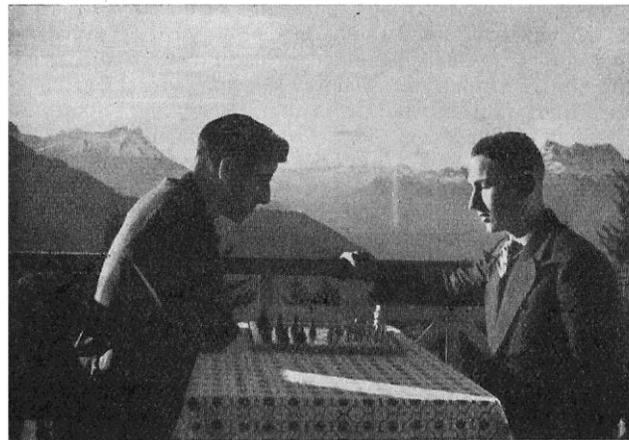


Inhaltsangabe :

| | Seite |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Geleitwort zum 4. Jahrgang des Kalenders | 4—5 |
| Kalendarium mit Probleme und Notizblätter | 6—29 |
| Unsere diesjährigen Kalendarium-Aufgaben .. | 30—31 |
| Streifzug in die Wunderwelt des Problem- schachs , von J. P. Pedersen, Aarhus | 33—61 |
| Nachschlage-Register zur Arbeit Pedersen | 62 |
| Moderne Problem-Ideen, von G. Martin, Paris | 63—65 |
| Vom Arbeiterschach in Dänemark und bei uns | 65—68 |
| Partiell | 69—86 |
| Stellungsbilder und Endspiele | 86—90 |
| Was würdest Du ziehen ? | 91—96 |
| Eröffnungstabellen | 97—111 |
| Problemteil , Original-Aufgaben | 112—115 |
| Bericht über das Lösungsturnier 1938 | 116—117 |
| Bestimmungen f. das Lösungsturnier 1939 | 118 |
| « Allerhand » | 119—122 |
| Adressen des Zentralvorstandes des S. A. S. B. | 123 |
| Adressen der intern. Arbeiter-Schachbewegung | 123 |
| Sektionen des Schweiz. Arbeiter-Schachbundes | 124—126 |
| Partietabelle | 127—128 |



Schach in freier Bergeshöh'
2 Spieler im Sanatorium Le Chamossaire Leysin
Hintergrund Montblanc-Kette

Geleitwort zum 4. Jahrgang des S. A. S.-Kalenders

In kritischer Zeit kommt der Kalender 1939 heraus und erwartet Einlass in die Stübchen der schachspielenden Arbeiterschaft. Ungewiss ist die Zukunft. Niemand weiss, wann die Luftschutz-Sirenen uns in die Keller und Unterstände jagen und an welchem Tage die Kanonen namenloses Unglück über unsern Erdteil donnern werden. Dazu kommt, dass der Beschäftigungsgrad in einigen Industriezweigen wiederum zurückgegangen ist. Und während die Grossunternehmen der Diktaturstaaten die grössten Opfer bringen müssen zur Unterstützung der hemmungslosen Expansionspolitik ihrer Staatenlenker, verweigern sie hier der Demokratie die Mittel zum Aufbau, sodass diese Kurzsichtigen zum Totengräber ihrer eigenen Interessen wie derjenigen der werktätigen Bevölkerung werden. Ausserdem mussten einige prominente bisherige Kalender-Mitarbeiter aus Existenzsorgen zurücktreten.

Unter diesen Umständen ist es begreiflich, dass der Entschluss kein leichter war, die Herausgabe des diesjährigen Kalenders zu wagen und damit ein Risiko zu übernehmen, von dem bisher die Gesamtheit der organisierten Arbeiter-Schachspieler zurückschreckte. Beiläufig sei bemerkt, dass der doppelt so starke dänische Bruderverband seinen erstmaligen Versuch zur Herausgabe eines Kalenders vom Jahre 1933 unwiederholt liess. Wenn also der Verlag Berthoud ungeachtet vieler Hindernisse das Wagnis trotzdem unternimmt, so ist das ein Opfer, welches jeder Freund der Arbeiterschachbewegung zu würdigen weiss und dankbar anerkennt.

Inhaltlich unterscheidet sich die vorliegende Ausgabe wesentlich von der letztjährigen, die vorwiegend den Charakter eines Turnierbuches hatte. Dementsprechend tritt denn auch die Besprechung von im eigenen

Lager gespielten Partien in den Hintergrund. Ja, die Frage lag nahe, ob angesichts des Fehlens von bezüglichem Material und der entsprechenden Glossatoren der Partienteil im Kalender nicht überhaupt wegfallen und dem SAS. überlassen werden sollte: eine Auffassung, die mehr oder weniger auch von den Herausgebern anderer Schachkalender geteilt wird. Allein aus der Schachwelt heraus wurde der dringende Wunsch vernehmbar gemacht, dass unter keinen Umständen die Partie-Eröffnungstabellen des Genossen Michel -- als bequemes und übersichtliches Mittel zum Nachschlagen -- fehlen dürften. Wir bringen diese also wiederum, ergänzt mit Nachträgen moderner Spielweise. Aber auch die nicht übermässig zahlreichen gut glossierten Partien, sowie die Stellungsbilder und Endspielstudien, werden Beifall finden.

Eine verdiente Originalarbeit des dänischen Problemtheoretikers J. P. Pedersen, nebst einem ergänzenden Artikel des genialen Parisergenossen G. Martin, führt uns blutige Laien auf diesem Gebiet in die Wunderwelt des Problemschachs ein und lässt erwarten, dass endlich mancher von uns tiefer in die Geheimnisse Caïssas einzudringen bestrebt sein wird, als dies mit ausschliesslichem Partiestpiel möglich ist, das viele unbefriedigt lässt, die nur die Befriedigung ihres Ehrgeizes zu suchen gewohnt sind. Ein Problemwettbewerb hat uns ausserdem mehrere hübsche Originale eingebracht, die nebst den Kalendariumaufgaben der Löserkonkurrenz unterbreitet werden.

Der übrige Inhalt ist mannigfach und geht vom Grundsatz aus: Wer vieles bringt, wird jedem etwas bringen. Und so übergeben wir denn euch, werte Schachfreunde, den vorliegenden 4. Jahrgang mit dem Wunsche, dass er euch vollauf befriedigen und dem edlen Spiele neue Jünger zuführen möchte.

Für die Kalenderkommission:
G. Reusser.

SONNTAG 1 Neujahr

Montag 2
Dienstag 3
Mittwoch 4
Donnerstag 5
Freitag 6
Samstag 7

Januar

SONNTAG 8

Montag 9
Dienstag 10
Mittwoch 11
Donnerstag 12
Freitag 13
Samstag 14

SONNTAG 15

Montag 16
Dienstag 17
Mittwoch 18
Donnerstag 19
Freitag 20
Samstag 21

SONNTAG 22

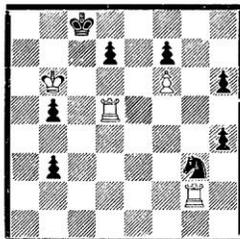
Montag 23
Dienstag 24
Mittwoch 25
Donnerstag 26
Freitag 27
Samstag 28

SONNTAG 29

Montag 30
Dienstag 31

Nr. 1

Erich Brunner
Tägl. Rundschau 1918



Matt in 5 Zügen

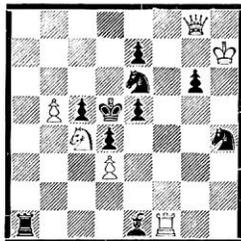
Notizen

| | | |
|----------------|----|----------------|
| Mittwoch | 1 | Februar |
| Donnerstag | 2 | |
| Freitag | 3 | |
| Samstag | 4 | |
| SONNTAG | 5 | |
| Montag | 6 | |
| Dienstag | 7 | |
| Mittwoch | 8 | |
| Donnerstag | 9 | |
| Freitag | 10 | |
| Samstag | 11 | |
| SONNTAG | 12 | |
| Montag | 13 | |
| Dienstag | 14 | |
| Mittwoch | 15 | |
| Donnerstag | 16 | |
| Freitag | 17 | |
| Samstag | 18 | |
| SONNTAG | 19 | |
| Montag | 20 | |
| Dienstag | 21 | |
| Mittwoch | 22 | |
| Donnerstag | 23 | |
| Freitag | 24 | |
| Samstag | 25 | |
| SONNTAG | 26 | |
| Montag | 27 | |
| Dienstag | 28 | |

Nr. 2

Erich Brunner

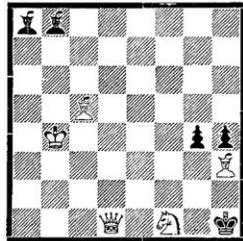
D. Wochenschach 1913



Matt in 3 Zügen

Notizen

| | | |
|----------------|----|----------------------|
| Mittwoch | 1 | März |
| Donnerstag | 2 | |
| Freitag | 3 | |
| Samstag | 4 | |
| SONNTAG | 5 | |
| Montag | 6 | |
| Dienstag | 7 | |
| Mittwoch | 8 | |
| Donnerstag | 9 | |
| Freitag | 10 | |
| Samstag | 11 | |
| SONNTAG | 12 | |
| Montag | 13 | |
| Dienstag | 14 | |
| Mittwoch | 15 | |
| Donnerstag | 16 | |
| Freitag | 17 | |
| Samstag | 18 | |
| SONNTAG | 19 | Nr. 3 |
| Montag | 20 | Erich Brunner |
| Dienstag | 21 | D. Wochenschach 1914 |
| Mittwoch | 22 | |
| Donnerstag | 23 | |
| Freitag | 24 | |
| Samstag | 25 | |
| SONNTAG | 26 | |
| Montag | 27 | |
| Dienstag | 28 | |
| Mittwoch | 29 | |
| Donnerstag | 30 | |
| Freitag | 31 | |

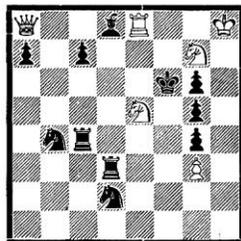


Matt in 3 Zügen

Notizen

| | | |
|----------------|----|------------------|
| Montag | 1 | Mai |
| Dienstag | 2 | |
| Mittwoch | 3 | |
| Donnerstag | 4 | |
| Freitag | 5 | |
| Samstag | 6 | |
| <hr/> | | |
| SONNTAG | 7 | |
| Montag | 8 | |
| Dienstag | 9 | |
| Mittwoch | 10 | |
| Donnerstag | 11 | |
| Freitag | 12 | |
| Samstag | 13 | |
| <hr/> | | |
| SONNTAG | 14 | |
| Montag | 15 | |
| Dienstag | 16 | |
| Mittwoch | 17 | |
| Donnerstag | 18 | Auffahrt |
| Freitag | 19 | |
| Samstag | 20 | |
| <hr/> | | |
| SONNTAG | 21 | |
| Montag | 22 | |
| Dienstag | 23 | |
| Mittwoch | 24 | |
| Donnerstag | 25 | |
| Freitag | 26 | |
| Samstag | 27 | |
| <hr/> | | |
| SONNTAG | 28 | Pfingsten |
| Montag | 29 | |
| Dienstag | 30 | |
| Mittwoch | 31 | |

Nr. 5
Erich Brunner
D. Schachbl. 1914



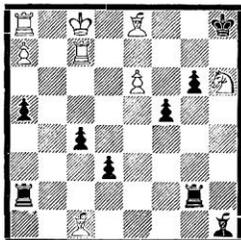
Matt in 3 Zügen

Notizen

| | | |
|----------------|----|-------------|
| Samstag | 1 | Juli |
| SONNTAG | 2 | |
| Montag | 3 | |
| Dienstag | 4 | |
| Mittwoch | 5 | |
| Donnerstag | 6 | |
| Freitag | 7 | |
| Samstag | 8 | |
| SONNTAG | 9 | |
| Montag | 10 | |
| Dienstag | 11 | |
| Mittwoch | 12 | |
| Donnerstag | 13 | |
| Freitag | 14 | |
| Samstag | 15 | |
| SONNTAG | 16 | |
| Montag | 17 | |
| Dienstag | 18 | |
| Mittwoch | 19 | |
| Donnerstag | 20 | |
| Freitag | 21 | |
| Samstag | 22 | |
| SONNTAG | 23 | |
| Montag | 24 | |
| Dienstag | 25 | |
| Mittwoch | 26 | |
| Donnerstag | 27 | |
| Freitag | 28 | |
| Samstag | 29 | |
| SONNTAG | 30 | |
| Montag | 31 | |

Nr 7.

Erich Brunner
Münchener N. N. 1910



Matt in 3 Zügen

Notizen

Dienstag 1
 Mittwoch 2
 Donnerstag 3
 Freitag 4
 Samstag 5

August

SONNTAG 6
 Montag 7
 Dienstag 8
 Mittwoch 9
 Donnerstag 10
 Freitag 11
 Samstag 12

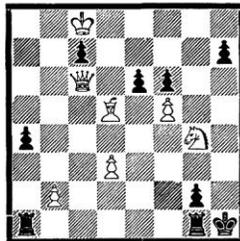
SONNTAG 13
 Montag 14
 Dienstag 15
 Mittwoch 16
 Donnerstag 17
 Freitag 18
 Samstag 19

SONNTAG 20
 Montag 21
 Dienstag 22
 Mittwoch 23
 Donnerstag 24
 Freitag 25
 Samstag 26

SONNTAG 27
 Montag 28
 Dienstag 29
 Mittwoch 30
 Donnerstag 31

Nr. 8

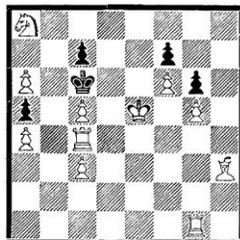
Erich Brunner und
 W. v. Holzhausen
 D. Schachbl. 1912



Matt in 3 Zügen

Notizen

| | | September | |
|----------------|----|---------------------|--------------|
| Freitag | 1 | | |
| Samstag | 2 | | |
| SONNTAG | 3 | | |
| Montag | 4 | | |
| Dienstag | 5 | | |
| Mittwoch | 6 | | |
| Donnerstag | 7 | | |
| Freitag | 8 | | |
| Samstag | 9 | | |
| SONNTAG | 10 | | |
| Montag | 11 | | |
| Dienstag | 12 | | |
| Mittwoch | 13 | | |
| Donnerstag | 14 | | |
| Freitag | 15 | | |
| Samstag | 16 | | |
| SONNTAG | 17 | Eidg. Bettag | Nr. 9 |
| Montag | 18 | Erich Brunner | |
| Dienstag | 19 | Akad. Monatsh. 1910 | |
| Mittwoch | 20 | | |
| Donnerstag | 21 | | |
| Freitag | 22 | | |
| Samstag | 23 | | |
| SONNTAG | 24 | | |
| Montag | 25 | | |
| Dienstag | 26 | | |
| Mittwoch | 27 | | |
| Donnerstag | 28 | | |
| Freitag | 29 | | |
| Samstag | 30 | | |



Matt in 3 Zügen

Notizen

Unsere diesjährigen Kalendarium- Aufgaben

sind alle von dem im Mai 1938 in Zürich verstorbenen grossen Schweizer-Komponisten **Erich Brunner**. Die kleine Sammlung bietet einen Einblick in die Technik seines genialen Schaffens und sei allen Problemfreunden zu gründlichem Studium bestens empfohlen. Die Aufgaben bilden einen Teil des Lösungswettbewerbes.

Nr. 1. Thema Turton-Brunner. 1. Tgd2 ? scheidert an 1. ..., Se4 2. T×d7, S×d2 ! (Also kommt der andere Turm in Betracht.)

Nr. 2. Wiener Idee. Das Thema ist in 2 Varianten enthalten. Es verdiente den Namen « Brunner-Thema », weil es das 1. mal von Brunner in einem Artikel des « D. W.-Schach » 23. VIII. 1914 an 13 Beispielen gezeigt wurde. (Marceil, « Les subtilités du problème d'échecs »).

Nr. 3. Gleiches Thema. Das Probespiel 1. Da1 ? mit der Absicht 2. D×a8 matt scheidert an 1. ..., Lb7.

Nr. 4, 5, 6, 7 und 8. Thema: Schwarze Doppeltürme, worüber Erich Brunner im Ranneforth-Kalender 1918 eine längere, sehr beachtenswerte Abhandlung geschrieben hat.

In Nr. 8 ist die schädliche Wirkung des abzusperrenden Turmes auf seinem Standfeld die Stopfung eines Königsfluchtfeldes (g1). Zöge Weiss sofort 1. D×c7,

so könnte Schwarz mit 1. ..., Tgc1 die Drohungen D×h7 h2 matt durch Fesselung der D ausschalten und die Drohung Sf2 matt durch Oeffnung des Fluchtfeldes g2 unschädlich machen.

Nr. 9 stellt eine prächtige « Gegenbahnung » dar.

Nr. 10. Diesen « leichten » Zweizüger löst man ab dem Blatt (?). Z. B. 1. Te4—d4 ! (?) Schlägt nun die Dame, so folgt 2. D×e8 matt, und schlägt der Bauer, so 2. Dc4 matt. Ausserdem droht ja 2. S×c3 matt. Und doch ist dies nur eine Verführung, ebenso wie Te4, oder Te5 etc. Die D hat eben nicht nur den Brennpunkt h8 !

Nr. 11. Sekundärer Nowotny: Brunner-Kombination. Hier ist eine einzige weisse Figur der Macher des Ganzen. Mit einem Figurenopfer wird die Verstellung erzwungen, dann übernimmt die D das weitere (Klinke « Das schwarze Schnittpunktgefüge »).

Nr. 12. Gleiches Thema wie Nr. 11: Ein durch Ablenkung erweiterter Nowotny. Durch ein Turmopfer wird die Ablenkung erzwungen, worauf der andere Turm das Matt gibt. Wir wollen verraten, dass Sc2 den Schlüsselzug macht, damit auch der Ungeübte des Rätsels Lösung rascher findet.

Und nun wünschen wir den Lösern dieser schönen Brunner-Aufgaben besten Erfolg! Die Einarbeitung in den Geist derselben bedeutet für jeden einen Gewinn.

Im Verlag des Arbeiterschachbundes Zürich 4, Kochstrasse 2

beziehbare Materialien:

| | |
|--------------------------------------------------|---------|
| Schachfiguren Staunton 3 poliert | Fr. 5.— |
| Schachunterlagen (Wachstuch) 48 mal 48 cm | 2.50 |
| Papierunterlagen | — .20 |
| Papierunterlagen leihweise | — .05 |
| Partien Notationsformulare, Blocks zu 50 Stück | — .50 |
| Schachabzeichen Knöpfe Stück | 1.— |
| für Sektionen bei Abnahme von mindestens 5 Stück | — .80 |
| Einladungs- und Eintrittskarten per 100 Stück | 3.— |
| Diagrammformulare per | 1.— |
| Tabellen über Freundschaftsturniere, | — .20 |
| Anerkennungskarten für Vereinsturniere, | — .25 |
| Schachuhren für Sektionen auf Teilzahlung | 25.— |
| Arbeiter-Schachzeitungen (gebundene Jahrgänge) | 5.— |
| Mitgliedsbücher pro Stück | — .50 |

Bezieht Eure sämtlichen Schach-Utensilien bei der Materialverwaltung des SASB!



Streifzug in die Wunderwelt des Problemschachs.

Original-Beitrag von J. P. Pedersen, Aarhus.

Es scheint mir merkwürdig, dass noch immer eine grosse Zahl von Schachspielern so wenige Kenntnisse von den Schachaufgaben und deren thematischen Inhalt besitzen. Nur gelegentlich befassen sie sich mit der Lösung einer Aufgabe oder lassen sich dann und wann eine Lösung vorzeigen. Und dies geschieht in der Regel auch nur sehr oberflächlich, ohne dass man sich näher mit dem Ideenspiel zu befassen begehrt. Mit der Lösung der Aufgabe als solcher begnügt man sich, ohne deren Inhalt auf den Grund zu gehen, ohne des Verfassers Meinung ausfindig zu machen und dessen Idee zu studieren. Ja, dabei büsst man einen grossen Genuss ein, den eine solche Studie bieten könnte, indem man sich knapp mit deren Lösung zufrieden gibt.

Man tut klug, sich einzuprägen, dass eine Schachaufgabe mehr und anders ist, als eben eine Aufgabe schlechthin, nur gedacht als möglichst harte Knacknuss zum Kopfzerbrechen und zum Zeitvertreib. Nein, eine Schachaufgabe ist in Wirklichkeit das Produkt eines genialen Hirns, Kunst und Wissenschaft vereinigend, also ein Kunstwerk! Als solches muss es von den Lösern behandelt werden, wenn es an sie denselben

Anspruch auf Scharfsinn und Phantasie stellt, wie der Verfasser beim Komponieren angewendet hat.

Soweit ich mich erinnere, ist es ein Deutscher, der gesagt hat vom Schachspiel: «Zur Hälfte Kunst, zur Hälfte Wissenschaft,» ein Wort, das in entschiedenem Grade den Schachaufgaben gilt. Parteschach und Schachaufgaben verhalten sich zusammen wie Prosa und Poesie. Das praktische Spiel ist die Prosa, die Schachaufgaben sind dessen Poesie.

Der Grund zu der Gleichgültigkeit vieler Schachspieler gegenüber dem Problemschach, sowie dazu, dass andere eine Aufgabe nur ganz oberflächlich lösen, dürfte in der fehlenden Kenntnis der in den Aufgaben vorkommenden Themaspiele und technischen Ausdrücke liegen. Und doch fehlt es wahrlich heutzutage den Schachspielern und Lösern nicht an Wegleitung über die mancherlei Formen des Spiels. Mannigfaltig sind die Bücher, welche darüber herausgegeben worden sind, und nicht zum mindesten über das Kunstschach und die hierin vorkommenden Themaspiele. Besonders die in deutscher Sprache geschriebenen Schachbücher sind auf dem Büchermarkt sehr reichhaltig vertreten. Zudem kommt in den meisten Schachspalten der Zeitungen und Blätter gleichzeitig mit den Lösungen auch eine Kritik der Schachaufgaben nebst Angabe des Themaspiels, woraus die Löser einen grossen Teil der Schachthemen und technischen Ausdrücke kennen lernen.

Fragt man einen Schachspieler, warum er eigentlich für die Schachaufgaben so geringes Interesse zeige? so erhält man in der Regel zur Antwort, dass man eben Kenntnisse haben sollte über die Aufgabentheorie, um Freude daran zu bekommen, aber die Sache sei schwer verständlich. Ganz richtig bemerkt, aber würde ein Schachspieler nur den Bruchteil jener Zeit, die er zur Erlernung der Eröffnungstheorie aufwendet, dazu opfern, um etwas Problemtheorie zu studieren, so würde er rasch zur Erkenntnis gelangen, dass letztere keineswegs so schwierig zu verstehen ist, wie allgemein angenom-

men wird. Und hat man erst die Anfangsgründe, so kommt alles übrige fast von selbst, nicht zum mindesten das Interesse und die Freude an der Wunderwelt des Problems.

In den letzten Jahren hat sich glücklicherweise eine gewisse Tendenz in der Richtung vermehrten Interesses für das Problemschach gezeigt, das in einer stetig steigenden Anzahl von Teilnehmern an den Lösungsturnieren verschiedener Blätter zum Ausdruck kam. Dabei muss man freilich in Betracht ziehen, dass das sportliche Moment in solchen Turnieren eine Rolle spielt — Wettkampf und Konkurrenz liegen den meisten Menschen ja im Blute — aber dennoch ist die Neigung zu vermehrtem Interesse nicht zu verkennen.

Die Herausgeber des «Schweizerischen Arbeiter-Schachkalenders» haben dem Schachproblem ein grosses Interesse bewiesen, indem sie denselben einen gebührenden Platz im Kalender einräumten. Dies geschah nicht nur, um den Aufgaben Freunde zu gewinnen, sondern ebensosehr, um die Leser mit dem thematischen Inhalt der Schachaufgaben vertraut zu machen. Im Kalender 1936 hat Karl Wangeler, Basel, einen vorzüglichen Artikel geschrieben, welcher verschiedene in den Themaspiele vorkommende Fragen und technische Ausdrücke erörtert, ein Artikel, der zweifellos bei verschiedenen Lösern das Interesse geweckt und ihnen einen Einblick in die richtige Behandlung der Probleme gewährt hat. Diesen Artikel möchte ich nach Möglichkeit mit andern und neueren Themaspiele zu ergänzen und zu erweitern suchen, indem ich gleichzeitig anhand von Beispielen die Möglichkeit von Kombinationen mit andern Themaspiele darzutun bestrebt bin.

Ein Teil der Löser wird vielleicht bei sich fragen und denken: Ist es denn wirklich möglich, noch mehr Themata zu finden, als Karl Wangeler erwähnt hat? Diese Frage soll nicht unbeantwortet bleiben: Absolut ja, dies ist der Fall, und das ist nur gut, denn ohne Wechsel und ständige Erneuerung der Themaspiele

würde das Problemschach bald für alle an Interesse verlieren.

Neue Themata erblicken häufig das Tageslicht. Aeltere Themata werden wieder neu und aktuell durch kleine Aenderungen der Definition, wodurch die Themaspiele einen etwas veränderten Charakter erhalten. Oder man gibt einem schon bekannten Thema die Hinzufügung des kleinen Wortes: «Anti». Darunter versteht man eine «Zurücknahme» eines thematischen Zuges, wie ich weiter unten näher ausführen werde. Eine andere Möglichkeit als die genannte, um einem Thema aktuelle Neuheit zu verleihen, ist unter anderem aber auch, es mit einem oder mehreren andern Themaspielden zu kombinieren, sowie alle Themaspiele faktisch heutzutage noch Gegenstand zu Untersuchungen sind in der Richtung der Erzielung eines Maximums von Varianten; kurz gesagt: Der Möglichkeiten gibt es faktisch eine Legion! Um den Lesern einen kleinen Beweis zu meiner Behauptung zu erbringen, bitte ich sie, mich auf einem kleinen Streifzug in die Wunderwelt des Problemschachs zu begleiten. Dies ist freilich eine so wundersame Welt, dass sie vielleicht wohl manchem Mitwanderer vorkommen mag, wie eine Wanderung in ein Labyrinth ohne Ende. Aber kommt nur mit und seid ohne Bange, alle werden wieder heil und ganz zurückkommen. Ich werde auf der Tour nach bestem Wissen den Weg leiten und erklären im Verlauf der Dinge, welche wir auf unserem Weg antreffen werden. Also vorwärts mit Brett und Figuren! Diese werden wir in Gebrauch nehmen, wenn wir mit ihrer Hilfe versuchen müssen, den mystischen Schleier zu lüften, mit dem nach der Meinung vieler die Schachaufgaben umgeben sind. Jede Mystik hat eine Lösung, ebenso die Schachaufgaben, es gilt nur, deren Schlüssel zu finden.

Auf unserem Wege begegnen wir zunächst der sogenannten schwarzen Selbstblockade. Dies ist wohl eine der ältesten und einfachsten Formen der Problemstrategie. Wenn wir nun diese Selbstblockade einer näheren

Besprechung unterziehen, so geschieht dies deswegen, um als Beispiel zu dienen, wie man durch Untersuchung von nur einer thematischen Wendung weiter gelangen kann zu neuen, selbständigen Themen, denen später durch die Kombination mit einem andern bestehenden Themaspieldas Gepräge vom Reiz der Neuheit gegeben werden kann und wie ein Thema durch Untersuchung Gegenstand zu ständiger Erneuerung wird.

Die schwarze Selbstblockade.

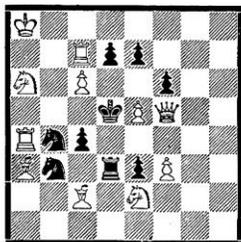
Sie ist eine Wendung oder ein Wechsel der Rollen zwischen weissen und schwarzen Steinen in der Bewachung der den schwarzen König umgebenden Felder: Ein von einem weissen Stein bewachtes Feld wird z. B. durch einen Verteidigungszug eines schwarzen Steines besetzt, was der Weisse zur Mattsetzung ausnützen kann.

In der Aufgabe **Nr. 1** findet man Beispiele solcher schwarzer Selbstblockaden, indem in derselben nicht weniger als 8 derselben vorkommen, was übrigens als Höchst-Rekord angesehen werden darf! Hier kommt die Selbstblockade freilich nicht als Verteidigungszug vor, sondern ergibt sich aus dem schwarzen Zugszwang. Nach 1. Tc8! hat Schwarz die Pflicht, zu ziehen, und mit 1. ... , Sc5 wird das Feld c5 durch den S blockiert, wodurch Sa6 von der Bewachung derselben befreit wird und mit 2. S×b4 diese Freigabe zur Mattsetzung benützen kann. Ähnliches geschieht nach 1. ... , Sd4 2. Sf4 matt usw. Hier kommt die Selbstblockade auf nicht minder, denn 6 Nachbarfeldern des schwarzen Königs vor, auf den Feldern d4 und c6 sogar zweimal. Eine imponierende Höchstleistung!

In **Nr. 2** findet man dasselbe Ideenspiel; doch kommen die Selbstblockaden hier durch schwarze Verteidigungszüge zustande. Nach 1. Sc5! droht Weiss mit 2. Td5 matt; Schwarz antwortet mit 1. ... , Dc4 oder 1. ... , Se3. Diese Verteidigungszüge wirken sich gleichzeitig als Selbstblockade der betreffenden Felder aus,

Nr. 1.

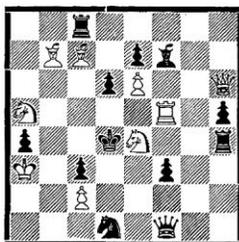
A. J. Fink und Ua Tane
1. Pr. «Good Companion»
Juli 1920



Matt in 2 Zügen
1. Tc8!

Nr. 2.

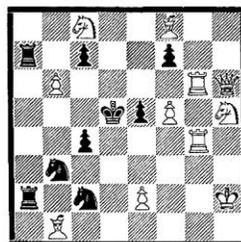
J. P. Pedersen, Aarhus
3. Ehr. Erwähnung
«Vejele Soc. Dem.» 1930



Matt in 2 Zügen
1. Sc5!

Nr. 3.

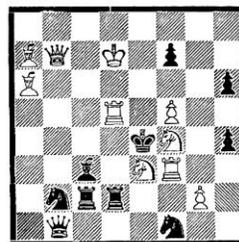
L. A. Issaeef, U. S. S. R.
2. Preis L'Echiquier, 1929



Matt in 2 Zügen
1. Dg7!

Nr. 4.

K. A. K. Larssen, Hilleröd
2. Pr. L'Alfiere di Re, 1924



Matt in 2 Zügen
1. Sh5!

worauf 2. Sc6 resp. Dg7 matt möglich wird. Nach 1. ..., dxc5 wird das betreffende Feld ebenfalls blockiert, und der Antwortzug hierauf ist 2. Le5 matt. Diese Selbstblockade hat alsbald einen andern Charakter dadurch, dass der weisse Mattzug gleichzeitig einem andern weissen Stein (Tf5) die Linie sperrt, dessen Mission, das Feld c5 zu bewachen, durch die schwarze Selbstblockierung dieses Feldes aufgehoben wird, aber statt dessen benützt werden kann zur Mattsetzung, wie übrigens auf andere Selbstblockaden ein anderer Stein benützt wird, der gleichzeitig mit der Mattsetzung die Linie für denjenigen Stein sperrt, der faktisch auf dem Brett nicht länger mehr eine Rolle spielt (hier ganz gewiss zur Bewachung des mattsetzenden Steines). Und damit sind wir gleich bei einer neuen Art der Selbstblockade angelangt, der man die Bezeichnung gegeben hat :

Schwarze Selbstblockade mit nachfolgender weissen Linien Sperre.

In Nr. 3 finden sich nicht weniger als 6 solche Varianten, wo ausser der schwarzen Selbstblockade gleich-

zeitig eine weisse Liniensperre folgt. Nach 1. Dg7 droht hier Matt durch 2. Dxf7. Schwarz pariert diese Drohung mit 1. ..., c6, was eine Selbstblockade bewirkt, womit Tg6 zur Bewachung des Feldes c6 überflüssig wird. Weiss kann sich gestatten, mit 2. Sf6 matt die Turmlinie abzusperren. Das gleiche geschieht nach 1. ..., c5, worauf 2. Td6 matt folgt. Schwarz hat mit Bc5 selber den Zugang zu diesem Felde gesperrt, sodass sich Weiss erlauben kann, die Diagonale des Lf8 zu sperren. Uebrige Themavarianten: 1. ... Sc5 2. Se7 matt. 1. ..., e4 2. Sf4 matt. 1. Sb-d4 2. d4 matt. 1. ..., Sc-d4 2. Le4 matt. In allen diesen Abspielen findet man eine schwarze Selbstblockade mit nachfolgender weisser Liniensperre.

In den letzten Jahren hat man versucht, solche Selbstblockaden weiter interessant zu machen, indem man sie mit andern Themen kombinierte. Auf diesem Gebiet wirkte besonders bahnbrechend der Däne K. A. K. Larssen in Hilleröd, der mit solchen Kombinationen glänzende Aufgaben darstellte. Ein Beispiel davon ist Nr. 4 :

Hier ist die Selbstblockade und nachfolgende weisse Liniensperre zugleich verbunden mit Entfesselung einer weissen Figur, des Td5, der hierdurch zum Sperrstein in der Selbstblockade wird.

Der Schlüssel Sh5! droht Tf4 matt. Die Thema-varianten sind: 1. ..., Ld4 2. Tc5 matt und 1. ..., Sd3 2. Tb5 matt.

In diesen Abspielen sehen wir das neue Zusammenspiel zwischen der schwarzen Selbstblockade und weisser Liniensperre. Letztere richtet sich nicht nur gegen Figuren der eigenen Farbe, sondern ebenso gegen die schwarzen Langschrittler Db1 und Td2 und muss darum als doppelte Liniensperre bezeichnet werden. Man beachte zugleich die hübsche Variante 1. ..., Tf2 2. Ta5 matt (!!), die die schwarze Blockade und weisse Selbstsperre der Themavarianten entscheidend hervorhebt, denn der schwarze König könnte jetzt das durch die Sperre entstehende Fluchtfeld benutzen, nach 2. Tc5 oder b5.

Übrigens hat der Verfasser von Nr. 4 im Jahrbuch 1932 des «Dänischen Schachproblemklubs» einen ausgezeichneten Artikel über die grossartigen Möglichkeiten von Kombinationen der genannten Blockade mit andern Themen geschrieben. Dieser Artikel inspirierte mich seinerzeit zu nachstehender Aufgabe **Nr. 5**, in welcher man

Selbstblockade, weisse Liniensperre und Halffesselung

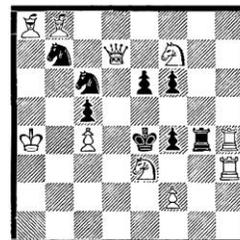
in denselben Varianten vereinigt findet.

Bevor wir aber die Abspiele dieser Aufgabe untersuchen, müssen wir unsern Lesern erklären, was das bedeutet: **Halffesselung** (= half pinn).

Dies ist eine Stellung, wo ein weisser Langschrittler (D, T oder L) auf gleicher Linie steht, wie der schwarze König, aber von ihm getrennt durch zwei schwarze Steine. Sobald der eine dieser beiden gezwungen wird, die Linie zu verlassen, entsteht die Ganzfesselung des

Nr. 5.

J. P. Pedersen, Aarhus
Ehr. Erw. «Die Schwalbe»
Oktober Quartal 1935



Matt in 2 Zügen

1. Sf5!

verbleibenden Steins. Diese benützt Weiss für den Mattzug. Man unterscheide jedoch zwischen **vollständiger** und **unvollständiger** Halffesselung. In der erstgenannten Art wird die wechselweise Fesselung beider schwarzen Steine ausgenützt in beiden Varianten, während in der letzteren eine dieser Fesselungen unausgenützt bleibt.

Der Schlüssel zu vorstehender Aufgabe ist Sf5! mit der Drohung Dd3 matt. Schwarz pariert diese Drohung mit 1. ... Sd4 oder Sd6 mit Sperrung der Linie für die weisse Dame. Aber diese beiden Züge haben eine Fesselung des übriggebliebenen Steins in beiden Varianten zur Folge, sowohl nach 2. Sf5—d6, wie nach 2. D×e6. Also **vollständige Halffesselung**. Dagegen erfolgt in den Varianten 1. ..., f3 und 1. ..., Tg3 als Liniensperre gegen Th3 gleichfalls eine Fesselung des Tg4, bezw. des Bf4, aber nur die Fesselung von Tg4 nach 1. ..., f3 wird von Weiss ausgenützt durch 2. Sg3 matt. Wir haben also hier eine **unvollständige Halffesselung**.

Die Kombinationen: Schwarze Selbstblockade, nachfolgende weisse Liniensperre und Halffesselung sieht man erklärt in den Varianten: 1. ..., Sd4 2. Sf5—d6 matt. 1. ..., Se5 2. Sf7—d6 matt und 1. ..., f3 2. Sg3 matt. In dieser Aufgabe wolle man zugleich bemerken, dass sie kombiniert ist mit **Fluchtfeldfreigabe** für den schwarzen König. Dieses hebt ferner den recht scharf pointierten Mattzug in den zwei erstgenannten Varianten hervor.

Wir sind auf unserer Wanderung ins Labyrinth stets

in vorwärtsschreitender Richtung gegangen. Aber nun schimmert uns ein leuchtender Schild entgegen. Ein Schild mit der geheimnisvollen Aufschrift

: A n t i :

Dieses kleine Wort ist für uns Komponisten ein Leitstern, der uns erzählt, dass wir auf dem rechten Wege sind, bei unserm Suchen nach neuen, noch unabgegrastem Wiesen im Gebiete des Problemschachs. Es klingt zwar beinahe paradox, wenn wir uns klar machen, dass « anti » tatsächlich « gegen » bedeutet. Ich will aber hier zum leichteren Verständnis der Bedeutung das Wort wie folgt definieren :

« Anti » ist eine Zurücknahme eines thematischen Zuges. Das ist so zu verstehen : Es ist ein Zug, welcher sowohl nach seinem formellen Aussehen, wie mit Rücksicht auf dessen reelle Wirkung eine Zurücknahme des Themazuges bedeutet.

Antithemen werden durch Voransetzung der Bezeichnung « anti » vor den ursprünglichen Namen des Themas benannt. So kann ein Goethart in einen Anti-Goethart, ein Brede in einen Anti-Brede verändert werden etc.

Als erklärendes Beispiel möchte ich hier

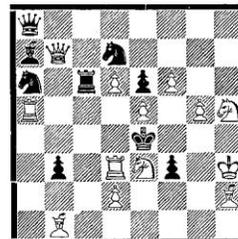
Das Goethart-Thema

beschreiben : Schwarz stellt durch einen Stein die Wirkungslinie eines andern seiner Farbe. Der abgesperrte Stein ist im voraus gefesselt durch einen weissen Stein. Aber im Hinblick auf die Sperrung von dessen Wirkungslinie, kann sich Weiss im Mattzuge erlauben, diesen freizugeben.

In **Nr. 6** kann Weiss nicht 1. Td5 † spielen, da Schwarz 1. ... , Tc2 antworten würde. Die Entfesselung des Tc6 ist also im Scheinspiele unmöglich. Nach dem Schlüssel 1. Kg4 ! droht 2. Sg3 matt, und diese Drohung pariert Schwarz beispielsweise mit 1. ... , Lc5, oder 1. ... , Sa—c5, oder 1. ... , Sd—c5, womit der weisse

Nr. 6.

J. P. Pedersen, Aarhus
Original



Matt in 2 Zügen
1. Kg4 !

Ta5 abgesperrt wird. Aber damit sperrt Schwarz zugleich seinen Tc6, was Weiss im Mattzuge ausnützt durch Entfesselung des dergestalt verstellten Turmes. Die zwei ersten Abspiele 1. ... , Lc5 2. Td5 matt und 1. ... , Sa—c5 2. Db4 matt machen die Themavarianten aus, d. h. nur die erste Variante zeigt das wirkliche Goethart-Thema, während in der zweiten nur die Entfesselung mit der vorangegangenen Verstellung von Tc6 gezeigt wird, wogegen 1. ... , Sd—c5 2. Dh7 matt keine solche ist. Denn obwohl Schwarz den Tc6 absperrt und Weiss diesen im Mattzuge freigibt, ist dies trotzdem nicht in Uebereinstimmung mit dem Thematischen, und zwar deshalb, weil die vorausgehende schwarze Liniensperre ohne hemmende Wirkung für den freigegebenen Tc6 im Mattzuge ist. — Hier ist das Thema kombiniert mit Schachprovokationen : 1. ... , S×e5 † 2. T×e5 matt, und 1. ... , S×f6 † 2. S×f6 matt.

Der Anti-Goethart.

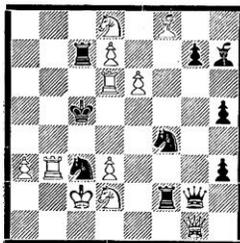
Weiss droht im Mattzuge einen gefesselten schwarzen Stein freizugeben, falls die Wirkungslinie zum voraus durch einen andern schwarzen Stein gesperrt ist. Wenn der Sperrstein weg zieht, so entstehen die Themaspiele.

Schon die Definition lässt den Unterschied zwischen dem ursprünglichen Thema und dessen Antiform bemerken. In der ursprünglichen Form entsteht die Liniensperre eines gefesselten schwarzen Steines erst durch den schw. Antwortzug, worauf eine Entfesselung

erfolgen kann. In der Antiform verharret man in dieser Stellung und fügt dafür eine Drohung mit Befreiung hinzu, was geschehen kann, weil die Linie für den betreffenden Stein gesperrt ist. Während also in der Urform das Mattspiel durch Freigabe entsteht, ist dies bei der Antiform nicht der Fall.

Nr. 7.

J. P. Pedersen, Aarhus
1. Preis «Arbejder-Skak»
1933

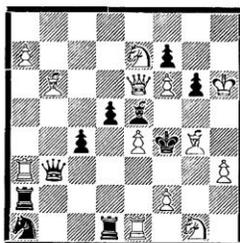


Matt in 2 Zügen
1. Tb4!

In Nr. 7 ist der Schlüssel 1. Tb4! mit der Drohung 2. Td—d4 matt. Dieses Matt ist möglich, weil Tf2, obwohl er im Mattzug befreit wird, in seiner Bewegung durch Sf4 behindert ist. Schwarz pariert diese Drohung durch Wegzug des Sf4. Damit wird die Linie f1—f8 geöffnet für den verstellten Tf2, der nun nach 2. Td4 † den Lf8 schlagen würde. Die Themavarianten entstehen also nach Wegzug des Sf4. Wohin aber auch dieser zieht, überall hat Weiss ein Matt bereit: 1. ..., S×d3 2. T×d3 matt. 1. ..., Se2 2. Sb3 matt. 1. ..., Sd5 2. Tc6 matt. 1. ..., S×e6 2. S×e6 matt. 1. ..., Sg6 2. d4 matt. Von den 3 letztgenannten Varianten sagt man, sie seien **unrein**, und zwar, weil die Sperrfigur, da zum vorneherein die Linie für Tf2 geöffnet ist, die weisse

Nr. 8.

Eigil Pedersen, Aarhus
1. Pr. «D. S. K.»
II. Thematurnier 1936



Matt in 2 Zügen
1. Lh5!

Drohung gleichzeitig selber parieren kann. Dagegen sind die beiden ersten **reine Themavarianten**, weil die Sperrfigur hier ohne Einfluss ist auf die direkte Verteidigung gegen die Drohung.

Uebrigte Abspiele: 1. ..., L×d3 † 2. T×d3 matt. 1. ..., Dg5 2. D×f2 matt. 1. ..., Dc6 2. D×f2 matt. 1. ..., Dd5 2. Tc6 matt. 1. ..., Sb5 2. Tc4 matt. 1. ..., Sc—d5 2. Tc6 matt und 1. ..., T×d7 2. T×d7 matt. Man sieht, dass das **Thema kombiniert ist mit schwarzer Selbstblockade, Schachprovokation und Entfesselung von 2 weissen Figuren**, wovon eine doppelte Freigabe des Bd3.

Im vorhergehenden habe ich mich bereits mit der Erklärung der Blockade beschäftigt, kehre nun aber wiederum darauf zurück, jedoch unter einer andern Form, genannt

Die Antiblockade.

Darunter ist der Wegzug eines schwarzen Steines aus der Nachbarschaft des schwarzen Königs zu verstehen, der den einzigen Zweck hat, diesem ein Fluchtfeld zu verschaffen.

Aus früheren Beispielen dieser Arbeit ist uns bekannt, wie eine Selbstblockade im Mattspiel wirkt. Denken wir uns nun, diese Blockade sei in einer Diagrammstellung bereits erfolgt, also dem weissen Einleitungszug vorausgegangen. Ein Beispiel hiervon ist unsere **Nr. 8.**

Der Schlüssel ist 1. Lh5! droht 2. Dg4 matt. Diese Drohung kann Schwarz nur mit Wegzug des Le5 parieren, womit er dem König ein Fluchtfeld verschafft und die Drohung unwirksam macht. Aus dieser Aufgabe ersieht man klar, dass sie im Verhältnis zur Selbstblockade den entgegengesetzten Weg geht. Und dies in Verbindung mit Beispielen aus dem Anti-Goethart illustriert klar eines Themas Antiform, worin man also den entgegengesetzten Weg geht und dass Antizüge sowohl in ihrem formellen Aussehen, wie in Hinsicht

auf ihre reelle Wirkung die Zurücknahme eines thematischen Zuges bedeuten.

In Nr. 8 entstehen die Thema-Varianten nach dem Wegzug des Le5: 1. Lh5, Lb8 2. a×b8 (L oder D) matt. 1. ..., Lc7 2. L×c7 matt. 1. ..., Ld6 2. D×d6 matt. 1. ..., Lb2 2. Se2 matt. 1. ..., Lc3 2. Le3 matt. 1. ..., Ld4 2. S×d5 matt und 1. ..., L×f6 2. D×f6 matt. Diese Aufgabe enthält also 7 Themavarianten. Dazu kommen ferner: 1. ..., D×h3 2. S×h3 matt. 1. ..., Dg3 2. f×g3 matt. 1. ..., Df3 2. T×f3 matt. 1. ..., g×h5 2. Df5 matt und 1. ..., f×D 2. Sg6 matt. Sicher also eine sehr variantenreiche Aufgabe!

Der Leser hat gewiss nun die Bedeutung der Bezeichnung «Anti» vor einem ursprünglichen Thema-Namen verstanden und begreift, dass das Wort gleichzeitig als Leitfaden beim Suchen nach Neuheiten auf diesem thematischen Gebiete dient. Wir können deshalb auf unserem Streifzug durch das Labyrinth umkehren nach andern und neuen Formen für Themaspiele im Zweizüger. Zunächst wollen wir uns einige Fesselungsthemata ansehen.

Das Schiffmann-Thema.

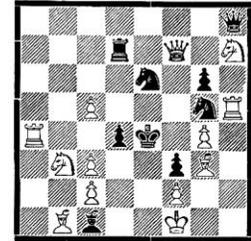
Eine weisse Drohung kann Schwarz parieren, trotzdem der Verteidigungsstein sich damit selber fesselt. Diese Selbstfesselung kann sich Schwarz erlauben, weil Weiss mit der Verwirklichung der Drohung diese wieder freigeben würde. Weiss nützt im Mattspiel die Selbstfesselung des schwarzen Steins aus.

In Nr. 9 finden sich die Themaspiele nach 1. c×d4 (droht 2. c2—c4 matt). Schwarz pariert mit 1. ..., D×d4, 1. ..., T×d4 oder 1. ..., S×d4. Die schwarze Verteidigungsfigur wird selbstgefesselt, aber die Begründung hierfür ist ja, dass die Fesselung aufs neue aufgehoben wird, wenn Weiss die Drohung anwendet, und dies ist der Kernpunkt im «Schiffmann». Die schwarze Selbstfesselung wird von Weiss im Mattzug mit 2. Sf6

Nr. 9.

J. P. Pedersen, Aarhus
Ehr. Erwähnung u. Extrapreis für den besten dänischen Zweizüger in «Dagens Nyheder's» Jubiläumsturnier 1931

Matt in 2 Zügen
1 c×d4!



matt beziehungsweise Db7 matt oder c3 matt. Dagegen ist 1. ..., Kd5 2. D×f3 matt keine Hauptvariante, jedoch eine ganz einfache schwarze Selbstfesselung. Warum, das werde ich später erklären.

Ich erwähnte oben, der Kernpunkt im «Schiffmann» sei die weisse Freigabe von Schwarz in der Drohung, nach der schwarzen Selbstfesselung. Diese Entfesselung geschieht durch eine Liniensperrung auf der Fesselungslinie. Wenn dagegen die Freigabe direkt den fesselnden Stein betrifft, so erhält die Themavariante sofort einen ganz andern Charakter und wird dann genannt

Das Nietvelt-Thema,

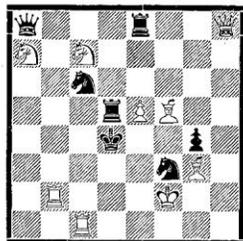
mit annähernd der gleichen Definition wie beim «Schiffmann», nur mit dem Unterschied, dass die Freigabe der selbstgefesselten schwarzen Figur **direkt** geschehen muss, also **ohne** eine Liniensperrung für den **fesselnden** weissen Stein.

Nr. 10 ist ein klares Beispiel eines «Nietvelt» - seinerzeit komponiert anlässlich eines Thematurniers zwischen Aarhus (Dänemark) und Rindal (Norwegen), in welchem es den 1. Platz besetzte.

Der Schlüssel ist Dg7 mit der Drohung 2. Dg4 matt. Die Themavarianten ergeben sich, wenn Schwarz auf e5 schlägt. Also 1. ..., Td×e5, 1. ..., Sc×e5 und 1. ..., Sf×e5 woran wir sehen, dass die Begründung der schwarzen Selbstfesselung dieselbe ist, wie beim

Nr. 10.

J. P. Pedersen, Aarhus
1. Preis «Kryds-og Tvärs-
bladet» April Quart. 1934



Matt in 2 Zügen
1. Dg7!

«Schiffmann», nämlich eine freiwillige Selbstfesselung in Gewärtigung einer nachfolgenden Freigabe von Weiss im Mattzuge, hier aber mit dem Unterschied in der Drohung eine direkte, dagegen im «Schiffmann» eine indirekte ist. Ebenfalls wird hier die schwarze Fesselung im Mattzug ausgenützt, in unserem Beispiel (Nr. 10) 2. Sa—b5 matt bezw. 2. Se6 matt, 2. Tb4 matt und 2. Td2 matt.

Das Barulin-Thema

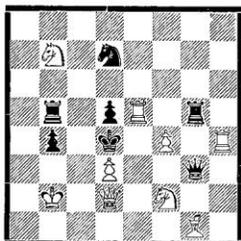
besteht in einer Selbstfesselung von Schwarz in Erwartung einer Entfesselung durch Weiss — unter Vermeidung eines Duals — als Themaspiel.

In Nr. 11 lautet das Themaspiel: 1. Sa5! (droht 2. Sb3 matt), D×d3 2. Sg4 matt (2. De3 †?) 1. ..., D×f4 2. De3 matt (2. Sg4 †?). Also ebenfalls schwarze Selbstfesselung, aber mit anderer Motivierung

Die hier genannte schwarze Selbstfesselung darf nicht verwechselt werden mit der gewöhnlichen schwarzen Selbstfesselung, welche als selbständiges Thema schwer zu definieren, indem die Begründung derselben

Nr. 11.

M. Segers, Brüssel
«Il Problema», Dez. 1932

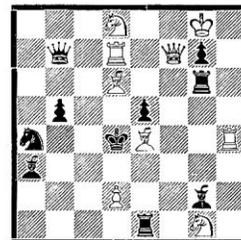


Matt in 2 Zügen
1. Sa5!

auf mancherlei Art variieren kann, wovon in Nr. 9 nach 1. . . ., Kd5 ein einfaches Beispiel zu sehen ist.

Nr. 12.

J. P. Pedersen, Aarhus
1. Pr. «Vejle Soc. Dem.»
1930



Matt in 2 Zügen
1. Db3!

Die Nr. 12 stellt eine solche einfache und gewöhnliche schwarze Selbstfesselung dar. Nach 1. Db3 droht 2. Dd3 matt antwortet Schwarz mit Schlagen auf e4 oder d6: auf e4, um der weissen Dame den Stützpunkt auf d3 zu rauben, und auf d6, um dem König ein Fluchtfeld über c5 zu verschaffen. Die entstehenden Fesselungen nützt Weiss im Mattzuge aus. Hier ist das Thema rekordartig dargestellt, ein Versuch, um ein Maximum von Fesselungen auf 2 verschiedenen Feldern zu schaffen, in dieser Aufgabe also 2 auf dem einen und 3 auf dem andern Feld. Ich habe jedoch in einer später komponierten Aufgabe 2×3 solcher Fesselungen erzielt, was — soweit mir bekannt — nicht übertroffen worden ist.

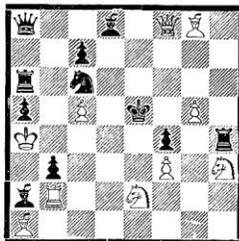
Das Moskauer- oder Chicco-Thema.

Dieses hat seinen Namen davon erhalten, dass Moskauer-Komponisten und der Italiener A. Chicco dieses Thema ungefähr zur gleichen Zeit bearbeitet haben. Dasselbe lautet: Weiss droht Matt mit Hilfe eines Doppelschachs (also eine weisse Batterie), Schwarz pariert das Doppelschach, indem er vermitteltst einer Figur das eine Schach deckt und gleichzeitig eine Linie für eine andere schwarze Figur öffnet, welche das andere Schach deckt, sodass also das weisse Doppelschach pariert wird.

In **Nr. 13** sehen wir das Themaspiel kombiniert mit weisser Selbstfesselung, Schachprovokation, Selbstblockade und Entfesselung in der Themavariante: 1. Se×f4! (droht 2. Te2 †† und matt). Schwarz pariert das Doppelschach, indem er durch Sc6—d4 die Batterielinie sperrt und gleichzeitig die Diagonale der Da8 öffnet, womit die Doppeldrohung abgewehrt ist: 1. ... , Sd4 2. Sd3 matt (Te2 †?, Le4!).

Nr. 13.

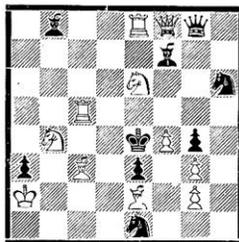
J. P. Pedersen, Aarhus
Original



Matt in 2 Zügen
1. Se×f4!

Nr. 14.

A. Hochberger, Paris
«Die Schwalbe», 1932



Matt in 2 Zügen
1. Lc4!

Das Hochberger-Thema.

Der Schlüsselzug entfesselt eine weisse Figur, welche die Drohung schafft. Schwarz schlägt die entfesselte Figur, wobei aber die schlagende schwarze Figur selbst in eine Fesselstellung gerät, sodass die entfesselnde weisse Figur das Matt geben kann.

In **Nr. 14** lautet also das Themaspiel: 1. Lc4! (droht 2. Sg5 matt), L×e6 2. Ld5 matt.

Anti-Hochberger.

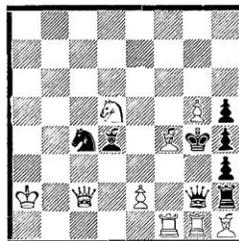
Weiss gerät mit dem Schlüsselzug durch eine gefesselte schwarze Figur selber in eine Fesselstellung. Er nützt aber die Fesselung der schwarzen Figur derart

aus, dass er auf einem Feld mit Matt droht. Schwarz kann die Drohung nur dadurch abwehren, indem er die Wirkungslinie der Drohfigur unterbindet, wobei diese aber entfesselt wird und auf einem neuen Feld mattsetzt.

In **Nr. 15** ist das Themaspiel 1. e2—e4! (droht 2. De2 matt), Sd2 2. Dc8 matt.

Nr. 15.

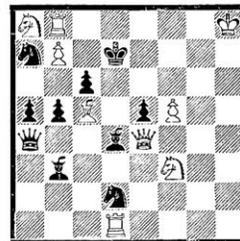
A. Hochberger, Paris
«Die Schwalbe», 1934



Matt in 2 Zügen
1. e4!

Nr. 16.

A. F. Janovic, Soroca
«Arbejder-Skak», Aug. 1933



Matt in 2 Zügen
1. D×e5!

Das Janovic-Thema.

Mit dem Schlüsselzug wird eine weisse Themafigur in Selbstfesselung gebracht, wobei sich die fesselnde schwarze Figur in Half-fesselung befindet. Bei der thematischen Verteidigung lässt die zweite halbgefesselte schwarze Themafigur die erste infolge Wegzug gefesselt. Und indem sie zugleich einer dritten schwarzen Figur die Wirkungslinie unterbindet, ermöglicht sie ein Matt in der Linie der Fesselung.

In **Nr. 16** lautet das Themaspiel: 1. D×e5 (droht 2. Sb6 matt), Sc4 2. Dg7 matt auf der Fesselungslinie.

Das Foschini-Thema.

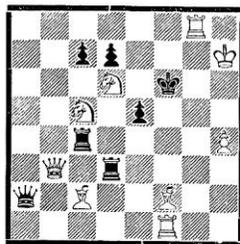
Der schwarze König hat 2 Fluchtfelder. Betritt er eines davon, so gerät eine der 2 schwarzen Figuren,

welche eine weisse Abzugsbatterie kontrollieren, in Fesselung, sodass Weiss ein Abzugsmatt geben kann, indem er den nicht gefesselten Stein verstellt.

Die Themaspiele in **Nr. 17** lauten so: 1. Sc8 (droht 2. Tf8 matt), Kf7 (Fesselung des Tc4) 2. Le3 matt (der nicht gefesselte Td3 ist verstellt). Und 1. ..., Kf5 2. Ld4 matt. (Der nicht gefesselte Tc4 ist verstellt.)

Nr. 17.

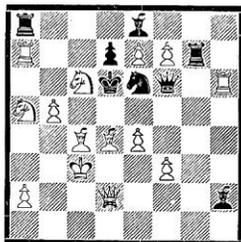
E. Foschini, Ferrara
Tidskrift v. d. N. S. B.
1929



Matt in 2 Zügen
1. Sc8!

Nr. 18.

H. V. Tuxen, Lyngby
1. Pr. «Good Companion»
Februar 1920



Matt in 2 Zügen
1. Lb3!

Das Tuxen-Thema.

Dieses Thema verlangt, dass eine Variante die Vereinigung einer Halfesselung, eines Kreuzschachs und die Entfesselung eines weissen Steines darstellt.

Das in **Nr. 18** vorkommende Themaspiel lautet: 1. Lb3 (droht 2. Sc4 matt) D×f3 † 2. Le3 matt.

Das Java-Thema.

Dessen Erfinder ist ebenfalls der Däne Tuxen. Es wird wie folgt definiert:

Weiss hat die Wahl zwischen 2 verschiedenen Mattzügen, die beide gleichzeitig weisse Zusammenwirkungen (Interferenzen) sind.

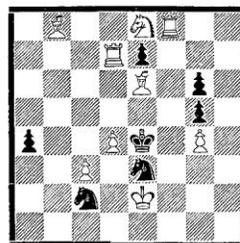
Schwarz schneidet die Wirkungslinie eines weissen Steins ab, wenn die Deckung eines Feldes notwendig ist, nachdem die Zusammenwirkung stattgefunden hat. Wegen der Abschneidung hat Weiss nur **einen** Mattzug, nämlich die andere weisse Interferenz. — Die zweite Themavariante erfolgt in analoger Weise.

In **Nr. 19** kommen die Themavarianten vor nach 1. Lg8!, e6 (Schwarz sperrt die Läuferdiagonale) 2. Sf6 matt (2. Sd6?) Und 1. ..., e5 2. Sd6 matt (Sf6 †?).

Nr. 19.

H. V. Tuxen, Lyngby

«Skakbladet», April 1930

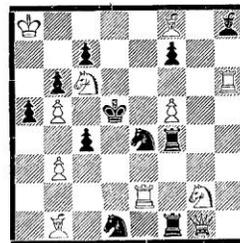


Matt in 2 Zügen
1. Lg8!

Nr. 20.

Willy Nielsen, Bogense
(Dänemark)

1. Preis Dansk-Arbejder-Skakforbund's, Turnering 1938



Matt in 2 Zügen
1. La2!

Kreuz-Valve.

Aus dem Kalender 1936 wissen wir: Valve bedeutet Klappe (=Türflügel) und die Themavarianten kommen vor, wenn Schwarz die Wirkungslinie einer schwarzen Figur durch Schwarz öffnet und schliesst. Wird dagegen durch einen schwarzen Zug die Wirkungslinie einer schwarzen Figur geöffnet und die einer zweiten schwarzen Figur gesperrt, so spricht man von einem «Bi-Valve».

In **Nr. 20** sehen wir eine neue Form dieses Valve,

vom Dänen K.A.K.Larssen bearbeitet und benannt:
Kreuz-Valve.

Das Thema wird von K.A.K.Larssen so definiert: Linienöffnung für Schwarz und Weiss, gleichzeitig Liniensperrung für Weiss und Schwarz. — Die Thema-varianten in Nr. 20 sind: La2!, Sd-f2 (Linienöffnung für schw. Tf4 und weiss Te2, gleichzeitig Liniensperrung für weisse Dg1 und schw. Tf1) 2. S×f4 † matt. 1. ..., Sf6 (Linienöffnung des schw. Tf4 und weissen Te2, gleichzeitig Sperrung der Linie für Th6 und schw. Lh8) 2. Te5 matt.

Das Mansfield-Thema.

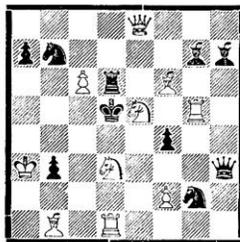
In 2 Varianten pariert Schwarz wechselweise mit zwei Steinen eine weisse Drohung. Im Mattzug ist einer der schwarzen Steine gefesselt, während ein anderer verstellt wird. In der zweiten Variante tauschen die beiden Steine ihre Rollen.

Themavarianten in Nr. 21: 1. Kb4 (droht 2. S×f4 matt) D×d3 (Fesselung der Dame) 2. Sg6 (Verstellung des Läufers). 1. ..., L×d3 (Fesselung) 2. Sg4 (Verstellung der Dame).

Nr. 21.

J. Neumann, Debrecen

«Arbejder-Skak» Aug. 1937 1. Pr. «Magyar Sakkvilag»

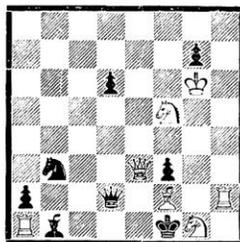


Matt in 2 Zügen
1. Kb4!

Nr. 22.

L. Schor, Budapest

«Magyar Sakkvilag»
1928



Matt in 2 Zügen
1. Kg5!

Thema Schor-Mari-Castellari.

Weiss entfesselt im Schlüsselzug einen gefesselten weissen Stein, fesselt aber gleichzeitig damit einen andern seiner Farbe. Die befreite Figur droht mit Matt. Schwarz antwortet auf die Drohung, indem er den mit dem Schlüsselzug befreiten Stein neuerdings fesselt, dafür aber den selbstgefesselten weissen Stein befreit.

Das Thema heisst gewöhnlich Castellari-Thema. Da sich aber doch 3 verschiedene Formen finden, so wird besser jede nach dem Namen ihres Erfinders benannt.

Die **Schor-Form**: Direkte Fesselung und Entfesselung, sowohl im Lösungszug wie im Variantenspiel.

Hauptspiel in Nr. 22: 1. Kg5! (direkte Fesselung und Entfesselung) Dd5 (direkte Entfesselung und Neufesselung) 2. Dd1 matt. 1. ..., Da5 2. Dd3 matt.

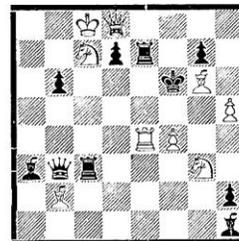
Die **Mari-Form**: Direkte Fesselung und Entfesselung im Schlüssel, indirekte Fesselung und Entfesselung im Abspiel.

Hauptspiel in Nr. 23: 1. Kb7! (direkte Entfesselung

Nr. 23.

A. Mari, Italien

1. Pr. «Magyar Sakkvilag»
1929



Matt in 2 Zügen
1. Kb7!

und Fesselung), d5 (indirekte Fesselung u. Entfesselung) 2. Te6 matt.

Die **Castellari-Form**: Indirekte Fesselung und Entfesselung im Schlüssel, direkte Fesselung und Entfesselung im Abspiel.

In Nr. 24 entsteht das Themaspield nach 1. Kd7! Dd4 2. Se3 matt. --

Es kann für den ungeübten Löser schwierig sein,

Nr. 24.

Eigil Pedersen, Aarhus
 2. Pr. «Lo Scacchista di
 Roma» 1936
 (Castellari-Thematurnier)

Matt in 2 Zügen
 1. Kd7!



diese 3 Formen voneinander zu unterscheiden. Ihnen zum Troste sei verraten, dass sogar Problemschiedsrichter sich hierin oft nicht genügend auskennen. Das Wesentlichste ist, zu unterscheiden zwischen direkter und indirekter Fesselung und Entfesselung.

Szöghy und Herpai.

Im Jahre 1934 schrieben zwei ungarische Komponisten, J. Szöghy und F. S. Herpai in der Zeitung «Munkas Sakk» ein Thematurnier aus über ein von jedem der beiden Komponisten bezeichnetes Thema, das gleichzeitig den Namen des Erfinders erhielt. Das Turnier bekam einen einzig dastehenden Beifall. Aber das grösste Interesse konzentrierte sich auf das von Herpai definierte Thema, das sich als ausserordentlich variantenreich und dankbar zum Verbinden mit andern Thematata zu erweisen schien.

Aber treten wir vorerst ein auf die Besprechung des

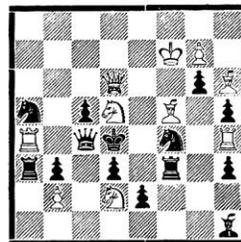
Szöghy-Thema.

Weiss entfesselt mit dem Schlüsselzug eine schwarze Batteriestellung, die mittelst Schachgebot wieder eine weisse Batterie zum Feuern bringt (durch Entfesselung), wobei das Schach vom verdeckten Stein gegeben werden soll.

Ein Beispiel hierzu ist **Nr. 25**: 1. Le4! (Drohung 2. Df6 matt — die schwarze Batterie wird entfesselt) — Se6 (Entfesselung einer weissen Batterie) 2. Sf6 matt.

Nr. 25.

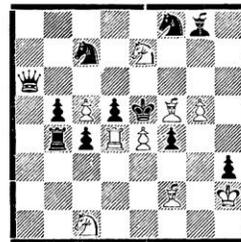
G. Tóht, Ungarn
 1. Pr. «Munkas Sakk», 1934



Matt in 2 Zügen
 1. Le4!

Nr. 26.

J. P. Pedersen, Aarhus
 1. Preis «Kryds-og Tvärs-
 bladet» Okt. Quartal 1934



Matt in 2 Zügen
 1. Td2!

Herpai-Thema.

In je 2 Varianten sperren zwei schwarze Offiziere je 2 schwarze Wirkungslinien ab, jedoch ist es Weiss stets nur möglich eine der gesperrten Linien zu nützen.

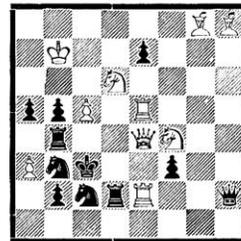
Das Thema ist sehr interessant und lässt sich leicht mit andern Themaspielden kombinieren.

Themavarianten in **Nr. 26**: 1. Td2 (droht 2. Ld4 matt), Sc—d6 (Sperrung für D und L) 2. T×d5 matt. (2. Sg6 †?) — 1. . . . , Sf—d6 2. Sg6 matt. (2. T×d5 †?)

Schön im Aufbau und in den Abspielen ist **Nr. 27**, unbestreitbar ein Meisterstück.

Nr. 27.

M. Segers, Brüssel
 1. Pr. «Munkas Sakk» 1934
 (Herpai-Thematurnier)



Matt in 2 Zügen
 1. Dh7!

1. Dh7! (droht 2. Te3 matt), Sb—d4 (Sperrung für beide schwarze Türme) 2. Se4 matt (2. Sd5 ?) 1. ..., Sc—d4 2. Sd5 matt (2. Se4 ?).

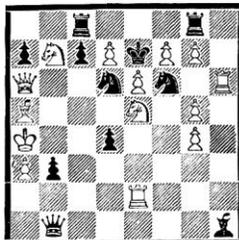
Diese Themavarianten sind wert, genau studiert zu werden. Nach dem schwarzen Erwidernszug auf d4 sieht man klar, dass der weisse Mattzug eben gerade bedingt ist von dem hiermit geschaffenen Fluchtfeld auf b3, bzw. c3. Und was sagt uns das? Dass das Thema kombiniert ist mit der Antiblockade! (Siehe Nr. 8).

Nr. 28.

Eig. u. J. P. Pedersen Aarh.

1. Pr. «Magasinet 1936 u.
1. Pr. in «D. S. K.'s» nat.
Turnier 1936

Matt in 2 Zügen
1. L×c7!



Nr. 28 ist ebenfalls ein «Herpai», kombiniert mit Bauernverwandlung. 1. L×c7! (droht 2. D×d6 matt) Sd—e8 (Sperrung beider Türme) 2. d×c8 (S) matt. 1. ..., Sd—e4 (Sperrung der D und des L) 2. Sg6 matt (2. Sc6 ?) 1. ..., Sf—e4 2. Sc6 matt (2. Sg6 † ?).

Die Münchener-Idee.

Weisse Probezüge erweisen sich deshalb für Weiss als schädlich, weil sie mit Behinderung weisser Figuren verbunden sind und diesem die Kontrolle schwarzer Schädigungen entziehen, sodass letztere darauf als positive Verteidigungen auftreten können.

In Nr. 29 sehen wir diese Probespiele mit dem Le5. Z. B.: 1. Lf4 ?, Se5! — 1. Lc7 ?, Ld4! Also fingierte Lösungen. ? ?

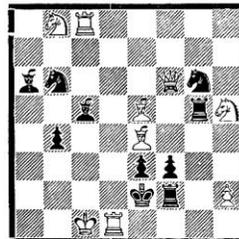
Der Schlüssel ist: 1. La1! Und nun geht's.

Durch den Schlüsselzug wird ein weisser Themastein in Selbstfesselung gebracht. Bei der thematischen Ver-

Nr. 29.

F. Metzner, München
Fränk. Arb. Schachztg.
1931

Matt in 2 Zügen
1. La1!



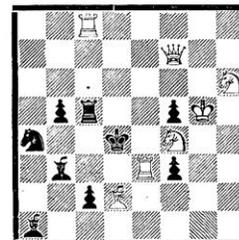
teidigung öffnet der schwarze König die Wirkungslinie eines schwarzen Langschrittlers, verschliesst aber gleichzeitig die Wirkungslinie einer andern schwarzen langschrittigen Figur und bringt die bindende schwarze Themafigur in Fesselung, sodass Weiss durch seinen gefesselten Themastein in der Richtung der Bindung das Matt geben kann.

Das Laib-Thema.

Nr. 30.

K. F. Laib, Kiel
«Die Schwalbe», 1934

Matt in 2 Zügen
1. D×f5!



In Nr. 30 sehen wir das Themaspiel in der Variante 1. D×f5! (Selbstfesselung der weissen D und Freigabe des Fluchtfeldes c4 für den schwarzen König. (Damit ist die Wirkungslinie des La1 geöffnet, der jetzt auf Te4 † ? zwischenziehen kann. Der schwarze König hat aber zugleich seinen Tc5 in Fesselung gebracht und seinem Lb3 die Wirkung nach d5 versperrt.) 2. Dd5 matt.

Das Rupp-Thema.

Nr. 31.

H. V. Tuxen, Lyngby

1. Pr. 24. Thematurier

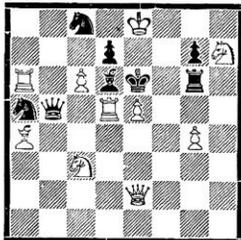
«Die Schwalbe», 1935

(Motto: Java!

A. C. White gew.)

Matt in 2 Zügen

1. c×d7!



Weiss fesselt im Schlüssel eine weisse und eine schwarze Figur. Schwarz muss zwecks Parade beide entfesseln!

In Nr. 31 kommt das Themaspiel nach 1. c×d7 (Fesselung des weissen Bauern und des schwarzen Läufers), D×a6 (Entfesselung dieser Beiden) 2. d8 (S) matt usw. in den Varianten 1. ..., Db6 2. d×c8 (L) matt und 1. ..., Sc6 2. d8 (L oder D) matt.

Schlusswort.

Hiermit möchte ich für diesmal unseren Streifzug in die Wunderwelt des Problemschachs abschliessen. Auf unserem Wege durch das Labyrinth der Problemthemen haben wir viel Schönes gesehen, und mancher trübe Nebelschleier, der früher so undurchdringlich geheimnisvoll dieses ganze Gebiet verhüllte, ist hoffentlich verschwunden. Hat nun nicht recht mancher liebe Schachspieler Lust und Freude bekommen, sich in Zukunft kräftig mit dem Lösen und Komponieren von Aufgaben zu beschäftigen? Ich persönlich hege auf alle Fälle eine kleine Hoffnung, dass dies geschehen werde.

Als ich seinerzeit von meinem geschätzten Freunde G. Reusser in Bern aufgefordert wurde, für den «Schweiz. Arbeiter-Schachkalender» einen Artikel über Themaspiele mit Aufgaben neueren Datums zu verfassen, ging ich nicht ohne einen gewissen Zweifel an meiner eigenen Fähigkeit, dieses Gebiet richtig bearbeiten zu können,

ans Werk. Ich zweifelte, ob es mir gelingen würde, den gewählten Stoff in befriedigender Weise zu bewältigen und damit eine Fortsetzung der Arbeit Karl Wangelers im Kalender 1936 zu bieten. Das Urteil darüber, ob es mir geglückt ist, überlasse ich den Lesern. Da ich mein Bestes getan habe, in die Fuss Spuren Wangelers zu treten, so bitte ich die Leser um gütige Nachsicht betreffend allfälliger Mängel und Fehler in der Wahl der Worte und des Stoffes in vorliegendem Artikel.

Aarhus, Juni 1938.

J. P. Pedersen.

Problem-Literatur.

Alain C. White: Sam. Loyd und seine Aufgaben. Deutsch von Massmann. — Preis geheftet 10 Rm., gebunden 12 Rm.

F. Palatz und A. W. Mongrédién: Antiform. Berlin 1929. 252 Seiten. — 6 Rm.

H. Ranneforth: Das Schachproblem. Für Anfänger geeignet.

Max Weiss: Schachaufgaben. Spielbücher Band 8; Verlag Maier, Ravensburg. Für Anfänger vorzüglich. Kartoniert 1 Rm.

Walter Horwitz: Meisterwerke der Problemkunst. — Saturn-Verlag Wien-Leipzig. — Preis 1 Rm.

Dufresne und Mieses: Sammlung leichterer Schachaufgaben, 1. Teil. — Reclam-Verlag Leipzig. 1 Rm. 50.

André Marceil: Les Subtilités du Problème d'Échecs. — Paris, «L'Echiquier». — Preis 36 franz. Franken.

Diese und andere Schachliteratur ist zu beziehen bei:

H. Majer, Verlag, Basel,
Genossenschaftsbuchhandlung Zürich,
Herbert Lang, Buchhandlung, Bern,
sowie durch andere Buchhandlungen.

Nachschlage-Register zur Arbeit Pedersen.

| Diagr. Nr. | Thema | Seite |
|------------|-----------------------------------------------------------------|-------|
| 1 2 | Schwarze Selbstblockade | 37—38 |
| 3 4 | Schw. Selbstblockade mit nachfolgender Linien Sperre | 38—40 |
| 5 | Selbstblockade, weisse Linien sperre und Halbfesselung | 40—41 |
| 6 | Das Goethart-Thema | 42—43 |
| 7 | Der Anti-Goethart | 43—44 |
| 8 | Die Anti-Blockade | 44—46 |
| 9 | Das Schiffmann-Thema | 46—47 |
| 10 | Das Nietvelt-Thema | 47—48 |
| 11 12 | Das Barulin-Thema | 48—49 |
| 13 | Moskauer- oder Chicco-Thema | 49—50 |
| 14 | Das Hochberger-Thema | 50 |
| 15 | Anti-Hochberger | 50—51 |
| 16 | Janovic-Thema | 51 |
| 17 | Foschini-Thema | 51—52 |
| 18 | Tuxen-Thema | 52 |
| 19 | Java-Thema | 52—53 |
| 20 | Kreuz-Valve | 53—54 |
| 21 | Mansfield-Thema | 54 |
| | Thema Schor-Mari-Castellari : | |
| 22 | Die Schor-Form | 55 |
| 23 | Die Mari-Form | 55 |
| 24 | Die Castellari-Form | 55—56 |
| | Szöghy und Herpai : | |
| 25 | Szöghy-Thema | 56 |
| 26 28 | Herpai-Thema | 56—57 |
| 29 | Die Münchener-Idee | 58 |
| 30 | Das Laib-Thema | 59 |
| 31 | Das Rupp-Thema | 59—60 |

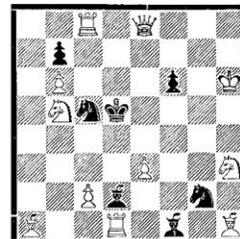
Moderne Problem-Ideen.

Original-Beitrag von G. Martin, Paris.

1. Ein neues Barulin-Thema.

M. Barulin

1. Pr. «B. O. E.» 1937



M. Barulin ist einer der geistreichsten Komponisten der Welt. Er hat schon sehr viel neue Themen in Zweizügern geschaffen, wie z. B. das «Moskau-Thema» (vergl. S. 49) und das «Barulin-Thema» (vergl. S. 48), und andere. Nebenstehend haben wir wiederum ein neues Thema von ihm, das sehr fruchtbar scheint :

«Weiss droht Matt; Schwarz kann das Drohmatt parieren durch Wegzug einer schwarzen Figur. Würde aber Schwarz die Figur ziehen, so öffnet er damit mehrere neue Mattmöglichkeiten für Weiss. Um diese zu vermeiden, muss die Figur eine andere schwarze Figur entfesseln, worauf ein neues Matt folgt.»

In obiger Aufgabe zieht Weiss 1. De7! droht 2. T×S matt. Schwarz kann durch S-Wegzug nach a4, a6, d7 oder b3 parieren; aber dann folgen gleich zwei neue Drohungen: Sf4 matt und Sc3 matt. Um diese Drohungen zu verhindern, muss Schwarz entweder 1. ..., Se4 (Entfesselung des Sg2) oder 1. ..., Sd3 (Entfesselung des Ld2) ziehen. Darauf folgt aber 2. Df matt oder 2. c4 matt.

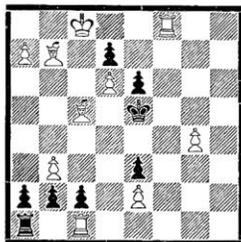
2. Ein neues Dreizüger-Thema,

von den französischen Schachgenossen „Thema Martin“ genannt.

«In einem Dreizüger zieht Weiss einen strategischen 1. Zug (kritisch, antikritisch, Bahnung, Räumung usw.), um eine Mattkombination herbeizuführen. Schwarz hat

Verwandlungsmöglichkeiten eines Bauern. Wenn dieser Bauer sich in eine beliebige Figur verwandelt, so vollzieht W. ohne weiteres die Drohmattkombination. Wenn aber der schwarze Bauer sich in eine bestimmte Figur verwandelt, welche das Patt ermöglicht, so folgt eine zweite weiße strategische Kombination, wobei jetzt der erste Zug — obwohl auch strategisch — aber einen andern Sinn hat.»

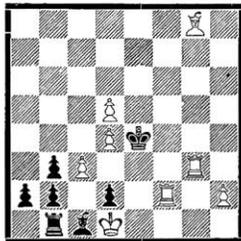
G. Martin, Paris
«Humanité» 1934



In obigem Beispiel geschieht 1. Lg2! droht 2. a8 D und 3. De4 matt. Der Schlüssel ist also ein Bahnungszug für die zukünftige Da8! — Wenn nun Schwarz b1 D (oder bxc1 D oder beliebig), so kann er die Drohung nicht verhindern. Aber Schwarz hat einen zweiten Pfeil im Köcher, indem er mit 1. ..., b1 L die Pattstellung erzielt. Aber auch das hat Weiss vorausgesehen und zieht in diesem Falle 2. Tf3!, Kd5 3. Tf5 matt. Lg2 ist der kritische Zug, und das Abspiel ist ein Indier.

Hier entsteht nach dem Schlüssel 1. Tf8! die Drohung 2. (nach a1 D) Tg3 3. Tff4 matt. Der 1. Zug ist also antikritisch. So wäre die Lösung leicht. Was aber, wenn Schwarz durch a1 L das Patt herbeizuführen versucht? Dann folgt 2. Lf7! Kf5 3. Lg6 matt. Und jetzt ist der 1. Zug kritisch geworden zum Indier.

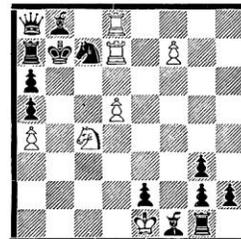
G. Martin, Paris
Original



Schwarze und weiße Bauernverwandlung!

1. Tg8! droht nach h1 D 2. f8 D und 3. De8 matt. Der 1. Zug ist also eine Turton-Räumung. Wenn aber Schwarz 1. ..., h1 L (patt) antwortet, dann folgt 2. f8 S!, Kc8 3. Sd6 matt. Jetzt zeigt sich, dass der Schlüssel gar ein kritischer Zug zum «Loyd» war.

G. Martin, Paris
«De Maasbode» 1938



Das Thema ist für Anfänger etwas schwer. Doch braucht das niemand abzuschrecken, sondern jeder kann mal versuchen, ein solches Problem zu komponieren, weil das Thema ein produktives Arbeitsfeld bietet. Und es ist nur verwunderlich, dass bisher kein Komponist darauf gekommen ist.

Paris, im September 1938.

G. Martin.

Vom Arbeiterschach in Dänemark, und bei uns.

Der Arbeiter-Schachkalender 1933 des dänischen Arbeiter-Schachbundes führt über die dortige Arbeiter-Schachbewegung folgendes aus:

«Hier wie in andern Ländern ist die Schachbewegung unter den Arbeitern recht neuen Datums. Erst nach Befreiung der Arbeiterklassen durch fachliche und politische Kämpfe in den Jahren um die Jahrhundertwende waren die Bedingungen für die kulturelle Entwicklung vorhanden, die sich nun auf manchem Gebiet des dänischen Vereinslebens der Arbeiter auswirken.

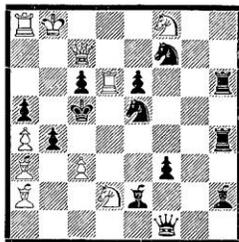
Der Arbeiterschachverein Kopenhagen ist bei uns der erste in seiner Art. Er wurde gegründet von Mitgliedern

PROBLEMTTEIL

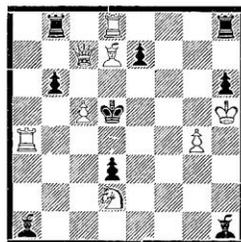
Problemwettbewerb 1939 Originalaufgaben

A Zweizüger

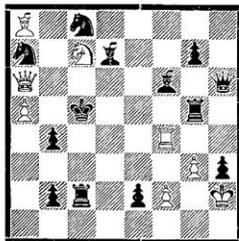
Nr. 1.
« Undine »



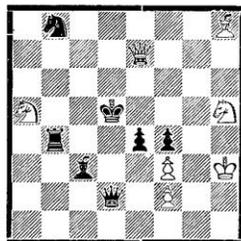
Nr. 2.
« Frei »



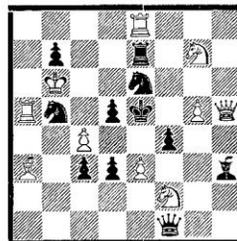
Nr. 3.
« Inferno »



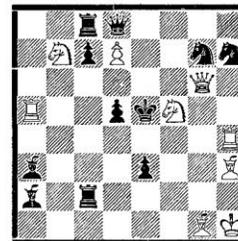
Nr. 4.
« Ur »



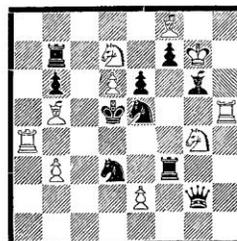
Nr. 5.
« Ara »



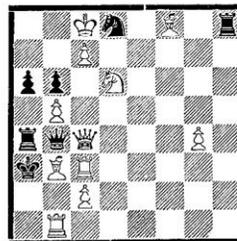
Nr. 6.
« Sjölund »



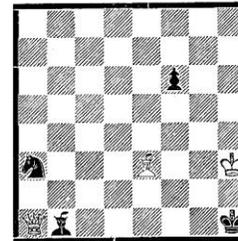
Nr. 7.
« Entfesselung »



Nr. 8.
G. Martin, Paris
Seinem Freunde G. Reusser, Bern, gewidmet.

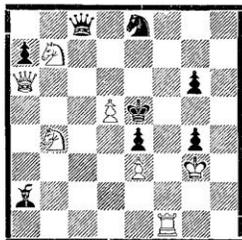


Nr. 9.
G. Martin, Paris

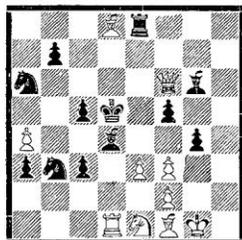


B Dreizüger

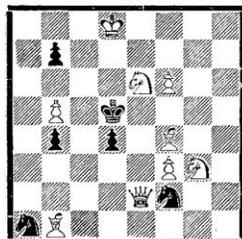
Nr. 10.
« Fortuna »



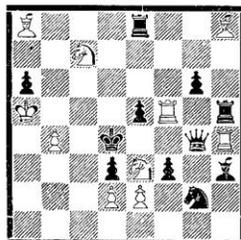
Nr. 12.
« Simba »



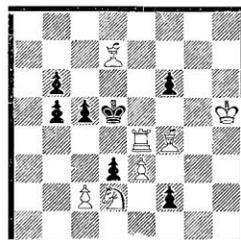
Nr. 14.
« Mob »



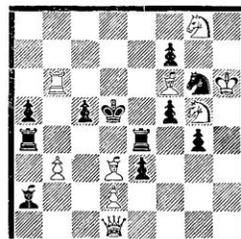
Nr. 11.
« Krebs »



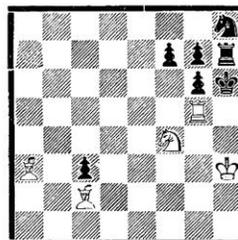
Nr. 13.
« Pyranka »



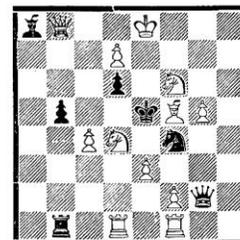
Nr. 15.
« Fastra »



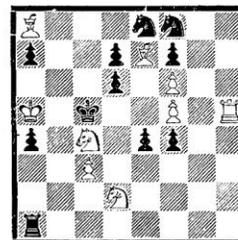
Nr. 16.
« Sokrates »



Nr. 17.
« Arura »



Nr. 18.
« Ritorno »



Zu den Originalaufgaben.

Diese werden einem Schiedsrichter zur Beurteilung übergeben. Das Resultat soll im « Schweizer Arbeiterschach » bekannt gegeben werden. Den geschätzten Autoren seien die Einsendungen von Originalen für unsern Kalender bestens verdankt.

Bericht über das Lösungsturnier vom A. S. K. 1938.

Die Reihenfolge der Probleme entspricht der schiedsrichterlichen Rangordnung, soweit es sich nicht um Aufgaben ausser Wettbewerb oder Selbstmatt handelt.

I. Schlüsselszüge der Originalaufgaben im Kalendarium: 2 Züger.

| | |
|------------------------------------------|-----------|
| Januar: E. H. Höiholt, Trondheim (Norw.) | 1. Th6—h5 |
| Februar: F. Gunterweiler, Zürich | 1. Tf3—a3 |
| März: K. Wangeler, Basel | 1. Sf3—d6 |
| April: E. Mächler, Zürich | 1. De5—e6 |
| Mai: Vom gleichen Autor | 1. Dh6—c6 |
| Juni: Hans Beutler, Bern | 1. Td8—d6 |
| Juli: F. Gunterweiler, Zürich | 1. Te5—e1 |

(mit weisser Dame auf b2.)

| | |
|--------------------------------------------|------------------------|
| August: E. Mächler, Zürich | 1. Sb5—d6 |
| September: Hans Beutler, Bern | 1. Sf6—e5 |
| Oktober: Eugen Ranft, Basel | 1. Sc7—d5 |
| November: J. P. Pedersen, Aarhus | 1. Se5—g6 u. 1. Se6—g7 |
| Dezember: G. Martin, Paris (hors concours) | 1. Te4—a4 |

II. Dreizüger-Originalaufgaben

(siehe Kalender 1938, Seite 132 ff.)

1. Emil Plesnivý, Prag 1. Sd8, droht 2. Dd1 †
2. Jan Wenda, Velka Chuchle 1. Ld4, droht 2. Sc7
3. H. Beutler, Bern 1. Sa3, droht 2. Sc2 matt
4. E. Mächler, Zürich 1. Lf1 droht nach Kd7 2. Se5 †
5. F. Gunterweiler, Zürich 1. Lh8, droht 2. Lf1 †
6. Fr. Tesak, Prag 1. Sb5, droht 2. Sed4
7. F. Gunterweiler, Zch. 1. d6×c7 e. p. droht 2. T×b7
(retroanalytische Aufgabe.)
8. E. Molter, Langnau (Zch) 1. Se3, droht 2. Lc4 †

9. E. Mächler, Zürich 1. Ta1!, droht 2. Lc4 †
10. G. Martin, Paris (h. c.) 1. Sg6! droht 2. Se7 matt
11. Ad. Hafen, St. Gallen, Selbstmattaufgabe, 4 Züger:
 1. Da8, b6—b5 2. La6—b7, d5—d4 3. Lb7×g2, Lh1×g2
 4. Da8—e4 †, Lg2×e4 matt.

Am Zweizüger-Turnier beteiligten sich 16 Löser, wovon 2 ausländische.

Alle Aufgaben richtig gelöst haben folgende:

1. Karl Menzer, St. Gallen; 2. Ferd. Gunterweiler, Zch;
3. Rudolf Bania, C. S. R.; 4. Paul Erlenbach, Zürich;
5. Sa. Fuchs, C. S. R.; 6. Hermann Schertenleib, Windisch;
7. A. Burger, Zürich.

Diese haben auch die Nebenlösung von Nr. 11 angegeben, was von vielen unterlassen wurde.

Auch das Dreizüger-Lösungsturnier erfreute sich der Beteiligung von 16 Lösern, wovon 14 aus der Schweiz. Hier wurden alle Aufgaben richtig gelöst von

1. A. Hafen, St. Gallen; 2. Karl Menzer, St. Gallen; 3. A. Burger, Zürich.

Folglich haben sämtliche Aufgaben beider Turniere richtig gelöst: **K. Menzer, St. Gallen und A. Burger, Zürich.** Es folgen: A. Hafen, St. Gallen und Rud. Bania, C. S. R., alle 4 Preisträger. Die Bewertung geschah auf Grund der Zahl der richtigen Varianten.

Wir verdanken den Autoren und Lösern ihre geschätzte Mitarbeit herzlich.

Basel, im Juli 1938.

Bruno Milesi.

Bestimmungen für das Lösungsturnier des A. S. K. 1939.

1. Das Turnier ist offen für alle Leser dieses Kalenders im In- und Auslande.
2. Zur Lösung fallen in Betracht die Probleme im Kalendarium 1—12 von Erich Brunner und die Original-Aufgaben Seite 112—115.
3. Das Turnier wird in 2 Klassen durchgeführt. Klasse A löst sämtliche Schachaufgaben, Klasse B nur die Originale und Seite 112—115 (Zwei- und Dreizüger.)
4. Bewertung: Jede Lösung erhält für den richtigen Schlüssel soviel Punkte, wie es der Zügezahl entspricht, ausserdem für jede richtige Variante $\frac{1}{2}$ P., wobei die Drohvariante nicht mitzählt. Nebenlösungen und Nachweis von Unlösbarkeit: Punktzahl gleich Zügezahl ohne Zuschlag für die Abspiele.
5. Der Verlag stellt 4 Preise in Aussicht.
6. Die Lösungen sind bis 31. März 1939 einzusenden an Bruno Milesi, Basel, Näfelerstrasse 30. Wer nicht Abonnent des «Schweizer Arbeiter-Schach» ist, kann bei ihm Gratiszustellung derjenigen Nummer verlangen, welche die Lösungen bringen wird.

Bern, im November 1938.

Kommission und Verlag des Kalenders.

Zu stark reduziertem Preis erhältlich:

**Schweiz. Arbeiterschachkalender
1936, 1937 und 1938 je Fr. 1.—**

beim Verlag S. J. Berthoud, Bern-Bümpliz

„Allerhand“

Spielregeln

die oft zuwenig beachtet werden.

Stellt sich während oder nach Beendigung des Spieles heraus, dass bei der Aufstellung der Steine ein Fehler begangen worden ist, so wird die Partie annulliert.

Ergibt sich, dass im Verlaufe der Partie Zahl und Stellung der Steine eine Veränderung erfahren haben, die mit dem tatsächlichen Gang der Partie unvereinbar ist, so ist die Partie von der Stelle ab, in welcher sich die Veränderung bemerkbar machen sollte, neu zu spielen. Ist der Wiederaufbau der Stellung nicht möglich, so ist die ganze Partie neu zu spielen.

Berührt der Spieler, der am Zuge ist, einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen, oder wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen: Berührt, geführt! es sei denn, dass der Spieler vorher oder gleichzeitig gesagt habe, er rücke den Stein nur zurecht. Kann der berührte Stein nicht gezogen, bzw. geschlagen werden, so hat das Berühren des Steines keine Folgen.

Macht ein Spieler einen gegen die Regeln über die Gangart der Steine verstossenden Zug, so ist der Zug zurückzunehmen, doch muss der betreffende Stein ziehen, falls dies nicht unmöglich ist.

Bei unzulässig ausgeführter Rochade sind beide Figuren auf ihre vorherigen Standfelder zurückzustellen; darauf hat der König einen andern gültigen Zug zu tun. Kann der König nicht ziehen, so hat die ungültige Rochade ausser der Zurückstellung der Figuren keine weiteren Folgen.

Das gebotene Schach muss **unter allen Umständen** beachtet werden. Jeder Zug, der einem Schachgebot folgt,