

Liebe Schachfans!

Heute wollen wir uns mit **Märchenschach** beschäftigen (englisch: „Fairy Chess“). Märchenelemente verändern oder erweitern die sonst üblichen Regeln des Schachspiels. Dabei suchen Komponisten nach Motiven und Ideen, die darzustellen sonst nicht oder nicht so einfach möglich wäre.

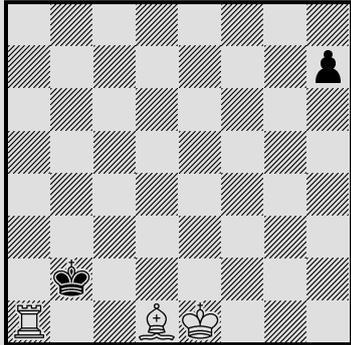
Am häufigsten betreffen diese Regeländerungen das Einführen neuer Figuren mit besonderen Kräften oder sogenannte Märchenbedingungen, die die Gangart aller Figuren auf dem Brett beeinflussen. Einige wichtige Grundregeln des Schachspiels bleiben oft erhalten:

- das Mattsetzen des gegnerischen Königs als Spielziel,
- es gibt eine weiße und eine schwarze Partei,
- es wird abwechselnd gezogen,

Man kann natürlich auch das Brett oder die Forderung verändern, zum Beispiel „Patt“ anstelle von „Matt“ postulieren! Sicher habt Ihr schon mal Tandemschach ausprobiert, eine grundlegende Änderung der Spielbedingungen. Vor langer Zeit gehörten auch Selbst- und Hilfsmatt, die wir in früheren Ausgaben schon kennengelernt hatten, zum Märchenschach, von der Regel abweichend in Bezug auf das Spielziel. Im Laufe der Zeit und mit wachsender Popularität wurden sie von Problemisten als „orthodox“ eingeordnet, doch für den Partyspieler bleiben sie natürlich ungewöhnlich.

Als Erfinder oder auch Vater des Märchenschachs gilt gemeinhin der Engländer Thomas Rayner Dawson. Dieser hat einiges erfunden und entwickelt, was heute zu den Grundlagen des Märchenschachs gehört, z.B. den lustigen **Grashüpfer**, das **Serienzugschach** oder auch den **Nachtreiter**, einen langschriftigen Springer, der hier als Erstes kurz erklärt werden soll: Der Nachtreiter auf c2 kann wie ein Springer ziehen (also nach a1, a3, b4, d4, e3, e1), aber auch in gerader Linie weiter (via b4 nach a6, via d4 nach e6 und f8, via e3 nach g4). Und wie alle Langschrittler kann er verstellt werden, z.B. in Richtung f8 auf d4 oder e6.

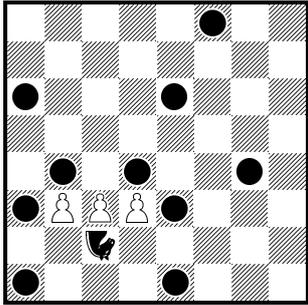
Testaufgabe



9 schwarze Züge in Folge,
dann Rochade

→ **Aufgabe 117** auf Seite **72**

Nachtreiter



Kürzel: N, Symbol: 

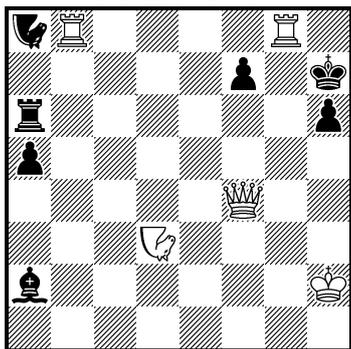


Versucht doch mal, eine Schachpartie mit Nachreitern anstelle von Springern zu spielen, das macht großen Spaß, denn diese sind deutlich stärker als Springer!

In **Aufgabe 111** sehen wir nun einen solchen weißen Nachtreiter auf d3 und einen schwarzen auf a8: Dem weißen stehen hier die Felder c1, b2, b4, c5, b7, e5, f7 (schlagend), f2, h1 und e1 zur Verfügung, dem schwarzen b6, c4, d2, c7, e6 und g5. Ein Nachtreiter kann also ganz schön mächtig sein! Und was passiert nun in unserer Aufgabe?

111

Jean-Marc Lousteau
Phénix 1991



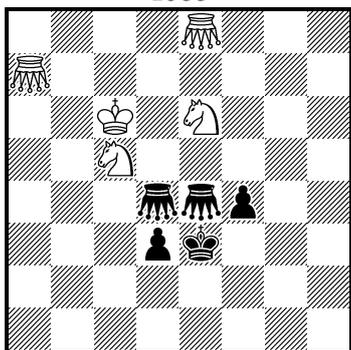
#2 (5+7)

♞, ♞ = Nachtreiter

stellt wurden! Ihr dürft mal nachprüfen, wie der Autor das bewältigt hat. Genau: Das zweite mögliche Matt wird quasi zufällig durch Deckung verhindert. Damit ist die Verwendung von Nachreitern in dieser Aufgabe vollkommen gerechtfertigt!

Schwieriger zu durchschauen ist der Grashüpfer, der bekannteste Vertreter einer riesigen Hüpfervfamilie: Er kann in die gleichen Richtungen ziehen wie eine Dame, allerdings muss er einen Stein überspringen. Dabei kann es sich um einen eigenen oder einen gegnerischen Stein handeln. Der Grashüpfer landet auf dem Feld unmittelbar hinter dem übersprungenen Stein; der übersprungene Stein bleibt auf dem Brett. Ist dieses Feld von einem gegnerischen Stein besetzt, dann wird dieser geschlagen. Steht dagegen auf diesem Feld ein eigener Stein, dann kann der Grashüpfer dort nicht hinziehen. Der Ge3 gelangt über den Bock e6 nach e7, über b6 nach a7 und über f3 nach g3. Über g5 darf er nicht hüpfen, weil das Zielfeld h6 von einem eigenen Stein besetzt ist.

112 Harry Fougiaxis
Sinfonie Scacchistiche
1988



h#2 (5+5)

2.1...

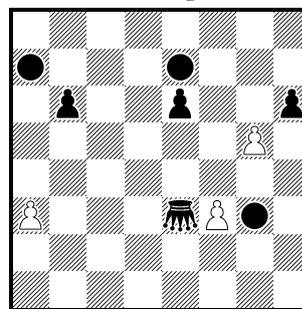
♞, ♞ = Grashüpfer

der sie geschlagen wurden. Bei Damen ist es d1 (weiß) bzw. d8 (schwarz). Für alle anderen Figuren ist es das Feld der gleichen Farbe wie das Schlagfeld, auf dem in der Ausgangsstellung die Figur stand; das heißt, dass man bei Türmen und Springern je nach Ausgangsfeld unterscheiden muss.

Nach **1.Nc5** droht **2.Tg7#**; der Turm ist vom Nachtreiter dort dann nämlich via e6 gedeckt. Schwarz hat zur Verteidigung nicht viel anderes, als genau auf e6 die weiße Nachtreiterlinie zu verstellen, und zwar mit drei verschiedenen Steinen; der Na8 kann das nämlich auch! Die Gesamtlösung lautet nun: **1.Nc5!** (**2.Tg7#**), **Le6/Te6/Ne6 2.Ne1/Dxf7/Df5#**, dazu **1.- Tg6 2.Th8#**.

Orthodox ist es unmöglich, dass drei unterschiedliche Linienarten, wie die von T, L und N durch einen einzigen Schnittpunkt gehen. Besetzt nun eine der drei Figuren den Schnittpunkt, so sind die beiden anderen verstellt. Das nennt man Tripelgrimschaw! Damit ist aber nicht einfach nur die Anzahl grösser als orthodox möglich, sondern es entsteht automatisch auch höhere Komplexität! Es braucht nämlich einen Grund, warum es nur einen Mattzug gibt, obwohl ja offensichtlich zwei Figuren ver-

Grashüpfer



Kürzel: G, Symbol: ♞

Schauen wir uns die Lösung von **Aufgabe 112** an, sie lautet: **1.Ge7 Sg5 2.Ge2 Sce4#** und **1.Gb6 Sb3 2.Gf2 Sed4#**. Es gibt hier zwei interessante Effekte zu vermerken; erstens: Die Lösung würde auch ohne die jeweiligen Schlüsselzüge funktionieren, diese sind also Wartezüge. Und der Mattzug verstellt die entscheidende thematische Linie (anstatt sie zu öffnen, wie wir es gewohnt sind) und führt gerade dadurch zum Erfolg! Das ist im Prinzip die Umkehrung einer Batterie und wird demzufolge auch Antibatterie genannt. Wir merken: Die Welt der Hüpferv ist sehr eigenartig und auch gewöhnungsbedürftig!

Die beliebteste aller Märchenbedingungen ist wohl **Circe!** Geschlagene Figuren kehren dabei mit sofortiger Wirkung auf ihr Ursprungsfeld zurück, es sei denn dieses Ursprungsfeld ist durch eine andere Figur besetzt. In diesem Fall wird die geschlagene Figur wie im normalen Schach vom Brett entfernt. Als Ursprungsfeld gilt bei Bauern das 2. bzw. 7. Feld der jeweiligen Linie, auf

Aufgabe 113 verwendet Circe sehr intensiv, alle Möglichkeiten werden ausgeschöpft, und so geht es: Zuerst gilt es zu erkennen, dass sowohl **1.Tc5+? Lxc5(wTa1)** **2.Tc1+ Lxc6(wBc2)** als auch **1.Ld5+? Dxd5(wLf1)** **2.e3+ Txe7(wBe2)** noch nicht funktioniert, nach einer gewissen Vorbereitung aber schon! **1.Ke1!** droht **2.Dd5+ Dxd5(wDd1)** **3.Dxb3#**. Ein echtes Märchenmatt also, die Dame deckt sich von d1 aus selbst! Die Varianten lauten nun **1.- Td7** **2.Tc5+ Lxc5(wTa1)** **3.Tc1#** und **1.- Ld7** **2.Ld5+ Dxd5(wLf1)** **3.e3#** (hier aber nicht **3.e4+? Dxe4(wBe2)**)! Das ist alles ganz sauber logisch ausgestaltet!

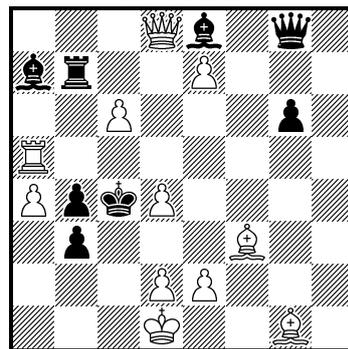
Ebenfalls eine weite Verbreitung gefunden hat die Märchenbedingung Madrasi, welche 1979 in Indien erfunden wurde. Dabei gilt: Gleiche Figuren verschiedener Farbe, die einander bedrohen, lähmen sich gegenseitig und verlieren während der Beobachtung jede Zugmöglichkeit und Wirkung (also auch die Fähigkeit, Schach zu bieten), außer ihrerseits gegnerische gleichartige Steine zu lähmen. Die Lähmung kann nur dadurch aufgehoben werden, dass eine andere Figur dazwischen zieht oder eine der beiden Figuren geschlagen wird.

