

# Preisliste

der bei der Materialverwaltung des SASB zu beziehenden Materialien

Anschlagsformulare (Zweifarbendruck) das Stück zu Fr.	—04
Diagrammformulare . . . . . „ „ „ „	—01
Partienabschätzungsformulare . . das Hundert zu Fr.	2.50
Korrespondenz-Turnierkarten . . „ „ „ „	1.50
Einladungskarten, deutsch . . . . „ „ „ „	2.—
Eintrittskarten, deutsch . . . . . „ „ „ „	2.—
Einladungs- und Eintrittskarten, franz. „ „ „ „	3.—
Quartierkarten, Blocs zu 50 Stück à . . . . . Fr.	4.—
Tabellen über Mitgliederbewegung das Stück à Fr.	—50
Tabellen über Freundschaftsturniere „ „ „ „	—50
Schachabzeichen (Knöpfe) . . . . . „ „ „ „	1.—
Schachabzeichen (lange Nadeln) . . . . „ „ „ „	1.—
Schachabzeichen (Broschen) . . . . . „ „ „ „	1.—
Sicherungen für lange Nadeln . . . . „ „ „ „	—40
Wachstuchunterlagen, 48 zu 48 cm . . „ „ „ „	2.50
Papierunterlagen, 48 zu 48 cm . . . . „ „ „ „	—20
Partiennotationsformulare, Blocs zu 50 Stück à Fr.	—60
Schachfiguren, Staunton poliert. No. 3, pro Spiel	Fr. 5.—
Wettkampfmeldeblätter für die Meisterschaft werden auf Verlangen gratis abgegeben.	

*Schachspielende Arbeiterinnen und Arbeiter!  
Bezieht Eure sämtlichen Schach-Utensilien bei der  
Materialverwaltung des Schweizerischen Arbeiter-  
Schachbundes!*

## Schweiz. Arbeiter-Schachbund

ZÜRICH 4, Kochstrasse 2, Telefon 37.864

# PROBLEMTTEIL

## Einige Erklärungen über wesentliche Stilarten, Ideen, Themen und sonstige Ausdrücke.

Bearbeitet von Karl Wangler, Basel.

«Das Schachproblem ist die zu wenigen, geistreichen Zügen verdichtete Katastrophe der Partie.»  
Ad. Bayersdorfer.

Um dieses grosse Gebiet in den wenigen Seiten, die uns hier zur Verfügung stehen, allgemein verständlich behandeln zu können, müssen wir zwei verschiedene Gruppen auseinander halten und die zweite, weil weniger wichtig, unberücksichtigt lassen. Die zu besprechende Gruppe umfasst diejenigen Aufgaben, die sich sowohl im Material, wie in der Gangart genau an die Schachgesetze halten, während in die andere Gruppe alle solchen Aufgaben fallen, die neue Steine enthalten, oder besondere Zugbedingungen aufweisen (**Märchenschach**). Bevor wir zur näheren Betrachtung übergehen, will ich noch zwei — in der Art der Abwicklung verschiedene — Hauptgattungen erwähnen, die ihrem Wesen nach in beiden Gruppen auftreten: **Zugzwang** und **Drohspiel**. Im **Zugzwang** erreichen wir das vorgeschriebene Matt dadurch, dass Schwarz gezwungen wird, seine gut verteidigte Stellung zu verschlechtern, weil er ziehen muss, wobei sich dieser Nachteil auf alle Steine auswirkt, die ziehen können. Beim **Drohspiel** hingegen hat es Weiss auf eine bestimmte Anzahl schwarzer Steine abgesehen, die dadurch zum Ziehen veranlasst werden, weil sie gezwungen sind, eine durch den weissen Einleitungszug entstandene Mattdrohung direkt oder indirekt zu ver-

hindern. Unter den nachfolgenden Aufgaben wird der Zugzwang sowohl wie das Drohspiel in Erscheinung treten, so dass es sich erübrigt, an dieser Stelle besondere Beispiele anzubringen. Viele Ideen und Themen sind sowohl im Drohspiel wie im Zugzwang darstellbar und es wäre daher falsch, den **Zugzwang** an und für sich als **Thema** zu betrachten, denn sonst müsste auch das **Drohspiel ein Thema** sein, während es doch nur die Mittel sind, die wir anwenden, um den Zweck zu erreichen. Es gibt jedoch Ideen, die im besonderen Wesen der zwei Gattungen liegen und daher entweder nur im Zugzwang, oder nur im Drohspiel dargestellt werden können.

Unter den gewöhnlichen zwei- und mehrzügigen Aufgaben unterscheiden wir drei verschiedene Hauptstilarten: Der **Böhmische Stil (Böhmische Schule)**, der **Neudeutsche Stil (Neudeutsche Richtung)** und der **freie Stil (Holländische Schule und Russische Schule)**. Charakteristisch gut trennbar sind die zwei ersten Arten: Während das **böhmische Problem** sich selbst als kleines Kunstwerk repräsentiert, ist das **neudeutsche Problem** nur der Darsteller eines bestimmten Gedankens. Beim ersteren ist die **Oekonomie** (höchste Sparsamkeit im Material) das oberste Gesetz. Wunderschönes Zusammenarbeiten der Figuren, deren Wirkungsart voll zur Geltung kommt. Vorwiegend reine Mattbilder sind ein Hauptmerkmal der **Böhmischen Schule** (rein ist ein Mattbild, wenn alle im Zugbereich des schwarzen Königs liegenden Felder nur von einem weissen Stein bestrichen werden. Siehe unsere Beispiele No. 1, 3, 4, 5, 6 u. 8.).

Beim **neudeutschen Problem** ist die darzustellende Idee die Hauptsache, und die **Oekonomie** kommt erst in zweiter Linie, d. h. die Idee soll so sparsam als möglich dargestellt werden. **Logik und Zweckreinheit** sind weitere wichtige Forderungen. Die Idee soll nach Möglichkeit rein, ohne fremde **Nebenspiele**, vorhanden sein. Das Geschehen soll so folgerichtig dargestellt werden, dass die Idee dem Löser zum Erlebnis wird. Der Schlüssel

muss den Zweck haben, die Idee einzuleiten und muss zudem **zweckrein** sein, d. h. es soll mindestens eine **ideengemässe Verführung** vorhanden sein, die durch ihr Fehlgehen den Zweck des richtigen Schlüssels rein macht. (Siehe unsere Beispiele No. 9, 11, 12, 13, 14.)

Die dritte Stilart, die ich oben als **freien Stil** bezeichnete, ist die Zusammenfassung der **Holländischen und Russischen Schule**, sowie anderer Gattungen, die streng genommen weder zum böhmischen noch zum neudeutschen Stil gehören. Einen holländischen von einem russischen Stil genau zu trennen, ist nicht möglich. Der bekannte Problemtheoretiker **Arthur Klinke** behauptet in einem Artikel in der D. A. S. Z. Aug. 1928, dass es keine **Niederländische Schule** gibt, sondern dass dies eine Problemart sei, die sowohl von der Böhmischen wie von der Neudeutschen etwas in sich vereinige und in allen Ländern gleich gepflegt werde, nur dass die russischen Probleme mehr böhmischen und die niederländischen mehr neudeutschen Einschlag zeigen sollen. Wir wollen uns in diese nutzlose Streitfrage nicht näher einlassen, sondern die darin nützliche Hauptsache festhalten. Klinke hat recht, wenn er sagt, dass diese Problemart eine zeitgemässe Erscheinung sei, die sich aus den zwei ersteren Hauptstilarten entwickelt habe und verschiedene nicht auseinanderzuhaltende Benennungen darin bekämpft. Hingegen hatte er nicht recht, wenn er für diese Aufgaben, die in den letzten Jahren die Problemwelt eroberten, keine Ersatzbezeichnung nannte und darüber hinweg ging, als ob die Bedeutung des Problems bei der neudeutschen Richtung aufhöre. Diese dritte zusammengefasste Stilart wollen wir deswegen den **freien Stil** nennen, weil er an keine bestimmten Gesetze gebunden ist. Wir haben hier stille Schlüssel nach böhmischer Art, und in der Abwicklung doch bestimmte Ideen oder Themen dargestellt, oder ideengemässe Schlüssel und nachher böhmische Mattbilder. Wir haben strategische Ideen verbunden mit Zweizügerthemen. Wir finden Dreizüger-Ideen zu Zwei-

zögerthemen vereinfacht, oder Dreizüger mit Häufungen von Zweizügerthemen, sowie Häufungen und Verbindungen von Ideen und Themen in zwei- und mehrzügigen Aufgaben. Die Vielseitigkeit von Themen und sonstigen guten Varianten wird gesucht und immer weiter gesteigert. Das einzige bindende Gesetz bleibt das der **Oekonomie**, das im klassischen wie im neudeutschen Problem eine Rolle spielt und beim böhmischen sogar zum eigentlichen Charakter des Problems wurde. Im freien Stil kommt die Oekonomie nicht derart zur Geltung, dass sich die Kraftentfaltung der einzelnen Steine voll auswirkt, da letztere zunächst der Idee oder dem Thema dienen und daher vielfach nur einseitige Verwendung finden. Das Gesetz der **Oekonomie** zeigt sich darin, dass dem Gedanken wegen notwendige Steine derart ausgenützt werden, dass sie den Inhalt bereichern und dass auf keinen Fall mehr oder stärkeres Material verwendet wird, als der Darstellung wegen notwendig ist. Schon bevor die strengen Gesetze, die den böhmischen und den neudeutschen Stil charakterisieren, geltend wurden, sind Aufgaben erschienen, die in keine der beiden Richtungen eingereiht werden können, wir wollen zur Vereinfachung auch diese unter den freien Stil nehmen. Aus unseren Beispielen kann man folgende Nos. als Vertreter dieses Stiles betrachten: 2, 7, 8, 16, 17, 19—23.

Mit der nun folgenden kleinen Auswahl von Beispielen will ich versuchen, in dem uns zur Verfügung stehenden Raum den Unterschied der Stilarten, sowie eine Anzahl bekannter Ideen und Themen verständlich darzustellen. Rechts unter dem Diagramm gebe ich in abgekürzter Form die Stilart an. Abkürzung auf S. 91 erklärt. Denjenigen Lesern, die sich zwecks eingehenderen Studiums dafür noch weiter interessieren, möchte ich an dieser Stelle einige gute Bücher empfehlen, die aber meines Wissens zum Teil vergriffen sind und unter der Hand aufgetrieben werden müssen: **A. Klinke** «das schwarze Schnittpunktgefüge», Verlag Deutscher Arbei-

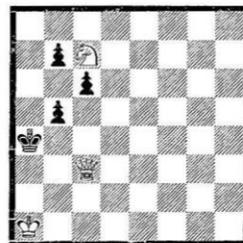
ter Schachbund; **W. Freiherr von Holzhausen** «**Brennpunktprobleme**», Verlag A. Steins Verlagsbuchhandlung, Potsdam, und vom gleichen Verfasser «**Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem**» Verlag, Walter de Gruyter & Co., Berlin und Leipzig, und vom gleichen Verlag «**Schachprobleme**» von **Philipp Klett**.

Es folgen zunächst zwei **Miniaturen**. Unter Miniaturen versteht man Aufgaben, die nicht mehr als sieben Steine aufweisen, wobei auch der König miteingerechnet wird. «**Miniatur**» ist also keine Thema- oder Stilbezeichnung. Während nur wenige Ideen in der Miniaturenform dargestellt werden können, eignet sich der böhmische Stil für die kleine Form besonders gut, da das Zusammenarbeiten und die gute Ausnützung der Figuren stark zur Geltung kommen. **No. 1** zeigt eine wirklich **böhmische Perle**, bei der sämtliche Mattbilder mattrein sind. **No. 2** ist, dem Schlüssel und dem schön-

**No. 1.**

Karl Traxler

1. Preis im Miniaturenturnier Daily News 1928



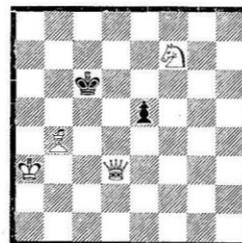
B. St.

Matt in 3 Zügen

1. Dc3—b2, Zugzwang  
 1. ... Ka5 2. Da3+ und 3. Sa8 mattrein.  
 1. ... c6—c5 2. Da2 † 3. Sd5 mattrein.  
 1. ... b7—b6 2. Sa6 3. Da3, a2, b4 : mattrein.

**No. 2.**

Samuel Loyd

Baltimore Dispatch  
5. 2. 1859

Fr. St.

Matt in 3 Zügen

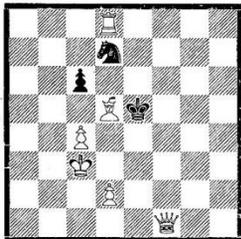
1. Dh7, Zugzwang  
 1. ... bel. 2. immer Sd6 u. 3. De4, f7, b7 od. La5 matt

nen Figurenspiel nach, ebenfalls ein Böhme. Leider ist kein Mattbild vollständig rein, dafür entschädigt die geradezu bewunderungswürdige Vielseitigkeit der schwarzen Königszüge, da der König auf neun verschiedenen Feldern matt wird.

Nos. 3—6 sind vier weitere charakteristische Beispiele der böhmischen Schule.

**No. 3.**

Johann Kotrc  
Nové Parézké Mody, 1899



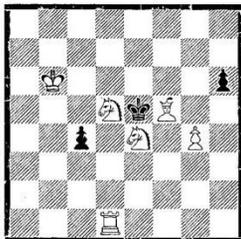
B. St.

Matt in 2 Zügen

1. c4—c5, Zugzwang  
1. ..., Kd5: 2. Df5 matt-rein  
1. ..., c6—d5: 2. Te8 matt-rein  
1. ..., S bel. 2. d2—d4 matt

**No. 4.**

Karl Wangler  
Original-Beitrag



B. St.

Matt in 2 Zügen

1. Sd2, droht 2. Sc4: matt  
1. ..., Kd6 2. Sc4: matt-rein  
1. ..., K—d4 2. Sf3 matt-rein  
1. ..., Kd5: 2. Sf3 matt

Mit den Aufgaben No. 7 und 8 schreiten wir vom böhmischen zum **Ideenproblem**. No. 7 zeigt uns die **Bahnungs-idee** im Zweizüger, mit einem **Mattwechsel**. Letzteren wollen wir zur Erklärung näher ansehen. Wenn man die Textstellung untersucht, sieht man, dass Schwarz auf jeden Zug matt würde, wenn er ziehen müsste. Wir ahnen also den Zugzwang. Weiss muss aber zuerst ziehen und die Suche geht nun nach dem Zug, der die Stellung nicht verändert. Ein solcher ist jedoch nicht zu finden. Nach dem Schlüssel geht nach 1. ...

**No. 5.**

Karl Traxler  
1. Preis, Cesky spolck  
sachovni 1895



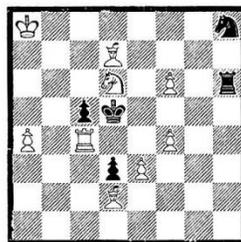
B. St.

Matt in 3 Zügen

1. La6, droht 2. Sd6: †  
nebst Ld3 matt  
1. ..., Sc3 2. Dh1 †, Kd4 3.  
Sc6 mattrein  
1. ..., e., 2. ..., Kf5 3. Lc8  
matt  
1. ..., Da6: 2. De1 †, Kf5  
3. De6 matt  
1. ..., e., 2. ..., Kd4 3. Db4:  
mattrein  
1. ..., Kf5 2. Dd4, bel. 3. D  
od. Ld3 matt

**No. 6.**

E. Opitz  
1. Preis i. Pr. Turnier des  
A. S. K. München u. d.  
Münchener Post 1925



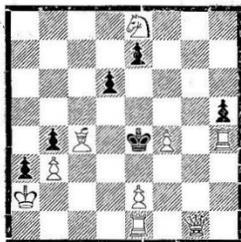
B. St.

Matt in 3 Zügen

1. Lb4, droht 2. Td4 † nebst  
3. e4 matt, eine sehr feine  
Drohung!  
1. ..., c5—b4: 2. Se4, Kc4:  
3. Le6 mattrein  
1. ..., Kd6: 2. Td4 †, Kc7  
3. La5 mattrein

Kf5 2. e2—e4 nicht mehr, weil der Bauer die Turmdeckung nicht mehr hat. Aber der Zugzwang bleibt trotzdem und nach 1. ..., Kf5 folgt jetzt Db1 matt, das nennt man einen **Mattwechsel**. Zugleich haben wir in der erwähnten Variante die **Bahnungs-idee**; der Turm muss nach a1, um der Dame den Weg nach b1 zu bahnen. Der erste Zug hat also **strategischen Zweck (ideengemässen Sinn)**. Hingegen fehlt die **Zweckreinheit**, da etwelche andere Turmzüge nicht als **ideengemässe Verführung** betrachtet werden können. Neben der Idee hat

No. 7.  
H. D. O. Bernard  
Cas. Cesk. Sach. 1906



F. St.

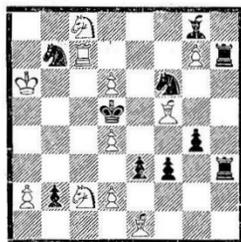
Matt in 2 Zügen

1. Te1—a1, Zugzwang  
1. . . , Kf5 2. Db1 matt  
1. . . , d5 2. Ld3 matt  
1. . . , e6 2. Sd6 : matt

das Stück noch stark böhmischen Einschlag im luftigen Aufbau und den Mattbildern, von denen zwei rein sind. Rein böhmisch ist es aber nicht, weil nicht alle Figuren am Mattbild beteiligt sind, z. B. Te1 ist nur für die Idee da und Th4 nur zur Deckung des Bauern f4.

No. 8 hat ebenfalls einen ideengemässen Schlüssel. Mit dem Läuferopfer wird jeweilen einer der Türme von seiner wagrechten Linie abgeleitet, wonach dann immer eines der stillen Turmpopfer möglich wird. Dieselben mit den darauffolgenden Mattbildern wirken ganz böhmisch. Die zwei erwähnten Themaspiele zeigen uns ein Echopaar, d. h. es sind zwei Echospiele, so genannt, weil der Vorgang derselbe ist, nur dass er sich das einmal

No. 8.  
E. Opitz  
1. Preis im 1. Int. Arb.  
Probl.-Turnier 1925



F. St.

Matt in 3 Zügen

1. Le1—h4, droht 2. Sd3 †  
nebst 3. Lf6 : matt  
1. . . , Th3—h4 : 2. Tc4  
nebst 3. Se3 : matt oder  
2. . . , Kc4 : 3. Sb6 matt  
1. . . , Th7—h4 : 2. Tc6  
nebst 3. Se7 matt oder  
2. . . , Kc6 : 3. Sb4 matt  
1. . . , Sf6, bel. 2. Se7 †  
Kd6 : 3. Td7 od. c6 matt

von unten und das anderemal von oben abspielt. Wenn es sich erst im Mattzug um ein solches Echobild handelt, spricht man einfach von einem **Echomatt**. Echospiele können auch mit anderen Figuren in diagonaler oder horizontaler Wirkung auftreten.

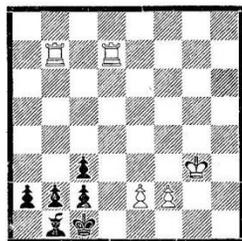
Am Schluss der letzten Variante sind zwei verschiedene Matt mit dem Turm vorhanden, was man ein **Dual** nennt. Solche Duale haben einen sehr ungünstigen Einfluss auf eine Aufgabe, weshalb dieselben besonders stark zu vermeiden sind. Zweizüger leiden besonders stark darunter und werden dadurch manchmal ganz erheblich entwertet, weil die Varianten nur aus dem Schlüssel und dem Mattzug bestehen, hauptsächlich dann, wenn es eine Thema-, oder sonst wertvolle Variante betrifft. Vorliegende Aufgabe hat trotzdem den ersten Preis erhalten, weil dieselbe ausserordentlich fein konstruiert ist, der Inhalt eine überraschend schöne Wirkung erzielt und nicht zuletzt, weil es eine Variante betrifft, die als unvermeidliche Nebenvariante gar nichts mit der Idee zu tun hat.

Mit den Aufgaben 9—13 wollen wir uns das **neudeutsche Schachproblem** näher ansehen. Ich habe dabei das Büchlein **«Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem»** von **Walter Freiherr von Holzhausen** zu Hilfe genommen und möchte dasselbe zum besseren Verständnis der tiefen Materie bestens empfehlen. Wir müssen uns darauf beschränken, das Charakteristische dieser Stilart in wenigen Sätzen und Beispielen hervorzuheben. Einen bestimmten Zweck hat der erste Zug wohl in jedem Problem, auch wenn er nur eine Drohung herbeiführt oder Schwarz zum Zug zwingt. Im neudeutschen Problem versteht man den Begriff **«Zweck»** in einem anderen Sinn. Der erste Zug muss den Ideenzweck in sich haben, der das Wesentliche ausmacht und vielfach erst im Schlusszug zur Geltung kommt.

Bei No. 9 muss der auf der b-Linie unnötige Turm nach der h-Linie gebracht werden, was auf neun ver-

No. 9.

W. v. Holzhausen  
D. Schachzeitung VII. 1928



Nd. St.

Matt in 3 Zügen

1. Td5, a1D 2. Th7 und 3.  
Th1 matt

schiedene Arten eingeleitet werden kann: Mit 1. Tb8, b6, b5 oder b4, sowie Td8, d6, d5, d4 oder d3. Mit all diesen Zügen wird dem Turm b7 freie Bahn nach der h-Linie gegeben. Es können somit alle als Schlüssel in Frage kommen. Sie beweisen durch ihre grosse Zahl in diesem Beispiel deutlich, dass das Trachten nach dem Feld h1 nicht der Hauptzweck ist, denn sonst müsste es achtmal gehen und einmal nicht. Es geht aber nur einmal und achtmal nicht. Das Wesen der Idee liegt also nicht in der Freilegung des Tb7, sondern im Betreten des Schnittpunktes d5, womit der Dame die Diagonale von a8 nach h1 verstellt wird, was erst im dritten Zug zur Geltung kommt. Der Vorgang vom ersten bis zum dritten Zug ist also ein vollständig logischer. Die Zweckreinheit tritt in diesem Beispiel durch die vielen ideengemässen Verführungen, oder Probespiele, wie von Holzhausen sie nennt, deutlich hervor. Alle anderen Turmzüge scheitern am zweiten Zug von Schw. = Da8, was dem Löser während dem Suchen bewusst wird. Da nur ein Grund vorhanden ist, der den Turm nach d5 bestimmt, wird dem Löser im Moment, wo er den richtigen Zug entdeckt, die Idee gleichzeitig bewusst und zum Erlebnis. Oder auch er entdeckt die Idee, und der Schlüsselzug wird plötzlich zur Selbstverständlichkeit. Darum die strenge Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Problem. Die Idee will erlebt und nicht einfach der Schlüssel gefunden werden. W. von Holz-

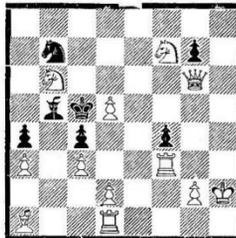
hausen stellt als Beispiel in No. 9 den weissen König von g3 nach g5, weshalb der Löser den Turm nach d5 stellen würde, um das Schach der Dame auf a5 zu vermeiden. Die Verstellung der Diagonale a8—h1 würde er gratis dazu bekommen, wodurch die Idee wie die Zweckreinheit verloren gehen würde.

No. 10 ist das bekannte **Bristoler-Problem** und zeigt die **Bahnungsidee**, diesmal im Dreizüger. Obwohl in dem Turmzug nach h1 Ideenzweck liegt, ist die Aufgabe doch nicht streng neudeutsch, weil die Zweckreinheit nicht durch Probespiele hervortritt. Die Bewegungsfreiheit des Turmes ist senkrecht gehemmt, und somit kommt als ideengemässer Zug nur Th1 in Frage, während in dem Beispiel No. 11 der Läufer, um der Dame

No. 10.

F. Healey

1. Preis im Bristoler  
Probl.-Turnier 1861



Nd. St. ?

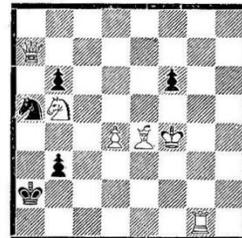
Matt in 3 Zügen

1. Th1, Le8, Zugzwang 2.  
Db1 (droht Db4 matt)  
Lb5 3. Dg1 matt

No. 11

G. Schories

- D. Schachzeitung 1 1920



Nd. St.

Matt in 3 Zügen

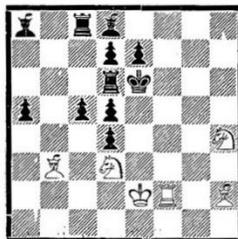
1. Lh1, f5 2. Da8, Kb2 3.  
Dg2 matt  
1. ..., .., 2. .., b2, 3. Ld5  
matt  
1. ..., Kb2 2. Dh7, f5 3.  
Dh2 matt  
1. ..., .., 2. ..., Sc4, Ka2 3.  
Db1 matt

die Diagonale von a8 nach g2 frei zu geben, auch seitwärts entweichen kann. Hier sind also **Probespiele** vorhanden, die das Läufermatt der zweiten Variante event. auch auf c4, e6, f7 oder g8 ermöglichen würden. Die gleichzeitige Freilegung der Diagonale h7—b1 für die Dame bedingt jedoch den Zug Läufer h1, womit in der Aufgabe die Gesetze des neudeutschen Problems erfüllt werden.

Während die Aufgaben No. 9—11 die **Zweckreinheit** bei den **direkten Manövern** zeigten, kommen wir bei den nächsten Beispielen zu den **indirekten Manövern**. Als **direkte Manöver** bezeichnet man Ideenspiele, die sich auf die weissen Züge aufbauen und als indirekte diejenigen, die sich durch die schwarzen Züge auswirken. Selbstverständlich gibt auch hier Weiss durch seine Züge den Ausschlag. Die weissen Züge sind die Ursache, aber die Wirkung liegt in den schwarzen Zügen. Die **Zweckreinheit** kommt im Schlüssel mit der Drohung zur Geltung. Der Schlüssel soll keine Nebenaufgaben haben. Er soll nur die Drohung herbei führen, die dann die Ursache zu dem zwangsläufigen schwarzen Themaspiegel wird. **No. 12** ist ein typisches Beispiel, weil der Königszug im Schlüssel deutlich andere Zwecke, als die zweizügige Drohung des Läufers, herbeizuführen, ausschaltet. Letztere veranlasst Schwarz, zwecks Verteidigung jenseits im ersten Zug eine langschrittige Figur so ungünstig zu stellen, dass ein anderer Langschrittler im zweiten Zug an der Bewegungsfreiheit gehemmt ist, so dass er sich ungünstig plazieren und verstellen muss. Also deutlich ein schwarzes Manöver. Mit 1. ... , Lb6 bezweckt Schwarz 2. ... , Tg8 und mit 1. ... , Tb6 2. ... , Tb1 (fesselt den Ld1). Bei No. 13 ist der Schlüssel nicht **zweckrein**, weil der Springer nicht nur die Drohung herbeiführt, sondern auch im Spiel eingreift, (betr. die Mattzüge auf d7 und g4) was er von seinem Standfeld f3 aus nicht kann. Deswegen kann die Aufgabe, streng genommen, nicht als rein neudeutsch bezeichnet werden, obwohl ihr Wert als gutes Ideenprob-

### No. 12.

K. A. K. Larsen  
1. Preis im Hannover  
Probl.-Turnier 1926



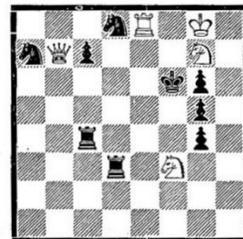
Nd. St.

Matt in 3 Zügen.

1. Kf1 droht 2. Ld1 und 3. Lg4 matt  
1. ... , Lb6 2. Tf5, Td—c6 3. Ld5 : matt  
1. ... , Tb6 2. Sg6, Lc7 3. Se5 : matt

### No. 13.

O. Würzburg  
(V)zlata Praha 25. 6. 1909



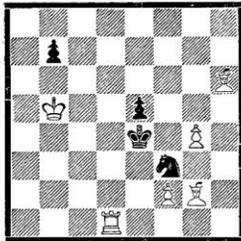
Nd. St ?

