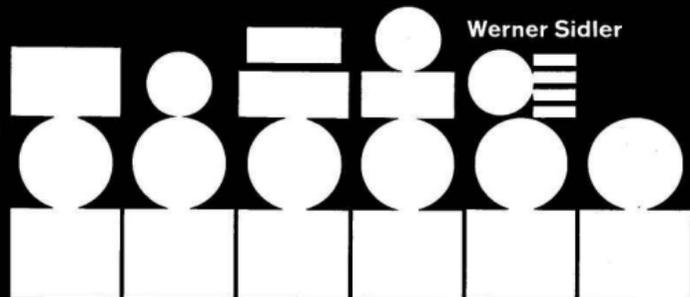


# problemschach

Alphabetisch  
geordnete  
Begriffsübersicht

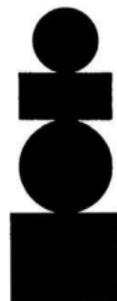
Werner Sidler





Werner Sidler  
**problemschach**

Alphabetisch  
geordnete  
Begriffsübersicht



## Einleitung

Ohne Zweifel steht dem Problemfreund deutscher Zunge eine reiche Auswahl vorzüglicher Literatur in seiner Sprache zur Auswahl. Die meisten dieser Bearbeitungen umfassen jedoch entweder eine Problemsammlung oder behandeln ein bestimmtes Teilgebiet. Diesem Buch wurde deshalb die Aufgabe gestellt, diese Lücke zu schließen und über die meisten Themen und Begriffe des Problemschachs — angefangen von der Mansube über den weiten Bereich des Ideenproblems bis zum modernen Zweizügerkomplex — in zusammenfassender und geraffter Weise Auskunft zu geben. Besonders grundlegende Ideen wurden mit einem Literaturhinweis, wichtige Abschnitte mit einem einschlägigen Diagramm versehen. Bei der Aufgabenauswahl wurde darauf Bedacht genommen, nach Möglichkeit die Erstdarstellung der jeweiligen Idee zu veröffentlichen, was jedoch kein Hemmschuh war, auch Preisträger bis zum Jahre 1966 gebührend zu berücksichtigen.

Die strikt alphabetische Einordnung der Themen und Begriffe erleichtert dem Suchenden das Auffinden einer gewünschten Stelle; auf ein besonderes Inhaltsverzeichnis konnte deshalb verzichtet werden. Fettgedruckte Ausdrücke problemschachlicher Natur innerhalb des laufenden Textes weisen darauf hin, daß dieser Begriff unter seiner entsprechenden Einordnung beschrieben ist.

Märchenschach-Ausdrücke wurden chronologisch unter Märchenschach eingereiht. Eine Ausnahme bilden jedoch die Begriffe Hilfsmatt, Längstzüger und Selbstmatt. Da längst Allgemeingut geworden, rechtfertigen sie unseres Erachtens eine Platzierung im «orthodoxen» Teil dieser Broschüre.

Ein Verzeichnis der Problemkomponisten der ausgewählten Schachaufgaben nebst einer Zusammenstellung der klassischen Schnittpunktkombinationen bilden den Schluß des Werkes.

Möge diese Publikation dem Problembegeisterten ein nützliches Werkzeug werden und dem Turnierspieler neue Quellen schachlicher Freude erschließen!

**Abfangidee — Tempoduellaufgaben:** Weiß zwingt eine schwarze Figur so lange zu ziehen, bis sie geschlagen («abgefangen») werden kann. Der daraus entstehende **Zugzwang** führt zum Matt. Im französischen Sprachgebiet wird die Idee sprachlich treffend mit «Jagdthema» (thème de la chasse) umschrieben; siehe auch **Grab-Thema**.

A. Grunenwald  
«Thèmes 64», 1966



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Td5! Sf8 (Sb8). 2. Lf5 (Lb5) usw. Die Hauptvariante 1. Td5, Sf8. 2. Lf5, Se6. 3. L:e6, K:a2. 4. Ta5+ birgt im übrigen einen **Herlin**.

**Abtauschidee —** Weiß zwingt Schwarz, durch **Abtausch** überschüssige weiße Wirkungskraft zum Verschwinden zu bringen (meist zwecks Pattverhütung), siehe auch Kombination **Cheney**, bei welcher die Wirkungskraft durch Verstellung eingeschränkt oder aufgehoben wird.

Dr. K. Fabel und F. Palatz  
«Schwalbe», 1933



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Te4, Te7. 2. Le6, T:e6. 3. T:e6, K:a2. 4. Ta6+. (1. Td4?, Td7. 2. Ld5, T:d5. 3. T:d5, K:a2. 4. ?)

**Ajec-Thema —** Zweizügeraufgabe mit **Halbfesselungsthematik:** zwischen dem schwarzen König und dem diesem nächstehenden schwarzen **halbfesselten** Stein müssen in der Ausgangsstellung **mindestens drei Felder Abstand bestehen**, ferner muß einer der schwarzen **halbfesselten** Steine die Dame sein.

**Albain** — In meist lateinischen Sprachgebieten verwendeter Ausdruck für die Kombination **Sackmann**.

**Albino** — Diese **Häufungs-**(auch **Task-**)Aufgabe stellt die Forderung, mit einem weißen Bauern (auf der zweiten Linie stehend) **vier verschiedene Mattstellungen** zu erzielen.

C. J. Morse  
(nach A. C. White)  
The Guardian, 1960



Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz: 1. ... Tc4, 2. c3+; 1. ... Tc5, 2. c4+; 1. ... Tb3, 2. c:b3+; 1. ... Td3, 2. c:d3+. Schlüssel: 1. Dh1 (droht 2. Dh7+), 1. ... Tc5, 2. g4+; 1. ... Tc7, 2. g3+; 1. ... Tf3, 2. g:f3+; 1. ... Th3, 2. g:h3+.

**Allen-Thema** — Zweizügeraufgabe: Auf einer Linie des weißen Königs stehen zwei weiße und zwei schwarze Figuren. Durch den **Schlüsselzug** (ausgeführt durch eine der beiden erwähnten weißen Figuren) wird einer der zwei schwarzen Steine **entfesselt**, während die noch auf der Linie stehende weiße Figur Matt droht. Durch den Wegzug der **entfesselten** schwarzen Figur wird der weiße Drohstein durch die zweite schwarze Themafigur zwar **gefesselt**, durch den Paradezug jedoch eine dritte weiße Figur **entfesselt**, welche nunmehr Matt setzen kann.

F. Gamage  
American Chess Bulletin, 1945  
1. Ehrende Erwähnung



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sd4 (droht 2. Df3+, **Entfesselung** von Springer c4), 1. ... Sb2. (**Fesselung** von Dame b3, **Entfesselung** von Bauer f2.) 2. f3+.

**Allumwandlung** siehe **Umwandlung**

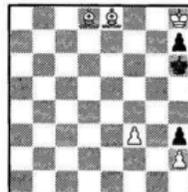
**Altschul-Thema** — Zweizügeraufgabe: Durch den Schlüsselzug wird eine weiße Figur **gefesselt**, eine schwarze **entfesselt**, während ein dritter weißer Stein Matt droht. Um diese Drohung zu widerlegen, zieht die vorgängig **entfesselte** schwarze Figur so, daß die weiße Drohfigur **gefesselt** wird. Gleichzeitig erfolgt **Entfesselung** des ursprünglich **gefesselten** weißen Steines, welcher nunmehr Matt setzen kann.

Ein entsprechendes Schulbeispiel zeigt die unter dem Abschnitt **Verteidigung, fortgesetzte (Tertiärverteidigung)** abgebildete Aufgabe von F. Gamage. Der Schlüsselzug 1. Se4 **fesselt** die Dame g6, **entfesselt** Springer e3 und droht 2. f4+. Die Parade 1... Sg2 (Sg4) **fesselt** den Drohbauern f2 und **entfesselt** die Dame g6, welche mittels 2. Df6 (Df5) Matt setzt.

**Alvey-Thema** siehe **Berger-Schnittpunkt**

**Anderssen-Matt (-Verstellung)** — Zweizüiges Manöver bestehend aus einer freiwilligen **patverhütenden Verstellung** eines weißen Langschrittlers gefolgt von einem Abzugschach. Die Erstfassung wurde 1842 von A. Anderssen gesetzt. J. Kohtz und C. Kockelkorn u. a. vermuten, daß der im Mai 1843 veröffentlichte Nachdruck in «Palamède» den Weg nach Delhi fand und so die Ursprungszelle des Indischen Problems wurde.

A. Anderssen  
Aufgaben, 1942



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Lh5, K:L. 2. Kg7, h6. 3. Kf6 (Verstellung), 3... Kh4. 4. Kg6+ (Abzugschach).

**Angriff, fortgesetzter** — Den **beliebigen Abzug** der weißen Themafigur kann Schwarz durch einen Verteidigungszug parieren (**Angriff ersten Grades**). Um diesen unzureichenden Angriffswert der Primärrattacke graduell zu steigern, zieht der weiße Themastein so, daß der schwarze Paradezug widerlegt wird (= **Angriff zweiten Grades**, auch **Sekundärangriff** genannt). Ein Beispiel erleuchte den Mechanismus des **fortgesetzten Angriffes**:

H. Ahues  
Schweizerische Schachzeitung, 1962  
3. Preis

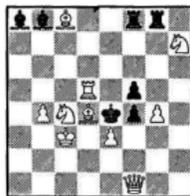


Matt in 2 Zügen

Dem **beliebigen Abzug** des Springers d4 (Themafigur) setzt Schwarz erfolgreich die Parade 1... Lg7! gegenüber (= 1. Grad). Ferner scheitern die thematischen Verführungen 1. Se6? Lg7? 2. Sc7±, aber 1... Se2! (= 2. Grad); 1. Sf5? Lg7? 2. Se7±; 1... Se2? 2. Se3±, aber 1... Se6! (= 3. Grad); 1. Sc6? Lg7? 2. Se7±, aber 1... Sb5! (= 2. Grad). Deshalb der Schlüsselzug 1. Sb5! Lg7. 2. Sc7± (= 2. Grad).

Ein besonders leicht zugängliches Beispiel des gleichen Autors beschließe diesen Abschnitt:

H. Ahues  
Schach-Echo, 1960  
2. Preis



Matt in 2 Zügen

Verführungen 1. Le5? L:d5. 2. D:f4±, aber 1... La7!; 1. Lf6? L:d5. 2. L:f5±, aber 1... Td8! Schlüsselzug 1. Lg7! L:d5. 2. Sg5±. Die Preisgabe des **Satzmattes** 1... L:d5. 2. Sd2± durch Weiß wird in den **Sekundärangriffen** durch die **Verstellung** schwarzer Deckungslinien wettgemacht.

**Antiform** — F. Palatz in der «Deutschen Schachzeitung», 1927: «Die **Antiform** einer Bewegung besteht in deren **Rückgängigmachung (Umkehrung)**, wobei die Willensrichtung der umkehrenden Kraft derjenigen der bewegenden Kraft entgegengesetzt ist.» So besteht beispielsweise die **einfache Antiform** einer **Vorbereitungskombination** aus der **Umkehrung des Vorplanmanövers**; die **Antiform** eines **indirekten Vorplanes** ergibt somit ein **direktes** Manöver, jene eines **direkten Vorplanes** ein **indirektes**.

Die (seltene) **vollständige Antiform** einer **Schnittpunkt Kombination** finden wir vor, wenn der **einfachen Antiform** ein **Antisperzug (schnittpunktverlassender Sperrstein)** vorausgeht.

Diese theoretischen Begriffsbestimmungen über das Wesen der **Antiform** werden im Verlaufe unserer Betrachtungen jeweils bei der Besprechung spezieller Kombinationen eingehend beleuchtet. Einfachheitshalber werden diese Manöver im Anschluß an die betreffende Urform besprochen (z. B. **antikritischer** Zug nach **kritischem** Zug, **Anti-Grimshaw** nach **Grimshaw** usw.).

Bibliographie: F. Palatz/A. W. Mongrédién: «Antiform», 1929

**Argüelles** — Zweizügertema: schädliche Verteidigungsparade auf weiße Mattdrohung durch gegenseitige alternierende «aktive» bzw. «passive» **Verstellung** zweier schwarzer Steine («aktive» **Verstellung** = Zug des verstellenden Steines; «passive» **Verstellung** = **Selbstverstellung** [Zug des sich **verstellenden** Steines]). Durch diese Manöver ergeben sich jeweils neue Mattstellungen.

A. F. Argüelles  
Escacs a Catalunya, 1929



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. L:b2 (Mattdrohung 2. D:Ld6). 1... f4 («aktive» **Verstellung** des Turmes durch Bf5-f4). 2. Df3±; 1... Tf4 («passive» **Verstellung** des Turmes durch Bf5). 2. Dg8±.

**Arnstam** siehe **Mari II**

**Asymmetrie** siehe **Symmetrie**

**Aufspaltung des Doppelschrittes eines Bauern** — Ein stellungsmäßig möglicher Doppelschritt eines Bauern wird aus irgendwelchen taktischen Gründen in zwei Einzelschritte aufgeteilt (z. B. 1. e2-e4 = 1. e2-e3 gefolgt von 2. e3-e4).

**Auswahlkombination (direkte)** — Im Gegensatz zu den **Vorbereitungskombinationen** enthält die **Auswahlkombination** keine auf zwei oder mehrere Züge aufgeteilte **Vor- und Hauptpläne**. Das richtige **Auswahlmanöver** bewirkt die Durchführung eines allgemeinen Planes mit gleichzeitiger Ausschaltung eines sich diesem Plane widersetzenden

Hindernisses. Die Aufgabe muß jedoch mindestens ein dem allgemeinen Plan entsprechendes **Probespiel** enthalten, dessen Ausführung aber an der durch den Auswahl Schlüssel zu überwindenden Verteidigung scheitert. Der **Zweckreinheit** entsprechend, darf das richtige Abspiele in bezug auf das **Probespiel** nur die Widerlegung eines Hindernisses voraus haben.

Erwirkt ein zusätzlicher Erfolg des richtigen **Auswahlmanövers** eine durch **Hin- oder Weglenkung** erzwungene schlechtere Stellung eines schwarzen Steines als im **Probespiel**, sprechen wir von einer **indirekten Auswahlkombination**.

Wird ein **Probespiel** durch eine aktive schwarze Verteidigung (**Kontranömer**) vereitelt, geben wir dem Problem die Bezeichnung **Kontrakombination (Kombination zweiten Grades)**.

Die Gruppe der **Kontrawechselaufgaben** wird sinngemäß unter **Kontrawechsel** behandelt.

Dr. W. Speckmann  
•Die Schwalbe», 1947



Matt in 4 Zügen

Lösung: Die dem allgemeinen Plan (Mattsetzung durch Springer g6 mit vorgängiger Ausschaltung des schwarzen Läufers) genügenden Abspiele 1. Lc4. 2. Ld3 resp. 1. Kc1. 2. Lb1 scheitern am **Kontraspiel** 3. ... a4. Deshalb: 1. Lb3, Lh7. 2. Lc2, f5. 3. La4, Lg8 (Lg6). 4. Sg6# (S:Lg6#). Die **Zweckreinheit** bleibt durch die Ausschaltung nur eines Hindernisses (das Zugzwangverhindernde a5-a4) gewahrt.

**Babson-Task** siehe Abschnitt **Umwandlung**

**Bahnung** (auch **Bristol** oder **Healey** genannt) — **Antimetakritisch** eingeleitetes Manöver, bei welchem der **Sperstein** (bahnende Figur) in der gleichen Richtung wie der Wirkungsstein über dessen späteres Wirkungsfeld hinaus zieht (den Weg «bahnt»). Das Manöver sei durch die Erstfassung Frank Healeys (deshalb auch die Bezeichnung «Healey») im Bristol-Turnier von 1861 (deshalb ebenfalls die Bezeichnung «Bristol») skizziert.

F. Healey  
Bristol-Turnier 1861  
1. Preis



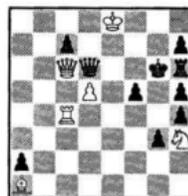
Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Th1 (der **Sperstein** zieht über das spätere **Wirkungsfeld** g1), 1. ... Ld7 (Le8). 2. Db1 (Mattandrohung 3. Db4) 2. ... Lb5. 3. Dg1#. Selbstredend ist das **Bahnungsmanöver** auch zweizügig darstellbar.

Bei der **Opferbahnung** kann der **Sperstein** nicht über das **Wirkungsfeld** hinausziehen und wird deshalb geopfert (erfolgt die Opferung auf dem späteren **Wirkungsfeld**, sprechen wir auch von **Bahnungsabtausch**).

Erreicht der **Sperstein** sein bahnendes Ziel über mehrere Züge, teilen wir die Aufgabe in die Kategorie der **Stufenbahnungen** ein.

N. Petrovic  
Olympia-Turnier 1948



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Tc3, g2 (f4). 2. Tc1 (T:g3+), mit Matt im nächsten Zug. Mit Hilfe der **Stufenbahnung** des weißen Turmes wird der weißen Dame das Feld c2 zugänglich.

**Barthélémy** — Zweizügerthema: eine schwarze Figur verfügt über entsprechende Verteidigungszüge, um zwei thematische **Verführungen** einer weißen **Batterie** zu widerlegen. Der **Schlüsselzug** ist so konstruiert, daß durch die Parierung einer neuentstandenen Drohung die schwarze Abwehrfigur alternierend je eine ihrer ursprünglichen Verteidigungen preisgeben muß.

**Barulin** — Zusammenfassung von fünf zweizügigen Linienmanövern, die in vier Themen je zwei Varianten aufweisen. Nachfolgend eine kurze Übersicht dieser Manöver:

**Thema A** — Ein (späteres) Fluchtfeld des schwarzen Königs wird durch zwei weiße Langschrittler A und B doppelt beherrscht. Weiß droht — unter Selbstverstellung der Figur A — matt. Um seinem König ein Fluchtfeld zu schaffen, verstellt Schwarz die gegnerische Figur B. Diese schädliche Parade ermöglicht Weiß neue Mattzüge.

**Thema B, Variante I** (auch **Somoff** genannt) — Eine Mattdrohung des Schlüsselzuges veranlaßt Schwarz, die Verstellung eines weißen Langschrittlers aufzuheben. Durch diese Aufhebung wird ein Zugangsfeld des schwarzen Königs doppelt angegriffen. Dies erlaubt Weiß, durch Selbstverstellung einer der beiden Figuren, mattzusetzen.

**Thema B, Variante II** — Ein von einem Stein A beherrschtes Zugangsfeld des schwarzen Königs wird auf Drohung selbstgeblockt. Durch diese schädliche Verteidigung wird dem Gegner — unter Selbstverstellung des Steines A — ein Matt ermöglicht.

**Thema C, Variante I** — Schwarze Verteidigung mit zweifachem Effekt: a) Parierung einer Drohung, b) Fluchtfeldfreilegung für den König durch Verstellung eines weißen Langschrittlers. Durch den Wegzug der Verteidigungsfigur kann Weiß eine das neue Fluchtfeld beherrschende Linie öffnen, mit gleichzeitiger Mattsetzung.

A. Bottacchi  
1. Preis  
II Problema, 1932



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Tb6 (Mattdrohung 2. Df5). 1. ..., Dc3 (richtet sich gegen die Drohung und öffnet dem König das Feld c5). 2. Tb:d6+. (La7 negiert das Fluchtfeld c5). Ferner 1. ..., Dd3 (pariert die Drohung und legt das Feld e4 frei). 2. Tg:d6+. (Lh7 verunmöglicht die Flucht über e4). Man beachte den **dualvermeidenden** Charakter des Verteidigungszuges (hier 2. Tb:d6 beziehungsweise 2. Tg:d6).

**Thema C, Variante II** — Die ursprüngliche Selbstblockung der Fluchtfelder des schwarzen Königs wird zur Abwehr einer Drohung aufgehoben. Dies erlaubt Mattsetzung mit Unbrauchbarmachung des neuen Fluchtfeldes durch Öffnung einer Linie.

**Thema D, Variante I** — Weiße Doppelkontrolle über zwei Zugangsfelder des sK. Durch Verstellung erreicht Schwarz, daß ein Zugangsfeld nur noch einfach durch eine Figur A beherrscht wird. Der Mattzug ist so zu konstruieren, daß A selbstverstellt wird, jedoch einem vorgängig verstellten Langschrittler die Linie erneut geöffnet wird.

M. M. Barulin  
Wettbewerb Groß-Rußland, 1931



Matt in 2 Zügen

Lösung (Barulin war ein bekannter russischer Problemkomponist, der sich in den Jahren 1928—1935 besonders durch dualvermeidende Aufgaben einen Namen schuf und nach dem diese Linienmanöver benannt wurden): 1. Dc8 (droht 2. Dc6+). 1. ..., Dc7 (Aufhebung der Doppelkontrolle von c5). 2. Sca3+. (Selbstverstellung von Lf2, Freilegung von Tc1). Ferner 1. ..., Dd7 (gegen die Doppelkontrolle von e6). 2. Sfe3+ (Selbstverstellung von Te2, hingegen Linienöffnung für Lh3). Auch hier **dualvermeidender** Charakter der schwarzen Verteidigung.

**Thema D, Variante II** — Zwei Zugangsfelder des schwarzen Königs sind selbstgeblockt und je einmal von Weiß kontrolliert. Durch den Verteidigungszug wird ein Feld entblockt und — wie in Variante I — durch den Mattzug eine Linie geöffnet mit gleichzeitiger Selbstverstellung der vorgängig das entblockte Feld kontrollierenden Figur. Ebenfalls **dualvermeidende** Eigenschaft des Verteidigungszuges.

**Thema E, Variante I** — Zwei Zugangsfelder (A und B) des sK werden von Weiß beherrscht. Schwarz setzt so fort, daß Weiß durch Aufhebung der Verstellung eines Langschrittlers das Feld A zweifach kontrolliert. Der Mattzug hat nun die Aufgabe, a) durch Verstellung die Doppelkontrolle von A in eine einfache aufzulösen, b) die ursprüngliche Kontrolle über Feld B aufzuheben und c) gleichzeitig diese aufgegebenen Beherrschung durch Aufhebung einer Selbstverstellung neu herzustellen.

**Thema E, Variante II** — Gleicher Mechanismus wie Variante I, jedoch statt der verstellungsaufhebenden Wirkung des Verteidigungszuges Selbstblockung des Feldes A.

**Batterie** — Zwei Steine gleicher Farbe sind so postiert, daß durch den Wegzug des (maskierenden) Steines ein Abzugsschach entsteht. Zur näheren Umschreibung wird im deutschen und englischen Sprachgebiet zunächst der maskierende und dann der schachbietende Stein genannt (verstellt also z. B. ein Springer den Turm, sprechen wir von einer Springer-Turm-Batterie usw.). Im französischen Sprachbereich wird nur der maskierende Stein genannt (in unserem angenommenen Beispiel also Springer-Batterie).

**Halbbatterie** = **Zweifachverstellung** durch Steine gleicher Farbe.

W. Issler  
Die Schwalbe, 1962  
2. Preis



Matt in 2 Zügen

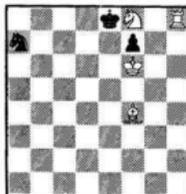
Lösung: 1. Se6 (Mattdrohung 2. Dc5). 1. ..., Da1. 2. Sb2+. 1. ..., Dg1. 2. Sf2+. 1. ..., Dh5. 2. Se5+. Halbbatterie, da Verstellung des abzugsschachdrohenden Turmes durch zwei Springer.

**Drittelbatterie** = **Dreifachverstellung** durch Steine gleicher Farbe.

Eine **Abzugsstellung** haben wir, wenn eine einsatzbereite Batterie **abgebaut** wird (siehe Thematurier «Schach», 1962).

**Siers' Batterie** läßt dem unter Abzugsschach stehenden schwarzen König ein Fluchtfeld (Zielfeld), auf dem er später von der vorgängig maskierenden Figur mattgesetzt wird. Für diesen Mechanismus eignet sich vor allem der Springer; deshalb auch **Siers' Rössel** oder **Rössel**.

Th. Siers  
Unterweser-Schachspiegel, 1947



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lb8 (droht 2. Sg6+, Kd7. 3. Se5+). 1. ..., Sc6. 2. Se6+ (Abzug der maskierenden Figur). 2. ..., Kd7. 3. Sc5+.

Seinen Namen verdankt dieses Batteriethema dem im Jahre 1948 veröffentlichten Buch «Rösselsprünge im Schachproblem» aus der Feder des bekannten Problemkomponisten T. Siers.

**Bayersdorfer-Thema, erstes** — Dreizüger, welcher in zwei Varianten je ein Diagonalmatt durch die Dame enthält, wobei der König einmal auf einem weißen, das andere Mal auf einem schwarzen Felde Matt wird, während zwei weiße Springer ihm jedesmal vier Felder abschneiden.

A. Bayersdorfer  
Stammaufgabe zum Ersten Thematurier  
ca. 1888



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Sd3, c:d2. 2. Sf5, Kd5. 3. Da8+. 2. ..., K:f5. 3. Dg6+. 2. ..., beliebig. 3. D:Se6+. 1. ..., Sd4! 2. Sc5+, Ke5. 3. Db8+. 2. ..., Kf4. 3. Db8+.

**Bayersdorfer-Thema, zweites** — In zwei Varianten einer dreizügigen Aufgabe soll ein von einem Turm und den beiden Läufern ausgeführtes reines Matt sich wiederholen, so daß einmal der Königsläufer, das andere Mal der Damenläufer Matt gebende Figur ist. In beiden Fällen muß es der nämliche Turm sein, der zum Mattbild verwendet wird. Randstellungen des Königs sind ausgeschlossen.

K. Erlin und O. Nemo  
Zweites Thematurier, 1893



Matt in 3 Zügen

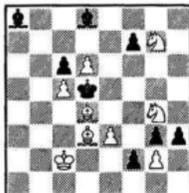
Lösung: 1. Kd2, Ke5. 2. Td6, T:h6. 3. Lh2+; 1. ..., Le6. 2. T:e6, T:h6. 3. La2+.

**Berger-Schnittpunkt** (auch **Alvey-Thema** genannt) — Der maskierte, bei Abzug Matt drohende Stein einer weißen Batterie, wird von zwei schwarzen Langschrittlern kontrolliert. Die auf **Drohung** oder **Zugzwang** des

Schlüsselzuges entstandene **Schnittpunktverlagerung** der zwei schwarzen Verteidigungsfiguren bewirkt, daß der maskierende weiße Batteriestein nunmehr je eine der übrigbleibenden schwarzen Verteidigungslinien schädlich verstellen kann.

**Beschäftigungslenkung** — Ein im Endziel direktes Manöver einer **Tempogewinnkombination**: durch bloße «Beschäftigung» (keine direkte Schädigung verursachende «Lenkung» einer schwarzen Figur) erzwingt Weiß die Zurechtstellung einer eigenen Figur. Mit anderen Worten: die Beschäftigungslenkung verhindert Schwarz, Weiß in seiner Stellungenverbesserung zu stören.

H. P. Rehm  
2. Preis im «Erich-Brunner-Gedenkturnier»  
Schweizerische Schachzeitung, 1963



Matt in 7 Zügen

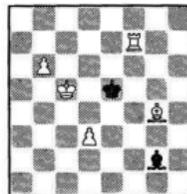
Lösung: Widerlegung des Hauptplanes 1. e4+?, K:d4. 2. Se6+ durch 2. ... f:Se6. Daher 1. Kc3, La5+. 2. Kb3, Ld8. (Der s Läufer steht wieder auf seinem Ausgangsfeld, **Beschäftigungslenkung**.) 3. g:h3, f6. (Wegen der Drohung 4. Lf1, Ke4. 5. Se5, bel. 6. Lg2+ muß der hauptplanwiderlegende Bauer die Kontrolle über e6 aufgeben.) 4. Kc3, La5+. 5. Kc2, Ld8. (**Beschäftigung**.) 6. e4+, K:d4. 7. Se6+. Durch **Beschäftigung** des schwarzen Läufers werden zwei der insgesamt drei weißen **Vorpläne** ermöglicht.

**Beugung** — Nebst einer schlechten verfügt Schwarz gegen eine weiße Drohung über eine gute Verteidigung. Der Vorplan hat die gute Verteidigung auszuschalten, so daß nur noch die schlechte übrig bleibt (also indirekte weiße Kombination, da Lenkung schwarzer Steine). Zur näheren Unterscheidung sprechen wir von **Auswahl-, Block-, Lenk-, Sperr-, Umwandlungs- und Zugzwangbeugung**. Wird eine gute Verteidigung nicht aufgelöst, sondern in eine schlechte umgewandelt (nebst der bestehenden schlechten Verteidigung), bezeichnen wir das Manöver als **abwertende Beugung**.

Nicht zu verwechseln sind diese Kombinationen mit den Ideen **Römer, Hamburger und Dresdner**. Bei der **Beugung** ist die gute und schlechte Verteidigung von Anfang an gegeben; bei den letzteren drei wird sie als zusätzlicher Effekt neu eingeschaltet.

Zur Illustrierung der Beugungsidee ein klassisches Schulbeispiel einer **Lenkbeugung**:

Dr. K. Fabel  
Hamburgischer Correspondent, 1933



Matt in 3 Zügen

Lösung: der **Hauptplan** 1. Ld7 gefolgt von 2. Tf5+ wird durch die gute Verteidigung 1. ... Lh3 widerlegt; die schlechte Verteidigung finden wir in Form des Zuges 1. ... Le4 (Blockung des Feldes e4). Es ergibt sich deshalb die **perikritische Vorplanlenkung** 1. b7, L:b7 (Ausschaltung der guten Verteidigung). 2. Ld7, Le4. 3. d4+.

**Bivale** siehe **Sperrwechsel**.

**Blockung (Block)** — **Schädliche Verstellung** (Besetzung) des **Fluchtfeldes** des **eigenen Königs**. Als Beispiel diene nochmals die oben dargestellte Beugungsaufgabe von Dr. Fabel: der Zug 1. ... Le4 pariert zwar die Drohung 2. Tf5+, ermöglicht jedoch durch die nunmehrige **Blockung** des Fluchtfeldes e4 die Mattsetzung 2. d4.

**Fernblock** (auch **Vorausblock**): **Blockung**, bei welcher der König zum blockenden Stein **gelenkt** wird. Ein entsprechendes Beispiel siehe unter Abschnitt **Vorausblock**.

**Böhmische Schule** — Ausgehend von A. König, bekannt geworden durch die Werke J. Pospisils, J. Dobruskys, J. Chocholous' u. a. und wohl am genialsten dargestellt durch M. Havel, bezweckt die Böhmische Schule die Realisation **reiner Mattstellungen** unter gleichzeitiger Beachtung größter Oekonomie der Mittel (Figurenmaterial, Zügezahl) und einer möglichst ästhetischen Anordnung der Figuren. Dr. E. Palkoska (1871 bis 1955) blieb es vorbehalten, durch Einflechtung der von der **Neudeutschen Schule** geforderten strategischen Momenten der Böhmischen Schule neuen Auftrieb und Glanz zu verleihen (allerdings unter gewissen Anfechtungen seitens der orthodoxen Richtung sowohl der Böhmischen wie der Neudeutschen Schule).

Bibliographie: «Idee und Oekonomie im Schachproblem», von Dr. Emil Palkoska, Prag 1928 (zweisprachig tschechisch/deutsch).

In der nachstehenden **Miniaturaufgabe** Havels findet der Löser einen echten «Böhmer» mit schönen **Echomattbildern**.

M. Havel  
Bohemia, 1904



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Dd1 (Mattdrohung 2. Sf3). 1. ... , Kh2. 2. Sf3+, Kh3. 3. Dd7+; 1. ... , g1=S. 2. Sf2+, Kh2. 3. Dd6+; 1. ... , g1=D. 2. Df3+, Kh2. 3. Dh5+ (2. ... , Dg2. 3. D:D+).

**Brennpunkte** — Zwei (oder mehr) sich nicht auf der gleichen Wirkungslinie eines schwarzen Langschrittlers befindende Felder, welche von diesem Langschrittler bewacht werden. Die Verbindungslinie zwischen einem Brennpunkt und der diesen verteidigenden Figur wird **Vektor** genannt. Die Praxis zeigt, daß die meisten Brennpunktaufgaben durch **Vektorunterbrechung**, **Brennpunkteverlängerung (-verlängung)**, **Brennpunktevermehrung** oder aber **Zugszwang** gemeistert werden.

W. von Holzhausen widmete 1908 im «Deutschen Wochenschach» diesen Mechanismen eine eingehende Studie. 1926 wurde sie in Buchform einem weiteren Interessentenkreis zugänglich gemacht.

W. von Holzhausen  
Deutsches Wochenschach, 1908



Matt in 4 Zügen

Lösung: zur Bewachung der Brennpunkte d5/d8 durch die Dame eignet sich nebst a8 auch das Feld g8 (verbunden mit der Drohung 2... Dg5+); deshalb 1. Th5, Dg8. 2. Tb7, Dg5+. 3. L:g5 usw.

**Brede-Kreuzschach** — Ein schwarzes Schachgebot wird so unterbunden, daß die verstellende Figur durch Drohlenkung im nächsten Zug entfesselt wird und mattsetzen kann (nach Julius Brede, 1800—1849).

**Bristol** siehe **Bahnung**

**Brunner-Dresdner, -Nowotny, -Turton** siehe **Dresdner, Nowotny, Turton**

**Buenos-Aires-Thema** — Zweizügeraufgabe: Bei der Ausführung einer aus dem Schlüsselzug resultierenden Mattdrohung würde die schwarze Themafigur — welche das Matt parieren könnte — **gefesselt**. In der ersten Variante zieht Schwarz deshalb so, daß durch **Halbfesselung** der Themastein seine Verteidigungskraft behält, während in der zweiten Variante der Themastein die weiße Angriffslinie zum voraus schließt. Dies erlaubt Weiß neue Mattmöglichkeiten.

**Burkhardt-Matt** — Zweizügerthema: Eine nach dem Schlüsselzug errichtete weiße **Batterie** droht durch beliebigen Abzug des maskierenden Steines Matt. Die schwarzen Abwehrrüge differenzieren die Mattführung des weißen Batteriestückes.

F. Burkhardt  
Berner Tagwacht, 1946



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Le2 (es droht 2. Td3 beliebig +), 1. ... , L:d7+. 2. T:d7+; 1. ... , Lf7. 2. T3d5+; 1. ... , Lh5. 2. Tf3+; 1. ... , Lb6 beliebig. 2. Tb3+.

**Caisa-Thema** — Zweizügeraufgabe: In zwei Varianten öffnet je ein schwarzer Themastein **schädlich** eine weiße Linie. In einer der zwei Varianten öffnet der eine schwarze Themastein zudem eine Verteidigungslinie für den zweiten Verteidigungsstein. In beiden Varianten erhält Weiß neue Mattmöglichkeiten.

A. Ellermann  
«Caisa», 1940



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lf3 (droht 2. Sc6+), 1. ... , Läufer beliebig. 2. Sg6+. (Öffnung der Linie b6-e6.) 1. ... , S5 beliebig. 2. Lf4+ (Öffnung der Linie b6-e3, Springer c5 öffnet zudem dem schwarzen Läufer die Verteidigungslinie d6-b4 = Fesselung des Matt drohenden weißen Springers.); ferner 1. ... , S5d3. 2. Dd4+.

Chamäleon-Echo siehe Echowatt

**Cheney-Loyd** (oder nur **Cheney**) — Weiße oder weiß-schwarze **Schnittpunkt-kombination: kritischer Zug** eines weißen Langschrittlers zwecks Ermöglichung einer **patthverhütenden Schnittpunktverstellung**. Im Gegensatz zum verwandten Indischen Problem wird die Wirkungskraft des kritisch ziehenden Langschrittlers **endgültig** aufgehoben (respektive durch Deckung des verstellenden Steines **eingeschränkt**). Unser Diagramm der prächtigen Aufgabe Loyds wurde ursprünglich als Erstfassung angesehen, bis später die noch ältere Komposition von G. N. Cheney (1860 im «Brooklin Standard») entdeckt wurde (deshalb die Bezeichnung Cheney-Loyd).

S. Loyd  
1877 (?)

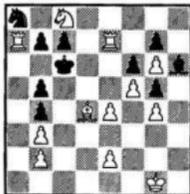


Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. La7 (kritischer Zug). 1. ..., f4. 2. Sb6 (Verstellung und definitive Aufhebung der Wirkungskraft des Läufers). 2. ..., Ke3. 3. Dd9+; ferner 1. ..., Ke4. 2. Dg3, f4. 3. D:f4+.

Einen **Anti-Cheney-Loyd** enthält das nächste Beispiel:

C. Eckhardt  
Hamburgischer Correspondent, 1927



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Lf2 richtet sich gegen die Pattdrohung 1. ..., b6 mit der Fortsetzung 2. e3 (Aufhebung der Wirkungskraft des Läufers). 2. ..., Kc5. 3. T:c7+, S:T. 4. T:c7+. Mit 1. ..., Sb6 erzwingt Schwarz den **Anti-Kritikus** 2. L:b6 (**Umkehrung des Vorplanzuges**). 2. ..., c:b6. 3. e3, Kc5. 4. Tc7+. Diese historisch bedeutende Aufgabe ist die Erstdarstellung eines Anti-Cheney-Loyds!

**Chicco-Thema** siehe **Moskau-Thema**

**Costachel** — Zweizügerthema: Schwarz beantwortet den Schlüsselzug mit a) **Verstellung** einer eigenen Figur und b) gleichzeitiger **Fesselung** eines weißen Steines. Diesem **gefesselten** Stein fällt die Aufgabe zu, unter Ausnutzung der schwarzen **Selbstverstellung** auf der **Fesselungslinie** Matt zu setzen.

**Cristoffanini-Thema** — Zweizügeraufgabe: Aehnlich dem **Costachel**-Thema wird gegen die aus dem Schlüsselzug resultierende Mattdrohung eine weiße Figur indirekt so **gefesselt**, daß sie auf der **Fesselungslinie** Matt setzen kann.

Dr. G. Cristoffanini  
L'Echiquier, 1925



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sc8 (droht 2. De7+), 1. ..., Le4. 2. De5+; 1. ..., Lf3. 2. Df5+.

**Dalton** — Zweizügerthema: Der Schlüsselzug **entfesselt** eine schwarze Figur. Die **entfesselte** Figur hat nun ihrerseits die weiße Schlüsselzugfigur für Schwarz **schädigend** zu **fesseln**.

**Damenkreuz** siehe **Queen's Cross**

**Dawson-Thema** — Doppelte **Grimshaw-Verstellung** zwischen zwei Läufern und einem Turm oder zwischen zwei Türmen und einem Läufer.

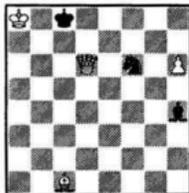
**Direkte Kombination** siehe **Kombination**

**Dobbs-Thema**: Zweizügeraufgabe: Nach dem Schlüsselzug sind zwei weiße Figuren **gefesselt**. In den Themavarianten zieht Schwarz so, daß durch **Entfesselung** oder **Schlagen** je eines dieser weißen Steine dem Anziehenden Mattmöglichkeiten durch **Kreuzschachs** ermöglicht werden.

**Dresdner** — Schwarz verfügt über eine gute Verteidigung gegen eine weiße Drohung. Durch **Vorplanlenkung** wird die gute Verteidigung ausgeschaltet, gleichzeitig jedoch durch einen anderen Stein eine neue (schädigende) eingeschaltet. Die Idee geht auf Dr. Palitsch zurück, während sich Dr. R. Leopold — Mitarbeiter Palitschs — durch eingehende Analysen vieler Schaltungsmechanismen («Die Schwalbe», 1937) große Verdienste um den **Dresdner** erwarb.

Wir unterscheiden: **Palitsch-Dresdner**: im **Vorplan** schaltet sich ein schwarzer Stein selbst aus und einen anderen ein; **Brunner-Dresdner**: im **Vorplan** schaltet ein schwarzer Stein einen anderen aus und sich selber ein; **Wechselform-Dresdner**: ein im **Vorplan** gelenkter Hilfsstein schaltet den ersten Verteidiger aus und den zweiten ein.

Dr. F. Palitsch  
Deutsche Schachzeitung, 1928



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lf4? Se8! Deshalb 1. h7! S:h7. 2. Lf4, Ld8. 3. De6#. Ein **Dresdner** vom Typ **Palitsch**.

M. Schneider  
"Die Schwalbe", 1960  
2. ehrende Erwähnung



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Ka3? scheidet an 1. ... S:c4+. 1. Kb3, L:c4+. (Ausschaltung des ersten und Selbsteinschaltung des zweiten Verteidigers.) 2. Ka3, La2. 3. T:a2#, ein **Brunner-Dresdner**.

**Drittelbatterie** siehe **Batterie**

**Drohzuwachslenkung** — Die bestehende **Hauptplandrohung** — von Schwarz widerlegbar — wird durch das **Vorplanmanöver** um eine zweite Drohung vermehrt. Diese zwei Drohungen können von Schwarz nicht mehr pariert werden und ergeben entsprechende Mattführungen.

**Dual** — Hat Weiß in einer mehrzügigen Aufgabe die Möglichkeit, im zweiten oder einem späteren Zug mit zwei erfolgreichen Abspielen fortzusetzen, sprechen wir von einem **Dual (Doppelzug)**. In den Hauptvarianten und Ideenspielen gelten die **Duale** als unzulässig, während sie in unbedeutenden Nebenspielen allgemein toleriert werden. Bei

**Zweizügern** wird der **Doppelzug** mit **Matt dual** umschrieben und gilt nicht als wertvermindernd, wenn Schwarz, statt eine Mattdrohung zu widerlegen, Weiß eine zusätzliche Mattsetzung ermöglicht.

**Dualvermeidung** — In den Jahren 1928 bis 1934 wurde von dem von M. M. Barulin angeführten russischen Komponistenzirkel das fruchtbare Gebiet der **Dualvermeidungsthematik** in die Problempaxis eingeführt. Nach der auf einen einfachen Nenner gebrachten Definition von Dr. H. Selb unterscheiden wir:

a) **Partielle und totale Dualvermeidung**: Bei der **partiellen Dualvermeidung** sind entweder im ganzen nur zwei Matts vorhanden, die abwechselnd genutzt werden können (Reziprokform), oder aber drei und mehr Matts (Zyklusform). Bei der **totalen Dualvermeidung** hingegen können auf zwei schwarze Paraden scheinbar je zwei analoge Matts (im ganzen also vier) erfolgen, von denen jedoch infolge zusätzlicher Schädigung nur je eines zum Ziele führt, während das analoge andere völlig aus dem Spiele bleibt.

b) **Aktive und passive Dualvermeidung**: Bei der **aktiven Dualvermeidung** verhindert Schwarz selbst das drohende **Dualmatt**, so daß das schwarze Spiel drei Funktionen zu erfüllen hat: a) Parade der Drohung, b) Dualprovokation, c) Dualvermeidung. Bei der **passiven Dualvermeidung** dagegen scheidet das drohende **Dualmatt** an weißer **Selbstbehinderung** (z. B. die **Vermeidung der Verstellung** einer soeben von Schwarz geöffneten weißen Linie, siehe Thema **Mari II**).

Im Verlaufe unserer Ausführungen werden die einschlägigen **Dualvermeidungsthemen** eingehend behandelt. Wir beschränken uns deshalb, nachstehend nur das Beispiel einer **totalen passiven Dualvermeidung** vorzulegen:

C. Mansfield  
Evening Standard, 1930  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sc6 (droht 2. Se7#), 1. ... L:L. 2. Se5# (und nicht 2. Sd2?); 1. ... L:f5. 2. Sd4# (und nicht 2. Sg5?). In beiden Fällen

**Dualmattverhütung** durch weiße **Selbstbehinderung** (2. Sd2? beziehungsweise 2. Sg5?), von den vier scheinbar möglichen Matts auf zwei schwarze Paraden dringt nur je eines durch = **passive totale Dualvermeidung**; ferner 1. ..., T:S. 2. Da2+ und 1. ..., S:S. 2. Dg8+.

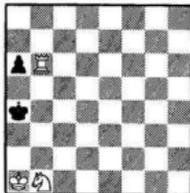
**Duellaufgaben** — Sammelbegriff für (von uns jeweils eingehend besprochenen) Aufgaben wie **Abfangidee**, **Tempoduell**, Lehre von den **gepaarten Feldern** usw.

**Duett** — **Zwillingsaufgaben** mit thematisch zusammengehörendem Inhalt, jedoch **stellungsmäßig beträchtlichen Abweichungen**.

**Durbar-Thema** — Aufgaben, bei denen der weiße König **sämtliche** Lösungszüge ausführt.

**Echomatt** — Wiederholung eines Mattbildes auf einer anderen Stelle des Brettes. Entsteht das **Echomatt** durch Drehung um eine Achse oder einen Punkt, haben wir ein **Achsen-** bzw. **Punkt-Echomatt**, durch Verschiebung ein **Reihenechomatt**. Mit **Farbwechselecho** (auch **Chamäleon**) werden **Echomatts** mit verschiedenfarbigen Mattfeldern bezeichnet.

M. Havel  
Nar. osovobozeni, 1928



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Sd2, Ka5 (Ka3). 2. Sc4+, Ka4. 3. Ka2, a5. 4. Sb2+; 1. ..., a5. 2. Se4, Ka3. 3. Sc3, a4. 4. Sb1+, also ein **Reihen-** und **Chamäleon-Echomatt**.

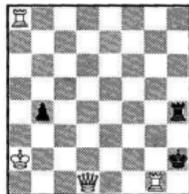
**Echowendungen** — Wiederholt sich eine Stellung oder ein Manöver mit räumlicher Verschiebung, sprechen wir von **Stellungsecho** beziehungsweise **Echowendungen**.

**Ekström-Thema** — Zweizügeraufgabe: Weiß droht Matt mit Doppelschach. Schwarz pariert so, daß eine der zukünftigen weißen Mattlinien gesperrt wird. Gleichzeitig erfolgt **Entfesselung** einer schwarzen Figur, welche den zweiten weißen Mattstein beherrscht. Die schwarze Parade erlaubt Weiß eine neue Mattführung.

**En-passant-Schlagen** — Der **En-passant-Schlag** wird anerkannt, wenn durch **Retroanalyse** bewiesen werden kann, daß der entsprechende schwarze Bauer eben seinen Doppelschritt ausgeführt hat.

**Entblockung (Antiblockung)** — **Direktes** schwarzes Manöver gegen eine drohende **Blockung**.

Dr. W. Speckmann  
La Scacchiera, 1954

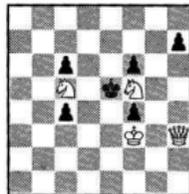


Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Kb2 (es droht der **Fernblock** 2. Dd2+, Kh3 [K:g1]. 3. Dg2+ [Ta1+]). 1. ..., Th5/Th6/Th7 (Verhinderung der Fernblockung). 2. De2+/Dd2+/Dc2+, Kh3 (K:g1). 3. D:T+ (Ta1+).

**Epaulettenmatt** — Mattbild, bei welchem die unmittelbar rechts/links, oben/ unten oder über das Kreuz liegenden Felder des schwarzen Königs durch zwei schwarze Steine **geblockt** sind. Nachstehend eine **Doppelsetzung** des **Epaulettenmattes**:

J. Pospisil  
Zlata Praha, 1887



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Kf2, h6. 2. Df3, K:S. 3. Dh5+; 1. ..., Kd5. 2. Dc3, K:S. 3. Da5+. Man beachte die Symmetrie der beiden **Epaulettenmattbilder** (Echoachse, durch die vertikale Mitte des Brettes verlaufend).

**Excelsiorproblem** — Von seinem normalen Ausgangsstandfeld ausgehend, erreicht ein Bauer das Umwandlungsfeld und setzt dabei Matt. Dieser von R. B. Wormald und vor allem S. Loyd ausgehenden Idee widmete C. Seneca in «Thèmes 64», Jahrgang 1956, Nummern 1, 2 und 3 eingehende Betrachtungen.

S. Loyd  
London Era, 1861



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. b4 (es droht 2. Td5/Tf5 gefolgt von 3. Td1+/Tf1+). 1. ... , Tc5+. 2. b:Tc5 (Drohung 3. Tb1+). 2. ... , a2. 3. c6 (wieder droht 4. Td5/Tf5 gefolgt von 5. Td1+/Tf1+). 3. ... , Lc7. 4. c:b7, beliebig. 5. b:Sa8 = D+ (oder auch L+).

**Feenschach** siehe **Märchenschach**

**Fers** (auch **Wesir**, d. h. Ratgeber des Königs) — Dieser Vorläufer der Dame (bis ca. 15. Jahrhundert) konnte nur in das schräg angrenzende Feld ziehen oder schlagen.

**Fernblockung** siehe **Blockung**

**Fesselung** siehe **Halbfesselung**

**Fil** (Elefant) — Bis zum 15. Jahrhundert gebräuchliche Figur mit der Eigenschaft, schräg in das übernächste Feld ziehen oder schlagen zu können.

**Fleck-Thema** — Häufungsaufgabe: dualfreie Differenzierung von mindestens drei aus dem weißen Schlüsselzug resultierenden **Drohungen**.

O. Stocchi  
Problem, 1961  
2. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: Verführung 1. La6? mit den Drohungen 2. S:e2/Td7/Sb3/Tc4+; 1. ... , D:a2. 2. S:e2+; 1. ... , L/S:c1. 2. Td7+; 1. ... , S:g1. 2. Sb3+; 1. ... , f:g5. 2. Tc4+, aber 1. ... , L:a2!  
Schlüssel: 1. Lb7 (droht 2. Sf3/Td5/Se6/Ta4+). 1. ... , D/L:a2. 2. Sf3+; 1. ... , L/S:c1. 2. Td5+; 1. ... , S:g1. 2. Se6+; 1. ... , f:g5. 2. Ta4+.

**Fluchtschutzmanöver** siehe **parakritisches System**

**Fortgesetzter Angriff** beziehungsweise **fortgesetzte Verteidigung** siehe **Angriff** respektive **Verteidigung**

**Fortsetzungsprobleme** siehe **Zugwechselfprobleme**

**Foschini** — Zweizügerthema: Nach dem Schlüsselzug verfügt der schwarze König über zwei Fluchtfelder mit gleichzeitiger Kontrolle durch zwei schwarze Steine über eine gegnerische **Batterie**. Infolge Betretens der Fluchtfelder durch den schwarzen König fesselt Schwarz je einen der beiden eigenen Verteidigungssteine, so daß Weiß mit Hilfe seiner **Batterie** zweimal differenziert Matt setzen kann.

**Fröberg-Thema** — Zweizügeraufgabe: In diesem **aktiven Dualvermeidungsthema** öffnet Schwarz mit seinem Paradezug als zusätzliche Wirkung je eine schwarze Linie. Dies erlaubt Weiß, differenziert so Matt zu setzen, daß durch den Mattzug die jeweilige Verteidigungsfigur **gefesselt** wird.

H. Fröberg  
Schackkröden, 1938  
3. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sd6 (droht 2. Dd5+), 1. ... , Sdb4. 2. Sec4+ (und nicht 2. Sdc4?); 1. ... , Scb4. 2. Sdc4+ (nicht 2. Sec4?).

**Führer-Thema** — Zweizügeraufgabe: Gegen die Schlüsselzugdrohung ist die schwarze Paradenfigur **gefesselt** und durch einen Stein gleicher Farbe von der Verteidigungslinie abgeschlossen. Schwarz zieht nun so, daß der ursprünglich linienverstellende Stein die Linie öffnet und zugleich den Verteidigungsstein **entfesselt**. Dieses Manöver erlaubt Weiß eine neue Mattführung.

**Führung (Zurechtstellung)**, siehe auch **direkte Manöver** — Freiwillig ausgeführter Zug, der je nach seiner Art **Hinführung** (freiwillige nützliche Besetzung eines Feldes) oder **Wegführung** (freiwilliges nützliches Verlassen eines Feldes) genannt wird.

**Funktionswechsel** siehe **Wechseltürme**

**Gamage** — Zweizügerthema: nach dem Schlüsselzug ist eine schwarze Verteidigungsfigur gefesselt. Durch den Mattzug wird dieser Stein entfesselt, seine Verteidigungskraft wurde jedoch vorgängig durch Selbstverstellung (auf **Hinlenkung**) aufgehoben. (Beim Gamage erfolgt die **Entfesselung** durch **Wegzug**, beim **Goethart** durch **Verstellung** der mattsetzenden Figur.)

**Gemischtfarbige Verstellung** — Weiß-schwarze bzw. schwarz-weiße **Schnittpunkt-kombinationen** (z. B. **Nowotny**, **Plachutta** usw.).

**Gepaarte Felder, Lehre von den — Duellaufgabe:** bestimmt durch die Königsstellung und den die spätere Mattstellung bildenden Steine ergibt sich ein ausrechenbares, gegenseitiges Abhängigkeitsverhältnis von Feldern. Betritt die weiße Duellfigur drohend ein bestimmtes Feld, pariert der schwarze Duellstein durch Besetzen des korrespondierenden (gepaarten) Feldes. Weiß hat nun danach zu trachten, diesen Duellen ein Ende zu setzen, indem er Schwarz durch Zugzwang das gepaarte Feld zu räumen zwingt oder — sofern die Problemanlage dies zuläßt — ein nicht korrespondierendes Feld zu betreten.

Nachstehend ein klassisches, vielzitiertes Schulbeispiel mit beiden Lösungsvarianten:

Dr. K. Fabel  
«Die Schwalben», 1900



Matt in 5 Zügen

Lösung: die Mattpunkte b8/b4/c7 sind über Felder wie e8/d7/c6/e6/d5/d3/a2/c2 zu erreichen. Die Zugangsfelder zu diesen acht Punkten ergeben gepaarte Felder: Se3/Lb3 (oder Le4); Se5/Lb5 (oder Lf5); Sf6/Lc6; Sf4/Lc4 usw. Das Feld d4 hingegen (Drohung Sb5, Sc2, Se6) entbehrt eines gepaarten Feldes. Auf den Schlüsselzug 1. Se3 hat Schwarz gemäß den korrespondierenden Feldern zwei Möglichkeiten: 1. ... , Lb3 oder Le4. Auf 1. ... , Lb3 folgt 2. Sf5 und 3. Sd4 (ungepaartes Feld) mit Mattsetzung in 2 Zügen; 1. ... , Le4. 2. Sg4 und jetzt muß Schwarz e4 räumen (von wo aus 3. Se5 mit 3. ... , Lf5 bzw. 3. Sf6 mit 3. ... , Lc6 hätte pariert werden können). Je nach der schwarzen Antwort wird ebenfalls ein differenziertes Matt in 2 Zügen realisierbar.

**Goethart** — Zweizügerthema: nach dem Schlüsselzug sind eine oder zwei schwarze Figuren gefesselt. Durch den Mattzug wird die (oder eine der beiden) gefesselten Figuren durch Verstellung zwar von ihrer Fesselung befreit; durch eine Verteidigungsparade mit Selbstverstellung als zusätzlichem schädlichen Effekt wurde dem Themastein jedoch die Abwehrkraft genommen (siehe auch **Gamage**).

**Grab-Thema — Figurenfang:** auf Zugzwang stehen dem schwarzen Themastein verschiedene Felder zur Verfügung; auf jedem dieser Felder kann er jedoch geschlagen werden. Der erneute schädliche Zugzwang wird von Weiß durch Matt ausgenützt.

K. Hannemann  
Aftonbladet, 1925



Matt in drei Zügen

Lösung: 1. Tb8, Sd oder Sf beliebig. 2. Weiß schlägt Springer, K:a2 (Ka2). 3. Ta8±. Doppelsetzung des Grab-Themas.

**Grabhopper** — Märchenfigur (Symbol: um 180 Grad gedrehtes Damenzeichen ♁/♂), über Gangart usw. siehe **Märchenschach**.

**Grimshaw** — Erzwungene (ungünstige) Verstellung der **Wirkungslinie** eines Langschrittlers durch einen Stein anderer Gangart, jedoch gleicher Farbe. Historisch erwähnenswert ist, daß die aus dem Jahre 1850 stammende Erstfassung Walter Grimshaws (England, 1832—1880) rund 50 Jahre unentdeckt blieb. Kohtz und Kockelkorn z. B. sprechen in ihrem bahnbrechenden Werk «Das Indische Problem» (1903) noch vom «namenlosen» Durchschnittpunkt.

W. Grimshaw  
Illustrated London News, 1850



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Lc8, L:c8 (**kritische** Ueberschreitung des Punktes e6; es drohte 2. Dc5+). 2. Df6, Te6 (Verstellung der Wirkungslinie des Läufers; Drohung 3. c4+). 3. Dd4+, K:d4. 4. Sf5+, Kd5. 5. c4+.

Einen **Anti-Grimshaw**, verbunden mit einer neuen Grimshaw-Verstellung, zeigt unser nächstes Diagramm:

E. Palkoska  
1. Preis, Hanauer Anzeiger, 1922



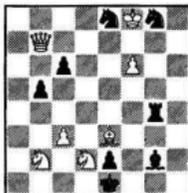
Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lg3 (Drohung 2. Dd3+, Kc5. 3. Ld6+), 1. ..., Lf8. 2. Se3, Se7. 3. Db6+; ferner 1. ..., Se1 (Sb4). 2. L:f2+, D:L. 3. c3+.

Der **Antikritikus** (freiwillige Führung) 1. ..., Lf8 ermöglicht die **Sperrmeidung** auf c5, das heißt, durch diesen **antikritischen** Zug bleibt Schwarz die Deckungsmöglichkeit des Feldes d6 erhalten, so daß die Verstellungsdrohung nicht mehr durchdringt. Mit 2. Se3 (jetzt droht 3. Sf5+) ändert Weiß durch Verlegung des kritischen Feldes seinen Plan; aus dem Antikritikus Lf8 wird durch die Verstellung 2. ..., Se7 ein **Kritikus**.

Beim **doppelwendigen Grimshaw** tritt eine gegenseitige Verstellung zweier gleichfarbiger Langschrittler ein. Dazu wählen wir eine der berühmtesten Aufgaben aus der Problemliteratur.

J. Kohzt und C. Kockelkorn  
«Eine Schwalbe»  
Festschrift des  
«Akademischen Schachclubs  
München», 1911



Matt in 4 Zügen

Die Autoren gaben der Aufgabe den Namen «Eine Schwalbe», wohl wegen der horizontalen «Flugwirkung» der Dame. Dieser Name stand später der bekannten deutschen Problemzeitschrift «Die Schwalbepate».

Lösung: 1. Df7 (es droht 2. Sd3+. 3. Db3+), 1. ..., Ld5 (**kritische Lenkung** des Läufers). 2. Da7 (verbunden mit der Drohung 3. Da1+), 2. ..., Ta4 (**kritische Lenkung** des Turmes). 3. Dh7 (jetzt droht 4. Db1+), 3. ..., Le4. 4. Dh4+ (**Verstellung** der **Wirkungslinie** des Turmes) oder 3. ..., Te4. 4. Dh1+ (**Verstellung** der **Wirkungslinie** des Läufers), also **gegenseitige Verstellungen** Läufer/Turm respektive Turm/Läufer.

Wenn auch weitaus seltener anzutreffen, so kann die **Grimshaw-Verstellung** auch mit den **weißen** Steinen dargestellt werden.

Häufiger hingegen ist ihre **Antiform**; eine **antikritische**, freiwillige Überschreitung des weißen **Schnittpunktes** (bisweilen auch «American» genannt, nach Dr. Keidekanz' Buch «The Chess Compositions of E. B. Cook», 1927).

In der nächsten Aufgabe, einem **Zugwechselproblem**, finden wir sowohl die **Urform** als auch die **Antiform** des Themas vor.

F. Palatz  
Hamburgischer Correspondent, 1922  
(Version)



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Le2, Le1 2. c3+, L:c3 3. La6, L beliebig. 4. Td3+.

Durch Zugpflicht zieht Weiß vorerst **kritisch** 1. Le2, was Schwarz erlaubt, den Läufer nunmehr schadlos zu ziehen (Mattverunmöglichkeit wegen **Verstellung** der **Wirkungslinie** des weißen Läufers beim Mattversuch durch den Turm = **weißer Grimshaw**). Durch das Zwischenschach ermöglicht sich Weiß den **antikritischen** (freiwilligen) Rückzug des Läufers auf a6 mit gleichzeitiger Nutzbarmachung des **Schnittpunktes** d3, also ein **weißer Anti-Grimshaw**.

**Guidelli-Thema** — In dieser Zweizügeraufgabe widerlegt Schwarz eine Schlüsselzugdrohung mit einem schachbietenden Zug. Mit diesem Verteidigungszug **entfesselt** Schwarz jedoch eine weiße Figur, welche nun Matt setzen kann (Kreuzschach).

G. Guidelli  
Good Companions, 1917



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Dc3 (droht 2. Dc2+), 1. ..., Sc4+. 2. Tb2+; 1. ..., c4+. 2. Te5+.

**Guillotinen-Thema** siehe **Mausefalle-Thema**

**Hagemann-Thema** — Zweizügeraufgabe: **Halbfesselung** zweier schwarzer Steine und weiße **Halbbatterie** in der Ausgangsstellung. Gegen die Schlüsselzugdrohung schlägt in zwei Varianten je einer der **halbfesselten** Steine in die weiße Batterie. Dies erlaubt Weiß, die zwei schwarzen Themafiguren zu **fesseln** und nunmehr Matt zu setzen.

**Halbbatterie** siehe **Batterie**

**Halbfesselung** — Zwischen der **Wirkungslinie** eines Langschrittlers und dem gegnerischen König befinden sich zwei Steine der Farbe des angegriffenen Königs (= **Halbfesselung**). Zieht einer dieser Steine aus der **Wirkungslinie** des gegnerischen Langschrittlers, wird der andere Stein **«gefesselt»**, d. h. er bleibt gewissermaßen wegen regelwidrigen «Abzugschachs» an die **Wirkungslinie** seines Gegners gebunden.

**Hamburger** (auch **Hilfstein-Römer**) — Die von E. Brunner so benannte **Hamburger Idee** bezweckt die Ersetzung einer Verteidigung durch eine (schädliche) andere des **gleichen Verteidigers**, und zwar mit Hilfe eines einen **Sperrwechsel** verursachenden zweiten Steines (**Hilfstein-schaltung**).

E. Tchélébi  
A. Sutter gewidmet  
Schweizerische Schachzeitung, 1962



Matt in 3 Zügen

Lösung: Die Versuche 1. Le2? und 1. Lc2? scheitern jeweils an 1. ..., Ta6! bzw. 1. ..., Th6! Deshalb 1. Sf3 (es droht 2. Se5+ + 3. Sc5+), 1. ..., b6. 2. Le2, Tc7. 3. Tcd8+; 1. ..., f6. 2. Lc2, Te7. 3. Ted8+. Der **Verteidigungswechsel** (Ta6/Tc7 bzw. Th6/Te7 durch **Hilfstein-schaltung** (b6 bzw. f6) verursacht je eine Schädigung durch **Blockung Doppelsetzung** der **Hamburger Idee**.

**Haßberg** — Zweizügerthema: Der Schlüsselzug bewirkt eine **Selbstfesselung** dieser weißen Figur mit gleichzeitiger **Entfesselung** eines schwarzen Steines. Um eine Drohung zu parieren, **entfesselt** die schwarze Themafigur ihrerseits durch **Selbstfesselung** den weißen Themastein, der nun auf seinem ursprünglichen Feld Matt setzen kann.

E. M. Haßberg  
«O Xadroz», 1946



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. D:d3 (droht 2. Tb3+), 1. ..., D:c3. 2. Dd4+.

**Häufungsaufgabe** (auch **Taskaufgabe**) — Sammelbegriff für Probleme, bei denen ein Motiv der Mattführung **mehrfach** auftritt (beispielsweise **Opfer**, **Blocks** usw.). Bekanntere Tasks werden von uns jeweils alphabetisch besprochen. Tritt ein Motiv zwei- oder dreimal auf, sprechen wir von **Doppel-** resp. **Dreifachsetzung**.

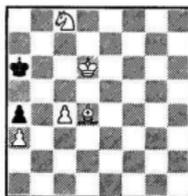
**Hauptplan** siehe **Vorbereitungskombination**

**Healey** siehe **Bahnung**

**Herlin** (auch **Peri-Inder**) — **Perikritisch** eingeleiteter **Inder**: statt des üblichen **kritischen** Zuges finden wir das zweizügige **perikritische** Umfahrungsmanöver, den vor- oder nachgeschalteten **Sperrzug** sowie die Ausnutzung der **Verstellung**; seine Darstellung bedingt also mindestens vier Züge.

Unsere Aufgabe zeigt (abgesehen von einem anonymen «Zufalls-Herlin» im «Bonus Socius», ca. 1320) die Erstfassung Herlins.

Théodore Herlin  
«Palamede», 1946



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Kc7 (Besetzung des **kritischen** Feldes), 1. ... , Ka5. 2. Lf6, Ka6. 3. Ld8 (der zweite und dritte Zug von Weiß bilden das **perikritische** Umfahrungsmanöver), 3. ... , Ka5. 4. Kb7♯.

**Herpai, schwarzer** — Zweizügerthema: Um eine Drohung des Schlüsselzuges zu parieren, **verstellt** Schwarz in zwei Varianten je die **Wirkungslinie** zweier eigener Langschrittler. Mattsetzung durch alternierende Ausnutzung je einer der beiden **Verstellungen**.

Beim **weißen Herpai** hebt Schwarz in zwei (oder mehr) Varianten die **Verstellung der Wirkungslinie** zweier (oder mehr) weißer Langschrittler auf. Mattsetzung durch alternierende Ausnutzung je einer der Verstellungsaufhebungen.

F. Herpai  
Magyar Sakkv., 1946



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lh3 (es droht 2. D:g4♯), 1. ... , Sd:e5. 2. Td4♯; 1. ... , Sd:f2. 2. Tf3♯; 1. ... , Sg:f6. 2. Df5♯; 1. ... , Sg:f2. 2. Df3♯. **Doppelsetzung** des **weißen Herpais**.

Der **gemischtfarbige Herpai** enthält einen **vollständigen schwarzen** und **weißen Herpai**; der **gegenseitige Herpai** bedingt eine gleichzeitige **zweifache schwarze Selbstverstellung** und **Verstellungsaufhebung** zweier weißer Langschrittler in zwei Varianten mit alternierender Ausnutzung der **Verstellungsaufhebung**.

**Hilfsmatt** — Märchenschach: **Schwarz hat den Anzug** und hilft **Weiß**, in der vorgeschriebenen Zügezahl den **schwarzen König Matt zu setzen**. Korrekt konstruierte **Hilfsmattaufgaben** verfügen über **keine** Nebenvarianten; ihr thematischer Gedanke kommt deshalb besonders klar zum Ausdruck. Bei allfälligen **Satzspielen** geht der Anzug naturgemäß auf **Weiß** über (siehe **Satzspiel**).

R. Bédoni  
2. Preis «Mémorial Loewenton», 1965  
(Thèmes 64)



Hilfsmatt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lh7, La7. 2. Lb6, Lg6. 3. Lc7, Le8♯.

**Hineinziehsopfer** — Durch ein oder mehrere Opfer wird der gegnerische König gezwungen, auf das Mattfeld zu ziehen.

**Hinführung** siehe **Führung**, **Hinlenkung** siehe **Lenkung**

**Hinterstellung** — Freiwillige, vorübergehende Einschränkung der Wirkungskraft eines Langschrittlers durch Placierung dieser Figur **hinter** einen (oder mehrere) Steine zwecks späterer Linienausnutzung (z. B. zum Aufbau einer **Batterie**, **Deckung** einer Figur, **Fesselung** usw.).

O. Blumenthal  
Bohemia, 1901



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Dh7 (Hinterstellung), 1. ... , K beliebig. 2. d8=D♯; 1. ... , Springer beliebig. 2. La5♯.

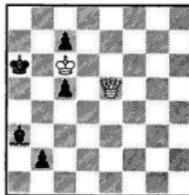
**Hochberger** — Zweizügerthema: Der Schlüsselzug erwirkt eine Drohung und **entfesselt** gleichzeitig eine weiße Figur. Schwarz schlägt die **ent-**

**fesselte** weiße Figur und **fesselt** dadurch die Schlüsselzugfigur. Durch den Schlagzug hat sich aber auch die schwarze Figur **selbst gefesselt**, so daß Weiß nunmehr mit der Schlüsselzugfigur auf der Fesselungslinie Matt setzen kann.

**Holland-Thema** — Zweizügeraufgabe: Gegen eine Drohung öffnet Schwarz eine weiße Linie. Diese noch »halboffene« Linie (von einem weißen Stein noch gesperrt) wird von Weiß ganz freigelegt, was zum Matt führt.

**Holst-Umwandlung** — Weiß zwingt seinen Gegner, dessen Umwandlungsbauern in eine zur Verteidigung **unzureichende** Figur zu tauschen (Victor Holst, Dänemark, 1844—1924).

G. Berg  
Deutsche Schachzeitung, 1928

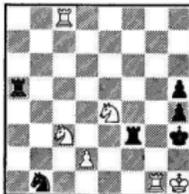


Matt in 3 Zügen

Lösung: Vereitelung des Probespieles 1. D:c7? wegen 1. ... b=S (ausreichende Verteidigung). Deshalb 1. Dg3, b=S (erzwungene unzureichende Verteidigung = **Holst-Umwandlung**). 2. D:c7 usw.; ferner 1. ... Lb4. 2. D:c7, La5. 3. Db7+.

**Holzhausen-Verstellung** — Erzwungene (schädliche) **Verstellung** der **Wirkungslinie** eines Langschrittlers durch eine **gleichschrittige** Figur **gleicher Farbe** mit **sekundärer Schnittpunktnutzung** durch besondere **Lenkung** des sperrenden Steines (nach dem deutschen Problemkomponisten und -theoretiker Walther von Holzhausen, 1876—1935, benannt).

W. von Holzhausen  
Deutsches Wochenschach, 1908



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Tf8, T:f8 (**kritischer Zug**). Der Turm f8 deckt f2, Turm a5 hingegen das Feld g5. 2. Sd1 (nun ist das **Wirkungsfeld** f2 doppelt angegriffen), 2. ... , Taf5 (**Verstellung**). 3. Sdf2+, T:f2 (**Sekundärnutzung** durch Ablenkung). 4. Sg5+.

Die **Holzhausen-Verstellung** läßt sich in ihrer **Ur- und Antiform** auch mit den **weißen Steinen** darstellen. Mangels nötiger schwarzer Initia-tive ist die vollständige weiße Antiform allerdings nur unbefriedigend konstruierbar und stellt höchstens etwelches theoretisches Interesse dar.

Die **doppelwendige Holzhausen-Verstellung** (allgemeiner unter der Bezeichnung **Würzburg-Plachutta** bekannt) zeigt das nächste Beispiel:

L. Loschinskij  
1. Preis  
Schachmaty, 1963



Matt in 3 Zügen

Lösung: Probespiele: 1. Df6? Tc4!; 1. Te8? Tf2!; 1. g=S? Tc8! Es ergibt sich somit 1. Kh7 (droht 2. K:h6), 1. ... , Tac2. 2. Df6, Tc4. 3. Df2+; 1. ... , Tcc2. 2. Te8, Tf2. 3. Dc5+.

**Wechselseitige Verstellung** der schwarzen Türme = schwarzer **doppelwendiger Holzhausen (Würzburg-Plachutta)**.

**Horseblock** — In dieser Zweizügeraufgabe verursachen zwei schwarze Springer vier Selbstblocks.

G. Guidelli  
Good Companion, 1917  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sg3! usw.

**Howard** — Zweizügerthema: in der Ausgangsposition ist die Schlüsselzugsfigur **gefesselt**. Durch Ziehen auf der **Fesselungslinie** bewirkt sie eine Drohung mit gleichzeitiger **Entfesselung** der schwarzen Themafigur. Um die Drohung zu parieren, **entfesselt** der schwarze Themastein die Schlüsselzugsfigur, welche nun matt setzen kann.

**Hume** — Zweizügerthema: **Fesselung** mehrerer weißer Figuren in der Ausgangsposition. Um eine Drohung zu widerlegen, zieht jeweils ein schwarzer **halbgefesselter** Stein. Gleichzeitig bewirkt er die **Entfesselung** einer weißen Figur. Diesem **entfesselten** weißen Stein bietet sich nun eine Mattmöglichkeit.

C. W. Sheppard  
1. Preis  
Good Companion, 1921



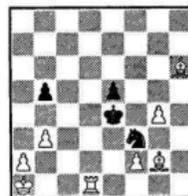
Matt in 2 Zügen

Lösung: **Fesselung** der weißen Dame und des weißen Turmes, **Halb-fesselung** der beiden schwarzen Springer: 1. Lg6 (droht 2. d4+), 1. ... Se6. 2. De4+; 1. ... Sdb5. 2. Te6+; 1. ... Scb5. 2. Tc5+; 1. ... Sf5. 2. Df4+.

**Inder** (Indisches Problem, auch **Loveday** genannt) — **Direkte weiße Schnitt-punktkombination**: **kritische** Überschreitung eines **Schnittpunktes**, um ihn für eine **Anderssen-Verstellung** brauchbar zu machen.

Im Februar 1845 veröffentlichte Staunton in seinem «The Chess Player's Chronicle» einen Problembeitrag aus Indien (Pseudonym Shagird = Schüler und betitelt «Indisches Problem»). Später stellte sich heraus, daß der Autor **Henry A. Loveday** hieß und das Amt eines Geistlichen im «Bengal Ecclesiastical Establishment» ausübte. Die Aufgabe machte beispiellose Furore, aber erst **J. Kohtz** und **C. Kockelkorn** blieb es vorbehalten, in ihrer berühmten Monographie «**Das Indische Problem**» (1903) die Bedeutung des von Loveday erfundenen **kritischen Zuges** voll zu erkennen und in die Problemtheorie einzuführen. Diese Studie bildete dann auch den eigentlichen Ausgangspunkt der so fruchtbaren **Neudeutschen Schule**.

H. A. Loveday  
Chess Player's Chronicle, 1845  
Version



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lc1 (**kritischer** Zug), 1. ... b4. 2. Td2 (**Sperrzug**), 2. ... Kf4. 3. Td4+ (Ausnützung der **Anderssen-Verstellung**). Das vorliegende Diagramm ist eine verbesserte Version, im Original steht zusätzlich ein schwarzer Bauer auf b6, so daß sich die Aufgabe in vier Zügen lösen läßt.

Unser nächstes Problem bringt einen **einfachen Anti-Inder** zur Darstellung:

W. Pauly  
Deutsches Wochenschach, 1905



Matt in 4 Zügen

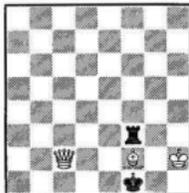
Lösung: 1. Tf8 (**kritischer** Zug), 1. ... Ke4. 2. Ke2, g6. 3. Lf7 (**Sperrzug**), 3. ... Kf5. 4. Ld5+. Die Variante 1. ... g6 erzwingt die **Zurücknahme** des **kritischen Turmzuges**: der Punkt f7 ist zur Verstellung nicht mehr nutzbar. Allerdings kann Schwarz nicht verhindern, daß der Turm nun das Feld f2 **kritisch** überschreitet und eine neue **Anderssen-Verstellung** ermöglicht wird also 1. ... g6. 2. Tf1, Ke4. 3. Kf2, Kf5. 4. Ke3+.

Ergänzend sei erwähnt, daß ein **reeller vollständiger weißer Anti-Inder** (für Weiß schädlicher Antisperrzug und schädlicher Antikritikus) noch der Darstellung harret; der **schwarze Inder** und dessen **Antiform** nur im **Studienschach** darstellbar ist (remis).

Wird eine einzige **bewegliche schwarze** Figur auf dem **Schnittpunkt** geschlagen, sprechen wir von einem **Abfang-Inder**.

**Entbehrt** der dem Sperrzug vorausgehende Zug **kritischer Tendenz** oder **fehlt** der Verstellung die **pattverhütende Eigenschaft**, geben wir der Aufgabe die Bezeichnung **Pseudo-Inder** oder **Schein-Inder**.  
Nachstehend ein einfaches Beispiel:

J. Fulpius  
Schweizerische Schachzeitung, 1959



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lh4, Tg3. 2. K:g3, Ke1. 3. Kg2+; ferner das Nebenspiel 1. ... , Th3+. 2. K:h3 usw.

**Umgehungs-Inder** (auch **Peri-Inder**) siehe **Herlin**

**Indirekte Fesselung** — **Wegzug** einer **halbgefesselten** Figur aus der **Fesselungslinie** (ein entsprechendes Beispiel enthält das untenstehende Diagramm des **Janovic**-Themas).

**Indirektes Manöver** — Mit **indirektem Manöver** wird die **Lenkung** eines gegnerischen Steines bezeichnet. Weitere Ausführungen siehe (unter vielen anderen) unter Abschnitt **Kombination**.

**Janovic** — Zweizügerthema: **Halbfesselung** von zwei schwarzen Steinen in der Ausgangsposition; weiße **Selbstfesselung** durch den Schlüsselzug. Zur Drohungswiderlegung zieht Schwarz eine der **halbgefesselten** Figuren. Als schädliche Effekte entstehen eine **indirekte Fesselung** und eine **Selbstverstellung**, welche Weiß ermöglichen, mit der **gefesselten** Figur auf der **Fesselungslinie** matt zu setzen.

L. Schneider  
Club des Masques, 1934



Matt in 2 Zügen

Lösung: **Halbfesselung** der beiden s T; 1. Sa5 (droht 2. Dc6+), **Fesselung** des w T; 1. ... , Te6. **Indirekte Fesselung** des s T d4, **Verstellung** des s L g8. 2. Tc4+. Mattsetzung durch die **gefesselte** weiße Themafigur auf der **Fesselungslinie**.

**Java** — Zweizügerthema mit **Dualvermeidungscharakter**. Es besteht aus der **Doppelsetzung** folgenden Inhaltes: Schwarz **verstellt** die **Wirkungslinie** eines weißen Langschrittlers, wodurch Weiß bei der Mattsetzung die **Wirkungslinie** eines eigenen zweiten Langschrittlers frei halten muß.

Die Erstfassung stammt von C. Mansfield, seinen Namen erhielt das Thema jedoch von dem seinerzeit auf Java lebenden Problemkomponisten H. V. Tuxen. — Unser Beispiel bringt eine Aufgabe von Großmeister Paul Keres, der nebst Anderssen und Schlechter der einzige namhafte Komponist der Schachelite ist.

P. Keres  
Schachwürden, 1934  
1. Preis

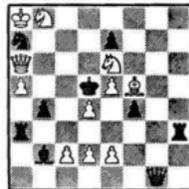


Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Th4 (droht 2. Tb4+), 1. ... , Le4 (**Verstellung** des Turmes). 2. Sd4+ (**nicht** 2. Sc5 wegen **Verstellung** des Läufers); 1. ... , Se7 (**Verstellung** des Läufers). 2. Sc5+ (**nicht** 2. Sd4 wegen **Verstellung** des Turmes); ferner 1. ... , Te4. 2. Db1+.

**Karsch-Thema** — **Treffpunktthematik**: Weiß hat danach zu trachten, **allmählich zwei oder mehrere Treffpunkte** zu erobern. Eine Zügezahl ist in diesem Thema nicht vorgeschrieben.

W. Karsch  
«Die Schwalbe», 1930  
(Schema)



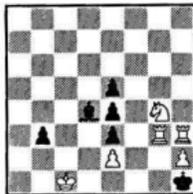
Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. d3 (es droht 2. c4+ beziehungsweise 2. e4+), 1. ... , Ta:d3. 2. e4+, f:e3 i.V. (Eroberung von **Treffpunkt** d3). 3. D:d3, L:d4 (Eroberung des **Treffpunktes** d4). 4. D:d4+ oder analog 1. ... , Th:d3 mit der Fortsetzung 2. c4+ usw.

**Keirans-Thema** — Dreizüger, in denen in mindestens vier Varianten mit dem zweiten Zug von Weiß dem schwarzen König je ein anderes diagonales Fluchtfeld freigegeben wird.

**Kling** — (Erstfassung in Form einer Remisstudie von J. Kling im «Chess Euclid» von 1849.) Direkte schwarze **Schnittpunkt Kombination** mit dem Ziel, durch **Einsperrung** einer **eigenen** (schwarzen) Figur ein **Patt** zu erzwingen.

Dr. A. Krämer  
Deutsche Tageszeitung, 1929

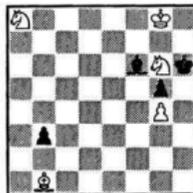


Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Th7 (es droht 2. Tf7 und 3. Tf1+), 1. ... , La1! (Schwarz droht seinerseits 2. ... , b2+ . 3. Kb1 und patt). 2. Kb1, b2. 3. Sh6! K:h2. 4. Sf5+.

Die nächste Problemaufgabe bringt die Darstellung der **Ur- und Anti-form** der Kombination **Kling** in einem Problem.

G. Léon-Martin  
Bulletin de la Fédération  
Française des Echecs, 1930



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Sb6, La1! (droht 2. ... , b2) 2. Sh8, L:h8. 3. Sc4, Le5. 4. S:e5 usw. Weiß erzwingt durch 2. ... , L:h8 die **Umkehrung** des Einsperrungs-Vorbereitungszuges und die Erhaltung der Beweglichkeit dieses kritischen Steines.

**Klüver-Thema (1)** — Weiß erzwingt einen schwarzen **kritischen** Zug. In der Folge wird dieser **Kritikus** durch einen schwarzen **antikritischen** Zug **verstellt**, freie Zügezahl.

W. von Holzhausen  
Deutsches Wochenschach, 1919  
1.-Klüver-Thema-Turnier,  
mit dem Preis ausgezeichnet

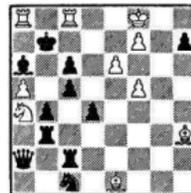


Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Le2 (verbunden mit der Drohung 2. Th7+ . 3. L:h5+), 1. ... , T:e2. 2. Sc6 (droht 3. Sd8), 2. ... , Tce4 (2. ... , Ta4. 3. Sd8, d4. 4. L:f4+). 3. S:e7! T:e7. 4. L:f4+.

**Klüver-Thema (2)** — Weiß zwingt einen schwarzen Läufer zu einem **kritischen** Zug. Um eine zweizügige weiße Mattdrohung zu widerlegen, muß hierauf ein schwarzer Turm der gleichfarbigen Dame eine orthogonale Linie öffnen (nicht räumen). Der Turm würde mit diesem Manöver den schwarzen Themaläufer verstellen. Er kann dies vermeiden, schließt nun aber einem zweiten schwarzen Turm die Linie so, daß eine **Holzhausen-Verstellung** aufgebaut werden kann, freie Zügezahl.

Dr. E. Zepfer  
Hamburgischer Correspondent, 1921  
2.-Klüver-Thema-Turnier,  
mit dem Preis ausgezeichnet



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Lf1, L:f1. 2. Lh4 (es droht 3. Ld8 gefolgt von 4. Tcb8+ = Mattdrohung in zwei Zügen), 2. ... , Tcc3. (Öffnung der Damenlinie, mit 2. ... , Tc4? wird die Verteidigungslinie des eigenen Läufers abgeschnitten und mit 3. a6+ genutzt. Mit dem Textzug wird themagemaß der zweite schwarze Turm verstellt und von Weiß mit einer **Holzhausen-Verstellung** genutzt.) 3. Lg3, T:g3. 4. S:c5+.

**Klüver-Thema (3.)** — Schwarz könnte als **Retrozug** nur die Bewegung eines Steines ausführen, durch die eine weiße langschrittige Figur abgesperrt würde. Weiß hat daher mit dieser Figur **antikritisch** zu ziehen, um im weiteren Verlauf durch Entschlag eines schwarzen Steines Schwarz aus dem drohenden Retropatt zu befreien. Forderung: Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in x Zügen Matt.

H. Klüver  
Teplitz-Schönau-Kongreßbuch, 1922



Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in zwei Zügen Matt

Lösung: Schwarz könnte zuletzt nicht gezogen haben, da g7-g6 den zu entschlagenden schwarzen Königsläufer aussperren und c7-c5 den Ld8 einsperren würde. Weiß muß also einen Zug zurücknehmen, der einen legalen schwarzen Retrozug ermöglicht. Ein Entschlag auf g4 (h3:Dg4) ist nicht zugänglich, da der Bg4 auf g3 den schwarzfeldrigen Läufer zu ent schlagen hat, um nach dessen Bewegung nach f8 und der eines Turmes nach h8 g7-g6 nebst g6:Dh7 zu ermöglichen. Einzige Möglichkeit: 1. Lb6-d8 (antikritisch), c7-c5. 2. Kd4-d5! e6-e5+. 3. Sa2-b4 (Kc6-b7) oder 3. Lc5-b6 (Sb6-a8). Nach Rücknahme von Lb6-d8 kann Weiß dennoch mittels b:c i. V.+ , d:c+ . 2. L:c Matt setzen (Lösungsbesprechung aus der Feder H. Klüvers).

**Klüver-Thema (4.)** — Darstellung einer **vierfachen weißen Bauernumwandlung** als **Wartozug** in der Verführung im direkten Matt.

H. August  
4.-Klüver-Thema-Turnier, 1933  
(21. Thematurnier «Schwalbe»)  
2. Preis



Matt in 3 Zügen

Lösung: Verführungen 1. c8L/e8T, Tf4+; c8T/e8L, T:f2+; c8S/e8S, Te5+. Spiel 1. Da7! usw., Doppelsetzung des Themas!

**Klüver-Thema (5.)** — Darstellung einer weißen **Rochade-Rücknahme**, um einen weißen En-passant-Schlag zu ermöglichen. Der Schlüsselzug soll **retrograd** zweckrein sein, das heißt ohne rechtläufige Nebenabsichten lediglich dem retrograden Zwecke dienen, den notwendigen Doppelschritt des schwarzen Themabauern nachzuweisen. Forderung: Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in x Zügen Matt.

V. Onitju  
1. Preis 5.-Klüver-Thema-Turnier  
(23. Thematurnier «Schwalbe»), 1933



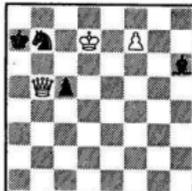
Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und setzt in 1 Züge Matt

Lösung: Die Rücknahme von o-o-o fesselt Tf2 und schaltet eine Verwandlung des schwarzen e-Bauern auf e1 aus, so daß ein freier weißer Entschlag außer in der a-Linie nur in der e-Linie möglich ist. Nach Erschöpfung der Züge der Bauern g4 und g5 und allenfalls des a- und e-Bauern (die noch zu ent schlagen wären) drohen Schwarz die Züge auszugehen. Eine Befreiung von Schwarz ist nur möglich durch schnellste Rückführung des Lh7 nach f1 nebst Be2:f3; Be3:f4 scheint nicht, weil Tf2 wegen Ke1 über f3 gekommen sein muß. Bb2:c3 scheidet natürlich wegen Lc1 aus und mit Bc2:d3 muß erwartet werden, bis Lg1 oder g3 sich auf c1 entwandelt und der Verwandlungsbauer bis c4 zurückbefördert ist. Nach 1. o-o-o ist die einzig mögliche Auflösung der Stellung: 1. ... Bg7-g5! (vermeidet Verstellung des Lh7). 2. Le4-h7, Bg5-g4. 3. Lc6:Be4, Be5-e4. 4. La4-c6, Be6-e5. 5. Ld1:Ba4. (Wieder gerade zur rechten Zeit, um Schwarz Züge zu geben. Bg6-g5 geht nicht, da dieser Bauer den schwarzfeldrigen weißen Läufer geschlagen hat.) 5. ... Ba5-a4. 6. Le2-d1, Ba6-a5. 7. Lf1-e2, Ba7-a6 (oder Kg4-h4). 8. Be2:f3 (+) und die Retropattgefahr ist beseitigt. Es ergibt sich somit 1. h:g6 i. V. ≠ nach Zurücknahme von o-o-o (Anmerkungen H. Klüver).

**Klüver-Thema (6.)** — Schwarz könnte eine weiße Drohung mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren (= **Probespiel**). Dieser schwarze Stein wird im **Vorplan** derart hingelenkt, daß er die Drohung zwar auch noch, auf analoge Weise, parieren kann, dabei aber im Gegensatz zum **Probespiel** in eine schädliche Zugzwangsstellung gerät, die Weiß zum Mattsetzen nutzen kann = **Zugzwang-Römer** (ein entsprechendes Beispiel siehe unter **Römer**).

**Klüver-Thema (7.)** — Schwarz könnte eine Drohung des Weißen (= **Hauptplan**) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Daher lenkt Weiß diesen Stein im **Vorplan** derart, daß dieser die **Hauptplandrohung** zwar immer noch — auf analoge Weise — widerlegen kann, wodurch aber Weiß die Möglichkeit erhält, den Schwarzen einer **Beugungsschädigung** zu unterwerfen = **Beugungs-Römer**.

Dr. W. Maßmann  
7.-Klüver-Thema-Turnier  
(131. Thematurnier «Schwalbe»), 1951  
1. Preis

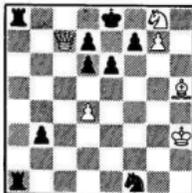


Matt in 4 Zügen

Lösung: Beugungsprobe 1. Kc8? Sd6+! Römische Probe 1. Kc7? Lf4+! Daher 1. f8=DI (droht 2. Dc8), 1. ... L:f8. 2. Kc7, Ld6+. 3. Kc8, Sd8 (Sa5). 4. D(:)a5+.

**Klüver-Thema (8.)** — In einem Vierzuger soll Weiß im Schlüsselzug die **Blockierung** (= Besetzung) eines Feldes durch einen schwarzen Stein für den entfernt stehenden schwarzen König erzwingen (**Fernblock**). Das sich neben dem Blockfeld befindende Mattfeld soll möglichst weit von dem anfänglichen Standfeld des schwarzen Königs entfernt liegen. Dabei zählt Feld gleich Feld, ein schräger Abstand wird also nicht höher gewertet als ein gerader. Das Thema läßt sich nur mittels der schwarzen Rochade darstellen.

Dr. E. Zeppler  
8.-Klüver-Thema-Turnier  
(7. Problemturnier «Welt»), 1966  
1. Preis



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. D:d6? o-o-o! aber 1. Kh4 (droht 2. Sf6+, 3. D:d7+. 4. D:f7+), 1. ... T1a7 (Fernblock). 2. D:d6, o-o-o. 3. Se7+, Kb7. 4. Lf8+.

**Kniest-Thema (2.)** — Weiß **entfesselt** eine gegnerische Figur mit Mattdrohung auf einem beliebigen Feld. Schwarz pariert diese Drohung, indem er die **entfesselte** Figur in **Halbfesselungsstellung** bringt. Durch Drohung oder Schachgebot löst Weiß die **Halbfesselungsstellung** auf, so daß die zuvor **entfesselte** Figur erneut **gefesselt** ist. Unter Rücknahme des Schlüsselzuges gibt Weiß schließlich Matt.

Forderung: direkter Dreizüger oder **Selbstmattaufgaben**, wobei Weiß in diesem Fall unter Rücknahme des Schlüsselzuges ein **Selbstmatt** erzwingt.

**Kombination** — Koordinierung der Wirkungen mindestens zweier Züge einer Farbe. Es wird unterschieden:

- Direkte Kombination im Angriff: Weiß** manövriert mit den Wirkungen **weißer Züge**;
- Indirekte Kombination im Angriff: Weiß** manövriert mit den Wirkungen **schwarzer Züge**;
- Direkte Kombination in der Verteidigung: Schwarz** manövriert mit den Wirkungen **schwarzer Züge**;
- Indirekte Kombination in der Verteidigung: Schwarz** manövriert mit den Wirkungen **weißer Züge** (naturgemäß seltene Darstellungen).

**Kontrakombination** siehe **Auswahlkombination**, Abschnitt **Kontrakombination**.

**Kontrawechsel** — **Kontraufgabe** mit Doppel- oder Mehrfachsetzung logischer Kombinationen, wobei der **Auswahlschlüssel** zwei oder mehrere **Kontraspiele** zu überwinden hat. Die **Probespiele** stehen in **Wechselbeziehung** zueinander: widerlegt das Hindernis A das erste **Probespiel**, führt Hindernis B zum Matt, umgekehrt führt Hindernis A beim zweiten **Probespiel** zum Matt, während nun Hindernis B das Matt vereitelt. Das folgende Beispiel soll diesen Mechanismus näher beleuchten.

Dr. W. Speckmann  
Schach-Echo, 1957  
1. Preis



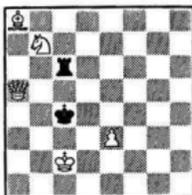
Matt in 3 Zügen

Lösung: Probespiele: 1. Kc7? Sc2! 2. Dd2+, Sb4 (1. ..., Sb3?. 2. Da3! usw.); 1. Kb7? Sb3! 2. Da3, Sc5+ (1. ..., Sc2? 2. Dd2+! usw.), also Wechselbeziehungen der Probespiele/Kontrazüge wie umseitig beschrieben (Sc2/Sb3), ferner das Probespiel 1. Da3? Kb6! Es ergibt sich somit der Auswahlsschlüssel 1. Ka7! Sc2. 2. Dd2+, Sb4. 3. Dd8+; 1. ..., Sb3. 2. Da3, S bel. 3. Dc3+. Auf 1. ..., Läufer beliebig erfolgt 2. Da3+ gefolgt von 3. Dc3+.

(**Kontrawechsel mit Umstellung** = Darstellung des Schlüssels durch eine **andere** Figur als im **Probespiel**; die falsche Auswahl der Reihenfolge dieser zwei Steine bildet die Verführung.)

**Kraemer-Thema** — **Zugwechselfaufgaben**: Weiß verliert ein Tempo, indem er zwischen den Pendelbewegungen einer Figur das Opfer einer anderen, ursprünglich eingesperrten Figur, einschiebt.

W. Maßmann  
«Schwalbe», 1942  
52. Thematurnier, 1. Preis



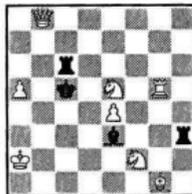
Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Sd8, Td6. 2. Lc6, T:L (der Themastein wird geschlagen). 3. Sb7! usw.; ferner 2. ..., Td2+. 3. D:T, Kc5. 4. Dd4+.

**Kreuzflucht** — Orthogonale Fluchtmöglichkeit des Königs (z. B. von d4 ausgehend: d3, d5, c4, e4).

**Kreuzsach** — Von A. C. White eingeführte Bezeichnung: ein Schachgebot einer Figur wird — ohne Schlagen — mit einem Gegenschachmatt unterbunden.

B. P. Barnes  
Evening News, 1959  
2. Preis  
B.C.P.S. Ring Tourney, 1959  
Brian Harley Award



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Kb3 (es droht 2. Db4+), 1. ..., Ld4+. 2. Sed3+; 1. ..., L:S+. 2. Sf3+; 1. ..., Läufer beliebig+. 2. Sfd3+; ferner 1. ..., Kd4. 2. S:Te+; 1. ..., Tb6+. 2. D:T+.

Siehe auch **Brede-Kreuzsach**

**Kritischer** (auch **orthokritischer**) **Zug** (**Kritikus**) — Ein auf seiner **Wirkungslinie** ziehender Langschrittler bewirkt die **Brauchbarmachung** eines **Schnittpunktes** für eine **Verstellung**.

Der **antikritische Zug** besteht demzufolge in der **Unbrauchbarmachung** eines **Schnittpunktes** für eine **Verstellung**.

**Kritikus** und **Antikritikus** enthält die folgende Miniatur:

A. Chéron  
Journal de Genève, 1933



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Kf6 droht 2. e3+, Ke4. 3. Df5+ (**Grimshaw-Verstellung**). Gegen diese Verstellung richtet sich der **Antikritikus** 1. ..., Lh7; er **vermeidet** die **Brauchbarmachung** des **Schnittpunktes** e4 für die drohende **Verstellung**. Also 1. Kf6, Lh7. 2. Kg5, Lb1 (Zugszwang, zugleich **kritischer**, die **Brauchbarmachung** des **Schnittpunktes** e4 für eine **Grimshaw-Verstellung** ermöglichender Zug). 3. e3+, Ke4. 4. Df5+. Interessanterweise nutzt Weiß den **Antikritikus** 1. ..., Lh7 nach 2. ..., Sg6 als **Kritikus**: 2. ..., Sg6. 3. e3+, Ke4. 4. Df5+; ferner 2. ..., Lg6 (Sf7+). 3. Kf4 usw. und 2. ..., Ke4. 3. Dc4+ usw. Einen weiteren **antikritischen Zug** finden wir in 1. ..., Lg6. 2. Ke6, Lf7+. 3. Kd6 usw.

Das **kritische** (auch **orthokritische**) **System** wird erschlossen, wenn der **Wirkungsstein** durch den **schnittpunktbesetzenden Sperstein** von seinem **Wirkungsfeld abgeschnitten** wird. Das **metakritische** und **parakritische System** wird unter der entsprechenden alphabetischen Reihenfolge erörtert.

**Küchler-Thema** — Nach Herbert Küchler benannte Idee, nach welcher eine **Batteriestellung** nicht ausgenutzt, sondern **abgebaut** (**Abzugsstellung**) wird. Nachstehend die Erfassung des Themas (siehe auch Thematurnier in «Schach», 1962).

H. Küchler  
 •Schach•, 1961  
 2. Preis



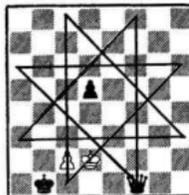
Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Df7 (droht 2. D:f5+), 1. ... T:g5. 2. Te4+; 1. ... K:g5. 2. T:g4+; 1. ... L:e5. 2. T:g4+; 1. ... K:e5. 2. Lb8+.

**Längstzuger** — Märchenschach: Schwarz wird die Bedingung auferlegt, jeweils den **geometrisch längstmöglichen Zug auszuführen**; während beim **Doppel-Längstzuger** sowohl Weiß als auch Schwarz dieser Verpflichtung unterstehen. Um diese Aufgabengattung noch tiefgründiger zu gestalten, wird die Längstzuger-Vorschrift oftmals mit einer **Selbst-, Reflex-, Hilfsmatt-**Forderung usw. in Verbindung gebracht.

Ein schönes Beispiel einer **Längstzuger/Selbstmatt**-Aufgabe bringt unser nächstes Diagramm: man beachte den **Excelsior-Marsch** des weißen Bauern und die makellose Darstellung eines **achtzackigen Sternes** des schwarzen Damenlaufes:

J. Sunyer  
 Chess Amateur, 1927



Selbstmatt in 8 Zügen,  
 Längstzuger

Lösung: 1. c4, Df8. 2. c:d5, Da3. 3. d6, Dh3. 4. Ke2, Dc8. 5. d7, Dc1. 6. d8=T, Dh6. 7. Td2, Da6+. 8. Kd1, Df1+.

**Larsen-Task** — Ein Zweizüger ist so zu konstruieren, daß auf dem gleichen Mattfeld ein Maximum von Mattzügen erreicht wird.

**Larsen-Thema** — Zweizügeraufgabe: Eine weiße Drohung pariert Schwarz mit einem Schachgebot unter gleichzeitiger **Entfesselung** einer schwarzen und einer weißen Figur, Weiß setzt nun Matt mittels **Kreuzschach**, das durch die **entfesselte** weiße Figur ermöglicht wird.

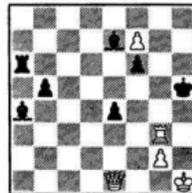
**Latzel-Thema** — Zweizügeraufgabe: Der Schlüsselzug **fesselt** und **entfesselt** je einen gegnerischen Stein. Um eine Drohung zu parieren, **fesselt** und **entfesselt** die vorgängig **entfesselte** schwarze Figur je einen weißen Stein. Dies ermöglicht dem **entfesselten** weißen Stück nunmehr eine neue Mattführung.

**Laue-Thema** — Zweizügeraufgabe: Eine weiße Figur wird durch den Schlüssel **entfesselt** und droht Matt, weil eine schwarze Figur dieses Matt infolge **Fesselung** nicht abwehren kann. Durch den Verteidigungszug des Schwarzen wird diese Figur **entfesselt**, zugleich aber wird hierdurch ebenfalls eine, durch den Schlüsselzug, in **Fesselung** geratene, weiße Figur wieder **entfesselt**, so daß diese jetzt Matt geben kann, weil ein anderer schwarzer Stein durch den Zug des Schwarzen in **Fesselung** geraten ist.

**Le Lionnais-Thema** — Zweizügeraufgabe: Bei diesem alten Thema ist der Schlüsselzug durch den **König** auszuführen, wobei ihm **sämtliche acht Felder zur Auswahl zu stehen haben**. Es ist dabei zu beachten, daß die sieben möglichen Fehlversuche **nicht** an einem allfälligen schwarzen Schachgebot scheitern.

**Lenkung** — Erzwungener Zug, der je nach seiner Art **Hinlenkung** (erzwungene, schädliche Besetzung eines Feldes) oder **Weglenkung** (erzwungenes, schädliches Verlassen eines Feldes) genannt wird. Eine **Hin-** und eine **Weglenkung** enthält folgende Aufgabe:

K. A. L. Kubbel  
 Western Morning News, 1936  
 1. Preis



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. f8=S mit der Drohung 2. De2+, Kh6. 3. Tg6+. Gegen diese Drohung erfolgt 1. ... Kh6. 2. Tg6+, Kh5. 3. g4+ (die **Hinlenkung** auf 1. ... Kh6 ermöglicht das Matt g4); 1. ... L:f8. 2. Dg1, bel. 3. Dh2+ (durch die **Weglenkung** 1. ... L:f8 wird die Diagonale d8-h4 verteidigungslos); ferner 1. ... f5. 2. Th3+, Kg5. 3. Dh4+ (Weiß nutzt die **Blockung** auf f5).

**Lewmann-Verteidigung** — Wie **Barulin, Thema A**, jedoch mit dem Unterschied, daß durch kompensatorische («neutralisierende») Öffnung der Deckungslinie das schwarze Fluchtfeld **erst nach Ausführung der Drohung durch die zweite weiße Linie beherrscht wird**.

M. Segers  
Neue Leipziger Zeitung, 1933



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Dd1 (droht 2. Sf6+, Themafeld d8), 1. ..., Td4. 2. Se5+; 1. ..., Td8. 2. D:Ta4+ (je eine **Grimshaw-Verstellung**); 1. ..., Ld4. 2. Te3+; 1. ..., Ld3. 2. Te4+; 1. ..., Dd2. 2. Sf8+; ferner 1. ..., Sd6+. 2. Tb:S+.

**Linienräumung** — a) **Loydsche Linienräumung**: antimetakritisch eingeleitetes Manöver, bei welchem sich ein **Langschrittler (Sperrstein) auf einer Linie über das spätere Standfeld des Wirkungssteines zurückzieht, um einem zweiten Langschrittler Platz zu machen, welcher hierauf in entgegengesetzter Richtung** (im Gegensatz zur **Bahnung**) zieht; bei der **Loydschen Linienräumung** wirkt der **linienräumende Stein** beim **Mattbild nicht mit**, seine Wirkungskraft wird also absichtlich «neutralisiert». Nachstehend die historisch interessante Erstdarstellung dieser Idee:

S. Loyd  
Cincinnati Dispatch, 1858



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. La8 (**Räumungszug** des Läufers), 1. ..., g5. 2. Db7, beliebig. 3. Dh1+. (Die **Mattfigur** zieht in der **entgegengesetzten** Richtung des räumenden Steines, gleichzeitig ist dieser **nicht** am **Mattbild** beteiligt.) Ferner 1. ..., Sd6. 2. Db6; 1. ..., f4. 2. Dg6; 1. ..., Kf1. 2. D:f6+.

b) **Turton**: Gleiches Manöver wie bei der **Loydschen Linienräumung** mit dem Unterschied, daß **nach der Linienräumung auf der Wirkungslinie eine Verdoppelung erfolgt**, das heißt, der **linienräumende Stein unterstützt die mattsetzende Figur**, wobei die **schwerere Figur vor den Räumungsstein geschaltet wird**. Nachfolgend (trotz formaler Mängel) das **Stammproblem**:

Henry Turton  
Illustrated London News, 1858



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lh8 (**Räumungszug**), 1. ..., b4. 2. Dg7 (Verdoppelung, schwere Figur vor leichten Stein), 2. ..., Ta8. 3. D:b2+.

c) **Loyd-Turton**: Gleiches Manöver wie b) mit dem Unterschied, daß die **Linie durch die schwerere Figur geräumt wird und die leichtere vor den Räumungsstein geschaltet wird**.

d) **Brunner-Turton**: Gleiches Manöver wie b) und c) mit dem Unterschied, daß die **Verdoppelung durch zwei gleiche Figuren ausgeführt wird** (Turm/Turm oder Läufer/Läufer). Unser Diagramm illustriert die Erstdarstellung des **Brunner-Turtons**:

E. Brunner  
Akademische Monatshefte für Schach,  
1910



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Th4, K:c5. 2. Tg-g4, Kc6. 3. Tc4+.

Die **Antiform** der **Linienräumung** (meist **Verräumung** bezeichnet) ist — da die **Urform** eine **direkte Kombination** darstellt — durch die **Umkehrung** des **Vorplanzuges** ein **schädliches, erzwungenes** Manöver.

Als Idee in der **Verteidigung** lassen sich die **Linienräumungsmanöver** sowohl in ihrer **Ur-** als auch in ihrer **Antiform** ebenfalls mit den

schwarzen Steinen konstruieren. Unser folgendes Beispiel enthält die **Ur- und Antiform** einer solchen Kombination:

F. Palatz  
Hamburgischer Correspondent, 1927



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Sa6 (Drohung 2. Sc7+), 1. ... Th8. 2. Tf8+, T:f8. 3. De5, Dg8. 4. Db8+, T:b8. 5. Sc7+. Der thematische **Räumungszug** 1. ... Th8 richtet sich gegen die Drohung 2. De5, wonach sich die **Linienräumungskombination** 2. ... Dg8. 3. Db8+, D:b8. 4. Sc7+, D:c7 als verteidigungskräftig erweist. Mit 2. Tf8+, T:f8 erzwingt Weiß eine schwarze **Anti-Linienräumung** (antikritisches Ueberschreiten des Feldes g8), so daß die ursprüngliche Drohung 2. De5 nun im dritten Zug zum Erfolg führt.

Eine **Nebenform (Zepher-Turton)** der drei **Turton-Manöver** finden wir vor, wenn die **Verdoppelung** statt mittels eines **Rückzuges** durch einen **sperrmeidenden Vorstoß** erfolgt. Einen **Zepher-Loyd-Turton** mit einem **perikritischen Umgehungsmanöver** der schwereren Figur zeigt unsere nächste Aufgabe:

H. Ott  
Schweizerische Schachzeitung, 1969  
1. Preis Jahres-Informationer der  
Schweizerischen Schachzeitung  
(Abteilung Mehrzüger)



Matt in 7 Zügen

Lösung: 1. Tf1 (**Vorstoß der leichteren** Figur), 1. ... b4. 2. Da4 (es droht 3. T:b1+, K:T. 4. Dd1+), 2. ... b3. 3. Da7, b5. 4. Dg1, b4. 5. T:b1+, L:b1+. 6. d3, Ka2. 7. Da7+; ferner das Nebenspiel 1. ... Ld5+. 2. K:L, Ka2. 3. D:b1+, Kb3. 4. Tf3+, Ka4. 5. Da2+ usw.

**Logisches Problem** — Aus der **Neudeutschen Schule** hervorgegangene Richtung, nach welcher sich eine Schachaufgabe in zwei oder mehrere Pläne gliedert, welche durch den Lösungsverlauf in einem **logischen Zusammenhang** stehen. **Verallgemeinernd gesprochen**, bestehen diese Pläne a) aus einem **Hauptplan**, zu dessen Ausführung jedoch ein Hindernis durch b) ein anderes Manöver beseitigt werden muß (**Vorplan** einer **Vorbereitungskombination** respektive richtiges **Auswahlmanöver** einer **Auswahlkombination**). Nebst dieser logischen Abhängigkeit des strategischen Gedankens verlangt das neudeutsche Problem die **Zweckreinheit** des **Vorplan-** bzw. **Auswahlmanövers** (näheres siehe unter **Auswahlkombination** respektive **Vorbereitungskombination**).

Bibliographie: W. von Holzhausen: «Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Problem» (1928) und in Anlehnung und Weiterentwicklung dieser Gedanken: Dr. W. Speckmann: «Das logische Schachproblem» (1965).

Loveday siehe Inder

Loyds Linienräumung und Loyd-Turton siehe **Linienräumung**

**Magnetthema** — Mehrere **gestaffelte Lenkungen** des schwarzen Königs.

**Magee-Thema** — Zweizüger: Auf **Zugzwang** oder gegen eine **Drohung** verursachen zwei schwarze Bauern vier **schädliche Selbstverstellungen** (bei drei Selbstverstellungen spricht man vom **Magee-Junior-Thema**).

**Mansube** — Ihren (bis heute feststellbaren) Ursprung haben die Mansuben in rund 500 altarabischen Manuskripten (ca. 10. Jahrhundert). Es sind fast durchwegs **variantenlose**, konstruierte **Mattendspiele** mit der Charakteristik, daß sich beide Farben in der Ausgangsstellung kräftemäßig meist ebenbürtig sind und der Lösungsverlauf in Schach- oder Schlagzügen gesucht werden muß.

Das Matt des Dilaram



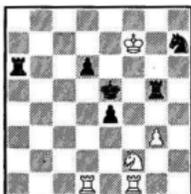
Weiß zieht und gewinnt

Lösung: 1. Th8+, K:h8. 2. Fil (Läufer h3) f5+, Th2. 3. T:h2+, Kg8. 4. Th8+, K:h8. 5. g7+, Kg8. 6. Sh6+. Mit dieser Mansube machen wir Bekanntschaft mit einer heute nicht mehr gebräuchlichen Gangart einer Figur, dem **al Fil** (Läufer), welcher nur in das **übernächste Feld diagonal springen** oder **schlagen** konnte.

Trotz der um 1500 erfolgten Änderung der Gangart des **Fils** zum Läufer und des **Fers'** zur Dame (Änderung, welche auf das praktische Schachspiel eine befruchtende Einwirkung hatte), blieben die damaligen Problemautoren dem Mansuben-Stil weitere Jahrhunderte treu. Ein Beweis liefert uns eine Aufgabe des Syriers Philipp Stamma, der im 18. Jahrhundert in Paris und London lebte:

Ph. Stamma

«Traité sur le jeu des Echecs» (1737)



Weiß zieht und gewinnt

Lösung: 1. Sg4+, T:g4. 2. Tf5+, K:f5. 3. Td5+.

Erst um 1750 bürgerte sich die Regel ein, für Probleme den **Mattweg in n Zügen vorzuschreiben**. Einem Bredé, d'Orville oder Anderssen (ab 1800) schließlich verdanken wir es, daß das Kunstschach durch das In-den-Vordergrund-Stellen neuer Kriterien, wie schönes Mattbild, Variantenbildung, «stiller» Schlüsselzug usw. seine Mansuben-Abhängigkeit verlor und es zu dem werden konnte, was es uns heute bedeutet.

**Märchenschach (Feenschach)** — Im Gegensatz zum orthodoxen Schachproblem — gebunden an die konventionellen Spielregeln — wird das Märchenschach schlechthin als das «allgemeine» Schachspiel betrachtet. In der Tat sind durch das freie Einsetzen neuer Regeln bzw. Spielabsichten, Verwendung von Figuren anderer Gangart oder auch anderer Brettformen der menschlichen Phantasie praktisch keine Grenzen mehr gesetzt. Vor der Jahrhundertwende seines heterogenen Charakters wegen allgemein abgelehnt, erfreut sich das Märchenschach (berechtigterweise) immer größerer Beliebtheit. Selbstredend wurden auch diese verschiedenen Formen des Feenschachs im Laufe der Zeit «genormt». Unsere Aufgabe sei es, im folgenden die wichtigsten Typen kurz zu erläutern:

**Hilfsmatt:** allgemeine Definition und Beispiel siehe **Hilfsmatt**.

Ferner: **Grazer Hilfsmatt** (auch **reziprokes Hilfsmatt** genannt): Schwarz hat den **Anzug** und hilft a) den **weißen** König matt zu setzen und b) würde er statt des Mattzuges einen andern Zug ausführen, im **nächsten** Zug von **Weiß** matt gesetzt zu werden.

**Hilfsmatt, Typ Neumann:** gleiche Regel wie **Hilfsmatt**, jedoch mit der zusätzlichen Forderung, **zwei** oder **mehr Schlüsselzüge** aufzuweisen, welche **analoge Lösungsvarianten** und **analoge Matts** zulassen. Die Anzahl der geforderten Schlüsselzüge wird mit der Zügezahl angegeben (z. B. **Hilfsmatt** in 4 Zügen, Neumann 2).

**Hilfsmatt, Typ Onitju:** wie **Neumann**, jedoch mit dem Unterschied, daß die Aufgabe **nur einen Schlüsselzug** aufweist, welcher hingegen **zwei** oder **mehrere analoge Varianten** und **analoge Matts** erlaubt.

**Hilfsmatt, Typ Dawson:** Zusammenfassung von **Neumann/Onitju** in einer Aufgabe. Unsere Diagrammstellung zeigt einen Dawson mit der Forderung nach drei Neumann und je zwei Onitju:

T. R. Dawson  
Chess Amateur, 1928

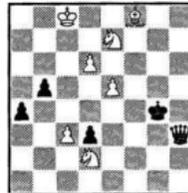


Hilfsmatt in 2 Zügen  
Dawson 3/2

Lösung: a) 1. Tc5-c6, Te4-b4. 2. Kc5, Tb7-b5+ (1. ... , Tb7-e7. 2. De5+, Te7:D+); b) 1. Td6-c6, Te4-e7. 2. Kd6, Tb7-d7+ (1. ... , Tb7-b4. 2. Ld4+, Tb4:L+); c) 1. Kc6, Te4-b4. 2. Td6-d5, Tb4-b6+ (1. ... , Te4-e7. 2. Tc5-d5, Te7-c7+).

**Serienzugshilfsmatt:** Schwarz hilft Weiß, nach einer vorgeschriebenen Zahl von **schwarzen Hilfszügen** (also **ohne weiße Gegenzüge**) den schwarzen König matt zu setzen.

A. Fritsch  
Schach-Echo, 1968

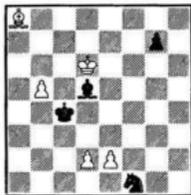


Serienzugshilfsmatt in 7 Zügen

Lösung: 1. Dh8. 2. Kf4. 3. K:e5. 4. K:d6. 5. Kc5. 6. D:c3. 7. Kb4+, Sc6+.

**Duplex: Doppelhilfsmatt** mit der Forderung a) Schwarz am Zug hilft Weiß, den schwarzen König matt zu setzen, b) Weiß am Zug hilft Schwarz, den weißen König matt zu setzen. Nachstehend ein brillanter «Urahn» aus dem Jahre 1870 (!).

W. A. Shinkman  
 Dubuque Chess Journal, 1870  
 1. Preis



Hilfsmatt in 3 Zügen  
 Duplex

Lösung: a) Schwarz am Zug: 1. Lh1, Lg2. 2. Kd4, L:S. 3. Le4, e3+; b) Weiß am Zug: 1. ... , Ke5, Sh2. 2. ... , Kf4, g5+. 3. ... , Ke3, Sg4+.

**Hilfsdoppelpatt:** Schwarz hat den Anzug und hilft, sich selbst patt zu setzen, wobei jedoch Weiß, wäre er am Zug, ebenfalls Patt sein muß.

**Längstzuger (Maximumber):** Definition und Beispiel siehe unter Längstzuger.

Ferner: **Gleichstein-Längstzuger:** wie Längstzuger, jedoch mit der zusätzlichen Forderung, daß Schwarz mit einer gleichwertigen Figur wie Weiß im vorausgegangenen Zug zu ziehen hat.

**Länggleich-Züger** (auch Gleichklangzüger): Bei freier Figurenwahl muß Schwarz einen geometrisch gleichlangen Zug ausführen wie Weiß im vorausgegangenen.

**Kürzest-Züger:** im umgekehrten Sinn wie Längstzuger.

**Selbstmatt:** Definition und Beispiel siehe unter Selbstmatt.

**Reflexmatt:** gleiche Regel wie beim Selbstmatt, jedoch mit der zusätzlichen Bedingung, daß sowohl Weiß wie auch Schwarz eine sich allfällig bietende Mattmöglichkeit (vor der geforderten Zügezahl) ausnützen müssen. Dieser von B. G. Laws um 1890 ersonnene Typus erlaubt feinsinnige Widerlegungen falscher Abspiele.

**Hilfswingmatt:** Schwarz hilft (bei weißem Anzug) zum weißen Selbstmatt, der Selbstmattzug hingegen wird (wie beim Selbstmatt) von Weiß erzwungen.

Zu diesen — heute allgemein international anerkannten Formen des Märchenschachs — gesellen sich noch eine stattliche Anzahl unbekannter Arten wie:

**Doppelzug-Problem (Marseillais):** Beide Farben haben je konsekutiv zwei Züge auszuführen. (Ausnahme: erfolgt im ersten Teil des Doppelzuges ein Schachgebot, fällt der zweite Zug aus. Die Gegenpartei hat das Schachgebot sofort, das heißt, im ersten Teil des Doppelzuges zu beantworten.)

Léon Segal  
 Cahier de l'Echiquier français, 1928  
 1. Preis Wettbewerb «Marseillais»



Matt in 2 Doppelzügen

Lösung: 1. Tc7 und d4+, Tc2 und Ld5. 2. T:c2 und Tg2+; 1. ... , Tc2 und Kf5. 2. T:c2 und Tf2+; 1. ... , Tf5 und Tbb5. 2. Se2 und Sf4+; 1. ... , Tf5 und L:d4. 2. Se2 und Sf4+; 1. ... , Lf5 und Te2+. 2. S:e2 und Sf4+.

**Ohneschach:** Außer einem Mattzug darf keine der beiden Parteien Schach bieten.

**Schachzwang:** Schwarz ist die Bedingung auferlegt (sofern die Gelegenheit sich dazu bietet) Schach zu geben. Andernfalls kann beliebig gezogen werden.

**Schachzickzack:** Schwarz darf nur Schachzüge ausführen. Im Gegensatz zum «Schachzwang» muß er — läßt sich kein Schachgebot finden — aussetzen. Weiß hingegen darf — außer, es stehe keine andere Möglichkeit offen — weder einen Schlagzug ansetzen noch Schach bieten.

**Schlagzwang:** Schwarz ist verpflichtet, zu schlagen. Besteht keine Schlagmöglichkeit, zieht er beliebig.

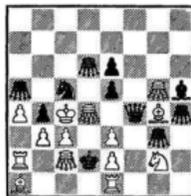
**Retro-Problem** siehe Retroanalyse

**Märchenfiguren** — Wie einleitend erwähnt, bedient sich das Feenschach nicht nur abweichender Regeln und Zielsetzungen, sondern auch spezieller Figuren anderer Gangart. Einige davon seien nachstehend kurz vorgestellt:

**Grashopper** (Grashüpfer), Notationsabkürzung G, Symbol um 180° gedrehtes Damenzeichen ♚♛. Diese populäre Figur zieht wie eine Dame, muß aber zu diesem Zweck über einen gleich- oder ungleichfarbigen Stein hüpfen und das diesem Stein in der Zugsrichtung folgende Feld besetzen. Ist dieses Feld von einem feindlichen Stein besetzt, wird dieser geschlagen, oder steht der gegnerische König auf diesem Feld, ist er einem Schachgebot ausgesetzt. Grashüpfer-Schachgebote können behoben werden: a) durch Schlagen des schachbietenden G, b) durch Dazwischenstellen einer Figur zwischen G und dem zu überspringenden Stein, c) durch Deplazierung des zum Überhüpfen bestimmten Steines, und d) durch Wegzug des Königs.

Ein **Umwandlungsbauer** kann in einen G verwandelt werden, sofern die Aufgabe bereits einen G aufweist (diese Umwandlungsbestimmung gilt für alle Märchenfiguren).

J. M. Rice  
Probleemblad, 1963



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lg4-f5 (droht 2. Gc2-g6+), 1. ... Df4:Gg5+. 2. Gd4-b2+; 1. ... Gh4-e4+. 2. Gd4-f2+ (Fesselung der s Dame durch Gg5!); 1. ... Sc5-e4. 2. Gd4:b4+; 1. ... e5-e4. 2. Gd4:Df4+; 1. ... Lh5:e2+. 2. Gc2:Le2+; 1. ... Sc5:a4. 2. Gc2:Sa4+. Das aufmerksame Studium der Lösung führt den noch unerfahrenen Leser schnell in die Geheimnisse der Gangart des Grashüpfers ein.

**Nachtreiter**, Notationsabkürzung N, Symbol um 180° gedrehtes Springerzeichen ♞♟. Der Nachtreiter zieht wie ein orthodoxer Springer, hat jedoch die zusätzliche Kraft, zwei oder drei Sprünge in einem Zug auszuführen. Stünde er zum Beispiel auf a1, erreicht er nach Belieben die Felder c2, e3, g4 oder b3, c5 und d7 (vorausgesetzt, daß die Zwischenfelder c2/e3 und b3/c5 unbesetzt sind). Feindliche Steine auf den Zwischenfeldern respektive dem Schlußfeld werden geschlagen und vom Nachtreiter besetzt.

Dem **Grashüpfer** nicht unähnlich, verfügt der **Nachtreiter** ebenfalls über eine »Fernschachwirkung«. Steht ein N beispielsweise auf a1, ist der feindliche König auf den Feldern c2/e3/g4 sowie b3/c5/d7 einem Schachgebot ausgesetzt, sofern nicht eines dieser Felder von einem Stein (beliebiger Farbe) besetzt ist.

E. J. van den Berg / J. Hartong  
»Die Schwalbe«, 1928  
W. Pauly gewidmet



Längszüger, Selbstmatt  
in 9 Zügen

Lösung: 1. Dd6, Ne1. 2. Dc5, Nh7. 3. Dg5, N:b4. 4. Df6, Nh1. 5. Df2, Ne7. 6. Dg3, Nb1. 7. Dc3, Nh4. 8. Dd2, Nb7. 9. Da5+, N:D+. Beachtenswert: die ästhetische achtzackige Sternform der schwarzen Nachtreiter-Gangfolge!

Die führenden Problemzeitschriften lassen im allgemeinen für Wettbewerbe (Abteilung Märchenschach) nur den **Grashüpfer** und **Nachtreiter** zu. Aus der großen Auswahl freier Figuren seien noch ergänzend erwähnt:

**Prinzessin**: Symbol: um 180° gedrehtes Läuferzeichen ♗♝, zieht und schlägt wie Springer/Läufer kombiniert.

**Kaiserin**: Symbol: um 180° gedrehtes Turmzeichen ♖♜, zieht und schlägt wie Turm/Springer kombiniert.

**Scheibebauer (dummy pawn)**: Symbol: um 180° Grad gedrehtes Bauernzeichen ♟♞, er kann weder ziehen noch schlagen.

**Märchenbauer**: Figur mit »gespaltener« Zug- und Schlageigenschaft. So bedeutet beispielsweise die Bezeichnung **Märchenbauer LT**, daß der betreffende Stein wie ein Läufer zieht, jedoch wie ein Turm schlägt (Notation links Gang-, rechts Schlagart).

Bei dem von E. O. Martin entwickelten **Bauernsystem** gilt die Abmachung, daß die Offiziere in ihrer orthodoxen Form schlagen und Schach bieten; die Dame jedoch wie ein Springer, der Turm wie ein Läufer, der Läufer wie ein Turm und der Springer schließlich wie eine Dame zieht.

**Berolina-Bauer:** Symbol: nach links gekipptes Bauernzeichen; einschrittige Figur mit der Eigenschaft, **schräg zu ziehen** und **geradeaus zu schlagen**.

**Zugfiguren:** ein zur Zugfigur gestempelter Stein (z. B. Läufer, Springer, Dame usw.) **behält seine ihm eigene Gangart**, kann jedoch **nicht schlagen**.

**Schlagfiguren** können — im Gegensatz zu den **Zugfiguren** — **nicht ziehen**, sondern **nur in gewohnter Weise schlagen**.

**Jäger (J):** diese sogenannte **Einbahnfigur** zieht und wirkt in **Richtung Umwandlungsfeld** als **Turm**, **rückwärts** jedoch als **Läufer**, während der **Falke (F)** in **Richtung Umwandlungsfeld** als **Läufer** und **rückwärts** als **Turm herrscht**. Einschränkend ist beizufügen, daß sich die «Turmeigenschaften» beider Einbahnfiguren **nur** auf die Senkrechten anwenden lassen; waagrecht haben sie weder Zug- noch Wirkungskraft.

Auch über die «genormte» (herkömmliche) **Felderzahl** und **Brettform** kann sich das Feenschach hinwegsetzen:

**Felderzahl:** es sind uns Problemaufgaben bekannt, ausgehend vom «Minimalbrett» 4 x 4 Felder (siehe nächstes Diagramm) bis zur beliebigen (endlichen) Zahl (beispielsweise 100feldrig!).

A. H. Kniest  
«Schachmatt» 1946



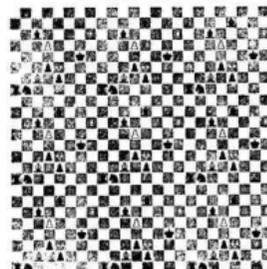
Hilfsmatt in 4 Zügen

Lösung: 1. a1=L, Ka3. 2. Lc3, La4. 3. Ld2, Kb3. 4. Kd1, Kb2±.

**Brettformen:** **a) Zylinderschach:** Die Brettform ist so gebogen (sich vorzustellen), daß sich die **h-Felder** an die **a-Felder anschließen** = horizontale Mantelfläche von drei Normalbrettern; **b) Walzenschach:** die Brettform ist so geformt, daß sich die **achte** an die **erste Reihe anschließt** = vertikale Mantelfläche von drei Normalbrettern; **c) Zylinderringeschach:** Kombination von **Zylinder- und Walzenschach** = Mantelfläche von neun Normalbrettern.

Unsere abschließende Aufgabe enthält je eine Variante der drei erwähnten Brettformen. Zur Lösungs erleichterung reproduzieren wir die Mantelfläche des Zylinderringeschachs, wobei ja die beiden andern Brettformen mitenthalten sind.

A. M. A. van der Ven  
Magyar Sakkvilág, 1936



Hilfsmatt in 2 Zügen

- nach Diagramm
- Zylinderschach
- Walzenschach
- Zylinderringeschach

Lösung: a) 1. e1=L, Th5. 2. Lg3, Ld1±.

b) **Zylinderschach** (mittlere drei waagrechte Bretter): die Diagrammlösung a) ist nunmehr zum Scheitern verurteilt, weil der Turm a1 das Mattfeld d1 beherrscht; deshalb 1. Lh4, Ke4. 2. Kg5, Tg6± (der mattbende Turm und das Fluchtfeld h5 sind jetzt durch den Läufer c2 über a4/h5 geschützt respektive beherrscht).

c) **Walzenschach** (mittlere drei senkrechte Bretter): 1. Kg5, Kf3. 2. Lf6, Th5± (Beherrschung des Fluchtfeldes g6 durch den Läufer c2 über d1/e8).

d) **Zylinderringeschach:** 1. Lh3 (über a4 oder e8/f1), 1. . . ., Ke4. 2. Lh4, Tg6± (Doppelschach der Türme, ferner Kontrolle des Läufers c2 über das Fluchtfeld h5).

Ergänzend ist nachzutragen, daß die jeweiligen Züge selbstredend von sämtlichen analogen Steinen auf den drei beziehungsweise neun Brettern simultan ausgeführt werden.

Bibliographie: T. R. Dawson: «Caissa's Wild Roses» (1935); H. Stapf: «Einführung in das Märchenschach», 1948



**Maximnummer** siehe **Längstzüger**

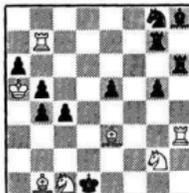
**Mehrphasen-Mattwechsel** siehe **Mattwechsel**

**Mehrzüger** — Problemaufgaben, welche zu ihrer Lösung über vier und mehr Züge benötigen.

**Meredith** — Problemaufgaben, welche mittels **mindestens acht**, jedoch **maximal zwölf** Steinen dargestellt werden (nach William Meredith, USA, 19. Jahrhundert).

**Metakritisches System** — Von H. Klüver in die Problemliteratur eingeführter Begriff: **Schnittpunktverlagerung, hergestellt durch einen das Wirkungsfeld oder künftige Standfeld des Wirkungssteines überschreitenden Zug des Sperrsteines.**

E. Brunner  
Dresdner Anzeiger, 1929



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Tf3, Tf6. (**Metakritikus**, der **Sperrstein** überschreitet das **spätere Standfeld** g6 des **Wirkungssteines** Tg7.) 2. Tb6 (droht 3. Tb:Tf6), 2. ... , Tgg6. 3. Td6+ (**Holzhausen**-Ablenkung). 4. Tf1+; ferner 2. ... , Tg7. 3. Tf1+. 4. Td6+; 1. ... , Th1. 2. Tf2, b3. 3. Sa2 usw. Eine der ersten **metakritisch** eingeleiteten **Holzhausen**-Verstellungen!

**Antimetakritische** Beispiele siehe unter **Bahnung/Linienräumung.**

**Mikulcak-Thema** — Zweizüger-Aufgabe: eine **Primärdrohung** wird wirksam durch ihre **Verlegung** in die **sekundäre Angriffsphase.**

J. Mikulcak  
Thematurnier «Schach», 1958  
5. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sc4 beliebig? droht 2. D:a7+ (**Primärdrohung**). Paraden: 1. Sc-a3/a5/b2 mit 1. ... , Te6! (2. Da1?), 1. Sd6? mit 1. ... , Ta2/Tc2! (2. Df6?). Aber 1. Sc1! (**Primärdrohung** 2. S:e2+.) Das jetzt (nach beliebigem Turmzug) als **Sekundärdrohung** auftretende 2. D:a7+ erzwingt 1. ... , Ta2 oder 1. ... , Te6. 2. Df6+ bzw. 2. Da1+.

**Miniatür-Aufgaben** — Probleme, welche zur Darstellung über höchstens sieben Steine verfügen dürfen.

**Minimalprobleme** — Aufgaben, in denen Weiß außer dem König nur noch einen Stein besitzt.

Bibliographie: E. M. H. Guttmann: **Minimalprobleme** (Band 5 der Südwestschach-Reihe).

**Minor-Umwandlung** siehe **Unterverwandlung.**

**Modellmatt** (auch **Modellmatt**) — Mattbilder, bestehend aus einem **reinen** und einem **ökonomischen Matt**. Ein **reines Matt** entsteht, wenn das **Mattfeld** und die **Fluchtfelder** des Königs **nur von einem Stein beherrscht werden**. Zulässig ist die Verbauung von Fluchtfeldern durch Steine gleicher Farbe des mattsetzten Königs, sofern diese **nicht** durch feindliche Figuren beherrscht werden (ausgenommen, der blockierende, also gefesselte Stein, könnte bei normaler Beweglichkeit das Matt verwehren). Das **ökonomische Matt** bedingt, daß **alle Figuren** (außer König und Bauern) der mattsetzenden Partei **am Mattbild beteiligt sind** (siehe auch **Böhmische Schule**).

K. A. L. Kubbel  
Tröllhättnens Schachklub, 1935  
2. Preis



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Dg5 (droht 2. L:b4+, K:a4. 3. Sb6+, **ökonomisch**, aber **unrein**, da Doppelbeherrschung von a5 durch L und D). 1. ... , Sg5. 2. L:b4+, K:a4. 3. Sc3+; 1. ... , b3. 2. Ta1, K:a4. 3. Sb6+; 1. ... , b3. 2. Ta1, S:g5. 3. Lb4+; 1. ... , L:b1. 2. L:d7, S:g5. 3. Lb4+; 1. ... , b:a. 2. Dd8+, K:a4. 3. Tb4+ (**5 Modellmatts**); 1. ... , L:b1. 2. L:d7; b:a. 3. Dd8+ (**ökonomisch**, aber **unrein** wegen Doppeldeckung von b6); 1. ... , K:a4. 2. Sb6+, K:a3. 3. Da5+ (**unökonomisch** wegen Sb6 und **unrein** durch Doppelangriff auf a4 und b4).

**Möller-Thema** — Zweizügeraufgabe: Nach dem Schlüsselzug — welcher eine Mattdrohung enthält — sieht Schwarz **zwei** seiner Figuren **gefesselt**. In zwei Varianten **entfesselt** die schwarze Parade alternierend je einen dieser **gefesselten** Steine. Dies gibt Weiß die Möglichkeit — unter Ausnutzung der **Fesselung** der anderen schwarzen Themafigur — Matt zu setzen. In neuerer Zeit wird die Idee mit der **Dualvermeidungsthematik** in Verbindung gesetzt.

**Mongrédién-Thema** — Die **Brennpunktsysteme** zweier einfacher Linienfiguren (Läufer/Turm) werden so vereinigt, daß zwei Ruhepunkte der beiden Schwingungslinien auf einem Felde zusammentreffen, so daß dort ein Feldverbau oder Blockpunkt entsteht.

J. de Villeneuve-Esclapon  
L'Eclaircur du Soir, 1926  
(Version)



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Lg3 (es droht 2. Tb1. 3. T:b6+), 1. ..., Tf4. 2. Tb1, Lb2. 3. Lh2, Ld4. 4. Tb5 usw.; 3. ..., Td4. 4. Le5 usw.

**Moskau-Thema** (auch **Chicco-Thema** genannt) — Zweizügeraufgabe: Nach dem Schlüsselzug droht eine weiße Batterie mit Doppelschachmatt. Die schwarze Parade besteht darin, daß eine Mattnlinie gesperrt und die andere Mattnlinie (bzw. das Drohmattfeld) angegriffen wird. Diese Parade ermöglicht Weiß eine neue Mattmöglichkeit.

Dr. E. Bachl  
Südwestschach, 1951

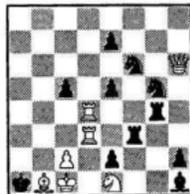


Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Th4, Sc5. 2. Se7+; 1. ..., Sd5. 2. Le4+; 1. ..., Se5. 2. Tf4+. Dreifachsetzung des **Moskau-Themas**

**Münchener Idee** — Nach dem Münchener Problemisten F. Metzner benannte **logische** Aufgaben mit folgendem Inhalt: Im **Hauptplan** verfügt Schwarz gegen eine weiße Drohung über eine **schädliche Verteidigungsparade**. Infolge **Selbstbehinderung** ist Weiß jedoch **nicht** in der Lage, diese Schädigung auszunutzen. Durch ein entsprechendes **Vorplanmanöver** wird die **schwarze Verteidigung ausgeschaltet**, so daß die **ursprüngliche Schädigung von Weiß genutzt werden kann**. Die Idee wird durch Behinderung des zum **Mattzuge bestimmten Steines** (= **aktive Behinderung**) oder durch **Behinderung eines Dekungssteines** (= **passive Behinderung**) dargestellt.

F. Metzner  
«Schwalbe», 1934



Matt in 3 Zügen

Die **Probespiele** 1. c3/c4 (droht 2. Sc2+) **scheitern** wegen den **weißen Turmlinienperrungen** an 1. ..., Tf1/Tg1 (**Fesselung** des Drohmattspringers). Schlüssel: 1. Df8 (droht 2. Da8+), 1. ..., Tg3. 2. c4, Tg1. 3. Ta3+; 1. ..., Te3/Th3. 2. c3, Tg1. 3. Ta4+.

**Mustermatt** siehe **Modellmatt**

**Nachtreiter** — Märchenfigur (Symbol: um 180 Grad gedrehtes Springerzeichen ♘♙), über Gangart siehe **Märchenschach**.

**Nanning-Thema** — Zweizügeraufgaben: Nach dem Schlüsselzug steht ein schwarzer Langsrittler so, daß er die weiße Drohung nicht parieren kann. Gegen diese Drohung zieht Schwarz mit einer anderen Figur derart, daß der erstgenannte Langsrittler **verstellt** wird. Diese **Selbstverstellung** ermöglicht Weiß, mit einem **zweiten** Stein nunmehr so Matt zu setzen, daß — wäre der Themastein nicht verstellt — die neue Mattführung vereitelt werden könnte.

**Nebenlösung** — Sogenannte **«gekochte»** Aufgaben, bei denen sich herausstellt, daß das Problem beispielsweise über mehrere Schlüsselzüge oder sonstige, dem Lösungsverlauf nicht entsprechende Züge aufweist.

Zur Ueberprüfung nach solchen, die Aufgabe wertlos stempelnden Nebenwegen, wurden in neuerer Zeit auch schon Computeranlagen eingesetzt (Prüfzeit für einen durchschnittlichen Zweizüger rund fünf Minuten).

**Neudeutsche Schule** (auch **Strategische Schule**) — Ihren Ausgangspunkt fand die Neudeutsche Schule in der gegen die damals vorherrschende Richtung der **Alten deutschen Schule** Johann Bergers gerichteten Schrift **«Ueber das Wesen des Schachproblems»** sowie in der berühmten Monographie **«Das Indische Problem»** von J. Kohtz und C. Kokkelkorn, welche im gleichen Jahr erschien und erstmals darlegte, daß eine Schnittpunktcombination nur von Bedeutung ist, wenn sie als einzigen Zweck bewirkt, den Schnittpunkt für eine Verstellung brauchbar zu machen. Auf diesem soliden Fundament bauten dann so weitwiegende Namen wie W. von Holzhausen, P. A. Orlimont, E. Brunner, F. Palitsch und andere die bedeutendste Richtung des Schachschachs: die Neudeutsche Schule. Zusammenfassenden Ausdruck fanden diese Gedanken in Holzhausens wichtigem Buch **«Logik und Zweckreinheit im Neudeutschen Schachproblem»** (1928). In Anlehnung an diese Publikation und unter Auswertung neuer Erkenntnisse verfaßte Dr. W. Speckmann im Jahre 1965 **«Das logische Schachproblem»**. (Nähere theoretische Aussagen über das Neudeutsche Problem siehe unter **logisches Problem**.)

**Nietveltparade** siehe **Schiffmannparade**

**Nowotny** — Nach Dr. Anton Nowotny (Oesterreich, 1829—1871) benannte **schwarze** beziehungsweise **weiße Schnittpunktcombination**. **Schwarzer Nowotny**: Nach einem auf **Lenkung** erfolgten **schwarzen kritischen Zug** wird der **Schnittpunkt** der **Wirkungslinien zweier ungleichschrittiger schwarzer Langschrittler** durch einen **weißen Opferstein** schädlich **besetzt** (**schwarz/weißer Schnittpunkt**), so daß nach dem **Schlagen des Opfersteines** die **schwarze Verstellung von Weiß** genutzt werden kann. **Fehlt** die durch **kritische Lenkung** erfolgte **Einleitung**, sprechen wir von einer **Nowotny-Verstellung**.

A. Nowotny  
Leipziger illustrierte  
Zeitung, 1854



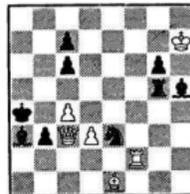
Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Sg3, Te8. 2. Tbc2, L:c2 (verstellungsermöglichender **Kritikus**). 3. Sfe4 (der weiße **Opferstein** besetzt den **Schnittpunkt**), 3. ..., T:e4 (**Verstellung**). 4. Sf5+; ferner 3. ..., L:e4. 4. Se2+.

Verursacht der weiße Sperr- bzw. Opferstein — wie in unserer Aufgabe Nowotnys — **eine von der Verstellung unabhängige Drohung** (auf 3. Sfe4 im vorliegenden Fall also 4. Lc3+) und **tritt die Verstellungs-ausnutzung erst nach Schlagen des Opfersteines in Erscheinung**, sprechen wir von einem **vornehmen Nowotny**.

Den **gewöhnlichen Nowotny** zeigt in einem einfachen Beispiel das nächste Stellungsbild:

Dr. W. Maßmann  
Deutsches Wochenschach, 1917



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Tf8, L:f8. 2. c5, T:c5. 3. Db4+; 2. ..., L:c5. 3. Da5+.

Im Gegensatz zum **vornehmen Nowotny** erscheint hier der **Sperrstein nur noch als Masse** und **bewirkt eine auf dieser Verstellung beruhende Doppeldrohung** (welche, da zur Thematik gehörend, nicht als störend empfunden werden darf).

Einen **Anti-Nowotny** bringt das nächste Problem zur Darstellung:

A. W. Mongrédién  
(nach C. Eckhardt)  
Original aus «Antiform»



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Ld8, La8. 2. e3, Tc5. 3. Lh4, Td5. 4. S:e4+.

Die durch den Schlüsselzug hervorgerufene Mattdrohung findet ihre Parallele in 1. ..., La8, nun droht jedoch nach 2. e3 die **Nowotny-Verstellung** 3. Td5, deshalb der **antikritische Zug** 2. ..., Tc5. Mit diesem **Antikritikus** gibt Schwarz aber das Feld h4 preis, so daß mit Hilfe des Läufers d8 und des Springers nunmehr ein zweizügiges Matt erfolgt.

Ist der **Schnittpunkt** von einem **schwarzen Stein besetzt** und wird dieser vom **weißen Sperrstein geschlagen** (Verhinderung einer gleichzeitigen Öffnung beider Linien) wird die Aufgabe nach dem Entdecker dieses Mechanismus', dem Finnländer Pennti Sola (1907—1940), **finnischer Nowotny** genannt.

Einen weiteren Effekt entdeckte Dr. H. W. Dünhaupt um 1947: ein **künftiger Schnittpunkt** zweier schwarzer Langschrittler wird vom weißen Sperrstein **im voraus besetzt**. In diesem Fall wird dem Problem die Bezeichnung **Voraus-Nowotny** oder **Fern-Nowotny** gegeben.

Eine zusätzliche Unterart des Nowotnys verdanken wir E. Brunner. Bei allen bis jetzt behandelten Formen konnte die für Schwarz schädliche Wirkung der Verstellung von Weiß **unmittelbar** genutzt werden = **primäre Nutzung**. Beim **Brunner-Nowotny** hingegen erfolgt (analog dem **Plachutta** und **Holzhausen**) erst nach **Ablenkung des Sperrsteines die Ausnutzung der Verstellung** = **sekundäre Nutzung (zusammengesetzte logische Lenkung)**.

E. Brunner  
Akademische Monatshefte  
für Schach, 1912

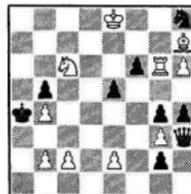


Matt in drei Zügen

Lösung: Probespiele: 1. De2+?, Le4!; 1. Db3+?, Td5! aber 1. Sd3! T:d3. 2. De2+, Te3 (Ablenkung des Sperrsteines). 3. Dc4+; 1. ..., L:d3. 2. Db3+, Lc4 (wieder Ablenkung). 3. De3+.

Wie einleitend erwähnt, ist der Nowotny auch als **weiße Schnittpunkt-kombination** darstellbar. Hierzu ein prächtiges Beispiel:

Th. Siers  
Schachspiegel, 1948  
1. Preis Ring-Infomaturnier  
der Schwalbe, 1948



Matt in 6 Zügen

Lösung: 1. e3! g1=D. 2. Lg8 (und nicht 2. Tg7? wegen 2. ..., Sf7!) 2. ..., Dg:e3. 3. Tg7, Sf7. 4. L:f7 (**weißer Nowotny**) 4. ..., Dh:g3. 5. Lb3+, D:b3. 6. Ta7+; ferner 1. ..., D:g3. 2. Tg7 (und nicht 2. Lg8? wegen 2. ..., Sf7!) 2. ..., D:e3. 3. Lg8, Sf7. 4. T:f7 (**weißer Nowotny**) 4. ..., g1=D. 5. Ta7+, D:a7. 6. Lb3+. Außer dem **weißen Nowotny** enthält die Aufgabe durch die **vorzeitige Besetzung des Schnittpunktes e3** (Schlüsselzug) eine einwandfreie Darstellung des relativ seltenen **Voraus-Plachuttas**.

Selbstredend ist sowohl der schwarze als auch der weiße Nowotny ebenfalls in **einwendiger Form** konstruierbar. Ein einfaches Muster eines weißen einwendigen Nowotnys zeigt das folgende Diagramm:

Dr. W. Maßmann  
Essener Anzeiger, 1923



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. d4 (droht 2. Sc5+ gefolgt von 3. Tb3+) 1. ..., Th3. (Richtet sich gegen die Mattdrohung und erzwingt den folgenden weißen Kritikus.) 2. T:h3, Sd3. 3. L:d3 (**weißer Nowotny**) 3. ..., Ka3 (Kb3). 4. Lb5+. Man beachte, daß bei diesem Einwender Weiß gezwungen ist, den schwarzen Opferstein mit dem Läufers zu schlagen, da auf den Turmschlag kein vierzügiges Matt mehr enthalten ist. Mit andern Worten, die themabedingten Dualabspiele des doppelwendigen Nowotnys fallen bei der einwendigen Form weg.

**Nutzung** — Erfolgt die **Ausnutzung einer schädlichen Schnittpunktverstellung unmittelbar** nach deren Besetzung (**Grimshaw, Nowotny**) sprechen wir von einer **primären Nutzung** = **einfache logische Lenkung**; erfolgt die **Nutzung jedoch erst nach Ablenkung des Sperrsteines (Holzhausen, Plachutta, Brunner-Nowotny)** wird das Manöver **sekundäre Nutzung** = **zusammengesetzte logische Lenkung** genannt.

**Oekonomie** — Wie für jede Kunstrichtung gilt auch im Problemschach das Gesetz der Oekonomie. Es sei hier erlaubt, die treffenden Worte Dr. Emil Palkoskas aus «Idee und Oekonomie im Schachproblem» (Prag, 1926) zu zitieren: «Die Oekonomie der Mittel schließt aus dem Problem alles in betreff der Kraft oder Zahl der mitwirkenden Figuren

(weißen und auch schwarzen) Überflüssige aus. Man darf sich somit nicht einer stärkeren Figur dort bedienen, wo eine schwächere genügt, oder eine größere Zahl von Figuren verwenden, wenn man mit einer kleineren auskommen kann. Dieser Grundsatz tritt bei weißen Figuren (die mattgebende, aktive Partei) besonders zwingend auf und führt bei peinlicher Einhaltung zu der Erkenntnis, daß bestimmte Problemideen zu ihrer Darstellung regelmäßig nur eine bestimmte Gattung und Zahl weißer Figuren benötigt.

Die Problemidee ist in der möglichst kürzesten Zügezahl darzustellen. Gerade so, wie die **Oekonomie der Mittel** alle überflüssigen Figuren aus dem Problem ausschließt, läßt es die **Oekonomie der Züge** nicht zu, daß man sich bei der Darstellung der Idee mehrerer Züge bedient, als es der individuelle Charakter der Idee unbedingt erfordert. Das Ausdehnen der Problemidee auf mehrere Züge als nötig widerspricht einerseits dem Oekonomiegesetz, andererseits liegt es auch nicht im Interesse der klaren und wirksamen Darstellung der Ideen und ist verwerflich, insbesondere auch dann, wenn hierdurch eine größere Schwierigkeit der Probleme erzielt werden soll. Dieses Ziel erreicht man gewöhnlich nicht, und die Idee büßt ihren Charakter ein.»

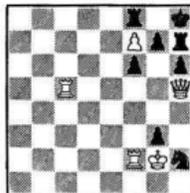
Es darf füglich behauptet werden, daß diese Gedanken Emil Palkoskas für alle Problemrichtungen und -schulen Geltung haben.

**Oekonomisches Matt** siehe **Modellmatt**

**Opferbahnung** siehe **Bahnung**

**Opferminimal** — Von Dr. A. Kraemer in die Problemliteratur eingeführter Begriff, wonach Weiß **bis auf einen Stein** (und dem König) **sämtliches Material opfert** (siehe auch **Minimalprobleme**), um dann matt zu setzen.

Dr. A. Kraemer  
Deutsche Schachzeitung, 1955

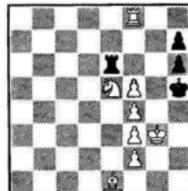


Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Tc8, T:T. 2. Tc2, T:T+. 3. De2, T:D+. 4. Kh3, beliebig. 5. f8=D+ (f:T=D+). Eine inhaltsreiche **Opferminimal**-Aufgabe mit **Beschäftigungslenkung, Weglenkung** und **römischer Weglenkung!**

**Oppositionsthema** — Das Thema — um 1909 von G. Ernst entscheidend gefördert — besteht aus einer **gemischtfarbigen Verstellung**, und zwar in dem Sinne, daß sich ein **weißer Langschrittler auf mehreren Feldern einem schwarzen Langschrittler so lange hindernd in den Weg stellt, bis Weiß in der geforderten Zügezahl zum Mattzug kommt**. Die nachstehende Aufgabe zeigt die **Opposition** gleich in zwanzigfacher Häufung!

G. Ernst und W. Pauly  
Deutsches Wochenschach, 1909



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Sg4 (Zugszwang) 1. .... T-d6/c6/b6/a6. 2. Läufer entsprechend d2/c3/b4/a5, T-b6/c6/d6/e6. 3. Turm entsprechend b8/c8/d8/e8, Schwarz beliebig. 4. T-b1/c1/d1/e1 mit Matt im nächsten Zug; ferner 1. ...., Tg6. 2. Tf6! usw.

Nebst dieser Thema-Selbstform kann die **Opposition** auch als Bestandteil einer Kombination zwecks Überwindung eines beliebigen Hindernisses eingebaut werden.

**Orgelpfeifen (Loyds)** — **Loyds Orgelpfeifen** bestehen aus der Verwendung von zwei Paaren schwarzer Läufer und Türme, welche zu **Grimshaw-Verstellungen** gezwungen werden können. Die vier Themasteine stehen **orgelpfeifenähnlich in einer Reihe nebeneinander**.

S. Loyd  
Boston Gazette, 1859  
(Version)



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Da5! (Zugszwang). Erstdarstellung des Gedankens.

1. **Orlimont-Thema** — Schwarz ist einer latenten Mattdrohung durch Doppelschach ausgesetzt, die sofort ausführbar ist, sobald die schwarze Dame die **Fesselung** der Abzugfigur aufgibt, die von ihr nur so geschlagen werden kann, daß wiederum Matt eintritt. Der weiße König soll mehrmals sein Standfeld wechseln, so daß die schwarze Dame genötigt wird, einen analogen Platzwechsel vorzunehmen, um die **Fesselung** nicht aufzugeben. Schließlich soll ihr dies nicht mehr möglich sein und diese Unmöglichkeit soll durch den Schlüsselzug herbeigeführt worden sein. Der weiße König muß sich dabei immer in der Geraden oder Schrägen zur Abzugfigur befinden.

W. von Holzhausen  
Deutsches Wochenschach, 1912



Matt in 7 Zügen

Lösung: 1. Kf4, Da4. 2. Kf3, Da8. 3. Sb7, D:b7. 4. Kf4, Db4. 5. Kf5, Db1. 6. Lf3, Dh1. 7. S:d6+.

2. **Orlimont-Thema** — Das Umwandlungsfeld eines weißen Bauern ist durch einen Stein der gleichen Farbe besetzt. Die folgende Feldräumung und Umwandlung des weißen Bauern müssen dabei eine logische Kombination bilden.
3. **Orlimont-Thema** — In diesem dritten Thema bildet ein weißer Bauer das Vorderstück einer weißen **Batterie**. Dieser Bauer wird durch einen schwarzen Langschrittler **blockiert**. Infolge **Zugzwanges** muß Schwarz diese **Blockade** aufgeben, kann jedoch dadurch den **maskierten** weißen Batteriestein unter Kontrolle halten. Dieses Zugzwang-Verteidigungsmanöver erlaubt Weiß nunmehr eine neue Mattführung. (Alle drei Themen ohne vorgeschriebene Zügezähl.)

**Orlimontscher Zug** siehe **parakritisches System** (unter P. A. Orlimont, Entdecker des **parakritischen** Systems und erfolgreicher Problemkomponist, birgt sich sein bürgerlicher Name Justizrat Dr. Ernst Krieger, 1867—1943).

**Orthokritisches System** — Dieser heutzutage weniger gebräuchliche Ausdruck wird bisweilen zur deutlicheren Unterscheidung gegenüber dem **metakritischen** beziehungsweise **parakritischen** Begriffskomplex für die **Normalform** des **kritischen Systems** verwendet (diesbezügliche Ausführungen siehe unter **kritischer Zug**).

**Palitsch-Dresdner** siehe **Dresdner**

**Paluzie-Thema** — Die Forderung dieser dreizügigen Mattbilderaufgabe geht dahin, daß Weiß in zwei Varianten je ein **Doppelschachmatt** erwirkt. Gleichzeitig müssen diese zwei Mattstellungen ein **Farbwechsel-Echo-Matt** darstellen.

**Pape** — Zweizügerthema: Durch zweimaliges Schlagen im Vorbeigehen widerlegt Schwarz eine durch den Doppelschritt des weißen Bauern entstandene Drohung. Die Verteidigungsparade erlaubt Weiß je eine neue Mattmöglichkeit.

Eduard Pape  
Zürcher Illustrierte, 1936  
2. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. e2-e4 (droht 2. Td5+), 1. ..., d4:e3 e. p.+ 2. Te5+; 1. ..., f4:e3 e. p.+ 2. Tf5+.

**Paradenwechsel** — Bei **gleichbleibenden Mattzügen** in Satzspiel (bzw. Verführung) und Lösungsspiel **wechselt Schwarz seine Verteidigungszüge** (siehe auch **Mattwechsel**).

A. Ellermann  
L'Italia Scacchistica, 1951  
1. Preis (Version)



Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz: 1. ..., c7-c6. 2. Lb6±; 1. ..., e7-e6. 2. T:c7±; 1. ..., g7-g6. 2. D:e7±; 1. ..., g7-g5. 2. Dc1±. Lösungsspiel: 1. Sd6 (droht 2. Sb7±), 1. ..., c7:S. 2. Lb6±; 1. ..., e7:S. 2. T:c7±; 1. ..., K:S. 2. D:e7±; 1. ..., D:S. 2. Dc1±.

Enthält die Aufgabe — wie unsere nachstehende Doppelsatzung dieser Idee — eine **Zusammenlegung Mattwechsels/Paradenwechsel**, nennen wir sie nach dem russischen Autoren Efim Ruchlis (geboren 1925) **Ruchlis-Thema** (Erstfassung A. Moseley, 1919).

E. Ruchlis  
Swerdlowaker Komitee FKIS, 1946.  
1.—2. Preis  
1. Allrussische Meisterschaft,  
1946—1947, 2. Platz

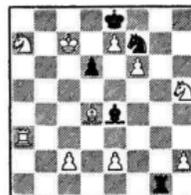


Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz: 1. ..., Td4. 2. Sc3±; 1. ..., Ld4. 2. De4±. Verführung: 1. Lf2? (1. ..., Td4?/Ld4? 2. Sc3±/De4±, aber 1. ..., Te3!). Lösungsspiel: 1. d3-d4 (droht 2. Sb6±), 1. ..., T:d4. 2. Sb4±; 1. ..., L:d4. 2. Sf6±; 1. ..., Ld3. 2. Sc3±; 1. ..., Td3. 2. De4±. Beachtenswert der strategische Inhalt dieser Komposition: **Grimshaw-Verstellung** in der Verführung auf d4, **Selbstfesselung** nach dem Schlüsselzug auf d4 und erneute **Grimshaw-Verstellung** auf Feld d3 mit den Verführungsmattzügen!

