

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	10
Abkürzungen	15
Historisches	16
Arabischer Augenschmaus	16
Mittelalterlich-neuzeitliche Modelle	20
Probleme	29
Zauberhafte Zweizüger	29
Zukunftsweisende Zweizüger	43
Delikate Dreizüger	53
Dekorative Dreizüger	75
Mächtige Mehrzüger	90
Moderne Mehrzüger	118
Studien	144
Präzise Prinzipien	146
Komplexe Kreationen	210
Friedliches Finale	252
Hilfsmatt und Selbstmatt	281
Himmlische Hilfe	282
Weißer Wunderblumen	300

Retroanalysen	310
Archäologische Ausgrabungen	311
Vollkommene Vergangenheit	330
Spezialthemen	336
Runderneuerte Regeln	336
Kühne Kuriositäten	347
Pralle Puzzleaufgaben	349
World Champions	388
Spielerische Statistiken	388
Champion Challenges	390
Lösungen	394
Anhang	398
Großmeister für Schachkomposition	398
Großmeister im Lösen von Schachkompositionen	400
Chronologie	401
Glossar	406
Literatur	421
Index	431
Bildverzeichnis	458
Bildtafeln 1–32	161
Bildtafeln 33–64	353

Vorwort

Schach hat die visuellen Möglichkeiten der Kunst. Es ist eine mechanische Skulptur, die aufregende plastische Werke vorlegt.

(Marcel Duchamp)

Wir erlauben uns, dieses Buch mit den Worten des wohl einflussreichsten Künstlers des 20. Jahrhunderts und passionierten Schachspielers, Marcel Duchamps, einzuleiten. Duchamp, Avantgardist und Schachmeister, zog sich bereits Anfang der zwanziger Jahre konsequent vom Kunstbetrieb zurück, um Schach zu spielen und sich jahrelang intensiv mit seltenen Formen von Endspielkompositionen auseinanderzusetzen, die er 1932 gemeinsam mit Vitaly Halberstadt in Buchform veröffentlichte. Inmitten einer immer hektischer werdenden Bild- und Sinnproduktion der Kulturindustrie war ihm das hermetische Schachspiel eine „Schule des Schweigens“, ein Fluchttort, ein Refugium, das er gern aufsuchte: „Die ganze Anstrengung der Zukunft wird es sein, gegen das, was jetzt passiert, das Schweigen, die Langsamkeit und die Einsamkeit zu erfinden.“ Duchamps Skepsis, die Suche nach Strategien der „Präzisionsmalerei“ und die Idee der „Reliterarisierung des Bildes“ fanden im Schachspiel ihren konsequentesten Ausdruck. Dies gilt besonders für die unsterblichen Kompositionen auf dem Schachbrett, deren Bilder sich dem für immer einprägen, der sie mit der „Muse des Schweigens“ betrachtet.

„Schachkompositionen“ ist eine Sammlung raffinierter ästhetischer Kunstwerke, die während der gesamten, mehr als tausend Jahre langen Geschichte des königlichen Spiels, unzählige Menschen faszinierten und zum Nachdenken anregten. Egal, welchem Kapitel Sie Ihre Aufmerksamkeit schenken, ob den klassischen Problemen, den verblüffenden Studien, den logischen Retros, den kooperativen Hilfsmatts, den zwingenden Selbstmatts oder den erstaunlichen Kuriositäten rund ums Schachbrett: Der Rätselcharakter der Herausforderungen, der Zauber und Reiz der Kompositionskunst wird für Sie ganz unmittelbar spürbar werden. Diese Reise durch die Ideengeschichte der schönsten Schachkompositionen wird dank der durchgehenden chronologischen Darstellung aller Kompositionen in den einzelnen Kapiteln wohltuend unterstützt.

Dieses Buch ist allerdings weder ein systematisches enzyklopädisches Werk noch eine Anleitung zum Komponieren von Schachproblemen. Es wendet sich nicht an den Problemexperten, sondern vielmehr an den interessierten Amateur, der mehr über dieses faszinierende Thema erfahren möchte,

für den der Problem-Jargon und die einschlägige Fachliteratur aber schwer verständlich sind. Daher wurde die fachspezifische Terminologie nur in der allernotwendigsten Dosis verwendet. Wer tiefer in die Materie eindringen will, den können wir auf die weiterführende Fachliteratur im Anhang verweisen. Als Autoren hatten wir bei der Auswahl und Aufbereitung der Kompositionen drei Zielsetzungen vor Augen:

1. Zum einen soll den Leserinnen und Lesern ein Einblick in die Vielschichtigkeit der Kompositionskunst gegeben werden. Daher haben wir aus allen Bereichen repräsentative Beispiele gewählt, wobei erstmals dargestellten Ideen bzw. Rekorden besonderes Augenmerk geschenkt wurde. Jedes Problem wird in eine zeitgeschichtliche Perspektive gerückt und in seiner Relevanz und Besonderheit kommentiert. Auch die in den letzten Jahrzehnten veranstalteten Löser-Weltmeisterschaften werden in einem eigenen Kapitel vorgestellt.
2. Natürlich soll ein Buch zu diesem Thema die Leserinnen und Leser auch zum Lösen von Schachproblemen animieren. Wie neueste Forschungen bestätigen, bietet gerade dieser Zweig des königlichen Spiels eine gute Möglichkeit für nachhaltiges Gehirntraining, und zwar in jedem Alter! Auch Turnierspielern eröffnet das Lösen von Schachproblemen neue Perspektiven zur Vertiefung und Verbesserung ihres Spiels. Um dies einer breiten Leserschaft zu ermöglichen, haben wir uns entschlossen, vor der Lösungspräsentation (durch das Symbol ▼ angezeigt) jeweils einen mit ✨ markierten Tipp zu geben. Außerdem steht im Kopf einer Aufgabe, ob sie vom Diagramm her gut nachvollziehbar ist (+), am Schachbrett versucht werden sollte (++) , schwer zu durchschauen ist (+++) oder als extrem schwierig, als fast unlösbar (++++) eingestuft werden muss. Diese Einschätzung hat nicht immer mit dem objektiven Schwierigkeitsgrad zu tun, doch ist anzunehmen, dass viele Schachfreunde mit Hilfsmatt, Retroanalyse oder Selbstmatt weniger vertraut sind als mit orthodoxen Problemen. Studien sehen wiederum bisweilen einfach aus, doch können diese präzisen Endspielzaubereien ohne genaues Durchspielen kaum in ihrer vollen Tiefe erfasst werden.
3. Des Weiteren wollen wir mit unseren Ausführungen neben dieser kleinen geistigen Anstrengung auch zum Genießen einladen. Hat man einmal die Raffinesse und Ästhetik eines Problems, einer Studie, einer Retroaufgabe oder eines Schachrätsels von der Aufgabenstellung bis zur Lösung durchschaut und verstanden, wird sich die Idee aufgrund der Originalität und Einmaligkeit des Bildes nachhaltig ins Gedächtnis einprägen. Große Schachkompositionen wird man nie mehr ganz vergessen,

und dieses Buch soll allen Leserinnen und Lesern viele solche Erlebnisse bescheren. In diesem Sinne fühlen wir uns ganz der Ansicht des Rätselkönigs Sam Loyd verpflichtet, der schon 1878 in seiner Aufgabensammlung *Chess Strategy* die Lösung stets mit folgender Begründung direkt unter das Diagramm setzte: „Da ich nicht den Wunsch hege, lediglich eine Sammlung schwieriger Aufgaben zu dem Zwecke zusammenzustellen, meinen Lesern Kopfschmerzen zu bereiten, werde ich jeder Aufgabe die Lösung beigegeben.“

Kompositionen auf dem Schachbrett sind letztlich eine Kunstform, die hohe Kunst, sich selbst und anderen mit ästhetischen Mitteln Probleme zu bereiten. Tore zu einer idealen und rätselhaften Welt werden aufgestoßen, reale wie unreal wirkende Stellungsmuster aufs Brett gezaubert, gleichzeitig aber wird auch der ewig forschende Geist des Menschen zu Höchstleistungen getrieben. Wie sehr Schachkompositionen einst sogar den reichsten Mann Europas zu fesseln und ihn von seinen schwierigen Geschäften abzulenken vermochten, schildert plastisch der Herausgeber und Chefredakteur der *Wiener Schachzeitung*, Georg Marco: „Albert Salomon Anselm Freiherr von Rothschild, der reichste Mann der Monarchie, (...) betrachtete das Schach nicht bloß als ein Mittel zur Zerstreuung in müßigen Stunden, sondern als eine Kunst, der ein eigener Kult gebührt. Daher auch seine Vorliebe für Schachprobleme. Sobald die neueste Nummer irgendeiner Schachzeitung erschien, vertiefte er sich in den Problemtel. Keine Aufgabe war ihm zu schwer und er ruhte nicht eher, bis er alle gelöst hatte. Darin konnte ihm niemand zuvorkommen, denn er studierte bis tief in die Nacht und – wie die Intimen wissen – bis in den grauen Morgen hinein. Er packte die Idee und sie packte ihn, und beide rangen miteinander, oft bis zur Erschöpfung. Aus dem Kampfe ging er immer als Sieger hervor, widerstand ihm aber ausnahmsweise einmal ein Problem, so durfte man sicher sein, dass es verdruckt war oder der Autor einen feinen Gegenzug übersehen hatte.“ (*Wiener Schachzeitung* 1911, S. 67)

Unser Dank gilt allen, die uns beim Zustandekommen dieses Buches geholfen haben, allen voran dem Großmeister der Schachkomposition Klaus Wenda sowie den Schachexperten Roland Schönauer und René Schwab. Dank auch an den Verlag, insbesondere Eckhard Schwettmann, dass dieses Projekt ins Programm aufgenommen wurde.

Betrachten Sie dieses Buch, das versucht, Ihnen einen Pfad in das Universum der Schachkomposition zu bahnen, als einen ersten Schritt auf Ihrem Weg zum Kenner und zur Kennerin der Materie. Viel Vergnügen!

Michael Ehn und Hugo Kastner

Einleitung

Ich wusste wohl aus eigener Erfahrung um die geheimnisvolle Attraktion des „königlichen“ Spiels, dieses einzigen unter allen Spielen, die der Mensch ersonnen, das sich souverän jeder Tyrannis des Zufalls entzieht und seine Siegespalmen einzig dem Geist oder vielmehr einer bestimmten Form geistiger Begabung zuteilt. Aber macht man sich nicht bereits einer beleidigenden Einschränkung schuldig, indem man Schach ein Spiel nennt? Ist es nicht auch eine Wissenschaft, eine Kunst, schwebend zwischen diesen Kategorien wie der Sarg Mohammeds zwischen Himmel und Erde, eine einmalige Bindung aller Gegensatzpaare; uralte und doch ewig neu, mechanisch in der Anlage und doch nur wirksam durch Phantasie, begrenzt in geometrisch starrem Raum und dabei unbegrenzt in seinen Kombinationen, ständig sich entwickelnd und doch steril, ein Denken, das zu nichts führt, eine Mathematik, die nichts errechnet, eine Kunst ohne Werke, eine Architektur ohne Substanz und nichtsdestoweniger erwiesenermaßen dauerhafter in seinem Sein und Dasein als alle Bücher und Werke, das einzige Spiel, das allen Völkern und allen Zeiten zugehört und von dem niemand weiß, welcher Gott es auf die Erde gebracht, um die Langeweile zu töten, die Sinne zu schärfen, die Seele zu spannen. Wo ist bei ihm Anfang und wo das Ende?

(Stefan Zweig, Schriftsteller)

Kein Zweig des Schachspiels ist älter als die **Schachkomposition**, die auch gern als **Problemschach** oder **Kunstschach** bezeichnet wird, wohl um auf die ästhetischen Aspekte eines **Schachproblems** bzw. einer **Schachaufgabe** hinzuweisen. In den frühesten arabischen Manuskripten unseres Spiels knapp vor der Wende zum ersten Jahrtausend finden wir nur Spielanfänge und eine große Zahl von Schachaufgaben, so genannten Mansuben (↑ „Matt der Dilaram“/Historisches). Die Araber brachten das Schachspiel ab dem 10. Jahrhundert über Sizilien und die Iberische Halbinsel nach Europa. Im langen Zeitraum des europäischen Mittelalters wurde keine einzige gespielte Partie zur Gänze aufgezeichnet, jedoch unzählige Schachaufgaben, die als Grundlage für Wetten damals überaus beliebt waren. Nach der „kopernikanischen Wende“ im Schach Ende des 15. Jahrhunderts mit der neuen mächtigen Figur der Dame und einer starken Dynamisierung des Spiels begann das gespielte Schach, die praktische Partie, zu dominieren und die Schachkomposition trat in den Hintergrund. Das erste uns bekannte gedruckte Buch über das Schachspiel von Luis Ramírez de **Lucena**

(Salamanca 1497) enthält in seinem Aufgabenteil zur einen Hälfte noch arabische Mansuben, zur anderen Hälfte aber bereits Aufgaben nach den neuen Regeln des modernen Schachs, darunter das ewig junge \uparrow „Matt des Lucena“. Erst mit dem Buch des in Paris lebenden Syrrers Philipp **Stamma** aus dem Jahr 1737, dessen Probleme noch immer an die alte arabische Mansube erinnern, begann sich ein vom praktischen Spiel völlig unabhängiger Zweig der Schachkunst zu entwickeln, der gegen Ende des 19. Jahrhunderts zunehmend komplexere Aufgaben schuf und eine für Laien immer schwerer verständliche Fachsprache entwickelte.

Ein **Schachproblem** oder eine **Schachaufgabe** ist eine erdachte Stellung auf dem Schachbrett, der eine bestimmte **Forderung** (z. B. Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt oder Weiß zieht und hält remis) beigefügt ist. Angaben zum **Urheber** (dem Autor oder Komponisten der Aufgabe) sowie der Quelle der **Erstveröffentlichung**, bei neuen Kompositionen mit dem Vermerk „Urdruck“ (oder „Original“) versehen, sowie etwaige Angaben zu gewonnenen **Preisen**, ergänzen meist das Stellungsdiagramm. Bisweilen wird in Klammer die **Zahl** der weißen und schwarzen Steine angegeben. Komplettiert wird die ganze Aufgabenstellung durch die **Lösung**, die auch mit Kommentaren des Autors oder Herausgebers versehen sein kann.

Im Gegensatz zur Schachpartie zwischen zwei Personen ist bei der **Komposition** das **Material** auf die zur Darstellung der Idee notwendigen Figuren beschränkt. Überflüssige Steine, die für die Lösung keine Rolle spielen oder vielleicht nur eine **Nebenlösung** verhindern helfen (so genannte „Nachwächter“), sind verpönt, gilt doch im Problemschach uneingeschränkt das „Prinzip der Ökonomie“. Dazu kommt, dass die Gegner in der Schachpartie gegensätzliche Ziele verfolgen, während Problemschach grundsätzlich als „Schach ohne Partner“ verstanden werden muss. Die Idee ist bereits von vornherein vorhanden und kunstvoll in die Stellung verpackt, sie muss „nur“ noch von Löserin und Löser gefunden werden. Die wichtigsten Arten der Komposition sind das **direkte Matt**, auch „orthodoxes Problem“ genannt, das **Hilfsmatt**, wo beide Seiten, Weiß und Schwarz, ihre Strategien auf ein gemeinsames Ziel hin ausrichten, das **Selbstmatt**, wo Weiß das Gegenüber zwingt, ihn Matt zu setzen, und die **Studie**, die ein Bindeglied zwischen Partie und Komposition darstellt. Bei ihr ist die Forderung normalerweise „Weiß zieht und gewinnt“ oder „Weiß zieht und hält remis“, ohne allerdings die Zahl der Züge zu begrenzen, denn hier geht es um die Realisierung eines Manövers oder einer Idee unabhängig von einer bestimmten Zuganzahl.

Erstmals wurde dieser Begriff in diesem Zusammenhang 1851 von Bernhard Horwitz und Josef Kling (↑ „1. Preisträger 1862“/Studie) verwendet. Mit der **Retroanalyse**, die die Vergangenheit einer Stellung untersucht, oder etwa die Frage, wer gerade am Zug ist, sowie dem **Märchenschach**, in dem Figuren mit neuen Gangarten eingesetzt, Brettarten und -formen verändert und unterschiedlichste, bisweilen bizarr anmutende Bedingungen gestellt werden, wurde die Welt der Kompositionen in den letzten hundert Jahren um wichtige Elemente erweitert. Nicht zuletzt dürfen auch die Randgebiete bei der Darstellung dieser Kunst, wie **mathematische Schachaufgaben**, **Konstruktionsaufgaben** sowie **Schachpuzzles**, nicht vergessen werden.

Die orthodoxe Richtung der Schachkomposition ist die wohl am weitesten verbreitete. Mit der klaren Forderung „**Matt in n Zügen**“ muss von Weiß auch die härteste Gegenwehr des Schwarzen durchbrochen werden. Entsprechend der zum Matt führenden notwendigen Zugzahl unterscheiden wir zwischen **Zweizügern**, **Dreizügern** und **Mehrzügern**. Und wie die Leserin und der Leser in diesem Buch sehen werden, kann „Mehrzüger“ durchaus manchmal auch mehr als 100 Züge bedeuten.

Generell muss bei allen Kompositionen eine **legale Stellung** auf dem Brett stehen, das heißt eine Stellung, die theoretisch durch regelkonforme, wenn vielleicht auch spieltechnisch unsinnige Züge aus der Grundstellung zustande gekommen ist. Stehen einer Seite drei Türme oder mehr als eine Dame zur Verfügung, müssen diese durch Bauernumwandlungen erklärbar sein. Für Rochade und En-passant-Schlagzüge gibt es spezielle Konventionen: So darf rochiert werden, wenn nicht nachweisbar ist, dass König oder Turm bereits gezogen haben. Der En-passant-Schlag hingegen ist nur dann erlaubt, wenn nachweisbar ist, dass der letzte Zug der Doppelschritt des betreffenden Bauern war. Der erste Lösungszug von Weiß trägt den sprechenden Namen ↑ **Schlüsselzug**, denn damit wird, bildlich gesprochen, das Tor zur Lösung aufgesperrt. Dieser Schlüsselzug sollte kein Schlagzug sein (von Ausnahmen abgesehen) und sich auch nicht offensichtlich aufdrängen. So will es die Ästhetik des Problemschachs. Außerdem ist ein Schachgebot im ersten Zug nur in besonderen Fällen erwünscht. Gern gesehen werden dagegen Schlüsselzüge, die dem Schwarzen Fluchtfelder einräumen, oder solche, die weiträumig die Fläche des Brettes nutzen. Geschicktes schwarzes Gegenspiel kann verschiedene Varianten bewirken, wobei sich das **Thema** (die Idee) des Problems dem Löser/der Löserin in der **Hauptvariante** erschließen sollte. Nebenvarianten können ein sinnvolles konstruk-

tives Mittel sein oder aber auch der Vermeidung von **Nebenlösungen** dienen, denn diese entwerten in der Regel eine Schachkomposition. Treten unbeabsichtigte Abweichungen in wichtigen Varianten des Lösungsverlaufs auf, spricht man von **↑ Dualen**. Diese sind – vor allem in der thematischen Hauptvariante – ebenso wenig erwünscht wie unlösbare Aufgaben, die an einem Hindernis scheitern, das der Autor einfach übersehen hat. Da heute mit Computerprogrammen Schachkompositionen sehr leicht auf ihre Korrektheit überprüft werden können, wird in so mancher alten „Perle“ der eine oder andere **„Cook“** (Fehler) entdeckt. Manchmal ist eine Korrektur möglich (↑ Loyd: „Die Sünde der Nonnen“/Hilfsmatt), oft jedoch muss die Komposition einfach als wertlos abgelegt werden.

Die **Veröffentlichung** von Kompositionen erfolgt üblicherweise in Tageszeitungen, Magazinen, Schachzeitschriften oder im Internet. Falls bei diesen Aufgaben keine weiteren Angaben folgen, ist die Forderung immer an Weiß gestellt (Ausnahme sind Hilfsmatt-Aufgaben), also an die Seite, die gleichzeitig auch am Zug ist.

Die **Geschichte** der modernen Problemkunst beginnt vor der Mitte des 19. Jahrhunderts in Europa, und hier vor allem in den deutschsprachigen Ländern. Die Forderung „Matt in n Zügen“ stand bald als Synonym für das Schachproblem schlechthin. Wichtige Vertreter dieser sich herausformenden **Altdeutschen Problemschule**, deren Prinzipien Johann Nepomuk Berger in seiner 1884 erschienenen Schrift „Das Schachproblem und seine kunstgerechte Darstellung“ streng zusammenfasste, waren Klett, Schrüfer, Nowotny und Bayer. Zeitlich etwas später entstand auf dem Gebiet des heutigen Tschechien und der Slowakei die so genannte **Böhmische Schule**. Diese pflegte in erster Linie die Kultivierung des Mattbildes, unter sparsamster Verwendung von Figuren. Höchstes Ziel war das **↑ Mustermatt** oder **↑ Modellmatt**, bei dem alle weißen Figuren außer König und Bauern beteiligt sein mussten und bei dem kein Feld um den König mehrmals angegriffen oder geblockt sein durfte. Mindestens drei Modellmatts mussten es schon sein, um ein Problem lobenswert zu machen. Der Dreizüger war die bevorzugte Kompositionsrichtung dieser nach ästhetischen Kriterien und Konventionen ausgerichteten Schule.

Ab Mitte des 19. Jahrhunderts begannen Problem- und Studententurniere ein willkommenes Begleitprogramm von Schachturnieren zu werden. Zur selben Zeit begann die Komponistenkarriere des Amerikaners Sam **Loyd**, der

keiner Schule zuzuordnen ist. Mit seinen genialen Einfällen wurde er nicht nur zum „Rätselkönig“ des 19. Jahrhunderts, sondern zu einem der Größten der gesamten Problemgeschichte.

Ein großer Schritt in die Moderne wurde durch das von Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn 1903 herausgegebene Werk „Das Indische Problem“ getan. Der Name geht auf ein schon mehr als 50 Jahre altes Problem des Reverend Henry Augustus Loveday (↑ Loveday: „Das kritische Feld“) zurück, wo erstmals ein Schnittpunkt überschritten werden musste, um eine Verstellung zu ermöglichen. Diese Figurenbewegung wurde von Kohtz und Kockelkorn als „kritischer Zug“ bezeichnet. Mit der neuen Zielsetzung der klaren, möglichst zweckreinen Darstellung einer strategischen Idee wurde eine neue Kompositionsrichtung eingeschlagen, die **Neudeutsche** oder **Logische Schule**. Ab den vierziger Jahren des vorigen Jahrhunderts stand bei vielen Problemkomponisten, vor allem aus der Sowjetunion, Tschechien, Finnland und den Niederlanden, die „Wechselspielthematik“ im Vordergrund. Nicht das Mattsetzen und der möglichst spektakuläre Schlüsselzug waren das Ziel der Bemühungen, sondern der Dreiklang aus ↑ **Satzspiel** (eine in der Diagrammstellung enthaltene Variante mit Schwarz am Zug), ↑ **Verführung** (ein thematischer Fehlversuch, der nur an einem schwarzen Gegenzug scheitern sollte) und **Lösung**. Diese drei Bereiche wurden quasi zu einer untrennbaren Einheit verschmolzen. Neue Themen wie „geschlossene Ketten“, „zyklische Problemstellungen“, „Mattwechsel“, „Paradenwechsel“ oder „Motivwechsel“ (↑ Glossar) fanden Eingang in die immer komplexer werdende Welt der Kompositionskunst, die gegenwärtig wohl an die 1000 (!) verschiedene Grundthemen zur Verfügung hat.

Heute werden sowohl eigene Kompositionswettkämpfe als auch Löserwettbewerbe ausgetragen, letztere seit 1977 als „**World Chess Solving Championship**“, zunächst für Länderteams, ab 1983 auch für Einzellöser und -löserinnen. Wie im Turnierschach wurden die Titel „Großmeister“, „Internationaler Meister“ und „FIDE-Meister“ für Löser wie für Komponisten (↑ „Chess Challenges“) geschaffen. Zuständig für das Problemschach ist die 1956 von ↑ Nenad Petrović und anderen ins Leben gerufene **PCCC** (The Permanent Commission of the FIDE for Chess Compositions), deren Agenden seit 2010 von der neu gegründeten **WFCC** (World Federation for Chess Composition) übernommen wurden. Für die Titelvergabe in der Komposition ist die Anzahl der in die **FIDE-Alben** aufgenommenen Probleme und Studien entscheidend. Diese Kompilationswerke, die seit 1958 regelmä-

big erscheinen, waren eine weitere Idee des Kroaten Nenad Petrović. Mit der 1924 in Essen gegründeten Zeitschrift „**Die Schwalbe**“ sowie der 1988 entstandenen Organisation „**ARVES**“ (Alexander Rueb-Vereinigung für Endspielstudien im Schach) und der von ihr vertriebenen Zeitschrift **EG** (Endgames) wurden dem Problemschach zwei weltweit anerkannte Dokumentationsplattformen geschaffen.

Den Freunden der edlen wie schwierigen Kunst der Schachkomposition bietet sich jedenfalls ein weites, international gut vernetztes und immer mehr ausuferndes Betätigungsfeld.

Abkürzungen

K	König	▼	Achtung, Lösung
D	Dame	~	beliebiger Zug
T	Turm	*	Satzspiel
L	Läufer	>	Umwandlung einer Figur
S	Springer	N. N.	unbekannter Komponist
B	Bauer	#2	Problem, z. B. Matt in 2
+	Schach	St	Studie Weiß gewinnt
++	Doppelschach	St=	Studie Remis
#	Matt	H#3	Hilfsmatt, z. B. Matt in 3
x	Schlagzeichen	S#4	Selbstmatt, z. B. Matt in 4
0-0	kurze Rochade	R	Retroaufgabe
0-0-0	lange Rochade	M	Märchenschach
e.p.	en passant	Pz	Schachpuzzle
!!	sehr starker Zug	ehr. Erw.	ehrende Erwähnung
!	starker Zug	+	im Diagramm gut nachvollziehbar
!?	interessanter Zug	++	am Brett gut nachvollziehbar
?!	zweifelhafter Zug	+++	am Brett schwer nachvollziehbar
?	schwacher Zug, Fehler	++++	extrem schwer nachvollziehbar
??	sehr schwacher Zug, grober Fehler	↑	siehe ...
□	Weiß am Zug	↑ A	Abbildung/Postkarte (siehe Bildtafeln)
■	Schwarz am Zug	↑ B	Kurzbiografie (Komposition beigefügt)
□■	unklar, wer zieht	↑ D	Diagramm (Hinweis auf Komposition)
☆	Tipp, Hinweis	↑ F	Foto (siehe Bildtafeln)
		↑ M	Manuskript (siehe Bildtafeln)
		↑ T	Thema (Infos siehe Glossar)

Historisches

Wie merkwürdig! Ich, der ich die Welt von Indien bis nach Andalusien beherrsche, bin nicht mächtig, zweiunddreißig Schachfiguren auf einem Feld von zwei mal zwei Ellen unter Kontrolle zu halten!
(Kalif al-Mamun)

Um die folgenden Kompositionen voll genießen zu können, sei der Leser vorab mit den arabischen Zugregeln (wichtig: für Dame und Läufer) vertraut gemacht: Der Läufer (Alfil, Notation: A) ist als arabische Figur ein Elefant, der diagonal auf das übernächste Feld zieht und dabei auch Figuren überspringen darf. Die Dame (Fers = Wesir, arab. firzan/firz, Notation: F) darf nur diagonal einen Schritt auf Felder gleicher Farbe ziehen, ist also die schwächste Figur am Brett. Der Wesir kann daher ohne weiteres unmittelbar neben dem feindlichen König stehen. Der Bauer darf auch aus der Grundstellung nur ein Feld vorwärts ziehen. Erreicht er die gegnerische Grundreihe, verwandelt er sich ausschließlich in einen Fers. Die übrigen Figuren ziehen wie im neuzeitlichen Schach. Rochade und En-passant-Schlag waren im arabischen Schach noch unbekannt.

Arabischer Augenschmaus

Alte Regeln

Die älteste Mansube



Abu Na'am

Alfonsinischer Codex 1283, Nr. 58, ca. 840

■ # 3 +

Vor uns liegt die vermutlich älteste arabische ↑Mansube (wörtlich „Aufstellung“, „Anordnung“), die erstmals im Buch des al-Adli vorgestellt wurde. Schwarz ist es, der den weißen König matt setzen muss, obwohl ihm selbst ein zweifaches Matt droht. Im alfonsinischen Codex

sind diesem interessanten Thema sogar vier Diagramme (Nr. 58, 63, 64 und 97) gewidmet. Von Abu Na'am wissen wir praktisch nur, dass er während des Kalifats al-Mamuns in Bagdad gelebt hat, der als leidenschaftlicher Schachspieler diese Kunst gedeihlich förderte. Für heutige Begriffe wirkt dieses Problem einfach, doch bildet es so etwas wie einen Prototyp von Ästhetik. Im Laufe der mittelalterlichen Geschichte wurden zum Thema dieser Mansube immer wieder neue Varianten erdacht.

☆ Eine Serie von Schachs führt zum edlen Mattbild.

▼ **1.Sa4+ Txa4 2.Txb3+ Kxb3 3.Td3#** Zeitlose Ästhetik!

Kreislauf des Lebens



N. N.

Alfonsinischer Codex 1283, Nr.1, ca. 850

□ **Weiß zieht und hält remis +++**

Thema/Buch der Spiele: Ohne Frage handelt es sich bei diesem Problem Nr. 1 aus dem Buch der Spiele von Alfons dem Weisen um ein Kernstück des arabischen Kunstschachs, werden doch die ästhetischen wie schachlichen Forderungen des Mittelalters in eleganter Weise miteinander verquickt. In arabischen Quellen wird diese Mansube als „Wasserrad“ (arab. ‚ad-dulabiya‘) bezeichnet, ein Name, der den ewigen Kreislauf des Lebens symbolisiert. Mit insgesamt 30 Figuren ist das Brett auch stärker überladen als bei jeder anderen der insgesamt 104 Aufgaben dieses monumentalen Werkes.

In dieser sehr überladenen, kunstvoll wirkenden Stellung ist dem Schöpfer zumindest mit den Doppelbauern a2/a6 sowie h3/h7 ein „Fehler“ unterlaufen. Schwarz spielt mit 15 Figuren, daher ist ein zweimaliges Schlagen unmöglich und die Stellung streng genommen illegal.

☆ Ein permanentes Schachbieten durch die Springer führt hier zum „ewigen“ Kreislauf.

▼ **1.Sh5+ Kf8 1...Kh8 Sg6#. 2.Sg6+ Ke8 3.Sg7+ Kd7 4.Sf8+ Kc7 5.Se8+ Kb6 5...Kb8 Sd7#. 6.Sd7+ Kb5 7.Sc7+ Kc4 7...Ka4 Sb6#. 8.Sb6+ Kc3 9.Sb5+ Kd2 10.Sc4+ Ke2** Achtung: Den arabischen Regeln zufolge werden die Felder d3 und e3 von den Alfils kontrolliert. **11.Sc3+ Kf3 12.Sd2+ Kg3 13.Se2+ Kh4 14.Sf3+ Kh5 15.Sg3+ Kg6 16.Sh4+ Kg7** Hiermit ist wieder die Ausgangsstellung erreicht. Historisch wertvoll!

Aus einer arabischen Handschrift



N. N.

Manuskript As-ad Efendi Nr. 39, ca. 1050

□ # 5 ++

Diese selbst heute noch wunderbar anmutende Mattkomposition wurde in einem nahezu tausend Jahre alten handschriftlichen Manuskript des As-ad Efendi entdeckt.

☆ Das Matt erfolgt durch einen Springer.

▼ **1.Th7+ Kg8 2.Sf6+ Kf8 3.e7+!** Hinlenkung

bei gleichzeitiger Freigabe des späteren Mattfeldes. **3...Sxe7 4.Tf7+!** Der zweite Springer wird abgelenkt. **4...Sxf7 5.Se6#** Modellhaft!

Die kluge Haremsdame



Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli

Manuskript Abd 'al Hamid Nr. 96, Alfonsinischer Codex 1283, Nr. 90 (54, 57, 100 thematisch gleich), vor 946

■ # 5 ++

Biografie: Das Kronjuwel der Problemkunst, eine märchenhaft anmutende Schachkombination, ist zweifellos das wunderbare „Matt der Dilaram“, im Manuskript der Bodleian Library in Oxford „al-yariya“ („Problem der Edelfrau“) genannt. Dieses im „Manuskript Abd 'al Hamid Nr. 96“ (10. Jh.) von Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli (ca. 880–946) gezeigte Matt gehört zum wertvollen Kulturerbe der arabischen Völker. As-Suli, der im Jahr 946 starb und dessen Name auf den Ort Sul am Kaspischen Meer zurückgeht, darf ohne Übertreibung als die Lichtgestalt des arabischen Schachs gesehen werden. Seine zwei Fassungen des „Buches des Schachs“ (arab. Kitab ash-shatranj) enthalten herausragende Mansuben, die zumindest fragmentarisch erhalten blieben. In der arabischen Welt lebte sein Ruhm durch viele Jahrhunderte weiter. Wollte man die Kenntnisse eines Schachspielers rühmen, so pflegte man zu sagen: „Er spielt Schach wie as-Suli.“

Der Legende nach stand bei dieser vielleicht berühmtesten Mansube des Morgenlands der leidenschaftlich dem Schach verfallene Großwesir Murwardi vor dem finanziellen Ruin. Als letzten Wetteinsatz – in damaligen Zeiten war Schach ein Wettspiel – bot er seine Lieblingsfrau Dilaram, ohne die er weder Ruhe noch Rast finden konnte. Der Name, den er ihr gegeben hatte, bedeutet ganz treffend „Ruhebett des Herzens“.

☆ Die wunderschöne Prinzessin flüsterte – offensichtlich die Gefahr der Stellung erkennend (Weiß droht unabwendbar matt in einem Zug) – ihrem

Gemahl den rettenden Einfall ins Ohr: „Opfere deine Türme und rette dein Weib.“ Sehen Sie schon die Lösung?

▼ **1.Ta1+ Kxa1 2.Sb5+ Kb1 3.Ta1+ Kxa1 4.b2+ Kb1 5.Sa3#** Frühestes Batterie-Problem!

Unsterbliche Königsjagd



Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli
 möglicherweise von *Rabrab* oder von *Muhammad ben Azzayyat*, vor 946. *Alfonsinischer Codex 1283*, Nr. 95 (38 thematisch gleich)

■ # 15 +++

Eine wahrlich unsterbliche Königsjagd über das ganze Brett wird hier gezeigt, und dies durch eine vollendete, geometrisch ausgefeilte Bewegung des Turms. Diese wunderbare Mansube erinnert an die Nr. 1 des *Codex Alfonso*, das „unendliche“ ↑ Wasserrad/Historisches (arab. *Mansuba ad-Dulabiya*).

☆ Anmerkung: Es gelten die arabischen Regeln. Jeder Zug ist ein zwingendes Schachgebot.

▼ **1...Fb2+ 2.Kb1 Ta1+ 3.Kc2 Tc1+ 4.Kd3 Tc3+ 5.Ke4 Te3+ 6.Kd5 Te5+ 7.Kc6 Tc5+ 8.Kd7 Tc7+ 9.Ke6 Ac8+ 10.Kd5 Tc5+ 11.Ke4 Te5+ 12.Kd3 Te3+ 13.Kc2 Tc3+ 14.Kb1 Tc1+ 15.Ka2 Ta1#** Unsterblich!

Wasserrad



Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli
Mansuba ad-Dulabiya, ca. 946

□ **Weiß zieht und gewinnt ++**

Wie schon beim Problem 1 aus dem ehrwürdigen „Buch der Spiele“ des Alfonso el Sabio zu erkennen, waren die frühen arabischen Meister von der Idee des Kreislaufs im Universum geradezu besessen, auch bei der Komposition ihrer Schachaufgaben. As-Suli, der große Meister des frühen Mittelalters, wählte selbst den Namen „Wasserrad“, was beim zweimaligen Kesseltreiben gegen den schwarzen König doppelt treffend ist.

☆ Eine endlose Serie von Schachgeboten führt letztlich zum Erfolg, der schwarze König wird dabei mehrmals über das ganze Brett gejagt. Es gelten selbstverständlichen die arabischen Zugregeln.

▼ 1.Sa4+ Kb7 2.Sa5+ Kc8 3.Sb6+ Kd8 4.Sb7+ Ke7 5.Sc8+ Kf7 6.Sd8+ Kg6 7.Se7+ Kg5 8.Sf7+ Kf4 9.Sg6+ Kf3 10.Sg5+ Ke2 11.Sf4+ Kd2 12.Sf3+ Kc3 13.Se2+ Kb3 14.Sfxd4+ Ka4 15.Sc3+ Ka5 16.Sb3+ Kb6 17.Sa4+ Kb7 18.Sbxc5+ Kc8 19.Sb6+ Kd8 20.Sb7+ Ke7 21.Sc8+ Kf7 22.Sd8+ Kg6 23.Se7+ Kg5 24.Sf7+ Kf4 25.Sg6+ Kf3 26.Sg5+ Ke2 27.Sf4+ Kd2 28.Sf3+ Kc3 29.Se2+ Kb3 30.Sd2+ Ka4 31.Sc3+ Ka5 32.Sb3+ Kb6 33.Sa4+ Kb7 34.Sa5+ Kc8 35.Sb6+ Kd8 36.Sxc6# *Klassisch!*

Mittelalterlich-neuzeitliche Modelle

Probleme und Studien

Suizidales Unterfangen



N. N.

Cotton Library, ca. 1273

□ **S # 11 ++**

Historische Bedeutung kommt dieser Aufgabe in jedem Fall zu, ist es doch vermutlich das erste ↑Selbstmatt der Kompositionsgeschichte. Der Name für diese Art der Problemstellung war ursprünglich sehr treffend „Qui perd gagne“ (Wer verliert, gewinnt). Noch gelten die arabischen

Zugregeln für Alfil (Läufer) und Fers (Dame).

☆ Strategisch gesehen wird der schwarze König zum Pendeln zwischen a3 und a4 gezwungen.

▼ 1.Tb1+ Ka2 2.Fc2 Ka3 3.Tb2 Ka4 4.Kb1 Ka3 5.Ka1 Ka4 6.Fb1 Ka3 7.Ta6 Ka4 8.Ac6+ Ka3 9.Tc2 Kb3 10.Tb6+ Ka3 11.Tc3+ Axc3# *Qui perd gagne!*

Wendeltreppe



N. N.

Bonus-Socius-Manuskript, 13. Jh.

□ **S # in genau 15 ++**

Vor sich haben Sie die zweite ↑Selbstmatt-Aufgabe der Geschichte. William Lewis konnte 1827 selbiges Diagramm in „Chess Problems“ mit Matt in 13 vorlegen – allerdings hatte er die im 13. Jahrhundert durchaus übliche Bedingung „genau“ ausgelassen.

☆ Zunächst muss der König die b-Linie entlang getrieben werden.

▼ **1.Sc6 Kb6 2.Sa5 Kb5 3.Sc4 Kb4 4.Sa3 Kb3 5.Sc2 Kb2 6.Sa1 Kb1 7.Tcb8+**
Szenenwechsel: Jetzt treibt der Turm den König auf der ersten Reihe weiter. **7...Kc1 8.Ta2 Kd1 9.Tc8 Ke1 10.Td8 Kf1 11.T~** (auf der jeweiligen Linie oder Reihe) **11...Ke1 12.Sb3 Kf1 13.Sd4 Ke1 14.Sf3+ Kf1 15.Tg2 hxg2#**
Die Lewis-Version: **9.Sb3 Ke1 10.Td2 Kf1 11.Tbd8 Ke1 12.Te8+ Kf1 13.Tg2 hxg2#** Ehrwürdig!

Im Wartesaal



N. N.

Bonus-Socius-Manuskript, 13. Jh.

□ # 2 +

In manchem Abdruck dieser uralten Stellung wurde der weiße König auf d3 einfach weggelassen. In der Tat könnte er ja auch auf c2 oder e2 stehen, ohne durch ein lästiges Springerschach aus seiner Ruhestellung vertrieben zu werden. Es geht im Bonus Socius offensichtlich nur ums

Prinzipielle. Doch auch das muss man in der nahezu symmetrischen Ausgangslage erst einmal sehen.

☆ Schaffen Sie zunächst perfekte Symmetrie.

▼ **1.Tg7** Schon geschehen. **1...Sc8/Sf7 2.Tg8#** oder **1...Se8/Sb7 2.Ta8#**
Altehrwürdig!

Tristan und Isolde



Georg Ernst

Deutsches Wochenschach 1913, Idee ca. 1290

■ # 3 ++

Thema/„Rekonstruktion“: Das um 1210 entstandene Fragment eines auf 30.000 Verse geplanten Romans von Gottfried von Straßburg ist eine wunderbare Bearbeitung des Tristan und Isolde-Stoffs. Die unvollendete Fassung Gottfrieds wurde um 1290 von Heinrich von Freiberg fertiggestellt. Da in diesem Versepos scheinbar eine konkrete

Stellung auf dem Schachbrett beschrieben wird (Königin Isolde spielt gegen König Marke), reizte es die Experten natürlich, sich an eine Rekonstruktion der Stellung zu wagen. Hierbei muss ein Schach mit dem Gegenschach eines Ritters (Springers), dieses dann wiederum mit einem Abzugsschach beantwortet werden können.

Der deutsche Problemkomponist Georg Ernst versuchte im „Deutschen Wochenschach“ 1913 als Erster, eine literarische Anmerkung aus dem Fragment Gottfrieds von Straßburg in eine brauchbare Problemstellung umzusetzen. Allerdings stellte er Läufer und Dame um, womit sich nur der Lösungsweg zeigte, nicht jedoch das Matt in drei Zügen, wie in diesem Diagramm gefordert.

☆ Es gelten die arabischen Zugregeln für Dame (Fers) und Läufer (Alfil). Damit darf sich der schwarze König einem nach heutigen Regeln unmöglichen Doppelschach durch „Dame“ (Fers) und „Läufer“ (Alfil) aussetzen.

▼ König Marke (Schwarz) gibt mit **1...Th1+** Schach, Isolde erwidert mit **2.Sb1+** (Gegenschach des Ritters), worauf König Marke mit **2...Kb3+** und undeckbarem Abzugsschach fortsetzt. Es folgt noch **3.La4 Txa4#** Rekonstruktion!

Treuer Gefährte



Nicholas de St. Nicholai

Bonus-Socius-Manuskript, 13. Jh.

□ # 2 +

Thema/Bonus Socius: Das bislang älteste bekannte europäische Werk über das Schach aus der Zeit des ausgehenden Mittelalters, eine wertvolle Handschrift auf Pergament, wurde erst 1854 in Florenz entdeckt. Bekannt wurde sie unter dem lateinischen Titel „Bonus Socius“ („treuer Gefährte“). Der Autor dieses Manuskripts aus der

Lombardei aus dem 13. Jahrhundert ist anonym geblieben, doch nimmt man heute mit großer Wahrscheinlichkeit an, dass Nicholas de St. Nicholai, ein Universitätslehrer, der Verfasser ist. Er präsentierte seinen Lesern 194 Schachprobleme, wobei altes arabisches und junges europäisches Material bunt durcheinander gemischt wurden.

Ein besonders gelungenes Problem darf Sie in längst vergangene Zeiten zurückführen.

☆ Eines der fünf möglichen Schachgebote führt rasch zum Ziel.

▼ **1.Tf7+ Sxf7 2.Sg6#** Wohlgefällig!

Bürger von Bologna



N. N.

Civis Bononiae, Ende 14. Jh.

□ # 5 ++

Die zweite bedeutende Problemsammlung des Spätmittelalters war der *Civis Bononiae* (wörtlich „Bürger von Bologna“), eine Sammlung von 288 Problemen; 191 davon wurden aus dem früheren *Bonus Socius* übernommen. Die hier präsentierte Aufgabe ist eines der frühesten Zugzwangsprobleme am Übergang zur Neuzeit.

☆ Anmerkung: Noch gelten die arabischen Regeln für Läufer (Alfil) und Dame/Wesir (Fers). Der Springer muss das Feld d5 erreichen und damit einen Zugzwang auslösen.

▼ **1.Se7+ Kh8 2.g7+ Kh7 3.g6+ Kh6 4.Sd5!** Dieser elegante Springerzug leitet die geniale neue Idee ein: Schwarz ist in Zugzwang und muss den Wesir von der Grundlinie wegbewegen. **4...Fc2 5.Th1#** Ohnmacht des Wesirs!

Das verschollene Buch



Francesch Vicent

Cesena-Manuskript 1495, Nr. 51

□ # 5 – **indem ein Bauer Schach bietet und der andere matt setzt +++**

Biografie: Es ist der Stoff zu einem kulturhistorischen Thriller. Im Jahr 1496 veröffentlichte Luis de Lucena in Salamanca sein später berühmt gewordenes Buch „*Repetición de amores y arte de axedres*“. Und bislang datierte man die Reform des Schachs fast ohne Widerspruch mit dem „Lucena“. Doch deuten Spuren auf ein noch älteres Werk hin. Schachdetektive von Antonius van der Linde bis Ricardo Calvo versuchten seit mehr als hundert Jahren vergeblich das sagenumwobene „*Libre dels jochs partits del schachs*“ des Francesch Vicent (1450 bis c.1512) zu finden. Es erschien 1495 mit hundert Schachproblemen und wurde von Lope de Roca und Pere Trincer in Valencia gedruckt. Doch das Buch selbst ist verschollen. Ein Hinweis auf den Vicent findet sich im Katalog des Klosters von Montserrat bei Barcelona zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Als das Kloster 1834 während eines Krieges in Brand gesteckt wurde, ging das letzte Exemplar des Vicent verloren. Und nun die Sensation: Der spanische Schachhistoriker José Garzón fand in Perugia und Cesena Manuskripte, die dem „spanischen Meister Francesco“, dem Schachlehrer der Lucrezia Borgia, zugeschrieben wurden. Und dieser ist niemand anders als der sephardische Jude Francesch Vicent, der nach der Vertrei-

bung aus Spanien in Italien eine neue Heimat und Identität gefunden hatte. Das ergab eine genaue Analyse der Manuskripte, die offensichtlich eine komplette Abschrift des verschollenen Buches darstellen. Doch der Thriller geht weiter: Das Cesena-Manuskript ist nahezu ident mit dem Buch des Lucena. Daraus zog Garzón die erstaunliche Schlussfolgerung, dass Vicent niemand anderer war als Lucena selbst. Die Suche nach dem Ursprung des modernen Schachs führt mehr denn je nach Valencia.

Im Spätmittelalter war die ↑Bedingungsaufgabe, wie sie hier gestellt wird, ungemein beliebt, verschwand jedoch ab dem 19. Jahrhundert fast völlig. Dennoch bleibt diese historische Aufgabe bis heute eine schön anzusehende Schachperle.

☆ Der Springer muss sich zum richtigen Zeitpunkt opfern.

▼ **1.Sb3 Kb8 2.Td8+ Ka7 3.Sa5** Mit Zugzwang wird nun der schwarze b-Bauer beseitigt. **3...bxa5 4.b6+ Ka6** Gemäß obiger Bedingung gibt der erste Bauer Schach und setzt der zweite matt. **5.b5#** Ästhetisch!

Obelisk



Francesch Vicent

Cesena-Manuskript 1495, Nr. 74

□ **# 6 mit dem Bauern ++**

Der Läufer c1 hat lediglich eine dekorative Funktion. Das wäre dem heutigen Problemcode entsprechend nicht denkbar, hatte aber zu seiner Zeit zweifellos eine gewaltige Wirkung auf den Betrachter, da alle Steine auf der c-Linie aufgefädelt sind.

☆ Der König muss auf das Feld b4 gelockt werden.

▼ **1.Td4! Kb8 2.Td8+ Ka7** Tempozüge, um den König auf der a-Linie nach unten zu treiben. **3.Sb5+ Ka6 4.Td3! Ka5 5.Ta3+ Kb4 6.c3#** Dekorativ!

Matt des Lucena



Luis Ramirez de Lucena / Francesch Vicent (1495)

↑ A

Repetición 1496

□ **# 5 ++**

Biografie: 1496 publizierte Luis de Lucena (c.1465 bis c.1530) die „Repetición de amores y arte de axedrez“, ein seltsames Lehrbuch über die Liebe und das Schachspiel, gewidmet Ferdinand und Isabella von Spanien. Dieses erste bekannte gedruckte Schachbuch – von dem heute nur noch

sechs vollständige Exemplare erhalten sind – enthält jene Regeln, nach denen wir heute noch spielen. Über den Autor weiß man wenig, mehr schon über seinen Vater, Don Juan Ramirez de Lucena, und zwar aus den Protokollen der Inquisition Torquemadas. Als Humanist trat Lucena senior für die Gleichberechtigung der Juden ein und entging nur knapp der Folter und dem Scheiterhaufen. Das Werk seines Sohnes enthält auch praktische Empfehlungen an den Schachspieler: „Spielst du während der Nacht mit nur einer Kerze, stell sie möglichst auf die linke Seite, denn dort stört sie weniger. Spielst du bei Tag, setze den Gegner gegen das Licht.“ Oder: „Spiel, wenn dein Gegner ausgiebig gegessen und getrunken hat.“ Obwohl das Werk des Lucena viele Druckfehler enthält und nach Antonius van der Linde geradezu die „kinderlichste Stufe“ des Übergangs vom alten zum neuen Schach repräsentierte, hatte es bahnbrechende Wirkung und großen Einfluss auf Zeitgenossen und spätere Autoren.

Die berühmteste Stellung aus dem Buch des Lucena ist über Jahrhunderte hinweg noch in jedem namhaften Lehrbuch aufgetaucht. Jüngere Forschungen scheinen zu bestätigen, dass diese Perle der Kombinationskunst, das erste „erstickte Matt“ der Kompositionsgeschichte, bereits im verschollenen Lehrbuch des Francesch Vicent zu finden gewesen sein musste. Ehre, wem Ehre gebührt!

☆ Der berühmte Springerzug auf f7 „erstickt“ den König im Eckfeld.

▼ **1.De6+ Kh8** Falls 1...Kf8 2.Df7#. **2.Sf7+ Kg8 3.Sh6++ Kh8 4.Dg8+! Txb8 5.Sf7#** Ersticktes Matt!

Narrenmatt



Gustavus Selenus

Das Schach- oder Königsspiel 1616

□ **H # 2 +**

Dieser Vorläufer zum modernen Hilfsmatt erschien bereits früh im berühmten Werk *Das Schach- oder Königsspiel* des Herzogs August II. zu Braunschweig und Lüneburg, der es unter dem Pseudonym Gustavus Selenus herausgab. Noch galt nicht die Hilfsmatt-Konvention mit Schwarz am Zug.

☆ Wie der Name sagt, ist das Lösungsbild kinderleicht zu finden.

▼ **1.f3 e5 2.g4 Dh4#** Insgesamt gibt es 8 Lösungswege, da der f- und der e-Bauer einen oder zwei Schritte vorwärts ziehen kann und zudem die Zugreihenfolge nicht starr sein muss. Kinderleicht!

Opferreigen



Philipp Stamma

Traité sur le jeu des Echecs 1737

□ # 9 ++

Biografie: Sein Schicksal ist kaum bekannt, und doch war der aus Aleppo in Syrien gebürtige Araber Philipp Stamma (1715–1808) eine der wichtigsten Persönlichkeiten für die Entwicklung des Schachspiels in Europa. Stamma hatte, vertraut man den wenigen erhaltenen Dokumenten, ein langes und entbehrungsreiches Leben. 1737 schrieb er,

soeben über Nordafrika in Paris angekommen, seinen „Traité sur le jeux des échecs“, ein Lehrbuch des Schachspiels nebst 100 Problemen, das bis ins 20. Jahrhundert nachgedruckt wurde. Sein Schicksal ist mit dem noch strahlenderen Zeitgenossen André Danican Philidor verquickt, aus dessen Schatten sich Stamma nie lösen konnte. Bahnbrechend war seine Erfindung der Standard-Notation, die die umständlichen alten Beschreibungen der Figurenbewegungen vergessen ließ. Eine Textprobe aus der ersten deutschen Ausgabe von Philidors Lehrbuch mag dies bestätigen: „I. Weiß: Der Bauer des Königs thut zwey Schritt. Schwarz: Auf die nemliche Art. II. Weiß: Der Laufer des Königs gehet auf das vierte Feld des Läufers von seiner Dame. Schwarz: Auf die nemliche Art.“ Im Klartext: 1.e4 e5 2.Lc4 Lc5. Wichtig war Stamma vor allem für die Komposition, gelang es ihm doch, Morgen- und Abendland im Schach endgültig zu versöhnen. Seine Probleme, die noch ganz der arabischen Tradition der Mansube verhaftet sind, nehmen schon vieles vom modernen europäischen Charakter der Problemkunst vorweg.

Stamma strebte mit seinen opulent überladenen Aufgaben eine sichtbare Ähnlichkeit zur praktischen Partie an. In Fritz Hoffmanns Tausend Jahre Schachprobleme wird dies als „sterbendes Theater in musealer Aufbereitung“ beschrieben, das jedoch noch immer an die große Kunst der Mansuben erinnert. Tauchen Sie ein in die Geschichte der Kompositionskunst.

☆ Der schwarze Monarch muss stets auf Trab gehalten werden, da Schwarz matt in einem Zug droht.

▼ 1.Lf4+! Ka8 2.Sb6+ axb6 3.Ta1+ Sa6 4.Txa6 bxa6 5.Lg2+ Ka7 6.Dxb6+ Kxb6 7.Sd7+ Ka5 oder 7...Ka7 8.Le3+ Tc5 9.Lxc5#. 8.Ld2# Opferbereitschaft!

Traité Nr. 71



Philipp Stamma

Traité sur le jeu des Echecs 1737, 71. Spiel

□ # 4 +

Überraschend modern wirkt Philipp Stammas Vierzüger selbst für den heutigen Löser. Das Feld für das tödliche Matt muss erst einmal geräumt werden, danach folgt der Gnadenstoß.

☆ Das Matt wird durch das Rössel erfolgen.

▼ **1.g6+ Kh8 2.g7+ Kh7 3.Txh6+! Txh6 4.Sg5#**
Wahrlich modern!

Doppelopfer



Ercole del Rio

Sopra il giuoco degli scacchi 1750

□ # 5 ++

Ercole del Rio war Stadtrat von Modena mit einer Leidenschaft für die praktische Seite des königlichen Spiels. Allgemein gilt Ercole del Rio als Begründer der italienischen Schachschule, die eine schnelle Figurenentwicklung als unabdingbar ansah. In seinem anonym gedruckten

Buch sind auch einige interessante Endspiele enthalten. Hier eines davon!

☆ Der König muss zunächst auf die h-Linie gelockt werden.

▼ **1.Tf8+! Kg7 2.Lh6+! Kxh6 3.Tg8 ~ 4.Th5+ Lxh5 5.g5#** Elementar!

Demonstrationsobjekt



N. N.

ca. 1780

■ **Schwarz am Zug setzt matt oder gewinnt die Dame ++**

Thema/Der Schachtürke: Johann Wolfgang Ritter von Kempelen (1734–1804) war Staatsbeamter unter Maria Theresia. In die Annalen des königlichen Spiels eingegangen ist er jedoch als Erfinder des Schachtürken, der ersten Schachmaschine der Geschichte, die mit der Zauber-

hand eines geschickt im Gerät verborgenen Schachmeisters agierte. Den faszinierten Spielern gegenüber saß jedoch eine in türkischem Stil gekleidete Puppe, die scheinbar auf mechanischer Basis die Züge ausführte.

Der Zufall wollte es, dass Kempelen auf Einladung der Kaiserin Zeuge einer Vorführung magnetischer Experimente wurde, die ein gewisser Jean Pelletier am Wiener Hof präsentierte. Er war sich danach gewiss, diese Darbietung durch eine noch bessere Erfindung überbieten zu können: Damit war der Weg zum Schachtürken frei. Europaweit begeisterte diese Schachmaschine in einer ersten Vorführwelle die Menschen. Sogar Napoleon wurde in einem Schaukampf bezwungen. (Apropos: das Wort „getürkt“ dürfte sich von diesem Automaten ableiten). Nach dem Tod Kempelens konnte Johann Nepomuk Maelzel den Schachtürken aus dem Nachlass erwerben und einen zweiten Begeisterungssturm entfachen. Leider fiel der Automat 1854 in den USA einem Feuer im Peale's Museum in Philadelphia zum Opfer. Zu diesem Zeitpunkt war das Geheimnis der Maschine allerdings bereits gelüftet.

Bei Demonstrationsvorführungen des „Türken“ wurde gerne das folgende Endspiel gezeigt. Die Verblüffung der Zuschauer über den ungewöhnlichen Zug war in der damaligen Zeit sicher gewaltig. Aber sehen Sie selbst.

☼ Der Schlüsselzug erfolgt mit dem Läufer, doch reicht 1...Lb3 wegen 2.a3 De4 3.De5! Dh1+ 4.De1 nur zum Remis.

▼ **1...Lb1! 2.a3** Nicht 2.Kxb1 Dd1#. **2...Dd1 3.Dd4** Am besten. **3...Ld3+! 4.Ka2 Db1+ 5.Kb3 Lc2+ 6.Kb4 a5+ 7.Kc4** Und nicht 7.Kb5 c6+ 8.Kc4 Da2+ 9.b3 Dxb3#. **7...Da2+ 8.Kb5 c6#** Auch **2.Df7 Dd1!** setzt matt oder verliert durch das Abzugsschach **3...Lg6+** zumindest die Dame. Verführerische Vorführung!

Barock



Louis Charles Mahé de Labourdonnais

Le Palamède 1837

□ **Weiß zieht und gewinnt ++**

Louis Charles Mahé de Labourdonnais, der große Meister des praktischen Spiels und Sieger über den Iren Alexander McDonnell, war inoffiziell der Weltmeister seiner Epoche. Im berühmten Café de la Régence stand ihm ein eigener Tisch zur Verfügung, wo Labourdonnais in seiner lebensfrohen Art jede Herausforderung annahm. Bisweilen konnte der große Meister aber auch auf dem Gebiet der Komposition überraschen.

☼ Der Schlüsselzug erzwingt doppelten Turmverlust oder ein Endspiel Dame gegen Turm.

▼ **1.e!** **Kxe7** Oder 1...Txb7 2.d8D+ Txd8 3.exd8D+. **2.d8D++ Kxd8 3.Txb8+** nebst 4.Txh8 mit Gewinn. *Elementar!*

Probleme

Das Komponieren von Schachproblemen gleicht dem Kartographieren gefährlicher Meere.

(Wladimir Nabokov, Literat und Problemkomponist)

Das Komponieren von Schachproblemen ist eine Kunstform, die gleichermaßen höchste Präzision wie spekulative Phantasie erfordert, ein wissenschaftliches wie ästhetisches Ringen mit dem Material, mitunter über mehrere Jahre hinweg. Im diesem Reich zählen in erster Linie Kreativität, Ästhetik und perfekte Technik. Es wird verlangt, ein Matt in einer bestimmten Zahl von Zügen auf das Brett zu zaubern. Dazu besteht der Wunsch nach Klarheit, Ökonomie und Exaktheit. Und zuletzt sollte der Löser durch unerwartete Denkmuster zur Bewältigung der Aufgabe angeregt werden. Querdenken wäre also optimal! Kegelschach, Zwickmühlen, Einmauerungen, Symmetrien, es gibt nahezu nichts, was nicht sein Ebenbild auf dem Schachbrett finden könnte. Vladimir Nabokov hat in seiner bildhaften Sprache das Komponieren von Schachproblemen als „Kartographieren gefährlicher Meere“ bezeichnet. Monate, mitunter Jahre vergehen, bis nach einer zündenden Idee an der Wasseroberfläche die darunterliegende Landschaft einer Problemwelt erforscht ist. Die Früchte dieser Arbeit dürfen Sie, geschätzte Leserinnen und Leser, in den folgenden Kapiteln genießen.

Zauberhafte Zweizüger

Vielleicht am reinsten, ungetrübt von Nebenabsichten, von Erwägungen der Nützlichkeit wie von ehrgeizigem Streben, bietet sich der geistvolle Genuss des Schachs im Problem an: Der Verstand ist im Schach vollkommen autonom, ein souveräner Herr, ein kleiner Schöpfer; (...) Und dieser Genuss der unbedingten geistigen Freiheit ist das Geheimnis.

(Arthur Gehlert, Problemkomponist und -theoretiker)

Probleme bis 1945

Älter als die älteste Partie ist die Problemkunst im Schachspiel: ein artistisches Solitaire, komponiert in monate-, oft jahrelangem Ringen mit einer eindeutigen Lösung. Meist steht ein einfaches Matt an der Tagesordnung,

doch gilt es, den tückisch verborgenen Weg zum Ziel zu finden. Gerade im 20. Jahrhundert sprengte die Problemkomposition alle Grenzen der Vorstellung und führte die alte Mechanik in ungeahnte neue Dimensionen, in „Präzisionsmalereien“, wie es Marcel Duchamp einmal ausdrückte. Wir präsentieren im Folgenden einige klassische Ideen im Zweizüger.

„Orgelpfeifen“



Sam Loyd ↑ F M

Chess Monthly 1857

□ # 2 ++

Im Idealfall gibt es für Weiß auf jeden schwarzen Zug nur eine Antwort zum geforderten Gewinn. Bei diesem berühmten Loyd-Klassiker, einem „Verstellungswunder“, hat die Dame jedoch nach bestimmten Zügen des schwarzfeldrigen schwarzen Läufers oder nach Blockierung

durch den Turmzug auf e7 jeweils zwei Gewinnwege (in der Fachsprache: ↑ Dual). Im Jahr 2008 wurde dieses kleine Manko von Matthew van Eerde korrigiert, indem er einen zusätzlichen schwarzen Bauern auf a7 stellte und damit das Feld b6 kontrollierte. Hier das Original:

☆ Der Schlüsselzug wird mit der Dame ausgeführt.

▼ **1.Da5!!** und nun **1...Lb7 2.Sf5#** oder **1...Ld7 2.Dd5#** oder **1...Le6 2.De5#**; **1...Lf5 2.Sxf5#** oder **1...Td7 2.Sf5#** oder **1...Td6 2.Dxb4#** oder **1...Td5 2.Dxd5#** oder **1...Te7 2.Db6#/Dxb4#** oder **1...Te5 2.Dxe5#** oder **1...Lc5 2.Da1#** oder **1...Ld6 2.Dd5#** oder **1...Le7 2.De5#** oder **1...Lg7 2.Db6#/Dxb4#** oder **1...Lh6 2.Db6#/Dxb4#**
Irrwitz!

Klassischer Wenigsteiner



George Edward Carpenter ↑ F

Dubuque Chess Journal 1873

□ # 2 ++

George Edward Carpenter, ein begnadeter Komponist des ausgehenden 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts, schuf zahlreiche trickreiche Zweizüger, bisweilen mit minimalem Material. Ein Beispiel ist dieser ↑ „Wenigsteiner“, ein in Problemkreisen verwendeter Ausdruck für Stel-

lungen mit maximal 4 Figuren. Sollte für Löser ein Kinderspiel sein, mag man meinen. Doch stoppen Sie einmal, wie lange Sie für diese Aufgabe brauchen.

☼ Der Schlüsselzug führt vom König weg.

▼ **1.Dh3!** Was für eine Raumausnutzung! **1...Ke4 2.Tc4#** Geradlinig!

Kreuzbild



Hermann Feodor Lehner

Österreichische Schachzeitung 1874

□ # 2 ++

Bei offener Stellung darf Weiß aus einer große Zahl von Zügen wählen. Doch ganz entgegen dem Sprichwort führt hier nur ein Weg nach Rom. Geschaffen wurde diese frühe ↑ Miniatur vom Co-Autor des Turnierbuchs *Der erste Wiener Schachkongreß 1873* und Herausgeber der *Österreichischen Schachzeitung* (1872–1875) Hermann Lehner.

☼ Der Schlüsselzug stellt eine Mattdrohung auf.

▼ **1.De5** Droht **2.Dh2#**. **1...Kg1 2.De1#** oder **1...Lxe5 2.Td1#** oder **1...Lg1 2.De4#** Elegant!

Mathematische Poesie



Philipp von Klett ↑ F

Schachprobleme 1878

□ # 2 +

Der hochdekorierte Berufsoffizier Philipp von Klett war einer der bedeutendsten Vertreter der altdeutschen Schule. Er selbst bezeichnete Schachprobleme als „mathematische Poesie“. Und ganz passend dazu verlangt dieser Zweizüger nach formallogischem Denken, eigentlich sogar nach retrograder Analyse.

☼ Welches war der letzte Zug von Schwarz? Das ist die entscheidende Frage.

▼ **1.gxf6.p.** Denn f7-f5 war der letzte schwarze Zug. Damit droht **2.Df5#**. **1...gxf6+** Oder **1...Kxg4 2.Dd1#**. **2.Sxf6#** Rückblickend betrachtet!

American Indian



Sam Loyd ↑ F M

New York Sunday Herald 1889

□ # 2 ++

Lassen Sie sich vom Namen dieses Problems nicht täuschen. Dies war die Originalbezeichnung des Autors Samuel Loyd. Und er wollte damit wohl eine Anspielung auf den berühmten, zwanzig Jahre zuvor publizierten „Inder“ machen, mit dessen Schnittpunktüberschreitung diese Aufgabe jedoch nichts zu tun hat. Möglicherweise spielt Loyd auch auf den damals noch wilden Wilden Westen an, mit „Cowboys and Indians“ als Hauptprotagonisten.

☆ Ein langer Rückzug macht den ersten Schritt vorwärts.

▼ **1.Lf8!** Mit der Mattdrohung durch Dame nach a1. **1...Lxb2 2.Lxh6#** oder **1...Kxb2 2.Da3#** oder **1...Sc2 2.Dxc2#** oder **1.~ 2.Da1#** Schelmisch!

Doppel-Modellmatt



Hermann von Gottschall

Deutsche Schachzeitung 1892

□ # 2 +

Rechtsanwalt, Schachmeister, Biograf Adolf Anderssens und Leiter der *Deutschen Schachzeitung* – das ist Hermann von Gottschalls Steckbrief in Kurzform.

☆ Der Schlüsselzug hat hier Opfercharakter.

▼ **1.Lf5!** Mit der Drohung **2.Dxe6#**. **1...Kxf5 2.Df3#** oder **1...exf5 g8S#** Kleiner Schritt – große Wirkung!

Blick in die Zukunft



Arthur Ford Mackenzie ↑ F

Otago Witness 1900, 2. ehr. Erw.

□ # 2 ++

Geboren in Kingston, Jamaika, gestorben in Kingston, Jamaika! Arthur Ford Mackenzie, zweifellos einer der sesshaftesten Schachkünstler der Geschichte, war eigentlich englischer Abstammung. 1896 erblindete Mackenzie, was ihn jedoch nicht vom Schaffen weltweit publizier-

ter Meisterwerke („von Neuseeland bis Russland, von den USA bis Indien“) abhielt. Ein herausragendes Beispiel soll diese Behauptung bestätigen.

☆ Ein Königszug macht den Auftakt.

▼ **1.Kh1!!** Wieso wird der König gerade in die Ecke gestellt? Auf 1.Kg1? folgt 1...Ld4 bzw. auf 1.Kh3? Lc8. **1...Ld4 2.e4#** oder **1...Le5 2.Le6#** oder **1...Lf6 2.Dg2#** oder **1...Lc6/Lc8 2.L(x)c6#** oder **1...c4 2.b6#** oder **1...La8 2.Dxa8#** Fesselungsfallen!

