Schweizerischer Arbeiter-Schachkalender 1946

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

Patronat: Schweiz. Arbeiter-Schachbund

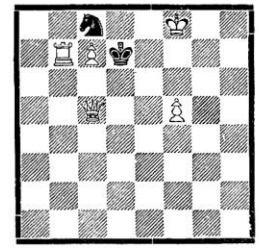
7. Jahrgang

Preis Fr. 2.80

Buchdruckerei und Verlag S. J. Berthoud, Bern 18

Januar

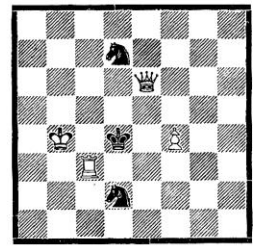
Dienstag	1	Neujahr
Mittwoch	2	
Donnerstag	3	
Freitag	4	
Samstag	5	
SONNTAG	6	
Montag	7	
Dienstag	8	
Mittwoch	9	
Donnerstag	10	
Freitag	11	
Samstag	12	
SONNTAG	13	
Montag	14	
Dienstag	15	
Mittwoch	16	
Donnerstag	17	
Freitag	18	
Samstag	19	
SONNTAG	20	
Montag	21	
Dienstag	22	
Mittwoch	23	
Donnerstag	24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



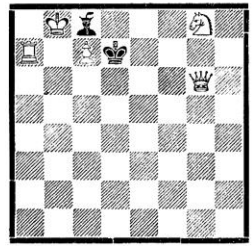
Siehe Aufsatz zu den Kalendariumsaufgaben auf Seite 96

Februar

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

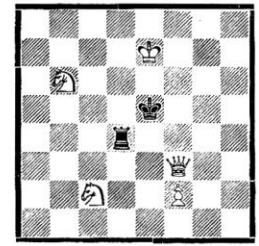


		März
Freitag	1	
Samstag	2	
SONNTAG	3	
Montag	4	
Dienstag	5	
Mittwoch	6	
Donnerstag	7	
Freitag	8	
Samstag	9	
SONNTAG	10	
Montag	11	
Dienstag	12	
Mittwoch	13	
Donnerstag	14	
Freitag	15	
Samstag	16	
SONNTAG	17	
Montag	18	
Dienstag	19	
Mittwoch	20	
Donnerstag	21	
Freitag	22	
Samstag	23	
SONNTAG	24	
Montag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



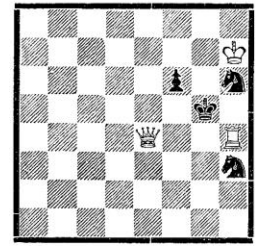
April

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	**Palmsonntag**
Montag	15	
Dienstag	16	
Mittwoch	17	
Donnerstag	18	
Freitag	19	**Karfreitag**
Samstag	20	
SONNTAG	21	**Ostern**
Montag	22	
Dienstag	23	
Mittwoch	24	
Donnerstag	25	
Freitag	26	
Samstag	27	
SONNTAG	28	
Montag	29	
Dienstag	30	



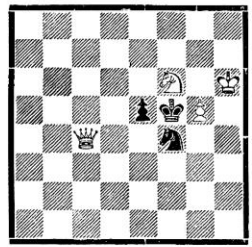
Mai

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	**Auffahrt**
Freitag	31	



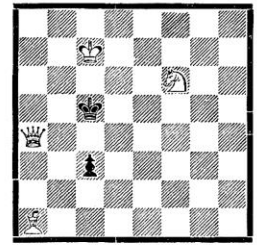
Juni

Samstag	1	
SONNTAG	2	
Montag	3	
Dienstag	4	
Mittwoch	5	
Donnerstag	6	
Freitag	7	
Samstag	8	
SONNTAG	9	Pfingsten
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	



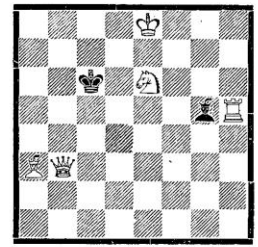
Juli

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



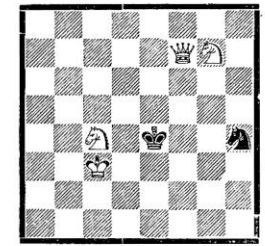
August

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
Samstag	31



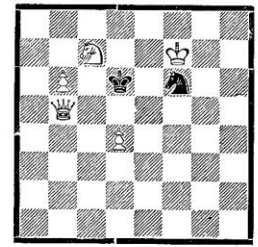
September

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	**Eidg. Bettag**
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	

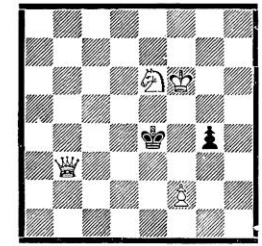


Oktober

Dienstag	1
Mittwoch	2
Donnerstag	3
Freitag	4
Samstag	5
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



Freitag	1	**November**
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	



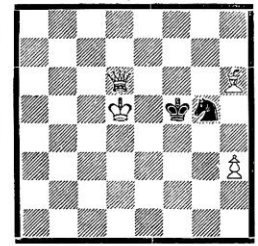
Dezember

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	**Weihnachten**
Donnerstag	26	
Freitag	27	
Samstag	28	
SONNTAG	29	
Montag	30	
Dienstag	31	**Silvester**

Die 12 Kalendariumsaufgaben sind Zweizüger von

Max Benninger, Dietlikon

Siehe dazu Aufsatz auf Seite 96



Der SASB

Die Gründung des SASB fällt in das Jahr 1922. Zu Beginn zählte der Bund 7 Sektionen. Heute sind es deren 46 mit über 1000 Mitgliedern, eingeteilt in 8 Regionen, die sich in ihrer Struktur bis zu einem gewissen Grade als autonome Gebilde darstellen. Das heutige Gesamtbild (August 1945) des SASB stellt sich wie folgt:

Der Zentralvorstand

Zentralpräsident und Redaktion der Schachzeitung:
Albert Graf, Römerstr. 5, Arbon, Telephon 1 84

Zentralkassier:
Otto Wissmann, Fallentürliweg 1, Stachen bei Arbon, Postcheckkonto IX 10 307

Sekretär: G. Bickel, Lehrer, Seerietstrasse, Arbon

Administration und Mutationsleiter:
Arthur Eggmann, Neugasse 8, Rorschach

Materialverwalter:
Alfred Tschumper, Hauptstrasse 76, Steinach

Bundesspielleiter:
Eduard Wettstein, Säntisstrasse 6, Rorschach

Presse-Dienst:
Ernst Schiess, Heil- und Pflegeanstalt Herisau

Werbe-Dienst:
Zuberbühler Jakob, St. Gallerstr. 33a, Rorschach

Beisitzer: Walter Bock, Trischlistrasse, Rorschach

Mitarbeiter:

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

Problemteil: Redaktion, Max Benninger, Dietlikon bei Wallisellen (Zch.)

Fernturniere: A. Ittensohn, Ringstrasse 33, Chur

Region Aarau

Aarau, Restaurant Salmen	Freitag	15
Aarburg, Gasthof Löwen in Oftringen	Dienstag	14
Baden, Restaurant Bahnhof Oberstadt	Freitag	15
Brittnau, Gasthof zur Sonne	Donnerstag	5
Brugg, Restaurant Brunegg	Mittwoch	11
Olten, Restaurant Lindenbaum	Freitag	6
Reinach, Restaurant Rössli	Mittwoch	20
	Total	86

Region Basel

Allschwil, Restaurant z. scharfen Eck	Dienstag	15
Basel, Gr. Alte Sektion « Volkshaus »	Freitag	66
Basel-Post, Ang.-Zimmer d. Bahnpostpers.	Mittwoch	6
Binningen, Schützengarten Binningen	Mittwoch	10
Birsfelden, Restaurant zur Krone	Freitag	17
Riehen, Restaurant zum Lindenhof	Donnerstag	18
	Total	132

Region Bern

Bern, Volkshaus AG., Speisesaal	Mittwoch	125
Gruppe Bümpliz, Altes Schloss	Donnerstag	
Gruppe Eisenbahner	Dienstag	
Gruppe Strassenbahner	Mittwoch	
Burgdorf, Restaurant Zähringer	Donnerstag	17
Kirchberg, Schulhaus		13
Steffisburg, Au, Schulhaus	Dienstag	7
Thun, Café Berna	Donnerstag	16
	Total	178

Region Biel

Biel, Lesesaal Volkshaus	Mittwoch	16
La Chaux-de-Fonds, Maison du peuple	Freitag	18
Derendingen, Klublokal Landhaus		
Spiellokal Zeichnungssaal Schulh. 3	Donnerstag	5
Grenchen		6
Lüsslingen, Restaurant Bellevue	Freitag	7

Geister

In einem Kaffeehaus sassen zwei reizbare Herren beim Schach. Als Weiss, der mit Vorgabe des Damenturmes spielte, seinen König von e1 nach c1 zog, ereiferte sich sein Gegner : « Nur ein Feld auf einmal !» « Durchaus nicht », entgegnete Weiss, « ich rochiere lang ». « Rochieren » rief Schwarz, « Sie haben ja gar keinen Turm !» « Ich habe ihn vorgegeben », entgegnete Weiss so obenhin, « aber das hindert mich nicht mit dem Geist meines Turmes zu rochieren ». — Ich persönlich fand den Zug, wenn nicht gerade schlecht, so doch völlig zwecklos. Aber Weiss kannte seinen psychologischen Wert. Sein Gegner ärgerte sich so darüber, was er einen gemeinen Trick nannte, dass er Fehler auf Fehler machte und rasch verlor. Es folgte eine erregte Auseinandersetzung. Als ein wüster Krach unvermeidlich schien, begannen sie eine zweite Partie mit derselben Vorgabe. Die Bezeichnung unregelmässig kennzeichnet kaum die Eröffnung. Nach einigen kostspieligen und aufsehenerregenden Manövern gelang es Schwarz, seinen Läufer nach a1 zu spielen, auf das leere Feld des Damenturmes. Nachdem es ihm geglückt war, diesen Läufer mit Müh und Not wieder heil heraus zu spielen, lehnte er sich im Stuhle zurück und sah mit unverhohlener Befriedigung im Kreise der Zuschauer um. Ich wagte zu bemerken, dass ich seinem Spiele nicht ganz folgen könne. « Ah », sagte er in gut hörbarem Flüsterton, « lassen Sie ihn nun versuchen zu rochieren. Er hat nicht einmal mehr den Geist des Turmes !»

(Aus « Schachanekdoten », von A. Montgredien, Chess Amateurs 1923.)

Partie – Studie – Problem

Skizze von Dr. Rud. Ryf

In der Uebergangszeit von Feudalismus zur Bourgeoisie, das heisst des Mittelalters zur Neuzeit als einer Epoche gewaltigen Umbruchs feierten verschiedene Kulturgüter ihre höchsten Triumphe. Malerei, Bildhauerei, Literatur und Wissenschaften eroberten sich die Welt. Das Schachspiel beginnt aber erst wissenschaftlich bearbeitet zu werden. In diesen Anfängen bereits beginnen sich jedoch zwei schachliche Richtungen herauszukristallisieren, das Kampfschach und das Kunstschach, welch beide Richtungen sich im Laufe der folgenden Jahrhunderte immer mehr voneinander trennten und heute gewissermassen zwei schachlich verschiedene Wissensgebiete darstellen. Es ist daher kaum erstaunlich, dass gegenwärtig die meisten Partiespieler dem Kunstschach sowie die Problemisten und Vertreter der Studie dem Kampfschach vollständig fernstehen. Die durch die Zeiten gebildete Grenze scheint festgelegt und unüberbrückbar, obschon beide Wissensgebiete ursprünglich aus der nämlichen Wurzel wuchsen, das heisst aus der Partie. Es ist dies ein eigentümliches Merkmal unserer Gegenwart überhaupt : Jedes Wissensgebiet schafft Spezialisten. Der Iurist wähnt heute die Rechtswissenschaft zum Beispiel als eine in sich abgeschlossene Materie, während andereits der Sozialökonom die Wirtschaft als etwas Endgültigbestehendes betrachtet. Dabei sind sich beide nicht mehr bewusst, dass diese Wissensgebiete sich lediglich ergänzen und ihre gemeinsame Wurzel im menschlichen Leben überhaupt haben, wobei die Wirtschaft die Materie liefert, während das Recht diese formt. Die Spezialisation greift hier wie da aber noch weiter und schafft Spezialisten der einzelnen Rechtsmaterien wie Privatrecht, öffentliches Recht, Staatsrecht, Steuerrecht usf. oder Spezialisten der verschiedenen Wirtschaftsfragen wie Bevölkerungsbewe-

gung, Geldangelegenheiten und dergleichen mehr. In ähnlicher Weise begegnen wir im Schach Spezialisten der Partie, in dieser wiederum Spezialisten der Eröffnung, des Mittel- und Endspiels, hierin noch Spezialisten der verschiedenen Eröffnungen und Endspielarten. Die gleiche Erscheinung tritt uns im Kunstschach entgegen: Spezialisten der Studie und des Problems, des Zweizügers und des Dreizügers, und hier endlich noch Spezialisten der verschiedenen Ideen wie des Hochbergers, des indischen Problems usw. Eine in unserer Zeit des Zeitmangels eigentlich eine verständliche Entwicklung, aber auch eine bedauerliche Entwicklung, durch welche die Partiespieler der schachlichen Poesie, des Kunstschachs, verlustig gehen, während die Vertreter des Kunstschachs oft dem wirklichen schachlichen Leben, der schachlichen Realität, das heisst der Partie verständnislos gegenüberstehen, obschon sie hieraus viele Anregungen und Ideen schöpfen könnten. Den gemeinsamen Ursprung dieser drei schachlichen Wissensgebiete zu erkennen und ihre Grenzen kurz zu skizzieren soll Gegenstand dieses Abrisses sein, um das Interesse der verchiedenen Richtungen gegenseitig zu fördern und die Vertreter der einen Richtung mit den Grundzügen der andern Richtung vertraut zu machen. Dadurch begegnen wir der bedauerlichen Spezialisation und streben eine schachliche Renaissance an, das heisst ein sich Besinnen auf den Ursprung der Materie mit dem Zweck der Wiedergeburt des schachlichen « uomo universale », dem das gesamte Schachgebiet beherrschenden Geist.

*

In Dufresne/Mieses « Lehrbuch vom Schachspiel », Reclam-Verlag, Leipzig, findet sich folgende Definition der Schachpartie: « Das Spiel, das zwischen zwei Gegnern oder Parteien zu dem im Schach erreichbaren Ziel geführt wird, pflegt man eine Schachpartie zu nennen.» In ähnlichem Sinne äussert sich Art. 1 der Spielregeln

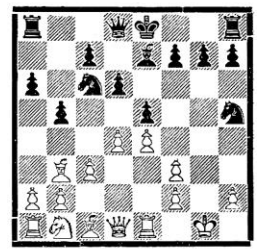
des Weltschachbundes, der besagt: « Das Schach ist ein Brettspiel, welches auf einem Quadrat von 64 Feldern, die abwechselnd hell und dunkel gefärbt sind, Schachbrett genannt, zwischen zwei Spielern gespielt wird, welche je über 16 Steine verfügen und zwar Weiss für den einen, Schwarz für den andern Spieler. Zweck des Spieles ist den gegnerischen König matt zu setzen. Der mattsetzende Spieler hat die Partie gewonnen.» Da diese beiden Definitionen auf rein äusserlichen Merkmalen beruhen und am wesentlichen der Schachpartie vorbeigehen, möchte ich dieselbe eher folgendermassen charakterisieren, ohne irgendwelchen Anspruch auf Vollständigkeit dieser Umschreibung zu erheben: Die Schachpartie erschöpft sich im beidseitigen Zusammenspiel in Eröffnung, Mittel- bzw. Endspiel von Kraft (Steine), Zeit (Züge) und Raum (Brett) mit dem Zweck den gegnerischen König matt zu setzen. Daraus folgt unzweideutig, dass in Anbetracht der Mannigfaltigkeit der menschlichen Gedankengänge bei dieser beidseitigen Spielführung je dreier verschiedener Faktoren die Schachpartie nicht als rechnerisches Beispiel mit dem Schlussresultat des Matt, sondern ein der Mathematik entgegengesetztes Ganzes darstellt, gleichsam als Produkt menschlichen Willens und menschlicher Phantasie, gemischt mit menschlicher Schwäche, immer verschieden, stets neu. Oder wie Martin Beheim in « Das Buch vom Schach », Inselverlag, Leipzig, sagt: « Die Mathematik, mit der man das Schachspiel häufig vergleicht, ist ein Abbild kosmischer Verhältnisse. Das Schachspiel ist es nicht. Der Rang des Schachspiels steht also nicht ohne weiteres fest. Die Partie wird von zwei Gegnern bestritten, die einander stören und befehden. Wie sollte da ein ästhetisches Ganzes entstehen? Und doch werden schachspielend, schachdenkend Partien geschaffen, tiefsinnige, ästhetische Gebilde, die künstlerisch sind. Wodurch sind sie es? Nun, durch den Ausdruck des Persönlichen, der in ihnen ist. Im Schach wird nicht metaphysisch gedacht, sondern persönlich. Jeder Partner ver-

tritt eine Idee des Kampfes. Genauer: Jeder vertritt ein Temperament, einen Scharfsinn, ein Taktgefühl. Jedem wohnt ein eigenes Mass von Dynamik oder Solidität und von Mut oder Zaghaftigkeit inne. Vor allem: Jeder lässt die Fülle von Phantasie wirken, über die er verfügt. Schach ohne Phantasie ist ein Unding, und der Mangel an Phantasie ist es viel häufiger als der Mangel an rechnerischem Vermögen, worin die Unbegabung sich kundtut und die Nichtberufenen scheitern. Der Schachspieler phantasiert ohne ins Phantastische geraten zu dürfen, und nicht minder strenge Gesetze als die der grossen, natürlichen Künste sind in seinem Spielraum...» Entgegen Beheim, der dem Moment der Phantasie vielleicht zu grosses Gewicht beilegt, möchte ich das Zusammenspiel der drei schachlichen Faktoren von Kraft, Zeit und Raum als die Kunst der Schachpartie unterstreichen, sei es in der Eröffnung, dem Mittel- oder Endspiel, sei es in der Offensive oder sei es in der Defensive. Wenn wir dem Geschehen einer Schachpartie folgen, erkennen wir sofort das erste Haupterfordernis, nämlich die in der Grundstellung gegebenen Kräfte in möglichst gute Position zu bringen. Diese Aufgabe kommt der Eröffnung in all ihren Arten und Varianten zu. Aus diesem Grunde ist die Kenntnis der gesamten Eröffnungslehre für jeden Partienspieler von eminenter Wichtigkeit. Von der Eröffnung lenkt die Partie in das Mittelspiel als die schwierigste und phantasiereichste Spielphase ein. Hier in diesem Chaos der unendlichen Kombinationsmöglichkeiten kann sich der Schachgeist im Kampfe um Sein oder Nichtsein entfalten. Gehen beide Partner unbesiegt aber hart angeschlagen aus diesem Ringen hervor, leitet die Partie in das Endspiel über, das mit den übriggebliebenen Kräften geführt wird. In den nachstehenden Diagrammen begegnen wir sechs Ausschnitten aus einer Partie, die zur Genüge das einleitend Gesagte illustrieren und die Mannigfaltigkeit richtiger und falscher Möglichkeiten dokumentieren:

Eröffnung

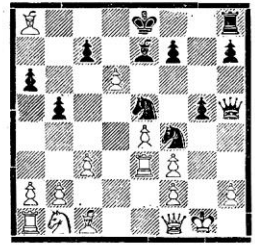
Nach dem 6. Zuge v. Schw.

Eröffnung



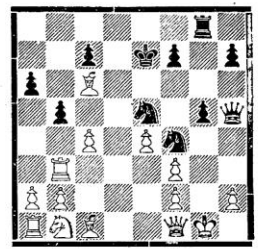
Nach dem 10. Zuge v. Schw.

Mittelspiel



Nach dem 16. Zuge v. Schw.

Mittelspiel

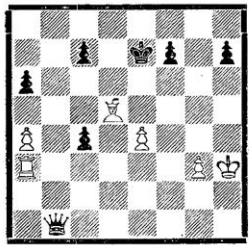


Nach dem 20. Zuge v. Schw.

(Endspiele siehe nächste Seite)

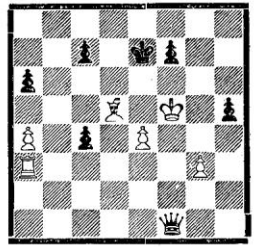
So gestaltet sich in der Partie das schachliche Leben, ein Existenzkampf voller Ideen, unendlicher ausgenützter und unterlassener Möglichkeiten, reich an Schönheiten und logischer Zweckmässigkeit in konsequenten und strategischen Plänen und strategischen wie taktischen Manöver, aber eben so reich an Absurditäten, fehlerhafter Spekulationen, unplanmässiger Handlungen, tragischer Folgen...

Endspiel



Nach dem 31. Zuge v. Schw.

Endspiel



Schlusstellung

Und füglich kann man dem geistreichen Wort Dr. Tartakowers folgen : « Die Schachpartie ist ein Märchen von 1001 Fehler !» (Die Hypermoderne Schachpartie, 1925). Aber ebensosehr möchte ich sagen : Die Schachpartie ist schachliches Sein, schachliche Realität, durch die Jahrhunderte gewordenes und gewachsenes schachliches Leben !

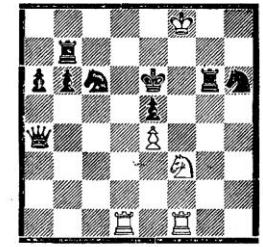
*

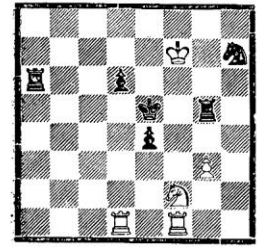
Wie bereits einleitend festgelegt greifen die Anfänge des Kunstschachs in die Zeit des Beginns der wissenschaftlichen Bearbeitung der schachlichen Materie überhaupt zurück. Interessante Endspielkombinationen wurden aus tatsächlich gespielten Partien herausgenommen und unter dem Begriff « Studie » publiziert. Ich erinnere hier bloss an folgendes Beispiel aus « Traité du Jeu des Echecs » von Gioachino Greco (1600—1634) :

(siehe Diagramm)

Es ist in dieser Stellung ohne weiteres klar, dass der schwarzen Dame für das weitere Spielgeschehen keine Funktion zukommt. Das gleiche gilt für Springer und Bauern auf dem Damenflügel. Man darf daraus füglich schliessen, dass es sich im vorliegenden lediglich um einen sonderbaren Partieausschnitt handelt.

Mit der Zeit aber wurden solche wirkliche Endspielstellungen überarbeitet. Das stossend wirkende, überflüssige Material fand keine Verwendung mehr. Das der Partie entnommene Endspiel wurde «ökonomisiert», das heisst der gleiche Effekt wurde mit möglichst geringem Materialaufwand realisiert (Gesetz der Oekonomie). Dies demonstriert uns deutlich die folgende Studie von Stamma (18. Jahrhundert) :





Weiss am Zuge gewinnt

Lösung :

1. Sg4 †, T : g4
2. Tf5 †, K : f5
3. Td5 matt.

Stamma bediente sich hier ohne Quellenangabe der Idee Grecos, dessen Endspiel er seiner Studie zu Grunde legte. Ein interessanter Fall eines kunstschachlichen Plagiats, aber auch ein klassisches Beispiel der kunstschachlichen Entwicklung, welche hier mit vollem Mass aus der schachlichen Realität, aus der Schachpartie schöpft ! — Jedoch nicht nur das Gesetz der Oekonomie unterscheidet die Studie vom Partieendspiel. In der Folge wurde der Begriff der Studie noch an weitere hier nicht näher zu erörternde Voraussetzungen geknüpft, nämlich an die Originalität, Korrektheit in Aufbau und Lösung, an die Idee und die Schwierigkeit der Lösung. Heute wird die moderne Studie wie folgt definiert : « Die Studie ist eine komponierte Stellung,

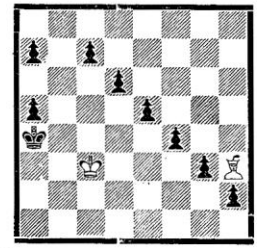
worin Weiss die Aufgabe zukommt zu ziehen und zu gewinnen oder zu schlichten (remis) ». Vergleiche hiezu Chéron, « Les Echecs artisiques », Librairie Payot & Co., Lausanne, 1934, Seite 155. R. Réti, der bekannteste Vertreter der Studie, definiert dieselbe folgendermassen : « Studien sind Endspielstellungen mit aussergewöhnlichem Inhalt.» (Sämtliche Studien von R. Réti, Jul. Kittels Nachf. Keller & Co., Verlag Mähr.-Ostrau, 1931). Aus beiden Definitionen geht aber ausser der Idee (aussergewöhnlicher Inhalt) nichts hervor über die übrigen oberwähnten Erfordernisse. Ebensowenig erfahren wir über die Art der Lösung, welche in der Studie stets nach einer bestimmten Methode vor sich geht, weshalb meines Erachtens die moderne Studie etwa folgendermassen zu umschreiben wäre : Die Studie ist eine Endspielkomposition mit aussergewöhnlichem Inhalt im Rahmen der Gesetze der Oekonomie, Idee, Originalität, Korrektheit und Schwierigkeit in der Lösung, welche stets nach einer bestimmten Methode vor sich geht. — In ihrem Wesen lehnt sich die Studie an das Endspiel einer Partie, niemals an die Eröffnung oder das Mittelspiel. Von der Partiestellung aber unterscheidet sie sich also durch ihre Gesetzgebundenheit. Das wesentlichste Moment aber bildet der von Réti hervorgehobene aussergewöhnliche Inhalt. Dadurch wird die Studie stets zu einem sehr realistischen Kunstwerk. Denn die Aussergewöhnlichkeit besteht darin, dass die weisse Gewinn- bezw. Remisstellung nicht ohne weiteres auf der Hand liegt, und nur durch die Methode der Lösung erreicht werden kann. — Eine Vertiefung in nachstehende Studien mag das über dieses schachliche Wissensgebiet skizzierte unterstreichen :

Siehe Diagramm 1 und 2

Lösung Nr. 1 : 1. Ld7 †, Ka3 2. Lc6, remis.

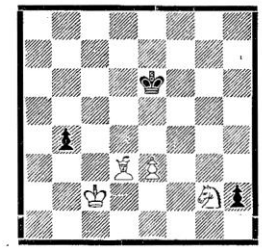
Lösung Nr. 2 : 1. Sf4 †, Ke5 2. Sg6 †, Kd5 3. Se7 †, Ke5 4. Sc6 †, Kd5 5. S : b4 †, Ke5 6. Sc6 †, Kd5

1
Aus Dufresne/Mieses



Weiss am Zuge schlichtet

2
H. Mattison
Zatavia 1923 (après H. Rinck)



Weiss zieht und gewinnt

7. Se7 †, Ke5 8. Sg6 †, Kd5 9. La6 !!, Kc6 10. Le2 !!, h1D 11. Lf3 †, D : f3 12. Se5 †, Kd5 13. S : f3, Ke4 14. Kd2, K : f3 15. Kd3 und gewinnt.

*

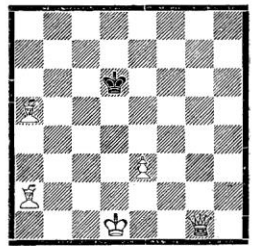
Eine ziemlich analoge Entwicklung mit der Studie hat das Problem genommen. Anfänglich sogar, das heisst in der ältern Literatur (Lucena 1497, Damiano 1512, Polerio 1610, Carrera 1617) kannte die kunstschachliche Richtung keine scharfe Abgrenzung zwischen Partie und Studie einerseits und Studie und Problem anderseits. Wie oben gesagt, schälte sich hinsichtlich der Studie bald eine bestimmte Gesetzmässigkeit heraus, die in ihrer Gesamtheit auch für die Problematik Geltung hat. Und doch unterscheidet sich das Problem von der Studie grundlegend ! Dieser Unterschied äussert sich einmal in der Lösung, da das Problem stets in einer zum vorneherein bestimmten Zügezahl und Zugsfolge zu lösen ist, während die Lösung der Studie bekanntlich in unbestimmter Zugszahl nach bestimmter Methode erfolgt. Zudem darf im Schlüsselzug des Problems — Ausnahmen vorbehalten — weder geschlagen noch Schach geboten werden. Ein dritter und vielleicht wichtigster

Unterschied zeigt sich darin, dass sich das Problem nicht nur mit endspielartigen Kompositionen mit aussergewöhnlichem Inhalt befasst, was das Problem dem Wesen der Partie sehr oft entfremdet, indem auch Ideen zur künstlerischen Darstellung verwertet werden, deren Gestaltung dem Partiespieler und Praktiker völlig fernstehen. Freilich hat sich auch der Problemkomponist an die allgemeinen Schachregeln zu halten. Dabei treffen wir oft Kompositionen, deren Stellung theoretisch wohl möglich, praktisch aber ausgeschlossen sind. Ich erinnere hier an folgende zwei, freilich etwas extreme, Beispiele :

1
Quelle ?

Matt in 2 Zügen

2
G. N. Cheney



Matt in 2 Zügen

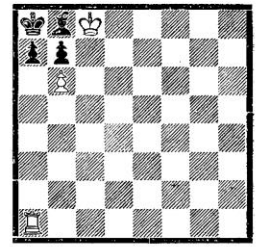
Lösung Nr. 1 : 1. Lf4—g5, g4—g3 2. Kf3 matt. 1. ..., d5—d4 † 2. Ke4 matt 1. ..., c5—c4 2. Kd4 matt 1. ..., S bel. 2. Ke3 matt 1. ..., T bel. 2. K : f2 matt

Lösung Nr. 2 : 1. Dg8 !, Kc6 2. Dd5 matt 1. ..., Kd7 2. De6 matt 1. ..., Ke7 2. Dd8 matt 1. ..., Ke5 2. De6 matt.

Wenn im ersten Beispiel die Staffagestellung theoretisch wohl möglich ist, so ist sie doch praktisch ausgeschlossen. Das zweite Beispiel zeigt vom Standpunkt des Problemisten einige schöne Mattbilder. Für den praktischen Spieler aber eine unmögliche Stellung, in der

jeglicher weitere Widerstand angesichts der weissen materiellen Ueberlegenheit sinnlos erscheint. — Und hier gerade tangieren wir die Kernfrage unserer Skizze. Vielfach hat das Kunstschach gerade in der Problematik mit der Realität gebrochen. Es ist dies aber eine Kernfrage der Kunst überhaupt : Inwieweit hat die Kunst wirklich zu sein ? Es handelt sich hier nicht nur um eine Kernfrage, sondern auch um eine Streitfrage, bei deren Beantwortung man verschiedener Meinung sein kann. « De gustibus non est disputandum ! » Man vergleiche zum Beispiel in der Malerei eine ad infinitum stilisierte Idee Picassos mit einer Darstellung Spitzwegs. Man vergleiche aber auch die beiden obstehenden Probleme mit folgendem Zweizüger :

P. Morphy
Matt in 2 Zügen
Lösung : Ta6 !



Eine schlichte aber sehr elegante Miniatur, herausgewachsen aus der Realität der Partie. — Es ist aber namentlich im Hinblick auf das Gesetz der Oekonomie in Verbindung mit der Idee und dem allgemeinen Wesen des Problems unmöglich ein weiteres Erfordernis der Materialausgeglichenheit zu postulieren. Diese kann höchstenfalls bei der Bewertung eines Problems eine gewisse Rolle spielen. Der Partiespieler, der sich mit dem Wesen des Kunstschachs und insbesondere mit dem Problem befassen will, muss sich diese geschilderte Tatsache stets vor Augen halten, ansonst geht er immer am innersten Wesen des Problems als Kunstgebilde vorüber, und stets wird ihm dieses Wissensgebiet verschlossen bleiben. — Aus dieser Trennung von Partie

und Problem als Trennung zwischen Wirklichkeit und Kunst erkennen wir aber auch ohne weiteres, dass die heute geläufigsten Definitionen des Problems, die dieses als die auf wenige Züge reduzierte Katastrophe der Partie umschreiben, ebenfalls am Wesen desselben vorbeigehen. Eher schon liesse sich dasselbe als kunstgerechte oder gesetzgebundene Darstellung einer geistvollen Schachidee oder Pointe umschreiben.

Die Marke des SASB

Dr. Rud. Ryf

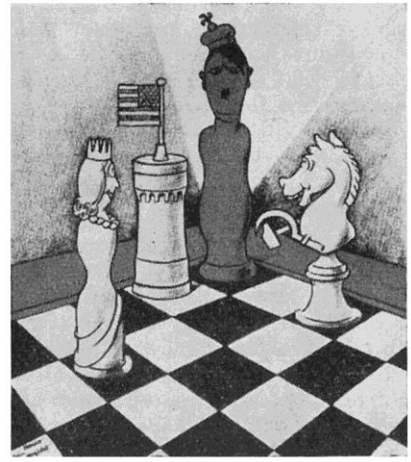
« **Les Pions sont l'âme des Echecs**, ce sont eux uniquemente qui forment l'attaque et la défense, et de leur bon ou mauvais arrangement, dépent entièrement le gain ou la perte de la partie », schrieb Philidor in seinem Vorwort von 1749 zu seiner « Analyse du Jeu des Echecs ». Auf ihnen, den Bauern, dem figürlichen Proletariat, dem schachlichen Volk baut sich die Partie in der Eröffnung auf im Kampf um das Zentrum ; sie schaffen die Zusammenhänge des Mittelspiels ; sie entscheiden in der Regel das Endspiel. In dieser Erkenntnis ist auch der naheliegendste Bauernzug im Hinblick auf den Gesamtaspekt der Partie wohl abzuwägen, ist die Theorie über das Bauernspiel grundlegend ...

Und in der Partie der weltgeschichtlichen Entwicklung ist's das Volk — Arbeiter und Bauer — auf denen sich der Staat, die Wirtschaft aufbaut, das Volk, das durch seine Arbeit und Opfer das Gedeihen der Gesellschaft garantiert. **Die Arbeitenden sind die Seele der Gemeinschaft**, wie Marx entwickelte. Jeder soziale Fortschritt wurzelt im arbeitenden Volk. Die Lehre hievon zu verbreiten ist unsere vornehmste Pflicht.

Es kommt daher nicht von ungefähr, wenn der bekannte Kunstmaler E. G r a f, Ermatingen (Thurgau) in seinem Entwurf zu einer Marke des SASB den schlichtesten Stein, den Bauern, den Arbeiter in den Vordergrund stellt ; den Bauern im Zeichen des Zahnrades als Symbol des Fortschritts, der langsam aber stetig fortschreitenden Arbeiterbewegung im leuchtend roten Kampffeld ! Wo viel Licht, ist ebensoviel Schatten : Kampf ist oft hart, opferreich, mit Niederlagen, mit Schatten verbunden ; Sieg ist freudig, hell, ist Licht !

Genosse E. Graf legte in diese kleine Marke ein freudig positives Bekenntnis in graphisch vollendeter Form, ein Bekenntnis, zu dem Du und ich stehen, zu dem bis zum Siege noch viele stehen müssen. Hilf dieses Bekenntnis wo nur immer verbreiten im Sinne unserer Parole « Schach ins Volk » und mehr noch im Sinne unseres Zieles, des Sozialismus, des Sieges !

Problemteil



Schachmatt
(Aus „Nebelspalter" 1945)

Ein Problem, das lange Jahre die Welt beschäftigte, nun aber seiner endgültigen Lösung entgegen geht.

Mitglieder, nehmt aktiv teil am Kampf der Arbeiterschaft gegen jede reaktionäre Tendenz!

Die Kalendariums-Aufgaben

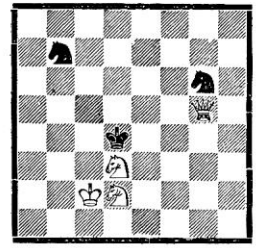
von Max Benninger

Zum Wettbewerb des Arbeiter Schachkalenders 1943 reichte ich eine Rochadeaufgabe ein, die der eine Preisrichter, H. Diggelmann, als Bedingungsaufgabe ausscheiden wollte. Wie erinnerlich, ist er dann als Preisrichter zurückgetreten, als er mit seiner Meinung nicht durchdringen konnte. Später äusserte er einmal, ich sollte zur Strafe zwölf zweizügige Zugwechselminiaturen komponieren müssen. Ich habe diese Anregung aufgegriffen, obwohl ich mit vielen andern der Ansicht war, keine Strafe verdient zu haben, denn die meisten Problemkenner betrachten heute die Rochade im Problem als erlaubt, wenn sie möglich ist.

Hier liegen die zwölf Stücklein vor. Auf jeden Zug von Schwarz hat Weiss schon vor Ausführung des Schlüssels ein Matt bereit, so dass dieser am liebsten auf den Anzug verzichten würde, wenn er könnte. Naturgemäss kann die einzelne Aufgabe nicht sehr viel bieten, erhält aber doch durch den Zugwechsel einen gewissen Reiz. Das Finden der Lösung bietet gewiss die kleineren Schwierigkeiten, als das Komponieren der Aufgabe.

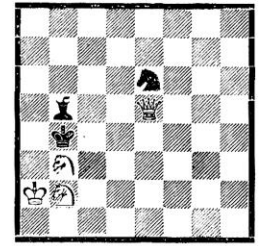
Um zu zeigen, wieviel Mühe die Entstehung so eines kleinen Stückchens kosten kann, will ich kurz den Werdegang einer solchen Miniatur schildern: Eines Tages kam ich auf die Stellung Nr. 1. Es scheint bereits zu klappen: Zieht Sb7, so folgt Dc5 matt und bewegt sich der andere Springer, so setzt De5 matt. Weiss hat keinen Wartezug, sondern muss mit 1. Df5! das Fluchtfeld e3 freigeben. Entweicht der schwarze K nach e3, so setzt Df2 matt. Nun entdeckte ich, dass der Schlüssel die Drohung De4 enthält, welche auch nach der Königsflucht noch durchschlägt. «Also abändern! Ein Ld5 statt Sb7 verhindert diese Drohung. Dann muss ich aber alles an den linken Brettrand schieben, damit der

Nr. 1



Matt in 2 Zügen

Nr. 2

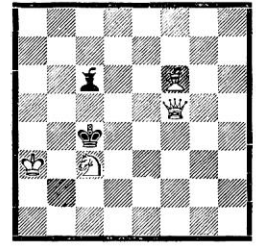


Matt in 2 Zügen

L dem weissen K kein störendes Schach hinpfeffern kann.» So entstand Diagramm 2.

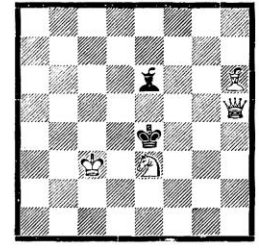
Die Lösung wäre nun 1. Dd5 mit den drei bekannten Abspielen 1. ..., S bel. 2. Dc5 matt. 1. ..., L bel. 2. Da5 matt. 1. ..., Kc3 2. Dd2 matt. «Aber warum so kompliziert? 1. De1 setzt ja sofort matt». Es nützt nichts alles ein Feld nach unten zu schieben, denn die Nebenlösung 1. Dd6 † bliebe bestehen. «Das rührt vom Verbau des Feldes b5 durch den Läufer. Er muss weg! Wie wäre es, wenn ich ihn nach b6 versetzte und damit auch den Se6 überflüssig machte?

Nr. 3



Matt in 2 Zügen

Nr. 4



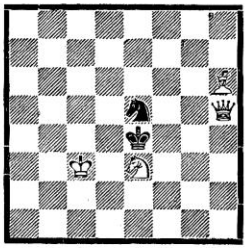
Matt in 2 Zügen

Vielleicht ist es günstig auch den Sb2 durch einen Le6 zu ersetzen. Der weisse K muss dann die Felder a3 und a4 hüten. Also alles ein Feld nach rechts.» (Diagr. 3).

Um aber die Wartezüge des Läufers nach g7 und h8 auszuschalten, muss alles noch einmal um zwei Felder verschoben werden. (Diagramm 4)

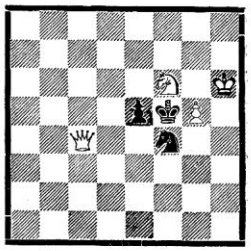
Die Lösung wäre nun 1. Dg5, was allerdings nach 1. ..., Ld5 ein Dual ergäbe. Das liesse sich noch verschmerzen, aber es steckt noch die Nebenlösung 1. Dh2 (droht Df4 matt) darin. Darum vertausche ich den Le6 gegen einen Se5. Er verhindert sie z. B. durch 1. ..., Sg6 (Diagramm 5)

Nr. 5



Matt in 2 Zügen

Nr. 6



Matt in 2 Zügen

Um das Sofortmatt auf f5 auszumerzen genügt ein schwarzer Bf4. Den Lh6 vertausche ich noch gegen einen weissen Bd4. Nun drehe ich das ganze Brett um 180° und habe die Miniatur Nr. 6 erhalten, welche hoffentlich korrekt ist (siehe Juni).

Der Löser möge mir solche Konstruktionsschwierigkeiten zugute halten, wenn ich einmal ein Dual passieren und an einem andern Ort eine weitere «Ketzerei» durchschlüpfen liess. Ich bin mir auch bewusst, dass bei Miniaturen grosse Vorgängergefahr besteht, obwohl

unter diesen die zweizügigen Zugwechsler nicht gerade dicht gesät sind. Mögen die Hiobsbotschaften nicht allzu zahlreich sein!

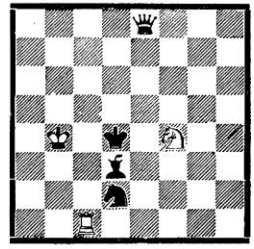
So sollen denn diese kleinen Aufgaben hinaus ziehen! Wenn sie dank ihren einfachen Stellungen den einen oder andern, bisher ferner stehenden, zum Lösen anreizen und dem Problemschach verbinden können, so ist ihr Zweck erfüllt.

Problemwettbewerb

Zweizüger:

Verlangt war die Darstellung des Themas «Fortgesetzte Verteidigung»: Eine schwarze Figur kann die Drohung (Zugzwangprobleme zählen also nicht) durch einen beliebigen Wegzug (Verlassen des Standfeldes) parieren. Dadurch entsteht aber eine zweite Drohung. Zieht die schwarze Figur so, dass auch diese Sekundärdrohung behoben ist, so entstehen die Hauptspiele.

Max Benninger, Dietlikon
Urdruck



Matt in 2 Zügen

Nach 1. Tc3 (siehe obenstehendes Schema), droht 2. T : d3 matt. Der Läufer pariert einfach durch Wegziehen; nun erkennt man aber die Sekundärdrohung 2. De3 matt. Der Läufer muss darum unter den ihm zur Verfügung stehenden elf Feldern eine Auslese treffen, um auch 2. De3 nicht zuzulassen. Also 1. ..., Le4, worauf mit 2. Dh8 das Schlussmatt erfolgt.

Der Sd2 hat zwei Aufgaben: Erstens würde ohne ihn der Läufer d3 sein Standfeld nicht allein wegen der Drohung verlassen müssen, sondern auch aus Zugzwang. Zweitens verhindert er ein Dual nach 1. ..., Lc4. Neben 2. De3 würde dann auch 2. T : c4 mattsetzen. Die Sekundärdrohung ist aber mindestens so viel wert, wie ein Nebenspiel, sollte also womöglich nirgends dualistisch sein. Immerhin wäre das Uebel nicht allzu gross. Dass diese Gefahr tatsächlich besteht zeigen Nr. 18, Nr. 9 und sogar Nr. 2. Die vorliegende Miniatur hat natürlich einen faden Schlüssel. Indes ging auch für den Wettbewerb kein turnierfähiges Stück ein mit weniger als acht Steinen. Das Thema neigt eben zu «Steinreichtum». So ergab es sich, dass etwa Damen verwendet wurden, die bloss die Wirkung eines Turms oder eines Läufers haben, siehe z. B. Nr. 14 und 17. Es ist aber erfreulich, dass zur Darstellung vieler guter Aufgaben nicht mehr als ungefähr zwanzig Steine benötigt wurden.

Der Turnierleiter sandte uns im ganzen 24 Zweier. Etliche hat er von sich aus retourniert, weil sie das gestellte Thema in keiner Weise erfüllten. Von den 24 Stücken schieden noch 5 Aufgaben aus wegen Nebenlösigkeit, Turnierunfähigkeit oder weil eine Sekundärdrohung fehlte. Die verbleibenden 19 Probleme zeigen wieder, dass der Springer für dieses Thema die « gegebene » Figur ist. Mit Turm und Läufer ist es schwerer etwas Gediegenes herzustellen. Das mussten wir zum Beispiel bei der Beurteilung des ersten Preises berücksichtigen. Der zweite Preis ist ihm nämlich, was Originalität anbetrifft, überlegen. Den « Ehrenden Auszeichnungen » fehlt als letzter Glanz eine « gewisse » Schwierigkeit.

Ueberhaupt sind verblüffende Schlüssel selten zu finden. Nur eine Aufgabe weist z. B. Fluchtfeldfreigabe auf, einen Vorteil, der dort allerdings wieder durch einen Mangel verdüstert ist.

Die Kombination mit andern Themen wurde auch versucht und gelang unter anderem mit Bi-Valve (Nrn. 1, 3, 6, 9, 11, 12, 13), Fesselung und Entfesselung (Nr. 2), Antiblockade (Nrn. 4, 5, 14) usw. Wir glauben aber, dass gerade auf diesem Gebiet noch viele unausgeschöpfte Möglichkeiten liegen.

Berücksichtigt man, dass für die meisten unserer Komponisten das Thema neu war, so darf man mit dem Erfolg des Turnieres durchaus zufrieden sein. Ja, man darf sogar sagen, dass das Turnier einen neuen Typ (Thema) in die Problemwelt des SASB gefügt habe.

Die Preisrichter

Die nicht prämiierten Aufgaben sind in alphabetischer Reihenfolge (also ohne Klassierung) gedruckt.

Dreizüger

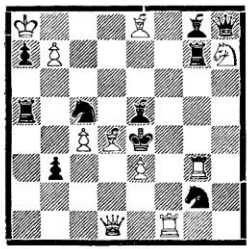
Von den 16 eingegangenen Stücken mussten ebenfalls deren 5 ausgeschieden werden (Nebenlösungen oder Unlösbarkeit). Die restlichen 11 Aufgaben sind hier in alphabetischer Reihenfolge gedruckt. Es sollen alle Leser und auch die Komponisten mithelfen, ihre Rangfolge festzulegen! Jeder möge nach seinem Geschmack und Verständnis die Probleme klassieren und dann beim Einsenden der Lösung jeweilen einen Vermerk anbringen: 1. Rang, 2. Rang usw. bis 11. Rang.

Lösungsturnier

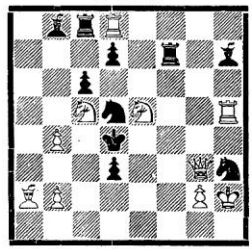
Zu lösen sind die 12 Zweizüger im Kalendarium und die Wettbewerbsaufgaben (Zweier Nrn. 1—19 und Dreier Nr. 1—11). Die richtigen Lösungen werden bewertet, wie es im SAS üblich ist (Zweier 2 Punkte, Dreier 3 Punkte etc.,) so dass also das Maximum 95 Punkte betragen würde, falls sich keine Nebenlösungen (2 Punkte) und dergleichen einstellen sollten. Alle Lösungen sind an E. Büttner, Egg (Zch) zu richten. Die erfolgreichsten Einsender erhalten Preise. Lösungs- und Anfechtungsfrist bis 31. März 1946. b.

Zweizüger

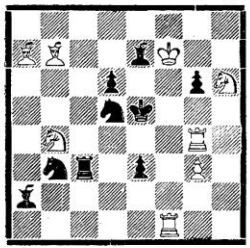
Nr. 1
F. Guntersweiler, Zürich
1. Preis



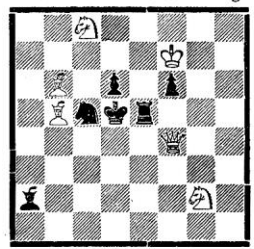
Nr. 2
K. Kummer, Davos
2. Preis



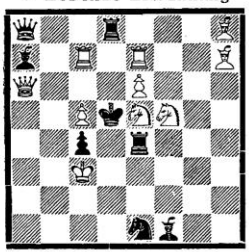
Nr. 3
Rob. Fontana, Zürich
1. Ehrende Auszeichnung



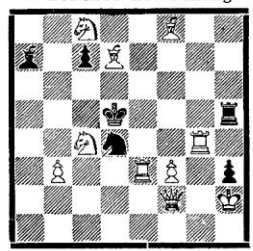
Nr. 4
Rob. Fontana, Zürich
2. Ehrende Auszeichnung



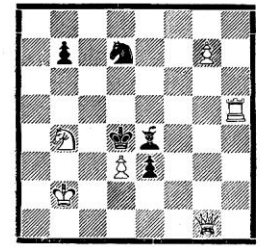
Nr. 5
F. Guntersweiler, Zürich
1. Lobende Erwähnung



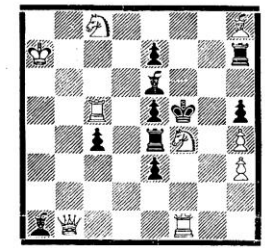
Nr. 6
K. Kummer, Davos
2. Lobende Erwähnung



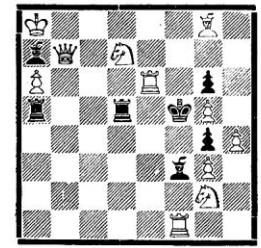
Nr. 7
R. Appenzeller, Höngg



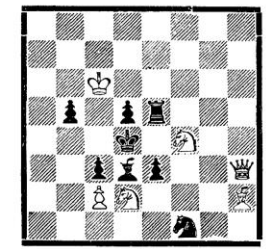
Nr. 8
E. Büttner, Egg



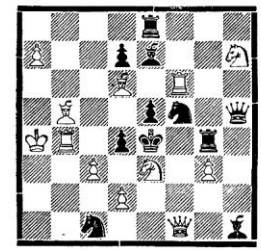
Nr. 9
E. Büttner, Egg



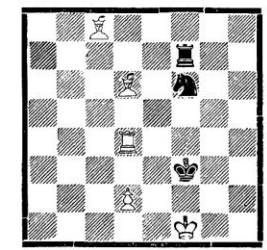
Nr. 10
E. Büttner, Egg



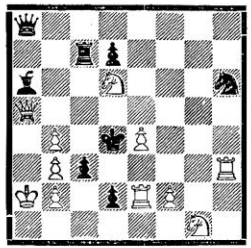
Nr. 11
Willy Dennler, Bubikon



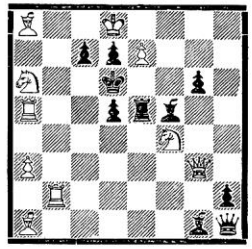
Nr. 12
R. Fontana, Zürich



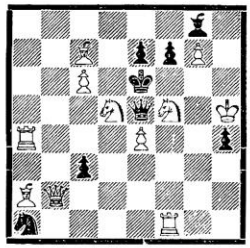
Nr. 13
F. Guntersweiler, Zürich



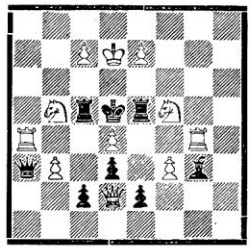
Nr. 14
F. Guntersweiler, Zürich



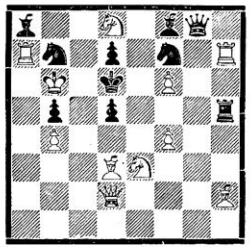
Nr. 15
F. Guntersweiler, Zürich



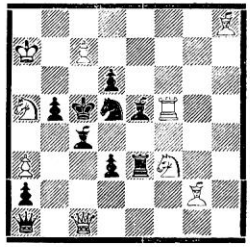
Nr. 16
F. Guntersweiler, Zürich

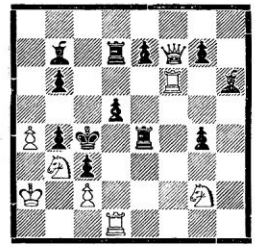


Nr. 17
F. Guntersweiler, Zürich



Nr. 18
G. Martin, Paris
P. Marti, Zürich, gewidmet

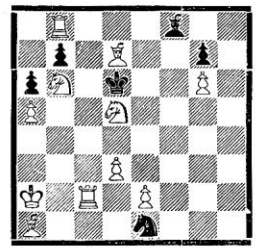




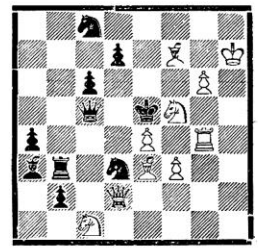
Nr. 19
Dr. R. Ryf, Bern

Dreizüger

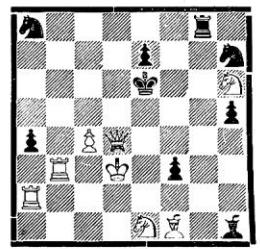
Nr. 1
R. Appenzeller, Höngg



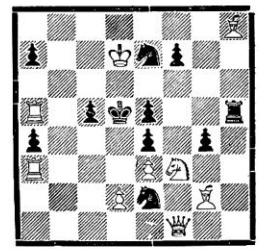
Nr. 2
Willy Dennler, Bubikon



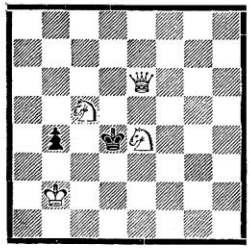
Nr. 3
A. Germiquet, Bern



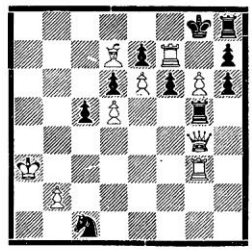
Nr. 4
A. Germiquet, Bern



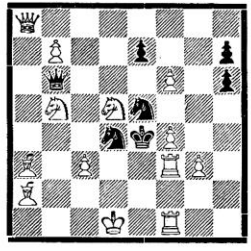
Nr. 5
A. Germiquet, Bern



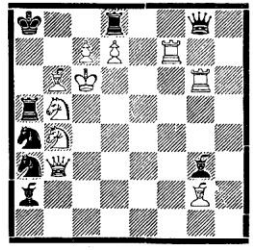
Nr. 6
A. Germiquet, Bern



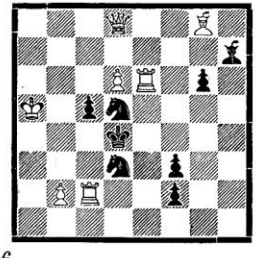
Nr. 7
F. Guntersweiler, Zürich



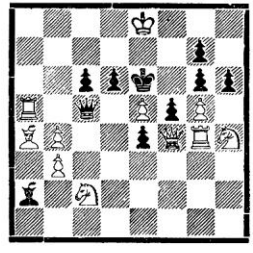
Nr. 8
F. Guntersweiler, Zürich
Nach Idee von R. Bachmann



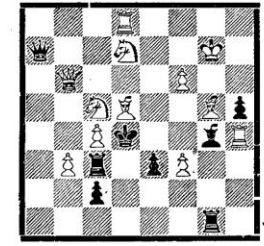
Nr. 9
F. Guntersweiler, Zürich



Nr. 10
F. Guntersweiler, Zürich



Nr. 11
Hans Studer, Bern



„Schwarze Schnittpunkte" mit weissen Steinen dargestellt

Max Benninger, Dietlikon

Dieser Aufsatz stellt in gewissem Sinne eine Fortsetzung zu meinen Ausführungen über Schnittpunktprobleme im Arbeiter-Schachkalender 1943 dar. Dort sind drei schwarze Schnittpunktarten angeführt worden: Grimshaw, Novotny und Plachutta. Die beiden ersteren zeigen die wechselseitige Verstellung von schwarzem Turm und schwarzem Läufer, wobei ein wesentlicher Unterschied darin liegt, dass bei Novotny die Verstellung durch Opferung eines weissen Steines auf dem Schnittpunktsfeld herbeigeführt wird, während dies beim Grimshaw ohne Opfer erfolgt. Das Plachutta-Thema besteht in der Verstellung zweier gleichschrittiger Steine, erzwungen durch Opfer eines gegnerischen Steines auf dem Schnittpunkt ihrer Wirkungslinien.

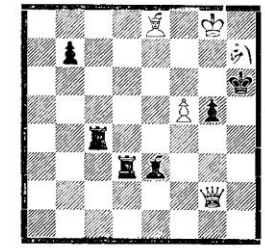
Es liegt nun nahe, zu fragen, ob es auch einen «opferlosen Plachutta» gebe, also eine Kombination, wo die Plachuttaverstellung ohne Opfer eines Steines auf dem Schnittpunktsfeld bewerkstelligt wird. Dieses Thema ist nach dem deutschen Komponisten Walter von Holzhausen benannt. Der «Holzhausen» ist also ungefähr derart mit dem «Plachutta» verwandt, wie «Grimshaw» mit «Novotny».

1. Schwarzer Holzhausen.

Die Aufgabe Nr. 1 zeigt dieses Thema in doppelwendiger Darstellung mit zwei Türmen als Themafiguren allerdings ohne kritischen Zug. Der Td3 bewacht d6(7) und der Tc4 «behält die h-Linie im Auge», so dass die Versuche 1. Dh2 † an 1. ..., Th4 2. Dd6 †, T : d6 und 1. D : b7 an 1. ..., Td7 2. Dh1 †, Th4 scheitern. Nach dem Schlüssel wird durch die Drohung 2. Dg7(f6) ein Turm nach d4 gezwungen (ohne Opfer!),

Nr. 1

Rob. Fontana, Zürich
Nat. Zeitung 1945



Matt in 3 Zügen

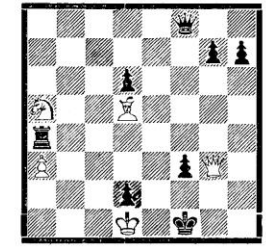
1. Db2!, Tdd4 2. Dh2 † Th4
3. Dd6 matt. 1. ..., Tcd4
2. D : b7, Td7 3. Dh1 matt.
1. ..., Ld4 (Tc3) 2. Dh2 †

wo er seinen Kameraden «verstellt». In der Tat: Nach 1. ..., Tdd4 2. Dh2 † würde 2. ..., Tc4—h4 und nach 1. ..., Tcd4 2. D : b7 würde 2. ..., Td3—d7 das Matt immer noch verhindern. Mit der Verstellung übernimmt der Td4 die Aufgabe des andern und kann daher mit entscheidender Schädigung von seiner eigenen Pflicht abgelenkt werden.

Wenn solchem Geschehen ein kritischer Zug vorausgeht, so wird die Aufgabe natürlich vierzügig. Ein kritischer Zug ist eine Ueberschreitung des Schnittpunktes durch eine Themafigur, so dass eine nachfolgende Verstellung sich auswirken kann. Nr. 2 ist ein einwendiges Beispiel, klar und sparsam gebaut. Der

Nr. 2

A. Sutter, Zürich
Basler Nachrichten 1941



Matt in 4 Zügen

1. Le6!, Th4 2. Sb3, Df4
3. Lc4 †, D : L 4. S : d2 matt.

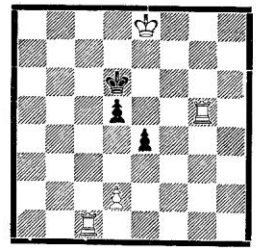
Versuch 1. Sb3 (droht 2. S : d2 matt) 1. ..., Df4! 2. Lc4 †, T : c4 3. ? ? heisst das Probespiel. Es scheitert an der Stellung des schwarzen Turmes. Stände nämlich

der Ta4 aus irgend einem Grunde auf g4 oder h4, so müsste 2. Df4 : c4 geschehen, was 3. S : d2 matt erlaubte. Das führt auf die Lösung 1. Le6 ! (droht 2. Lh3 matt) 1. ..., Th4 (kritischer Zug über das Feld f4) 2. Sb3, Df4 (Sperrzug : Der T kann nun den L, der auf c4 Schach bietet nicht mehr schlagen) usw. wie im Probespiel. Das Stück ist einwendig, weil eine Verstellung der D durch den T nicht erfolgt.

Wir kommen nun zu unserem eigentlichen Thema, indem wir uns weiter fragen, ob solche Kombinationen auch mit weissen Steinen darzustellen sind. Dabei soll natürlich die Bedingung der Probleme dieselbe bleiben : Weiss zieht und setzt in n Zügen matt. Verstellungen aber, wie wir sie bei den schwarzen Schnittpunkten sahen, sind für die ausführende Partei (also dort für Schwarz) nachteilig und schädlich. Da Weiss gewinnen, in minimaler Zügezahl mattsetzen soll, kann er sich daher solche schädigende Verstellungen nicht erlauben. Die Lösung solcher Probleme läuft vielmehr darauf hinaus, nachteiligen, gegenseitigen Verstellungen der weissen Figuren auszuweichen, da sonst das Matt in der geforderten Zügezahl nicht möglich wäre. Im Probespiel (Verführung) derartiger Aufgaben sollen hingegen diese Verstellungen auftreten, so dass man von weissem Holzhausen, weissem Novotny usw. reden kann. Das Probespiel erhalten wir immer so, indem wir an Stelle des Schlüssels einen ganz neutralen « weissen » Zug ausführen, nachher aber genau wie in der beabsichtigten Lösung weiterfahren.

2. Weisser Holzhausen

In Nr. 3 sieht das Probespiel so aus : 1. Th5, d4 !! 2. Thc5, d3 3. ?? Nun erkennt man, dass der Tc5 dem Tc1 den Weg nach c6 versperrt : Verstellung zweier gleichschrittiger Steine ohne Opferstein, also ein Holzhausen ! Und zwar ist es ein einwendiger, weisser Holzhausen, weil nur Tg5 den Tc1 versperrt, dagegen nie der



Nr. 3
Max Benninger, Dietlikon
Volksrecht 1943
W. Hager gewidmet

Matt in 3 Zügen

1. Tc8 !, d4 2. Tgc5 3. T8c6 matt. 1. ..., e3 2. d4

c-Turm den g-Turm. Wie kann nun Weiss diese schädliche Verstellung vermeiden ? Offenbar dadurch, dass er den Tc1 über den Schnittpunkt c5 hinaus bewegt, damit er nicht mehr verstellt wird durch 2. Tg5—c5. Der Schlüssel lautet daher 1. Tc8 ! Einen solchen Zug nennt man antikritisch. Der Schnittpunkt wird — verglichen mit einem kritischen Zug — in umgekehrter Richtung überschritten. Durch den antikritischen Zug wird das **Wirkungsfeld (c6)** zwischen Schnittpunkt (c5) und Standfeld (c8) verlegt. Durch den kritischen Zug (siehe Diagramm 2) kommt der **Schnittpunkt (f4)** zwischen Standfeld (h4) und Wirkungsfeld (c4) zu liegen.

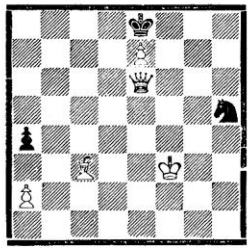
Mit der Miniatur Nr. 3 glaubte ich seinerzeit, ein originelles Stücklein gebaut zu haben. Später erfuhr ich, dass ähnliches bereits im Jahre 1911 von Holzhausen dargestellt wurde. Nr. 4 zeigt die Idee mit D und L dargestellt. Das Probespiel lautet 1. Ld4, a3 2. De5, Sg3(f4) 3. K : S, K bel. 4. e8D matt. Soweit ist alles in Ordnung. Aber was, wenn Schwarz 2. ..., Sf6(g7) zieht ? Nun verwehrt die Dame dem Ld4 den Springer zu schlagen. Das ist der Grund für den antikritischen Schlüssel über das Feld e5 1. Lh8 !

Eine doppelwendige Darstellung des weissen Holzhausen ist sogar noch früher, bereits im Jahre 1905, von F. Köhnlein gegeben worden (Diagramm 5). In der ersten Variante ist 1. Td8 nur ein Wartezug, während 2. Ta4 der Antikritikus ist. Spielt man an seiner Stelle

einen neutralen Zug, z. B. nur 2. Te4, so verstellt 3. Td8—d4 diesem Turm den Weg nach c4. In der zweiten Variante aber ist 1. Td8 der antikritische Zug, denn nach 2. Tf4—d4 wäre der Weg von d1 nach d5 versperrt. Diese Aufgabe ist so genial angelegt, dass man sich immer wieder wundert, « warum es nicht anders geht ».

Nr. 4

W. v. Holzhausen
Rigaer Tagblatt 1911

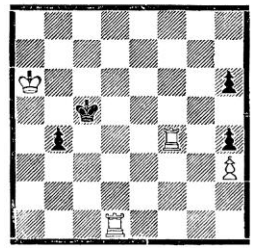


Matt in 4 Zügen

1. Lh8 !, a3 2. De5, Sf6 (g7) 3. L : S, K bel. 4. e8D matt. 2. ..., Sf4 (g3) 3. K : S, K bel. 4. e8D matt.

Nr. 5

F. Köhnlein
Münch. Neueste Nachr. 1905



Matt in 4 Zügen

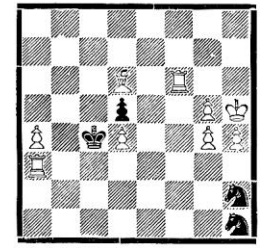
1. Td8 !, b3 2. Ta4, bel. 3. Tdd4 4. Tac4 matt. 1. ..., h5 2. Tfd4, bel. 3. Kb7 4. T8d5 matt.

3. Weisser Plachutta

Nachdem wir nun den weissen Holzhausen ziemlich eingehend angesehen haben, darf ich mich wohl über die weiteren Schnittpunktarten etwas kürzer fassen. Der etwa vor einem Jahr verstorbene, treffliche dänische Komponist Jörgen Möller gibt uns ein schönes Beispiel eines weissen Plachutta. Hätte in Diagramm 6 Schwarz seine beiden Springer nicht mehr, so müsste er K : d4 ziehen, worauf Tf4 matt erfolgte.

Nr. 6

J. Möller
D. Wochenschach 1909

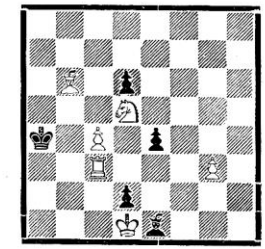


Matt in 4 Zügen

1. Th3 !, Sf3 2. Tf : f3, Sg3 † 3. Th : g3, K : d4 4. Tf4 matt. 2. ..., Sf2 3. T : f2 etc.

Nr. 7

Max Benninger, Dietlikon
nach J. Möller
«Volksrecht» 1945



Matt in 4 Zügen

1. Lg1 !, e3 2. T : e3, Lf2 3. L : f2 4. Ta3 matt. 2. ..., L : g3 3. T : g3 4. Ta3 matt.

Das Probespiel von Nr. 6 heisst : 1. Tf7 (neutraler Zug), Sf3 2. Tf : f3, Sg3 † !! 3. T : g3, K : d4 4. ?? 2. Ta : f3, Sf2 !! 3. T : f2, K bel. 4. ??

Durch das Springeropfer auf f3 wird eine schädliche Verstellung der beiden weissen T herbeigeführt, welche nur durch den antikritischen Schlüssel 1. Th3 ! vermieden werden kann : Doppelwendiger weisser Plachutta.

4. Weisser Novotny

Im Problem Nr. 7 werden T und L durch das Bauernopfer auf e3 zur Verstellung gebracht, was der schwarze Läufer zum Entschlüpfen benutzt, z. B.

1. La7, e3 !! 2. T : e3, Lf2 ! 3. ?? oder 2. L : e3, L : g3 ! 3. ?? Im einen Fall steht der Turm vor dem Läufer, im andern nimmt der Läufer dem Turm die

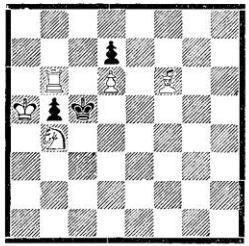
Sicht. Wieder kommt hier der antikritische Schlüsselzug über das Feld e3 nach g1 zu Hilfe, indem er diese schädliche Verstellung vermeidet. Der schwarze Läufer kann sich dem Schlage dann nicht mehr entziehen und der schwarze König muss nach a5 in den Tod fahren.

5. Weisser Grimshaw

Diesem Schnittpunkt ist der Leser sicher schon da und dort begegnet, indem er « irgend eine Verstellung » zu verhüten trachtete und z. B. im Damengambit Lc1 —g5 zog mit nachfolgendem e2—e3. Zieht man den Bauern allein, so wird der Läufer eingesperrt, verstellt : Eine Grimshaw-Verstellung, der man durch den antikritischen Läuferzug nach g5 ausweicht. Das Problem bietet solches Geschehen in künstlerischer Form dar. In Nr. 8 zeigt es sich im 4. Zuge, dass der Schlüssel

Nr. 8

W. v. Holzhausen
Armeezeitung 1904

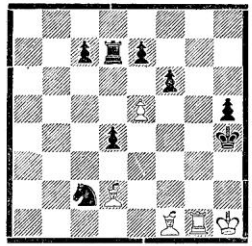


Matt in 4 Zügen

1. La1 !, Kc4 2. T : b5, Kb3 3. Tc5, Ka3 4. Tc3 matt.

Nr. 9

Dr. E. Palkoska
Idee und Oekonomie im Schachproblem 1928



Matt in 3 Zügen

1. Tg6 ! droht 2. Lf4 3. Lg3 matt. 1. ..., f : e5 2. Tg1, droht Lg5 matt. 2. ..., Se3 3. Le1 matt.

ein antikritischer Zug über das Feld c3 ist. Probespiel : 1. Lg7, Kc4 2. T : b5, Kb3 3. Tc5, Ka3 4. Tc3 † Grimshaw-Verstellung ; der schwarze König kann deswegen nach b2 entweichen.

Nr. 9 möge den Reigen beschliessen. Palkoska zeigt die zweimalige Vermeidung einer Grimshaw-Verstellung zwischen T und L mittels antikritischer Turmzüge. Zuerst droht der Turm auf g3 durch den Läufer verstellt zu werden (darum antikritischer Zug nach g6), nachher auf g5, was ihn zur Rückkehr veranlasst (zweiter antikritischer Zug).

Zusammenfassung

Schwarze Schnittpunkte lassen sich mit weissen Steinen im direkten Mattproblem nur virtuell darstellen, d. h. die Verstellungen treten nur im Probespiel auf. Dabei haben die opferlosen Arten Holzhausen und Grimshaw die Neigung einwendig zu sein, während jene mit Opferstein, Plachutta und Novotny, eher doppelwendig erscheinen. Der antikritische Zug tritt in der Lösung als Mittel zur Vermeidung der Verstellungen auf.

Lösungen zum SASK 1943

Nr. 1; 1. Te1 droht 2. Lc4 matt. Nr. 2; 1. Sd6 droht 2. Sf7 matt. Nr 3; 1. Sc4 droht 2. Sb6 matt. Nr. 4; 1. Sg3 droht 2. Tf5 matt. Nr. 5; 1. Da2 droht 2. Dc4 matt. Nr. 6; 1. Lf6 droht 2. Dd4 matt. Nr. 7; 1. c4 droht 2. Dd5 matt. Nr. 8; 1. Dh1 droht 2. g4 matt. Nr. 9; 1. Sg7 droht 2. Sf7 matt. Nr. 10; 1. e4 droht 2. T : d5 matt. Nr. 11; 1. Dd2 droht 2. D : d3 matt. Nr. 12; 1. Tf3 droht 2. D : h8 matt. Nr. 13; 1. Te7 droht 2. Lc5 matt. Nr. 14; 1. Le5 droht 2. Sf4 oder g5 matt. Nr. 15; 1. D : c2 droht 2. D : c3 matt. Nr. 16; 1. Sg3! Zugzwang! Lc5 2. Tc8 1. ..., L : e3 2. Th3. Nr. 17; 1. Sc4 droht 2. Ta6 †. 1. ..., Lb7(c6) 2. 0—0—0. Nr. 18; 1. Dg4 Zugzwang c6, c5 2. Df5 †. 1. ..., c2 2. Df3 †. Nebenlösung 1. Sh7. Nr. 19; 1. b8S droht 2. Kb7 †. 1. ..., Dg7 2. Kb7 †. 1. ..., Td8 2. d8S! 1. ..., Sf6 2. Lf5 †. 1. ..., b4 2. Dh3 †. Nr. 20; 1. Da1 Zugzwang. 1. ..., Sa2 bel. 2. Da8. 1. ..., Sb1 bel. 2. Dh1. Nr. 21; 1. Db5 droht 2. Sc3 †. 1. ..., L : d5 2. Db1. 1. ..., S : d5 2. Db7 1. ed5 2. De8. Nr. 22; 1. Sf5 droht 2. Sh4 matt. 1. ..., Ld8 2. Sd4 † 1. ... Th1 2. Sc3. Nr. 23; 1. Lb7 Zugzwang 2. Sb6. Nr. 24; 1. Tb1 Zugzwang 2. Lb1.

Löserliste zum Kalender 1943

Klasse A:

1. Fr. Stöckli, Bern, 196 Punkte; 2. E. Fontana, Zürich, 182¾; 3. M. Benninger, Dietlikon, 180¾; 4. W. Schneider, Oerlikon, 176¾; 5. F. Guntersweiler, Zürich, 170½; 6. J. Zuberbühler, Rorschach, 161¼; 7. J. Fehlmann, Goldach, 145; 8. E. Coendet, Lausanne 46¾ Punkte.

Klasse B:

1. O. Wissmann, Arbon, 80¼; 2. G. Seiler, Heiligenschwendi, 62¼ Punkte.

Klasse C:

1. R. Fontana, Zürich, 76½; 2. P. Däppen, Lisslingen, 71½; 3. O. Siegrist, Herisau, 67; 4. V. Tanner, Herisau, 61¾; 5. J. Hug, Herisau, 60¾; 6. J. Zimmermann, Herisau, 50¼; 7. A. Truniger, Winterthur, 42¼ Punkte; 8. W. Jenny, Wülflingen, 20 Punkte.

Die Löser im 1. Rang erhielten einen Buchpreis.

Lösungen zum SASK 1945

Zweizüger

Nr. 1, Appenzeller. 1. Da1! (droht 2. d5) S : d7 2. Da2 matt.

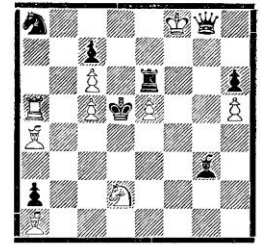
Nr. 2, Appenzeller. 1. Le6! (droht 2. Sf5) Le6 : 2. Da7 matt.

