

Werner Keym

PROBLEM-SCHACH-KUNST

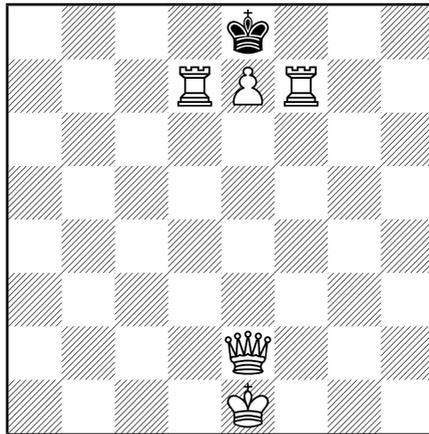
EINE SUBJEKTIVE ANTHOLOGIE



udo degener verlag

In Dankbarkeit und Wertschätzung
den nimmermüden „Schwalben“
zum 100. Geburtstag
gewidmet

„Mit Logik kommt man von A nach B.
Mit Kreativität kommt man überall hin.“
(*Einstein*)



Matt in 2 Zügen

Bitte ohne Computer-Hilfe lösen.

(Lösung auf Seite 75)

Werner Keym

PROBLEM-SCHACH-KUNST

EINE SUBJEKTIVE ANTHOLOGIE

udo degener verlag

Der Autor dankt Schachfreund und Verleger
Udo Degener für seine Unterstützung.

Diese pdf-Ausgabe enthält Korrekturen gegenüber der Druckausgabe
zu den Aufgaben 243 und 245 sowie kleine Druckfehler-Verbesserungen.

© Werner Keym, Meisenheim

1. Auflage
udo degener verlag, Potsdam, 2024

Mitarbeit und Satz/Layout: Ralf Binnewirtz

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	vi
Geleitwort	viii
Einführung	1
Zweizüger	2
Dreizüger	10
Mehrzüger	24
Studien	36
Partien	54
Schach-960	58
Selbstmatt	60
Hilfsmatt	62
Märchenschach	64
Asymmetrie	66
Rochaden	76
Allumwandlung und Babson-Task	84
Valladao und Keym-Task	88
Drehe!	92
Ergänze!	96
Wie viele?	100
Außenseiter	102
Textaufgaben	108
Retro-Probleme	112
Beweispartien	118
Rückzüger	120
Partielle Retroanalyse und mehr	122
Scherze und Geschichten	128
Problemschach-Song	132
Caissa-Mania	133
Glossar	134
Kodex für Schachkomposition	135
Bibliographie	136
Namenregister	137
64 und mehr	139
Sachregister	140

Vorwort

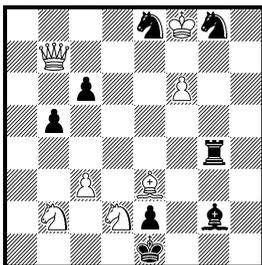
Bei der 100-Jahre-Jubiläums-Mitgliederversammlung der „Schwalbe“, die ganz im Zeichen des berühmten Vierzügers von *Johannes Kohtz* und *Carl Kockelkorn* (Diagramm A; Nr. 39 in diesem Buch) stand – ja sogar auf den T-Shirts zahlreicher Anwesender zu sehen war –, wurde viel über die Geschichte des Problemschachs in Deutschland und weltweit gesprochen. Ich freute mich sehr, dass in einem der Vorträge eines meiner absoluten Lieblingsprobleme gezeigt wurde, ein Vierzüger des Gründervaters der „Schwalbe“ *Wilhelm Maßmann* (Diagramm B). Dieses Problem sorgte – neben einem weiteren Vierzüger von *Ado Kraemer* (Diagramm C; Nr. 40 in diesem Buch) – dafür, dass ich als Jugendlicher bei der Lektüre des Buches „Problemkunst im 20. Jahrhundert – Ausgewählte Schachaufgaben“ von *Ado Kraemer* und *Erich Zepler* rasch dem Problemschach verfiel.

Das funkelnde Wunderwerk wurde *Maßmann* zweifellos von der Schachgöttin Caïssa geschenkt, denn dies kann sich ein Komponist nicht ausdenken! Oder doch? In den Jahren vor der Publikation beschäftigten sich viele Komponisten mit dem Thema „Eine Figur für ein Tempo“, und es wurden sogar zwei Thematurniere auf der Suche nach der schönsten Form ausgeschrieben. Nun – ob es ein Geschenk der Göttin war oder ob doch der nimmermüde Fleiß des Autors am Schachbrett ausschlaggebend war, spielt zumindest für den Betrachter keine große Rolle. Es sind die Schönheit und die Stimmigkeit, die zählen.

A = Nr. 39

**Johannes Kohtz
Carl Kockelkorn**

*Festschrift des Akademischen Schachklubs
München 1911*

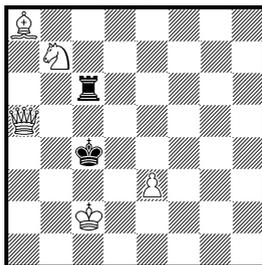


Matt in 4 Zügen

B

Wilhelm Maßmann

*Die Schwalbe 1943
1. Preis und Sonderpreis
für Miniaturen*

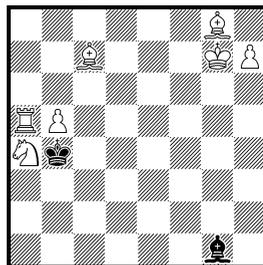


Matt in 4 Zügen

C = Nr. 40

Ado Kraemer

*Zürcher Illustrierte
Zeitung 1930*



Matt in 4 Zügen

Im Satzspiel steht auf jeden schwarzen Zug ein Matt bereit, aber es gibt keinen Wartezug. Der Schlüssel (1.Sd8!) bringt den Turm jedoch in die Bredouille, denn er muss dem Läufer den Weg nach d5 freimachen. Nach 1...Td6 stellt 2.Lc6 so starke Drohungen auf, dass Schwarz den Läufer mit Turmrückkehr schlagen muss. Auch Weiß kehrt mit 3.Sb7 zurück – und wir haben die Diagrammstellung ohne den weißen Läufer, in der das Satzspiel noch immer funktioniert. Aber muss Schwarz wirklich schlagen? Als jugendlicher Löser glaubte ich, einen Makel in dem Problem entdeckt zu haben, denn mit dem verheerenden Schachgebot 2...Td2+ gewinnt Schwarz Zeit und triumphiert. Natürlich hatte *Maßmann* viel weiter geblickt als ich, und dieses geniale Nebenspiel ist überhaupt der Grund dafür, dass alles funktioniert: Nach 3.D×d2 Kc5 4.Dd4# deckt der Springer den Läufer und die beiden Leichtfiguren, die im Hauptspiel so schüchtern die Ecke zieren, helfen der Dame auf brillante Weise beim Mattsetzen.

Erfahrungen und Erlebnisse dieser oder ähnlicher Art waren es zweifellos, die *Werner Keym* bei den in diesem schönen Buch zusammengestellten Schachkompositionen empfand. Der von ihm gewählte Untertitel „Eine subjektive Anthologie“ belegt, dass hier Aufgaben versammelt sind, die ihn berührten, beeindruckten oder begeisterten. Wer *Werner Keyms* eigene Kompositions- und Vortragstätigkeit und die von ihm bereits publizierten Bücher kennt, wird einige der hier versammelten Probleme erwartet haben, insbesondere aus Bereichen, in denen er selbst markante Beiträge hinterließ. Die breite Vielfalt wird die meisten Leser aber überraschen – und einladen, sich auf die Sammlung einzulassen, eigene Lieblinge (wie in meinem Fall die in den Diagrammen A und C abgebildeten Vierzügler) vorzufinden und zu überprüfen, ob *Werner Keyms* Perspektive auf sie mit der eigenen übereinstimmt oder von ihr abweicht, aber auch unbekannte Stücke zu entdecken und zu genießen.

So soll ein Problemschachbuch sein: Voll mit interessanten, sehenswerten Kompositionen und voll mit Kommentaren, die begründen und daher zu verstehen helfen, was der Buchautor an ihnen für interessant und sehenswert hält.

Und es gibt Grund für das Empfinden einer kleinen, geheimen Freude, wenn man selbst ein Problem-Juwel kennt, das *Werner Keym* offenbar übersehen hat – aus welchem Grund sonst kann es sein, dass Diagramm B nicht in diesem Buch abgedruckt wäre, wenn der Vierzügler es nicht in dieses Vorwort geschafft hätte?

Regensburg, im Oktober 2024

Hans Gruber

Geleitwort

Im täglichen Leben, besonders in der Geschäftswelt, ist der Begriff „Problem“ heutzutage vielfach verpönt, negativ vorbesetzt: Wir wollen trotz mannigfaltiger Widrigkeiten erfolgreich sein, unseren Umsatz und Marktanteil steigern, da lassen wir uns von Problemen nicht ausbremsen!

Zusammen mit „Schach“ hat der Begriff dann plötzlich eine völlig andere Bedeutung: künstliche, rätselhafte, ungewöhnliche und ungewohnte Schachstellungen, die uns reizen sollen, den künstlerisch-ästhetischen und auch intellektuellen Intentionen des Verfassers – wir sprechen ja nicht zufällig von „Problemkomponisten“ – zu folgen: die Ideen der Autoren zu eruieren suchen, in welchen schachlichen Formen sie sich auch ausdrücken mögen.

Werner Keym hat für dieses Buch 250 solch außergewöhnlicher, künstlicher und kunstvoller Schachprobleme zusammengestellt, mit denen er uns einlädt, den originellen Gedanken der Komponisten auf die Schliche zu kommen. Dies können Sie „schmökernd“, denn den Aufgaben auf der linken Seite sind gleich deren Lösungen auf der rechten gegenübergestellt. Ich empfehle Ihnen allerdings, nicht sofort nach den Lösungen zu schauen, sondern wenigstens etwas Zeit darauf zu verwenden, die mögliche Intention der Autoren zu ergründen, zumindest prinzipiell die Lösung selbst zu suchen, zu verstehen. Dies erhöht den Genuss an den Aufgaben, und die originelle „Selbst-Löse-Hilfe“ zum temporären Abdecken der rechten Seiten kann Sie dabei unterstützen.

Zum Ende des „Schwalbe-Jubiläumsjahrs“ (Gründung der Vereinigung im Jahre 1924) legt Ehrenmitglied *Werner Keym* diese neue Blütenlese – das ist ja die Grundbedeutung von „Anthologie“ – besonderer Schachprobleme vor, die einen Ausflug ins Partieschach nicht ausschließt.

Besonders bemerkenswert und erfreulich ist, dass *Werner Keym* dieses Buch nicht allein den „nimmermüden ‚Schwalben‘ zum 100. Geburtstag gewidmet“ hat, sondern es ihnen gar schenkt! Dafür gebührt ihm unser herzlicher Dank – vielleicht motiviert dies ja die eine oder andere Schwalbe, sicher auch im Sinne *Werner Keyms*, einen virtuellen „Kaufpreis“ der Vereinigung zu spenden? Dafür sei nun Ihnen gedankt!

Bornheim, im Oktober 2024

Thomas Brand

Vorsitzender der „Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V.“

Einführung

Zum Thema Schach und Kunst folge ich gern *Nabokov*: „Schachprobleme verlangen vom Komponisten die gleichen Tugenden, die alle wertvollen Künste kennzeichnen: Originalität, Erfindungsgabe, Präzision, Harmonie, Komplexität und glänzende Unaufrichtigkeit. Die Komposition dieser Rätsel aus Ebenholz und Elfenbein ist eine vergleichsweise seltene Gabe und eine extravagant sterile Beschäftigung; aber dann sind letzten Endes alle Künste unnütz. . . .“

Auch für mich ist das Problemschach eine Kunstform. Ich schätze es wegen seiner speziellen Ästhetik, aber auch weil es zweckfrei, nicht-kommerziell, sprachenfrei und international ist. Zudem vereint es Wesensmerkmale der Kunst und der Wissenschaft und des Rätsels.

Ich selbst bevorzuge klassische Drei- und Mehrzüger sowie Studien und liebe Retro-Probleme, besonders solche mit den drei sogenannten „Bosheiten“ (Rochade, En-Passant-Schlag, unüblicher Anzug). Hinzu kommen pffiffige Textaufgaben, Probleme mit ungewöhnlichen Forderungen und „gemeine“ Aufgaben aller Art – möglichst computer-resistent.

Diese Vorlieben zeigen sich in den 250 ausgewählten Problemen, darunter verblüffenden Kunststücken und bewegenden Kunstwerken. Sie bilden eine hemmungslos subjektive Anthologie. Abgesehen von Task- oder Rekord-Darstellungen und Retro-Aufgaben habe ich keine berühmten sehr komplexen Studien oder Probleme ausgewählt, sondern leicht verständliche, besonders „elegante“ Aufgaben. „Schlichte Eleganz ist es, die uns bezaubert“, heißt es schon bei *Ovid*.

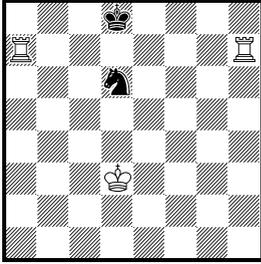
Folglich wende ich mich weniger an die Problem-Spezialisten – Fachjargon und Näheres zu Problemschulen fehlen weitgehend – als an Problemfreunde und Partyspieler. Für mich ergänzen sich Partyschach und Problemschach: Kampf und Kunst (siehe „Problemschach-Song“, S. 132). Dass beides süchtig machen kann, dazu mehr am Ende dieses Buches.

„Problem-Schach-Kunst“ will lieber unterhalten als belehren. Um vergnügliches Lesen und Lösen zu ermöglichen, befinden sich Aufgaben und Lösungen auf gegenüberliegenden Seiten. Für Rätselfreunde ist das überdimensionierte Lesezeichen gedacht, das sich zum Verdecken der Lösungsseite eignet. Es ist gewissermaßen eine „Selbst-Löse-Hilfe“.

Werner Keym

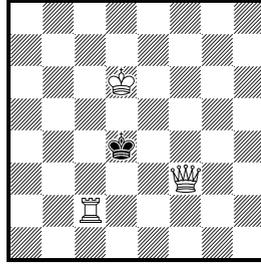
Zweizüger

Nr. 1
Bonus Socius
13. Jahrhundert



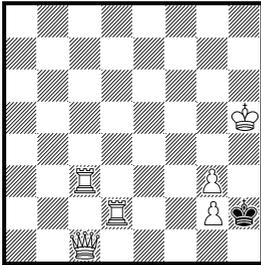
Matt in 2 Zügen

Nr. 2
George E. Carpenter
Dubuque Chess Journal
1873



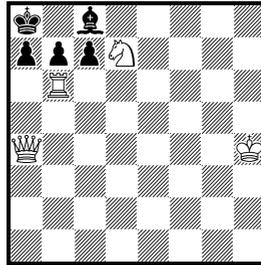
Matt in 2 Zügen

Nr. 3
Ado Kraemer
Bochumer Anzeiger
1926



Matt in 2 Zügen

Nr. 4
Wladimir Alexandrow
Kubbel GT 1991



Matt in 2 Zügen

„Alle Genres sind gut,
außer den langweiligen.“
(*Voltaire*)

Nr. 1: Der Wartezug 1.Kc2?/Ke2? wird durch 1...Sf7! widerlegt. Der Schlüsselzug **1.Tg7!** erzeugt eine symmetrische Stellung mit Zugzwang für Schwarz: 1...Sc8 2.Tg8# oder 1...Se8 2.Ta8# oder 1...Sf7 2.Tg8#.

Nr. 2: Schwarz befindet sich in einer Pattstellung. Weiß muss ihm einen Zug ermöglichen. Aber wie? **1.Dh3!** (deckt das Feld f5) Zugzwang 1...Ke4 2.Tc4#. Eine kleine Perle.

Nr. 3: Auch hier steht Schwarz patt. Welche weiße Figur soll Schwarz ein Fluchtfeld geben? Es gibt vier mögliche Züge für die Dame, sechs für den Turm c3 und sieben für den Turm d2. Richtig ist **1.Tc8!**. Durch diesen „Bahnungszug“ wird die c-Linie bis zum Feld c7 für die Dame freigelegt, also 1...K×g3 2.Dc7#. Typisch für diese Form der Linienräumung ist, dass die bahnende Figur (hier der Turm) gar keine Rolle für das Matt spielt. Genau das ist die Idee. Diese Bahnung heißt auch „Bristol“, weil ihre Erstdarstellung (P1036903) den 1. Preis im Bristol-Turnier 1861 gewann.

Nr. 4: Der verblüffende Schlüsselzug **1.Dc6!** versetzt Schwarz in Zugzwang:

1...a6/a5 2.T×a6/Ta6#

1...a7×b6 2.Da4#

1...b7×c6 2.Tb8#

1...c7×b6 2.D×c8#

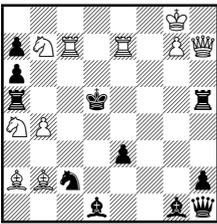
1...L×d7 2.D×b7#

Dame, Turm und Springer opfern sich!

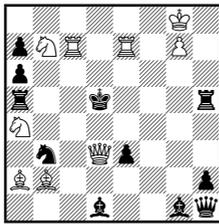
Vgl. P1120773 und P1384247.

Nr. 5: Sieben Fehlversuche und der Schlüsselzug mit dem weißen Springer ergeben zusammen ein vollständiges Rad. Nach jedem Zug des Springers (außer 1.S×d6?) droht 2.De4#. 1.S×g3? Kf4!; 1.Sf2? g3×f2!; 1.Sd2? Ke6!; 1.Sc3? Kd4!; 1.Sc5? d6×c5!; 1.S×d6? g2!; 1.Sf6? d5!. Richtig ist **1.Sg5!** d5 2.Df6#.

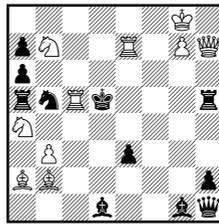
Nr. 6: Dieses berühmte Problem zeigt ein vollständiges Rad des schwarzen Springers auf den Feldern c2, b3, b5, c6, e6, f5, f3, e2 und alle Mattbilder sind verschieden. Auf **1.T1c7!** [droht 2.Sc3#] folgt 1...S~ (s.u.), außerdem 1...T×a4/Tc5 2.Tc5#/T×c5#.



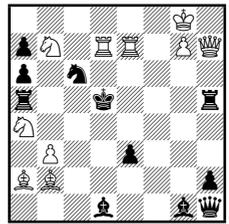
1...Sc2 2.b4#



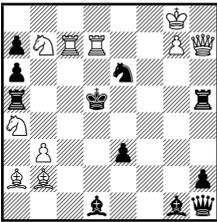
1...Sxb3 2.Dd3#



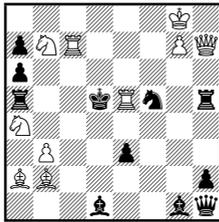
1...Sb5 2.Tc5#



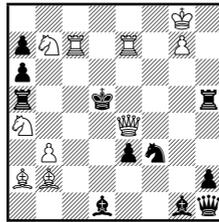
1...Sc6 2.Tcd7#



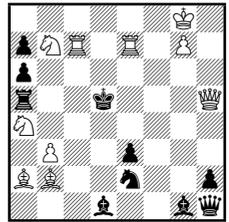
1...Se6 2.Ted7#



1...Sf5 2.Te5#

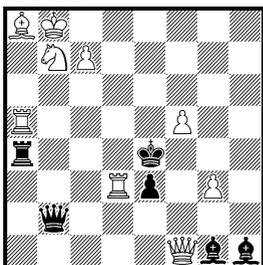


1...Sf3 2.De4#



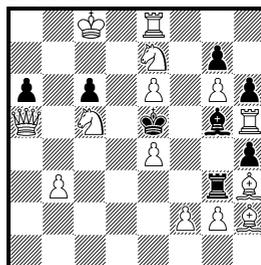
1...Se2 2.Dxh5#

Nr. 7
Arnoldo Ellermann
 Guidelli GT 1925
 1. Preis



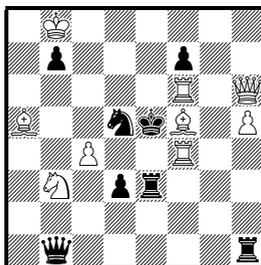
Matt in 2 Zügen

Nr. 8
Eeltje Visserman
 Probleemblad 1954
 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Nr. 9
Peter Gvozdják
 Olympic Tournay 2014
 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Nr. 7: Die Züge 1.Td3-d1/-d6/-d7/-d8 scheinen das Matt 2.Df4# zu ermöglichen. Welcher ist der richtige?

Fehlversuche	Hauptvarianten	Nebenvarianten
1.Td1? Dd2!	1.Td7! Dd4 2.Sd6#	1... Dh8+ 2.Sd8#
1.Td6? Dd4!	1... De5 2.Sc5#	1... Lf3 2.Dd3#
1.Td8? Df2!	1... Df2 2.Sd8#	1... Lf2 2.D×h1#
		1... Td4 2.Te7#

Traditioneller Klassiker.

Nr. 8:

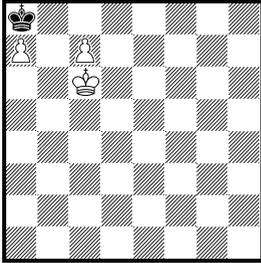
Fehlversuche	Lösung
1.Kb7? Kd6!	1.Kb8! Kd6 2.Sb7#
1.Kc7? Kf4!	1... Kf4 2.Dc7#
1.Kd7? Kf6!	1... Kf6 2.Sd7#
1.Kd8? Kd4!	1... Kd4 S×c6# Glänzende Konstruktion.

Nr. 9: Das ist das erste Problem, das einen vierfachen Zyklus von Mattzügen zeigt: AB-BC-CD-DA.

1.Sc5? [2.Sd7#]	S×f4? a 2.Lc3# A
	S×f6? b 2.Lc7# B
	Db5!
1.Td4? [2.T×d5#]	Sf4? a 2.Lc7# B
	S×f6? b 2.Df4# C
	Sb6!
1.Le4? [2.Dg5, T6f5#]	S×f4? a 2.D×f4# C
	S×f6? b 2.D×f6# D
	D×b3!
1.Tb6! [2.Dd6#]	S×f4 a 2.Df6# D
	Sf6 b 2.Lc3# A
	f6 2.Te6#

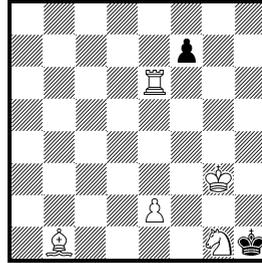
Moderner Klassiker.

Nr. 10
Knud Hannemann
Skakbladet 1929



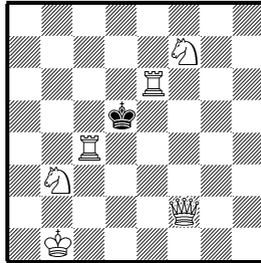
Matt in 2 Zügen

Nr. 11
Axel Åkerblom
Svenska Dagbladet 1925



Matt in 2 Zügen

Nr. 12
Werner Keym
Weser-Kurier 1968



Matt in 2 Zügen

Nr. 10: Der Fehlversuch ist 1.c8D+? K×a7 2.Db7#. Schwarz kann aber zuletzt nicht gezogen haben und ist somit am Zug. Richtig ist daher **1.K×a7!** c8T! (1...c8D? ergäbe patt) 2.Ka6 Ta8#.

Nr. 11: Auch der Computer findet keine Lösung bei weißem Anzug. Also muss es eine Lösung mit schwarzem Anzug geben. Tatsächlich kann Schwarz zuletzt nicht gezogen haben und ist somit am Zug. Es folgen abwechslungsreiche Abspiele: **1.f7×e6** Sh3 2.e5 Le4#; **1.f6** Sf3 2.f5 Th6#; **1.f5** Kf2 2.~ Th6#; **1.K×g1** Tf6 2.Kh1 Tf1#.

Nr. 12: Dieses Problem gehört zu meinen Lieblingen. Es ist eine elegante Miniatur mit dem schwarzen König mitten auf dem Schachbrett und mit geschickter Tarnung des unkonventionellen Anzuges durch die TT-SS-Matrix. Die Lösung ist nicht 1.Tb6? K×c4 2.Dd4#, sondern **1.K×e6!** Tc7 2.Kd5 Df5# und **1.K×c4!** Dd4+ 2.K×b3/Kb5 Te3#/Tb6#.

Zu meinem 60. Geburtstag widmete mir die *Rhein-Zeitung Koblenz* 2002 eine ganze Seite ihrer Wochenendausgabe mit Foto und der Überschrift „Der Problem-Mann“ (von einigen Kolleginnen verbessert in „Das Problem Mann“) und brachte Nr. 12 als Preisaufgabe. Von 237 Einsendern fielen 223 auf 1.Tb6? herein. Aufgrund dieses nachweislich starken Interesses an (Problem-)Schach richtete die *Rhein-Zeitung* 2002 eine wöchentliche Schachchecke ein, die noch heute existiert.

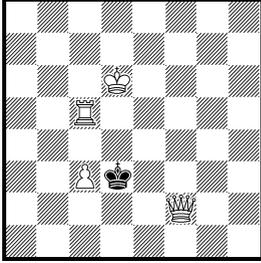
„Ich habe keine Lösung,
aber ich bewundere das Problem.“
(*Brilliant*)

Dreizüger

Nr. 13

Frank Healey

*The Illustrated London
News 1858*

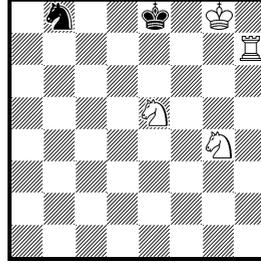


Matt in 3 Zügen

Nr. 14

Alfred de Musset

La Régence 1849 (v)

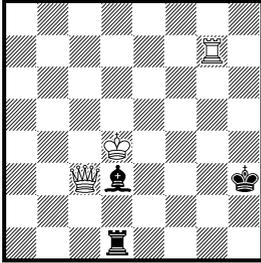


Matt in 3 Zügen

Nr. 15

Gunnar Thorén

Svenska Dagbladet 1929
1. Preis

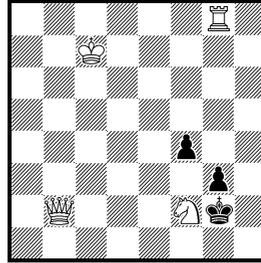


Matt in 3 Zügen

Nr. 16

Sam Loyd

Chess Monthly 1857
1. Preis



Matt in 3 Zügen

Nr. 13: 1.Kd7! (Zugzwang) Ke4 2.Td5! (Zugzwang) K×d5 3.Dd4#. Unwiderstehlich.

Nr. 14: 1.Td7! [2.Sf6#] 1...S×d7 2.Sc6 Zugzwang und 3.Sf6#. Ein „Gedicht“ des berühmten französischen Schriftstellers *Alfred de Musset* (1810-1857).

Nr. 15: 1.Kd5! Td2 (Fesselung und Batterie bleiben erhalten) 2.Tg6 (nicht 2.Tg8?) ~ 3.Dh8#. 1...T~2.D×d3+ 3.Dh7#; 1...Kh4/Kh2, 2.Df6+/De5+ 3.D#. Vier Langschrittler mit großen Erwartungen. Tatsächlich aber minimale Schritte (Kd4-d5, Td1-d2, Tg7-g6), maximale Wirkung. Höchst elegant.

Nr. 16: 1.Sg4+!

1...Kh1 2.Dh2+ g3×h2 3.Sf2# **{16A}**

1...Kh3 2.Sh2 [3.Th8#] 2...Kh4,g2,g3×h2 3.Dh8# **{16B}**

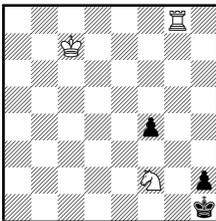
1...Kf3 2.Dc2 Zugzwang g2 3.Dd3# **{16C}**

1...Kf1 2.Ta8 ~ 3.Ta1# **{16D}**

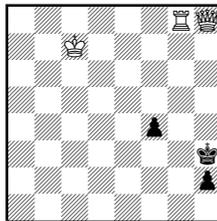
1...Kg1 2.Ta8,Td8 ~ 3.Ta1#,Td1#

Loyds berühmteste Miniatur mit vier völlig unterschiedlichen Abspielen: das überraschende Damen-Opfer **{16A}**, die strategische Variante mit dem Springer **{16B}**, der Zugzwang **{16C}** und der lange Zug mit dem Turm **{16D}**. Unübertroffen!

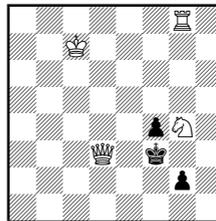
{16A}



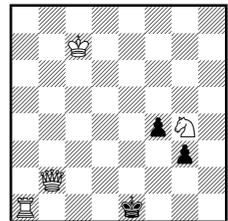
{16B}



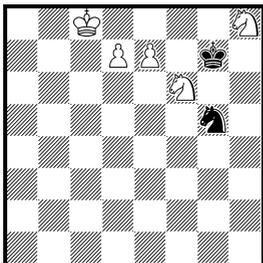
{16C}



{16D}

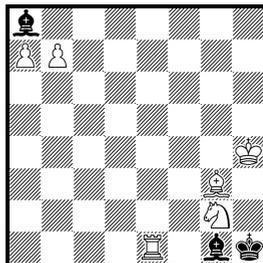


Nr. 17
Sam Loyd
Boston Globe 1876



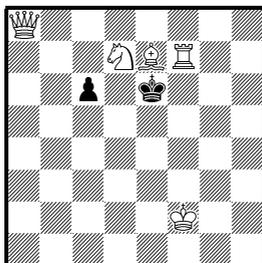
Matt in 3 Zügen

Nr. 18
Sam Loyd
Holyoke Transcript 1876



Matt in 3 Zügen

Nr. 19
Oskar Lauritzen
Svenska Dagbladet 1929



Matt in 3 Zügen

Nr. 17: 1.e8S+! Kf8 2.d8S ~ 3.Sg6#; 1... K×h8 2.d8S ~ 3.Sf7#; 1... Kh6 2.d8S ~ 3.Sf7#. Fünf Springer! Amüsante Mattbilder.

Nr. 18: 1.b7×a8S! Zugzwang K×g2 2.Sb6 ~ 3.a8D#,L#. Die berühmte „entfernte Springer-Umwandlung“. Auf den ersten Blick ergibt der Schlüsselzug gar keinen Sinn. Dabei ist er schwierig und gefällig zugleich.

Nr. 19: 1.Tf5!! Zugzwang mit drei Schlagobjekten für den schwarzen König:

1... K×e7 2.Sc5 Kd6 3.Dd8# **{19A}**

1... K×f5 2.D×c6 Kf4 3.Df3# **{19B}**, 2... Kg4 3.Df3# **{19C}**

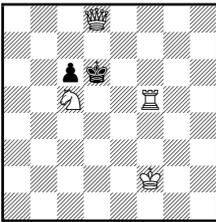
1... K×d7 2.Lc5 Kc7 3.Tf7# **{19D}**, 2... Ke6 3.Dc8# **{19E}**

1... c5 2.S×c5+ K×e7 3.Df8# **{19F}**, 2... K×f5 3.De4# **{19G}**

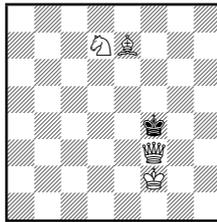
Sieben dualfreie Abspiele mit fünf unterschiedlichen Steinen (D, T, L, S, B).

Für mich DIE Böhmisches Miniatur.

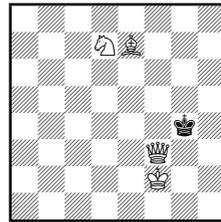
{19A}



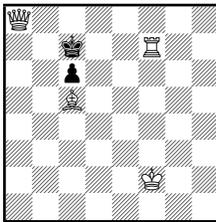
{19B}



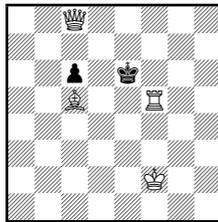
{19C}



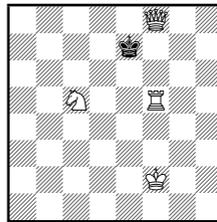
{19D}



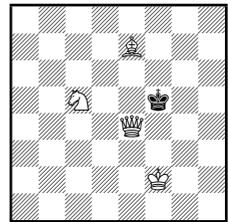
{19E}



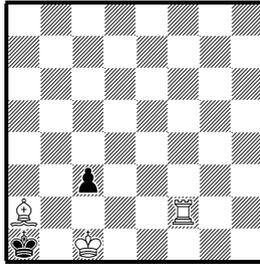
{19F}



{19G}

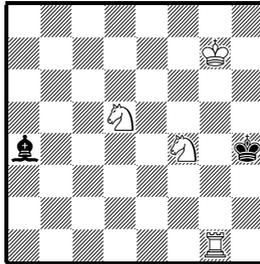


Nr. 20
Heinrich F. L.
Meyer
Boy's Own Paper 1903



Matt in 3 Zügen

Nr. 21
Wilhelm Maßmann
Neue Leipziger Zeitung
1935 2. Preis



Matt in 3 Zügen

Nr. 20: 1.Lg8! c2 2.Tf7 Ka2 3.Ta7#.

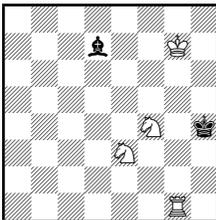
Im Jahr 1845 erschien der erste **Indier**, benannt nach seinem Autor *Henry A. Loveday*, einem Korrespondenten aus Delhi in Indien. Dabei überschreitet ein weißer Stein (hier der Läufer) das sogenannte kritische Feld (hier f7), das anschließend von einem anderen weißen Stein (hier vom Turm) besetzt wird, der das Patt vermeidet, eine Batterie bildet und schließlich (auf a7) mattsetzt. Diese strategische Idee machte Geschichte in der Welt des Problemschachs. *Lovedays* Erstdarstellung war ein nebenlösiger Vierzüger mit 13 Steinen (P1043041). Nr. 20 zeigt die Indische Idee in einer vollkommenen Form.

Nr. 21: Der Grundangriff 1.Se3? [droht 2.Sf5#,Tg4#] wird widerlegt durch 1...Ld7! **{21A}** und analog 1.Se7? [droht 2.Sf5#,Sg6#] durch 1...Lc2! **{21B}**. – Richtig ist **1.Tg2!** [droht 2.Sg6+ Kh5/Kh3 3.Sdf4#] 1...Lc2 2.Se3 Lf5 **{21C}** 3.S×f5# und analog 1...Le8 2.Se7 Lg6 **{21D}** 3.Se×g6#.

Ein schwarzer Stein, der eine erfolgreiche Verteidigung gegen eine Drohung hat, wird zu einem Feld abgelenkt, von dem aus er sich weiterhin gegen diese Drohung verteidigt, aber diese neue Verteidigung bringt eine schädliche Schwäche mit sich. Man nennt diese Idee einen **Römer**. Nr. 21 (mit nur 6 Steinen) ist sogar ein **Römer in Doppelsetzung**. Zu sehen sind die typischen Läufer-Züge, die jeweils ein Rechteck bilden: 1) a4, d7, c2, f5 und 2) a4, c2, e8, f6.

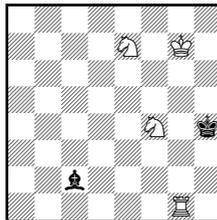
Eine ideale Darstellung!

{21A}



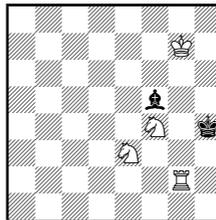
Fehlversuch
Nach 1.Se3? Ld7!

{21B}



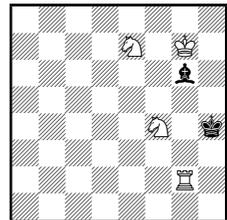
Fehlversuch
Nach 1.Se7? Lc2!

{21C}



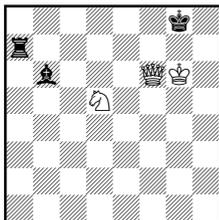
Lösung
Nach 2.Se3 Lf5

{21D}



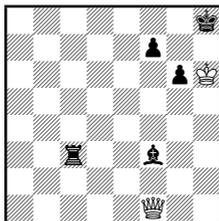
Lösung
Nach 2.Se7 Lg6

Niels Høeg
Deutsche Schach-
blätter 1927



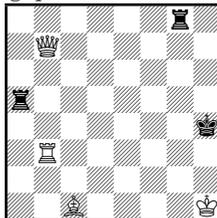
Matt in 2 Zügen

Ado Kraemer
Deutsches Wochen-
schach 1914



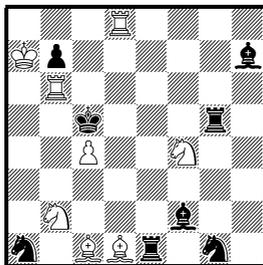
Matt in 3 Zügen

Erich Brunner
Miniatures straté-
giques 1935



Matt in 3 Zügen

Nr. 22
Leonid Kubbel
Swjesda Minsk 1928
 1. Preis



Matt in 3 Zügen

Niels Høeg: 1.Sc7! [2.Dd8#/Dg7#] 1... T×c7 2.Dd8# oder 1... L×c7 2.Dg7#. Die Verteidigungslinie des Turms (a7-h7) und des Läufers (b6-d8) schneiden sich auf dem kritischen Feld c7. Wenn dieses von einem weißen Stein besetzt wird (1.Sc7), den der Turm oder der Läufer schlägt, dann wird eine der zwei Verteidigungslinien versperrt. Das nennt man einen **Nowotny** (nach *Anton Nowotny*, vgl. P1043043).

Ado Kraemer: 1.Da6! [2.Df6+ Kg8 3.Dg7#] 1... Tc6 2.Da8+ Tc8 3.D×c8# oder 1... Lc6 2.Dc8+ Le8 3.D×e8#. Der Schnittpunkt der zwei Verteidigungslinien von Turm und Läufer, das kritische Feld c6, wird hier von Weiß nicht besetzt. Das nennt man einen **Grimshaw** (nach *Walter Grimshaw*, vgl. P1038196).

Erich Brunner: Fehlversuche 1.De4+? Tg4! und 1.Dh7+? Th5!. Richtig ist **1.De7+!** Tag5 2.De4+ Tg4 3.Dh7# oder 1... Tgg5 2.Dh7+ Th5 3.De4#. Der Schnittpunkt der zwei Verteidigungslinien, das kritische Feld g5, wird hier von Weiß nicht besetzt. Das nennt man einen **Holzhausen** (nach *Walther von Holzhausen*, vgl. P1052066), denn hier sind die zwei Verteidiger gleich (T und T). Beim Notwotny und Grimshaw sind sie verschieden (T und L).

Nr. 22: 1.Lg4!! [droht 2.Lf5 3.Td5#,Sd3# **Nowotny**]

1... Tee5 (antikritisch) 2.Td5+ **Holzhausen** T×d5 3.Se6#

1... Tge5 (antikritisch) 2.Se6+ **Holzhausen** T×e6 3.Td5#

1... Lc2 (antikritisch) 2.Ld2 Td5 3.T×d5#

1... Lb1 (antikritisch) 2.Ld2 Sc2 3.Sfd3#

1... Sh3 2.Lf3! [3.Tb5#] (2.Lf5? S×f4!) 2... Te4 3.Sfd3# oder 2... Le4 3.Se6#

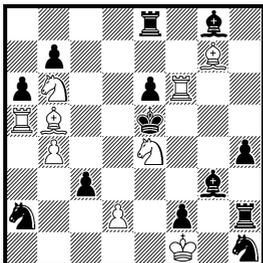
Grimshaw

1... Sc2 2.Le6 [3.Sa4#] T×e6 3.S×e6#

1... Te3/Te2 2.L×e3+/L×e2 L×e3/S×e2,Lc2 3.Se6#

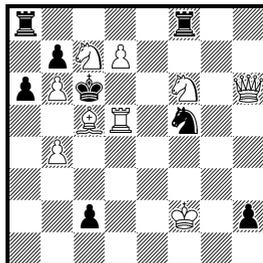
Schnittpunkt-Thematik grandios inszeniert.

Nr. 23
Sam Loyd
Checkmate Tourney
 1903
 1. Preis



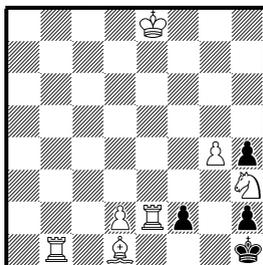
Matt in 3 Zügen

Nr. 24
Ado Kraemer
Erich Zepler
Neue Leipziger Zeitung
 1935 (v) 1. Preis



Matt in 3 Zügen

Nr. 25
Ado Kraemer
Römmig JT 1954
 1. Preis



Matt in 3 Zügen

„Immer Glück ist Können.“
 (Gerland)

Nr. 23: Zwei Batterien zielen auf den schwarzen König, bleiben aber (zunächst) erfolglos, weil e4 und d4 ungedeckt sind. Die Lösung ist, wie so oft bei *Loyd*, trickreich:

1.Ke2!! [droht 2.Tf8+, Tf7+ Kxe4 3.d3#, Ld3#] 1... f1D+ 2.Ke3 und Schwarz hat jetzt zehn Möglichkeiten, Schach zu bieten, kann aber das Matt im nächsten Zug nicht vermeiden. Weitere Abspiele sind 1... Kd4 2.Tf4+ e5 3.S×g3# und 1... K×e4 2.Ld3+ Kd4 3.Tf4#; die Nebenvarianten 1... f1S+/Lf4/S×b4 haben Duale.

Absolut verblüffend ist, wie der weiße König sein sicheres Standfeld verlässt und sich so vielen Schachgeboten aussetzt. Das ist eines der Probleme, die man per Inspiration sofort oder nach Stunden, wenn überhaupt, löst.

Für viele Problemisten ist Nr. 23 der „Dreizüger des Jahrtausends“.

Nr. 24: 1.Ke1!! [droht 2.Sg4+ S×h6 3.Se5#] 1... c1D+ 2.D×c1 h1D+ 3.Lg1# oder 1... h1D+ 2.D×h1 c1D+ 3.Td1# oder 1... Tae8+ 2.Sf×e8+ Tf6 3.d8S#. Dreifache Schachprovokation und drei Batterien mit unterschiedlichen weißen Steinen: L-D, T-D, S-D.

Ein herausragendes Problem zweier berühmter Komponisten.

Nr. 25: Schwarz hat nur diese Züge: 1... Kg2? (2.T×f2+ K×h3 3.Tb3#) oder 1... f1D [droht 2... Df8+]. Nach 1... f1D scheidert 2.La4, Lb3, Lc2 D×b1 3.Lc6+/Ld5+/Le4+ an 3... De4+!/De4+!/D×e4+!.

Fehlversuche:

1.d3? (gegen 3.Db1-e4) Kg2! 2.T×f2+ K×h3!

1.La4? Kg2! 2.T×f2+ K×h3!

1.Tc1!/?/Ta1!/? f1D? 2.Lc2 D×T 3.Le4#. Prima, aber Schwarz hat eine geniale Parade:

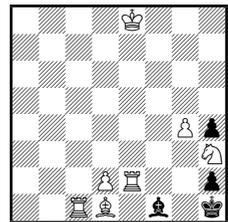
1... f1L! **{25A}** (1... f1S? 2.Tf2 ~ 3.Lf3#) 2.Lc2 patt!

1.Kf7? (auf weißem Feld) f1D+ 2.Tf2 Dc4+!

1.Kd8? (auf schwarzem Feld) f1D 2.Tf2 Dd3+!

1.Ke7? (auf schwarzem Feld) f1D 2.Tf2 De1+!

{25A}



Fehlversuch

Nach 1.Tc1? f1L!

Der Schlüsselzug **1.Kf8!!** ist paradox, denn er erzeugt eine Zugzwangsstellung, die Schwarz ein sofortiges Schachgebot ermöglicht. 1... f1D+ 2.Tf2 [3.Lf3#]

2... D×f2+ 3.Lf3# Doppelschach

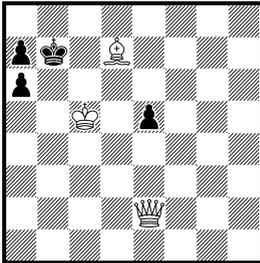
2... Dg2 3.Lf3# fesselt Dg2

2... De2 3.L×e2#

2... D×d1 3.T×d1# Genial – paradox!

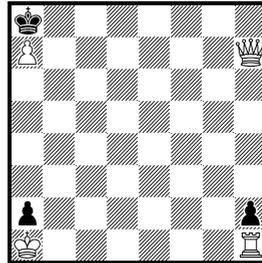
Manche Schachspieler und Problemfreunde bevorzugten Böhmisches Kompositionen, andere Probleme der Logischen oder Strategischen Schule (S. 134). Aber alle Schachliebhaber mögen scheinbar einfache, rätselhafte Kompositionen mit völlig unerwarteten Schlüsselzügen (Nr. 26 bis 33).

Nr. 26
Otto Wurzburg
Bahn Frei 1895 (v)



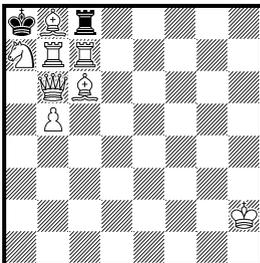
Matt in 3 Zügen

Nr. 27
Philip Williams
Christmas Greetings 1904



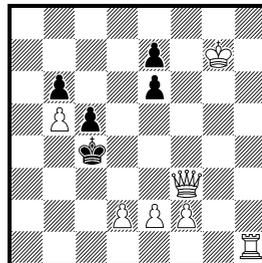
Matt in 3 Zügen

Nr. 28
Paul Heuäcker
Deutschösterreichische Tages-Zeitung 1926



Matt in 3 Zügen

Nr. 29
Johann Berger
Didaskalia (Frankfurter Rundschau) 1887



Matt in 3 Zügen

Nr. 26: Offensichtlich muss die Dame aktiv werden. Doch scheitert $1.D \times e5?$ [$2.De8$ $3.Dc8\#$] nach $1. \dots a5-a6$ und $2. \dots a7-a6$ am Luftloch $a7$. Was kann Weiß gegen den Ausweg $1. \dots a5-a6$ tun? Das ist die Frage und die überraschende Antwort ist das Damenopfer $2.Da6+$! $K \times a6$ $3.Lc8\#$. Jetzt lässt sich auch die Frage nach dem richtigen Läuferzug beantworten, nämlich **1.Lh3!**; denn auf $1. \dots Kc7$ folgt jetzt $2.Dg4 \sim 3.Dc8\#$.

Nr. 27: Statt mit logischem Denken versuche man es hier mit „lateralem Denken“. Es gibt eine „einfache“ Lösung: **1.Lc2!** $b1E+$ $2.U \times b1$ $i1E$ $3.E \times i1$ $nbuu$. Das ist ein kodierter Text: „nbuu“ bedeutet „matt“. Wenn man alle Buchstaben um 1 nach vorne im Alphabet bewegt, kann man die Lösung lesen. Oder man versucht es weiterhin mit „lateralem Denken“.

Nr. 28: Hier genügt es, den verblüffenden Schlüsselzug – kodiert wie bei Nr. 27 – anzugeben: **1.Li3!**. Doch warum funktioniert das allein und sonst nichts?

Nr. 29: Der Schlüsselzug ist **1.Tf1!**, ja, kein Druckfehler, $1.Tf1$. Die Hauptvariante verläuft so: $1. \dots Kd4$ $2.Dd3+$ $Ke5$ $3.f4\#$, jetzt versteht man den Zug $1.Tf1$. Nebenvarianten sind $1. \dots e5$ $2.Tb1$ $e4/Kd4$ $3.D \times e4\#/Dd3\#$ und $1. \dots K \times b5$ $2.Tb1+$ $Ka4, Ka6$ $3.Da8\#$, $2. \dots Ka5$ $3.Da3\#, Da8\#$, $2. \dots Kc4$ $3.Dd3\#$. Nr. 29 gilt als beste Darstellung einer Hinterstellung (eines Turmes).

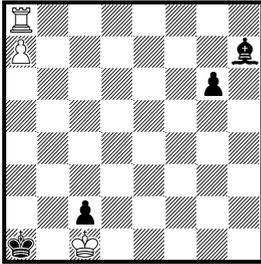
„Wenn Berger nur diese Problem komponiert hätte, würde er dennoch als ein großer Meister gelten“, so *Loyd*.

Raffinierte Aufgaben mit Hinterstellungen sind ein Lieblingsthema des „Rätsel-Onkels“ *Fritz Giegold*.

„Wahre Schwierigkeit ist die Verkörperung des Unerwarteten in verhältnismäßig einfacher Form.“

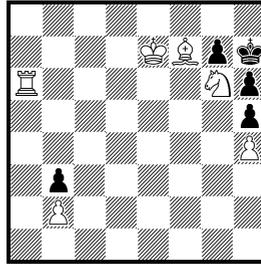
(*Loyd*)

Nr. 30
Jørgen Møller
Nationaltidende 1918



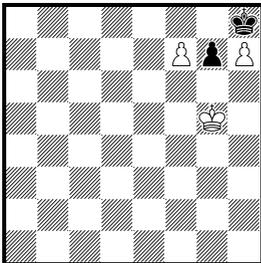
Matt in 3 Zügen

Nr. 31
Fritz Giegold
Kristall 1952



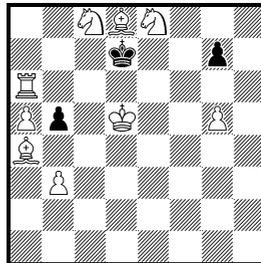
Matt in 3 Zügen

Nr. 32
H. Hjorth
Skakbladet 1911



Matt in 3 Zügen

Nr. 33
Werner Keym
Allgemeine Zeitung
Mainz 1963



Matt in 3 Zügen

„Überraschung ist das größte Geschenk,
das das Leben uns gewähren kann.“
(Pasternak)

Nr. 30: Der Turm entleibt sich selbst: **1.Tg8!** [droht 2.a8D,T#]

1...Lxg8 2.a8D+ La2 3.Dh8#

1...Ka2 2.Tb8 ~ 3.a8D,T#

Diese Art des „Selbstmords“ nennen die Problemisten „Annihilation“.

Nr. 31: Auch hier opfert sich der Turm: **1.Ta2!**. Damit löst Weiß die Pattstellung auf und setzt Schwarz unter Zugzwang. Es folgt 1...b3xa2 2.Lxa2, wieder mit Zugzwang, und nach 2...Kxg6 kommt das Ende durch 3.Lb1#. Wer hätte das gedacht?

Nr. 32: Die Lösung des Autors damals und des Computers heute lautet: 1.f8S? g6 2.Kh6 g5 3.Sg6#. Erfahrene Löser wiesen aber darauf hin, dass Schwarz nicht zuletzt gezogen haben kann und somit am Zug ist. Richtig ist daher **1.Kxh7!** f8D 2.g6 Kf6 3.g5 Dg7# oder 1.g6? Kh6 2.g5 f8D,T#. Auch reingefallen?

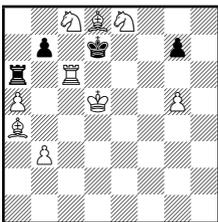
Nr. 33: Dieses Problem ist ein Solitär unter den klassischen Dreizügern. Es gibt viele Fehlversuche, fünf davon haben sogar eine einzige Widerlegung: 1.Ta8? b5xa4!, 1.Lxb5+? Kxd8!, 1.Sb6+? Kxe8!, 1.Scd6? b5xa4!, 1.Sed6? Kxd8!. Zahlreiche „Löser“ verzweifelten 1963 beim Urdruck und später bei Nachdrucken, vermuteten einen Druckfehler und gaben auf. Auch der Computer versagt hier.

Nr. 33 ist nämlich ein Retro-Problem mit einem gut verborgenen Schlüsselzug. Der letzte schwarze Zug konnte weder Kc7-d7 noch Ke7-d7 noch b6-b5 (illegales Schach durch La4) noch c6xXb5 (illegales Schach durch Bc6) sein. Er war b7-b5, davor geschah wTc6xXa6+; X kann T/D/L/S/B sein **{33A}**.

Die Lösung ist daher **1.a5xb6 e.p.+!** Kxd8 2.b7 g6 3.Td6# und 1...Kxc8 2.Ta8+ Kb7 3.Lc6#.

Einer der Löserkommentare von 1963: „ein geistreiches und verblüffendes Stück ... , obwohl es gegen fast alle Problemideen verstößt: 1. Schlagschlüssel, 2. Schach im Schlüssel, 3. korrekt als Widmungsstück [für *Ernst Bachl*].“

{33A}



Nächste Züge:
Tc6xa6+ b7-b5

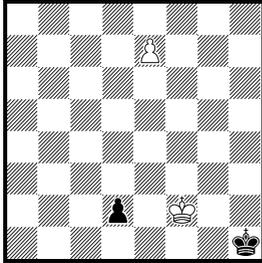
Mehrzüger

Nr. 34

Allan Werle

Tidskrift för Schack

1945



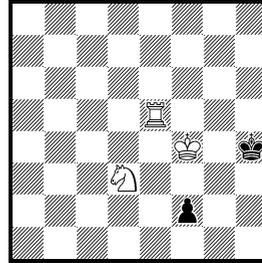
Matt in 4 Zügen

Nr. 35

Wilhelm Maßmann

Neue Leipziger Zeitung

1936 1. Preis

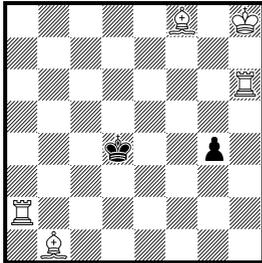


Matt in 4 Zügen

Nr. 36

František Skalík

Zlatá Praha 1904



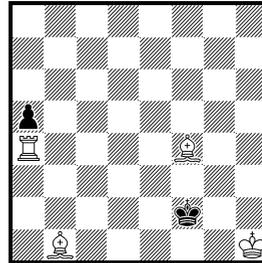
Matt in 4 Zügen

Nr. 37

Otto Wurzburg

3. Cheney Miniaturen-

Turnier 1937 1. Preis



Matt in 4 Zügen

Nr. 34: Fehlversuch: 1.e8D? d1S+! 2.Kg3 Se3 3.D×e3 patt.

Richtig ist **1.e8T!** [droht 2.Th8#] 1... d1S+ 2.Kg3 Se3 3.T×e3 Kg1 4.Te1#.

Unterverwandlung auf beiden Seiten, und das mit nur vier Steinen.

Nr. 35: Der überraschende Schlüsselzug ist **1.Se1!** Zugzwang.

1... f1D+ 2.Sf3+ Kh3 (2... D×f3+ 3.K×f3 Kh3 4.Th5#) 3.Th5+ Kg2 4.Th2#

1... f1S 2.Sf3+ Kh3 3.Te2/Tg5 ~ 4.Th2#/Tg3#

1... f2×e1D/S 2.T×e1 Kh5/Kh3 3.Te6/Te2 Kh4 4.Th6#/Th2#

Springer-Opfer und Fernblock.

Nr. 36: **1.Ta3!** [droht 2.Th5 3.L+ 4.L#]

1... Kc4 2.Th5 Kd4 3.Lc5+ Kc4 4.Ld3#, 2... g3 3.Ld3+ Kd4 4.Lc5#

1... g3 2.Th5 g2 3.Lc5+ Kc4 4.Ld3#, 2... Kc4 3.Ld3+ Kd4 4.Lc5#

1... Kd5 2.Ta4 g3 3.Le4+ Ke5 4.Ld6#, 2... Ke5 3.Ld6+ Kd5 4.Le4#

1... Ke5 2.Ta4 g3 3.Ld6+ Kd5 4.Le4#, 2... Kd5 3.Le4+ Ke5 4.Ld6#

„Ein Großraum-Mattbildproblem von starkem Eindruck ... Eine Aufgabe aus einem Guss.“ (*Kraemer/Zeppler*)

Nr. 37: **1.Lf5!** [droht 2.Lg4 3.Le3 4.Ta1#]

1... Kf3 2.Kg1 Ke2 3.Lc2 Ke1/Kf3 4.Te4#/Ld1#

1... Kf1 2.Lg4 Kf2 3.Ld2 Kf1/Kg3 4.Tf4#/Le1#, 2... Ke1 3.Le3 Kf1 4.Ta1#

1... Ke2 2.Kg2 Kd1/Ke1 3.Ld3 Ke1/Kd1 4.Ta1#

1... Ke1? 2.Kg1,Kg2,Lg4

„Zwei Paare von Echo-Mattbildern. Höchste Problemerkunst.“ (*Kraemer/Zeppler*)

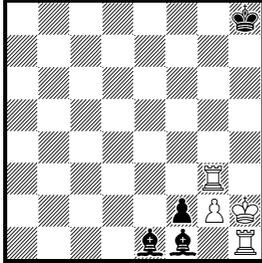
„It is easy to be heavy, hard to be light.“

(*Chesterton*)

Nr. 38

Georg Ernst

Fränkisches Volksblatt
1911



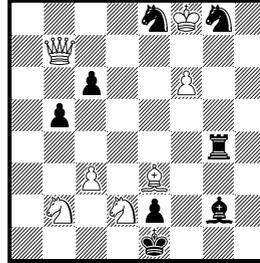
Matt in 4 Zügen

Nr. 39

Johannes Kohtz

Carl Kockelkorn

Festschrift ASC
München 1911

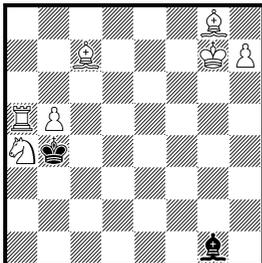


Matt in 4 Zügen

Nr. 40

Ado Kraemer

Zürcher Illustrierte
Zeitung 1930



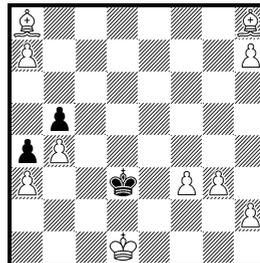
Matt in 4 Zügen

Nr. 41

Ado Kraemer

Erich Zepler

Neue Leipziger Zeitung
1931 1. Preis



Matt in 4 Zügen

Nr. 38: 1.Tg4?/Tg5? [droht 2.Kg3#] 1...Ld3! 2.Kg3+ Lh7

1.Tg6! [2.Kg3#] 1...Kh7

2.Tg5! [3.Kg3#] 2...Kh6

3.Tg4! [4.Kg3#] 3...Kh5

4.Kg3# letztendlich.

Schritt für Schritt folgt der schwarze König dem weißen Turm. Das sogenannte Magnet-Thema.

Nr. 39: 1.Dh7? scheitert an Te4!. Daher **1.Df7!** [droht 2.Sd3+ Kd1 3.Db3#] 1...Ld5 2.Da7 [droht 3.Da1#] 2...Ta4 und jetzt 3.Dh7! Te4/Le4 4.Dh1#/Dh4#. Spektakuläre Damenzüge b7-f7-a7-h7-h1/h4.

Wenn die Lenkung von schwarzem Turm und schwarzem Läufer sowie ihre wechselseitige Verstellung (Grimshaw) einzig durch die Bewegungen derselben Figur (hier der weißen Dame) bewirkt werden, dann spricht man vom *Schwalbe*-Thema.

Nr. 39 war die erste, aufsehenerregende Darstellung. Sie trug zum Namen *Schwalbe* für die „Deutsche Vereinigung für Problemschach“ bei.

Vgl. P1052715 und P1051657.

Nr. 40: Hier geht es um die Beherrschung der Diagonale a1-h8. Auf 1.h8D!? Ld4+ 2.Kh7 reagiert Schwarz nicht mit 2...L×h8? wegen 3.K×h8 Ka3 4.Ld6#, sondern mit 2...La1!, denn jetzt führt 3.D×a1? zum Patt. Um das zu vermeiden, beginnt Weiß mit **1.h8L!** Doch Schwarz strebt nach 1...Ld4+ 2.Kh7 erneut ein Patt an und zieht 2...Lb2!, denn jetzt führt 3.L×b2? wieder zum Patt. Doch Weiß sitzt mit 3.S×b2! Kc5 4.Sd3# am längeren Hebel.

Ein sensationeller Vierzüger.

Nr. 41: 1.La1?/Le4+? Ke3!

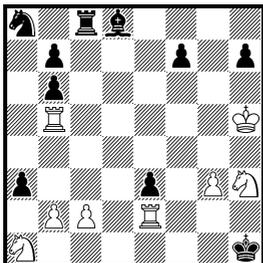
Daher **1.f4!** Zugzwang

1...Kc4 2.La1 ~ 3.h8D ~ 4.D#

1...Ke3 2.Lh1 ~ 3.a8D ~ 4.D#

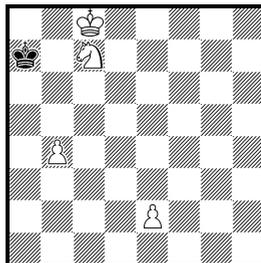
Zwei Läufer-Dame-Bahnungen von Ecke zu Ecke in einer attraktiven Stellung. Glänzend konstruiert.

Nr. 42
Sam Loyd
London Era 1861



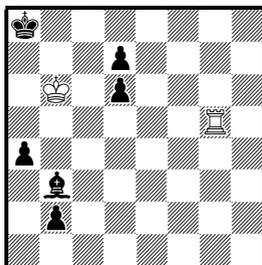
Matt in 5 Zügen

Nr. 43
Poul Rasch Nielsen
Skakbladet 1951



Matt in 7 Zügen

Nr. 44
Erich Zepler
Die Schwalbe 1931



Matt in 5 Zügen

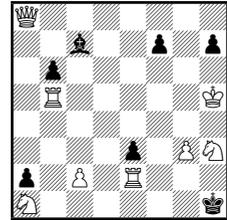
Nr. 42: Dieser hochberühmte Fünfzuger zeigt den Marsch eines weißen Bauern von der 2. bis zur 8. Reihe, den sogenannten **Excelsior**, benannt nach dem Gedicht „Excelsior“ von *Henry W. Longfellow*. Das lateinische Wort „excelsior“ bedeutet hier „immer höher“.

Und so funktioniert das: **1.b4!** [droht 2.Td5,Tf5] 1... Tc5+ 2.b4xc5 a2 3.c6 Lc7 4.c6xb7 ~ 5.b7xa8D#/L# **{42A}**. 1... Tc6 2.Td5, 1... Txc2 2.Sxc2, 1... Lg5 2.Tf5.

Amüsant ist, dass ein Problemist, der behauptete, er könne bei jedem Schachproblem sagen, welcher Stein am Matt beteiligt sein werde, bei diesem Fünfzuger eine Wette gegen *Loyd* verlor.

Vor und nach *Loyd* wurden etliche Excelsior-Probleme veröffentlicht (vgl. P0570432, P1251848), aber keines ist so bekannt wie Nr. 42.

{42A}



Nach 5.b7xSa8D#

Nr. 43: Dieser **Excelsior** ist völlig verschieden von dem *Loyd*'schen.

1.e3! (Eile mit Weile) Kb6 2.e4 Kc6 3.e5 Kb6 4.e6 Kc6 5.e7 Kd6 6.e8T! (6.e8D? patt) 6... Kc6 7.Te6# oder 5... Kb6 6.e8D Ka7 7.De3#.

Sehr ökonomische Darstellung mit Unterverwandlung und langem Damen-Rückzug nach e3.

Nr. 44: Hin und her.

1.Kc7! [droht 2.Ta5#] 1... d5

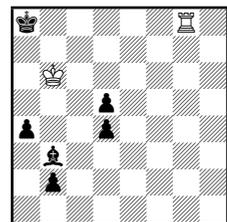
2.Kb6 [droht 2.Tg8#] 2... d4

3.Kc7 [droht 2.Ta5#] 3... d5

4.Kb6 ~ 5.Tg8#. **{44A}**

Ein tragikomischer Effekt: Der weiße König kann pendeln, die schwarzen Bauern aber nicht.

{44A}



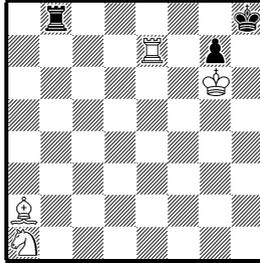
Nach 5.Tg5-g8#

Nr. 45

Hannes Baumann

idee & form 1998

Schweizerische Meisterschaft 1. Preis

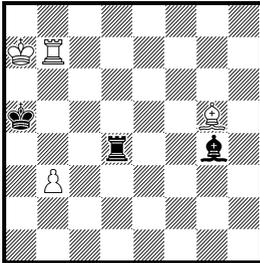


Matt in 6 Zügen

Nr. 46

Theodor Nissl

Akademisches Monatsheft für Schach 1911

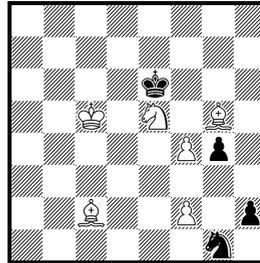


Matt in 6 Zügen

Nr. 47

Stefan Schneider

Deutsche Schachzeitung 1956 1. Preis



Matt in 10 Zügen

Nr. 45: Fehlversuch: 1.Te5?/Te4? Tb6+! 2.Le6 Tb5!/Tb4! 3.T×b5?/Txb4? patt.
 Die Lösung beginnt mit dem verblüffenden Schlüsselzug **1.Lf7!** Zugzwang
 1... Tc8 2.Te5! Tc6+ 3.Le6 Tc5 4.Ld5! Tc6+ 5.L×c6 Kg8 6.Te8# **Römer**
 1... Ta8 2.Te4! Ta6+ 3.Le6 Ta4 4.Lc4! Ta6+ 5.L×a6 Kg8 6.Te8# **Römer.**

Wenn 1... Td8! **Anti-Römer**, dann 2.Sc2! mit Zugzwang
 2... Tc8 3.Te1! Tc6+ 4.Le6 T×c2 (4... T×e6+ 5.T×e6 6.Te8#) 5.Th1+ Th2 6.T×h2#.
 2... Ta8 3.Te2! Ta6+ 4.Le6 Ta3 (4... T×e6+ 5.T×e6 6.Te8#) 5.Th2+ Th3 6.T×h3#.

Dazu gibt es noch das Probespiel 1.Sc2? Tf8! 2.Lf7 Td8!.

Für mich eine der besten logischen Miniaturen.

Nr. 46: Der schwarze Turm muss die zwei Felder decken, auf denen der Läufer angreifen kann.

1.Lh4! (attackiert die Felder d8 und e1) 1... Td1
 2.Lg3 (attackiert die Felder c7 und e1) 2... Tc1
 3.Lf4 (attackiert die Felder c7 und d2) 3... Tc2
 4.Lg5 (attackiert die Felder d2 und d8), was den Turm überfordert,
 4... Tc8 5.Ld2+ Tc3 6.L×c3# oder 4... L~ 5.Ld8+ Tc7 6.L×c7#.
 Ein entzückender Läufer-Rundlauf.

Nr. 47: Fehlversuch: 1.f5+? K×e5 2.f4 g4×f3 e.p.! Daher unternimmt Weiß einen Läufer-Rundlauf, schlägt den Bg4 und kehrt zur Anfangsstellung zurück.

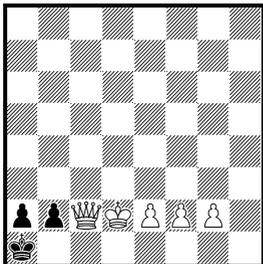
1.La4! Kf5 2.Ld7+ Ke4 3.Le8! (3.L×g4? h1D!) 3... Kf5 4.Lg6+ Ke6 5.Lh5! Kf5
 6.L×g4+ Ke4 7.Ld1! Kf5 8.Lc2+ Ke6 (die Anfangsstellung ohne den Bg4) und
 jetzt 9.f5+ K×e5 10.f4#.

Ein wunderbarer Läufer-Rundlauf in einem eleganten Mehrzüger mit einem Königspendel mitten auf dem Schachbrett.

„Eleganz ist die Beschränkung aufs Nötigste
 in seiner schönsten Form.“

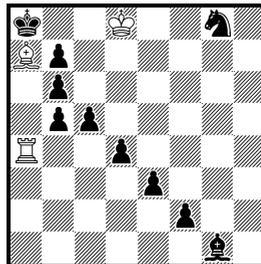
(Rothmann)

Nr. 48
Samuel Barrett
Dubuque Chess Journal
 1874



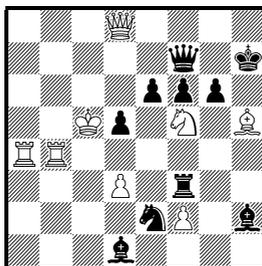
Matt in 12 Zügen

Nr. 49
Alfred Karlström
Die Schwalbe 1940



Matt in 13 Zügen

Nr. 50
Konrad Bayer
Leipziger Illustrierte
Zeitung 1851



Matt in 9 Zügen

Nr. 48: Die berühmte Damen-Treppe: sechs Stufen hoch und dann direkt hinunter nach h1. Immer wieder schön.

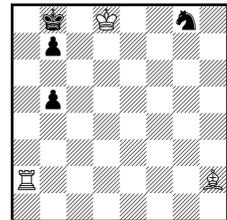
- 1.Dc3! Kb1 2.Dd3+ Ka1 3.Dd4 Kb1 4.De4+ Ka1
 5.De5 Kb1 6.Df5+ Ka1 7.Df6 Kb1 8.Dg6+ Ka1
 9.Dg7 Kb1 10.Dh7+ Ka1 11.Dh8 Kb1 12.Dh1#

Nr. 49: Das ist ein Pendant zu Nr. 48.
 Fehlversuche 1.Ta3? b4! oder 1.Ta1? f1D!.

Los geht es mit **1.Ta2!** Lh2 (verhindert 2.L×b6+ 3.Lc7#) und weiter mit

- 2.L×b6+ Kb8 3.La7+ Ka8
 4.L×c5+ Kb8 5.La7+ Ka8
 6.L×d4+ Kb8 7.La7+ Ka8
 8.L×e3+ Kb8 9.La7+ Ka8
 10.L×f2+ Kb8 11.La7+ Ka8
 12.Lg1+ Kb8 13.L×h2# **{49A}**

{49A}



Nach 13.Lg1×h2#

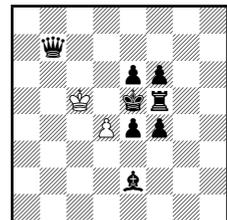
Nr. 50: Diese berühmte Aufgabe von *Konrad Bayer* ist bekannt als „unsterbliches Problem“. Sie gilt als sehr schwierig, denn wer würde vermuten, dass der wBd3 auf d4 mattsetzt.

Die Lösung ist:

- 1.Tb7!** D×b7 2.L×g6+ K×g6 3.Dg8+ K×f5 4.Dg4+ Ke5 5.Dh5+ Tf5 6.f4+ L×f4 7.D×e2+ L×e2 8.Te4+ d5×e4 9.d4# mit einem faszinierenden Mattbild **{50A}**.

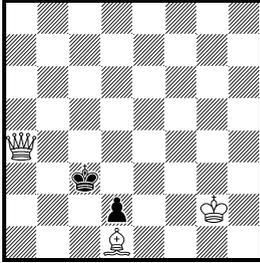
Bayers Zeitgenossen schätzten diese Aufgabe sehr. Heutige Problemfreunde mögen solche Serien von Schachgeboten weniger.

{50A}



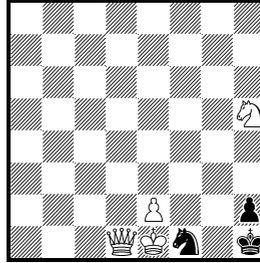
Nach 9.d3-d4#

Nr. 51
Witali Kowalenko
Schachmaty w SSSR
1978



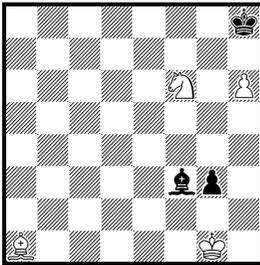
Matt in 4 Zügen

Nr. 52
**Herbert
Grasemann**
Deutsche Schachhefte
1950



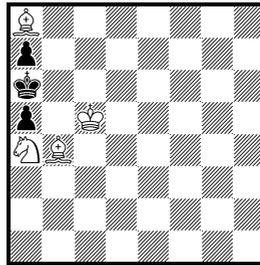
Matt in 4 Zügen

Nr. 53
**Johannes Kohtz
Carl Kockelkorn**
Leipziger Illustrierte
Zeitung 1866



Kürzestes Matt?

Nr. 54
Waleri N. Woinow
Sem Schachmatnych
Not 2020 Lob



Matt in 4 Zügen

Nr. 51: Fehlversuche: 1.Kf3? Kd3 2.Db4 patt; 1.Db5? Kd4 2.Kf3 Kc3 3.Ke3 patt.

1.Kh2!! ein unglaublicher Zug

1... Kd3 2.Db4 Ke3 3.Dc4 Kf2 4.De2#

1... Kb2 2.Db3+ Ka1 3.Lc2 d1D 4.Da3#

Nr. 52: Der sofortige Zug 1.Kf2? scheitert am Patt durch die fesselnde Kraft der Dame. Weiß versucht daher, sie loszuwerden. Und das geht so:

1.Dd5+! Kg1 2.Dh1+! K×h1 und jetzt 3.Kf2 ~ 4.Sg3#.

Ein verblüffendes Damenopfer führt zum Matt.

Nr. 53: Der naheliegende Versuch 1.Lb2? [droht 2.La3 3.Lf8 4.Lg7#] wird widerlegt durch 1... Lh1!! 2.La3 g2! 3.Lf8 patt. Die Lösung verhindert diesen Patt-Trick so: **1.Le5!** Lh1 2.L×g3 3.Ld6 4.Lf8 5.Lg7#. Also dauert es nicht 4, sondern 5 Züge.

Man findet dieses Problem häufiger mit der Forderung „Matt in 5 Zügen“. Ich bevorzuge die Forderung „Kürzestes Matt“, weil sie nichts verrät.

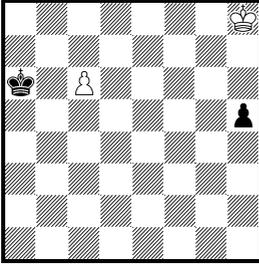
Nr. 54: Die lineare Lösung scheint leicht zu sein, auch für den Computer: 1.Sb2? a5×b4 2.Sc4 b3 3.Kc6 b2 4.Lb7#. Aber warum steht hinter 1.Sb2 ein Fragezeichen? Weil Schwarz zuletzt nicht gezogen haben kann und somit am Zug ist. Deshalb läuft es ganz anders:

1.a5×b4! Sb2 2.b3 Lc6 3.Ka5 Lb5 4.a6 Sc4#, 2.Ka5 Lb7 3.b3 Sc4+ 4.Ka4 Lc6# oder 3.a6 Lc6 4.b3 Sc4#.

Die Abspiele des Fehlversuchs und der Lösung sind vollzünftig und dualfrei. Perfekte Täuschung!

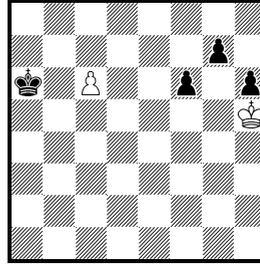
Studien

Nr. 55
Richard Réti
*Deutschösterreichische
Tageszeitung 1921*



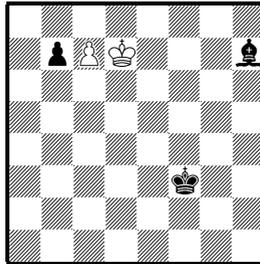
Remis

Nr. 56
Richard Réti
*Deutschösterreichische
Tageszeitung 1921*



Remis

Nr. 57
**Alexander & Kirill
Saritschew**
*Schachmatny Listok
1928 (v) Lob*



Remis

Nr. 55: Hier geht es um die Regel vom Quadrat. Der schwarze König steht innerhalb des Quadrats a6-c6-c8-a8, der weiße König außerhalb des Quadrats d1-h1-h5-d5. Anders ausgedrückt: Schwarz kann den weißen Bauern in zwei Zügen schlagen, dagegen ist sein eigener Bauer außerhalb der Reichweite des weißen Königs.

Weiß startet trotzdem mit **1.Kg7!**. Damit verfolgt er zwei Zwecke: Er nähert sich dem schwarzen Bauern, um ihn zu erobern, und dem weißen, um diesen zu schützen. Akademisch formuliert: Weiß vollzieht eine bifokale Königsbewegung.

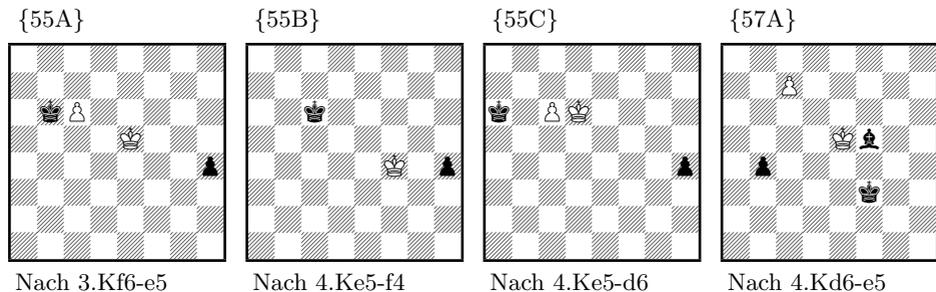
1...h4 2.Kf6! (wieder mit Doppelzweck) **2...Kb6 3.Ke5!** Der weiße König hat sein Zielfeld e5 erreicht und kann jetzt nach f4 oder d6 (Doppelzweck) ziehen. **{55A}** **3...Kxc6 4.Ke4,Kf4** (Dual) Das Quadrat/Rechteck ist erreicht $1/2-1/2$ **{55B}** oder **3...h3 4.Kd6** Der eigene Bauer wird geschützt. **{55C}** **h2 5.c7 Kb7 6.Kd7 h1D 7.c8D+ $1/2-1/2$** . Wenn **2...h3**, dann **3.Ke6,Ke7** (Dual) **h2 4.c7 Kb7 5.Kd7 h1D 7.c8D+ $1/2-1/2$** . Das Unmögliche ist geschehen.

Das ist die berühmteste Remis-Studie. Sie illustriert die Regel vom Quadrat in unvergesslicher Weise und fasziniert Schachspieler und Problemfreunde gleichermaßen.

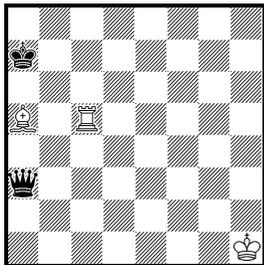
Nr. 56: Wer *Rétis* Klassiker vor Augen hat, den wird der Schlüsselzug der Nr. 56 nicht sehr überraschen: **1.Kg6!** Und weiter geht es mit **1...h5 2.Kxg7 h4 3.Kxf6** usw. wie in Nr. 55. Die Stellung des Sechsstainers ist realistischer, die des Vierstainers ästhetischer.

Nr. 57: Der Zug 1.c8D? verliert wegen **1...Lf5+ 2.Kc7 Lxc8** und der Zug 1.Ke6? wegen **1...Ke4 2.c8D Lf5+**. Der höchst paradoxe Schlüsselzug ist **1.Kc8!!**. Es folgt **1...b5 2.Kd7! Lf5+** (**2...b4 3.Kd6 Lf5**) **3.Kd6 b4 4.Ke5! {57A}**. Der Zug 4.Ke5 erinnert an den Zug 3.Ke5 in *Rétis* Viersteiner. **4...Lc8 5.Kd4 $1/2-1/2$** . Mein Liebling unter den Remis-Studien.

Gute Chancen, eine Wette zu gewinnen, hat, wer seinen Schachfreunden diese Studie zeigt und die Frage stellt: Welches ist der dümmste Zug von Weiß?

