

Gaudium (23)

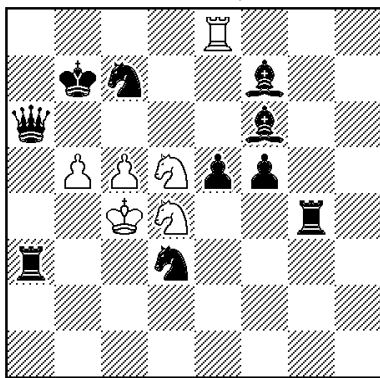
Allen Lesern von „Opfer-Opfer-Matt“ wünsche ich ein gesundes neues Jahrtausend sowie viel Erfolg am Brett!

Zunächst bin ich Ihnen Autor und Quelle der Gewinnstudie **Nr. 55** aus **Gaudium (22)** schuldig: Das Stück erschien bereits 1932 in der Wiener Schachzeitung und wurde von Szajwa Kozlowski gebaut. Die zwar kurze, aber verblüffende Lösung erfreut seit Generationen die Löserherzen: **1.Tg7+! Kxh8 2.Th7+ Kg8** (Die Thematik ist einleuchtend: Beseitigung von hinderlicher weißer Masse.) **3.g7!! Kxh7/Te8 4.gxf8D/Th8** und gewinnt!

In der vorigen Folge haben Sie das erste Mal in **Gaudium** Bekanntschaft mit dem Märchenschach gemacht. Da ich bis jetzt noch keine anonymen Anrufe o. ä. erhielt, werde ich auf dem eingeschlagenen Weg fortfahren. Aber immer in kleinen Schritten. Und für die hartnäckigen Antisymphisanten werden auch künftig ein paar orthodoxe Schachrätsel dabei sein.

Wir haben in **Gaudium 22** ein Serienzugmatt und ein Serienzughilfsmatt kennen gelernt. Relativ häufig sind auch **Serienzugselbstmatts** (Abkürzung ser-s#n oder ss#n) in der Problemwelt anzutreffen. Weiß zieht n Mal hintereinander und zwingt mit seinem letzten Zug den Schwarzen, Weiß einzügig mattzusetzen. Das klingt konfus, ist es aber nicht. Ein Beispiel:

Nr. 56 Hans Moser + Bernhard Schauer
Die Schwalbe 1986, 1.-2. Preis



Serienzugselbstmatt in 14 (6+10)

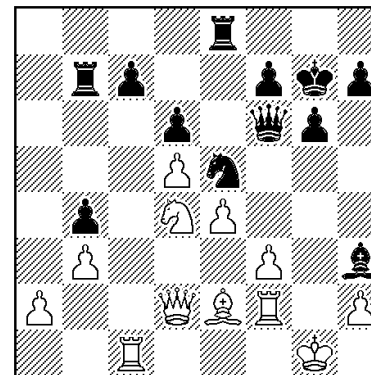
Bauen Sie bitte die Stellung auf und spielen Sie die Lösung nach. **1.Te6** (Entfesselung des wSd5) **2.Sf4** (Entfesselung des wSd4) **3.Sb3** (Linien Sperre a3-c3) **4.Kc3** (Entfesselung des wBb5) **5.b6 6.bxc7 7.c8S** (Unterverwandlung) **8.Sa7**

9.Sb5 (Rückkehr des wB nach b5 [=Rundlauf] und Linien Sperre a6-c4) **10.Kc4** (Entfesselung des wSb3) **11.Sd4** (Entfesselung des wSf4) **12.Sd5** (Entfesselung des wTe6) **13.Te8**. Alle weißen Steine sind wieder in der Ausgangsposition, nur auf b5 steht jetzt ein Springer. **14.c6+!** und Schwarz kann nicht anders als **14. .. Dxc6#**. Ein Wunderwerk! Eine Fesselungs- und Entfesselungsorgie mit fünffachem Switchback.

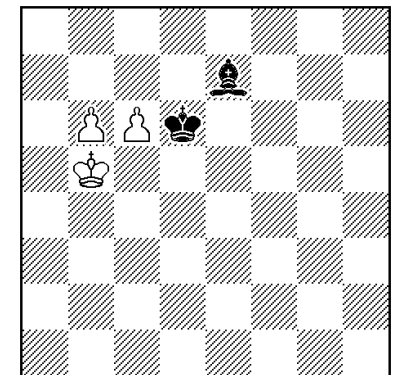
Das soll es für heute schon mit dem Märchenschach gewesen sein. Zum Abschluss möchte ich Ihnen noch zwei Schnappschüsse aus der Landesklasse bzw. -liga präsentieren.

Mein Vereinskollege Ernst Werner erreichte als Schwarzer im Landesklasse-Punktspiel gegen Gonschorek (Altenburg) folgende Stellung (**Nr. 57**):

Nr. 57 Gonschorek - Werner
Landesklasse Ost 2000



Nr. 58 Albrecht - Sänger
Landesliga 2000



In dieser Position mit Schwarz am Zuge gewann Weiß nach **23. .. Ta8 24.f4** und einigen ungenauen schwarzen Zügen recht schnell. Die Partiefolge soll uns hier nicht interessieren. In der abendlichen Nachbearbeitung der Partie war „Onkel Fritz“ damit nicht einverstanden und zog ohne lange „nachzudenken“ **23. .. Sd3!!!** Ein typischer Computerzug, der die Stellung sofort zum Remis verflachen läßt: **24.Lxd3** (24.Dxd3? **Dg5+** nebst **25. .. Dxc1**) **Dxd4 25.Lf1** (etwas besseres ist nicht in Sicht) **Dxd2 26.Txd2 Lxf1 27.Kxf1 Ta8** mit Ausgleich. Einen solchen Zug am Brett zu finden, ist wohl der Traum eines jeden Schachspielers!

Für das häusliche Stübchen biete ich Ihnen die **Nr. 57** an. Der am Zuge befindliche Schachfreund Albrecht aus Weimar willigte hier entnervt in das Remis ein. War das richtig?

Lösung im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena

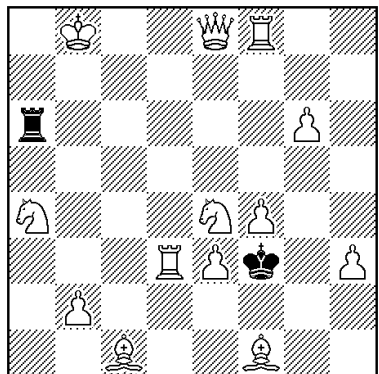
Gaudium (24)

Fast wie eine Studie sieht der Schluss der Partie Albrecht (Vimaria Weimar) – Snger (Jenaer Glaswerk) aus [Nr. 58, *Gaudium* (23)]: 1.c7 Kd7 2.Ka6 Kc8 3.b7+!! Kxc7 4.Ka7 Lc5+ 5.Ka8 und Wei gewinnt. Also die Antwort auf die gestellte Frage lautet: Nein!

In den beiden vorigen Folgen habe ich Ihnen im Rahmen des Mrchenschachs neue Forderungen gezeigt. Insbesondere Serienzger kamen zur Sprache. Diesen Teil mchte ich heute mit der Forderung „**Patt**“ abschlieen. Obwohl das Patt in Ihren Augen sicherlich ziemlich orthodox erscheint (es kann ja schlielich in jeder Schachpartie vorkommen), wird es bei uns Problemisten unter Mrchenschach eingeordnet. Eine Erklrung des Patts im Schachproblem ist uberflssig, denn alles was mit der Forderung Matt (Matt in n Zgen, Selbstmatt in n Zgen usw.) mglich ist, kann auch im Patt dargestellt werden. Einige Beispiele dazu:

Nr. 59

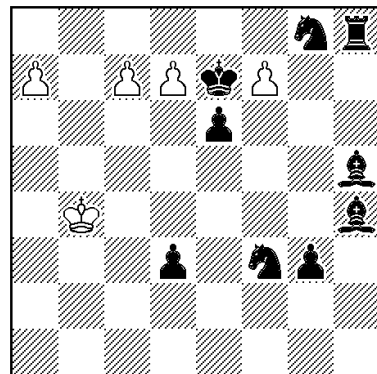
Gerhard Maleika
Die Schwalbe 1995



Patt in 2 Zgen (13+2)

Nr. 60

Unto Heinonen
Die Schwalbe 2000



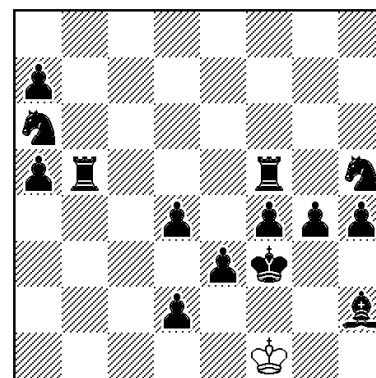
Hilfspatt in 6 Zgen (5+9)

In der Nr. 59 hat der Weie also die Aufgabe, den Schwarzen sptestens im 2. Zug Patt zu setzen (nicht Matt!). Das Problem besteht darin, den beweglichen schwarzen Turm zu liquidieren. Mit 1.b4? Txa4!, 1.Td5? Tc6! oder 1.Tf5? Txc6! gelingt dies nicht, da sich Wei jeweils eigene Deckungslinien verstellt (z. B. 1.b4? Txa4! 2.Dxa4 Kxe4!). Wir sprechen von weien Selbstbehinderungen in den Verfhrungen. Einzig 1.Ld2! lst den Gordischen Knoten. 1. .. Txa4/Tc6/Txc6/Tb6+/Td6/Te6/Tf6/Ta8+/Ta7/Ta5 2.Dxa4/Dxc6/Dxc6/Sxb6/Txd6/Dxe6/Txf6/Kxa8/Kxa7/Lxa5 patt. Zehnfacher Turmabfang!

Die Nr. 60 ist ein Hilfspatt. Vereinbarungsgemss beginnt also Schwarz (dies besagt das Wort Hilfs ...) und mischt krftig mit, das Ziel (Patt des Schwarzen) zu erreichen. Die Aufgabe ist selbst fr versierte Lser ein harter Brocken und zeigt eine phantastische Allumwandlung [zur AUW siehe auch die Nr. 40 in *Gaudium* (18)]: 1.Se5! d8T 2.Lf3 Txd3 3.Ld5 fxg8D 4.Kd6 Dxc3 5.Tb8+ axb8S 6.Ld8 cxd8L patt. Alle beweglichen neun schwarzen Steine der Ausgangsstellung sind nach nur 6 Zgen verschwunden oder gefesselt. Bei Wei sind Dame, Turm, Lufer und Springer neu entstanden. Das Pattbild ist erste Sahn.

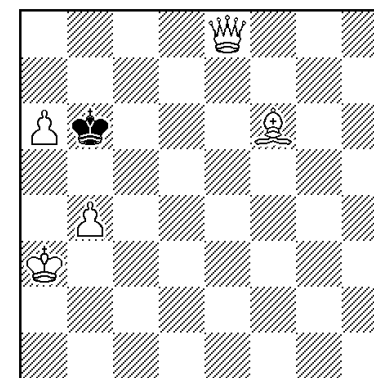
Im letzten Beispiel zeige ich Ihnen ein amsantes Stck. In der Nr. 61 gelingt es dem weien Knig mit der Untersttzung der schwarzen Streitmacht, als Einzelkmpfer den schwarzen Kohlehaufen Patt zu setzen.

Nr. 61 Manfred Seidel
Die Schwalbe 1986



Hilfspatt in 13 Zgen (1+14)

Nr. 62 Per Henrick Trngren
Svenska Dagbladet 1928
Sonderpreis



Matt in 2 Zgen (5+1)

Lsung Nr. 61: 1.Kg3 Ke2 2.f3+ Kd3 3.f2 Kc4 4.Tf3 Kxb5 5.d1T Kxa5 6.Tg1 Kxa6 7.Tg2 Kxa7 8.Lg1 Kb6 9.Kh2 Kc5 10.Th3 Kxd4 11.Sg3 Kxe3 12.Sh1+ Ke2 13.g3 Kf1 patt. Putzig! Rckkehr des weien Knigs, **Phnix-Thema** (=die geschlagene Figur [sTb5] wird neu umgewandelt) und geschicktes schwarzes Rangieren fhren zu einem drolligen Patt.

Mit diesen Beispielen wird der **Teil 1** im Mrchenschach - „Neue Forderungen“ abgeschlossen. Im nchsten Heft wenden wir uns neuen Figuren zu. Sie knnen ruhig gespannt darauf sein, was Sie so alles erwartet.

Die orthodoxe Nr. 62 ist fr diesmal Ihre Hausaufgabe.

Lsung im nchsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena

Gunter Jordan, Jena

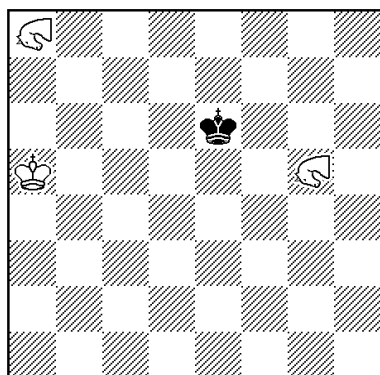
Gaudium (26)

Die Knobelaufgabe von Dr. Karl Fabel [**Gaudium (25)** - „Wie viele Zugfolgen gibt es, wenn aus der Grundstellung heraus 2 Züge lang nur Bauern ziehen?“] ist eine enorm aufwendige Sache. Vor allem dann, wenn versucht wird, mittels Strichliste die Zugfolgen durchzuzählen.

Besser ist es, die Varianten zu errechnen: Ohne Schlagfälle und Blockungen ergeben sich 16 (weiße Erstzüge) x 16 (schwarze Erstzüge) x 15 (zweite weiße Züge) x 15 (2. Züge von Schwarz) = 57600 Möglichkeiten. Dazu gesellen sich 196 + 196 + 14 + 14 Schlagfälle nach folgenden Typen: 1.a4 b5 2.axb5; 1.a4 b5 2. .. bxa4; 1. .. b5 2.a4 bxa4; 1.a3 b5 2.a4 bxa4 und 1.a4 b6 2.a5 bxa5. Vom Ganzen sind 472 Blockungen abzuziehen: 120 wegen des fehlenden 2. weißen Zuges beim Typ 1.a4 a5; 112 + 112 + 112 wegen der fehlenden 2. schwarzen Züge bei den Typen 1.a4 a5 bzw. 1. .. a5 2.a4 und 1.a4 .. 2.a5; 8 nach 1.a3 a5 2.a4 und nochmals 8 nach 1.a4 a6 2.a5. Das macht summa summarum **57600 + 616 - 472 = 57744**. Eine stolze und unerwartet hohe Zahl, die uns die schiere Unendlichkeit des Schachs deutlich vor Augen führt.

In der letzten Folge haben wir eine erste Märchenschachfigur, den **Grashüpfer**, kennen gelernt (zieht auf Damenlinien, springt über einen beliebigen Stein und landet auf dem unmittelbar dahinter liegenden Feld). Aus dem großen Reservoir stelle ich Ihnen heute eine weitere Märchenfigur vor, den **Equihopper** (meine Lieblingsfigur, wie unschwer anhand meiner e-mail-Adresse zu erkennen ist: equihopper@aol.com).

Nr. 65 Gunter Jordan Problemkiste 1995



Hilfsmatt in 5 (3+1)
frz. Equihopper a8, g5

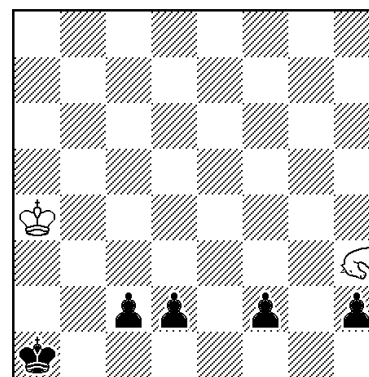
Definition: Ein **Equihopper** (Abk. EQ) hüpft über einen beliebigen Sprungstein und landet in Zugrichtung genau auf dem Feld, wo Start- und Zielfeld die gleiche

Entfernung vom Sprungbock haben. (Ein englischer EQ kann auf den Zwischenfeldern verstellt werden, ein französischer EQ dagegen nicht.)

Zur Erläuterung dient das Beispiel **Nr. 65** (Hilfsmatts kennen Sie bereits zur Genüge, es beginnt Schwarz und abwechselnd ziehend helfen beide Parteien, ein Mattbild nach dem 5. weißen Zug zu basteln.):

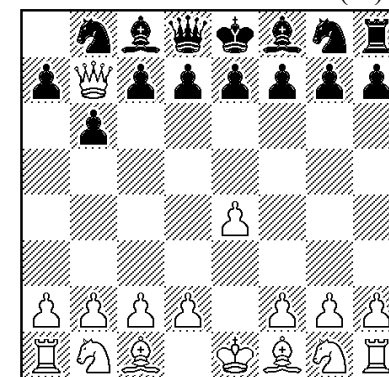
Bevor wir uns der Lösung zuwenden, betrachten wir uns die Zugmöglichkeiten der Equihopper a8 und g5. Der EQa8 kann, wäre er am Zuge, nur nach a2 ziehen (mit dem wK als Mittelpunkt). Der EQg5 kann nach c7 ziehen (mit dem sK als geometrischen Mittelpunkt). Stünde ein weiterer EQ z. B. auf h8, so wären seine Zugmöglichkeiten nach b4 und f2 (Dreh-punkte sKe6 bzw. wEQg5). Dies genügt sicher zur Erklärung. Nun zur Lösung: **1.Ke5! EQc5 2.Kd6 EQe7 3.Kc7 EQe6 4.Kb8 Kb6 5.Ka8 Kc7#** Ein neckisches Mattbild. Für beide Equihopper ist der wKc7 der geometrische Mittelpunkt. Es handelt sich um ein Idealmatt und um einen Platzwechsel zwischen sKe6 und wEQa8.

Nr. 66 N. Geissler + Th. Steudel
Problemkiste 1995



Hilfspatt in 4 (2+5)
frz. Equihopper h3

Nr. 67 Gianni Donati
World Wide Web 2000 (??)



Beweispartie in 4,5 (16+15)
2 Lösungen

In der **Nr. 66** zeigen die Autoren eine Häufung von Märchenschachumwandlungen. **1.h1EQ! EQd1 2.f1EQ EQd3 3.d1EQ EQb1 4.cxb1EQ Ka3 patt** (nicht 4. .. Kb3? wegen 5.EQb5!). Vierfache Umwandlung in Equihopper in einer Miniatur. Noch ökonomischer lässt sich das nicht mehr darstellen.

So viel (wenig!?) für heute vom Märchenschach. Zum Knobeln im häuslichen Kämmerlein gibt es diesmal eine kurze Beweispartie (Aus der normalen Parteeinleitungsstellung ist in der geforderten Zügezahl die Diagrammstellung zu erspielen, also nach 5 weißen und 4 schwarzen Zügen sollte es geschafft sein.).