Nr. 3, Benninger. 1. Sg5! droht 2. S : e6 matt. 1. ..., Ke5(c5) 2. Df4(d5) matt. Der verblüffende Schlüssel eröffnet vier einheitliche Varianten, von denen namentlich die beiden schwarzen Selbstfesselungen gefallen. 1. Preis.

Nr. 4, Frei. 1. Kg7! droht 2. Db8 matt. Tf7 (f8,g6) 2. K : T matt. Gediegen gebaut, aber leider teilweise vorweggenommen:

Dr. Dittrich
«Denken und Raten» 1931

Matt in 2 Zügen
(1. Kf7)

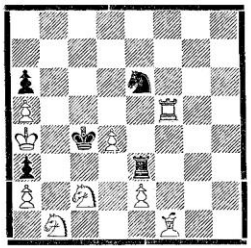


Nr. 5, Gruber. 1. Se4! Zugzwang. 1. ..., K : e4 2. Sg2 matt. Die Schachdrohung 1. ..., Te3 † verrät den Schlüssel.

Nr. 6, Gruber. 1. Df8 ! Zugzwang. 1. ..., K : d4 2. Sc6 matt. Ein glänzendes und schwieriges Stück. 2. Preis.

Nr. 7, Gruber. 1. Td4 ! Zugzwang. 1. ..., K : d4 2. Sc6 matt. Der Schlüssel und die schwarzen Selbstfesselungen gefallen besonders. Ehrende Auszeichnung.

Nr. 8, Gruber. 1. Lg1 ! Zugzwang. 1. ..., Tf5 2. f4 matt. Ganz vorweggenommen durch :



Dr. M. Niemeijer
Rostra Gymnasiorum 1917

Matt in 2 Zügen
(1. Te5)

Nr. 9, Guntersweiler. 1. f4 ! droht 2. Tb6 matt. 1. ..., e : f3 e. p. ††, 2. K : f3 matt. Eine gute Darstellung des schwarzen Doppelschachs, jedoch teilweise vorweggenommen durch K. Wangler mit Nr. 783 SAS, November 1941.

Nr. 10, Kummer. 1. Lc6 ! (droht Sg2), Td5 (Ld5) 2. Df8 (D : c1) matt. Raffiniert ist die Verführung 1. Ld5 ? (1. ..., Dc3 !!)

Nr. 11, Kummer. 1. Dg3 ! (droht De5), Ke4 2. Dd3 matt. Das Ellermann-Thema.

Nr. 12, Pituk. 1. Sd3 ! droht 2. De5 matt. 1. ..., Ld4 (f : e4, T : e6) 2. S : f4 (Dd8, Sc3) matt. Grossartig, wie in diesen drei Varianten von den drei Fluchtfeldern immer je eines verbaut, eines durch Linienöffnung gedeckt und das dritte im Mattzug erfasst wird.

Nr. 13, Pituk. 1. De2 ! (droht Sc4, g4), Ke4 2. S : d5 matt. Leider rettet der Schlüssel die Dame und erzeugt eine Doppeldrohung. Inhalt gut.

Dreizüger :

Nr. 14, Angeli. 1. Sa5 ! droht 2. De4 †, L : e4 † 3. d : e4 matt. 2. ..., Kd6 3. De5 matt. 1. ..., Te6 2. Dd7 † Ld6 (Td6) 3. D : b7 (D : f5) matt. 1. ..., Le6 2. D : b8. 1. ..., L : f4, c4 † 1. ..., S : d3 2. Ke2 †. 1. ..., Lg4 † 2. K : g4 † etc. Schlüssel gut und Drohung sehr versteckt, daher schwierig ! Schön und originell sind die aufeinander folgenden Grimshaw-Verstellungen. Preis.

Nr. 15, Appenzeller. 1. Lc7 !, Kd7 2. Sf6 †, Kc8 3. Sd6 matt. Alle drei Mattstellungen sind rein.

Nr 16, Eggmann. 1. De5 ! (droht Dd5), T : D 2. T : d4 † und Tc4 †. 1. ..., d : D 2. T : c5 1. ..., T : e4 2. Dc3 † und Sd5 † 1. ..., Se3 2. T : d4 † 1. ..., Lg5 2. D : c5 †. Ansprechende Wendungen ; aber ob alle Löser diese Duale gesehen haben ?

Nr. 17, Eggmann. 1. Dh3 ! Zugzwang. 1. ..., Kd4 (f4) 2. Dc3 † (g3 †) 1. ..., g5 (d5) 2. Df5 † (S : g6 †) 1. ..., K : e4 2. De3 matt.

Nr. 18, Eggmann. 1. Tb6 ! (droht De5), Sc4 2. Dh1 †, Kc5 3. Sa4 matt. 1. ..., Sc6 2. T : S 1. ..., d6 (Kc5) 2. Tb5 † (Sa4 †) etc.

Nr. 19, Guntersweiler. 1. b4 ! (droht Sd3 †) c : b4 †† 2. Kb2, b : a3 †† 3. K : a3 matt. 1. ..., c4 (d5) 2. d4 † (L : c7 †) 1. ..., T : b4 (D : e7) 2. T : c5 † (Kc4). In der gleichen Variante zwei aufeinander folgende Doppelschach ! Eine sehr geschickte Verbesserung des verunglückten Problems Nr. 872, SAS 1942 von H. Angeli.

Nr. 20, Hafen. 1. Tg5 ! (droht Te5 matt und Tb4 †), T, L, B : d6 2. Tb5, Td1 bzw. Tb4 † etc. Von den drei Figuren, welche d6 bewachen, wird immer eine hingelenkt und die zweite so abgelenkt, dass sie die dritte verstellt. Schade um den groben Schlüssel !

Nr. 21, Hafen. 1. Th3 ! Zugzwang. 1. ..., Lh6 2. Tg3 †, Kf4 (and.) 3. Db8 (h2) matt. 1. ..., Kg4 2. Dg2

1. ..., Kf4 2. Dd4 † 1. ..., L and. 2. Dg7 †. Eine gediegene Miniatur mit gutem Schlüssel, hübschen Mattbildern und feiner Brettausnützung. Ehrende Auszeichnung.

Hilfsmatte :

Nr. 9, Frey. 1. D : Sa8 !!, Kc7 2. Dh8, a8S 3. De5, Sb6 matt. Da Schwarz dem Weissen helfen soll, wirkt der schachbietende Schlüssel, der zudem die einzige weisse Figur beseitigt, direkt absurd ! Ein glänzender Schlüssel für ein Hilfsmattproblem.

Nr. 10, Frey. 1. Lb6 !, Sc7 † 2. Kc5, a8D 3. Lc4, D : a3 matt.

Löserliste

1. Rang mit 56 Punkten : F. Guntersweiler, Zürich ; K. Kummer, Davos-Platz ; A. Burger, Zürich ; H. Gruber, Thun ; G. Frei, Bubikon ; W. Dennler, Bubikon ; H. Aebi, Thun ; W. Kallen, Dürrenast. 2. Rang E. Büttner, Egg, 54 Punkte. 3. Rang J. Fehlmann, Goldach und E. Wettstein Rorschach, 51 Punkte. 4. Rang B. Candrian, Sagens ; R. Kasteler, Bern, 50 Punkte. 5. Rang J. Zuberbüher, Rorschach ; K. Menzer, St. Gallen ; H. Schertenleib, Windisch, 48 Punkte. 6. Rang M. Neuenschwander, Burgdorf, 46 Punkte. 7. Rang E. Haemiker, Zürich, 44 Punkte. 8. Rang E. Andrist, Thun, 26 Punkte. 9. Rang V. Squeder, Arosa, 8 Punkte.

Dank freundlichem Entgegenkommen unseres Verlegers S. J. Berthoud konnte allen acht Lösern im ersten Rang ein Buchpreis zugestellt werden.

Epilog

Einer besseren Welt entgegen !

Wir müssen uns darüber klar sein : Eine noch ungeheuerlichere Katastrophe als die Erlebte wird unvermeidlich sein, wenn die gewerkschaftlichen Bestrebungen um gerechte Verteilung des Arbeitsertrages nicht endlich Wirklichkeit werden. Denn Wohlergehen und Menschlichkeit sind eng verbunden mit Erfolg oder Misserfolg gewerkschaftlicher Mission.

Wer ehrlich die wahre Aufgabe unserer Zeit erfüllen will, der muss nach der Beseitigung der Kriegsursachen trachten. Die Welt kennt die wirklichen Hintergründe des Krieges, und es gibt wohl kein grosser Staatsmann, der sie nicht durchschaute. Das Losungswort des Arbeiterschachspielers : « Wissen ist Macht » ermahnt vor allem die Jugend zu ernster Besinnlichkeit. Wie alle gesunden Gewerkschaftsbewegungen, strebt also der Arbeiterschachbund nicht nur nach der Verwirklichung seiner Bestimmung als S c h a c h bund, sondern er strebt darüber hinaus zur Lösung jener Aufgaben unserer Zeit, die ausschlaggebend sein werden für die ganze Entwicklung unserer Gesellschaft. In diesem Sinne wollen wir daran helfen, die Zukunft zu gestalten. Die Arbeiterschaft muss sich so sehr in ihre Aufgabe vertiefen, dass sie auch keine Zeit mehr dazu findet, sich gegenseitig zu verhöhnen und zu diskreditieren. Nehmen wir die Worte « Protagoras » zu Herzen : Die schönen und eindringlichen Erfolge der Arbeiterschaft haben gezeigt, dass die weltpolitischen und staatspolitischen Entwicklungen geradezu danach drängen, den unterdrückten Völkern, den Ausgebeuteten und Betrogenen eine grosse Chance zu geben. Darum, Arbeiter von Stadt und Land, einig sein, und « Vorwärts, für eine bessere Welt », denn der Sozialismus ist aktueller denn je ! Albert Graf.

Inhaltsangabe

	Seite
Prolog	4
Kalendarium mit 12 Zugswechselminiaturen von Max Benninger	6
Allgemeiner Teil :	
Der SASB, Uebersicht von Dr. Rud. Ryf	32
« Geister », Schachanekdote aus Chess Amateurs	36
Partie—Studie—Problem, Skizze v. Dr. Rud. Ryf	37
Die Marke des SASB, von Dr. Rud. Ryf	48
J. J. Rousseau, von Dr. Rud. Ryf	50
Partienteil :	
Partien, zusammengestellt von Dr. Rud. Ryf	56
12 Kombinationen, zus. gestellt v. Dr. Rud. Ryf	64
Fernschach, von A. Ittensohn	71
Eröffnungstabellen, von A. Michel	74
Problemteil :	
Die Kalendariumsaufgaben, von Max Benninger	96
Problemwettbewerb, von Max Benninger	99
« Schwarze Schnittpunkte » von Max Benninger	108
Lösungen zum SASK 1943	116
Lösungen zum SASK 1945	117
Epilog, von Zentralpräsident A. Graf	121
Das Berechnungssystem « Sonneborn »	122
Paarungstabellen für Rundenturniere	123