

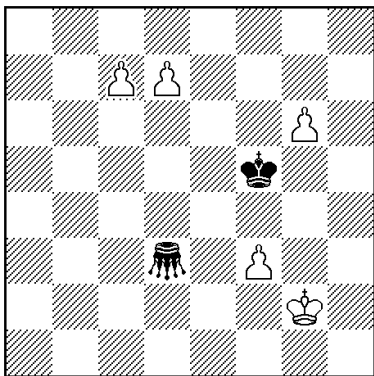
Wie bereits in der vorigen Folge angekündigt, möchte ich Sie heute weiter in die Geheimnisse des Märchenschachs einführen und stelle Ihnen deshalb vor:

2. Neue Figuren

Mit nur 6 verschiedenen Schachsteinen war es den Problemisten bald zu langweilig. Logischerweise kam man auf die Idee, neue Figuren mit neuen, zum Teil exotisch anmutenden Gangarten zu entwickeln. Wenige(!) davon werden Sie in den nächsten Folgen kennen lernen. Die vermutlich erste Märchenschachfigur wurde 1912 von Dawson definiert und bereits 1 Jahr später erschien ein erstes Schachproblem mit dieser Figur. Sie wurde lustigerweise **Grashüpfer** genannt. Eine treffende Bezeichnung, wie Sie gleich sehen werden:

Definition: Ein **Grashüpfer** zieht orthogonal, horizontal und diagonal über einen beliebigen Stein (=Sprungbock) hinweg und landet auf dem unmittelbar hinter dem Sprungbock befindlichen Feld in Zugrichtung. Gegnerische Steine werden auf dem „Landefeld“ geschlagen bzw. Könige stehen dort im Schach.

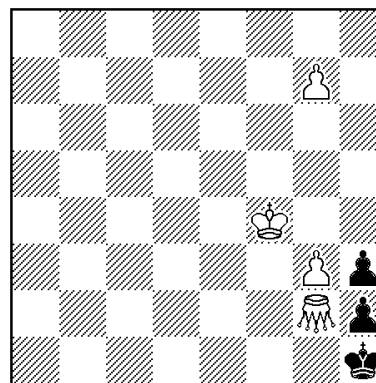
In der Literatur hat man sich angewöhnt, einen Grashüpfer durch eine auf dem Kopf stehende Dame darzustellen. Ein solches Zeichen ist Ihnen bestimmt schon mal irgendwo unter die Augen gekommen. Wem die Definition nicht schlüssig ist, der schaue sich folgendes **Schema** an:



Auf d3 befindet sich ein schwarzer Grashüpfer (Abk. Gd3). Schwarz am Zuge hätte folgende Grashüpferzüge zur Auswahl: 1.Gd8, 1.Gg3, Gxg6. Würde sich Weiß am Zuge befinden, ginge 1.Kg3? nicht, denn dort stünde der wK im Schach! Die weißen Bauern könnten einziehen und sich auch in einen Grashüpfer umwandeln! Bei allen Märchenfiguren gilt die Konvention, dass eine Umwandlung eines Bauern in eine Mär-

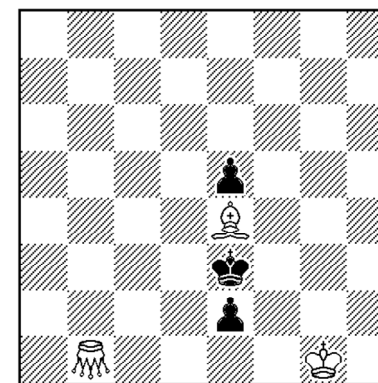
chenfigur dann möglich ist, wenn in der Ausgangsstellung (=Diagrammstellung) eine solche Märchenfigur vorhanden ist. Also ist z. B. 1.c8G möglich. Dieser Grashüpfer c8 könnte später nach e6, nicht jedoch in einem Zug nach g4 ziehen (Zwei Sprungböcke sind bei einem Grashüpfer nicht erlaubt!).

Nr. 63 Theodor Steudel
Jugendschach 1986



Serienzughilfspatt in 4 (4+3)

Nr. 64 F. M. Mihalek
Ideal-Mate-Review 1990



Hilfsmatt in 4 (3+3)

Zur Erinnerung: Beim Serienzughilfspatt in 4 Zügen zieht Schwarz 4 x hintereinander und hilft dem Weißen, danach einzügig Patt zu setzen. Lösung der **Nr. 63: 1.Kxg2! 2.h1G! 3.h2 4.Kh3** und **g8G** setzt den Schwarzen **patt**. Spielen Sie das bitte in Ruhe nach. Diese Miniatur hat einiges zu bieten: Zyklischer Platzwechsel der drei schwarzen Steine, Phönix-Thema (=ein geschlagener Stein wird neu umgewandelt), Märchenumwandlung bei Weiß und Schwarz.

Lösung der Nr. 64: (Beim Hilfsmatt beginnt Schwarz. Abwechselnd ziehend helfen beide Parteien, ein Mattbild in der geforderten Zügezahl zu basteln.) **1.e1G! Lc2 2.Gh1 Gd3 3.Ke4 Kf2 4.Gd5 Gd6#**. Diese nicht einfach zu lösende Aufgabe zeigt das indische Motiv [vgl. z. B. Nr. 51 in *Gaudium* (21)] und ein **Idealmatt** (=alle Felder um den schwarzen König sind nur aus einem Grunde für ihn nicht betretbar und alle auf dem Brett befindlichen Steine sind am Matt beteiligt).

Aus Platzgründen heute für Sie zum selber Knobeln eine Textaufgabe von Dr. Karl Fabel, Schach 1971: Wie viel verschiedene Zugfolgen gibt es, wenn aus der Partieanfangsstellung heraus 2 Züge lang nur Bauern ziehen? Unterschätzen Sie das Stück nicht!

Lösung im nächsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena