (D:f4+? 9.g:f4) 9.d6! D:d6 10.Tf6! [11.S:b4+,S3c5+,T:d6] D:b6 11.T:b6+ Ka7 12.S3c5 ~ 13.T:b7+ Ka8 14.Sb6#, 11.– Ka5 12.T:b7 Ka4,Ka6 13.S3c5+ 14.Ta7#

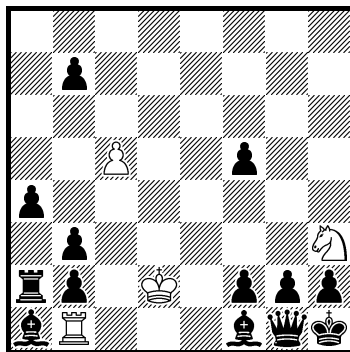
3. Preis: 16649 von Uwe Karbowiak

Wiederum das Lepuschütz-Thema in origineller Gestaltung: dreimal in Folge öffnet Weiß die vierte Reihe für ein schwarzes Turmschach. Der weiße Läufer und der weiße Springer pendeln einheitlich über d4, um den Schachs zu entgegnen. Am Ende hat der weiße Läufer die fünfte Reihe für Th5-a5 geöffnet. Da ist das Themaspiele abgeschlossen, die Lösung aber noch nicht, denn wenn 9.Ta8# das Finale darstellen sollte, dann hängt leider der weiße Springer d4. Also hat der Autor drei weitere Züge eingebaut, damit wir statt eines Nachtwächters ein Mustermatt (wenn auch etwas prosaisch) haben. Es hat sich zweifellos gelohnt. 1.Th5 [2.Th8#] Tg8 2.Sf5 [3.Sg7+] Tg4+ 3.Ld4! [4.Th8+] Tg8 (T:d4? 4.e:d4) 4.L:c5 Tg4+ 5.Ld4 Tg8 (T:d4? 6.e:d4) 6.Lf6 [7.Sg7+] Tg4+ 7.Sd4 Tg8 8.Ta5 [9.Ta8#] c5 9.e4 L:e4 10.Sb5 [11.S:c7#] Lc6 11.Ta8+ L:a8 12.S:c7#

4. Preis 16586

René J. Millour

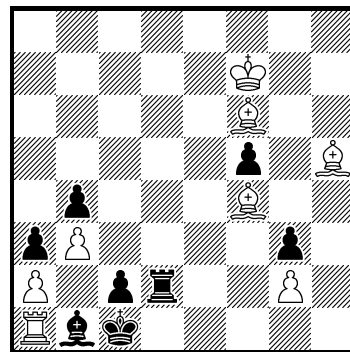
Herbert Grasemann zum
Gedenken



#25

(4+13)

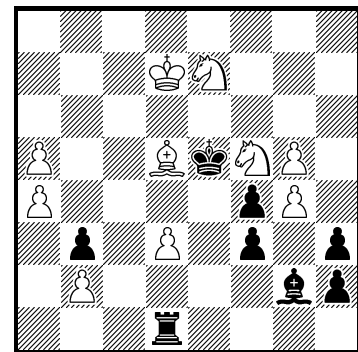
1. ehr. Erw. 16756
Anton Baumann



#12

(8+8)

2. ehr. Erw. 16650
Ralf Krätschmer



#15

(10+8)

4. Preis: 16586 von René J. Millour

Unter *Komet* versteht der Autor ein Tempogewinnmanöver, bei dem kein Feld zweimal betreten wird (siehe den Artikel in Heft 278 auf Seite 431). Ein Dreiecksmanöver zählt also nicht. Ich würde übrigens eher von Tempoverlust reden, aber beide Sichtweisen lassen sich wohl verteidigen. Hier sehen wir zwei solcher langzügigen Kometen, weit voneinander entfernt. Der erste Tempoverlust (oder -gewinn) findet auf g6 statt, der zweite auf a8! Der weiße König kann ja nur auf einem weißen Feld ein Tempo verlieren, aber die meisten sind wegen eines Schachs von dem Läufer f1 unbetreibar, wonach alles vorbei ist. Ich mag das subtile Spiel, z. B. dass der schwarze Bauer f4 vor dem Tempoverlust auf a8 geschlagen werden muss. – Die Aufgabe ist zugegebenermaßen mit der bekannten **B** von Grasemann nahe verwandt (daher die Widmung). Die Aufgabe enthält aber nicht zwei Kometen, sondern einen Komet und ein Dreiecksmanöver, und die Matrix ist zur Hälfte anders. Ich betrachte also die 16586 als eine selbstständige Aufgabe. 1.Ke3 Ta3 2.Kf4 Ta2 3.Kg5 Ta3 4.Kg6! Ta2 5.Kf6 Ta3 8.Kc3 Ta2 9.Kb4! f4! (Ta3? 10.K:a3) 10.Kc3! Ta3 12.Ke5 Ta3 (f3? 13.Kd4 15.Kb4 Ta3 16.K:a3) 13.K:f4 Ta2