Matt in 3 Zügen

1. Se5 droht 2. Db2 nebst 3. Smatt  
1. ... , Tc—d4 2. Dd5, Td5 : 3. Sg4 : matt  
1. ... , Td—d4 2. De4, Te4 : 3. Sd7 matt

lem trotzdem bleibt. Es handelt sich bei der Idee um einen **opferlosen Plachutta**. Beim **Plachutta** verstellen sich die schwarzen Türme, was fast unglaublich erscheint, weil ja der verstellende Turm als Gleichschrittler die Funktion des verstellten übernehmen kann, aber gerade darin liegt die Idee: Er muss die Funktion übernehmen und muss dadurch seine eigene in der anderen Richtung aufgeben. Dieser Vorgang wiederholt sich auch in Bezug auf den andern Turm und auf die andere Seite. Der **gewöhnliche Plachutta** wird mit einem Opferstein dargestellt, der die Türme auf ihrem **Schnittpunkt** verstellt (in vorliegendem Beispiel d4) und sie in zwei verschiedenen Varianten zwingt, abwechselungsweise den Stein zu schlagen. Im vorliegenden Fall wird die Verstellung ohne Opferstein im Schlüssel erzwungen.

Wir haben uns nun die verschiedenen Stilarten so-



Nd. St.

No. 14.

Das indische Problem

Matt in 3 Zügen

1. Lc1, b6 2. Td2, Kf4 3. Td4 matt

weit angesehen, um die einleitend besprochenen typischen Merkmale, die sie voneinander unterscheiden, zu kennen. Es genügt uns, das Wesentliche zu verstehen, und wir wollen den Streit über die Stilart einzelner fraglicher Aufgaben den prominenten Problemtheoretikern überlassen. Im Folgenden wollen wir uns anhand von Beispielen noch einige der wichtigsten Ideen und Themen betrachten.

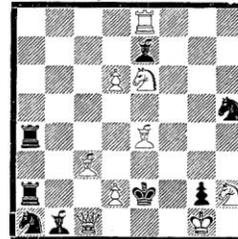
Im **indischen Problem**, das uns No. 14 zeigt, wird ein Langschrittler von einem anderen weissen Stein verstellt, so dass der schwarze König durch Zugzwang, der sich aus der Pattstellung ergibt, in die verstellte Bahn treten muss. Der abziehende Stein öffnet im Mattzug die Linie wieder und bestreicht gleichzeitig das alte Königsstandfeld. Die Hauptsache an dieser Idee ist der **kritische Zug** (1. Lc1), womit zunächst das **kritische Feld** (d2) überschritten wird, wonach erst auf demselben die Verstellung erfolgen kann.

Aufgaben, bei denen die Verstellung im gleichen Sinne, aber ohne den kritischen Zug (strategische Ueberschreitung des Schnittpunktes) direkt vor dem Matt, oder auch mit Zwischenzügen angewendet wird, nennt man « **Anderssen** ».

No. 15 zeigt die **Treffpunktidee**, deren Wesen, wie der Name sagt — an dem Feld liegt, auf dem sich zwei schwarze Steine treffen (event. bei einem Vierzüger drei

No. 15.

H. Wortmann  
Auszeichnung im 1. Thema- Leipz. illustr. Zeitung 1854  
turnier der D. A. S. Z.



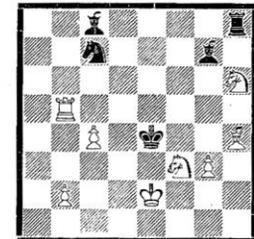
Nd. St. ?

Matt in 3 Zügen

1. Sc5 droht 2. Lf3 matt  
1. ... , Te4 : 2. d2—d3, Lh4,  
3. Te4 : matt  
1. ... , Le4 : 2. d2—d4, Lh4  
3. Te4 : matt

No. 16.

A. Nowotny  
Leipz. illustr. Zeitung 1854



Fr. St.

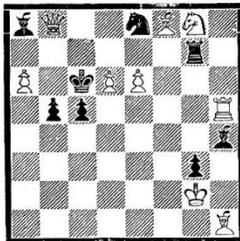
Matt in 3 Zügen

1. Tf5 droht 2. Tf4 matt  
1. ... , Tf8 2. Lf6, Lf6 : 3.  
Tf4 matt  
1. ... , .., 2. ... , Tf6 : 3.  
Te5 matt

Steine). Hier handelt es sich um das Feld e4. Dasselbe wird zum Schlussfeld des mattgebenden Steins, wenn die zwei schwarzen Themasteine unschädlich gemacht sind. Dies geschieht das eine Mal durch **Hinlenkung** und das andere Mal durch **Ablenkung**, oder Verstellung, wie z. B. im vorliegenden Fall. Mit No. 16 kommen wir zu einem schwarzen **Schnittpunkt**, im Gegensatz zu No. 14 (**weisser Schnittpunkt**). Es handelt sich hier um die **gegenseitige Verstellung** vom schwarzen Turm und Läufer auf ihrem **Schnitt-Feld**, die nach ihrem Schöpfer **Anton Nowotny** benannt wurde. Die Idee wird mit dem Herandirigieren des schwarzen Turmes eingeleitet, worauf die jeweilige Verstellung mit einem weissen **Opferstein** auf dem Schnittpunkt erzwungen wird. Dieselbe Verstellung wird auch häufig als Zweizügerthema angewendet, unter Weglassung des vorangehenden Einleitzuges. In diesem Falle wird dann nur von einer

### No. 17.

J. Hartong  
Good Companion 1921  
5. ehrende Erwähnung  
geteilt



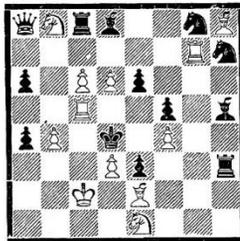
Fr. St.

Matt in 2 Zügen

1. d6—d7 droht Tc5 matt  
1. ... , Te7 2. d8S matt  
1. ... , Le7 2. de8 : D matt  
1. ... , Tg5 2. Se7 matt  
1. ... , Lg5 2. Kg3 : matt

### No. 18.

W. Karsch  
5. ehrende Erwähnung im  
Turnier des  
Weltschachbundes



Nd. St.

Matt in 3 Zügen

1. Lf3 droht Tc4 matt  
1. ... , Lf3 : 2. Tg3 † nebst  
3. Sf3 matt  
1. ... , Tf3 : 2. Tg4 † nebst  
3. Sf3 matt  
1. ... , Tc6 : 2. Tb7 † nebst  
3. Sc6 : matt  
1. ... , Dc6 : 2. Tc7 † nebst  
3. Sc6 : matt

Nowotny-Verstellung, aber nicht mehr von einem eigentlichen Nowotny im Sinne der Idee gesprochen. Dasselbe gilt für den mit dem Nowotny verwandten Grimshaw, der sich vom ersteren dadurch unterscheidet, dass dabei kein Opferstein auftritt, also die vorhergehende Läufer- und Turmverstellung durch einen weissen Stein, der das Schnittfeld betritt, fällt weg, siehe No. 17. Diese Aufgabe zeigt die Grimshaw-Verstellung im Zweizüger, **doppelt gesetzt**; d. h. die Idee ist zweimal dargestellt. **Doppelsetzung** darf nicht mit **Doppelwendung** verwechselt werden. Die meisten Ideen haben zwei **ideengemässe** Abspiele, die als **Hauptspiele** bezeichnet werden, im **Gegensatz** zu event. **Nebenspielen**, die mit der Idee

80

nichts zu tun haben. Eine Aufgabe mit zwei Themaspiele ist doppelwendig. Bei der **Grimshaw-Verstellung** im Zweizüger müssen zwei Themaspiele vorhanden sein, da sonst nur von einer Läufer- oder Turmverstellung, nicht aber von einer Grimshaw-Verstellung gesprochen werden kann. Im Dreizüger lässt Holzhausen auch die **einwendige Verstellung** als **Grimshaw** gelten, weil dort der ideengemässe schwarze Vorbereitungszug vorhanden ist. Da in vorliegender Aufgabe die Grimshaw-Verstellung doppelt gesetzt ist, sind dementsprechend zwei Schnittpunkte (e7 und g5), sowie vier Themavarianten vorhanden. Die schwarzen Verteidigungszüge beruhen jeweils auf Verstellung weisser Langschrittler, wodurch die Drohung aufgehoben wird, hingegen die eigene Verstellung erfolgt. Zur besseren Darstellung der **Doppelsetzung** lassen wir noch das Beispiel **No. 18** folgen, womit wir gleichzeitig Gelegenheit haben, die vielbesprochene und noch nicht in allen Möglichkeiten erschöpfte **Treffpunktidee** nochmals zu studieren. Die Idee ist hier **doppelt gesetzt**, und weil in jeder Setzung **zweiwendig**, haben wir wieder vier Themaspiele. Die **Treffpunkte** sind f3 und c6. Da der Schlüsselstein nur die Drohung herbeiführt, kann die Aufgabe als neudeutsch klassiert werden. Das Nebenspiel 1. ... , Th2 † 2. Tg2 † ! hat dabei nichts zu sagen, weil damit nur die zweizügige Drohung um einen Zug verschoben wird.

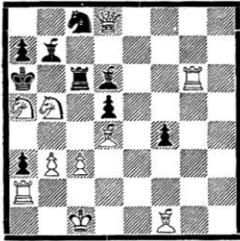
**No. 19** ist ein komplizierter moderner Zweizüger, der drei verschiedene Themen in sich vereinigt. Das **«Goethardt-Thema»** in Verbindung mit **«Grimshaw-Verstellung»** und dazu noch **«Halbfesselung»**. Das **Goethardt-Thema** ist folgendes: Weiss entfesselt im Mattzug einen schwarzen Stein, dessen **Wirkungslinie** zuvor durch Schwarz verstellt wird; dabei muss der Mattzug ein Abzug sein. Die **Goethardt-Varianten** sind die beiden ersten, die in Form einer Doppelsetzung dargestellt sind, denn es treten zwei verschiedene Themasteine auf, die verstellt und entfesselt werden. Die zwei Verstel-

6

81

No. 19.

K. Hannemann  
Ajedrez Argentino, 1926



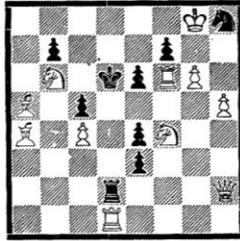
Fr. St.

Matt in 2 Zügen

1. Ta3 : droht Sc7 matt  
 1. . . , Lc5 2. Sd5 matt  
 1. . . , Tc5 2. Sc6 matt  
 1. . . , Tc4 2. Sc7 matt  
 1. . . , La3 : † 2. Sa3 : matt

No. 20.

K. Wangler  
Promadas No. 3, Sept. 1929



Fr. St.

Matt in 2 Zügen

1. Kg7 Zugzwang  
 1. . . , e2, Td3, d4 2. Sd5  
 matt  
 1. . . , Td1 : , Td5 2. Sd5 matt  
 1. . . , Ke7 2. Sc8 matt  
 1. . . , Kc7 2. Se6 : matt

lungen des jeweiligen im Mattzug entfesselten Steins ergeben zusammen die vorgehend erwähnte **Grimshaw-Verstellung** zwischen Turm und Läufer. Die **Halbfesselung** wird in den zwei letzten Varianten gezeigt. Dieselbe wird so genannt, weil zwei schwarze Steine gemeinsam auf einer Linie zu ihrem König durch einen weissen Langschrittler in Fesselung stehen und somit letztere teilen. Sobald einer der zwei Steine die Linie verlässt, trägt der Stehengebliebene die Fesselung allein, die dann jeweiligen im Mattzug zur Geltung kommt. Auch dieses Thema gilt nur zweiwendig als korrekt dargestellt, also wenn jeder der zwei Steine einmal in der Fesselung steht. Der Schlüssel dieser Aufgabe ist etwas grob, weil ein schwarzer Bauer geschlagen wird, dagegen entschädigt die dadurch entstehende **Schachprovokation** 1. . . . , La3 : etwas. Dieses Beispiel beweist, dass die Ansicht, ein **Schlagfall im Schlüssel** sei ver-

boten, falsch ist. Immerhin finden wir solche Kraftschlüssel selten, denn sie müssen durch besonderen Inhalt der Aufgabe und durch schwierige Darstellung begründet sein. Gewöhnlich handelt es sich bei Schlüsselzügen, die groben Charakter aufweisen, um **Nebenlösungen**, der Schrecken der Komponisten und Spaltenleiter. Eine **Nebenlösung** ist eine andere Lösung der Aufgabe als die von dem Komponisten beabsichtigte, insofern sie in der vorgeschriebenen oder sogar kürzeren Zügezahl zum Ziele führt. Eine solche Aufgabe ist unkorrekt und muss berichtigt oder ausgeschaltet werden. Auch dann, wenn die Nebenlösung mit Schach beginnt. Denn auch die Ansicht, die man manchmal hört, «**Schach im ersten Zug** sei verboten», ist falsch. Nebenlösungen findet man vielfach mit Schachbeginn, während bei Autorlösungen solche Kraftzüge als Schlüssel, weil zu schreiend und zu wenig problematisch, im allgemeinen vermieden werden. Einige spezielle Ausnahmen sind aber als originelle Einfälle immerhin möglich. Weiterhin ist eine Aufgabe unkorrekt, wenn sie **unlösbar** ist. d. h. wenn Schwarz eine Parade hat, die das Matt in der betr. Zügezahl gar nicht zulässt, und weiterhin, wenn sie eine **unmögliche Stellung** aufweist, z. B. schwarzer Läufer auf f8 und schwarze Bauern auf g7, f7 und e7, oder 15 weisse Steine und zwei schwarze Doppelbauern usw. (siehe hierzu auch die Aufklärungen im letzten Abschnitt über das Retromatt).

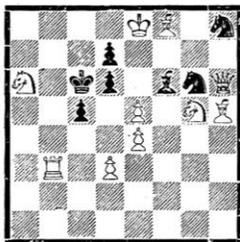
In unseren Themabetrachtungen weiterschreitend, kommen wir zu **No. 20**, womit wir uns zum besseren Verständnis noch einmal das **Goethardt-Thema** ansehen wollen, das diesmal im Zugzwang dargestellt ist. Die drei Themavarianten sind in der ersten Lösungszeile. Zwei derselben sind insofern neu, dass der Turm nicht verstellt wird, sondern in die Verstellung läuft. Die Variante 1. . . . , Td1 : ist nicht mehr thematreu, weil der entfesselte Turm nicht verstellt, sondern abgelenkt ist. Um gleichzeitig die in No. 19 gezeigte **Halbfesselung** noch etwas besser zu beleuchten, gehen wir mit **No. 21**

No. 21.

Karl Harder

1. Preis

im Int. Probl.-Turnier des  
Oestr. Arb. Schachbundes  
1928



Fr. St.

Matt in 3 Zügen

1. Sf3 droht Sd4 † nebst  
Dc1 matt

1. ... Le5 : 2. Lg4, Sf8 :  
3. Se5 : matt

1. ... Se5 : 2. d4, d5 3.  
Se5 : matt

1. ... de5 : , Lc5 : Ld8 3.  
Se5 : matt

1. ... Sf4 (Lg5) 2. Ld6 :  
usw.

zur **Drittelfesselung** über. An Stelle der zwei gefesselten schwarzen Steine sind es hier drei. Jeder Stein trägt die Fesselung zu einem Drittel. Nach Abzug des ersten sind die restlichen zwei in **Halbfesselung**, und nachdem der zweite die Linie verlassen hat, tritt die Fesselung des letzten stehengebliebenen Steines in Kraft. Dieser Vorgang wiederholt sich in drei verschiedenen Abspielen, und jedesmal ist ein anderer der drei Steine das gefesselte Opfer.

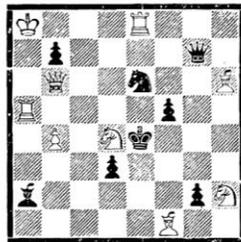
Das **Ellermann-Thema** finden wir bei No. 22. Ein schwarzes Verstellungsthema, also ebenfalls ein **indi-**

No. 22.

A. Ellermann

C. G. Turnier 1918

2. Preis



Fr. St.

Matt in 2 Zügen

1. Sb5 droht Sd6 matt  
1. ... Kd5 2. De6 : matt  
1. ... Ke5 2. Dd4 matt  
1. ... De5 2. Lg2 : matt  
1. ... Dd4 2. Dd4 : matt  
1. ... Dh6 : 2. Dd4 matt.

**rektes Manöver.** Der schwarze König selbst verstellt die schwarzen Langschrittler, die Themavarianten sind diejenigen der zwei ersten Lösungszeilen. Wir wollen die Aufgabe benutzen, um einige Benennungen der schwarzen **Gegenspiele** (genannt **Varianten**, oder **Abspiele**) zu erklären. Die ersten zwei Varianten sind — wie schon erwähnt — die **Ellermann-Verstellungen**, die dritte nennt man **Selbstverbau** (das **Fluchtfeld** e5 wird von der schwarzen Dame verbaut) im Gegensatz zur **Selbstblockade**, wo sich Schwarz ein Feld blockiert, das im Zugbereich seines Königs liegt und von einem weissen Stein bestrichen wird, wodurch letzterer das betr. Feld freigeben darf und zum Mattzug verwendet werden kann (siehe z. B. Aufgabe No. 7, zweite Variante 1. ... d5 2. Ld3 matt). Das vierte Abspiel nennt man **Hinlenkung** (die Dame wird auf das Schlagfeld hingelenkt). Eine **Ablenkung** ist 1. ... Dc7 2. Dd4 matt, ebenso 1. Dg3, g5 u. d7 (Sc3 matt). Einen weiteren Verbau bringt 1. ... Ld5 2. De3 matt und alle diese Varianten sind erzwungene Paraden gegen die Drohung 2. Sd6 matt. Das **Rückkehrthema** zeigt uns **No. 23**. Nach 1. ... e6—d5 : † folgt 2. Sc6 ††. Der Springer kehrt auf seinen Standort zurück. Der Schlüssel dieser Aufgabe zeigt uns **doppelte Schachprovokation**, d. h. durch den Schlüssel werden zwei Schach auf den weissen König möglich, die vor dem Schlüssel nicht vorhanden waren. 1. ... e6—d5 : † 2. Sc6 matt und 1. Kd4 † 2. Df4 matt. Im weiteren liegt im Schlüssel eine **Fluchtfeldfreigabe** (d4), die eine Aufgabe höher stellt, im Gegensatz zu einem **Fluchtfeldraub**, der eine Entwertung herbeiführt, weil schon mit dem Schlüssel eine schwarze Stellungsschwächung herbeigeführt wird. Die letzten zwei Varianten zeigen eine Ablenkung und eine **Linienöffnung**.

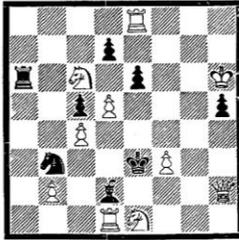
Das Weihnachtsbuch von Alain C. White 1930 brachte 127 Aufgaben unter dem Titel «**Valves and Bi-Valves**». Der Verfasser hat damit ein vie!gebrachtes Thema unter eine bestimmte Benennung gebracht, die man seither immer wieder antrifft. Das Wort «**Valve**»

No. 23.

K. Wangelier

4. Preis

im Int. Turnier der Hamburger Volkszeitung und d. norddeutschen Zeitung 1929



Fr. St.

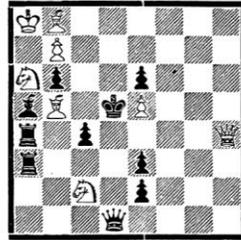
Matt in 2 Zügen

1. Se5 droht 2. Sc2 matt  
1. ... e6—d5 : † 2. Sc6 matt  
1. ... Kd4 † 2. Df4 matt  
1. ... Sd4, a1 2. Dd2 : matt  
1. ... Le1 : 2. Td3 matt

No. 24.

R. Büchner

Auszeichnung im 2. Thema-Turnier der D. A. S. Z. Juli 1932



Nd. St.

Matt in zwei Zügen

1. Ld6 droht 2. Sc7 matt  
1. ... Lb4 2. Dc4 : matt  
1. ... Lc3 2. Se3 : matt  
1. ... Ld2 2. Dd4 matt  
1. ... Le1 2. Dh1 matt

stammt aus dem Lateinischen und bedeutet Klappe. «**Bi**» (eigentlich nur eine Vorsilbe) bedeutet doppelt, oder zweifach. Die Klappe finden wir im Problem in Form einer Linienöffnung und Schliessung. Als **Valve** wird folgender Vorgang bezeichnet: «Nach einer schwarzen Linienöffnung tritt eine Schädigung dadurch ein, dass die öffnende Figur der freigewordenen Figur eine andere Linie verstellt». Das **Bi** heisst, dass eine zweite schwarze Figur in das Thema einbezogen wird und zwar derart, dass der öffnende Stein die Wirkungslinie einer anderen schwarzen Figur verstellt. In No. 24 finden wir **Valve** und **Bi-Valve** in einer Aufgabe verbunden. Während das **Valve-Thema einwendig** dargestellt ist, finden wir beim **Bi-Valve** eine **dreiwendige Darstellung**. Zusammengefasst kann von einer **Vier-**

wendigkeit, aber nicht wie irrtümlich in der betr. Problembesprechung (D. A. S. Z. Juli, Seite 207) von einer «**vierfachen Setzung**» gesprochen werden, da sich die Linienöffnung immer auf ein und denselben Stein auswirkt. In der ersten Variante wird die senkrechte Linie des Ta4 geöffnet und seine Wagrechte verstellt (**Valve**). Bei den drei anderen Varianten finden wir dieselbe Öffnung, aber die Verstellung wechselt einmal auf Ta3 und zweimal auf Dd1 (**Bi-Valve**).

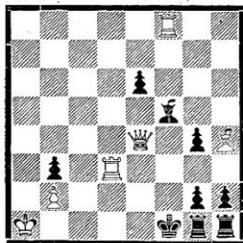
Obwohl wir mit diesen Darstellungen nur die wichtigsten Stilarten und einige wesentliche Themen gestreift haben, womit letztere noch lange nicht erschöpft sind, müssen wir uns wegen Raummangel zufriedener stellen. Wir wollen uns nur noch zum Schluss anhand von je zwei Beispielen das **Selbstmatt-** und das **Retroproblem** ansehen. Es sind dies zwei Problemgattungen, die durch besondere Bedingungen vom gewöhnlichen Problem abweichen, ohne aber in das **Märchenschach** zu fallen, weil die Steine sowohl wie ihre Gangart im schachlichen Rahmen bleiben. Die 1. zwei Problemarten haben im Problemschach durch ihre Eigenart eine bedeutende Stellung erreicht.

Das **Selbstmatt-Problem** unterscheidet sich dadurch, dass Weiss nicht den schwarzen König in einer bestimmten Zügezahl mattsetzt, sondern den Schwarzen zwingt, ihn, also den weissen König, in einer bestimmten Zügezahl mattszusetzen. Schwarz will aber nicht und versucht daher diesem Zwang auszuweichen, wodurch viele schöne Gedanken und Themen dargestellt werden können. Wenn bei einer Selbstmattaufgabe Weiss den Schwarzen, oder Schwarz den Weissen aus freiem Willen mattsetzen könnte, schenkt man dem keine Beachtung, da ja keiner den anderen mattsetzen will. Der Wille, selbst matt zu werden, liegt in dem Plan des Weissen, der mit dem Schlüssel eingeleitet wird und den Vorgang bis zum Schluss beherrscht. (Siehe Nos. 25 und 26).

No. 25.

W. Hagemann

Promadas No. 4, April 1930



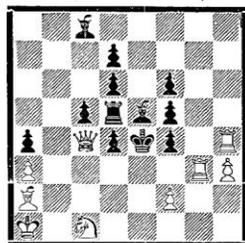
Selbstmatt in 2 Zügen

1. Kb1, Zugzwang. Thema :  
weisse Halbfesselung  
1. ... e6—e5 2. Tg3, Kf2  
matt  
1. ... g4—g3 2. De2 †, Ke2 :  
matt

No. 26.

Joh. Vikt. Ulehla

Preisträger in der Selbst-  
matt-Abt. im 2. Int. Probl.  
Turnier des Oestr. Arb.  
Schachbundes 1930 / 31.

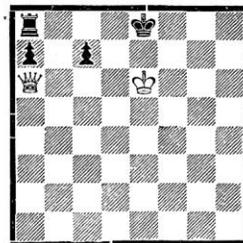


Selbstmatt in 3 Zügen

1. Kb2 Zugzwang  
1. ... Lb7 2. Dd5 : †, Ld5 :  
3. Lb1 †, d4—d3 matt  
1. ... La6 2. Dd3 †, Ld3 : 3.  
Te3 †, d4e3 : matt

No. 27.

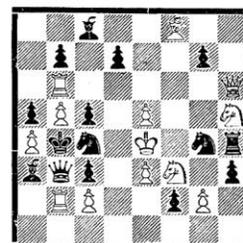
S. Loyd



Matt in 2 Zügen  
1. Da1 und 2. Dh8 matt

No. 28.

Alain C. White  
British Chess Magazine



Matt in 2 Zügen  
1. b5—c6 : e. p.

Um ein Retromatt zu finden, werden beim Löser die Detektivfähigkeiten eines Sherlock Holmes vorausgesetzt. Nur durch die **Retroanalyse** wird das Problem verständlich und erhält es seine Existenzberechtigung. Diese **rückschließenden Forschungen** fördern mit einer unerschütterlichen, scharfen Logik die Beweise zu Tage, die dem besonderen Geschehen, im vollkommenen Einklang mit den Schachgesetzen, seine Berechtigung geben. Unter den **retroanalytischen-Schachaufgaben** gibt es Meisterwerke, die eine staunenerregende geistige Kraftleistung bedeuten und dem Löser oder Beschauer einen unvergesslichen Eindruck hinterlassen. **No. 27** zeigt ein einfaches Stück dieser Art, aus dem aber trotzdem eine klare Logik spricht. Mit 1. Da1 und 2. Dh8 haben wir ein undeckbares zweizüiges Matt, das Schwarz jedoch

mit 1. ... 0—0—0 zu einer Illusion machen könnte. Im **Problem** können wir die **Rochade** nicht ohne weiteres gelten lassen, oder es müsste aus der Stellung durch Retroanalyse ihre Berechtigung nachgewiesen werden. Im vorliegenden Beispiel findet eine Streitfrage um die Rochadeberechtigung durch Retroanalyse im Folgenden ihre Beilegung : Die schwarzen Bauern sind noch in Grundstellung, also muss Schwarz im letzten Zug K oder T gezogen haben, und die Rochade kommt somit nicht mehr in Betracht.

**No. 28** ist ein wahres Meisterwerk dieser Gattung. Um den Schlüssel gelten zu lassen, muss nicht nur bewiesen werden, dass der Bauer c7 den Doppelschritt gemacht hat, sondern auch, dass es im letzten Zug geschehen ist, und das liegt in der Stellung bewiesen, weil kein anderer schwarzer Zug in Frage kommt. Warum, wollen wir sehen : Von Schwarz ist der Ta8 der einzige Stein, der fehlt, und zwar wurde er vom f-Bauer auf der e-Linie geschlagen, daher der Doppelbauer, der ja nur durch Schlägen entstehen kann, und bei 15 schwarzen Steinen kommt nur **ein** Schlagfall in Frage. Dass aber der Bauer e5 nicht von d2 kommen kann, beweist der

Bauer c3, der, von e7 kommend, zwei Schlagfälle hinter sich hat. Er hat Lf1 und Bd2 geschlagen. Der dritte fehlende weisse Stein ist Bh2, der vom Bc3 nicht geschlagen werden konnte. Eine andere Herkunft dieses Bauern als von e7 setzt mindestens vier Schlagfälle voraus, was bei dreizehn weissen Steinen unmöglich ist. Also Ta8 war im Spiel, und sein Weg ging nur über a6, somit geschah a5 schon früher. Kb4, La3, Th4 und Bh3 können nicht gezogen haben. g3—f2 ; oder d4—c3 : war unmöglich, denn diese Bauern können auf ihren Feldern weder den Lf1, noch die Bauern d2 oder h2 geschlagen haben. Da2—b3 kann auch nicht geschehen sein, denn wegen Schach müsste Tb2 † unmittelbar vorangegangen sein, und woher wäre dann dieser Turm gekommen? Nicht von b1, sonst wäre Kb4 im Schach gestanden, und auch nicht von a2, denn dort wäre in jenem Moment noch die Dame gestanden. Also Da2—b3 wurde auch nicht gezogen. Einer der zwei Springer kommt für den vorangegangenen Zug auch nicht in Betracht, weil sonst Weiss im Schach gestanden wäre. Also war der letzte Zug von Schwarz c7—c5! und nicht etwa c6—c5, denn das Läuferschach entstand durch einen Abzug im letzten weissen Zug Td6—b6 †. Hier der Beweis: Läuferschach ohne Abzug wäre nur mit Bauernumwandlung möglich, wobei ein Schlagfall ausser Betracht kommt (weisser Doppelbauer und 15 schwarze Steine). Eine Umwandlung des f-Bauern fällt aber ausser Betracht, denn wir haben ja bewiesen, dass derselbe auf e5 steht. Wir haben somit einen Dreizüger gelöst: 1. Td6—b6 †, c7—c5 2. b5—b6 : e. p. † Ka4 : 3. c2—b3 : matt. Unter den Aufgaben Nos. 27 und 28 finden wir die gewöhnlichen Forderungen «Matt in zwei Zügen», weil (wie uns die Retroanalyse zeigte) dieselben auch berechtigt sind. Somit liegt die Besonderheit dieser Aufgaben in den ungewöhnlichen Schlüsselzügen, die wiederum auf der Retroanalyse fussen. Wenn wir diesen Schlussfolgerungen richtig folgten und sie verstanden haben, wird es uns leicht fallen, solche Aufgaben zu lösen, die man als eigentliche

**Retromatt** bezeichnet. Es handelt sich dort gewöhnlich nicht um so weitgehende Rückschliessungen, sondern nur um einen Zug, der zurückgenommen werden soll. Massgebend sind dabei die in der Stellung liegenden weissen Vorteile oder schwarzen Nachteile. Die Forderung kann z. B. heissen: Retromatt in einem Zug, d. h. dann: Weiss nimmt seinen Zug zurück und setzt in einem Zug matt, wobei jeder Zug, den Weiss gemacht haben könnte, in Frage kommt, er muss lediglich den Stellungs Vorteil für Weiss bringen, die das Matt im nächsten Zug möglich macht. Selbstverständlich ist das Lösen solcher Aufgaben manchmal auch mit Schwierigkeiten verbunden, da auch Schlagfälle in Betracht kommen, die zurückgenommen werden müssen und es dann fraglich ist, was für ein schwarzer Stein auf das betreffende Feld und ins Spiel zurückgeführt werden soll. Nachfolgend lasse ich noch ein

#### Nachschlageregister

für Problemfreunde erscheinen, das in Gemeinschaft mit dem Artikel den Zweck haben soll, den Anfängern im Problemschach Aufklärung in manchen Fragen und den Vorgeschrittenen neue Anregungen zu geben.

#### Erklärung der Abkürzungen unter den Diagrammen:

Fr. St. = Freier Stil; Nd. St. = Neudeutscher Stil;  
B. St. = Böhmischer Stil.

### Nachschlageregister.

**Abkürzungen:** S. = Seite; A. = Aufgabe; s. = siehe.

- Ablenkung, S. 79, 85
- Abspiele, oder Varianten, S. 85
- Anderssen, S. 78
- Bahnungsidee, S. 70, 71, 75, A. 7, 10
- Bernard, H. D. C., A. 7
- Bi-Valve, S. 85, 86, A. 24
- Blockade (s. Selbstblockade)
- Böhmische-Perle, S. 69, A. 1
- Böhmisches-Problem, S. 66
- Böhmische Schule, oder

Böhmischer Stil, S. 66, A. 1, 3, 4, 5, 6, 8  
 Brennpunktprobleme, S. 69  
 Bristoler-Problem, S. 75, A. 10  
 Büchner, R., A. 24  
 direkte Manöver, S. 76, A. 7, 9—11, 14  
 Doppelsetzung, S. 80, 81, A. 17, 18, 19  
 Doppelwendung, S. 80  
 dreiwendig, S. 86  
 Drittelfesselung, S. 84, A. 21  
 Drohspiel, S. 65  
 Drohspiel als Thema, S. 66  
 Dual, S. 73, A. 8  
 Echomatt, Echopaar, Echospiele, S. 72, 73, A. 8  
 Ellermann-Thema, S. 84, A. 22  
 einwendig, S. 81, 86  
 Fluchtfeld, S. 85  
 Fluchtfeldfreigabe, S. 85  
 Fluchtfeldraub, S. 85  
 Freier Stil, S. 66, 67, A. 2, 7, 8, 16, 17, 19—23  
 gegenseitige Verstellung, S. 79  
 Goethardt-Thema, S. 81, 83 A. 19, 20  
 Grimshaw, S. 80, 81  
 Grimshaw-Verstellung, S. 80, 81, 82, A. 17, 19  
 Hagemann, W., A. 25  
 Halbfesselung, S. 81, 82, 83, 84, A. 19  
 Hannemann, K., A. 19  
 Harder, Karl, A. 21  
 Hartong, J., A. 17  
 Hauptspiele, S. 80  
 Healey, F., A. 10  
 Hinlenkung, S. 79, 85  
 Holländische Schule, S. 66, 67  
 Holzhausen von, W. Freiherr, S. 69, 73, A. 9  
 ideengemässe Abspiele, S. 80  
 ideengemässe Verführung (s. auch Probespiele)  
     S. 67, 71, 74, 75, A. 9, 11  
 Ideenprobleme, S. 70, A. 7—16, 18, 26  
 indirekte Manöver, S. 76, 85, A. 8, 12, 13, 15—22, 24

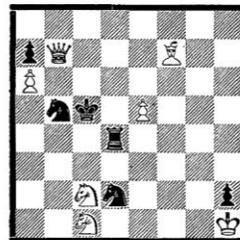
Indisches Problem, S. 78 A. 14  
 Karsch, W., A. 18  
 Klett, Philipp, S. 69  
 Klinke, Arthur, S. 67, 68  
 Kotrc, Johann, A. 3  
 kritischer Zug, S. 78, A. 14; krit. Feld S. 78, A. 14  
 Larsen, K. A. K., A. 12  
 Linienöffnung, S. 85  
 Logik und Zweckreinheit, S. 66, 69, 71, 73, 74, 75, 76  
 Loyd, Samuel, A. 2, 27  
 Märchenschach, S. 65, 87  
 Manöver, s. direkte und indirekte  
 Mattwechsel, S. 70, 71, A. 7  
 Miniaturen, S. 69, A. 1, 2  
 Nachahmung, als solche wird ein Problem benannt,  
     das in Idee und Aufbau einem Vorgänger ähnelt  
 Nebelösung, S. 83  
 Nebenspiele, S. 66, 80  
 Neudeutsche Richtung oder  
 Neudeutscher Stil, S. 66, A. 9, 11, 12, 13, 14  
 Neudeutsches Problem, S. 66, 73  
 Niederländische Schule (s. Holländische Schule)  
 Nowotny, Anton (Idee), S. 79, 80, A. 16  
 Nowotny-Verstellung, S. 80  
 Oekonomie, S. 66, 68  
 opferloser Plachutta, S. 77, A. 13  
 Opferstein, S. 79  
 Opitz, E., A. 6, 8  
 Original, eine Aufgabe, die noch nie im Druck  
     erschienen ist.  
 Plachutta, S. 77  
 Plagiat, eine Aufgabe, die nach einer bereits ver-  
     öffentlichten in etwas abgeänderter Form vom  
     Herausgeber unter seinem Namen in Druck  
     gegeben wird.  
 Probespiele (s. auch ideengemässe Verführungen)  
 reine Mattbilder, A. 1, 3—6, 8  
 Retroanalyse, S. 88

Retroanalytische Schachaufgaben, S. 88, A. 27, 28  
 Retromatt, S. 91  
 Retroproblem, S. 87, A. 27, 28  
 Rochade im Problem, S. 89  
 Rückkehrthema, S. 85, A. 23  
 rückschliessende Forschungen, S. 88  
 Russische Schule, S. 66, 67  
 Schach im ersten Zug, S. 83  
 Schachprovokation, S. 82, 85, A. 19, 23  
 Schlagfall im Schlüssel, S. 82, A. 19  
 Schnittfeld (s. auch Schnittpunkt), S. 79  
 Schnittpunkt, S. 77 (schwarzer, weisser, S. 79)  
 Schories, G., A. 11  
 schwarze Schnittpunktgefüge das, S. 68  
 Selbstblockade, S. 85  
 Selbstmattproblem, S. 87, 88, A. 25, 26  
 Selbstverbau, S. 85  
 Strategischer Zweck, S. 71  
 Themaprobleme, A. 17, 19—25  
 Traxler, Karl, A. 1, 5  
 Treffpunktidee, S. 78, 81, A. 15, 18  
 Ulehla, Joh., Vikt., A. 26  
 unlösbar, S. 83  
 unmögliche Stellung, S. 83  
 Valve, S. 85, 86, A. 24  
 Varianten, oder Abspiele, S. 85  
 Verbau (s. Selbstverbau)  
 Vierfache Setzung, S. 87  
 Vierwendigkeit, S. 86—87  
 Wangler, Karl, A. 4, 20, 23  
 White, C. Alain, S. 85, A. 28  
 Wortmann, H., A. 15  
 Würzburg, O., A. 13  
 Zugzwang, S. 65  
 Zugzwang als Thema, S. 66  
 Zweckrein, S. 67, 76

## Lösungsturnier des S.A.S.-Kalenders 1936.

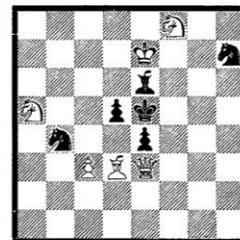
### A. Zweizüger.

Nr. 1. „Prolet“



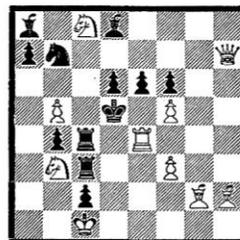
Matt in 2 Zügen

Nr. 2. „Tschaturanga“



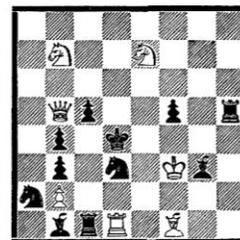
Matt in 2 Zügen

Nr. 3. „Tiger“



Matt in 2 Zügen

Nr. 4. „Erna“



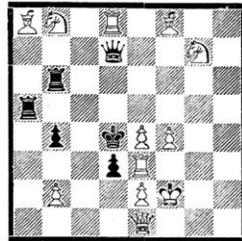
Matt in 2 Zügen

Nr. 5. „Banane“



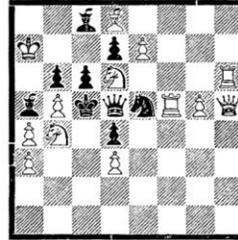
Matt in 2 Zügen

Nr. 6. „Wilhelm Tell“



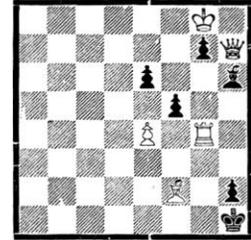
Matt in 2 Zügen

Nr. 11. „Zwingend gefesselt“



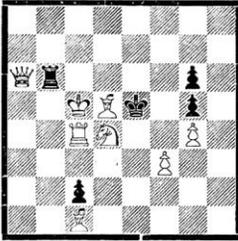
Matt in 2 Zügen

Nr. 12. „Nelke“



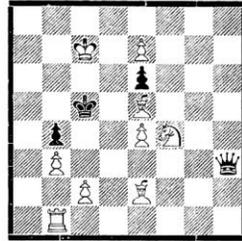
Matt in 2 Zügen

Nr. 7. „Dreizehn“



Matt in 2 Zügen

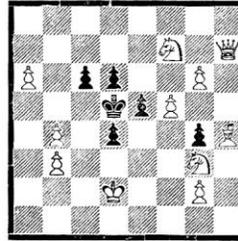
Nr. 8. „Margrit“



Matt in 2 Zügen

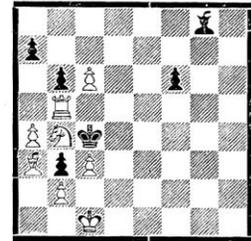
**B. Dreizüger.**

Nr. 1a. „Schach ins Volk“



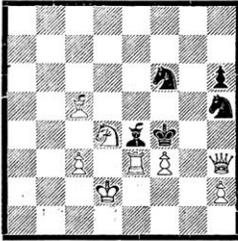
Matt in 3 Zügen

Nr. 2a. „Eva“



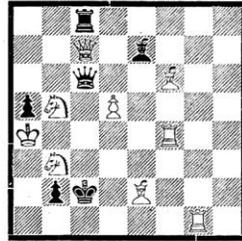
Matt in 3 Zügen

Nr. 9. „Martha“



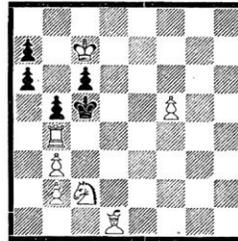
Matt in 2 Zügen

Nr. 10. „Viking“



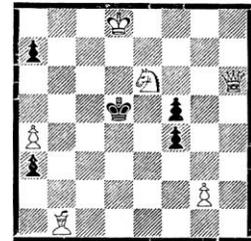
Matt in 2 Zügen

Nr. 3a. „Erika“



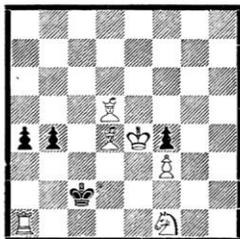
Matt in 3 Zügen

Nr. 4a. „Wetter“



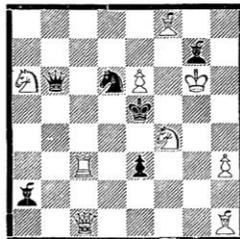
Matt in 3 Zügen

Nr. 5a. „Adam“



Matt in 3 Zügen

Nr. 6a. „Wolle“



Matt in 3 Zügen

Wenn Sie das ausgezeichnete

## Berner Turnierbuch

des Internationalen Schachturniers 1932 in Bern

noch nicht besitzen, dann bestellen  
Sie dasselbe sofort, da nur noch  
wenige Exemplare vorhanden sind

Reduzierter Preis **Fr. 2. —** plus Porto

**Verlag S. J. Berthoud, Buchdruckerei, Bern 18**

## Bestimmungen für das Lösungsturnier

des Schweiz. Arbeiter Schachkalenders 1936.

1. Das Turnier ist offen für sämtliche Besitzer des Schweizerischen Arbeiter Schachkalenders 1936.
2. Die Lösungen sind bis 31. März 1936 an den Spielleiter des S. A. S. B., Walter Sterchi, Köchlistrasse 3, Zürich 4, mit dem im Kalender beigelegten « Bon » als Ausweis einzusenden. Der « Bon » bewirkt dann gleichzeitig die Zusendung der Mainnummer 1936 der Schweiz. Arbeiter-Schachzeitung für Nicht-Abonnenten. Diese Nummer wird das Resultat des Lösungsturniers bekannt geben.
3. Das Turnier wird in zwei Klassen durchgeführt. In Klasse I sind sämtliche Aufgaben zu lösen, in Klasse II nur die Zweizüger No. 1 bis 12.
4. Jedem Löser ist es freigestellt, in welcher Klasse er sich beteiligen will, was bei der Einsendung zu vermerken ist. Die gleichzeitige Beteiligung in beiden Klassen ist unzulässig.
5. In jeder Klasse kommen drei Preise zur Verteilung. Bei gleicher Leistung entscheidet die Punktwertung, indem derjenige, welcher der Bewertung durch die Preisrichter am nächsten steht, den Vorrang erhält.
6. Die Bewertung der Aufgaben ist Bedingung für die Löser. Sie wird folgendermassen ausgeführt: Bei den Dreizügern 1a—6a sind der dem Löser am besten erscheinenden Aufgabe 6 Punkte zu geben, der zweitbesten 5 Punkte usw., bei den Zweizügern (12 Aufgaben) der besten 12 Punkte, der nächstfolgenden 11 Punkte usw. bis zu der letzten mit 1 Punkt. Die Punktzahl muss in der Lösung hinter dem Motto der Aufgabe deutlich vermerkt sein. Z. B. Motto « Freiheit » 7 Punkte und dann die Lösung.
7. Das Resultat wird in der Mai-Nummer 1936 der Schweizerischen Arbeiter Schachzeitung bekannt gegeben.

8. Für die Lösung jeder Aufgabe werden Punkte gleich Zügezahl gegeben, aber nur bei richtiger Angabe sämtlicher Abspiele. Nebenlösungen werden mit einem Punkt weniger gewertet, ebenso event. Unlösbarkeit, wenn sie nachgewiesen wird. Da alles zusammen gewertet wird, sind auch bei Nebenlösungen oder Unlösbarkeit die Autorlösungen anzugeben.
9. Aufgaben, bei denen Nebenlösungen oder Unlösbarkeit festgestellt werden, scheiden nachher vom Problemturnier aus.
10. Die Löser haben den Gutschein (Bon) im Kalender auszuschneiden und, als Ausweis, ausgefüllt einzusenden.

## Unser Kalender-Problemwettbewerb

hatte einen guten Erfolg. Es beteiligten sich an demselben 18 Komponisten, wovon 2 ausländische und 16 schweizerische. Deren Namen werden wir in der Mainnummer 1936 der S. A. S. B. bekanntgeben. Im ganzen erhielt das Preisgericht 31 Aufgaben zur Beurteilung. Von diesen mussten vom Wettbewerb ausgeschieden werden: « Einheitsfront », wegen Nebenlösung. — « Walter » als nicht turnierfähig. — « Fredy » ebenso. — « Lilly » wegen Unlösbarkeit auf die vom Autor angegebene Art. — « Friedrich » wegen 2 Nebenlösungen. — « Marie » wegen Nebenlösung. Ist auch sonst nicht druckreif. — « Bambus » ist bei sonst gutem Aufbau leider nebenlös. — « Trudy » wurde als nicht turnierfähig ausgeschieden. Ist aber für eine Schachspalte geeignet. — « Dana » ein prächtiges Problem, scheitert an einer Nebenlösung, was sehr bedauerlich ist. — « Brillant » weist nur eine Parade auf 4 Drohungen auf, hat ein Trial und ist zudem nebenlös. — « Emil » eine Aufgabe mit sehr gutem Schlüssel, weist leider, als Dreizüger, Duale schon im 2. Zug auf. — « Birne » wegen Nebenlösung ausgeschieden, hat überdies doppelten Fluchtfeldraub im Schlüsselzug. — « Emigrant » ein variantenreiches

Problem mit guter Ausnützung der Verstellungen, ist nebenlös. Schade!

Zum Druck gelangten 18 Probleme, die wir dem Löserkreis unterbreiten: 12 Zweizüger und 6 Dreizüger. Indem wir den Autoren für ihre Beteiligung danken, geben wir der Ueberzeugung Raum, dass ihre Arbeiten bei den Lösern restlos Gefallen finden werden. Beurteilung und Preiszuteilung an Komponisten und Löser wird in der S. A. S. Z., sowie im Kalender 1937 bekanntgegeben, falls ein solcher gedruckt wird, wie wir hoffen.

## Schweiz. Arbeiter-Schach-Bund.

### BON

Wer nicht Abonnent der S. A. S. Z. ist, aber doch zu den Interessenten für das Problemturnier oder dessen Aufgaben gehört, wolle diesen Bon, mit Name und genauer Adresse ausgefüllt, an die Bundesspielleitung des Schweizerischen Arbeiter-Schachbundes, Genosse Walter Sterchi, Köchlistrasse 3, Zürich 4, einsenden.

Dem Einsender wird die Mainnummer 1936 der S. A. S. Z., die nebst den Namen der Komponisten auch das Turnierresultat bringt, gratis zugestellt.

**Dieser Bon gilt gleichzeitig als Ausweis für alle Teilnehmer am Lösungsturnier**, dessen Bestimmungen auf Seite 99 zu lesen sind.

Name und Vorname: .....

Adresse: .....

Ort: ..... Staat: .....

Ich bin Abonnent \*) -- Nichtabonnent \*) der S. A. S. Z.  
\*) Nichtzutreffendes bitte streichen.