

# K-Post

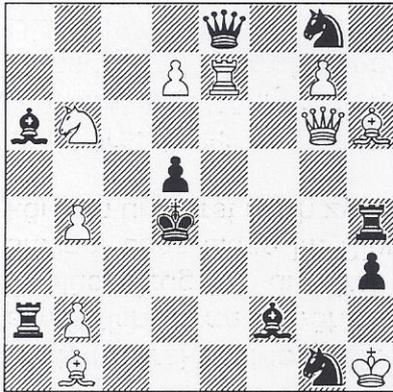
## Juni-Ausgabe 03

### Aufgabe Nr. 11

G. Maleika

Problem-Forum 2000

Preis



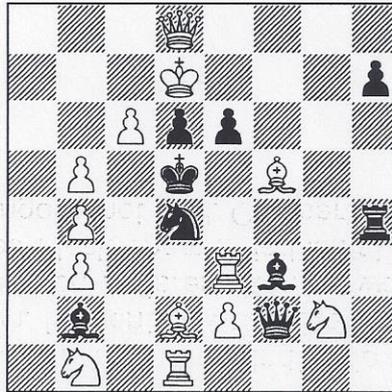
Matt in 2 Zügen, 5 L

### Aufgabe Nr. 12

H. P. Rehm & U. Avner

Variantim 1991

1. Preis



Matt in 3 Zügen

### Kontrollstellungen:

Nr. ~~11~~ 11

W: Kh1 Dg6 Te7 Lb1 Lh6

Sb6 Bb2 b4 d7 g7 (10)

S: Kd4 De8 Ta2 Th4 La6

Lf2 Sg1 Sg8 Bd5 h3 (10).

Nr. ~~12~~ 12

W: Kd7 Dd8 Td1 Te3 Ld2

Lf5 Sb1 Sg2 Bb3 b4 b5 c6

e2 (13)

S: Kd5 Df2 Th4 Lb2 Lf3

Sd4 Bd6 e6 h7 (9).

Vorwarnung: Bitte von hier an abdecken, wenn Sie beide Aufgaben ohne Hilfe lösen wollen!

### Zum Zweizüger

Ist das Kunst? – Der Schlüsselstein darf, wies scheint, beliebig tanzen.

Ja! – Sie liegt, das leuchtet ein, in der Harmonie des Ganzen.

Mehrspanner, also Aufgaben mit mehreren Lösungen, die der Autor beabsichtigt hat, wirken auch im direkten Mattproblem nicht mehr so fremdartig wie früher. Vom Hilfsmatt her ist man allmählich daran gewöhnt worden. Es genügt, wenn Sie bei allen fünf Lösungen neben dem Schlüsselzug nur die drei Drohungen notieren. Kenner werden aber nachprüfen und feststellen, dass diese im Sinne des Fleck-Themas jedesmal einwandfrei differenziert werden können und erst noch zyklisch angeordnet sind. Grossartig!

### Zum Dreizüger

Vom weissen König angeheuert, kommt eine Hilfskraft angerannt.

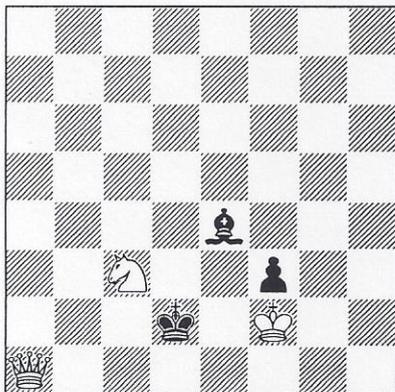
Die Batterie wird abgefeuert, und ihre Wirkung ist frappant.

Erst mit vereinten Kräften konnte die schwierige Konstruktion mit einem brauchbaren Schlüssel gekrönt werden“, schreibt H. P. Rehm und macht ausserdem auf eine gewisse Schwäche aufmerksam, die nicht zu beheben war. Wenn das ein Autor seines Formats aussagt, müssen die Hürden beim Komponieren in der Tat enorm hoch gewesen sein.

Einsendungen bitte bis zum **19. Juli** an **Philipp Mottet, Haldenweg 8, 4528 Zuchwil (E-mail: philipp.mottet@bluewin.ch)**. Die nächste Ausgabe (mit Hundstage-Wettbewerb) erscheint in der Woche vom **21. – 26. Juli**.

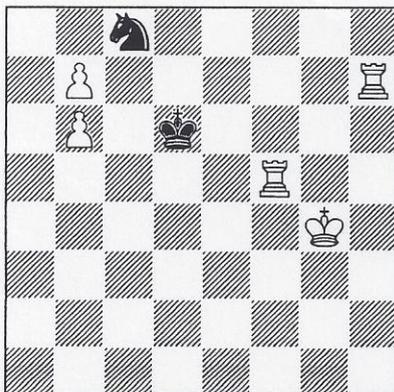
## Kunsts(ch)achliches Zwei- und Mehrspänner

H. Gfeller  
SSZ 1963



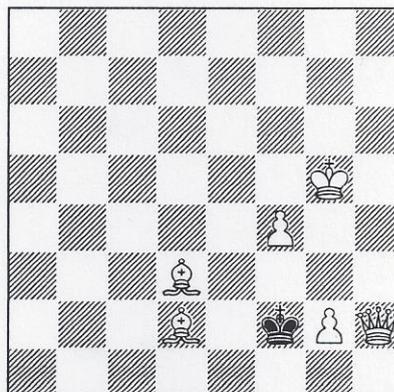
A) Matt in 4 Zügen, 2 L

W. Speckmann  
DSZ 1964



B) Matt in 2 Zügen, 4 L

G. Maleika  
Schach aktuell 1982



C) Matt in 2 Zügen, 4 L

Selbstverständlich darf man eine Aufgabe nicht einfach als Zwei oder Mehrspänner bezeichnen, wenn sich beim Konstruieren eine oder mehrere Nebenlösungen nicht ausschalten lassen. Die einzelnen Lösungen sollten nicht nur gleichwertig sein, sie müssen auch einen überzeugenden gedanklichen Zusammenhang aufweisen und ausgewogen wirken, wie dies bei unserem heutigen Beispiel, Maleikas Nr. 11, in hohem Masse der Fall ist.

Direkte Mattprobleme mit zwei und mehr Lösungen gibt es schon viel länger als man meint; z. B. hat K. Hannemann bereits 1927 im Chemnitzer Tagblatt einen dreizügigen Zweispänner veröffentlicht. Solche Aufgaben konnten sich aber nicht richtig durchsetzen, weil der Geruch des Exotischen als Vorurteil lange an ihnen haften blieb. Als Belege dafür – alle ohne Auszeichnung – habe ich lauter Miniaturen ausgewählt, denn die gewünschte Bereicherung des Inhalts kommt in dieser einfachen Form besonders gut zur Geltung.

**A)** Selber beschäftigte ich mich schon vor vierzig Jahren damit. In diesem sechssteinigen Zweispänner gelang es, den reziproken Zugzwang mit zwei verschiedenartigen *Tempoverlust-Manövern* der wD darzustellen. **1.Sd1!** (droht 2.Dc3+ 3.Ke3 4.Dd2 $\ddagger$ ) Lc2! 2.Da5+! (2.Dc3+? Kc1! und Zugzwang bei Weiss) Kc1 3.Dc3! mit Zugzwang bei Schwarz. **1.Sa4!** (droht 2.Dc3+ Kd1 3.Sb2 $\ddagger$ ) Lc2! 3.Dd4+! Kc1 3.Dc3! Einmal Dreieck, einmal hin und zurück! Die Aufgabe wurde später mehrmals nachgedruckt und stets lobend erwähnt. Dem Preisrichter war sie aber damals nicht einmal eine Bemerkung wert. Dass Neuerungen, an die man sich erst gewöhnen muss, es oft auch bei Fachleuten schwer haben, kennt man ja aus vielen anderen Gebieten.

**B)** Die Vierspänner-Form ermöglicht sogar Task-Darstellungen wie die *Allumwandlung* in Miniaturen, dies jedoch mit der Einschränkung, dass die Promotionen auf zwei Bauern oder Umwandlungsfelder verteilt werden müssen. Es gibt auch im Unterschied zur Vierlings-Form nur wenige Beispiele. Die Schlüsselzüge lauten: **1.bxcT!** **1.bxcL!** **1.bxcS+!** **1.b8D+!**

**C)** **1.Dh1!** Kg3 (a) 2.Le1 $\ddagger$  (b). **1.Lc1!** Ke1 (b) 2.Dg1 $\ddagger$  (c) **1.Dh3!** Kg1 (c) 2.Le3 $\ddagger$  (d) **1.Lc3!** Ke3 (d) 2.Dg3 $\ddagger$  (a). Hier resultiert aus den vier Lösungen insgesamt die *Sternflucht* des sK. Die von den weissen und schwarzen Figuren zu betretenden Felder ergeben sich nach dem zyklischen Schema ab-bc-cd-da. Maleikas Interesse an solchen Mechanismen reicht also weit zurück.

hg

## Lösungen früherer Aufgaben

**Nr. 7, Zweizüger von F. Simoni**, i&f 1990/91, 1. Preis. W: Kh4 Dh1 Tb6 Te3 Ld4 Lf7 Se2 Se5 Be7 g6 (10) S: Kf5 Ta2 Tc8 La8 Lb2 Sh5 Bb3 d5 f2 g7 g4 (11).

Für noch weniger geübte Löser möchten wir zuerst die im Vorspann angesprochenen Hinweise erläutern, welche für gewiefte Fühse einen überdeutlichen Fingerzeig bilden. Ein weisser Springer, der in der Waagrechten oder Senkrechten neben dem schwarzen König steht, ist in den meisten Fällen auch die Schlüsselfigur. Befindet sich in seinem Bereich zusätzlich ein Feld wie hier c6, das für zwei gegnerische Steine einen Schnittpunkt darstellt, steigt die Wahrscheinlichkeit ebenfalls, dass das Schlüsselfeld gefunden ist. Es ruft deshalb kein grosses Erstaunen hervor, wenn ein erfahrener Problemfreund nach einem kurzen Blick auf die Stellung das Rössel auf das richtige Feld pflanzt und erst danach die einzelnen Vorgänge untersucht. Doch alles der Reihe nach.

Vorerst ist das Satzspiel 1. -, Sf6 2. Le6# feststellbar. Ein weiterer Blick auf das Diagramm zeigt auf, dass nach einem Wegzug des Se5 die Drohung 2. Te5# auftritt, die allgemein an 1. -, Lxd4! scheitert. Wohin soll somit das Schlachtross ziehen? Auf 1. Sd3? stechen die Abspiele 1. -, Tc6/Lxd4 2. Dxd5/S2xd4# in die Augen, doch Schwarz hat die Widerlegung 1. -, Lc6! zur Verfügung. Wie sieht es nach 1. Sf3? aus? 1. -, Lc6/Lxd4 2. Db1/S3xd4# ist verheissungsvoll, aber nun lässt 1. -, Tc6! die weissen Träume platzen. Bei diesen Verführungen wird demnach auf c6 ein Grimshaw ersichtlich.

Nach den beiden Fehlversuchen steigen die Aussichten, dass mit fortgesetztem Angriff und der Benützung eines Nowotny die Enträtselung gelingt, also 1. Sc6!, was zugleich die Doppeldrohung 2. Dxd5 und Db1# aufstellt. Die drei Varianten 1. -, Lxd4/Sf6/Sf4 2. S6xd4/Te5/Sg3# beweisen, dass das Werk in aller Ausführlichkeit und korrekt bewältigt worden ist.

W.L.: „Eine pointierte Komposition, die auch vom geübteren Löser volle Konzentration abverlangt“. Th.M.: „Schöner Wechsel von Thema A auf Nowotny“. J.M.: „Klare, makellose Arbeit“. J.R.: „Klare Sach und schnell, verzieh'n sich Wolken: hell!“. G.S.: „Glänzend intellektualisierter und antistereotyp fortgesetzter Angriff bei Thema A – Widerlegungs-Grimshaw mit Übergang zu Nowotny mit Drohwechsel zu den Spielmatte der Verführungen und Aufwertung der Primärparade zur Totalparade, wozu sich deren weitere zwei gesellen, die mit dem Verführungsdrohmatt und einem Pendant zum Ziel des fortgesetzten Angriffs (Beherrschung des Feldes f4) beantwortet werden“. (Hier spricht ein echter Fachmann! Phm.)

**Nr. 8, Dreizüger von A. Simonet**, i&f 1990/91, 3. Preis. W: Kc8 De1 Tg8 Ld5 Lg5 Sf6 Sg4 Bf2 f4 h4 h6 (11) S: Kf5 Ta4 Th3 Lb6 Lh1 Ba7 c7 d7 e4 e3 g6 h2 (12).

Mit den drei Kurzdrohungen 1. Kxd7? (2. Le6#) Td4!; 1. Te8? (2. Te5#) Ld4! sowie 1. h7? (2. Sh6#) Txx4! ist kein Blumentopf zu gewinnen. Mit der Besetzung des Schnittpunktes nach Nowotny 1. f3? entsteht die Doppeldrohung 2. Kxd7 Td4 3. Sxe3# und 2. Te8 Ld4 3. Lxe4#, deren Verteidigungen wiederum zu den Grimshawabspielen 1. -, Txf3 2. Te8 Ld4 3. Lxe4# und 1. -, Lxf3 2. Kxd7 Td4 3. Sxe3# führen. Die äusserst feine Abwehr bildet 1. -, Ta5!! 2. Kxd7 oder Te8 Txd5! Die Monarchin persönlich weist den Weg zum Erfolg: 1. De2! (2. Sxe3+ T/Lxe3 3. Dg4#). Die sich auf f3 in die Quere kommenden schwarzen Figuren ergeben jetzt einen weiteren Grimshaw: 1. -, Tf3 2. Te8 Ld4 3. Lxe4#; 1. -, Lf3 2. Kxd7 Td4 3. Sxe3#. Auf demselben Feld trifft sich demnach die thematische Verwandtschaft. Das Nebenspiel lautet: 1. -, Tg3 2. h7 Txx4 3. Dxx4#. Der Erfindungsreichtum der Komponisten ruft immer wieder neu berechtigtes Erstaunen hervor.

A.H.: „Ein doppelter Grimshaw. Da gibt's nur die Bemerkung wow!“. H.K.: „Wilhelm Busch-Krieg: 1. kommt es anders und 2. als man denkt“. W.L.: „Auch hier eine Thematik, die zu begeistern vermag“. Ch.-H.M.: „Ein recht ansprechender Dreizüger“. J.M.: „Ausgezeichnet konzipiert“. A.N.: „Hübsche Reziprozität: Im 2# Grimshaw in der Verführung, Nowotny in der Lösung; im 3# gerade umgekehrt“. S.O.: „Der Dreizüger kann sogar einen Banausen wie mich entzücken“. J.R.: „Bis ich alles merkte N und G und so; Minimalverdruss...? Licht ging auf und stärkte hallo Dame droh...! Höchster Hochgenuss!“. G.S.: „Still zu erzwingender Grimshaw auf d4 als Verführungsdrohungen bei nowotnymässiger und als Spielfortsetzungen bei grimshawmässiger Kreation des Vorplanschnittpunktes auf f3, aber künstlerisch nicht so formvollendet wie der Zweizüger“. (Die Ausführungen wurden von mir stark gekürzt. Phm.)

## Löserliste

Zuschriften mit richtigen Angaben sind eingegangen 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. Th. Koch, Bern. W. Leuzinger, Adliswil. Th. Maeder, Bern. Ch.-H. Matile, Fontainemelon. J. Mettler, Bürglen. A. Nievergelt, Winterthur. S. Oehrli, Riggisberg. Frau R. Oertli, Winterthur. J. Richert, Gampelen. E. Rickli, Rüfenacht. H. Salvisberg, Bannwil. A. Sidler, Ittigen. G. Schaffner, Sissach. W. Schenk, Toffen. Frau H. Schwab, Liebefeld. A. Steffen, Solothurn. (auch Nr. 5 + 6). R. Weil, Bern. R. Wüthrich, Biberist.

## Mottet's Plauderei für Einsteiger (5)

Der Inhalt eines Problems, der vom Verfasser auf das Schachbrett übertragene Gedanke, kann ganz vereinfacht ausgedrückt, auf zwei Richtungen geteilt werden. Einerseits sind es Mattbilderaufgaben, die auch für einen noch weniger geübten Anhänger verständlich sind und noch kein lexikonhaftes Spezialwissen erfordern. Denen gegenüber stehen die Werke, in denen die Strategie, die Logik, den Verlauf bestimmen. Auf welchem Weg der Kunstschachfreund auch schreitet, das Ziel ist stets dasselbe: Dem Beschauer ein hohes Mass an Abwechslung und Genuss zu bereiten und ihm in künstlerischer Form die unzähligen Schönheiten vor Augen zu führen, die der fantasievolle menschliche Geist den spröden Schachsteinen einzuhauchen vermag. Schon mehrmals ist weisgesagt worden, das Ende des Problemschachs sei absehbar, doch es erfreut weiterhin nicht überschaubare Herzen rund um den Erdball.

Was ein Schachproblem ist und welchen Zweck ein solches erfüllt, dürfte mit den bisherigen Schilderungen beantwortet sein. Sind die Komponisten an Gesetzmässigkeiten gebunden und was ist erforderlich, dass ein Werk als Problem bezeichnet wird und seine Existenz berechtigt ist? Wie auf jedem Gebiet gibt es auch hier ausgefeilte, beinah vollkommene Aufgaben, wie auch solche einfacherer, leichterer Ausführung. Diese Einstufung steht jedoch in keinem Zusammenhang mit der Freude, die der Liebhaber bei der Beschäftigung mit der Komposition empfindet. Auch unscheinbare Abwicklungen und Wendungen können hübsch und in eine überraschende Gestaltung gekleidet werden und bescheren dem Betrachter echtes Vergnügen.

Einige Bedingungen, die jeder Autor einhalten muss, sind im Verlaufe der Abhandlungen bereits erwähnt worden. Ein Problem ist kein Partiestchluss. Es genügt somit keinesfalls, einen König und zwei Läufer hinzustellen und zu vermerken, Weiss setze in x-Zügen Matt. Die darzustellende Idee muss einen tieferen Hintergrund enthalten. Dieser kann beispielsweise darin bestehen, dass die Aufgabe in mehrere schöne, nicht naheliegende Matts mündet, einen unerwarteten Verlauf nimmt oder einen Gedanken mehrfach aufzeigt. In dieser Beziehung kann der Erbauer seiner Fantasie freien Lauf lassen. Weiter ist das ungeschriebene Gesetz zu beachten, dass die **Ökonomie** eingehalten wird. Es sollen keine überflüssigen Steine auf dem Brett stehen. Jede Figur und jeder Bauer muss einem bestimmten Zweck dienen. Je sparsamer an Material der Verfasser seine Idee aufs Brett übertragen kann, desto wertvoller wird sein Problem. Zwei zusätzliche Schwierigkeiten, die indessen nicht ausnahmslos vermieden werden können, bilden allfällige **Nachtwächter** und **Umwandlungsfiguren**. Keinen Einwand gegen den ehrbaren, oft gefährlichen Berufsstand, doch im Problemschach werden mit Nachtwächter solche Steine bezeichnet, die hauptsächlich vorhanden sind, um ein Feld zu überdecken und in der Lösung bloss einen bescheidenen oder gar keinen Anteil leisten. Wenn immer möglich sollten beide Vertreter vermieden werden. Es soll aber nicht unerwähnt bleiben, dass ein Komponist, dem der Schalk im Nacken sitzt, absichtlich überflüssige Steine verwendet, um damit die Löser an der Nase herum zu führen.