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

Gunter Jordan, Jena

Gaudium (27)

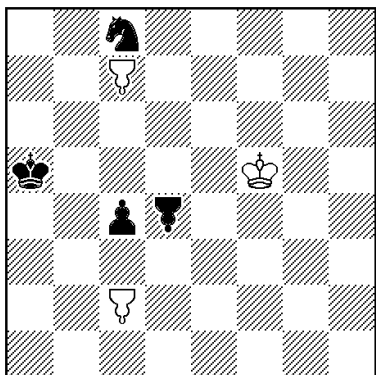
Die Beweispartie von Gianni Donati [Nr. 67, **Gaudium (26)**] war sicherlich nur eine Fingerübung für Sie. Hier die beiden gesuchten Lösungen: **1.e3 b6 2.Df3 La6 3.Dxa8 Lb7 4.e4 Lc8 5.Db7** und **1.e4 b6 2.Dh5 Lb7 3.Dd5 La6 4.Dxa8 Lc8 5.Db7**. Die reziproken Tempomanöver des schwarzen Läufers c8 sind eine Augenweide.

Nachdem wir in den letzten beiden Folgen die Märchenschachfiguren Grashüpfer und Equihopper kennen gelernt haben, stelle ich Ihnen heute aus dem unerschöpflichen Reservoir noch eine weitere Figur vor, den **Berolinabauern**.

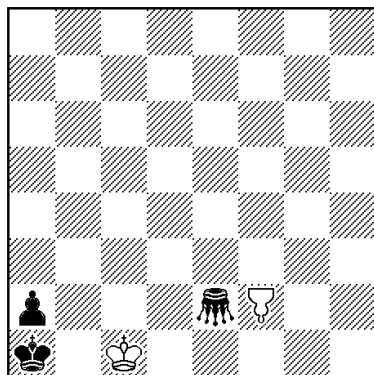
Definition: Ein **Berolinabauer** ist ein Bauer, der schräg zieht und gerade schlägt. Er kann ebenso wie ein Normalbauer auf der 8. bzw. 1. umwandeln, aus der Grundstellung heraus den Doppelschritt ausführen und auch en passant geschlagen werden.

Wir stellen den Berolinabauer (Abk. BB) im Diagramm kopfstehend dar. Zur Erläuterung wieder ein Diagramm und zwei Beispielaufgaben:

Schema



Nr. 68 Wilhelm Karsch
Schachmatt 15.01.1949

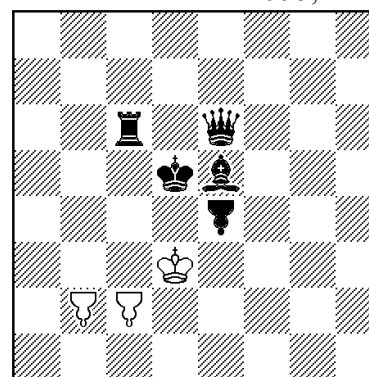


Matt in 6 Zügen (2+3)
e2=Grashüpfer, f2=Berolinabauer

Im Schema hat der BBc2 die Zugmöglichkeiten nach a4 (dort würde er dem schwarzen König Schach bieten!), b3, d3 und e4. Auf 1.BBa4 könnte Bc4xb3 e.p. folgen. Auf 1.BBe4 könnten sowohl der Normalbauer von c4 als auch der BB von d4 nach d3 en passant schlagen. Der BBc7 kann auf d8 oder b8 schlaglos einziehen und umwandeln (in D,T,L,S oder in eine Märchenfigur, sofern eine solche auf dem Diagramm steht) oder den sSc8 schlagen und umwandeln.

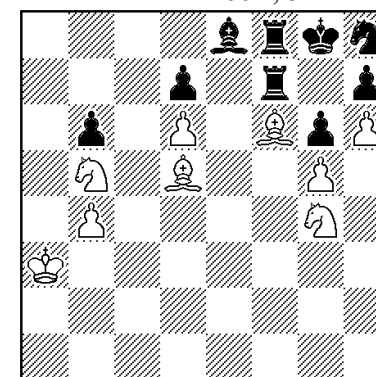
Die Nr. 68 ist ein witziger Klassiker, welcher auf eine Idee von Onitju 1929 zurückgeht. Schnell ist zu erkennen, dass der BBf2 sich umwandeln muss, um ein Matt zu erreichen. Doch all zu stürmisch ist ungesund: 1.BBd4? und 1.BBh4? scheitern am sofortigen Patt, da der Grashüpfer (springt über eine Figur und landet unmittelbar hinter ihr) keinen Zug hat. Deshalb **1.BBe3! Ge4 2.BBd4 Gc4 3.BBc5 Gc6 4.BBb6 Ga6 5.BBa7 Ga8 6.BBxa8G mit Idealmatt!** Kurioserweise wurde die gleiche Aufgabe (allerdings seitenverkehrt) genau 40 Jahre später von Helmut Rössler noch einmal „nacherfunden“ und in der EUROPA ROCHADE veröffentlicht. Im Übrigen haben Sie sich gerade Ihre erste(?) Aufgabe mit **zwei verschiedenen** Märchenschachfiguren angeschaut!

Nr. 69 Gunter Jordan
Ideal Mate Review 1995, Lob



Hilfsmatt in 3 Zügen (3+5)
b2, c2, e4=Berolinabauern
a) Diagramm b) sBBc->f5

Nr. 70 Horst Böttger
Freie Presse 1991, 5.Lob



Matt in 5 Zügen (9+9)

Die Nr. 69 zeigt mit Berolinabauern ein **Idealmatt-Echo**. Unter einem **Echo** verstehen die Problemisten ein Mattbild, welches in unveränderter Form an einer anderen Stelle des Schachbrettes wiederholt auftaucht. Ein **Idealmatt** ist ein Matt, an dem sich alle Steine beteiligen und jedes Feld um den schwarzen König herum nur aus einem einzigen Grunde für diesen nicht betretbar ist. Hier die Lösungen: **a) 1.Tc5 Kd2 2.Kd4 BBc3 3.Dd5 BBd3 matt**, **b) 1.Lf6 BBd4+ 2.Ke5 Ke3 3.Td6 BBe4 matt**

Die Lösung der orthodoxen Nr. 70 sollten Sie wieder selber finden. Versuchen Sie trotz Pattgefahr ein Matt durch Sf6 zu erreichen. Viel Spaß dabei.

Die Auflösung folgt im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena

Gaudium (28)

Der Fünfzüger von Horst Böttger [Nr. 70, **Gaudium (27)**] war ein rätselhaftes Stück. Zieht der weiße Läufer von f6 weg, droht undeckbar Matt. Aber Schwarz hat keinen Zug. Durch ein pffiffiges Tempogewinnmanöver wird die Pattgefahr ausgeschaltet: **1.Sc3! b5 2.Sa4! bxa4 3.Ka2 a3 4.Lb2! axb2 5.Sf6#**. Ist Ihnen dies gelungen?

In den Folgen (22) bis (24) haben Sie neue Forderungen kennen gelernt, in den Folgen (25) bis (27) habe ich Ihnen eine kleine Auswahl von neuen Figuren vorgestellt. Damit gibt sich ein echter Anhänger des Märchenschachs natürlich immer noch nicht zufrieden. Er erfindet auch zusätzliche Bedingungen (=Regeln), die das Problemschach noch vielfältiger und interessanter machen. Gerade in den letzten 20 Jahren ist auf diesem Gebiet enorm viel Neues entstanden.

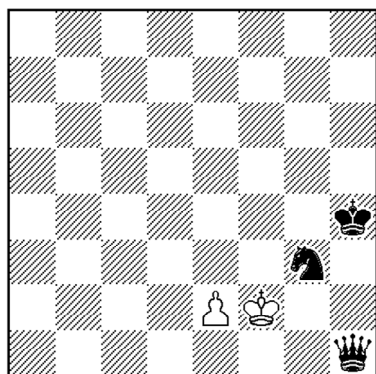
3. Neue Bedingungen

Eine der ältesten und heute noch relativ häufig anzutreffende Märchenschachbedingung ist der **Längstzüger**.

Definition: In einem **Längstzüger** muss Schwarz immer den geometrisch längsten Zug ausführen. Bei mehreren gleichlangen Zügen hat Schwarz die freie Auswahl unter diesen. Die Wirkung der Figuren bleibt dagegen orthodox, unterliegt also nicht der Längstzügerbedingung.

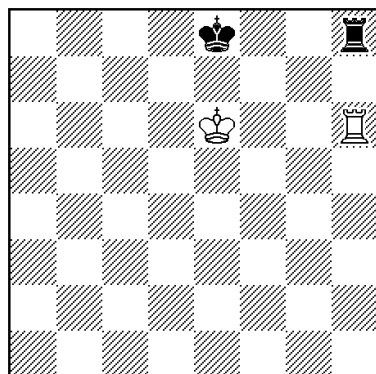
Dazu zwei (einfache) Beispiele:

Nr. 71 Hemmo Axt, 3. Preis
Schacholympiade Leipzig 1960



Selbstmatt in 4 Zügen (2+3)
Längstzüger

Nr. 72 Theodor Steudel
Problemkiste 1992



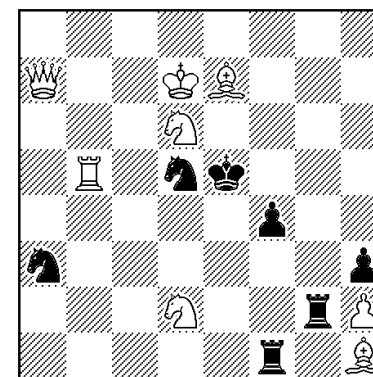
Hilfsmatt in 4 Zügen (2+2)
Längstzüger

Zur **Nr. 71**: Ein Zug der schwarzen Dame nach a8 ist natürlich länger als der Zug nach a1 ($h1-a8 = 9,89$ Feldlängen nach Pythagoras; $h1-a1 = 7$ Feldlängen). Dies verhindert Weiß mit seinem ersten Zug **1.e4!**. Schwarz bleibt nach der Längstzügerbedingung nichts weiter übrig, seine Dame in die Ecke zu ziehen: **1. .. Da1. 2.Kg2** (Der Zug **2.Kg1** wäre illegal. Obwohl die schwarze Dame als nächstes den Zug nach h8 ausführen muss, bleibt ihre schachbietende Wirkung auf die erste Reihe erhalten.) **Dh8 3.e5! Da8 4.Kh2 Dh1#**. Herrlich, die Dame in allen vier Ecken. Und dies mit nur 5 Steinen. Märchenschach machts möglich, orthodox undenkbar!

In der **Nr. 72** ist Schwarz am Zuge und hilft mit, in 4 Zügen das Matt des schwarzen Königs zu erreichen. Könnte Weiß beginnen, wäre **1.Txh8** matt, aber dieses Satzmatt lässt sich nicht aufrecht erhalten. Welches ist nun der längste schwarze Zug? Der gerade Königszug hat die Länge 1. Also der Turm? Er kann sowohl nach f8, als auch auf h6 schlagen. Beides mit der Länge 2. Aber es gibt einen noch längeren Zug: Die Rochade! Hier addieren sich die Zuglängen beider beteiligter Steine: König e8-g8 = 2, Turm h8-f8 = 2, macht zusammen 4. Mit dieser Erkenntnis spielt sich die Lösung fast von allein: **1.0-0 Th1 2.Tf1 Txf1 3.Kh7** (der längste Zug! 1,41 lang) **Kf7 4.Kh8** (Natürlich kann Schwarz auch **4.Kh6** spielen, aber es handelt sich ja um ein **Hilfsmatt!**) **Th1#**. Eine Kleinigkeit, an der sich die Regeln gut erklären lassen.

Für Sie zum Knobeln habe ich einen feinen Zweizüger entdeckt:

Nr. 73 Wichard von Alvensleben
stern 2000



Matt in 2 Zügen (8+7)

Auflösung folgt im nächsten **Gaudium**.

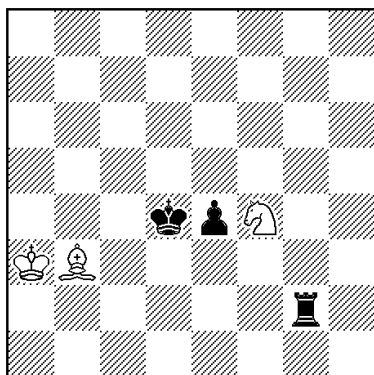
Gaudium (29)

Der Schlüsselzug des Zweizügers von Wichard von Alvensleben [Nr. 73, **Gaudium** (28); **Kontrollstellung: Weiß:** Kd7, Da7, Tb5, Le7, Lh1, Sd2, Sd6, Bh2(8); **Schwarz:** Ke5, Tf1, Tg2, Sa3, Sd5, Bf4, Bh3 (7)] lautet **1.Dg1!!!**. Schwarz gerät völlig überraschend in Zugzwang: **1. .. T2xg1 2.Txd5#, 1. .. Txd2 2.Dg7#, 1. .. Tfxg1 2.Sf3# 1. .. Tff2 2.Da1#, 1. .. Sa3~ 2.Sc4#, 1. .. f3 2.De3#**. Unter einer strengen Problemistenlupe betrachtet ist diese Aufgabe nicht ganz korrekt, denn nach einem Zugzwangsschlüssel darf es auf jeden schwarzen Zug nur ein einziges Matt geben, was hier z. B. nach 1. .. Tg7 2.Dxg7# und 2.Txd5# (auch 1. .. Txh2, Ta1, Tgf2, Te2 sind mattdualistisch) nicht zutrifft. Aber dem renommierten Autor kam es auf den effektvollen Lösungszug an, über die Mattduale im Nebenspiel sehen wir gern hinweg.

Im letzten **Gaudium** haben wir als eine neue Bedingung den Längstzüger kennen gelernt. Heute stelle ich Ihnen eine weitere Märchenschachbedingung vor: **Circe**. Kurioserweise ist Ihnen allen diese Bedingung in einer abgewandelten Form bekannt!! Besonders unsere jüngeren Schachfreunde spielen gern Tandemschach. Geschlagene Steine verschwinden nicht, sondern erwachen auf dem Nachbarbrett mit ungeheurer Wirkungskraft zu neuem Leben. Dies ist dem Circeschach nacherfunden!

Definition: Ein geschlagener Stein entsteht als Bestandteil des gleichen Zuges auf dem Ursprungsfeld einer Partieanfangsstellung neu. Gibt es mehrere Ursprungsfelder, muss die Farbe des Schlagfeldes mit der Farbe des Ursprungsfeldes identisch sein. Geschlagene Bauern entstehen immer auf dem Bauern-Ursprungsfeld der Linie wieder, auf der sie geschlagen wurden, Märchenschachfiguren auf dem Umwandlungsfeld der Linie. Ist das Ursprungsfeld

Nr. 74 Heinz Zander, Die Schwalbe 1987



Hilfsmatt in 3 Zügen Circe (3+3)
a) Diagramm b) wSf4->g3

besetzt, verschwindet der geschlagene Stein endgültig.

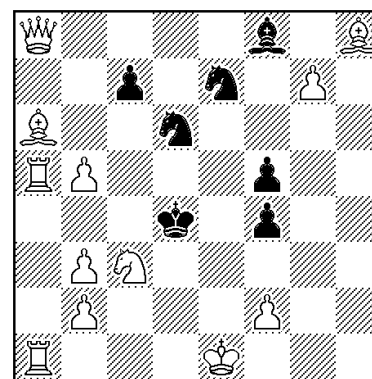
Die Definition klingt, wie meistens in diesem Metier, kompliziert und schreckt ab. Betrachten wir jedoch das Diagramm **Nr. 74** und dessen Lösung, relativiert sich alles auf ein verständliches Maß. Zur Erinnerung: Beim Hilfsmatt beginnt Schwarz und hilft, das Matt des eigenen (schwarzen) Königs zu erreichen.

Lösung a): 1.Td2! Sd3 2.exd3(+wSb1) Der geschlagene Springer entsteht neu auf seiner Grundreihe. Da es zwei Wiederentstehungsfelder gibt (b1+g1), entscheidet die Farbe des Schlagfeldes: weiß, also Feld b1. **2. .. Sc3 3.Kxc3 (+wSg1)**. Jetzt ist das Schlagfeld schwarz, also taucht der Springer auf g1 erneut auf. **3. .. Se2#**. Ein kurioses Matt, beide schwarzen Steine dürfen den Springer d3 nicht schlagen, da dieser sofort auf b1 erneut wiedergeboren würde und dem sK Schach bietet. Also Matt, sogar Idealmatt! **Lösung b):** Der weiße Springer steht im Diagramm statt auf f4 jetzt auf g3. **1.Txg3(+wSg1)! Kb2 2.Te3 Sf3+ 3.Kd3 Lc4#**. Auch dieses Mattbild ist ideal und circetypisch. Der weiße Lc4 deckt sich selbst! Denn würde der schwarze König ihn schlagen, entsteht der weiße Läufer auf f1 neu und bietet sofort wieder Schach. Der Schlag 4.Kxc4?? scheitert also an illegalem Selbstschach.

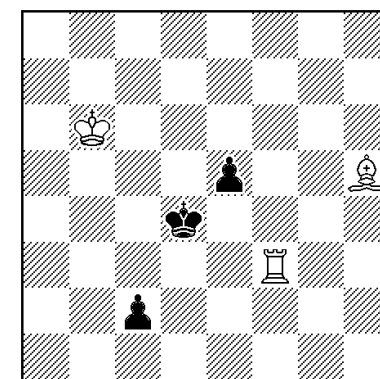
Sie erkennen an diesem einfachen Beispiel, das Circe (wie fast jede andere Märchenschachbedingung auch) ungeahnte und völlig neue Möglichkeiten der Darstellung von Problemschachideen erbringt. In der nächsten Folge werde ich Ihnen noch zwei Top-Circe-Stücke servieren.

Für Sie zu Hause heute zwei Stücke zum Knobeln, einen orthodoxen Zweizüger und ein Hilfsmatt. Ich freue mich besonders, dass der bekannte Problemschachkomponist und Rätselbauer Frank Fiedler zwei seiner Urdrucke unserem **Gaudium** zur Erstveröffentlichung zur Verfügung gestellt hat:

Nr. 75, Urdruck, Frank Fiedler, Mügeln Nr. 76, Urdruck, Frank Fiedler, Mügeln



Matt in 2 Zügen (12+7)



Hilfsmatt in 2 Zügen (3+3)

a) Diagramm b) sK->e4

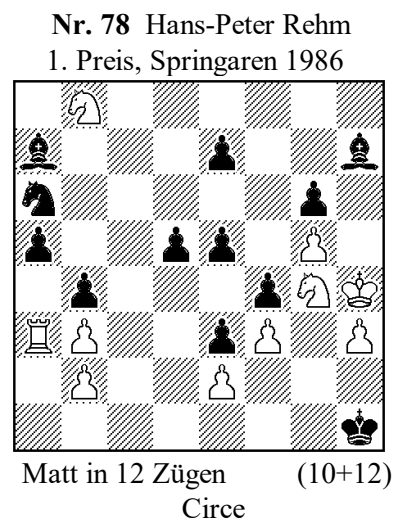
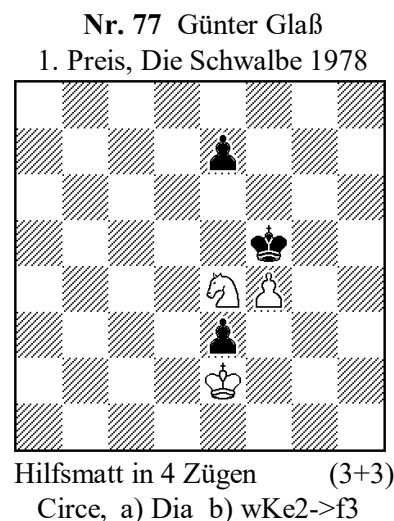
Auflösung folgt im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena

Gaudium (30)

Die beiden Urdrucke aus **Gaudium (29)** von Frank Fiedler lagen unveröffentlicht fast 20 Jahre in seiner Schublade. Sie zeigen, dass der heute renommierte Autor auch schon damals sein Handwerk gut verstand: Im Zweizüger [Nr. 75, **Kontrollstellung: Weiß:** Ke1, Da8, Ta1, Ta5, La6, Lh8, Sc3, Bb2, Bb3, Bb5, Bf2, Bg7(12); **Schwarz:** Kd4, Lf8, Sd6, Se7, Bc7, Bf4, Bf5 (7)] wird ein **Valladao-Task** gezeigt (Valladao-Task = Alle drei Besonderheiten im Schach – Rochade, en passant-Schlag und Unterverwandlung – kommen in einer Aufgabe vor.). Solche Darstellungen sind im Zweizüger schwer realisierbar, da für die drei Besonderheiten nur 3 Halbzüge zur Verfügung stehen. Schachfreund Fiedler löste dieses Problem mit einem Trick: Schachschlüssel!! Und plötzlich ist alles ganz einfach: **1.Da7+!! Kd3/Ke5/c5 2.0-0-0/gxf8S/bxc6 e.p.#.** Rochade, Unterverwandlung und en passant-Schlag sind harmonisch auf die drei Mattzüge verteilt (Wir mir Herr Fiedler mitteilte, soll der Valladao-Task im Zweizüger mittlerweile auch schon ohne Schachschlüssel dargestellt worden sein.). Das Hilfsmatt in zwei Zügen [Nr. 76, **Kontrollstellung: Weiss:** Kb6, Tf3, Lh5 (3); **Schwarz:** Kd4, Bc2, Be5 (3); a) Diagramm, b) sKd4->e4] zeigt reziproken Zugwechsel bei Weiß mit hübschen Unterverwandlungen: **a) 1.c1T Lg6 2.Tc4 Td3# b) 1.c1L Td3 2.Lf4 Lg6#.** Das ist Kleinkunst, die auch heute noch unser Löserherz erfreut.

Im **Gaudium 29** versprach ich, Ihnen noch gute Circe-Aufgaben zu servieren:



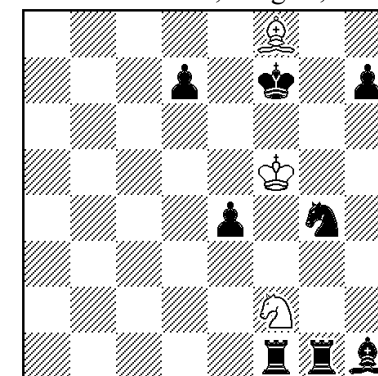
Zunächst die Definition zur Erinnerung: Bei **Circe** entsteht ein geschlagener Stein als Bestandteil des gleichen Zuges auf dem Ursprungsfeld einer Partieanfangsstellung neu. Gibt es mehrere Ursprungsfelder, muss die Farbe des Schlagfeldes

mit der Farbe des Ursprungsfeldes identisch sein. Geschlagene Bauern ent-stehen immer auf dem Bauern-Ursprungsfeld der Linie wieder, auf der sie ge-schlagen wurden, Märchenschachfiguren auf dem Umwandlungsfeld der Linie. Ist das Ursprungsfeld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein endgültig.

Nr. 77: Vereinbarungsgemäß beginnt Schwarz und hilft mit. **a) 1.Kxf4(+wBf2) f3 2.e5 Sf2 3.exf2(+wSg1) Kxf2(+sBf7) 4.f5 Sh3 matt. b) 1.e6 Ke2 2.Kxe4(+wSg1) f5 3.exf5(+wBf2) fxe3(+sBe7) 4.e5 Sc3 matt.** Ein herrliches Spiegel-Echo mit Idealmatts.

Die **Nr. 78** ist eine der schönsten Circe-Aufgaben überhaupt. Schauen Sie sich das Stück trotz der vielen Steine in Ruhe an: 1.Ta1+? Kg2?? 2.Tg1 matt! (Der wT deckt sich selbst, denn nach dem illegalen 2. .. Kxg1 entsteht der Turm sofort auf a1 neu und würde wieder Schach bieten.) Ja was denn, also schon Matt in 2 Zügen? Nein, Schwarz kann sich stärker verteidigen: 1.Ta1+? L oder Sxb8(+wSg1)!! und es geht nicht mehr weiter. Basierend auf dieser Erkenntnis ergibt sich in der Folge ein interessantes Duell der beiden Springer: **1.Sc6!** (droht jetzt 2.Ta1+ Kg2 3.Tg1#; natürlich ist bxa3?? ebenfalls illegal.) **Sb8!!** Der Verteidigungsclou! Auf 2.Ta1+? würde jetzt folgen 2. .. Sxc6(+wSb1) 3. z. B. Sa3+ bxa3(+wSg1) und kein Matt in Sicht. Deshalb **2.Sxa7(+sLf8)** droht wieder Ta1+. Schwarz verteidigt sich mit der Verfolgung (=Umnov-Thema) des weißen Gaules: **2. .. Sc6 3.Sc8 Sa7 4.Sb6 Sc8 5.Sa8 Sb6 6.Sc7 Sa8 7.Sa6 Sc7 8.Sb8 Sa6 9.Sc6 Sb8 10.Sxb8!** (keine Wiedergeburt, da das Ursprungsfeld b8 besetzt ist) und die Drohung **11. Ta1+ nebst Matt** kann nicht mehr pariert werden. Das Stück zeigt somit zwei **achtzackige Sterne** der beiden Springer (welche sich ergeben, wenn die Zugrouten der Springer grafisch auf das Brett gezeichnet werden). Schöner kann Problemschach nicht sein.

