

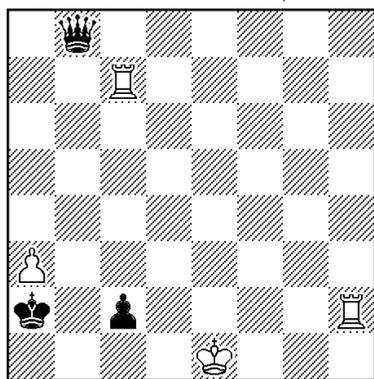
## Gaudium (84)

Lösungen der Urdrucke: In Nr. 291 [Fritz Hoffmann, *Gaudium* (83), *Matt in 6 Zügen*, **Kontrollstellung: Weiß: Kh1; Dc4; Sb5 (3), Schwarz: Kb8; Th8; Lh2; Sh6; Ba7; Bb6; Bb7; Bf4 (8)**] versucht jeder Schächer sicher sofort mit dem erstickten Matt zum Ziel zu kommen. Doch nach 1.Dd4? (droht 2.Dd6+/De5+/Dxh8+) deckt 1. .. Sf7! alles. Deshalb besser der Tempogewinn **1.Dc7+ Ka8 2.De5!** (2.Dd6? f3!) mit Drohzuwachs (droht nun auch 3.Sc7+) und selbst 2. .. Sf7 verhindert das Lucena-Matt nicht: **3.Sc7+ Kb8 4.Sa6++ Ka8 5.Db8+ Txb8 6.Sc7#**. Der Zusatz über dem Diagramm „Gunter Jordan gewidmet“ ist leider verloren gegangen. Besten Dank an Old Fritz für die Widmung!

Nr. 292 [Peter Heyl, *Gaudium* (83), *Serienzughilfsmatt in 5 Zügen*, **Kontrollstellung: Weiß: Kh4; Sb5 (2), Schwarz: Ke8; Da8; Tb7; La7; Lc8 (5); a) Diagramm, b) sTb7 nach a8 (ohne sD)**] In dieser aristokratischen Miniatur hantiert der Autor wieder mit seinem Lieblingszug, der Rochade. **a) 1.Lc5 2.Lf8 3.Te7 4.Ld7 5.Dd8 Sd6#** und **b) 1.Lb7 2.0-0 3.Kb8 4.Ka8 5.Tb8 Sc7#**. Zweimal ersticktes Mustermatt, das kommt bei den Lösern gut an.

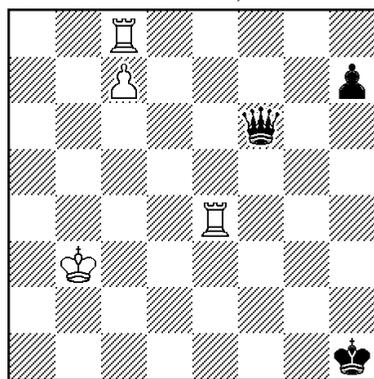
Heute folgt Teil 3 unseres kleinen Endspieltrainings [siehe auch *Gaudium* (80) und (82)]. Wieder 4 partienae Studien mit gleichem Material und der gleichen Forderungen „Weiß am Zuge und gewinnt“.

**Nr. 293** David Gurgendise  
Suomen Shakki 1980, Preis



Weiß gewinnt (4+3)

**Nr. 294** John Beasley  
The Problemist 1972, 3. ehr. Erw.



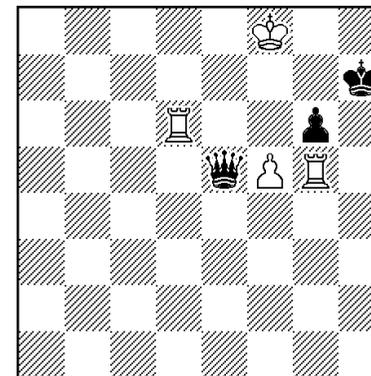
Weiß gewinnt (4+3)

In Nr. 293 gibt es einen lustigen Paternoster zu sehen: **1.Thxc2+!** (1.Tcxc2+? Kb1 2.Tb2+ Ka1! 3.Ta2+ Kb1 4.Thb2+ Kc1 5.Tc2+ Kb1 6.Tab2+ Ka1 7.Txb8 patt!) **Kb3 2.T7c3+ Ka4 3.Tc4+ Ka5 4.Tc5+ Ka6 5.Tc6+ Ka7 6.Tc7+ Ka6 7.T2c6+**

