

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
Rückzüge	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

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 pfiffige Textaufgaben, Probleme mit ungewöhnlichen Forderungen und „gemeine“ Aufgaben aller Art – möglichst computer-resistent.

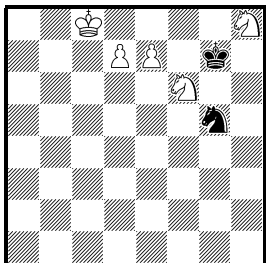
Diese Vorlieben zeigen sich in den 250 ausgewählten Problemen, darunter verblüffenden Kunststücken und bewegenden Kunstwerken. Sie bilden eine hemmungslos subjektive Anthologie. Abgesehen von Task- oder Rekord-Darstellungen und Retro-Aufgaben habe ich keine berühmten sehr komplexen Studien oder Probleme 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“.

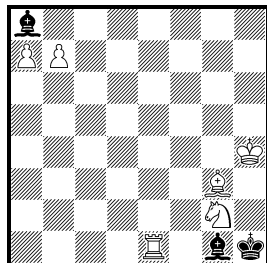
Werner Keym

Nr. 17
Sam Loyd
Boston Globe 1876



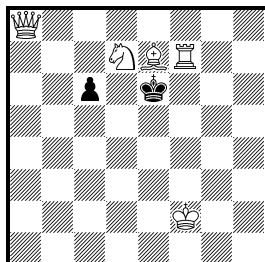
Matt in 3 Zügen

Nr. 18
Sam Loyd
Holyoke Transcript 1876



Matt in 3 Zügen

Nr. 19
Oskar Lauritzen
Svenska Dagbladet 1929



Matt in 3 Zügen

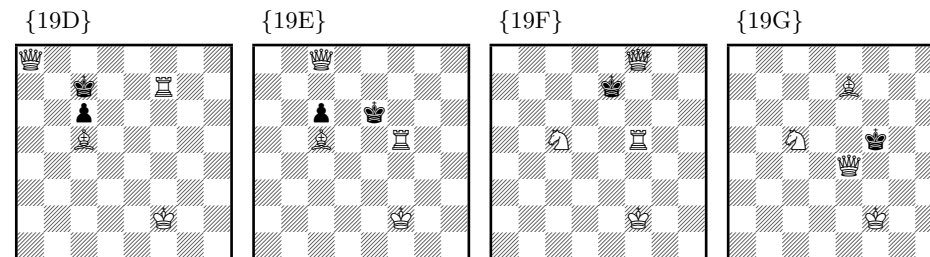
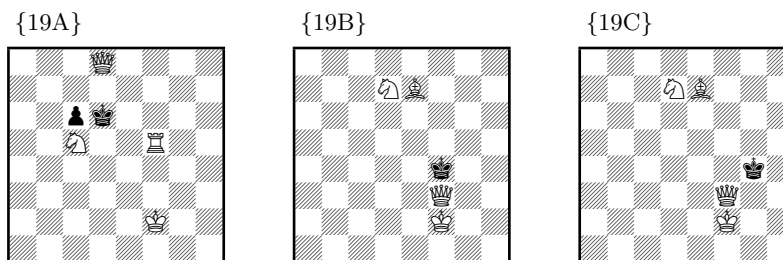
Nr. 17: **1.e8S+!** Kf8 2.d8S ~ 3.Sg6#; 1... Kxh8 2.d8S ~ 3.Sf7#; 1... Kh6 2.d8S ~ 3.Sf7#. Fünf Springer! Amüsante Mattbilder.

Nr. 18: **1.b7xa8S!** Zugzwang Kxg2 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.

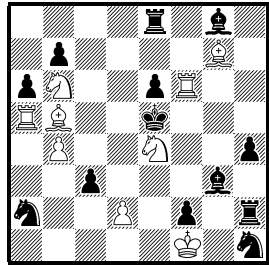
Nr. 19: **1.Tf5!!** Zugzwang mit drei Schlagobjekten für den schwarzen König:

- 1... Kxe7 2.Sc5 Kd6 3.Dd8# **{19A}**
- 1... Kxf5 2.Dxc6 Kf4 3.Df3# **{19B}**, 2... Kg4 3.Df3# **{19C}**
- 1... Kxd7 2.Lc5 Kc7 3.Tf7# **{19D}**, 2... Ke6 3.Dc8# **{19E}**
- 1... c5 2.Sxc5+ Kxe7 3.Df8# **{19F}**, 2... Kxf5 3.De4# **{19G}**

Sieben dualfreie Abspiele mit fünf unterschiedlichen Steinen (D, T, L, S, B). Für mich DIE Böhmisches Miniatur.

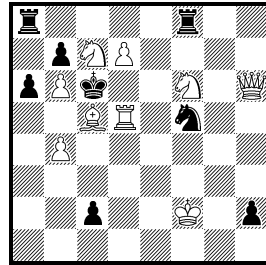


Nr. 23
Sam Loyd
Checkmate Tourney
 1903
 1. Preis



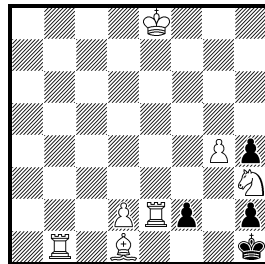
Matt in 3 Zügen

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.Sxg3# und 1... Kxe4 2.Ld3+ Kd4 3.Tf4#; die Nebenvarianten 1... f1S+/Lf4/Sxb4 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+ Sxh6 3.Se5#] 1... c1D+ 2.Dxc1 h1D+ 3.Lg1# oder 1... h1D+ 2.Dxh1 c1D+ 3.Td1# oder 1... Tae8+ 2.Sfxe8+ 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.Txf2+ Kxh3 3.Tb3#) oder 1... f1D [droht 2... Df8+]. Nach 1... f1D scheidert 2.La4, Lb3, Lc2 Dxb1 3.Lc6+/Ld5+/Le4+ an 3... De4+!/De4+!/Dxe4+!.

Fehlversuche:

1.d3? (gegen 3.Db1-e4) Kg2! 2.Txf2+ Kxh3!

1.La4? Kg2! 2.Txf2+ Kxh3!

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

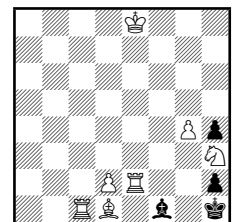
1... f1L! **{25A}** (1... f1S? 2.Tf2 ~ 3.Lf3#) 2.Lc2 patt!

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}

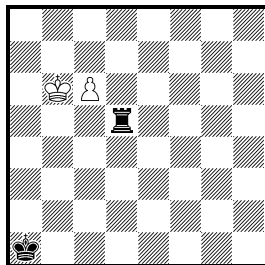


Fehlversuch
 Nach 1.Tc1? f1L!

Der Schlüsselzug **1.Kf8!!** ist paradox, denn er erzeugt eine Zugzwangsstellung, die Schwarz ein sofortiges Schachgebot ermöglicht. 1... f1D+ 2.Tf2 [3.Lf3#] 2... Dxf2+ 3.Lf3# Doppelschach 2... Dg2 3.Lf3# fesselt Dg2 2... De2 3.Lxe2# 2... Dxd1 3.Txd1# Genial – paradox!

Nr. 61

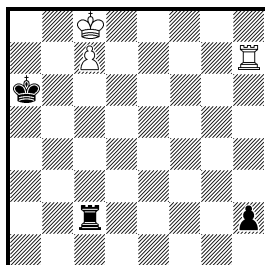
Georges Barbier
Fernando Saavedra
Glasgow Weekly Citizen
1895 (v)



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.

