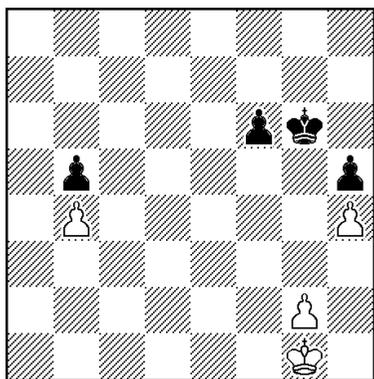


## Gaudium (38)

In unserem Jubiläumsdiagramm zeigt uns Hilfsmattspezialist Harald Grubert ein interessantes Thema [*Gaudium* (37), Nr. 100, *Kontrollstellung*: **Weiß**: Kg3, Td3, Sh1, Bf3 (4); **Schwarz**: Kg5, Lg2, Se6, Bd4, Be4, Bf5 (6); *Hilfsmatt in 3 Zügen*: a) *Diagramm*, b) *+schwarzer Be3*]: In den Lösungen a) **1.Lxh1 Kf2 2.Kh4 Td1 3.Kh3 Txh1#** und b) **1.exd3 Kxg2 2.Kf4 Sf2 3.Sg5 Sxd3#** schlägt Schwarz einen weißen Stein (Läufer bzw. Turm), der jeweils in der anderen Lösung das Matt gibt. Ein solches Wechselspiel zwischen geschlagenen und mattgebenden Steinen wird in der Problemistensprache als **Zilahi** bezeichnet. Bei diesem Stück kommt als Würze noch hinzu, dass der schlagende schwarze Stein (Läufer bzw. Bauer) im Mattzug durch Weiß ebenfalls geschlagen wird. Das ist schon höhere Problemerkunst!

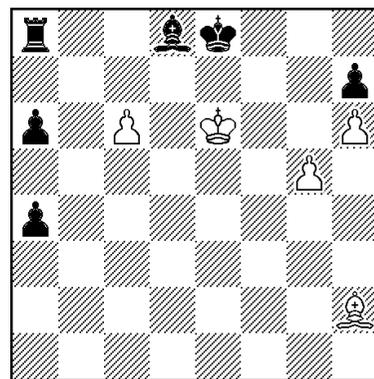
In der heutigen Folge möchte ich Ihnen zeigen, dass sich ab und an auch enorm starke Schachspieler, sogar Normalschach-Weltmeister mit Problemschach beschäftigen. Dr. Emanuel Lasker, Paul Keres, Wassili Smyslow, Michail Botwinnik, Juri Awerbach, Michail Tal oder Anatoli Karpow sind nur einige von ihnen, die durchaus interessante Aufgaben gebaut haben. Am häufigsten beschäftigten sie sich mit Studien. Dabei sind oft ihre eigenen Partien der ideelle Ursprung ihrer gebauten Probleme. Zwei Kostproben möchte ich Ihnen zum Besten geben:

**Nr. 101** Michail Botwinnik  
1945, Quelle ?



Weiß gewinnt (4+4)

**Nr. 102** Wassili Smyslow  
1986, Quelle ?



Weiß gewinnt (5+6)

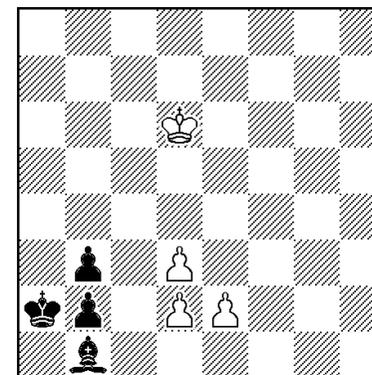
Beide Studien habe ich dem Büchlein „Schachstudien der Weltmeister“ von Anatoli Karpow und Jewgeni Gik, Beyer-Verlag 1991, entnommen.

Das Bauernendspiel von Michail Botwinnik (**Nr. 101**) zeigt ein einen einprägsamen Trick, der heutzutage zum Repertoire eines jeden Schachspielers gehören sollte. Hier die Hauptvariante: **1.Kf2 Kf5 2.Kf3 Ke5 3.g4 hxg4+ 4.Kxg4 Ke4 5.h5 f5+ 6.Kh3!!** (da ist er) **f4 7.h6 f3 8.h7 f2 9.Kg2** und alles ist zu Ende.

Die **Nr. 102** von Wassili Smyslow ist weit schwieriger zu lösen, man kann sogar von einem echten Schachrätsel sprechen. Zur Erinnerung: Die Rochade ist im Problemschach erlaubt, sofern nicht das Gegenteil bewiesen werden kann. Hier pocht also Schwarz auf seine Rochademöglichkeit. Nach der selbstverständlichen Einleitung **1.g6! hxg6 2.h7 Lf6** darf Weiß nicht **3.Kxf6?** spielen, denn nach **3. .. 0-0-0!** sitzt Schwarz am längeren Hebel. Doch wie soll es weitergehen? Das Opfer **3.Lb8!!** schlägt wie der Blitz aus heiterem Himmel ein! **3. .. Txb8** (**3. .. Lb2 4.c7!** und gewinnt) **4.Kxf6 Kd8 5.h8D+ Kc7 6.Dh2+!** und Weiß gewinnt! Auch die Echo-Variante **1. .. Lb6!?** muss mit **2.Lb8!** usw. erwidert werden, denn nach **2.g7? 0-0-0 3.Ld6 Tg8 4.Kf7 Le3** rettet sich Schwarz, indem sich sein Läufer für den h- und g-Bauern opfert, dann mittels a3 der weiße Läufer von der Deckung c7 abgelenkt wird und der schwarze König seelenruhig das letzte weiße Bäuerlein auf c7 verspeist. Eine weltmeisterliche Studie, finden Sie nicht auch?

Heute gibt es wieder ein Original. Bei diesem Serienzughilfsmatt zieht Schwarz 10 x hintereinander und hilft Weiß, anschließend den schwarzen König einzügig Matt zu setzen. Ein kleiner Hinweis: Es sind mehrere Läufer zu sehen!

**Nr. 103** Harald Grubert, Stadtroda, Urdruck



Serienzughilfsmatt in 10 Zügen (4+4)

Die Lösung gibt es im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena