Schach

Objekttyp: Group

Zeitschrift: Zürcher Illustrierte

Band (Jahr): 10 (1934)

Heft 47

PDF erstellt am: 26.04.2024

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek* ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

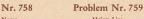
Nr. 255 • 23, XI, 1934 • REDAKTION: J. NIGGLI, KASERNENSTR. 21c, BERN

Problem Nr. 757 DR. A. KRÄMER



Matt in 4 Zügen

Problem Nr. 758









Unsere heutigen Probleme sind die Preisträger der «Schwalbe» aus dem III. Quartal 1932. Nr. 758 ist nicht sehr schwierig. Nachdem die Dame dem schwarzen König zwei Fluchtfelder eingeräumt hat, ergeben sich in gefälliger Echoform zwei bekannte Mattbilder mit D+S.

Der Vierzüger von Krämer heimelt sicher die Anhänger des Partieschachs an, denn sie sehen sofort das beliebte erstickte Matt. Und doch dürfte ihnen die Aufgabe schwer zu schaffen machen. Natürlich muß zuerst Tf2 einen Rämungszug machen, so daß Tg1 zum Ziehen gezwungen ist und Da7 folgen kann. 1. Td2 scheitert aber an 1... Te1 2. Da7 Te3! Wohin muß der weiße Turm daher ziehen? Ist diese Frage gelöst, so suche man den schwarzen Verteidigungszug, der 2. Da7 unschädlich macht und die richtige Fortsetzung für Weiß im 2. Zuge.

Partie Nr. 298

Gespielt am Jubiläumsturnier des Düsseldorfer Schachvereins von 1854.

Weiß: Loose.		Schwarz: Engels.
1. d2—d4	Sg8—f6	17. h5×g6 f7×g6
2. Sg1—f3	g7—g6	18. Kg1—h1 8) Sf6—d5
3. Lc1—f4	Lf8—g7	19. Ta1-c1 Dd8-h4 9)
4. h2—h3 1)	0-0	20. Kh1-g2 La6-c8
5. e2e3	d7—d6	21. Tf1-h1 Dh4×h3+
6. Sb1—d2	Sb8—d7	22. Kg2—g1 Lc8—g4
7. Lf1-c4 ²)	c7—c5	23. De2—f1 Dh3×f1+
8. c2—c3	b7—b6	24. Kg1×f1 b6—b5
9. Dd1-e2	Lc8—b7	25. Sc4—d6 c5×d4
10. 0-0	Sf6-h5 3)	26. c3×d4 Sd5×e3+10)
11. Lf4—h2	e7—e5	27. Kf1—g1 Lg7×d4!
12. g2-g4 4)	e5—e4	28. Sd6×b5 Tf8×f2!
13. Sf3-e1 5)	d6-d5	29. Kg1×f2 11) Ta8—f8+
14. g4×h5	d5×c4	30. Se1-f3 12) Tf8×f3+
15. Sd2×c4 6)	Lb7—a6	31. Kf2-e1 13) Se3-g2+
16. b2—b3	Sd7—f6 7)	32. Ke1-d1 Tf3-f2=

Weiß scheint die Störung des schwarzen Aufbaus mit möglichst zahmen Zügen vermeiden zu wollen.
 Trotz des schwarzen Aufbaus steht der weiße Läufer auf die Dauer wirksamer auf d3.

Schwarz hält das vorsichtige Abtasten nicht mehr aus.
 Kommt den in doppeltem Sinne «schwarzen» Plänen

b) Weiß hätte sich nun besser gleich auf den Tausch ein gelassen, statt vorerst eine weitere Figur schlecht zu stellen
 b) Besser war 15. D×c4.

Erzwingt den Bauerntausch und damit die Oeffnung der

8) Bald zeigt sich, daß der König auf g2 notwendig gewesen

9) Bereits ist die Lage hoffnungslos

¹⁰) Der bekannte Kombinationskünstler ist nun ganz in seinem Fahrwasser. Es folgt das reinste Feuerwerk.

11) Weiß muß wegen der Drohung Tf1‡ das Opfer wohl oder übel annehmen.

12) Auf 30. Kg3 wäre Le5+ 31. Kh4 g5+ 32. K×g5 Tf5+ 33. Kh6 Lg7+ gefo¦ t.

13) Auch mit Kg1 hätte sich die Katastrophe nicht verhindern lassen.

Lösungen:

Nr. 751 von Wrobel: Kh3 Da5 Te1 f1 Lc6 f4 Sc8 g2 Bd2 g5; Kf5 Da7 Td5 h7 Lc5 g6 Sf8 Bc2 d6 f7 g3 h4. Matt in 2 Zügen.

1. Da2!

Nr. 752 von Votruba: Ka7 Db1 Td4 e5 Sc7 g3; Kf6 La1 e4 Ba7 b7 d3 d5 e4 f7 g5 h3. Matt in 3 Zügen.

1. Db5!! droht 2. De8 und 3. Dh8\(\daggerightarrow\). L\(\times\)55 wird die Ablenkung des L\(\times\) Lw6 von d5 ausgen\(\times\) tize.

Auf 1... L\(\times\) L\(\times\) Lw6 mit 2. De8 an der Drohung fest und n\(\times\) tize. L\(\times\)5 bilft die Fesselung des Blockierung des Feldes e5 aus: 3. Dd8\(\daggerightarrow\). L\(\times\)5 bilft die Fesselung des Bauern d5 zur Mattführung: 2. T\(\times\)6 dem Autor das Kunstst\(\times\)6 gelungen, alles reine Mattbilder zu erzeugen.

Nr. 753 von Fleck und Dulcsan: Kd8 Dd2 Te8 h6 Le6 Sd5 e4 Bb4 f3; Ke5 Da6 Ta8 c7 Lc8 h2 Sa7 b5 Bb7 c4 g5 h7. Matt in 2 Tügen. 1. Sd6! droht 2. Ld7±.

Ein Stück von seltener Originalität und Reichhaltigkeit.

Nr. 754 von Boswell: Kg3 Dh5 Td3 Lc3 Sb7 f3 Bc2 f5 f6 g4; Kc4 Dg8 Lf8 Sa7 g2 Bb6 c3 e6 e7 g7. Matt in 2 Zügen.

1. De8! droht 2. Da4. 1... Se3 2. Td4; 1... e5 2. Sg5;
1... b5 2. Sc5; 1... Sa7 bel. 2. De6. Den Hauptinhalt bilden aber 1... e×f6 und e×f5 mit 2. Ld5 resp. Se6‡.

Nr. 755 von Kaiser: Kg6 Da7 Td7 Lc1 e4 Sb6 h4 Ba5 c6 e3 e6; Ke4 Td1 Sc1 Be2 e5 f5 g7. Matt in 3 Zügen.

1. Td2!! Das Hauptspiel enthält eine römische Lenkung:

1... TXT 2. Sa4 Tc2 (der Turm wird erst auf die zweite Reihe gelenkt; dann wird er gezwungen, die Verstellung des Lc1 wieder aufzugeben; daher:) 3. Sc5+.

1... TX-C1 2. Sc8! 1... KX-e3 2. Sd5+! 1... Sc1 bel.

2. Ld3+! 1... f4 2. Ld5+!

Ein glanzvolles und gedankentiefes Stück — trotzdem kein einziges überraschendes Mattbild auftaucht. Man sieht: auch das Ideenproblem kann spannend und künstlerisch anziehend sein.