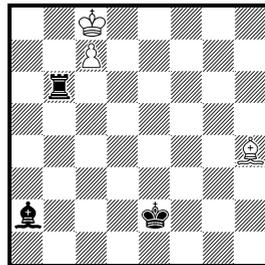


Nr. 58
Vitali Halberstadt
 Sachove Umeni 1950
 Réti-GT 1. Preis



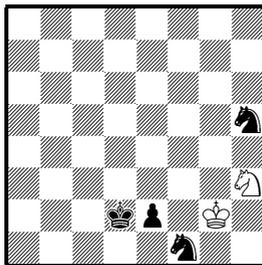
Remis

Nr. 59
Joseph Peckover
 problem 1958-59
 1. Preis



Remis

Nr. 60
Alexander
Herbstman
Leonid Kubbel
 Leningrader Zentral
 Schach Club Turnier
 1937 1. Preis



Remis

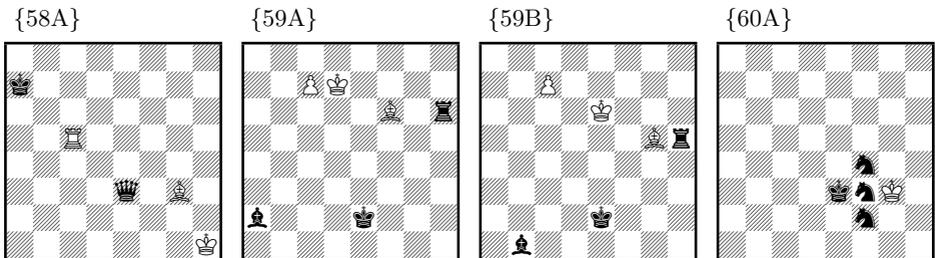
Nr. 58: Das scheint ziemlich einfach zu sein. **1.Le1! De3!** (1...Dxc5? 2.Lf2! Dxf2 patt). Jetzt aber nicht 2.Lf2? Dxf2 3.Ta5+ Kb7 4.Tb5+ Kc6 5.Tb6+?/Tc5+? D×T mit Aufhebung der Pattstellung, sondern **2.Lg3! {58A} D×g3 3.Ta5+** mit Dauerschach auf der a-Linie oder **2... Kb6 3.Tc2! D×g3 4.Tb2+** mit Dauerschach auf der 2. Reihe. Lehrreich und kunstvoll zugleich.

Nr. 59: 1.Kd8! Td6+ 2.Ke7 Tc6 (2...Te6+ 3.Kd8 Td6+ 4.Ke7 Stellungswiederholung) **3.Kd7 Th6 4.Lf6! {59A}** (erstes Opferangebot) **4... Lb1** (4...T×f6? 5.c8D Le6+ erster Spieß 6.Ke7 Lxc8 7.Kxf6 1/2-1/2) **5.Ke6 Th5 6.Lg5! {59B}** (zweites Opferangebot) **6... Th8** (6...T×g5 7.c8D Lf5+ zweiter Spieß 8.Kf6 Lxc8 8.Kxg5 1/2-1/2) **7.Ld8 Th5 8.Lg5** 1/2-1/2 durch Wiederholung (positionelles Remis).

Clevere Königsparaden gegen zwei Spieße in einem einzigen Abspiel.

Nr. 60: Kann Weiß die Umwandlung des Bauern verhindern? Nein. Er hat aber eine bekannte und eine neue Verteidigungs-idee. **1.Sg1!** (1.Sg5? Ke3 2.Sf3 Sf4 0-1) **Se3+** (1...Sf4+? 2.Kh1 e1S 3.Sf3+ S×f3 patt) **2.Kh3! Sf4+** (2...e1S 3.Sf3+ S×f3 patt) **3.Kh2 Sg4+** (3...e1S 4.Sf3+ S×f3+ 5.Kg3 1/2-1/2; 3...Sf1+ 4.Kh1 e1S 5.Sf3+ S×f3 patt) **4.Kh1 Sf2+** (4...e1S 5.Sf3+ S×f3 patt; 4...e1D patt) **5.Kh2 e1S! 6.Sf3+** (6.Kg3? Sed3 0-1) **S×f3+ 7.Kg3! Ke3 {60A}** patt.

Bewundernwert ist dieses symmetrische Schlussbild mit den drei schwarzen Springern. Zur Erinnerung: Zwei Springer können kein Matt erzwingen, wohl aber drei. Hier zum Glück nicht!



Nach 2.Le1-g3

Nach 4.Lh4-f6

Nach 6.Lf6-g5

Nach 7... Kd2-e3

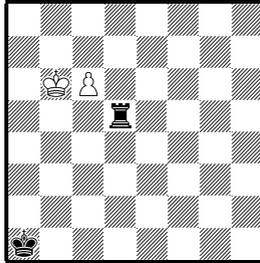
Nr. 61

Georges Barbier

Fernando Saavedra

Glasgow Weekly Citizen

1895 (v)



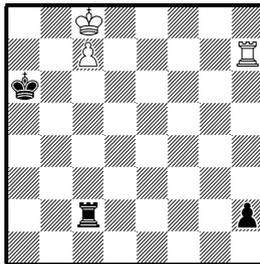
Gewinn

Nr. 62

Emanuel Lasker

Deutsches Wochen-

schach 1890 (v)



Gewinn

Nr. 61: Das ist die berühmteste Gewinn-Studie.

1.c7 Td6+ 2.Kb5! (2.Kb7? Td7 1/2-1/2; 2.Kc5? Td1 3.c8D Tc1+ 0-1) 2... Td5+
 3.Kb4 Td4+ 4.Kb3 (oder 4.Kc3 (Dual) Td1 5.Kc2 Td4 1-0) 4... Td3+ 5.Kc2
 Td4! {61A} 6.c8T!! [droht 7.Ta8#] (6.c8D? Tc4+ 7.Dxc4 patt) 6... Ta4
 7.Kb3! {61B} Weiß attackiert den Turm und droht gleichzeitig 8.Tc1# 1-0.

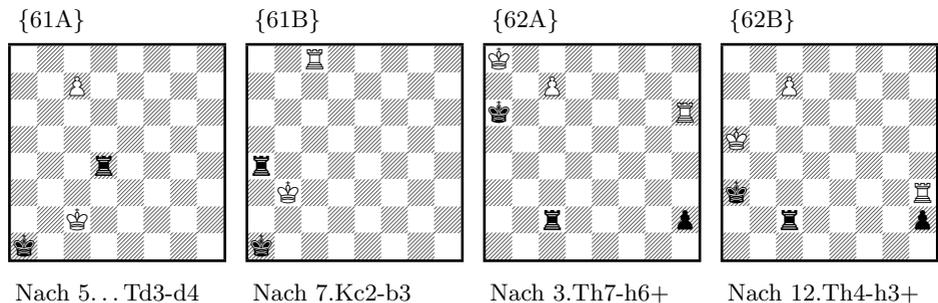
Systematisches Manöver, Pattverteidigung, Unterverwandlung, Königsrückkehr – das alles mit nur vier Steinen. Unsterblich.

Diese Studie hat eine kuriose Geschichte. Zuerst gab es eine Gewinnstellung, die vom Spiel *Fenton vs. Potter* 1875 abgeleitet war, aber falsch wiedergegeben wurde von *Barbier* 1895. Dieser veröffentlichte die Stellung mit sKa1 als Remisstellung. Bald darauf fand *Saavedra* den Gewinn mit 6.c8T und veröffentlichte folgende Stellung: Kb6 c7 Ka1 Td5 Schwarz am Zug, Weiß gewinnt. Also hat *Barbier* die Pattverteidigung komponiert und *Saavedra* die Unterverwandlung. Die Fassung der Nr. 61 erschien erstmals in *Bohemia* 1902. Im Internet finden sich detaillierte Angaben.

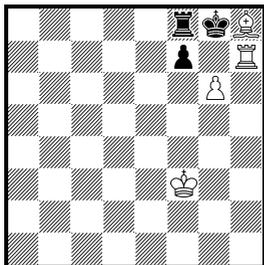
Nr. 62: Das ist ein didaktisches Endspiel von großer praktischer Bedeutung. Es zeigt das sogenannte Lasker-Manöver.

1.Kb8! Tb2+ 2.Ka8 Tc2 {62A} 3.Th6+ Ka5 4.Kb7,Kb8 Tb2+ 5.Ka7
 Tc2 6.Th5+ Ka4 7.Kb6,Kb7 Tb2+ 8.Ka6 Tc2 9.Th4+ Ka3 10.Kb6
 Tb2+ 11.Ka5 Tc2 12.Th3+ {62B} Ka2,Kb2 13.Txh2 Txh2 14.c8D
 1-0.

Es gibt mehrere Fassungen dieses Endspiels. In der originalen mit schwarzem König auf a5 gewinnt Weiß mit 1.Kb8,Kb7,Kd8,Kd7,Th6.

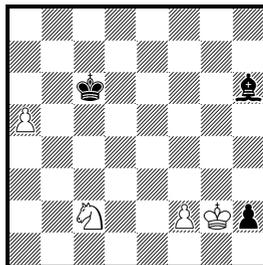


Nr. 63
Szaja Kozłowski
Świat Szachowy 1931



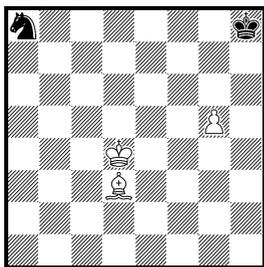
Gewinn

Nr. 64
Richard Réti
Hastings and St.
Leonards Post 1922



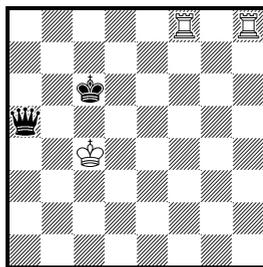
Gewinn

Nr. 65
Gleb Sachodjakin
64 1931



Gewinn

Nr. 66
Harold M. Lommer
Rochester, Chatham
and Gillingham Journal
1946 (v)



Gewinn

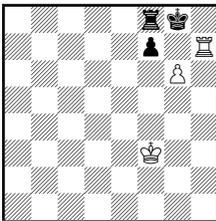
Nr. 63: Ohne seinen Läufer würde Weiß durch 1.g7 gewinnen. Also lässt Weiß ihn „verschwinden“, indem er **1.Tg7+! K×h8 2.Th7+ Kg8 {63A}** spielt und jetzt gewinnt **3.g7**. Diese pfiffige Studie ist berühmt. Sie hat aber ein Manko, das selten erwähnt wird. Die Begründung, warum der Fehlversuch 1.g7? scheitert, ist nicht einfach. Weiß kann zwar den Bf7 erobern, aber Schwarz kann sich mit seinem König auf h7 und seinem Turm auf der g-Linie in ein Patt retten.

Nr. 64: Die Lösung ist noch kürzer als in Nr. 63 und umfasst nur zwei Züge: **1.Sd4+! Kc5 2.Kh1!!** Zugzwang **{64A}**. Wenn der Läufer zieht, erobert ihn der Springer per Gabel oder auf e3 der Bauer. Wenn der König zieht, gewinnt 3.a6. Falsch wäre 2.Sb3+?; denn dann remisiert Schwarz mit 2...Kb5! 3.K×h2 Lf4+ 4.Kh3 Ka4 5.Kg4 Lb8. Auch 2.K×h2? Lf4+ nebst K×d4 ergibt remis. Hier beherrscht der Springer den gegnerischen Läufer. Ganz klassisch.

Nr. 65: Hier ist es umgekehrt, der Läufer dominiert den Springer.
1.Kc5! [droht 2.Kc6] **1...Sc7 2.Kd6 Se8+ 3.Ke7 Sg7** (3...Sc7? 4.Kf7 Sd5 5.g6 und 6.g7#) **4.Lg6 Kg8 5.Lf7+ Kh7** (5...Kh8 führt einen Zug früher zur Schlussstellung) **6.Kf6 Kh8 {65A}** Was nun? 7.Kg6? Se6 8.L×e6 ergibt patt. Deshalb **7.Ke5! Kh7 8.Ke4!** (ein listiger Tempoverlust mit Dreiecksmarsch, denn der direkte Weg 8.Kf4? scheitert wegen 8...Kh8 9.Kg4 Kh7 10.g6+ Kh6) **8...Kh8 9.Kf4 Kh7 10.Kg4 Kh8 11.g6! {65B}** und der Springer geht verloren. – Eine Spitzenstudie mit fünf Steinen: eine schlichte Startstellung, alle Steine ziehen, eine schlaue Königsroute, kein Schlagfall bis zum Ende, keine schwierigen Nebenvarianten.

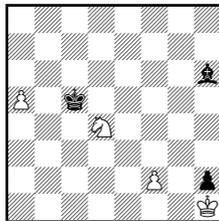
Nr. 66: Und hier beherrschen die Türme die Dame. **1.Th6+! Kd7 2.Tf7+ Ke8** So weit, so klar. Doch welcher Turmzug soll jetzt folgen? **3.Ta7!** attackiert die Dame und droht mit einem Matt durch 4.Th8. Schlägt sie den Turm auf a7, dann geht sie nach Th8+ nebst Th7+ verloren; bietet sie Schach auf einem der neun Felder, wird sie geschlagen. Also verbleibt allein **3...De5** mit der Deckung von h8. Das ficht den h-Turm aber nicht an. Es folgt **4.Th8+! D×h8 5.Ta8+** mit Damen-Gewinn. Manch einem zu grob, aber mir gefällt's.

{63A}



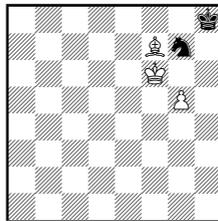
Nach 2...Kh8-g8

{64A}



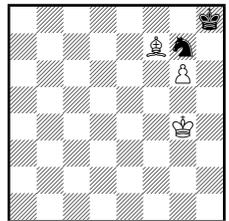
Nach 2.Kg2-h1

{65A}



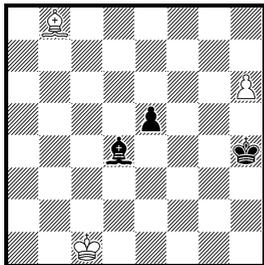
Nach 6...Kh7-h8

{65B}



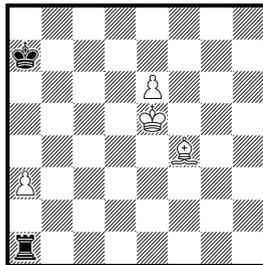
Nach 11.g5-g6

Nr. 67
Paul Heuäcker
 Wiener Neueste
 Nachrichten 1930



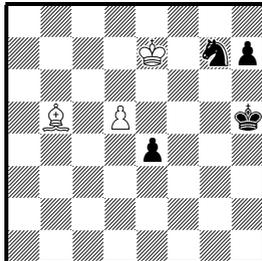
Gewinn

No. 68
Hermann Mattison
 Rigasche Rundschau
 1914



Gewinn

No. 69
Ernest Pogosjanz
 Schachmatnaja Moskwa
 1964 1. Preis



Gewinn

Nr. 67: 1.La7! La1 2.Kb1 Lc3 3.Kc2 La1 4.Ld4! {67A} L×d4 (4...e5×d4 5.Kd3 1-0) 5.Kd3 La1 6.Ke4 1-0.

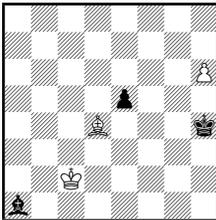
Wen das nicht begeistert, der sollte Schach aufgeben und Dame spielen.

Nr. 68: 1.e7? Te1+ 2.Kf6 T×e7 3.K×e7 ist remis, weil a-Bauer plus schwarzfeldriger Läufer nicht gewinnen (zur Erinnerung für Problemisten). 1.Le3+! Kb7 2.e7 T×a3 [droht 3...T×e3+ und 3...Ta8] 3.La7! Ta1 [droht 4...Te1+] 4.Kf4! (4.Ke4? K×a7) 4...Tf1+ (4...Te1 5.Le3) 5.Lf2! {68A} T×f2+ 6.Ke3 1-0. Eine von *Mattisons* Perlen.

Nr. 69: 1.Kf6! Kh6 2.d6 Se8+! 3.L×e8 e3 4.d7! (4.Lb5? e2 5.L×e2 patt) 4...e2 5.d8S!! (5.d8D? e1D 1/2-1/2) 5...e1D {69A} 6.Sf7+ Kh5 7.Se5+ Kh4 8.Sf3+ mit Springergabel 1-0 oder 5...e1S! (verhindert die Springergabel) {69B} 6.Sc6! Sf3 7.Se7 ~ 8.Sg8#.

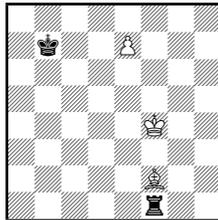
Vier (nicht) erfolgreiche Umwandlungen. Unübertroffen!

{67A}



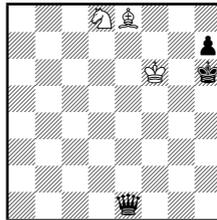
Nach 4.La7-d4

{68A}



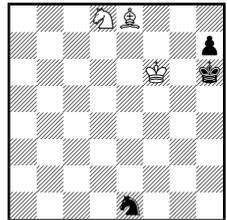
Nach 5.La7-f2

{69A}



Nach 5...e2-e1D

{69B}

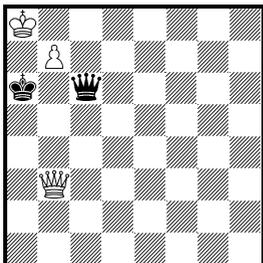


Nach 5...e2-e1S

„Für viele sind Studien die höchste Form der Schachkunst. Näher an der Partie als Probleme, aber entfernt genug, um gehobene ästhetische Kriterien zu erfüllen, sollen Studien rein und perfekt sein, korrekt, doch ohne unnütze Extras.“

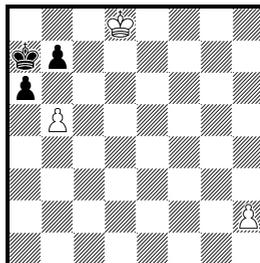
(*Levitt/Friedgood*)

Nr. 70
Louis van Vliet
Deutsche Schachzeitung
 1888



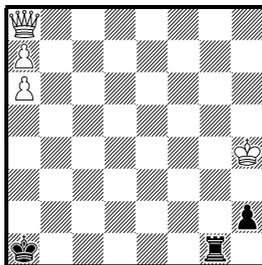
Gewinn

Nr. 71
David Joseph
Sunday Express 1921
 (v)



Gewinn

Nr. 72
Ilham Alijew
 (Nach P. Heuäcker)
 EG 1999



Gewinn

Nr. 70: 1.Db4! Dh1 2.Da3+ Kb6,Kb5 3.Db2+ Kc7 (3...Ka6 4.Da2+ Kb6,Kb5 5.Db1+ Dxb1 6.b8D+ 1-0; 3...Kc5,Kc4 4.Dc2+ Kd4 5.Ka7 Da1+ 6.Kb6 1-0) 4.Dh2+! {70A} D×h2 5.b8D+ 1-0 oder 1...Df3,Dd5 2.Da4+ Kb6 3.Db3+ {70B} D×b3 4.b8D+ 1-0 oder 1...Dg2 2.Da3+ Kb6,Kb5 3.Db2+ 1-0.

Weiß opfert seine stärkste Figur wohldurchdacht: Er lässt seine Dame von der schwarzen schlagen, kreierte eine neue und spießt mit dieser die schwarze auf, einmal diagonal, einmal vertikal. Ein veritabler Drei-Damen-Kampf.

Nr. 71: 1.b5×a6? b5 0-1; 1.h4? a6×b5 1/2-1/2. Richtig ist 1.b6+! Kb8! (1...Ka8? 2.h4 a5 ... 6.h8D a1D 7.D×a1+ 1-0) 2.h4 a5 3.h5 a4 4.h6 a3 5.h7 a2 6.h8D a1D {71A} 7.Dg8! (7.D×a1? patt; 7.De8?/Df8? Dg7!/Da3! 1/2-1/2) 7...Da2! 8.De8! Da4! 9.De5+! Ka8 10.Dh8 {71B}. Herrlich.

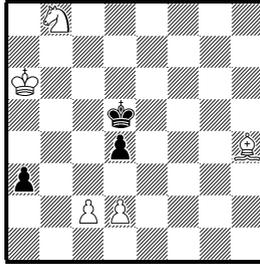
Diese anonyme Fassung wurde 1923 in *Ceskoslovenska Republika* veröffentlicht. Die originale von *Joseph* war wKd8 Le1 a5 h6 sKa7 Ta6 a4 b7 mit 1.Lf2+ Kb8 2.Lb6 T×b6 3.a5×b6 a3 4.h7 ...

Nr. 72: Schwarz droht 1...h1D+ 2.D×h1 T×h1+ 3.K~ Th8 0-1. Weiß verhindert das durch 1.Dh1! (erstes Damenopfer von Ecke zu Ecke) (1.Dh8+? Ka2 0-1) 1...T×h1 2.a8D Tg1 [wieder droht 2...h1D+] 3.Dh1! (zweites Damenopfer von Ecke zu Ecke); (3.Dh8+? Ka2 0-1) 3...T×h1 4.a7 Tg1 5.a8D+ Kb2 6.Db8+ K~ 7.D×h2+ 1-0.

Diese Version ähnelt stark einer von *Jindrich Fritz* von 1961 und diese einer von *Paul Heuäcker* von 1937: wKa5 Lf8 h6 h7 sKh1 Ta1 Lh8 a3, 1.Lg7 a2 2.L×h8 Te1 3.La1! T×a1 4.h8D Tb1 5.Da1! usw.

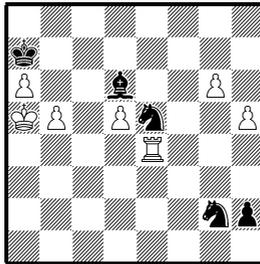
{70A}	{70B}	{71A}	{71B}
Abspiel 1... Dh1 Nach 4.Db2-h2+	Abspiel 1... Df3 Nach 3.Da4-b3+	Nach 6... a2-a1D	Nach 10.De5-h8

Nr. 73
Leonid Kubbel
Schachmatny Listok
 1922



Gewinn

Nr. 74
Leopold
Mitrofanow
Rustaveli GT 1967 (c)
 1. Preis



Gewinn

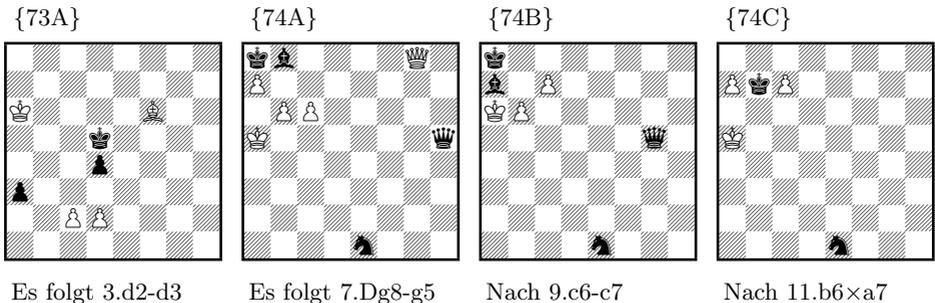
Nr. 73: 'A mate after death. **1.Sc6** (first sacrifice a piece!) **1...Kxc6** **2.Bf6** (to control a1, Black's queening square) **2...Kd5 {73A}** (back into action) **3.d3!!** (suicide, as a1 may now never be controlled) **3...a2** (on to glory) **4.c4+** (never miss a check, it might be mate) **4...Kc5** (seems safe – if d4xc3 e.p., White wins) **5.Kb7** (seems to be running away) **5...a1Q** (triumph, glory, victory...) **6.Be7!!** (What's this? You've already committed suicide; you can't come back like this ... but, but, well, yes, I suppose it is Mate...)' – so begeistern sich *A.S.M.Dickins & H. Ebert*. Und *H. Staudte* hält „3.d3!!! für den glanzvollsten Zug, den es in der internationalen Studienkomposition gibt“.

Nr. 74: Vorab drei Kommentare: „Eine phantastische Komposition!“ „Ein absolutes Meisterwerk!“ „Nicht von dieser Welt!“

1.b6+ Ka8 (1...Kb8? 2.Te1 Sxe1 3.g7 h1D 4.g8D+ 1-0) **2.Te1!** Der Turm wird geopfert, um die 1. Reihe zu versperren (andernfalls 2.g7 h1D 3.g8D+ Lb8 4.a7 Da1+! $1/2-1/2$). **2...Sxe1** **3.g7 h1D** **4.g8D+ Lb8** **5.a7 Sc6+** **6.d5xc6** **Dxh5+** **7.Dg5!! {74A}** Dieses Opfer dient der Ablenkung der schwarzen Dame auf das ungünstige schwarze Feld g5 (was damals viel Furore machte). (7.Ka6? De2+ und Dauerschach) **7...Dxg5+** **8.Ka6** (jetzt auf dem günstigen weißen Feld a6) **8...Lxa7** (8...Da5+ 9.Kxa5 Lxa7 10.c7) **9.c7! {74B}** Zwei weiße Bauern gewinnen gegen drei schwarze Offiziere. **9...Da5+** aus Verzweigung **10.Kxa5 Kb7** **11.b6xa7 {74C}** 1-0 Was für ein Schlussbild!

Man spiele die Lösung mehrmals nach; Genuss und Vergnügen werden jedes Mal zunehmen.

Die umseitige Fassung wurde 1971 in *Vecherny Leningrad* veröffentlicht. Die originale Fassung von 1967 (mit sSf3 statt Sg2) führte zu einem Remis nach 2...Sc4+.

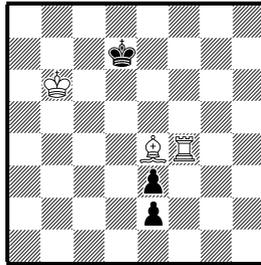


Nr. 75

Richard Réti

Kölnische Volkszeitung

1928 (c)



Gewinn

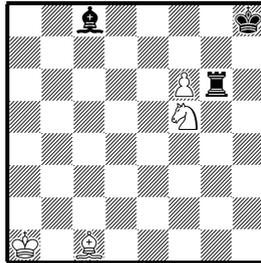
Nr. 76

John Selman

Wladimir

Korolkow

Lelo 1951 1. Preis



Gewinn

Nr. 75: 1.Lc6+? Kd6 2.Td4+ Ke5 3.Te4+ Kd6 4.T×e3 e1D 5.T×e1 patt.
 Richtig ist **1.Lf5+! Kd6/Kd8 2.Td4+ Ke7 3.Te4+ Kd8 4.Ld7! {75A}**
 (4.T×e3? e1D 5.T×e1 patt) **4... e1D 5.Lb5! ~ 6.Te8#**. Ein kleines Wunder!
 Das Diagramm zeigt die von *H. Rinck* korrigierte Fassung aus *Bohemia* 1935.

Nr. 76: **1.f7! Ta6+** (1... Tf6 2.Lb2 1-0; 1... Tg8 2.f7×g8D+ K×g8 3.Se7+ 1-0) **2.La3!** (2.Kb1? L×f5+ 0-1; 2.Kb2? Tf6 1/2-1/2) **2... T×a3+ 3.Kb2** Der Königsmarsch verläuft auf schwarzen Feldern, um Läuferchachs zu vermeiden. **3... Ta2+! {76A} 4.Kc1!** (4.Kc3? Tc2+ 5.Kd4 Td2+ 6.K~ Td8 1/2-1/2 oder 5.Kb4? Tb2+ und remis durch Schachgebote auf der 2. Reihe) **4... Ta1+ 5.Kd2 Ta2+ 6.Ke3 Ta3+ 7.Kf4 Ta4+ 8.Kg5 Tg4+ {76B} 8.Kh6!** (9.K×g4? L×f4+ 1/2-1/2 oder 9.Kh5?,Kf6? Tg8 1/2-1/2) **9... Tg8 10.Se7 Le6 11.f7×g8D,T+ L×g8 12.Sg6# {76C}**. Glänzend!

Selman veröffentlichte 1940 die erste Fassung (Kg4 Sf5 f6 Kh8 Th1 Lg2 Gewinn 1.f7), 1949 die zweite (1. Preis: Kc1 La1 Sd4 f6 Kh8 Te3 Lc8 g4 Gewinn; 1.Sf5). *Korolkow* veröffentlichte 1951 Nr. 76. Beide Komponisten haben sich geeinigt, diese Studie – meine Lieblingsminiatur – als Gemeinschaftsaufgabe anzusehen.

„Diese Studie hat alles: eine einfache Anfangsstellung, eine Lösung voller Ereignisse und Feinheiten und einen atemberaubenden Höhepunkt“, schwärmten *J. Beasley* & *T. Whitworth*. Und so kommentierte Studienverfasser und -experte *Harold Lommer*: „Sie wärmt das Herz.“

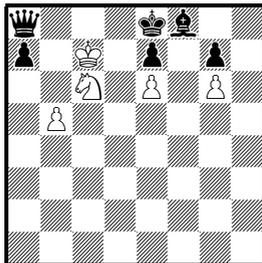
Daher mein Tipp (wie bei Nr. 74 und 57): Bitte mehrmals nachspielen und die Herzenswärme spüren.

{75A}	{76A}	{76B}	{76C}
Nach 4.Lf5-d7	Nach 3... Ta3-a2+	Nach 8... Ta4-g4+	Nach 12.Se7-g6#

Nr. 77

Ernest Pogosjanz

Die Schwalbe 1976



Gewinn

Nr. 78

Werner Keym

Die Schwalbe Juni 2024

In einer Stellung mit möglichst wenigen Steinen ist Weiß am Zug. Er gewinnt. Man kann diese Stellung vertikal verschieben und spiegeln; dann entstehen Stellungen, in denen Weiß remisiert. Man kann diese Stellung horizontal verschieben und spiegeln; dann entstehen Stellungen, in denen Weiß verliert. Welches ist die Gewinnstellung?

Nr. 79

Boris Tummes

Schwalbe-Treffen Oktober 2024

Konstruiere mit möglichst wenigen Steinen eine Remisstellung. Weiß ist am Zug. Die Drehung dieser Stellung im Uhrzeigersinn um 90° ergibt eine Gewinnstellung für Weiß, um 180° eine Verluststellung für Weiß und um 270° eine illegale Stellung.

Nr. 77: Wer es sofort sieht, hat es leicht, wer nicht, wird verzweifeln. Schwarz kann zuletzt nicht gezogen haben und ist daher am Zug. **1... a5! 2.b6 a4 3.b7 D×b7+ 4.K×b7 a3 5.Sb4 Kd8 6.Kb8 Ke8 7.Kc8 a2 8.Sa6,Sd5** (8.S×a2 patt) **a1D 9.Sc7# {77A}**. Meines Wissens die einzige Studie mit retroanalytisch begründetem unüblichem Anzug.

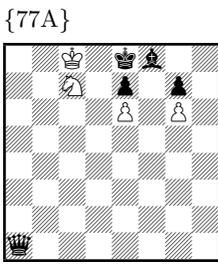
Eine zusätzliche Gemeinheit wäre, auf f4 (oder e4 oder g4) einen weißen Bauern zu ergänzen, um dadurch die „falsche Lösung“ 1.f5!? a5 usw. zu provozieren.

Nr. 78: Die Gewinnstellung ist **wKe1 Ta1 sKg1 Tb2 a2 {78A}**, es folgt 1.0-0-0+! ~ 2.K×b2. Stellungen mit sKd8 oder sKh1 scheiden aus, weil sie keine vertikalen bzw. horizontalen Verschiebungen ermöglichen. Der Fehlversuch mit sKd7/6/5 (statt sKg1) scheitert, weil in der an der Mittelwaagrechten vertikal gespiegelten Stellung (wKe8 Ta8 sKd2/3/4 Tb7 a7) Weiß nicht remisiert, sondern verliert. Der Fehlversuch mit sKd7 und Bg2 (statt sKg1 und Ba2) scheitert, weil in der horizontal verschobenen Stellung (wKf1 Tb1 sKe7 Tc2 h2) Weiß nicht verliert, sondern remisiert (1.Tb7+ Kf6 2.Th7).

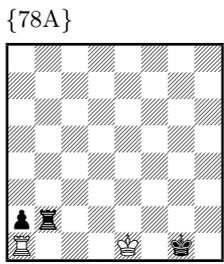
Erstaunlich ist die Eindeutigkeit, die durch die Reihenfolge Gewinn-Remis-Verlust und Verschiebung plus Spiegelung erreicht wird!

Nr. 79: Die Remisstellung ist **wKf8 b3 sKh7 g7 {79A}**. Wenn sie um 270° gedreht wird, entsteht ein illegales Bauern-Schach.

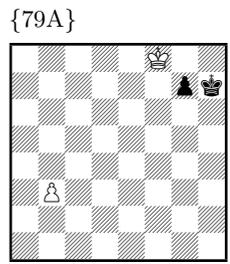
Erstaunlich ist die Eindeutigkeit, die durch die Reihenfolge Remis-Gewinn-Verlust-illegal und Drehung im Uhrzeigersinn erreicht wird!



Nach 9.S-c7#



Lösungsstellung



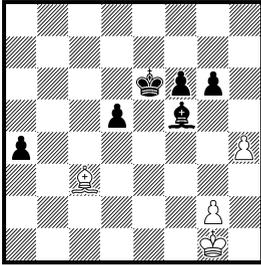
Lösungsstellung

Partien

Der beste jemals gespielte Zug

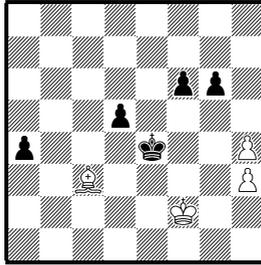
Nr. 80: Topalow – Schirow Linares 1998

{80A}



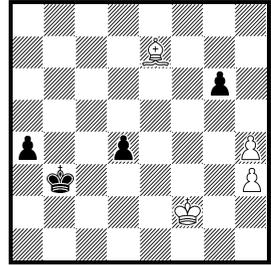
Vor 47... Lf5-h3!!

{80B}



Nach 49... Kf5-e4

{80C}



Nach 53... Kc4-b3

Es gibt Chancen auf ein Remis mit ungleichfarbigen Läufern, besonders wenn Weiß eine Blockade auf schwarzen Feldern errichten kann **{80A}**. Es gibt aber wenig Chancen, wenn man es mit einem Gegner wie Alexej Schirow zu tun hat, der für seine tief und weit vorausberechneten Züge bekannt ist und hier **47... Lh3!!** zog. Es ist schwierig zu beweisen, dass kein anderer Zug als 47... Lh3 gewinnt, aber es ist ziemlich klar, dass 47... Lh3 gewinnt, wenn man die Stellung analysiert. Es folgte **48.g2×h3 Kf5 49.Kf2 Ke4 {80B} 50.L×f6 d4 51.Le7** Das verliert, aber wie sonst soll 51... a3 gestoppt werden? **51... Kd3 52.Lc5** (andernfalls 52... Kc2) **Kc4! 53.Le7 Kb3 {80C}** 0-1. Denn es gibt kein Mittel gegen den Doppelangriff von Kb3-c2 und d4-d3. (nach *Levitt & Friedgood*)

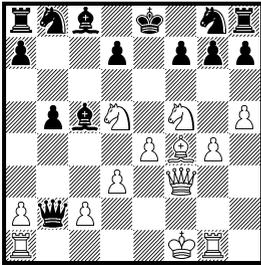
Viele Experten sehen Schirows herrlichen Zug 47... Lf5-h3 als den besten an, der jemals in einer Schachpartie gespielt wurde. Er ist so tief angelegt und so paradox, dass er aus einer komponierten Endspielstudie mit dem Thema Läuferopfer stammen könnte. Ein einfaches Beispiel dafür ist die Studie Nr. 68.

Damit fungiert Schirows geniale Kombination als Brücke zwischen den erdachten Studien (Nr. 55 bis 79) und den gespielten Partien (Nr. 81-83). Vor allem die drei berühmten Partien von Anderssen, Fischer und Kasparow sind Kunstwerke eigener Art und gehören (für mich) zur „Problem-Schach-Kunst“.

Die unsterbliche Partie

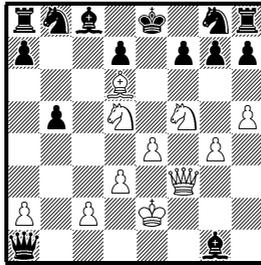
Nr. 81: Anderssen – Kieseritzky London 1851

{81A}



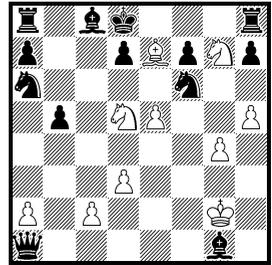
Nach 17... Df6×b2

{81B}



Nach 19.Lc5×g1

{81C}



Nach 23.Ld6-e7#

1.e4 e5 2.f4 e5×f4 3.Lc4 Dh4+ 4.Kf1 b5!? 5.L×b5 Sf6 6.Sf3 Dh6 7.d3 Sh5 8.Sh4 Dg5 9.Sf5 c6 10.Tg1 (Läuferopfer) c6×b5 11.g4 Sf6 12.h4! Dg6 13.h5 Dg5? 14.Df3 Sg8 15.L×f4 Df6 16.Sc3 Lc5 17.Sd5 D×b2 {81A} 18.Ld6!! D×a1+ (Turmopfer) 19.Ke2 L×g1? {81B} (Turmopfer) 20.e5!! (Blockade der schwarzen Dame) Sa6 21.S×g7+ Kd8 22.Df6+! S×f6 (Damenopfer) 23.Le7# {81C}.

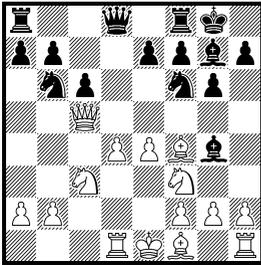
Alle schwarzen Offiziere stehen noch auf dem Brett. Weiß hat einen Läufer, zwei Türme und die Dame geopfert, um Zeit zu gewinnen und mit einem Matt durch drei Leichtfiguren abzuschließen. Unsterblich!

„Der Unterschied zwischen Partie als historischem Prozess und Problem als künstlerischem Produkt bringt es mit sich, dass Fragen wie die der Priorität, Antizipation, Originalität und des Plagiarismus bei der Partie keine, beim Problem hingegen eine wichtige Rolle spielen.“
(Grasemann)

Das schwarze Spiel des Jahrhunderts

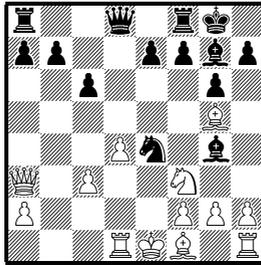
Nr. 82: D. Byrne – Fischer New York 1956

{82A}



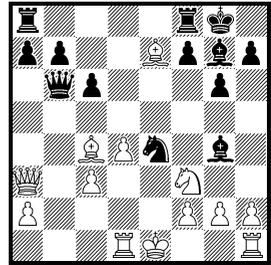
Nach 10...Lc8-g4

{82B}



Nach 13...Sf6xe4

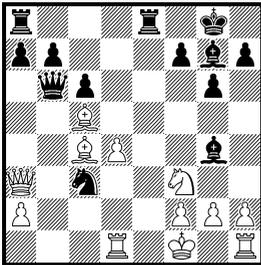
{82C}



Nach 15.Lf1-c4

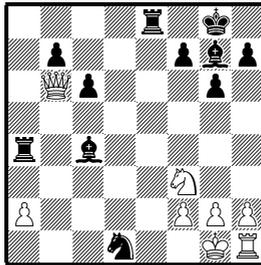
1.Sf3 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 Lg7 4.d4 0-0 5.Lf4 d5 6.Db3 d5xc4 7.Dxc4 c6 8.e4 Sbd7
9.Td1 Sb6 10.Dc5 Lg4 {82A} 11.Lg5? Sa4! 12.Da3 Sxc3 13.b2xc3 Sxe4 {82B}
14.Lxe7 Db6 15.Lc4 {82C} Sxc3! 16.Lc5 Tfe8+

{82D}



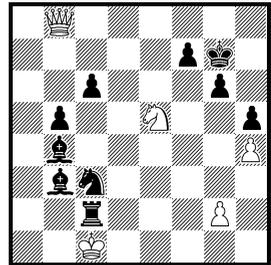
Nach 17.Ke1-f1

{82E}



Nach 25...Sc3xd1

{82F}



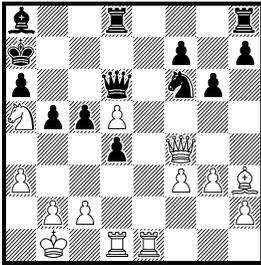
Nach 41...Ta2-c2#

17.Kf1 {82D} Le6!! Der Anfang des Dramas. 18.Lxb6 Lxc4+ 19.Kg1 Se2+
20.Kf1 Sxd4+ Kg1 21.Se2+ 22.Kf1 Sc3+ 23.Kg1 a7xb6 24.Db4 Ta4 25.Dxb6
Sxd1 {82E} 26.h3 Txa2 27.Kh2 Sxf2 28.Te1 Txe1 29.Dd8+ Lf8 30.Sxe1 Ld5
31.Sf3 Se4 32.Db8 h5 33.h4 b5 34.Se5 Kg7 35.Kg1 Lc5+ 36.Kf1 Sg3+ 37.Ke1
Lb4+ 38.Kd1 Lb3+ 39.Kc1 Se2+ 40.Kb1 Sc3+ 41.Kc1 Tc2# {82F}.

Fischer war damals 13 Jahre alt.

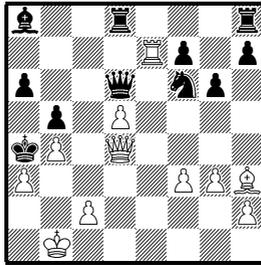
Nr. 83: *Kasparow – Topalow Wijk aan Zee 1999*

{83A}



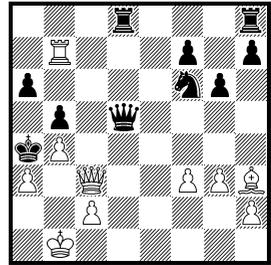
Es folgt 24. Td1×d4

{83B}



Nach 27... Ka5-a4

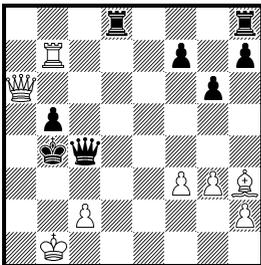
{83C}



Nach 30. Ta7×b7

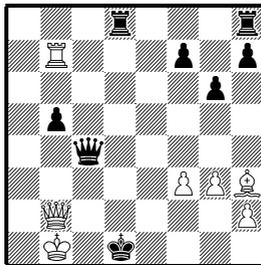
1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 g6 4.Le3 Lg7 5.Dd2 c6 6.f3 b5 7.Sge2 Sbd7 8.Lh6 L×h6
9.D×h6 Lb7 10.a3 e5 11.0-0-0 De7 12.Kb1 a6 13.Sc1 0-0-0 14.Sb3 e5×d4 15.T×d4
c5 16.Td1 Sb6 17.g3 Kb8 18.Sa5 La8 19.Lh3 d5 20.Df4+ Ka7 21.The1 d4 22.Sd5
Sb×d5 23.e4×d5 Dd6 **{83A}** 24.**T×d4!**? Der Beginn der Attacke. 24... c5×d4?
(24... Kb6! 25.Sb3! L×d5! 1/2-1/2) 25.Te7+! Kb6 26.D×d4+! K×a5 27.b4+ Ka4
{83B} 28.Dc3 D×d5 29.Ta7! Lb7 30.T×b7 **{83C}** Dc4 31.D×f6 K×a3

{83D}



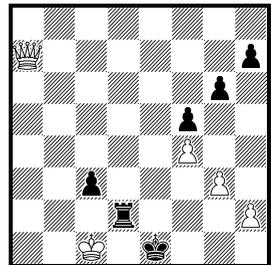
Nach 32... Ka3×b4

{83E}



Nach 35... Kd2-d1

{83F}



Nach 44. Da4-a7

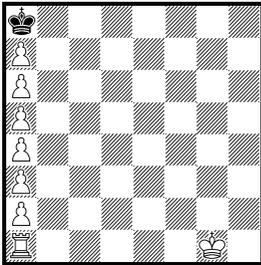
32.D×a6+ K×b4 **{83D}** 33.c3+! K×c3 34.Da1+ Kd2 35.Db2+ Kd1 **{83E}**
36.Lf1!! Td2 37.Td7! T×d7 38.L×c4 b5×c4 39.D×h8 Td3 40.Da8 c3 41.Da4+
Ke1 42.f4 f5 43.Kc1 Td2 44.Da7 1-0 **{83F}**.

„Das beste Spiel meines Lebens“. (*Garri Kasparow* selbst)

Schach-960

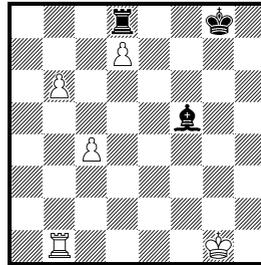
Beim Schach-960 wird die Anordnung der weißen Offiziere auf der 1. Reihe ausgelost. Dabei gilt: Der König befindet sich auf b1 bis g1 zwischen den Türmen und die Läufer sind ungleichfarbig; die schwarzen Offiziere stehen spiegelbildlich auf der 8. Reihe. Es gibt 960 verschiedene Anordnungen, daher der Name. – Rochiert wird so: Wenn der Turm links vom König steht (z.B. Tc1 und Kg1), dann führt 0-0-0 zur üblichen Stellung Kc1 und Td1, wenn rechts, dann 0-0 zu Kg1 und Tf1. Das ermöglicht neue Effekte im Problemschach.

Nr. 84
William Shinkman
Bader Al-Hajiri
Website T. Krabbé 2007



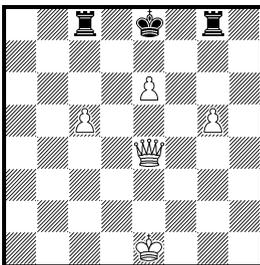
Matt in 8 Zügen
Schach-960

Nr. 85
Geir S. Tallaksen
Østmoe
Aftenposten 2018



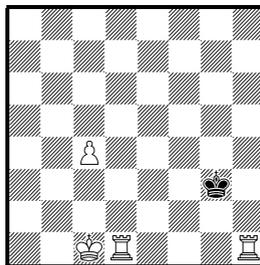
Gewinn
Schach-960

Nr. 86
Werner Keym
Die Schwalbe 2021



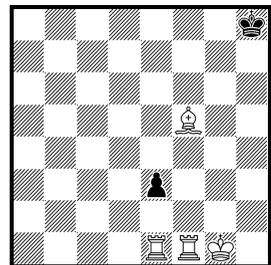
Matt in 4 Zügen
2 Lösungen
Schach-960

Nr. 87
Bernd Gräfrath
König & Turm 2002 (c)



Weiß nimmt 1 Zug zurück, dann Matt in 2 Zügen. 2 Lösungen
Schach-960

Nachtrag
Werner Keym
Urdruck



Weiß nimmt 1 Zug zurück, dann Matt in 2 Zügen
Schach-960

Nr. 84: 1.0-0-0! ($K \rightarrow c1$ und $T \rightarrow d1$) $K \times a7$ 2.Td8 $K \times a6$ 3.Td7 $K \times a5$ 4.Td6 $K \times a4$ 5.Td5 $K \times a3$ 6.Td4 $K \times a2$ 7.Td3 Ka1 8.Ta3#

Shinkmans berühmtes Problem (mit $wKe1$ statt $Kg1$ und derselben Lösung) wurde 1887 im *St. Louis Globe Democrat* veröffentlicht. Etwa 40 Jahre später wurde aber eine Nebenlösung (1.Kd2) entdeckt. Mit Hilfe von Schach-960 rettete *Al-Hajiri* das Problem 120 Jahre später. Jetzt ist es (wieder) unsterblich.

Nr. 85: Hier ist die weiße Rochade möglich, nach dem ersten Zug (1.c5 $L \times d7$) auch die schwarze. Auf **1.c5! $L \times d7$** (1... $L \times b1?$ 2.c6 Le4 3.c7 1-0) folgt nicht 2.Td1? wegen 2... 0-0-0! (= $Kg8 \rightarrow c8$) $1/2-1/2$, sondern **2.0-0-0!** Weiß bestimmt dadurch die Partieanfängsfelder der Könige (g1 und g8) sowie der Türme (b1 und b8) und der Turm auf d8 darf nicht mehr rochieren (Retro-Strategie, vgl. S. 127 und 135). **2... Kf7 3.T \times d7 T \times d7 4.c6** 1-0. Gewusst wie!

Nr. 86: Wer nur die „zwei“ symmetrischen Lösungen 1.Db7 und 1.Dh7 angibt, liegt falsch. Die zwei richtigen Lösungen sind: eine konventionelle, asymmetrische Lösung (1.Da4+!) plus *eine* Lösung, die aus *zwei* sich ausschließenden Teillösungen (entweder 1.Db7! oder 1.Dh7!) besteht (Partielle Retroanalyse, vgl. S. 122).

Falls 0-0-0 zulässig und 0-0 unzulässig ist, löst erstens **1.Da4+!** $Tc6$ 2.D \times c6+ $Kf8$ 3.Dd7 $Tg7$ 4.Dd8# sowie 1... $Kf8$ 2.Df4+ $Kg7$ (2... $Ke7, Ke8$ 3.Df7+ $Kd8$ 4.Dd7#) 3.Df6+ $Kh7$ 4.Dh6# und zweitens **1.Db7!** $Tc7$ 2.D \times c7 $Tg7$ 3.D \times g7 $Kd8$ 4.Dd7# sowie 1... $Tg7$ 2.D \times c8+ (aber nicht 2.D \times g7? 0-0-0!) $Ke7$ 3.Dd7+ $Kf8$ 4.Dd8#. – Falls 0-0 zulässig und 0-0-0 unzulässig ist, löst erstens **1.Da4+!** ... und zweitens **1.Dh7!** $Tg7$ 2.D \times g7 $Tc7$ 3.D \times c7 $Kf8$ 4.Df7# sowie 1... $Tc7$ 2.D \times g8+ (aber nicht 2.D \times c7? 0-0!) $Ke7$ 3.Df7+ $Kd8$ 4.Df8#. Das sind jeweils nur zwei Lösungen, nicht drei. Alle Abspiele sind dualfrei. Ein Fund!

Nr. 87: (1) Weiß nimmt **Td4-d1** zurück ($T \rightarrow d4$) und setzt danach matt mit **1.0-0** ($K \rightarrow g1$ und $T \rightarrow f1$) $Kh3$ 2.Tf3#. (2) Weiß nimmt **0-0-0** zurück ($K \rightarrow f1$, $Td1$ unverändert) und setzt matt mit **1.Td4** $Kf3$ 2.Th3#. Sehr hübsch.

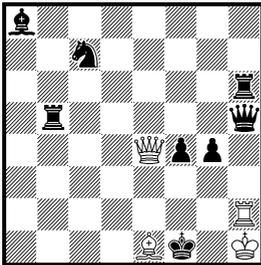
Nachtrag: Zurück **0-0** ($K \rightarrow f1$ und $T \rightarrow g1$), vor **1.0-0-0** e2 2.Td8#. Einfach!?

Zusatz: Beim Schach-960 kann der Gegner die Rochade erzwingen, z.B. *Werner Keym, Stuttgarter Zeitung 2020*, $wKe5$ $Dh6$ $Sg5$ $sKg8$ $Th8$ $f5$ $h7$, Matt in 2 Zügen, Schach-960. 1.Kf4! Zugzwang 0-0 (= $Th8 \rightarrow f8$) 2.D \times h7#

Selbstmatt

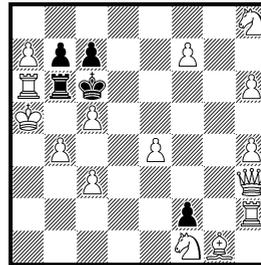
Beim Selbstmatt erzwingt Weiß, dass Schwarz ihn mattsetzt. Schwarz versucht, das zu vermeiden. Weiß zieht an; ein Selbstmatt-Problem in 2 Zügen umfasst 4 Einzelzüge. Die frühesten Selbstmatt-Aufgaben stammen aus dem 13. Jahrhundert.

Nr. 88
Rudolf Prytz
Chemnitzer Tageblatt
1925



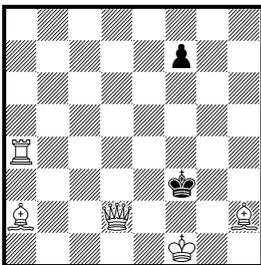
Selbstmatt in 2 Zügen

Nr. 89
Henry Bettmann
Funkschach 1926
1. Preis



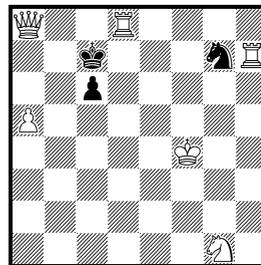
Selbstmatt in 3 Zügen

Nr. 90
Andrei Seliwanow
Uralski Problemist 2000
1./2. Preis



Selbstmatt in 5 Zügen

Nr. 91
Bo Lindgren
Hans Peter Rehm
Probleemblad 1980
1. Preis



Selbstmatt in 13 Zügen

Nr. 88: Die Lösung beginnt mit **1.Ld2!** [2.Dg2+ L×g2#]

1... Tb7 2.Db1+ T×b1#

1... Tc6 2.Dc4+ T×c4#

1... Td5 2.Dd3+ T×d3#

1... Sd5 2.Dxf4+ S×f4#

1... f3 2.De2+ f3×e2#

Klassischer Selbstmatt-Zweizüger.

Nr. 89: *Joseph Babson* initiierte die Konstruktion von Problemen, in denen auf die Umwandlung eines schwarzen Bauern in D/T/L/S die jeweils korrespondierende Umwandlung eines weißen Bauern in D/T/L/S folgt. Die schwarze Allumwandlung und die weiße bilden somit ein Echo: DD-TT-LL-SS. Diese Echo-Allumwandlung heißt **Babson Task**.

Nr. 89 meistert erstmals diesen Task und gilt als das „Selbstmatt des Jahrtausends“.

Der Schlüsselzug ist **1.a8L!**

1... f2×g1D 2.f8D D~ 3.Weiß×D Schwarz~ #

1... f2×g1T 2.f8T T~ 3.Weiß×T Schwarz~ #

1... f2×g1L 2.f8L L~ 3.Weiß×L Schwarz~ #

1... f2×g1S 2.f8S S~ 3.Weiß×S Schwarz~ #

Schönheitsfehler sind die Duale nach 2... Df2/Dg7.

Warum scheitern andere Umwandlungen? Selbst herausfinden!

Nr. 90: Auf 1.Ke1? folgt 1... f6!. Richtig ist **1.Le6!** Zugzwang

1... f7×e6 2.Dg5 e5 3.Lg3 e4 4.Le1 e3 5.Dg1 e2#

1... f6 2.Lh3 f5 3.Lg4+ f5×g4 4.De1 g3 5.Lg1 g2#

1... f5 2.Dd1+ Ke3 3.Ke1 f4 4.Lh3 f3 5.Lf1 f2#

Drei Echo-Modellmatts. Wunderschön.

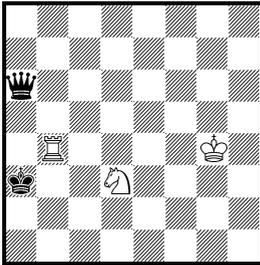
Nr. 91: **1.Ke3!** c5 2.Db8+ Kc6 3.Th6+ Se6 4.Kd2 c4 5.Td6+ Kc5 6.Th5+ Sg5 7.Kc1 c3 8.Db6+ Kc4 9.Th4+ Se4 10.Tg4 c2 11.Td4+ Kc3 12.Tg3+ S×g3 13.Se2+ S×e2#.

Grandioses systematisches Manöver. Unbedingt nachspielen!

Hilfsmatt

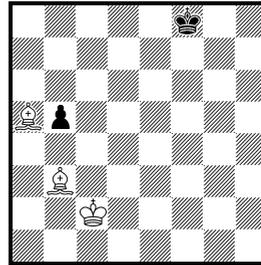
Beim Hilfsmatt kooperieren beide Parteien, um Schwarz mattzusetzen. Schwarz zieht an; ein Hilfsmatt-Problem in 2 Zügen umfasst 4 Einzelzüge. Das früheste Hilfsmatt-Problem stammt von 1854.

No. 92
Henry Forsberg
Pauly GT 1935
Revista de Şah 1936
1. Preis



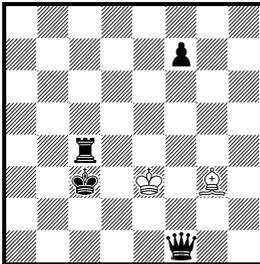
Hilfsmatt in 2 Zügen
b) *sTa6*, c) *sLa6*,
d) *sSa6*, e) *sBa6*

Nr. 93
Hilmar Ebert
Zdravko Maslar
Diagrammes 1980
Spezialpreis



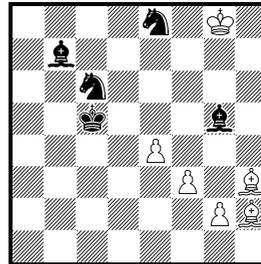
Hilfsmatt in 5 Zügen

Nr. 94
Torsten Linß
Probleemblad 2014
1. Preis



Hilfsmatt in 8 Zügen

Nr. 95
Fadil
Abdurahmanović
Osman Čatić
Mat 1981 2. Preis



Hilfsmatt in 3 Zügen
3 Lösungen

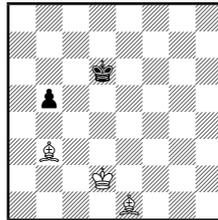
Nr. 92: Das ist der ideale Fünfling.

- a) **1.Df6!** Sc5 2.Db2 Ta4#
- b) **1.Tb6!** Tb1 2.Tb3 Ta1#
- c) **1.Lc4!** Se1 2.La2 Sc2#
- d) **1.Sc5!** Sc1 2.Sa4 Tb3#
- e) **1.Ba5!** Tb3+ 2.Ka4 Sc5#

Schlüsselzüge mit D/T/L/S/B.
Fünf verschiedene Mattstellungen.
Das „Hilfsmatt des Jahrtausends“.

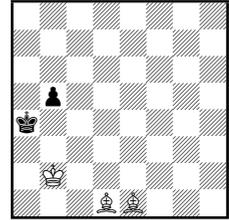
Nr. 93: **1.Ke7!** Le1 2.Kd6 Kd2 {93A} 3.Kc5 Ld1 4.Kb4 Kc2+ 5.Ka4 Kb2# {93B}.
Perfekter doppelter Inder (vgl. Nr. 20).

{93A}



Nach 2... Kc2-d2

{93B}



Nach 5... Kc2-b2#

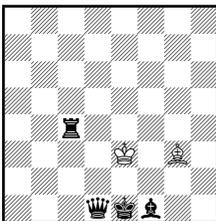
Nr. 94: **1.f5!** Lf2 2.f4+ Kf3 3.Kd2 Kg4 4.f3+ Ld4 5.Dd1 Kf4 6.Ke1 Ke3 7.f2 Le5 8.f1L Lg3# {94A}.

Rundläufe des weißen Königs (Ke3-f3-g4-f4-e3) und Läufers (Lg3-f2-d4-e5-g3), Selbst-Fesselung und -Entfesselung des Läufers, Excelsior des Bauern (f7-f1) mit Unterverwandlung (f2-f1L). Phantastisch!

Nr. 95: Wunderbare Echo-Spiele der Bauern.

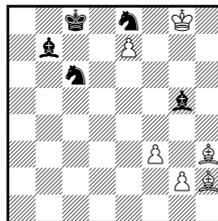
- (1) **1.Kb6 e5 2.Kc7 e6+ 3.Kc8 e7# {95A}**.
- (2) **1.Ld8 f4 2.Kd6 f5+ 3.Kd7 f6# {95B}**.
- (3) **1.Le7 g3 2.Kd6 g4+ 3.Ke6 g5# {95C}**.

{94A}



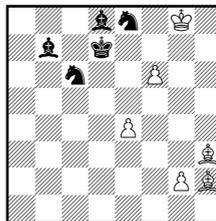
Nach 8... Le5-g3#

{95A}



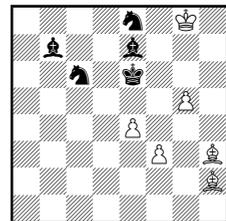
Nach 3... e6-e7#

{95B}



Nach 3... f5-f6#

{95C}



Nach 3... g4-g5#

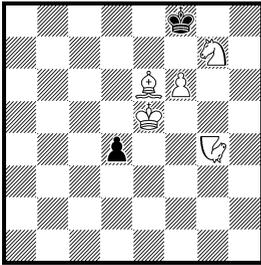
Märchenschach

Seit seinem Ursprung hat sich das Schachspiel entwickelt. Nur der Turm und der Springer haben ihre ursprünglichen Gangarten beibehalten. In den letzten 100 Jahren haben die Problemisten zahllose neue Schachbretter, Figuren, Regeln, Forderungen usw. erfunden. Zwei bekannte „neue“ Figuren stammen vom „Märchen-König“ *Thomas R. Dawson*: der Nachreiter von 1925 und der Grashüpfer von 1912.

Nr. 96

Thomas R. Dawson

Die Schwalbe 1925



Matt in 2 Zügen

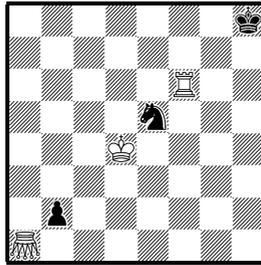
♞ = Nachreiter

b) Bd4→b4

Nr. 97

Thomas R. Dawson

The Problemist 1934



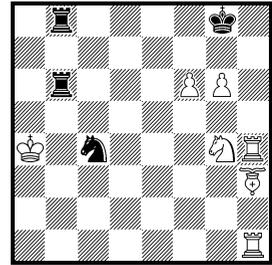
Hilfsmatt in 3 Zügen

♞ = Grashüpfer

Nr. 98

aş-Şūlī

Vor 946



Matt in 5 Zügen

♞ = Alfil

Zu Nr. 96: Der Nachreiter (= N) macht beliebig viele Springerschritte hintereinander auf derselben Geraden, wobei er nur im letzten Schritt schlagen darf (Ng4-e3,-c2,-a1).

Zu Nr. 97: Der Grashüpfer (= G) hüpft auf Damenlinien über einen beliebigen Stein (Sprungbock) und landet auf dem unmittelbar dahinter liegenden Feld, falls dieses frei ist oder von einem gegnerischen Stein besetzt ist, den er schlägt. Ohne einen Sprungbock kann der Grashüpfer nicht ziehen (Ga1-c3).

Zu Nr. 98: Der Alfil (= A) ist eine mittelalterliche Figur. Er springt auf den Diagonalen auf das zweitnächste Feld, wobei das erstnächste besetzt sein kann (Ah3-f1, -g5). Im klassischen Schach ist er ausgestorben, im Märchenschach lebt er weiter.

Nr. 96: a) **1.Na1!** d3 2.Nd7# **{96A}**, nicht 1.Nc2? d3 2.Lb3 d3×Sc2,
 b) **1.Nc2!** b3 2.L×b3# **{96B}**, nicht 1.Na1? b3 verhindert Na1-b3-c5-d7.
 Man ist verblüfft, wenn man das zum ersten Mal sieht.

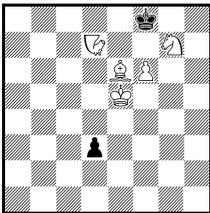
Nr. 97: **1.b1G!** Tg6 2.Gh7 Tg1 3.Sc4! Gh1# **{97A}**. Die übrigen sieben Züge des Springers scheitern, besonders 3.Sd7? Gh1+ 4.Gc7! und 3.Sd3? Gh1+ 4.Gc2! Trickreich.

Nr. 98: **1.Th8+** K×h8 2.Af5+ Kg8 3.Th8+ K×h8 4.g7+ Kg8 5.Sh6# **{98A}**.
 [Es existieren etliche Fassungen, z.B. sTb2 statt Tb6 mit Matt in 6 Zügen.]

Mit diesem Problem, das unter dem Titel „**Dilarams Matt**“ bekannt ist, ist eine hübsche Geschichte verknüpft. Ein Prinz hatte gewettet und sein Vermögen an einen anderen Prinzen beim Schachspiel verloren. In seiner Verzweiflung bot er als Wetteinsatz seine Lieblingsfrau Dilaram an. Als er verloren schien, rief sie: „O Schah, opfere beide Türme, nicht mich.“ Ihr Ehemann verstand, was sie meinte, spielte entsprechend und gewann das Spiel.

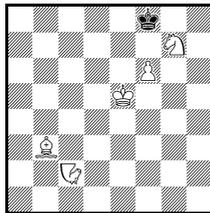
In jenen Zeiten wurden spektakuläre Kombinationen bewundert und schriftlich aufbewahrt, aber nicht die Partien. Daher rührt der Scherz der Problemisten: „Schachprobleme sind älter als Schachpartien.“

{96A}



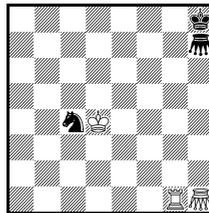
Nach 2.Na1-d7#

{96B}



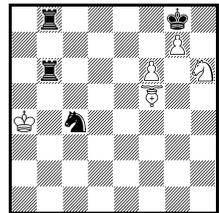
Nach 2.Le6×b3#

{97A}



Nach 3... Ga1-h1#

{98A}

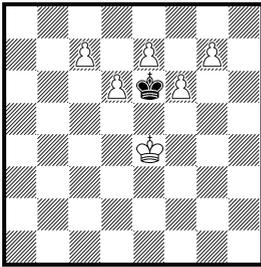


Nach 5.Sg4-h6#

Asymmetrie

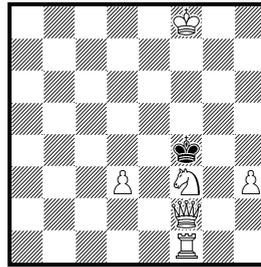
Man findet mehr als 3000 symmetrische Probleme in der PDB (K = 'symmetrical position'). Viele haben einen Schlüsselzug, der die Symmetrie erhält (wie Nr. 99). Im Allgemeinen sind sie weniger interessant als die Probleme mit asymmetrischem Schlüssel (Nr. 100 bis Nr. 124).

Nr. 99
Fritz Hofmann
Sonntagsblatt 1887



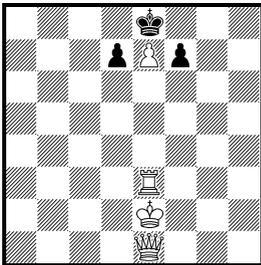
Matt in 3 Zügen

Nr. 100
Valerian Onitiu
Chess Amateur 1924



Matt in 2 Zügen

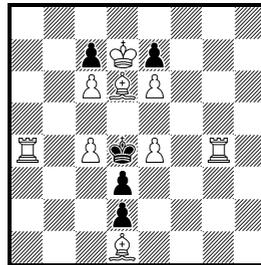
Nr. 101
a) Bror Larsson
Eskilstuna-Kuriren 1945
b) Jan Hartong
Bulletin Ouvrier des
Echecs 1948



Matt in 2 Zügen

a) *Diagramm*
 b) *alles 1 Linie nach rechts*

Nr. 102
Miroslav Stošić
problem 1971
 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Nr. 99: Nicht 1.e8D+? K×d6/K×f6 2.c8D,T oder 2.g8D,T patt, sondern **1.e8L!** K×d6 2.c8T! Ke6 3.Tc6# oder 1...K×f6 2.g8T! Ke6 3.Tg6#. Eine Läufer-Umwandlung und zwei Turm-Umwandlungen zwecks Pattvermeidung. Dieser reizvolle Inhalt unterscheidet Nr. 99 von vielen etwas eintönigen symmetrischen Problemen mit einem die Symmetrie erhaltenden Schlüsselzug.

Nr. 100 bis Nr. 124:

Typisch für Asymmetrie-Probleme ist, dass sie immer die Frage aufwerfen, warum der Schlüsselzug auf der einen Seite erfolgreich ist, der spiegelbildliche Zug auf der anderen Seite aber nicht (Auswahlschlüssel). Insofern existiert immer ein thematischer Fehlversuch. Dieser ist oft trivial: So fehlt es am Raum links von der a-Linie oder rechts von der h-Linie oder die Randlinie wird für das Matt benötigt. Je später der asymmetrische Zug erfolgt, desto schwieriger ist er zu erkennen. Unerwartet sind auch Patt-Motive. „Ausnahmen“ (Nr. 119 bis Nr. 124) bestätigen die Regel.

Nr. 100: 1.Dk2?? ist unmöglich, daher **1.Da2!** Zugzwang Kf5 2.Df7#, 1...Ke3 2.Dd2# oder 1...Kg3 2.Dh2#. Diese schlichte Miniatur ist ein geradezu klassisches Beispiel: Der asymmetrische Schlüsselzug führt zu einer symmetrischen Mattstellung, wenn Schwarz symmetrisch zieht, oder zu zwei verschiedenen spiegelbildlichen Mattstellungen, wenn er asymmetrisch zieht.

Nr. 101: a) Der thematische Fehlversuch 1.Db4? scheitert wegen 1...f6,f5. Richtig ist **1.Dh4!** [droht 2.Dh8#] 1...d6,d5 2.Da4# oder 1...f6,f5 2.Dh5#.

b) Fehlversuch: 1.Dk1??. Lösung: **1.Da1!** [droht 2.Da8#] e5 2.Da3# oder 1...g5 2.Dh8#.

Es ist selten, dass ein Schachproblem eines Autors durch eine Zwillingsfassung eines anderen Autors ergänzt und aufgewertet wird.

Nr. 102: Sechs Versuche mit dem Läufer werden durch sechs Königsfluchten widerlegt:

1.La3? Kc3!

1.Lb4? K×c4!

1.L×c7? Kc5!

1.Lg3? Ke3!

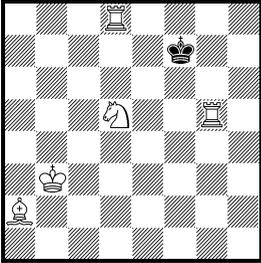
1.Lf4? K×e4!

1.L×e7? Ke5!

Richtig ist allein **1.Lh2!** Kc3 2.Le5# oder 1...Kc5,Ke3 2.Lg1#.

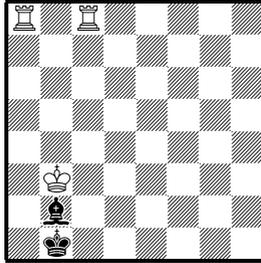
Hervorragend konstruiert.

Nr. 103
Edith Baird
Chess Amateur 1924



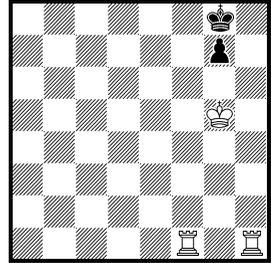
Matt in 3 Zügen

Nr. 104
Heinrich Wagner
 (nach E. B. Cook)
Wiener Schachzeitung
 1926



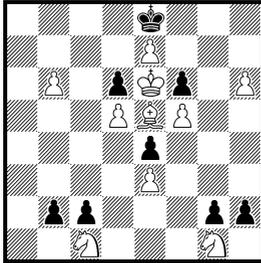
Matt in 3 Zügen

Nr. 105
Herbert Hultberg
Tidskrift för Schack
 1947



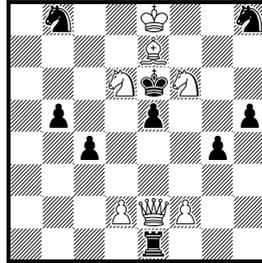
Matt in 3 Zügen

Nr. 106
Thomas R. Dawson
Falkirk Herald 1914



Matt in 3 Zügen

Nr. 107
Gerhard Latzel
Lippische Landeszeitung 1951
 Ehrende Erwähnung



Matt in 3 Zügen

Nr. 103: *Edith Elina Helen Baird*, geb. *Winter Wood* (1859-1924) gilt als „Königin“ der diagonalen Symmetrie. Die Stellung ist am Anfang und Ende symmetrisch: **1.Lb1!** Ke6 2.Lh7 Kf7 3.Lg8#. Very nice.

Nr. 104: Natürlich nicht 1.Ta3? Ld4,Le5... , sondern **1.Tc3!**

1... La3 2.K×a3 Ka1 3.Tc1#

1... L×c3 2.K×c3 Kc1 3.Ta1#

1... La1 2.T×a1+ K×a1 3.Tc1#

1... Lc1 2.Ta1+ K×a1 3.T×c1#.

Turmopfer mit Zugzwang und Sternflucht des Läufers. Vgl. P1167955.

Nr. 105: Fehlversuch: 1.Tf6? g7×f6+? 2.K×f6 Kf8 3.Kh8#, aber 1... g6! 2.T×g6+ Kf~.

Lösung: **1.Th6!** g7×h6+ 2.K×h6 Kh8 3.Tf8# und 1... g6 2.T×g6+ Kh~ 3.Th1#

Nr. 106: Fehlversuch: 1.L×b2? h1L! 2.b7 patt.

Lösung: **1.Lxh2!** b1L (oder b1D) 2.h7 L~ 3.h8D#,T#.

Der zusätzliche Raum auf der linken Seite erweist sich als Nachteil für Schwarz.

Ein Paradoxon, wie es TRD liebte.

Nr. 107: Fehlversuch: 1.d4? [2.d5#] e4 2.f4 [3.d5#,f5#] g4×f3 e.p. 3.Di2??

Lösung: **1.f4!** [2.f5#] e4 2.d4 [3.d5#,f5#] c4×d3 e.p. 3.Da2#.

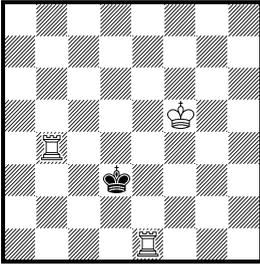
Erst der Mattzug begründet den Schlüsselzug 1.f4.

Dieses Problem zeigt etwas Besonderes: Die Stellungen nach dem zweiten weißen Zug des Fehlversuchs und der Lösung scheinen gleich zu sein, enthalten aber nicht die gleichen Zugrechte, was den En-Passant-Schlag betrifft. Originell.

„Ein Problem muss ein gewisses Etwas besitzen, was es über die Grenzen des nüchternen, praktischen Spiels hinaushebt und ihm individuelles Gepräge verleiht, es muss eine *Idee* haben.“

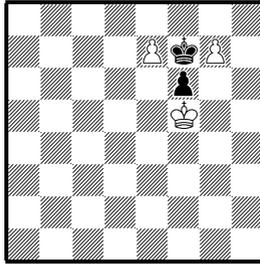
(*Palkoska*).

Nr. 108
Frithiof Lindgren
Aftonbladet 1928



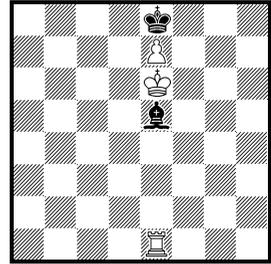
Matt in 4 Zügen

Nr. 109
Otto Nerong
Essener Anzeiger 1929



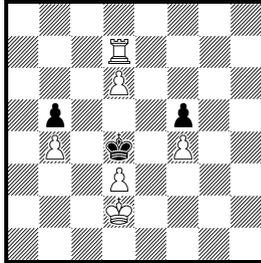
Matt in 4 Zügen

Nr. 110
Erich Zepler
Die Schwalbe 1937



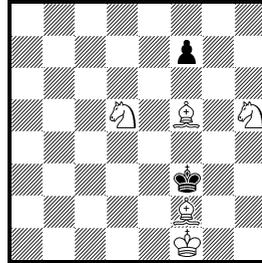
Matt in 4 Zügen

Nr. 111
Wolfgang Pauly
Deutsche Schachblätter 1916



Matt in 4 Zügen

Nr. 112
Josef Breuer
Die Schwalbe 1948



Matt in 4 Zügen

Nr. 108: 1.Tc1! Kd2 2.Ke4 K×c1 3.Kd3 Kd1 4.Tb1#.
1...Ke3 2.Tb2 Kd4 (2...Kd3 3.Ke5,Kf4) 3.Tb3 Kd5 4.Td3#
1...Ke2 2.Tb2+ Ke3 (2...Kd3 3.Ke5,Kf4) 3.Td1 Kf3 4.Td3#
Ein Turmopfer in einem symmetrischen Wenigsteiner.

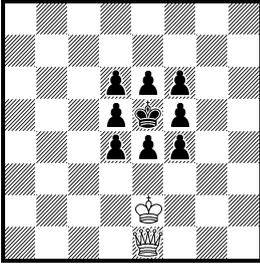
Nr. 109: Fehlversuch: 1.e8S? Ke7,K×e8 2.g8D Kd7 3.Df8 Kd8 4.S×f6+.
Lösung: **1.g8S!** Kg7 2.e8D Kh7 3.Df8 Kh8 4.S×f6#
„Ein eindrucksvolles Beispiel dafür, dass der vermeintlich schwache Springer stärker als eine Dame sein kann. Neben der hohen Ökonomie und der lautlosen Zugfolge gefallen auch die unterschiedlichen Widerlegungen der Damenumwandlungen: 1.g8D+? K×e7!, aber 1.e8D+? K×e8!“ (*Schlosser & Minski*).

Nr. 110: Fehlversuch: 1.Tg1? Lg7! 2.Tc1 Lc3 3.Tc2 La5!
Lösung: **1.Tc1!** Lc7 (1...Lc3? 2.Tc2) 2.Tg1! Lg3 3.Tg2 L~ 4.Tg8#.
Ein fintenreicher Kampf pro und contra Patt.
Wie im Fußball: links antäuschen, rechts vorbeiziehen!

Nr. 111: Wer würde hier zwei Unterverwandlungen erwarten? Es ist ein Turm, wenn der schwarze König asymmetrisch zur Seite zieht, dagegen ein Springer, wenn er symmetrisch zieht.
1.Th7! Kd5 2.d7
2...Kd6 3.d8S! Kd5 4.Td7#
2...Kc6 3.d8T! (3.d8D? patt) Kb6 4.Td6#
2...Ke6 3.d8T! (3.d8D? patt) Kf6 4.Td6#.
Drei Modellmatts. Eines von *Paulys* symmetrischen Meisterwerken.

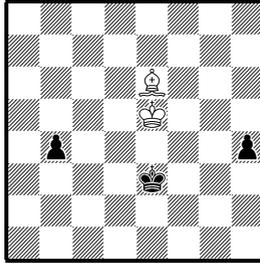
Nr. 112: 1.La7! f6 2.Sb6 Ke3 3.Sc4+ Kf3 4.Sd2#. Ein Inder.
„Mit der reizvollen Fassung und dem langen Rückzug der Schlüsselfigur wird diese Miniatur hinsichtlich Ökonomie, Schlichtheit und Schönheit kaum jemals übertroffen werden. Sie ist eines der feinsten Beispiele für einen Schachklassiker.“
(*Dickins & Ebert*)
Mein Liebling unter den Asymmetrie-Problemen.

Nr. 113
Pierre-Antoine Cathignol
diagrammes 1981



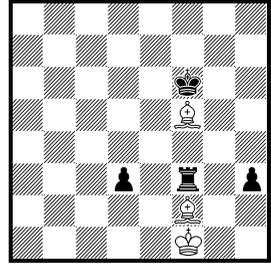
Matt in 8 Zügen

Nr. 114
Alexei Selesniew
Deutsches Wochenschach 1917 (v)



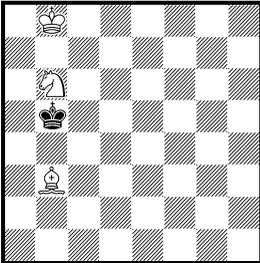
Remis

Nr. 115
Werner Keym
Allgemeine Zeitung Mainz 1965 (c)



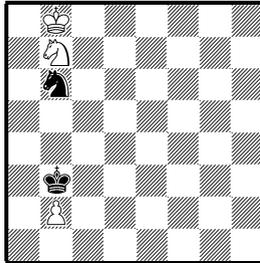
Remis

Nr. 116
Hilmar Ebert
Schach-Echo 1977



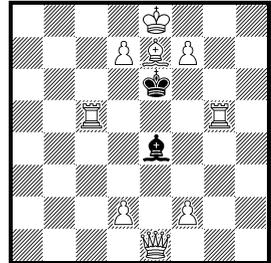
Hilfsmatt in 3 Zügen
 b) Lb3→b4

Nr. 117
Henrik Eriksson
Stella Polaris 1967
 1. Preis



Hilfsmatt in 3 Zügen

Nr. 118
Wolfgang Pauly
Asymmetry 1927 (v)



Selbstmatt in 5 Zügen

Nr. 113: Unter den zahlreichen Problemen mit Kegelstellungen (K = 'skittles setup') ist dieses mit nur zwei weißen Steinen eine Ausnahme.

Die Lösung ist dualfrei: **1.Kd2!** f3 2.Dh4 d3 3.Kc3 d4+ 4.Kc4 d5+ 5.Kc5 f2 6.Dh2+ f4 7.Dh5+ f5 8.Dh8#, auf 1...d3? folgt 2.Da1+ d4 3.Da5+ d5 4.Dc7#. Auf den spiegelbildlichen Versuch 1.Kf2!? folgt zwar nach 1...d3? die spiegelbildliche Mattführung in 8 Zügen, aber nach 1...f3! wäre nur 2.Di1?? (analog zu 2.Da1+) erfolgreich.

Weißer Königsmarsch und lange Züge der Dame in allen vier Quadranten des Brettes. Überwältigend.

