

Notes on Electronic Edition

This edition is based on the edition published by Philipp Reclam jun., Leipzig in 1881.

All direct problems have been computer tested using Matthieu Leschemelle's *Problemiste* v. 1.90. The studies have been checked using *Fritz 6* and *Crafty*, using the Nalimov endgame databases. The conditional problems, however, have only been checked for obvious errors.

Problems without a solution in the stipulated number of moves have been indicated with [†] after the stipulation, and problems with multiple solutions with [*]. Any errors discovered have been added, in brackets, to the solution. Obvious misprints have been silently corrected.

Solutions have also been changed from long to short algebraic form, and slightly expanded in cases where the very contracted solutions of the original seemed excessive. Lines not present in the original solutions have not been added.

The three last problems in the two-mover section were originally published with mottos, with author names given in the solution. In this edition, the mottos have been replaced by author names.

SAMMLUNG LEICHTERER SCHACHAUFGABEN

Erster Teil

Herausgegeben und mit
erörternder Einleitung
versehen von

Jean Dufresne

[1881]

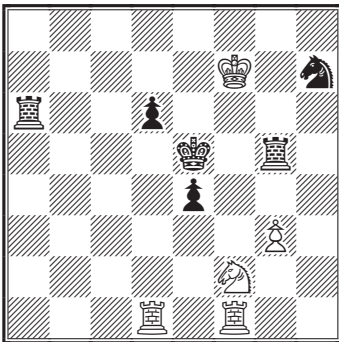
Einleitung

Der Begriff der Schachaufgabe ist an sich als ein weitausgedehnter aufzufassen. Eine solche liegt vor, sobald auf dem Schachbrett mit den Schachsteinen nach den Gesetzen des Spiels ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll. Im Grunde ist, wie schon Philidor hervorhebt, jeder Zug in der Partie eine mehr oder minder schwer zu lösende Aufgabe. – Schwierigere, kunstvollere Aufgaben pflegt man *Probleme* zu nennen.

Bereits in den alten Schachwerken des Lucena (1497), Damiano (1512), Polerio (1610), Carrera (1617) werden Aufgaben gestellt. Die bedeutendste ältere Sammlung bilden die 100 Compositionen des Arabers Stamma (1737), deren größere Zahl sein geistiges Eigenthum ist.

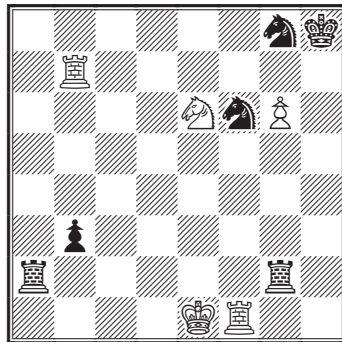
In allen diesen Schöpfungen, selbst bis zum Schluß der dreißiger Jahre dieses Jahrhunderts, lehnt sich der Inhalt an die praktische Partie an, hat meistens das Gepräge des Endspiels, und fast immer bilden mehr oder weniger versteckte Opferungen die Entscheidung, wie z. B. in den folgenden Stamma. (Die Lösung dieser Aufgabe, sowie sämtlicher übrigen findet man am Schluß des Buches angegeben.)

I. Stamma



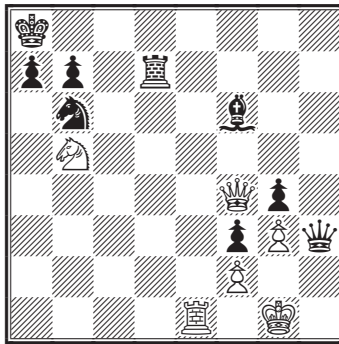
Matt in 3 Zügen

II. Stamma



Matt in 3 Zügen

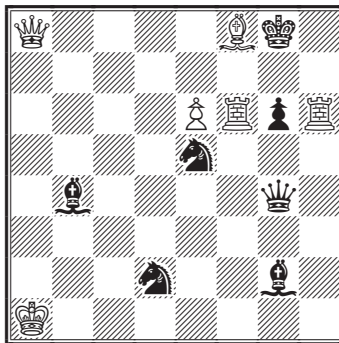
VII. Stamma



Matt in 6 Zügen

Ähnlicher Art sind die Aufgaben der Italiener Ercole del Rio (1750), Giambattista Lolli (1763), Carlo Cozio (1766), Ponziani (1769). Manche feinere Wendung zeigt sich in denen von Lewis (London 1817) und Mendheim (Berlin 1832).

VIII. Mendheim



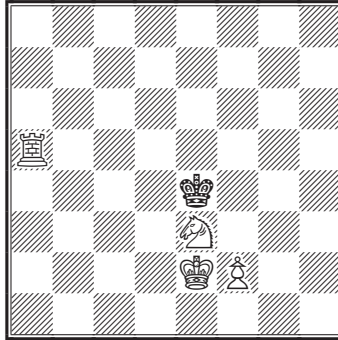
Matt in 4 Zügen

Mendheim hat mehrere sehr gute Bedingungsprobleme und werthvolle Studien componirt, von denen später einige folgen.

Recht ansprechend und reich an selbständiger Erfindung sind d'Orville's Aufgaben (Nürnberg 1842) unter denen sich auch viele bedingte befinden.

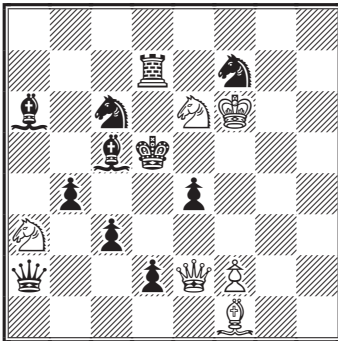
che für die Theorie des Endspiels von großer Wichtigkeit sind. Leicht lösbar ist No. XVI, viel feiner No. XVII. Später folgt noch eine Aufgabe von Kling, die zu den seltensten Meisterstücken gehört. Ganz modern sind No. XVIII bis XXI von Herlin.

XVI. Kling



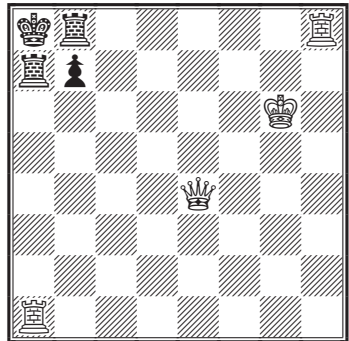
Matt in 3 Zügen

XVII. Kling



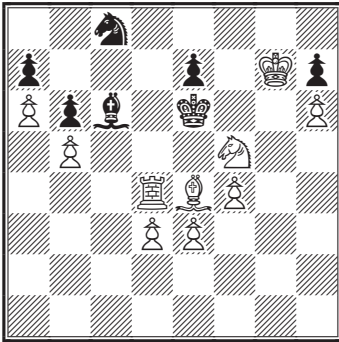
Matt in 3 Zügen

XVIII. Herlin



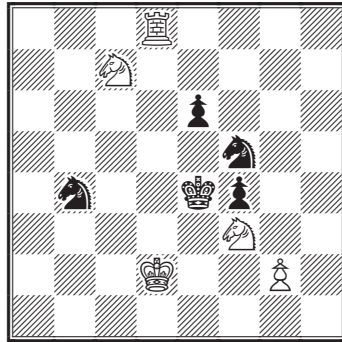
Matt in 2 Zügen

XIX. Herlin



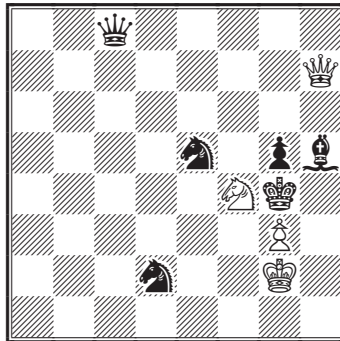
Matt in 3 Zügen

XX. Herlin



Matt in 3 Zügen

XXI. Herlin



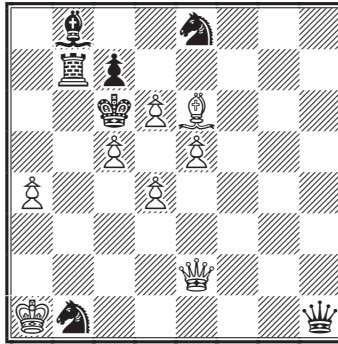
Matt in 3 Zügen

Den bedeutendsten Fortschritt bekunden demnächst die Compositionen Adolph Anderssen's (1842). Sie sind im Geiste Stamma's und der Italiener gehalten, jedoch von bei weitem tieferer Anlage. Die Entscheidungen werden nicht mehr bloß durch Opfer, sondern durch feinere

Vorbereitungszüge herbeigeführt. Fast immer sind die Stellungen natürlich und partiegemäß.

Die folgende ist ein Beispiel der Anderssen'schen Manier.

XXII.



Matt in 3 Zügen

Bald nach der Erscheinen des Anderssen'schen Werkes trat Dr. Conrad Bayer in Olmütz auf, einer der größten deutschen Problemcomponisten, Begründer des ächten Styls der moderner Kunstform. Ihm haben sich ebenbürtig Rudolph Willmers in Wien, die Österreicher Novotny, Plachutta, A. Kauders, Chocholous, Kondelik, Johann Berger in Graz, Ph. Klett in Stuttgart, Kohtz und Kockelkorn in Cöln (diese beiden Herrn componiren stets gemeinschaftlich), I. H. F. Meyer aus Hannover, Schrüfer in Bamberg, Robert Braune in Gottschee und Andre angeschlossen. Außerdem gibt es noch in Deutschland eine Anzahl ausgezeichnete Schachspieler wie Dr. Constantin Schwede, Redacteur des v. Bilguer'schen Handbuches, der fleißige Schachliterat Johannes Minckwitz, Redacteur der deutschen Schachzeitung, Hermann Lehner in Wien, Redacteur der österreichischen Schachzeitung, welche auch auf diesem Gebiete Vorzügliches geleistet haben. Zur Förderung der Problemkomposition hat der Umstand wesentlich beigetragen, das zahlreiche illustrierte Zeitungen des In- und Auslandes dem Schachspiel Platz in ihren Spalten eingeräumt haben, wodurch die Probleme in das hellste Licht gestellt werden. Außerhalb unsres Vaterlandes erfreut sich das edle Spiel der größten Pflege in England und Amerika. Den

ersten Platz unter den englischen Meistern nahm früher Frank Healey ein. Der Inhalt seiner Compositionen ist bedeutend, ihre Zahl jedoch nur gering. Neuerdings haben sich Andrews, Coates, Finlinson, Laws, Pierce, Taylor durch treffliche Leistungen rühmlichst hervorgethan. In Frankreich machten sich als Herlin's Nachfolger Grosdemange und Lamouroux geltend; zu den besten Problemcomponisten der gegenwart zählt E. Pradignat in Lusignan. Vortreffliche italienische Autoren sind Nicolo Sardotch in Triest, E. G. B. Valle in Spezia und Salvioli in Neapel. Ein zehr bedeutender, glänzender Vertreter Spaniens ist Aurelio Abela in Malaga.

Als amerikanischer Problemheros steht Samuel Loyd in Newyork aus einsamer, unerreichter Höhe. In Bezug auf Fruchtbarkeit und Ideenreichtum überragt er nach meiner Ansicht alle lebende Componisten, von denen manche formgewandter sind, jedoch an Vielzeitigkeit ihm nachstehn. Unter seinen Schöpfungen gibt es mehrere, die man Triumphe des menschlichen Scharfsinns nennen kann. Ein seltenes Genie war der zu früh verstorbene G. N. Cheney. Als Meister ersten Ranges folgen der beiden genannte: E. B. Cook, Carpenter in Newyork, Shinkmann in Grand Rapids und Martindale in Peterborough.

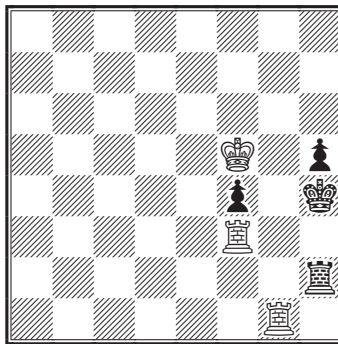
Man unterscheidet hauptsächlich vier Arten von Schachaufgaben, nämlich: 1. Direkte Matten, 2. Bedingungsaufgaben, 3. Selbstmatte, 4. Studien.

I. Directe Matte

Das directe Matt verlangt, dass in vorgelegter Stellung in aufgegebener Zügesahl Matt erzwungen werden soll. Während es in der Schachpartie nur darauf ankommt, zu gewinnen und die Erreichung des Zweckes auf kürzestem Wege nur einen Schmuck des siegreichen Spiels bildet, ist die Einhaltung des bestimmten Zeitmaßes Lebensbedingung dieser Aufgabenart. Derselben gegenüber ist die Betrachtung, in der gegebenen Stellung sei ja ohnehin der Gewinn sicher, nicht am Orte. Man wird bei reiflicher Prüfung erkennen, daß die von der Zeitbegrenzung gebotene Schwierigkeit sehr groß ist, und daß ihre Überwindung der Mühe verlohnt, indem sie den Einblick in das innerste Wesen der Schachkombination vertieft.

Welche Anforderung im Allgemeinen an die Lösung einer derartigen Schachaufgabe gestellt wird, möge das folgende Beispiel darlegen.

S. Loyd



Matt in 3 Zügen

Weiss soll hier in 3 Zügen matsetzen. Das Schwarz das Spiel an sich

verlieren muß, ist klar. Allein gerade mit dem 3. Zuge das Matt herbeizuführen, ist nicht ganz leicht. Nur das folgende sinnreiche Verfahren führt zum Ziel.

1. Tg1-g5. Schwarz kann nach diesem Zuge nur den Thurm bewegen. Diesem stehn 9 Felder, auf die er sich begeben kann, zur Verfügung. Ihn auf h3 stellen, wäre schlecht; den alsdann setzt 2. Tf3-f4 Matt. Bei dieser Gelegenheit sei ausdrücklich bemerkt, daß man an die Lösung durch die Anforderung stellt, spätestens mit dem aufgegebenen Zuge (hier also mit dem 3.) das Matt zu erzwingen, daß daher, wenn bei schwächeren Gegenzügen das Matt schon früher (hier im 2. Zuge) herbeigeführt wird, durch diesen Umstand dem Werthe der Aufgabe kein Abbruch geschieht. Es handelt sich nicht darum, in alle Spielarten gerade mit dem aufgegebenen Zuge, sondern nur spätestens mit demselben matt zu setzen.

Spielt Schwarz: 1. Th2-h1

so folgt:

2. Tg5-g2, und wie Schwarz nun auch antworten mag, setzt Weiß im dritten Zuge Matt, denn auf:

2. Th1-h2, oder

2. Th1-g3 (&c.-a1)

folgt

3. Tg2-h2 Matt

Spielt Schwarz: 2. Th1-h3

3. Tf3×f4 Matt.

Wenn aber Schwarz nach

1. Tg1-g5 1. Th2-g2 (&c.-a2)

spielt, geschieht

2. Tg5×h5† 2. Kh4×h5

3. Tf3-h3 Matt.

Damit sind alle vorhandenen Möglichkeiten erschöpft, und die Aufgabe ist gelöst.

Die Kategorie der directen Matte hat sich zu der erwähnten Kunstform ausgebildet, welche der modernen Zeit angehört und bis auf den heutigen Tag in größter Beliebtheit steht. Die wesentlichen Gesammtpsprüche, welche man an Kunstprobleme dieser Art macht, sind:

1. Die Aufstellung soll möglichst einfach und natürlich sein und in

keinem directen Widerspruch zur Partiemöglichkeit stehn. So ist z. B. eine Stellung, in der zwei Bauern des Weißen auf a2 und c2, gleichzeitig aber ein Läufer derselben Partei auf b1 steht, unzulässig, weil sie in der Partie nicht vorkommen kann.

2. Das Matt muß, wie der Gegner auch den ersten Zug des Anziehenden beantworten mag, spätestens mit dem aufgegebenen (2., 3. &c.) Zuge herbeigeführt werden.

3. Nur eine Lösung darf möglich sein.

4. Der Lösung muß eine gute Idee, ein eigenthümlicher Gedanke zu Grunde liegen, der nicht allzuleicht auffindbar ist. Nicht jede Partiestellung, in der ein Matt erzwungen werden kann, ist als ein Problem in diesem Sinne des Wortes zu betrachten. Was man unter einer guten Idee (der sogenannten Pointe) zu verstehen hat, ist schwer zu definiren. Dieselbe beruht stets auf einem Verfahren, welches die räumlichen Hindernisse in überraschender Art überwindet.

5. Der Werth der Aufgabe wird durch die Mattreinheit erhöht.

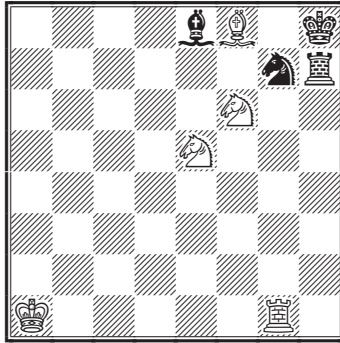
6. In der Mattstellung sollen sämtliche Figuren der mattsetzenden Partei wirksam sein, nicht die Rolle gleichgültiger Zuschauer spielen.

7. Kein Stein soll in der Aufstellung überflüssig sein, vielmehr jeder, mehr oder weniger, Antheil an der Gesamtbeschaffenheit der Position haben, so daß sein Fortbleiben, die Verwirklichung des Gedankens, um den es sich handelt, hindern würde.

Eine Schachaufgabe ist unrichtig, im Fall die Lösung in einer geringeren Anzahl von Zügen, als aufgegeben, erzwungen werden kann. Sie ist selbstverständlich unrichtig, wenn zur Herbeiführung des Matt mehr Züge als aufgegeben, erforderlich sind. Sie ist uncorrect, wenn zwei oder gar mehrere Lösungen in der aufgegebenen Zügelzahl zum Ziele führen. Aufgaben, welche gegen diesen Grundsatz verstoßen, nennt man nebenlösig.

Zur Exemplificirung der guten Idee (der Pointe) möge folgende Aufgabe Adolph Anderssen's dienen.

Bei genauer Prüfung wird man finden, daß Schwarz in 3 Zügen nicht mattgesetzt werden kann, wenn Weiß den ersten Zug mit dem Thurm, dem Läufer oder einem Springer macht. Nur auf eine Art kann das gesteckte Ziel erreicht werden.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt

Weiß spielt:

1. Ka1–b1. Hierauf kann Schwarz, um nicht sofort matt gesetzt zu werden, nur

1. Le8—h5 antworten. Alsdann geschieht:

2. Tg1–g6, und wie Schwarz nun auch ziehen mag, es folgt :
3. T, L oder S setzt Matt.

Die Stellung der Aufgabe ist so beschaffen, daß kein directer Angriff erfolgreich ist, während 1. Ka1–b1, ein unscheinbarer, stiller Zug, den sogenannten Zugzwang herbeiführt, nämlich Schwarz nöthigt, weil gezwungen, zu ziehn, sich eine Blöße zu geben, deren Benutzung Weiß zum Ziele führt.

Die Mattreinheit besteht darin, daß dem mattgesetzten König die Felder, die er nicht beschreiten darf, nur in einer Weise unzugänglich gemacht sind. Jedes unbeschreitbare Feld soll entweder nur durch einen feindlichen Stein angegriffen oder nur durch einen Stein des eigenen Heers versperrt sein. Ein reines Matt ist nicht vorhanden, wenn das Feld der betreffenden Art durch zwei oder mehrere feindliche Steine beherrscht oder wenn es sowhol von einem feindlichen angegriffen als auch von einem des eignen Heers besezt ist.

Frühzeitiger Figurenraub, namentlich, wenn derselbe Schon im ersten Zuge stattfindet, ist unschön. Ähnlich verhält es sich mit dem Schachbieten. (Für beide Fälle gibt es jedoch Ausnahmen). Je stiller und

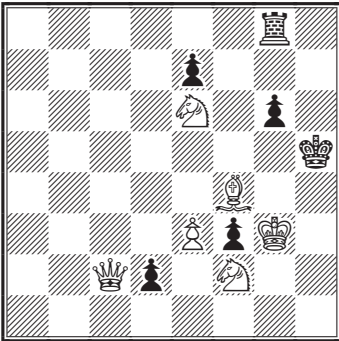
unscheinbarer der einleitende Zug, um so mehr Effect macht sein Erfolg.

Von der größten Bedeutung ist die Idee. Sie ist es, welche dem Problem den Adel verleiht. Mit ihrer Alltäglichkeit, Platitüde kann die Einhaltung aller sonstigen Anforderungen nicht versöhnen, während ihre Genialität über manche Verstöße, selbst über die Nichtbeobachtung der Mattreinheit hinwegsehen läßt. Wenn eine Aufgabe mehrere Spielarten (Varianten) hat, nennt man diejenige, in der die Idee ausgeprägt ist, das Hauptspiel.

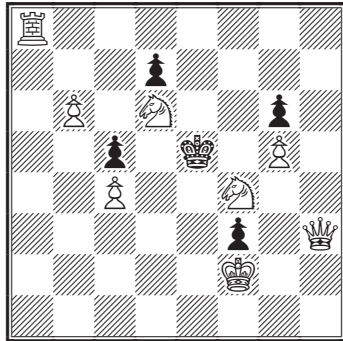
In der folgenden Sammlung habe ich eine Anzahl zwei-, drei- und vierzügiger Probleme zusammengestellt, die größtentheils während der letzten Jahre veröffentlicht worden sind: den Schluß bilden einige Bedingungsaufgaben, Selbstmatte und Studien.

Zweizügige Aufgaben

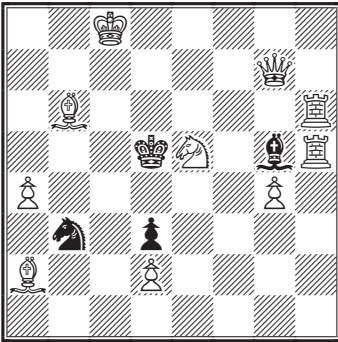
1. Aurelio Abela



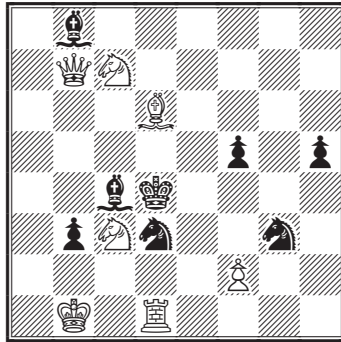
2. Aurelio Abela



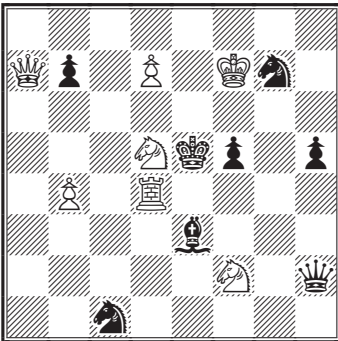
7. J. C. Andrews



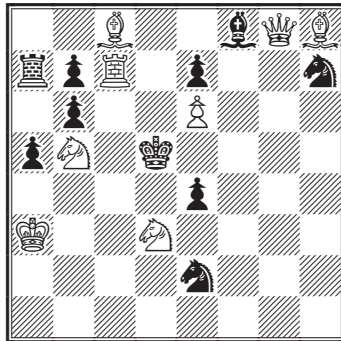
8. Conrad Bayer



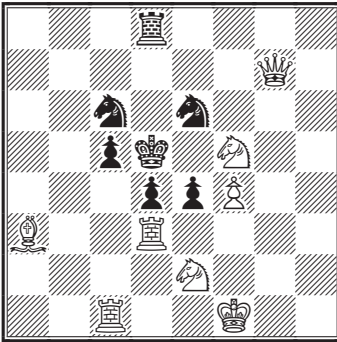
9. Johann Berger



10. Johann Berger

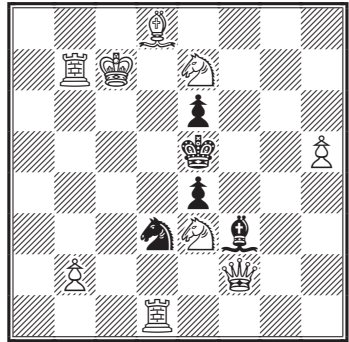


11. Boardman in Melrose



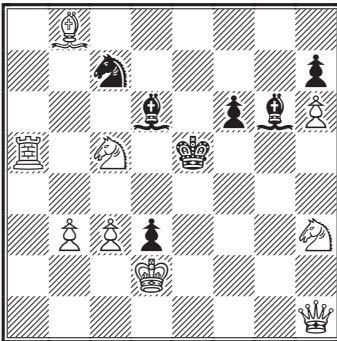
[2. Pr. Amerikanische Problem-
turnier, ???]

12. Bogan in Adelaide

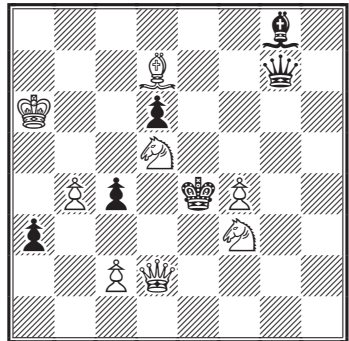


[169, American Chess-Nuts]

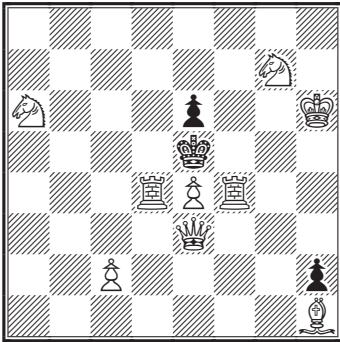
13. B-t in Berlin



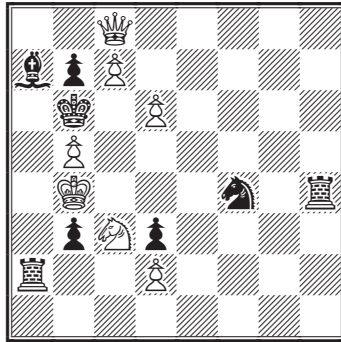
14. O. C. Budde in Christiania



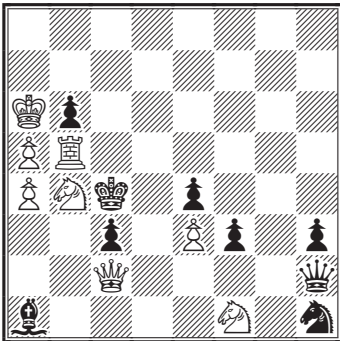
15. C. N. Cheney



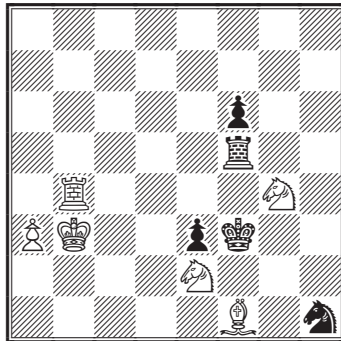
16. C. N. Cheney



17. E. B. Cook

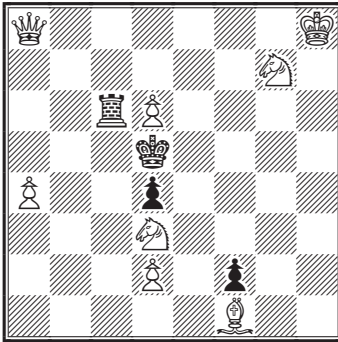


18. E. B. Cook

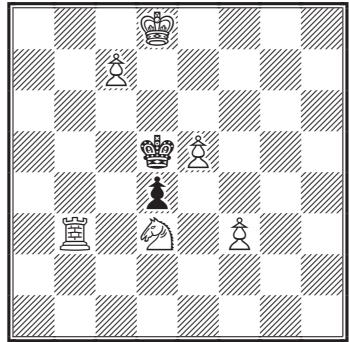


[68, *Baltimore Weekly Dispatch*,
1859-11-26]

19. E. B. Cook

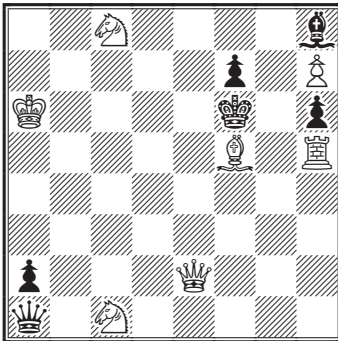


20. E. B. Cook

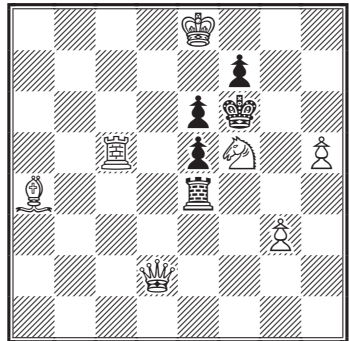


[e912, *Illustrated London News*,
1855-03-10]

21. E. B. Cook

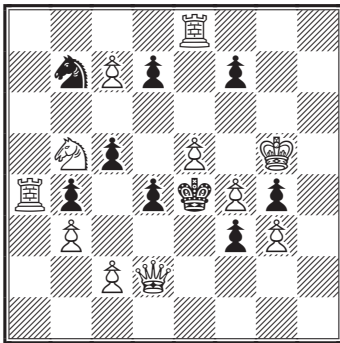


22. E. B. Cook

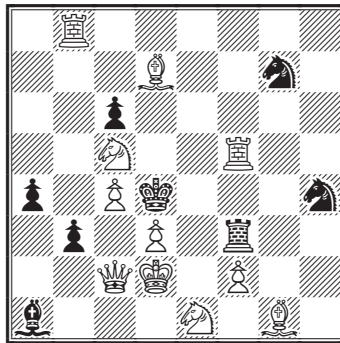


[96, *Saturday Evening Gazette*,
1860-02-25]

23. E. B. Cook

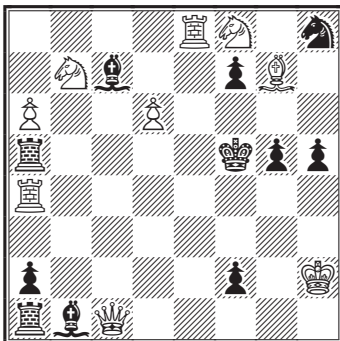


24. M. David in Paris

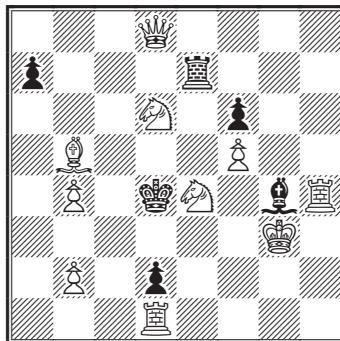


[184, American Chess-Nuts]

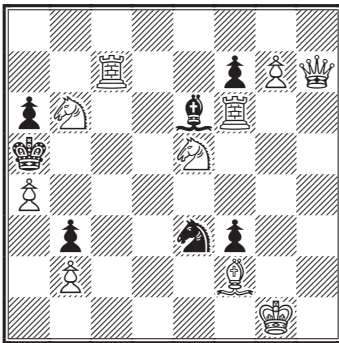
25. M. David in Paris



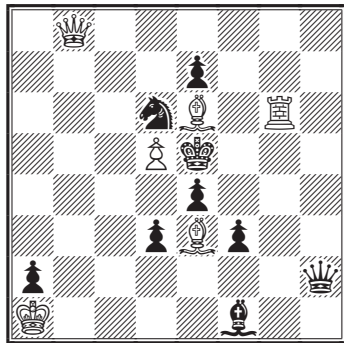
26. F. H. Finlinson



27. Hermann von Gottschall

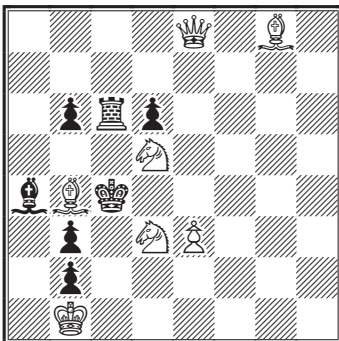


28. Ph. Klett

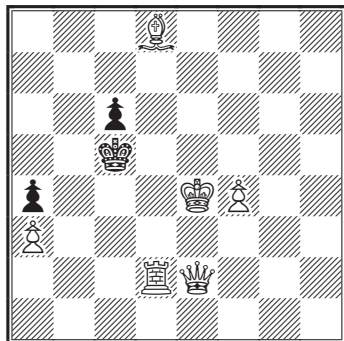


[1. Pr. Amerikanisches Problem-
turiner]

29. Ph. Klett

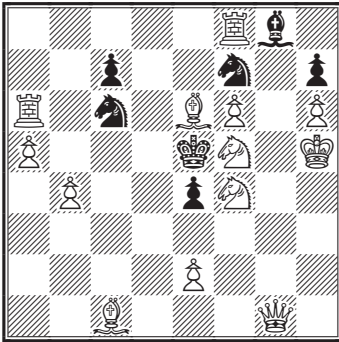


30. M. Lansquenet

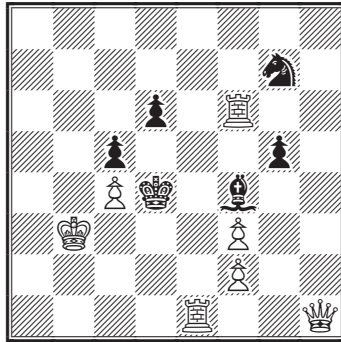


[*La Strategie*, 1880]

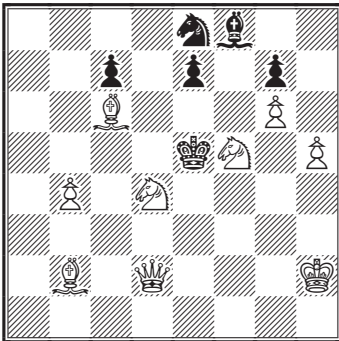
31. B. G. Laws



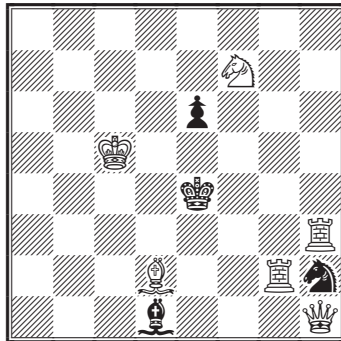
32. B. G. Laws



33. B. G. Laws

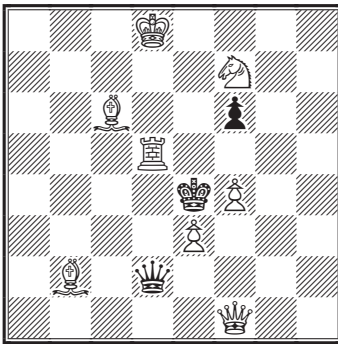


34. S. Loyd

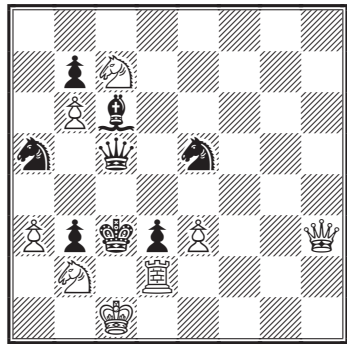


[Wilke's Spirit of the Times, 1867?]

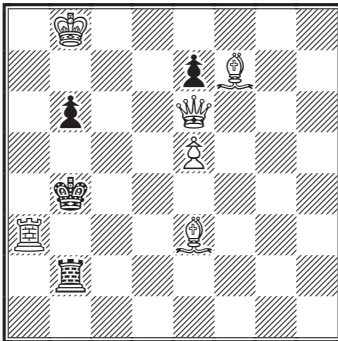
35. S. Loyd

[v 119, *Le Sphinx*, 1866-10-01]

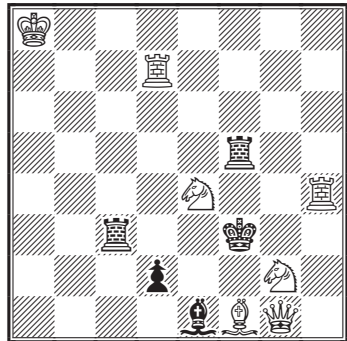
36. S. Loyd

[137, *Chess Monthly*, February 1859]

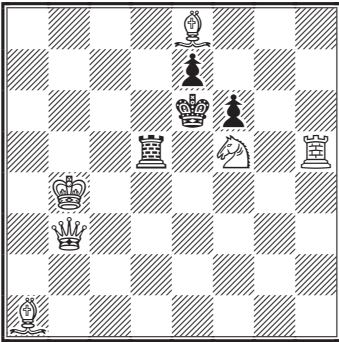
37. S. Loyd

[315, *American Chess-Nuts*]

38. S. Loyd

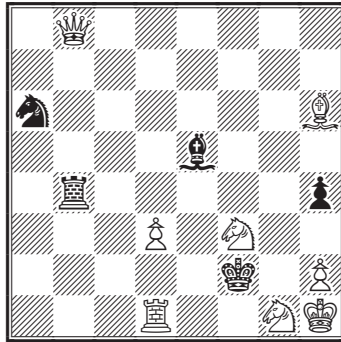
[*L'Illustration*, 1867]

39. S. Loyd



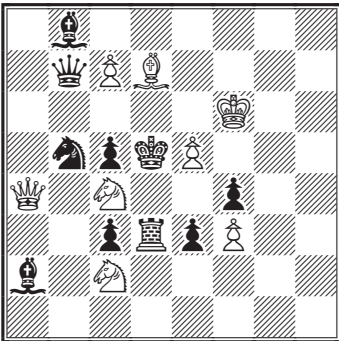
[*Turf, Field and Farm*, 1868?]

40. S. Loyd



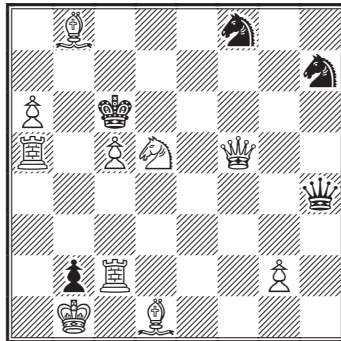
[302, *American Chess-Nuts*]

41. S. Loyd



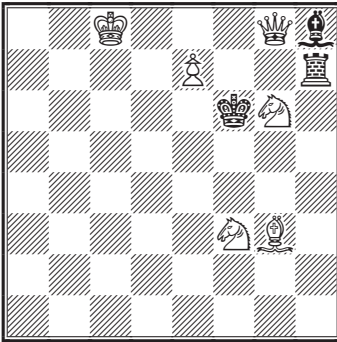
[497, *Albion*, 1858-07-17]

42. S. Loyd

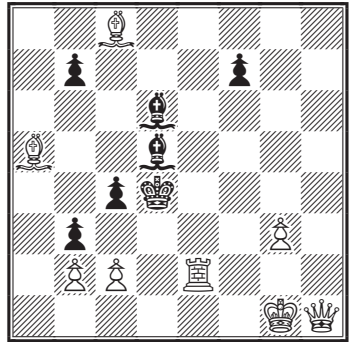


[314, *American Chess Nuts*]

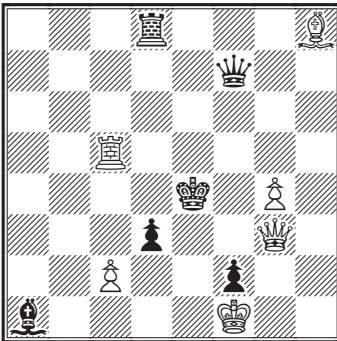
43. S. Loyd



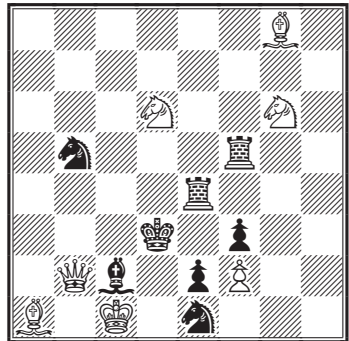
44. F. W. Martindale



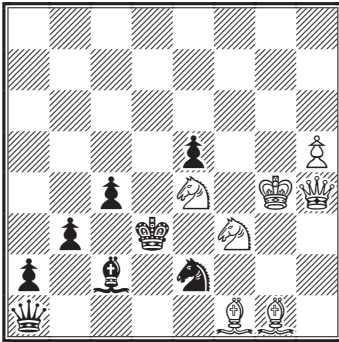
45. Menzies



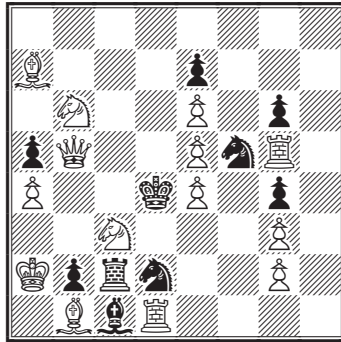
46. Heinrich Meyer



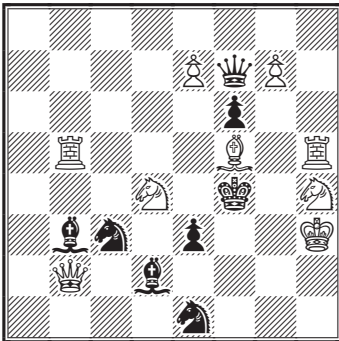
47. Heinrich Meyer



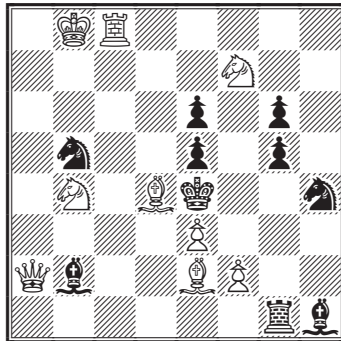
48. Emile Pradignat



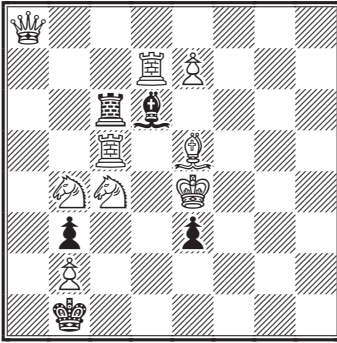
49. Emile Pradignat



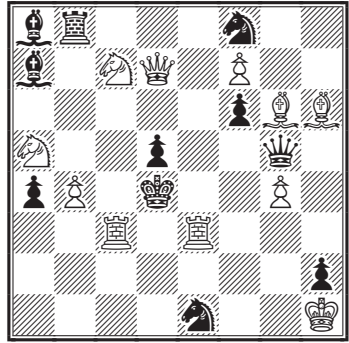
50. Emile Pradignat



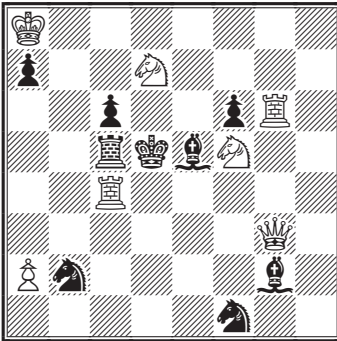
51. Emile Pradignat



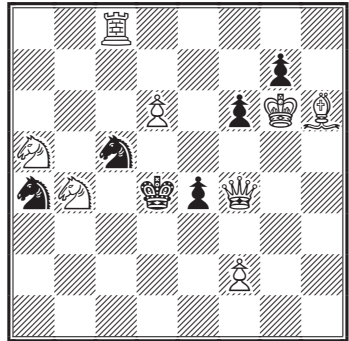
52. Carlo Savioli in Venedig



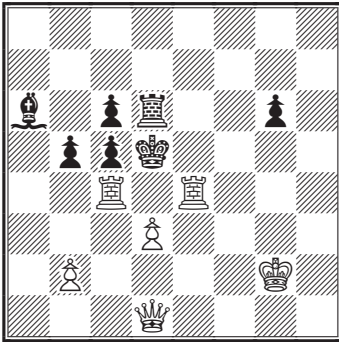
53. Carlo Savioli



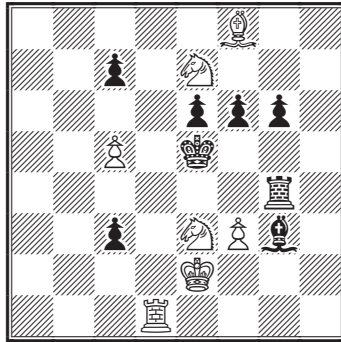
54. Carlo Savioli



55. Nicolo Sardotsch in Triest

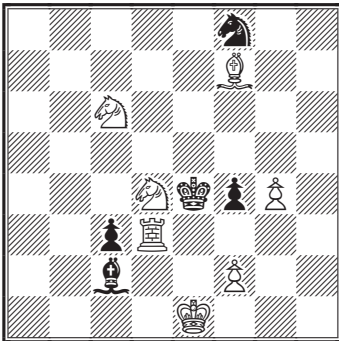


56. Sardotsch

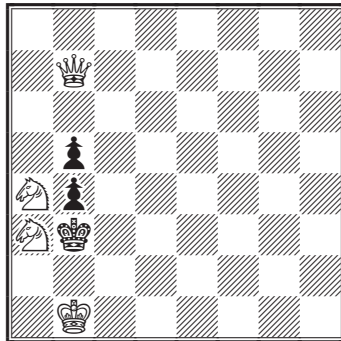


[1. Pr. 2. Italienische Problemturnier 1878]

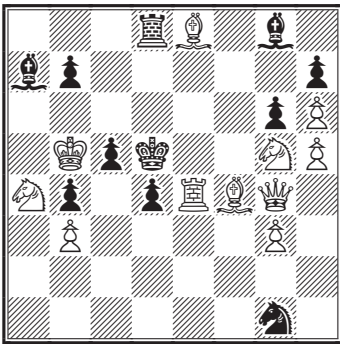
57. Frau Sophie Schett



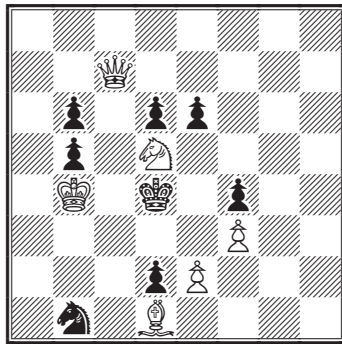
58. Sophie Schett



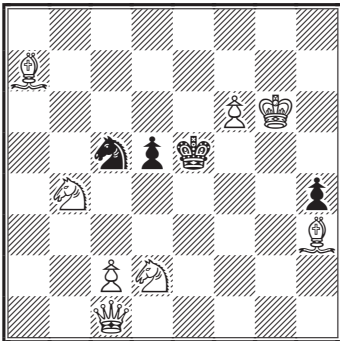
63. W. A. Shinkman



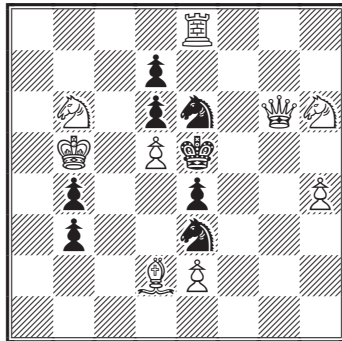
64. W. A. Shinkman



65. J. P. Taylor



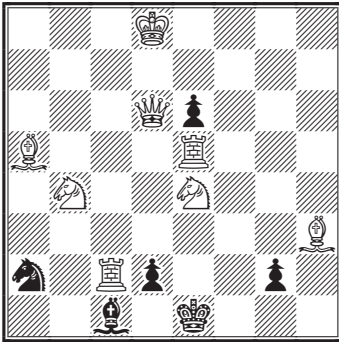
66. J. P. Taylor



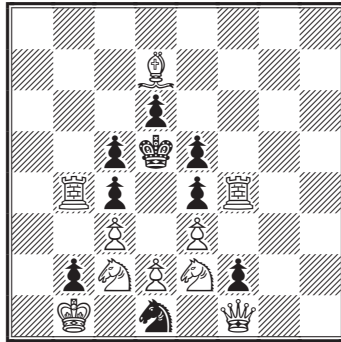
[*Illustrated London News*]

[?]

71. J. P. Taylor

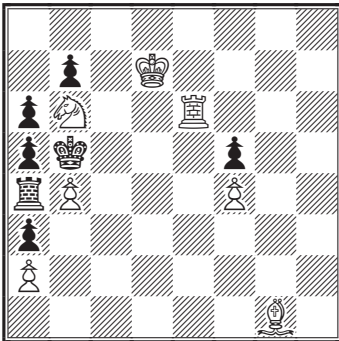


72. Townsend

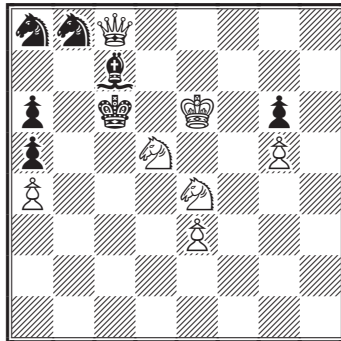


[3. Pr., 2. Turnier der British
Chess Problem Association]

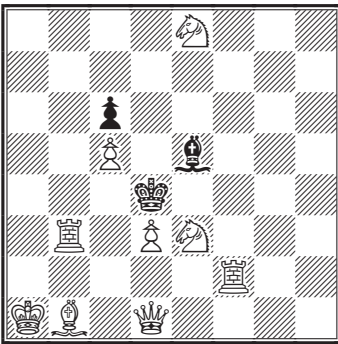
73. E. G. B. Valle in Spezia



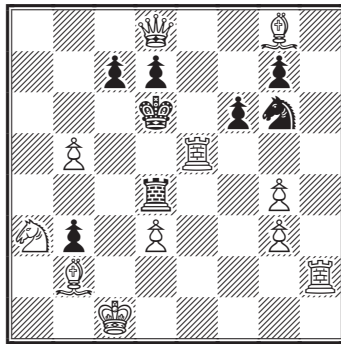
74. E. G. B. Valle



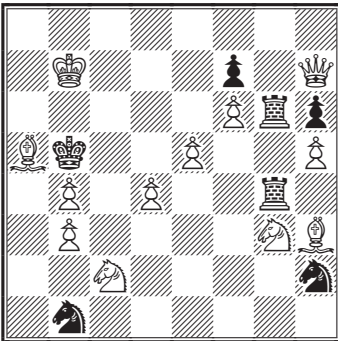
79. W. R. B. Wormald



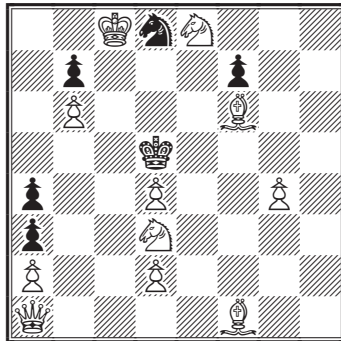
80. W. R. B. Wormald



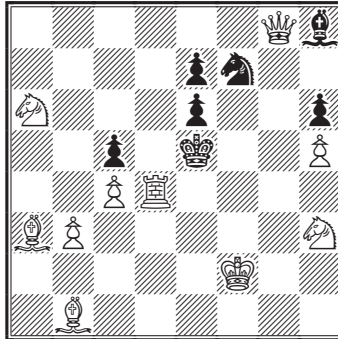
81. F. Bertrand



82. J. Thursby

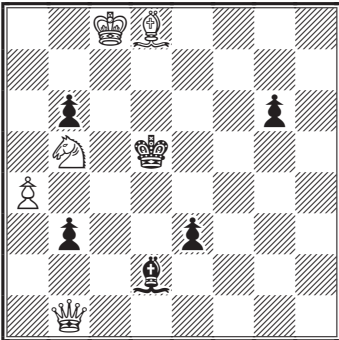


83. J. Thursby

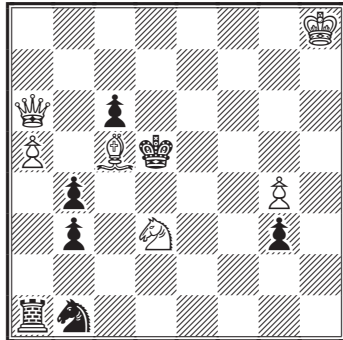


Dreizügige Aufgaben

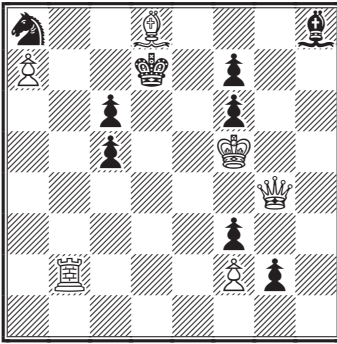
1. Aurelio Abela



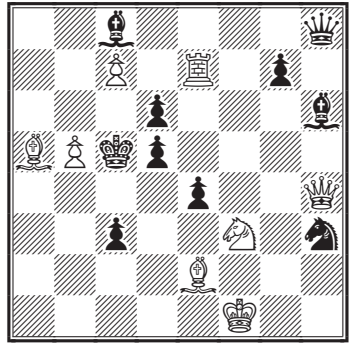
2. Aurelio Abela



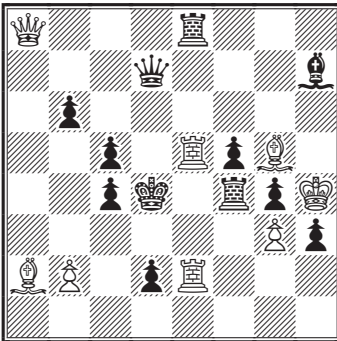
3. Aurelio Abela



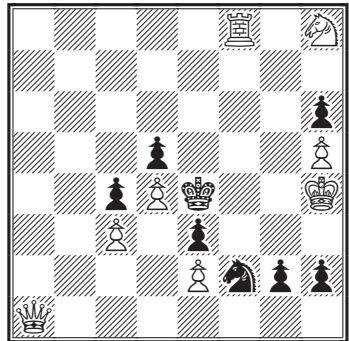
4. Aurelio Abela



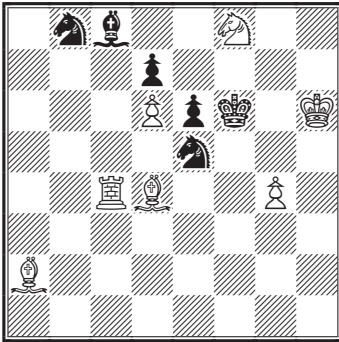
5. Andrews



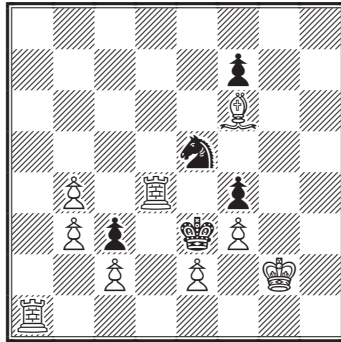
6. Adolph Anderssen



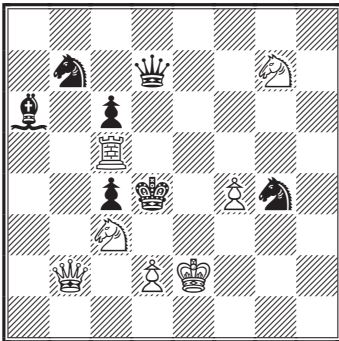
7. Adolph Anderssen



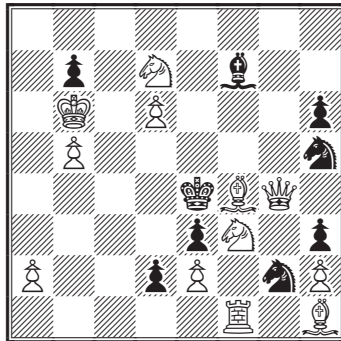
8. Adolph Anderssen



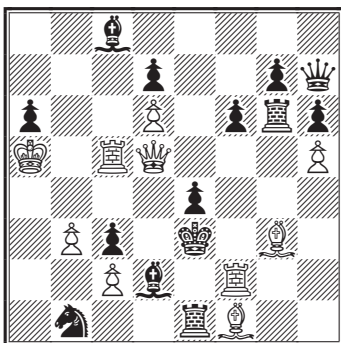
9. C. M. Baxter



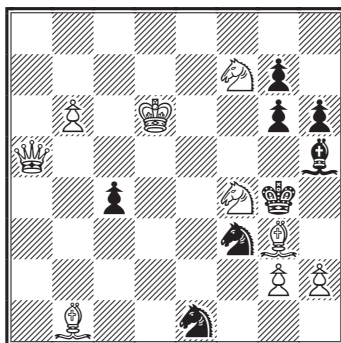
10. Johann Berger



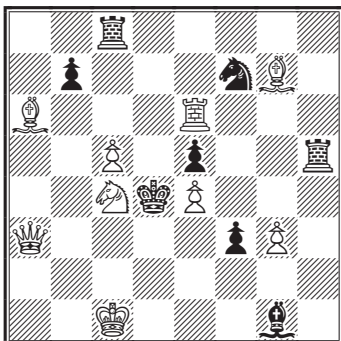
11. Johann Berger



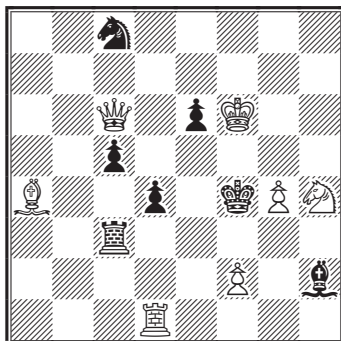
12. Johann Berger



13. Robert Braune

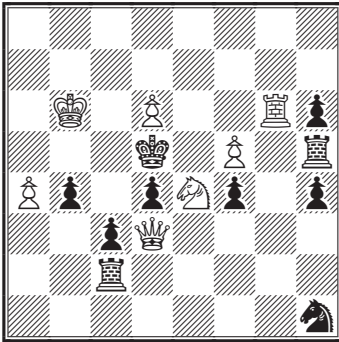


14. C. Calapso

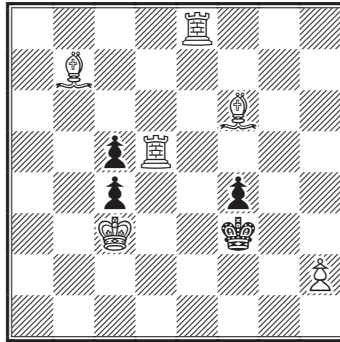


[1. Preis, 4. Problemturnier der
Detroit Free Press]

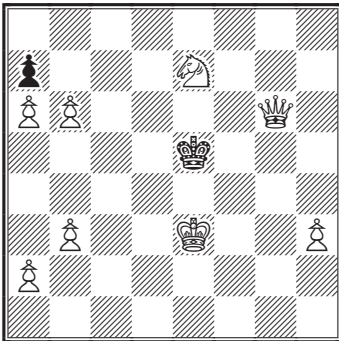
15. C. Calapso



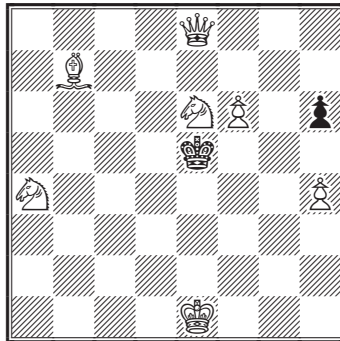
16. C. Callander



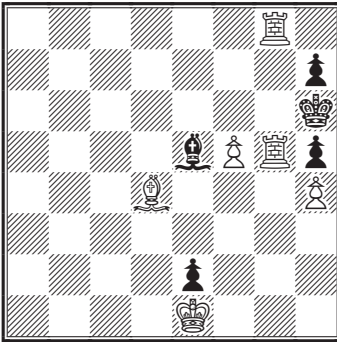
17. G. E. Carpenter



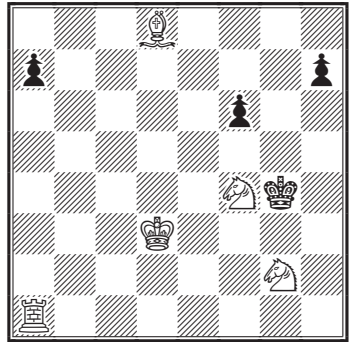
18. G. E. Carpenter



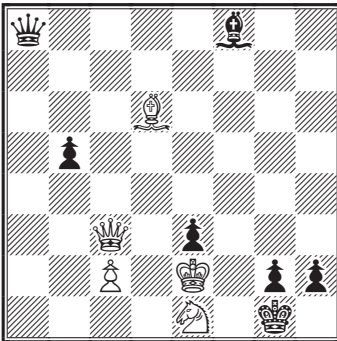
19. G. N. Cheney



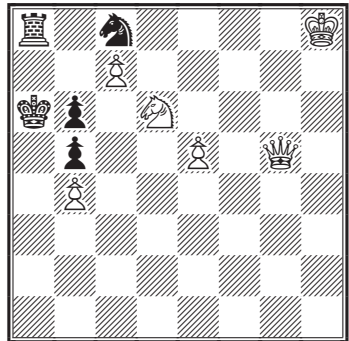
20. G. N. Cheney



21. G. N. Cheney

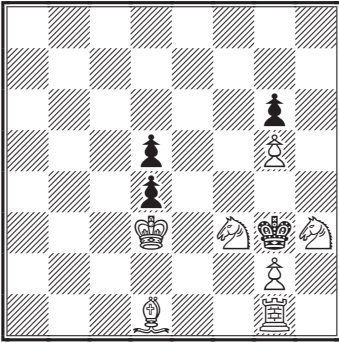


22. G. N. Cheney

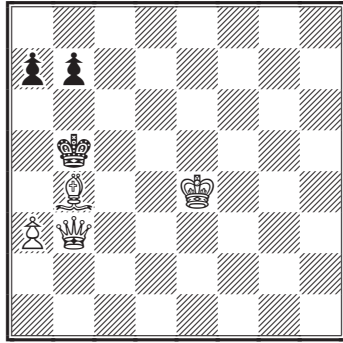


[46, *New York Saturday Press*,
1860-09-15]

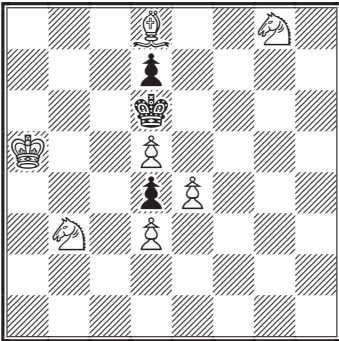
23. G. N. Cheney



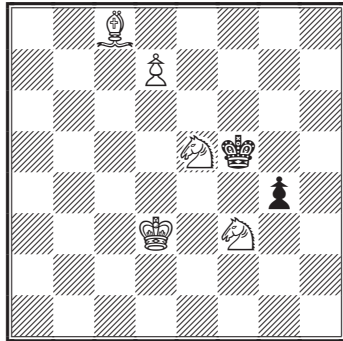
24. G. N. Cheney



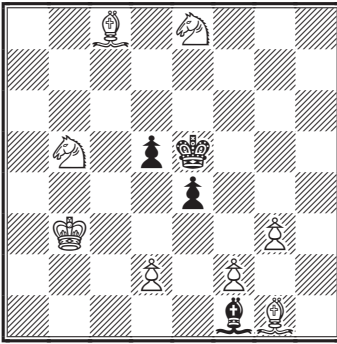
25. G. N. Cheney



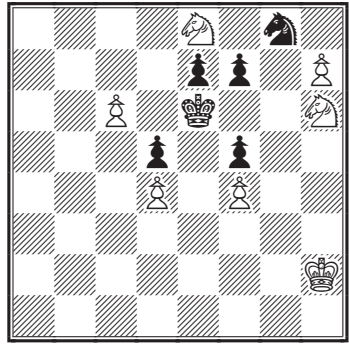
26. G. N. Cheney



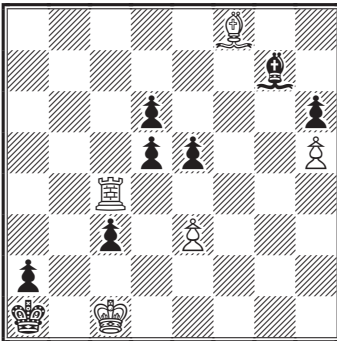
27. G. N. Cheney



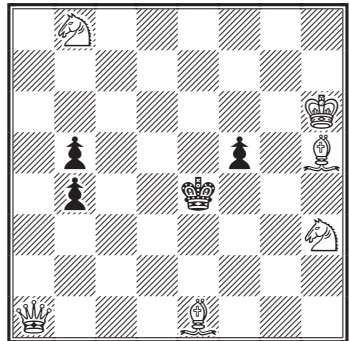
28. G. N. Cheney



29. G. N. Cheney

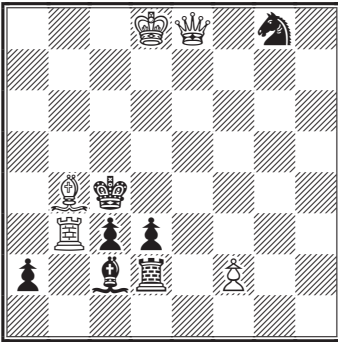


30. G. Chocholous

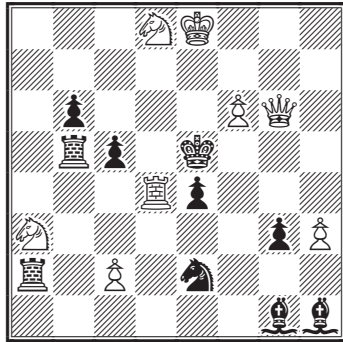


[Problemturnier des Deutschen
Schachbundes, 1879]

31. G. Chocholous

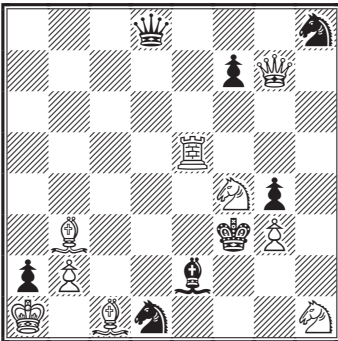


32. G. Chocholous

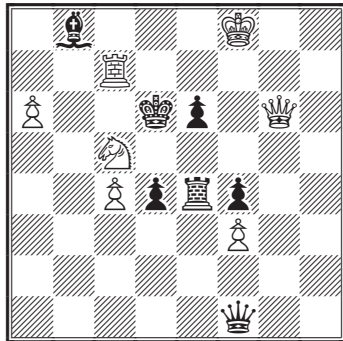


[5252, *Deutsche Schachzeitung*,
1883]

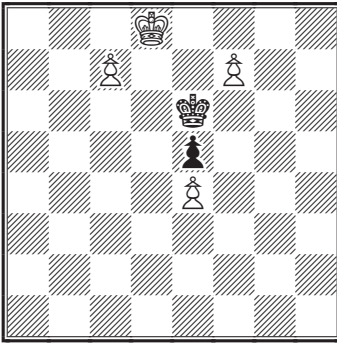
33. W. Coates



34. W. Coates

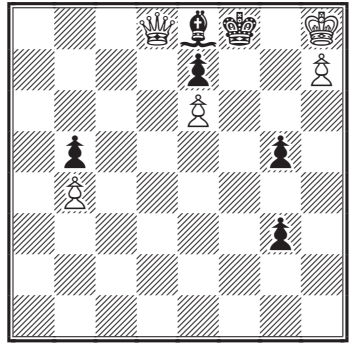


35. E. B. Cook



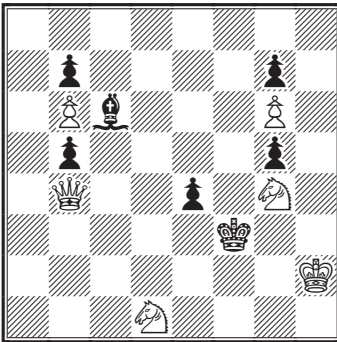
[905, *Illustrated London News*,
1855-01-06]

36. E. B. Cook



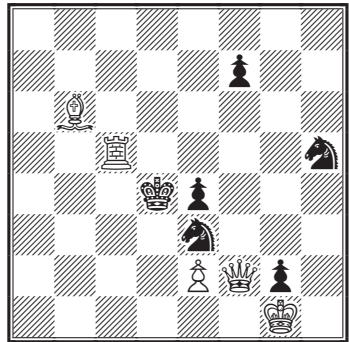
[99, *Wilke's Spirit of the Times*,
1867-03-23]

37. E. B. Cook



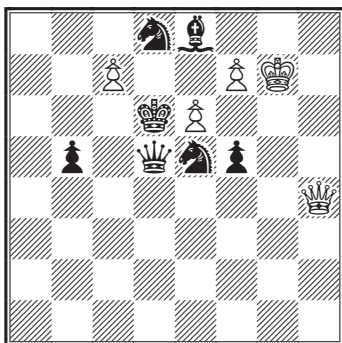
[242, *American Chess-Nuts*]

38. E. B. Cook

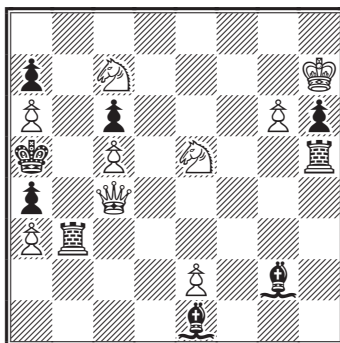


[25, *Winona Republican*,
1858-09-03]

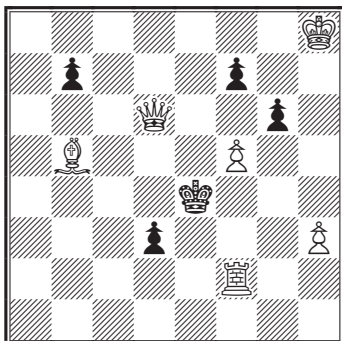
39. E. B. Cook



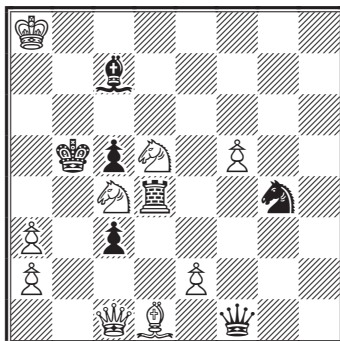
40. B. Deutsch



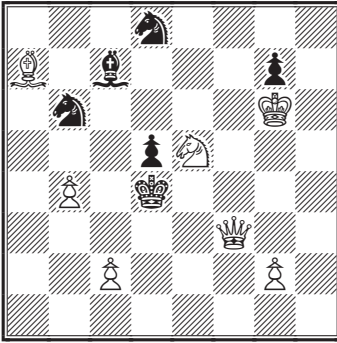
41. B. Downer



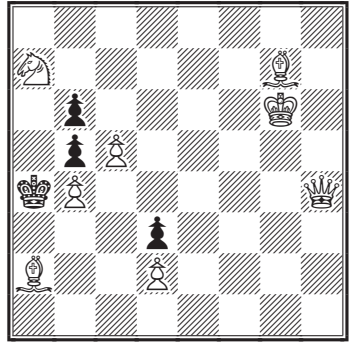
42. Moritz Ehrenstein



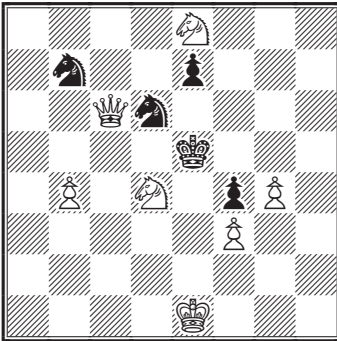
43. E. N. Frankenstein



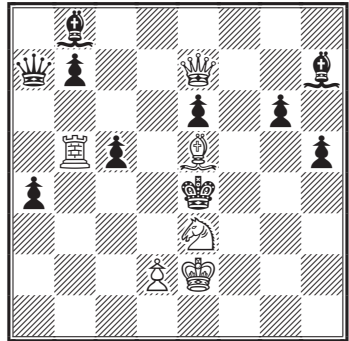
44. F. Geyerstam in Ackarn



45. C. A. Gilberg

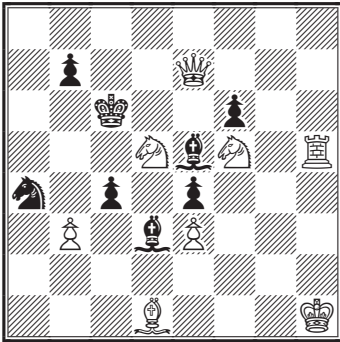


46. H. von Gottschall in Leipzig

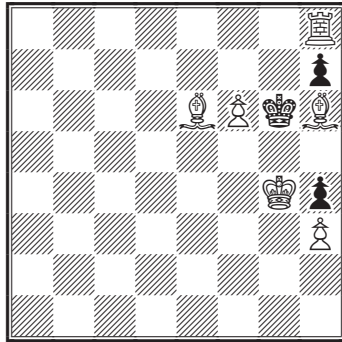


[1. Pr. Amerikanisches Problem-
turnier ???]

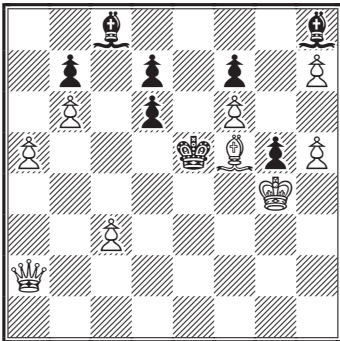
55. A. Kauders



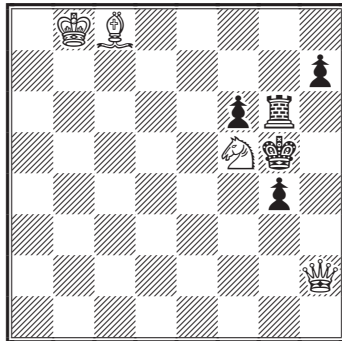
56. Ph. Klett



57. Ph. Klett

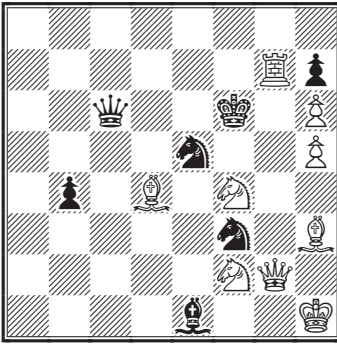


58. Kling

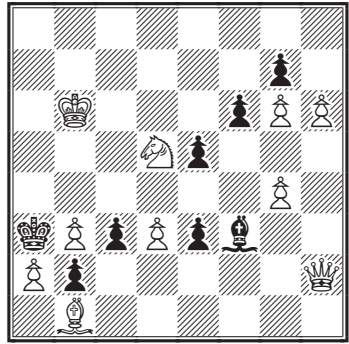


[Ill. London News, 1848-08-26]

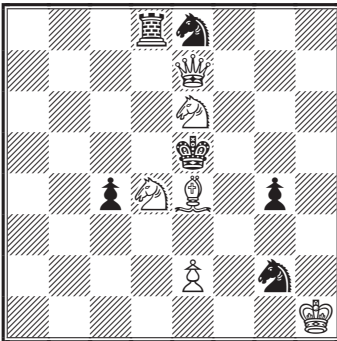
59. Kohtz und Kockelkorn



60. Kondelik

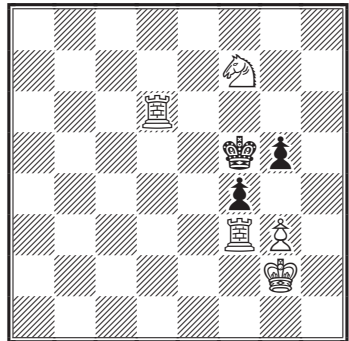


61. B. G. Laws



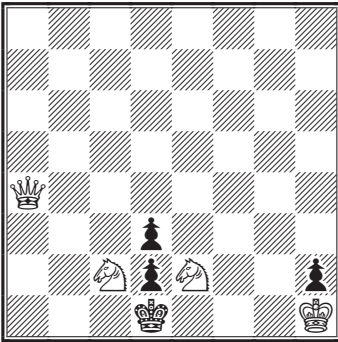
[*]

62. B. G. Laws



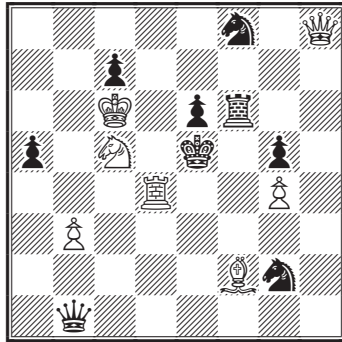
[*Chess Player's Chronicle*,
1881-02-15]

63. B. G. Laws

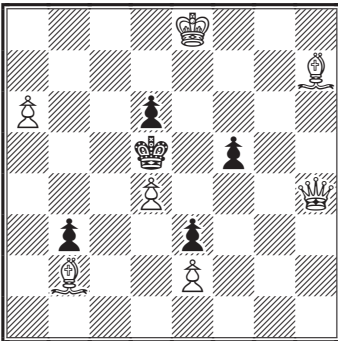


[*]

64. G. Liberali

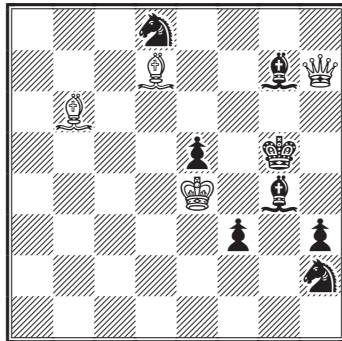


65. S. Loyd



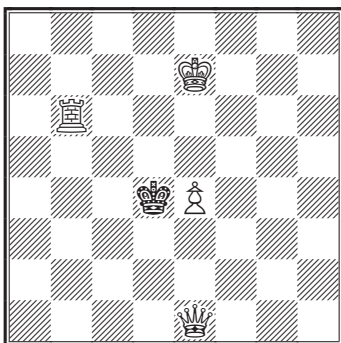
[*Missouri Democrat*, 1858]

66. S. Loyd

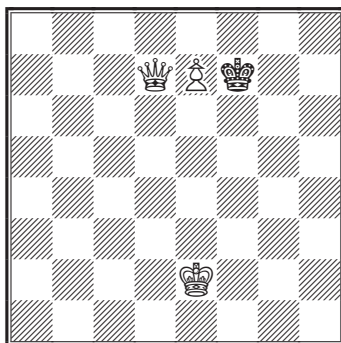


[45, *Boston Evening Gazette*,
1859-03]

67. S. Loyd

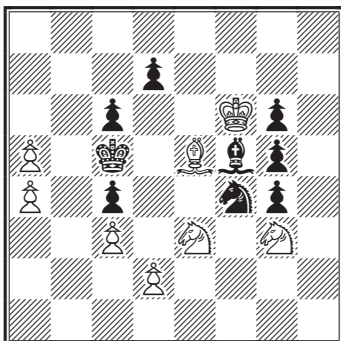


68. S. Loyd



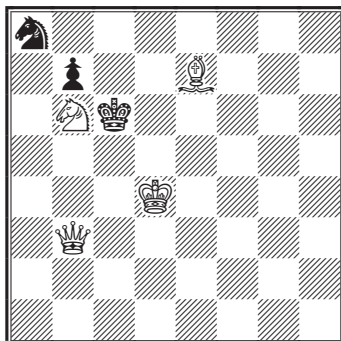
[403, *Albion* (New York),
1856-09-20]

69. S. Loyd



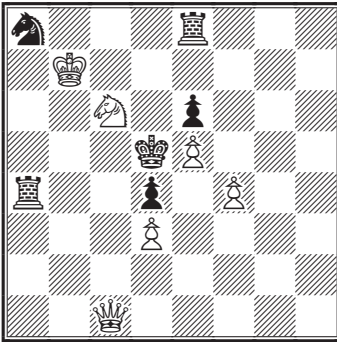
[54, *Syracuse Standard*,
1858-10-14]

70. S. Loyd

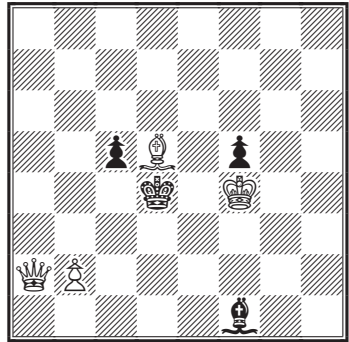


[*Musical World*, 1859?]

75. S. Loyd

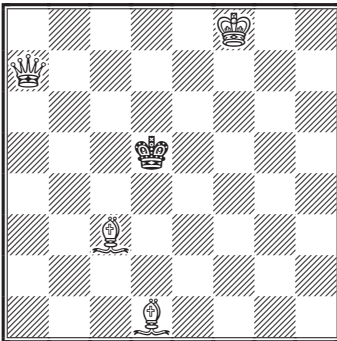


76. S. Loyd

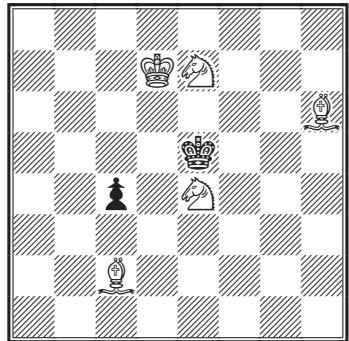


[*]

77. S. Loyd

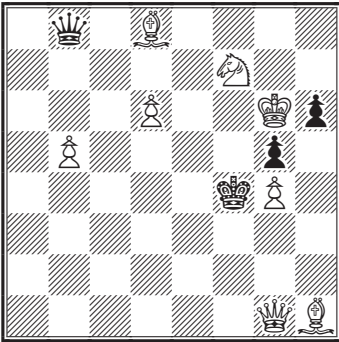


78. S. Loyd

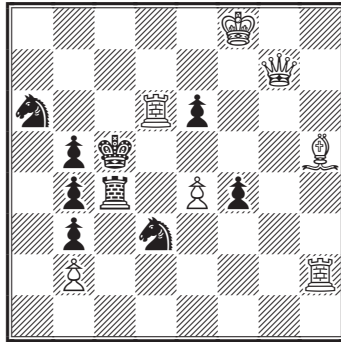


[89, *Baltimore Dispatch*,
1860-06-09]

79. S. Loyd

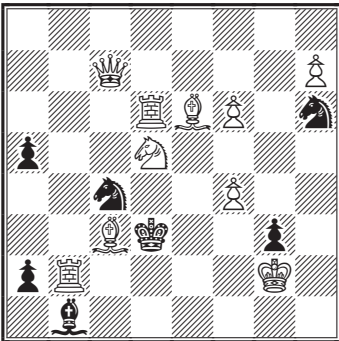


80. F. W. Martindale

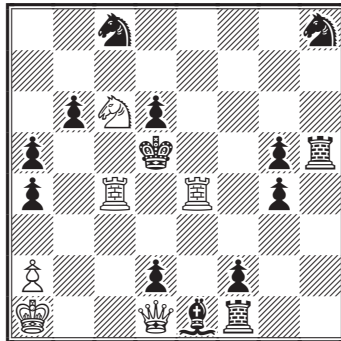


[*The Era*, 1859?]

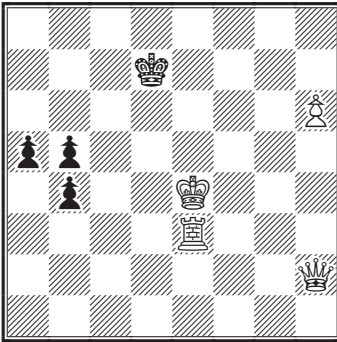
81. Heinrich Meyer



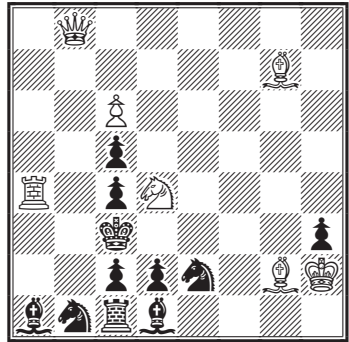
82. Heinrich Meyer



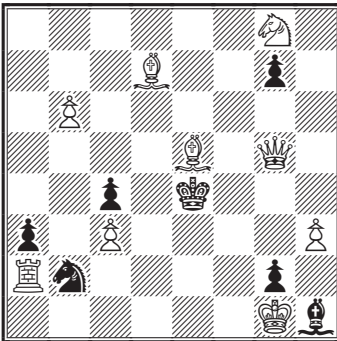
83. Johann Minckwitz



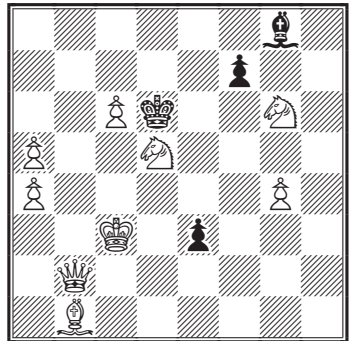
84. E. Pradignat



85. E. Pradignat

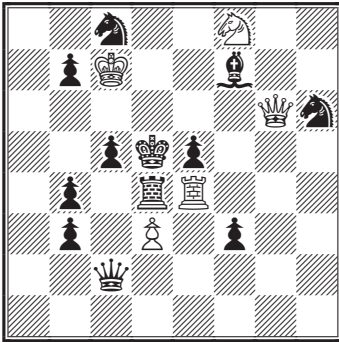


86. Carlo Salvioli

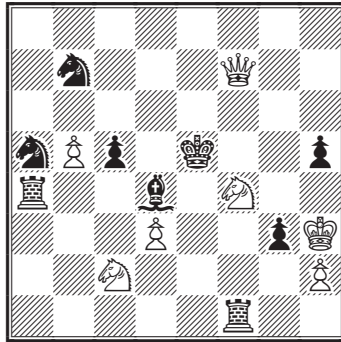


[4758, *Deutsche Schachzeitung*,
1880:11]

87. Nicolo Sardotsch

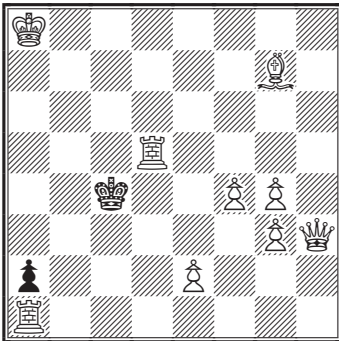


88. Nicolo Sardotsch

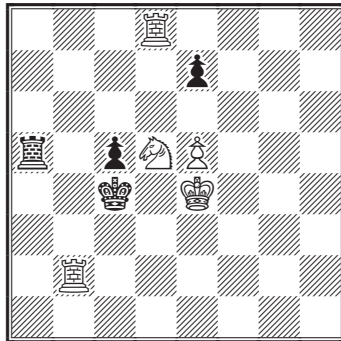


[4626, *Deutsche Schachzeitung*,
1880:1]

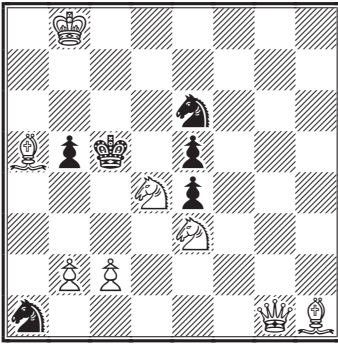
89. Nicolo Sardotsch



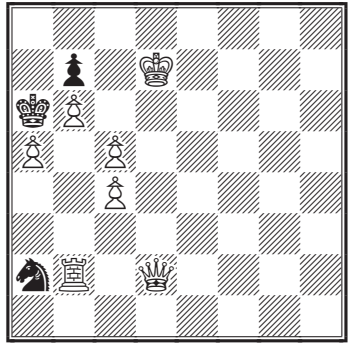
90. Fr. Schröder



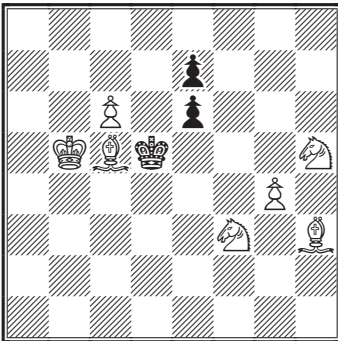
91. Fr. Schrüfer



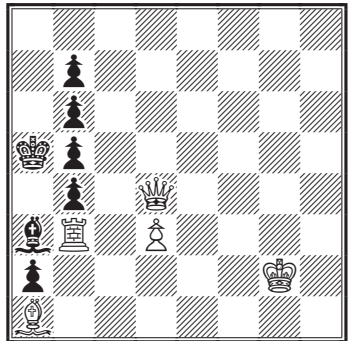
92. W. A. Shinkman



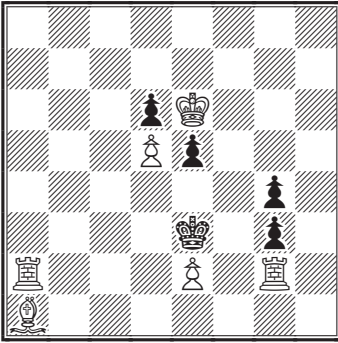
93. W. A. Shinkman



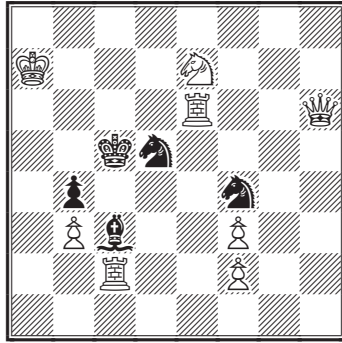
94. W. A. Shinkman



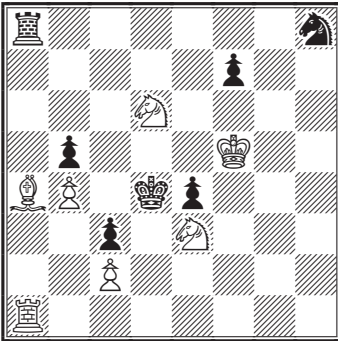
95. J. Slater



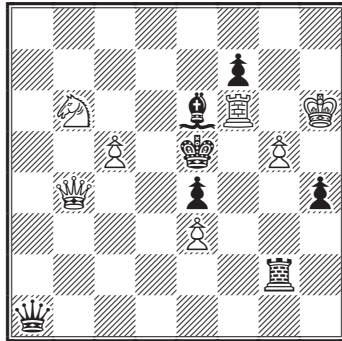
96. L. Sprega in Rom



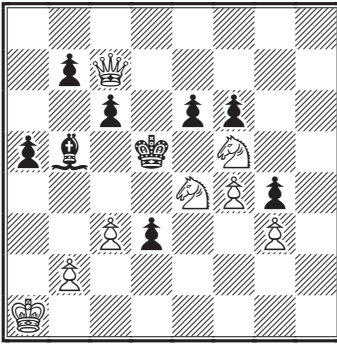
97. L. Sprega



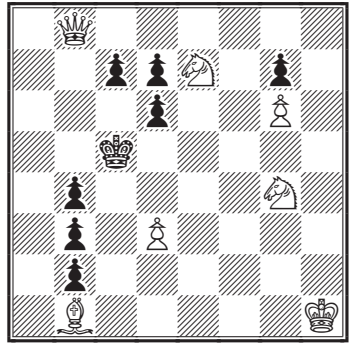
98. A. E. Studd



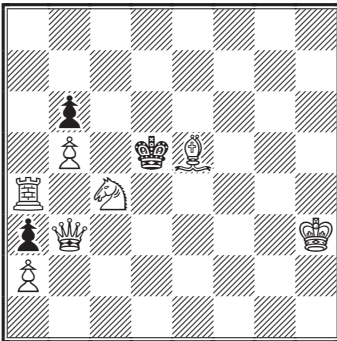
99. G. B. Valle



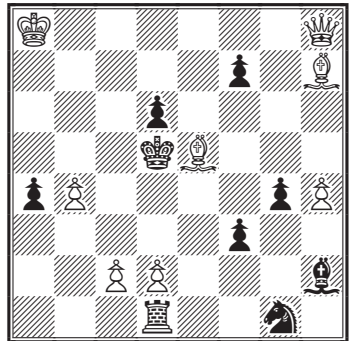
100. G. B. Valle



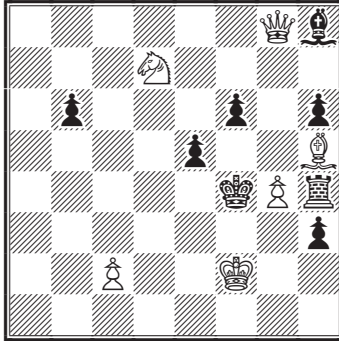
101. G. B. Valle



102. G. B. Valle

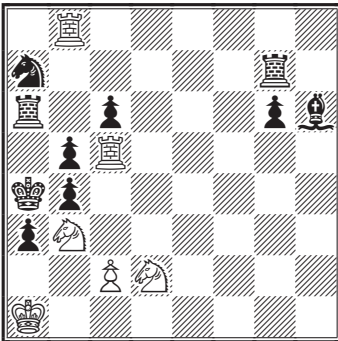


103. C. W. aus Sunbury

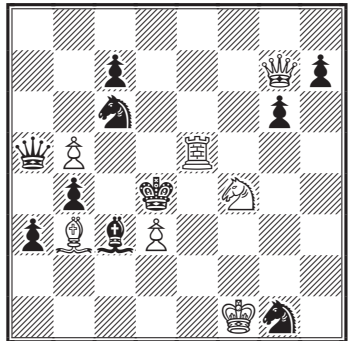


Vierzügige Aufgaben

1. Conrad Bayer

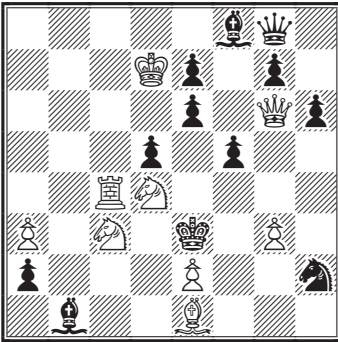


2. Conrad Bayer

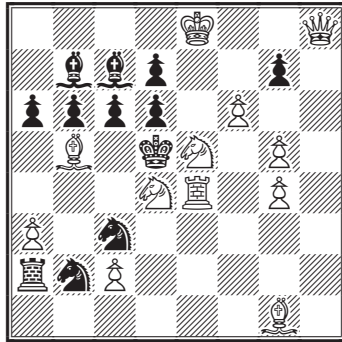


[4731, *Deutsche Schachzeitung*,
1880:08]

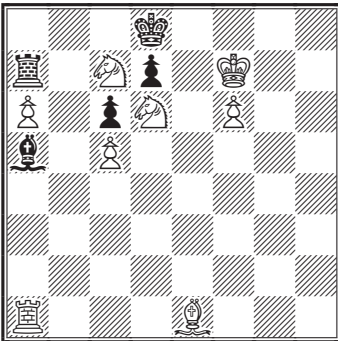
3. Johann Berger



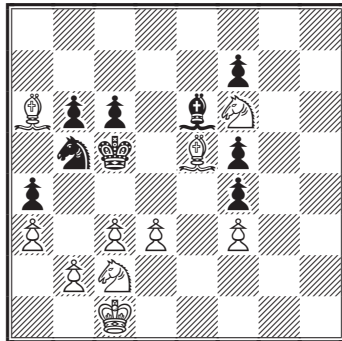
4. Johann Berger



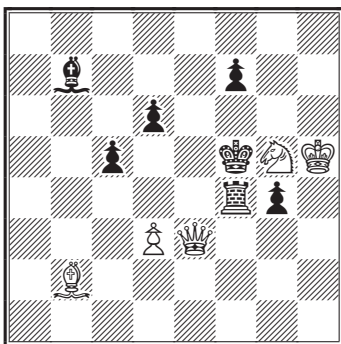
5. G. N. Cheney



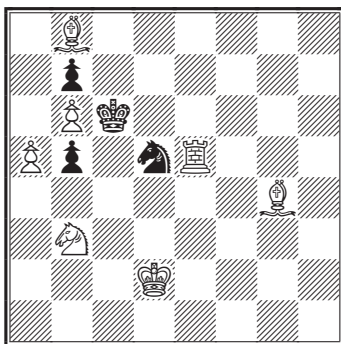
6. G. N. Cheney



7. Healey

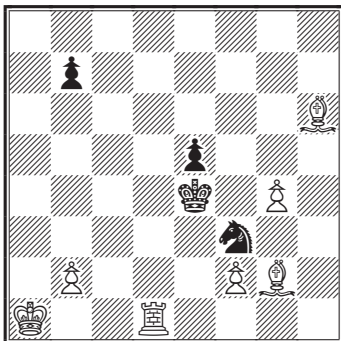


8. Healey

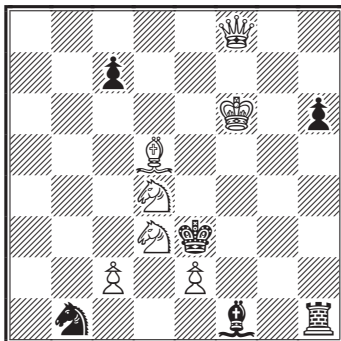


[597, Pierce: *English Chess Problems*, 1876]

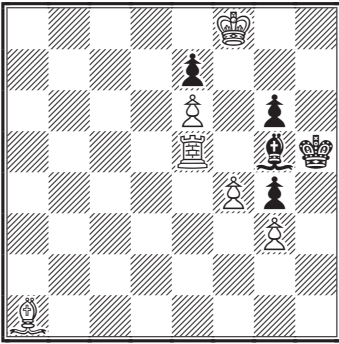
9. Indische Aufgabe



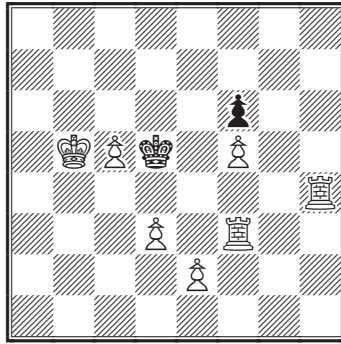
10. Kauders in Wien



11. Ph. Klett

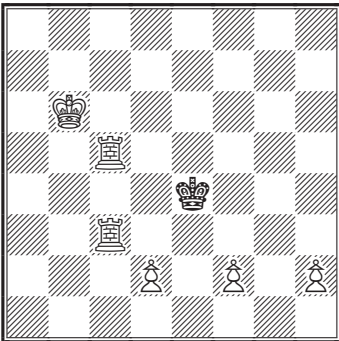


12. S. Loyd

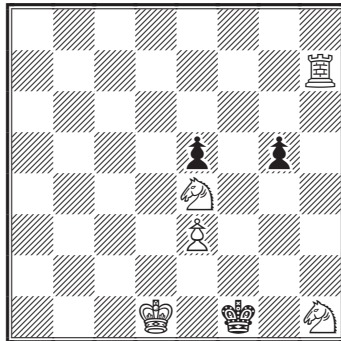


[10, *Chess Monthly*, 1857:2]

13. S. Loyd

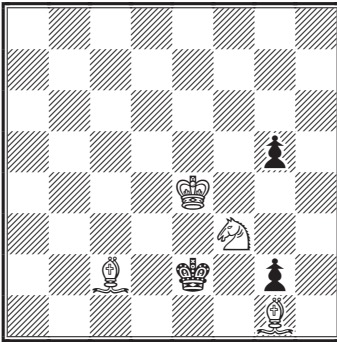


14. S. Loyd

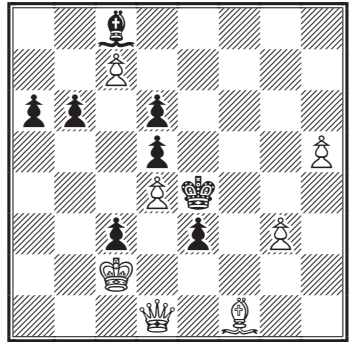


[96, *Chess Monthly*, 1858:7]

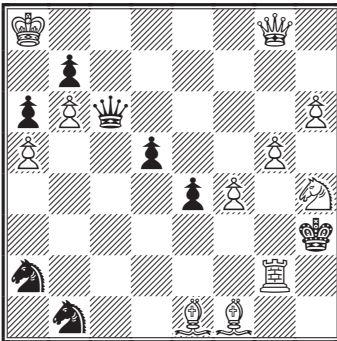
15. S. Loyd

[v 18, *Saturday Press*, 1869-02-26]

16. S. Loyd

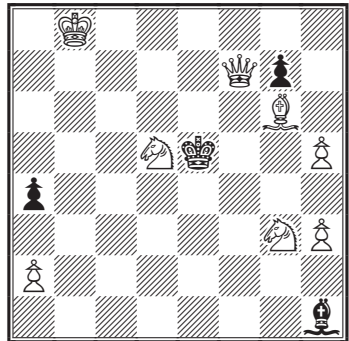
[1. Pr. *Charleston Courier*, 1859]

17. S. Loyd



[*]

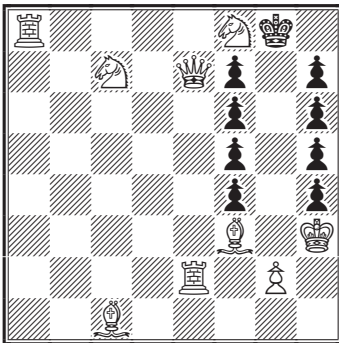
18. S. Loyd

[3. Sendungspr., 5. American
Chess Congress, 1880]

II. Bedingungsaufgaben

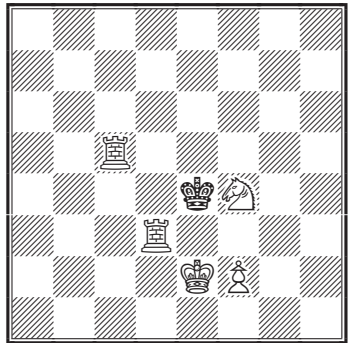
In diesen Aufgaben werden bestimmte Bedingungen gestellt, welche erfüllt werden sollen. Von den nachfolgenden ist 1 eine berühmte Curiosität.

1. Das Speiruthenspiel des
Marschalls von Sachsen



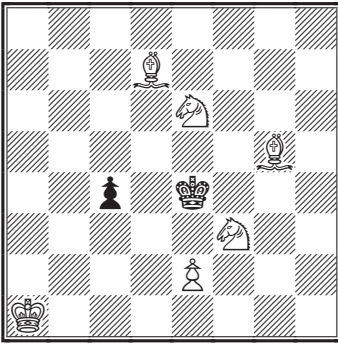
Weiß soll mit dem Bauer g2
mattsetzen, ohne einen Bauer zu
schlagen

2. Herlin



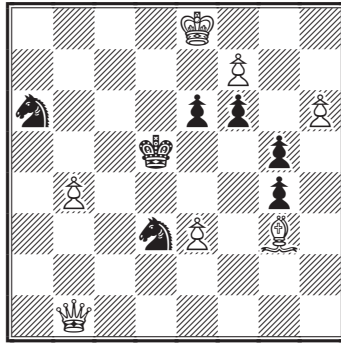
Weiß soll mit dem Bauer in drei
Zügen mattsetzen

3. Herlin



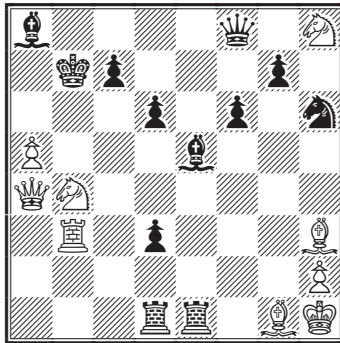
Weiß soll mit dem Bauer in vier Zügen mattsetzen

4. T. M. Brown



Weiß soll mit dem Bauer e3 in 6 Zügen mattsetzen

5. Mendheim

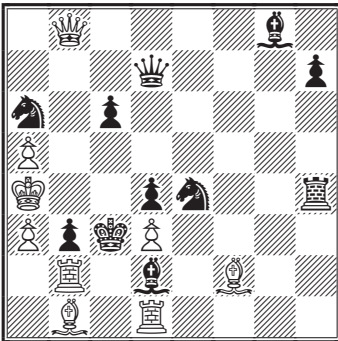


Weiß soll durch Sh8 mit dem 8. Zuge mattsetzen

III. Selbstmatte

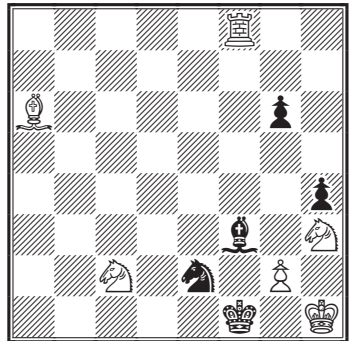
Man versteht unter Selbstmatte Aufgaben, in denen ein Ziel verfolgt wird, das dem in der Schachpartie erstrebten entgegengesetzt ist. Kurz ausgedrückt: Weiß zwingt Schwarz, Weiss in angegebener Zügesahl matt zu setzen. Diese Probleme, welche dem Scharfsinn einen neuen und selbständiger Spielraum vergönnen, werden von den Franzosen: „Qui perd gagne“ oder „problèmes inverses“, von den Engländern: „suicidal problems“ genannt. Fast alle ausgezeichneten Problem-componisten haben sich auchaus diesem Gebiete versucht. Nach-stehend einige Beispiele leichterer Art.

