

Gaudium (7)

Die Lösung des Schachrätsels **Nr. 9** aus *Gaudium (5)* bzw. *(6)* war nur etwas für Leute mit Sitzfleisch oder mit einem passenden Computerprogramm (Das Stück ist übrigens computergeprüft!):

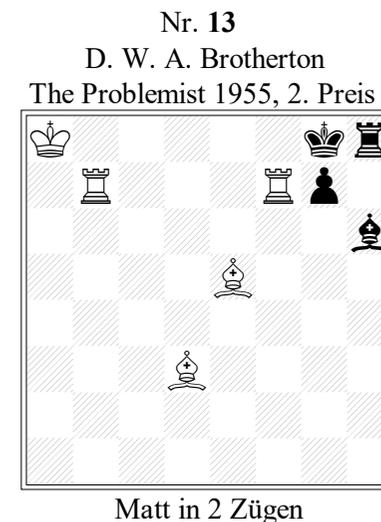
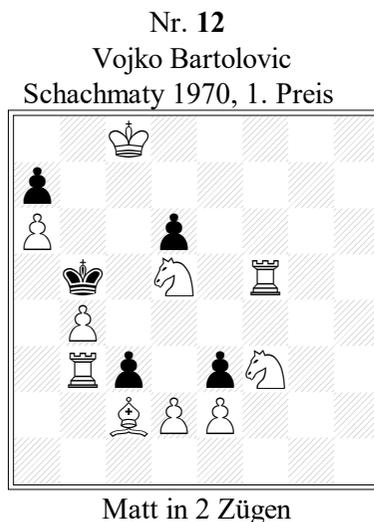
1.Td1 2.Lc1 3.T3d2 4.Kd3 5.Sd4 6.Kc2 7.Td3 8.Ld2 9.Kc1 10.Lc2
11.Kb1 12.Lc1 13.T1d2 14.Ld1 15.Sc2 16.Td4 17.T2d3 18.Ld2
19.Kc1 20.Db1 21.Sa1 22.Dc2 23.Kb1 24.Lc1 25.Td2 26.Dd3 27.Tc2
28.Ld2 29.Tc1 30.Sc2 31.Ka1 32.Tb1 33.Lc1 34.Dd2 35.Td3 36.Sd4
37.Dc2 38.Td2 39.Dd3 40.Sc2 41.Dd4 **geschafft!** Hat Ihnen diese nicht gerade einfache Spielerei gefallen? Ich habe sie in unsere *Gaudium*-Reihe bewußt eingebaut um zu zeigen, daß Problemschach sehr vielfältig ist und nicht nur aus Aufgaben des Typs „Matt in n Zügen“ besteht.

Außerdem bin ich Ihnen noch die Lösung des Dreizügers aus *Gaudium (6)*, **Nr. 11** schuldig: Der Läufer muß weg, das ist nicht schwer zu finden. Aber wohin mit ihm? Zum Beispiel nach f2: 1.Lf2? Kh2? 2.Th6 nebst matt. Mit 1. ... h2! kann sich Schwarz aber ins Patt retten. Besser ist deshalb **1.La7!**, Weiß überschreitet den Schnittpunkt b6, um nach **1. ... h2** mit **2.Tb6! Kg1 3.Tb1#** das Patt aufheben zu können. Außerdem **1. ... Kh2 2.Th6 Kg3,Kh1 3.Txh3#**. Der Rückzug einer Figur über ein kritisches Feld (in unserem Fall b6), auf dem dann die pattaufhebende Verstellung erfolgt, wird in der Problemsprache als „**Inder**“ bezeichnet. Die allererste Darstellung eines Inders gelang nämlich 1846 einem in Dehli lebenden Engländer namens Loveday.

In unserer heutigen Folge gehen wir zu einer weiteren Problem-schachgattung über - dem **Zweizüger**.

Ein „Matt in 2 Zügen“ wird neben der Studie auch von Nichtproblemisten gerade noch akzeptiert. Möglicherweise liegt das an der irrigen Auffassung, daß ein „vernünftiger“ Schachspieler ein zweizügiges Matt immer sehen muß, egal wo und bei welcher Gelegenheit es auftaucht. Findet er ein entsprechendes Diagramm in irgendeiner Zeitschrift, wird deshalb häufig versucht, den Zweizüger vom „Blatt“ zu lösen. Doch zumeist gelingt es dem ungeübten Auge nicht, den versteckten Schlüsselzug von den oftmals vielen

Verführungen (= Scheinlösungen, die nur an einer einzigen schwarzen Parade scheitern) zu unterscheiden. Die „kleinen Dinger“ haben es manchmal in sich, schauen Sie selbst die folgenden Stücke an:



Betrachten wir das Diagramm **Nr. 12**:

Zunächst fällt auf, daß der schwarze König vier sternförmig angeordnete Fluchtfelder besitzt (a4, a6, c4, c6). Ein Matt in 2 Zügen scheint deshalb auf den ersten Blick ziemlich überraschend. Weitere Besonderheiten der Stellung sind die abschußbereite weiße Batterie Sd5/Tf5 und der weiße Bauer d2, der in seiner Grundstellung alle vier Zugmöglichkeiten besitzt (Dies wird im Problemschach als „**Albino**“ bezeichnet und hat nichts mit Karnickel zu tun.)

Prächtigerweise scheitern nun die einzelnen „Albinzüge“ genau an einer einzigen Flucht des schwarzen Königs: 1.dxe3? Kc4!, 1.dxc3? Ka4!, 1.d3? Kxa6!. Das sind 3 thematische Verführungen. Zum Ziel führt allein der noch übrig gebliebene Bauernzug **1.d4! Kc4/Ka4/Kxa6/Kc6 2.Sxe3/Sxc3/ Ld3/b5#**. Somit bilden die Verführungen und die eigentliche Lösung eine untrennbare Einheit. Ein zeitlos schöner und würdiger 1. Preis.

An der **Nr. 13** dürfen Sie wieder selber probieren.

Lösung im nächsten *Gaudium*.