17.Kb8 Ta2 18.Ka8! Ta3 19.Ka7 20.Kb6 21.Ka5 Ta2 22.Kb4 Ta3 23.K:a3 b6,b5 24.c:b6 L~ 25.S:f2#;
 17.Kc8? (Ta2? 18.Kb8 19.Ka7,Kc7 usw.) b6! 18.c:b6 La6+ 19.K~ f1=D!, 18.Kb8 b:c5!; 10.Ka5?
 11.Kb6 12.Ka7 13.Ka8 14.Kb8 17.Ke5 f3! (Ta2? 18.K:f4 22.Kb4 Ta3 23.K:a3)

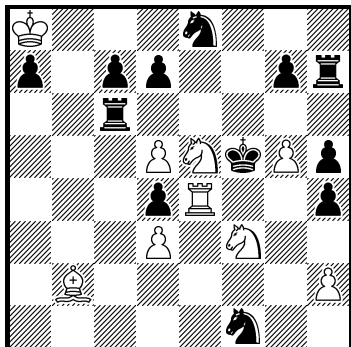
1. ehrende Erwähnung: 16756 von Anton Baumann

Die Wechseltürme sind berühmt. Die Wechselläufer kommen weit seltener vor, weil diese viel schwerer zu handhaben sind. Hier haben wir drei solcher Wechselmanöver, was den Rekord darstellen soll, wobei die einfachen und natürlichen Begründungen mir besonders gefallen haben. Erst müssen die Läufer wechseln, damit der schwarze Bauer f5 beweglich wird. Dann müssen sie wieder wechseln, damit der weiße König unter Beschäftigung des schwarzen Königs vorwärts kann. Schließlich müssen sie nochmals wechseln, damit der fesselnde Läufer nicht vom entfesselten Turm angegriffen werden kann. Der Umwandlungsläufer bekümmert mich natürlich nicht: er ist themabedingt. 1.L6g5 Kb2 2.Le5+ Kc1 3.Ke6 f4 4.Le:f4 Kb2 5.Lf6+ (Le5+?) Kc1 6.Ke5 Kb2 7.Ke4+ Kc1 8.L6g5 Kb2 9.Le5+ Kc1 10.Ke3 Td8/T:g2 11.Ke2/Kd3+ Td2+ 12.L:d2#

2. ehrende Erwähnung: 16650 von Ralf Krätschmer

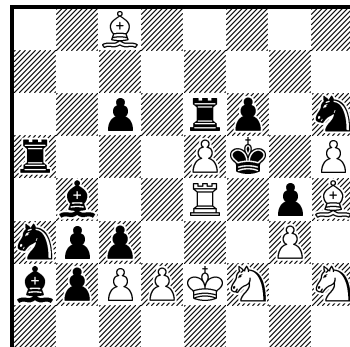
Durch wechselnde Drohungen auf g6 und d4 beschäftigt Weiß den schwarzen Turm, so dass der weiße König ungestört den schwarzen Bauern b3 entfernen kann – wonach der weiße König auf demselben Weg nach d7 zurückkehrt, um d6 und e6 für den Schlussangriff zu decken. Interessanterweise geht nicht der gerade Weg über b5 wegen Lf1, weshalb der weiße König umständlich über die schwarzen Felder b6-c5-b4 gehen muss. Die Aufgabe gewinnt dadurch sehr. 1.Sc6+? K:d5 2.Sfe7+ Kc5 3.b4?? 1.Kc6 [2.Sg6#] Tc1+ 2.Kb6 [3.d4#] (2.Kb5? Lf1!) Td1 3.Kc5 Tc1+ 4.Kb4 Td1 5.Kc4 Tc1+ 6.K:b3 Td1 7.Kc4 Tc1+ 8.Kb4 Td1 9.Kc5 Tc1+ 10.Kb6 Td1 11.Kc6 Tc1+ 12.Kd7 Td1 13.Sc6+ K:d5 14.Sfe7+ Kc5 15.b4#

3. ehr. Erw. 16755
 Uwe Karbowiak



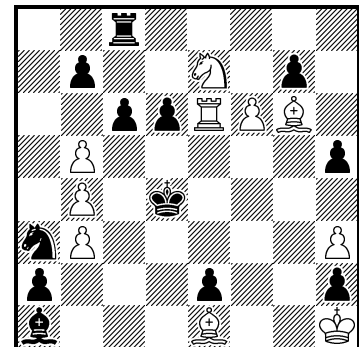
#11 (9+12)

4. ehr. Erw. 16751
 Waleri Schawyrin



#4 (11+13)

5. ehr. Erw. 16582
 Camillo Gamnitzer



#5 (10+12)

3. ehrende Erwähnung: 16755 von Uwe Karbowiak

Dieser Pendelmechanismus mit zwei Springern und weißem Turm ist nicht so auffallend ungewöhnlich gebaut wie die höher platzierten Pendler, auch wenn das genaue Schema vielleicht neu ist. Durch den Pendelschwung Se5-f7,Sf3-e5 wird Te4-e2 mit der Drohung Tf2# ausgestattet, was Kf4 erzwingt und Sf1-e3 als Antwort auf Lc1+ völlig entschärft, womit nur die schlechte Verteidigung T:c1 bleibt (Beugung). Danach pendelt alles zurück, und der Schlussangriff schlägt durch. Erfreulich, dass alle drei weißen Pendelfiguren auch im Schlussangriff spielen und dass das Mustermattfinale nur zwei zusätzliche Blocksteine (e8+d7) erfordert hat. 1.S:h4+? K:g5 2.Sf7+ Kf6 3.Tf4+ Ke7 4.Sg6+ T:g6! 1.Lc1? [2.S:d4,S:h4,Tf4#] Se3! (T:c1?) 2.L:e3 d:e3 3.Sf7 Kg6 4.S3e5+ Kf5 5.T:e3 Tc4! 1.Sf7 [2.S:h4#] Kg6 2.S3e5+ Kf5 3.Te2 [4.Tf2#] Kf4 4.Lc1+ T:c1 5.Te4+ Kf5 6.Sf3 Kg6 7.S7e5+ Kf5 8.S:h4+ K:g5 9.Sf7+ Kf6 10.Tf4+ Ke7 11.Sg6#

4. ehrende Erwähnung: 16751 von Waleri Schawyrin

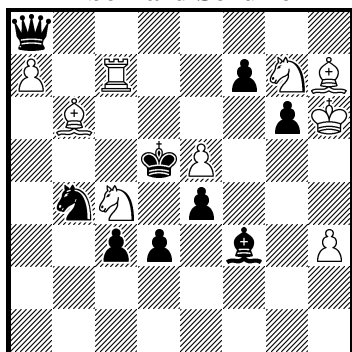
Die Aufgabe zeugt vom lobenswerten Bestreben, Neuland zu erforschen. Die zwei Verteidigungen Sc4/S:c2 schalten die Möglichkeit aus, e6 durch b:c2 zu decken, was die Fortsetzung e:f6 ermöglicht. Schwarz hat die weitere Verteidigung Te5, die als Block genutzt werden könnte (Tf4#), wenn nicht die Fesselung des weißen Turms wäre. Die kann durch Se3+ S:e3 ausgeschaltet werden, was auch nach 1.–Sc4 passiert: 2.e:f6 3.Se3+ 4.Tf4#. 1.– S:c2 vermeidet dies durch die neue Möglichkeit 2.e:f6? Sd4!,

verhindert aber endgültig (und nicht nur vorübergehend) b:c2, wodurch Weiß einfach seine Züge umstellen kann (2.Se3+ 3.e:f6). Die dritte Themavariante 1.– Lc5 ist völlig anders: T:e5 ist ausgeschaltet, deshalb geht 2.L:f6, die Ersatzverteidigung Ta4 (also ein Hamburger) erlaubt den Nowotny 3.d4. Die Verbindung zwischen den zwei Teilen der Lösung besteht nur darin, dass der Zug Te5 nach Sc4/S:c2 das Matt Tf4 (verzögert) erlaubt und in der Probe zur ersten Variante 1.L:f6? dasselbe Matt verhindert – also ein Dombrowskis-Effekt. Interessant kann man die Aufgabe nennen, aber keinesfalls harmonisch. Die (unvermeidliche) Kurzdrohung ist auch eine Schwäche. 1.L:f6? [2.Tf4#] T:e5! 1.e:f6? [2.L:e6#] Te5,b:c2! 1.Sf1 [2.Se3#] Lc5 2.L:f6 Ta4 3.d4 T/L:d4 4.Se3/Tf4#, 1.– Sc4 2.e:f6 [3.L:e6#] Te5 (b:c2?) 3.Se3+ S:e3 4.Tf4# (2.Se3+? S:e3 3.e:f6 b:c2!), 1.– S:c2 2.Se3+ S:e3 3.e:f6 Te5 (b:c2??) 4.Tf4#

5. ehrende Erwähnung: 16582 von Camillo Gamnitzer

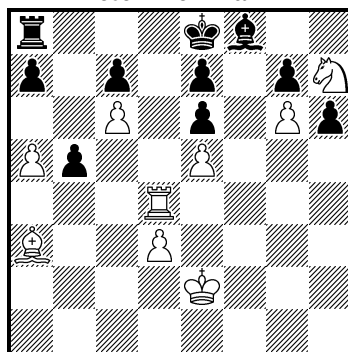
Logisch gesehen ist die Sache einfach. Mit zwei gestaffelten Vorplänen werden zwei Verteidiger weggelenkt (Turm c8 von c6, Bauer g7 von g6). Danach klappt der Hauptangriff. Die Aufgabe gewinnt enorm durch die Form. Eine luftige Stellung mit zwei mobilisierbaren weißen Batterien, wobei Schwarz sich nur knapp retten kann, wenn eine von ihnen sofort zuschlägt. Dazu ein unscheinbarer Schlüssel mit (Gamnitzer-typischer) vollzügiger Drohung; nebenbei ein paar Mustermatts. 1.Le4? [2.Sf5#] g6! (1.– Ke3? 2.Sf5+ Kf4 3.Ld2#) 1.b:c6? [2.Te4+ Kd3 3.Tf4+ Ke3 4.Sd5#] b:c6! (1.– g:f6? 2.Le4 Ke3 3.Sd5,Sf5+ oder einfach die Drohung 2.Te4+ 3.Tf4+ f5 4.L:f5+) 1.h4! [2.T:d6+ Ke3 (2.– Ke5? 3.Lg3#) 3.Td3+ Kf4 4.Lg3+ Kg4 5.Lf5#] Td8 2.b:c6! [3.Te4+ 4.Tf4+ 5.Sd5#] g:f6! 3.Le4! [4.Sf5#] Ke3 (g6??) 4.Sd5+ Kd4 5.Lf2#; 2.– b:c6 3.Te4+ Kd3 4.Te5+ Kd4 5.S:c6#; 2.– d5 3.Sf5+ Kd3 4.Sg3+ Kd4 5.S:e2#; 1.– d5? 2.Sf5+ 4.S:e2#; 1.– Sc4 2.Lc2 Sd2 3.L:d2 e1D+ 4.L:e1 [5.Te4#] d5 5.Sf5# Unthematische Versuche: 1.Sf5+? Kd5! (1.– Kd3? 2.Se3+,S:h4+,S:g7+,Sg3+) 2.T:d6+? Ke4! (2.– Kd5? 3.Lg3+ Ke4 4.S~+ Ke3,Kf3 5.Td3#) oder 2.Te7? Le5,c:b5! (2.– Tf8? 3.L:h5 4.Lf3#); 1.Te4+? Kd3 2.Tc4,Th4+ Ke3 3.Sf5+ Kd3! (3.– Kf3? 4.L:h5#)

6. ehr. Erw. 16585
Eberhard Schulze



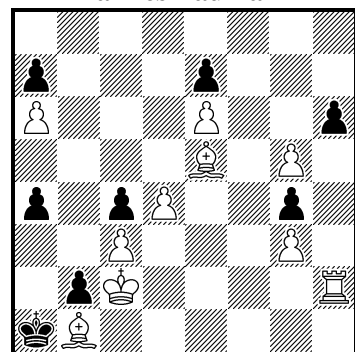
#11 (9+9)

1. Lob 16815
Peter Hoffmann



#6 (9+10)

2. Lob 16646
Wilfried Neef
Hannes Baumann



#5 (10+8)

6. ehrende Erwähnung: 16585 von Eberhard Schulze

Gestaffelte Vorpläne mit Pendeln. Weiß entblockt c7 mit Tc7-c5-c8, damit Sc4-e3-c4 ohne Königsflucht via f4 durchführbar ist. Dann muss der weiße Turm nach c7 zurückpendeln, um dem Schlag auf c8 zu entweichen. Erst dann geht der Hauptangriff Lg8. Eine besondere Feinheit ist, dass der weiße Turm nach der Antwort D:g8 wieder nach c8 pendeln muss, diesmal um die Linie zurück nach a8 zu verstellen. Wir sehen also auch das Mausefallen-Thema (oder Klasinc, wie man heutzutage sagt). Dieses Motiv verleiht der Aufgabe eine persönliche Note. 1.Lg8? (D:g8? 2.Tc5+ Kd4 3.Tc8+ Kd5 4.a8=D,L+) e3! 2.L:f7+ Ke4 3.Te7? 1.Se3+? K:e5 2.Sc4+ Kf4! (Kd5? 3.Lg8 usw.) 3.Lc7?? 1.Tc5+ Kd4 2.Tc8+ Kd5 3.Se3+ K:e5 4.Sc4+ Kd5 (Kf4? 5.Lc7#) 5.Tc5+ (5.Lg8? D:c8!, nicht 5.– e3? 6.L:f7+ Ke4 7.L:g6+ Kf4 8.Lc7#) 5.– Kd4 6.Tc7+ Kd5 7.Lg8 [8.L:f7#] D:g8 (7.– e3? 8.L:f7+ Ke4 9.Te7+ Kf4 10.Lc7#) 8.Tc5+ Kd4 9.Tc8+ Kd5 10.a8=D,L+ Sc6 11.D,L:c6#

1. Lob: 16815 von Peter Hoffmann

Die Idee ist einfach, aber anscheinend originell. Der weiße Läufer besetzt mit seiner Masse (nicht mit seiner Kraft) das Feld b8, damit die Rochade als Verteidigung nicht mehr ausführbar ist. Die Idee erfordert nur eine Reihe von weißen Zügen (hier vier), was natürlich langweilig erscheinen kann. Der Autor hat also gut daran getan, eine verwandte Wendung als Drohung einzubauen (durch 4.L:c7 verhindert

der weiße Läufer mit seiner Kraft die Rochade); das Themaspiel geht dann erst nach Weglenkung des schwarzen Bauern a7, weil Schwarz sonst die a-Linie öffnen kann. Dazu gibt es noch eine themanahe Verführung mit Umstellung der weißen Zugfolge (1.a6), die daran scheitert, dass Schwarz die b-Linie öffnen kann. Also doch ziemlich lebendiges Spiel, obwohl alle schwarze Offiziere meistens stehenbleiben müssen. 1.Tf4? [2.T:f8#] 0-0-0!, 1.Lc5? h5! 2.L:a7 ~ 3.Lb8 T:a5! 4.Tf4 Ta2+ (1.– b4 2.L:a7 b3,h5 3.Tf4 0-0-0 4.T(:)b4 ~ 5.Tb8#), 1.a6? [2.Lb4 3.La5 4.L:c7] b4! 2.L:b4 h5! 3.La5 Tb8 4.L:c7 Tb2+ 1.Lb4! [2.a6 3.La5 4.L:c7] a6 2.Lc5 3.La7 4.Lb8 5.Tf4 ~ (0-0-0??) 6.T:f8#

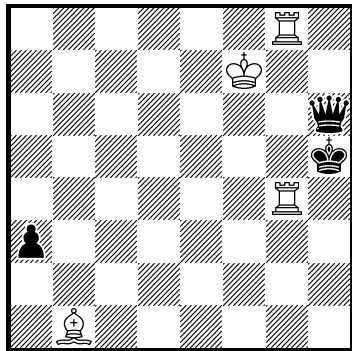
2. Lob: 16646 von Wilfried Neef & Hannes Baumann

Drei aktive, stille Läuferopfer nacheinander, zwei davon mit Kellermotiven: 1.– h:g5 deckt f4, aber trotzdem geht der weiße Läufer ausgerechnet dorthin; 2.– a3 deckt b2, aber trotzdem greift der weiße Läufer ausgerechnet das Feld an. Die schwarze Pattverteidigung (1.– h:g5) ist eine weitere Feinheit, die fast automatisch eine Motivinversion mit sich bringt – Weiß nutzt nach 2.Lf4 a3 3.Lc1 gerade die Tatsache, dass der schwarze Bauer nicht mehr beweglich ist. 1.Lf4? [2.Lc1 a3 3.g:h6 und 2.Te2,Th5,g6,g:h6] a3 2.Lc1 h5! 1.Ld6! [2.La3 3.L:b2#] h:g5! 2.Lf4! (Zz.) (2.La3? patt) a3 3.Lc1! (Zz.) b:c1=~ 4.K:c1 a2 5.T:a2#; 2.– g:f4 3.Th5 4.Ta5 5.T:a4(a3,a2)#; 1.– e:d6 2.e7 3.e8=D a3/a2 4.Da4 5.D:a3(a2)#