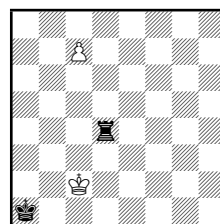
Diese Studie hat eine kuriose Geschichte. Zuerst gab es eine Gewinnstellung, die vom Spiel *Fenton vs. Potter* 1875 abgeleitet war, aber falsch wiedergegeben wurde von *Barbier* 1895. Dieser veröffentlichte die Stellung mit sKa1 als Remisstellung. Bald darauf fand *Saavedra* den Gewinn mit 6.c8T und 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.

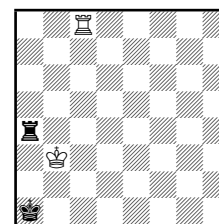
Es gibt mehrere Fassungen dieses Endspiels. In der originalen mit schwarzem König auf a5 gewinnt Weiß mit 1.Kb8,Kb7,Kd8,Kd7,Th6.

{61A}



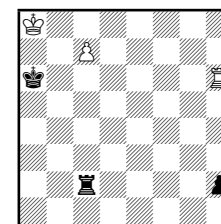
Nach 5... Td3-d4

{61B}



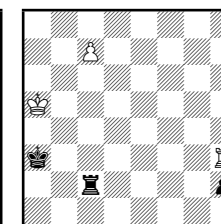
Nach 7.Kc2-b3

{62A}



Nach 3.Th7-h6+

{62B}



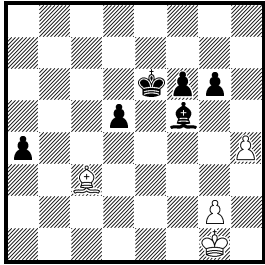
Nach 12.Th4-h3+

Partien

Der beste jemals gespielte Zug

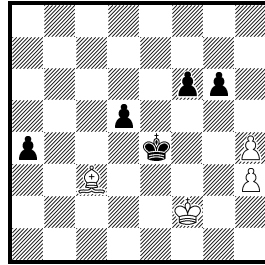
Nr. 80: Topalow – Schirow Linares 1998

{80A}



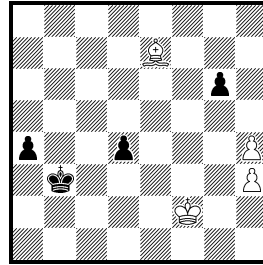
Vor 47... Lf5-h3!!

{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 vorausgerechneten 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*)

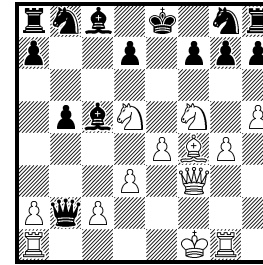
Viele Experten sehen Schirows herrlichen Zug 47... Lf5-h3 als den besten an, der jemals in einer Schachpartie gespielt wurde. Er ist so tief angelegt und so paradox, dass er aus einer komponierten Endspielstudie mit dem Thema Läuferopfer stammen könnte. Ein einfaches Beispiel dafür ist die Studie Nr.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

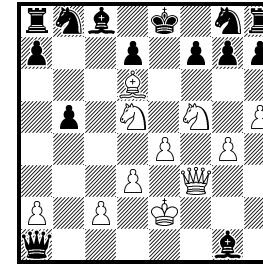
Nr. 81: Anderssen – Kieseritzky London 1851

{81A}



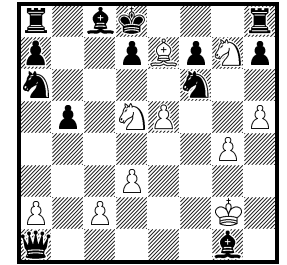
Nach 17... Df6×b2

{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}**.

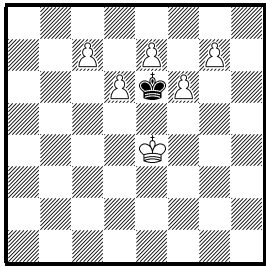
Alle schwarzen Offiziere stehen noch auf dem Brett. Weiß hat einen Läufer, zwei Türme und die Dame geopfert, um Zeit zu gewinnen und mit einem Matt durch drei Leichtfiguren abzuschließen. Unsterblich!

„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*)

Asymmetrie

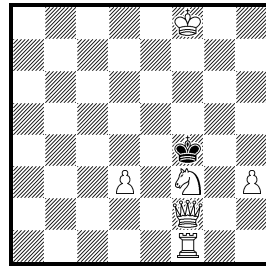
Man findet mehr als 3000 symmetrische Probleme in der PDB (K = 'symmetrical position'). Viele haben einen Schlüsselszug, der die Symmetrie erhält (wie Nr. 99). Im Allgemeinen sind sie weniger interessant als die Probleme mit asymmetrischem Schlüssel (Nr. 100 bis Nr. 124).

Nr. 99
Fritz Hofmann
Sonntagsblatt 1887



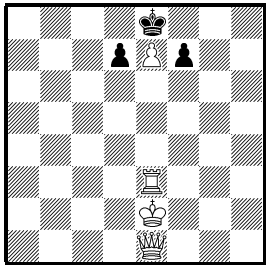
Matt in 3 Zügen

Nr. 100
Valerian Onitiu
Chess Amateur 1924



Matt in 2 Zügen

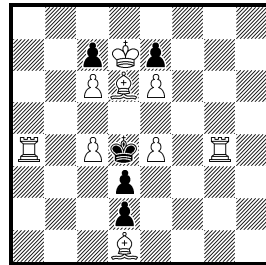
Nr. 101
a) Bror Larsson
Eskilstuna-Kuriren 1945
b) Jan Hartong
Bulletin Ouvrier des
Echecs 1948



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 Schlüsselszug.

Nr. 100 bis Nr. 124:

Typisch für Asymmetrie-Probleme ist, dass sie immer die Frage aufwerfen, warum der Schlüsselszug 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 Schlüsselszug 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.

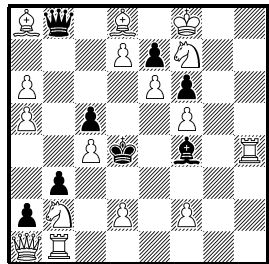
Joseph Babson initiierte die Konstruktion von Problemen, in denen auf die alternative Umwandlung eines schwarzen Bauern in D/T/L/S die alternative Umwandlung eines weißen Bauern in D/T/L/S folgt. Die schwarze AUW und die weiße AUW bilden somit ein Echo: DD-TT-LL-SS. Diese Echo-Allumwandlung heißt **Babson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

Zur Babson-Thematik gibt es zwei hervorragende, umfangreiche Publikationen auf Ralf Krätzmers 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 Krätzmer und Peter Hoffmann. „Der Reiz des Ungewöhnlichen – Ausgewählte Aufgaben von Peter Hoffmann“

