

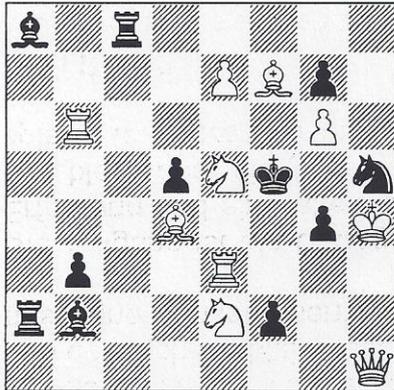
# K-Post

## April-Ausgabe 03

### Aufgabe Nr. 7

F.Simoni

i&f 1990/91, 1. Preis



**Matt in 2 Zügen**

### Aufgabe Nr. 8

A. Simonet

i&f 1990/91, 3. Preis



**Matt in 3 Zügen**

### Kontrollstellungen:

Nr. 7

W: Kh4 Dh1 Tb6 Te3 Ld4  
Lf7 Se2 Se5 Be7 g6 (10)

S: Kf5 Ta2 Tc8 La8 Lb2  
Sh5 Bb3 d5 f2 g4 g7 (11)

Nr.

W: Kc8 De1 Tg8 Ld5 Lg5  
Sf6 Sg4 Bf2 f4 h4 h6 (11)

S: Kf5 Ta4 Th3 Lb6 Lh1  
Ba7 c7 d7 e3 e4 g6 h2 (12)

Unsere heutigen Aufgaben wurden nicht nur von zwei Autoren mit ähnlichen Namen verfasst. Sie gleichen sich auch thematisch ein bisschen, die sK stehen auf f5, und beide stammen aus derselben Quelle. Sie sind im April vor zwölf Jahren auf Seite 778 von ‚idee & form‘, der einzigen schweizerischen Zeitschrift für Kunstschach, erschienen und haben in verschiedenen Kategorien des Informalturniers je einen Preis gewonnen. Ihr Erscheinungsdatum ist nostalgisch und soll daran erinnern, dass damals die Kunstschachspalte im „Bund“ nach längerem Unterbruch wieder auferstanden ist.

### Zum Zweizüger

Gewisse Löser-Tipps gestalten das Lösen ziemlich unbeschwerlich, und dennoch ist, bleibt festzuhalten, das eigne Denken unentbehrlich.

Die Aufgabe ist als Übungsstück für Einsteiger geeignet. Den Routiniers, die sich auf ihre Erfahrung und eine alte Faustregel verlassen können, bietet sie kaum Schwierigkeiten. Ihnen bleibt aber die gedankliche Arbeit – und damit das Vergnügen – sich mit den Scheinspielen und deren Thematik auseinander zu setzen.

### Zum Dreizüger

Mit Thema N verführen lassen,  
danach den Lösungszug erschliessen,  
dank ihm nun Thema G erfassen  
und diesen Wechsel voll geniessen!

Der Verfasser stammt aus Belgien, einem Land, das kunstschachlich im Gegensatz zum niederländischen Nachbarn nicht in die vorderste Reihe gehört. Dass man aber auch dort sehr beachtliche Aufgaben zu bauen versteht, sei hiermit kundgetan.

Einsendungen bitte bis zum **24. Mai** an **Philipp Mottet, Haldenweg 8, 4528 Zuchwil** (E-mail: [philipp.mottet@bluewin.ch](mailto:philipp.mottet@bluewin.ch)). Nächste Ausgabe am **31. Mai**.

## Kunsts(ch)achliches

### SLM 2003

An der Schweizerischen Problemlösungsmeisterschaft vom 9. März in Zürich nahmen insgesamt 13 Löser den friedlichen Wettstreit in Angriff. Dazu gesellten sich einige interessierte Zuschauer, die das Geschehen rege mitverfolgten,

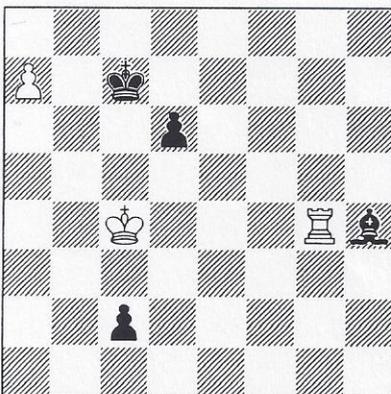
In der **Kategorie Elite** waren drei Zweizüger, zwei Dreizüger, ein Mehrzüger, je eine Hilfs- und Selbstmattaufgabe sowie eine Studie zu lösen. Souveräner Sieger wurde einmal mehr **GM Roland Baier** aus Birsfelden. Er löste alle vorgelegten Aufgaben ohne Fehl und Tadel. Einzig den vertrackten Mehrzüger konnte er innerhalb der vorgeschriebenen Zeit nicht knacken. Die weiteren Ränge belegten: Dr. Josef Kupper, Zürich; Martin Hoffmann, Zürich; Klaus Köchli, Roveredo GR; Thomas Maeder, Bern; Nuot Biveroni, Effretikon und Jürg Meli, Laupen.

In der **Kategorie Open** waren innerhalb zweier Stunden zwei Zweizüger und ein Dreizüger zu lösen. Sieger wurde hier **Kaspar Köchli**, Bonstetten. In den weiteren Rängen finden wir Wolfgang Leuzinger, Adliswil; Alex Crisovan, Pfäffikon; Rolf Notter, Bottmingen; Kurt Zatti, Schaffhausen und A. Irouschek, Basel.

*Andreas Schönholzer*

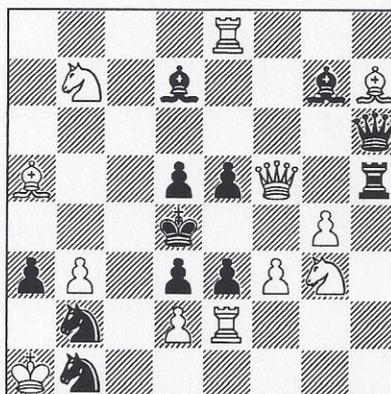
Wir danken dem OK mit Andreas Schönholzer, Odette Vollenweider und Rudolf Wüthrich bestens für die mustergültige Vorbereitung und Durchführung dieser für das Kunstsach in der Schweiz wichtigen Veranstaltung. Aus eigener Erfahrung kennen wir den beträchtlichen Aufwand, der da betrieben werden muss. Die insgesamt geringe Teilnehmerzahl ist daher bedauerlich. Wir hoffen sehr, dass dies im nächsten Jahr korrigiert werden kann, wenn die Meisterschaft voraussichtlich wieder in Bern durchgeführt wird. Ob es gelingt, wird nicht zuletzt von den K-Post-Lösern abhängen, die wir als potentielle Teilnehmerinnen und Teilnehmer betrachten. Versuchen Sie doch, von den nachfolgenden Beispielen mindestens C) mit verdeckter Lösungsangabe selbständig zu lösen. Sie bildet einen guten Gradmesser für die Schwierigkeit, die in der Kategorie Open zu erwarten ist.

**S.M. Birnow**  
Trud 1947, 2. Pr.



**A) Gewinn (Elite)**

**M. Keller**  
Schach-Echo 1976, 1. Pr.



**B) Matt in 3 Zügen (Elite)**

**V. Melnichenko**  
Odessa 1988, 1. Pr.



**C) Matt in 2 Zügen (Open)**

### Lösungen

**A)** Tg7+ Kb6 2.a8S+! Ka6 3.Sc7+ Ka5 4.Tg1 Lg5 5.Txg5+ d5+! 6.Txd5+ Ka4 7.Sb5! c1D+ 8.Sc3+ Ka3 9.Ta5+ Kb2 10.Ta2#. Fast eine Art Hilfsmatt!

**B)** Te1! (2.Dxd3+ Sxd3 3.Se2#) Lb5/Lxf5/Th2/Txf5 2.Dg5/g5/De6/Te6! 3.Lb6/dxe3#. Originelle Kombination von Verstellungen und Ablenkungen.

**C)** 1.Sb6/Tb5? (2.Dd5#)Sf6/Te5! 1.Td4! (2.Dd5#)Ke5/Se3/Sf6/Te5 2.Td6/Te4/Dxe7/Dd7#. Guter Schlüssel mit Fluchtfeldfreigabe und Schachprovokation.

## Lösungen früherer Aufgaben

**Nr. 3, Zweizüger von N. G. G. van Dijk**, Thèmes 64 1984, 2. Preis. W: Kh1 Dh5 Tb5 Td6 Ld1 Lh4 Sd5 Se2 Bc2 e7 g7 (11) S: Ke4 Df8 Ta4 Td8 Lc8 Bc3 f7 f4 h6 (9).

Mattzüge der Satzspiele werden in der Lösung üblicherweise gegen andere Matts ausgetauscht, weshalb auch von **Mattwechsel** gesprochen wird. Werden jedoch verschiedene schwarze Gegenzüge mit denselben Mattfolgen beantwortet, heisst das Kind **Paradenwechsel**. Das norwegische Werk ist zweifellos eines der eindrucklichsten und schönsten Beispiele für diese Thematik. Fast von selbst ergreift die Hand den Lh4 und versetzt ihn nach f2, wonach gleich drei Drohungen entstehen: 2. Sexc3/Sdxc3 und Sf6#. Die Verteidigungen 1. -, Lg4/f5/Tc4 2. Sexc3/Sdxc3/Sf6# zeitigen nur teilweisen Erfolg. Zum Verdruss des Weissen verfügt Schwarz aber über die Totalparade 1. -, Dxc7! Als weitere fruchtlose Bemühungen erweisen sich 1. Tf6? Lf5! und 1. Lf6? Tc4! Der überraschende Schlüsselzug lautet **1. Dxb6!**, der zugleich dem schwarzen König drei Fluchtfelder überlässt. Der Drohung 2. Dxf4# vermag Schwarz demnach mit einem Schritt des Herrschers zu begegnen, worauf indessen die Verführungsmatts den Schlusspunkt setzen: 1. -, Kf3/Ke5/Kf5 2. Sexc3/Sdxc3/Sf6#. Ein Vorzeigestück!

P.G.: „In der Verführung sind also die Paraden lediglich Differenzierungen der Mehrfachdrohung; eine originelle Form des Paradenwechsels“. K.K.: „Eine der imposantesten Perlen aus dem Nussknackerbuch“. W.L.: „Ein verblüffender Schlüssel; er gewährt dem schwarzen König nicht weniger als drei Fluchtfelder. Nicht ganz leicht“. Ch.-H.M.: „Schön schwierig für einen Zweizüger. Der letztversuchte Zug war endlich richtig“. G.S.: „Fein gewobene Batteriematts nach drei Königsfluchten, die ebenso subtil ausschliesslich aufgrund der batteriemässig geöffneten Deckungslinie des Ta4 verteidigen! Sehr schön auch, wie das vermeintlich viel stärkere 1. Dg4? deswegen entkräftet werden kann“.

**Nr. 4, Dreizüger von H. Baumann**, Tagesanzeiger 1998. W: Kc8 Dh5 Tc7 Bd6 (4) S: Ka8 Db2 Bb5 c6 c5 d7 d2 g7 (8).

Die Annäherung der weissen Dame 1. De8? oder 1. Dxc5? wird durch 1. -, De5! und 1. -, Da2! abgewiesen. Auch ein Versuch des Monarchen 1. Kxd7? findet nach 1. -, g6! keine Würdigung. Der Turm muss als Opferlamm erhalten und eine Bresche schlagen: **1. Txc6!** (2. Ta6#). Die Abspiele: 1. -, Da1 2. Dh1! Dxh1 3. Ta6#; 1. -, Da2 2. Dd5! Dxd5 3. Ta6#; 1. -, Da3 2. Df3! Dxf3 3. Ta6#; 1. -, dxc6 2. Df7 bel. 3. Db7#; 1. -, Ka7 2. Dxc5+ Ka8 3. Ta6#. Der Schlüssel zwingt die schwarze Dame sich auf der Randlinie der Drohung entgegen zu stellen, wonach sie von der Gegenspielerin frischfröhlich zum Hosenlupf herausgefordert wird. Derartige beschwingte Auseinandersetzungen finden immer wieder den Beifall des Publikums.

W.G.: „So viele Damenzüge sahen verheissungsvoll aus, aber ans Ziel führt nur die Preisgabe von Turm und 7. Reihe, schön!“. P.G.: „Ein spektakuläres Damen-Duell“. H.K.: „Glänzende Konstruktion“. W.K.: „Eine herrliche Aufgabe“. J.K.: „Sehr schön. Die Lösung dieses Problems bereitete mir wirklich grosses Vergnügen“. K.K.: „Ein perfekt analoges Variantenterzett“. W.L.: „Wahrlich, ein Leckerbissen der ganz besonderen Art. Auch einheimisches Schaffen soll nicht zu kurz kommen“. Ch.-H.M.: „Turm und Damenopfer entschuldigen wohl die zweizügige Mattdrohung. Baumanns Stil und Stellungen stellen oft einen Bindestrich zwischen Kunstschach und Kampfschach dar. Moderne Mansuben? Eine neue Schule? Auf alle Fälle eine recht sehenswerte Aufgabe!“. J.R.: „Grandioses HBW = Hannes-Baumann-Werk! Die schwarze Dame ist so gefährlich, dass nur eine Kurzdrohung ihr beikommt. Super!“. L.R.: „Der Turm erledigt die ‘Drecksarbeit’, die Dame das ‘Feine’. Sehr sauber!“. G.S.: „Strategisch grandios begründete Dreifachsetzung der Extremopposition feindlicher Damen nach erstklassigem Schlüssel, dessen Kurzdrohung als geradezu themabedingt überhaupt nicht zu bemängeln ist“. P.T.: „Trotz Kurzdrohung ein sehr schönes Problem“.

## Nachtrag zur Aufgabe Nr. 1492, Dezember 2002

Diese Studie scheint **inkorrekt** zu sein, zumindest ist ein grosses Fragezeichen berechtigt. Unser Meisterlöser **Hans Salvisberg** hegt ernsthafte Zweifel, dass nach 1. Se4 Dg7 2. Tb5+ Kxb5 3. Sd6+ Kc5 statt Kc6 Weiss gewinnen wird. Auf 4. a8D Df6+ verabschiedet sich der weisse Springer, worauf sich die Waage eher zugunsten von Schwarz neigt. Wir danken für den Hinweis.

### Löserliste

Zuschriften sind eingetroffen von: P. Blaser, Schliern. P. Bornet, Château-d'Oex. Frau G. Brüggemann, Bern. W. Graf, Wetzikon. P. Grunder, Bevaix. Frau M. Grütter, Muri. P. Haller, Ittigen. A. Heri, Derendingen. P. Hurni, Belp. H. Känzig, Bern. O. Känzig, Nidau. W. Kasser, Olten. J. Koch, Bern. K. Köchli, Roveredo GR. W. Leuzinger, Adliswil. H. Loosli, Kehrsatz. K. Lüthy, Bern. Th. Maeder, Bern. Ch.-H. Matile, Fontainemelon. S. Oehrli, Riggisberg. Frau R. Oertli, Winterthur. J. Richert, Gampelen. E. Rickli, Rüfenacht. L. Ryf, Wichtrach. H. Salvisberg, Bannwil. G. Schaffner, Sissach. W. Schenk, Toffen. H. Schild, Köniz. Frau H. Schwab, Liebefeld. P. Turtschi, Täuffelen. R. Wüthrich, Biberist.

### Mottet's Plauderei für Einsteiger (3)

Wie vergangenen Monat erwähnt, lauten die Forderungen bei den Studien vorwiegend Weiss zieht und gewinnt oder hält remis. Bei den Problemen sind die Bedingungen vielfältiger. Vorerst muss der Umstand festgehalten werden, dass diese Mattaufgaben für den Turnierspieler keinen unmittelbaren Nutzen einbringen, sieht man davon ab, dass die Beschäftigung mit dieser Sparte den Blick für Mattbilder schärft und einem die Schönheiten, deren die Schachsteine fähig sind, im hellsten Lichte vorführt. Jeder Neuling wird rasch erkennen, dass auf diesem Gebiet der Fantasie tatsächlich keine Grenzen gesetzt sind, und er wird sich vor der künstlerischen Gestaltungskraft der Verfasser verneigen.

Einer der Hauptgründe seitens der Kampfliebhaber, weswegen sie Probleme oft belächeln, besteht darin, dass sie einzig die Ausgangsstellung, in der Weiss am Zug ist, betrachten. In diesem Sinne trifft die Beurteilung zu, dass Schwarz längstens aufgegeben hätte. Wohlverstanden, im Parteesinne, woselbst es um die Mattsetzung des Königs geht, ungeachtet wieviel Züge hierzu erforderlich sind, nicht jedoch für einen Problemisten. Partiegemäss sind ein Grossteil der Probleme auch von einem noch wenig erfahrenen Spieler zum Sieg zu führen. Doch jetzt taucht die Schwierigkeit auf. Das unabwendbare Matt **muss** in der unter dem Diagramm vermerkten Zügezahl erreicht werden. Nun sieht die Chose plötzlich ganz anders aus. Ist die Übermacht noch so gross, schon unzählige Meister des Kampfschachs vermochten die Forderung nicht zu erfüllen und haben kleinlaut und mit abgesägten Hosenbeinen fluchtartig das Weite gesucht. Darin herrscht Einigkeit: Nicht jeder Turnierfuchs ist Meister auf dem Problemgebiet und nicht jeder Komponist hinterlässt unvergessliche Spuren im Kampfschach. Das ist eine der schätzenswertesten Eigenschaften des geistreichsten Spieles: Kampf- und Problemschach sind fest miteinander verbunden und ergänzen sich in schönster Weise.

Das Gebiet ist in mehrere Untergruppen aufgeteilt. Alle Aufgaben, bei denen die Bedingung Matt in x-Zügen lautet, bilden die **orthodoxe** Abteilung. Bei diesen Problemen ist die Mattsetzung gegen jeden Widerstand in der vorgegebenen Zügezahl zu erreichen.

Zu einer weiteren Abteilung, der **unorthodoxen**, gehören die Selbst- und Hilfsmatt. Im **Selbstmatt** zieht ebenfalls Weiss an und **zwingt Schwarz**, ihn, den Weissen, in der vorgeschriebenen Zügezahl matt zu setzen. Der Nachziehende wehrt sich mit Händen und Füssen dagegen, allein ihm bleibt keine Wahl, er muss den Mattzug ausführen.

Das **Hilfsmatt** ist eine Gemeinschaftsarbeit, eine Kooperation. In diesen Aufgaben **beginnt Schwarz** und **hilft** dem Weissen bei der eigenen Mattsetzung. Vom Blickwinkel des Parteespielers aus gesehen,

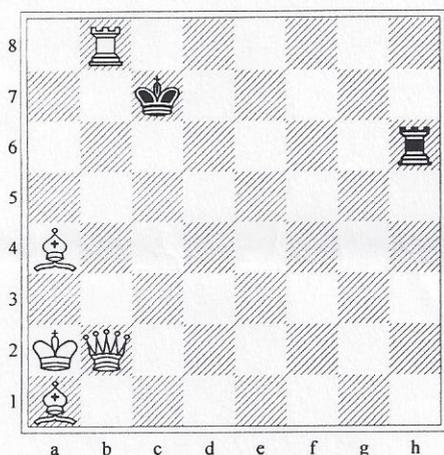
führt Schwarz somit stets den „dümmsten“ Zug aus. Mit diesem Zusammengehen beider Parteien sind Darstellungen möglich, die bei einem orthodoxen Problem nicht machbar sind. Zahlreiche Kunstschachfreunde haben bei den ersten Bekanntschaften mit dieser Problemart sich schauernd abgewandt – und sind kurze Zeit später glühende Anhänger geworden und geblieben.

Die dritte grosse Gruppe, die in den vergangenen Jahrzehnten einen enormen Aufschwung erlebt hat, ist die Sparte **Märchenschach**. Unter dem Begriff ist alles versammelt, was vom Partiegemässen abweicht: Andere Brettgrösse, erdachte Figuren mit besonderen Eigenschaften, spezielle Bedingungen und vieles mehr. In diesem verwirrenden Garten finden sich jedoch nur wirklich Eingeweihte zurecht.

Damit Sie sich zu einer weiteren Übungsstunde von den Alltagspflichten abmelden können, unterbreiten wir Ihnen zwei anmüchelige Aufgaben. Die materielle Übermacht ist gross, doch wie schnell finden Sie die Mattsetzung in der verlangten Zügezahl?

### V. Mojkin

Šahmaty v SSSR 1973, Spez.Preis

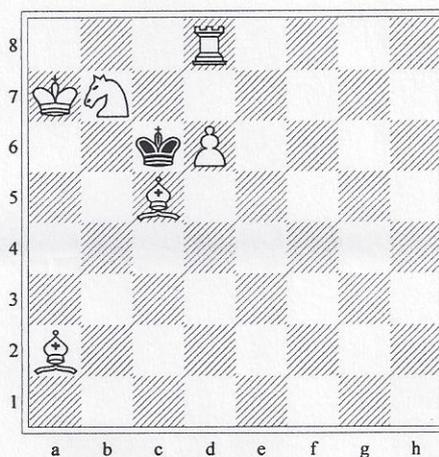


#### A) Matt in zwei Zügen

A) Obwohl der schwarze König den Winden ausgesetzt ist, kann Weiss nur mit dem effektvollen Eckzug **1. Dh8!!** (2. Dd8#) die Forderung erfüllen. Die Abspiele: 1. -, Kd6/Txh8/Th2+/Td6 2. De5/Le5/Dxh2/Dc8#. Die Diagonale h2-b8 ist die Hauptroute zum Erfolg.

### K. Komarevcev + V. Kožakin

Severnaja pravda 1990



#### B) Matt in drei Zügen

B) Es wäre so einfach, wenn nicht die verfäxte Zügezahl eingehalten werden müsste. Das Ziel ist einzig mit **1. Ta8!** zu erreichen. Soll das einer verstehen, den Turm derart zu verlocken. Vorsicht, bitte umdenken! Wir spielen keine Partie, wir lösen ein Problem! Solche „Problemzüge“ im anerkennenden Sinne gehören zur Tagesordnung. Der Zweck des versteckens wird gleich ersichtlich: 1. -, Kb5 2. Ld5 Ka4 3. Kb6#. Aha! 1. -, Kd7 2. Tc8! Kxc8 3. Le6#. Es scheitern übrigens 1. Te8? an 1. -, Kb5! und 1. Ld5? an 1. -, Kxd5!

Sollten Sie beim Entdecken noch etwelche Mühe bekunden – es wird bald viel besser gehen!

Heinz Gfeller und Philipp Mottet