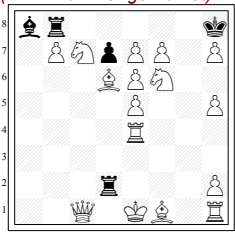


## Die Preisaufgaben und ihre Lösungen

**P11 Oscar E. Burger**  
Chess Pie III 1936  
(H. M. Lommer gewidmet)



Selbstmatt in 13 Zügen

(Super-Valladão  
in Exzelsior)

Weiß am Zug zwingt  
Schwarz den weißen König  
innerhalb von 13 Zügen  
mattzusetzen.

**Lösung zu P11:**  
(Oscar E. Burger, Selbstmatt in 13 Zügen)

Zunächst die **Autorlösung**: s#13  
**1.f8D+** Tf8: 2.ef8:T Kg7 3.Sce8+ Kh6 4.ba8:L Kg5 5.Lh3 Kh6  
6.0-0 Kg5 7.h8S Kh6 8.Sg6 Kg5 9.Th8 de6: 10.Lf5 ef5: 11.Tg4+  
fg4: 12.h4+ gh3:e.p. 13.Lh1 h2#. - Ein früherer Zug des schwarzen Bauern (de6:) bringt lediglich eine Zugumstellung, aber keine Änderung im Lösungsverlauf.

Oscar E. Burger vereinigt hier bereits 1936 vier schwierige Problemthemen in nur einer einzigen Aufgabe:

- eine aufeinanderfolgende Umwandlung in D, T, L, S
- die Rochade (0-0) durch Weiß
- den En-passant-Schlag
- einen (fast kompletten) Exzelsiormarsch des schwarzen Bauern.

Harold M. Lommer nannte dieses Selbstmatt im Chess Pie III ein "Meisterstück". Er schreibt: "*The appended Masterpiece, which I give with notes by the author, is a remarkable problem indeed, and must almost be unparalleled. It embodies no less than four distinct themes, every one of which is difficult enough to be realised on its own, let alone to be cumulated into a single composition. A really amazing performance!*"

Bereits beim Schwalbe-Treffen 2007 bezeichnete **Werner Keym** das Selbstmatt jedoch als nebenlöslich. Olaf Jenkner, der das Stück freundlicherweise mit seinem (selbst programmierten) Schachprogramm zum Lösen von Selbstmatts prüfte, lieferte dann auch prompt auf einigen eng beschriebenen PC-Ausdrucken mehrere Lösungen mit allen Varianten und Dualen. Hier die Hauptvarianten der von Olf Jenkner gefundenen Nebenlösungen:

**Nebenlösung (1) in 11 Zügen:** **1.e8D+** Te8: 2.fe8:D+ Kg7 3.h8L+ Kh6 4.Df8+ Kg5 5.Tg1+ Kf5 6.Sf6+ Ke4: 7.Tg4+ Ke3 8.ba8:D de6: 9.Dc3+ Td3 10.Daa3 Tc3: 11.Dc1+ Tc1:# - bzw. 1..... Kg7 2.h8L+ Kh6 3.f8D+ Kg5 4.Tg1+ Kf5 5.Sh7+ Ke4: 6.Tg4+ Ke3 7.Db8: de6: 8.Dc3+ Td3 9.La3 Lb7: 10.Db7: Tc3: 11.Lc1+ Tc1:#; oder nach: 7..... Lb7: 8.Db7: de6: 9.Dc3+ Td3 10.La3 Tc3: 11.Lc1+ Tc1:#

**Nebenlösung (2) in 11 Zügen:** **1.e8T+** Te8: ... usw. (ein anderer Schlüsselzug bei sonst identischen Lösungsverlauf wie bei Nebenlösung (1)).

**Nebenlösung (3) in 12 Zügen:** **1.f8D+** Tf8: 2.ef8:T+ Kg7 3.Tg4+ Kh6 4.ba8:L de6: 5.Scd5 ed5: 6.Tg2 d4 7.Le4 d3 8.Sg8+ Kh5: 9.Lf3+ Kh4 10.Dc4+ Kh3 11.Tg1+ Tg2 12.Ld1 d2#

Aber auch zwei Teilnehmer des Preisausschreibens "kochten" unabhängig davon dieses Selbstmatt und fanden kürzere, abweichende Lösungen als vom Autor vorgesehen:

Von **Wolfgang Reindl** wird der weiße König in dieser Variante mattgesetzt: **1.f8D+** Tf8: 2.ef8:T+ Kg7 3.h8L+ Kh6 4.ba8:T(D) de6: 5.Ta1 Kg5 6.Dd2:+ Kf5 7.Sh7+ Ke4: 8.Db4+ Ke3 9.Tf5 ef5: 10.Sg5 f4: 11.Td1 f3 12.Lg7 (o.ä.) f2#.

Und **Manfred Heidrich** erzwingt in seiner Lösung das Selbstmatt in einer weiteren Variante: **1.f8D+** Tf8: 2.ef8:T+ Kg7 3.h8L+ Kh6 4.ba8:L Kg5 5.Dd2:+ Kf5 6.Le2 de6 (nach der Zugumstellung 4..... de6: 5.Le2 Kg5 6.Dd2:+ Kf5 geht es gleicher Stellung weiter) 7.Sfd5+ Ke4: 8.Thf1 ed5: 9.Db4+ Ke3 10.h3 (hier sind auch andere Züge möglich) 10..... d4 11. Dc4 d3 12.Ld1 d2#.

Obwohl **Oscar E. Burger** 1936 – also schon lange bevor Joaquim Valladão Monteiro seinen berühmten *Valladão-Zweizüger-Task* aus der Taufe hob - diesen *Super-Valladão-in-Exzelsior-Task* [Allumwandlung (im weiteren Sinn), Rochade, En-passant-Schlag sowie (Beinahe)-Exzelsior] nicht ganz meisterte, gebührt ihm trotzdem die Ehre diese Idee (vermutlich) als Erster aufs Brett gesetzt zu haben.



**Rudolf Glenk**

# Bericht und Lösungen

zum

# Preisausschreiben

aus der

# Festschrift



# Schwalbe-Tagung

vom 05. bis 07. Oktober 2007

in Forchheim

## Preisbericht mit Lösungen zum Preisausschreiben 2007

Das Preisausschreiben war in der Festschrift zum Schwalbe-Treffen 2007, die an alle Teilnehmer des Treffens verteilt worden war sowie im Internet auf der Schachclub-Forchheim-Homepage unter [www.schachclub-forchheim.de/](http://www.schachclub-forchheim.de/) veröffentlicht worden. Die Beteiligung am Preisausschreiben war zwar nicht berauschend hoch, aber mit mehr als doppelt so vielen Einsendungen gegenüber dem Preisausschreiben anlässlich der Internationalen Deutschen Lösemeisterschaft 2005 vor zwei Jahren doch recht zufriedenstellend.

Zu lösen war mindestens eine von elf gestellten Schachaufgaben. Bereits die Einsendung einer richtig gelösten Aufgabe brachte dem Löser eine Losnummer für die Auslosung der ausgesetzten sechs Preise. Jede weitere gelöste Aufgabe erhöhte entsprechend die Chancen auf einen Preisgewinn.

Zu den 11 Aufgaben wurden insgesamt 143 Lösungen von 24 Lösern eingesandt. Neunzehn Lösungen davon waren falsch. Dass die Aufgaben vielleicht doch etwas zu schwierig waren und/oder die Einsendefrist etwas kurzfristig gewählt worden war, bezeugen 103 ungelöst gebliebene Aufgaben unter den Einsendungen. Vier Löser erwiesen sich als wahre Experten und bewältigten jeweils die gesamte Palette.

Eine große Überraschung war, dass gleich zu zwei Aufgaben Nebenlösungen gefunden wurden. Und noch überraschender war die Tatsache, dass diese Aufgaben nicht von den so genannten Problemexperten, sondern durchwegs von Lösern "gekocht" wurden, die eigentlich dem Partielager zuzurechnen sind. Mehr hierzu bei den Lösungsbesprechungen.

Als Stolperstein erwies sich die Aufgabe P09 (Hoek), zu der bei 16 Einsendungen 7 falsche bzw. unvollständige Lösungen eingingen. Der Schlüsselzug wurde hier zwar meist erkannt, nicht jedoch die nötigen Fortsetzungen mit dem abschließenden Matt, Selbstmatt, Patt und Selbstpatt. Neunzehnmal ungelöst blieb die Aufgabe P08 (Dr. W. Maßmann). Zugegeben, die Forderung ist hier nicht gerade alltäglich und das "Rückwärtsdenken" ist nicht jedermanns Sache und will etwas geübt sein. Aber dafür wurde die Aufgabe doch insgesamt als *interessant* und *amüsant* eingestuft.

Einzelheiten können der *Ergebnistabelle Preisausschreiben* entnommen werden. Die Tabelle ist chronologisch nach den Einsendungen geordnet und gestattet den einzelnen Teilnehmern sich selbst leicht wiederzufinden. Die Lösungen der Probleme sind mit kurzen Kommentaren auf den folgenden Seiten zusammengestellt. Zum Vergleich sind die Preisaufgaben noch einmal beigegeben.

Aus den **143 richtigen Lösungen** wurden die Preisträger durch das Los ermittelt. Ein Philidor/Stamma-Nachdruck aus dem Jahr 1971 wurde zusätzlich unter den vier Teilnehmern ausgelost, die mit je 11 Punkten alle Aufgaben bewältigten.

### Herzlichen Glückwunsch allen Preisträgern und Dank allen Teilnehmern!

1. Preis von 50 EURO : Hans Jörg Matheiwetz, 91301 Forchheim  
2. Preis von 30 EURO : Martin Ramsauer, 71672 Marbach  
3. Preis von 20 EURO : Mirko Degenkolbe, 08393 Meerane  
4. bis 6. Preis (Buchpreis) : Martin Killmann, 91301 Forchheim; Bernd Schwarzkopf, 41460 Neuss; (Beate Rosner, 91301 Forchheim, verzichtet zugunsten von:) Herbert Engel, 95030 Hof

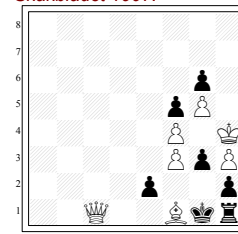
jeweils ein Exemplar der Festschrift:

→ **Güldner, Udo** : 25 Jahre Schachclub Forchheim 1977-2002 : Ausführliche Chronik nebst einigen historischen Rückblicken / Udo Güldner. Mit Beiträgen von Rudolf Glenk, FM Hans Niedermaier, Hans Jörg Matheiwetz und Walter Hüttl. - Forchheim : Verlag Peter Rosner, 2002. - 440 S. : Portr., Diagramme ; 21 cm ; krt. ; dt. -

## Die Preisaufgaben und ihre Lösungen

### P09 Niels Hoeg

I. Preis,  
Skakbladet 1907.



Weiß beendet in 2 Zügen

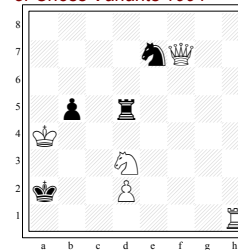
#### Lösung zu P09:

(Niels Hoeg, Weiß beendet das Spiel in 2 Zügen)  
(mit Matt, Selbstmatt, Patt bzw. Selbstpatt)

1.De1! ef1:T 2.Dg3#; 1..... g2 2.Le2:# **Matt**  
1..... ef1:D 2.Kg3: De1:# **Selbstmatt**  
1..... ef1:L 2.Kg3: **Patt**  
1..... ef1:S 2.Df2+ Kf2: (gf2:) **Selbstpatt.**

Ein sehr witziges Stück, das immerhin sieben Fehlösungen besicherte. Die Thematik wurde hier zwar meist erkannt, aber nicht konsequent verfolgt und ausgearbeitet.

### P10 Dr. C. C. Lytton The Encyclopedia of Chess Variants 1994



Matt in 2 Zügen  
(wBd2 und sBb5  
sind Berolina-Bauern)

#### Berolina-Schach.

Berolina-Schach ist eine Abart des Schachspiels. Es wurde 1926 von Edmund Hebermann erfunden und nach seiner Heimatstadt Berlin benannt. Es gelten die normalen Schachregeln, nur die Bauern tanzen aus der Reihe. Bei ihnen wurden Zug- und Schlagrichtung einfach vertauscht:

Die **Berolina-Bauern ziehen diagonal** ein Feld vorwärts und **schlagen gerade** ein Feld vorwärts. Bei ihrem ersten Zug aus der zweiten (bzw. siebenten) Reihe sind Doppelzüge möglich, d. h. die Bauern dürfen dabei zwei Felder auf der Diagonalen ziehen. Auch das En-passant-Schlagen ist möglich, z. B. wenn Schwarz einen Bauern auf b4 stehen hat und Weiß seinen Bauern von a2 nach c4 zieht, dann kann Schwarz den weißen Bauern schlagen, indem er nach b3 zieht. Beim Erreichen der letzten Reihe erfolgt die Bauernumwandlung in D, T, L oder S wie auch im Normalschach. Im folgenden Problem sind die Bauern (wBd2 und sBb5) Berolina-Bauern.