Nr. 114: 1.Kd5? b3! und 1.Kf5? h3!. Thematischer Fehlversuch: 1.Kf6? Kf4! 2.Kg6 Kg3 3.Kf5 h3 4.Ke4 h2 0-1. Lösung: **1.Kd6! Kd4! 2.Kc6 Kc3 3.Kd5! b3 4.Ke4 b2 5.La2!** Das ist der Unterschied. **5...h3 6.Kf3 h2 7.Kg2** ^{1/2-1/2} Ein instruktives Endspiel zum Thema „Läufer gegen zwei Bauern“. Schön (und präzise).

Nr. 115: 1.L×h3? d2! 2.Ke2 T×f2+ 3.Kd1 Tf3 4.L~ Td3 0-1, analog 1.L×d3? h2!. Thematischer Fehlversuch: 1.Lg4? Tf4 2.L×h3 d2 3.Lg4 T×g4 4.Ke2 Tg2 5.Kd1 T×f2 0-1.

Lösung: **1.Le4! Tf4 2.L×d3 h2 3.Le4 T×e4 4.Kg2 Te2 5.Kh1 T×f2** patt oder **5...Kf5 6.Lg3 Kg4 7.L×h2 Kh3 8.Lg1** ^{1/2-1/2}.

„In der Tat lässt diese Miniatur nichts zu wünschen übrig: fein begründeter Schlüssel mit Schlagverzögerung unter Beschäftigungslenkung des Turmes. Anschließend opfern sich beide Läufer für das überraschende Musterpattfinale.“ (*Schlosser & Minski*)

Nr. 116: Nach links oder rechts – je nach Farbe des Läufers.

a) **1.Ka6!** Kc7 2.Ka7 Sc8+ 3.Ka8 Ld5#,

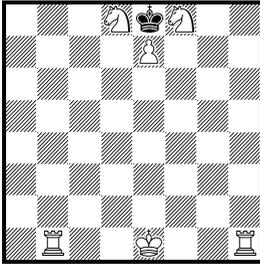
b) **1.Kc6!** Ka7 2.Kc7 Ka6 3.Kb8 Ld6#

Nr. 117: **1.Sd5** (asymmetrisch) Ka7 (asymmetrisch) 2.Sb4 Kb6 (symmetrische Stellung!) 3.Ka4 (asymmetrisch) Sc5#. Mit nur fünf Steinen eine konsekutive Doppelsetzung mit einem Idealmatt – so etwas gelingt nur durch Kooperation.

Nr. 118: Nicht 1.Ld8? Kd6 2.Di1+?!, sondern **1.Lf8!** Kf6 2.Da1+!. Das entfesselt den Le4. 2...Ke6 3.Df6+! K×f6 4.d8L+ Ke6 5.Tc6+ L×c6#.

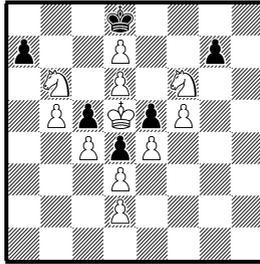
Ein zeitloses Meisterwerk mit Läuferumwandlung und Turmpfer.

Nr. 119
Jan Knöppel
Springaren 1950



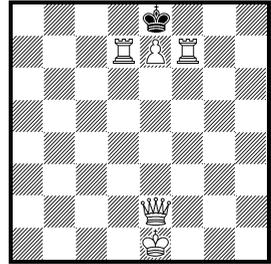
Matt in 3 Zügen

Nr. 120
Thomas R. Dawson
Falkirk Herald 1914



Matt in 2 Zügen

Nr. 121
Werner Keym
Die Zeit 2020



Matt in 2 Zügen

Nr. 122: **Karl Fabel**, *Die Schwalbe* 1937. Konstruiere mit den Königen und zwei Türmen eine Stellung, in der Weiß auf vier verschiedene Arten mattsetzen kann.

Nr. 123: **Werner Keym**, *Die Schwalbe* 1991 (v). In welcher Mattstellung mit den Königen und einem weißen Stein musste dieser Stein von der Partieanfängstellung bis zur Mattstellung mindestens dreimal ziehen?

Nr. 124: **Werner Keym**, *Eigenartige Schachprobleme* 2010 (v). Konstruiere mit vier Steinen eine Stellung, in der Weiß in 1 Zug mattsetzen kann. Keiner dieser Steine hat jemals ziehen müssen.

[Hinweis: Ein weißer Umwandlungsturm auf a8 muss noch nicht gezogen haben.]

Nr. 119: Die bisherigen Begründungen für einen weißen asymmetrischen Schlüsselzug (Nr. 100 bis Nr. 118) helfen hier nicht. Die Rochade macht den Unterschied. **1.0-0!** K×e7 2.Sb7 Ke8 3.Tbe1#.

Ein ähnliches Beispiel mit diagonaler Symmetrie ist Nr. 125.

Nr. 120 (11+6 Steine): Das ist die Originalstellung (nicht wKe5/sKe8 ...) eines Retro-Klassikers. Die weißen Bauern schlugen die 10 fehlenden schwarzen Steine, darunter den von f8 stammenden Läufer. Daher geschah zuletzt nicht e7-e5? (1.f5×e6 e.p.? ~ 2.e7#), weil der Läufer dann auf f8 gestorben wäre, sondern c7-c5. Also löst **1.b5×c6 e.p.!** ~ 2.c7#.

Die Begründung der Asymmetrie durch den En-Passant-Schlag lässt sich mit Hilfe der Partiellen Retroanalyse (vgl. S. 122 und 135) variieren. Wenn man zum Beispiel den schwarzen Bauern e4 entfernt, dann war der letzte schwarze Zug entweder c7-c5 oder e7-e5. Also ist die Lösung entweder 1.b5×c6 e.p.! oder 1.f5×e6 e.p.!. Das ist eine Lösung, die aus zwei Teillösungen, die sich ausschließen, besteht. Ein besonderer Fall von (A-)Symmetrie!

Nr. 121: Hier existiert ein symmetrischer Fehlversuch: 1.De5? K×d7/K×f7 2.e8D#. Schwarz kann aber nicht zuletzt gezogen haben und ist daher am Zug. Es folgt **1.K×d7!/K×f7!** e8D+ 2.Kd6/Kf6 D2e5# – mit einem Wechsel von Schlüsselzug und Mattzug in Fehlversuch und Lösung. Dieses Problem eignet sich besonders als „leichte“ Einstiegsaufgabe im Schachclub; die Reinfälle (auch des Computers) sind garantiert!

Dualfreie symmetrische Miniaturen mit weißem Anzug als Fehlversuch und mit schwarzem Anzug als Lösung sind sehr selten. Der Sechsteiner ist wohl die Letztform; ich habe 50 Jahre lang nach ihr gesucht.

Nr. 122: Die alleinige Stellung ist **Ke1 Tc2 Th1 Ka1** mit Kd2#, Ke2#, Kf2# und 0-0#. Wie bei Nr. 119 liegt das an der asymmetrischen Rochade.

Nr. 123: Um die Mattstellung Kc1 Ta8 Ka1 zu erreichen, benötigt der Turm von a1 zwar mindestens drei Züge, von h1 aber nur zwei. Die alleinige Stellung ist **Kd3 Dd2 Kd1**. Die Dame braucht hier vom Startfeld d1 bis zum Zielfeld d2 mindestens drei Züge. Grund für die Eindeutigkeit: Die asymmetrische Anordnung von König und Dame in der Partieanfängsstellung.

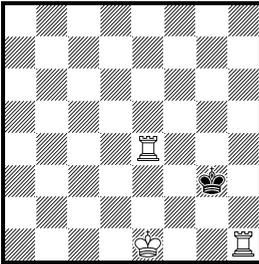
Nr. 124: Die alleinige Stellung ist **Ke1 Dd1 Dg8 Ke8**, es folgt 1.Ke7 Ddd8#. Die letzten Züge waren Bh7×Xg8D+ X-g8. Also haben die Könige und die Damen zuvor niemals ziehen müssen. Wieder liefert die asymmetrische Anordnung von König und Dame den Grund. Trotz des Hinweises auf eine Umwandlungsfigur ist diese Aufgabe schwierig, weil der unübliche Anzug unerwartet ist.

Rochaden

Im Jahr 1936 wurde beschlossen, dass im Schachproblem die Rochade zulässig ist, es sei denn, dass bewiesen werden kann, dass sie unzulässig ist.

Nr. 125

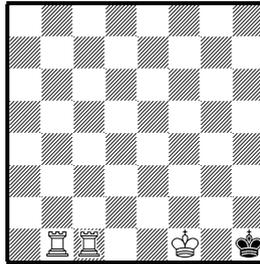
Autor und Quelle
unbekannt 1911



Matt in 2 Zügen

Nr. 126

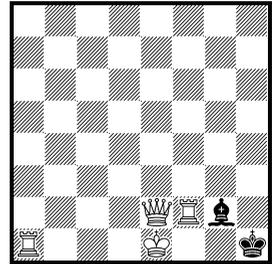
Werner Speckmann
Mattaufgaben mit drei
und vier Steinen 1976



Matt in 2 Zügen
b) alles 1 Linie nach
links

Nr. 127

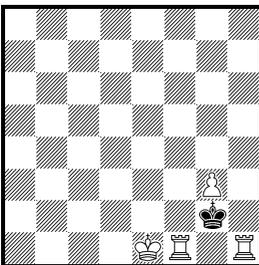
Bengt Giöbel
Polis-Tidningen 1945



Matt in 2 Zügen

Nr. 128

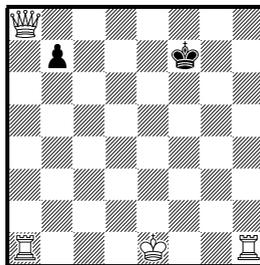
Sam Loyd
New York Albion 1857



Matt in 3 Zügen

Nr. 129

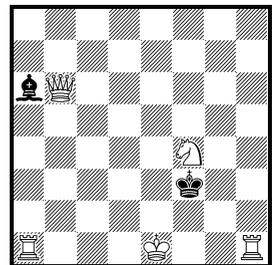
Ado Kraemer
Die Welt 1972
1. Preis



Matt in 3 Zügen

Nr. 130

Werner Keym
Allgemeine Zeitung
Mainz 1972



Matt in 3 Zügen

Nr. 125: 1.0-0! Zugzwang 1...Kh3 2.Tf3#. Klassiker mit diagonaler Symmetrie. Ähnlich ist P1146398 mit fünf Steinen.

Nr. 126: a) 1.Kf2+! Kh2 2.Th1#; **b) 1.Tb2!** Kh1 2.0-0-0#. Na also.

Nr. 127: Weiß opfert die Dame, aber nicht 1.Df3? Lxf3! und die Rochade ist futsch, sondern **1.De4!** Lxe4 und jetzt geht 2.0-0-0#. Auf 1...Lf3 folgt 2.Kd2#, dann eben ohne Rochade.

Nr. 128: Passives Opfer des h-Turms: **1.Tf4!** Kxh1 2.Kf2 Kh2 3.Th4#. Ohne Opfer, aber dafür mit Rochade: 1...Kxg3 2.0-0 Kh3 3.T1f3#. Unsterblich!

Nr. 129: Welche Rochade ist die richtige? **1.0-0-0!** Zugzwang

1...Ke7 2.Thf1 b6/Ke6 3.De4#/De8#

1...Kg7 2.Tdf1 b6/Kg6 3.Dg2#/Dg8#

1...Ke6/Kg6 2.Df8 ~ 3.The1#/Tdg1#

1...Kf6 2.Df8+ Ke5/Kg5 3.The1/Tdg1#.

Letztform mit perfekter Ökonomie und Raumnutzung.

Typisch für *Hans Klüver*: Er veröffentlichte dieses Problem mit dem Schlüssel 1.0-0-0 als das 1000. Problem in der *Welt*.

Nr. 130: Hier kommen beide Rochaden zum Einsatz. **1.Se2!** [2.Th4 3.Df2#]

1...Ke4 2.De6+ Kd3/Kf3 3.0-0-0#/0-0#

1...Lc8 2.Ta4 [3.Df2#] Kg2 3.Dc6#

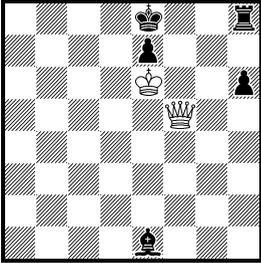
1...Kg4 2.Dg6+ Kf3 3.Th3#

Stärkster Fehlversuch ist 1.Sd3?, gefolgt von 1...Ke4! 2.Th4+ Kf5!.

„In dieser bauernlosen und verführungsreichen Miniatur mit dem Verführungsschlüssel gibt es in der Themavariante die lange und die kurze Rochade als Echo – ein Seltenheitswert! Marke 'Wormser Schule'!“ (*R. Schopf*).

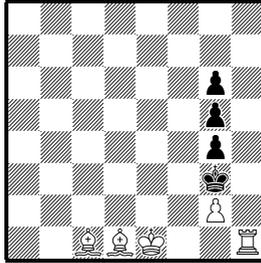
Ein zweizügiger Vorläufer ist P1147024.

Nr. 131
Wolfgang Pauly
 Deutsches Wochen-
 schach 1910



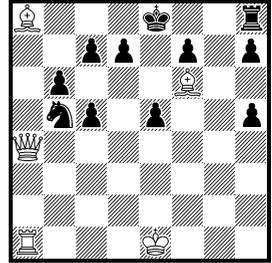
Matt in 4 Zügen

Nr. 132
Gerald Anderson
 Westminster Gazette
 1917



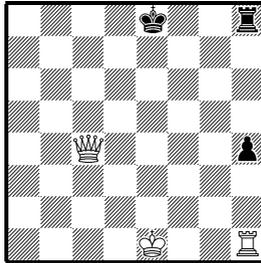
Matt in 4 Zügen

Nr. 133
Alois Johandl
 FIDE Turnier 1959
 1. Preis



Matt in 4 Zügen

Nr. 134
Hermann Albertz
Karl Henke
 Die Schwalbe 1948
 1. Preis



Hilfsmatt in 2 Zügen
 Mit Satzspiel
 (Weiß am Zug)

Nr. 131: Schwarz darf rochieren. Er verteidigt sich scheinbar erfolgreich, indem sein König sein Standfeld verlässt und wieder betritt. Damit ist zwar die Anfangsstellung wieder erreicht, aber das Rochaderecht verloren. Nr. 131 zeigt diese Idee in der Miniatur: Nicht 1.De5? 0-0!, sondern **1.Db5+!** Kf8 2.Df5+ Ke8 3.De5! Lg3/Lc3 4.D×h8#/Db8#.

Es gibt sogar Darstellungen mit beiden Rochaden, d.h. drei Mal die „gleiche“ Stellung, aber mit unterschiedlichen Rochaderechten (P1012540, P1370534).

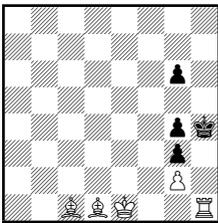
Nr. 132: Die Rochade ist der einzige schlaglose Zug von Offizieren, der nicht in einem Zug zurückgenommen werden kann. Mindestens drei Züge sind dafür erforderlich. Das zeigt das berühmteste Rochade-Switchback. **1.0-0!** Kh4 2.Kf2 g3+ 3.Ke1 g4 4.Th1# **{132A}**.

Hier ein hübsches Pendant: *Werner Keym, Eigenartige Schachprobleme 2010, Nr. 33, wKa1 Tb1 Ld6 sKe8 Ta8 a6 d7, #3*. Lösung: 1.Tb1-f1! 0-0-0 2.Tf1-b1 (Weiß kann seinen Zug zurücknehmen, aber Schwarz nicht.) ~ 3.Tb8#.

Nr. 133: Der Preisträger zeigt einen Schlüsselzug von Eck zu Eck, ein Damenopfer und Rochaden von Weiß und Schwarz. **1.Lh1!** Sa7 (1...0-0? 2.Da8 Sa7 3.Dg2#) 2.Dc6! d7×c6 3.0-0-0 0-0 4.Tg1# **{133A}**. Brillant.

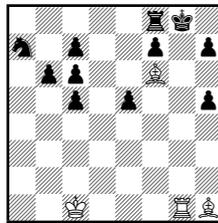
Nr. 134: Beide Rochaden werden hier ausgeführt. In der Lösung ist es die weiße: **1.Th7!** 0-0 2.Te7 Dc8# **{134A}**, im Satzspiel ist es die schwarze: **1...D×h4** 2.0-0 Dh7# **{134B}**. Ein kleines Juwel.

{132A}



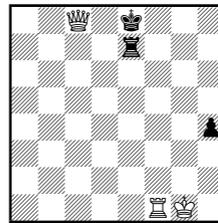
Nach 4.Tf1-h1#

{133A}



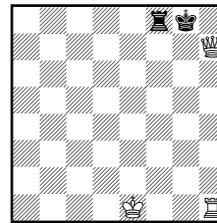
Nach 4.Td1-g1#

{134A}



Nach 2...Dc4-c8#

{134B}



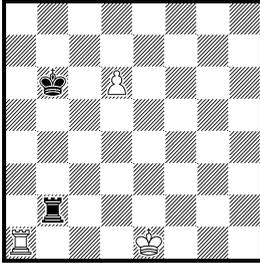
Nach 2.Dh4-h7#

Nr. 135

Alexei Selesniew

Tidskrift för Schack

1921



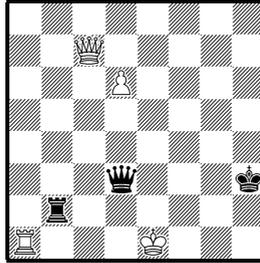
Gewinn

Nr. 136

Martin Minski

Schach 2019

2. Preis

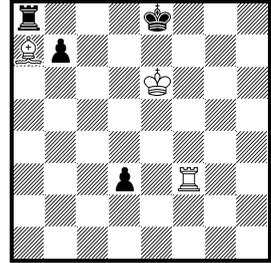


Remis

Nr. 137

Josef Moravec

Duvtip 1921

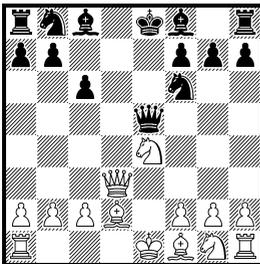


Gewinn

Nr. 138

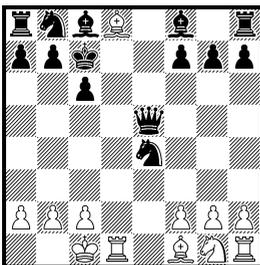
Réti – Tartakower

Freie Partie, Wien 1910



Nach 7... Da5×e5?

{138A}



Nach 11.Lg5-d8#

„Die verflixte Rochade“

(frei nach Nieroba und Moravec)

Auf des Brettes letzter Reihe
 steh'n der König und der treue
 Turm und merken sehr erregt,
 dass sie sich noch nicht bewegt.
 „Also“, spricht der König g'rade,
 „machen wir doch die Rochade.
 Damit wird der Feind gehindert
 Und sein Angriff sehr gemindert.“

Doch ein Läufer, der dies hört,
 den Gedanken schnell zerstört,
 denn er schleicht sich wie ein Wurm
 zwischen König und den Turm
 und verhindert die Rochade.

„Schade“, meint Schwarz traurig. „Schade!“
 Doch dann löst Weiß die Blockade.
 Schwarz macht hastig die Rochade
 und wird plötzlich matt. Nix schade!

Nr. 135: Diese pfiffige Studie zeigt den typischen Doppelzweck des Rochierens. Mit 0-0-0 attackiert der weiße König den Turm und gleichzeitig deckt der weiße Turm den Bauern oder attackiert den schwarzen König. Nicht 1.0-0-0? Ta2 2.d7/Kb1 Ta1+ /Ta8 1/2-1/2, sondern **1.d7! Kc7 2.d8D+ /d8T K×d8 3.0-0-0+ K~ 4.K×b2** 1-0. Das nannte man später das Selesniew-Motiv. Etliche Studien mit w0-0-0 haben einen sTb2 (vgl. Nr. 136). – Gemäß den Tablebases, die die Rochade nicht berücksichtigen, ist die Stellung von Nr. 135 remis.

Nr. 136: Wenn die Rochade zulässig wäre, könnte Weiß mit 0-0-0 das Remis erreichen, doch verhindert das die schwarze Dame auf d3. Also opfert Weiß seine Dame und zwingt die schwarze, wegzuziehen und 0-0-0 zuzulassen. Und das alles in einer Miniatur. **1.Dc8+ Kg2 2.Dg8+ Kh1 3.Dh7+! D×h7 4.0-0-0+ Kg2 5.K×b2 Dd7** (5... Kf3 6.d7 1/2-1/2) **6.Kc3 Kf3 7.Td3+ Ke4 8.Td4+ Ke3 9.Td3+ 1/2-1/2**. – Gemäß den Tablebases, die die Rochade nicht kennen, verliert Weiß. Vgl. Nr. 135.

Nr. 137: Auf 1.Th3? folgt 1... 0-0-0! 1/2-1/2. Weiß verhindert daher (vorübergehend) die Rochade so: **1.Lb8! d2** (1... Ta6+ 2.Ld6 1-0 oder 1... T×b8 2.Th3 Kd8 3.Kd6 1-0) **2.Ld6!** (jetzt ist 0-0-0 wieder zulässig) **2... 0-0-0 3.Tc3#**. Perfekte Strategie.

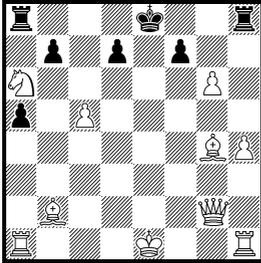
In Anlehnung an das Gedicht „Die Made“ von *Heinz Erhardt* verfasste Schachfreund *Manfred Nieroba* sein Gedicht „Der Spielverderber“ (‘0-0’ 1981). Auf Vers 13 „und verhindert die Rochade“ folgt bei ihm als Schlussvers 14 nur das einzelne Wort „Schade!“ – Ich habe die Überschrift variiert und die Verse 14 bis 17 im Hinblick auf *Moravec*s Studie hinzugedichtet.

Nr. 138: „Rétis Matt“ – unter diesem Namen fand die folgende Kombination Eingang in die Schachgeschichte: **1.e4 c6 2.d4 d5** (Caro-Cann) **3.Sc3 d5×e4 4.S×e4 Sf6 5.Dd3 e5?** Die Schachpartie lebt vom Fehler, das Schachproblem stirbt daran! **6.d4×e5 Da5+ 7.Ld2 D×e5!?** (fesselt und bedroht den weißen Springer) **8.0-0-0!** (damit entzieht sich der weiße König der Fesselung und stellt scheinbar den Springer ein) **8... S×e4?? 9.Dd8+!!** (Damenopfer) **K×d8 10.Lg5+ Kc7** (Ke8? 11.Td8#) **11.Ld8# {138A}**.

„Ein Partiezug im Problem begeistert niemanden, ein Problemzug in der Partie dagegen alle.“ (*E. Ramin*)

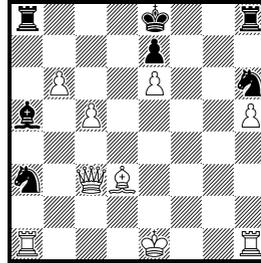
In einer Schachpartie können höchstens zwei Rochaden ausgeführt werden, vier hingegen in einer Schachaufgabe.

Nr. 139
Knud Hannemann
Skakbladet 1921



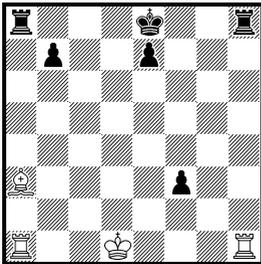
Matt in 4 Zügen

Nr. 140
Werner Keym
Hannoversche Allgemeine Zeitung 2007



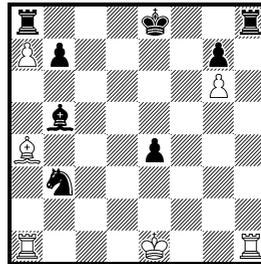
Matt in 5 Zügen

Nr. 141
Hanspeter Suwe
'0-0' TT 1981
3. ehr. Erwähnung



Hilfsmatt in 2 Zügen
2 Lösungen
b) gespiegelt (wKe1)

Nr. 142
Werner Keym
Die Schwalbe 2006



Hilfsmatt in 2 Zügen
Wie viele Lösungen?
b) Be4→f4
c) Be4→g4
d) Be4→h4

Nr. 139: Schwarz rochiert, um sich zu verteidigen und Schach zu bieten; Weiß rochiert, um Schachgeboten auszuweichen. **1.Dd5!**

1... 0-0-0 2.0-0-0 (2.0-0? Txh4) b7×a6 3.Le5 ~ 4.Da8#; 2... f5 3.Lf3 ~ 4.D×d7#

1... 0-0 2.0-0 (2.0-0-0? Tac8) T×a6 3.Dh5 ~ 4.D#

1... Th7 2.g6×h7 0-0-0 3.D×d7+ T×d7 4.h8D#,T#

1... f7×g6 2.Sc7+,D×d7+,De5+ (Dual) ... 4.#.

Das ist das erste Direktmattproblem mit vier reellen Rochaden. Vgl. P1054090.

Ein dualfreier Dreizüger mit vier Rochaden ist P1370537.

Nr. 140: Nach 400 Versuchen (Motto: „10% Inspiration, 90% Transpiration“) gelang mir dieser dualfreie Fünfzüger. Auf **1.Lb5+!** folgt

1... Kd8 2.0-0-0+ Kc8 3.D×h8+ Sg8 4.D×g8+ Kb7 5.Td7#

1... Kf8 2.0-0+ Kg8 3.Dg3+ Sg4 4.D×g4+ Kh7 5.Dg6#

1... S×b5 2.T×a5 0-0-0 3.Ta8+ Kb7 4.Df3+ Td5 5.D×d5#

2... 0-0 3.Tg1+ Sg4 4.T×g4+ Kh7 5.Dg7#

Diese Abspiele sind alle vollzünftig. Wenn Schwarz nach 2.T×a5 weder 2... 0-0-0 noch 2... 0-0 spielt, dann verteidigt er sich schlecht, denn es folgt ein Kurzmatt im 3. oder 4. Zug. Also sind alle vier Rochaden, auch die schwarzen, notwendig und reell. Das ist (bislang) einzigartig.

Nr. 141: Zwei plus zwei gibt vier.

a) **1.0-0-0+!** Ld6 2.Td7 Ta8# und **1.0-0!** Lb2 2.Tf7 Th8#.

b) **1.Tc8!** 0-0-0 2.Te8 T×d7 und **1.Ke8!** 0-0 2.Td8 Tae1#

Das gefällt.

Nr. 142: Je weiter sich der Bauer nach rechts bewegt, desto höher ist die Zahl der Lösungen und Rochaden.

	Zahl der Lösungen und Rochaden	
a) 1.0-0-0 L×b5 2.Sc1 T×c1#	1	1
a) + b) 1.Sa5 0-0-0 2.Tf8 The1#	2	2
a) + b) + c) 1.Ld7 0-0 2.Td8 Tae1#	3	3
a) + b) + c) + d) 1.0-0 L×b3+ 2.Kh8 T×h4#	4	4

Das verblüfft.

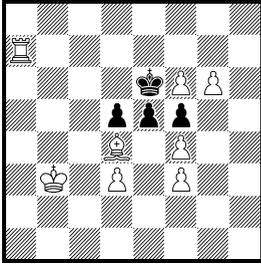
Ungewöhnliche Probleme mit vier Rochaden sind Nr. 238, P0004532, P1374825, P1071094.

Allumwandlung und Babson-Task

Nr. 143

Niels Høeg

Nordiske Schackbund
1905 6. ehr. Erw.

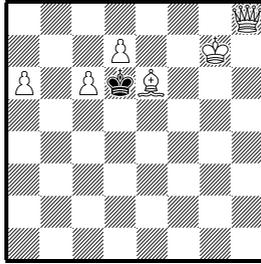


Matt in 3 Zügen

Nr. 144

Zdravko Maslar

Politika 1961
Bilten 1962 1. Preis

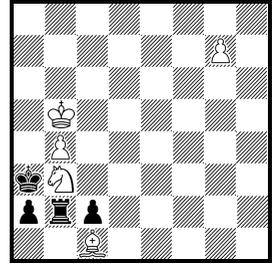


Matt in 3 Zügen

Nr. 145

Matjaš Žigman

Delo-Tovaris 1970
1. Preis

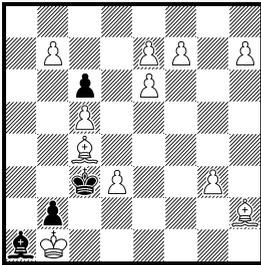


Matt in 3 Zügen

Nr. 146

Friedrich Köhnlein

Münchner Neueste
Nachrichten 1903

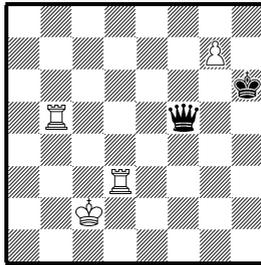


Matt in 4 Zügen

Nr. 147

Sergij Didukh

(nach Y. Konoval und
M. Bourzutschky)
Mat Plus Forum 2010

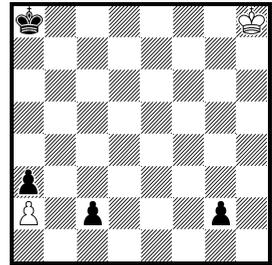


Gewinn
Schwarz am Zug

Nr. 148

Rolf Trautner

(nach J. Bebesi)
Die Schwalbe 1960



Hilfsmatt in 7 Zügen

Zwei originelle Hilfsmattprobleme: P0500526, P0530444.

Nr. 143: Dieser Klassiker zeigt erstmals die alternative Allumwandlung (AUW) eines weißen Bauern auf demselben Umwandlungsfeld im gleichen Zug mit schlaglosem Schlüssel – dualfrei mit nur 12 Steinen: **1.f7!** Kd6 2.f8D+ Kc6 3.Dc5#; 1... e5×f4 2.f8T Kd6 3.Tf6#; 1... e5×d4 2.f8L Kf6 3.Ta6#; 1... Kf6 2.f8S e5×d4 3.Tf7#. *Høeg* brauchte nach eigener Aussage zwölf (!) Jahre, um das Konstruktionschema zu entwickeln. Dieses wurde in der Folgezeit in gleicher oder abgewandelter Form verwendet.

Nr. 144: Sogar in der Miniaturform gelang die AUW. **1.Dh5!**

1... Kc7 2.Dc5 Kb8/Kd8 3.d8D#/c7#
1... Ke7 2.Dc5+ K×e6/Kd8 3.d8S#/c7#
1... K×c6 2.d8L Kd6 3.Dd5#
1... K×e6 2.d8T Ke7 3.De8#.
Wie von Zauberhand.

Nr. 145: Hier werden zwei weiße und zwei schwarze Umwandlungen sehr ökonomisch präsentiert:

1.Sd2 [droht 2.g8D]
1... a1L 2.g8T Ka2 3.Ta8#
1... a1S 2.g8D Sb3 3.D×b3#.

Dazu zwei thematische Fehlversuche: 1.g8D? a1L! und 1.g8T? a1S!.
Was will man mehr?

Nr. 146: Schon 1903 fand die konsekutive AUW von vier weißen Bauern ihre Letztform **1.f8D!**

1... Kb4 2.h8L (2.h8D? Ka4!) K×c5 3.b8T Kd6 4.e8S#;
1... Kd2/Kd4 2.Df2+ Kc3 3.De1+ Kd4 4.Lg1#.
Sogar in drei Zügen geht es konsekutiv (3 wBB, 1 sB): P1291184.

Nr. 147: 1... **D×b5 2.g8D!** 1-0 oder 1... **Dc8+ 2.Tc3 De6 3.g8T!** 1-0 oder **1... Df2+ 2.Td2 Df1/Df3/Df4 3.g8S+!/g8T!/g8L!** 1-0.
UNGLAUBLICH. Aber wahr, wie ein Blick in die Tablebases beweist.

Nr. 148: Im Hilfsspiel gelingt eine wunderbare konsekutive AUW. **1.c1S!** Kg8 2.Sb3 a2×b3 3.g1L b4 4.Lc5 b4×c5 5.a2 c6 5.a1T c7 7.Ta7 c8D#. Letztform.

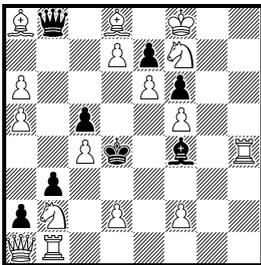
Joseph Babson initiierte die Konstruktion von Problemen, in denen auf die alternative Umwandlung eines schwarzen Bauern in D/T/L/S die alternative Umwandlung eines weißen Bauern in D/T/L/S folgt. Die schwarze AUW und die weiße AUW bilden somit ein Echo: DD-TT-LL-SS. Diese Echo-Allumwandlung heißt **Babson Task**.

Zur Babson-Thematik gibt es zwei hervorragende, umfangreiche Publikationen auf *Ralf Krätchmers* großartiger Website www.berlinthema.de:

- 1) Peter Hoffmann, unterstützt von Erik Zierke. „100 Jahre Babsontask im orthodoxen Direktmatt“
- 2) Erik Zierke, unter Mitarbeit von Ralf Krätchmer und Peter Hoffmann. „Der Reiz des Ungewöhnlichen – Ausgewählte Aufgaben von Peter Hoffmann“

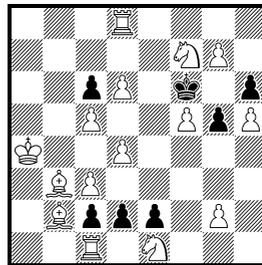
1926 gelang das erste Babson-Problem, ein vierzügiges Selbstmatt (= Nr. 89). Jahrzehntelang hielten es die Experten für unmöglich, im Direktmatt diesen Mount Everest zu erklimmen – bis 1983, als *Leonid Jarosch* gleich dreimal den Gipfel erreichte (P1052449, P1053847 = Nr. 149, P1038119). Vor allem sein zweiter Babson, Nr. 149, wurde weltberühmt („Mehrzüger des Jahrhunderts“), nicht zuletzt wegen des phantastischen Schlüsselzugs.

Nr. 149
Leonid Jarosch
Schachmaty w SSSR
 1983
 1. Preis



Matt in 4 Zügen

Nr. 150
Werner Keym
 (nach K. Bachmann,
 M. Hoffmann, P. Hoffmann)
Die Schwalbe 2023



Matt in 4 Zügen

Nr. 149: Das grandiose Meisterwerk mit phantastischem Schlüsselzug und genau vier Drohungen, die in den vier thematischen Varianten ausgeführt werden, funktioniert mit Turm-Fesselung auf einer Diagonalen und Läufer-Fesselung auf einer Reihe. Hier folgen die thematischen Varianten; dabei habe ich Duale durch Unterstreichung gekennzeichnet.

Los geht es mit **1.a7!!** [droht $2.a7 \times b8D, T, L, S$ #4]

1... a2xb1D 2.a7xb8D! [$3.T \times f4+, D \times f4+, Dd6+, D \times b3$] De4 $3.T \times f4, D \times f4 D \times f4$
 $4.D \times f4\#/T \times f4\#, 2... De1/D \times f5$ $3.T \times f4+, D \times f4+, 2... D \times b2$ $3.D \times b3$ [$4.T \times f4\#$]
 Dc3 (Totalparade) $4.Da \times c3\#, Db \times c3\#$.

1... a2xb1T 2.a7xb8T! [$3.T \times f4\#$] ($2.a7 \times b8D?$ $T \times b2$ $3.D \times b3$ patt) $T \times b2$
 $3.T \times b3$ $K \times c4$ $4.Da4\#, 2... Te1$ $3.T \times f4+, T \times b3$.

1... a2xb1L 2.a7xb8L! [$3.T \times f4+, Sd6, L \times f4$] ($2.a7 \times b8D?$ Le4 $3.D \times f4$ patt)
 Le4 $3.L \times f4 \sim 4.Le3\#, Le5\#$.

1... a2xb1S 2.a7xb8S! [$3.T \times f4\#$] $S \times d2$ $3.Dc1$ Se4/S~ $4.Sc6\#/T \times f4\#$.

Hinzu kommen etliche Nebenvarianten, darunter dualistische.

Auf *Jarosch* folgten bald weitere Gipfelstürmer. Vor allem *Peter Hoffmann* schuf hervorragende Babsons. Er entwickelte ein neues Schema: Sofortschach des weißen UW-Springers, Schachdrohung des schwarzen UW-Springers und Selbsteinsperrung des schwarzen UW-Läufers. Damit gelang ihm die erste Darstellung mit dualfreiem Hauptspiel (P1290995); Schwächen waren Schlüsselzug und dualistische Nebenvarianten. – 2024 gab es unter den rund 30 Babson-Problemen acht, in denen das Hauptspiel unstrittig dualfrei ist, alle mit *Hoffmanns* Schema.

Nr. 150: Das Bezugsproblem von *Karlheinz Bachmann*, *Martin Hoffmann* und *Peter Hoffmann* (P1058392) hat jeweils einen Matt-Dual in einer Haupt- und Nebenvariante.

Fehlversuche sind $1.g8D, g8T, g8S+?$ $K \times f5!$, $1.Le6?$ $K \times g7!$, $1.S \times h6?$ $d1S!$. Die Lösung beginnt mit dem schlaglosen Bauernzug **1.g4!**

1... d1D 2.g8D! $D \times d4+$ $3.c4$ $D \times b2$ $4.Dg6\#$.

1... d1T 2.g8T! $T \times d4+$ $3.c4$ $K \times f7$ $3.Tdf8\#$.

1... d1L 2.g8L! $Kg7$ $3.c4$ $Kf6$ $3.d5\#$.

1... d1S 2.g8S+! $Kg7$ $3.f6+$ $Kh7$ $4.L \times c2\#$.

$1... K \times g7$ $2.f6+$ $K \times f6$ $3.Tg8 \sim 4.Tg6\#$ (nur 1 Abspiele).

$1... d2 \times e1D??$ #3, $1... d2 \times c1D?$ #4 mit Dual $2.g8D, T$.

Verglichen mit *Jaroschs* „barockem“ Meisterwerk ist Nr. 150 eine „klassische“ Darstellung (ohne weiße Dame, ohne schwarze Offiziere): vier lineare Hauptvarianten (dabei Schlüsselzug und Umwandlungen ohne Schlagfall), ein einziges Abspiele ohne Umwandlung, alles dualfrei; ein einziger Dual in einer Untervariante des Nebenspiels. Nahezu perfekt!

Valladao und Keym-Task

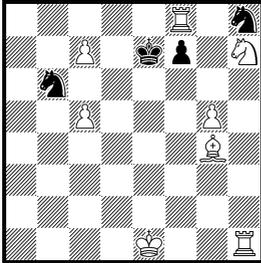
Nr. 151

José Figueiredo

O Globo 1966

Valladao TT

1. ehr. Erw.



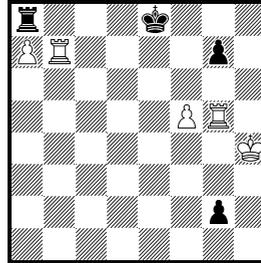
Matt in 2 Zügen

Nr. 152

Werner Keym

Die Schwalbe 2005

Lob



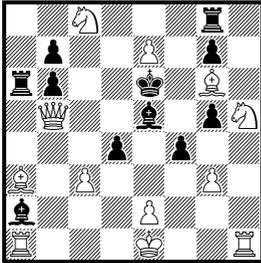
Matt in 3 Zügen

Nr. 153

Nils G.G. van Dijk

Ivar Godal

Schach-Echo 1972

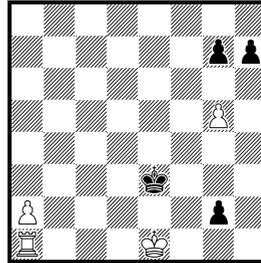


Matt in 3 Zügen

Nr. 154

Jarl Ulrichsen

EG 2011



Gewinn

Die drei Spezialzüge Umwandlung, Rochade und En-Passant-Schlag haben Problemkomponisten und Löser seit jeher fasziniert, insbesondere ihre Verknüpfung, auch wenn kein thematischer Zusammenhang zwischen den drei Zügen besteht. Wenn sie alle drei in einem Problem vorkommen, dann spricht man von einem Valladao-Task oder kurz von einem **Valladao**, benannt nach *Joaquim Valladao Monteiro*, der 1966 ein entsprechendes Thema-Turnier veranstaltete. Der erste Valladao ist vermutlich P1360420 von 1867.

Nr. 151 bis Nr. 158 sind vollkommene Valladaos: 1) Es gibt keinen Umwandlungsdual (z.B. a7-a8D/T); 2) Es gibt nur den Doppelschritt des Bauern mit folgendem En-Passant-Schlag durch den gegnerischen Bauern und nicht alternativ den einfachen Schritt des Bauern mit üblichem Schlag durch den gegnerischen Bauern (z.B. a7-a5 b5×a6 e.p., nicht a7-a6 b5×a6).

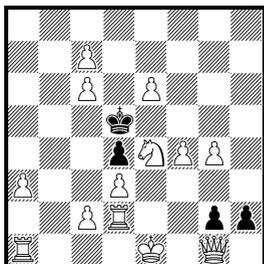
Nr. 151: Dieses Problem hat zwei Fehlversuche mit feinen Widerlegungen: 1.Kd1?/Th2? Sg6! und 1.Tf1? Sc8!. Richtig ist **1.0-0!** [droht 2.Te1#] Sc4/Sd5/Sd7 2.c8S# oder 1...f5 2.g5×f6 e.p.#.

Nr. 152: Hier folgen die drei Spezialzüge unmittelbar aufeinander: **1.Th5!** [droht 2.Th8#] g5+ 2.f5×g6 e.p. 0-0-0 3.a8D#. Das ist eine sehr ökonomische Darstellung. Ob ein vollkommener Valladao im Direktmatt mit weniger als 9 Steinen möglich ist?

Nr. 153: 1.e4! [droht 2.e8D+ T×e8 3.D×e8#]
 1...d4×e3 e.p. 2.0-0-0 [3.Dd7#] Td8 3.e7×d8S#, 2...Ld4 3.Df5#
 1...f4×e3 e.p. 2.0-0 [3.Lf7#] Tf8 3.e7×f8S#, 2...Lf4 3.Df5#.
 Ein Valladao in Doppelsetzung, ausgezeichnet konstruiert.

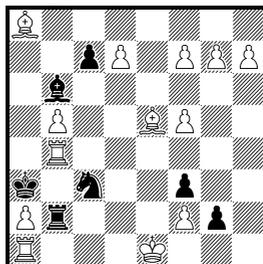
Nr. 154: Auch in Studien wurde der Valladao-Task gemeistert. **1.0-0-0! h5** (1...h6? 2.a4! 1-0) **2.g5×h6 e.p.** (2.a4? h4 0-1) **g7×h6 3.a4 h5 4.a5 h4 5.a6 h3 6.a7 h2 7.a8D g1D/h1D 8.Da7+/T×h1 1-0.**
 Letztform!
 Eine hervorragende Valladao-Studie mit Unterverwandlung ist P1372934.

Nr. 155
Werner Keym
 (nach P. Hoffmann)
 Die Schwalbe 2009



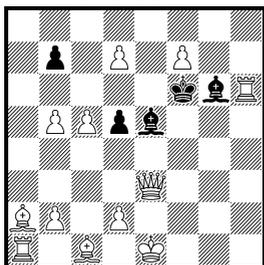
Matt in 4 Zügen

Nr. 156
Geir S. Tallaksen
Østmoe
 ARVES-25 AT 2014
 1. Preis



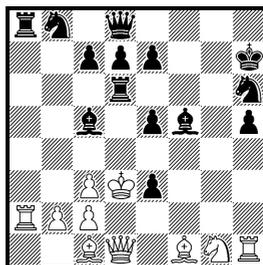
Gewinn

Nr. 157
Peter Hoffmann
 Die Schwalbe 2007
 198. TT 1. Preis



Selbstmatt in 8 Zügen

Nr. 158
Kostas Prentos
Andrej Frolkin
 Die Schwalbe 2006
 1. Preis



Stellung nach dem 26. schwarzen Zug

Nr. 155: *Peter Hoffmann* war der erste, der ein Direktmatt-Problem mit Valadao und Allumwandlung komponierte (P1291058 und P1291059). Meine Fassung ist einfacher und hat ein dualfreies Hauptspiel. **1.0-0-0!** [2.c8D 3.Dd7#] h2×g1S 2.c8D Se2+ 3.T×e2 ~ 4.Dd7#. 1... h1L 2.c8T K×e6 3.D×d4 Kf7 4.Df6#. 1... h1D/T 2.c8D D/Th7 3.c4+ d4×c3 e.p. 4.Dc5#. Nebenvarianten: 1... h2×g1D/T 2.c8D D/T×d1+ 3.T×d1 ~ 4.Dd7#; 1... K×c6 2.c8D+ Kb5/6 3.D×d4/+ ~ 4.Db4#; 1... K×e6 2.D×h2 [3.c8D+ 4.D#] Kf7 3.Dh7+ Ke6/Ke,f8 4.Dd7/c8D,T#.

Nr. 156: Am besten beschränkt man sich zunächst auf die Hauptvariante: **1.Tb3+! Ka4 2.Ta3+ K×a3** (2... K×b5 2.Lc6+ K×c6 4.T×c3+ 1-0) **3.f8D+ c5 4.b5×c6+ e.p. Ka4 5.Db4+ K×b4** (5... T×b4 6.g8D 1-0) **6.L×c3+ K×c3 7.0-0-0 g1D** (7... Lc7 8.Td3+ K×d3 9.g8D 1-0; 7... Tc2+ 8.Kb1 Tb2+ 9.Ka1 Kc2 10.Td2+ K×d2 [10... Kc1 11.T×b2 Ld4 12.a3 L×b2+ 13.Ka2 g1D 14.g8D D×f2 15.d8D 1-0] 11.g8D Kc1 12.Dc4+ Tc2 13.Dd3 g1D 14.h8D 1-0) **8.T×g1 Tc2+** (8... L×f2 9.Te1 L×e1 10.d8D 1-0; 8... Lc7 9.Tg4 T×f2 10.Tc4+ 1-0) **9.Kb1 Tb2+ 10.Ka1 Kc2 11.d8T!** (11.d8D? Tb1+ 12.T×b1 Ld4+ 13.D×d4 patt) **11... L×d8 12.g8S! Lb6 13.h8L!** 1-0 (13.h8D? Ld4 14.D×d4 Tb1+ 15.T×b1 patt). Meines Wissens die erste Schachaufgabe, in der alle sechs Spezialzüge von derselben Partei ausgeführt werden. Grandios!

Nr. 157: *Peter Hoffmann* war der einzige, der Probleme mit Valladao, AUW und Excelsior-Marsch eines Bauern bewältigte (P1092157 = Nr. 157, P1092158, P1092159), den sogenannten **Keym-Task**.

Nr. 157 zeigt Umwandlungen in wD und wT (konsekutiv) und in sL oder sS (alternativ): **1.f8D+!** Ke6 2.d8T b6 3.T×d5! b6×c5 4.Td8+! c4 5.b4 c4×b3 e.p. 6.La3 b3×a2 7.0-0-0 a1L!/a1S! (7... a1D#/a1T#?) 8.Lb2/Db3+ L×b2#/S×b3#. In einer Kurzvariante wird 6.Lb2? b3×a2 7.0-0-0 widerlegt durch 7... a1D+/a1T+!. Eine absolute Spitzenleistung!

Nr. 158: Das ist die erste Darstellung des extrem schwierigen Task: 1.h4 a5 2.h5 a4 3.h6 a3 4.h6×g7 h5 5.g4 Sh6 6.g8L Lg7 7.g5 Ld4 8.g6 f6 9.Ld5 Lc5 10.Lc6 0-0 11.g7 Kh7 12.g8T b7×c6 13.Tg5 La6 14.Te5 f6×e5 15.f4 Tf6 16.f5 Td6 17.f6 Lc4 18.f7 L×a2 19.f8D Le6 20.Df3 a2 21.Dd5 a2×b1S 22.Ta2 Sc3 23.d2×c3 c6×d5 24.Kd2 d4 25.Kd3 Lf5+ 26.e4 d4×e3 e.p.+. Die vier Umwandlungsfiguren (wDTL und sS) erscheinen und verschwinden.

„Eine wundervolle Präsentation des Keym-Task“, so Richter *Hendrik Juel*.

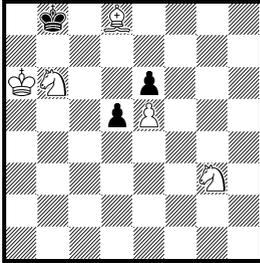
Drehe!

Nr. 159

Thomas R. Dawson

Pittsburgh Gazette

Times 1913



Matt in 3 Zügen

b) Drehe 90° (wKf8)

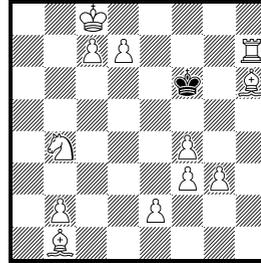
c) Drehe 180°

d) Drehe 270° (wKc1)

Nr. 160

Knud Hannemann

Skakbladet 1922



Matt in 2 Zügen

b) Drehe 90° (wKh6)

c) Drehe 180°

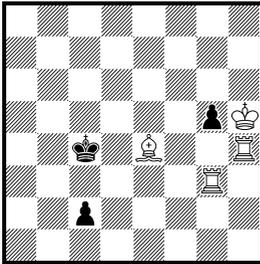
d) Drehe 270° (wKa3)

Nr. 161

Viktor Tschepishnij

Böhmisches JT 1962

1. Preis



Hilfsmatt in 2 Zügen

b) Drehe 90° (wKe1)

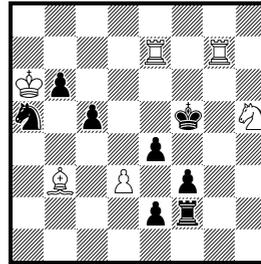
c) Drehe 180°

d) Drehe 270° (wKd8)

Nr. 162

Ralf Krätschmer

Die Schwalbe 2010



Matt in wieviel
Zügen?

b) Drehe 90° (wKf8)

c) Drehe 180°

d) Drehe 270° (wKc1)

Nr. 159: Der Springer setzt sich klug gegen die unterschiedlich ziehenden Bauern durch.

- a) **1.Sh5!** d4 2.Sf6 d3 3.Sfd7#
- b) **1.Sb4!** f3 2.Sd5 f2 3.Sf6#
- c) **1.Sc4!** d2 2.S×d2 e3 3.Sf3#, 1...e3 2.Se5 ~ 3.Sf3#
- d) **1.Se5!** d3 2.S×d3 c4 3.Sb4#, 1...c4 2.Sc6 ~ 3.Sb4#

Nr. 160: Eine völlig unerwartete Allumwandlung.

- a) **1.d8D+!** Ke6 2.De7#
- b) **1.b8T!** Kf4 2.Tf8#
- c) **1.d8L!** Kd4 2.Lf6#
- d) **1.f8S!** Kd5 2.Lb7#.

Der dänische Zauberer!

Nr. 161: Ein höchst eleganter Vierling.

- a) **1.c1T!** T×g5 2.Tc3 Lc2#
- b) **1.b5!** Lc3+ 2.Kc5 La5#
- c) **1.b3!** Tb4 2.f6 Lf7#
- d) **1.g2!** Lf4+ 2.Kf2 Lh2#.

Vgl. P1236407.

Nr. 162: Ein Drehproblem mit einem verblüffenden Ergebnis:

- a) **#1 1.d3×e4#**
- b) **#2 1.Le5!** ~ 2.Ld4#
- c) **#3 1.Lb1!** Tb7 2.T×b7 ~ 3.La2#
- d) **#4 1.Le1!** d2+ 2.L×d2 Sc3 3.L×c3 ~ 4.Lb4#, 1...Sc3 2.L×c3 d2+ 3.L×d2 ~ 4.Lb4#

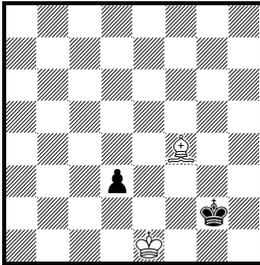
P1265405 ist älter, aber dualistisch.

In Drehproblemen sind die Bauern aufgrund ihrer jeweils unterschiedlichen Zugmöglichkeiten in der Regel entscheidend, wie man an Nr. 159 bis Nr. 163 sieht. Was aber, wenn – wie in Nr. 164 und Nr. 165 – gar keine Bauern auf dem Brett stehen und auch keine Rochade möglich ist?

Nr. 163 I

Werner Keym

*Landeszeitung für die
Lüneburger Heide 2011*

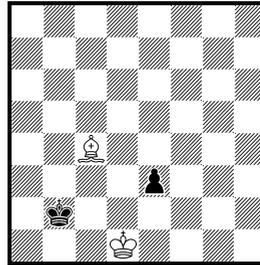


*Ergänze einen Stein
zu einer Mattstellung.
b) Drehe 180°*

Nr. 163 II

Werner Keym

Die Zeit 2024



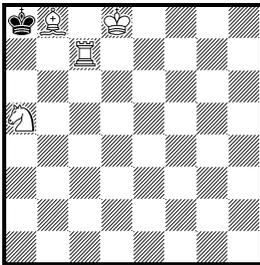
*Ergänze einen Stein
zu einer Mattstellung.
b) Vertausche die
Farbe der Steine.*

Nr. 164

Adrian Storisteanu

Rex Multiplex 1983

1. Preis



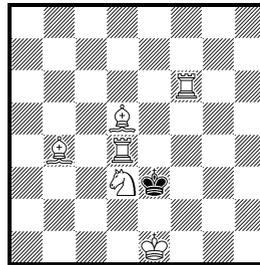
*Matt in 2 Zügen
b) Drehe 90° (wKh5)*

Nr. 165

Werner Keym

Stuttgarter Zeitung

2020



*Matt in 2 Zügen
b) Drehe 180°*

Nr. 163 I: a) Der Fehlversuch ist die Ergänzung von wDf1. Von welchem Feld aus hätte die Dame legal nach f1 ziehen können? Richtig ist die Ergänzung von **sDe2#!**.

b) Hier funktioniert **+wDc8#**, weil zuletzt c7-c8D möglich war; dafür entfällt das Matt **+sD**.

Nr. 163 II: a) Das verläuft spiegelbildlich zu 163 I. Also nicht **+wDc1#?**, sondern **sDd2#!**.

b) Hier funktioniert aber allein **+sDc1#**, denn zuletzt war c2-c1D möglich.

Nr. 164: a) Der letzte Zug war sKa7-a8 b7-b8L+, also folgt **1.Ta7+!** K×b8 2.Sc6#.

b) Schwarz kann zuletzt nicht gezogen haben und ist am Zug: **1.K×h7!** Sf6+ 2.Kh8 Tg8#. Vertauschte weiße Züge. Sehr gefällig.

Nr. 165: a) Schwarz kann zuletzt nicht gezogen haben und ist am Zug. Daher nicht 1.Tc4? K×d3 2.Tf3#, sondern **1.K×d4!** Sf4 2.Ke3/Ke5 Lc5#/Lc3#.

b) Kein Bauer ist sichtbar, keine mögliche Umwandlungsfigur steht auf der 8. Reihe, keine asymmetrische König-Dame-Position vorhanden, keine Rochade möglich – worin bitte soll der Unterschied zur Stellung a) bestehen?

Tatsächlich existiert jetzt ein letzter schwarzer Zug: sKc6×Bd6 c5×d6 e.p.+ d7-d5 L-e4+. Daher nicht 1.K×e5? Sc5 2.Kd4/Kd6 2.Lf6#/Lf4#, sondern **1.Tf5!** K×e6 2.Tc6#.

Auf dem Brett stehen nur Offiziere, aber der unsichtbare Bauer ist der Held. Erst- und Letztform!

Ergänze!

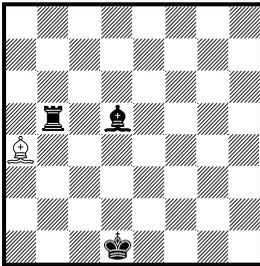
Ergänzungen eröffnen viele (falsche) Möglichkeiten. Daher sind solche Probleme vielfältig und reizvoll, oft auch (retroanalytisch) anspruchsvoll. Der Computer erfährt hier seine Grenzen.

Nr. 166

Raymond Smullyan

Manchester Guardian

1957

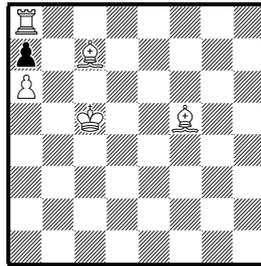


Ergänze den wK.

Nr. 167

Ernst O. Martin

Die Schwalbe 1933

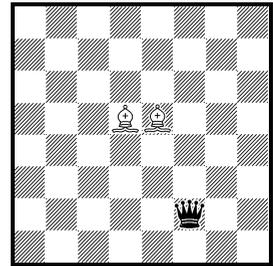


Ergänze den sK.
Matt in 1 Zug

Nr. 168

M. Tchriz

Quelle unbekannt



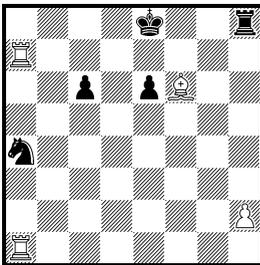
Ergänze die Könige.
Weiß am Zug setzt
in 1 Zug matt.

Nr. 169

Rafael Kofman

Vecherny Leningrad

1968 3. Preis

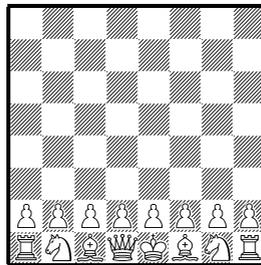


Ergänze den wK.
Matt in 2 Zügen

Nr. 170

Sam Loyd

Chess Monthly 1858

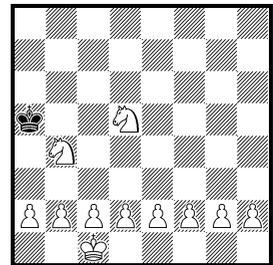


Ergänze den sK.
Matt in 3 Zügen

Nr. 171

Thomas R. Dawson

Asymmetry 1927



Ergänze die wD,
dann Patt in 1 Zug.
b) Gespiegelt (wKf1)

Nr. 166: Richtig ist **wKc3**. Die letzten Züge waren Kb3×Bc3+ b4×c3 e.p. c2-c4 L-d5+. Ein Evergreen. – Der „Letzter Zug?“-Rekord von *Branko Pavlović* (*Sahovski Vjesnik 1950*) hat die gespiegelte Stellung: wKf3 Lh4 sKe1 Tg5 Le5.

Nr. 167: Wenn man den **sKb7** ergänzt, dann ist Schwarz am Zug. Das ergibt drei Varianten:

1.K×a6 Lc8#

1.K×a8 Le4#

1.K×c7 Tc8#.

Hinterlistig.

Nr. 168: Man ergänze **wKf3** und **sKh1**, dann 1.K×f2#. Scheinbar leicht. Die Angabe „Weiß am Zug“ verhindert Nebenlösungen wie wKc1 und sKa1 oder wKh6 und sKh8 nebst 1.D+ L×D#.

Nr. 169: Am liebsten würde man hier auf den weißen König ganz verzichten: 1.Td1 0-0 2.Tg1#, denn er stört, wohin auch immer man ihn setzt. Es gibt aber einen unerwarteten Ausweg, nämlich das **Feld e1** wegen der Rochade: **1.0-0-0!** 0-0 2.Tg1#. Not macht erfinderisch.

Nr. 170: Allein mit dem **sKh4** funktioniert es: **1.d4!**

1...Kg4 2.e4+ Kh4 3.g3#

1...Kh5 2.Dd3 ~ 3.Dh3#.

Auch der Computer findet keine andere Lösung.

Nr. 171: Die Dame steht nun einmal links vom König.

a) **Da1!** und 1.a2-a4, nicht Dd1? und 1.c2-c4.

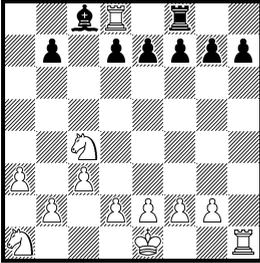
b) **De1!** und 1.f2-f4, nicht Dh1? und 1.h2-h4.

Klassische Asymmetrie.

Ein verwandtes Beispiel mit Matt statt Patt ist P1371182.

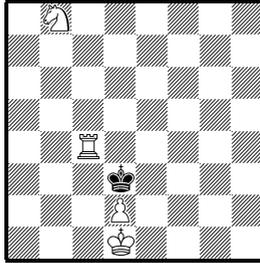
Trickreich sind P0001848, P1000069, P1080515.

Nr. 172
Karl Fabel
Die Welt 1952



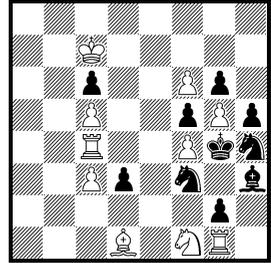
Ergänze den sK.
 Matt in 1 Zug

Nr. 173
Werner Keym
Stern 1998



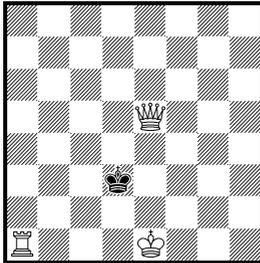
Ergänze wSe5, wLe5,
 wTe5 oder wDe5.
 Matt in wieviel
 Zügen?

Nr. 174
Ralf Krätschmer
Die Schwalbe 2001
 182. TT 2. Preis



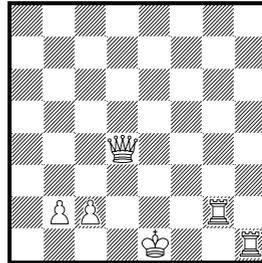
Ergänze wBg7, wSg7,
 wLg7, wTg7 oder
 wDg7. Matt in wieviel
 Zügen?

Nr. 175
Werner Keym
Main-Post 1969



Ergänze 1 wB.
 Matt in 1 Zug
 b) $T \rightarrow h1$, $sK \rightarrow f3$

Nr. 176
Werner Keym
Allgemeine Zeitung
 Mainz 1968



Ergänze den sK.
 Matt in 1 Zug

Nr. 172 (12+8 Steine): Der Versuch +sKc1? nebst 1.0-0# ist naheliegend. Der schwarze König hat aber nie die 8. Reihe verlassen, wie die Stellungsgenese zeigt: wS×Lf8, sS×Lc1, sS×Lf1, s0-0, sBa×Db3×Ta2-a1X, wBh2×Tg3×Sf4×Se5×Xd6×Bc7×Dd8T. Daher hilft nur +sKh8! nebst Txf8#. Kleiner Retro-Ausflug.

Nr. 173: Mit wSe5 benötigt man 0 Züge, mit wLe5 einen Zug (1.Td4#), mit wTe5 zwei Züge (1.Tc3+ Kd4 2.Sc6#) und – das ist die Pointe – mit wDe5 drei Züge, denn in dieser Stellung kann Schwarz zuletzt nicht gezogen haben und ist am Zug: **1.K×c4 Kc2 2.Kb4 Sc6+ 3.Ka4/Kc4 Da5#/d3#.**

„Schach paradox in Letztform: Je stärker die weißen Figuren, umso länger dauert das Mattsetzen! Normal ist es ja anders herum, wie Knud Hannemann [Nr. 188] gezeigt hat“, so *G. Murkisch*.

Nr. 174: Die erste Aufgabe mit fünf Ergänzungen (B, S, L, T, D) ist ein Retro-Problem (P1108924). Nr. 174 ist das erste „normale“ Problem, das diesen Task meistert. Die Dame muss das Patt vermeiden.

Bg7 #2: 1.g8S d2 2.Sh6#

Sg7 #3: 1.Se6 d2 2.Sd4 K×f4 3.S×f3#

Lg7 #4: 1.f7 d2 2.Ld4 K×f4 3.Lf6+ Sd4 4.T×d4#

Tg7 #5: 1.Te7 d2 2.Te2 Sd4 3.Te×g2+ K×f4 4.T×d4+ Ke5 5.Te2#

Dg7 #6: 1.De7 d2 2.Te4 f5×e4 3.D×e4 Sf5 4.D×f3+ Kh4 5.Df2+ Sg3 6.D×g3#

Nr. 175: Das Brett liegt falsch (h1 ist schwarz). Man drehe es um 90° (wKh5).

a) nicht „+Bb3?“ nebst „1.0-0-0#“, sondern gedreht +Bf2! nebst 1.Th4#

b) nicht „+Bh3?“ nebst „1.0-0-0#“, sondern gedreht +Bf7! nebst 1.f7-f8D#

Hübscher Scherz.

Nr. 176: Hier ist der schwarze König weder auf „c1?“ zu setzen nebst „1.0-0#“, weil sein Weg über „d1/d2“ die Rochade unzulässig gemacht hätte, noch auf „f3?“ nebst „1.0-0#“, was erfolgreich zu sein scheint. Aber das Feld „h1“ ist schwarz! Man drehe das Brett um 90° (wKa4), ergänze den sK auf a6 (a6 war „c1“ vor der Drehung!) und setze matt mit 1.b7-b8S#.

Zweimal Schein-Rochade und eine Unterverwandlung. Viele Löser waren begeistert. Einer schrieb: „Verdient den Orden 'Wider den tierischen Ernst'.“

Meine beste (gemeine) Retro-Miniatur.

Nr. 177: Es sind nicht 4, sondern 5 Lösungen! Hier die Schlüsselzüge:
1.Ka6, 1.Kc6, 1.Tab1, 1.Ta8+, 1.Td1.

Nr. 178 (16+6 Steine): Die beiden Fehlversuche 1.0-0-0+? Kf2/K×h2 2.L×c5#/Th1# und 1.b5×c6 e.p.+? K×h2 2.De5# scheitern, weil Schwarz nicht zuletzt gezogen hat. Begründung: Alle 16 weißen Steine sind vorhanden. Die weißen Bauern schlugen 9 Mal (u.a. Bb2×Xa3), der sLf8 starb auf f8. Zuletzt geschah nicht c7-c5? Tb6-g6+ (nicht Tb6×Xg6? mangels Schlagopfer!), weil in diesem Fall ein vorheriger schwarzer Zug fehlen würde. Also ist Schwarz am Zug. Weiß droht 1.0-0-0+. Dagegen hilft nur **1.K×h2!**, doch folgt jetzt 1... Kf2 2.~ Th1#. Also nur 1 Lösung!

Der erste Zweizüger mit Rochade sowie En-Passant-Schlag als einzigen Fehlversuchen und mit schwarzem Anzug als Lösung – in einer relativ einfachen Stellung.

Nr. 179: Alle 4 Lösungen zu finden ist gar nicht so leicht.

- 1) +sBb4 und 1.L×b4#
- 2) +wBb4 und 1.c5#
- 3) +sBc7 und 1.c5 b5×c6 e.p.#
- 4) +sBe5 und 1.Ke6 Dg6#

Nr. 180: a) Ein wTh1 kann nach w0-0 (die Rochade gilt ja als Königszug!) von f1 aus höchstens 12 neue Felder erreichen: e1 bis a1 und f2 bis f8.

b) Eine Dame kann höchstens 9 neue Felder nach dem gegnerischen En-Passant-Schlag erreichen, im Fall von wDh3 g4 sBh4 nebst h4xg3 e.p. die Felder g4 bis c8 und h5 bis h8.

Wer würde bei dieser Frage an die beiden Spezialzüge Rochade und En passant denken?

Nr. 181: Der letzte Zug könnte „sK×Xe8“ sein. Dann wären beide Rochaden zulässig und der weiße König könnte 7 verschiedene Züge nach „d1, d2, e2, f1, f2, c1 (0-0-0), g1 (0-0)“ machen – das ist der geplante Reinfeld.

Das Schachbrett liegt nämlich falsch („h1“ ist schwarz!) und muss um 90° gedreht werden. Dann sind die Rochaden unzulässig. Die richtige Antwort ist somit 5.

[Beim Urdruck 2019 wurde nach der Zahl der weißen Züge gefragt. Antwort: nicht 26, sondern 24.]

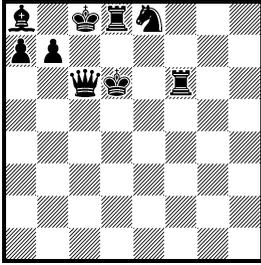
Außenseiter

Nr. 182

Gideon Husserl

Israel Ring-Turnier

1966-71 1. Preis

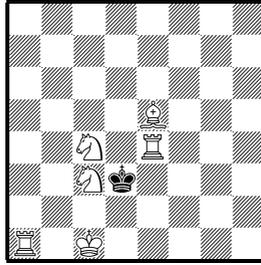


Färbe die Steine

Nr. 183

Werner Keym

Basler Nachrichten 1968



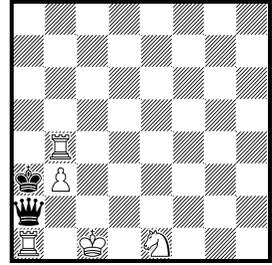
Minizüger

Nr. 184

Werner Keym

Hannoversche Allge-

meine Zeitung 2003



Matt in 1 Zug

Weiß am Zug

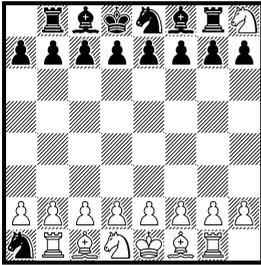
b) Se1→d2

Nr. 185

Karl Fabel

Am Rande des

Schachbretts 1947

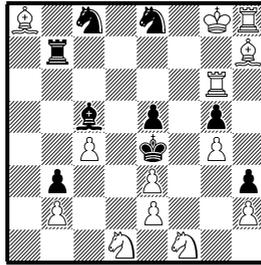


Matt in 1 Zug

Nr. 186

Karl Fabel

Rätselstunde 1952

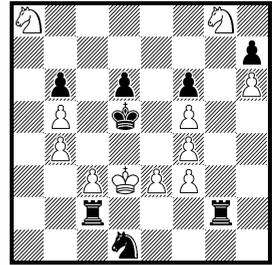


Weiß zieht und setzt
nicht matt

Nr. 187

Karl Fabel

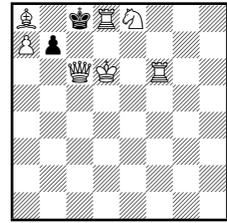
Die Welt 1951



Weiß zieht und setzt
nicht matt

Nr. 182: Lösung: wKd6 Dc6 Td8 Tf6 La8 Se8 a7
sKc8 b7 {182A}

{182A}



Nach c7×Sd8T+

Nr. 183: Falsch ist 1.Sb2#, denn die Stellung scheint patt zu sein, weil Schwarz nicht zuletzt gezogen haben kann, aber auch nicht ziehen kann. Die originelle Forderung „Minizüger“ deutet die Lösung an. Weiß rochiert gerade: Ke1-c1 ist schon geschehen (davor sKc2-d3), es folgt **Ta1-d1#**. Eine alternative Forderung wäre „Weiß setzt sofort matt“ oder „Matt in einem halben Zug“. Die Rochade eignet sich optimal für Halbzüger, da die Schachspielregeln die Reihenfolge von Königszug und Turmzug festlegen und verlangen, dass jeder Zug mit einer Hand allein auszuführen ist!

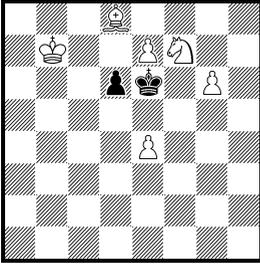
Nr. 184: a) **1.Sc2#**. Das ist trivial. b) Auch hier scheint es mit 1.Ta4# eine schnelle Lösung zu geben. Schwarz kann aber zuletzt nicht gezogen haben. Trotzdem lautet die Forderung „Weiß am Zug“. Beides ist möglich, wenn Weiß, der gerade Ke1-c1 als ersten Teil der Rochade gezogen hat, sofort Ta1-d1 als zweiten Teil zieht. Darauf folgt **1... Db2#!** Fies.

Nr. 185: In allen Partien von der Anfangsstellung bis zur Diagrammstellung muss Weiß einen Zug mehr als Schwarz machen und ist daher nicht am Zug. Also löst nicht 1.S×f7#?, sondern **1.S×c2#!**
Das klassische Paritätsproblem (PDB K = 'parity argument').

Nr. 186: Allein **1.Tg6-c6+!** Tb7×h7 führt zum Nicht-Matt. Die schwarzen Springer haben eine rein optische Funktion. Der La8 oder der Lh7 ist eine Umwandlungsfigur.

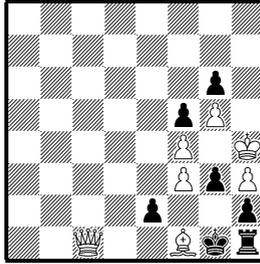
Nr. 187: Nach der Einleitung **1.c4+!** T×c4 bieten sich zwei Wege an, mit der Uhr: 2.Sc7+? T×c7 3.Se7+ T×e7 4.e4+ T×e4 5.f3×e4 matt, gegen die Uhr: 2.e4+! T×e4 3.Se7+ T×e7 4.Sc7+ T×c6 patt.
Originelles Problem, das zu Unrecht im Schatten der Nr. 186 steht.

Nr. 188
Knud Hannemann
 Dagens Nyheder 1933



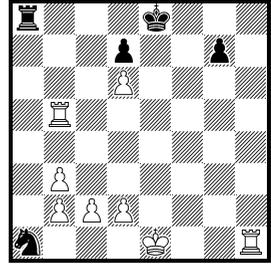
Matt in genau
 1, 2, 3 und 4 Zügen

Nr. 189
Niels Høeg
 Skakbladet 1907
 1. Preis



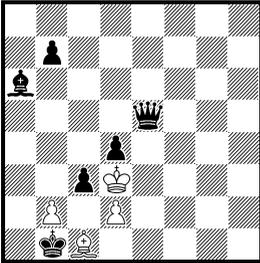
Weiß erzwingt das
 Ende der Partie in
 2 Zügen

Nr. 190
Werner Keym
 Allgemeine Zeitung
 Mainz 1993 (c)



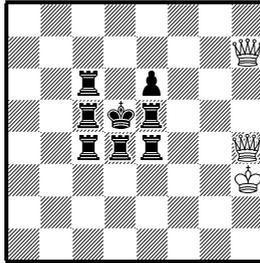
Matt in 3 Zügen
 Umwandlungsfiguren
 sind in dieser Stellung
 a) zulässig,
 b) nicht zulässig.

Nr. 191
Werner Keym
 Allgemeine Zeitung
 Mainz 2002



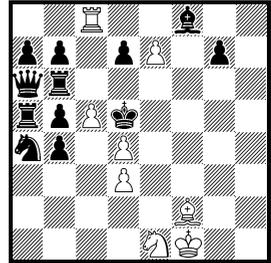
Ist Weiß matt?

Nr. 192
Filip Bondarenko
 Feenschach 1960



Gewinn

Nr. 193
Hans Klüver
 Funkschach 1926



Weiß zieht und
 gewinnt die Dame

Nr. 188: Die Lösung des originellen n-Zügers lautet: **a) 1.e8D#!, b) 1.e8T! Kd7 2.Te7#, c) 1.e8L! d5 2.Kc6 ~ 3.Ld7#, d) 1.e8S! Kd7 (1...d5 2.Kc6 d5×e4 3.Sg7#) 2.Sc7,Sg7 (P1082707 ist dualfrei) 2...d5 3.e5 d4 4.e6#. Allumwandlung.** Je schwächer die Umwandlungsfigur, desto länger die Mattführung. Gegenbeispiele hierzu sind Nr. 173 und 174.

Nr. 189: Forderung und Lösung sind verblüffend: **1.De1!**

1...e2×f1D 2.K×g3 D×e1 Selbstmatt

1...e2×f1T 2.D×g3 matt

1...e2×f1L 2.K×g3 patt

1...e2×f1S 2.Df2+ K×f2/g3×f2 Selbstpatt

sowie 1...g2 2.L×e2 matt.

Allumwandlung!

Nr. 190: Zwillinge mit dieser außergewöhnlichen Forderung haben dieselbe Stellung, aber verschiedene Stellungsgenesen und Lösungen. **a)** Möglich war zuletzt a2-a1S (mit UW-Figur). Beide Rochaden sind zulässig: **1.0-0!** [droht 2.Te5+ 3.Tf8#] 0-0-0 2.T×a1 ~ 3.Ta8#. **b)** Hier (ohne UW-Figur) zog zuletzt der sK oder der sT; davor geschah Ba2×Xb3, davor sSb3-a1 und davor wTa1 über e1 nach b5. Also sind 0-0 und 0-0-0 nicht zulässig. **1.Tf5!** S×c2+ 2.Kf2 ~ 3.Th8#. Erstdarstellung. – Beispiel in 2 Zügen: P0006632.

Nr. 191: Keineswegs. Zuletzt geschah scheinbar sBb4×c3 e.p.+ (der bekannte e.p.-Trick) c2-c4 b5-b4+, aber diese Stellung ist illegal, weil der schwarze König eingekerkert ist. Nach den Schachregeln muss Schwarz den En-Passant-Schlag zurücknehmen (zurück sBb4 und wBc4) und mit dem Bb4, den er ja schon berührt hat, ziehen, d.h. b4-b3, und jetzt ist Weiß patt.

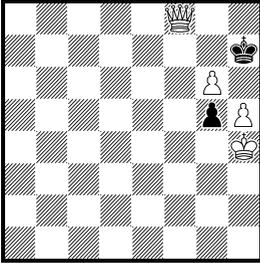
Nr. 192: **1.Dd8+!** Td6 2.Db7+ Tc5-c6 3.Da5+ 4.Db3+ 5.Dd2+ 6.Df3+ 7.Dg5+ e5 8.Df7+ 9.Dd8+ 10.Db7+ 11.Da5+ 12.Db3+ 13.Dd2+ 14.Df3+ e4 15.Dg5+ 16.Df7+ 17.Dd8+ 18.Db7+ 18.Da5+ 20.Db3+ Tdc4 21.Dd2#. Ein Karussell! „Wer nicht Schach bieten kann, der wird auch nie Schachmatt setzen können“, wusste *Teresa von Avila* schon im 16. Jahrhundert.

Nr. 193: Mein besonderer Liebling. Offensichtlich gewinnt Weiß schnell die Dame durch 1.Sc2!?, denn was will Schwarz gegen 2.S×b4+ ausrichten? Antwort: 1...Te6! und 2.S×b4# gewinnt nicht die Dame, sondern den König! Richtig ist **1.e8S!** [droht 2.Sc7+ 3.S×a6] Ld6 (damit wird das Selbstmatt-Manöver Te6 verhindert) und jetzt 2.Sc2 L×c5 3.Sc7+ oder 1...Tc6 2.Sc2 Te6/L×c5 3.Sc7+/d4×c5. Von 103 Einsendungen waren 78 falsch. Eine üble Falle.

Nr. 194

Bruno Sommer

Deutsche Schachzeitung
1927

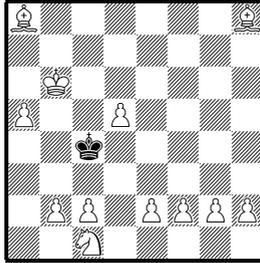


Matt in 0 Zügen

Nr. 195

Mannis Charosh

Fairy Chess Review
1937

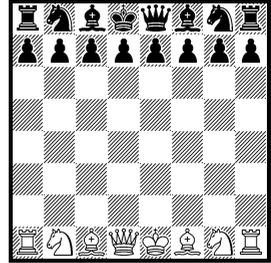


Matt in 0 Zügen

Nr. 196

Lord Dunsany

The Week-End
Problems Book 1932

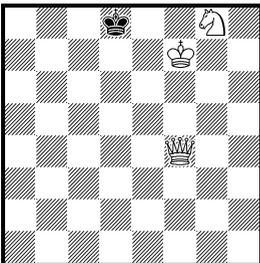


Matt in 4 Zügen

Nr. 197

Eric Angelini

Europe Echecs 1990

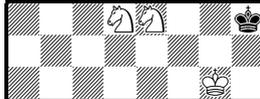


Ergänze 1 Feld
Matt in 2 Zügen

Nr. 198

Wolfgang Pauly

Chess Amateur 1920

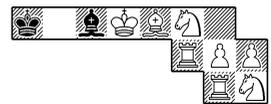


Spezielles Brett
Matt in 5 Zügen

Nr. 199

Thomas R. Dawson

Bolton Football Field 1911



Spezielles Brett
Matt in 21 Zügen

Nr. 194: Beide Könige stehen im Schach. Wie lässt sich das erklären? Weiß schlägt gerade en passant: Er hat bereits den Bauern von f5 nach g6 gezogen und entfernt jetzt den sBg5. So wird Schwarz in 0 Zügen matt. Manch einer bevorzugt hier die Forderung „Matt in einem halben Zug“ oder „Matt in weniger als 1 Zug“.

Nr. 195: Der La8 kann weder von f1 stammen, weil Be2 und Bg2 dies verhindern, noch eine Umwandlungsfigur sein, weil alle acht Bauern vorhanden sind. Also ist die Stellung illegal. Sie wird legal, wenn sie um 180° gedreht wird – und dann ist Schwarz in Null Komma nix matt.

Nr. 196: Hier stehen der schwarze König und die schwarze Dame verkehrt. Die Stellung wird legal, wenn sie um 180° gedreht wird. Dann lautet die Lösung: **1.Sc6!/Sd7!** (Nebenlösung) Sf3 ... 4.Sd3#. – Die Nebenlösung kann dadurch beseitigt werden, dass die weißen Türme und Springer die Plätze tauschen (Sa1 Tb1 Tg1 Sh1). Dann löst (nach der Drehung) allein 1.Sg6! Sf3 2.Sf4 Se5 3.D×e5 ~ 4.Sd3# (*Werner Keym, Die Schwalbe 2012*).

Nr. 197: Man ergänze das Feld e9 und spiele **1.Se9!** K×e9 2.Dc7#. Ein Klassiker auf seine Weise.

Nr. 198: Das Endspiel K + S + S gegen K ist bekanntlich remis, es sei denn, dass das Schachbrett verkleinert wird. **1.Kf2!** Kh2 2.Sc1 Kh1/Kh3 3.Se2 Kh2 4.Sf1+ Kh1/Kh3 5.Sg3#/Sg1#.

Nr. 199: Man ziehe nacheinander auf das jeweils freie Feld: S T S T L, T S T S L, S T S T K, S K T K, 20.Sf2 Ka3 21.Te3×c3#. Revolver-Kunst.

Textaufgaben

Die folgenden Textaufgaben, deren Verfasser nicht alle bekannt sind, setzen keine langwierigen oder anspruchsvollen Berechnungen voraus, sondern bieten Unterhaltung mit Pfiff. Einige sind computer-resistent, eindeutig und im besten Sinn einzigartig. Das gilt auch für die Textaufgaben, die in den thematischen Kapiteln stehen: Nr. 78, 79, 122-124, 180.

Nr. 200: *Können acht weiße Figuren (K, D, T, T, L, L, S, S) alle 64 Felder des Schachbretts beherrschen?*

Nr. 201: **Werner Keym**, *Die Schwalbe 1994: Gibt es Schachsteine, deren Züge der Gegner ausnahmslos erzwingen kann?*

Nr. 202: **Werner Keym**, *The Problemist 1991. Konstruiere mit drei Steinen eine Stellung, in der die Entfernung zwischen dem ersten und zweiten Stein (gemessen von Feldmitte zu Feldmitte) halb so groß ist wie die zwischen dem zweiten und dritten Stein, aber nach einem weißen Zug viermal so groß.*

Nr. 203: *Chessbase 1999. Eine Partie beginnt mit 1.e4 und endet im 5. Zug mit Matt durch „Springer schlägt Turm“. Wie verlief die Partie?*

[An dieser Aufgabe verzweifelten die Weltmeister Botwinnik, Karpow und Kasparow! Woran lag das? – In der „Schwalbe“ hätte es sicherlich etliche Löser gegeben.]

Nr. 204: **Gerd Wilts**, *Eigenartige Schachprobleme 2010. In einer Partie in 11 Einzelzügen werden 6 Schachgebote gegeben. Wie verlief die Partie?*

Nr. 205: **Werner Keym**, *Die Schwalbe 1984. Konstruiere mit vier Steinen eine legale Stellung, in der das Zahlenverhältnis der Zugmöglichkeiten zweier weißer Steine 3:1 beträgt. Nach einer Drehung der Stellung im Uhrzeigersinn um b) 90°, c) 180°, d) 270° beträgt das Zahlenverhältnis b) 2:1, c) 1:1, d) 1:2.*

Nr. 200: Nein mit verschiedenfarbigen Läufern; dann sind es höchstens 63 Felder. Ja mit gleichfarbigen Läufern **{200A}**.

Nr. 201: Nicht König (0-0), Dame/Turm (D/Tc1-a1), Läufer (Lc3-a1), Bauer (a2-a4), sondern Springer – durch Zugzwang.

Nr. 202: Ein halb verhält sich zu vier wie 1 zu 8. Aber 8 Längeneinheiten (LE) gibt es auf dem Schachbrett nicht, höchstens 7 von a1 bis h1 oder von a1 bis h8 (gemessen von Feldmitte zu Feldmitte), so der Mathematiker.

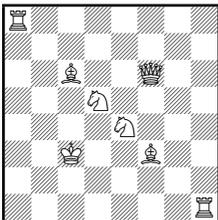
Doch wieder einmal bringt die Rochade die Rettung, und zwar in der Stellung $wKe1 Ta1 sKg1$ **{202A}**. Der erste Stein ist der $sKg1$, der zweite der $wKe1$, der dritte der $Ta1$. Daraus folgt: $sKg1-wKe1$ (2 LE) zu $wKe1-Ta1$ (4 LE) wie 2 zu 4, also halb so groß, nach 1.0-0-0! jedoch $sKg1-wKc1$ (4 LE) zu $wKc1-Td1$ (1 LE) wie 4 zu 1, also viermal so groß. Alles klar?

Nr. 203: 1.e4 Sf6 2.De2/f3 S×e4 3.f3/De2 Sg3 4.D×e7+ D×e7+ 5.Kf2 S×h1# **{203A}**. Die Weltmeister gingen intuitiv davon aus, dass Weiß mattsetzt. Das war aber nicht gefordert.

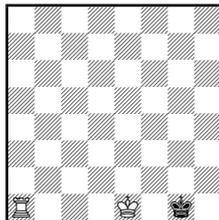
Nr. 204: 1.d4 e5 2.Kd2 Dg5+ 3.Kc3 e5×d4+ 4.D×d4 Dg3+ 5.De3+ De5+ 6.D×e5+.

Nr. 205: Die Startstellung ist $wKd8 g6 sKe6 d7$ **{205A}**. Das Zahlenverhältnis der Zugmöglichkeiten von weißem König und weißem Bauer beträgt 3:1. Nach einer Drehung dieser Stellung um b) 90° ($wKh5$) beträgt es 2:1, c) 180° ($wKe1$) 1:1 und d) 270° ($wKa4$) wegen Umwandlung $2:4 = 1:2$. Der Drehsinn sichert die Eindeutigkeit.

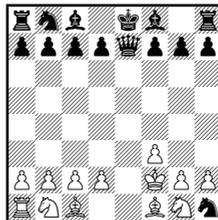
{200A}



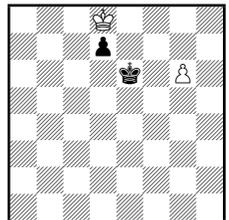
{202A}



{203A}



{205A}



Nr. 206: *Werner Keym, The Problemist 1990. Konstruiere mit den Königen und einem dritten Stein symmetrische Stellungen (d.h. die Mittelpunkte der drei besetzten Felder liegen auf einer Geraden), die nach einem schachbietenden Zug symmetrisch bleiben. Welches kann der dritte Stein sein?*

Nr. 207: *Aus einem großen Quadrat, das aus 64 kleinen Quadraten besteht, werden die zwei kleinen Quadrate in den Ecken unten links und oben rechts entfernt. Kann man diese Figur mit 31 Rechtecken, die die Größe zweier kleiner Quadrate haben, vollständig bedecken?*

Nr. 208: *Werner Keym, Die Schwalbe 2013, Preis. Die Felder des Schachbretts tragen 64 unterschiedliche Zahlen. Die Summe der Zahlen der Felder, auf denen weiße und schwarze Steine in einer legalen Stellung stehen, bleibt nach dem ersten (weißen), zweiten, dritten und vierten Einzelzug jeweils unverändert. In welchem Einzelzug wird keinesfalls geschlagen?*

Nr. 209: *Kann eine Dame in vier Zügen die 9 Felder des Quadrates $a1-c1-c3-a3$ durchlaufen?*

Nr. 210: *Werner Keym, Die Schwalbe 2006, 2. Preis. Konstruiere mit den Königen (auf verschiedenfarbigen Feldern), einem Offizier und einem Bauern eine Stellung, in der bewiesen werden kann, dass ein Stein im Verlauf des Retro-Spiels genau 4 weiße Felder niemals betreten konnte. Gleiche Forderung mit b) 5, c) 6, d) 7 weißen Feldern.*

Eine gute Textaufgabe hat, wenn möglich, mehrere scheinbare Lösungen und, wenn möglich, nur eine Bedingung.

Nr. 206: Bauer wegen Umwandlung (wKa1 Ba7 sKa5 und a7-a8D+), Turm wegen der Rochade (wKe1 Ta1 sKh1 und 0-0-0+) sowie – das ist die Pointe – Springer auf einer Nachreiter-Geraden (wKa1 Sc2 sKg4 und Sc2-e3+). Vgl. Nr. 96.

Die meisten Schachfreunde begnügten sich 1990 mit den beiden Spezialzügen Umwandlung und Rochade – ich als Verfasser auch! Es waren clevere Löser, die damals die Springer-Pointe entdeckten und damit meine Aufgabe um eine „starke Verführung“ bereicherten. Sie gehört zu meinen Lieblingen.

Nr. 207: Nein. Man färbe die Felder dieser Figur wie bei einem Schachbrett. Dann hat sie 32 weiße und 30 schwarze Felder. Das Rechteck bedeckt aber stets 1 weißes und 1 schwarzes Feld.

Eleganter Beweis mittels Schachbrett!

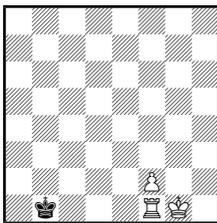
Nr. 208: Es gibt nur vier Züge, die die Bedingung der unveränderten Summe erfüllen: En-Passant-Schlag (1), schwarze (2) und weiße (3) Rochade sowie ein schlagender Zug vom Feld mit der Zahl 0 aus (4). Die richtige Reihenfolge ist (1) von Weiß, dann (2) oder (4), dann (3), dann (4) oder (2). Also wird im dritten Einzelzug, der weißen Rochade, keineswegs geschlagen.

[Beispiel mit einfachen Zahlen: 0 (sSg8), 1 (wBe5), 2 (sBf5), 3 (f6), 4 (wKe1), 5 (f1), 6 (g1), 7 (wTh1), 8 (sKe8), 9 (d8), 10 (c8), 11 (sTa8). Zugfolge: 1.e5×f6 e.p. 0-0-0/S×f6 2.0-0 S×f6/0-0-0.]

Nr. 209: Ja, wenn dieses Quadrat Teil des üblichen 8×8-Schachbrettes ist: Dc3-a1-a4-d1-b1. Nein, wenn es sich um ein 3×3-Brett handelt.

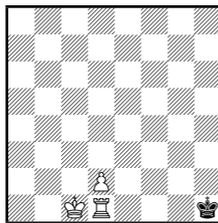
Nr. 210: Siehe die Diagramme. Was für ein Zusammenhang!

{210a}



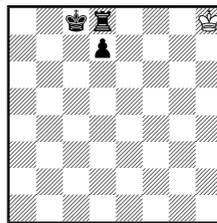
Zuletzt w0-0+,
sK stand nie auf
d1, e2, f1, h1

{210b}



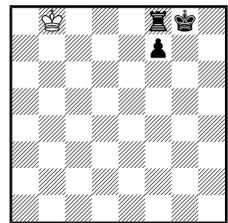
Zuletzt w0-0-0+,
sK stand nie auf
d1, e2, f1, a2,
b1

{210c}



Zuletzt s0-0-0+,
wK stand nie auf
d7, e8, f7, a8,
c6, e6

{210d}

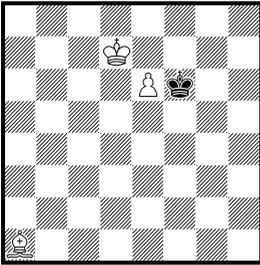


Zuletzt s0-0+,
wK stand nie auf
d7, e8, f7, e6,
g6, g8, h7

Retro-Probleme

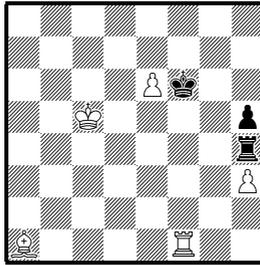
Retros sind gewöhnungsbedürftig, überraschend, oft computer-resistent, leicht bis extrem schwierig, vielfältig, kurz gesagt: faszinierend.

Nr. 211
Niels Høeg
Skakbladet 1916



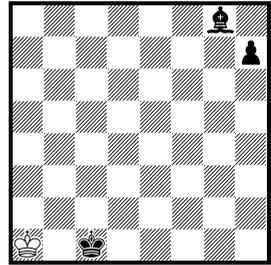
Letzte Züge?

Nr. 212
E. A. von Vegesack
Danziger Neue Nachrichten 1941



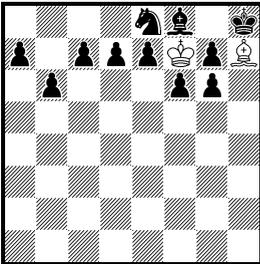
Letzte Züge?

Nr. 213
Jan Mortensen
Fairy Chess Review 1956



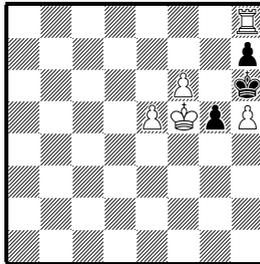
*Letzter Zug?
Schwarz am Zug*

Nr. 214
Werner Keym
Die Schwalbe 1979
1. Spezielle Erw.



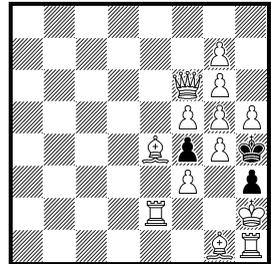
Letzter Zug?

Nr. 215
Friedrich Amelung
Düna-Zeitung 1897



Matt in 2 Zügen

Nr. 216
Karl Fabel
Werner Keym
Basler Nachrichten 1967



Problem ohne Worte

Die möglichst sparsamen Rekorde mit der Forderung „Welches war der letzte Zug?“ sind das bekannteste Retro-Thema. Eine aktuelle Übersicht zu den vier Typen A (ohne Schach; Nr. 214), B (Schwarz ist am Zug; Nr. 213), C (mit Schach; Nr. 211) und D (Matt) findet sich auf www.dieschwalbe.de unter Service, Artikel.

Nr. 211: Zurück **d5×e6 e.p.!** e7-e5 d4-d5+. Einfach, sparsam und originell: ein Klassiker des Schachbretts.

Nr. 212: Zurück **f5×e6 e.p.+** e7-e5 Kd4×Sc5+ Se4-/×c5+. Wie auch sonst?

Nr. 213: Eine bekannte Stellung, die *R. Smullyans* oft zitierte gespiegelte Version vollständig vorwegnimmt. Letzter Zug: **Ka2×Sa1**, davor Sb3-/×a1+.

Nr. 214: Der weiße König zog über a6 und c8 nach f7. Der letzte Zug war weder wLg8×Lh7? noch wLg8×Sh7? (beides ergäbe illegale Stellungen), sondern **wLg8×Dh7!**. Davor geschah etwa Dh1-h7 Bh7×Tg8L(!) ... h2→h7 sKh5→h8 sTh6→g8 wKg8-f7 sSd6-e8 wKa6→g8. Der sTh wird als Schlagobjekt benötigt, so dass der letzte Zug nicht wLg8×Th7? sein kann. Mit 13 Steinen ist dies der ökonomische „Letzter Zug“-Rekord für den Fall „Läufer schlägt Dame“. Mein bester „Last-Mover“.

Nr. 215: Das ist die sparsamste, dualfreie Darstellung eines Direktmatts mit En-Passant-Schlüsselzug (vgl. die dualistische Miniatur P1012112). Sie verwendet die typische Position von wK, sB und wB nebeneinander auf der 5. Reihe, die den einfachen Schritt (hier g6-g5) ausschließt. Somit war der letzte Zug g7-g5. Darauf folgt **1.h5×g6 e.p.!** Kh5 2.T×h7#.

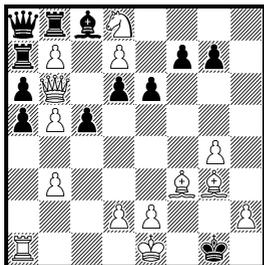
Nr. 216 (13+3 Steine): Auch hier geht es um En passant. Die schwarzen Bauern schlugen 3 Mal: sBh×Sg, sBg×Sh und sX×Ba (dann sBa→a1X). Die weißen Bauern schlugen 13 Mal, darunter die Umwandlungsfigur X. Mangels Schlagobjekt geschah zuletzt daher nicht sBe5×Sf4? mit der Folge 1.Lf2#, sondern wBg2-g4 Kg4-h4 f2-f3+. Darauf folgt zwangsweise **1.f4×g3 e.p.#**. Diese erste Darstellung eines „Problems ohne Worte“ begeisterte damals die Löser. Ein einfaches Beispiel ist P0002356.

Nr. 217

Werner Keym

Die Schwalbe 1969

1.-3. ehr. Erwähnung



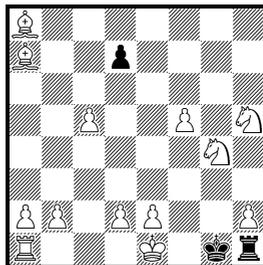
Matt in 1 Zug

b) wTd8 (statt Sd8)

Nr. 218

Werner Keym

Schach-Echo 1967 (v)

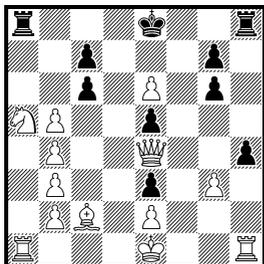


Matt in 1 Zug

Nr. 219

Werner Keym

Die Schwalbe 1971 (v)

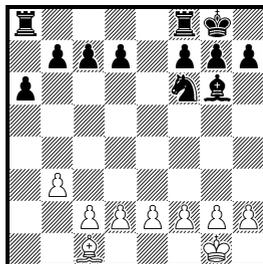


Matt in 3 Zügen

Nr. 220

John Beasley

The Problemist 1972



Welches war der erste
Zug des weißen
Läufers?

Klein, aber fein: P0007075, P0005628, P1108451, P1067363.

Nr. 217 (14+12 Steine): Die weißen Bauern schlugen die vier fehlenden Steine, darunter den Lf8 (daher ist zuletzt e7-e6? illegal) und die Umwandlungsfigur X von g1 (zuvor sBh×T/Sg→g1X). Ferner geschah sBb×S/Ta. Also zog Schwarz zuletzt c6-c5 oder c7-c5.

a) Falsch ist c6-c5? Dc7-b6+ b6×S/Ta5 Ld5-f3 Kg2/Kh1-g1, denn die notwendigen Rückzüge von b4-b5, a3×Lb4, sLf8→b4 und e6-e7 sperren die beiden schwarzen Türme im NW-Käfig ein.

Richtig ist c7-c5! Dc6-b6+ b6×S/Ta5 (nun aber nicht Ld5-f3? Kg2/Kh1-g1, weil die Dc6 jetzt auch g2/h1 deckt) Kd1-e1 Kf1-g1. Also nicht 1.0-0-0#?, sondern **1.b5×c6 e.p.#!**

b) Zurück c6-c5! Dc7-b6+ b6×Sa5 Ld5-f3 Kg2/Kh1-g1 L-d5+ ist nun legal, denn das Rückspiel (z.B. wTh8-d8) öffnet den Käfig. Also nicht 1.b5×c6 e.p.#?, sondern **1.0-0-0#!**.

Lösung und Fehlversuch in a) und b) wechseln aufgrund einer geringen Änderung der Stellung. Kein einziger der 26 Steine darf auf einem anderen Feld stehen. Mein bestes Retro-Problem.

Vgl. die Erstdarstellung des Käfig-Mechanismus (P0004848).

Nr. 218 (13+3 Steine): Lc1 starb auf c1. La7 ist eine Umwandlungsfigur. Es fehlen nur wD und wT. Also konnte der letzte Zug weder sBg2×D/Th1T? noch Kg2×D/Tg1? e4×Xf5+ sein. Schwarz ist am Zug, es droht 1.0-0-0+. Daher **1.d7-d5**, doch jetzt folgt 1... c5×d6 e.p.#. Die drei „Bosheiten“ (Rochade, en passant, schwarzer Anzug) präsentieren sich hier ziemlich harmlos.

Nr. 219 (13+10 Steine): Der Computer kennt zwei Lösungen: 1.0-0-0 und 1.0-0, doch er „irrt“. Die schwarzen Bauern schlugen 3 Mal (Sc6, Le, Bg6), die weißen 6 Mal, u.a. auf g3 und die Umwandlungsfigur X von a1 (zuvor a7→a1X). Also ist w0-0-0 nicht zulässig. Richtig ist **1.0-0!** 0-0-0/Ke7/Kd8 2.D×c6 Kb8/Td8/Kc8 3.Db7#/Tf7#/D×a8#, 1... Ta6 2.Dd3 ~ 3.Dd7#. Schein und Sein mit vier Rochaden.

Nr. 220 (9+12 Steine): Der wLf1 starb auf f1, der sLc8 auf c8. Der Lg6 entstand aus dem e-Bauern auf b1. Das erfordert via a2 fünf Schläge. Dafür stehen – bei wBb2 und wLc1 – aber nur a-Bauer, a-Turm und die zwei Springer zur Verfügung. Daher starb zuvor der wLc1 auf c1 und Dame sowie h-Turm wurden zu Schlagobjekten. Der a-Bauer, der als Schlagobjekt nicht mehr benötigt wurde, schlug D, L und S und wurde auf b8 zum Läufer, der nach c1 zog. Sein erster Zug war **Lb8-a7!!** Ein angehender Klassiker.

Eleganter als *L. Cerianis* bekannte Aufgabe zum 1. Zug der sD (P0004903).

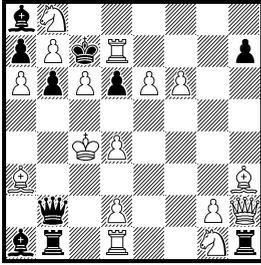
Drei Super-Retros zum Nachspielen und Bewundern!

Nr. 221

Niels Høeg

Retrograde Analysis

1915



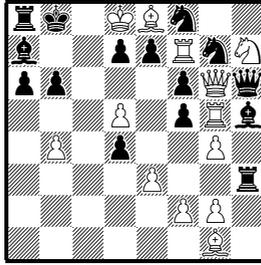
Letzte Züge?

Nr. 222

Michel Caillaud

StrateGems 2001

1. Preis



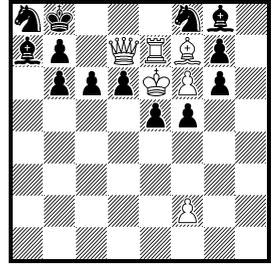
Löse die Stellung auf!

Nr. 223

Harry Goldsteen

Die Schwalbe 2020

Spezialpreis



Löse die Stellung auf!

Sieben **große Retro-Rekorde**

En-Passant-Schlag vor mindestens 71 Einzelzügen (P0000052)

Rochade vor mindestens 159 Einzelzügen (P0000024)

8 halbe En-Passant-Schläge (P0004873)

Letzte 60 Einzelzüge (P1353149)

33 konsekutive Schachs in den letzten 66 Einzelzügen (P1185294)

96 Züge desselben Steins in einer (dualistischen) Beweispartie (P0001856)

185 Züge in einer (dualistischen) Beweispartie (P1345778)

Drei klassische dualfreie **Längenrekorde** (ohne Retro-Aspekt)

226 Züge im Direktmatt (P1298048)

28 Züge im Hilfsmatt (P0559197)

223 Züge im Selbstmatt (P1176536)

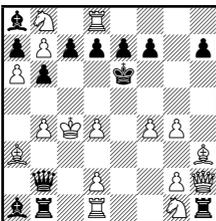
Nr. 221 (16+10 Steine): Alle weißen Steine sind vorhanden. Die weißen Bauern schlugen die fehlenden 6 Steine. Zurück **1.Td8-d7+** erzwingt d7-d6 2.f5×e6 e.p.+ (der bekannte e.p.-Trick) e7-e5 3.f4-f5 + Kd6-c7 (Was sonst?) 4.b5×c6 e.p.+ c7-c5 5.b4-b5+ Ke6-d6 6.g5×f6 e.p.+ f7-f5 7.g4-g5+ **{221A}**.
Drei En-Passant-Schläge, bis heute unübertroffen.

Nr. 222 (13+15 Steine): Der sTh3 steigt die Treppe hoch bis c7 und zieht von dort nach a5 (zwecks Erzeugung des drei Tempi verschaffenden wBa5), darauf wieder zurück nach c7 und die Treppe hinunter bis h3 zurück. Zurück: 1. . . Tg3-h3 2.Lh2-g1 Tf3-g3 3.Lg1-h2+ Tf4-f3 4.Lh2-g1 Te4-f4 5.Lg1-h2+ Te5-e4 6.Lh2-g1 Te6-e5 7.Lg1-h2+ Td6-e6 8.Lh2-g1 Tc6-d6 9.Lg1-h2+ Tc7-c6 10.Lh2-g1 Tc5-c7 11.Lg1-h2+ Ta5-c5 12.b3-b4 Tc5×Ba5 13.b2-b3 Tc7-c5 14.Lh2-g1 Tc6-c7 15.Lg1-h2+ Td6-c6 16.Lh2-g1 Te6-d6 17.Lg1-h2+ Te5-e6 18.Lh2-g1 Te4-e5 19.Lg1-h2+ Tf4-e4 20.Lh2-g1 Tf3-f4 21.Lg1-h2+ Tg3-f3 22.Lh2-g1 Th3-g3 23.Lg1-h2+ Th1-h3 24.a4-a5 h2-h1T 25.a3-a4 h3-h2 26.a2-a3 h4-h3 27.h3×Tg4 **{222A}**. Brillant!

Nr. 223 (6+13 Steine): Zurück 1. . . Sh7-f8+ 2.Le8×Tf7 Tf8×Sf7 3.Sg5-f7 Tf7-f8+ 4.Se4-g5 Tf8×Sf7 5.Sg5-f7 Tf7-f8+ 6.Sc3-e4 Tf8×Sf7 7.Sh6-f7 Tf7-f8+ 8.Sb5-c3 Tf8×Sf7 9.Sh8-f7 Tf7-f8+ 10.Sc7-b5 Tf8×Sf7 11.Sb5×Tc7! (nicht 11.Sb5×Dc7?) 11. . . Tc8-c7 12.Sf3-g5 Tc7-c8 13.Sg5-f7 Tf7-f8+ 14.Se4-g5 Tc8-c7 15.Dd8-d7 Tf8×Tf7 16.Kd7-e6 Sc7-a8 **{223A}**. Zur Genese dieser Stellung: sBh7×Bg6, sBa7×Bb6, sBd7×Bc6, d7-d8S, f7-f5, wBe5×Df6, sBc7×Ld6, a7-a8S, h7-h8S.

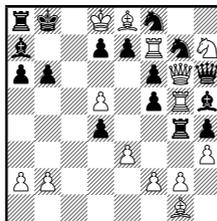
5 Springer und 2 Türme entstehen auf demselben Feld. Überirdisch!
Goldsteens eigener Vorläufer (P0002345) hieß schon „Gottesgeschenk“.

{221A}



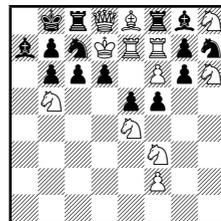
Es folgt g4-g5+

{222A}



Es folgt h3×g4

{223A}

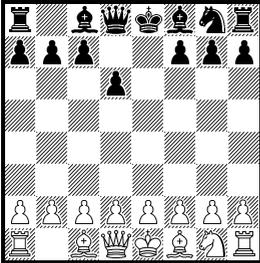


Es folgt Sc7-a8

Beweispartien

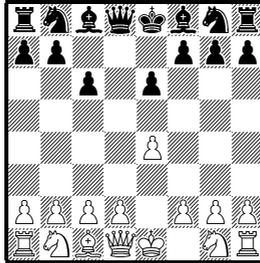
Kürzeste dualfreie Beweispartien dominieren die Retro-Schachspalten seit 1980 und ihre unerschöpflichen Themen und Tasks begeistern Autoren und Löser.

Nr. 224
Géza Schweig
Tukon 1938



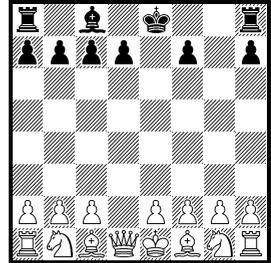
Stellung nach dem 4.
Zug von Schwarz

Nr. 225
Tibor Orbán
Die Schwalbe 1976 Lob



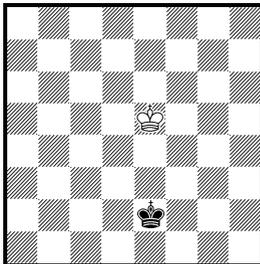
Stellung nach dem
4.(!) Zug von Schwarz

Nr. 226
Werner Keym
Die Schwalbe 1992



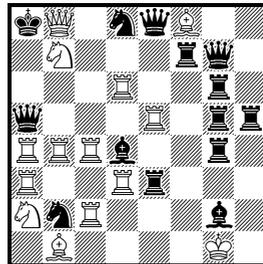
Stellung nach dem 7.
Zug von Weiß

Nr. 227
François Labelle
StrateGems 2012



Stellung nach dem 20.
Zug von Weiß

Nr. 228
Dmitri Pronkin
Andrej Frolkin
Werner Keym
Boris Tummes
*Rund um die Retro-
analyse 2021 (c 2022)*



Stellung nach dem 59.
Zug von Weiß

Nr. 224: Diese Aufgabe und die Nr. 225 sind zwei bekannte Vexierstücke, die in jedem Schachclub Furore machen. Sie verblüfft mit dem „falschen“ Springer: 1.Sc3 d6 2.Sd5 Sd7 3.S×e7 Sdf6 4.S×g8 S×g8.

Nr. 225: Hier geht es schon in 3 Zügen: 1.e4 e6 2.Lb5 c6 3.L×c6 d7×c6 oder 2.Lc4 c6 3.L×e6 d7×e6. Gefordert sind aber 4 (!) Züge: 1.e4 e6 2.Lb5 Ke7! 3.L×d7 c6 4.Le8 K×e8. „Eine teuflische Falle!“

Nr. 226: 1.d4 Sh6 2.L×h6 g5 3.L×f8 Sc6 4.L×e7 S×d4 5.L×d8 Sb3 6.L×g5 Sc1 7.L×c1. Läufer-Raubzug mit Billard-Effekt.

Nr. 227: 1.c4 e5 2.Db3 Dh4 3.D×b7 D×h2 4.D×b8 D×g1 5.T×h7 T×b8 6.T×g7 T×b2 7.T×f7 T×a2 8.T×d7 T×d2 9.T×a7 K×d7 10.T×c7+ Kd6 11.T×c8 D×g2 12.T×f8 Kc5 13.T×g8 T×g8 14.L×g2 T×g2 15.Sc3 T×f2 16.K×f2 K×c4 17.Kf3 K×c3 18.L×d2+ K×d2 19.Ke4 K×e2 20.K×e5.

Die bislang einzige dualfreie Beweispartie (computergeprüft) mit zwei Steinen. Wird es jemals eine zweite (kürzere oder längere) geben?

Nr. 228: 1.a4 h5 2.a5 h4 3.a6 h3 4.a6×b7 h3×g2 5.h4 d5 6.h5 d4 7.h6 d3 8.h7 d3×c2 9.d4 a5 10.Lh6 c1T 11.e4 Tc5 12.Se2 Th5 13.e5 c5 14.e6 Sc6 15.b8T a4 16.Tb4 a3 17.Ta4 c4 18.b4 c3 19.b5 c2 20.b6 c1T 21.b7 Tc4 22.b8T Da5+ 23.Tbb4 Lb7 24.Sbc3 0-0-0 25.e6×f7 e5 26.Tc1 Lc5 27.f8T a2 28.Tf3 a1D 29.Sa2 g1D 30.Tfa3 Dg6 31.f4 De8 32.f5 g5 33.f6 g4 34.f7 g3 35.f8T g2 36.Tf5 g1T 37.Lf8 Tgg5 38.Sg3 e4 39.Ld3 e3 40.0-0 e2 41.Lb1 e1T 42.Tc2 Te3 43.d5 Td7 44.d6 Tf7 45.d7+ Kb8 46.Dd6+ Ka8 47.Dc7 Sge7 48.d8T+ Sc8 49.Tdd3 Thg8 50.h8T Sd8 51.Th6 Lg2 52.Se4 Sb6 53.Sd6 Tcg4 54.Sb7 Sc4 55.Thd6 T8g6 56.T1f4 Dg7 57.Te5 Sb2 58.Tfc4 Ld4 59.Db8+.

Ich empfehle allen Problemfreunden, mindestens einmal in ihrem Leben die faszinierenden Züge dieser Partie, besonders der Springer, nachzuspielen; am bequemsten geht das interaktiv am Computer: <https://www.thbrand.de/2022/01/30/retro-der-woche-052022>.

Der Längenrekord für die kürzeste eindeutige Beweispartie steigerte sich von 15 Zügen (*Dawson* 1913) über 41,5 (*Fabel* 1954), 47,0 (*Caillaud* 1982) und 57,5 (*Pronkin/Frolkin* 1989) auf jetzt 58,5. Wie lange noch?

Weitere Beweispartien-Liebliche:

2 Rochaden und 2 En-Passant-Schläge (P0000062)

13 Züge für 1 Tempo (P0001716)

Platztausch der Türme (P0008568)

Ta1, Dd1, Lf1 und Sg1 = Umwandlungsfiguren (P1084087)

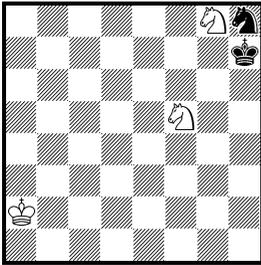
Lc1 und sLc8 = UW-Figuren, Rückkehr von Dd1, sDd8, Sb1, sSb8 (P1339507)

Rückzüge

Nr. 229

Günther Weeth

Stuttgarter Zeitung
2003

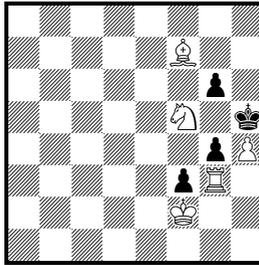


Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt in
1 Zug

Nr. 230

Thomas R. Dawson

Chess Amateur 1920

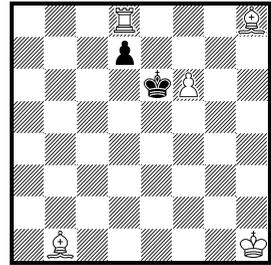


Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt in
2 Zügen

Nr. 231

Werner Keym

Stuttgarter Zeitung
2005

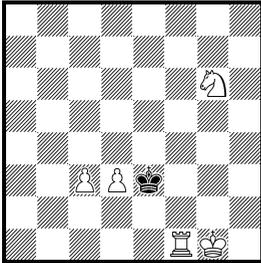


Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt in
2 Zügen
b) Lh8→f8

Nr. 232

Zvi Roth

Al-Hamishmar 1970
Lob

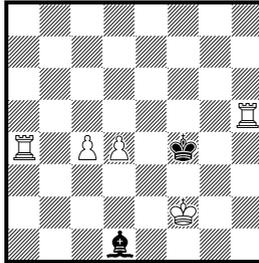


Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt in
1 Zug
b) Drehe um 180°

Nr. 233

Mark Adabaschew

„64“ 1938



Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt in
1 Zug
b) alles 1 Reihe höher
c) alles 2 Reihen
höher
d) alles 3 Reihen
höher

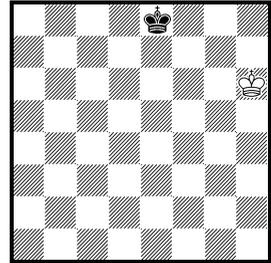
Nr. 234

a) **Frederick Baird**

Morning Post 1910

b) **Julio Sunyer**

Chess Amateur 1923



Weiß nimmt 1 Zug
zurück, Schwarz
nimmt 1 Zug zurück,
dann Hilfsmatt in 1
Zug
b) wK→h5

Die Welt der Rückzüge ist vielfältig: Hilfs- und Verteidigungsspiel, spezielle Typen, kurze und lange Probleme, leichte und retroanalytisch sehr schwierige. Die Beispiele Nr. 229 bis 234 sind bewusst einfach, gleichwohl überraschend.

Nr. 229: Zurück Bf7×Sg8S!, dann 1.f7-f8S# mit Vier-Springer-Matt. Warum nicht Bf7×Lg8S? nebst 1.f7-f8S#? Wegen Ka2!

Nr. 230: Das ist *T. R. Dawsons* bekanntester Rückzüge: rückwärts h2-h4 und vorwärts h2-h4, nämlich 1.h4! g4×h3 e.p. 2.L×g6#.

Es gibt sogar zwei Miniaturen mit dieser Idee: P0000030 und P1108952, außerdem einen bekannten Zweizüger (P0005851).

Nr. 231: a) Zurück e5×f6 e.p., dann 1.La2+ d5 2.e5×d6 e.p.# oder 1...Ke7 2.Lf6#.

b) Zurück e7×Sd8T, dann 1.e8D+ K×f6 2.De7# oder 1...Kd5 2.De4#. Zwei En-Passant-Schläge und zwei Umwandlungen.

Nr. 232: a) Zurück 0-0, dann 1.Th3#. Rochade!

b) Zurück d5×e6 e.p., dann 1.Td8#. En-Passant-Schlag!

Nr. 233: a) Zurück c2-c4, dann 1.d4-d5#

b) Zurück b4×Bc5, dann 1.d5×c6 e.p.# (c7-c5 wird vorausgesetzt)

c) Zurück b5×e6 e.p., dann 1.d6-d7#

d) Zurück c6-c7, dann 1.d7-d8S#.

Ein Evergreen.

Nr. 234: a) Zurück Kg7×Th6 Td6×Dh6, dann 1.Td8 De6#.

b) Zurück Kg6×Th5 Th8×Dh5, dann 1.0-0 Dh7#.

J. Sunyers Zweisteiner ist der Klassiker unter den Rückzügen.

F. Bairds originale Stellung war wKf5 und sKh2 (Lösung: zurück Kg4×Tf5 Tf1×Df5, dann 1.Tf1-h1 Df5-f2#). Der Zwilling wurde nicht von den Autoren, sondern später von Problem-Freunden kreiert.

Eine ausgezeichnete Idee, für mich ist a) Werktag, b) Sonntag.

Weitere reizvolle Rückzüge: P0006005, P0008226, P0004566, P0006641, P0004817, P1004365.

„Verstanden werden kann das Leben nur sträwkcür.

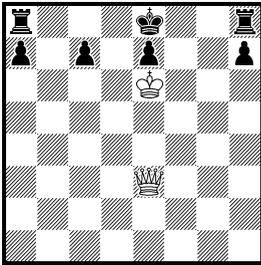
Gelebt werden muss es aber vorwärts.“

(*Kierkegaard*)

Partielle Retroanalyse und mehr

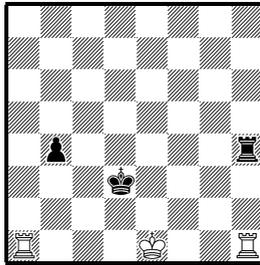
Nach Artikel 16.1 und 16.2 des Kodex für Schachkomposition (S. 135) ist die Rochade erlaubt, falls ihre Unzulässigkeit nicht bewiesen werden kann (positives Recht). Umgekehrt ist der En-Passant-Schlag nur erlaubt, wenn seine Zulässigkeit bewiesen werden kann (negatives Recht). Wenn mehrere Rechte voneinander abhängen, also „Partielle Retroanalyse“ (PRA) vorliegt, dann gilt Artikel 16.3. Kurz gefasst besagt dieser: *Falls mehrere partiemögliche Spezialzug-Rechte voneinander abhängen, soll jedes dieser Rechte einmal anerkannt werden; das gilt auch für die jeweils verbleibenden Rechte.*

Nr. 235
Sam Loyd
Texas Siftings 1888



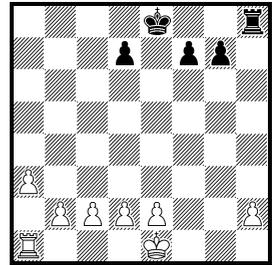
Matt in 3 Zügen

Nr. 236
Werner Keym
Die Schwalbe 1972



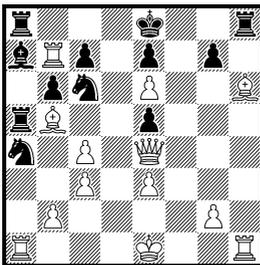
Hilfsmatt in 2 Zügen

Nr. 237
Luigi Ceriani
The Problemist 1931



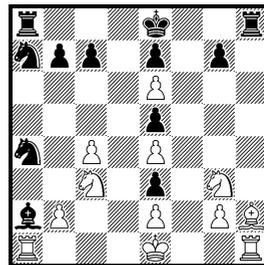
Hilfsmatt in 3 Zügen

Nr. 238 I
Werner Keym
Die Schwalbe 2008
1. Preis



Matt in 3 Zügen

Nr. 238 II
Werner Keym
Stuttgarter Zeitung
2016



*Weiß bietet in 2
Zügen Schach*

Nr. 235: Hier sind entweder s0-0-0 (zuletzt zog der h-Turm) oder s0-0 (zuletzt zog der a-Turm) zulässig. Die Annahme, dass beide unzulässig sind (zuletzt zog der sK), verstößt gegen die Rochade-Konvention. Man beachte: **Es geht um Zugrechte, nicht um den letzten Zug!** Dieser ist ein wichtiges Hilfskriterium, aber mehr nicht (vgl. Nr. 238).

