

**Herausgeber:** „Die Schwalbe“, Vereinigung von Problemfreunden – **Schrift- und Verlagsleitung:** W. Karsch, Wesermünde, Deutscher Ring 22 – **Bestellungen und Zahlungen** an H. August, Erfurt, Zietenstraße 40. Postscheckkonto Essen Nr. 32809 – **Versand:** W. Klages, Hamburg-Altona, Eimsbütteler Str. 129 – **Druck:** Schürmann & Klages, Bochum, Mühlenstraße 12/14  
**Bezugspreis:** Vierteljährlich 2,50 RM. Einzelheft 0,90 RM.

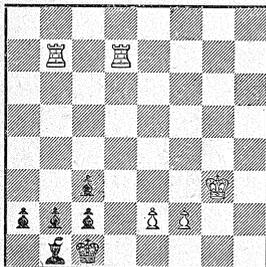
## Kontrawechselprobleme

Von A. Trilling, Essen

Ueber die besondere Kategorie der „Kontraprobleme“ ist schon in der „Schwalbe“ (Mai 1938) Grundlegendes gesagt worden, so daß es sich wohl erübrigt, den heutigen ergänzenden Ausführungen eine erklärende Einleitung vorauszuschicken. Es sei nur folgendes kurz wiederholt: Kontraprobleme sind logische Darstellungen zweiten Grades, die sich von den logischen Kombinationen ersten Grades insofern unterscheiden, als der „Vorplan“ nicht durch ein zeitlich vorausgeschicktes Manöver (Wiederholungsprinzip) dargestellt wird, sondern in einer räumlich anderen Zweckbewegung (Auswahlprinzip) zum Ausdruck kommt, deren zusätzliche Wirkung sich ausschließlich gegen ein Kontraspiele richtet. Eine anschauliche Illustration dieser logischen Darstellungsart liefert unser Beispiel **Nr. 1**. Der Hauptplan (Drohspiel) besteht darin, den Tb7 nach h1 zu führen. Die ideegemäße Verführung, ein Räumungszug, z. B. 1. Td8, scheidet an dem schwarzen „Kontramanöver“ 1. —, Ba1D; 2. Th7, Da8! Deshalb muß die Räumung der 7. Reihe mit dem „Kontrazweck“ der gleichzeitigen Sperrung der großen Diagonale verbunden werden. Also 1. Td5! Nunmehr führt die Kombination (Hauptplan + Vorplan) zum Ziel.

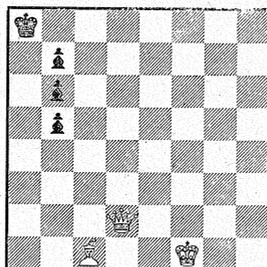
Soweit dürfte alles klar und auch — bei konsequenter Beachtung der Kontrathese — vor Fehldeutungen gesichert sein. Schwieriger aber wird der Komplex, wenn wir unsere Untersuchungen auf das Gebiet der Doppelsetzungen ausdehnen. Hier finden wir eine interessante Aufgabengruppe, über die noch wenig Klarheit herrscht, deren Eigenart aber so eindringlich auf den Beschauer zu wirken vermag, daß er das logische Prinzip geradezu herausfühlt — freilich nur herausfühlt, denn um zu einer greifbaren Vorstellung seiner gedanklichen Bemühungen und damit zur restlosen Befriedigung gelangen zu können, fehlt dem Problemfreunde noch die rechte Anschauungsgrundlage. Allein das Kontrawechselprinzip schafft hier Abhilfe.

1. W. v. Holzhausen  
Dt. Schachztg. VII. 1928



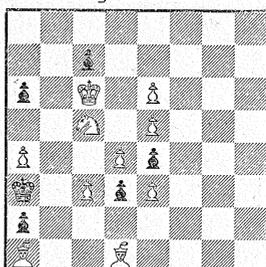
Matt in 3 Zügen  
1. Td8? Ba1D; 2. Th7, Da8! —  
1. Td5!

2. W. v. Holzhausen  
Dt. Wochensch. 28. 9. 1913



Matt in 3 Züg. 1. Dd1? Kb8;  
2. Lf4†, Kc8! 1. De2? Bb4;  
2. Lf4, Bb3! 1. De1!!

3. H. Lies  
Nationalztg. Essen 26.9.1937



Matt in 3 Züg. 1. Sb7? Bd2!  
2. Sa5 patt. 1. S:e4? 2. Ba5!  
2. Sd2 patt. 1. Sb3!!

W. von Holzhausen war wohl der erste, der dieses Prinzip herausgeföhlt hat. In seinem Buch „Logik und Zweckreinheit“, S. 10, bezeichnet er die hier abgedruckte **Nr. 2** als ein „typisches Beispiel der Damenstrategie“. Da seine Unterweisungen aber über die experimentelle Anschauungslehre der „relativen Zweckreinheit“ nicht hinausgehen, bleibt dem Leser das positive Zweckgeschehen der Doppelsetzungen verborgen. Gleich-

wohl kommt auch v. H. zu dem Schluß, daß hier zwei Greifzwecke des Schlüssels und zwei Probespiele beachtet werden müssen. Tatsächlich ist denn auch diese Aufgabe, wie alle echten Auswahlprobleme, eine logische Darstellung zweiten Grades. Von dieser Warte aus gesehen haben wir es nicht mit einem relativ zweckreinen logischen Problem zu tun, sondern wir haben ein Problem mit zwei absolut zweckreinen logischen Kombinationen zweiten Grades vor uns!

Vergegenwärtigen wir uns die Kontrathese, so erklärt sich der Problemgehalt der **Nr. 2** auf folgende Weise: Das allgemeine Angriffsziel finden wir in der Konstellation Lf4 und Da2 Matt. Das ist der Hauptplan. Jetzt aber kommt es darauf an, den einleitenden Räumungszug mit der Dame richtig auszuführen. Von mehreren gleichartigen Versuchen greifen wir die beiden naheliegendsten als Probespiele heraus: 1. Dd1? scheitert an 1. —, Kb8! und 1. De2? pariert Schwarz mit 1. —, Bb4! Wenn wir nun die Fehlentwicklungen des Weißen und die parierenden Kontrazüge des Schwarzen gegeneinander abwägen, so machen wir die interessante Feststellung, daß die beiderseitigen Zugpaare untereinander in einem qualitativen Wechselverhältnis stehen. 1. Dd1 scheitert an Kb8, während der andere Gegenzug (Bb4) nicht genügt; andererseits scheitert 1. De2 an Bb4, während der andere Zug (Kb8) keine ausreichende Verteidigung bietet. In diesem Wechselspiel können wir nun schon einen prinzipiellen Wertgehalt der Probespiele erblicken, insofern als sie nicht nur das Zweckmoment des Hauptplanes, sondern bereits auch den Kontrazweck des Vorplanes enthalten, aber — des Vorplanes der jeweils anderen Kombination. Dieser Zweck kommt aber (da Schwarz immer die richtigen Gegenzüge macht) nur virtuell zur Geltung. Zu einer reellen Kombinationswirkung fehlt ihm noch die entscheidende zusätzliche Kraft. — Weiß möchte nun wohl am liebsten erst abwarten, welchen Verteidigungsweg Schwarz einschlagen wird. Da er aber kein Zugtempo verlieren darf, muß er den Schlüsselzug wählen, der gleichzeitig beide Kontrazüge berücksichtigt. Dadurch werden die in den Probespielen getrennt angedeuteten Kontrazwecke zu einem Kontrawechsel zusammengezogen und reell aufgewertet. Bei voller Ausnützung der strategischen Möglichkeiten des Wechselprinzips müßte hierbei eigentlich auch das „Differenzierungsprinzip“\*) unmittelbar in Erscheinung treten, d. h. der zweite Lösungszug des Weißen müßte als ein von Schwarz differenzierter Auswahlzug erscheinen. Das ist in dieser Aufgabe nicht der Fall. Der zweite Zug (Lf4) ist in beiden Kombinationen räumlich der gleiche, während sich der Differenzierungseffekt erst später im Mattzuge zeigt. Das bedeutet eine kleine Schwäche dieser „Damenstrategie“. Grundsätzliches wird dadurch hier aber nicht berührt.

Um etwaigen Einwänden bezüglich der Zweckökonomie bei Kontrawechselproblemen zuvorzukommen, sei hierüber folgendes gesagt: Da die beiden Probespiele je an einem (und nur an einem) Kontrazuge scheitern, muß der richtige Auswahlzug logischerweise zwei besondere Greifzwecke erfüllen, indem er sich gegen zwei Kontrazüge zugleich richtet. Dadurch erscheint der Schlüssel des Problems „mehrzweckig“, ist aber in seiner zusätzlichen funktionalen Vorplan — und nur darauf kommt es an — jeweils absolut zweckrein, d. h. einzweckig für die eine oder für die andere Kombination. Zieht Schwarz 1. —, Kb8, so gelangt nur der eine Zweck (Hinzug auf die e-Linie), nach 1. —, Bb4 aber nur der andere Zweck (Hinzug auf die 1. Reihe) zur Entfaltung. Der beiden Kombinationen gemeinsame Räumungszweck kommt für eine Prüfung nicht in Frage, da dieser Effekt bereits in den Probespielen auftritt, also nicht zur besonderen Funktion des Vorplanes gehört. Wir sehen, daß trotz aller Zweckfülle des „Schlüssels“ ein Verstoß gegen das logische Oekonomiegesetz nicht vorliegt. Man wird sich freilich nur dann klar darüber, wenn man den Problemgehalt als logische Doppelsetzung erfaßt, so daß jeder „Vorplan“ für sich auf Zweckreinheit geprüft werden kann.

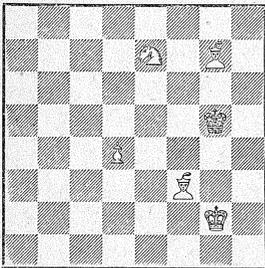
In **Nr. 3** sehen wir ein in jeder Beziehung vorbildliches Beispiel eines Kontrawechselproblems. Hier wird der Angriff mit einer Figur vorgetragen, die über drei verschiedene Wege zum Ziele (Sc4 ♣) gelangen kann. Die beiden Probespiele 1. Sb7? Bd2! und 1. Se4? Ba5! scheitern infolge des jeweils richtig gewählten Kontrazuges am Patt. Wechselt Weiß den Probezug, so wechselt Schwarz den Kontrazug. Durch den Kontrawechselzweck des Schlüssels endlich wird dem Schwarzen das Kontraplus genommen und ihm lediglich ein willenloses Differenzieren der beiden Kombinationen überlassen. In dieser Aufgabe liegt das Schwergewicht der Kontrawechselstrategie auf dem zweiten Lösungszug, was dieser Darstellung den besonderen Reiz einer durch den Schlüssel vertauschten Kontraintiative (vgl. den 2. weißen Auswahlzug) verleiht.

\*) Näheres hierüber in einem späteren Aufsatz.

Bei einem Kontrawechsel ist es weniger erforderlich, daß die Initiative der schwarzen Partei durch eine ausgeklügelte Gegenaktion unterstrichen wird; denn dadurch, daß Schwarz in den Probespielen den richtigen Kontrazug auswählt, wird der Kontrawille zur Genüge zum Ausdruck gebracht. Andererseits ist es nicht nötig, daß das Angriffsspiel aus einer offenen Mattdrohung besteht. Eine „stille“ Drohung genügt vollauf; nur muß ein wirkliches Drohziel vorhanden sein, damit das „Kontra“ nicht seine Zweckhaftigkeit einbüßt. Ein solches Drohziel liegt immer dann vor, wenn Schwarz auch in den Probespielen matt wird, falls er den richtigen Kontrazug verfehlt. Kontrawechselprobleme dieser Art finden wir bei den „Duellaufgaben“, so weit sie Auswahlprobleme sind (vgl. die Lösungsbesprechung zu Nr. 4714, Schwalbe, IX. 1937). Nachstehend ein einfacheres Beispiel:

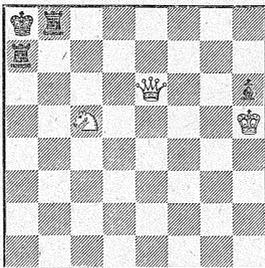
**Nr. 4.** Weiß am Zuge sieht sich genötigt, die Zugwechselstellung vorübergehend aufzugeben. Das ist der „stille“ Hauptplan. Als Probespiele kommen die Züge 1. Kf1? und 1. Kh1? in Betracht, die Schwarz mit 1. —, Kh4! und 1. —, Kf4! parieren kann. Wählt er stattdessen den anderen „Kontrazug“, so wird er matt: 1. Kf1, Kf4? 2. Kf2, Kg5; 3. Kg2 — 1. Kh1, Kh4? 2. Kh2, Kg5; 3. Kg2 — Der Kontrawechselzweck des Schlüssels nimmt den Kontrazügen die Oppositionskraft und überläßt dem Weißfen die richtige Fortsetzung des Angriffs. Die Versuche 1. Kf2 und 1. Kh2 sind hier keine vollwertigen Probespiele, da sie nicht das virtuelle Zweckmoment des Tempomarsches (Matt bei falschem Gegenzug) aufweisen.

4. F. Friedrichs  
Westf. Landesztg. 1931



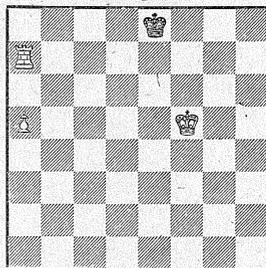
Matt in 4 Zügen. 1. Kf1? Kh4!  
1. Kh1? Kf4! 1. Kg1!! Kh4;  
2. Kh2, Kg5; 3. Kg2. 1.—,  
Kf4; 2. Kf2, Kg5; 3. Kg2.

5. Dr. W. Speckmann  
Dt. Schachbl., Juni 1942



Matt in 3 Z. 1. Dc6†? Tab7!  
1. Dd5†? Tbb7! 1. De4†!!  
Tab7; 2. Dc6. 1. —, Tbb7;  
2. Dd5.

6. Dr. W. Speckmann  
Dt. Schachztg., V. 1941



Matt in 4 Züg. 1. Th7? Kf8!  
1. Tb7? Kd8! 1. Ba6!! Kf8;  
2. Tb7, Ke8; 3. Ba7. 1. —,  
Kd8; 2. Th7, Ke8; 3. Ba7.

In dem Dreizüger **Nr. 5** tritt der Tempoplan in anderer, vielleicht neuartiger Form zu Tage. An Stelle des Dreieckmarsches ist hier das entscheidende Tempomanöver im zweiten Zuge mit einer Zurechtstellung auf richtige Distanz verquickt. Wählt Schwarz den falschen Gegenzug, so führen auch die Probespiele zum Ziel: 1. Dd5? Tab7? 2. Dc6! — 1. Dc6? Tbb7? 2. Dd5! — Damit ist die Existenz und die Echtheit des Kontrawechselzweckes bewiesen. Das Schachgebot (durch die dreizügige Fassung bedingt) darf nicht etwa als Zweck des Vorplanes gewertet werden, denn dies ist eine Wirkung, die auch im Hauptplan = Probespiel erscheint und deshalb nicht „Gegenstand der logischen Schlußfolgerung“ ist (Dr. Palitzsch). Aufgaben dieser Art sind offenbar auf „Wechsel“ zugeschnitten, weshalb man sich versucht fühlt, sie als ein „doppelwendiges“ Problem zu beurteilen (Thema: Einzugsmarsch), richtig aber ist es, sie der Kategorie der Kontrawechselprobleme einzuverleiben. Sicherlich existieren schon viele Probleme mit Kontrawechsel (der interessierte Leser untersuche einmal die ihm bekannten Auswahlprobleme mit zwei Mattstellungen), doch möge diese kleine Auslese hier genügen.

Wir kommen nun zu einer noch interessanteren Art von Kontrawechselproblemen. Das Verdienst sie entdeckt zu haben, gebührt Dr. W. Speckmann, der — ohne Kenntnis des Kontrawechselprinzips — der komplizierten logischen Struktur dieser Gattung nachforschte und sie durch einige Kompositionen überzeugend belegen konnte. Es handelt sich, allgemein gesprochen, um Auswahlprobleme, in denen der erste Zug des Probe- und Lösungsspiels von zwei verschiedenen Figuren ausgeführt wird. Dieser kühne Gedanke führt uns — so will es scheinen — auf dunkle Wege; aber auch hier erweist sich die Kontrathese als sichere Führerin.

Schon W. von Holzhausen hat der Möglichkeit einer logischen Auswahl unter zwei verschiedenen Schlüsselsteinen einmal das Wort geredet. So ließ er bei unserem Beispiel **Nr. 1** „neun verschiedene Wege“ als Auswahlsschlüssel gelten („Logik und Zweckreinheit“ S. 8). Von den acht nicht zum Ziele führenden Startversuchen aber werden vier Züge (Tb8, b6, b5, b4) von einer zweiten Figur ausgeführt. In der Tat sind alle diese Fehlentwicklungen gleichwertig, sind es aber nur deshalb, weil sie ein und dasselbe Drohziel anstreben. Das wollen wir uns gut merken! Der hier zitierte Hinweis ist aber wahrscheinlich als „Ausnahme von der Regel“ in Vergessenheit geraten. Eine Ausdehnung des prinzipiellen Auswahlrechtes auf die zweite Angriffsfigur hätte durch die Lehre der „relativen Zweckreinheit“ auch nicht mehr gerechtfertigt werden können (vgl. „Logik und Zweckreinheit“ S. 15 und „Schwalbe“ Februar 1940 S. 9). Das logische Darstellungsprinzip aber kennt derartige Schwierigkeiten nicht, weil es von methodischen Aeußerlichkeiten unabhängig ist und nur seiner inneren Gesetzmäßigkeit folgt. Mit Hilfe des Kontraprinzipts ist es leicht, auch auf diesem neuen Gebiet das Echte vom Unechten zu unterscheiden.

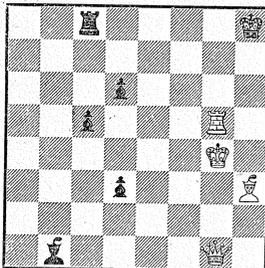
Ueberblicken wir die nun folgenden Beispiele Nr. 6—9, so können wir an ihnen ein gemeinsames Merkmal feststellen. In allen Aufgaben besteht das anfängliche Drohspiel (Hauptplan) aus Zügen, die von zwei Figuren ausgeführt werden. Das wäre an sich noch nichts Besonderes (vgl. Nr. 2), käme nicht noch der Umstand hinzu, daß sich die Züge der Figuren in ihrer Reihenfolge umstellen lassen. Hierin liegt das neue technische Moment der Speckmannschen Darstellungsart. Die Umstellungsmöglichkeit der Drohzüge bringt es mit sich, daß nunmehr auch die zweite Lösungsfigur das prinzipielle Probespiel ausführen kann. Es dürfte einleuchten, daß die Umstellung an dem Angriffsplan und an der Wirkung der einzelnen Züge nicht das geringste zu ändern vermag. Alle Wertmomente des Hauptplanes sind gleichermaßen im ersten wie im zweiten Drohzuge enthalten. Darin liegt ja gerade das Bedeutsame einer echten „logischen Auswahl“, daß die Planzüge an sich vollständig gleichwertig sind; erst der „Kontrazug“ stempelt sie zu nur scheinbar gleichwertigen Zügen!

Unser erstes Beispiel des Kontrawechselprinzips mit Umstellung, **Nr. 6**, wird in seiner Einfachheit kaum zu überbieten sein. Wer sollte auch in diesem Viersteiner etwas Außergewöhnliches vermuten? Selbst ein logisch lösender (lies: denkender) Löser wird sich kaum versucht fühlen, den Gedanken des Verfassers nachzuspüren und die eigenen Gedankengänge zu kontrollieren. Wir wollen aber einmal genauer hinschauen: Die einzige Möglichkeit zu einem vierzügigen Matt bietet die Umwandlung des a-Bauern. Damit haben wir den Hauptplan ermittelt. Um das Ziel zu erreichen, muß Weiß zuerst entweder den a-Bauern vorrücken oder mit dem Turm die a-Linie räumen. Im Hinblick auf das gemeinsame Drohziel sind diese Entwicklungen gleichwertig. Versuchen wir zunächst die Fernzüge des Turmes: 1. Th7? Kf8! 2. Ba6, Kg8 oder 1. Tb7? Kd8! 2. Ba6, Kc8! Dieser Wechsel im virtuellen Spiel sagt uns nichts Neues. Nun aber zeigt sich, daß dem Turm kein dritter gleichwertiger, ihn sowohl vor Kf8 als Kd8 sichernder Auswahlszug zur Verfügung steht, wie wir es bei den vorigen Beispielen gesehen haben. Aber auch hier darf Weiß kein Angriffstempo verlieren. Daraus ergibt sich der Schluß, daß der andere Drohstein gezogen werden muß. Also 1. Ba6! und nun erst Th7 oder Tb7. Vergleichen wir den Schlüssel mit den Probespielen, so erkennen wir als einziges zusätzliches Auswahlmotiv auch hier den Kontrawechselzweck. Ein prinzipieller Unterschied zwischen dieser Aufgabe und Nr. 2 besteht nicht, nur die technische Ausführung ist eine figürlich andere.

In **Nr. 7** kommt eine Fülle von Effekten zum Vorschein, und es wäre nicht schwer, wollte man an der Oberfläche bleiben, hier ein halbes Dutzend Themen herauszudeuten. Ein „Darstellungsprinzip“ aber ist für thematische Besonderheiten nicht zuständig und kennt und anerkennt nur sich selbst. Wir aber kennen es nun auch und wissen uns danach zu richten: Der Hauptplan besteht in einer kurzen Mattdrohung auf der h-Linie, die sowohl mit 1. Dh1 als auch mit 1. Lg2 (f1) begonnen werden kann. Hinsichtlich ihrer Wirkung sind diese drei Züge zunächst nicht zu unterscheiden; erst wenn wir die Verteidigungszüge mit in Erwägung ziehen, zeigt sich ein Unterschied. Beginnt Weiß mit dem Läufer, so entsteht eine Selbstverstellung auf f1 oder g2, und die Schlußwendungen 3. Da1 ♯♯ (bei Lf1) oder 3. Da8 ♯♯ (bei Lg2) sind nicht möglich. Wir wollen aber erkennen, daß dies nicht auf ein Eigenverschulden von Weiß zurückzuführen ist (eine der beiden Linien bleibt ja immer offen), vielmehr ist es der Gegner, der durch die richtige Auswahl seiner Züge die Verstellung als solche erst aufdeckt. Wie etwa Weiß im Lösungsspiel die Blockierung auf h7

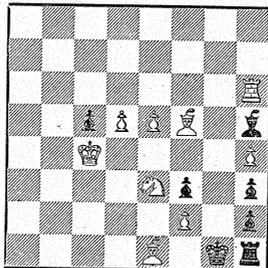
ausnützt, so macht sich Schwarz in den Probespielen die Verstellung zunutze. Somit erweist sich die „Münchener Idee“ auch bei Doppelsetzungen zweiten Grades als ein brauchbarer technischer Hilfsfaktor.

7. Dr. W. Speckmann  
Schwalbe, I, 1942



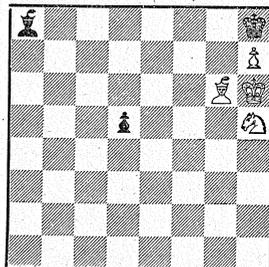
Matt in 3 Zügen.  
1. Lg2? Tc7! 2. Dh1†, Th7.  
1. Lf1? Bd2! 2. Dh1†, Lh7.  
1. Dh1!! Tc7; 2. Lf1†, Th7;  
3. Da8 ♚. 1. —, Bd2;  
2. Lg2†, Lh7; 3. Da1 ♚.

8. Dr. W. Speckmann  
Dt. Schachztg., Mai 1942



Matt in 4 Zügen. 1. Ld7? Le8!  
2. Tf6, Lf7; 3. T:f3, L:d5†.  
1. Le6? Lf7! 2. Tf6, Le8;  
3. T:f3, Lb5†. 1. Tf6!! Le8;  
2. Le6! Le7(h5,b5†); 3. T:f3  
(Tf4,K:b5). 1. —, Lf7; 2. Ld7!

9. A. Trilling  
Dt. Schachbl., VII, 1942



Matt in 3 Zügen.  
1. Lf7? Bd4! 2. Sf4, Le4.  
1. Lf5? Lc6! 2. Sf4, Le8.  
1. Sf4!! Bd4; 2. Lf5!  
1. —, Lc6; 2. Lf7!

In der komplizierten **Nr. 8** haben wir es mit einem besonders heimtückischen „schwarzen Siegfried“ zu tun, dessen Kontrawille sich in einem Gegenschach auf b5 oder d5 äußert, wodurch die Lösung um einen Zug hinausgezögert werden soll. Dabei darf Schwarz aber die Deckung des Feldes g6 nicht zu früh aufgeben, weshalb das Schachbieten nur Erfolg hat, wenn es im 3. Zuge geschehen kann. Weiß könnte nun mit einem Zuge des Lf5 beginnen und so den Hauptplan T-f6-f3-g3 ♚ einleiten. Aber 1. Ld7? beantwortet Schwarz mit 1. —, Le8! (nicht etwa 1. —, Lf7 wegen 2. Tf6, L:d5†; 3. K:d5. 2. —, Lh5; 3. Tf4) und auf 1. Le6? erfolgt der Kontrazug 1. —, Lf7! Infolge des beschränkten Bewegungsraumes des schwarzen Läufers kommt Weiß aber doch zum Ziel, indem er den Hauptplan mit der zweiten Drohfigur einleitet. Dadurch wird Schwarz gezwungen, seinen heimtückischen Wechselpfan vorzeitig aufzudecken. Mit dem Schlüssel 1. Tf6! sind alle Kontragefahren behoben; denn nunmehr ist Weiß in der Lage, den Zügen des Gegners zu entgegenen und dabei gleichzeitig den Angriff fortzusetzen: 1. —, Le8; 2. Le6! 1. —, Lf7; 2. Ld7! Ein recht schwieriges Problem mit verwirrendem strategischen Inhalt! Aber auch dieser Gedankentanz klärt sich durch die Zauberformel: „Kontrawechsel mit Umstellung“.

Zum Schluß noch ein leichtes Beispiel. In **Nr. 9** soll der Springer auf g6 mattsetzen. Beginnt Weiß den Hauptplan mit dem Räumungszug des Läufers (Probespiele), so kommt ihm Schwarz wechselweise in die Quere. Aber mit 1. Sf4! nimmt Weiß das Heft in die Hand. Dieser Zug hat den Läuferzügen gegenüber die besondere Wirkung, den Kontrazügen (dem einen oder dem anderen) durch Absperrung zu begegnen. Die minderwertigen Versuche 1. Le8 oder 1. Lb1 können natürlich nicht als Probespiele, d. h. als id e e g e m ä ß e Verführungen angesehen werden, da sie nicht alle Wertmomente, speziell nicht jenes virtuelle Zweckmoment der Absperrung enthalten, das den „Kontrazug“ erst bestimmt. Derartige Probezüge können uns nun wohl nicht mehr verwirren. Sie scheitern nicht an einem bestimmten Zug, sondern an b e i d e n Gegenzügen.

Kontrawechselprobleme mit Umstellung sind wahrscheinlich sehr selten, doch dürfte nunmehr noch manches schöne Beispiel aufgefunden und hoffentlich auch komponiert werden.

## 62. Thematurier der „Schwalbe“

Verlangt werden Kontrawechselprobleme mit Umstellung (vgl. den vorstehenden Aufsatz). Eine bestimmte Zügezahl ist nicht vorgeschrieben. Einsendungen bis zum 1. April 1943 an J. Fischl, Erfurt, Teichstr. 74a.

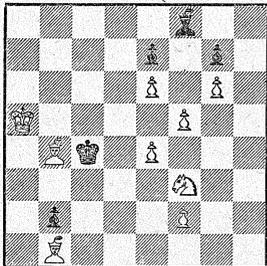
## Tempus peto

Von O. Dehler, Bad Blankenburg

Das 42. Thematurnier auf Anregung von Dr. Ado Kraemer hat eine kleine Erinnerung bei mir wachgerufen. Sie lehrt, daß der Tempogewinn noch auf andere Art zu erzielen ist.

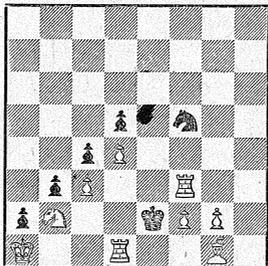
Als ich nämlich im Jahre 1925 mein wohl erstes Scherflein zum Dreiecksmarsch beisteuerte, verfiel ich auf den naheliegenden Gedanken, das Tempo durch Einschaltung des Doppelschrittes eines anfänglich geblockten weißen Bauern in die einfache Rückkehrbewegung zu gewinnen. Das Ergebnis war Nr. I. Eine gewisse Verwandtschaft mit dem von Dr. Kraemer gestellten Thema dürfte unverkennbar sein. Ich sandte I unter dem Motto

I. O. Dehler / 3. ehr. Erw.  
Deutscher Schachbund, 1925



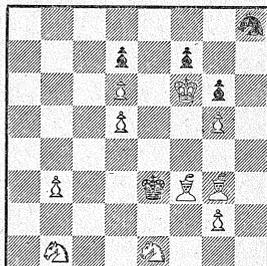
Matt in 4 Zügen

II. O. Dehler / 3662, Neue  
Leipz. Tagesztg., 27. 7. 1941



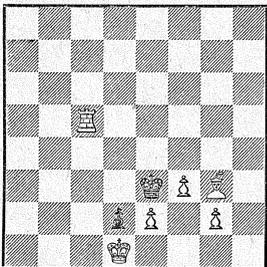
Matt in 4 Zügen

III. O. Dehler  
V. Schach-Echo, Nov. 1941



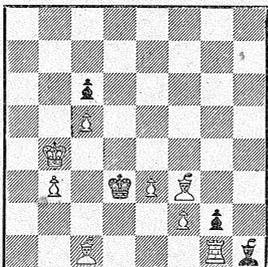
Matt in 4 Zügen

IV. Dr. H. Freistedt (nach O.  
Dehler), Schach-Echo, Jan. 42



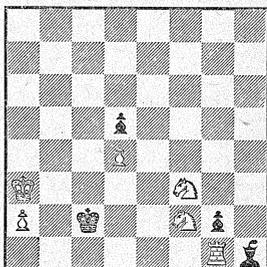
Matt in 4 Zügen

V. O. Dehler  
93, Dt. Schachbl., 1. 6. 1942



Matt in 4 Zügen

VI. O. Dehler  
Schwalbe 1942



Matt in 4 Zügen

„Tempus peto“ ein (= Ich suche Zeit zu gewinnen). Ein Tempo ist also auf dreierlei Arten zu erreichen: a) durch Dreiecksmarsch, b) durch Doppelschritt des gestoppten Bauern, c) durch Opfer.

Wie a und c schon vielfache Darstellungen gefunden haben, wird sich wohl auch b als biegsam erweisen. Ich kann noch mit vier weiteren Versuchen aufwarten (II, III, V u. VI). Einer davon hat schon eine schöne, sparsame Bearbeitung gezeitigt.

Lösungen: **I.** Satz: 1. —, Kb3; 2. Sd2 ♚♚. Spiel: 1. Sh2, Kb3; 2. f4; 3. Sf3. 1. —, Kd4; 2. Kb5; 3. Ld2. — **II.** Satz: 1. —, S bel.; 2. T(:)e3 ♚♚. Spiel: 1. Th3, Sg3; 2. f4, Sf5; 3. Tf3. — **III.** Satz: 1. —, Kd4; 2. Lf2 ♚♚. Spiel: 1. Lh4, Kf4; 2. g4, Ke3; 3. Lg3. **IV.** Satz: 1. —, Kd4; 2. Lf2 ♚♚. Spiel: 1. Lh4, Kf4; 2. g4, Ke3; 3. Lg3. — **V.** Satz: 1. —, Kc2; 2. Le4 ♚♚. Spiel: 1. Lg4, Ke4; 2. f4, Kd3(5); 3. Lf3(Td1 †). — **VI.** Satz: 1. —, Kc3; 2. Tc1 ♚♚. Spiel: 1. Kb4, Kb2; 2. a4, Kc(a)2; 3. Ka(c)3.

## 63. Thematurnier der „Schwalbe“.

Verlangt werden Vierzuger, die

a) entweder den von O. Dehler in dem vorstehenden Aufsatz erläuterten Gedanken darstellen oder

b) einen Tempogewinn in der von Dr. H. Freistedt auf S. 230 (Schwalbe, I. 1942) beschriebenen Weise enthalten, jedoch auf Vorschlag von Dr. K. Fabel mit der Erweiterung, daß Weiß auch irgendeine Figur benutzen kann, um das frei gewordene Feld, auf dem Schwarz geschlagen hat, zu besetzen.

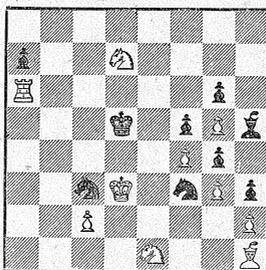
Aufgaben bis zum 1. April 1943 an J. Fischl, Erfurt, Teichstr. 74a.

### Ein Tempo für eine Figur *Von Dr. K. Fabel, Berlin (mit 2 Udrucken)*

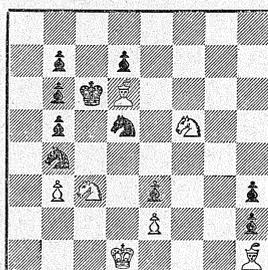
Bei dem von Dr. Kraemer präzisierten Thema „Eine Figur für ein Tempo“ gibt eine weiße Figur vorübergehend die Satzstellung auf und ermöglicht dadurch den Pendelzug einer schwarzen Figur, die bei ihrer Rückkehr einen weißen Opferstein schlägt. Nach dem 3. weißen Zug ist die Ausgangsstellung (ohne die geopfertete Figur) mit Schwarz am Zuge wieder erreicht. Dieses Thema läßt folgende Umkehrung zu: Weiß gibt ebenfalls die Satzstellung auf und ermöglicht dadurch einer schwarzen Figur, das bisherige Standfeld der weißen Figur zu betreten. Im 2. Zuge kehrt die weiße Figur zurück und schlägt die schwarze Figur, worauf die Ausgangsstellung (ohne die geschlagene Figur) mit Schwarz am Zuge wieder erreicht ist. Untenstehend zwei Beispiele. Lösung zu I: 1. Sg2, Se1†; 2. S:e1, Se4; 3. Bc4 ♯. 1. —, Se5; 2. fe5. — Lösung zu II: 1. Se4 (droht Sd4 ♯), Sc3†; 2. S:c3, Sd5; 3. L:d5 ♯. 1. —, Sc2; 2. Bb4, Zugzwang.

I. Dr. K. Fabel u. O. Dehler

II. O. Dehler u. Dr. K. Fabel



Matt in 3 Zügen



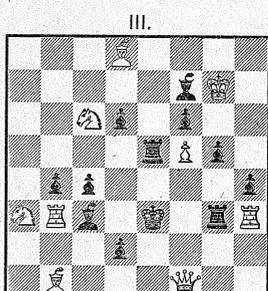
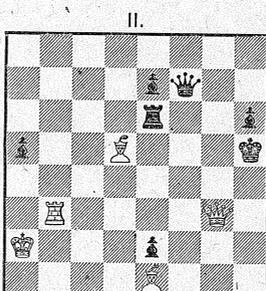
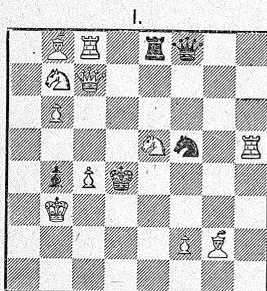
Matt in 3 Zügen

Das Schachgebot im 2. Zuge ist bequem aber nicht unbedingt erforderlich. Gegenüber dem Thema von Dr. Kraemer erscheint das neue Thema „Ein Tempo für eine Figur“ allerdings nicht nur weniger edel, sondern auch weniger ergiebig.

### Das gleiche Thema in Primär- und Sekundärdrohung

*Von H. Radek, Gelsenkirchen (mit 3 Udrucken des Verfassers)*

Meine drei Aufgaben sind Darstellungen der fortgesetzten Verteidigung mit der Eigentümlichkeit, daß sowohl die Primär- als auch die Sekundärdrohung das gleiche Thema enthalten.



In Nr. I wird in der Primärdrohung 1. Sc5; 2. Sf3 ♯ eine weiße Figur (Lg2) gestellt, in der Sekundärdrohung 1. —, S bel.; 2. Sd6 ♯ ebenfalls (Dc7). Das Spiel 1. —, Sd7 (f.V.); 2. Sd6 ♯ ist für das Thema belanglos.

Nr. II enthält ein Doppelschach in Primär- (1. Tb5, dr. 2. Lf3 ♯) und Sekundärdrohung (1. —, T bel.; 2. L:f7 ♯). 1. —, Tg6; 2. Dh4 ♯.

Bei Nr. III gibt in beiden Drohungen ein gefesselter Läufer matt: 1. L:f6, droht 2. L:g5 ♯ (Fesselung). 1. —, Te bel.; 2. Ld4 ♯ (Fesselung). 1. —, Td5(e4); 2. S:c4(Sc2) ♯.

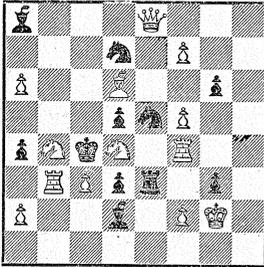
Die Beschäftigung mit diesem Vorwurf dürfte weitere schöne Aufgaben zur Folge haben.

**Ann.** H. Albrecht teilt mit, daß G. H. Drese bereits früher eine Anzahl Aufgaben mit gleichartiger Primär- und Sekundärparade verfaßt hat. W. K.

## Gute Nachdrucke

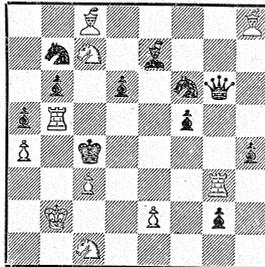
Die moderne Zweizügerthematik dringt mehr und mehr auch in das Gebiet des Dreizügers ein. Als Beispiel dafür zwei Dreizüger, welche die fortgesetzte Verteidigung zum Inhalt haben. In Nr. 17 geschieht 1. S:d5 mit der Drohung 2. Tb4†;

17. C. J. R. Samelius  
1. Pr. Tijdschrift 1940,  
22. Thematurier



Matt in 3 Zügen

18. P. Overkamp  
1. Pl. Wettstreit Alt-Jung  
des N.B.v.P. 1941



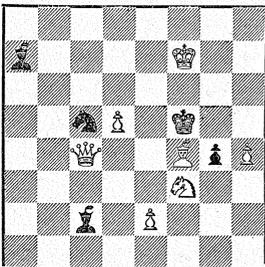
Matt in 3 Zügen

genügt es deshalb, wenn Se5 jeweils eine dieser beiden Wirkungen ausschließt. Daher: 1. —, Sf3! (verhindert 3. D:e4 ♚, entfesselt aber Sd5); 2. Sb6†, S:b6; 3. Db5 ♚ bzw. 1. —, Sc6! (verhindert 3. Da8 ♚, entfesselt jedoch Sd5 und verstellt La8); 2. S:e3†, L:e3; 3. De6 ♚. Hinzu kommt schließlich noch die Kreuzschachvariante 1. —, L:d5†; 2. Sf3†, Te4 (entfesselt Sf3); 3. Sd2 ♚. Ein ungemein kompliziertes Stück! — In Nr. 18 wird die nach dem Schlüssel 1. Sd3 drohende Folge 2. Le6†, d5; 3. Se5 ♚ durch jeden Zug des sSf6 ausgeschaltet, doch tritt alsdann die sekundäre Drohung 2. Ka2; 3. Sb2 ♚ auf. Schwarz verteidigt deshalb fortgesetzt durch 1. —, Se4 (Sd5), worauf Weiß die Verstellung schwarzer Schachbatterien durch 2. Kc2 (Ka3); 3. Sb2 ♚ ausnutzt. Das wechselnde Spiel zwischen Sf6 und Kb2 in den drei Themavarianten wirkt sehr reizvoll und verleiht dem Stück eine Geschlossenheit, die mancher bei der viel komplizierteren Nr. 17 vermissen wird. Dr.W.Sp.

## 24 Urdrucke

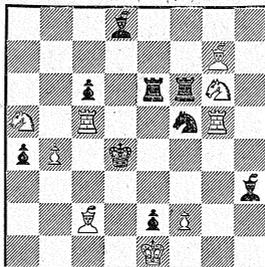
**Einsendungen** an Dr. K. Fabel, Berlin SW 61, Wilmstraße 1, auf Diagrammen (im Interesse einer beschleunigten mehrfachen Prüfung möglichst in 2-3facher Ausfertigung). — **Lösungen** auf beliebigen, aber nach Zwei-, Drei- und Mehrzügern, Selbstmatt und Märchenschach getrennten Blättern, jedes Blatt mit Namen versehen, an Chr. Wachenhäuser, Berlin-Charlottenburg, Nordhauserstr. 7. — **Lösungsfrist:** 6 Wochen. — **Zu den Problemen:** Noch einmal melden sich die Nicht-Berliner zum Wort! — **6750** ist Otto F u f, Hannover, dem Vater des Verfassers, zum 81. Geburtstag gewidmet. — Zugwechsel zeigen **6751, 55, 59 u. 60.** — Was stellen dar **6746, 48 u. 49** (eine „Duplizität“, die ich den Lösern nicht vorenthalten konnte), **55, 61 u. 62?** — Zu **6757** wird auf den Aufsatz „Koordinierte Dreiecksmärsche“ von M. Szabo, Dr. Birgfeld-Geburtstagsheft, Sept. 37, verwiesen. — Ist die „Wiederherstellung einer Miniatur“ (nach F. Palatz) mit zwei Nachreitern **6767** korrekt und themagemäß?  
Dr. K. F.

6744. Dr. Pietzcker, Wehrm.



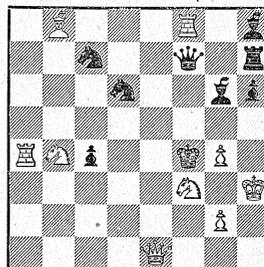
Matt in 2 Zügen

6745. R. Grewe, Witten



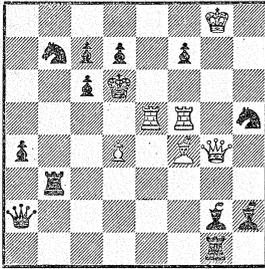
Matt in 2 Zügen

6746. Dr. H. Freistedt, Aachen



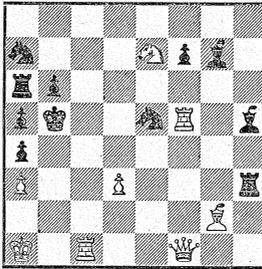
Matt in 2 Zügen

6747. H. Berkenbusch, Wehrm.



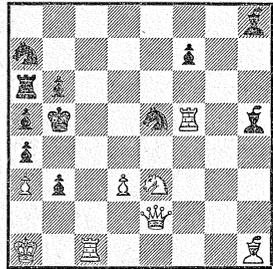
Matt in 2 Zügen

6748. F. Beck, Winnenden



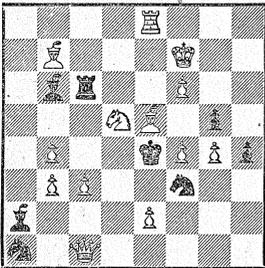
Matt in 2 Zügen

6749. K. F. Laib, Wehrmacht



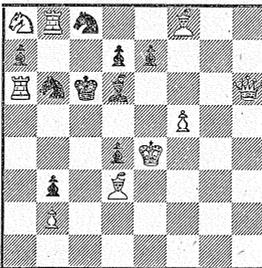
Matt in 2 Zügen

6750. Dr. G. Fuß, Neustrelitz



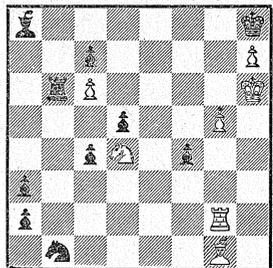
Matt in 2 Zügen

6751. A. Rohozinski, Lemberg



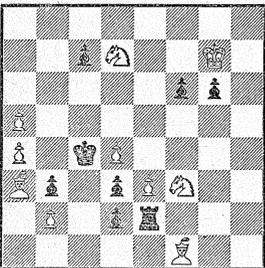
Matt in 3 Zügen

6752. W. Kluxen, Hamburg



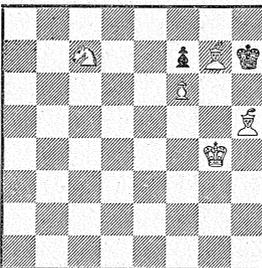
Matt in 3 Zügen

6753. Dr. J. Krug, Dresden



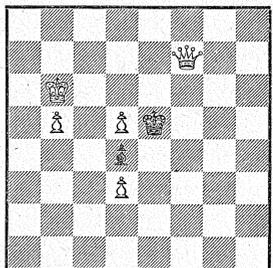
Matt in 3 Zügen

6754. H. Schaffer, Wien



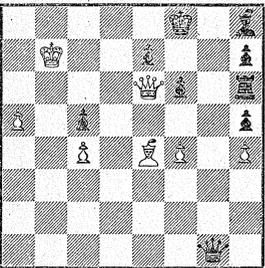
Matt in 4 Zügen

6755. H. Verholen, Dortmund



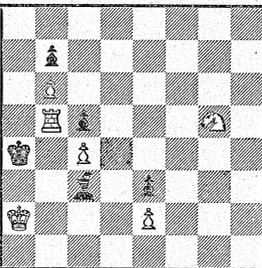
Matt in 4 Zügen

6756. S. Limbach, Lemberg



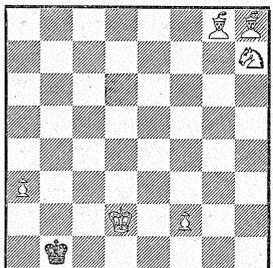
Matt in 4 Zügen

6757. W. Krämer, Essen



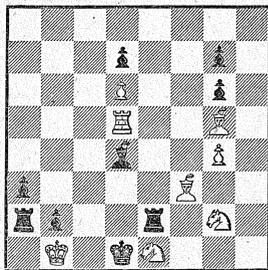
Matt in 5 Zügen

6758. E. O. Martin, Leipzig



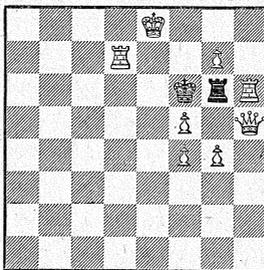
Matt in 7 Zügen

6759. W. Eiche, Stuttgart



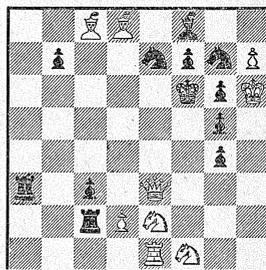
Selbstmatt in 2 Zügen

6760. R. Svoboda, Prag



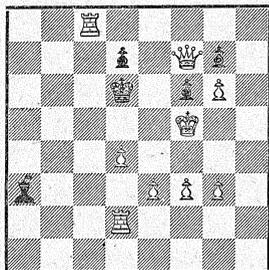
Selbstmatt in 3 Zügen

6761. H. Ruoff, Kornwestheim



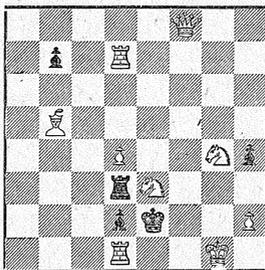
Selbstmatt in 3 Zügen

6762. H. Stapff, Dermbach



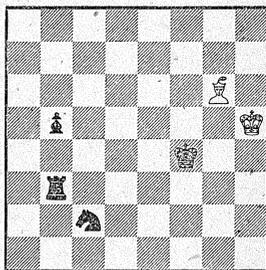
Selbstmatt in 4 Zügen

6763. W. Kluxen u. H. Stapff



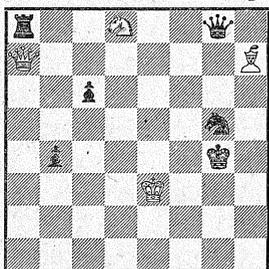
Selbstmatt in 6 Zügen

6764. W. Krämer, Essen



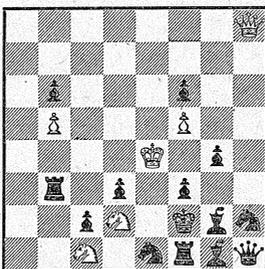
Längstzug. / Selbstm. in 3 Z.

6765. W. Kluxen, Hamburg



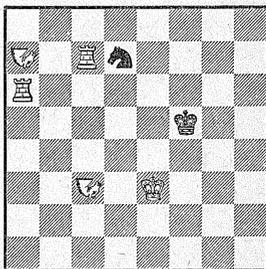
Längstzug. / Selbstm. in 4 Z.

6766. P. Kniest, Klinkum



Hilfspatt in 5 Zügen

6767. H. Brixl, Wien



Matt in 3 Zügen

## Lösungen zu Heft 173/174 (Mai/Juni 1942)

Inkorrekt: 6636, 6644 (= 8,3 %)

**6624 (Speckmann):** 1. Kg5? Td5! Darum 1. g3! (dr. 2. Te5 ♖) 1. —, Td5(Td4, Td3); 2. Tf4(Df3, De5) ♚. Drei Blockspiele eines schw. T in Miniaturform, sauber geprägt. — Die lediglich luftigere Stellung gegenüber der Miniatur Nr. 292 der „K.N.N.“ (Febr. 1938) von demselben Verfasser schützt aber die Aufgabe nicht vor restloser Vorwegnahme. — **6625 (Limbach):** Im Satz ist auf jeden schw. Zug Mattantwort vorhanden. Durch den Zwang, ziehen zu müssen, muß Schwarz weitere Zugmöglichkeiten einräumen: 1. Te3, dr. 2. Tg3 ♚. Sehr leicht und einfach für diese Aufgabengattung. — **6626 (Lange):** Etwas aufdringlich 1. Se1, dr. 2. Sf3 ♚. Gut sind aber die f.v.-Abspiele 1. —, Sf5(Sd3); 2. D:f4 bzw. D:e3 ♚. Weiße u. schw. Linien werden gleichzeitig gesperrt Dual nach 1. —, Da8, 2. Df6(Dg7) ♚. — **6627 (Latzel):** 1. c6, dr. 2. D:e4(Df6, Sd5 u. Sg6) ♚. Also vier Mattdrohungen, nämlich zwei Paare Nowotny. Natürlich kann Schw. nur „differenzieren“ (B.S.), jedoch nicht wie beim Fleckthema durch jeden bel. Zug. Die Varianten

1. —, T(L):c6, 2. Sd5(Df6) ♯ ergeben Nowotnys Schnittpunktkombination auf sog. landläufige Art, mit zusätzlicher und wechselweiser Fesselung der Drohfiguren, um der doppelten Anzahl von Drohungen Herr zu werden. Letzteres täuscht Dualvermeidung vor, hat aber nur äußere Merkmale gemeinsam mit dieser Verführungskombination des Mattzuges. Trotzdem ein sehr interessantes Experiment, dem auch der Feind mehrfacher primärer Drohungen seine Anerkennung nicht versagen kann. Und wohlgekommen, zudem nach 1. —, Lc8(Tb5); 2. D:e4(Sg6) ♯ auch die restlichen Mattdrohungen zur Geltung kommen. — **6628 (Beck)**: 1. Tf6, dr. 2. Tf4 ♯. 1. —, Tc1(2, ... 6) bzw. 1. —, Ta(b, ... h)7; 2. Dh7 bzw. Db1 ♯. 1. —, Tc5(Td7); 2. T:e3(Lf5) ♯. Doppeltgesetzte f.V. mit nur einer Figur und im Bivalve-Stil vorgeführt. — Stellung des Schlüsselsteines und seine passive Rolle im Spiel degradieren.

**6629 (Lagel)**: 1. Lc6? Sb6! 2. Dd6, Ta8†. 1. Lf3? Tb4; 2. Lc6, Ta4†. 1. Le4? Tb5! 1. Ld5? Tb6! 1. Lg2! Tb3; 2. Lc6, Sb6; 3. Lb7 ♯. Grimshaw-Miniatur! — **6630 (Brixl)**: 1. Sa7! 2. b8D†, Ka5(Kc5); 3. Sc6 ♯ (Dd6 ♯). Die Aufg. ist so leicht und die Umwandlungsverzögerung so selbstverständlich, daß diese als thematischer Gehalt kaum empfunden wird. Trotzdem eine verdienstvolle Arbeit, da es nur wenige Miniaturen mit S+Bn/B gibt, was bei diesem spröden Material nicht überrascht. — **6631 (Breuer)**: 1. Tg7? c5! 2. Th7 (Dg6), L:e5!(e3!); 1. Tg8! (dr. 2. Th8; 3. Dh2 ♯), c5! 2. Dg7! e3; 3. D:b7 ♯. T/D-Turton und Umgehungsturton! Ob die Bemängelung des Trials 1. —, c6; 2. Dg5(6, 7) berechtigt ist, hängt davon ab, ob die Züge c6 und c5 gleichwertige Verteidigungen sind oder nicht. Nach der üblichen Auffassung sind sie gleichwertig, da die Drohung 2. Th8; 3. Dh2 ♯ in derselben Weise voll abgewehrt wird. Aber offensichtlich ist der einzige Lebenszweck von Lb7, die Deckung von g2 mittels e3 zu ermöglichen, was durch den Versuch 1. Tg7? besonders betont wird, so daß man 1. —, c6 als Verstoß gegen die Pflicht der „fortgesetzten Verteidigung“ auffassen darf. — **6632 (Heister)**: 1. De8? Se7! 2. a7, Sac6! 1. a7? S:a7; 2. De8, c4! 1. Da4! (dr. 2. Da2†, Sb3; 3. D:b3† usw.), Sb6; 2. De8! Dg2; 3. Dh5†, Dg5; 4. Df3 ♯. 1. —, Sa7; 2. Da2†, c4; 3. D:a5† usw. — **6633 (Dr. Witte)**: 1. Lf1? dr. 2. S:d3†, 3. S:b4 ♯. Dagegen hat Schwarz eine gute Verteidigung (Sc2) und eine schlechte (Sc6), wie die Folge lehrt. 1. Lg2!! (dr. 2. Se6†; 3. Sd2! Kc6; 4. L:e4 ♯) Sb1! 2. Lf1, Sc6; 3. Sg2†, Kd5; 4. Se3 ♯. 2. —, e3; 3. Lg2 usw. Eine vortreffliche Beugungsaufgabe von prickelndem Reiz, die obendrein noch den Vorzug hat, ein wirkliches Schachrätsel zu sein; denn sie wurde nur von einem Drittel der Einsender bezwungen. — **6634 (Jambon)**: 1. Tg4†? Kf5 scheidet an der Fesselung von Sg2. 1. Sc8 (dr. 2. Sd6†, c:d6; 3. e:d6†) c6 (c5 läßt d5 ungedeckt; 2. Sd6†, L:d6; 3. e:d6†, D:e8; 4. Ld5 ♯. Ähnlich 1. —, Dc6; 2. Sd6†, c:d6; 3. e:d6†, D:e8; 4. Ld5 ♯. Nur c6 ist eine volle Abwehr der Drohung. 2. Tg4†, Kf5; 3. Se3†, d:e3; 4. Le6 ♯. Lebendig und witzig! 1. Td8? (mehrfach als Lösung angegeben) g6! 2. L:b3, Dc6; 3. S:c6, Tc4; 4. ? — **6635 (Schirdewan)**: 1. Tf8! Ta3; 2. Tf4, a4, und Lg2 scheidet am Patt. Also 1. Td8 (dr. 2. Td4; 3. Lg2; 4. Sf3 ♯) Ta3; 2. Td4, a4; 3. Le4, K:g4; 4. L:g6 ♯. Umgehungsinder. Der Versuch Tf8? erweist die Darstellung einer logischen Kombination. — **6636 (Furmaniak)**: Absicht: 1. Lb6, e3; 2. Tc7, e2; 3. Lf2, e1D; 4. Tc8†, Kb7; 5. a8D ♯. Nebenlösung: 1. Lb6, e3; 2. Lc5, e2; 3. Tg8†, Kb7; 4. a8D†, Kc7; 5. Dc8 ♯ (Tg7 ♯). — **6637 (Palas)**: Bei der sog. Auswahlopposition wird der Schlüssel meistens dadurch bestimmt, daß der schwarze Gegenstein nur auf einer Linie verstellt oder geschlagen werden kann. Hier aber entscheidet nicht die Beziehung auf den Gegenstein, sondern die entstehende Bewegungsfreiheit des sK, also das Abspiel 2. —, Kg1: 1. Te3! Te8; 2. Le5, Kg1; 3. Te1†, Kf2; 4. Lg3†, Kf3; 5. Sf5 ♯. Die anderen beiden Spiele zeigen Farbwechsel-Echomatte. 2. —, T:e5; 3. T:e5, Kg1; 4. Tf5, Kh1; 5. Tf1 ♯. 2. —, Tg8; 3. Lg3, T:g3; 4. K:g3, Kg1; 5. Te1 ♯. Eigenartig ist, daß zwei Arten von Verführungen auftreten. (1. Ta3? Ta8) 1. Tc3? Tc8; 2. Lc7, Kg1! und nicht Tg8? wegen 3. Lg3! Ebenso 1. Td3? Td8; 2. Ld6, Kg1! Dagegen 1. Tf3? Tf8; 2. Lf4, Tg8! (nicht Kg1? 3. S:f8!) 3. Lg3, T:g3; 4. K:g3, Kg1; 5. ? Eine hochwertige Miniatur!! — **6638 (Uebeleisen)**: Db5 soll über e8 nach h5 geführt werden. Also Knickkrümmung unter Beschäftigung des Gegners! 1. Lc6! Se3 (deckt die Drohung L:g2 ♯ und macht den Angriff 2. Dd3 unmöglich); 2. Lg2†, S:g2; 3. De8, Sf4; 4. Sg1†, K:g3; 5. De1 ♯. 3. —, Sh4; 4. Dh5 usw. Auch wenn Sg2 anders zieht, kann dieselbe Mattführung erfolgen, daneben aber auch Kurzmatt. Dies ist als dualistisch gerügt worden. Nun stellt aber jedes Problem einen Kampf dar, bei dem im Gegensatz zur Partie nur das kürzeste Matt als Sieg, sein Verfehlen als Niederlage gilt. (Die Angabe der Zügezahl dient nur der Bequemlichkeit der Löser.) Nach strenger Auffassung wäre also nur dann

ein Dual vorhanden, wenn in einem Abspiel mehrere gleichlange Kurzmatts vorhanden wären, während das Langmatt in solchem Fall nicht mitzählte. In dieser Aufgabe ist das Aufsuchen des Kurzmatts sogar ganz reizvoll: 1. —, Se1 oder Sh4; 2. Dd3, Sf3; 3. L:f3, g:f3; 4. D:f5 ♯. Dies Kurzmatt ist rein, ebenso das Hauptmatt. Der Verfasser hätte die Möglichkeit 2. Dd3 leicht ausschalten und damit das Kurzmatt ausmerzen können. Die Lebendigkeit der Aufgabe hätte aber darunter gelitten. Gerade die Knickräumung führt leicht zu starren Stellungen. Das ist hier sehr glücklich vermieden.

**6639 (Stapff):** 1. Tf1? 0-0-0!: Eine Beweispartie ergibt die Zulässigkeit der schw. Rochade. 1. 0—0! Jetzt muß Ta2 Umwandlungsstein sein, da er, ohne die Rochade des wK zu stören, nicht auf a2 gelangt sein kann. Eine entsprechende Beweispartie ergibt nun, daß ein wB auf f8 umgewandelt werden mußte und vorher das Königsfeld bedroht hat. Schwarz kann also die Rochade nicht mehr machen. Gelobt von AM, BZ, HV, MD. —

**6640 (Kniest):** 1. Ng5, dr. 2. Da6 ♯. S. verteidigt sich idegemäß durch Besetzung des Feldes e4, wodurch die Deckung des Feldes c3 durch den Ng5 aufgehoben wird: 1. —, De4(Te4, Le4, T2c4); 2. Nf4—b2 (Na8, Nb6, Ng2) ♯. Auf 1. —, c5 folgt 2. D:c5 ♯. Schöne Ausnutzung der Fesselung der Dd3 bzw. des Te2. Ein wahres Kunstwerk. Vollstes Lob erteilen AM, HV und BZ. Es ist schade, daß offensichtlich sich viele Löser durch den Anblick von mehreren Grashüpfern und Nachreitern vom Lösen solcher Stücke abschrecken lassen, noch dazu, wenn es sich wie hier nur um einen Zweizüger handelt. Sie bringen sich selber durch die Auslassung eines so trefflichen Stückes um einen hohen Genuß. —

**6641 (Svoboda):** 1. Dg2, dr. 2. Dg6†, h:g (Kf5, h2); 2. Lg6(D:f3, Dg6)†, Tf5(L:f3) ♯. Die Lösung zeigt drei nette Spiele, ist aber leicht zu finden. — **6642 (Stapff):** Satz: 1. —, Kh4; 2. Df5, T bel. ♯. Spiel: 1. Df6! Kg4; 2. Le2; 3. Df5†; 4. Lf1, T bel. ♯. Belobt. —

**6643 (Ruoff):** 1. Tf1, 2. Lf2!, 3. Th6. 4. Df3†, L:D ♯. Günstig urteilen RB und AM.

**6644 (Kluxen):** Die Verfasserabsicht ist: 1. Db8! Lb4(:h4)†; 2. Se7(Db7†), Le7(Sd3); 3. De5(Sg5)†, Se5(S:g5) ♯. Leider geht auch grob: 1. Dd7, Th8; 2. Dd3†, K:D; 3. Se5†, S:S ♯, wogegen der Verfasser einen sBc4 hinzufügt, womit das hübsche Stück wohl in Ordnung ist. —

**6645 (Verholen):** 1. Tg8! Td1(Th5†); 2. Ld3(Kg1), Lh1; 3. Tf7(g7)†, Lb7; 4. Tg1(Lf5), Th1 ♯. Belobt. — **6646 (Mentasti):** 1. Tb4, Kb7; 2. Lc4, Se4 ♯. Zwilling: 1. Lb5, Kd7; 2. Tc4, Sd3 ♯. Mit Recht als reizend bezeichnet, aber leicht. — **6647 (Brennert):** Satz: 1. —, Ge5 ♯. Spiel: 1. f1 = S! Lg2; 2. h1 = S! L:h3!; 3. Sh2, Lf1; 4. Sf2, Ge5 ♯.

**Bearbeiter:** J. Mikulcak (Zweizüger), E. Schütte (Mehrzüger), O. Brennert (Selbstmatt, Märchenschach), H. Stapff (Löserliste).

## Lösungen zu Heft 175 (Juli 1942)

Inkorrekt: nur 6650 (= 3,7 %, ein Zeichen für die hervorragende Arbeit unserer Prüfer).

**6619 (Stapff):** 1. Sd7, Le2! 2. Ke6, Ge1! 3. Le5, Lc4 ♯. Die Aufgabe mit der überraschenden und schwierigen Lösung war verdruckt (vgl. S. 246). „Man könnte das Stück — unter Berücksichtigung der Eigenart des Grashüpfers — für einen (Hilfsmatt-)Inder halten, indem man den 1. Zug als Sperrzug (Verstellung noch nicht wirksam), den 2. als Kritikus (zugleich wird die Verst. wirksam), den 3. als Entsperrung auffaßt. Besser ist es freilich, die Aufgabe für eine Hinterstellung zu erklären: 1. Hinführung des zukünftigen Sperrsteins; 2. Anderssen-Hinterstellung; 3. Entsperrung (S. a. 5918, Nov. 39)“ (HSt). Die 2. Lösung ist auch nicht leicht zu finden: 1. Td8, Ge8; 2. Sd7, Gc8; 3. Te8, Le6 ♯.

**6648 (Büchner):** 1. Sf3, dr. 2. S:a5 und S:d2 ♯. 1. —, Sc bel.; 2. De4 ♯. Darum 1. —, Sb5(Sd5); 2. Sce5(Ste5) ♯ und nicht umgekehrt. — **6649 (Büchner):** 1. Sd6., dr. 2. S:b7 und 2. S:b3 ♯. 1. —, S bel.; 2. Dg5 ♯. Darum 1. —, Sc6(Sd5); 2. S2e4 (S6e4) ♯ und nicht umgekehrt — **6650 (Büchner)** aber ist leider nebenlösig: 1. Td1†! Beabsichtigt war auch hier (mit 1. Sf4) der gleiche Inhalt, nämlich Thema E, 2. Form in der fortges. Verteidigung. — Die Anwendung einer doppelten Drohung ist m. E. ungenügend gerechtfertigt, das Thema aber in feiner Manier und stets nur mit einer schw. (Thema)-Figur gemeistert. — Leider kann unser viel zu früh verstorbener Meister meinen Dank für die Widmung nicht mehr entgegennehmen. In seinem Sinne glaube ich zu handeln, wenn ich Nr. 6650 wie folgt korrekt gestalte: Sd5 nach d3, Tg7 nach d7, auf f4 einen sB hinzufügen, die Ba7, d6 und b4 aber werden gestrichen. 1. S:f4. — **6651 (Radek):** 1. Sc7, dr. 2. Sb5 ♯. Zieht der Bd7, ist die Drohung pariert. Die neu auftauchenden Matts (S5e6) werden nun durch maskierte Liniensperrungen differenziert. Nette Hauptspiele, aber reichlicher Materialaufwand mit Le8 als Umwandlungsfigur. Der „schlechte“ Schlüssel gibt ein Fluchtfeld und besitzt die Auswahlmöglichkeit 1. Sb6?, dr. 2. Sb3 ♯. —

**6652 (Garnier):** Weiß entfesselt im Schlüssel, 1. Dc5, dr. 2. D:e3 ♣. Der entfesselnde Stein wird in der Verteidigung (Tc[e,f]6) von der entfesselten Figur selbst gefesselt. Dalton-thema! Zweimal Block und ein Verstellspiel die Ausbeute. — Auf Dd4(e1,f3,g1) Doppelmatt (B.S.) im Nebenspiel. — **6653 (Flecks):** 1. Se2! Es droht 2. Dd4 ♣. Die sekundäre Doppeldrohung 2. Sc3 (Se3) ♣ nach 1. —, SS bel. wird mit 1. —, Sa4 (Sg4) pariert und führt zu schwarzen Verstellungen. Die Parade einer sekundären Doppeldrohung erscheint hier doppeltgesetzt. Die vorhandenen Verführungen scheitern leider nicht nur an einem einzigen Gegenzug, wie einige Löser annahmen. Eine Aufgabe gleichen Inhaltes: M. Schneider (3. Pr. gef. Br. Chess Fed. 1936/37): Kf7, Dd2, Td4, d8, Le7, Sg5, h6, Bb3, b5, c5, d3, f6 — Ke5, Dc8, Td1, f1, Lb1, Sd3, d7, Bf3, g2. 2 ♣. 1. Tf4! M. Schneider würde aber 6653 voll anerkennen, wenn die Verführungen 1. Sb3? und 1. Sf3? mit den Paraden 1. —, Sa4 und 1. —, Sg4 nur an den weißen Selbstbehinderungen scheitern würden. Das ist wohl klar: „Weiße Komb.“ und der thematische Inhalt dieser beiden Aufgaben in einem Stück vereinigt, wäre geradezu eine Sensation! Doch auch so halte ich die Aufg. von Fleck noch für dasineberechtigt. — **6654 (Menastil):** 1. Dg1, dr. 2. De3 ♣. 1. —, S(B):f4; 2. Sf6(Lf4) ♣ und nicht umgekehrt. 1. —, L(B):d4; 2. Ld5(Sd6) ♣ und nicht umgekehrt. Dualvermeidung nach Block auf ein und demselben Feld, echoartig in Doppelschaltung! Ein in den letzten Jahren besonders von unseren italienischen und ungarischen Freunden bevorzugter Vorwurf. Gut.

**6655 (Bixi):** Satz: 1. —, Kc1; 2. Ke1, d3; 3. Tb1 ♣. 1. —, d3; 2. Ke3, bel.; 3. Tb1 ♣. — 1. Ta2! Kc1; 2. Ke1, d3; 3. Lb2 ♣. 1. —, d3; 2. Le3; 3. Ta1 ♣. Zugwechsel mit Aenderung des Matts. Angeregt durch das 34. Thematurier der „Schwalbe“, 1941, S. 127. — **6656 (Zastrow):** 1. De5 (dr. Da5 ♣), a6; 2. Da5†, Ka7; 3. Dc7 ♣. 1. —, a5! c7! (Uebergang zum Zugzwang!) 2. Ta6(Ta7, K bel., T bel.) 3. c8S(Dd6, D:a5, D:a5) ♣. B/T-Bahnung als Miniatur sehr lebendig dargestellt. Der grobe Schlüssel erklärt sich aus der Zwangslage, bei einer geringen Zahl von Steinen eine große Zahl von Nl. ausschalten zu müssen. — **6657 (Hegermann):** 1. Da8! (Zugzwang!) Sd7; 2. Sg6†, Ke6; 3. Dg8 ♣. 1. —, S bel.; 2. Dc6, f3; 3. Sg6 ♣. 1. —, c6; 2. D:a4, Kd5; 3. Dd4 ♣. 1. —, f3; 2. D:f3, bel.; 3. Df5 ♣. — **6658 (Dr. Fabel):** 1. Sb5(Se8)? L deckt! 2. ? 1. Lc4! Tc(f)d1; 2. Sb5(Se8) Drohwechsel, Ld4; 3. Sd6 ♣. Schweizer Idee, mit T/L anscheinend erstmalig doppelt gesetzt. — **6659 (O. Dehler):** Der Satz 1. —, d:c3; 2. e3 muß aufgegeben werden: 1. c3:d4! Zugzwang! e:d4; 2. T:g5!! Wieder Zugzwang! usw. 1. —, b:c5; 2. e3 (dr. 3. T:c5 ♣) usw. 1. —, e4; 2. e3 (Zugzwang!) usw. 1. T:e5? Sh2; 2. Te4, Sf3! 3. ? Witziges Hauptspiel: Weiß wäre, nachdem er bereits das Satzspiel mit dem Schlüssel aufgegeben hat, in unüberwindlicher Zugnot, wenn er nach dem Schlüssel weiterhin am Zuge bliebe, und selbst nach e5:d4 muß er den Gegner nochmals durch einen versteckten Zug auf Zugzwang setzen. Schwer zu bauen und nach dem Einsendeergebnis auch schwer zu lösen! — **6660 (Dr. Schmeißer):** 1. 0-0-0! Ke8; 2. Kb2! S bel.; 3. K(T):S, Kf8; 4. Td8 ♣. „Diese Begründung der langen Rochade ist sehr witzig und neuartig“ (J.Br.). 1. —, Kg8; 2. Tb7 usw. Feiner Sechsteiner! — **6661 (Palat):** 1. Kg6? g1† oder Sf4†. 1. T:f5? f1D! 1. Tb4! f4; 2. Tb5, Sg3; 3. Kg6; 4. Tb8 ♣. 1. —, Sd4; 2. T:d4, f4; 3. Td5; 4. Th5 ♣. Der Hauptplan 1. Kg6 scheitert an zwei Entgegnungen, die erst ausgeschaltet werden müssen. Der erste Vorplan macht die Drohung des zweiten erst möglich; dem Springer wird das Feld f4 genommen. Die Masse des f-Bauern muß erhalten bleiben. Nicht schwierige, aber verzwickte und witzige Miniatur. — **6662 (Trilling):** 1. Kc7! Sc6; 2. a7! Sa7; 3. Kb7 usw. 1. —, S bel.; 2. Tb5†, Ka6; 3. b4 usw. Tempobefreiung! Daß Weiß im Hauptspiel nach 2. —, Sb4(Sb8) mehrere Mattwege hat, besagt hier nicht viel. — **6663 (Hegermann):** 1. Dh4! Ke5; 2. Dc4, Kf5(Kd6, L bel.); 3. Dd4(Dc5†, Dd4†) usw. 1. —, Lg5; 2. Dc4, Lh6 (Ke5); 3. Dd4(Dd4†) usw. Tempoduell D gegen K u. L. Ein glücklicher Fund!! — **6664 (Dr. Speckmann):** 1. Tb8! f6; 2. La8, K:c2; 3. Db7, Kd3 (bel.); 4. De4 ♣ (Db1 ♣). L/D-Healey und T/D-Turton. Die bei solchen Themaverknüpfungen schwer vermeidbare Starrheit des Aufbaus ist hier glücklich vermieden. Zahlreiche Verführungen beleben die vortrefflich gebaute Aufgabe: 1. La8? K:c2! 2. Le4†, Td3! 3. f6, Lg4†! 1. Dg1? 2. De3 und 1. Df1? 2. D:c4 scheitern an 2. —, Lg4; 3. —, L:f5†. 1. De1? f6; 2. Lf8, Td3! 1. Tb8, f6; 2. Ld3, c:d3; 3. Db7, d:c2! J. Breuer erinnert an seinen im „Rundbrief Schach“ 1934 als Jahresbester erschienenen 4 ♣, der einen T/D-Healey mit L/D-Turton verbindet: Kd6, Df6, Tf4, Lb7, Bb5, e5, g5 — Ke8, Tg7, g8, Ba3, a4, c5, d4, d7, e6, g6, h7. 1. Lg2, a2; 2. Tf2, a1D; 3. Df3; 4. Da8 ♣. — **6665 (Dr. Witte):** 1. Ld1!! (dr. 2. Sb2! c:b2; 3. c4! b:c3; 4. b4 ♣) Tf2 oder Th2; 2. Lb6†, c:b6; 3. Tg5†, b5; 4. Sc6 ♣. 1. —, d:c2; 2. Le2, T:e2;

3. Tg5; 4. Lb6 ♚. Der unwahrscheinliche Schlüssel mit langer, versteckter Drohung macht die Aufgabe zu einem artigen Schachrätsel.

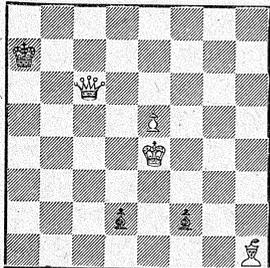
**6666 (Stapff):** 1. c3, T:d4†; 2. c:d4, Lf4; 3. d5, Lc7; 4. d6, Th8; 5. d7, Tc8; 6. d:c8 S ♚. Eine vortreffliche Darstellung des Loydschen Excelsiorbauern im Längstzüger. — **6667 (Schirdewan):** 1. Ta3, g1T (bel.); 2. Lb3†, Le4; 3. L:c2†, Sd3 ♚. — **6668 (Ruoff):** 1. Da6, c2(e3); 2. Da3†(Dd3!), e3(c2); 3. Dc3, c1D,T†(L,S); 4. De1†(De3†, Se2†), D,T:e1 (L:e3, S:e2) ♚. Hübsche Umwandlungsaufgabe mit D/B-Duell-Vorspiel (A.M.). — **6669 (Brennert):** 1. Lf5! Lh2(L.bel.); 2. Dd6†(Sd7†), L:d6(K:d5); 3. Tba6†(Le6†), b6(Ke4); 4. Tb5†(Sc5†), K:b5(L:c5) ♚. — **6670 (Stapff):** 1. Te8! 2. Lg3; 3. Sd8†; 4. Se6†; 5. Sf4! T:e8; 6. Dc7†, K:D ♚. Diesem feinen und schwierigen Stück spenden hohes Lob JB, AM und HR. — **6671 (Limbach):** Satz: 1. —, D:h8 ♚. Spiel: 1. Tg8! D:g8(Dc4); 2. Sg6†(Tg7), D:g6(Dh4) ♚. Fand Beifall. — **6672 (Zastrow):** Die Perle der nicht orthodoxen Aufgaben, glänzend in Idee und Konstruktion. Satz: 1. —, Dh7; 2. Se4, Da7; 3. Sd2, Dg1; 4. Sb1†, D:c1 ♚. Spiel: 1. Se4! Dg1; 2. Gh1!, Da7; 3. Sd2, Dg1; 4. Sb1†! Dc1 ♚. Ein sprachvolles Stück, das die typischen Eigenschaften des Grasshoppers in Satz und Spiel meisterhaft verwertet (AM). Man beachte, daß Schwarz nicht 4. —, D:b1 ziehen kann. — **6673 (Kluxen):** 1. Tc3, Ta1; 2. Tc1, Le1; 3. Tc2†, Dd2; 4. Tb2! Tc1; 5. Tc2, Sg3 ♚. Man möchte kaum glauben, daß die vier schw. Langschrittler in vier Zügen so gebändigt werden, daß der längste ein S-Zug ist. Meisterhaft (AM). Einfach verblüffend (HR). — **6674 (Brix):** 1. Ke6, Ke4; 2. Kf7, Kf5; 3. Kg8, Kg6!; 4. Kh8, Kf7 ♚. Da ein Matt mit zwei Springern — die N sind ja nur langschrittige Springer — nur in einer Ecke denkbar ist, mit Recht als leicht, aber hübsch bezeichnet.

Im **Lösungsturnier** erhielten Dr. Bittersmann den 20., J. Breuer den 6., W. Horn den 18., Dr. Michal den 1., R. Queck den 1., E. Schmidt den 16., H. H. Schmitz den 12., M. Schütz den 2., H. Verholen den 2. und 3. Stern.

**Bearbeiter:** J. Mikulcak (Zweizüger), E. Schütte (Mehrzüger), O. Brennert (Selbst-matt, Märchenschach), Löserliste: H. Stapff.

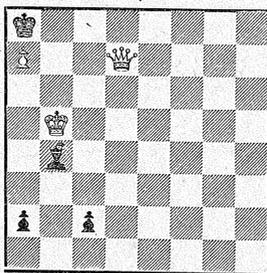
## Allerlei

I. C. S. Kipping  
Chess Amateur, IV. 1930



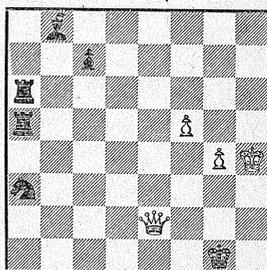
Matt in 3 Zügen

II. Dr. W. Speckmann  
Schwalbe, III. 1942



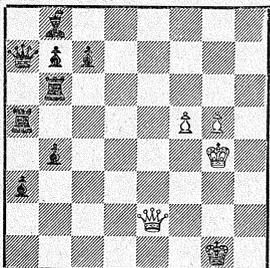
Matt in 3 Zügen

III. C. S. Kipping  
Falkirk Herald, I. 1926



Matt in 3 Zügen

IV. Dr. W. Speckmann  
nach C. S. Kipping, Urdruck



Matt in 3 Zügen

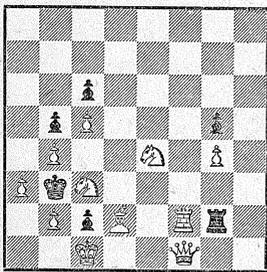
**Holstumwandelung, Wirkungs- und Zuglinien-verstellung, Bi-Valve.** Der Inhalt der Nr. I besteht in der Erzwingung von für Schwarz nachteiligen Bauernumwandlungen, das Stück enthält eine Doppelsetzung der von Siers so benannten „Holstumwandelung“ (Schwalbe 1942 S. 277 ff.) in Miniaturfassung. In Nr. II, der auf S. 303 der Schwalbe 1942 Nr. I als denselben Gedanken darstellendes Problem entgegeng gehalten wird, hat die Umwandlung hingegen keinerlei thematische Bedeutung, wie sich klar ergibt, wenn man sBa2, c2 durch sTb1, sBb3 ersetzt; das Stück — bei dem a.a.O. auch zu Unrecht das eindeutige Matt auf 1. Kb6, La5†; 2. Ka6 (c1D)! 3. nur Db7 ♚) vermißt wird — zeigt vielmehr lediglich in Doppelsetzung eine Vorausstellung von Wirkungslinien. Nr. II ist durch das angewandte Schema nah verwandt der Nr. III, die unter Benutzung

eines Bi-Valve-Mechanismus zwei Zuglinienverstellungen aufweist. In Nr. **IV** habe ich den Vorwurf der Nr. III logisch einwandfrei gestaltet. — Lösungen: **I.** 1. Kd4?(Kf4?), d1D†(f1D†). 1. Ke3! d1S†(f1S†); 2. Kd4(Kf4). — **II.** 1. Ka6?(Kc6?), a1D†(c1D†). 1. Kb6! La5†(Lc5†); 2. Ka6(Kc6), c1D(L:a7); 3. Db7 ♯. — **III.** 1. Kh3? Th6†. 1. Kg3, c6†(c5†); 2. Kh3(Kf3). — **IV.** 1. Kf3?(Kh3?), T:f5†(Th6†). 1. Tg3! c6†(c5†); 2. Kh3(Kf3). Dr. W. Sp.

Ueber das **norwegische Problemschach** berichtet Olaf Barda, der früher O. M. Olsen hieß und unter diesem Namen als Komponist bekannt ist, im Septemberheft der „Schackvärlden“. Er macht auf einen in letzter Zeit erfolgreichen Norweger aufmerksam, Bjarne Blikeng aus Kristiansund. Blikeng wurde am 4. 12. 1913 geboren; seine erste Aufgabe erschien im Nov. 1939 im „Arbeidermagasinet“. Die Norweger veranstalten auch Turniere für veröffentlichte, aber ohne Auszeichnung gebliebene Aufgaben. Das ist ein Verfahren, um manche gute Aufgaben, die sonst z. B. wegen Erstveröffentlichung in einer Tageszeitung nicht die erforderliche Beachtung finden würden, ins rechte Licht zu setzen.

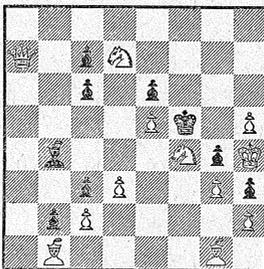
**Zum 39. Thematurier** (Schwalbe IX. 1941, S. 186) komponierte W. Krämer nachträglich drei interessante Aufgaben (V—VII), die das Thema auf neuartige Weise dargestellt zeigen. Nicht nur der besondere Schwierigkeitsgrad, die Vorplandrohung von einer zweiten Drohfigur ausführen zu lassen, ist hier beachtenswert, auch die Originalität des Gedankens, den Drohmanövern selbst eine eigene thematische Note zu geben, ist der Beachtung wert. Nr. **V** (1. Le1? Tf2! 1. Tf8! dr. 2. Df7 ♯. 1. —, Tf2; 2. Le1) benutzt eine Bahnung als Vorplandrohung, die an Stelle eines negativ verlaufenden Räumungsofers im Probespiel auftritt. — In Nr. **VI** (1. Sg6? Lc5! 1. Lc5! dr. 2. La2; 3. L:e6 ♯. 1. —, L:c5; 2. Sg6) geht es umgekehrt. Hier erscheint das Räumungsoffer in der Lösung. Die Möglichkeit des schwarzen Schachgebotes, eine technische Schwäche, schadet dem logischen Thema (s. Probespiel) nicht. — In Nr. **VII** (1. Sf4? Sb4! 1. Le5! dr. 2. Ld3†, K:d5; 3. Sf4 ♯. 1. —, Sb4; 2. Sf4) erscheint die Vorplandrohung in Gestalt einer Sperrmeidung, wobei das Drohspiel des Hauptplanes ebenfalls in Zugzwang umgewandelt wird. Drei anregende Tempoprobleme; die zu weiteren Untersuchungen, besonders in bezug auf die Tempoeigenschaft (Abwälzung der Zugpflicht) altbekannter Themazüge, Anlaß geben dürfte. A.T.

V. W. Krämer, Essen  
Urdruck



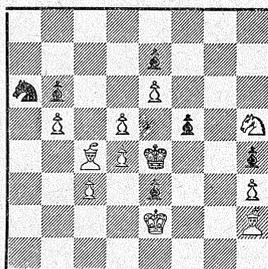
Matt in 3 Zügen

VI. W. Krämer  
Urdruck



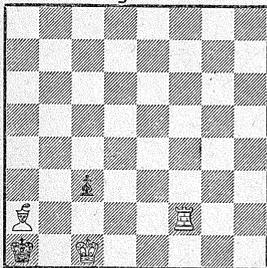
Matt in 3 Zügen

VII. W. Krämer  
Urdruck



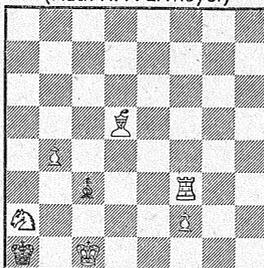
Matt in 3 Zügen

VIII. H. F. L. Meyer  
621, Boy's Own Paper,  
Aug. 1903



Matt in 3 Z. 1. Lg8, c2; 2. Tf7

IX. O. Dehler  
Urdruck  
(Nach H. F. L. Meyer)



Matt in 3 Z. 1. Lg8, c2; 2. Tf7

**Kleine Anfrage.** Das Kleinod **VIII** von Meyer, das später Dr. Hogrefe wiederentdeckt hat, ist zuweilen als Inder bezeichnet worden. Aber beide Proben versagen. Läßt man Schwarz anziehen, so ergibt 1. —, c2; 2. Tf7 kein Patt. Führt man den zweiten Zug von Weiß zuerst aus, so müßte 1. Tf7, c2 nur daran scheitern, daß dem La2 der Weg nach g8 versperrt ist; statt dessen ginge 2. K:c2, K:a2; 3. Ta7 ♯, so daß auf

1. Tf? Schwarz mit K:a2! antworten muß. — Um eine richtige indische Aufgabe daraus zu machen, müßte die ursprüngliche Stellung etwa in die folgende Fassung verballhornt werden, wie es meine Nr. IX zeigt. Aus dem Fünf- ist ein Achsteiner geworden. Läßt sich dies einfacher bewerkstelligen?  
O. Dehler.

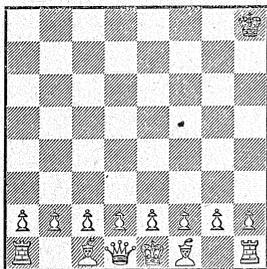
Der **Nederlandse Bond van Probleemvrienden** beabsichtigt neuerdings die Aus-  
tragung von Problem-Mannschaftskämpfen. Zu diesem Zweck ist Holland in 12 Distrikte  
eingeteilt. Da die holländischen Problemfreunde nach dem letzten Bericht 352 Mitglieder  
zählen, wird dieser Plan sicherlich zu einem Erfolge führen.

**Zadaniowice.** S. Limbach in Lemberg gibt seine eigene mit Wachsbogen verviel-  
fältigte Problemschachzeitung heraus. Die vorliegende Nr. 3 (März 1942) ist 4 Seiten stark,  
bringt 3 Rex-solus-Urdrücke von Rohozinski und Rusek, einen zweiseitigen Aufsatz mit  
2 Rex-solus-Aufgaben (über das dort als „Limbach-Antilimbach“ bezeichnete Thema kann  
aus Unkenntnis der polnischen Sprache nichts gesagt werden) mit anschließender Ausschrei-  
bung eines Thematurniers und einen Hinweis auf die Schwalbe mit zwei preisgekrönten  
Aufgaben aus dem Wettkampf „Wehrmacht — Heimat“.

### Weihnachts-Nüsse

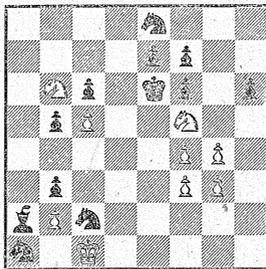
gesammelt von Dr. Karl Fabel, Berlin (mit 3 Urdrucken)

I. Dr. K. Fabel



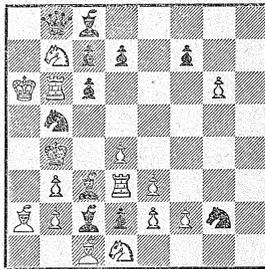
s. Text!

II. Dr. K. Fabel



Matt in 33 Zügen

III. Dr. K. Fabel



Welche Partei darf im näch-  
sten Zug mattsetzen?

Zu I: Stellung nach dem 16. weißen Zuge. Welches war der letzte Zug, und wie  
ungefähr verlief die Partie? II wurde aus einem inkorrekten Vielzüger von C. D. P. Hamil-  
ton entwickelt. III löst sich leichter, wenn man die Weihnachtsnuß III des Vorjahres damit  
vergleicht. Lösungen binnen 6 Wochen an mich erbeten. Preise: Holländische Schachbücher.

### Personalien

Am 3. 11. 1942 verstarb in Ilfeld (Harz) nach mehr als zehnjährigem Leiden **Julius Westphal**, Bauingenieur i. R. Er war als guter Prüfer für die „Schwalbe“ tätig und versah die Aufgaben mit treffenden Kennzeichnungen, zumeist gewürzt mit Proben seines nord-deutschen Humors. Wir werden ihn sehr vermissen.  
Dr. K. F.

Unser Kassenwart **Hugo August** hat im vergangenen Jahre sein Jungesellentum auf-  
gegeben. Da dieses Ereignis erst jetzt bekannt geworden ist, kann die „Schwalbe“ nur mit  
arger Verspätung gratulieren und dem jungen Ehepaare für die Zukunft nachträglich recht  
viel Glück wünschen. H. August hat, nachdem er sich bisher mit Behelfswohnungen be-  
gnügen und einige Male umziehen mußte, endlich eine eigene Wohnung gefunden. Er  
wohnt jetzt Erfurt, Zietenstraße 40.

### Unsere Soldaten

A. Sch ä f f e r, inzwischen zum Unteroffizier befördert, und Soldat K. Ka u l schrieben  
aus dem Osten, Gefr. R u d. P o p p aus einer Genesungskompanie in Bayern. — Obergefr.  
Erich Mertz, der noch immer in einem pommerschen Ersatz-Btl. ist, teilt seine Ver-  
lobung mit Fräulein Marie Grim aus Steyr (Oberdonau) mit. Herzl. Glückwunsch! — Soldat  
C. K l e t t grüßt die Schwalben aus einem Lazarett in der Oberpfalz, das er wegen Gelb-  
sucht aufsuchen mußte. —