(Entsprechend den Zugregeln für Berolina-Bauern steht der weiße König im Diagramm oben natürlich **nicht** im Schach).

Lösung zu P10: (Dr. C. C. Lytton, Pritchard : The Encyclopedia of Chess Variants, 1994. - Matt in 2 Zügen - (wBd2 und sBb5 sind Berolina-Bauern)

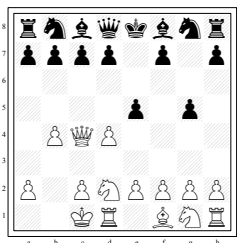
Nach 1.Df2! werden die fünf vorhandenen Verteidigungszüge des Turms durch fünf verschiedene Züge des weißen Berolina-Bauern beantwortet:

1.Df2! (mit der Drohung: 2.Bb4#, Bc3#, Be3# oder Bf4#) 1..... Td4+/Tc5/Td3:/Te5/Tf5 2.Bb4#/Bc3#/Bd3:#/Be3#/Bf4#

Überraschend, dass bei elf eingereichten Lösungen zu dieser Aufgabe doch drei Einsender daneben lagen. Sie fielen auf die Verführung 1.c3? bzw. 1.b4? (droht jeweils 2.Df2#) herein und übersahen, dass nach der Verteidigung 1..... Sf5! der vermeintliche Mattzug 2.Dd5:#? an dem Berolina-Bauern 2..... c4! scheitert.

## Die Preisaufgaben und ihre Lösungen

**P06 Hans Gruber**  
*Problemkiste, 19. Juli 1984*



*Kürzeste Beweispartie in 6,0 Zügen*

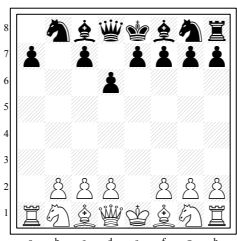
**Lösung zu P06:**  
*(Hans Gruber, Kürzeste Beweispartie in 6,0)*

1.d4 e5 2.Dd3 La3 3.b4 Lc1: 4.Dc4 Lh6 5.Sd2 g5  
 6.0-0-0 Lf8

Kompletter Rundlauf des schwarzen Läufers!

Daheim ist es doch am schönsten!. Ausgehend von seinem Ausgangsfeld f8 startet der schwarze Läufer zu einem kompletten Rundlauf (Lf8-La3-Lc1-Lh6-Lf8) um letztendlich wieder in seinem Heimathafen einzulaufen.

**P07 Richard Müller**  
*Rochade 1985*



*Kürzeste Beweispartie in 6,5*

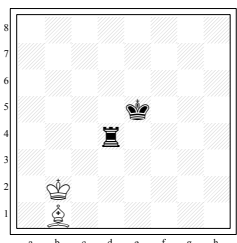
**Lösung zu P07:**  
*(Richard Müller, Kürzeste Beweispartie in 6,5)*  
*(Stellung nach dem 7. Zug von Weiß. Wie verlief die Partie?)*

1.a4 d6 2.a5 Lg4 3.a6 Le2: 4.ab7: Ld1: 5.ba8:D Lg4 6.Df3 Lc8 7.Dd1

Das Phönix-Thema in der Beweispartie: Eine Figur wird (irgendwo) geschlagen; ein Bauer von gleicher Farbe wandelt sich in genau das gleiche Stück um und kehrt zum Ausgangsfeld der geschlagenen Figur zurück um diese zu ersetzen.

Phönix ist ein sagenhafter Vogel der alten Ägypter, der sich ins Feuer stürzte und aus der Asche neu entstand. In der christlichen Welt symbolisiert er Auferstehung und Unsterblichkeit.

**P08 Dr. W. Maßmann**  
*Fairy Chess Review 1950*



*Hilfsrückzüge*

**Lösung zu P08: (Dr. W. Maßmann, Hilfsrückzüge)**

**Die Forderung:**

1. Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück.
2. Schwarz nimmt seinen letzten Zug zurück.
3. Schwarz zieht daraufhin so, dass ...
4. Weiß sofort (in 1 Zug) matt setzen kann.

**Die Lösung**

1. Weiß nimmt den Zug Lh7xDb1 zurück.
2. Schwarz nimmt den Zug Dg6xDB1+ zurück.
3. Schwarz zieht daraufhin 1..... Dg6-d6 sodass ...
4. Weiß jetzt mit 2.Db1-f5# matt setzen kann.

- oder etwas anders ausgedrückt:
1. wL zurück nach h7, hinterlässt auf b1 eine sD
  2. sD zurück nach g6, hinterlässt auf b1 eine wD
  3. sD zieht nach d6 (1..... Dg6-d6), sodass ...
  4. Weiß jetzt mit 2.Db1-f5# matt setzen kann.

Trotz luftiger und einfacher Stellung, die wohl schwierigste Aufgabe dieser Serie. Nur fünf Lösungen gingen hierzu ein.

**Zusätzlicher Sonderpreis : Bernd Schwarzkopf, 41460 Neuss**

ein antiquarisches Buch (sehr gut erhalten, Kleberest, Buchschnitt angestaubt), ausgelost unter den Lösem, die alle 11 Aufgaben bewältigten:

→ **Philidor, François André Danican** : Die Kunst im Schachspiel ein Meister zu werden / A. D. Philidor. Ein Nachdruck der -AKVO- Ackerstaff & Kuballe Verlags-GmbH, Osnabrück, 1979. - Osnabrück : AKVO Ackerstaff & Kuballe Verlags-GmbH, 1979. - [26], [2 Tfn], 352 S. : 2 Diagrammtafeln ; 17 cm ; geb. ; dt. -

• *Nachdruck der Ausgabe (L/N 478) Strasburg : Amand König, 1771. -*

*Enthält auf den S. 231-352: → Stamma, Philipp : Des Arabers Philipp Stamma, gebürtig von Aleppo in Syrien, entdeckte Schachspiel-Geheimnisse, nebst einigen Regeln, dieses Spiel wohl zu vollziehen, und den Sieg durch feine und subtile Züge davon zu tragen. -*

## Ergebnistabelle Preisausschreiben (chronologisch geordnet)

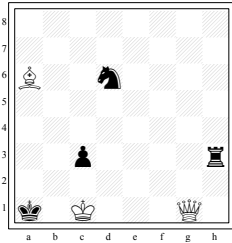
Sendung Nr. (Brief/Karte/E-Mail) vom	Erzielte Punkte bei den Aufgaben P01 bis P11											Gesamt- anzahl Punkte	Bemerkung
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11		
(01) 05.10.2007 / B	0	0	1	-	-	-	-	-	0	-	-	1	
(02) 15.10.2007 / E	1	1	1	1	-	1	1	1	1	-	-	8	
(03) 15.10.2007 / E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
(04) 17.10.2007 / E	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
(05) 22.10.2007 / E	1	1	1	1	-	1	-	-	-	1	-	6	
(06) 23.10.2007 / B	1	1	1	1	-	-	-	-	0	-	-	4	
(07) 23.10.2007 / B	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
(08) 23.10.2007 / B	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
(09) 24.10.2007 / B	1	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	3	
(10) 26.10.2007 / E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
(11) 26.10.2007 / E	1	1	1	1	-	1	1	-	-	-	-	6	
(12) 27.10.2007 / E	1	0	1	1	-	-	-	-	0	-	-	3	
(13) 28.10.2007 / E	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	0	9	
(14) 29.10.2007 / E	1	1	1	1	-	1	1	-	0	1	0	7	
(15) 29.10.2007 / B	1	1	1	1	1	1	-	-	1	-	-	7	
(16) 29.10.2007 / B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	P11 NL
(17) 30.10.2007 / E	1	1	-	1	-	1	1	-	0	0	-	5	
(18) 31.10.2007 / E	1	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	1	
(19) 31.10.2007 / E	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	-	9	
(20) 31.10.2007 / E	1	1	1	1	2	1	1	-	1	-	-	9	P05 AL+NL
(21) 31.10.2007 / E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	P11 NL
(22) 31.10.2007 / E	1	1	1	1	1	-	-	-	0	0	-	5	P05 NL
(23) 31.10.2007 / E	1	0	1	1	-	-	-	-	0	0	-	3	
(24) 31.10.2007 / B	1	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	4	P05 NL
<b>Richtige Lösungen</b>	<b>23</b>	<b>19</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>143</b>	
<b>Falsche Lösungen</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>19</b>	
<b>Keine Lösungen</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>13</b>	<b>18</b>	<b>103</b>	

Auslosung am 10.11.2007 durch Güldner / Glenk

Rudolf Glenk / 10.11.2007

## Die Preisaufgaben und ihre Lösungen

### P01 Fritz Giegold Zeitmagazin 1974



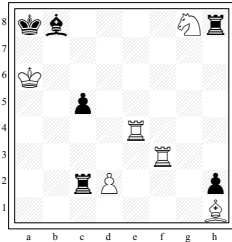
Matt in 2 Zügen.

**Lösung zu P01:**  
**Fritz Giegold, Zeitmagazin 1974**  
Matt in 2 Zügen

**1.Da7!** (droht Läuferabzug mit Matt)  
1..... Th1+/Th2/Th4/Th5/Th7/Sb5/Sb7/Sc4/Sc8/Ka2/c2  
2.Lf1#/Le2#/Lc4#/Lb5#/Lb7#/Lb5:#/Lb7:#/Lc4:#/Lc8:#/Lc4#/Ld3#

Eine variantenreiche aber doch leichte Übung zum Warmlaufen

### P02 W. Barclay und T. Sweeney Scacchistica 1971



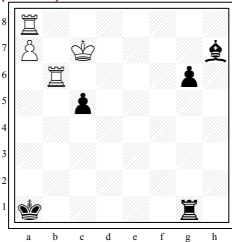
Matt in 2 Zügen.

**Lösung zu P02:**  
**W. Barclay und T. Sweeney, Scacchistica 1971**  
Matt in 2 Zügen

**1.Td4!** cd4: 2.Tc3#  
1..... Ta2+ 2.Ta3#  
1..... Tb2 2.Tb3#  
1..... Td2: 2.Tf2#  
1..... Tg8 2.Tg3#  
1..... Th7 2.Tf7#  
1..... L bel. 2.Tb3# usw.  
28 Turmzüge stehen dem Löser als Auswahl zur Verfügung um diese Doppelbatterie abzufeuern. Aber nur ein einziger Turmzug garantiert den Erfolg. Nicht zum Ziel führt beispielsweise: 1.Ta4?/Te8? Td2!; 1.Td3? Th3!; 1.Te2? Tc4!

Nicht ganz so einfach wie es auf den ersten Blick aussieht. Vier Löser griffen daneben!

### P03 A. Kraemer Die Bergstadt 1915/16 (Nr. 84)



Matt in 3 Zügen.

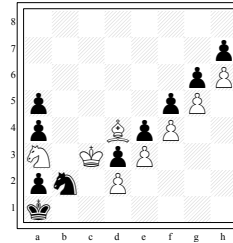
**Lösung zu P03:**  
**A. Kraemer, Büdingen, Die Bergstadt, 1915/16 (Nr. 84)**  
Matt in 3 Zügen

**1.Tg8!!** Lg8: 2.a8D+ La2 3.Dh8#  
1..... Tg2 2.a8D+ Ta2 3.Dh1#  
"Ein sehr hübsches Original des jugendlichen, im Felde stehenden Komponisten."  
(Kommentar des damaligen Schachchekkenleiters Julius Steinitz).

Die Aufgabe wurde von (fast) allen Teilnehmern überraschend locker gelöst.

## Die Preisaufgaben und ihre Lösungen

### P04 P. Buerke Deutsche Schachblätter 1931



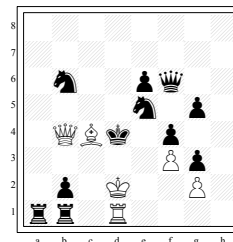
Matt in 21 Zügen.