**Parakritisches System** — Von P. A. Orlimont (deshalb auch **Orlimontscher Zug**) um 1906 entdecktes Fluchtschutzmanöver, wonach ein **Schnittpunkt** durch die **Verlagerung des Wirkungsfeldes des kritischen Steines** (bzw. **Verlagerung des Wirkungsobjektes**) nutzbar gemacht wird.

E. Brunner  
Deutsches Wochensach, 1915  
(Version)



Matt in 5 Zügen

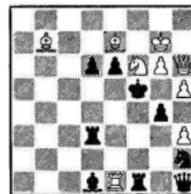
Lösung: Die Verführung 1. Sc8? wird mit dem **parakritischen Schutzmanöver** 1. ..., Tg8. 2. Tg3, Lg6! widerlegt. Deshalb 1. Sb5! (es droht 2. Tg3, T:g3. 3. hg3 und 4. Sg7±), 1. ..., Tg8 (**parakritischer Zug** infolge Verlagerung des Angriffsobjektes jenseits von g6 zwecks späterer Schutzverstellung mittels Lg6). 2. c4, Tg5/g4/g2/g1 (Weiß erzwingt durch Zugszwang eine **schädliche** Verlagerung des Wirkungsobjektes = **Antiparakritikus**). 3. Tg3 und Matt in zwei Zügen. Eine bahnbrechende Aufgabe mit **Ur- und Antiform des parakritischen Manövers**.

**Paros** siehe **Sperrwechsel**

**Pattverhütende Schnittpunktombinationen** siehe **Anderssen, Inder, Herlin, Cheney-Loyd**, ferner **Siegfried** und als **pattanstrebende Schnittpunktombination Kling**.

**Pedersen-Thema** — Zweizügeraufgabe: In diesem Thema aus dem Bereich des **fortgesetzten Angriffes** bestehen die **Verführungszüge** des weißen Themasteines darin, daß durch den Wegzug dieser Figur einem weißen Langschrittler eine Linie geöffnet wird und dadurch eine Mattdrohung entsteht. Das **Pedersen-Thema** hat mindestens zwei Mattveränderungen aufzuweisen.

E. Pedersen  
Skakbladet, 1947



Matt in 2 Zügen

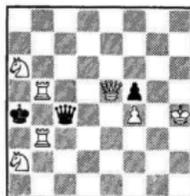
Satzspiel: 1. ..., Sf3. 2. hg4±.

Verführungen: 1. Springer (Themastein) beliebig? (es droht 2. Dg5±), 1. ..., Sf3! 1. Sd7? (es droht 1. ..., Sf3? 2. Le4±, 1. Mattveränderung), aber 1. ..., e5! 1. Sd5? (es droht 1. ..., Sf3? 2. Df4±, 2. Mattveränderung), aber 1. ..., Le2! 1. Se4? (es droht 1. ..., Sf3? 2. Sg3±, 3. Mattveränderung), aber 1. ..., Ke5!

Schlüsselzug: 1. Sg4!

**Pendelthema** — «Schwingt» der Schlüsselzug von seinem Standfeld **über die Achse des vom schwarzen König besetzten Feldes** (in unserem Beispiel also a4—h4) auf das entsprechende Gegenfeld (von e5 auf e3), wird die Idee **Pendelthema** genannt.

A. J. Fink  
 Good Companions, 1921  
 1. Preis (Compl. Block,  
 Meredith Class.)



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. De3, D:Tb3. 2. D:Db3+; 1. ..., Db4. 2. Tb3:Db4+; 1. ..., D:Tb5. 2. Ta3+; Satzspiel 1. ..., D:Tb3. 2. Ta5+; 1. ..., Db4. 2. Tb5:Db4+; 1. ..., D:Tb5. 2. D:Db5+. Eine **Zugwechselfaufgabe** mit **Pen-defechos** zwischen Lösung und Satzspiel.

**Perikritische Manöver** (auch **Umgehungsmanöver**) — Grundsätzlich halten wir zwei Arten von Umgehungsmanövern auseinander. Zunächst kennen wir das von **Th. Herlin** entdeckte System, wonach das **kritische Verhältnis Wirkungsstein/Schnittpunkt/Wirkungsfeld durch den schnittpunktüberschreitenden Zug des Wirkungssteines auf einer zur Wirkungslinie parallel gelagerten Linie erzielt wird**. Das Stammproblem haben wir unter Herlin veröffentlicht.

Die zweite Art verdanken wir Dr. Niels Hoeg (Erstbesprechungen 1909 im «Deutschen Wochenschach»). Bei diesen Manövern erfolgt eine **Verlegung der Wirkungslinie selbst und zwar in dem Sinne, daß sie nicht parallel, sondern in einem Winkel zu ihrer ursprünglichen Lage verlegt wird**. Hoeg gab diesen Ideen die Bezeichnung **perikritische Manöver**. Leider wurde dieser Name im Laufe der Zeit auch auf den **herlinkritischen** Gedankenkreis übertragen, so daß auf diesem Gebiet heute eine gewisse Unklarheit durch Verschmelzung verschiedenen Ideengutes vorherrscht.

R. C. O. Matthews  
 American Chess Problemist, 1952  
 2. Preis



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Lc5 (es droht 2. S:c7, d3. 3. Ld4+). 1. ..., Da4. 2. Sb8, Sb4. 3. L:d4+; 1. ..., Da1. 2. Th4, Sc3. 3. L:d4+; 1. ..., Dg1. 2. f8=S, e3. 3. L:d4+, ferner 1. ..., Dd2. 2. T:D!

Die drei Züge der schwarzen Dame tragen **antiperikritischen** Charakter (Beibehaltung der Deckungsaufgabe von Feld d4, zugleich Ausmerzung der durch die weiße Drohung bedingten schädlichen Verstellung d4—d3). Die dadurch erfolgte **Verlegung der Wirkungslinien** erlaubt Weiß nunmehr, durch neue schädliche Verstellungen (2. ..., Sb4/Sc3/e3) die ursprünglich **antiperikritischen** Damenzüge als **perikritische auszunutzen**.

**Pickaninny** — Von Frank Janet eingeführter Begriff: Die vier möglichen Züge eines auf seinem Ausgangsfeld stehenden schwarzen Bauers ermöglichen Weiß vier verschiedene Mattführungen.

Ed. Schlatter/E. Camponovo  
 Gedankturnier Dr. Moriz Henneberger  
 Schweizerische Schachzeitung, 1900  
 4. Ehrende Erwähnung  
 (Abteilung Dreißiger)



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Tb5, f6. 2. Tcc5. 3. Tf5+; 1. ..., f:g6. 2. Lc5. 3. Ld6+; 1. ..., f5. 2. La5. 3. Lc7+; 1. ..., f:e6. 2. Tc8. 3. T:f6+.

**Plachutta** — Auf Josef Plachutta (Österreich, gestorben 1883) zurückgehende schwarze Schnittpunktkombination: **Erzwungene schädliche Verstellung des Schnittpunktes zweier gleichschrittiger schwarzer Steine durch einen weißen Opferstein mit Ausnutzung durch eine sekundäre (besondere) Lenkung des schnittpunktsperrenden Steines**.

J. Plachutta  
 Leipziger Illustr. Ztg., 1858

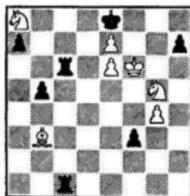


Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Df3, S:c5. 2. Tg7 (Schnittpunktverstellung des weißen Opfersteines). 2. ... Th:g7. 3. Dg3+, T:g3 (Sekundärdenkung des schnittpunktperrenden Steines). 4. Lc7+ (Ausnutzung dieser Ablenkung); 2. ... Tg:g7. 3. Lc7+, T:c7. 4. Dg3+. Dem heutigen Beschauer fällt auf, daß dieses Stammproblem des Plachutta-Gedankens ohne den vorgeflickten und nicht zur Thematik gehörenden ersten Zug (1. Df3, S:c5) an Klarheit gewinne. Wir dürfen aber nicht vergessen, daß diese «Vorgeplänkel» zur Zeit Plachuttas Tagesmode waren und von uns in Kauf genommen werden müssen.

Unser nächstes Beispiel enthält die **Ur- und Antiform** eines schwarzen **Plachuttas**:

F. Palatz  
Original aus »Antiform«  
A. C. White gewidmet

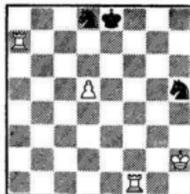


Matt in 6 Zügen

Lösung: 1. Sf7 (es droht 2. Sc7+, T:S. 3. Sd6+), 1. ... Ta6. 2. Ld5 (nun droht die **Plachutta-Verstellung** 3. Lc6+, Tc:L. 4. Sd6+; 3. ... Ta:L. 4. Sc7+), 2. ... Tc8 (richtet sich gegen 3. Lc6+, Ta:L, also ein **Anti-Plachutta**). 3. L:f3 (es droht 4. g5. 5. Sd6+; 3. ... Tc5/c4/c3. (Mit diesem kritischen Verteidigungszug erlangt Weiß nun die Möglichkeit, mit seiner ursprünglichen **Plachutta-Drohung** durchzudringen.) 4. Lc6+, Tc:L. 5. Sd6+, T:S. 6. Sc7+; 4. ... Ta:L. 5. Sc7+, T:S. 6. Sd6+. Eine prächtige Widmungsaufgabe!

Abschließend eine Aufgabe eines **weißen Anti-Plachuttas**:

A. W. Mongrédien  
Hamburgischer Correspondent, 1925



Matt in 4 Zügen

Lösung: Schwarz droht 1. ... Sf7 (also Plachutta-Schnittpunktverstellung mittels 2. Ta:Sf7, Sg3. 3. Kg3, Kd8. 4. kein Matt respektive 2. Tf:Sf7, Sg7. 3. T:g7, Kf8. 4. kein Matt). Weiß zieht deshalb 1. **Th7** (**antikritische** Überschreitung des Plachutta-Schnittpunktes auf Feld f7), 1. ... Sf7. 2. Tf:Sf7, Sg7. 3. Th:Sg7, Kd8. 4. Tf8+. **Weißer Anti-Plachutta in Miniaturform!**

Wird der künftige **Plachutta-Schnittpunkt vom Opferstein im voraus besetzt**, sprechen wir von einem **Voraus-Plachutta** (auch **Fern-Plachutta** genannt); ein entsprechendes Beispiel enthält unsere Aufgabe von Th. Siers (siehe **Nowotny**, Absatz **weiße Schnittpunktcombination**).

Der **Brunner-Plachutta** besteht aus einer **primären Nutzung** der Schnittpunkt-Verstellung, das heißt, die Verstellung wird analog dem Nowotny sofort genutzt, wodurch die übliche Weglenkung des sperrenden Steines wegfällt.

**Planwechsel** — Früherer, heute nicht mehr üblicher Ausdruck für **Zugwechsel(probleme)**, auch **«White to play»** genannt.

**Primärnutzung** siehe **Nutzung**

**Probespiel** — Dieser, von Walther von Holzhausen eingeführte Begriff, ersetzt die frühere Bezeichnung »ideegemäße Verführung« und ist im Bereich des neudeutschen Problemkreises von fundamentaler Bedeutung. Bei den **Vorbereitungskombinationen** besteht das **Probespiel** aus dem Versuch, den **Hauptplan** ohne weiteres durchzuführen, womit die durch den **Vorplan** zu überwindenden Hindernisse ermittelt werden. Bei den **Auswahlkombinationen** ergibt sich das **Probespiel** aus dem Versuch, den **Grundplan** zu realisieren, wobei sich das entgegenstellende Hindernis als der durch den Auswahlsschlüssel zu wirkliche Mehrplan herauschält. (Dr. Werner Speckmann in »Das logische Schachproblem«: »Das Probespiel verkörpert also die Aussage, »die Ausführung der beabsichtigten Maßnahme [also des Haupt- bzw. Grundplans] scheitert an einem Hindernis«. Es besteht demgemäß in einem Versuch, der allein den Haupt- bzw. Grundplan verwirklicht, ohne daß zuvor [durch den Vorplan] oder gleichzeitig [durch den Mehrplan] das Hindernis beseitigt wurde.«) Aus diesen Ausführungen geht hervor, daß das **Probespiel** zugleich der alleinige Gradmesser der im logischen Problem so wichtigen **Zweckreinheit** ist.

**Pseudo-Inder** siehe **Inder**

**Pseudo-Zweizüger** — Drei- und mehrzügige Aufgaben, bei denen das **Satzspiel** ein Matt in zwei Zügen ergibt.

A. Sutter  
(nach J. Dobrusky und  
W. A. Shinkman)  
6. ehrende Erwähnung,  
British Chess Federation, 1968



Matt in 3 Zügen

Lösung: **Satz:** 1. ... Läufer beliebig. 2. Dg1+; 1. ..., c4-c3. 2. D:c3+ (Matt bei den Satzspielen also in zwei Zügen). **Lösungsspiel:** 1. Dh8 (Zugszwang), 1. ..., Lg6. 2. Dg7, L beliebig. 3. Dg1+; 1. ..., Lf5. 2. Df6, L beliebig. 3. Df2+; 1. ..., Le4. 2. De5, L beliebig. 3. De3+; 1. ..., Ld3. 2. Dc3, L beliebig. 3. De3+; 1. ..., Lc2. 2. Db2, L beliebig. 3. Df2+. Ein **Pseudozweizüger** verbunden mit dem **Opositions-Thema**.

**Queen's Cross (Damenkreuz)** — Zweizüger-Häufungsaufgabe: Werden die Felder b5, d5, d7, e7, e5, g5, g4, e4, e2, d2, d4, b4, b5 durch einen Strich miteinander verbunden, ergibt sich eine zwanzig Felder umfassende Kreuzform. Befinden sich die weiße Dame und der schwarze König **innerhalb** dieses Kreuzes, lassen sich mit der weißen Dame das Maximum von zwölf verschiedenen Matts konstruieren.

L. A. Le Mieux  
Good Companion,  
Dezember 1916



Matt in 2 Zügen

Lösung: (Wir beschränken uns auf die zwölf Themamatts.) 1. Le1 (Zugszwang), 1. ..., g5. 2. Df5+; 1. ..., Sh7-f8. 2. D:f8+; 1. ..., Sh7 beliebig. 2. Dg5(D:g5)+; 1. ..., Lc7. 2. D:c7+; 1. ..., Ld6. 2. D:d6+; 1. ..., Le5/La7. 2. D:e5 (De5)+; 1. ..., Tb4. 2. D:b4+; 1. ..., Tc4. 2. D:c4+; 1. ..., Td4 (oder beliebig auf a-Linie). 2. D:d4(Dd4)+; 1. ..., L:d3. 2. D:c1+; 1. ..., De3 (oder beliebig außer 1. ..., Dd2). 2. D:e3(De3)+; 1. ..., Sh1:f2. 2. D:f2+.

**Radikalwechsel** — Von einem **Radikalwechsel** wird gesprochen, wenn das **Lösungsspiel** — verglichen mit dem **Satz** — über geänderte Paraden, Matts und Themen aufweist.

K. Hasenzahl  
1. Ehrende Erwähnung im  
Informaltunier 1967 der  
Schweizerischen Schachzeitung  
Abteilung Zweizüger



Matt in 2 Zügen

Lösung: **Satzspiel:** 1. ..., Dg6+. 2. Sg5+; 1. ..., D:c2+. 2. Sd2+; 1. ..., D:f3+. 2. D:f3+. **Lösungsspiel:** 1. Dc4 (es droht 2. D:e4+); 1. ..., Sd6. 2. Le5+; 1. ..., Sc3. 2. Sd3+; 1. ..., D:D. 2. T:D+. **Radikalwechsel:** das Lösungsspiel enthält gegenüber dem Satzspiel geänderte Paraden, Matts und Themen (Satz: in zwei Varianten **Kreuzschach**-Thematik, Lösungsspiel zwei **Grimshaw-Verstellungen** mit Fesselungsausnützung).

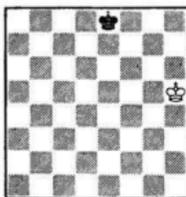
**Räumung** siehe **Linienräumung**

**Räumungsabtausch** siehe **Abtauschidee**

**Reflexmatt** siehe **Märchenschach**

**Retroanalyse** — Hilfsmittel (wir möchten es mit «Rückwärtsdenken» übersetzen), um im orthodoxen Schachproblem die Legalität (oder Illegalität) einer Stellung nachzuweisen. Besonderes Gewicht erhält die Retroanalyse bei Problemen, welche in ihrer Lösung einen Rochadezug oder einen Schlagen-im-Vorbeigehen-Zug aufweisen. Bekanntlich sind diese beiden Zugarten im Problemschach zugelassen, sofern ihre Illegalität gemäß den FIDE-Regeln nicht nachgewiesen werden kann. Schalkhafte Autoren haben mit solchen Finessen schon manchem ahnungslosen Löser einen Fallstrick gelegt. Ein unentbehrliches Element stellt die **Retroanalyse** bei den sogenannten **Retroproblemen** dar. Ihre Forderung mag beispielsweise lauten, daß die letzten fünf Züge zurückgenommen werden und Weiß hierauf in einem Zug mattsetzt. Weitere Themen dieser rückläufigen Spielführung finden wir auf dem Gebiete des **Märchenschachs**. Den interessierten Leser verweisen wir auf unsere Bibliographie-Hinweise unter **Märchenschach** und schließen diesen Abschnitt mit einem einfachen Beispiel.

Dr. J. Sunyer  
Chess Amateur, 1923



Forderung siehe Text

Die etwas ungewohnte Lösungsforderung dieser hübschen Miniaturaufgabe wird umschrieben mit: **Weiß und Schwarz nehmen je einen Zug zurück. Hierauf zieht Schwarz so, daß Weiß sofort matt setzen kann.**

Die Lösung unserer unorthodoxen Aufgabe: Zurück: Kg6:Th5, Th8:Dh5 und nun (also Schwarz am Zug) 1. 0-0! worauf Weiß seelenruhig mittels 1. ... Dh5-h7 matt setzen kann.

**Rex solus** — Verfügt Schwarz in der Ausgangsstellung lediglich über seinen eigenen König, wird dem Problem der Name **Rex solus** gegeben. Besteht eine **Rex-solus-Aufgabe** aus einem **Selbstmatt-Vorwurf** (Märchenschach), ist selbstredend der weiße König der einzig vorhandene weiße Stein.

F. Capraez  
Schweizerische Schachzeitung, 1962



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. f8=L, Kb1. 2. La3, Ka2. 3. Sc3#. Eine leichtfüßige **Rex-solus-Miniatur** mit **Unterverwandlung**.

**Reziprokes Hilfsmatt** siehe unter **Märchenschach**, Abschnitt **Grazer Hilfsmatt**

**Reziproker Mattwechsel** siehe **Mattwechsel**

**Richtplan/Leitplan** — Von H. Grasemann (Deutsche Schachzeitung, 1956) vorgeschlagene Namensänderung für die in den **Auswahlkombinationen** üblichen Bezeichnungen **Grundplan** = **Leitplan** und **Mehrplan** = **Richtplan**.

**Rochade** — Sowohl die kurze als auch die lange Rochade darf im Problemschach eingebaut werden, sofern aus der Stellung nicht nachgewiesen werden kann, daß König und Turm schon gezogen haben. Selbstredend kann die Rochade im Schlüsselzug oder auch im weiteren Lösungsverlauf ihre Verwendung finden.

G. Baumgartner  
Schweizerische Schachzeitung, 1962



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lf3 (droht 2. Db3#), 1. ... La2. 2. o-o-o#; 1. ... Lc2. 2. Da6#; 1. ... S beliebig. 2. Le4#; 1. ... Kc2. 2. Dc4#. Die Verführung 1. Lb3? scheitert an 1. ... Sf5! (1. ... La2/Lc2/S beliebig/Se4. 2. Td1/Lc4/D:g6/Dc4 mit jeweiligem Matt.)

**Roels** — Nicht mit dem **Barulinschen Linienmanöver**, **Thema A**, zu verwechselndes Zweizügerthema: Nach dem Schlüsselzug wird ein (späteres) Fluchtfeld des schwarzen Königs durch zwei weiße Langschrittler beherrscht. Aus dem Schlüsselzug resultiert eine Mattdrohung, wobei bei deren Ausführung einem der beiden weißen Langschrittler durch **Selbstverstellung** die Linie gesperrt wird. Der schwarze Verteidigungszug **verstellt** unter **Entfesselung** einer weißen Figur seinerseits die Linie des zweiten weißen Langschrittlers. Mit dem **entfesselten** Stein kann Weiß nunmehr Matt setzen.

A. Servais  
Amical Sport, 1944  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Tc7c8 (droht 2. Sc7#, Selbstverstellung von Turm c8), 1. ... Scc3. 2. Db4#; 1. ... Sfe3. 2. Da4#; 1. ... Scd4 (oder auch 1. ... Sfd4). 2. c3-c4#

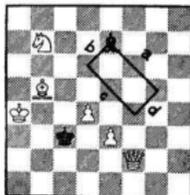
**Römer** — Die römische Idee — zurückgehend auf eine 1905 erschienene Aufgabe von Kohtz und Kockelkorn, welche dem in Rom lebenden langjährigen Präsidenten des italienischen Schachbundes (daher auch der Ausdruck Römer), A. Guglielmetti, gewidmet war — ist unzweifelhaft eines der fruchtbarsten und meistbearbeitesten Themen im Problemschach. Für den heutigen Betrachter ist es denn sicher auch lesenswert, gleich zwei Definitionen der römischen Idee aus älterer Zeit abgedruckt zu sehen:

«Ein Stein kann eine Drohung des Gegners erfolglos machen; er wird vom Gegner absichtlich so abgelenkt, daß er jene Drohung zwar noch immer erfolglos zu machen vermag, aber eben durch den Paradezug dem Gegner die — vorher unmögliche oder erfolglose — nunmehr erfolgreiche Ausführung eines anderen Angriffes ermöglicht.» (H. Rübesamen in «Festschrift des Akademischen Schachklubs München», erschienen 1911).

«Ein römisches Problem ist ein solches, in dem ein schwarzer Stein eine zusammengesetzte Hinlenkung erfährt, wobei dieser selbe Stein in der ideegemäßen Verführung und in der Lösung zwar keine identischen, aber doch analoge Bewegungen ausführt.» (F. Palitsch in «Die Ablenkung, das Element der Indirekten Kombination», 1917.)

Wir möchten uns der Begriffsbestimmung H. Klüvers anschließen, welche in seinem prächtigen Erich-Brunner-Buch aussagt: «Schwarz könnte eine Drohung des Weißen (= **Hauptplan**) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Weiß lenkt daher diesen Stein im **Vorplan** derart, daß er die **Hauptplandrohung** zwar noch immer auf analoge Weise parieren kann, wodurch aber eine Schädigung von Schwarz entsteht, die von Weiß genutzt wird.» (Ergänzend ist zu erwähnen, daß der Römer in der weißen und schwarzen Urform sowie deren entsprechenden Antiformen darstellbar ist.)

J. Kohtz und C. Kockelkorn  
Deutsches Wochenschach, 1905



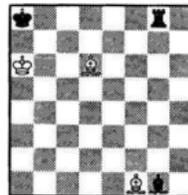
Matt in 4 Zügen

Der Urahn des **Römers** diene uns als Illustration eines praktischen Beispiels:

Den **Hauptplan (Probespiel)** 1. De2 mit der Drohung 2. Ld3 und 3. Dc2+ durchkreuzt Schwarz mit der Parade 1. ... , Lg5 (2. Ld3, Lc3!). Trotz der **Vorplanlenkung** 1. Sd6!, L:d6 ist Schwarz weiterhin in der Lage, die **Probespieldrohung** zu widerlegen (2. De2, Lf4. 3. Ld3, L:e3. 4. Dc2+, K:d4). Themagemäß enthält diese analoge Verteidigung jedoch eine **neue, ursprünglich nicht enthaltene Schädigung**, nämlich den Schlagzug 3. e:f4 mit der Fortsetzung 3. ... , K:d4, 4. De5+. Die vollständige Lösung lautet also 1. Sd6, L:d6. 2. De2, Lf4. 3. e:f4, K:d4. 4. De5+. Wird, wie im vorliegenden Fall, der deckende Stein geschlagen, spricht man von einem **Schlagrömer**. Weitere Arten, je nach der **Eigenschaft der Schädigung**, sind der **Blockrömer**, **Entfesselungsrömer**, **Verstellungsrömer**, **Tempogewinnrömer**, **Wertverluströmer** und andere mehr. Den meisten Römern eigen ist das sogenannte **römische Rechteck**. Auf unsere Aufgabe von Kohtz und Kockelkorn zurückgehend, finden wir die für den **römischen Stein (Verteidigungsstein)** in bezug auf **Probespiel** und **Lösung** bedeutsamen Felder e7, g5, d6 und f4. Werden diese Punkte miteinander verbunden (siehe Diagramm, versinnbildlichen a) die lineare Bewegung des Probespiels, b) des Vorplans, c) des Hauptplans, während d) als sogenannte «römische Differenz» umschrieben wird. Mit diesem Hilfsmittel ergibt sich eine einfache visuelle Veranschaulichung des gedanklichen Unterschiedes Probespiel/Hauptplan. Zuweilen kann das römische Rechteck auch die Form eines Trapezes annehmen.

Unser nächstes Beispiel — eine **Miniatur** — zeigt die Darstellung eines **doppelt gesetzten Schlagrömers**:

Dr. K. Fabel  
Schwalbe, 1961



Matt in 4 Zügen

Lösung: Probespiele 1. Lc4?, Tg5! respektive 1. Lb5?, Tc8! Deshalb 1. Ld3, Te8. 2. Lc4, Te5. 3. L:e5, L beliebig. 4. Ld5+; 1. ... , Tg4. 2. Lb5, Tc4. 3. L:c4, L beliebig. 4. Ld5+. Römische Rechtecke: g8/g5/e5/e8 respektive g8/c8/c4/g4.

Wie eingangs erwähnt, ist auch die **römische Lenkung** eines **weißen Steins** darstellbar. Ein solches Beispiel bringt die nächste Aufgabe:

A. W. Mongrédién  
Original aus »Antiform«



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Tf8 (es droht 2. Tb8 gefolgt von 3. Tb4+), 1. ... , Sf2. 2. T:f2, g3. 3. Tf8, beliebig. 4. Tb8, beliebig. 5. Tb4+. Schwarz zwingt den Anziehenden mittels 1. ... , Sf2 (2. ... , Sd3!) zur ersten Lenkung 2. T:f2. Dadurch ist Weiß das Betreten der b-Linie nunmehr wegen Verstellung des Läufers auf a1 verwehrt (3. Tb2?, K:c3!), so daß jetzt — als **direkte weiße Kombination** — der **antirömische** Zug 3. Tf8 erfolgt. Also ein **weißer Verstellungsrömer** mit seiner entsprechenden **Antiform**.

Aufgaben mit römisch gelenkten **weißen** Steinen sind in der Praxis äußerst selten. Es soll denn auch nicht gelegnet werden, daß der **weiße Römer**, eine Kombination als **Idee in der Verteidigung**, durch seine lösungsverlängernde Tendenz (das ist ja der ganze Zweck der schwarzen Initiative) der **schwarzen Urform** (= **Idee im Angriff**) in bezug auf Ideenreichtum und Prägnanz bei weitem nachsteht. Bewirkt die **römische Lenkung** als **einzige Schädigung** schwarzen **Zugzwang**, sprechen wir von einem **Zugzwang-Römer** (die Förderung dieser Idee verdanken wir H. Klüver, der in seiner Schachette der »Welt« seinerzeit ein entsprechendes Thematurnier ausschrieb).

Dr. W. Maßmann  
Thematurnier »Die Welt«, 1959  
1. Sendungspreis



Matt in 4 Zügen

Lösung: Probespiel 1. Td4?, Tbg1! bzw. 1. Tg3?, Tbb4! (kein Zugzwang). 1. Ld6 (es droht 2. Td5+) T:b5. 2. Td4, Tg5. 3. Ta4 und Zugzwang gefolgt von Matt, 1. ... , Th1. 2. Tg3, T:h4. 3. La4, Zugzwang und Matt im folgenden Zug.

Aus unserer einleitenden Begriffsbestimmung wissen wir, daß Weiß eine nach der zusammengesetzten Lenkung erfolgte Schädigung nutzt, welche im ursprünglichen Hauptplan **nicht** enthalten war. Es sind aber auch Aufgaben konstruierbar — die sogenannten **Römer niederer Ordnung** — welche nur über eine **einfache logische Kombination verfügen** und **keine neuartigen Schädigungen aufweisen**, d. h. der **Mattzug war schon in der Drohung des Probespiels enthalten**.

E. Brunner  
Akademische Monatshefte  
für Schach, 1911  
J. Koltz und C. Kockelkorn  
gewidmet



Matt in 3 Zügen

Lösung: Probespiele 1. Sb4?, Le6! bzw. 1. Sd4?, La6! Aber 1. g4, Lb7. 2. Sb4, Ld5. 3. S:d5+; 1. ... , L:g4. 2. Sd4, Le2. 3. S:e2+. Ein (Schlag)-**Römer niederer Ordnung**: Nutzung von Schädigungen, welche bereits anfangs bei sofortiger Ausführung des Hauptplans möglich war. Im weiteren finden wir die zwei **Blockrömer** 1. ... , La6. 2. Sb4, Lc4. 3. Sb1+ und 1. ... , Le6. 2. Sd4, Lc4. 3. Sb1+.

Ferner haben wir uns gemerkt, daß der römische Stein im Vorplan derart gelenkt wird, daß er die **Hauptplandrohung immer noch auf analoge Weise parieren kann**. Das ist der Normalfall oder **Römer im engeren Sinn**. Ist dieser Verteidigungszug **andersartig** (pariert er also **nicht** im analogen Sinne), sprechen wir von einem **Römer im weiteren Sinne**. Eine Miniaturkomposition diene uns als Beispiel eines solchen **Römers**.

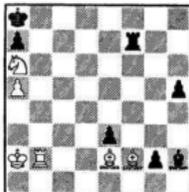
Dr. W. Speckmann  
Nach Dr. W. Maßmann  
Oesterreichische Schachzeitung, 1956



Matt in 3 Zügen

Lösung: Das Probespiel 1. Db1? widerlegt Schwarz mit 1. ... T:f4! Deshalb 1. Le1! (es drohen jetzt die beiden Echomatts 2. Da5+, Kb3. 3. Da2+ respektive 1. ... Kb3. 2. Db5+, Kc2. 3. Db1+), 1. ... Th5. 2. Db1, Tb5. 3. Da2+. Ein **Blockrömer** im weiteren Sinne: die neue Verteidigung (1. ... Th5) verläuft **nicht analog** zur ursprünglichen Verteidigung (1. ... T:f4). Als abschließendes Beispiel aus der großen Familie der Römer ein sogenannter **Konsekutiv-Römer**:

B. Schauer  
Europe Echecs, 1963  
1. Preis (Mehrzüger)



Matt in 7 Zügen

Lösung: 1. Ld3, Te7. 2. Lc4, Td7. 3. Lb5, Td6. 4. Lf1, Tg6. 5. Lg3 mit Matt in 2 Zügen. (Auf 3. ... Kb7 erfolgt 4. L:T+.) Verhinderung der seitlichen Verteidigungsmöglichkeiten des schwarzen Turmes mittels römischer Lenkungen; geschickte Nutzung des letzten Römers (4. Lf1 mit der erzwungenen schlechten Parade 4. ... Tg6).

**Hilfstein-Römer** siehe **Hamburger**

**Rössel** siehe **Batterie (Siers' Batterie)**

**Ruchlis-Thema** siehe **Paradenwechsel**

**Rückkehr-Thema** — Kehrt die Schlüsselszugfigur im zweiten Zug auf ihr vor dem ersten Zug innegehabtes Feld zurück, sprechen wir vom **Rückkehr-Thema** (auch **Switchback-Thema**).

John Brown  
1855



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. De2, e4. 2. Dd1 (**Rückkehr**), 2. ... e3. 3. Dg4+; 2. ... Kc3. 3. Lc5+. Eine der ersten **Switchback**-Darstellungen!

**Rückwechselfprobleme** — Von Erich Brunner vorgeschlagene Bezeichnung für die heute üblichere Benennung **Paradenwechsel (Ruchlis-Thema)**. Ausführliche Betrachtungen aus der Feder Brunners findet der interessierte Leser in Raneforths Schachkalender aus dem Jahre 1927. Wie H. Klüver in seinem Brunner-Buch treffend bemerkt, brauchte die Problemwelt an die zwanzig Jahre, um diese Gedanken neu zu entdecken und zur Beliebtheit zu bringen!

**Rundläufe** — Ergeben die Zuglinien einer bestimmten Figur eine beliebige geometrische Form (z. B. Quadrat, Rechteck, Dreieck) pflegt man von einem **Rundlauf** zu sprechen. Besondere Bedeutung erlangt der **Dreiecksrundlauf** bei den **Tempoduellen**. Das kleinstmögliche Dreieck der weißen Dame enthält die folgende Aufgabe:

Th. Nißl  
Wiener Schachzeitung, 1929



Matt in 4 Zügen

Lösung: Satz: 1. ... Kb1. 2. Dc1+; 1. Dd4, Kb1. 2. Dd3+, Ka1. 3. Dc3, Kb1. 4. Dc1+ (Dreieck c3/d4/d3/c3).

**Rupp-Thema** — Zweizügerthema: Der Schlüsselszug **fesselt** sowohl einen weißen als auch einen schwarzen Stein. Die **schwarze Parade** ist so konstruiert, daß **beide gefesselten** Steine wieder **entfesselt** werden und sich Weiß dadurch eine Mattmöglichkeit bietet.

H. V. Tuxen  
Rupp-Thema-Turnier, 1936  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. c:d7 (droht 2. Sf8+), **Fesselung** von d7 und Ld6. 1. ... D:a6/Db6/Sc6, **Entfesselung** von d7 und Ld6. 2. d8=S/d:c8=D+.

**Sackmann** (im romanischen Sprachbereich auch **Albain** benannt) — Nach dem deutschen Problemkomponisten Franz Sackmann (1888—1927) bezeichnete Kombination folgenden Inhaltes: Das **Probespiel** scheidet an einer bestimmten Parade der Gegenfarbe. Diesem Verteidigungszug entgegenzuwirken, bedient sich (**weißer Sackmann**) **Weiß einer zusammengesetzten Hinführung** eines eigenen Steines zu einer Linie, wobei die **richtige Auswahl** mehrerer scheinbar zum Ziele führender Felder auf dieser Linie zu treffen ist. Der **Sackmann** ist also eine **direkte Kombination** ersten Grades und unterscheidet sich deshalb vom artsverwandten **Römer** (**indirekte Kombination**). Es ist denn auch bezeichnend, daß Franz Sackmann bei der Veröffentlichung seiner nachstehend abgebildeten Aufgabe aus dem Jahre 1910 noch glaubte, den weißen Römer entdeckt zu haben (welcher ja — wir wiederholen uns — eine indirekte Kombination von Schwarz mit den weißen Steinen ist).

F. Sackmann  
Deutsche Schachblätter, 1910

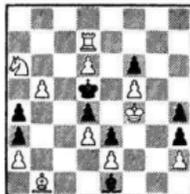


Matt in 4 Zügen

Lösung: Es scheidet 1. Kf7? an der Pattfortsetzung 1. ... , g3. 2. Te4, Kc3. 3. Dc1. Deshalb 1. Td7!, g3. 2. Td4, Kc3. 3. Dc1, K:d4. 4. c3+; 1. ... , Kc3. 2. Dc1, K:b4. 3. Td4+ mit Matt im nächsten Zuge.

Die **Kombination Sackmann** ist — nebst ihren **Antiformen** — auch mit den **schwarzen Steinen** darstellbar. Ein Beispiel des schwarzen Sackmanns bringt unser nächstes Diagramm:

C. Eckhardt  
Original aus »Antiform«



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Lc2, Lb4! 2. L:a4, L:d6+. 3. Kg4, Ke5. 4. Lb3 und 5. Td5+. Das **Probespiel** erscheint in Form des Zuges 1. ... , Lg3? mit dem vierzügigen Matt 2. h:L, h:g3. 3. L:a4 und 4. Lb3+.

**Salamanca-Thema** — Zweizüger-Aufgaben: Nach dem Schlüsselzug verfügt Weiß über zwei abzugsbereite **Batterien**. Gegen die Drohung des Schlüsselzuges schlägt Schwarz den maskierenden Stein einer der beiden **Batterien** unter gleichzeitiger **Fesselung** eines zweiten schwarzen Steines. Weiß nutzt die **Fesselung** der beiden schwarzen Steine durch Abzugsmatt der anderen, noch vollständigen **Batterie**.

A. Ellermann und T. Salamanca  
»Enroque«, 1947

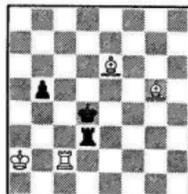


Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. d:e5 (droht 2. D:f6+), 1. ... , D:e5. 2. d4+; 1. ... , S:d3. 2. e6+.

**Satzspiel** — Lösungsverlauf, der sich ergibt, wenn Schwarz den Anzug hätte. Zieht der schwarze König, sollte sich — einem ungeschriebenen Gesetz entsprechend — ein Matt ergeben. Führen **sämtliche** in einer Stellung enthaltenen schwarzen Züge zu Mattmöglichkeiten, sprechen wir von einem **Zugwechspelproblem** (näheres unter **Zugwechsel**). Selbststrebend spielt jedoch auch der **unvollständige Satz** oder **Satzspiele**, welche **nicht** zum Matt führen, bei gewissen Aufgaben eine entscheidende Rolle. Bei den **Hilfsmattproblemen** (**Märchenschach**) geht der Anzug für das Satzspiel — siehe nachstehendes Beispiel — naturgemäß auf Weiß über:

E. Holladay  
Problembiad, 1959



Hilfsmatt in 2 Zügen  
(2 Lösungen)

Lösung: Satz: 1. ..., Lf4. 2. b4, Tc4+; Lösung a) 1. Ke4, Tc3. 2. Td4, Te3+; b) 1. Tc3, Ld5. 2. Kd3, Td2+ (3 Echo-Modellmatts).

**Schachgebot** — Entgegen eines auch heute noch verbreiteten Irrtums, ist ein Schachgebot (des Schlüsselzuges) — sofern es dem Inhalt der Aufgabe entspricht — ohne weiteres zulässig.

**Schein-Inder** siehe **Inder**

**Schiffmann-Parade** — von I. A. Schiffmann (1903—1930, \* Odessa, † Chisinau, Rumänien) entwickeltes Zweizüger-Thema: Gegen ein nach dem Schlüsselzug drohendes Abzugsmatt schlägt Schwarz (unter **Selbstverstellung**) in eine zweite weiße **Batterie**. Wegen **Entfesselung (durch weiße Selbstverstellung) der Verteidigungsfigur bei Ausführung des Drohmattes** verschwindet dieses, dafür ergeben sich durch die schwarze **Selbstfesselung** neue Mattmöglichkeiten.

I. A. Schiffmann  
De Problemat, 1928  
Lob



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Df7 (droht 2. Ld6+), 1. ..., D:d5. 2. D:g7+; 1. ..., L:d5. 2. Df4+ (**Rückkehrthema**); 1. ..., Ke5. 2. Lc3+; 1. ..., c5. 2. Lc3+.

Die **zweite Form** der **Schiffmann-Parade** ergibt sich, wenn Schwarz bereits in der Ausgangsstellung in der zu verstellenden **Batterie gefesselt** ist und das Vorrücken somit nur innerhalb dieser **Batterie** geschieht.

Die **dritte Form** (auch **Königs-Schiffmann** genannt) geht auf G. J. Nietvelt zurück. Sie unterscheidet sich gegenüber der Hauptform nur darin, daß die das Drohmatt parierende schwarze Verteidigungsfigur durch einen Fluchtzug des schwarzen **Königs** gefesselt wird (und nicht durch Schlagen in eine **Batterie**).

Die **vierte Form** schließlich (nach unserer Aufgabe A. Maris entstanden) sieht Schwarz — analog der zweiten Form — bereits in der Ausgangsstellung **gefesselt**. Durch einen **sperrwechselähnlichen** Zug eines schwarzen Läufers kann die Verteidigungsfigur das Drohmatt (bei dessen Ausführung der schwarze Verteidiger ebenfalls entfesselt würde) nunmehr parieren, als schädlicher Effekt des Läuferzuges (**Linienverstellung**) zeigt sich jedoch eine neue Mattnutzung.

A. Mari  
Chess Amateur, 1923



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Tc4 (droht 2. b4+), 1. ..., Lc6! 2. Sc5+. Bei Ausführung der Drohung nach der **Parade** erweist sich die schwarze Dame (Verteidigungsfigur) als **entfesselt** und zugleich imstande, den mattbietenden Turm d3 zu schlagen; als Nachteil ergibt sich die **schädliche Verstellung** der sechsten Linie durch den Läuferzug 1. ..., d5-c6 (= vierte Form der **Schiffmann-Parade**).

**Nietvelt-Parade**: Gleiche Definition wie Hauptform der Schiffmann-Parade mit dem Unterschied, daß die Verteidigungsfigur bei Ausführung des Drohmattes durch **Wegzug** eines weißen Steines **entfesselt** wird (**Schiffmann** = **Entfesselung** durch **Verstellung**).

G. J. Nietvelt  
La Bataille, 1946



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. L:d5 (droht 2. D:Lg7+ und 2. f4+), 1. ..., S:Ld5 (Nietvelt, auf 2. D:Lg7+? **Entfesselung** durch **Wegzug**). 2. e:Lf5+; 1. ..., S:e4 (Schiffmann, auf f4+? **Entfesselung** durch **Selbstverstellung**). 2. Le6+.

Weniger bekannt ist die **dreizügige Schiffmann-Parade** (auch **Sola-Schiffmann**): Öffnung einer weißen Linie durch Schwarz, welche Weiß bei Ausführung der Drohung schädlich selbstverstellen würde.

P. Sola, Uusi Suomi, 1935: Weiß Kf7, Sg7, Sh7, Lb2, Lg6, Bc3; Schwarz Kh6, Tf3, Sa2, Bd7, Be4, Bf5; + in 3 Zügen, Lösung: 1. Sh5 (droht 2. Shf6, 3. Sg8+), 1. ..., T:c3 (2. Shf6, Tc8. 3. ?). 2. Sg3, T:g3. 3. Lg7+.

Bibliographie: G. Baumgartner: -Faszinierendes Schachproblem-, Zürich, 1963

**Schlagfiguren** (ferner auch **Schachzwang**, **Schachzickzack**, **Schlagzwang**) siehe unter **Märchenschach**.

**Schlagschlüssel** — Der **Schlagschlüssel** (Schlagen im ersten Zug) ist — wie übrigens auch der **Schachschlüssel** — ohne weiteres zulässig und, sofern dem Inhalt der Aufgabe entsprechend, keinesfalls als wertmindernd zu taxieren.

**Schlüsselzug** — Mit **Schlüsselzug** (oder auch nur kurz **Schlüssel**) bezeichnen wir den **ersten Zug** der Problemlösung. Enthält eine Schachaufgabe mehrere Schlüsselzüge, wird sie als nebenläufig (**gekocht**) und wertlos gestempelt (es sei denn, die Lösungsforderung — beispielsweise das **Hilfsmatt**, **Typ Neumann**, ferner **Zwei- und Mehrspänner** — verlange ausdrücklich mehrere Schlüsselzüge). Der Schlüsselzug kann von zurechtstellender, abwartender, strategischer, überraschender usw. Art sein; eine allgemeingültige Regel über seinen ästhetischen Wert zu ziehen ist problematisch und soll unseres Erachtens dem einzelnen Löser überlassen bleiben.

Immerhin werden als **wertvermindernd** betrachtet: Schlüsselzüge, welche auf leicht erkennbare Weise eine auffallend entfernte Angriffsfigur heranziehen; dem feindlichen König **ein** oder gar **mehrere** **Fluchtfelder nehmen**; eine wichtige gegnerische Verteidigungsfigur fesseln; die Aufstellung der weißen Angriffsfiguren auf grobe Art vervollständigen usw.

Von einem **Give-and-Take-Schlüssel** sprechen wir, wenn durch den ersten Zug dem schwarzen König zwar ein oder mehrere Fluchtfelder geraubt werden, diesem aber gleichzeitig ein oder mehrere **neue, gleichwertige** Fluchtfelder gegeben werden. Dazu das folgende Beispiel:

L. Bühler, Luzern (erschien 1965 im Schach Kait): Weiß: Kh2, Tf4, Lb4 und Ld7, Sc6 und Sf5; Schwarz: Kd3, Matt in 3 Zügen.

Lösung: 1. Sf-d4, Ke3. 2. Lf5, K:Tf4. 3. Ld2+ (**Mustermatt**); ferner 1. ... , Kc4. 2. Lf5, Kd5. 3. Le6+. Durch den Schlüssel werden die Felder c2/e2 genommen, dafür e3 und c4 zugänglich gemacht.

**Schnittpunkt (-kombination)** — Kreuzen sich die **Wirkungslinien** zweier Langschrittler (beispielsweise Turm/Läufer) auf einem bestimmten Feld, wird dieses als **Schnittpunkt** bezeichnet. Bewirkt das **Zurechtstellen eigener Figuren** eine **nutzbringende Verstellung** des Schnittpunktes (respektive die **Vermeidung einer nachteiligen Verstellung**) sprechen wir von einer **direkten Schnittpunktkombination**. Erreicht die **Lenkung gegnerischer Figuren** eine für den Gegner **nachteilige Verstellung** (respektive **verhindert sie eine für den Gegner nützliche Verstellung**) ergibt sich eine **indirekte Schnittpunktkombination**. Sämtliche **Schnittpunktkombinationen** (z. B. **Grimshaw**, **Nowotny**, **Kling** usw.) werden im Verlaufe unserer Besprechungen eingehend erläutert (siehe ferner auch **kritischer Zug**).

**Schor** — Zweizügerthema: Der Schlüsselzug bewirkt die **Entfesselung** eines schwarzen Steines (A) mit gleichzeitiger **Selbstfesselung** eines weißen (B). Um ein Drohmatt zu parieren, **entfesselt** Stein A den weißen Stein B, welchem dadurch ein **Matt** ermöglicht wird.

**Schutzflucht** siehe **Parakritisches System**

**Schwalbe** — Werden **alle** thematischen Züge einer logischen Kombination von **einer** weißen Figur bewerkstelligt, spricht man von einer **«Schwalbenform»**. Diese Bezeichnung geht auf die berühmte Aufgabe von Kohtz und Kockelkorn «Eine Schwalbe» zurück (siehe **Grimshaw, doppelwendiger**). Den gleichen Namen gab sich und ihrer Monattschrift die so verdienstvolle Vereinigung deutscher Problemfreunde.

**Schwarzer Siegfried** — Von Dr. K. Fabel («Schwalbe», 1936 und 1937, Seiten 484/155) gewählter Ausdruck, womit eine **einzig** (**bewegliche**) **schwarze Figur**, welche wegen **Pattgefahr** nur unter **bestimmten Voraussetzungen geschlagen** werden darf, bezeichnet wird.

FxPalatz und E. Schütte  
National-Zeitung Essen, 1938



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Lc2, Ld3. 2. S:d3, Kd7. 3. c8=D+, Ke7. 4. Te6+; 1. ... , Lh3. 2. Ld3! 1. Lb3? Lc4! 1. Ld1? Le2! Der schwarze Läufer muß also in vorliegender Aufgabe so gelenkt werden, daß er unter **gleichzeitiger Pattaufhebung geschlagen** werden kann (**Siegfried-Strategie**), ferner **Oppositionsthema** mit **Auswahlschlüssel**.

**Schweizer Idee** — Auf Erich Brunner (1885–1938) zurückgehende Idee folgenden Inhaltes: Im **Probespiel** kann Schwarz einen Drohmatt mit einem bestimmten Stein verteidigen. Durch die **Vorplanenkung** wird ein anderer schwarzer Stein so verlagert, daß der ursprüngliche Drohmatt (des **Probespiels**) nun einen Wechsel in der Drohung (= **Drohwechsel**) bewirkt und einen **geänderten Verteidigungszug** des selben Verteidigers erzwingt. Diese schädliche neue Parade kann von Weiß genutzt werden.

Erfolgt die für die Schweizer Idee so wichtige **Drohfeldverlegung** durch eine **Wirkungsfigur**, spricht man vom Typ I; geschieht die Verlegung durch das **Wirkungsobjekt**, vom Typ II.

E. Brunner  
Hamburgischer Correspondent, 1934

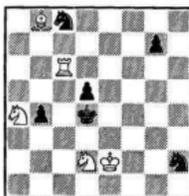


Matt in 3 Zügen

Lösung: **Probespiel** 1. Le3?, Tb1 (es drohte 2. Se1+). Deshalb 1. Ta5, L:a5. 2. Le3 (es droht nun 3. Sh4+), 2. ... , Tb4. 3. Se1+; 1. ... , Sg7. 2. Se1+, Kf4. 3. Le3+. **Drohwechsel** von Se1+ zu Sh4+, ein **Sperr-Schweizer** vom Typ I (**Verlagerung einer Wirkungsfigur**).

Um einer gewissen Erstarrung der **Schweizer Idee** entgegenzusteuern, schlug der unvergeßliche Schweizer Problemtheoretiker und -komponist M. Henneberger vor, die einengende Vorschrift, wonach der **Drohwechsel** einen geänderten Verteidigungszug des **gleichen** Verteidigers zu bewirken hat, fallen zu lassen (im obigen klassischen Beispiel also Turm b8-b1-b4). Eine Aufgabe mit der neuen, erweiterten Definition zeigt das nächste Diagramm:

J. Kupper  
Dreizügerturnier der  
„Baster Nachrichten“, 1905  
3. Erwähnung



Matt in 3 Zügen

Lösung: **Probespiel** 1. Te6 (droht 2. Le5+), 1. ... , Sg4. Deshalb 1. Tg6 (es droht 2. Tg5. 3. La7/Le5, Tg4+), 1. ... , Sd6. 2. Te6 (jetzt droht 3. La7+), 2. ... , Sc4. 3. Sb3+; ferner 1. ... , Se7/Sa7. 2. Tg3! und 1. ... , Sb6. 2. T:b6. **Drohwechsel** von Läufer e5 zu Läufer a7; ein **Block-Schweizer**, ebenfalls gekleidet in **Meredith-Form**; ferner wird die **Parade nach dem Drohwechsel** nicht vom **ursprünglichen Verteidiger** übernommen (Sh2-g4).

**Seeberger** — Nach dem vermutlichen Erstdarsteller, dem Österreicher Joh. Seeberger, 1843—1879, benannte **indirekte Schnittpunkt Kombination**:

Mittels einer weißen Drohung wird ein schwarzer Stein A **kritisch** über den **Schnittpunkt** gelenkt. Eine zweite weiße Drohung bewirkt, daß ein schwarzer Stein B die Figur A teilweise oder ganz **einsperrt** (dadurch Einschränkung oder Aufhebung der Zugkraft von Stein A). Der daraus sich ergebende **Zugzwang** wird von Weiß genutzt.

J. Seeberger  
Illustriertes Familienjournal, 1860



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Ta8, L:a8 (**kritische Lenkung** von Stein A). 2. La3, Sb7 (erzwungene totale **Einsperrung** von Stein A durch Stein B). 3. Le7, beliebig (Zugzwang). 4. L+.

Unsere Aufgabe illustriert einen **schwarzen Seeberger** und stellt das mutmaßliche Stammproblem dar.

Ergänzend ist zu erwähnen, daß die **Verstellung** auch mit Figuren gleicher Gangart erzwingbar ist, und der **Seeberger** auch als **gemischtfarbig** und (in beschränktem Maß) **weiße Schnittpunkt Kombination** mit den entsprechenden **Antiformen** darstellbar ist.

**Seeberger-Thema** — Zweizügeraufgabe: Gegen die Drohung des Schlüsselzuges verteidigt sich Schwarz mit einer **Grimshaw-Verstellung**. Die daraus resultierende **aktive** und **passive Selbstverstellung** kann von Weiß mittels neuer Mattführung schädlich genutzt werden.

P. ten Cate  
British Chess Magazine, 1947



Matt in 2 Zügen

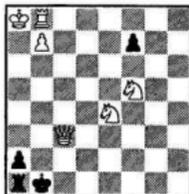
Lösung: 1. Lb8 (droht 2. Sh3+), 1. ... , Le5. 2. Tg8+; 1. ... , Te5. 2. Ta1+.

**Sekundärdrohung** siehe Mikulcak-Thema und **Verteidigung, fortgesetzt**

**Sekundärverteidigung** siehe **Verteidigung 2. Grades**

**Selbstmatt** — Märchenschach: Bei weißem Anzug wird Schwarz gezwungen, Weiß innerhalb der vorgeschriebenen Zügezahl **Matt zu setzen**. Ein allfälliges Schachgebot dem schwarzen König muß wie im direkten Schach erwidert werden. Das **Selbstmatt** ist die älteste (wissenschaftlich untermauerte) Form des Märchenschachs; ausgewogene Aufgaben aus der Zeit um 1300 lassen vermuten, daß es noch früheren Generationen geläufig war!

K. Flatt  
Problemturier 1925/26 des  
Chemnitzer Tagblattes  
2. Preis



Selbstmatt in 7 Zügen

Lösung: 1. Sd4, f6. 2. Da3. 3. Sf5. 4. Se3+. 5. Db3+. 6. D:a2, Tb1. 7. Da1, T:a1±; 1. ..., f5. 2. Sf2. 3. Se2. 4. D:f3. 5. Dc3+. 6. Da3!, Kc2. 7. D:a2+, T:a2+.

**Seneca** — Zweizüger: Zwei oder mehr thematische **Verführungen** (ausgeführt durch die **gleiche** weiße Figur) scheitern daran, daß durch weiße **Selbstverstellungen** dem schwarzen König je ein Fluchtfeld freigelegt wird. Die schwarzen **Paraden** gegen die Schlüsselzugsdrohungen sind so angelegt, daß je eines dieser Fluchtfelder blockiert wird und Weiß eine entsprechende Mattsetzung ermöglicht (aus den thematischen Verführungen werden reelle Matts). Die **Verteidigungsparaden** sind von der **selben** schwarzen Figur auszuführen.

**Servais** — Zweizügerthema: Der Schlüsselzug **entfesselt** einen weißen und einen schwarzen Stein so, daß je eine schwarze und weiße **Halbfesselung** entsteht. Gleichzeitig droht er Matt. Schwarz pariert je mit Hilfe einer der **halbgefesselten** Figuren. Weiß setzt unter Ausnützung der **Fesselungsstellung** der zwei schwarzen Themafiguren alternierend mit je einem der **halbgefesselten** Steine Matt.

**Siegfried** siehe **schwarzer Siegfried**

**Siers' Rössel** siehe **Batterie (Siers' Batterie)**

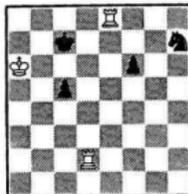
**Sola-Schiffmann** siehe **Schiffmann**

**Somoff** siehe **Barulin**, Thema B, Variante 1

**Sperffalle** siehe **Spermeidung**

**Spermeidung** — Von Dr. Maßmann in die Problemtheorie eingeführter Begriff: **Vermeidung** einer **Selbstverstellung** durch einen den **Schnittpunkt überschreitenden Zug**.

F. Palatz  
Escacs a Catalunya, 1932  
(verbessert)  
1. Lob



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Ta8 (verbunden mit der Drohung 2. Tdd8. 3. Tac8±), 1. ..., Sf8. 2. T:f8, c4. 3. Ta8 usw. Die sofortige Verdoppelung der Türme auf der achten Linie führt zur Behinderung des e-Turmes, deshalb der **spermeidende** Zug 1. Ta8 (respektive 3. Ta8). Diese **Miniaturlösung** enthält gleichzeitig die **Antiform** zur **Spermeidung**. Schwarz zwingt seinen Widersacher zur **Zurücknahme** des **Spermeidungszuges** mittels 2. T:f8, kann allerdings hier nicht verhindern, daß das gleiche Manöver mit Erfolg im dritten Zug wiederholt wird. Diese **Antiform** der **Spermeidung** wird nach F. Palatz **Sperffalle**, nach H. Klüver sprachlich besser **Spermsuchung** genannt.

**Spermsuchung** siehe **Spermeidung**

**Sperwechsel** (auch **Valve** respektive **Bi-Valve** genannt) — Zur Widerlegung einer Drohung öffnet Schwarz die Wirkungslinie eines eigenen Steines unter gleichzeitiger Schließung einer anderen Linie des selben Steines = **einfache Valve**. **Bi-Valve** = Öffnung der Linie eines Steines A, Schließung der Linie eines Steines B.

G. Léon-Martin  
Chess Amateur, 1928  
Valve-Turnier  
3. Sonderpreis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Tg5 (droht 2. h7-h8=D oder L+), 1. ..., Sf3. 2. Td5+; 1. ..., Sf1. 2. Tb3+; 1. ..., Sb6. 2. S:Tb5+; 1. ..., Lb4. 2. Sb3+. Das Problem enthält also vier Varianten einer **einfachen Valve** und als fünftes Abspiel zusätzlich das Beispiel einer **Bi-Valve**: 1. ..., Lb6. 2. S:Tb5+.

In diesem Zusammenhang ist das Zweizügerthema **Paros** zu erwähnen: Die Aufgabe enthält zwei **Bi-Valven**, wobei Schwarz in der ersten Variante die Wirkungslinie eines schwarzen Steines A öffnet und jene eines Steines B schließt, in der zweiten Variante im umgekehrten Sinn die Linie von Stein A schließt und die Wirkungslinie von Stein B öffnet.

**Spiegel matt** (auch **Rahmen matt**) — Mattbildstellung, bei der alle acht Nachbarfelder des mattsetzten Königs **unbesetzt** sind.

**Springerrad** — **Häufungsaufgabe**: Besetzt ein weißer bzw. schwarzer Springer in acht Varianten sämtliche ihm gangartmäßig zustehenden Felder, spricht man vom **vollständigen weißen bzw. schwarzen Springerrad**. Nachstehend die Darstellung des vollständigen weißen Springerrades:

H. Johner  
The Problemist  
4. Preis im Jahresturnier 1963



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. De2 (Zugzwang), 1. ..., b:a3/Sb8/c:d6/S:d5/S:c5(Tf8)/Tfg7(h7)/T:f4/Tg1+. 2. Sd1+ /Sc2+ /Sc4+ /S:d5+ /S:f5+ /S:g4+ /Sg2+ /Sf1+ und 3. Sc3/S:b4/Sb6/Dd3/S:c7/(De5 und S:e7)/Sf6/Sg:f4/Lf3+; dazu Nebenspiele außerhalb des Springerrades.

**Springerumwandlung, entfernte** — Wird aus irgendeinem Grund (Patt beispielsweise) ein Umwandlungsbauer in einen Springer unterwandelt und nimmt dieser Umwandlungsspringer nicht aktiv am Matt teil, sprechen wir von einer **entfernten Springerumwandlung**.

**Sternflucht** — Dieses alte Thema verlangt, daß der mattsetzende König alle vier Diagonalfuchtfelder zu betreten hat (Sternform). Unser prächtiges Beispiel enthält die **Sternflucht** mit **Satzspiel** und vier **Mattwechseln** in **Zugwechselform**.

W. Joergensen  
Arbejdnerskak, 1950/51  
1. Preis



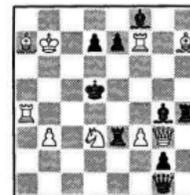
Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz 1. ..., Ke4. 2. De5+; 1. ..., Kc4. 2. D:d4+; 1. ..., K:c6. 2. Dd7+; 1. ..., K:e6. 2. Sf4+; Lösungsspiel 1. Df8 (Zugzwang), 1. ..., Ke4. 2. Df5+; 1. ..., Kc4. 2. Dc5+; 1. ..., K:c6. 2. Da8+; 1. ..., K:e6. 2. Sc7+. Der **Schlüsselzug** stellt zudem das **Pendelthema** dar.

**Stiller Zug** — Zug, welcher weder Schach bietet noch einen gegnerischen Stein schlägt.

**Stocchi-Block**. — Nach dem italienischen Problemkomponisten O. Stocchi benanntes Zweizügerthema: Gegen eine weiße Drohung verteidigt sich Schwarz so, daß in **mindestens drei** Themavarianten eine schädliche **Fluchtfeldverbauung** des jeweils gleichen Feldes erfolgt. Die **Paraden** haben zugleich **dualvermeidende** Eigenschaft.

O. Stocchi  
Italienisches Turnier, 1937  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Lg8, e6 (es drohte 2. Tf5+). 2. Td4+; 1. ..., Le6. 2. Ta5+; 1. ..., Te6. 2. Sb4+. Dreimal Verbauung des Fluchtfeldes e6, **Dualvermeidung** durch entsprechendes Einschalten von Lf8/Th4/Dg1.

**Stoßsche Schnittpunktstaffel** — Nach dem Schweizer Problemautoren Dr. W. Stoß benanntes Thema: Unter dem Drucke weißer Drohungen wird Schwarz der Reihe nach gezwungen zu einem **kritischen Zug** einer Figur A, dann zu einem **Sperrzug** einer Figur B, der zugleich **kritischer Zug** ist, und endlich zu einem **Sperrzug** der Figur A, welcher den zweiten **Schnittpunkt** brauchbar macht (Definition nach Dr. M. Henneberger).



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Dh3 (droht 2. D:T und 2. Df1+), 1. ... , Tc4 (**kritischer** Zug von Figur A). 2. D:d7 (droht 3. Dd3), 2. ... , Ld4 (**Sperrzug** und **kritischer** Zug von Figur B). 3. Df7, Tc5 (**Sperrzug** von Figur A, Brauchbarmachung des zweiten **Schnittpunktes**). 4. Db7♯.

**Storm** — Zweizügerthema mit mindestens zwei Themavarianten: Die Paraden gegen die Drohung des **Schlüsselzuges** sind so konstruiert, daß sie a) durch alternierende schädliche **Selbsterstellungen** der jeweils **gleichen** eigenen Figur Weiß eine Mattmöglichkeit eröffnen und b) zusätzlich **dualvermeidenden** Charakter zu tragen haben.

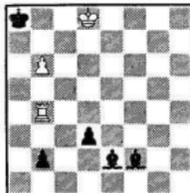
**Strategisches Problem** siehe **Neudeutsche Schule**

**Streckparade** — Erlangt in einem **Verteidigungsproblem** Schwarz die Initiative in dem Sinn, daß das Matt um einen oder mehrere Züge hinausgezögert wird (selbstredend im Rahmen der Forderung «Matt in n Zügen»), wird der Ausdruck **Streckparade** angewandt.

**Stufenbahnung** siehe **Bahnung** (analog auch **Stufenräumung**)

**Studie** — Künstliche Endspiele, deren Zielsetzung nicht in einem Matt in n Zügen, sondern in der Erzwingung von Gewinn oder Remis besteht. Ihr Inhalt kann ein partiegemäßes Geschehen zum Gegenstand haben oder dem Ideengut des Problemschachs entnommen sein (Definition nach Dr. Werner Speckmann).

M. S. Liburkin  
«64», 1932  
1. Preis



Weiß am Zug, remis

Lösung: 1. Kc8! (droht 2. Ta4♯ und 2. b7+; falsch wäre 1. Kc7? wegen 1. ... , Lg3+. 2. Kc8, Ld1. 3. b7+, Ka7. 4. b8=D+, L:b8. 5. T:b8, Lb3. 6. T:b3, d2 mit Gewinn für Schwarz). 1. ... , Lg4+. 2. T:g4, L:b6. 3. Ta4+, La7. 4. Tb4, d2. 5. T:b2, d1=D. 6. Tb8+, L:b8 patt; ferner 1. ... , L:b6. 2. T:b6, d2. 3. T:b2, La6+. 4. Kc7, d1=D. 5. Tb8+, Ka7. 6. Tb7+, L:b7 patt. Man beachte den **echomäßigen** Charakter der nur um eine Reihe verschobenen zwei **Pattstellungen**.

**Switchback-Thema** siehe **Rückkehr-Thema**

**Symmetrie** — Ist die Figurenanordnung einer Aufgabe **beiderseits der Symmetrieachse identisch**, spricht man von einer **symmetrischen Stellung**.

A. J. Fink  
Good Companion, 1917  
(1226)

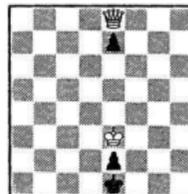


Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Dd2! Der **Schlüssel** hält die **Symmetrie** aufrecht und erzwingt ein **symmetrisches schwarzes Springerrad**.

Von größerer Beliebtheit und Bedeutung ist jedoch der **asymmetrische Schlüsselzug**; ein Zug also, welcher die **Symmetrie** der Stellung **aflöst**. Die **Asymmetrie** ist in den meisten Fällen begründet durch die sich durch das Normalbrett ergebende **ungleiche** Raumaufteilung (Ausnahme Achsen a1—h8 und a8—h1); ferner durch die **Rochade** oder die ungleiche Gangart der Bauern.

Dr. N. Hoeg  
Deutsche Schachblätter, 1938

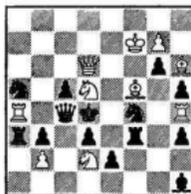


Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Db5, Kf1. 2. Kf3, Kg1 (e6/e5). 3. D:e2(+) usw. **Asymmetrie** infolge **ungleicher Raumaufteilung** (1. Dh5?, Kd1 usw.).

- 1. Szöghy-Thema** — Zweizügeraufgabe: Weiß **entfesselt** durch den Schlüsselzug eine schwarze Figur so, daß diese ein Drohmatt mit **Abzugschach** widerlegen kann. Mit dieser Parade wird jedoch gleichzeitig das Vorderstück einer weißen **Batterie entfesselt** und dadurch eine neue Mattführung ermöglicht.

G. Toth  
Munkacs Sakk, 1934  
1. Preis



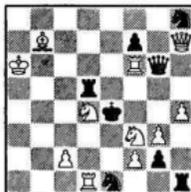
Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Le4 (droht 2. Df6+), 1. ..., Se6+. 2. Sf6+.

- 2. Szöghy-Thema** — Die Forderung dieses Zweizügerthemas geht dahin, daß Schwarz eine Drohung des Schlüsselzuges mit total **drei Kreuzschachs** zu widerlegen hat.

**Taale-Thema** — Zweizügeraufgabe: Der Schlüsselzug **entfesselt** eine weiße und eine schwarze Figur. Darnach droht der **entfesselte** weiße Stein Matt zu setzen, kann jedoch nunmehr durch die **entfesselte** schwarze Figur pariert werden. Der Verteidigungszug ermöglicht Weiß jedoch eine **andere** Mattmöglichkeit.

C. J. Taale  
N.S.D., 1926  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Sc6 (es droht 2. Tf4+, durch den Schlüsselzug wurde dieser Stein **entfesselt**), 1. ..., Tf5. 2. Sce5+; 1. ..., T:d1. 2. Scd4+; 1. ..., Ta5+. 2. S:a5+. **Entfesselung** des **Verteidigungssteines** Td5 durch den Schlüsselzug. Unsere Aufgabe Taales illustriert die **Dreifachsetzung** dieses Themas.

**Taskprobleme** siehe **Häufungsaufgaben**

**Tempoduell** — **Zugwechsellaufgaben**: durch **Lenkungsmanöver** (an Stelle eines Wartezuges) erzwingt Weiß nach n Zügen die Anfangsstellung (oder eine der Anfangsstellung gleichwertige Stellung). Gleichzeitig **verliert** Weiß bei diesem Duell zwischen einer weißen und schwarzen Figur **ein Tempo**, wodurch die **Zugpflicht** nunmehr schädlich auf Schwarz übertragen wird.

E. M. H. Gultmann  
Thèmes 64, 1959



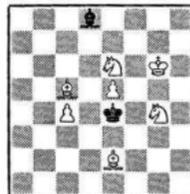
Matt in 7 Zügen

Satz: 1. ..., Läufer beliebig. 2. Dc6/Dc4+. Lösung: 1. De2, Lf7. 2. De5, Le6. 3. Dh5, Lf7. 4. De2, Le6. 5. Dd3, Ld5. 6. Da6. (Nach diesem Dame-/Läufer-Duell ist die Anfangsstellung — unter Abwälzung der Zugpflicht an Schwarz — wieder erstellt.) 6. ..., Läufer beliebig. 7. Dc6/Dc4+; ein **Tempoduell** mit **Brennpunktstrategie**.

Ergänzend ist zu erwähnen, daß sich in vielen **Tempoduellen** der tempo-verlierende **Tempomarsch** der weißen Figur in Form eines geometrischen **Dreiecks** oder **Fünfecks** präsentiert (ein entsprechendes Beispiel siehe unter **Rundlauf**).

**Tempolenkung** — **Indirekte Kombination**: Weiß erlangt durch zweckentsprechende **Lenkung** eines gegnerischen Steines einen **Tempoverlust** (Vorplan), was ihm erlaubt, die schädliche **Zugzwangsstellung** im **Hauptplan** auf Schwarz zu übertragen.

Dr. W. Maßmann  
Die Schwalbe, 1941  
Thematurier, 1. Preis



Matt in 3 Zügen

Lösung: Die zwei Probespiele 1. Ld4? Lh4! und 1. Le3? Le7! zeigen, daß der schwarze Läufer wegen Fehlens eines weißen Wartezeuges seine **Brennpunktdeckung** aufrecht erhalten kann. Deshalb die **Tempolenkung** 1. Lg1 (es droht 2. Sc5+, Kf4. 3. Lh2+; auf 1. ..., Lb6 2. Sg5+), 1. ..., Le7, 2. Le3 usw. respektive 1. ..., Lh4, 2. Ld4 usw. **Tempolenkung** in **Doppelsezung**, **Brennpunktstrategie**.

**Tertiärverteidigung** siehe **Verteidigung 2./3. Grades**

**Tertzett** siehe **Duett**

**Third-degree** siehe **Verteidigung 2./3. Grades**

**Threat correction** siehe **Verbesserte Drohung**

**Treffpunkt** — Die ursprüngliche, von A. Klinka (Autor des bekannten Theorie-werkes «Das schwarze Schnittpunktgefüge») stammende Definition besagt, daß zwei (oder mehrere) schwarze Figuren ein Feld (**Treffpunkt**) beherrschen. Durch ein weißes Opfer auf dem **Treffpunkt** wird eine der schwarzen Figuren auf diesen **hingelenkt**, während durch ein zweites Opfer der andere Verteidigungsstein **weggelenkt** wird. Dadurch kann die nunmehr ungedeckte erste Verteidigungsfigur auf dem **Treffpunkt** schädlich geschlagen werden. Nachträglich wurde die orthodoxe Idee Klinkas dahin gelockert, daß die Ausschaltung der **Treffpunktverteidiger** nicht nur durch Opferstrategie, sondern durch alle zulänglichen Manöver (Verstellung, Weglenkung, Fesselung usw.) angängig ist.

A. Klinka  
Arbeiter-Schach-Zeitung, 1920



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Tf6 (Besetzung des **Treffpunktes**), 1. ..., T:f6. 2. D:c7 (**Weglenkungsoffer**), 2. ..., L:c7. 3. S:f6+, Kf4, 4. Lb3, T:L. 5. Sbd5+ (4. ..., L:L. 5. Sbd3+); ferner 1. ..., L:f6. 2. De8+ (**Weglenkungsoffer**), 2. ..., T:e8. 3. S:f6+, Kf4, 4. Lb3 usw. Zwei **orthodoxe Treffpunkt-darstellungen** verbunden mit **Nowotny-Verstellungen**.

Naturgemäß verfügt der **vollständige Treffpunkt** über zwei Themaspiele. Wie das nächste Diagramm zeigt, ist die Idee jedoch auch **einwendig** darstellbar:

E. Brunner  
Hamburgischer Correspondent, 1934



Matt in 3 Zügen

**Treffpunkt** auf b1, Lösung: 1. Dd6, Ta2 (**Weglenkung des ersten Verteidigers**), 2. Dg6, Db1 (**Hinlenkung des zweiten Verteidigers auf den Treffpunkt**), 3. D:b1+; auf 1. ..., D:b8 folgt 2. D:d5+, Kh2. 3. Dg2+. **Einwendiger Treffpunkt ohne Opferstein**, ferner **Schweizer Idee** vom Typ I (Probespiel 1. Dg6? Db2!), **Drohwechsel** Dg2/Dg1+.

Abschließend das Beispiel eines **Anti-Treffpunktes**:

G. Letzin  
Hamburgischer Correspondent, 1927



Matt in 3 Zügen

In dieser Stellung ist der Turm f5 **vorgängig** auf den **Treffpunkt gelenkt** worden. Nach dem **Schlüsselzug** 1. Sc7 droht Weiß mit der **Weglenkung** des zweiten Verteidigers (Ld7) die Schwäche des **Treffpunktes** auszunutzen (2. Sc:b5+, L.S. 3. S:T+). Die **Parade** besteht in der **Zurücknahme der Hinlenkung**, also 1. ..., Tg5 (= **Antizug**), wodurch der **Treffpunkt** f5 verteidigungsfähig bleibt, jedoch nun eine **Verstellungsschädigung** bewirkt: 2. Te3, beliebig. 3. c3+ (auf 1. ..., T:e5. 2. Td1+, Ld2. 3. T:L+).

**Turton** (auch **Brunner-Turton**, **Loyd-Turton** sowie **Zepier-Turton**) siehe unter **Linienräumung**

**Tuxen** — Nach dem Dänen H. V. Tuxen benanntes Zweizügerthema: Zwei schwarze Figuren stehen in **Halbfesselung**. Gegen die Schlüsselzugsdrohung gibt eine der **halbgefesselten** Figuren Schach dem weißen König unter gleichzeitiger **Entfesselung** einer weißen Figur, welche die Aufgabe mit einem **Kreuzschach** zu beenden hat.

H. V. Tuxen  
Good Companion, Februar 1920  
(2161), 1. Preis



Matt in 2 Zügen

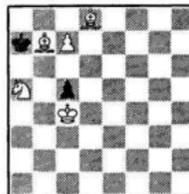
Lösung: Vor dem Schlüsselszug **Halbfesselung** der schwarzen Figuren Springer e6 und Dame f6; Schlüssel 1. Lb3 (es droht 2. Sc4+), 1. ... D:f3+ (**Entfesselung** des weißen Läufers d4). 2. Le3+ (**Kreuzschach**, also **Tuxen-Thema**); ferner enthält die Aufgabe als Beiwerk das schwarze **Springerrad** 1. ... Sc5. 2. Le5+; 1. ... S:L (oder D:L+). 2. D:S (D:D+); 1. ... Sf4. 2. e5+; 1. ... Sg5. 2. D:L+; 1. ... Sf8. 2. e:S=D+; 1. ... Sd8. 2. f:L=S+; 1. ... Sc7. 2. Sb7+.

Erwähnenswert ist noch die Tatsache, daß bereits während des Erscheinungsjahres des Stammproblems gleich mehrere **Doppelsetzungen** vorgelegt wurden (von C. W. Sheppard, K. A. K. Larsen, H. V. Tuxen).

#### Umgehungsmanöver siehe perikritische Manöver

**Umwandlung** — (**Holst-Umwandlung** siehe unter **Holst-Umwandlung**.) Selbstredend ist die Umwandlung eines Bauern, der die achte beziehungsweise die erste Reihe erreicht, in eine x-beliebige Figur ohne weiteres statthaft. Ein diesbezüglicher Vorbehalt besteht allerdings bei den **Märchenfiguren**, wonach ein Umwandlungsbauer nur in eine Märchenfigur umgetauscht werden kann, wenn **eine gleiche Figur bereits auf dem Brett steht**. Besondere Bedeutung im Problemschach ist dem **Umwandlungswechsel**, der **Unterverwandlung** und der **Allumwandlung** zuzuschreiben. Zunächst ein Beispiel des **Umwandlungswechsels**:

H. Weenink  
Tijdschrift v. d. KNSB, 1920

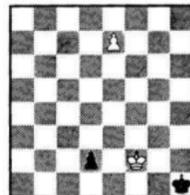


Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz 1. ... Kb6. 2. c8=S+, **Zugwechsel** mit dem Lösungsspiel 1. c8=L, Kb8. 2. Sc6+. **Umwandlungswechsel** vom **Umwandlungsspringer** im Satz zum **Umwandlungsläufer** im Lösungsspiel, ferner **Mattänderung** (Sc8+ auf Sc6+).

Diese **Miniaturaufgabe** Weeninks macht uns noch mit einem anderen Element, der sogenannten **Unterverwandlung** (auch zuweilen **Minor-Umwandlung** genannt), bekannt. Von ihr wird gesprochen, wenn ein **umwandlungsreifer Bauer gegen eine schwächere Figur als die Dame eingetauscht wird** (Turm, Läufer, Springer). In den meisten Fällen findet die **Unterverwandlung** ihre Begründung in der drohenden **Pattstellung** durch eine umgewandelte Dame (siehe obiges Beispiel) oder auch in der besonderen Gangart des Springers (als Verteidigungsbeispiel in der folgenden Aufgabe Werles). (Siehe ferner auch **entfernte Springerumwandlung** unter **Springerumwandlung**.)

A. Werle  
Tidskrift för Schack, 1946

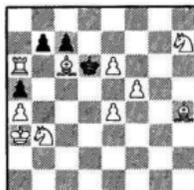


Matt in vier Zügen

Lösung: 1. e8=T, d1=S+. 2. Kg3, Se3. 3. T:e3, Kg1. 4. Te1+; der Versuch 1. e8=D? scheitert an der Fortsetzung 1. ... d1=S+. 2. Kg3, Se3! (Wegen Patt ist der Springer unverletzbar!) 3. Da8+, Kg1! Ein reizvolles **Minimalproblem** mit weißer und schwarzer **Minor-Umwandlung**.

Ein dankbares Arbeitsgebiet im Problemschach (und **Studie**) bietet die **Allumwandlung**. Im engeren Sinne wird darunter die **differenzierte Umwandlung eines weißen (oder schwarzen) Bauern in Dame, Turm, Läufer und Springer** (sowie allfälliger, auf dem Brett vorhandener Märchenfiguren) **auf dem gleichen Umwandlungsfeld** verstanden. Die Höchstform erreicht die **Allumwandlung**, wenn dem Problemkomponist ein schlagloser und nicht schachbietender **Schlüsselszug** gelingt. Dr. N. Hoeg konstruierte 1905 die erste schlackenlose Darstellung dieser schwierigen Forderung (zur Ausarbeitung des Schemas soll er zwölf Jahre benötigt haben!). Unser Beispiel bringt die **Allumwandlung** in Verbindung mit dem **Pickanniny-Thema**:

Dr. M. Niemeijer  
Sadatschi i Etjudi, 1928

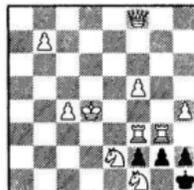


Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. e7, b6/b:c6/b:a6/b5, 2. e8=D/e8-T/e8=L/e8=S+ mit jeweils entsprechendem Matt im nächsten Zug.

Nun die **Allumwandlung** eines schwarzen Bauern:

J. Breuer  
«Die Schwalbe», 1941



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Dc5, g1=D/g1=T/g1=L/g1=S. 2. Dc6/Tf4/Th3/T:f2 verbunden mit weißer Mattführung in zwei Zügen.

Unsere zwei abgebildeten Aufgaben sind **Allumwandlungen im engeren Sinn**, also **differenzierte Umwandlungen des selben Bauern im gleichen Zug auf dem gleichen Umwandlungsfeld**. Im weiteren Sinne darf jedoch auch von **Allumwandlung** gesprochen werden, wenn sich die **Umwandlung auf mehrere Bauern (gleicher oder gemischter Farbe) verteilt oder mehrere Umwandlungsfelder benötigt werden**.

Ein solches Beispiel einer **Allumwandlung im weiteren Sinn** zeigt der folgende Zweizüger. Es drängt sich hier die Bemerkung auf, daß im realen Spiel beim Zweizüger die Allumwandlung im engeren Sinn **nicht** darstellbar ist (erzwungene Aufteilung der vier Umwandlungen in den Schlüssel- und Mattzug). Dank der Zuhilfenahme von **Mehrspännern** (= mehrere Schlüsselzüge, jedoch unveränderte Ausgangsstellung, siehe folgendes Diagramm) oder **Mehrlingen (Zwillinge, Drillinge, Vierlinge)** sind jedoch auch auf dem Zweizügergebiet schöne Probleme komponierbar (siehe «Die Allumwandlung im Problemschach» von Th. Steudel und Dr. W. Speckmann, Selbstverlag der «Schwalbe», 1966).

H. Staudte  
Deutsche Schachzeitung, 1964



Matt in 2 Zügen (4 Lösungen)

Lösung: 1. d8=T/d8=L/f8=D/f8=S+ usw.

Eine wichtige Rolle spielt die Allumwandlung beim **Babson-Task**. Wir halten uns hier an die Urdefinition und sehen von den speziellen Forderungen A. C. Whites in seinem Babson-Turnier ab: **Selbstmattaufgabe**, wobei der **Allumwandlung eines schwarzen Bauern die gleichen Umwandlungen eines oder mehrerer weißer Bauern gegenüberzustellen sind**.

J. N. Babson  
Pittsburgh Gazette Times, 1914  
1. Preis



Selbstmatt in 3 Zügen

Lösung: 1. h7, h1=D/h1=T/h1=L/h1=S. 2. a8=D/h8=T/a8=L/g8=S usw.

**Unterverwandlung** siehe **Umwandlung**

**Urform** — Mit der Einführung des **Antiform-Komplexes** (um 1914) in die Problemliteratur wurde auch der Begriff der **Urform** geprägt. Wir verstehen darunter die **eigentliche logische Kombination**, der sich die **Antiform** durch Ideenausführungen so entgegenstellt, daß die ideegemäße Ausführung des Verführungsspiels (Idee im Angriff) oder des Drohspiels (Idee in der Verteidigung) dieser **Urform** verhindert wird (siehe auch die Ausführungen unter **Antiform**).

**Valve** siehe **Sperrwechsel**

**Variante** — Zwei oder mehrere Abspiele, die sich aus dem Lösungsverlauf ergeben. **Mansuben** und Aufgaben vor 1830 wurden im allgemeinen

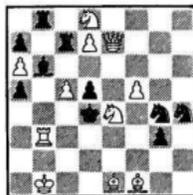
variantenlos gebaut und erst unter dem Einfluß eines J. Brede und anderen wurden ab diesem Zeitpunkt variantenenthaltende Probleme ausgearbeitet.

**Vektor** — **Brennpunkt** und **Brennpunktverteidiger** verbindende Linie, näheres siehe unter **Brennpunkte**.

**Verbahnung** — Analoges Ausdruck für **Antibahnung** (zuweilen auch **Bahnstufung** bzw. **Anti-Bristol** genannt).

**Verbesserte Drohung** — Die *threat correction* — wie die **verbesserte Drohung** zuweilen auch genannt wird — enthält folgende Idee: Durch den **beliebigen Abzug** einer weißen Figur entsteht eine **Drohung**, welche von Schwarz widerlegt werden kann. Weiß gibt deshalb diese ursprüngliche Drohung auf, um mit der gleichen Themafigur eine **neue**, wirksame Drohung aufzustellen.

J. Hannelius  
•Die Schwalbe, 1950/II  
2. Preis ex aequo



Matt in 2 Zügen

Lösung: Mit dem **beliebigen Abzug** des Springers e4 droht 2. Lc3+. Dieser Drohung entgegnet Schwarz jedoch 1. ... T:c5! Gegen die **Verführung** 1. Sd2? (mit der Drohung 2. Td3+) spielt Schwarz mit Erfolg 1. ... L:c5! Dank der **verbesserten Drohung** 1. Sd6! (droht 2. Sb5+) erreicht Weiß sein Ziel: 1. ... T:c5. 2. Td3+; 1. ... L:c5. 2. Lc3+; 1. ... K:c5. 2. Sb5+.

**Verführung** — Von zwei oder mehreren **scheinbar gleichwertigen** Lösungszügen scheitert(n) ein bzw. mehrere Züge an schwarzen Paraden. Im Zweizügerkomplex kann die **bloße Verführung** zur Verfeinerung einer Aufgabe beitragen (z. B. zur Erschwerung des Schlüsselzugauffindens); besondere Bedeutung erlangt die **thematische Verführung** jedoch im modernen Zweizüger (**Mehrphasen-Mattwechsel**, **-Paradenwechsel** usw). Für Aufgaben der **neudeutschen Richtung** hat sich für die **ideegemäße Verführung** der Ausdruck **Probespiel** allgemein eingebürgert.

Trotz mehreren entsprechenden Beispielen an anderer Stelle zwei Zweizügerdiagramme:

A. C. White  
Good Companion, 1918  
1. Preis (Nr. 1800)



Matt in 2 Zügen

**Verführung:** 1. Ta4?, Lösung: 1. Tb4! (**unthematische Verführung**).

N. Petrovic  
Sao-Paulo-Turnier, 1956  
12. ehrende Erwähnung



Matt in 2 Zügen

Satzspiel: 1. ... Sc4 beliebig. 2. Dg4/Tf5/Df4+; 1. ... S:d6/Sb2/Sd2. 2. Dg4+; 1. ... Se5. 2. Tf5+; 1. ... Se3. 2. Df4+.

Verführungen: 1. **Db5?** (droht 2. D:d5+); 1. ... Sc4 beliebig. 2. D:f1/De2/Dd3+; 1. ... Sb2/S:d6/Se5. 2. D:f1+; 1. ... Se3. 2. De2+; 1. ... Sd2. 2. Dd3+ aber 1. ... T:d1! 1. **Dc2?** (droht 2. Df5/De2/Dg2+); 1. ... Se5. 2. Df5+; 1. ... Se3. 2. De2+; 1. ... Sb2. 2. Dg2+; 1. ... Sd2. 2. Dd3+ aber 1. ... S:d6!

Schlüssel: 1. Dd7! (droht 2. Df5/Dg4/Dh3+); 1. ... Se5. 2. Df5+; 1. ... Sd2/Sb2/S:d6. 2. Dg4+; 1. ... Se3. 2. Dh3+. Das **Fleck-Thema** in **Mehrphasenform**, **thematische Verführungen**.

**Verräumung** = **Antiform** der **Linienräumung**

**Verteidigung, fortgesetzt** (auch **Verteidigung 2.** beziehungsweise **3. Grades**, auch **Sekundär-** beziehungsweise **Tertiärverteidigung** genannt). — Die **fortgesetzte Verteidigung** kann — kurz gefaßt — wie folgt definiert werden: Durch den **beliebigen Wegzug** einer schwarzen Figur wird eine Mattdrohung widerlegt. Mit diesem beliebigen Wegzug entsteht jedoch eine **neue Drohung (Sekundärdrohung)**, welche von Schwarz mit einem entsprechenden Zug der gleichen Figur ebenfalls pariert werden muß. Das folgende Beispiel soll diese Forderungen gegentändlicher machen:

L. N. Gugel  
«64», 1935  
2. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. S7f5 (es droht 2. Sg3+). Nach **beliebigem Wegzug** des Läufers d4 ist durch **Entblockung** die **Primärdrohung** pariert, als neuen Schaden entdecken wir jedoch nun die **Sekundärdrohung** 2. Tb4+. Diese Drohung widerlegt Schwarz als **fortgesetzte Verteidigung** (oder **Verteidigung 2. Grades**) mittels 1. ..., Lb6!, was Weiß nunmehr die Mattführung 2. Te7+ erlaubt. Eine weitere **fortgesetzte Verteidigung** ergibt sich nach dem **beliebigen Wegzug** des Springers e5 (1. ..., Se5 beliebig). Durch die Freigabe des Fluchtfeldes e5 ist die **Primärdrohung** 2. Sg3+ behoben, als neuer Schaden tritt die **Sekundärdrohung** 2. Te7+ in Szene. Schwarz verteidigt sich **fortgesetzt** 1. ..., Sd7 (2. Tb6+) respektive 1. ..., Sc6 (2. Sd6+).

Um die **fortgesetzte Verteidigung** mit neuem Blut zu beleben, schlug W. S. Földeak vor, daß die **Primärdrohung als Sekundärmatt nach fortgesetzter Verteidigung wieder zu erscheinen habe** (siehe auch Thematurier 117 «Schwalbe», 1955).

Nach diesen Ausführungen über die **Verteidigung 2. Grades** trennt uns nur ein Schritt zu den Aufgaben mit **dreifachem Verteidigungsnutzen** (**Tertiärverteidigung** oder **Verteidigung 3. Grades** oder auch dem **Third-degree**).

F. Gamage  
Chess Correspondent, 1947  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Se4 (es droht 2. f4+). **Bellebige** Züge des Springers e3 parieren diese Drohung durch **Fesselung** des Bauern f2; 1. ..., Sd1

erlaubt 2. Lf4+ (**Sperrungsaufhebung** des Läufers c1), deshalb 1. ..., Sg2 (**Sekundärparade**, Deckung von Feld f4). Als neuer Schaden tritt jetzt jedoch die **Entfesselung** der weißen Dame in Erscheinung (2. Df6+). 1. ..., Sg4 ist der Zug mit **dreifachem Verteidigungsnutzen**, die **Verteidigung 3. Grades** (1. **Fesselung** von Bauer f2, 2. **Mattunbrauchbarmachung** des Feldes f4 durch **Sperrung** des Turmes h4, 3. **Deckung** des Feldes f6). Aber auch dieser Zug der Züge birgt einen neuen, **undeckbaren Schaden** in sich: die **Selbstverstellung** des Läufers h3, es erfolgt nun die Mattführung 2. Df5+. Diese Aufgabe illustriert außerdem das sogenannte **Aitschul-Thema**.

**Verteidigungsprobleme** — Es sei uns erlaubt, die treffende Definition H. Klüvers aus seinem Erich-Brunner-Buch in gekürzter Form zu zitieren: «Damit man von einem Verteidigungsproblem im engeren Sinne sprechen kann, muß die schwarze Verteidigung so stark ausgeprägt sein, daß sie der Aufgabe das Gesicht gibt, meistens dadurch, daß die Idee des Problems im schwarzen Gegenspiel zum Ausdruck kommt, was ja sonst durchwegs auf die weiße Spielführung zutrifft. Auf jeden Fall aber muß die schwarze Verteidigungs-idee das weiße Spiel stark beeinflussen, sei es dadurch, daß eine Verzögerung der Lösung erreicht wird (**Streckparade**), oder dadurch, daß eine **Planänderung** oder eine **bestimmte Planwahl** des Weißen notwendig wird. Schließlich kann eine ‚Idee in der Verteidigung‘ noch im weißen **Verführungsspiel** zum Ausdruck kommen; man spricht dann von einer ‚virtuellen‘ Darstellung.» Auch im Verteidigungsproblem geht schließlich die Initiative wieder an Weiß über, wobei dieser, die weiße Initiative bewirkende und im ursprünglichen Drohschpiel nicht enthaltene Zug, mit **Lösungsknick** bezeichnet wird.

Dr. E. Zepfer  
Kongreßbuch Teplitz-Schönan, 1923



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Tc1 droht 2. Tca1. 3. Lb7+, D:b7. 4. a:b7+, K:b7. 5. T:a7+. Nicht zum gewünschten Verteidigungsziel führt die **Turton-Verdoppelung**, da sich nach Lg2 und der Folge 3. Lb7+, D:b7. 4. a:b7+ der Läufer als nicht verteidigungsfähig erweist. Nach der **Loyd-Turton-Verdoppelung** 1. ..., Dh1! allerdings sieht sich Weiß gezwungen,

seinen Drohplan aufzugeben (2. Tc1? Lg2! 3. Lb7+, L:b7. 4. a:b7+, D:b7!) und mit Hilfe des **Lösungsknickes** der Aufgabe eine neue Mattführung zu verleihen (1. Tc1, Dh1. 2. T:D, Lg2. 3. b6, a:b6. 4. a7 gefolgt von 5. S:b6+).

Bibliographie: G. Ernst: «Das Verteidigungsproblem und Angrenzendes», Raneforthe Schachkalender, 1920; ferner aus dem Kongreßbuch Teplitz-Schönau, 1923, das Kapitel «Zur Darstellung logischer Kombinationen» von Dr. E. Birgfeld.

**Vice-Versa-Thema** — Gegen eine weiße Drohung verfügt Schwarz über zwei Paraden: a) **Öffnung** einer schwarzen und einer weißen Linie, b) **Schließung** einer schwarzen und einer weißen Linie. Beide Verteidigungszüge tragen **schädlichen** Charakter und erlauben Weiß entsprechende neue Mattführungen.

**Vielzuger** — Problemaufgaben, welche zu ihrer Lösung **sieben oder mehr Züge erfordern** (siehe auch Abschnitt **Mehrzuger**). Im engeren Sinn unterscheiden wir dabei Kompositionen, welche a) durch **Zugwiederholungen** zwecks **Erreichung** eines **Tempogewinnes** eine hohe Zügezahl benötigen und b) zur Darstellung einer **logischen Idee** mit einer Zügezahl unter sieben nicht auskommen.

O. Blathy  
«Vielzügige Schachaufgaben», 1890



Matt in 76 Zügen

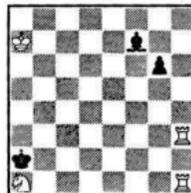
Lösung: 1. Kd7, Kh6. 2. Ke7, Kg6. 3. Kf8, Kh7. 4. Lg7, Kg6. 5. Kg8, Bc4. 6. Kf8, Kh7. 7. Kf7, Bc3. 8. L:c3, Kh6. 9. Kg8, Kg6. 10. Lg7; auf solche Weise werden sämtliche schwarzen Bauern in die Diagonale a1-h8 gezwungen und vom weißen Läufer geschlagen; der letzte schwarze Bauer wird beim Stande weißer König auf f7 und schwarzer König auf h7 genommen mit 51. L:a1. 52. Lg7. 53. Kf6. 54. Lh6. 55. L:g5, L:g5. 56. K:g5, Kg7. 57. Kh4. 58. K:g3, Kg5. 59. Kh3 mit entsprechender Mattsetzung im 76. Zuge.

Bibliographie: «Vielzügige Schachaufgaben» von Otto T. Blathy, zweite, vermehrte Auflage, Leipzig, 1890.

**Virtuelle Darstellungsformen** — **Ideegemäße Verführungen** oder **Verführungsspiele** (also nicht in der **reellen** Lösung erscheinende Darstellungsformen) können auch als sogenannte **virtuelle** Darstellungsform bezeichnet werden.

Daß der **virtuellen** Kombination unter gewissen Umständen größere Bedeutung als dem **reellen** Lösungsablauf zukommt, beweise die nachstehende Doppelsetzung eines **weißen Plachuttas**:

Dr. E. Zepler  
Münchener Zeitung, 1934



Matt in 4 Zügen

Lösung: Zieht Weiß seinen Turm h3 auf der dritten Reihe, droht 2. Tf1-h2+ mit Mattsetzung im nächsten Zug. **Verführungen** (**virtuelle** Darstellungsformen): 1. Te3, Lc4! 2. Th2+, Le2 oder auch 1. Tg3, Ld5! 2. Th2+, Lg2. Die Mattführung ist also jeweils an einer **virtuellen weißen Plachutta-Verstellung** zum Scheitern verurteilt! Die **reelle** Lösungsform ergibt sich nach den Zügen 1. Td3! Lb3. 2. T:b3. 3. Th6 und 4. Ta6+.

**Vogel-Thema** — In einer dreizügigen direkten Aufgabe **fesselt** der Schlüsselzug zwei eigene Steine, welche von Schwarz in der Folge wieder **schädlich entfesselt** werden.

Th. de Jongh  
Preis im 4. Thematurnier des  
K.N.S.B., 1936

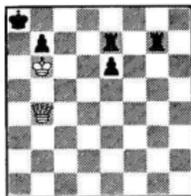


Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. L:e2 (**Fesselung** von Läufer und Springer), 1. ... , Lb3 (**Entfesselung**). 2. Sc4+, L:c4+. 3. Ld3+ (**Kreuzschach**).

**Vorausblock** — Vom **Vorausblock** (ebenfalls **Fernblock** genannt) wird gesprochen, wenn der schwarze König so zum **blockenden** Stein gelenkt wird, daß dieser dem König schädlich ein Fluchtfeld verstellt. Unser nachstehendes Diagramm — eine sogenannte **Minimalfassung** — illustriert das Prinzip des **Vorausblocks** (siehe ferner auch unter Abschnitt **Blockung**).

Dr. H. Bincer/W. Klages  
Miniatures Stratégiques, 1635



Matt in 5 Zügen

Lösung: 1. Dh4, Th7. 2. Dd4, Td7. 3. Da4+, Kb8 (**Hinlenkung** des schwarzen Königs). 4. Da7+, Kc8. 5. Da8#. Nicht zum Ziel führt das sofortige 1. Dd4? wegen der Antwort 1. ... Tg8!

**Vorbereitungskombination** — **Logische Kombination**, welche sich aus einem **Hauptplan** und einem **Vorplan**, welcher ein sich der Ausführung des **Hauptplanes** widersetzendes Hindernis auszuräumen hat, zusammensetzt. Eingehende Betrachtungen zum Verständnis der **Vorbereitungskombination** siehe unter **Logisches Problem/Probespiel** und insbesondere dem nachstehenden Abschnitt **Vorplan**.

**Vorgänger** (auch **antizipierte Aufgaben**) — Mit diesem Ausdruck werden Probleme bezeichnet, welche durch eine frühere Veröffentlichung in bezug auf Idee und Darstellungsform vorweggenommen wurden und deshalb in Turnieren ausgeschaltet werden.

**Vorplan** — Wie wir unter den Abschnitten **Vorbereitungskombination** bzw. **Logisches Problem** bereits ausführten, ist der **Vorplan** primär ein dem **Hauptplan** einer **logischen Kombination** zeitlich vorausgehendes Manöver mit dem Zweck, ein dem **Hauptplan** entgegenstehendes Hindernis auszuräumen. Erfolgt der **Vorplan** durch die **Führung** eines eigenen Steines (auch **Zurechtstellung** genannt), so sprechen wir von einem **direkten Manöver**; wird hingegen ein gegnerischer Stein **gelenkt**, von einem **indirekten Manöver**. Ein einfaches Beispiel eines **indirekten Vorplanmanövers** zeigt das nächste Diagramm:

J. Halumbirek  
La Vie Renaissance, 1933



Matt in 3 Zügen

Lösung: Die sofortige Ausführung des **Hauptplanes** 1. Dd5? scheidet an der **Parade** 1. ... Le4! 2. D:L, d5! Mit dem Schlüsselzug 1. Df7 erzwingt Weiß die **Hinlenkung** 1. ... Tg8 (**indirektes Vorplanmanöver**), was die nunmehrige Durchführung des **Hauptplanes** garantiert: 2. Dd5, Le4. 3. D:T# respektive 2. ... Tb8. 3. Da2#.

Einen Schritt weiter soll uns die nächste Aufgabe, welche ein **direktes Vorplanmanöver** darstellt, bringen:

H. Grasemann  
Wiener Schachzeitung, 1949



Matt in 4 Zügen

Lösung: Durch den Umstand, daß der weiße Turm noch nicht über die h-Linie verfügt, schlägt der **Hauptplan** 1. D:h6+, K:D noch nicht ein. Es ergibt sich folgerichtig das zweizügige (**direkte**) **Vorplanmanöver** 1. Tb8 (droht 2. D:g8#), 1. ... Dg1+. 2. Tb1 (jetzt droht 3. Dg7#), 2. ... Da7. 3. D:h6+, K:D. 4. Th1#. Dazu drängen sich folgende Erläuterungen auf: Wie uns ausreichend bekannt ist, hat der **Vorplan** die Aufgabe, ein dem **Hauptplan** zuwiderstrebendes Hindernis auszuräumen, wobei dem Gebot der **Zweckreinheit** entsprechend zu beachten ist, daß ein **Vorplan** lediglich ein Hindernis beseitigt. Der **Zweckreinheit** nicht widersprechend sind jedoch auch **Vorpläne**, welche ihr Hindernis über mehrere Teilmanöver aufgeteilt überwinden. In unserer Aufgabe Grasemanns erstreckt sich das **Vorplanmanöver** über die Züge 1. Tb8 und 2. Tb1. Nicht zu leugnen ist weiter die Tatsache, daß unser **Vorplanmanöver** über **Lenkungen** gegnerischer Steine und **Führungen** eigener Figuren verfügt, also Zweifel

in bezug auf die Einteilung in das direkte oder indirekte Kombinationsgebiet auftreten können. Wenn wir uns jedoch die Regel merken, wonach jener Zug (beziehungsweise jene Züge), welcher den **Vorplanzweck** erfüllt, die **Kombinationszugehörigkeit bestimmt**, fällt es leicht, in unserer besprochenen Aufgabe die Züge 1. Tb8 und 2. Tb1 als **direktes Kombinationsmanöver** zu erkennen (Hauptplanziel: Verfügung des weißen Turmes über die h-Linie, Vorplanzweck demgemäß **Hinführung** des Turmes auf das Feld b1). Nach einem Vorschlag von J. Halumbirek wird dieser kombinationsbestimmende Zweckzug **Kernzug** genannt, die anderen Züge **Nullzüge**.

Unsere bisherigen Ausführungen erstrecken sich über das Gebiet der **Zweiplaner** (Hauptplan mit **einem** Vorplan), ihr Studium soll uns nun den Weg bahnen, den eindrucksvollen Komplex der **Mehrplaner** (Hauptplan mit **zwei** oder **mehreren** Vorplänen) zu erfassen. Nach einer Einteilung Walther von Holzhausens beginnen wir mit dem **Typus I der Vorplanprobleme**:

Der Durchführung des **Hauptplanes** stehen zwei oder mehr Hindernisse entgegen, welche durch **besondere Vorpläne** (nacheinander) ausgeräumt werden. Damit diese **koordinierten Vorpläne** dem Gebot der **Zweckreinheit** entsprechen, darf jeder dieser Vorpläne nur **ein** Hindernis beseitigen (Ausnahme: **Vorplan** als **Auswahlkombination**, siehe Schlußbemerkungen unter Vorplanabschnitt) und **keine zusätzliche Wirkung auf die Durchführbarkeit eines der anderen Vorpläne haben**. Mit anderen Worten ausgedrückt: würde einer der Vorpläne willkürlich ausgelassen, darf die Ausführung des Hauptplanes nur an diesem durch den übergangenen Vorplan nicht ausgemerzten Hindernis scheitern. Dazu ein Beispiel:

J. Halumbirek  
Österreichischer Schachbund, 1953  
4. Preis



Matt in 7 Zügen

Hauptplan: 1. c3+, K:d3 gefolgt von L:f5±; auszuräumende Hindernisse: 2. ..., D:f5, T3:f5, L:f5, Se:f5 sowie T6:f5. Lösung: 1. Lh4, D:g7. 2. Lg3, T:g3. 3. b:a6, L:a6. 4. Sc6+, S:c6. 5. T:d6+, T:d6. 6. c3+, K:d3. 7. L:f5±. Eine Rekordaufgabe mit **fünf** zweckreinen, koordinierten Vorplänen.

Beim **Typ II der Vorplanprobleme** eröffnet der **erste** Vorplan durch die Ausräumung des ursprünglichen Hindernisses dem **Schwarzen eine neue, zuvor nicht vorhandene Verteidigung**. Diese neue Parade wird durch den **zweiten** Vorplan **beseitigt**. Eine leichtzugängliche Komposition von F. Palatz illustriert diese Vorplangattung (welche gleichzeitig das **Magnetthema** enthält):

F. Palatz  
Schweizerische Schachzeitung, 1934

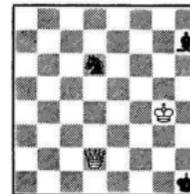


Matt in 5 Zügen

Der **Hauptplan** 1. Te2? mit der Mattabsicht 2. Kf2/g2 scheitert an 1. ..., e3! Mit dem **Vorplanzug** 1. Tc2! Kb1 wird dieses Verteidigungsmanöver zwar erfolgreich widerlegt, als neues Hindernis stellt sich jedoch dem Hauptplan der Zug 2. ..., Lf4! entgegen. Mit dem sich anschließenden **zweiten Vorplanmanöver** 2. Td2! Kc1 ist nun die Durchführung des Hauptplanes (Te2) gesichert. Es ergibt sich demgemäß die Lösung: 1. Tc2, Kb1 (1. **Vorplan**). 2. Td2, Kc1. (2. **Vorplan**). 3. Te2, Lg3. 4. Kg2+, Lf1. 5. Th1±.

Immer nach von Holzhausens «wird beim **Typ III der Vorplanprobleme** der **eine** Vorplan erst nach Ausführung eines vorhergehenden **wirkksam**; die Vorpläne sind also hier logisch gestaffelt, insofern der eine zur **Vorbereitung oder Sicherstellung des anderen dient**».

Dr. W. Speckmann  
(nach F. Palatz)  
Schweizerische Schachzeitung, 1967



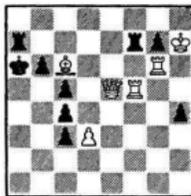
Matt in 4 Zügen

Der weiße **Hauptplan** 1. Kh3? ist wegen der Parade 1. ..., Lf5+! zum Scheitern verurteilt. Der **Vorplan** 1. Kg3? ist zwar gegen 1. ..., Sf5+ erfolgreich, geht nun jedoch nicht wegen der Antwort 1. ..., Se4+!

Zur Vorbereitung dieses **Vorplanes** bedient sich Weiß deshalb eines **logisch gestaffelten, vorhergehenden zweiten Vorplanes**. 1. Kf3, Le4+. 2. Kg3, Sf5+. 3. Kh3 usw. Ein **Beugungsproblem mit Blockhinlenkungen, Typ III der Vorplanprobleme in Miniaturform**.

**Schlußbemerkungen:** Den bisherigen Ausführungen haben wir entnommen, daß ein **Vorplan** dann **zweckrein** ist, wenn er **ein** (durch das **Probespiel** erwiesenes) **Hindernis entfernt**, welches der Ausführung des Hauptplanes entgegensteht. Im weiteren war davon die Rede, daß mehrere Hindernisse je durch einen eigenen Vorplan separat zweckrein auszuräumen sind (Drei-Typen-Plan gemäß Holzhausen). Nun kann der **Vorplan** aber auch aus einem **zweckreinen Auswahlmanöver** bestehen und — **sofern die Auswahlkombination über die nötigen Probespiele verfügt — gleichzeitig mehrere Hindernisse zweckrein beseitigen**. (Die **Zweckreinheit** schreibt ja an sich nicht vor, daß jedes Hindernis durch einen **besonderen** Vorplan ausgeschaltet werden muß.) Dies führt uns zur Erkenntnis, daß die **Hindernisse der drei Typen der Vorplanprobleme durch einen Vorplan als Auswahlkombination gleichzeitig** (also ohne separate Vorpläne) **zweckrein ausgeräumt werden können**. Eine berühmte Aufgabe Orlimonts beweise diese Ausführungen:

P. A. Orlimont  
Armee-Schachzeitung, 1906



Matt in 3 Zügen

Den **Hauptplan** 1. D:c3? widerlegt Schwarz mit 1. ... b5. 2. Lf3+, Tf6! Das **Probespiel** 1. Tf2? vereitelt wohl diese Parade, erlaubt jedoch durch Turmlenkung die **neue**, zuvor nicht vorhandene Verteidigung 1. ... Tf2. 2. D:c3, Ta2!! Gegen diese neue (und die ursprüngliche) Verteidigung richtet sich die **Auswahlkombination** 1. Tf1! Tf1. 2. D:c3, Ta1. 3. D:a1+; eine **zweckreine schlagrömische Auswahl des Typus II der Vorplanprobleme**; ferner 2. ... b5. 3. Lf3+.

Wie schon angedeutet, sind selbstredend auch die **Typen I und III der Vorplanprobleme** mit Hilfe eines **Vorplanes als Auswahlkombination ohne separate Vorpläne darstellbar** und in der Praxis mit schönen Aufgaben belegt worden.

Bibliographie: W. von Holzhausen: «Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem» (1928); Dr. W. Speckmann: «Das logische Schachproblem» (1965; nach diesem Werk richtete sich teilweise unsere Aufgabenauswahl); ferner die Artikelserien von J. Halumbirek und St. Schneider: «Buch der Vorplanprobleme» (erschienen 1937 und 1941 in der «Deutschen Schachzeitung»); Dr. W. Maßmann: «Der Begriff der Zweckreinheit» (Schwalbe, 1939); St. Schneider: «Zweckökonomie» (Schach-Expreß, 1948) und andere mehr.

**Wartezug** — Zug von abwartender beziehungsweise zurechtstellender, an der Stellung nichts zerstörender Natur (entsprechende Aufgabenbeispiele siehe unter **Zugwechsel** und **Zugzwang**).

**Wechselform-Dresdner** siehe **Dresdner**

**Wechseltürme (Funktionswechsel)** — Wir halten uns an die von J. Halumbirek um 1930 gegebene Definition: «Eine Darstellung des **Wechselturm-Themas** liegt nur dann vor, wenn 1. die **Wechseltürme die Linien, auf denen sie in der Anfangsstellung gestanden haben, im Lösungsverlauf vertauschen** und 2. **damit der Erfolg verbunden ist, daß jeder Turm den anderen in der ursprünglich von diesem wahrgenommenen Funktion ablöst.**»

E. Brunner  
Deutsche Schachblätter, 1914  
(D. Przeziorka gewidmet)



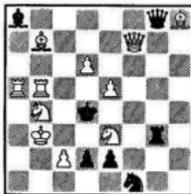
Matt in 4 Zügen

Lösung: 1 Thh3 (es droht 2. T:d3+ mit Matt im nächsten Zug), 1. ... Ta3. 2. Tg5, Ta5. 3. T:d3+, L:d3. 4. Dh8+. Diese Aufgabe gilt als Stammproblem des **Wechselturm-Themas** und stellt durch die **Führung** der eigenen (weißen) Türme ein **direktes Manöver** dar; im **indirekten** Aufgabenbereich besteht der **Funktionswechsel** in einer **schädlichen Lenkung** der schwarzen Türme.

**Wechsel-Verstellpunkt** — Eine schwarze Figur beherrscht das Mattfeld, durch eine weiße Drohung wird die mattfeldhaltende Figur **verstellt**, gleichzeitig jedoch eine andere Verteidigung des Mattfeldes **eingeschaltet**. Durch eine neue (zweite) Drohung wird die **eingeschaltete** Figur wieder **ausgeschaltet** (Ablösung in der Verstellung), so daß Weiß nunmehr das Mattfeld durch die **Verstellungen** erobert hat (die Idee geht zurück auf W. Szameitat, 1929).

**Weenink-Thema** — Auf A. Ellermann zurückgehendes Zweizügerthema: **Entfesselung** zweier weißer Figuren durch **direkte Abzüge von Schwarz**, die eine weiße Figur **verstellen**, um ein aus dem Schlüsselzug drohendes **Selbstverstellungsmatt** durch Weiß zu verhüten.

A. Ellermann  
•Die Schwalbe», 1932



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Ta4 (droht Matt mit **Selbstverstellung** 2. Sbd5), 1. ... , Dg7/Tg7 (**direkte Entfesselungen**). 2. Df4/Sf5±, ferner die Verbindung mit dem **Dobbs-Thema** auf 1. ... , T:e3/D:f7+. 2. Sd3/Sbd5±.

**Wegführung** siehe **Führung**

**Weglenkung** siehe **Lenkung**

**Wesir** siehe **Fers**

**White-Thema** — Ein schwarzer Langschrittler wird nach einem **kritischen** Zug **teilweise**, nach einem **weiteren kritischen** Zug **vollständig eingesperrt**.

**White to play** — Nach dem Buch «White to Play» von A. C. White (1913) stammender Ausdruck für den **analogen** deutschen Begriff **Zugwechselproblem**, Beispiele siehe unter **Zugwechsel**.

**Windmühlenthema** — Die Mattzüge der im ungefähren Brettzentrum stehenden weißen Themafigur ergeben — graphisch aufgezeichnet — die Form eines Windmühlennrades.

G. E. Carpenter  
Detroit Free Press, 1886



Matt in 2 Zügen

Lösung: 1. Le3 usw. (Themastein Läufer e4).

**Wirkungsfeld** — Mit Wirkungsfeld wird dasjenige **Wirkungslinienfeld** bezeichnet, von welchem der **Wirkungsstein nach der Verstellung schädlich abgeschnitten ist** (nähere Erklärungen mit diesbezüglichen Beispielen unter **kritisches, metakritisches** sowie **parakritisches** System).

**Wirkungslinie** — Linien zweier Langschrittler, welche auf ihrem **Schnittpunkt** mittels eines **Sperreines** entweder **verstellt, unterbrochen** oder auch **gesperrt** werden können (siehe auch Abschnitt **Schnittpunktkombination**).

**Wirkungsstein** — Mit diesem Ausdruck wird die **den Schnittpunkt überschreitende Figur** bezeichnet (dazu siehe **kritisches, metakritisches** oder **parakritisches** System).

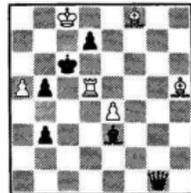
**Würzburg-Plachutta** — Übliche Bezeichnung für die **doppelwendige Holzhausen-Verstellung** (entsprechendes Beispiel siehe unter **Holzhausen-Verstellung**).

**Zebra** — Selten angewandte Sprungfigur (**Märchenschach**); zieht beispielsweise von a1 nach c4 oder d3.

**Zepler-Turton** siehe **Linienräumung**

**Ziellenkung** — Indirektes Manöver: erzwungene schädliche **Hinlenkung** eines gegnerischen Steines zum **Schlagfeld**.

F. Palatz  
British Chess Magazine, 1931



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Le2 (es droht 2. L:b5±), 1. ... , Lc5 (erzwungene Hinlenkung zum Schlagfeld). 2. Lg4 (nun droht 3. L:d7±), 2. ... , D:L 3. T:L± (der «zielgelenkte» Stein wird geschlagen).

**Zugwechsel**(probleme) — Können **sämtliche Satzspiele** (= vollständiger Satz) einer Schachaufgabe von Weiß mit entsprechenden Mattzügen beantwortet werden, spricht man von einem **Zugwechselproblem**. In derartigen Aufgaben kann der **Schlüsselzug** bestehen aus:

- a) einem bloßen **Wartezug**, welcher die in der Stellung enthaltenen Satzmates **nicht** verändert;

- b) einem Zug, welcher die günstige Ausgangsstellung **ganz oder teilweise aufgeben muß**. Sein Bestreben wird sein, für die verlorenen Werte anderweitige Kompensation zu finden (unter Wahrung des schwarzen Zugzwanges). Solche Probleme nennt man auch **White to play** oder **Planwechselprobleme**;
- c) einem Zug mit **Drohwirkung**, also **Zugwechsel** mit **Übergang zur Drohung**.

Auf diese drei Zugwechselarten soll je mit einem Beispiel näher eingetreten werden:

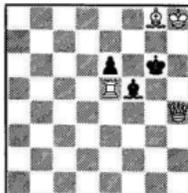
G. Hume  
Vu, 1935



Matt in 2 Zügen

Lösung: Satzspiele: 1. ..., T:Sa3. 2. T3c4+; 1. ..., T:Sa5. 2. T5c4+; 1. ..., Sa1 beliebig. 2. Sc2+; 1. ..., d6. 2. Sc6+; 1. ..., c6. 2. Df4+; 1. ..., b5. 2. D-b5+. Mit dem versteckten **Warte-Schlüsselzug** 1. Kh4! erreicht Weiß die Möglichkeit, die in der Stellung liegenden **Satzmatts unverändert auszunützen**.

F. von Wardener  
L'Échiquier Marseillais  
2. Preis Turnier 1925/1926



Matt in 2 Zügen

Lösung: Satz 1. ..., Läufer beliebig. 2. Dg5+. Ein Wartezug steht Weiß nicht zur Verfügung; er muß das **Satzspiel** durch eine **andere Mattführung ersetzen**: 1. Df4. Es folgt 1. ..., Kh5. 2. Lf7+; 1. ..., Kf6. 2. T:e6+ und — mit gleichem Satzspiel — 1. ..., Läufer beliebig. 2. Dg5+. **White-to-play**-Aufgaben können also nebst **Mattwechseln** auch **Mattvermehrungen** aufweisen (die abgebildete Aufgabe von Wardeners enthält, wie ersichtlich, zwei Mehrmatts).

A. G. Stubbs  
Good Companion, Februar 1920  
(Nr. 2520) 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Satzspiele: 1. ..., Dd7. 2. T:D+; 1. ..., D:T. 2. T:D+; 1. ..., T:S oder 1. ..., T beliebig auf a-Linie. 2. Tb5+; 1. ..., Tb5. 2. T:T+; 1. ..., Tc5. 2. Sb6+; 1. ..., S beliebig. 2. D:T+. In dieser Stellung entbehrt Weiß sowohl eines reinen Wartezuges als auch eines den schwarzen Zugzwang ausnützenden Kompensationszuges; er sieht sich im Gegenteil gezwungen, **dem Angriff durch eine Drohung Antrieb zu verschaffen**: 1. Dd2 (es droht 2. D:T+). Durch die **Entfesselung** des Turmes auf f3 gesellen sich zu den unverändert bleibenden Satzmate (außer 1. ..., S bel. 2. D:T+) die Neumatts 1. ..., Tf1+. 2. Lb1+ (**Kreuzschach**); 1. ..., T:L. 2. D:T+ und 1. ..., T:f5. 2. L:T+. Ein prächtiges Beispiel einer **Zugwechsellaufgabe mit Uebergang zur Drohung**!

Entsteht in einer **Zugwechsellaufgabe** nach Ausführung des Lösungszuges eine **neue Zugwechsellaufgabe**, so nennt man dieses Paar **Fortsetzungsproblem** (auch **Continuous Problem**). Ein einfaches Miniaturbeispiel illustrierte diesen Mechanismus:

Dr. W. Speckmann  
»Die Schwalbe«, 1956



Matt in 3 Zügen

Lösung: Satzspiel 1. ..., d3. 2. Se3. 3. Dg2+; 1. ..., g5. 2. Dh7+, Kg1. 3. Db1+ (also **Zugwechsel**), daher der Wartezug 1. Db7! mit den gleichen Abspielen wie im Satz; sähe sich nun Weiß gezwungen, nach 1. Db7 **erneut** zu ziehen (1. De4!) ergäbe sich wiederum eine dreizügige Aufgabe = **Fortsetzungsproblem** (=niederer Ordnung), da bloßes Wiederherstellen der Anfangsstellung). Das unendliche Pendeln zwischen zwei Stellungen wird auch mit **»perpetuum mobile«** umschrieben.

Wird die Aufgabe so angelegt, daß das **neue Zugwechselproblem** erst **nach** dem ersten schwarzen Paradezug entsteht, bietet sich die Möglichkeit, die Fortsetzungsgedanken in **einem** Problem darzustellen, auch mit dem Ausdruck **«Zugwechselhäufung»** umschrieben.

W. von Pittler  
L'Alfiere di Re, 1924



Matt in 3 Zügen

Lösung: Satzspiel 1. ... Lg7. 2. S:g7+; 1. ... Ta3. 2. S:e4+; 1. ... Sg4. 2. D:g4+; 1. ... Sg5. 2. D:g5+ (also **Zugwechsel**); 1. h5! (droht 2. Dg6+), 1. ... Sg5! Nun steht Weiß **erneut** vor einer **Zugwechselfaufgabe**: 2. Kd7! und Mattsetzung durch Dame oder Springer. Diese **Zugwechselhäufungs-Idee** ist auch unter dem Namen **Von-Pittler-Thema** bekannt.

**Zugzwang (Zugzwangprobleme)** — Zur allgemeinen Definierung soll die prägnante Formulierung H. Grasemanns aus seinem vorzüglichen «Problem-Juwelen» zitiert werden: **«Zugzwang liegt vor, wenn eine Partei aus keinem anderen als dem Grunde in entscheidenden Stellungsnachteil gerät, weil sie der Zugpflicht genügen muß.** Schachzwang beispielsweise kann zwar einen Zugzwang auslösen, mit Zugzwang aber hat das nichts zu tun.»

Dazu eine erläuternde Aufgabe:

P. A. Orilmont  
Wiener Schachzeitung, 1931



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Sge7 (droht 2. Dg8+), 1. ... Ke8. 2. K:h2!! (urplötzlich steht Schwarz in **stellungsschädigendem Zugzwang**), 2. ... Tb7.

3. Dc8+, Kf7. 4. Dg8+; 2. ... Tc7. 3. S:T+ , Kd8. 4. Dd6+ (3. ... Kf8. 4. Df6+); 2. ... Td7. 3. Dg8+; 2. ... T:S. 3. D:T+; 2. ... Ta8. 3. Sc7+, Kd8. 4. Dd6+ (3. ... Kf8. 4. Df6+); 2. ... Lb7. 3. Sc7+, Kd8. 4. Dd6+ (3. ... Kf8. 4. Df6+); 2. ... Lc8. D:L+ , Kf7. 4. Dg8+; 2. ... L bel. 3. Dc8+, Kf7. 4. Dg8+; ferner 1. ... T:e7. 2. D:T+ usw.

Der **Zugzwang** ist also in **erster Linie Mittel zum Angriff**, genauso wie die unter **anderen Voraussetzungen** wirkende **Drohung**. Im Gegensatz zum **Drohproblem** werden Aufgaben, bei denen Schwarz ziehen muß und jeder dieser Züge eine Schwäche herbeiführt, denn auch sinngemäß **Zugzwangprobleme** genannt. Je eine Zugzwangskomposition mit einem **reinen Wartezug** und einem **zurechtstellenden Schlüsselzug** erschließen die zwei nächsten Aufgaben.

K. Flatt  
Parallèle 50, 1950



Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Ka7 (reiner **Wartezug, Zugzwang**), 1. ... b5. 2. Lb1+, Kc4. 3. La2+; 1. ... c5. 2. Sd8, Sg7/Sc7. 3. Sc6+ (2. ... c4. 3. Se6+); 1. ... e5. 2. Se7, Sg7/Sd6. 3. Sc6+; 1. ... f5. 2. Lf1+, Ke4. 3. Lg2+; 1. ... S beliebig. 2. Le2+, Ke4. 3. Sd6+ (S:Sd6+).

G. Heathcote  
Hackney Mercury, 1950  
1. Preis



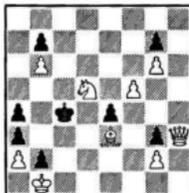
Matt in 2 Zügen

Lösung: Auf sämtliche **Satzspiele** außer 1. ... Tf6 liegt eine Mattführung bereit. Deshalb der dieses Satzspiel korrigierende Zug 1. Tf2 mit schwarzer **Zugzwangposition** und Matt im nächsten Zug. Die Aufgabe wird bereichert durch die **Verführung** 1. Sf2? K:T. 2. Dg3+, aber 1. ... Lc5 widerlegt alles.

Spezielles Gewicht ist dem **beidseitigen Zugzwang** bei den **White-to-play**-Aufgaben zuzumessen. Hier ist Weiß durch **Zugzwang** benötigt, die **vollständig im Satz vorliegenden Matts durch eine neue, den schwarzen Zugzwang aufrechterhaltende Mattführung zu ersetzen** (ein entsprechendes Beispiel siehe unter **Zugwechsel**).

Den **Zugzwang**-Abschnitt beschließe die folgende Aufgabe:

A. W. Nemzow  
Schachmaty w SSSR, 1946/47, 1./2. Preis  
3. Allrussische Meisterschaft, 1949/52,  
2. Platz



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Dh7! Kd3. 2. Dh8 (**Zugzwang**), 2. ... , Ke2. 3. Dh1, Kd3. 4. Df1+; 2. ... , Kc4. 3. De8, Kd3. 4. Db5+; ferner 1. ... , K:d5. 2. Dg8+, Kc6. 3. De8+, Kd6. 4. De6+ sowie 1. ... , Kb5. 2. D:g7, Ka5. 3. Dc3+, Ka6. 4. Sc7+. Man beachte, daß die **Verführung** 1. Dh8? den Weißen durch die Antwort 1. ... , Kd3! seinerseits in **schädlichen Zugzwang** (Fehlen eines **Wartezuges**) bringen würde!

**Zugzwang-Römer** siehe **Römer**

**Zurechtstellung** — **Direktes Manöver**: **Freiwillige Zurechtstellung einer eigenen Figur** (auch **Hinführung** respektive **Wegführung** genannt) **zwecks Erreichung eines Kombinationszweckes**. Wird der **Vorplan** einer **Vorbereitungskombination** durch eine **Zurechtstellung** ausgeführt, gebietet die **Zweckreinheit**, daß dieses Manöver allein der **Zurechtstellung eigener Kräfte** (ohne Beeinträchtigung der gegnerischen Figurenanlage) diene; bei den **Auswahlkombinationen** bewirkt die **Zurechtstellung** gleichzeitig die **Durchführbarkeit** des allgemeinen Planes. Der **Zweckreinheit** ist in diesem Falle dann Genüge geleistet, wenn mindestens ein **Probespiel** am Fehlen dieser **Zurechtstellung** scheitert. Eingehendere Betrachtungen mit entsprechenden Aufgaben siehe unter den Abschnitten **Vorplan** beziehungsweise **Auswahlkombination**.

**Zweckreinheit** — Für diesen (auf P. A. Orlimont zurückgehenden) und im logischen (neudeutschen) Problembereich so grundlegenden Begriff verweisen wir auf die Abschnitte **Vorplan/Auswahlkombination/Probespiel**. Die dort gegebenen Besprechungen — illustriert mit Beispielen — beleuchten klar das Wesen der **Zweckreinheit**, so daß wir uns hier

erlauben, bloß die theoretischen Begriffsbestimmungen von Dr. Werner Speckmann aus seinem vorzüglichen «Das logische Schachproblem» zu zitieren:

- a) **Auswahlkombination**: «In einer Auswahlkombination ist ein bestimmtes Hindernis in zweckreiner Weise ausgeschaltet, wenn in der Stellung als Probespiel mindestens ein Versuch enthalten ist, der sämtliche Wirkungen des richtigen Auswahlmanövers mit der einzigen Ausnahme herbeiführt, daß dieses eine Hindernis nicht beseitigt ist.»
- b) **Vorbereitungskombination**: «Ein Vorplan ist zweckrein, wenn er nur ein einziges dem Probespiel entgegenstehendes Hindernis oder zwar mehrere solcher Hindernisse beseitigt, dabei aber in bezug auf jedes dieser Hindernisse eine zweckreine Auswahlkombination darstellt; dabei ist in Kombinationen, in denen der Vorplan das Hindernis nicht ersatzlos beseitigen, sondern dafür eine andere — unzureichende — Parade einschalten soll, die nach dieser neuen Parade sich ergebende Mattführung in das Probespiel (= 'fortgesetztes' Probespiel) einzubeziehen. Wo eine bloße Kompensation gegeben ist, liegt keine Zwecktrübung vor.»

Weitergehende Betrachtungen über Spezialfälle der **Zweckreinheit**, etwa bei **Themahäufungen** usw., würden den Rahmen unseres Vorhabens sprengen. Der interessierte Leser sei nochmals auf «Das logische Schachproblem» von Dr. W. Speckmann verwiesen, wo er seinerseits weitere Literaturhinweise finden wird.

**Zwecktrübung** — Ein den Geboten der **Zweckreinheit** nicht entsprechendes Manöver wird als **nicht zweckrein** oder **zweckgetrübt** umschrieben.

A. Chéron  
Le Temps, 1930

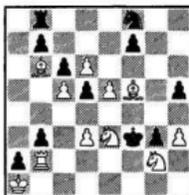


Matt in 3 Zügen

Lösung: 1. Le5, f4. 2. T:f4, K:h2. 3. Th4+. Der **Kritikus** 1. Le5 weist **nebst der Ueberschreitung des Schnittpunktes f4 als zusätzliche Wirkung die Blockierung des Bauern e6 auf**. Durch die **gleichzeitige Beseitigung zweier dem Probespiel entgegenstehender Hindernisse** bezeichnen wir die Aufgabe als einen **zweckgetrühten Inder**.

**Zweifarbig Schnittpunktkombination** — Werden in einer **Schnittpunktkombination** **Kritikus** und **Sperzug** von **verschiedenfarbigen** Steinen ausgeführt, spricht man von einer **zweifarbigen** (oder auch **gemischtfarbigen**) **Schnittpunktkombination**. Dabei ist zu beachten (im Gegensatz zu den **Linienmanövern**), daß die Farbe des verstellten Steines zuerst, jene des verstellenden zuletzt genannt wird.

W. Preiswerk  
Schweizerische Schachzeitung, 1913

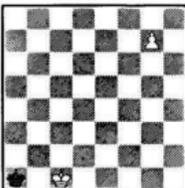


Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Ld8 (droht 2. Lg5!), 1. ... , T:d8 (**kritischer Zug**). 2. Lc8 (**Sperzug**, richtet sich gegen 2. ... , Ta8), 2. ... , T:c8. 3. Sf5 usw.; ferner 1. ... , f6. 2. Le6 (droht 3. Sf5), 2. ... , Ta8. 3. S:d5 usw. und 1. ... , Sh7. 2. L:h7, Ta8. 3. Lg5 usw. Eine nicht leicht zu findende **schwarz-weiße Schnittpunktkombination!**

**Zweispänner** — Probleme mit absichtlich **zwei** geforderten Lösungen. Voraussetzung dazu ist, daß die Lösungen, je für sich betrachtet, echten Problemcharakter haben oder zur Darstellung einer bestimmten Idee (z. B. der **Allumwandlung** im Zweizüger) unumgänglich sind. **Drei** oder **mehr Lösungsforderungen** werden **Mehrspänner** genannt.

A. H. Kniest  
komponiert 1931  
«Frankfurter Notizen», 1963



Matt in 3 Zügen  
(2 Lösungen)

Lösung: 1. g8=T. 2. Tg3. 3. Ta3+; 1. Kc2. 2. g8=D, Ka1/Ka3. 3. Da8/Db3+; ferner Dr. W. Speckmann/A. H. Kniest in «Diagramme und Figuren», 1964, Bauer g7 nach c7 versetzen (1. c8=D. 2. Dh3. 3. Da3+ und 1. c8=T. 2. Tc3. 3. Ta3+).

**Zwillingsprobleme** — Schachaufgaben, welche zur Darstellung ihres Inhaltes über **zwei geringfügig voneinander abweichende Stellungsbilder verfügen** (inhaltlich verwandte Probleme, welche stellungsmäßig **starker** Abweichungen bedürfen, nennt man **Duette** beziehungsweise **Terzette** usw.). Ueber den Charakter der **Zwillingsaufgaben** schreibt Dr. W. Speckmann in «Strategie im Schachproblem» treffend: «Die inhaltliche Beziehung der Zwillinge kann von völliger Identität über alle Stufen thematischer Verwandtschaft bis zu gänzlicher Verschiedenheit gehen; die vollkommenste Form liegt vor, wenn äußerlich verschiedene Züge erfolgen und der Inhalt doch ganz übereinstimmt.» Weitreichende Untersuchungen, dem Interessenten sehr empfohlen, stellte Camil Seneca in «Thèmes 64», Nummern 6 bis 12 (Jahrgänge 1957/58) an. Aufgaben, welche über **drei** und **mehr Stellungsbilder** aufweisen, werden sinngemäß **Drillinge**, **Vierlinge** usw. genannt.

F. Michel  
Schach-Echo, 1964  
1. Preis



Matt in 2 Zügen  
a) Diagramm  
b) Bauer e7 auf c7

Lösung: a) 1. D:f4?, e5! aber 1. S:f4! usw.; b) 1. S:f4?, Te8! aber 1. D:f4! usw. **Selbstfesselungsauswahl** mit **Entfesselungen!**

J. Hartong  
Bulletin ouvrier des Echechs, 1948

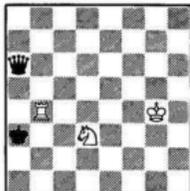


Matt in 2 Zügen  
a) Diagramm  
b) alles eine Reihe nach rechts

Lösung: a) 1. Dh4, f7 beliebig/d7 beliebig. 2. Dh5/Da4+; b) 1. Da1, g7 beliebig/e7 beliebig. 2. Dh8/Da3+.

Zum Abschluß dieses Abschnittes eine **Fünflingsaufgabe** sowie eine **eigenwillige Verbindung von Vierling und Mehrspännerform**:

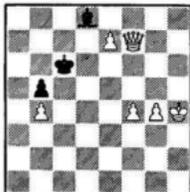
H. Forsberg  
 Revista Romana de Sah, 1935  
 1. Preis



Hilfsmatt in 2 Zügen  
 Lösungsforderung siehe Text

a) Diagramm, Lösung: 1. Df6, Sc5. 2. Db2, Ta4+; b) ersetze Dame a6 durch einen schwarzen Turm, Lösung: 1. Tb6, Tb1. 2. Tb3, Ta1+; c) ersetze Turm a6 durch einen schwarzen Läufer, Lösung: 1. Lc4, Se1. 2. La2, Sc2+; d) ersetze Läufer a6 durch einen schwarzen Springer, Lösung: 1. Sc5, Sc1. 2. Sa4, Tb3+; e) ersetze Springer a6 durch einen schwarzen Bauern, Lösung: 1. a5, Tb3+. 2. Ka4, Sc5+. Dazu C. Seneca: «Ökonomie, Eleganz, Harmonie sowie alles verschiedene Modellmatts: eine herrliche Miniatur, in welcher das Wunder der Inspiration ein unsterbliches Kunstwerk geschaffen hat.»

W. Speckmann  
 Berliner Morgenpost, 1964



Matt in 2 Zügen  
 Lösungsforderung siehe Text

a) Diagramm, 1 Lösung: 1. e:L=T; b) versetze f4 nach e4, 2 Lösungen: 1. e:L=T, 1. e:L=L; c) versetze g4 nach f4, 3 Lösungen: 1. e:L=T, 1. e:L=L, 1. e:L=S+; d) versetze König h4 nach g4, 4 Lösungen: 1. e:L=T; 1. e:L=L, 1. e:L=S+ und 1. ee8=D+. Des Autors Glossierung: «Eine Verbindung von Mehrling und Mehrspänner in ungewöhnlicher, kapriziöser Weise (sie wurde auch in der Karnevalszeit veröffentlicht), in der durch Verschieben von drei weißen Steinen jeweils um ein Feld nach links die Anzahl der Lösungen von einer bis zu vier mit schließlicher Allumwandlung ansteigt.»

**Zyklus(formen)** — Generell ist vorwegzunehmen, daß Zyklen an sich **keine** Themen sind. Dr. Hans Selb schreibt in seinem vorzüglichen «Themen in Zyklusform» treffend, daß der Zyklus ein Formelement von großer Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit ist, das einer beträchtlichen Anzahl von Themen verschiedenster Art zur Verschönerung und vor allem zur **Vereinheitlichung des gedanklichen Inhaltes** beigegeben werden kann.

Gehen wir von der simplen Gegebenheit aus, daß sich — wie etwa im **Grimshaw** — ein schwarzer Turm A und sein Läuferkollege B gegenseitig verstellen, ergeben die Verstellungsmöglichkeiten AB und BA einen **geschlossenen Ring**. Diese Ausgangsform — wir könnten sie auch **Reziprokmform** nennen — muß, damit von einem Zyklus gesprochen werden kann, **mindestens um ein Glied C erweitert werden**.

Ein einfaches Schulbeispiel beleuchtet diesen Vorgang:

Dr. Hans Selb  
 (nach G. F. H. Packer)  
 Udruck aus «Themen in Zyklusform»



Matt in 2 Zügen

Zunächst bezeichnen wir die drei schwarzen Themasteine Dame mit A, den Turm e8 mit B und den Läufer c2 mit C. Den Schlüsselzug 1. Lf6 beantwortet Schwarz mit 1. ... , De5/Te4/Lf5. Mit anderen Worten: **zyklische schwarze Selbstverstellungen in Form von AB/BC/CA** (Dame verstellt Turm = AB, Turm verstellt Läufer = BC und Läufer verstellt Dame = CA). Weiß nutzt diese Verstellungen mit den Mattzügen 2. Le2/Dh7/Dg5. Unsere Aufgabe entspricht also der Definition, **wonach ein Zyklus ein geschlossener Ring ist, der aus mindestens drei Gliedern besteht, von denen jedes mindestens zwei Elemente hat** (nach Dr. Selb). Solche Zwei-Elemente-Formen werden kurzerhand (international) mit **AB-Zyklen** benannt, da (im Gegensatz zu den noch zu besprechenden ABC-Zyklen) jeweils nur **zwei** Elemente innerhalb eines Gliedes zum Vorschein kommen.

Ein **Mehrphasen-Mattwechsel-Problem** in **AB-Zyklus-Form** bildet den Gegenstand unserer nächsten Betrachtung:

J. M. Rice  
 Problem, 1961 (Thematurnier)  
 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Satz: 1. ... , Kc6. 2. De8+ (A); 1. ... , Ke6. 2. Dc8+ (B); Verführung: 1. Sb6+, Kc6. 2. Dc8+ (B); 1. ... , Ke6. 2. Dd6+ (C), aber als Widerlegung 1. ... , Ke7!; Schlüssel: 1. Sf6+, Kc6. 2. Dd6+ (C); 1. ... , Ke6. 2. De8+ (A). Geben wir also — wie im vorhergegangenen Beispiel den schwarzen Themasteinen — in dieser Aufgabe den weißen Mattführungen De8/Dc8/Dd6 die Buchstabenbezeichnungen A/B/C, finden wir wieder (bei unveränderten schwarzen Paraden und aufgeteilt in Satz/Verführung/Schlüssel) einen **dreigliedrigen, geschlossenen Zweielemente-Ring AB/BC/CA**.

Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß dieser klare AB-Zyklus den Inhalt unseres **Dreiphasen-Mattwechsels** bereichert und klar zu Tage legt.

Besonders eindrucksvoll läuft der AB-Zyklus im **Mehrzüger** ab, kann doch der **thematische Verlauf in einer Variante hintereinandergeschaltet zum Ausdruck gebracht werden**. Dazu ein weißer Feldblockzyklus, wobei Definition und Lösungsbesprechung aus Dr. Selbs »Themen in Zyklusform« stammen.

Definition: Bei Einleitung je einer Drohung verbauen sich drei (oder mehr) weiße Figuren nacheinander in zyklischer Folge je ein Wirkungsfeld. Schwarz nutzt diese Blocks zur Parade der jeweiligen Drohung.

Dr. Hans Selb  
 5. ehrende Erwähnung Informalturnier  
 »Schwalbe«, 1961/II



Matt in 4 Zügen

Lösung: 1. Le7, Lg7. 2. Sd6, Sd8. 3. Tc4, Te1. 4. Tc5+.

Das Thema der **weißen Feldblockzyklen** ist hier kombiniert mit einem **einwendigen Treffpunkt** (c5) der drei schwarzen Paraden (L8, Sb7 und Tc1). Zug für Zug wird eine derselben abgelenkt, bis schließlich im Mattzug der Treffpunkt erobert ist. Da wir es mit einem passiven Zyklus zu tun haben, wird im 1. Zug für Figur A (Tc7) von Figur B (Lb4) auf e7 geblockt, im 2. Zug wird für Figur B von Figur C (Se4) auf d6 geblockt und im 3. Zug wird für Figur C von Figur A auf c4 geblockt. Schwarz kann also das jeweilige Drohmatt infolge des vorangegangenen weißen Blocks decken.

Bevor wir uns nun den ABC-Zyklen zuwenden, noch ein eigenwillig geformter Zweizüger:

V. I. Tschepishnyi  
 Galitzky-Gedenk-Turnier, 1964  
 1. Preis ex aequo



a) Diagramm  
 b) Bauer g2 auf g4  
 c) Bauer f5 auf c6  
 Matt in zwei Zügen

Lösung: a) 1. Sf4 (Zugzwang) Kc5. 2. Dd5+ (A); 1. ... , Ke4. 2. D:b4+ (B); b) 1. Td6 (Zugzwang) Kc5. 2. D:b4+ (B); 1. ... , Ke4. 2. D:e3+ (C); c) 1. Sb6 (Zugzwang) Kc5. 2. D:e3+ (C); 1. ... , Ke4. 2. Dd5+ (A). Ein **AB-Zyklus-Mattwechsel** in **Drillingsform**.

**ABC-Zyklen** — Durch die vorangegangenen Ausführungen haben wir uns eingepägt, daß bei den **AB-Zyklen** jeweils nur ein Teil der **Elemente in den entsprechenden Gliedern enthalten sind** (AB aber nicht C, BC aber nicht A, CA aber nicht B). **Grundlegend anders** — wie die nächste Aufgabe beweist — **liegen die Dinge beim ABC-Zyklus:**

P. Overkamp  
 Norsk Sjakkblad, 1961  
 1. Preis



Matt in 2 Zügen

Setzen wir die Mattführungen Lh2/Te4/Te1 den Bezeichnungen A/B/C gleich, ergibt sich folgender Lösungsverlauf: Satz L:f5. 2. Lh2+ (A) aber nicht 2. Te4? (B) und 2. Te1? (C); S:f5. 2. Te4+ (B) aber nicht 2. Te1? (C) und 2. Lh2? (A); e:f5. 2. Te1+ (C) aber nicht 2. Lh2? (A) und 2. Te4? (B). Schlüssel: 1. Dg5, D:d5. 2. Lh2+ (A) aber nicht 2. Te4? (B) und 2. Te1? (C); 1. ..., S:d5. 2. Te4+ (B) aber nicht 2. Te1? (C) und 2. Lh2? (A); 1. ..., e:d5. 2. Te1+ (C) aber nicht 2. Lh2? (A) und 2. Te4? (B). Die so gefundene Formel lautet also **AIB7C?/BIC7A?/CIA7B?**, was uns zur entscheidenden Entdeckung führt, daß bei den **ABC-Zyklen sämtliche Elemente in jedem Glied in Erscheinung treten**. Der prächtige Preisträger Overkamps führt uns also **Tripelvermeidung** nach **Stocchi-Blocks** (f5 beziehungsweise d5) verbunden mit dreifachem **Paradenwechsel** in **ABC-Zyklus-Form** vor.

Abschließend ein **virtueller Paradenzyklus** (Dr. Selb: Auf drei [oder mehr] Probezüge des Schlüsselsteines hat Schwarz je drei identische Paraden [oder mehr], von denen sich jedoch abwechselnd je zwei [oder mehr] als **Scheinparaden** erweisen, während je eine die echte Parade ist):

H. Grasemann  
Wettkampf Baden-Berlin, 1963  
1. Preis



Matt in 2 Zügen

1. Sg6? L:d4? (A). 2. Se7+; 1. ..., Ld6? (B). 2. Dg8+; 1. ..., Sd6! (C).  
2. ??. 1. Sg4? Ld6? (B). 2. Dg8+; 1. ..., Sd6? (C). 2. Sf6+; 1. ..., L:d4! (A). 2. ??. 1. Sf3? L:d4? (A). 2. T:d4+; 1. ..., Sd6? (C).  
2. Sc3+; 1. ..., Ld6! (B). 2. ??. **aber 1. Sd3!** L:d4 (A). 2. Sb4+; 1. ..., Ld6 (B). 2. Db3+; 1. ..., Sd6 (C). 2. Sc3+.

Selbstredend ist der ABC-Zyklus auch mit **vier Elementen pro Glied** konstruierbar (= **ABCD-Form**). Ebenfalls kleidbar ist die ABC-Form im Dreizügergewand, während Mehrzügeraufgaben noch darauf harren, das Licht der Welt zu erblicken.

Bibliographie: Dr. Hans Selb, Mannheim: «Themen in Zyklusform», erschienen 1963 als Sonderdruck der «Schwalbe».

## Übersichtstabelle der klassischen Schnittpunkt kombinationen

### Schwarze Schnittpunkte

#### a) Verstellungen ungleichschrittiger Steine

<b>Nowotny</b>	mit Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Grimshaw</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Seeberger</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Kling</b>	—	freiwillig (nützlich)

#### b) Verstellungen gleichschrittiger Steine

<b>Plachutta</b>	mit Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Holzhausen</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)

### Weißer Schnittpunkte

#### a) Verstellungen ungleichschrittiger Steine

<b>Nowotny</b>	mit Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Grimshaw</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Seeberger</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Anderssen, Inder</b>	vorübergehend	freiwillig (nützlich)
<b>Cheney-Loyd</b>	endgültig	freiwillig (nützlich)

#### b) Verstellungen gleichschrittiger Steine

<b>Plachutta</b>	mit Opferstein	erzungen (schädlich)
<b>Holzhausen</b>	ohne Opferstein	erzungen (schädlich)

## Verzeichnis der Problemkomponisten

(Ziffern = Seitenzahlen)

Ahues, H., 10, 10  
 Anderssen, A., 9  
 Argüelles, A. F., 11  
 August, H., 46  
 Babson J. N., 117  
 Bachl, Dr. E., 70  
 Barnes, B. P., 50  
 Bartolovic, V., 66  
 Barulin, M. M., 15  
 Baumgartner, G., 89  
 Bayersdorfer, A., 17  
 Bédoni, R., 37  
 Berg, G., 38  
 Bincer, Dr. H., und Klages, W., 124  
 Bialy, O., 122  
 Blumenthal, O., 37  
 Bottacchi, A., 14  
 Breuer, J., 116  
 Brown, J., 94  
 Brunner, E., 55, 68, 74, 80, 93, 102, 113, 129  
 Bühler, L., 100  
 Burkhardt, F., 21  
 Camponovo, E., und Schlatter, Ed., 83  
 Capraez, F., 88  
 Carpenter, G. E., 130  
 Chéron, A., 51, 137  
 Cristoffanini, Dr. G., 23  
 Dawson, T. R., 59  
 De Jongh, Th., 123

De Villeneuve-Esclapon, J., 70  
 Dikenmann, Dr. P., und Ott, H., 108  
 Dilaram (Matt des), 57  
 Eckhardt, C., 22, 96  
 Ellermann, A., 21, 79, 130  
 Ellermann, A., und Salamanca, T., 97  
 Erlin, K., und Nemo, O., 17  
 Ernst, G., und Pauly, W., 77  
 Fabel, Dr. K., 19, 30, 91  
 Fabel, Dr. K., und Palatz, F., 7  
 Fink, A. J., 82, 109  
 Flatt, K., 104, 135  
 Forsberg, H., 140  
 Fritsch, A., 59  
 Fröberg, H., 29  
 Fulpius, J., 42  
 Gamage, F., 8, 120  
 Grasemann, H., 125, 144  
 Grimshaw, W., 31  
 Grunenwald, A., 7  
 Gugel, L. N., 120  
 Guidelli, G., 34, 39  
 Guttman, E. M. H., 111  
 Halumbirek, J., 125, 126  
 Hannemann, K., 31  
 Hannelius, J., 118  
 Hartong, J., 139  
 Hartong, J., und van den Berg, E. J., 63  
 Hasenzahl, K., 87  
 Haßberg, E. M., 35  
 Havel, M., 20, 26  
 Healey, F., 13  
 Heathcote, G., 135

Herlin, Th., 36  
 Herpai, F., 36  
 Hoeg, Dr. N., 109  
 Holladay, E., 97  
 Holzhausen, W. von, 20, 38, 45, 78  
 Hume, G., 132  
 Issler, W., 16  
 Joergensen, W., 107  
 Johnner, H., 106  
 Karsch, W., 43  
 Keres, P., 43  
 Klages, W., und Bincer, Dr. H., 124  
 Klinke, A., 112  
 Klöver, H., 46  
 Kniest, A. H., 64, 138  
 Kniest, A. H., und Speckmann, Dr. W., 138  
 Kohtz, J., und Kockelkorn, C., 32, 90  
 Kraemer, Dr. A., 44, 76  
 Kubbel, K. A. L., 53, 69  
 Küchler, H., 52  
 Kupper, J., 102  
 Le Mieux, L. A., 86  
 Léon-Martin, G., 44, 105  
 Letzin, G., 113  
 Liburkin, M. S., 108  
 Loschinskij, L., 39  
 Loschinskij, L., und Sagorujko, L., 67  
 Loveday, H. A., 41  
 Loyd, S., 22, 28, 54, 77  
 Mansfield, C., 25  
 Mari, A., 99  
 Maßmann, Dr. W., 48, 50, 73, 75, 92, 111  
 Matthews, R. C. O., 82  
 Metzner, F., 71  
 Michel, F., 159  
 Mikulcak, J., 68  
 Mongrédién, A. W., 73, 84, 92  
 Morse, C. J., 8  
 Nemo, O., und Erlin, K., 17  
 Nemzow, A. W., 136  
 Niemeijer, Dr. M., 116  
 Nietvelt, G. J., 99  
 NiBl, Th., 95

Nowotny, A., 72  
 Onitui, V., 47  
 Orlimont, P. A., 67, 128, 134  
 Ott, H., 56  
 Ott, H., und Dikenmann, Dr. P., 108  
 Overkamp, P., 143  
 Palatz, F., 33, 56, 84, 105, 127, 131  
 Palatz, F., und Fabel, Dr. K., 7  
 Palatz, F., und Schütte, E., 101  
 Palitsch, Dr. F., 24  
 Palkoska, E., 32  
 Pape, E., 79  
 Pauly, W., 41  
 Pauly, W., und Ernst, G., 77  
 Pedersen, E., 81  
 Petrovic, N., 13, 119  
 Pittler, W. von, 134  
 Plachutta, J., 83  
 Pospisil, J., 27  
 Preiswerk, W., 138  
 Rehm, H. P., 18  
 Rice, J. M., 62, 142  
 Ruchlis, E., 80  
 Sackmann, F., 96  
 Sagorujko, L., und Loschinskij, L., 67  
 Salamanca, T., und Ellermann, A., 97  
 Seeberger, J., 103  
 Segal, L., 61  
 Segers, M., 54  
 Seib, Dr. H., 141, 142  
 Servais, A., 89  
 Sheppard, C. W., 40  
 Shinkman, W. A., 60  
 Siers, Th., 66, 74  
 Sola, P., 99  
 Speckmann, Dr. W., 12, 27, 49, 93, 127, 133, 140  
 Speckmann, Dr. W., und Kniest, A. H., 138  
 Sunyer, Dr. J., 52, 88  
 Sutter, A., 86  
 Schauer, B., 94  
 Schiffmann, I. A., 98  
 Schlatter, Ed., und Camponovo, E., 83

Schneider, L., 42  
Schneider, M., 24  
Schütte, E., und Palatz, F., 101  
Stamma, Ph., 58  
Staudte, Dr. H., 117  
Stocchi, O., 28, 107  
Stubbs, A. G., 133  
Taale, C. J., 110  
Tchélebi, E., 34  
Ten Cate, P., 103  
Toth, G., 110

Tschepishnyi, V. I., 143  
Turton, H., 55  
Tuxen, H. V., 95, 114  
Van den Berg, E. J., und Hartong, J.,  
63  
Van der Ven, A. M. A., 65  
Wardener, F. von, 132  
Weenink, H., 114  
Werle, A., 115  
White, A. C., 119  
Zepler, Dr. E., 45, 48, 121, 123

---

Neue Themen (persönliche Ergänzungen)

(Problemkomponisten, deren Werke nur indirekt Verwendung fanden, sind in dieser Zusammenstellung nicht aufgeführt; selbstredend jedoch bei den entsprechenden Diagrammen mit einem diesbezüglichen Vermerk versehen.)

---

## Eine wertvolle Bereicherung der Eröffnungstheorie

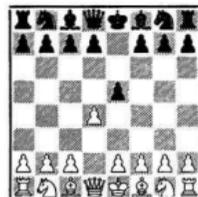
durch das neue Werk von

**Henry Grob**

über das interessante, aggressive

# Englund Gambit

1. d2-d4, e7-e5



INHALT: I. TEIL: **THEORIE**, II. TEIL: **PARTIEN**

Mit zahlreichen Varianten-Angaben

---

Eine **Fundgrube für Schachspieler**, die den Gegner mit **unerwarteten Neuerungen überraschen** wollen!

Im Partienteil zusätzliche Testproben zur Überprüfung der eigenen Spielstärke.

Buchpreis 9.60

---

**SCHACHVERLAG GROB**  
**8032 ZÜRICH - POSTFACH 248**

Versandgeschäft für Schachliteratur und Spielmaterial.

Verlangen Sie Prospekte.

---

---

## Henry Grob

INTERNATIONALER SCHACHMEISTER

### Lerne Schach spielen

Anleitung nach der bewährten Lehrmethode des Verfassers. Jedermann erlernt in wenigen Stunden die Spielregeln. Geeignet für Schulkurse und Selbststudium. 9. Auflage, 4,80

### Die Eröffnungen in der Schachpartie

unter Anwendung des Kampfplanes.

Kaum hat der Anfänger die Spielregeln erlernt, stellt sich ihm schon das erste Problem: Wie beginnt man den Kampf und wie hält man dem feindlichen Ansturm stand? Hier weist ihm dieses praktische Werk den richtigen Weg. Die verschiedenen Angriffs- und Verteidigungssysteme (Kampfpäne) sind klar erläutert. Dem noch unerfahrenen Schüler ist mit diesem griffbereiten Taschenbuch ein wertvoller Helfer in die Hand gegeben. Aber auch der Fortgeschrittene bedient sich gerne dieses **alle Eröffnungen** enthaltenen Nachschlagebuches. 8. Auflage, 9,60

### Internationales Schachturnier Zürich 1961

Glänzender Sieg von Großmeister Paul Keres vor schärfster Konkurrenz! Die prächtigen, treffend glossierten Kampfpartien bereiten ein wahres Vergnügen zum Nachspielen. Die lebendige, teils humorvolle Darstellung der Geschehnisse — bereichert um viele Bilder — stempelt dieses Turnierbuch zu einem Dokument von zeitlosem Wert. Begeisterte Pressekommentare! 12,—

### Lehrreiche Schachpartien und Endspiele

aus der Fernschachzentrale der Neuen Zürcher Zeitung. 5. Sammlung.

Diese Auslese besonders charakteristischer Partien und origineller Endspiel-Führungen birgt eine Fülle verwertbarer Ideen und Anregungen, die dem vorwärtstrebenden Schachspieler für seine eigene Spielpraxis sehr nützlich sein können. 4,50

---

### Henry Grob, der Zeichner und Maler

Erstmals liegt ein Werk vor, das eine aus über 500 Originalen ausgewählte Schau von Zeichnungen und Bildern des Schweizer Malers und Internationalen Schachmeisters aus einer Schaffensperiode von über vierzehnhundert Jahren bringt. «Erstveröffentlichungen» von Porträtzeichnungen berühmter Persönlichkeiten — u. a. Thomas Mann, Piccard, Le Corbusier, Moisi, Straus und **weltbekannte Schachgrößen** — wie pittoreske Landschaftsbilder aus vielen Ländern und ausdrucksvolle Kompositionen bilden den Inhalt dieses sehenswerten Buches. 9,60

---