**Ka5 8.Tc5+ Ka4 9.Tc4+ Kxa3 10.Tc3+ Ka2 11.Tc2+ Ka1 12.Tc1+ Ka2 13.T7c2+ Ka3 14.Ta1+ Kb3 15.Tb1+ und Weiß gewinnt.**

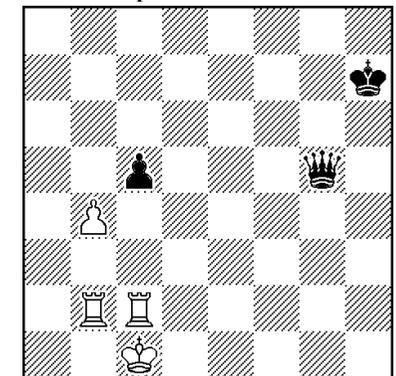
In Nr. 294 folgt nach dem Überraschungsschlüssel ebenfalls ein an einen Fahrstuhl erinnerndes Gewinnmanöver: **1.Th4+!! Dxh4 2.Tg8 Dh3+ 3.Kb4 Dh4+ 4.Kb5 Dh5+ 5.Kb6 Dh6+ 6.Kb7 und Weiß gewinnt**, da der Bauer zur Dame avanciert.

**Nr. 295** David Gurgendise  
Festival Odessa 1984, 2. Lob



Weiß gewinnt (4+3)

**Nr. 296** W. Chortow  
UdSSR-Sportkom. 1983, 2. Lob



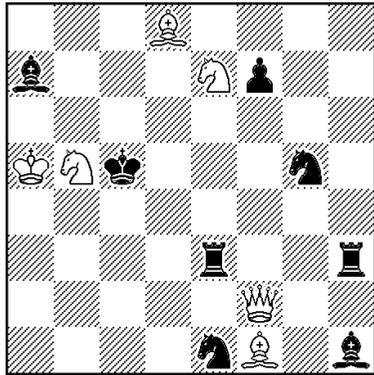
Weiß gewinnt (4+3)

Kurz und bündig ist auch Nr. 295: **1.Td7+!** (1.fxc6+? Kh6 2.Txe5 führt nur zum Patt) **Kh8 2.Th7+! Kxh7 3.fxc6+ Kh8 4.Th5+! Dxh5 5.g7+ Kh7 6.g8D+ Kh6 7.Dg7#**. Doppeltes Turmopfer zwecks Pattvermeidung und Fernblockklung der schwarzen Dame.

In Nr. 296 steht der weiße König im Schach. In Studien ist das gar nicht so selten. **1.Kb1! Dg1+ 2.Ka2 Dg8+ 3.Tb3 Da8+ 4.Kb2 cx b4 5.Tg3! Dh1 6.Tgg2 De1 7.Tge2 Df1 8.Ted2! De1 9.Td7+ Kg6 10.Tc6+ Kf5 11.Td5+ Kf4 12.Tc4+ Kf3 13.Td3+ Kf2 14.Tc2+ Kf1 15.Tc1 und Gewinn**. Obwohl das Brett relativ frei ist, findet die Dame kein sicheres Plätzchen und mit permanenten starken Matt- bzw. Damengewinnrohungen kommt Weiß früher oder später an sein Ziel.

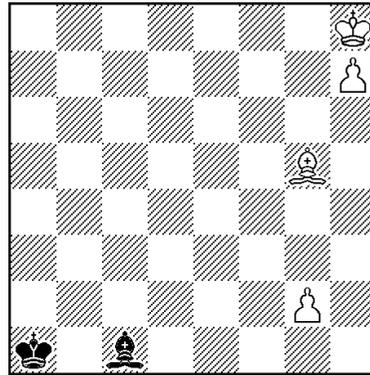
In den zwei Originalen lernen Sie bei PH ein in *Gaudium* bisher noch nicht behandeltes Thema kennen, welches in der Lösungsbesprechung ausführlich erläutert wird. Einen Längstzüger dagegen kennen Sie schon. Schwarz muß immer den geometrisch längsten Zug ausführen. Sind mehrere Züge gleichlang, hat Schwarz die Wahl unter diesen.

Nr. 297 Peter Heyl  
Eisenach, Urdruck



Matt in 2 Zügen (6+8)

Nr. 298 Frank Fiedler  
Mügeln, Urdruck



Selbstmatt in 7 Zügen (4+2)  
Längstzüger, a) Dia b) sL->a3

Die Lösungen der Urdrucke finden Sie im nächsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena