

Referat Problemschach

Wolfgang A. Bruder, problemschach@badischer-schachverband.de

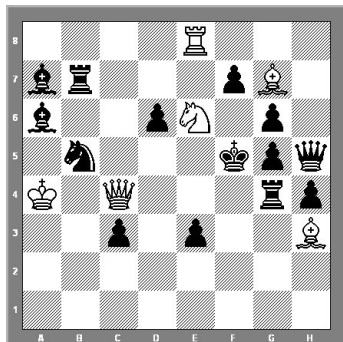
Ausgabe 14

Der Zweizüger und seine Bedeutung

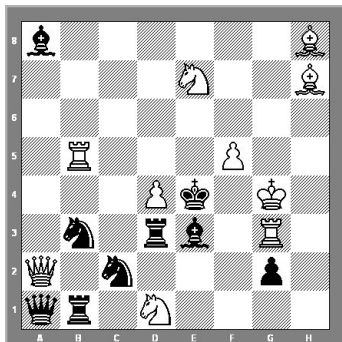
In den 40er Jahren des vorigen Jahrhunderts beschäftigten sich die Problem-Komponisten mit einer neuen Idee, die der Wechselspiel-Thematik, wie Mattwechsel – Paradowechsel – Droh- und Verführungswechsel. Was war das Neue an dieser Idee? Der thematische Inhalt wurde um zwei weitere Phasen erweitert. Nun genügte es nicht allein den Lösungszug und die dazugehörigen schwarzen Paraden, die zum Matt führen, zu finden. Nun wurden die Satzspiele und die eventuellen thematischen Verführungen in das Geschehen mit einbezogen. Diese Wechselspielthematik eröffnete für die Komponisten neue Möglichkeiten. In einem Zweizüger sind im Satzspiel nach bestimmten schwarzen Paraden, die entsprechenden Mattzüge möglich. Beim Ausführen des weißen Lösungszuges werden diese Satzmatts gegen andere Züge ausgetauscht bzw. ausgewechselt. Der Komponist wendet sozusagen ein Täuschungsmanöver an, indem er fertige Abspiele vortäuscht und der Löser möchte diese gefundenen nicht wieder aufgeben. Demzufolge muss der Lösungszug diese Satzmatts wieder aufheben. Und darin liegt der besondere Reiz dieser neuen Ideen. Es ist so ähnlich wie beim Zugwechsel, nur das da auf jeden möglichen schwarzen Zug ein Satzmatt bereit steht. Der Mattwechsel umfasst als wichtigste Untergruppen den einfachen Mattwechsel, den Mehrphasen-Mattwechsel (auch als Sagoruiko-Thema bekannt) und den zyklischen Mattwechsel sowie den reziproken Mattwechsel. Wie Sie an den aufgeführten Möglichkeiten erkennen können, hat sich das Spektrum für den Komponisten um etliches erweitert. Und diese Art der Darstellung hat sich bis auf die heutige Zeit nicht geändert. Immer noch werden Probleme in Turnieren ausgezeichnet, die diese Wechselspiele zum Inhalt haben. Die folgenden Aufgaben sollen dem interessierten Leser zeigen, was so alles möglich ist. Ich werde in der nächsten Folge mit den weiteren Themen, die ich oben genannt habe, fortfahren.

• jeweils Matt in 2 Zügen •

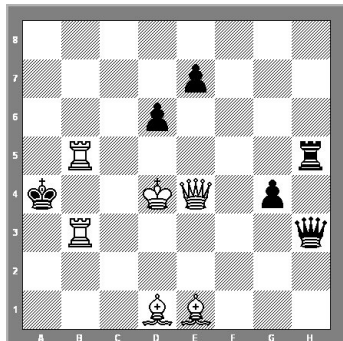
Nr. 1: C. Mansfield



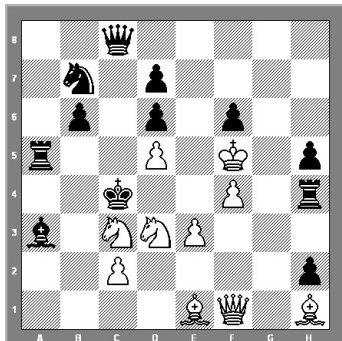
Nr. 2: A. Chicco



Nr. 3: K. Laib

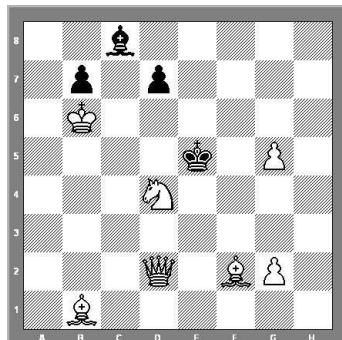


Nr. 4: G. H. Drese

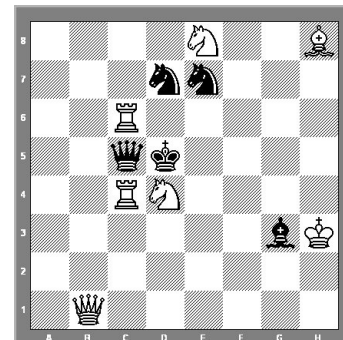


Wolfgang A. Bruder,
Referent für Problemschach

Nr. 5: A. Slesarenko



Nr. 6: M. B. Markovic



Nr. 1: Comins Mansfield, Chess Correspondent 1947,
4. Preis

Satzspiel: 1.–Ld4 2.Dd3#, 1.–Sd4 2.Dd5#; Nach dem **Lösungszug 1.Sc7!** mit der Drohung 2.De4# bietet sich ein ganz neues Bild. 1.–Ld4 2.Df1#, 1.–Sd4 2.Dxf7#. Diese Aufgabe gehört noch zu den einfachen Vorstellungen des Mattwechsels.

Nr. 2: Adriano Chicco, Chess Correspondent 1947, 1. Preis

Satzspiel: 1.–Dxd4/Txd4/Lxd4 2.f6#, 1.–Sbxd4 (Scxd4) 2.Te5#. Wenn der Löser diese Satzmatts gefunden hat, glaubt er zunächst, dass er es mit einer weißen Selbstverstellung nach Blocknutzung zu tun hat. Doch hier erkennt man, dass es dem Autor gelungen ist, dem Löser ein Schnippchen zu schlagen, denn der notwendige **Lösungszug 1.Tb4!** (droht 2.f6#) stellt alles auf den Kopf. Denn jetzt tragen die Züge 1.–Dxd4/Txd4/Lxd4 und Sbxd4 Scxd4 plötzlich den Charakter einer schwarzen Selbstfesselung und können daher von Weiß wie folgt beantwortet werden 2.Dxa8#/Dxc2#/Sf2#/De6# und noch Dxc2#.

Nr. 3: Kurt Laib, Club d'Echecs Karlovac 1933-34,
Ehrende Erwähnung

Die Satzspiele: 1.–Dc3+ 2.Kxc3#, 1.–Dd3+ 2.Kxd3#, 1.–De3+ 2.Kxe3#, 1.–Td5+ 2.Kxd5#, 1.–e5+ 2.Kd5#. Auf alle diese fünf Schachgebote von Schwarz antwortet Weiß fünfmal durch Abzugsmatt des weißen Königs. **Der Lösungszug 1.Dc6!** (mit den Drohungen 2.Dc4,T3–3,T5–5#). Die weiße Königsbatterie löst sich auf, und die umgekehrten Abspiele sind möglich. 1.–Dc3+ 2.Txc3#, 1.–Dd3+ 2.Txd3#, 1.–De3+ 2.Txe3#, 1.–Td5+ 2.Txd5# und noch 1.–e5+ 2.Txe5#.

Nr. 4: Gerardus H. Drese,

Thema Turnier Br. Chess Fed. 1930-31, 1. Preis

Satzspiele: 1.–Txf4+ 2.Dxf4#, 1.–Txd5+ 2.Lxd5#. Der thematische Lösungszug **1.Se4!** (mit der Drohung 2.Sb4#), dazu die bedingten Varianten 1.–Txf4+ 2.Sxf4#, 1.–Txd5+ 2.Se5#, 1.–Sc5 2.Sxd6#, 1.–Kb5 2.Sdc5# und 1.–Kxd5 2.Sd2#. Wie man leicht erkennen kann, gibt der Lösungszug zusätzlich dem schwarzen König zwei Fluchtfelder. Und die indirekten Entfesselungen geben dem Ganzen noch das gewisse Etwas, was ja auch der Preis bestätigt. Denn in einem Thema-Turnier ist das Thema ja vorgegeben und alle Komponisten haben sich daran zu halten. Dadurch gewinnt der Preisträger noch an Bedeutung.

Nr. 5: Anatoly Slesarenko, The Problemist 2001

Die Fehlversuche: 1.Db4? Zugzwang –d5 2.Lg3#, 1.–Kf4 2.Sf3# scheitert an 1.–d6!. 1.La2? Zugzwang –d6 2.De3#, 1.–Kd6 2.Sc6#, 1.–Ke4 2.De3#, aber 1.–d5!. Es löst **1.Dc2 Zugzwang** –d5 2.Dc7#, 1.–d6 2.De4#, 1.–Kd6/Kd5 2.Dc5# und 1.–Kf4 2.Df5#. Unter Blocknutzung und Echospiele diagonal und orthogonal werden die **4 Mattwechsel** realisiert. Diese Aufgabe wurde in das FIDE-Album 2001-2003 mit 8 Punkten aufgenommen. Daran sehen Sie, dass auch heute über so einen langen Zeitraum Aufgaben mit dieser Thematik bei den Preisrichtern ankommen.

Nr. 6: Mirko Markovic, Nasa Rec 2006

Satzspiele: 1.–Sf6 2.T6xc5#, 1.–Dxc4 2.Dh1#, 1.–Kxc4 2.Db3#. Da Spiel 1.Sf5! (mit der Drohung 2.De4#) –Sf6 2.T4xc5#, 1.–Dxc4 2.Sxe7#, 1.–Kxc4/De3 2.S(x)e3#, 1.–Dd4/Kxc6 2.Sxe7#. Einen **3-fachen Mattwechsel** mit schwarzer Selbstfesselung nach Königsflucht. Auch diese Aufgabe wurde in das aktuelle FIDE-Album 2004-2006 mit 7,5 Punkten aufgenommen.