

Gaudium (54)

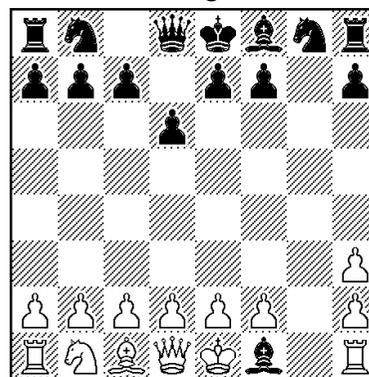
Die Miniatur von Klaus Peter Zuncke [**Gaudium (53)**, Nr. 159, *Matt in 3 Zügen*, **Kontrollstellung: Weiß:** Kg3; Lg7; Bc2; Bc6; Bd7; Bh7 (6), **Schwarz:** Kg5; (1)] war schon einmal für Norsk Sjakk als Original eingeschickt worden, aber angeblich dort nicht veröffentlicht. Nun – da freuen sich die L(o)eser von **Gaudium: 1.h8S! Kh5 2.d8T Kg5 3.Td5#** und 1. .. **Kf5 2.d8D Ke6/Ke4 3.Dd7/Dd3#**. Drei verschiedene Umwandlungen. Laut KPZ ist dieser Umwandlungstyp noch neu.

Bedeutend schwieriger gestaltete sich die Lösung der Studie von Manfred Seidel [**Gaudium (53)**, Nr. 160, *Weiß zieht und gewinnt*, **Kontrollstellung: Weiß:** Kd1; Lc3; Lg4; Ba5; Bc4; Bc7; Bd6 (7), **Schwarz:** Kb7; Tg8; Sd3; Ba7; Bg3; Bh3 (6)], da „keine eindeutige Hauptvariante erkennbar ist.“ (Raúl Jordan) Schlecht ist 1.Lxh3? Sf2+! und Schwarz sitzt am längeren Hebel. Deshalb wird zunächst der sK vom Umwandlungsfeld weggelenkt **1.a6+! Kc6!** (1. .. Kxa6? 2.d7!; 1. .. Ka8? 2.Lf3#) **2.c8D+ Txc8 3.Lxc8**. Weiß hat zwar den Turm gewonnen, doch Schwarz hat noch gefährliches Spiel: **3. .. h2** (Auch andere Züge sind nicht leicht zu widerlegen: 3. .. g2? 4.Ld4 h2 5.Lb7+ Kxd6 6.Lxg2 h1D+ 7.Lxh1 Sf2+? 8.Lxf2 bzw. 3. .. Kxd6 4.Ld4 Sc5 5.Lxh3! [aber nicht 5.Lxc5+ Kxc5 6.Lxh3 Kxc4 7.Ke2 Kb5 8.Lc8 Kb6 und Weiß kann nicht gewinnen!] Sxa6 7.Lxa7 und 2 Läufer gewinnen laut neuester Endspieltheorie auch ohne Bauern stets gegen einen Springer, falls es dem Schwarzen noch gelingen sollte, c4 abzugrasen.). **4.Lb7+ Kxd6 5.Ld4!** (es gilt Kc5 zu verhindern) **Sf4** (5. .. Sc5 6.Lg2 Sxa6 7.Lxa7 verliert auch) **6.Le3!** (aber nicht 6.Lxa7? g2 7.Lb8+ Kc5 8.Lxg2 Sxg2 9.Lxh2 Kb6! Remis) **Ke5** (6. .. Sd3 8.Lh1 Sb2+ 9.Ke2 Sxc4 10.Lxa7+-) **7.Lxf4+ Kxf4 8.Kd2 Kg4 9.Lg2** und **Weiß gewinnt**. Ein nicht uninteressantes Stück für gute Analytiker.

Heute präsentiere ich Ihnen wieder zwei verblüffende Beweispartien. Die Schlussstellung der **Nr. 161** (Pascal Wassong) sieht recht einfach aus. Schnell findet man heraus, dass Weiß nach **1.Sh3 d6 2.Tg1 L:h3 3.g:h3 g5** nur noch Abwartezüge zu machen braucht. Es ist kurios und lustig anzusehen, wie einzig der weiße Turm diese Aufgabe erfüllen kann: **4.Tg3 g4 5.Tg2 g3 6.Tg1 g2 7.Th1 gxf1L Diagramm**. Magnetthema, Phönix und Turmrückkehr – viel Inhalt für ein kurzes Programm.

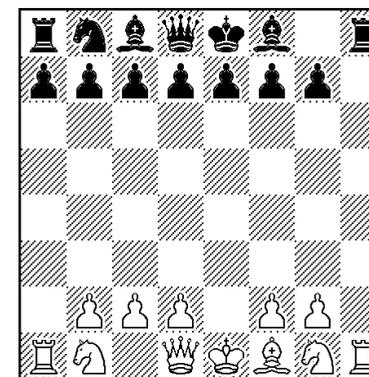
Genauso spannend ist der Siebenzüger von Noam Elkies (**Nr. 162**). Es fehlen 6 Steine, der Rest steht noch auf seinen Ursprungsfeldern. Geht das mit rechten Dingen zu?

Nr. 161 Pascal Wassong
Retro-Mailingliste 1999



BWP in 7 Zügen (14+15)

Nr. 162 Noam Elkies
Problembiad 2000

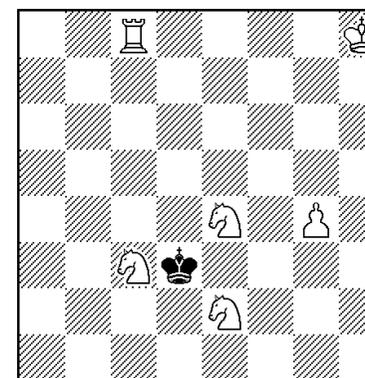


BWP in 7 Zügen (12+14)

Ja! Des Pudels Kern liegt darin, dass einige Steine nach getaner Arbeit wieder auf ihr Standfeld im Diagramm zurückkehren: **1.e4 Sf6 2.Dh5 Sxe4 3.Dxh7 Sc3 4.Dh5 Sxa2 5.Dd1 Sxc1 6.Dxc1 Txb2 7.Dd1 Th8 Diagramm**. Drei Figuren kehren im Verlauf der Lösung auf ihr Ausgangsfeld zurück, davon die weiße Dame zweimal. Im Fachjargon heißt das: 3-facher Switchback. Ein zwar nicht schwieriges, aber dafür einprägsames Stück.

Im heutigen Original kann ich Ihnen eine Miniatur mit drei weißen Springern präsentieren. Der Autor wählte diese ungewöhnliche Form, um Ihnen drei verschiedene Mustermatts zu zeigen. Viel Spaß beim Lösen!

Nr. 163 Klaus-Peter Zuncke
Erfurt, Urdruck



Matt in 4 Zügen (6+1)

Die Lösung der Aufgabe finden Sie wie immer im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena