



Liebe Schachfans!

kennt ihr Situationen, in denen Recht und Pflicht ganz eng beieinander liegen? Zum Beispiel bei einer Polizeikontrolle ist das so: Man hat prinzipiell das Recht zu schweigen, ist aber zu Angaben zu seiner Person verpflichtet! Im Schach gibt es etwas Ähnliches: Zugrecht und Zugpflicht. Wer am Zug ist, darf nicht nur ziehen, sondern muss das auch, und das kann mit heftigen Nachteilen verbunden sein!

Das ist nicht nur im Problemschach so; der eine oder andere von euch hat sicherlich schon mal ein Endspiel auf dem Brett gehabt, das gar nicht so schlecht stand, bei dem aber partout kein vernünftiger Zug zu finden war, Zugzwang eben.

Mit Problemaufgaben, die exakt dieses zeigen, wollen wir uns heute beschäftigen. Und zwar mit genau solchen Aufgaben, bei denen jeder schwarze Zug (wenn Schwarz beginnen würde) zu einem Matt führt.

Wir hatten uns ja in der vorigen Ausgabe schon mit den sogenannten Satzspielen beschäftigt, das heißt, wir lassen probeweise Schwarz beginnen. Damit ermitteln wir, ob es nach bestimmten Zügen weiße Fortsetzungen gibt, die mit Matt enden. Das kann direkt im nächsten Zug erfolgen oder auch nach Manövern wie etwa Schnittpunktnutzungen, Schachparaden oder Fesselungen. Oder wir stellen fest, dass es nach auffälligen schwarzen Zügen wie z.B. einem Schlag eben keine zielführende Fortsetzung gibt, das hilft auch fürs Verständnis der Aufgabe.

Aufgaben, bei denen Schwarz in der Diagrammstellung in Zugzwang ist, Weiß aber (scheinbar) auch, nennt man **Zugwechselfaufgaben** (oft mit dem zusätzlichen Effekt, dass sich mindestens ein Matt zwischen Satz und Spiel ändert). Weiß hat aber einen Kniff, den Zugzwang an Schwarz zurückzugeben; dieser ist der Lösungszug, den es zu finden gilt! Im einfachsten Fall geschieht das mit einem Wartezug, wir werden aber sehen, dass es auch komplizierter und damit überraschender geht!

In der letzten Ausgabe (Nummer 5) haben wir bereits solch eine Aufgabe gesehen, welche war das?



In Aufgabe 24 ist Schwarz in Zugzwang und 1.Lb3! ein reiner Wartezug! In 22 und 23 dagegen ist Schwarz in der Diagrammstellung noch nicht in Zugzwang, somit sind das auch keine Zugwechselfaufgaben.

Zugwechselfaufgaben sind bei Lösern sehr beliebt, dafür gibt es mehrere Gründe:

- Sie sind meistens zweizügig, also eher leicht.
- Die Hälfte des Inhalts (nämlich das Satzspiel) ist sofort ersichtlich.
- Der Schlüssel ist oft überraschend, hat man ihn gefunden, hat man alles gesehen ohne viel Analyse.

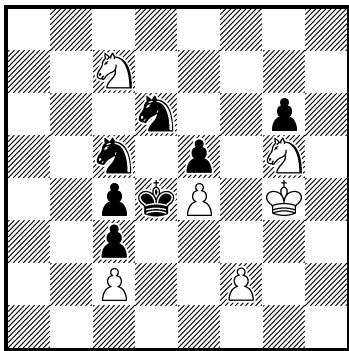
Testaufgabe

Schnellstes Matt?

→ Aufgabe 33 auf Seite 24

- Meist handelt es sich um Rätselaufgaben ohne viel strategischen Inhalt.
- Es sind oft quasi zwei Aufgaben in einer dargestellt (dazu später mehr).

27 Leonard N. de Jong
White Knights 1917



#2* (6+7)

So, nun dürft ihr in die Rolle des Löser schlüpfen und überprüfen, ob das oben Geschriebene stimmt! Den meisten Lösegenuss bei reduzierter Schwierigkeit sollten dabei übrigens **Nr. 28** und **32** bereiten.

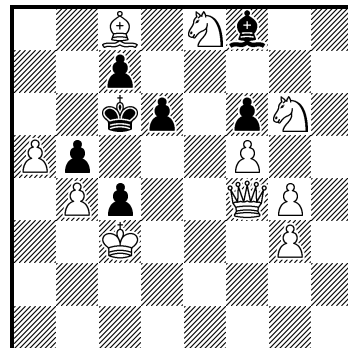
Wir legen los mit zweizügigen Aufgaben und probieren aus, was hier alles möglich ist: **Aufgabe 27** zeigt ein kleines Springerballett: Es gibt vier Varianten, nämlich zweimal beliebige schwarze Springerzüge und zweimal Schlagen auf e4, was mit allen vier möglichen Springer-matts beantwortet wird. Und wie fangen wir an? 1.Kf3 liegt nahe, aber halt! Das Feld f3 wird ja fürs Matt gebraucht! Also muss es h3 sein, auf ein schwarzes Feld darf der König nicht wegen Gegenschach, und eine andere Figur als der König steht nicht für einen Wartezug zur Verfügung.

Wir notieren also: **1.Kh3!** (Zugzwang) **Sc~/Scxe4/Sd~/Sdxe4 2.Sce6#/Sge6#/Sb5#/Sf3#**. Das war relativ einfach, denn der Schlüssel war hier nur ein Wartezug!

Die Tilde (~) steht hier übrigens für einen beliebigen Zug mit der genannten Figur. Da nach Sc~ noch Scxe4 erscheint, meint Sc~ einen beliebigen Zug mit dem c-Springer außer Scxe4.



28 Igor Spirc
The Problemist 2002



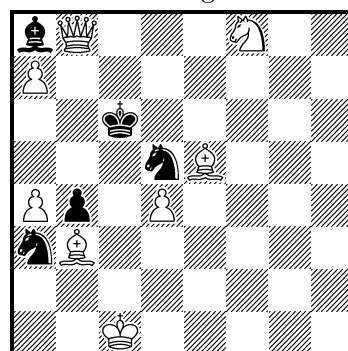
#2* (10+7)

Sicher ist euch aufgefallen, dass diesmal im Gegensatz zu früher unter allen Diagrammen Sternchen stehen?! Das sind sogenannte Satzsternchen, ein Hinweis für die Löser, dass hier ein Satzspiel zu beachten ist. Man kann das machen, muss es aber nicht. Meist entscheidet das der Redakteur der Zeitschrift, in der das Problem abgedruckt ist!

Auch in **Aufgabe 28** sind die weißen Möglichkeiten recht begrenzt, ein reiner Wartezug, der die Satz-matts **1.- Kd5/L~/d5 2.Df3#/Se7#/Dxc7#** aufrechterhält, ist weit und breit nicht zu sehen. Habt ihr versucht, diese Aufgabe selber zu lösen? Wenn nicht, könnt ihr das jetzt noch nachholen.

In Ausgabe 2 hatten wir euch die **Hinterstellung** vorgestellt mit dem Hinweis, dass Sie oft in rätselhaften Schachproblemen vorkommt. Diese Erkenntnis hilft uns hier weiter, denn **1.Dh6!!** ist so eine Hinterstellung. Aber sind dadurch nicht zwei der drei Varianten zerstört? Ja, aber sie werden einfach durch andere ersetzt! **Mattwechsel** nennt man das, sie sind sehr populär geworden nicht nur zwischen Satz und Spiel, sondern auch unter Einbeziehung von Verführungen! Lösung: **1.Dh6!!** (Zugzwang), **Kd5/L~/d5 2.Dh1#/Se7#/Se5#**

29 Alberto Mari
Chemnitzer Tagblatt 1926



#2* (8+5)

Wir schreiten zu **Nr. 29**, die von einem bekannten italienischen Zweizügerspezialisten stammt. Auch hier gibt es drei Satzspiele, nämlich **1.- Lb7/Sd~/Sa~ 2.Dd6#/Dc7#/Db5#**.

Es ist nicht leicht zu sehen, wo man den Büchsenöffner ansetzen soll, denn der Zug 1.a5 ist unscheinbar und ändert alles! Und nicht nur das: Es kommt sogar noch eine vierte Variante hinzu!

So geht es: **1.a5!** (Zugzwang), **Lb7/Sd~/Sa~/Sb5 2.De8#/Db6#/La4#/Dxa8#**

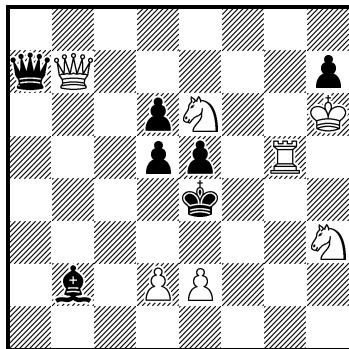
30

Godfrey F. Heathcote

American Chess Bulletin

1911

1. Preis



#2*

(7+7)

neutralen weißen Wartezug, stattdessen geschieht völlig unerwartet: **1.Sd4!** (droht **2.Tg4#**), **Kxd4/Dxd4/Lxd4/exd4 2.Db4#/Dxh7#/Db1#/Dxd5#**.

Die Einheitlichkeit der schwarzen Paraden, die alle auf dem Feld d4 den ungedeckten Springer eliminieren, macht diese Aufgabe zu etwas Besonderem!

„Ein Dreizüger ist eigentlich nur ein verlängerter Zweizüger“ hört man manchmal, das stimmt aber meistens nicht, denn im Dreizüger sollten Inhalte dargestellt werden, die im Zweizüger nicht möglich sind. Ähnliches gilt auch für Mehrzüger, allerdings sollte man nicht so weit gehen, beispielsweise im Fünfzüger nur Darstellungen zu akzeptieren, die im Vierzüger nicht gelingen. Es gibt ja auch noch Kriterien wie Steinezahl und Ästhetik der Stellung! Denn mehr Züge heißt oft auch: weniger Material.

Der kleine Dreizüger **Nr. 31** aus Wien hat so eine ästhetische Stellung; ob das Thema, welches neben dem Zugwechsel noch in der Stellung schlummert, der dreizügigen Form gerecht wird, werden wir gleich sehen:

Die Satzspiele lauten ganz einfach: **1.- Sa~/Sh~ 2.Sc2#/S4f5#**. Weiß spielt jetzt überraschend **1.Lb4!**, was die Satzspiele beibehält, aber zusätzlich das Schlagen des Springers ermöglicht. Doch nach **1.- Kxd4** folgt **2.Kf4**, wieder mit Zugzwang und veränderten Matts! So sieht die Lösung aus: **1.Lb4!** Zugzwang **Kxd4 2.Kf4 Sa~/Sh~ 3.Sb5#/Sf5#** Das gesamte Mattnetz wurde ein Stück nach Nordwesten verlagert, **Systemverlagerung** nennt man das. Und diese benötigt eben mehr als zwei Züge!

Bisher war alles vergleichsweise einfach: Man musste „nur“ schauen, welches Matt auf den jeweiligen schwarzen Zug bereit steht, jetzt folgt mit **Nr. 32** eine Aufgabe mit zweizügigem Satzspiel:

Nach dem Schlüssel ist praktisch eine völlig neue Aufgabe entstanden; interessant ist, mit welcher Technik das dem Autor gelungen ist: Der Schlüsselzug verschiebt die Deckung des Feldes b5 nach b6. Und weil das noch nicht ausreichte, spielt auch die Räumung von a4 noch eine Rolle!

In den bisherigen Aufgaben haben die Komponisten immer mit Zugzwang gearbeitet, das liegt ja auch in der Natur der Sache Zugwechsel. Es geht aber auch anders: Man könnte mit dem Schlüsselzug eine Drohung aufstellen, was dann zu völlig verändertem Spiel führen kann. Die schönste Aufgabe dieser Spezies ist die bereits 1911 entstandene **Nr. 30** eines englischen Spezialisten: In der Ausgangsstellung muss die schwarze Dame die sogenannten **Brennpunkte** h7 und f2 bewachen, ist also quasi unbeweglich, ebenso wie der Läufer, der der weißen Dame keinen Zugriff auf b1 gewähren darf. Wieder gibt es keinen

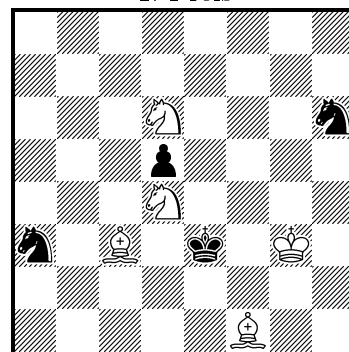
31

Alois Johandl

Schweizerische

Schachzeitung 1967

1. Preis



#3*

(5+4)

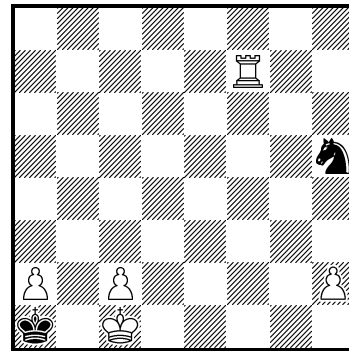
32

P. A. Orlimont

Josef Halumbirek

Wiener Schach-Zeitung

1928



#4*

(5+2)

1.- Sg7/Sf6/Sf4/Sg3 2.Txg7/Txf6/Txf4/hxg3 Kxa2 3.Ta7#/Ta6#/Ta4#/Ta7#

Grundsätzlich gilt: Das Satzspiel darf beliebig lang sein, aber maximal so lang wie die Lösung. Genau genommen: einen weißen Halbzug (den ersten) kürzer. In unserer Nr. 32 dürfte das Satzspiel also sowohl einen Zug kürzer als auch einen Zug länger sein! Und wie löst Weiß nun das Dilemma der Zugpflicht in dieser Aufgabe? So: **1.Tf5! Sg7 2.Te5! Se8/Se6/Sf5/Sh5 3.Txe8/Txe6/Txf5/Txh5 Kxa2 4.Ta8#/Ta6#/Ta5#/Ta5#**

Auch hier könnte man übrigens von einer Systemverlagerung sprechen, der Käfig um den Springer wird verschoben!

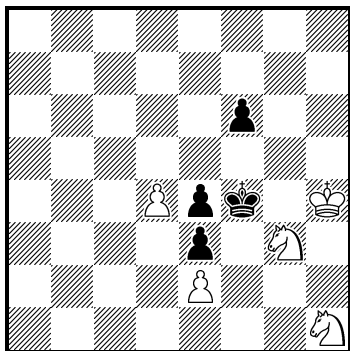


Und es gibt hier noch ein weiteres Thema, das wir in Ausgabe 4 vorgestellt haben, welches ist das?

Gemeint ist das Abfangthema aus Aufgabe 16!



33 Gerd Rinder Die Schwalbe 1973



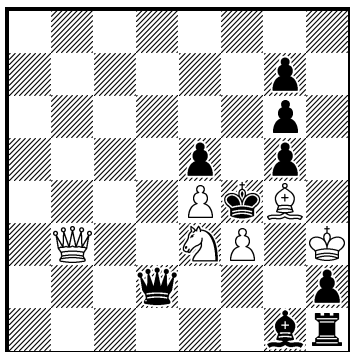
#4* (5+4)

Vor wenigen Wochen verstarb der bayerische Schachmeister und Problemkomponist Gerd Rinder.

In seiner wundersamen **Aufgabe 33** fällt auf, dass Weiß zwar keinen Wartezug hat, um das Satzmatt **1.- f5 2.Sh5#** zu realisieren, aber eine unnütze Figur auf h1. Wenn man diese beiden Erkenntnisse verbindet, kommt man auf **1.Sh5+! Kf5 2.Sf4! Kxf4 3.Sg3 f5 4.Sh5#**. Eine Figur für ein Tempo!

Wir wollen noch ein richtig groß angelegtes Meisterwerk betrachten, Ado Kraemer hat viele solche geschaffen. In **Aufgabe 34** muss die schwarze Dame wieder zwei Brennpunkte bewachen, d5 und g2, ein Schlag auf e3 würde zu einem Matt auf der f-Linie führen. Die weiße Dame muss also sorgsam rangieren:

34 Ado Kraemer Die Welt 1958



#6* (6+9)

1.Da3! Da2 2.Dc5 Dd2 3.Da7 Da2 4.Da3 Dd2 5.Db3 und die Ausgangsstellung ist wieder hergestellt nebst Matt im nächsten Zug. Alles klar? Und weshalb kann die Dame ihre Runde nicht andersherum, also im Uhrzeigersinn drehen? Deshalb: **1.Da3 Da2 2.Da7? Lxe3! 3.Df7+ Dxf7!**

In dieser Ausgabe haben wir uns mit Aufgaben mit vollständigem Satzspiel beschäftigt, weil sie meist pointiert und löserfreundlich sind. Es gibt aber auch sehr viele Aufgaben mit unvollständigem Satz; diese sind schwieriger zu erschließen, und es liegt am Autor, die vorhandenen Satzspiele möglichst kenntlich zu machen. Wir heben uns so etwas für eine zukünftige Ausgabe der Schwalbe-Blätter auf.

In der nächsten Ausgabe wollen wir uns mit Studien, also kunstvoll gestalteten Endspielen befassen!