Vergeblicher Fluchtversuch



Miroslav Havel ↑ F

Deutsches Wochenschach 1900

□ # 2 ++

Um die Jahrhundertwende war Miroslav Havel (eigentlich Miroslav Košťál) als Ingenieur bei den Österreichischen Staatsbahnen tätig. Technisch ausgefeilt sind auch seine Kompositionen, deren besonderes Kennzeichen das Fehlen von weißen Bauern ist. Havel gilt als wichtiger Vertreter der Böhmisches Schule.

☆ Der Schlüsselzug erfolgt mit dem Turm.

▼ **1.Tg4!** Und schon ist Schwarz im Zugzwang. **1...Kc1 2.Tc4#** oder **1...Kb3 2.Dxd1#** oder **1...Kd3 De4#** oder **1...L~ Db1#** Mattbildzauber!

Zweckreinheit gefragt!



Walther von Holzhausen ↑ F M

Akademische Schachblätter 1901

□ # 2 ++

Biografie: Knapp vor der Wende zum 20. Jahrhundert wurde Walther Freiherr von Holzhausen (1876–1935) Reserveoffizier der k.u.k. Armee. Seine natürliche Begabung für mathematische Studien sollte ihm später sowohl als Lehrer an einer Kadettenschule als auch als Komponist wunderbarer Schachaufgaben eine gewaltige Hilfe sein.

Schon sein Erstlingswerk „Brennpunktprobleme“ (1908) zeigte den bahnbrechenden Einfluss, den Holzhausen als Schüler von Johannes Kohtz und Carl Kockelkorn ausüben sollte. 1928 folgte mit „Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem“ das für eine Generation prägende Standardwerk.

Die Mattforderung in zwei Zügen scheint bei der weißen Übermacht fast nur Formsache zu sein. Doch ganz so einfach ist die Sache nun auch wieder

nicht. Das scheinbar offensichtliche Turmschach auf c8 wird mit Kxb7 und Befreiung des Königs beantwortet. Danach führt kein Zug mehr zwingend zum Matt. Wo also liegt des Pudels Kern?

✧ Suchen Sie einen guten Springerzug, wenn dies auch gegen die Intuition zu sein scheint.

▼ **1.Sa7!!** Nur dieser Zug ermöglicht das geforderte Matt in zwei Zügen. **1...Kxa7 2.b8S#** oder **1...Kxc7 2.bxa8S#** oder **1...Txa7 2.Tc8#** Ein echter „Holzhausen“!

Springerrad



Godfrey Heathcote ↑ F M

Hampstead and Highgate Express 1905

□ # 2 ++

Mit dieser Aufgabe ist Godfrey Heathcote ein ↑ „Task“ gelungen, in diesem Fall der letztlich vergebliche „Abwehrsprung“ des schwarzen Rössels auf alle acht möglichen Zielfelder. Der sprechende Name dafür: Springerrad.

✧ Eine Schwerfigur muss den Auftakt machen.

▼ **1.T1c7!** Mit der Drohung **2.Sc3#**. **1...Sc6 2.Tcd7#** oder **1...Se6 2.Ted7#** oder **1...Sb5 2.Tc5#** oder **1...Sf5 2.Te5#** oder **1...Sf3 2.De4#** oder **1...Se2 2.Dxh5#** oder **1...Sc2 2.b4#** oder **1...Sxb3 2.Dd3#** Achtender!

Zum Dessert?



Walter Pulitzer

Chess Player's Scrap Book 1907

□ # 2 ++

Wilhelm Steinitz soll über den Zweizüger Walter Pulitzers, der erst Jahre nach Steinitz' Tod erschien, folgendes gesagt haben: „Ich dachte, dass kein Zweizüger zu schwer sein könne, um während eines kurzen Desserts gelöst zu werden.“ Nun, nach einer Viertelstunde war Steinitz mit seinem Schachlatein am

Ende. Später musste er anerkennend zugeben, zum ersten Mal in 35 Jahren bei einem Zweizüger sein persönliches Limit von einer Viertelstunde überschritten zu haben. Der Schlüsselzug darf schlichtweg als genial bezeichnet werden.

✧ Nur die mächtige Dame kann die Mattvoraussetzung schaffen.

▼ **1.Df6!!** Schwarz hat nun 19 (!) Züge zur Wahl, doch alle führen zum sofortigen Matt. Die interessantesten Beispiele: **1...exd4 2.Dxd4#**; **1...e4 2.Tb3#**; **1...Lxc2 2.Df3#**; **1...Le4 2.Df2#**; **1...Lg6 2.Df3#**; **1...Sg6 2.Sxf5#**; **1...Sd5 2.Sxf5#**; **1...Ke4 2.Dxe5#** Zum Dessert!

Endstation Modellmatt



Leonid Iwanowitsch Kubbel ↑ F

Národní Listý 1909

□ # 2 ++

Biografie: Leonid Iwanowitsch Kubbel (1892–1942; der eigentliche Name war Karl Arthur Leonid (Kubbel hatte deutsche Vorfahren) war einer der großen Meister der Komposition. Im bürgerlichen Beruf war Kubbel Chemie-Ingenieur. Leider starb dieser kreative Denker viel zu früh, während der Leningrader Blockade am schrecklichen Höhepunkt des

Zweiten Weltkriegs. Kubbel konnte mehr als 120 erste Preise und über 500 Auszeichnungen für seine Studien und Probleme einheimen. Auch seine beiden Brüder Arwid und Evgeni waren hervorragende Studienkomponisten und machen das Cevre dieser Familie zu einem gigantischen Fundus von über 1.000 Kompositionen. Leonid Kubbel wird unvergessen bleiben!

Mit diesem frühen Zweizüger hinterließ Leonid Kubbel bereits als Siebzehnjähriger seine unverwechselbare Handschrift, die ihn im Kunstschach zu einem Giganten heranreifen ließ.

☆ Ein Zugzwang muss erzwungen werden.

▼ **1.Da2** Schwarz ist im Zugzwang. **1...Kc6 2.Dd5#** oder **1...Kxa8/Sc6 2.c8D#** oder **1...Sb5 2.c8D#** oder **1.Sc8 2.d8S#** Zugzwang!

In Fesseln



Julius Zdeněk Mach

Turnier des Deutschen Schachbundes 1910

□ #2 +

Als Übersetzer von wissenschaftlicher und belletristischer Literatur aus dem Englischen war Zdeněk Mach vielseitig im öffentlichen Dienst tätig. Daneben schuf er ab 1894 mehr als 350 Kompositionen, die meisten im Geist der Böhmischen Schule.

☆ Der Schlüsselzug erfolgt mit einem Turm.

▼ **1.Tg5!** Der Zugzwang erlaubt drei ↑ Modellmatts. **1...L~ 2.Dg7#** oder **1...Lf7 2.Db4#** oder **1...Kg8 2.Txe8#** Vielseitig!

Pickaninny-Thema



Henry Wald Bettmann / Murray Marble

Gazette Times 1915

□ # 2 ++

Thema/Pickaninny: Das berühmte Pickaninny-Thema, mit vier Bauernzügen von der siebenten Reihe, die zu vier verschiedenen weißen Fortsetzungen führen, wird hier vom Autorenteam Bettmann/Marble in einer rekordverdächtigen Miniatur dargestellt.

☆ Wie gesagt, nach dem Schlüsselszug bleiben

Schwarz vier Bauernzüge – doch aller Abwehrkampf bleibt vergeblich!

▼ **1.De8!** Nun hat Schwarz vier Bauernzüge zur Verfügung. **1...cxb6 2.Db5#** oder **1...c6 Dh5#** oder **1...c5 2.De4#** oder **1...cxd6 2.Th5#** Bauernwiderlegung!

Echomodellmatt



Friedrich Martin Palitzsch ↑ F

Deutsches Wochenschach 1917

□ #2 ++

Friedrich Palitzsch war ein wichtiger Theoretiker der Neudeutschen oder Logischen Schule, der ab 1918 systematisch die Möglichkeiten seiner „Dresdner Idee“ untersuchte. Hier ein reizvoller Zweizüger mit drei ↑ „Echomodellmatts“.

☆ Eine Figur nähert sich im Schlüsselszug dem schwarzen Monarchen.

▼ **1.Te1!** **Kxe1 2.Lc3#** oder **1...Kc2 Dd1#** oder **1...Kd3 De2#** Ähnliche Mattbilder!

Kreuzschach



Comins Mansfield ↑ F M

Good Companion Chess Club 1917, 1. Preis

□ # 2 ++

Alain White, der große amerikanische Sammler von Schachkompositionen, hat Comins Mansfields Aufgabe überschwänglich als ↑ „Standard-Kreuzschachproblem des 20. Jahrhunderts“ bezeichnet. Ado Kraemer und Erich Zepler wiederholten dieses Urteil in ihrem Buch *Problem-*

kunst im 20. Jahrhundert. Wenn auch fast schon schutzlos von weißen Figuren umringt, muss der schwarze Monarch doch erst kurzfristig zur Strecke gebracht werden. Mit Brachialgewalt lässt sich dieses preisgekrönte Problem jedoch auf Anhieb lösen. Das Lebenswerk dieses großen Komponisten beläuft sich auf 980 Zweizüger, von denen mehr als 100 einen Preis gewinnen konnten.

✧ Eine weiße Figur muss mitten ins Getümmel gestellt werden, doch Achtung: Schwarz droht ein Abzugsschach mit dem Springer c4.

▼ **1.Le4!!** mit der Drohung **2.Sxc4#**. **1...Se5+ 2.Td3#** oder **1...Sxd6+ 2.Ld3#** oder **1...Sxe3+ 2.Sb5#** oder **1...Sd2+ 2.Sc4#** Gewaltiger Schlüsselzug!

Springerrad in Schwarz



Harry Viggo Tuxen ↑ F

The Fairy Chess Review 1918

□ # 2 +++

Harry Viggo Tuxen fand spezielles Interesse am Zweizüger, wobei ihm bisweilen Stellungsbilder gelangen, deren Lösungsverlauf überaus befriedigend für das Auge ist.

✧ Hier muss zunächst eine Mattdrohung durch den Springer erfolgen.

▼ Mit **1.Sf3!** wird die starke Drohung **2.Sd2#** aufgestellt, die insgesamt durch acht Züge des Rappen, einem vollen Springerrad, gekontert werden kann, doch letztlich umsonst: **1...Sc2 2.Dd3#** oder **1...Sb3 2.Dxb1#** oder **1...Sb5 2.Lxb7#** oder **1...Sc6 2.Dd5#** oder **1...Se6 2.Te5#** oder **1...Sf5 2.Tg4#** oder **1...Sxf3 2.exf3#** oder **1...Sxe2 2.Dxe2#** Auch **1...Tb2 2.Dxd4#** ist ein hoffnungsloses Unterfangen. Leichtfüßig!

White for White



Alain Campbell White ↑ F M

Good Companion Chess Club 1920

□ # 2 ++

Biografie: Kaum ein anderer Problemkomponist war derart aktiv um die Popularisierung der Problemkunst bemüht wie dieser große amerikanische Sammler Alain Campbell White (1880–1951). Nach einer Begegnung mit Sam Loyd 1891 war White, von Beruf Botaniker, mit dem Kompositionsbazillus angesteckt. Im Jahr 1914 gründete er den berühmten „Good Companions Club“, dem fast alle Schachkomponisten jener Tage

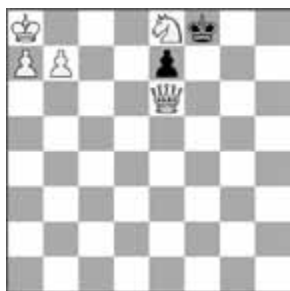
angehörten. Mit zwölf Jahren erbte Alain White eine Sammlung von circa 5.000 Dreizü-
gern, die er bis Mitte der dreißiger Jahre auf eine Viertelmillion ausbaute. Legendar wurde
Whites 44-bändige „Christmas Series“ (1905–1944), die er mit dem Weihnachtsgruß
„Wishing You a Merry Christmas“ in alle Welt versandte.

Edward Winter schreibt in seinen exzellenten Chess Notes (frei übersetzt):
„Obwohl der Schlüsselpzug ein Abwartezug ist, ist er alles andere als inaktiv.
Genau genommen kann er sogar als der erstaunlichste Schlüsselpzug im gan-
zen Reich des Problemschachs betrachtet werden.“ Alain Campbell White
hat sich damit zweifellos ein Denkmal gesetzt.

✧ Die stärkste Figur am Feld muss zunächst eine versteckte Drohung auf-
bauen.

▼ **1.Da1!!** Ein verblüffendes Damenopfer, und es ist auch schon vorbei.
1...Dxa1+ 2.c3#; 1...Dxb3 2.Dxc1#; 1...Db2+ 2.Lc3#; 1...Dxc2 2.Dxc1#;
1...Lb2+ 2.c3#; 1...Lxd2 2.Dxb1# *White for White!*

Letzte Zuflucht



Thomas Rayner Dawson ↑ F

The Chess Amateur 1920

□ # 2 +

Der „Märchenschach-König“ – ein Name, der
Thomas Rayner Dawson wahrlich zur Ehre ge-
reicht – ist hier auf „orthodoxem Territorium“
zu bewundern.

✧ Schwarz muss zum Schlagen des Springers
gezwungen werden. Denn im ↑ Satzspiel käme
auf **1...Kxe8** sofort **b8D#**.

▼ Der Zugwechsel funktioniert wie folgt: **1.b8S!** Damit wird das Feld d7
überdeckt. **1...Kxe8 2.Dg8#** Mit Vorbereitung!

Fesselungen à la Houdini



Charles William Sheppard

Good Companion 1921, 1. Preis

□ # 2 ++

Das Brett ist übervoll an ↑ Halbfesselungen, die
bei Aufhebung sofort zum Matt führen. Dennoch
muss der Schlüsselpzug erst einmal gefunden wer-
den. Ganz zu Recht konnte Sheppard mit diesem
Zweizüger einen ersten Preis einheimsen.

✧ Der Läufer eröffnet hier den Weg zum Matt.

▼ **1.Lg6!!** Damit droht der tödliche Bauernzug auf d4. Alle Abwehrversuche sind vergeblich. **1...Scb5 2.Tc5#** oder **1...Sdb5 2.Te6#** oder **1...Se6 2.De4#** oder **1...Sf5 2.Df4#** oder **1...f5 2.Dd4#** oder **1...Dxg4 2.Sxg4#** oder **1...Lxc6+ Sxc6#** Reichhaltigkeit!

Böhmische Miniatur



Ladislav Knotek

Prager Presse 1922

□ # 2 ++

Äußerste Ökonomie zeichnet diesen vielschichtigen Zweizüger des wichtigen Vertreters der Böhmischen Schule, Ladislav Knotek, aus. Mit nur sieben Steinen werden gleich drei ↑ Modellmatts aufs Brett geworfen, wobei dem schwarzen Monarchen ganze fünf Fluchtfelder offen

stehen. Allein, es gibt keinen Ausweg.

☆ Ein kleiner Hüpfel leitet das Ende ein.

▼ **1.Sh3!** **Kh5 2.Dd1#** oder **1...Kf5 2.Se3#** oder **1...Kxh3/Kf3/Kg3 2.Te3#** Vergebliche Flucht!

Feuer am Brett



Arnoldo Ellerman ↑ F

Guidelli Memorial Turnier 1925, 1. Preis

□ # 2 ++

Von manchen Kritikern wird dieses Problem aus der Hand des argentinischen Schachkünstlers Arnoldo Ellerman als der beste Zweizüger der Geschichte gesehen. Durchaus verständlich, kommen doch hier alle weißen Figuren zur maximalen Wirkung, mit immens durch-

schlagskräftigen Abzügen. Alles beginnt mit einer tödlichen Drohung.

☆ Greifen Sie zunächst einmal zu einem der Türme.

▼ **1.Td7!!** Droht **2.Df4#**. Nicht **1.Td6? Dd4** oder **1.Td8? Df2** oder **1.Td1? Dd2**. **1...De5 2.Sc5#** oder **1...Dd4 2.Sd6#** oder **1...Dh8+ 2.Sd8#** oder **1...Lf2 2.Dxh1#** oder **1...Lf3 2.Dd3#** oder **1...Td4 2.Te7#** Bunte Vielfalt!

Falscher Anzug



Axel Åkerblom

Svenska Dagbladet 1925

□ ■ # 2 ++

Erst auf den zweiten Blick entpuppt sich dieses Minimal von Axel Åkerblom als kleine, versteckte Retroaufgabe. Schwarz hat keinen letzten Zug, also muss er selbst am Zug sein.

✧ Alle vier Möglichkeiten, dreimal mit dem Bauer, einmal mit dem König, werden jedoch geschickt widerlegt.

▼ **0...fxe6 1.Sh3 e5 2.Le4#** oder **0...f6 1.Sf3 f5 2.Th6#** oder **0...f5 1.Kf2 ~ 2.Th6#** oder **0...Kxg1 1.Tf6 Kh1 2.Tf1#** Requiescat in pace!

Fernräumung



Ado Kraemer ↑ F M

Bochumer Anzeiger 1926

□ # 2 +

Biografie: Ado Kraemer (1898–1972) wurde wegen seiner großen Verdienste um das Problemschach zum Ehrenmitglied der Zeitschrift „Die Schwalbe“ ernannt. Nach Abschluss des Gymnasiums 1915 mit der Kriegsfähigkeitsprüfung und nachfolgendem Studium arbeitete Kraemer überaus erfolgreich als Oberregierungsrat im Fränkischen Weinbauverband. Kraemer war Träger der Staatsmedaille des bayerischen Landwirtschaftsministers. Schachlich wird Ado Kraemer oft mit dem befreundeten Komponisten Erich Zepler in einem Zug genannt, vor allem wegen der zahlreichen Gemeinschaftswerke dieser herausragenden Schachdenker. Zepler lieferte die genialen Ideen und Kraemer konnte diese konstruktiv verwirklichen. Die kürzlich erschienene Biografie von Ralf Binnewirtz gestattet einen tieferen Einblick in das Leben und Wirken dieses Kompositionsgenies.

Diese Komposition ist nicht wirklich schwer, dafür umso eleganter. Dennoch muss man den Schlüsselzug erst einmal sehen.

✧ Der Dame sollte zunächst einmal mehr Bewegungsfreiheit gegeben werden.

▼ **1.Tc8! Kxg3 2.Dc7#** Fernräumung angesagt!

Schlüssel zum Matt



Lew Iljitsch Loschinski ↑ F

Tijdschrift van de Koninklijke Nederlandse Schaakbond 1930

□ # 2 ++

Biografie: Erfindungsgeist und hohe Kompositionstechnik erlaubten es Lew Iljitsch Loschinski (1913–1976), dem 14-fachen UdSSR-Meister bei Zwei- und Dreizügern, selbst schwierigste Ideen in künstlerisch ansprechender Form darzustellen. Seine 166 ersten Preise und mehr als 400 Auszeichnungen zeugen davon. Loschinskis Arbeitsschwerpunkte lagen zeitlebens bei den logischen und strategischen Themen, außerdem war der gebürtige Warschauer stets offen für neue Ideen. Was immer an Auszeichnungen für hochklassige Kompositionen zu vergeben war, Lew Loschinski, einer der vier ersten Großmeister der Schachkomposition (↑ Anhang), konnte niemals übersehen werden.

Der Schlüsselzug ist kaum zu sehen, was bei der Vielzahl der Verteidigungsstrategien auch nicht wirklich erstaunt.

☆ Es ist eine Leichtfigur, die hier den ersten kleinen Schritt unternimmt.

▼ **1.Lb3!** Trotz verschiedenster Abwehrversuche gibt es nun nichts mehr zu retten: **1...Tb7 2.Tc6#** oder **1...Lb7/Ta6 2.Te7#** oder **1...Tg7 2.De5#** oder **1...Lg7 2.Dxf7#** oder **1...Lf6 2.Dg4#** und **1...f6 2.De4#** Reichhaltiges Menü!

Mit Spielwitz



Hans Wilhelm Klüver ↑ F

Am Schachbrett 1934

□ # 2 +

Hans Klüver war ein bedeutender deutscher Schachkomponist, der in jungen Jahren dem Zweizüger frönte, später dann vor allem von Retro-Aufgaben und Märchenschach angetan war. Klüver brachte auch zahlreiche neue theoretische Ideen ins Problemschach ein. Zudem war er der Erfinder des Doppelzugschachs und des Dynamoschachs.

☆ Der Schlüsselzug, zugleich ein Opfer, gibt dem schwarzen König ein wenig Freiraum.

▼ **1.Td5! Kxd5 2.Sc3#** oder **1... f5 2.Sc3#** oder **1...exd5 2.Ld3#** oder **1...Kf5 2.Ld3#** Witzig!

Dualvermeidung



Paul Keres ↑ F

Schachvärlden 1934

□ # 2 ++

Paul Keres, der unvergessene Großmeister aus Estland, der vielleicht beste Spieler, dem nie ein Titelkampf um die Schachkrone vergönnt war, konnte auf praktisch allen Schachbühnen glänzen, gleich ob Partie, Fernschach, Studie oder, wie hier, mit Problemaufgaben.

☆ Ein „geradliniger“ Zug macht den Auftakt.

▼ **1.Th4!** Und schon droht **2.Tb4#**. Die Abspiele **1...Te4 2.Db1#** bzw. **1...Txe6+ Lxe6#** und **1...c5 2.Lxa4#** sind weniger spektakulär. Dafür bringen die Entfesselungsversuche **1...Le4 2.Sd4#** (nicht **2...Sc5+? Kb4**) sowie **1...Se7 2.Sc5#** (nicht **2.Sd4+? Kb4**) ein elegantes Ende. Unschöne Duale als Mattzug werden damit vermieden. Mit *Meisterhand!*

Sperrläufer



Ewgeni Iwanowitsch Umnov ↑ F M

Schachmaty v SSSR 1945

□ # 2 ++

Der vielseitige Autor Ewgeni Umnov begann seine Kompositionskarriere mit Zweizüglern, um später ins Fach der Studie zu wechseln. In mehreren viel beachteten Büchern vergleicht Umnov Problem, Studie und Partie.

☆ Eine Mattdrohung in einem Zug macht den Auftakt.

▼ **1.Sh6!** Damit droht ganz einfach **2.Sg8#**. Der Läufer auf e8 hat nun eine Vielzahl von Möglichkeiten zur Verfügung, doch auf alle diese Züge gibt es eine kongeniale Antwort. **1...Lb5 2.Lxb2#** oder **1...Lc6 2.Te6#** oder **1...Ld7 2.Le7#** oder **1...Lf7 2.Dxg7#** Nicht aber funktioniert **2.Dxh4+ g5**. Oder **1...Lg6 2.Dxh4#** oder **1...Lxh5 2.Sxh5#** oder **1...gxh6 2.Dxh4#** oder **1...~ 2.Sg8#** *Clever!*