3. Lob

16754

Baldur Kozdon



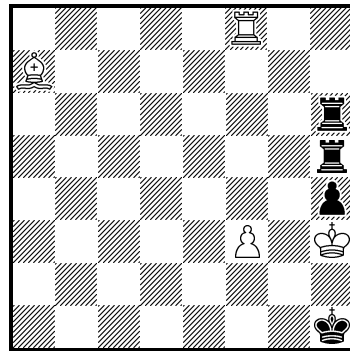
#7

(4+3)

4. Lob

16814

Michael Lipton



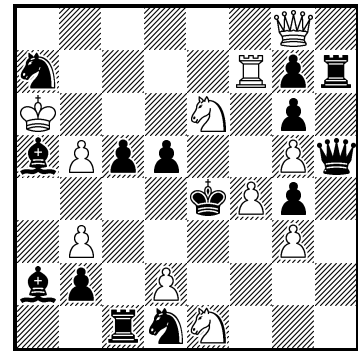
#5

(4+4)

5. Lob

16752

Josef Kupper †



#4

(11+14)

3. Lob: 16754 von Baldur Kozdon

Der Autor hat eine Reihe Miniaturen mit freier schwarzer Dame veröffentlicht. Solche Aufgaben haben eine paradoxe Ausstrahlung. Die Dame kann jederzeit Schach bieten oder sonstwie die weißen Pläne durchkreuzen. In den besten Beispielen spielt Weiß trotzdem unscheinbare stille Züge. Das trifft auch hier teilweise zu: 1.Td4 ist ein guter Schlüssel (Frage: weshalb gerade dorthin? Antwort: um einen späteren wLd1 zu decken!), und 2.Lc2/Ld3 sehen nicht so stark aus, wie sie es tatsächlich sind. Eine überzeugende logische Struktur kann man nicht erwarten und findet man auch nicht, 2.Ld3 wird nicht durch eine subtile Lenkung der schwarzen Dame ermöglicht, sondern existiert schon als eine längere Drohung. 1.Td4! [am schnellsten 2.Lc2 Dc1 3.Ld1+ D:d1 4.T:d1 ~ 5.Th1#, länger 2.Lg6+ Kg5 3.Lc2,Ld3+ 6.# oder 2.Tg1,Tg2,Tg3 3.Lg6+ 6.# oder 2.Ld3 De3 3.Lg6+ 7.# s.u.] a2 2.Ld3! [3.Le2#] De3 3.Lg6+ Kg5 (3.– Kh6? 4.Th8+ Kg5 5.Th5#] 4.Lc2+ Kh5 5.Ld1+ De2/Df3+ 6.L:e2/L:f3+ Kh6 7.Th4#, 2.– Dh7+ 3.L:h7 a1=D 4.Lg6+ Kg5! 5.Ld3+ Kh5 6.Le2+ Kh6 7.Th4#

4. Lob: 16814 von Michael Lipton

Die Bausteine sind wohlbekannt, passen hier aber besonders gut zusammen. Um ein schwarzes Patt zu vermeiden, muss der weiße Turm über die b- oder c-Linie angreifen (wo Anderssen-Verstellungen auf b6 oder c5 möglich sind). Die Wahl wird netterweise dadurch entschieden, welcher Turm am Ende auf b2 bzw. c2 steht – wenn der weiße Turm am vorderen Platz (c2) steht, erfolgt ein Matt und sonst nicht. Diese Pointe begründet einen Platz in dem Preisbericht. 1.Tc8? [2.Tc1#] Tc5! (1.– Tc6? 2.T:c6 Tc5 3.T:c5 Kg1 4.Tc1#] 2.T:c5 Tc6 3.Tb5! Tc1 (3.– Tb6 4.T:b6 5.Tb1#) 4.Tb2 [5.Th2#] Tc2! 1.Tb8! [2.Tb1#] Tb6! (1.– Tb5? 2.T:b5 Tb6 3.T:b6 4.Tb1#] 2.T:b6 Tb5 3.Tc6! Tb1 (3.– Tc5 4.T:c5 5.Tc1#) 4.Tc2 [5.Th2#] Tb2 5.Tc1#