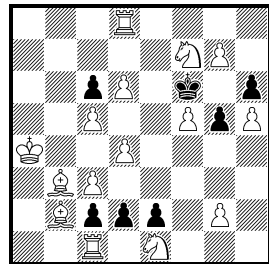
1926 gelang das erste Babson-Problem, ein vierzügiges Selbstmatt (= Nr. 89). Jahrzehntlang hielten es die Experten für unmöglich, im Direktmatt diesen Mount Everest zu erklimmen – bis 1983, als Leonid Jarosch gleich dreimal den Gipfel erreichte (P1052449, P1053847 = Nr. 149, P1038119). Vor allem sein 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×b8D,T,L,S #4]
1... a2×b1D 2.a7×b8D! [3.T×f4+,D×f4+,Dd6+,D×b3] De4 3.T×f4,D×f4 D×f4 4.D×f4#/T×f4#, 2... De1/D×f5 3.T×f4+,D×f4+, 2... D×b2 3.D×b3 [4.T×f4#] Dc3 (Totalparade) 4.Da×c3#,Db×c3#.
1... a2×b1T 2.a7×b8T! [3.T×f4#] (2.a7×b8D? T×b2 3.D×b3 patt) T×b2 3.T×b3 K×c4 4.Da4#, 2... Te1 3.T×f4+,T×b3.
1... a2×b1L 2.a7×b8L! [3.T×f4+,Sd6,L×f4] (2.a7×b8D? Le4 3.D×f4 patt) Le4 3.L×f4 ~ 4.Le3#,Le5#.
1... a2×b1S 2.a7×b8S! [3.T×f4#] S×d2 3.Dc1 Se4/S~ 4.Sc6#/T×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+? Kxf5!, 1.Le6? K×g7!, 1.S×h6? d1S!. Die Lösung beginnt mit dem schlaglosen Bauernzug **1.g4!**
1... d1D 2.g8D! D×d4+ 3.c4 D×b2 4.Dg6#.
1... d1T 2.g8T! T×d4+ 3.c4 K×f7 3.Tdf8#.
1... d1L 2.g8L! Kg7 3.c4 Kf6 3.d5#.
1... d1S 2.g8S+! Kg7 3.f6+ Kh7 4.L×c2#.
 1... K×g7 2.f6+ K×f6 3.Tg8 ~ 4.Tg6# (nur 1 Abspil).
 1... d2×e1D? #3, 1... d2×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 Abspil ohne Umwandlung, alles dualfrei; ein einziger Dual in einer Untervariante des Nebenspiels. Nahezu perfekt!

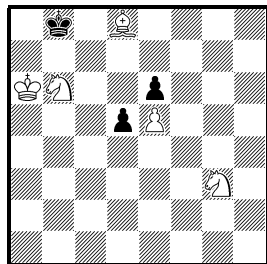
Drehe!

Nr. 159

Thomas R. Dawson

Pittsburgh Gazette

Times 1913



Matt in 3 Zügen

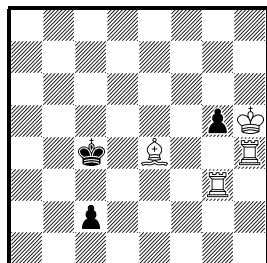
- b) Drehe 90° (wKf8)
- c) Drehe 180°
- d) Drehe 270° (wKc1)

Nr. 161

Viktor Tschepishnij

Böhmisches JT 1962

1. Preis



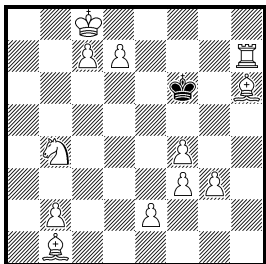
Hilfsmatt in 2 Zügen

- b) Drehe 90° (wKe1)
- c) Drehe 180°
- d) Drehe 270° (wKd8)

Nr. 160

Knud Hannemann

Skakbladet 1922



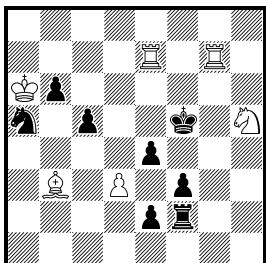
Matt in 2 Zügen

- b) Drehe 90° (wKh6)
- c) Drehe 180°
- d) Drehe 270° (wKa3)

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#.

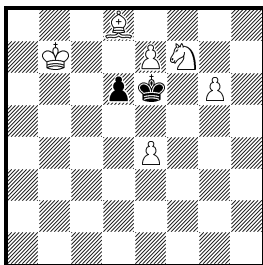
Vgl. P1236407.

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#

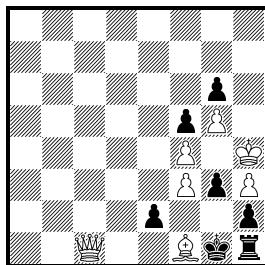
P1265405 ist älter, aber dualistisch.

Nr. 188
Knud Hannemann
 Dagens Nyheder 1933



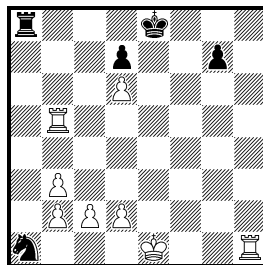
Matt in genau
 1, 2, 3 und 4 Zügen

Nr. 189
Niels Høeg
 Skakbladet 1907
 1. Preis



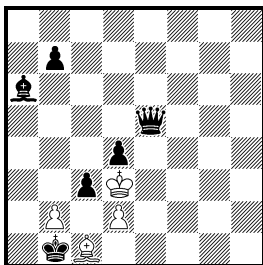
Weiß erzwingt das
 Ende der Partie in
 2 Zügen

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



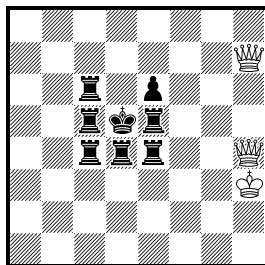
Matt in 3 Zügen
 Umwandlungsfiguren
 sind in dieser Stellung
 a) zulässig,
 b) nicht zulässig.

Nr. 191
Werner Keym
 Allgemeine Zeitung
 Mainz 2002



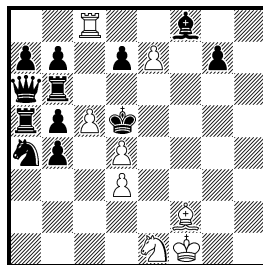
Ist Weiß matt?

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 d5xe4 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...e2xf1D 2.Kxg3 Dxe1 Sebstmatt
 1...e2xf1T 2.Dxg3 matt
 1...e2xf1L 2.Kxg3 patt
 1...e2xf1S 2.Df2+ Kxf2/g3xf2 Sebstpatt
 sowie 1...g2 2.Lxe2 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.Txa1 ~ 3.Ta8#. b) Hier (ohne UW-Figur) zog zuletzt der sK oder der sT; davor geschah Ba2Xb3, davor sSb3-a1 und davor wTa1 über e1 nach b5. Also sind 0-0 und 0-0-0 nicht zulässig. **1.Tf5!** Sxf2+ 2.Kf2 ~ 3.Th8#. Erstdarstellung. – Beispiel in 2 Zügen: P0006632.

Nr. 191: Keineswegs. Zuletzt geschah scheinbar sBb4xc3 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.Sxb4+ ausrichten? Antwort: 1...Te6! und 2.Sxb4# gewinnt nicht die Dame, sondern den König! Richtig ist **1.e8S!** [droht 2.Sc7+ 3.Sxa6] Ld6 (damit wird das Sebstmatt-Manöver Te6 verhindert) und jetzt 2.Sc2 Lxc5 3.Sc7+ oder 1...Tc6 2.Sc2 Te6/Lxc5 3.Sc7+/d4xc5. Von 103 Einsendungen waren 78 falsch. Eine üble Falle.

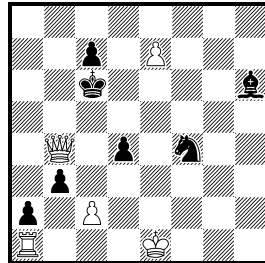
Eine Silvester-Wette

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:

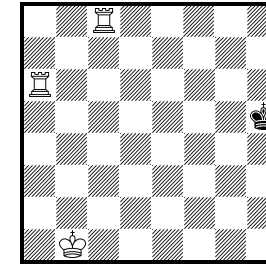
Die vier Steine stehen auf B1, A6, C8, H5. das ergibt B-A-C-H und sein Geburtsjahr 1-6-8-5. Wenn man die Stellung an der Mittelwaagrechten spiegelt, dann erhält man BACH und 8314, wenn an der Mittelsenkrechten, dann GHFA und 1685. Beides ist musikgeschichtlich inkorrekt.

Ein Problem für Musiker?

Nr. 250

Werner Keym

Die Schwalbe 2009 (v)



Matt in 2 Zügen
Warum sind Spiegelungen dieser Stellung musikgeschichtlich 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!