# Schweizerischer Arbeiter-Schachkalender 1945

Redaktion: Dr. Rud. Ryf, Spitalackerstrasse 6, Bern

Patronat: Schweiz. Arbeiter-Schachbund

**6. Jahrgang**

Preis Fr. 2.80

---

Buchdruckerei und Verlag S. J. Berthoud, Bern 18

# Prolog

*« Gott hat gewollt, dass die Menschen untereinander auf natürliche Weise allerlei Freuden geniessen sollen, damit sie, wenn ihnen Kummer und Sorgen zustossen, diese leichter ertragen können. Deshalb suchten die Menschen mancherlei Wege, um diese Freuden auch gebührend zu geniessen. Aus diesem Grunde erfanden und erdachten sie mancherlei Spiel und Kurzweil, um sich daran zu erfreuen. Die einen übten beim Reiten das Lanzenstechen und -werfen mit Schild und Lanze und das Zielen mit Armbrust und Bogen. Und wenngleich dies zur Vervollkommnung im Waffenhandwerk gereicht, nennt man es, weil es doch etwas anderes ist, Spiel. Es gibt auch Spiele zu Fuss wie Fechten, Kämpfen, Laufen, Springen, Stein- und Speerwurf, Ballspiel und viele andere Spiele, bei denen die Menschen ihre Glieder üben, damit sie dadurch kräftiger werden und Freude empfinden. Andere Spiele, bei denen man sitzt, sind Schach-, Brett- und Würfelspiel und andere Kurzweil von vielerlei Art. Alle diese Spiele und jedes in seiner Art sind sehr gut zur Zeit und am Ort, da sie sich ziemen, aber vorzüglich die Sitzspiele kann man tags und gleicherweise nachts spielen. Auch die Frauen, die nicht reiten und daheim bleiben, können sich damit vergnügen, ebenso die alten und schwachen Männer oder solche, die sich gerne im stillen ergötzen, um Gram und Aerger zu vermeiden, oder andere, die fremder Gewalt ausgeliefert sind, Gefangene, Sklaven oder Seefahrer. Und allgemein alle, die Langweile haben, da sie weder reiten noch jagen oder ausgehen können und notgedrungen daheimbleiben müssen und versuchen, sich die Zeit zu vertreiben mit vergnüglichen Spielen, die ihnen Trost bringen und Müssiggang vertreiben. Diese Spiele unterscheiden sich auf mancherlei Art. Weil aber das Schachspiel vornehmer und kunstreicher ist als die andern, werden wir zuerst von ihm sprechen ... »*

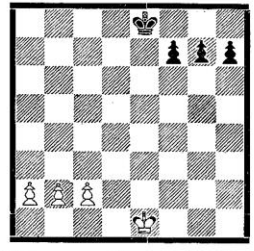
(Aus « Das Schachzabelbuch König Alfons des Weisen », herausgegeben und übersetzt von Arnald Steiger, Eugen Rentsch Verlag, Zürich-Erlenbach.)

## Januar

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



Nr. 1



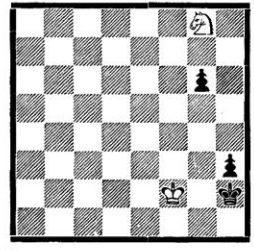
Weiss am Zuge gewinnt

## Februar

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



Nr. 2



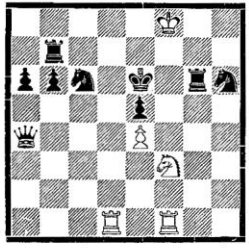
Weiss am Zuge gewinnt

## März

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



Nr. 3



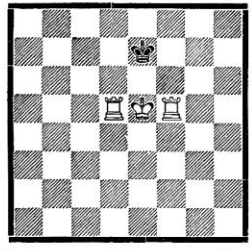
Weiss am Zuge gewinnt

## April

| | | |
|---|---|---|
| **SONNTAG** | 1 | Ostern |
| Montag | 2 | |
| Dienstag | 3 | |
| Mittwoch | 4 | |
| Donnerstag | 5 | |
| Freitag | 6 | |
| Samstag | 7 | |
| **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 | |



Nr. 4



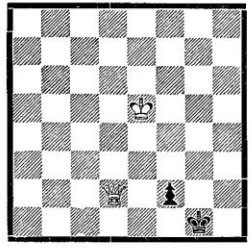
Weiss am Zuge gewinnt

## Mai

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



Nr. 5



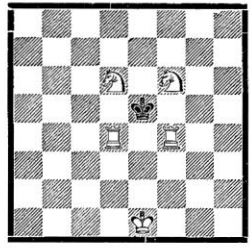
Weiss am Zuge gewinnt

## Juni

| | |
|---|---|
| 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 |
| Montag | 18 |
| Dienstag | 19 |
| Mittwoch | 20 |
| Donnerstag | 21 |
| Freitag | 22 |
| Samstag | 23 |
| **SONNTAG** | 24 |
| Montag | 25 |
| Dienstag | 26 |
| Mittwoch | 27 |
| Donnerstag | 28 |
| Freitag | 29 |
| Samstag | 30 |



Nr. 6



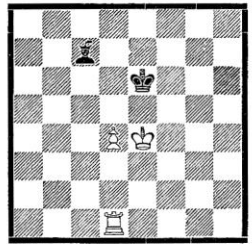
Weiss am Zuge gewinnt

**Juli**

| | |
|---|---|
| **SONNTAG** | 1 |
| Montag | 2 |
| Dienstag | 3 |
| Mittwoch | 4 |
| Donnerstag | 5 |
| Freitag | 6 |
| Samstag | 7 |
| **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. 7



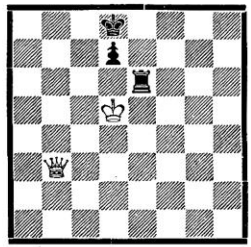
Weiss gewinnt

## August

| | |
|---|---|
| Mittwoch | 1 |
| 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 |
| Mittwoch | 29 |
| Donnerstag | 30 |
| Freitag | 31 |



Nr. 8



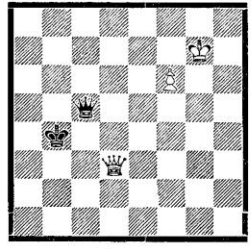
Remis

## September

| | | |
|---|---|---|
| Samstag | 1 | |
| **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 | **Eidg. Bettag** |
| 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 | |



Nr. 9



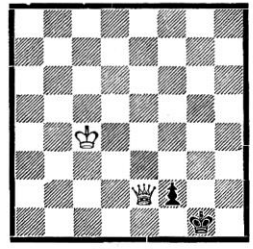
Remis

## Oktober

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



Nr. 10



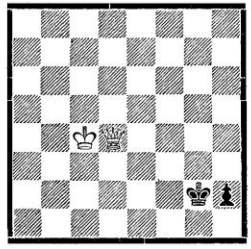
Remis

## November

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



Nr. 11



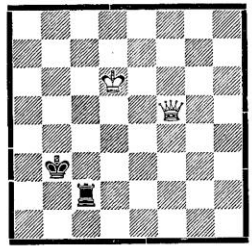
Remis

## Dezember

| | | |
|---|---|---|
| Samstag | 1 | |
| **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 | **Weihnachten** |
| Mittwoch | 26 | |
| Donnerstag | 27 | |
| Freitag | 28 | |
| Samstag | 29 | |
| **SONNTAG** | 30 | |
| Montag | 31 | **Silvester** |



Nr. 12



Weiss gewinnt

(Lösungen und Besprechung s. im Partienteil)

die Gierigkeitsvariante 24. ..., T : d4 ? (wegen 25. Tc7), sondern auch die Stützung der siebenten Reihe 24. ..., Td7 ? (wegen 25. La4 !, T : d4 26. Lb5 !, Lb7 27. Tc7 und Weiss gewinnt).

25. Tc1—d1 ! Die Schlauheit spricht. Fraglich wäre das Uebergehen ins reine Läuferendspiel : 25. T : c8 †, L : c8 26. Ke3, Kf8 27. Ke4, Ke7 und Schwarz erobert zunächst den Stützpunkt d6.

25. ..., Tc8—c3

Hier wurde die Partie ohne Weiterkampf remis erklärt.

Anmerkungen von Dr. Tartakower.

Neben dieser Entwicklung des Schachspiels geht diejenige des Problems ihre eigenen Wege. Es ist selbstverständlich, dass in dieser grossen Zeitspanne der allgemeine Geschmack betr. Problem sich nicht immer gleichbleiben konnte, und dass sich daher verschiedene Richtungen und « Schulen » bildeten, die ihre eigenen Normen ausarbeiteten, vertraten und diese für die Komposition einer Aufgabe als bindend betrachteten. So entstand die alte klassische deutsche Schule, die den Hauptwert auf Tiefe der Anlage der Kombination richtete, die alte böhmische Schule, die das Ideal in der absoluten künstlerischen Darstellung sah und daher den grössten Wert auf Oekonomie und Reinheit der Mattstellung legte, schliesslich die moderne neudeutsche Richtung, der es darum geht, alle Ideen absolut logisch und zweckrein zu bearbeiten, sie in einer Theorie zu vereinen, und dann die neuböhmische Schule, die im Sinne hat, auch die schärfsten Ideen künstlerisch und rein zur Darstellung zu bringen. Unter den Problemisten dürfte wohl Samuel Loyd als der hervorragendste gelten (1841—1911). Eine umfassende wenn auch schwierige Darstellung über die Problematik bietet uns André Chéron in « Les Echecs Artistique », Librairie Payot & Cie, 1934. Die zwei nachstehenden Probleme mögen das oben Gesagte erhellen :

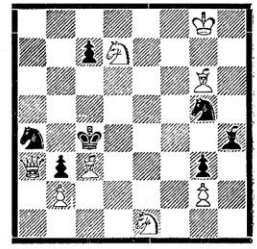


Josef Pospisil, 1. Preis im Turnier der « British Chess Association », 1886. Weiss zieht und setzt in 3 Zügen matt, nämlich 1. Le8, c5 2. D : c5 †

a) 1. ..., Kc4 2. Sa3 †

b) 1. ..., c4 2. Db5

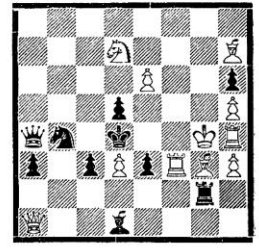
c) 1. ..., beliebig 2. Dh8 †



Josef Pospisil war einer der hervorragendsten Vertreter der böhmischen Schule.

Arnoldo Ellerman, 1. Preis im Turnier von « Swiat Szachovy » 1933. Weiss zieht und setzt in 2 Zügen matt, nämlich

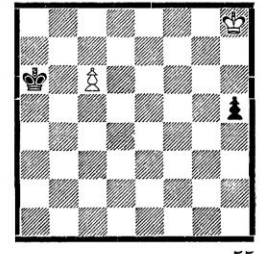
1. Db1 ! (Droht Kf5). Der Typ des modernen Zweizügers.



Ebenfalls stellt heute die Studie ein selbständiges Schachgebiet dar, dem leider viel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird. Ihre Vervollkommnung dürfte sie durch Richard Réti erfahren haben. (Sämtliche Studien von R. Réti, Jul. Kittls Nachf., 1931.)

Richard Réti, Kagan's «Neueste Schachnachrichten 1921».

Weiss am Zuge erzwingt Remis, nämlich 1. Kg7, Kb6 2. Kf6, h4 3. Ke5, h3 4. Kd6, h2 5. c7 remis ; oder 1. ..., h4 2. Kf6, Kb6 3. Ke5 usw.; oder 2. ..., h3 3. Ke6 (e7) remis.



# 12 Studien

zusammengestellt und bearbeitet von Dr. Rud. Ryf

Die 12 Studien im Kalendarium stammen aus « Traité du Jeu des Echecs » von Giochino Greco (1600/1634) und aus « Analyse du Jeu des Echecs » von A. D. Philidor (1726/1795) und dürften, weil grösstenteils unbekannt, eine gebührende Beachtung finden und insbesondere vom Gesichtspunkt der schachgeschichtlichen Entwicklung von besonderem Interesse sein. Wenn die Studien Grecos etwas leichterer und vielleicht auch etwas primitiverer Natur sind und oft noch im Rahmen von gewöhnlichen Endspielen und Endspielkonstruktionen bzw. -kompositionen ohne aussergewöhnlichen Inhalt stecken, so dürfte man bei Philidor bereits auf erhebliche Schwierigkeiten stossen, zumal der subtile Aufbau, die Merkwürdigkeit der Pointe, die Einfachheit der Stellung und die Oekonomie der Darstellung der modernen Studie kaum nachstehen. Nachfolgend die Abspiele :

**Nr. 1.** **1. a4, Kd7 2. a5, Kc6 3. c4, h5 4. b4** (Die Bauern des D-Flügels sind in günstige Positionen gebracht worden), **g5 5. Kf2, f5 6. Kg3, h4 † 7. Kh3, f4 8. Kg4** (Damit ist die zweite Phase beendet : Der K-Flügel ist gefestigt), **Kb7 9. b5, Kc7 ! 10. c5, Kb7 11. b6, Kb8 12. a6, Ka8 13. a7, Kb7 14. c6 †, Ka8 15. c7, Kb7 16. a8D †, K : D 17. c8D †** matt. — Die Methode bestand darin, die Bauern auf dem D-Flügel in möglichst günstige Positionen zu bringen, den K-Flügel zu konsolidieren, und wieder auf dem D-Flügel zum Endsturm anzusetzen. Bestimmt hätte hier der Gewinn im weitesten Sinne bei gleicher Methode durch andere Zugsfolgen auch erlangt werden können. Greco liebt es jedoch — wie die Folge zeigt — seine Studien zum Matt zu führen.

**Nr. 2.** **1. Sf6, g5 2. Sg4 †, Kh1 3. Kf1, h2 4. Sf2** matt. — Eine hübsche und elegante Aufgabe.



**Nr. 3.** **1. Sg5 †, T : S 2. Tf6 †, K : T 3. Td6** matt. Hier handelt es sich eher um ein regelrechtes Endspiel mit problematischem Charakter (Fluchtfeldraub auf g5 !) als um eine Studie im modernen Sinne (Vergl. Damenflügel !).

**Nr. 4.** **1. Tf1, Ke8 2. Kf6, Kf8 3. Td8** matt oder **1. Td1, Ke8 2. Kd6, Kd8 3. Tf8** matt. — Darüber, ob ein solches Beispiel noch unter den Begriff der Studie zu subsumieren ist, sind die Meinungen geteilt, da das vorgeschriebene Ziel ohnehin auf den ersten Blick erkennbar ist und durch verschiedene Anfangszüge erreicht werden kann. Immerhin zeichnet sich die Aufgabe durch Zweckreinheit, Originalität und Regelmässigkeit aus. Meines Erachtens dürfte die Textstellung aber nur als Lehrkomposition mit ebenfalls problematischem Einschlag (Kf6 bzw. d6 = Fluchtfeldschaffung) gewertet werden.

**Nr. 5.** **1. Kf4 !, f1D † 2. Kg3, Kh1 3. Dh2** matt. — Trägt den Charakter einer Studie, da die Absonderlichkeit des Gewinnes in vorliegender Stellung unbedingt zu bejahen ist und ebenfalls die übrigen Erfordernisse vorliegen. Nur weist diese Studie, wie ich nach eingehendem Studium feststellte, einen Fehler auf. Vergl. Nr. 10 und 11.

**Nr. 6.** **1. Sf7 †, Ke6 2. Sh7, Ke7 3. Sh6, Ke8** bzw. **Ke6 4. Tfe4** matt oder analog anderer Seite. — Vergl. hiezu Anmerkungen zu Nr. 4. — Soweit zu den Studien Greco's.

**Nr. 7.** **1. Ta1** (Nicht d5, was nur zum Remis langen würde !), **Lb8 2. Ta6 †, Ld6 3. Tb6, Kd7 4. Kd5, Lg3 5. Tb7 †, Lc7 6. Ta7, Kc8 7. Kc6** In dieser Stellung ist die Partie gewonnen.

**Nr. 8.** **1. Db8 †, Ke2 2. Dg8, Tc6 3. Ke5, Te6 † 4. Kd5** remis.

**Nr. 9.** **1. f7** (In dieser Position muss Weiss danach trachten die Damen zu tauschen, Schwarz aber sucht

dies durch Schach oder Fesselung des B zu verhindern), Dg5 † 2. Dg6, De4 † 3. Kg8 !, Dd5 !! 4. Kh7, Dh1 † 5. Dh6, De4 † 6. Kg8, Dg4 † 7. Dg7, De6 usf. Remis

Nr. 10. 1. Dg4 †, Kh2 2. Df3, Kg1 3. Dg3 †, Kh1 remis, da der B wegen Patt nicht geschlagen werden darf.

Nr. 11. 1. Dg4 †, Kf2 2. Dh3, Kg1 3. Dg3 †, Kh1 remis. — Zu dieser Studie sagt Philidor, dass in analogen Stellungen die f- und h-Bauern (bzw. c- und a-Bauern) das Spiel stets remis halten, während die übrigen Bauern verlieren. Aus diesem Grunde ist bei einem etwaigen Bauerntausch während der Partie auch dieses Moment der Bauernqualität im Endspiel zu berücksichtigen. — Dabei berührt eigentümlich, dass wir in Nr. 5 eine analoge Stellung von Greco begegnet haben, in der Weiss gewinnt. Greco dürfte aber übersehen haben, dass Schwarz nicht unbedingt f1D † ziehen muss. Nach Kg2 dürfte nämlich auch diese Stelung remis enden !

Nr. 12. 1. Kd5, Kb2 2. Kd4, Ka1 3. Kd3 ! (Nicht D : T weil patt), Tb2 4. Da5 †, Kb1 5. Da3 ?, Td2 † (Schwarz spielt auf patt) 6. Kc4, Tc2 † 7. Kd3 (Nicht b3, weil sonst nach Tc3 remis), Td2 † 8. Ke3, Tb2 9. Da4 !, Tc2 10. Kd3, Tb2 11. Kc3, Th2 12. Db5 †, Ka1 13. Da6 †, Kb1 (Nicht Ta2 wegen Dh1 matt) 14. Db6 †, Ka2 15. Da7 †, Kb1 16. Db8 † und gewinnt. — Der aufgezeigte Weg ist wegen 5. Da3 ? nicht ganz korrekt. Doch wollte Philidor durch diese Demonstration die gegnerischen Möglichkeiten erschöpfend darstellen. — Die Methode in vorliegender Studie bestand darin, durch Annäherung des weissen K den schwarzen T vom schwarzen K zu entfernen, um alsdann durch gleichzeitigen Angriff der D auf K und T letzteren zu erobern. Man beachte insbesondere die Zugsfolge vom 12. Zuge an.



# Turmendspiele

von E. Bucher, Arbon

Jedes Endspiel besitzt typische Merkmale der Stellungen, hat oft wiederkehrende Wendungen und verlangt eine bestimmte Technik. Wenn es mir gelungen, ist, dies für die Turmendspiele zu erläutern und das Interesse der Turnierspieler für die Studien zu wecken, so hat dieser Artikel seine Aufgabe erfüllt.

Wegen Raummangel musste auf die Darstellung verschiedener Abschnitte verzichtet werden ; unter anderem T : T † 2B, T : 2B, Patt, Gefahr der sicheren Stellung und Uebergang ins reine Bauernendspiel. Dafür konnten interessante Endspiele aus den letzten Jahren aufgenommen werden. Die allgemeinen Regeln sollen nicht starr angewendet werden ; denn glücklicherweise lässt sich das Schachspiel so wenig wie das Leben in starre Formen pressen. Nur durch intensives Studium wird der richtige Weg erreicht werden.

### Der vereinzelte Mehrbauer

Der Mehrbauer gewinnt in der Regel nur, wenn der Angreifer das Umwandlungsfeld seines Bauern beherrscht und sein König genügende Bewegungsfreiheit besitzt. Auf letzteren Punkt ist bei allen T-Endspielen besonders zu achten.

### Das Versteck

Nr. 1. Der weisse K beherrscht das Umwandlungsfeld, ist jedoch in seiner Bewegungsfreiheit gehemmt. Um diese herzustellen wird der schwarze K abgedrängt.

1. . . ., Th3 2. Tf4 !, Th1 3. Te4 †, Kd7 4. Kf7, Tf1 † 5. Kg6, Tg1 † 6. Kf6, Tf1 † 7. Kg5, Tg1 † 8. Tg4 Nun ist der Sinn von 2. Tf4 ! klar : Der weisse T bildet für seinen K ein Versteck gegen Schachgebote des schwarzen T ; der B geht nun ungehindert zur D. Wenn der schwarze T die h-Linie verlässt — um z. B. auf der

47. T:T, Tc3: 48. a4, Ta3 Das eilte noch nicht; 48. ..., Tc2 wäre noch vorzuziehen gewesen.

49. Tc4, Ta2 50. Kg1 Dieser Gewinnversuch scheitert an der günstigen schwarzen K-Stellung.

50. ..., c5 51. Kf1, h6 52. gh6:, Kh6: 53. Ke1, Kh5 54. Kd1, Tf2 55. Kc1, Tg2 56. Kb1, Th2 57. a5, Tf2 58. a6, Tf7 59. Tc5:† Der Versuch mit 59. Kc2 auf Eroberung des c-Bauern und Unterstützung des a-Bauern zu spielen, ergibt forciert remis: 59. Kc2, Ta7 60. Ta5, c4! 61. Kc3, Kh4: 62. Kc4:, g5 63. Kb5†, g4 64. Kb6, Tg7 65. a7, Ta7: 66. Ta7:, g3.

59. ..., Kh4: 60. Ta5, Ta7 61. Kc1 Der weisse K erreicht rechtzeitig das Verwandlungsfeld. Die Partie wurde nach wenigen Zügen remis gegeben.

## Problemwettbewerb des SASK 1945

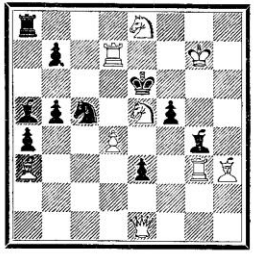
Wir legen die Turnierprobleme dem Alphabet nach geordnet unsern Lesern vor. In erster Linie danken wir den Komponisten für die vielen schönen, z. T. hervorragenden Aufgaben. Wir möchten sie bitten, sich nun auch unter die Löser zu mischen, um an der **Bildung der Rangfolge** mitzuhelfen: Jeder Löser entscheidet nach seinem Geschmack: Das ist das beste, das ist das zweitbeste Problem usw. In der Lösung gibt man dem besten Zweier 13 Punkte, dem nächsten 12 Punkte usw., bei den Dreiern dem ersten Stück 8, dem zweiten 7 Punkte usw., so dass in jeder Kategorie das letzte Problem noch 1 Punkt erhält. Sollte ein Problem nebenlösig, unlösbar sein, Vorgänger haben, oder sonst unkorrekt sein, so soll es dennoch bewertet werden, wie wenn der betreffende Mangel nicht bestünde. Ist nämlich die « Unkorrektheit » nur eine scheinbare, so wäre es schade, wenn das Problem nicht bewertet wäre. Die prämiierten Aufgaben werden im Juni 1945 in der Schweiz. Arbeiter Schachzeitung nachgedruckt.

**Die Lösungen** sende man **bis 31. März 1945** an Rud. Bachmann, Langendorfstrasse 32, Solothurn. Bei Zweiern genügt die Angabe des Schlüssels und der Drohung, bei Dreiern der Varianten bis zum zweiten Zug von Weiss. Wir sind aber froh, wenn die vollständige Lösung (evtl. mit einem kleinen Kommentar) eingeht.

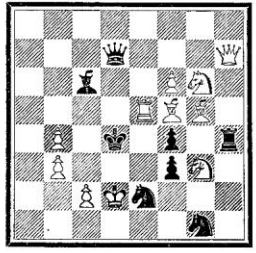
**Lösungswettbewerb**: Zu lösen sind die nachstehenden Turnierprobleme Nrn. 1—21, sowie die Nrn. 9 und 10 auf Seite 130. Jede Lösung, Nebenlösung erhält so viele Punkte, als das Problem Züge hat. Ebenso wird der Nachweis von Unlösbarkeit bewertet. Die erfolgreichsten Löser erhalten Preise. M. Benninger.

## Zweizüger

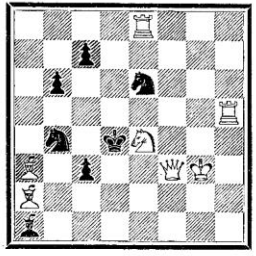
Nr. 1
R. Appenzeller, Höngg



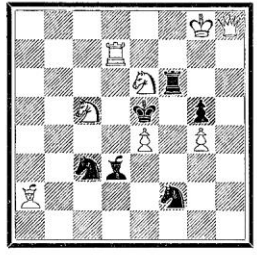
Nr. 2
R. Appenzeller, Höngg



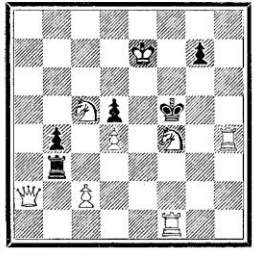
Nr. 3
M. Benninger, Dietlikon



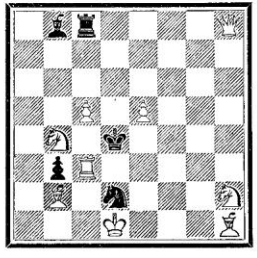
Nr. 4
G. Frei, Bubikon



Nr. 5
H. Gruber, Steffisburg

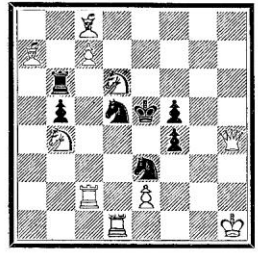


Nr. 6
H. Gruber, Steffisburg

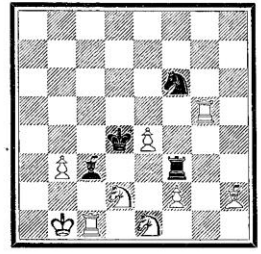




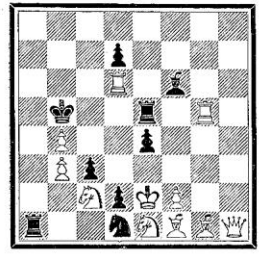
Nr. 7
H. Gruber, Steffisburg



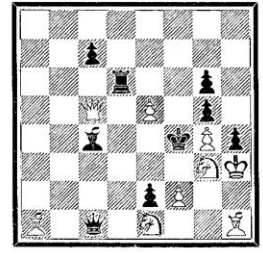
Nr. 8
H. Gruber, Steffisburg



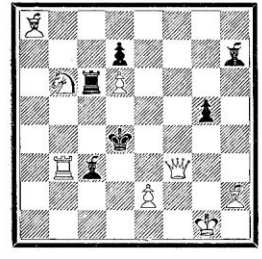
Nr. 9
F. Guntersweiler, Zürich



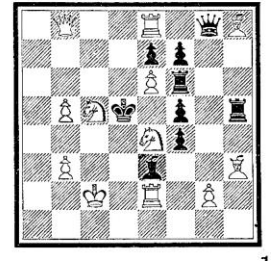
Nr. 10
K. Kummer, Rapperswil

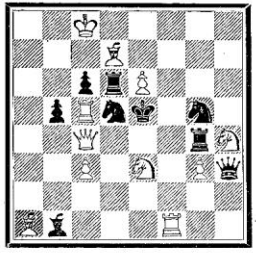


Nr. 11
K. Kummer, Rapperswil



Nr. 12
S. Pituk, Banska-Stiavnica

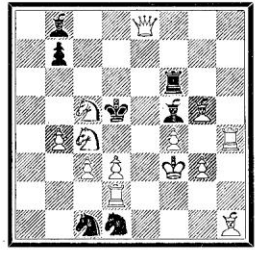




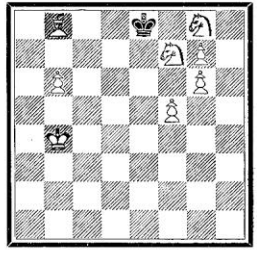
Nr. 13
S. Pituk, Banska-Stiavnica

## Dreizüger

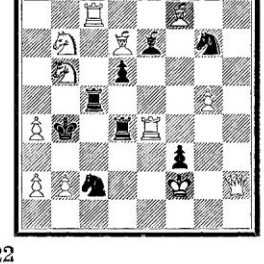
Nr. 14
Herbert Angeli, Neuenburg



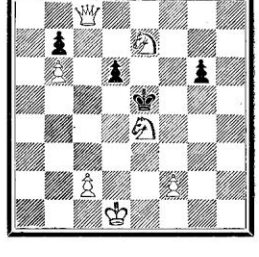
Nr. 15
R. Appenzeller, Höngg



Nr. 16
A. Eggmann, Rorschach

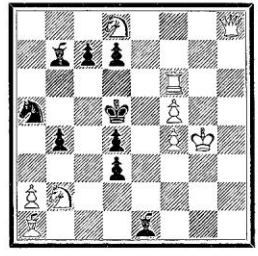


Nr. 17
A. Eggmann, Rorschach

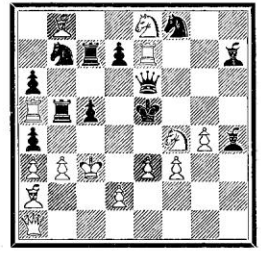




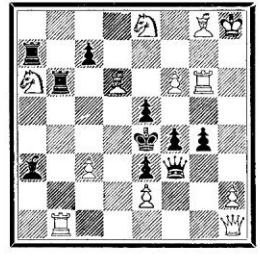
Nr. 18
A. Eggmann, Rorschach



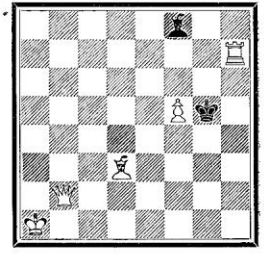
Nr. 19
F. Guntersweiler, Zürich



Nr. 20
A. Hafen, St. Gallen



Nr. 21
A. Hafen, St. Gallen



**Lösungen und Löserliste**

zu den Turnieraufgaben des SASK 1943 findet man im SAS, Heft 6 1943. Zu den vorliegenden Problemen erscheinen sie vermutlich im SAS, August 1945.

# Bauernverwandlungen im Schachproblem

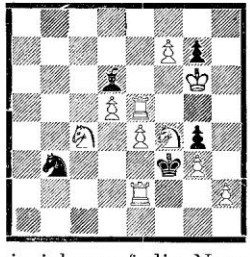
Max Benninger

Jeder Schachspieler weiss, dass ein Bauer, der die 8. (bzw. erste) Reihe erreicht, sich sofort in einen Offizier (ausgenommen K) der eigenen Farbe verwandeln muss. In 99 von 100 Fällen entsteht dabei eine Dame, die mit ihrer Kraft die Partie oft rasch entscheidet. Dass aber die Verwandlung in eine schwächere Figur hie und da stärker ist, mag manchen verwundern. Diese Unterverwandlungen sind gerade das Spezialgebiet der Bauernumwandlung im Schachproblem.

## I. Spielgerechte Aufgaben

Nr. 1
**Dr. A. Krämer**
« Die Schwalbe » 1941

Matt in 3 Zügen



Ich erinnere mich noch gut, wie ich « auf die Nase flog », als ich dieses Problem lösen wollte. Ich zog 1. f8D und glaubte gewonnenes Spiel zu haben, denn nach 1. ..., L : D folgt 2. Te7 und 3. Se5 matt, und nach 1. ..., Lc7(b8) 2. Dc5 nebst 3. D(T)f2 bzw. Sd2 matt. Zieht aber der L anders, so schlägt ihn die D und es folgt matt durch 3. Sd2. Stimmts ?

Und doch ist es falsch ! Der schlaue L flieht nämlich nach a3. Df8 : a3 setzt dann patt ! Der einzig richtige Schlüssel heisst also 1. f8L ! um die Pattgefahr zu verhüten.

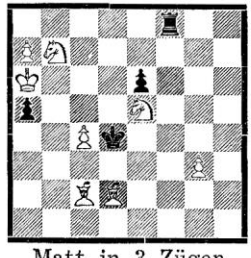
Pattgefahr ist der eine Grund für derartige Unterverwandlungen. Der andere Grund liegt in der besondern



Gangart des Springers, welcher deswegen manchmal stärker ist als eine D.

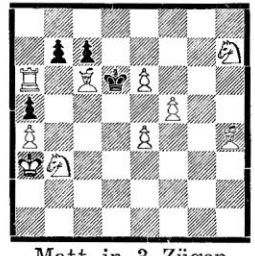
In Nr. 2 scheitert 1. a8D an 1. ..., Tf3 ! denn nach 2. Da7(d8) †, K: e5 ist 3. Lc3 nicht möglich. 1. a8S ! führt aber zum Ziel, denn nach 1. ..., T : a8 † begibt sich der weisse König einfach nach b5. Gegen die Drohung 2. Sc6 † (evtl. f3) ist der Turm machtlos.

Nr. 2
**T. Schaad**
Schweiz. Schachztg. 1906



Matt in 3 Zügen

Nr. 3
**Dr. M. Niemeijer**
Sadatschi y Etjudi 1928



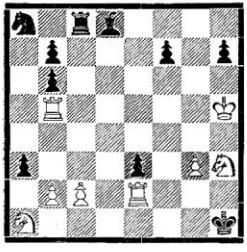
Matt in 3 Zügen

Ein Glanzstück ist in dieser Beziehung Nr. 3. Nach dem Schlüsselzug 1. e7 ! verwandelt sich dieser Bauer in D, T, L, S, je nachdem, was für einen Zug der Bb7 ausführt. Man überzeuge sich selbst : Die Verwandlung in T und L erfolgen wegen Pattgefahr, diejenige in einen S, weil er dank seiner Gangart Schach bietet und so das Bauernschachgebot auf b4 verhindert.

Auch Nr. 4 ist etwas Einmaliges, vor dem man immer wieder staunen muss. Sam Loyd sagte dazu selbst etwa folgendes : « Das ist eine Stegreifschöpfung, die ich komponierte, um Dennis Julien, den Problemisten, hereinzulegen. Er pflegte zu behaupten, jede Stellung analysieren und sagen zu können, welcher Stein das Matt geben werde. Ich schlug ihm vor, ein Problem zu bauen, wo er sagen sollte, welcher Stein nicht mattsetzen

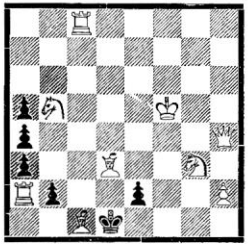
würde. Er zeigte sofort auf den Bauern b2, den unwahrscheinlichsten Stein. Aber die Lösung wird Ihnen sagen, wer von uns beiden das Essen bezahlte.»

Nr. 4
**Sam Loyd**
« London Era » 1861



Matt in 5 Zügen

Nr. 5
**Dr. E. Palkoska**
« Norwich Mercury » 1907



Matt in 2 Zügen

1. b4 ! droht 2. Td5(f5) und 3. Td1(f1) matt, denn 2. ..., Tc5 nützt nichts, wegen 3. b : c5.

1. ..., Tc5 † 2. b : c5 ! droht 3. Tb1 matt. 2. ..., a2 3. c6 ! erneuert die alten Drohungen Td5 und Tf5. 3. ..., Lc7. Auf 4. Td5 ? folgt nun 4. ..., L : g3 und auf 4. Tf5, Lf4, sodass Weiss sechs Züge brauchen würde. Das Bäuerchen bringts aber in fünf Zügen fertig, denn der sLc7 schliesst den Sa8 ein : 4. c : b7, bel. 5. b : a8L oder D matt !

Ein wirklich glanzvoller Aufstieg des Bäuerleins b2 !

Selbstverständlich existiert auch die Verwandlung schwarzer Bauern im Problem. Die Umwandlung in verschiedene Figuren ist aber nur soweit interessant, als dadurch verschiedene Fortsetzungen oder Mattwendungen seitens des Weissen erforderlich sind.

Ein hübsches Beispiel ist Nr. 5. Nach 1. Sh1 ! entstehen durch die Verwandlung der Bauern b2 und e2 fünf verschiedene Abspiele.



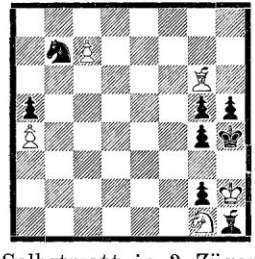
## II. Selbstmatt-Aufgaben

Die besonderen Bedingungen der Selbstmattprobleme erlauben auch besondere Wirkungen in der Bauernverwandlung. Hier muss Weiss bekanntlich so ziehen, dass dem Schwarzen nichts anderes mehr übrig bleibt, als den weissen König in der vorgeschriebenen Zügezahl (oder weniger) matt zu setzen.

Die Nr. 6 möge zur Einführung der Nr. 7 dienen : Wenn Weiss den sSb7 abfangen kann, so muss Schwarz g4—g3 ziehen und den weissen K matt setzen. Zur Jagd auf den S stehen Weiss 3 Züge mit Lg6 und Bc7 zur Verfügung. Unterdessen sucht das Pferdchen über c5, d6 oder d8 zu entweichen. Es wird dann aber eingefangen auf den weissen Feldern, die es im zweiten Sprunge erreicht.

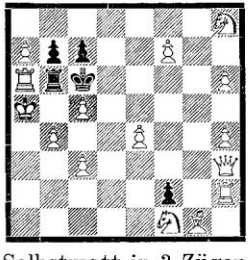
1. c8D ?, Sd6 !! 2. Da(c)6, Sc4 !, D : S patt. Das Rezept zur Verhütung dieses Patts kennen wir in der Unterverwandlung. Also : 1. c8L ! Nun kommt unser Wild nicht mehr aus dem Fangnetz der beiden weissen Jäger. 1. ..., Sc5 2. Lc2 !, S bel. 3. L : S, g3 matt. 1. ..., Sd6 2. La6 !, etc. 1. ..., Sd8 2. Le8 !, etc.

Nr. 6
**W. Pauly**
Schweiz. Schachztg. 1911



Selbstmatt in 3 Zügen

Nr. 7
**Dr. H. W. Bettmann**
1. Pr. Tur. Tour de force de Babson 1925—26



Selbstmatt in 3 Zügen

Im Gebiete des Selbstmattproblems ist es zum erstenmal gelungen, die vierfache Verwandlung eines weissen B als Antwort auf die vierfache Verwandlung eines schwarzen B darzustellen. (Siehe Nr. 7)

1. a8L ! Damit ist der Bb7 zum Stillestehen verurteilt. Weiss muss nun noch dafür sorgen, dass er die auf g1 entstehende schwarze Figur so schlagen kann, dass dem Schwarzen nur noch 3. ..., Tb6 : a6 matt (darum nicht 1. a8D) übrigbleibt.

1. ..., g1D 2. f8D, D : c5(f1) † 3. b5 †, D : b5 matt. 2. ..., D anders 3. Weiss : D, T : a6 matt. Andere Verwandlungen als 2. f8D scheitern an 2. ..., Dc5 † bzw. Dg8.

1. ..., g1T 2. f8T, T bel. 3. Weiss : T, T : a6 matt. Andere Verwandlungen als 2. f8T scheitern an 2. ..., T : f1 resp. Tg8.

1. ..., g1L 2. f8L, L bel. 3. Weiss : L, T : a6 matt. Andere Verwandlungen als 2. f8L scheitern an 2. ..., L : c5 !

1. ..., g1S 2. f8S, S bel. 3. Weiss : S, T : a6 matt. Andere Verwandlungen als 2. f8S scheitern an 2. ..., S : h3 !

Diese vierfache Umwandlung eines Bauernpaares wird im direkten Schachproblem wohl nie dargestellt werden. Hingegen verdanken wir eine dreifache Setzung dem Genie von W. Pauly.

### III. Hilfsmatt-Aufgaben

Solche Probleme werden von vielen Schachfreunden abgelehnt, weil die Kampfidee fehlt. Darum findet man derartige Aufgaben wohl so selten im « SAS ». Im Hilfsmatt zieht Schwarz an und hilft mit allen seinen Kräften (inkl. König) dem Weissen, um vereint den schwarzen König in der vorgeschriebenen Zügezahl matt zu setzen. Diese Aufgaben haben meist nur ein Abspiel.

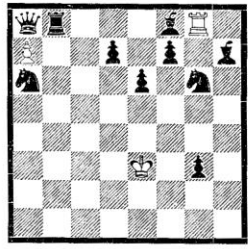


Man versucht dann verschiedene « Varianten » zu erzeugen, indem man die Stellung leicht verändert, so dass die Lösung eine andere wird.

Was ein gewiegter Komponist mit dem Thema Bauernverwandlung im Hilfsmatt hervorzaubern kann, möge Nr. 8 zeigen.

Nr. 8
T. R. Dawson
« Br. Chess Fed. » 1942

Hilfsmatt in 2 Zügen



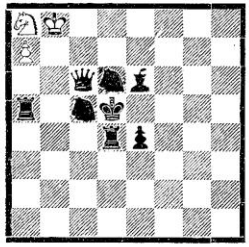
+ 1 s K

Man stelle zu den Figuren des Diagramms noch den schwarzen K nach Belieben auf g5, f6, e7 oder d6. Dann ergeben sich vier « Varianten ». Man sieht, dass je nach der Anfangsstellung des schwarzen K der weisse Ba7 sich auf b8 in eine andere Figur verwandeln muss, damit nach zwei Zügen beiderseits, die Mattstellung erreicht ist.

a) Kg5. 1. Dh1 !, b8D 2. Dh5, Df4 matt.
b) Kf6. 1. Se7 !, b8S 2. Lf5, S : d7 matt.
c) Ke7. 1. Kd8 !, b8L 2. Se7, T : f8 matt.
d) Kd6. 1. Kc7 !, b8T 2. Ld6, Tc8 matt.

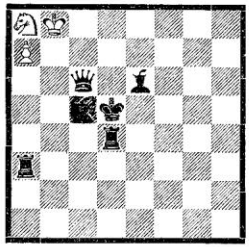
Der Leser möge die Zwillinge Nr. 9 und 10 selbst zu knacken suchen. (Sie sind im Lösungswettbewerb eingeschlossen.) In beiden Fällen verwandelt sich der Ba7 und gibt das Matt im dritten Zuge. Man versuche in solchen Aufgaben die Reihenfolge der Züge umzustellen und überzeuge sich, dass auch in Hilfsmattaufgaben scharfsinnige Kombinationen möglich sind.

Nr. 9
**Paul Frey, Neuchâtel**
« L'Illustré » 1943



Hilfsmatt in 3 Zügen

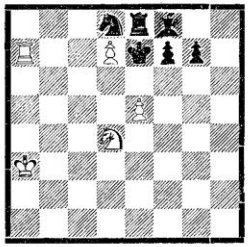
Nr. 10
**Paul Frey, Neuchâtel**
« L'Illustré » 1943



Hilfsmatt in 3 Zügen

### IV. Unstatthafte Verwandlungen

Die Verwandlung eines Bauern in eine Figur gegnerischer Farbe ist nach §9 der internationalen Schachregeln nicht statthaft. In seiner ursprünglichen Fassung, welche vor etlichen Jahren abgeändert wurde, bestimmte der Paragraph nicht die Farbe des neuen Offiziers. (Siehe Arb. Schachkalender 1943, S. 105 ff.) Diese Lücke benützten spitzfindige Komponisten, um in ihren Problemen weisse B sich in schwarze Offiziere (und umgekehrt) verwandeln zu lassen. Dass dies schon früher geschehen ist, als im erwähnten Aufsatz angenommen wird, beweist folgender Scherz von Henry Rinck. Man beachte, dass derartige Verwandlungen Aufgaben wie z. B. Nr. 5 unlösbar machen würden.



Nr. 11
**Henry Rinck**
erschienen 1894

Matt in 2 Zügen

1. Tc7 !, Se6 2. Sc6 matt
1. ..., S and. 2. d8=sS matt !
1. ..., and. 2. d : e8=sT matt !



# Kritische und antikritische Manöver im Zweizüger

von Konrad Kummer, Rapperswil

Als kritisch wird ein Zug bezeichnet, wenn der gezogene (kritische) Stein sich von seinem Wirkungsfeld entfernt, so dass er durch einen Sperrstein dauernd oder vorübergehend davon abgeschnitten werden kann. Infolge dieser Verstellung soll das Matt oder bei Mehrzügern eine zur weitern Mattführung günstige Stellung erreicht werden.

Durch den antikritischen Zug wird im Gegensatz dazu eine Verstellung vermieden. Nach W. von Holzhausen*) ist zum Beispiel der 2. Zug in der Eröffnung 1. e2—e4 2. Lf1—c4 3. d2—d3 oder 1. d2—d4 2. Lc1—f4 3. e2—e3 insofern ein antikritischer, als er den Läufer von der Einsperrung ins Freie hinüberrettet.

### 1. Kritische Manöver

Beim Zweizüger ist das ganze Spielgeschehen auf zwei Züge der weissen und einen Zug der schwarzen Partei konzentriert. Theoretisch sind also folgende drei Varianten mit kritischem Zuge möglich :

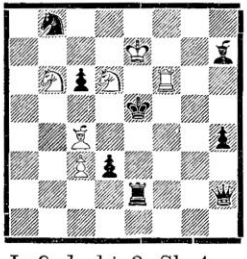
a) Weisser Kritikus mit weisser Verstellung im Mattzuge.
b) Weisser Kritikus mit schwarzer Verstellung.
c) Schwarzer Kritikus mit weisser Verstellung im Mattzuge.

Im Beispiel Nr. 1 wird der weisse Läufer in den zwei Varianten 1. Lc4—g8, Te2—e4 2. Sd6—f7 matt und 1. ..., Dh2—f4 2. Tf6—e6 matt von weissen Figu-

*) W. von Holzhausen, Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem, Seite 55.

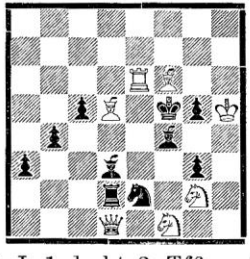
ren verstellt. Bei einer Untersuchung über die Zwecke des Schlüsselzuges kommen wir zu folgendem Resultat: Durch den Schlüsselzug wird einmal das Feld c4 für den Springer freigespielt. Ferner hat der Läufer in der Drohvariante das Feld d5 zu decken. Diesen zwei Forderungen wird der Läufer durch die Züge 1. Le6, 1. Lf7 und 1. Lg8 gerecht. Wie aus den oben angeführten zwei Varianten ersichtlich ist, nimmt der weisse Läufer auf e6 und f7 Turm und Springer die entsprechenden Mattfelder. Der Zug 1. Lg8 ist also eigentlich ein Räumungszug. Die Mattsetzung erfolgt nicht wegen, sondern trotz der Verstellung des Läufers durch Turm oder Springer.