**Lösung zu P04: (P. Buerke, #21)**

**1.Lh8!** Sd1+ 2.Kc4+ Sb2+ 3.Kd4 Sd1 4.Kd5+ Sb2 5.Ke5 S bel. 6.Ke6+ Sd2 7.Kf6 S bel. 8.Kf7+ Sd2 9.Kg7 S bel. 10.Kh7:+ Sd2 11.Kg7 S bel. 12.Kg6:+ Sd2 13.Kf6 S bel. 14.Kf5:+ Sd2 15.Ke5 S bel. 16.Ke4:+ Sd2 17.Kd4 Sd1 18.Kd3:+ Sb2+ 19.Kc3 Sd1+ 20.Kc2+ Sd2 21.Lb2:#.

Der uralte Leiter- oder Treppenwitz wird hier zum Spaß der Extraklasse. Um seinem Läufer bei dem alles entscheidenden Mattstoß (Lb2:#) Hilfestellung zu leisten, muss der König das vom sBd3 (noch) bewachte Feld c2 betreten. Nach dem einleitenden Bahnungs-Eckzug des Läufers nach h8, steigt dazu der König höchstpersönlich zunächst bis zum Feld g7 treppauf, um anschließend wieder treppab die gesamte schwarze Bauernkette von hinten abzuräumen. Ein echter Spaß. - Übrigens, dieser rekordverdächtige 21-Züger war 1950 bei Hans Klüver in der Zeitschrift "Der Schachspiegel" schon einmal Gegenstand eines Preisausschreibens.

### P05 Josef Kling The Chess Euclid 1849



Weiß am Zug macht remis

**Lösung zu P05: (Josef Kling, Weiß am Zug macht remis)**

Diese über 150 Jahre alte Stellung zeigt die Erstdarstellung der so genannten Kombination "Kling". Es handelt sich um eine direkte **Schnittpunktcombination** mit dem Ziel, durch **Einsperrung** einer **eigenen** Figur ein **Patt** zu erzwingen. Da im Normalfall Schwarz die Initiative übernimmt um das Patt herbeizuführen, wird die Kombination definitionsgemäß zu den **schwarzen** Schnittpunktcombinationen gerechnet.

**1.Lf1+!** Sbc4+ 2.Ke2+! Td1: 3.Dc4:+ Kc4:/(Sc4:) patt!  
1..... Sec4+ 2.Ke2+! Td1: 3.Dc4:+ Kc4:/(Sc4:) patt!  
(..... 2..... Ke5 3.Dc3+ Kf5 4.Dd3+ (remis durch Dauerschach)  
1..... Kd5 2.Ke2+! Td1: 3.Dc5+ Kc5: patt!

Erstaunlich, dass zu dieser Aufgabe nur 10 Einsendungen eingingen, denn die Kombination "Kling" ist ein Instrument, das eigentlich jeder Partiesteuerer in seinem Repertoire vorhalten sollte. Manchmal bietet die Kombination die letzte Möglichkeit, eine praktisch schon verloren geglaubte Partie doch noch zu retten.

Noch erstaunlicher aber erscheint ist die Tatsache, dass zu dieser inzwischen 158 Jahre alten Remisstudie eine Nebenlösung gefunden wurde und zwar nicht von so genannten Problem- und Studienspezialisten, sondern durchwegs von Lösern aus dem Partielager. Ein Löser fand sogar beide Lösungen (Auturlösung und Nebenlösung) und kassierte dafür natürlich auch einen Sonderpunkt.

**Nebenlösung: 1.Ke2+!** Td1: (1..... Sd3? 2.Td3:+ Ke5 3.Dc5+ Sd5 4.Td5:+ ed5: 5.Dd5:#) 2.Db6:+ Kc4: 3.Db4+ Kb4: patt, bzw. 2..... Kb3 3.Db3+ Kd4 4.Db6+ mit Dauerschach oder Patt.

(Diese Nebenlösung wurde sicherlich bereits früher auch schon erkannt und es ist zu vermuten, dass irgendwann und irgendwo darüber einmal berichtet wurde. Für entsprechende Hinweise hierzu wäre ich dankbar. - R. Glenk).

Nun, auf die Erstdarstellung dieser Kombination fällt durch diese Nebenlösung zwar ein dunkler Schatten, der Verdienst von Josef Kling die **Kombination Kling** als Erster kreiert zu haben, wird jedoch kaum geschmälert.