Also hat Nr. 235 eine Lösung, die aus zwei Teilen besteht, die sich ausschließen: Wenn s0-0-0 zulässig ist, dann erfolgt **1.Dd4!** Tg8 2.Dd7+ Kf8 3.D×e7#. Wenn s0-0 zulässig, dann **1.Dg5!** Kd8 2.Dd5+ K~ 3.D×a8#. *Loyds* PRA-Klassiker.

Nr. 236: Wenn w0-0-0 zulässig ist, dann erfolgt **1.Kc3!** 0-0-0 2.Tc4 Th3#. Wenn w0-0, dann **1.Kc2!** Ta2+ 2.Kc1 0-0#. Sparsam, weil kooperativ! – Anders der direkte PRA-Zweizüger P0000859.

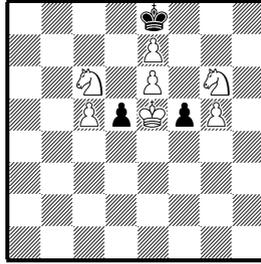
Nr. 237: Wenn w0-0-0 zulässig ist (zuletzt geschah wBa2-a3, davor z.B. K×Xe8), dann erfolgt **1.T×h2!** 0-0-0 2.T×e2 Th1 3.Te7 Th8#. Wenn s0-0 zulässig ist (zuletzt geschah z.B. wK×Xe1), dann **1.0-0!** a4 2.Kh8 Ta3 3.Tg8 Th3#. Simply clever!

Nr. 238 I (13+12): Es geschah wS×Lf8, sBd3×Xc2-c1L→a7; nach dem Schlag je eines Bauern auf der a- und h-Linie entstanden die Umwandlungstürme Tb7 und Ta5 entweder auf a8 und h1 (dann nur s0-0 und w0-0-0 zulässig) oder auf h8 und a1 (dann nur s0-0-0 und w0-0 zulässig). Im ersten Fall löst **1.Tf1!** Kd8 2.D×c6 Kc8 3.D×c7#, im zweiten **1.Td1!** Kf8 2.Dg6 Kg8 3.D×g7# oder 1...T×h6 2.Dg6+ T×g6 3.Th8#. Also ist Nr. 238 I „nur“ ein zweiteiliges PRA-Problem. Thematische Fehlversuche sind: 1.0-0? 0-0-0! und 1.0-0-0? 0-0!. Nach 35 erfolglosen Jahren gelang die (bisher einzige) Darstellung eines doppelten Paradoxons: Wenn Weiß lang bzw. kurz rochieren kann, verzichtet er auf genau dieses Recht!

Nr. 238 II (12+12): Ohne Umwandlungsfiguren präsentiert sich das Paradoxon von Nr. 238 I mittels Schach-Forderung. Der wLf1 und der sLf8 starben auf f1 bzw. f8. Auch hier entstanden entweder auf a8 und h1 oder auf h8 und a1 zwei UW-Figuren, beide wurden auf der e-Linie geschlagen. Also löst entweder (falls w0-0-0 und s0-0 zulässig) **1.Tf1!** ~ 2.Tf8+ oder (falls w0-0 und s0-0-0 zulässig) **1.Td1!** ~ 2.Td8+. Thematische Fehlversuche: 1.0-0? 0-0-0! und 1.0-0-0? 0-0!. Außerdem 1.Sd5? Kd8! und 1.Sf5? Kf8!.

Sehr geeignet, um Partyspieler zu verblüffen!

Muster

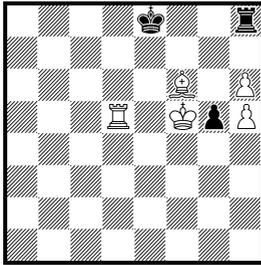


Matt in 2 Zügen

Nr. 239

William Langstaff

Chess Amateur 1922

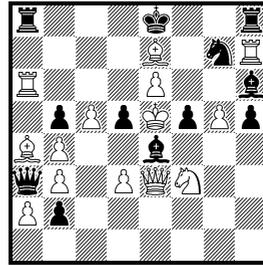


Matt in 2 Zügen

Nr. 240

Werner Keym

Die Schwalbe 1972



Matt in 3 Zügen

Muster: $1.c5xd6$ e.p.? ist unzulässig, weil zuletzt $f7-f5$ möglich war; in diesem Fall funktioniert aber **$1.g5 \times f6$ e.p.!** $\sim 2.f7\#$. $1.g5 \times f6$ e.p.? ist unzulässig, weil zuletzt $d7-d5$ möglich war; in diesem Fall funktioniert aber **$1.c5 \times d6$ e.p.!** $\sim 2.d7\#$. Das ist eine Lösung, die aus zwei Teilen besteht, die sich ausschließen.

Es gibt auch Probleme, in denen sich drei En-Passant-Schläge ausschließen: P0002175 (mit Dualen), P1108940 und P1108101 (ohne Duale). Vgl. auch Nr. 240.

Nr. 239: Wenn 0-0 erlaubt ist, dann geschah zuletzt $g7-g5$ und der En-Passant-Schlag ist auch erlaubt: **$1.h5 \times g6$ e.p.!** 0-0 $2.h7\#$. Wenn $h5 \times g6$ e.p. nicht erlaubt ist, dann zog der sK oder der sT zuletzt, also ist auch 0-0 nicht erlaubt: **$1.Ke6!$** $\sim 2.Td8\#$. Ein klassisches zweiteiliges PRA-Problem.

Vgl. P0002181, P0001151, P0000850, P0000902.

Nr. 240 (14+12 Steine): Stellungsgenese: $sBa3 \times Sb2$, $sBgxBh \rightarrow h1X$; die weißen Bauern schlugen 4 Mal (S, Bc, Be, X). Also kommt $Bb5$ von $b7$ (zuvor $Tc6-a6+$), $d5$ von $d7$, $f5$ von $f7$.

(1) 0-0-0 und 0-0 zulässig, $c5 \times b6$ e.p. und $c5 \times d6$ e.p. unzulässig, dann **$1.g5 \times f6$ e.p.!** $Lf4+$ $2.D \times f4$ $S \times e6$ $3.L \times b5\#$

(2) 0-0-0 und 0-0 zulässig, $c5 \times b6$ e.p. und $g5 \times f6$ e.p. unzulässig, dann **$1.c5 \times d6$ e.p.!** $S \times e6, T \times h7$ $2.L \times b5+$ $Lc6$ $3.L \times c6\#$

(3) 0-0-0 und 0-0 zulässig, $c5 \times d6$ e.p. und $g5 \times f6$ e.p. unzulässig, dann **$1.c5 \times b6$ e.p.+!** $D \times a4$ $2.T \times h8+$ $K \times e7$ $3.Dc5\#$ oder $1 \dots K \times e7$ $2.Dc5+$ $Kd8$ $3.Dc7\#, T \times a8\#, e7\#$ (Mattdual)

(4) 0-0-0 zulässig, $c5 \times b6$ e.p., $c5 \times d6$ e.p. und $g5 \times f6$ e.p. unzulässig, dann 0-0 unzulässig, **$1.Lf6!$** $S \times e6$ $2.T \times a8+$ $Sd8$ $3.T \times d8\#$

(5) 0-0 zulässig, $c5 \times b6$ e.p., $c5 \times d6$ e.p. und $g5 \times f6$ e.p. unzulässig, dann 0-0-0 unzulässig, **$1.Ld6!$** $S \times e6$ $2.T \times a8+$ $Sd8$ $3.L \times b5\#$.

Das einzige fünfteilige PRA-Problem ohne Umwandlungsfigur.

Vgl. P0004881 (ohne Dual, mit UW-Figur), P0000891, P0000884, P00003447.

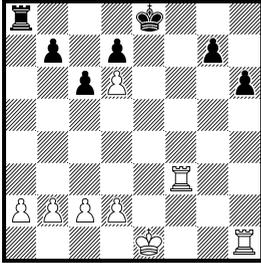
Es existiert auch eine formale Methode, um die Teilaufgaben eines PRA-Problems zu ermitteln. Siehe dazu P0003447.

Nr. 241

Herbert Hultberg

Tidskrift för Schack

1944

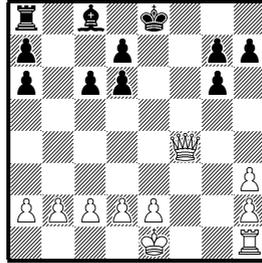


Matt in 2 Zügen

Nr. 242

Niels Høeg

Die Schwalbe 1933

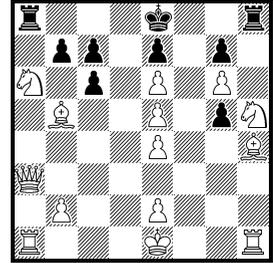


Matt in 3 Zügen

Nr. 243

Werner Keym

Die Schwalbe 2010



Matt in 3 Zügen

b) - Lb5

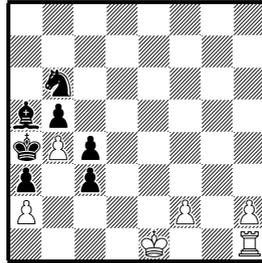
c) + sSh7

Nr. 244

Nenad Petrović

Problem 1954

1. Preis



Hilfsmatt in 3 Zügen

Mit Satzspiel

(Weiß am Zug)

Nr. 241: Hier gibt es zwei Fälle: Der Tf3 ist eine Umwandlungsfigur, dann ist s0-0-0 nicht zulässig, es löst 1.0-0! ~ 2. Tf8#. Oder der Tf3 stammt von a1, dann ist w0-0 nicht zulässig und es gibt kein Matt in 2 Zügen (1.Th-f1? 0-0-0!). Jetzt greift die Konvention der „**Retro-Strategie**“ (RS) (S.135), derzufolge die Partei, die zuerst rochiert, dazu berechtigt ist. Richtig ist daher **1.0-0!** ~ 2. Tf8#. Nr. 241 nimmt das oft zitierte Problem von A. Lapierre (P0001918) vorweg.

Nr. 242 (10+11 Steine): Die Dame ist eine Umwandlungsfigur (dann s0-0-0 unzulässig) oder sie kommt von d1 (dann w0-0 unzulässig). Bitte geduldig selbst prüfen, es lohnt sich! Richtig ist **1.D×d6!** Lb7 2.0-0! (2.Tf1? 0-0-0!) ~ 3.Tf8#. Perfekter RS-Klassiker.

Nr. 243 (14+9 Steine): Werte Retro-Fans, bitte selbst „retroanalysieren“!

a) Entweder sind w0-0-0 und w0-0 und s0-0 zulässig mit der Lösung **1.0-0!** Tf8 2.S×g7+ Kd8 3.T×f8# bzw. 1... Kd8 2.Dd3+ Kc8 3.Dd7# oder s0-0-0 mit der Lösung **1.Td1!** Td8 2.S×c7+ Kf8 3.T×d8# bzw. 1... Kf8 2.Df3+ Kg8 3.Df7#. Also ist a) ein zweiteiliges **PRA-Problem**.

b) Es gibt vier Fälle, ein jeder mit drei zulässigen Rochaden. Der Fall w0-0-0 und s0-0-0 und s0-0, der unlösbar scheint, wird durch den Schlüsselzug 1.0-0 ausgeschlossen gemäß der Retro-Strategie, derzufolge die Partei, die zuerst rochiert, dazu berechtigt ist. Somit löst **1.0-0!** Tf8 2.S×g7+ Kd8 3.T×f8# bzw. 1... Kd8 2.Dd3+ Kc8 3.Dd7# bzw. 1... 0-0-0 2.Sb4,Sc5 ~ 3.Da8#. Also ist b) ein **RS-Problem**.

c) Jetzt ist gar keine Rochade mehr zulässig. Der Fehlversuch 1.Lxg5? 0-0! in a) und b) wird zur Lösung in c): **1.L×g5!** S×g5/Sf6 2.Sf6+/S×f6+ ~ 3.T×h8#. Also ist c) weder ein PRA- noch ein RS-Problem, sondern ein ganz normales, das auch der Computer fix löst.

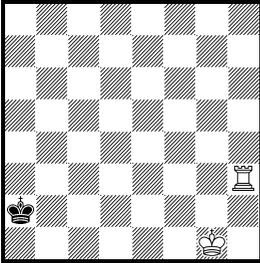
Für eine detaillierte Retroanalyse siehe P1108942 (= Nr. 243).

Nr. 244: Die bekannteste Darstellung der Idee „**A posteriori**“ (AP) (S. 135). Wenn Weiß anzieht, folgt 1.Tg1 L×b4 2.Tg7 Ka5 3.Ta7#. Die Lösung lautet: **1.c4×b3 e.p.! 0-0!** 2.Sd5 Tb1 3.Sb4 a2×b3#. Der En-Passant-Schlag ist aufgrund eines möglichen vorhergehenden Zuges von wK oder wT eigentlich nicht zulässig. Er wird aber durch die nachfolgende Rochade, die „beweist“, dass der wK und der wT noch nicht gezogen haben, nachträglich („a posteriori“), legalisiert. Unzulässig wäre 1.c4×b3 e.p.?, wenn darauf 1... Ke2? folgen würde. Irgendwie skurril!

Vgl. P0003417, P0004340, P0577271, P0004485, P1072281 und bizarr P00004957 sowie sehr bizarr P0000758.

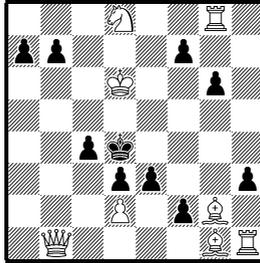
Scherze und Geschichten

Nr. 245
Georges Barbier
Quelle unbekannt
(vor 1885)



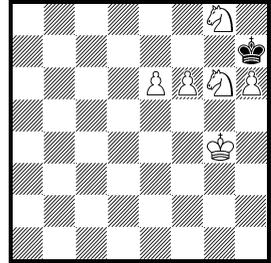
Weiß nimmt 1 Zug
zurück, dann Matt
in 2 Zügen
Vorgabepartie

Nr. 246
**Hieronymus
Fischer**
150 Schachkuriositäten
1910



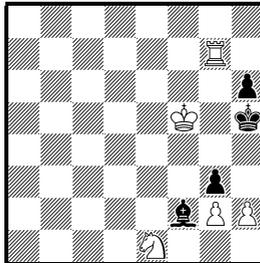
Matt in 1 Zug

Nr. 247
Werner Keym
(nach F. Marshall)
Landeszeitung für die
Lüneburger Heide 2018



Mit welchem Springer
setzt Weiß in 2 Zügen
matt?

Nr. 248
Sam Loyd
Chess Monthly 1859



Matt in 3 Zügen
b) – Se1
Matt in 4 Zügen
c) – Se1, – Bh2
Matt in 5 Zügen

Nr. 245: Weiß hat beide Türme vorgegeben, der Th3 ist eine Umwandlungsfigur. Weiß nimmt daher den Zug „0-0“ (ohne Th1) zurück und setzt seinen König auf e1. Dann zieht er 1.,,0-0-0“! (ohne Ta1) und setzt seinen König auf c1. Darauf folgt 1...Ka1 2.Ta3#. Verrückt!

Nr. 245 nimmt das oft zitierte Problem von *K. Fabel* (P0004043) vollständig vorweg.

Nr. 246: Bitte die schwarzen Bauern näher ansehen! Ja, es sind neun. Also muss einer entfernt werden und das sind die neun Lösungen:

- (1) – Ba7 und 1.Db6#
- (2) – Bb7 und 1.Sc6#
- (3) – Bc4 und 1.Db4#
- (4) – Bd3 und 1.De4#
- (5) – Be3 und 1.L×f2#
- (6) – Bf7 und 1.Se6#
- (7) – Bf2 und L×e3#
- (8) – Bg6 und 1.Tg4#
- (9) – Bh3 und 1.Th4#

Vgl. Vorläufer P0002015.

Nr. 247: Mit dem Sg6! Lösung: **1.f7!** K×g6 (der Springer ist weg) und 2.f8S# (dieser Springer ist wieder da). Vgl. P1182118.

Nr. 248: „König Karl XII. in Bender“ heißt *Sam Loyds* berühmte Geschichte zu diesem Problem. Darin wird Karl XII. von Schweden 1713 von den Türken in Bender belagert. Er stellt seinem Minister C. A. Grothusen den Dreizüger als Aufgabe, als eine Kugel der Türken das Fenster zerschmettert und den Springer wegfeht. Grothusen springt auf, aber in aller Ruhe bittet Karl ihn, die Aufgabe ohne Springer in 4 Zügen zu lösen. Kaum denkt der Minister darüber nach, als erneut eine Kugel durchs Fenster fliegt und den Bauern h2 wegfeht. Doch auch jetzt bleibt Karl ruhig und bittet Grothusen, die Aufgabe ohne Springer und ohne Bauern in 5 Zügen zu lösen.

a) 1.T×g3 L×g3/L×e1 2.Sf3/Th3+ L~/Lh4 3.g4#

b) 1.h2×g3 Le3 2.Tg4 Lg5 3.Th4+ L×g4 4.g4#

c) 1.Tb7 Le3 2.Tb1 Lg5 3.Th1+ Lh4 4.Th2 g3×h2 5.g4# oder
1...Lg1 2.Tb1 Lh2 3.Te1 Kh4 4.Kg6 ~ 5.Te4#.

Pal Benkö fügte der Startposition einen wTg4 hinzu und schuf mit einem zusätzlichen Zweizüger einen Vierling: 1.T4g5+ h6×g5 2.Th7# oder 1...Kh4 2.Sf3#. Dann (nach der ersten Kugel ohne Tg4) folgt der Dreizüger usw. Der große *Loyd* verpasste diese Chance – auf vier Probleme und drei Kugeln!

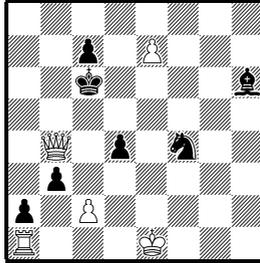
Eine Silvester-Wette

Nr. 249

Werner Keym

Stuttgarter Zeitung

31.12.2005



Weiß setzt in 3 Zügen
matt, ohne die Dame
zu ziehen.

Eine Silvester-Partie im Schachclub steht kurz vor ihrem Ende. Da wettet Weiß um eine Flasche Cognac, er könne in drei Zügen mattsetzen, ohne die Dame zu ziehen. Schwarz sieht nur die Mattführung 1.e8D+ Kd5 2.Db7+ c6 3.Dbxc6# und nimmt die Wette an. Stolz zeigt Weiß, was er sich ausgedacht hat: 1.e8D+ Kd5 2.c4+ d4xc3 e.p. 3.De8-e4#. Aber Schwarz widerspricht, denn für ihn ist klar: De8-e4 ist ein Damenzug. Doch Weiß entgegnet, er habe „ohne die Dame zu ziehen“ gesagt und die vorhandene Dame auf b4 gemeint. Die Meinungen sind geteilt. Da mischt sich ein Zuschauer ein und wettet, Weiß könne in drei Zügen mattsetzen, ohne überhaupt eine Dame zu ziehen! Wer gewinnt den Cognac? Weiß, Schwarz oder der Zuschauer?

Lösung zu Nr. 250:

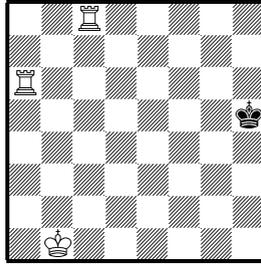
Die vier Steine stehen auf B1, A6, C8, H5. das ergibt B-A-C-H und sein Geburtsjahr 1-6-8-5. Wenn man die Stellung an der Mittelwaagrechten spiegelt, dann erhält man BACH und 8314, wenn an der Mittelsenkrechten, dann GHFA und 1685. Beides ist musikgeschichtlich inkorrekt.

Ein Problem für Musiker?

Nr. 250

Werner Keym

Die Schwalbe 2009 (v)



Matt in 2 Zügen
Warum sind
Spiegelungen dieser
Stellung musikge-
schichtlich inkorrekt?

Zum Abschluss eines Schachabends präsentiert ein Problem- und Musikliebhaber einen leichten Zweizüger. Die Mattführung wird schnell gefunden: 1.Tg8 Kh4 2.Th6#. „Das ist einfach“, meint der Problemfreund, „es gibt aber ein zusätzliches Problem. Wenn man diese Stellung spiegelt, kann man zwar wieder in zwei Zügen mattsetzen, aber die musikgeschichtliche Pointe geht den Bach hinunter! Ist das jetzt auch einfach?“

Lösung zu Nr. 249

Der Zuschauer gewinnt die Wette. Weiß kann in drei Zügen mattsetzen, und zwar sich selbst! 1.e8D+ Kd5 2.c4+ d4xc3 e.p. 3.0-0-0+ Sd3#. Hoppla, das ist ja ein Valladao an Silvester!

Problemschach-Song

Refrain

Schach ist Kampf: At - ta - ckert wird mit Mut und Sy - stem.
 Schach ist Kunst: Kom - po - niert wird mit Geist ein Pro - blem.

Strophen

1. Ré - ti, Loyd, Krae - mer, White wir - ken für al - le Zeit.
 2. Sei's Ge - Winn o - der Patt: Selbst - und Hilfs-, Di - rekt - matt,
 3. Vie - rer - lei Um - wand - lung si - chert die Task - Lö - sung.
 4. "Schwal - be" ist ein Vög - lein, a - ber auch ein Ver - ein

Freu - de bringt hun - dert - fach das Pro - blem - schach.
 Mär - chen - schach und End - spiel bie - ten sehr viel.
 Hin - ter - list und Ni - veau, das hat Re - tro.
 mit dem Ziel der Schach - kunst vol - ler In - brunst.

Text (v) und Musik: Werner Keym 2009

Problem Chess Song

Chess is fight: attacking with courage and system.

Chess is art: composing a problem with spirit.

1. Réti, Loyd, Kraemer, White work for all time.

Problem chess brings joy a hundredfold.

2. Be it win or stalemate: self- and help-, direct mate,

fairy chess and endgame offer a great deal.

3. Fourfold promotion secures the task solution.

Cunning and level, that's what retro has.

4. "Schwalbe" is a birdie, but also an association

with the goal of chess art full of fervour.

Translation: Frederic Friedel

„Wer niemals hinterm Schachbrett saß,
als gält‘ es tausende Tantieme,
und Speis und Trank dabei vergaß,
der kennt sie nicht, die Schachprobleme.“
(*Mannheimer*)

Caissa-Mania

Zum Zusammenhang von Schach, (Instrumental-)Musik und (reiner) Mathematik existieren bemerkenswerte Theorien. So betont der Universalgelehrte *George Steiner* das „Ideal der Irrelevanz“ dieser drei Bereiche und schwärmt von „einer Art autistischer Begeisterung für Schach, die so rein ist, wie einer von *Bachs* Spiegelkanons oder *Eulers* Polyederformel.“ Ähnlich äußert sich *Garri Kasparow*: „Schach, Musik und Mathematik, drei der schönsten Errungenschaften des menschlichen Geistes, haben eine wechselseitige Affinität zueinander.“

Dies sind auch meine drei Lieblingsbereiche. Die Schulmathematik verlief ruhig. Die musikalische Betätigung als Swingspieler und Konzertmanager hält noch moderat an. Beim Problemschach hingegen befiel mich früher häufig eine Art Fieber, meistens in schwerer Form, heute altersgemäß in milder Form. Der medizinische Fachausdruck dafür ist „Caissa-Mania“.

Ihre negativen Begleiterscheinungen, wie geringe Ansprechbarkeit, Zerstreutheit und mangelnder Schlaf, hielten sich in Grenzen. Die positiven Seiten überwogen: Last-Move-Rekorde, gemeine Einzüger, glückliche Funde, Lösung beim Streit um Regeln zur Retroanalyse, Aufsätze u.v.m.

Seit 1957 bin ich im Problemschach aktiv, davon über 50 Jahre in der „Schwalbe“, und habe – anders als Nabokov – den großen Zeitaufwand für diese Kunstform nie bedauert. In dieser langen Zeit konstatierte ich bei manchen in- und ausländischen Schachfreunden Caissa-Mania in leichter oder in schwerer Form. Auch da überwogen die positiven Auswirkungen, z.B. bei der Leitung von Schachspalten, beim Aufbau von Problem-Sammlungen (Dankeschön für die PDB) oder bei der Erstellung von Löse-Programmen.

Diesen altruistischen „Maniacs“ und vielen anderen Schachfreunden gilt mein großer Dank, namentlich *Thomas Brand*, *Hans Gruber*, *Bernd Schwarzkopf* und besonders *Ralf Binnewirtz*.

Glossar

PDB (Chess Problem Database Server): eine kostenfreie Sammlung von über 475.000 Problemen.

Siehe <https://pdb.dieschwalbe.de>

Beispiel für ein Problem: <https://pdb.dieschwalbe.de/P1143703> (= Nr. 2)

Beispiel für ein Thema: K = 'symmetrical position'

(v): spätere Version einer Studie / eines Problems

(c): spätere Korrektur einer Studie / eines Problems

Nebenlösung: eine zweite Lösung, die d. Studie/Problem inkorrekt macht

Dual: eine zweite Zugmöglichkeit, die d. Studie/Problem inkorrekt macht oder ihren Wert mindert

Das **reelle Spiel** umfasst die im Verlauf der Lösung ausgeführten Züge.

Das **virtuelle Spiel** umfasst mögliche Züge, besonders in (thematischen) Fehlversuchen und im Satzspiel. Im **Satzspiel** zieht Schwarz im Direktmatt und Selbstmatt an, Weiß im Hilfsmatt; dieselbe Partei wird mattgesetzt.

Retroanalyse: Nachweis der „Geschichte“ einer gegebenen Stellung (z.B. früherer Züge, die eine Rochade unzulässig machen)

Die **Genese der Stellung** nennt die wichtigen Züge von der Partieanfangsstellung bis zur Diagrammstellung; diese Züge brauchen nicht eindeutig zu sein.

Miniatur: Studie/Problem mit höchstens 7 Steinen

Wenigsteiner: Studie/Problem mit höchstens 4 Steinen

Letztform: beste und unübertreffbare Darstellung

Böhmische Probleme betonen die Form; dabei geht es besonders um schöne Mattbilder, so ist in einem Modellmatt jedes Feld um den schwarzen König nur einmal gedeckt {19E}.

Logische Probleme konzentrieren sich auf die Gründe, die zur Lösung führen; dabei geht es oft um einen Vorplan und einen Hauptplan {21}.

Strategische Probleme präsentieren oft „Variationen über ein Thema“ {6}. Etliche Probleme sind sowohl logisch als auch strategisch {45}.

Lösung zum Duplex (S. 135):

a) 1.Kb4 Te2 2.Kc3 Le1# b) 1.Le1 a1D 2.Tf3 Dd4#

Kodex für Schachkomposition

Artikel 15 – Anzug [seit 1974]

Falls der Anzug nicht bei der üblichen Partei liegt, sollte dies entweder bei der Forderung angegeben oder durch Retroanalyse herleitbar sein.

Artikel 16 – Rochade und En-passant-Schlag [seit 2009]

(1) *Rochade-Konvention. Die Rochade wird als zulässig angesehen, sofern ihre Unzulässigkeit nicht bewiesen werden kann.*

(2) *En-passant-Konvention. Der En-passant-Schlag im ersten Zug ist nur zulässig, wenn bewiesen werden kann, dass der letzte Zug der Doppelschritt des zu schlagenden Bauern war.*

(3) *Partielle Retroanalyse (PRA) Konvention. Falls die Rechte zu rochieren und/oder en passant zu schlagen wechselseitig voneinander abhängen, besteht die Lösung aus mehreren einander ausschließenden Teilen. Alle Kombinationen von Zugrechten, welche möglich sind und die Rochade-Konvention und die En-passant-Konvention berücksichtigen, bilden diese einander ausschließenden Teile. Sofern im Fall der wechselseitigen Abhängigkeit von Rochaderechten eine Lösung gemäß der PRA Konvention nicht möglich ist, soll die Retro-Strategie (RS) Konvention angewendet werden: Diejenige Rochade wird als zulässig angesehen, die zuerst ausgeführt wird.*

(4) *Andere Konventionen sollten ausdrücklich angegeben werden, beispielsweise falls im Lauf der Lösung ein En-passant-Schlag durch eine nachfolgende Rochade legalisiert werden muss (a posteriori (AP) Konvention).*

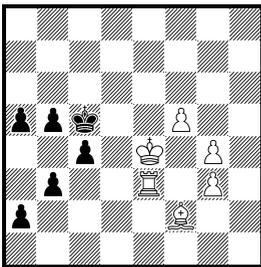
Vgl. <https://www.janko.at/Retros/Glossary/Castling-and-En-passant.htm>

Werner Keym

Die Schwalbe 2021

Für Ralf Binnewirtz

zum 70. Geburtstag



Hilfsmatt in 2 Zügen

Duplex

Dieses Problem habe ich *Ralf Binnewirtz*, der mich bei meinen Schachbüchern sehr unterstützt hat, zu seinem 70. Geburtstag gewidmet. Die schwarzen Steine bilden die Ziffer 7, die weißen die Ziffer 0. Nachdrucke mit Angabe des Widmungsträgers sind erwünscht.

Duplex bedeutet hier:

- Schwarz zieht an und wird im 2. weißen Zug mattgesetzt.
- Weiß zieht an und wird im 2. schwarzen Zug mattgesetzt.

Die Lösung steht auf der Seite 134.

Bibliographie

Afek, Yochanan. *Anthology of Miniature Endgame Studies*. Belgrade, 2022.

Beasley, John, und Whitworth, Timothy. *Endgame Magic*. Mineola, NY, 2017 (2. Auflage). – Ausgezeichnet, sehr empfehlenswert. (WK)

Dickins, Anthony, und Ebert, Hilmar *100 Classics of the Chessboard*. Oxford/New York/Toronto/Sydney/Paris/Frankfurt, 1983.

Grasemann, Herbert. *Eines Reverends Einfall, der Geschichte machte – Das neudeutsche Schachproblem – Ursprung, Grundlagen, Grundbegriffe. / A Cleric's Idea which made History – The new-German chess problem – Origin, basic Principles and Concepts*. Aachen, 2014. Vollständige Hardcover-Ausgabe oder separate Paperback-Ausgabe

Hoffmann, Peter, und Zierke, Erik. *100 Jahre Babson-Task im orthodoxen Direktmatt / 100 Years Babson Task in the Orthodox Directmate*. E-Book, 2013; Version 06.07.2023: http://www.berlinthema.de/Babson_docu.pdf. – Eine umfangreiche Abhandlung. (WK)

Keym, Werner. *Chess Problems out of the Box*. Göttingen, 2018.
E-Book: https://www.dieschwalbe.de/download/buecher/keym_OotB.pdf.

Keym, Werner. *Anything but Average. Chess Classics and Offbeat Problems*. Göttingen, 2021 (2. Auflage).

Kraemer, Ado, und Zepler, Erich *Problemkunst im 20. Jahrhundert*. Berlin, 1957. Der Klassiker. (WK)

Levitt, Jonathan, und Friedgood, David. *Secrets of Spectacular Chess*. London, 2008 (2. Auflage). – Höchst anregend. (WK)

Schlosser, Michael, und Minski, Martin. *ASymmetrie*. Potsdam, 2013. – Der Klassiker für Symmetrieprobleme. (WK)

Zierke, Erik. *En-passant-spezifische Logik*.
E-Book, Version 11.08.2024: http://www.berlinthema.de/ep_EZ.pdf.

Namen-Register

- Abdurahmanović 95
Adabashev 233
Åkerblom 11
Albertz 134
Al-Hajiri 84
Alexandrow 4
Aliew 72
Amelung 215
Anderson 132
Anderssen 81
Angelini 197
aş-Şūlī 98
- Baird, Edith 103
Baird, Frederick 234
Barbier 61, 245
Baumann 45
Barrett 48
Bayer 50
Beasley 220
Benkö S. 129
Berger 29
Bettmann 89
Bondarenko 192
Bonus Socius 1
Breuer 112
Brunner S. 16
Byrne 82
- Caillaud 222
Carpenter 2
Cathignol 113
Catic 95
Ceriani 237
Charosh 195
- Dawson 96, 97, 106, 120, 159,
171, 199, 230
- Didukh 147
Dijk, van 153
Dunsany 196
- Ebert 93, 116
Ellermann 7
Eriksson 117
Ernst 38
- Fabel 122, 172, 185-187, 216
Figueiredo 151
Fischer, Hieronymus 246
Fischer, Robert 82
Forsberg 92
Frolkin 158, 228
- Giegold 31
Giöbel 127
Godal 153
Goldsteen 223
Gräfrath 87
Grasemann 52
Gvozdják 9
- Halberstadt 58
Hannemann 10, 139, 160, 188
Hartong 101
Healey 13
Heathcote 6
Henke 134
Herbstman 60
Heuäcker 28, 67, S. 47
Hjorth 32
Høeg S. 16, 143, 189, 211, 221, 242
Hoffmann 157
Hofmann 99
Hultberg 105, 241
Husserl 182

Jarosch 149
 Johandl 133
 Joseph 71

 Kardos 177
 Karlstrøm 49
 Kasparow 83
 Keym 12, 33, 78, 86, S. 58, 115,
 121, 123, 124, 130, S. 79, 140,
 142, 150, 152, 155, 163, 165, 173,
 175, 176, 178-181, 183, 184, 190,
 191, 201, 202, 205, 206, 208, 210,
 214, 216-219, 226, 228, 231, 236,
 238, 240, 243, 247, 249, 250
 Kieseritzky 81
 Klüver 193
 Knöppel 119
 Kockelkorn 39, 53
 Kofmann 169
 Köhnlein 146
 Kohtz 39, 53
 Korolkow 76
 Koslowski 63
 Kowalenko 51
 Kraemer 3, S. 16, 24, 25, 40, 41,
 129
 Krätschmer 162, 174
 Kubbel 22, 60, 73

 Labelle 227
 Langstaff 239
 Larsson 101
 Lasker 62
 Latzel 5, 107
 Lauritzen 19
 Lindgren, Bo 91
 Lindgren, Frithiof 108
 Linß 94
 Lommer 66
 Loveday S. 15
 Loyd 16-18, 23, 42, 128, 170, 235, 248

 Martin 167
 Mattison 68
 Maslar 93, 144
 Maßmann S. vi, 21, 35
 Meyer 20
 Minski 136
 Mitrofanow 74
 Møller 30
 Moravec 137
 Mortensen 213
 Musset, de 14

 Nerong 109
 Nielsen 43
 Nissl 46

 Onitiu 100
 Orban 225
 Østmoe 85, 156

 Pauly 111, 118, 131, 198
 Pavlović S. 97
 Peckover 59
 Petrović 244
 Pogosjanz 69, 77
 Prentos 158
 Pronkin 228
 Prytz 88

 Rehm 91
 Retí 55, 56, 64, 75, 138
 Rinck 75
 Roth 232

 Saavedra 61
 Sachodjakin 65
 Saritschew 57
 Schirow 80
 Schneider 47
 Schweig 224
 Selesniew 114, 135

Seliwanow 90	Tummes 79, 228
Selman 76	
Shinkman 84	Ulrichsen 154
Skalík 36	
Smullyan 166	Vegesack, von 212
Sommer 194	Visserman 8
Speckmann 126	Vliet, van 70
Stošić 102	
Storisteanu 164	Wagner 104
Sunyer 234	Weeth 229
Suwe 141	Werle 34
	Williams 27
Tartakower 138	Wilts 204
Techritz 168	Woinow 54
Thorén 15	Wurzburg 26, 37
Topalow 80, 83	
Trautner 148	Zepler 24, 41, 44, 110
Tschepishnij 161	Žigman 145

64 und mehr

Patient: Werde ich einmal achtzig werden, Herr Doktor?

Doktor: Wie alt sind sie jetzt?

Patient: Vierundsechzig.

Doktor: Trinken Sie?

Patient: Nicht viel.

Doktor: Rauchen Sie?

Patient: Gar nicht.

Doktor: Haben Sie irgendwelche Frauengeschichten?

Patient: Bestimmt nicht.

Doktor: Spielen Sie zufällig gerne Schach?

Patient: Nein, Herr Doktor.

Doktor: Warum wollen Sie dann achtzig werden?

Sachregister

Alfil
98

Allumwandlung (AUW)
143-150, 155-158, 160, 188, 189

Anzug, unüblicher
10-12, 32, 54, 77, 178, 216

A posteriori
244

Babson-Task
89, 149, 150

Bahnung
3, 41

Berührt-Geführt-Regel
191

Beweispartien
158, 224-228

Drehe, spiegele, verschiebe
78, 79, 159-165, 171, 205, 232

Dilarams Matt
S. 65

En-passant-Schlag
– ohne Retro-Aspekt
107, 151-158, 179, 208, 230
– mit Retro-Aspekt
33, 120, 165, 166, 178, 191, 194, 211,
212, 215-218, 221, 231-233, S. 124,
239, 240, 244

Entferne Steine
248

Ergänze ein Feld
197

Ergänze Steine
166-176, 179

Excelsior
42, 43, 94

Färbe Steine
182

Forderung, ungewöhnliche
53, 171, 186, 187, 189, 190, 193-195,
220, 238 II, 247

Grashüpfer
97

Grimshaw
S. 16, 22, 39

Halber Zug
183, 184, 194

Hinterstellung
29

Holzhausen
S. 16, 22

Indisches Problem
20, 93, 112

Kegelstellung
113

Keym Task
157, 158

Magnet-Thema
38

Nachtreiter
96, 206

Nowotny
S. 16, 22

Parität
 185

Partielle Retroanalyse
 86, 235-240, 243

Pendel
 44, 47

Rekord
 – letzter Zug
 S. 97, 211, 213, 214
 – mit Angabe der PDB-Nr.
 S. 116

Retro-Problem
 10-12, 32, 33, 54, 77, 85, 86, 120, 121,
 211-244

Retro-Strategie
 85, 241-243

Rochade
 – ohne Retro-Aspekt
 119, 122, 125-142, 169, 172, 175, 202,
 206
 – mit Retro-Aspekt
 172, 176, 183, 184, 210, 217-219,
 234-244
 – unübliche
 84-87, 245

Römer
 21, 45

Rückzügler
 87, 192, 229-234

Rundlauf
 46, 47, 94

Schach-960
 84-87, S. 59

Schachbrett, unübliches
 175, 176, 181, 195-199

Schachgeschichten
 S. 65, S. 129-131

Schachpartien
 80-83, 138

Schach-Provokation
 23-25

Schachscherze
 245-247

Schach und Gedicht/Musik
 S. 80, 250, S. 132

Schach und Zahl
 180, 202, 205, 207

Springerrad
 5, 6

Studien
 55-79, 114, 115, 135-137, 147, 154,
 156, 192

Symmetrie, Asymmetrie
 99-126, 206

Textaufgaben
 78, 79, 122-124, 180, 200-210

Treppe
 48, 49, 222

Unterverwandlung (ohne AUW)
 17, 18, 34, 35, 40, 60, 69, 94, 99, 109,
 111, 118, 176

Valladao Task
 151-158

Verstellung
 S. 16

Vorgabepartie
 245

'Problems, problems, problems, all day long.
Will my problems work out right or wrong?'
(*The Everly Brothers*)