5. Lob: 16752 von Josef Kupper †

Drei Hauptvarianten mit verschiedenen (und unterschiedlich begründeten) Abzügen der Turm-Springer-Batterie, dazu ein vierter Abzug in der Kurzdrohung. Das Spiel ist farbig, mit reziproken

Opfer-Mattzügen des weißen Turms und der weißen Dame (vielleicht sollte man auch hier im Direktmatt von Zilahi reden?). Als Zugabe gibt es sogar ein kleines verzögertes Keller-Paradoxon: 1.– Sc3 deckt e4, erst dann kann Weiß 3.Te4+ spielen. Die Variante 1.– L:b3 ist eher als störende Nebenvariante zu betrachten, weil 2.S:c5+ eine Wiederholung ist (und obwohl 4.S:b3# ein Mattwechsel ist), aber der Läufer a2 ist notwendig gegen einen Dual. Trotz der vielen Steine ist die weiße Ökonomie gut. Der Schlüssel ist zumindest akzeptabel, denn er aktiviert die weiße Dame und die Turm-Springer-Batterie und gibt gleichzeitig dem schwarzen König ein Fluchtfeld. 1.Te7 [2.Sc7+ Kd4/Kf5 3.D:d5/Df7(z. B.)#] Sc3 2.S:c5+ Kd4 3.Te4+! d:e4/S:e4/K:c5 4.Dc4/Se6/Df8#, 1.– Se3? 2.d3+ Kf5 3.Df7,Df8#, 1.– L:b3 2.S:c5+ Kd4 3.Te4+ d:e4/K:c5 4.S:b3/Df8#, 1.– D:g5 2.S:g5+ Kd4 3.D:d5+ K:d5 4.Td7#, 1.– Dh1 2.S:g7+ Kd4 3.Se6+ Ke4 4.D:g6# (1.– L:d2 2.Sc7+ Kd4 3.D:d5+ Kc3 4.Dc4#, 1.– Sc8 2.Sc7,Sd8+ S:e7 3.De6+ Kd4 4.De5#)

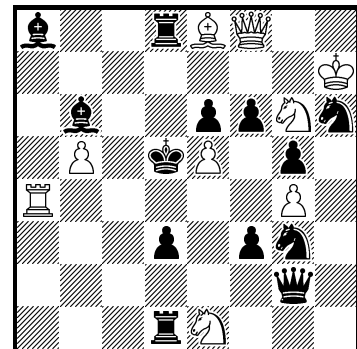
6. Lob: 16881 von Eberhard Schulze

Eine klare, beeindruckende Idee, Mausefalle (oder Klasinc) mit dem schwarzen König als Sperrstein. Anders ausgedrückt: der schwarze König zieht, ein schwarzer Langschrittler zieht durch, der schwarze König wird zurückgezwungen, Weiß nutzt die Verstellung des Langschrittlers durch den schwarzen König. Das wird hier in zwei Themavarianten gezeigt, mit Kurzdrohung, aber sonst konstruktiv in Ordnung. Das hätte einen höheren Platz verdient, wenn das Thema nicht schon mit vollzügiger (und thematischer) Drohung dreifach gesetzt wäre. (siehe Diagramm C). 1.Db4 [2.Dc4#] Da2 2.Se7+ K:e5 3.S:f3+ L:f3 4.Sg6+ Kd5 5.Lc6#, 1.– Tc1 2.Db3+ Kc5 3.S:d3+ T:d3 4.Db4+ Kd5 5.Dd6# (2.Se7+? 3.S:d3+ 4.Sg6+ 5.Dd6+ K:d6!), 1.– Dc2? 2.S:c2