Zur Besprechung der **Aufgabe 114** erteilen wir einem der beteiligten Komponisten, dem frischgebackenen deutschen Kompositions-Großmeister (und das ist ihm fast ausschließlich mit Märchenschachaufgaben gelungen) Manfred Rittirsch, das Wort:

„Als ich ihm das Motiv des Paarlaufes in zwei Richtungen beschrieb, von dem ich seit einiger Zeit träumte, schlug Achim postwendend vor, Madrasi mit an Bord zu nehmen, und siehe da, es gesellten sich wie von selbst zwei deckungsgleiche, spezifisch begründete Umwandlungswechsel hinzu. Als Sahnehäubchen darf man sich dann auch noch eine Zwillingbildung auf der Zunge zergehen lassen, wie sie unscheinbarer nicht sein kann!“ In eine Notation übersetzt stellt sich das so dar: a) **1.Dh3 g8T** **2.Tg3 d8T#** (sTg3 ist gelähmt), b) **1.Ta3 g8D** **2.Db3 d8D#** (sDb3 ist gelähmt).

Bei Serienzügern ist die Regel des abwechselnden Ziehens aufgehoben, wir haben also eine Märchenforderung vorliegen. In **Aufgabe 115** zieht nur Weiß und das zwanzigmal hintereinander! Für das Lösen von Serienzügern ist eine gewisse Vorstellungskraft in Bezug auf die Visualisierung möglicher Mattstellungen, die aus der Diagrammposition heraus erreicht werden können, hilfreich. Im Problem 115 bewegen sich die schwarzen Steine überhaupt nicht. Um den schwarzen König auf d6, wo er ja stehen bleiben wird und derzeit sechs Fluchtfelder hat, matt zu setzen, muss Weiß daher beide Bauern umwandeln. Dazu müssen der Springer auf d8 und der Bauer auf f6 eliminiert werden, da sie den Weg zur Bauernumwandlung blockieren. Es liegt am weißen König, diese Ziele zu verwirklichen, er muss dazu eine lange Reise zurücklegen. Aber wie genau? Hier ist die Lösung: **1.Ke3** **2.f4** **3.f5** **4.Kd3** **5.Kc3** **6.Kb4** **7.Kb5** **8.Ka6** **9.Ka7** **10.Kb8** **11.Kc8** **12.Kxd8** **13.Ke8** **14.d8L** **15.Lxf6** **16.Ld4** **17.f6** **18.f7** **19.f8T** **20.Tf6#**. Zweimal muss eine Damenumwandlung vermieden werden!

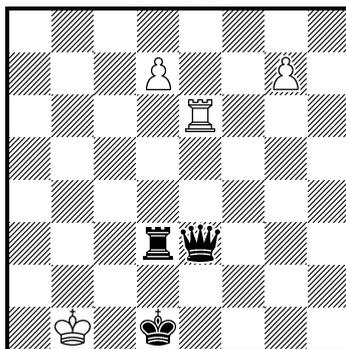
113 Petko Petkow
Schach-Echo 1975
1.-6. Preis



#3 (11+8)
Circe

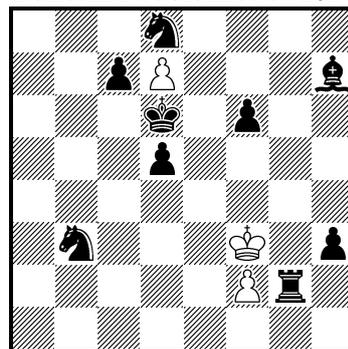
114 Manfred Rittirsch
Achim Schöneberg

Die Schwalbe 1987
1. Preis



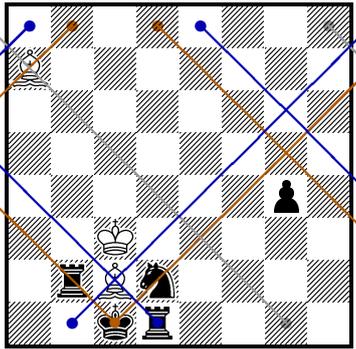
h#2
Madrasi
b) Te6 → e5

115 Alberto Armeni
Bulletin Problemistic 2018



(4+3) Serienzug-Matt in (3+9)
20 Zügen

116 Wolfgang Erben
Internet 2001

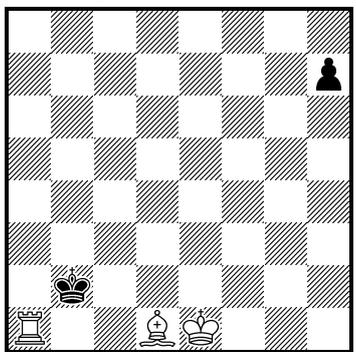


#4 (3+5)
vertikaler Zylinder

Tdb1. Schwarz wäre hier im Zugzwang: Tb2 und Sd2 sind gefesselt und Tb1-~? Lxb2#. Der perfekte Wartezug **2.Lg6!** hält all dies aufrecht. Nach **2.- g3 3.Lc2!** unterbricht **3.- g2** die Deckung des Sd2 durch den Tb2 und ermöglicht **4.Lxd2#**. Felderpaare mit Abstand (4,4) wie c2 und g6 haben auf dem 8x8-Zylinder eine besondere Bedeutung, entsprechend den Antipoden auf einer Kugel; die Aufgabe nutzt das. Die beiden Antipoden besitzen dieselben Diagonalen; von beiden aus kontrolliert ein Läufer daher die gleichen Felder – die Standfelder natürlich ausgenommen. Überraschenderweise existiert der uralte Veröffentlichungsort der Aufgabe noch immer: <https://werben.twoday.net/stories/2177115/>.

Natürlich gibt es entsprechend auch den horizontalen Zylinder und sogar eine Verbindung von beiden, Torus genannt! Für Partien eignen sich diese nicht, da die beiden Könige zu Beginn illegal auf Nachbarfeldern stehen. Auf dem Vertikalzylinder hingegen kann man sehr spannende Partien spielen.

117 Arno Tüngler
König und Turm 2011



Serienzug- (3+2)
Hilfsrochade in 9 Zügen

Zum Schluss wollen wir noch eine Anhäufung von mehreren Märchenelementen zeigen. Serienzüger werden meist mit der Hilfsspielforderung kombiniert, wobei nach einer Serie von schwarzen Zügen Weiß einzülig die Forderung erfüllen können muss, so auch hier. Das Spielziel ist diesmal nicht Matt, sondern die Ermöglichung einer Rochade!
Das hört sich kompliziert an, wir analysieren **Aufgabe 117:** Schwarz macht neun Züge in Serie, da wird sicher der sBh7 beginnen und im fünften Zug umwandeln. Allerdings nicht in Dame oder Turm, denn das wäre ein verbotenes Schach, weil Weiß jetzt parieren müsste, aber nicht darf. Es verbleiben Springer oder Läufer, jeder davon kann (und muss) in zwei weiteren Zügen den wLd1 schlagen, sonst wird es keine Rochade geben! Dann haben wir noch zwei Züge, um die Figur auf d1 wegzuziehen und den schwarzen König aus dem zukünftigen Wirkungsbereich des weißen Königs zu entfernen, wenn dieser mittels 0-0-0 sein Zielfeld c1 erreichen soll. Und das kann nur mit einem schwarzen Läufer geschehen: **1.h5 2.h4 3.h3 4.h2 5.h1L 6.Lf3 7.Lxd1 8.La4 9.Kb3 0-0-0!** Wir haben also eine Märchenforderung vorliegen, die sich in Spielablauf und Spielziel aufteilt.

Märchenschach kann sehr vielseitig sein, mal einfach, mal verwickelt. Wenn man die gedanklichen Hürden z.B. durch Übung überwindet, kann es auch großen Spaß machen. Und vor allem: Man kann sich je nach persönlichem Geschmack die Rosinen herauspicken!

Nächstes Mal schauen wir uns Aufgaben mit begrenztem Material an, insbesondere sogenannte Miniaturen mit bis zu 7 Steinen.

