

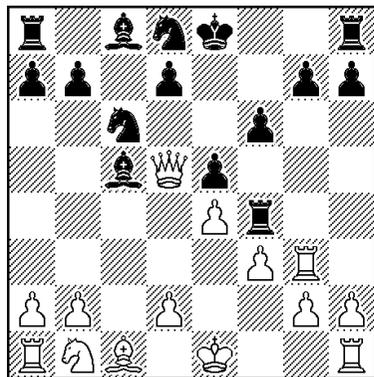
Gaudium (32)

Der Urdruck aus *Gaudium* (31) von Klaus-Peter Zuncke [Nr. 82, **Kontrollstellung: Weiß: Ke3, Le5, Le8, Sd4, Sf4** (5); **Schwarz: Ke1, Be4** (2); **Matt in 4 Zügen**] zeigt bei symmetrischer Stellung eine asymmetrische Lösung mit Echomatts. **1.Ld7! Kd1 2.Sfe2 Ke1 3.Lg3+ Kd1/Kf1 4.La4/Lh3#** und **1. .. Kf1 2.Sde2 Ke1 3.Lc3+ Kd1/Kf1 4.Ka4/Lh3#**. Der vermeintlich analoge Versuch **1.Lf7?** scheitert am fehlenden Mattzug nach **3. .. Kf1!**

5. Probleme mit sonstigen Betrachtungen

Dieser Part soll der letzte zu betrachtende Teil im Rahmen des Märchenschachs sein (Uff!). Überflüssig zu erwähnen ist, dass es sich auch hier um eine Vielzahl von verschiedenartigen Möglichkeiten handelt. Die Ihnen bekannteste ist möglicherweise die **Beweispartie**. Eine Diagrammstellung soll eindeutig aus der Partieanfangsstellung (PAS) erspielt werden. Dies haben wir schon mehrfach zelebriert, z. B. im *Gaudium* (1), Nr. 1 oder auch vor nicht allzu langer Zeit im *Gaudium* (26), Nr. 67. Heute möchte ich Ihnen noch ein Superstück dieses Genres vorführen:

Nr. 83 Andreij Frolkin,
Die Schwalbe 1990, 2. Preis



Beweispartie in 19,0 (14+15)

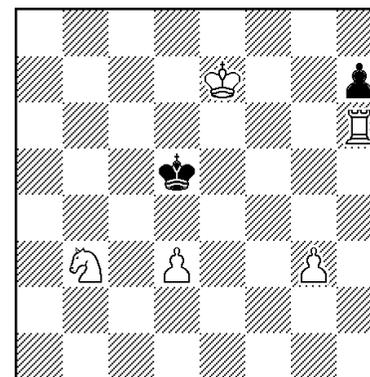
Betrachten Sie sich bitte ein wenig die partienaher Stellung **Nr. 83**. Weiß steht auf Gewinn, doch das ist hier völlig uninteressant. Die Aufgabe besteht darin, aus der Grundstellung (Partieanfangsstellung) diese Position in genau 19 Zügen, also 19 weißen und 19 schwarzen Zügen, zu erspielen. Dabei kommt es nicht auf die im Parteschach erforderliche Qualität der Züge an, sondern einzig und allein die obige Stellung ist das zu erreichende Ziel. Auf den zweiten Blick fallen Ihnen die Umwandlungstürme der beiden Parteien auf. Da je nur ein Bauer fehlt, ist klar, dass diese sich in die Türme umgewandelt haben.

Ungeübte können nun Stunden und Tage versuchen, die Position zu erspielen. Doch es wird ihnen kaum gelingen. Solche Aufgaben sind von enormer Schwierigkeit und oft sind in ihnen „Gemeinheiten“ versteckt. Spielen Sie einfach die Lösung nach und erfreuen Sie sich an der geistreichen Realisierung. **1.e4 c5 2.Ld3** (An solche „komischen“ Züge müssen Sie sich in Beweispartien allerdings gewöhnen.) **c4 3.Se2 cxd3 4.0-0!!** (Der erste Clou! Obwohl in der Endstellung der weiße König und der Th1 noch auf ihren Originalfeldern stehen, führt nur die Rochade zum Ziel.) **dxe2 5.c4 e1T 6.c5 Te3 7.c6 Tf3 8.c7 Tf4 9.f3 e5 10.Kf2! Lc5+ 11.Ke1** (und schon ist er wieder daheim) **Se7 12.Th1 0-0!!** (Auch Schwarz kann nicht anders!) **13.cxd8T Sec6 14.Te8 Sd8 15.Te6 Sbc6 16.Tg6 f6 17.Tg3 Kf7! 18.Db3+ Ke8 19.Dd5 Th8** und die Diagrammstellung ist erreicht! Beide Parteien führten also die Rochade aus und nahmen sie im Verlauf der Lösung wieder zurück. Dieses originelle Stück habe ich dem FIDE-Album (einer Sammlung der besten Schachaufgaben) entnommen.

Damit soll unser Exkurs in die Märchenschachwelt abgeschlossen sein. Immerhin haben wir 11 Folgen benötigt, um wenigstens eine kleine Übersicht über die Vielfalt auf dem Schachbrett zu erhalten. Wenn es mir gelungen ist, bei Einigen von Ihnen ein wenig Interesse oder Toleranz für diese Art von Schach zu erwecken, bin ich zufrieden.

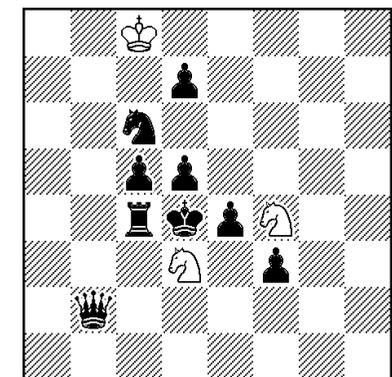
Heute kann ich Ihnen zwei Urdrucke servieren. Als neuen Autor begrüßen wir den renommierten Hilfsmattspezialisten Harald Grubert.

Nr. 84 Klaus-Peter Zuncke
Erfurt, Urdruck



Matt in 4 Zügen (5+2)

Nr. 85 Harald Grubert
Stadtroda, Urdruck



Hilfsmatt in 3 Zügen (3+9)

a) Dia b) sBe4 -> e7

Die Lösungen folgen im nächsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena