

Unabhängige Zeitschrift
für Problemschach

Nr. 28, 31. März 1990

Bezugspreis 1990: 5.00

Herausgeber:

Torsten Linß
Weberstraße 9

DDR - 5500 Nordhausen

Klaus Funk - diesen Namen hatte ich schon häufig über Diagrammen gelesen, auch hin und wieder auf Diagrammkarten für meine Wenigsteinersammlung ("SAM") geschrieben; und da auch Hilfsmatts und -patts, Idealmatts und Duplexstücke gemeinsame Neigungsrichtungen andeuteten, wen sollte es wundern, daß sich in den letzten Jahren eine gelegentliche Korrespondenz zwischen Dresden und Aachen entwickelte.

Frau Funk war allerdings einmal, mit Blick auf den Aachener Poststempel, etwas verwundert, bloß Schachbücher in einem Päckchen vorzufinden - und nicht etwa die berühmten Aachener Printen...! Ich beeilte mich damals, das nächste Päckchen etwas "geschmackvoller" abzuschicken.

Einen hartnäckigen kompositorischen Optimus lernte ich im Laufe des vergangenen Jahres kennen: Die unermüdlichen Cook-Hinweise meines Freundes Alybadix ... führten nicht nur zur Belebung des innerdeutschen Postverkehrs, sondern auch zu schließlich doch korrekten (und originellen) Hilfsmatts.

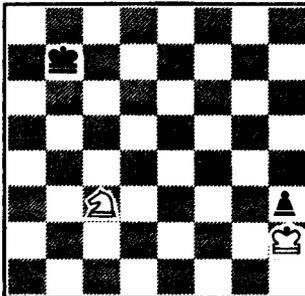
Im September 1989 traf K.F. ("Kurz-Form"-Anrede im Briefwechsel) zu einem Weekendbesuch in der Aachener four men only-Zentrale ein! Stolz wollte ich auf die Blick-Nähe zum Dom verweisen - doch jugendlich-schwungvoll wie eines seiner AUW-Duplexstücke hatte er bereits viele Stunden tagsüber die Aachener Altstadt inspiziert.

Am spätabendlichen Schachstisch verstrichen die Stunden wieder einmal viel zu schnell, aber der "deutsch-deutsche" (welch ein Wort!) Kulturaustausch nahm seitdem einen unerhörten Aufschwung ...

Die drei Kompositionsbeispiele können beileibe nicht die Produktivität der Funkschen Brodelküche (er ist ja promovierter Chemiker!) abbilden - aber auch SAM meinte, ein paar Wenigsteiner würden seine

Klaus Funk
& Eugene Albert

Ideal-Mate Review '86



h#7

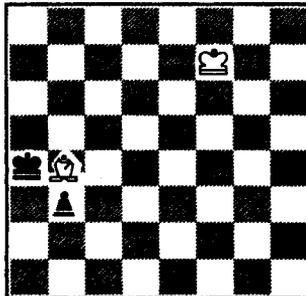
(2+2)

1.Kc6! Sd1! 2.Kd5 Kg1
3.Ke4 Kf1 4.Kf3 Ke1
5.Kg2 Ke2! 6.Kh1 Kf1
7.h2 Sf2#

Längenrekord ohne Umwandlung

Klaus Funk

feenschach 1984



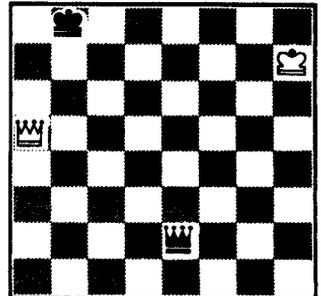
h#5

b) wSb4 (2+2)

a) 1.b2 Ke6 2.Kb3 Kd5
3.Ka2 Kc4 4.Ka1 Kb3
5.b1L Lc3# b) 1.Ka3:
Ke6 2.Kb2 Kd5 3.Ka1
Kc4 4.b2 Kb3 5.b1S
korr. UW-Wechsel

Klaus Funk

The Problemist 1986



h=2

2.1;1.1 duplex
(2+2)

a) 1.Db5 Db5: 2.Ka8
1.De5 De5: 2.Ka8 Dc7=
b) 1.Da2 Da2: 2.Kh8
1.Da6 Da6: 2.Kh8 Dg6=
2x Echopatt!
(im "2x2-Design")

prägnante Kleinkunst verdeutlichen, und die Ergebnisse seiner Duplex-Sammeltätigkeit seien ja ohnehin aus "harmonie" und anderen Zeitschriften bekannt.

Da er im letzten Jahr klammheimlich einem runden Geburtstag feierte, möchten der "harmonie"-Herausgeber (der inzwischen auch in Aachen war) und der four men only-Herausgeber a) nachträglich, b) zum diesjährigen 82-3. Wiegenfest gratulieren (sog. "Echo-Glückwünsche"! - oder auch Duplexform?!). Klaus Funk wurde am 26.3.1929 in Jena geboren - darum wirken seine Kompositionen auch so glasklar ...

Hilmar Ebert

PUSH IT!

Eine Einführung in das Dynamoschach
von Manfred Rittirsch

Bei dem Boom, den das Dynamoschach derzeit erlebt, wäre es kein Wunder, wenn auch Sie schon einmal davon gehört hätten. In diesem Falle ahnen (oder wissen) Sie bereits, warum die dringlichste Aufgabe des Dynamo-Pädagogen darin besteht, dem Neuling die Angst zu nehmen. Im anderen Falle hätte ich hiermit das genaue Gegenteil erreicht, was fast ebenso sachdienlich ist, denn irgendwo zwischen Respekt und Neugier sind Sie am besten aufgehoben.

Weil mein jugendlicher Leichtsinn von 1982 nicht unbedingt vorausgesetzt werden darf, werden Sie zum Einstieg nicht etwa mit dem umfangreichen Dynamo-Regelwerk, sondern mit der Situation eines innovativen Schachtheoretikers konfrontiert, der sich wieder einmal fragt, wie man das geliebte Hobby mit einfachen Mitteln bereichern könnte. Sie haben richtig gelesen: Auch die Erfindung einer der "kompliziertesten" Sonderbedingungen widerlegt noch keinesfalls die These, daß ein erfolgreiches Konzept eingängig sein muß. Dies nämlich ist der Grund meines kleinen Umweges: Während die detaillierten Regeln des Dynamoschachs den interessierten Laien förmlich erschlagen, besteht sein Wesen in einer einzigen Neuerung: Ein Stein kann einen anderen Stein bewegen.

Zerbrechen Sie sich nun bitte den Kopf jenes couragierten Erneuerers und überlegen Sie, wie Ihre revolutionäre Grundidee wohl am besten auszuführen wäre! Ein bißchen praktische Erfahrung sollte zu der Einsicht genügen, daß eine solche Bewegung in Partie und Problem am leichtesten zu kontrollieren ist, wenn sie ganz unverbindlich zur Verfügung steht und auf einen zu bewegenden Stein beschränkt bleibt. Um verwirrende, zumal unnötige Einschränkungen zu vermeiden, sollte jeder Stein jeder Farbe jeden Stein jeder Farbe bewegen können. Die Formulierung "maximal 1 beliebiger Objektstein" drängt sich also geradezu auf, wobei die Kennzeichnung als "Objekt" unseren Stein abgrenzen soll. (Fassen Sie es bitte nicht als Beleidigung auf, wenn mit "Subjekt" immer noch Sie gemeint sind, Herr Schachtheoretiker!)

Bei der nunmehr auch verbal zum Ausdruck kommenden Hierarchie versteht es sich beinahe von selbst, daß die passive Bewegung des Objektsteines allein von der Wirkungsweise des Spielsteines abhängt (oder negativ formuliert: daß die Art des Objektsteines ohne Einfluß auf seine Bewegung bleibt). Daraus ergibt sich unmittelbar die Möglichkeit einer äußerst sinnvollen Einschränkung: Der Objektstein muß sich vor dem Zug im Wirkungsbereich des Spielsteines befinden.

Ist Ihr Mut nun bereits erschöpft oder neigen Sie aus anderen Gründen dazu dem Objektstein nicht allzuviel Leine zu geben, dann tendieren Sie gewiß zu einer Auslegung der vorab entwickelten Bewegung, bei welcher er immer am Bug des Spielsteines zu kleben hat, sich also nach dem Zug stets auf dem nächsten Nachbarfeld in der gleichen Richtung befindet. Damit hätten Sie soeben das PUSH CHESS, Typ Galvin erfunden, allerdings gegenüber FRED GALVIN um satte 23 Jahre zu spät! - Wir wollen aber nicht kneifen und bei dieser Frühform des "Bewegungsschachs" verweilen, sondern es dem großen HANS KLÜVER gleichen, welcher seine Vorstellung jener mit "Schiebeschach" übersetzten Märchenbedingung in der "Deutschen Schachzeitung" 1968 zum Anlaß nahm, um schließlich in Zusammenarbeit mit PETER KAHL eine weitaus dynamischere Form zu entwickeln, von der er sich Schachpartien mit völlig neuem Gesicht versprach.

Im Rahmen des für unsere Märchenbedingung charakteristischen Verdrängungsprinzips erweist sich der herkömmliche Schlagfall (Betreten eines durch einen gegnerischen Stein besetzten Feldes mit Entfernung jenes Steines) übrigens als wesensfremd, weshalb er gestrichen und durch "Verdrängen über den Brettrand hinaus" adäquat ersetzt wird. (Ob dies bereits Galvin so gesehen hat, geht aus dem erwähnten Artikel leider nicht hervor.)

Bevor wir den letzten Schritt mitgehen, saugen Sie noch einmal tief an Ihrer Wasserpfefze, denn nun fallen sämtliche Schranken!

Es entsprach ganz dem Geiste jener Zeit, wenn den am Bewegungsvorgang beteiligten Steinen durch Klüver/Kahl mehr Freiheiten zugestanden wurden. Die Bewegung des Objektsteines wurde von der Bewegung des Spielsteines unabhängig gemacht; nur gegenläufige Bewegungen blieben ausgeschlossen, um den Charakter eines Zuges weitgehend zu erhalten, und der Objektstein sollte auch immer auf der gleichen Seite des Spielsteines bleiben, denn Masse bleibt Masse, auch wenn Kraft ins Uferlose wächst. Ferner wurde die Bewegung des Objektsteines in negativer Richtung zugelassen; es besteht also neben der Möglichkeit des Schiebens auch jene des Ansaugens. (Sie sollten besser wieder locker lassen; Ihr Teint spielt bereits bedenklich ins Grüne!)

Was spricht eigentlich gegen ein eigenmächtiges Verlassen des Brettes? Nichts außer majestätischer Unersetzlichkeit! Es ist also jedem Stein, der kein König ist, erlaubt, sich auch als Spielstein durch einen Zug über den Brettrand hinweg aus dem Spiel zu schleichen und dabei auf Wunsch seinen letzten Dynamozug auszuführen, der natürlich bei entsprechender Power des Spielsteines - auch wieder beliebige Länge haben darf, im Extremfall also auch den Objektstein vom Brett reißt. Will ein Spielstein schiebend verschwinden, hat er dabei sogar zwangsläufig Gesellschaft.

Wenn Sie sich jetzt noch nicht davongeschlichen haben, sind Sie zweifellos reif für ... die Dynamoregeln! Halten Sie sich aber bitte nicht so lange damit auf denn, es warten noch ganz andere Aufgaben auf Sie! Konzentrieren Sie sich am besten auf die noch offenen Fragen, kurzschrittige Steine und unter ihnen besonders die Bauern betreffen! Und sollte Sie hin und wieder der Zweifel heimsuchen, dann halten Sie sich bitte immer vor Augen, daß die dynamischen Phantasien der Erfindergespannes erst in der Kombination mit der Doppelzug-Bedingung ihre Erfüllung fanden!

D Y N A M  S C H A C H

Beim Dynamoschach gibt es kein Schlagen mehr; dafür haben die Steine die Möglichkeit, (höchstens) einen eigenen oder gegnerischen Stein im Rahmen ihrer Zugmöglichkeiten (mit) zu bewegen. Die am Zuge befind-

liche Partei muß einen eigenen Stein ("Spielstein") wählen; dieser kann normal ziehen, einen beliebigen Stein innerhalb seines Wirkungsbereiches ("Objektstein") bewegen oder beides gleichzeitig tun, wobei die Bewegung innerhalb eines Zuges stets in der gleichen Richtung erfolgen müssen.

Die Bewegung eines Objektsteines durch einen Spielstein heißt "Dynamozug". Ein solcher ist nur entlang der gedachten, über den Brettrand hinaus verlängerten Verbindungslinie zwischen Spiel- und Objektstein ("Dynamogerade") möglich. Es wird zwischen dem Wegschieben ("Stoßen") und dem Heranziehen ("Saugen") unterschieden.

Steine verschwinden, indem sie aktiv (!) als Spielstein oder passiv als Objektstein das Brett über den nach außen hin durchlässigen Rand verlassen; es ist also die Annihilation eigenen wie fremden Materials zulässig, wobei der eigene K natürlich ausgenommen ist. Somit können in einem Zug bis zu zwei Steine aus dem Spiel scheiden.

Eine Partei steht im Schach, wenn der Gegner droht, den K vom Brett zu befördern. Matt ist, wer dies nicht mehr verhindern kann.

Eine kurzschriftige Figur (K, S, ...) kann einen Objektstein genau einen Schritt weiter stoßen, als sie selbst zu ziehen imstande ist, und dabei mitziehen oder stehenbleiben. Beim Saugen muß sie jedoch ihr Feld räumen, weil der Objektstein notgedrungen auf eben diesem zum Stehen kommt.

Die Bauern haben keine Sogwirkung. Sie können Objektsteine nur stoßend bewegen, und zwar eigene Steine nur geradeaus vorwärts und gegnerische Steine nur schräg vorwärts, analog den Zug- und Schlagmöglichkeiten im orthodoxen Schach. Von der eigenen Bauernreihe aus kann der B eigene Steine, die sich ein oder zwei Felder vor ihm befinden, maximal bis zum dritten Feld schieben und dabei ein oder zwei Felder mitgehen oder stehenbleiben. Der En-passant-Zug ist als "Schlagfall" nur am Rande erlaubt, weil nur dort der "Geist" des geschobenen B über den Rand verschwinden kann.

Ein B, der als Objektstein auf die eigene Offiziersgrundreihe geraten ist, kann von dort einschriftig auf die eigene Bauernreihe ziehen, wo er wieder das Recht zum Doppelschritt erlangt. Die Art der Umwandlung eines B, der als Objektstein auf die UW-Reihe gelangt, bestimmt stets die Partei des Spielsteins, auch wenn es sich dabei um den Gegner handelt.

Unzulässig ist da Betreten eines bereits besetzten Feldes ohne dessen Räumung per Dynamozug, das Überholen von Objektsteinen sowie das Bewegen weiterer Steine neben den üblichen (K/T) bei der Rochade.

Die Bewegung des Objektsteines wird stets in Klammern angegeben. "R"

bedeutet "Raus" und steht bei Bewegungen über den Rand hinaus anstelle der Koordinaten.

(MRi, Europa-Rochade 1988 (V))

Das Schema in Diagramm A möge die Zugmöglichkeiten im Dynamoschach illustrieren: Schwarz am Zuge könnte z. B. 1.Dg8(Bd8) ziehen, aber auch ohne weiteres mit 1.DR(BBR) die 8. Reihe räumen (und zwar in West- oder Ostrichtung, was aber nicht als Dual gilt, weil wirkungsgleiche Züge identisch sind!). Den c-B kann die D allerdings nur saugend verschwinden lassen, wozu sie selbst das Brett verlassen muß. Geschoben kommt der c-B nur bis e5, denn der sK versperert den Rest der Diagonalen. Dabei kann die sD stehenbleiben oder entweder bis c7 oder bis d6 mitziehen. Den wBb6 kann die sD nicht stoßen, weil gleich dahinter der Bb5 steht. Sie kann ihn aber wahlweise nach b7, nach b8 oder vom Brett saugen. Im ersten Falle hätte sie die Wahl, ob sie stehenbleibt oder das Brett verläßt; in den beiden anderen Fällen muß sie es verlassen. Im zweiten Falle kann und muß Schwarz die Art der Umwandlung des wB bestimmen.

Der wSe6 kann den sBc7 nicht stoßen, weil der nächste Schritt auf der Dynamogeraden exakt nach a8 führt (Man prüfe es mit einem neutralen Nachtreiter!), dieses Feld aber durch den Ba8 blockiert ist. Er kann den Bc7 nur saugend nach e6 bewegen, wozu er selbst nach g5 ausweichen muß. Den sKf4 kann er auch stoßend, nämlich nach g2, bewegen und dabei nach f4 mitgehen oder stehenbleiben. Im ersten Falle böte er gleichzeitig Schach, da er 2.Sg2(KR) oder auch nur (KR) droht.

Der Ba8 kann nach a7 ziehen und dabei den Ba7 nach a6 stoßen oder nur den B nach a6 stoßen. Letzterer rein dynamischer Zug ist identisch mit dem reinen Normalzug 1.Ba6 und unterscheidet sich von diesem nur in der Notation durch die zusätzliche Klammer. Der Ba7 kann als Spielstein außerdem natürlich den Doppelschritt machen oder den Bb6 nach c5 stoßen und dabei nach b6 mitgehen oder stehenbleiben. Ist er doppelschrittig nach a5 gezogen, kann er vom wBb5 ein passant über den linken Rand entfernt werden, wobei der Bb5 nach a6 ziehen oder stehenbleiben kann, während nach 1.c5 ein analoges Manöver wegen des fehlenden Randes rechts neben dem c-B nicht gestattet ist.

Der Be2 kann folgende Züge machen: 1.e4(Ke5), 1.e3(Ke5), 1.(Ke5), 1.e3(Ke4) oder 1.(Ke4).

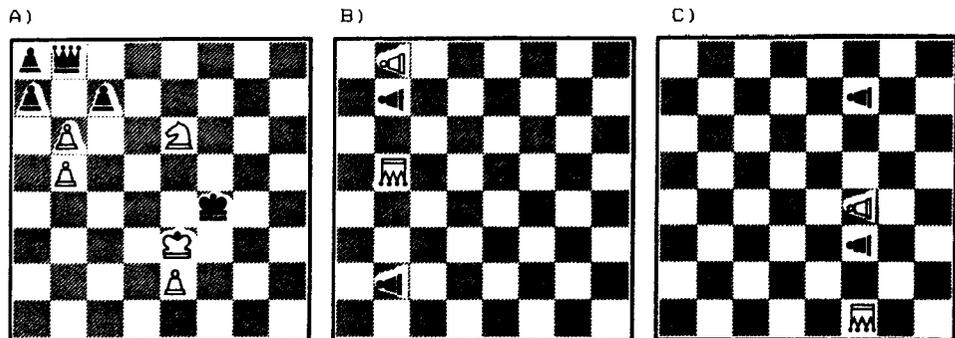


im Dynamoschach

Ein Grashüpfer kann einen beliebigen Stein, der in seinem Wirkungsbereich, also genau 1 Feld hinter einem beliebigen Sprungstein steht, genau so bewegen, daß der bewegte Steinen einen G-Zug in derselben Richtung ausführt, in der der G auf diesen Stein wirkt. Die Anzahl der Felder zwischen G und G-Sprungstein bzw. zwischen bewegtem Stein und dessen Sprungstein spielt dabei keine Rolle. Für das Verlassen des Brettes, für Schachgebote, für die Beschränkung auf einen einzigen Stoß oder Sog pro Zug gelten die üblichen Dynamoregeln ebenso wie für die Wahl zwischen normalem, rein dynamischem oder gemischtem Zug.

(MRi & Jörg Kuhlmann, feenschach 1985)

Den typischen Sog eines Grashüpfers illustriert Diagramm B: Der Gb5 kann den Objektstein b8 über den Sprungstein b7 nach b6 saugen und dabei wahlweise über den eigenen Sprungstein b2 nach b1 hüpfen oder stehenbleiben. Stünde der G auf b6, so müßte er zwingend nach b1 ausweichen. Mit einem Sprungstein auf b1 statt b2 müßte der G



Schema für Dynamozüge

Sog

Schemata für G-Dynamozüge

Stoß

beim Mitzug mit seinem Sog das Brett verlassen. Wären b1 und b2 leer oder beide besetzt, so könnte der G nicht mitziehen, aber (außer von b6 aus) dennoch saugen.

Den typischen Stoß illustriert Diagramm B:

Der Gf1 kann den Objektstein f4 nach f8 stoßen und dabei nach f4 ziehen oder stehenbleiben. Mit Sprungstein f7 auf f8 müßte der bewegte Stein das Brett verlassen. Wären f7 und f8 beide leer oder beide besetzt, so wäre ein Stoß unmöglich. Stünde in diesem Falle der G auf f2, wäre er völlig zugunfähig.

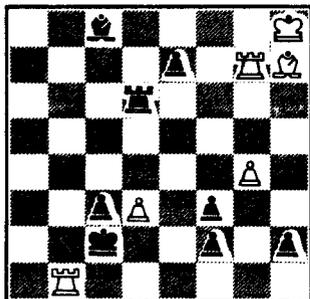
"harmonie" - Informalturnier 1990

Preisrichter: h#2: Udo Degener (DDR-Potsdam), h#3,n: Dr. John Niemann (D-Darmstadt), Märchen: N. Shankar Ram (IND-Bangalore)
 Lösungen und/oder Kommentare: bis spätestens 31. Mai 1990 an den Herausgeber (Adresse auf der Frontseite).

Computergeprüft sind die Aufgaben #001 bis #005.

#001

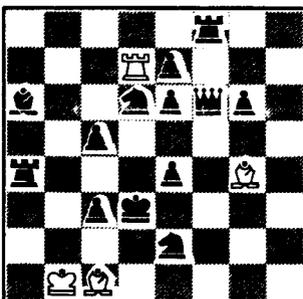
Franz Pachl



h#2 b) skg2 (6+8)

#002

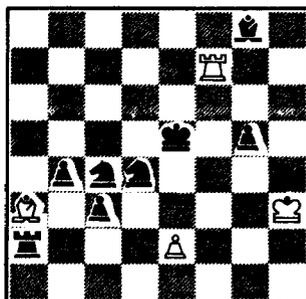
Markus Manhart



h#2 (4+13)
 b) wK->b3, c) Be4->c4

#003

Harald Grubert
 & Dieter Müller

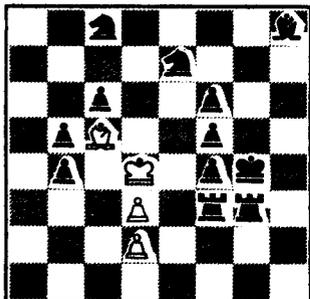


h#3 (4+8)
 3.1;1.1;1.1

#004

Rolf Wiehagen
 & Torsten Linß

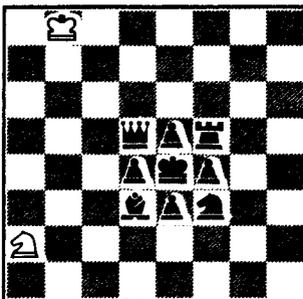
Dr. John Niemann zum
 85. Geburtstag gew.



h#5 (14+12)

#005

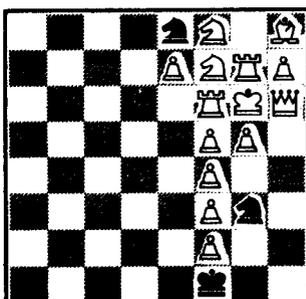
Rolf Wiehagen



ser-h#4 (2+9)
 b) wS->c8, c) wS->g8

#006

Torsten Linß



ser-s=15 (14+3)