7. Lob: 16698 von Jewgeni Fomitschow

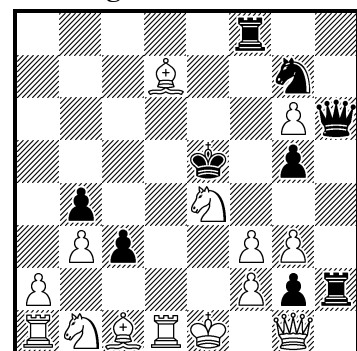
Wiederum eine einfache aber ansprechende Idee: die weiße Dame muss wegen g1=D mit Schach aktiviert werden, 1.Td5+? K:d5 2.Dd1+?? scheitert aber an der Masse des weißen Königs. 1.Ke2? ist zu langsam (Schwarz hat Zeit für z. B. 1.– T:f3!); also muss auch der weiße König mit Schach wegziehen, was nur durch 0-0-0+ möglich ist. Dafür müssen alle drei Steine auf b1-c1-d1 verschwinden = geopfert werden, und schließlich opfert sich als Teil des Hauptplans auch der Rochadeturm. Glücklicherweise ist der Schlüssel ohne Schachgebot, sonst läuft alles forciert ab. 1.Sb:c3 [2.Td5#] b:c3 2.Lf4+ g:f4,T:f4 3.Td5+ K:d5 4.0-0-0+ Ke5 5.Td5+ K:d5 6.Dd1+ Ke5 7.Dd6#

6. Lob 16881 Eberhard Schulze



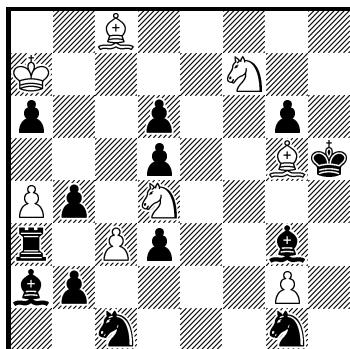
#5 (9+13)

7. Lob 16698 Jewgeni Fomitschow



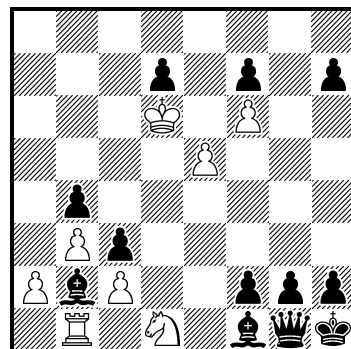
#7 (14+9)

A Milan Vukcevic The Problemist 1980 1. Preis



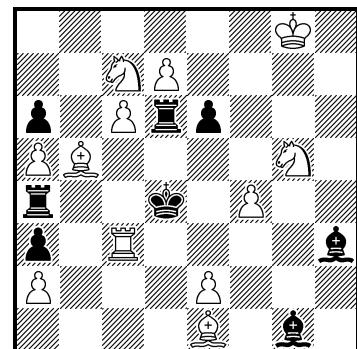
#13 (8+13)

B Herbert Grasemann Breuer-Gedenkturnier 1983-1985 3. Preis



#29 (8+12)

C Andrej Lobussow Lenin-120-Gedenkturnier 1989-1990 2. Preis



#5 (12+8)

A 1.Kb8? [2.Se6] T:c3!, 1.c4? b1=D! 1.Se6! Lf2+ 2.Sc5 [3.g4#] Lg3 3.Sd7 Lf2+ 4.Sb6 Lg3 5.c4 [6.S:d5 Le5 7.g4#] L:c4 6.Sd7 Lf2+ 7.Sc5 Lg3 8.Se6 Lf2+ 9.Sd4 Lg3 10.Kb8 b1=D 11.Se6 Db2 12.Sf4+ L:f4 13.g4#

B 1.Kc7! La3 2.Kb8 Lb2 3.Ka8! La3 4.Ka7 Lb2 6.Kc5 h6! (Lb2? 7.K:b4) 9.Kf8 Lb2 10.Kg7 h5! 11.Kf8 La3 14.Kc5 h4! (Lb2?) 18.Kg5 La3! 19.K:h4 Lb2 20.Kh3 La3 21.Kg3 Lb2 22.Kf4 La3 24.Kd4 La3 25.Kc5 d~ (Lb2?) 26.e:d6 Lb2 27.K:b4 La3+ 28.K:a3 L~ 29.S:f2#

C 1.Ld2! [2.Td3+ Kc5 3.Se4+ T:e4 4.Tc3+ Kb4,Kd4,Tc4 5.T(:)c4#] 1.– Lf5 2.Sf3+ Ke4 3.Ld3+ T:d3 4.Sg5+ Kd4 5.d8=D,T# ; 1.– Lg2 2.Sc:e6+ Kd5 3.Tc5+ L:c5 4.Sc7+ Kd4 5.e3# (2.– T:e6 3.d8=D+ Td6 4.Td3+ Kc5 5.Db6#); 1.– a:b5 2.S:b5+ Kd5 3.e4+ T:e4 4.Sc7+ Kd4 5.Sf3# ; 1.– Td5 2.S:d5 3.Sf6,Sb4

Stockholm, im Oktober 2018

Kjell Widlert