Für Sie zum Knobeln (ohne Circe!): **Nr. 79** Frank Fiedler, Mügeln, Urdruck



Hilfsmatt in 3 Zügen, 2 Lösungen (3+8)

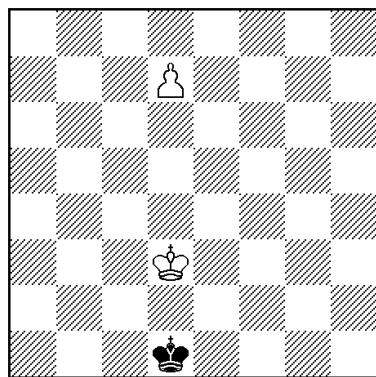
Auflösung folgt im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena

4. Probleme mit anderen Schachbrettern

Jeder kennt das Zylinderschach. Zum Beispiel sind beim Vertikalzylinder die a- und die h-Linie aneinander „geheftet“. Das Schachbrett bildet eine Röhre, der linke und rechte Brettrand existiert nicht mehr. Ein Läufer auf f1 könnte z. B. über g2-h3 nach a4 und weiter nach e8 ziehen, ein Springer von a7 nach g6, g8 oder h5. Nullzüge sind per Definition nicht erlaubt (also darf z. B. ein Turm nicht von e3 über h3-a3 nach e3 ziehen). Im Rahmen des Zylinderschachs lassen sich durchaus witzige Aufgaben bauen. Hier ein einfaches Beispiel:

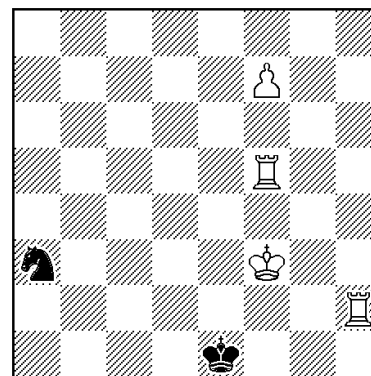
Nr. 80 Theodor Steudel, Problemkiste 129, 2000



Matt in 3 Zügen (2+1)
Vertikalzylinder

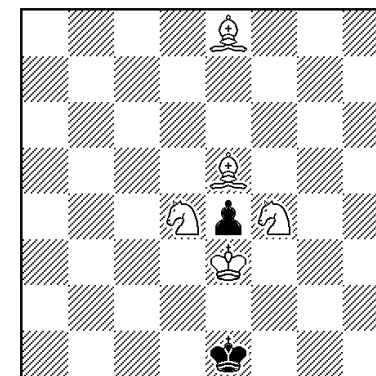
Kürzlich fand ich in einer alten Zeitung eine originelle Aufgabe, die ich Ihnen ursprünglich für zu Hause mit auf den Weg geben wollte. Doch dann sagte ich mir, so gemein kannst Du nicht sein! Hier also das Stück samt Lösung (Nr. 81):

Nr. 81 Werner Keym
Allg. Zeitung Mainz, 20.04.1991



Matt in 3 Zügen (4+2)
1 Turm zieht nicht!

Nr. 82 Klaus-Peter Zuncke
Erfurt, Urdruck



Matt in 4 Zügen (5+2)

Der Urdruck **Nr. 82** von Ihrem ehemaligen Vereinskollegen ist für das häusliche Kämmerlein gedacht. Wussten Sie, dass KPZ (gemeinsam mit W. A. Bruder aus Dossenheim) eine der größten (wahrscheinlich die größte) Miniaturensammlungen für orthodexe Aufgaben (#2 ... #n, max. 7 Steine) besitzt? Über 45 000 Probleme sind darin katalogisiert. Viel Erfolg beim Lösen!

Die Auflösung folgt im nächsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena

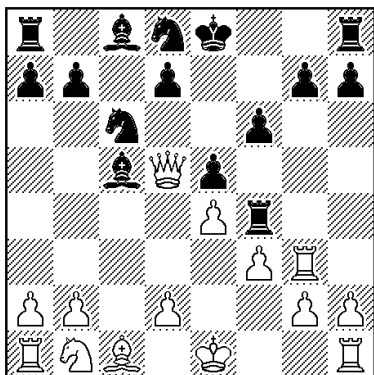
Gaudium (32)

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)

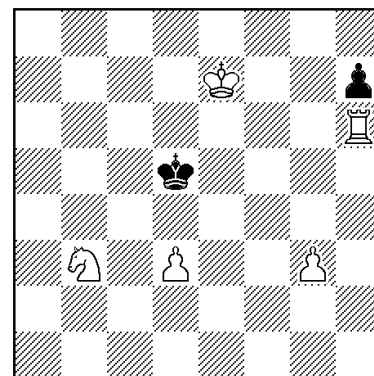
Betrachten Sie sich bitte ein wenig die partienahe Stellung **Nr. 83**. Weiß steht auf Gewinn, doch das ist hier völlig uninteressant. Die Aufgabe besteht darin, aus der Grundstellung (Partieanfangsstellung) diese Position in genau 19 Zügen, also 19 weißen und 19 schwarzen Zügen, zu erspielen. Dabei 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.

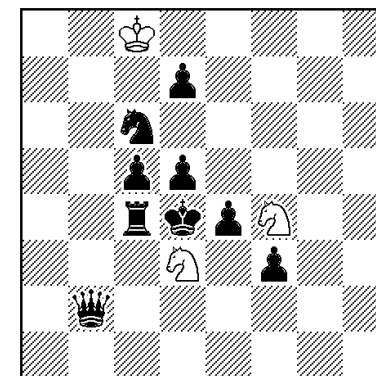
Heute kann ich Ihnen zwei Urdrucke servieren. Als neuen Autor begrüßen wir den renommierten Hilfsmattspezialisten Harald Grubert.

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