Nr. 1
Original



1. Lg8 droht 2. Sbc4 matt

Nr. 2
Original



1. La1 droht 2. Tf6 matt

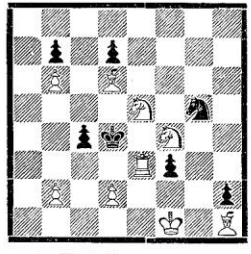
Bei Nr. 2 folgt auf den Schlüsselzug 1. Lf6—a1 eine Verstellung des Läufers durch eine schwarze Figur. Der Schlüsselzug 1. La1 ist jedoch nur durch die schwarzen Bauern bedingt, da der Läufer auf den Feldern b2, c3 und d4 von den Bauern geschlagen würde.

Bei den Beispielen 3 und 4 ist Weiss infolge Zugzwanges zu einem Rückzug des Turmes gezwungen. Das geforderte zweizügige Matt ist aber trotz der darauffolgenden Verstellung möglich. Es kann also auch hier nicht



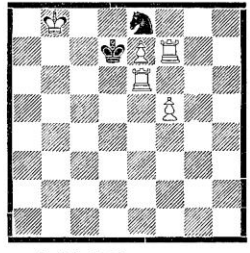
von einem eigentlichen kritischen Zuge gesprochen werden.

Nr. 3
Original



1. Te1 Zugzwang

Nr. 4
SAS April 1944

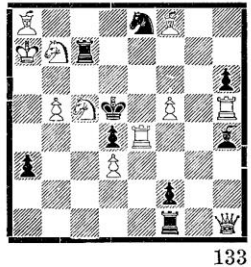


1. Th7 Zugzwang

Ein zweckreiner weisser Kritikus mit weisser oder schwarzer Verstellung kann nur mit der Pattverhütung begründet werden. Dazu sind jedoch mindestens 3 Züge erforderlich.

Bei dem Problem Nr. 5 sind die drei schwarzen Abwehrzüge 1. ..., Tc7—c4, Tf1—b1 und Lh4—e7 in dem Sinne kritisch, als Weiss so durch ein Abzugschach mit Verstellung des schwarzen kritischen Steines die Mattsetzung ermöglicht wird.

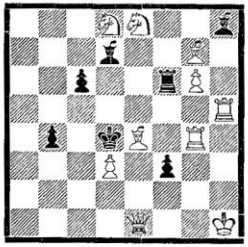
Nr. 5
Original



1. Sa6 droht 2. Sb4 matt

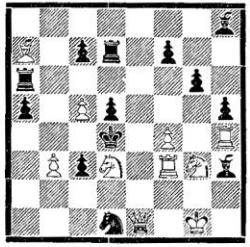
## 2. Antikritische Manöver

Nr. 6
Original



1. Te5 droht 2. Lf5 matt

Nr. 7
Original



1. De8 droht 2. Se2 matt

Als Schlüssel haben die beiden Probleme Nr. 6 und 7 je einen antikritischen Zug. Bei Nr. 6 wird durch die Einleitung 1. Th5—e5 droht 2. Le4—f5 die Verstellung des Turmes h5 vermieden. Im Beispiel Nr. 7 hat der Schlüssel 1. De1—e8 ebenfalls den Zweck, die Verstellung der weissen Dame im Drohmatt 2. Sg3—e2 zu verhindern.

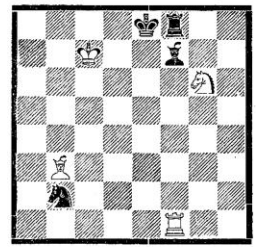
Bei Nr. 6 sind die beiden schwarzen Abwehrzüge 1. ..., Ld7 : g4 und 1. ..., Tf6—f4 ebenfalls antikritisch, da Schwarz damit die Verstellung seiner Figuren verunmöglicht.

Im Gegensatz dazu sind bei dem Problem Nr. 7 die schwarzen Züge 1. ..., Lh3—e6 und 1. ..., Ta6—e6 kritisch, da Weiss mittels Abzugschach und Verstellung der gezogenen schwarzen Figur das Matt erzwingen kann.

Bei dem Problem Nr. 8 ist der antikritische Zug auf eine Parallellinie verlegt. Mittels Tf1—f5—e5 bringt der weisse Turm das Feld e4 hinter sich und macht so die Verteidigung 1. ..., Lf7 : g6 2. ..., Lg6—e4 unwirksam.



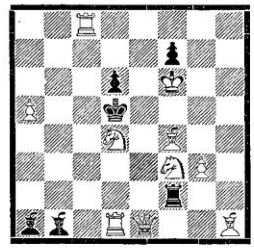
Nr. 8
W. v. Holzhausen
Leipziger Tagblatt, 10. 2. 1924
Matt in 2 Zügen



1. Tf5 Zugzwang

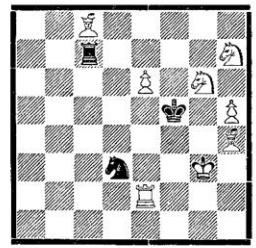
Zum Schluss folgen zwei Probleme, bei denen einige der in diesem Artikel gezeigten Ideen angewandt worden sind.

Nr. 9
Original



1. Db4 droht 2. Db7 matt

Nr. 10
Original



1. Ld8 droht 2. Sh4 matt

---

**Die Eröffnungstabellen von Ad. Michel konnten in diesem Kalender wegen Platzmangel nicht abgedruckt werden. Sie sind erschienen in den Kalendern 1939 und 1943. Von denselben können noch eine beschränkte Anzahl zu reduziertem Preise abgegeben werden.**

**Bestellungen sind zu richten an die Buchdruckerei S. J. Berthoud, Bern-Bümpliz.**

# Inhaltsangabe


Seite

Prolog ..... 4
Kalendarium mit Studien ..... 6
Adressen des Zentralvorstandes ..... 30
Sektions-Verzeichnis ..... 30
Die Funktionäre des SASB von J. Loepfe ..... 33
Fernschach von A. Ittensohn ..... 37
Schachgeschichte von Dr. Rud. Ryf ..... 41
Was bietet das Schachspiel dem Arbeiter ..... 64
von A. Graber
Partienteil bearbeitet von Dr. Rud. Ryf..... 66
Studienteil bearbeitet von Dr. Rud. Ryf ..... 84
Turmendspiele von E. Bucher ..... 87
Problemwettbewerb des SASK 1945 ..... 119
Lösungen der Turnieraufgaben des SASK 1943 .... 123
(Hinweis)
Bauernverwandlung im Schachproblem .....124
von Max Benninger
Kritische und antikritische Manöver im Zweizüger 131
von K. Kummer
Das Berechnungssystem « Sonneborn » ..... 136
Paarungstabellen für Rundenturniere ..... 137
Turniertabellen ..... 140