1. Johann Berger



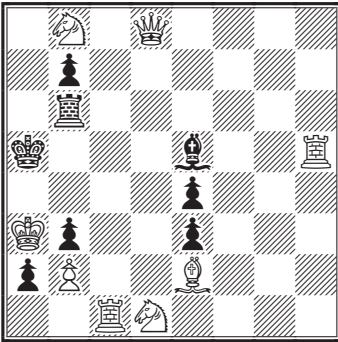
Selbstmatt in 2 Zügen

2. T. M. Brown



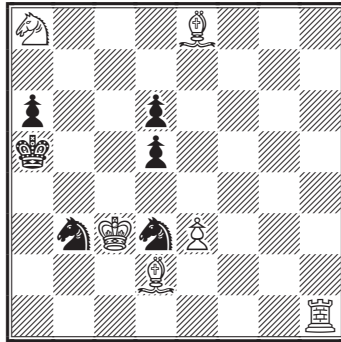
Selbstmatt in 2 Zügen

3. T. M. Brown



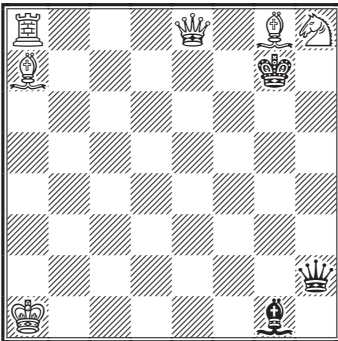
Selbstmatt in 2 Zügen

4. Cheney



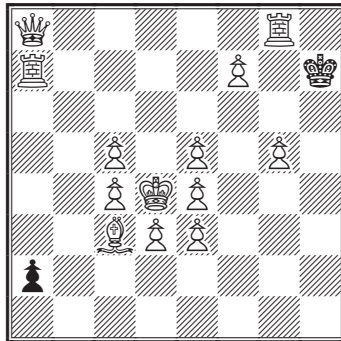
Selbstmatt in 3 Zügen

5. d'Orville



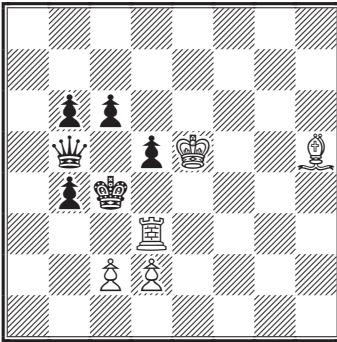
Selbstmatt in 3 Zügen

6. Kling



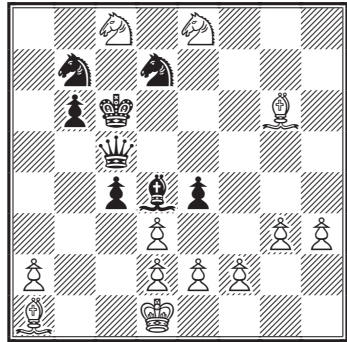
Selbstmatt in 3 Zügen

3. B. Horwitz



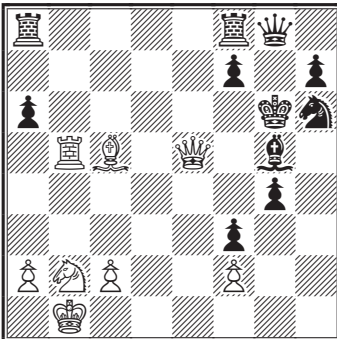
Weiß zieht und gewinnt

4. B. Horwitz



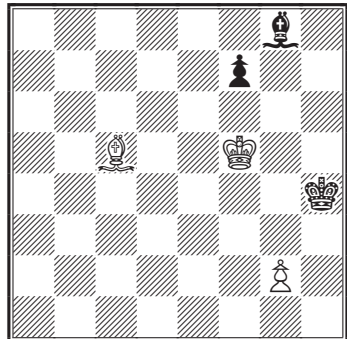
Weiß zieht und gewinnt

5. B. Horwitz



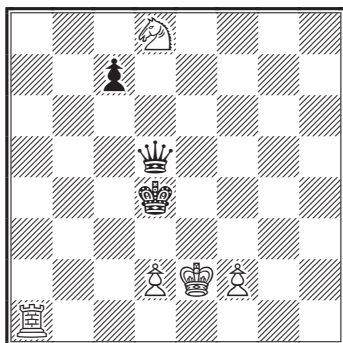
Weiß zieht und gewinnt

6. B. Horwitz



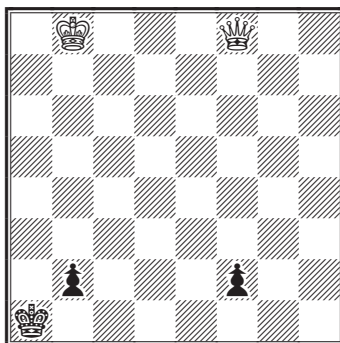
Weiß zieht und gewinnt

7. B. Horwitz



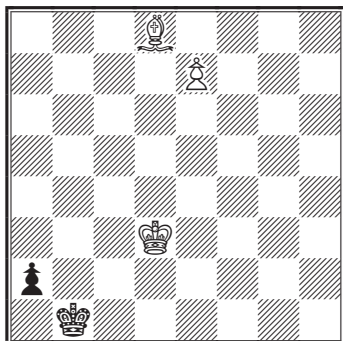
Weiß zieht und gewinnt

8. Kling und Horwitz



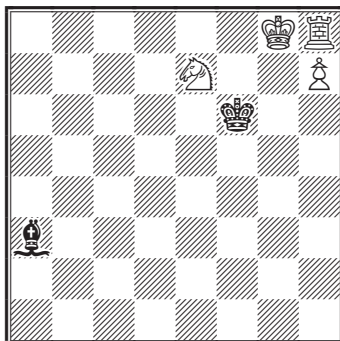
Weiß zieht und gewinnt

9. Kling und Horwitz



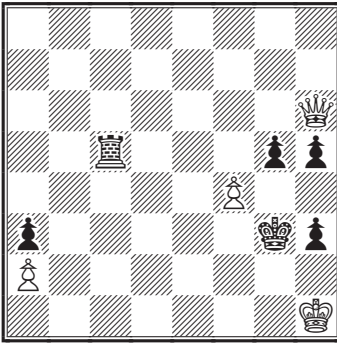
Weiß zieht und gewinnt

10. B. Horwitz



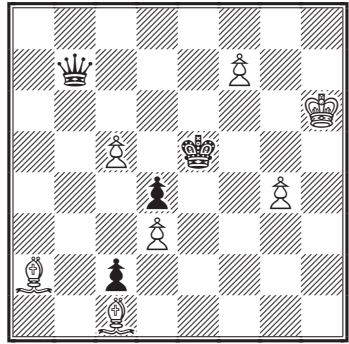
Weiß zieht und gewinnt

11. v. Jänisch



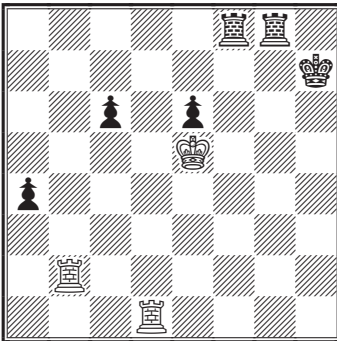
Weiß zieht und gewinnt

12. Healey



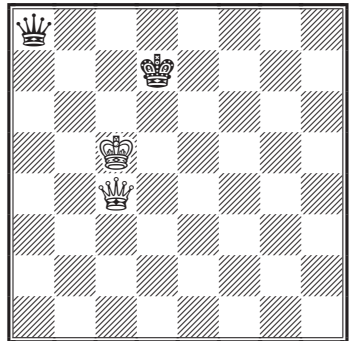
Weiß zieht und gewinnt

13. S. Loyd



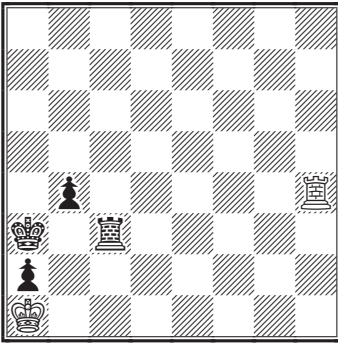
Weiß zieht und gewinnt

14. Mendheim



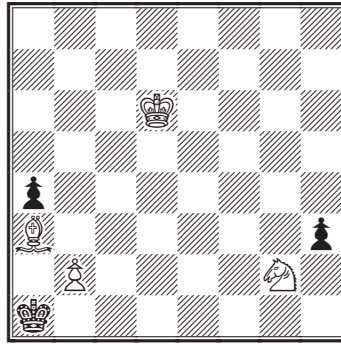
Weiß zieht und gewinnt

15. Horwitz



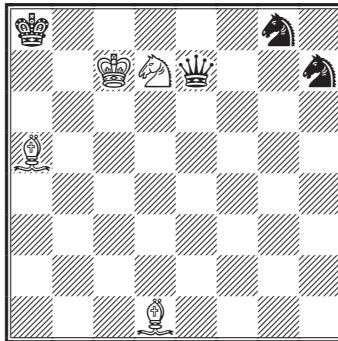
Weiß zieht und macht das Spiel
unentschieden

16. Herlin



Weiß zieht und macht das Spiel
unentschieden

17. Kling und Horwitz



Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden

Lösung der Aufgaben

AUFGABEN DER EINLEITUNG

- I. 1. Sg4†, T×g4 2. Tf5†, K×f5 3. Td5‡
- II. 1. Th1†, Th2 2. Tbh7†, T×h7 3. g7‡
- III. 1. Tg5†, K×g5 2. Sf7†, Kh5 3. g4‡
- IV. 1. Le4†, Tb7 2. Db8†, Tc×b8 3. T×a7†, L×a7 4. Sc7‡
- V. 1. De7†, K×e7 2. Sg6†, Kd8 3. Sf7†, Kc8 4. Se7‡
[1. S×d7†!]
- VI. 1. g6†, Kh8 2. g7†, Kh7 3. Sf8†, T×f8† 4. g×f8S†, Kh8 5. Lc3†, T×c3
6. T×h6‡
- VII. 1. Te1†, Ld8 2. T×d8†, T×d8 3. Sc7†, Kb8 4. Sa6†, Ka8 5. Db8†, T×b8
6. Sc7‡

Diese Aufgabe und die vorhergehende IV sind Beispiele des sogenannten erstickten Matt. Siehe: Kleines Lehrbuch, Seite 29.

- VIII. 1. Le7†, L×a8 2. Tf8†, Kg7 3. Lf6†, K×f8 4. Thh8‡
3. ... K×h6 4. Tfh8‡
- IX. 1. Se3†, K×e4 2. Ke1, K×e3 3. De5‡
- X. 1. Dc4†, Kd2 2. Dc1†, K×c1 3. Sb3‡
- XI. 1. Dc7, Ke6 2. Df7†, K×e5 3. d4‡
- XII. 1. Df6, K×d5 2. Df4, f6/f5 3. c4‡
- XIII. 1. Tb4†, Ka5 2. Ta4†, K×a4 3. Sc5†, Ka5 4. b4‡
- XIV. 1. Dc6†, Kb4 2. La5†, K×a5 3. c3, beliebig 4. b4‡
- XV. 1. c5†, K×c5 2. Dd6†, K×b5 3. Ta5†, K×a5 4. Dc5‡
- XVI. 1. Td5, Kf4 2. Kd3, Kf3 3. Tf5‡
- XVII. 1. Db5, L×b5 2. Sf4†, Kd6/Kd4 3. S×b5‡
Andere Varianten leicht.
- XVIII. 1. Dh1, beliebig 2. D oder T ‡
- XIX. 1. Td8, Ld7 2. Lg2, K×f5 3. Lh3‡
2. ... ~ 3. Sd4‡
- XX. 1. Td5, S×d5 2. Sb5, ~ 3. S ‡
1. ... e×d5 2. Se8, ~ 3. S(×)d6‡

- xxi. 1. Sd5, Dc6/Db7
Am besten. Es drohte Matt durch Se3 und Sf6.
2. De4†, Sxe4 3. Se3‡
- xxii. 1. Dh5, D×h5 2. d7, beliebig 3. d8S, d×e8D ‡
1. ... Sa3†/d2†/c3† 2. D×h1†, beliebig 3. D ‡
[1. ... Sa3† 2. D×h1 ‡]

LÖSUNG DER ZWEIZÜGIGEN AUFGABEN

1. 1. Sh1, ~ 2. D/S ‡
2. 1. Td8, K×d6 2. De6‡
1. ... ~ 2. Dg3/Dh8 ‡
3. 1. Th6, L×e6 2. Le4‡
1. ... ~ 2. D, S oder L ‡
4. 1. Kb5, ~ 2. D oder S ‡
5. 1. Sg7, ~ 2. D, T oder S ‡
6. 1. Lg6, Ke5 2. Te2‡
1. ... S×f6 oder Sf4 zieht beliebig 2. Sg7‡
1. ... S×f5 oder Sd4 beliebig 2. Lf7/Sg7 ‡
7. 1. Sg6, Kc6 2. Se7‡
1. ... Ke6 2. Sf4 ‡
1. ... ~ 2. D ‡
8. 1. Dc8, K×c3 2. S7b5‡
1. ... ~ 2. D/S ‡
9. 1. Sb6, K×d4 2. Da1‡
1. ... L×d4 2. Db8‡
1. ... f4 2. Td5‡
1. ... ~ 2. Sc4 ‡
10. 1. Lf6, e×f6† 2. e7‡ (durch Abzugschach)
1. ... ~ 2. D/S/L ‡
11. 1. Sexd4, Scxd4 2. Db7‡
1. ... Sexd4 2. Df7‡
1. ... ~ 2. D/T/S ‡
12. 1. Kb6, ~ 2. Springer setzt Matt
13. 1. c4, ~ 2. D(×)d5/D(×)e4/Da1 ‡
14. 1. Sd4, ~ 2. D/S/L ‡
15. 1. De1, K×f4/K×d4 2. e5‡ (durch Abzugschach)
16. 1. Dg4, ~ 2. D/S/c8S ‡
17. 1. Sd3, e×d3 2. Db3‡
1. ... Lb2 2. S×b2‡
1. ... b×a5 2. Tc5‡

- | | | |
|-----|------------------|--|
| | 1. ... ~ | 2. S(x)d2/Se5 † |
| 18. | 1. Ka2, ~ | 2. Sh2/Sg1/T(x)f4 † |
| 19. | 1. Kh7, Kc4 | 2. Dg8† |
| | 1. ... Ke4 | 2. Dxc6† |
| | 1. ... Kxd6 | 2. Dd8† |
| 20. | 1. c8L, Kc6 | 2. Lb7† |
| | 1. ... Kc4 | 2. Le6† |
| 21. | 1. Dd2, ~ | 2. D † |
| 22. | 1. Lc2, ~ | 2. D † |
| 23. | 1. c4, bxc3 e.p. | 2. Sxc3† |
| | 1. ... dxc3 e.p. | 2. Sxc3† |
| | 1. ... ~ | 2. D/S/exf6/exd6 † |
| 24. | 1. Tb5, Txf5 | 2. f4† |
| | 1. ... Tf4/Th3 | 2. f3† |
| | 1. ... Te3 | 2. fxe3† |
| | 1. ... Txf2† | 2. Lxf2† |
| | 1. ... ~ | 2. D/T/S † |
| 25. | 1. Dc4, ~g | 2. D/T/S † |
| 26. | 1. Sxd2, Te3† | 2. Sf3† |
| | 1. ... ~ | 2. Ein Springer setzt
durch Abzugschach Matt. |
| 27. | 1. Dh2, ~ | 2. Se/L † |
| 28. | 1. Tg3, Kf6 | 2. Ld4† |
| | 1. ... ~ | 2. D(x)b2/D(x)h8 † |
| 29. | 1. Lf7, Kxd3 | 2. S5f4† |
| | 1. ... Kb5 | 2. Sc7† |
| | 1. ... ~ | 2. Sxb2† |
| 30. | 1. Kd3, Kb5 | 2. Kd4† |
| | 1. ... Kd6 | 2. Kc4† |
| | 1. ... Kd5 | 2. De5† |
| 31. | 1. Se3, Kd6 | 2. Sc4† |
| | 1. ... Kd4 | 2. Lb2† |
| | 1. ... Kxf6 | 2. Dg5† |
| | 1. ... Kxf4 | 2. Dh2† |
| | 1. ... ~ | 2. Sc4/Sg4 † |
| 32. | 1. Te5, ~ | 2. D/ T † |
| 33. | 1. Se3, ~ | 2. S † |
| 34. | 1. Tf3, ~ | 2. D/T/S † |
| 35. | 1. Lc1, ~ | 2. D/T/S † |
| 36. | 1. Dc8, ~ | 2. Txd3/S † |
| 37. | 1. Lc1, Kxa3 | 2. Db3† |
| | 1. ... b5 | 2. Dxe7† |
| | 1. ... ~ | 2. Dc4/Dxb6 † |

38. 1. Dc5, ~ 2. D/T/S †
39. 1. Kc4, ~ 2. D/K † durch Abzugschach
40. 1. Sd4, ~ 2. D/S †
41. 1. Da8, ~ 2. D/S/L †
42. 1. Le5, Kxd5 2. c6 †
1. ... ~ 2. D(x)e6/Se7/S(x)b4 †
43. 1. Sf4, Kxe7 2. Sd5 †
1. ... ~ 2. D †
44. 1. Te5, Kxe5 2. Lc3 †
1. ... Lxe5 2. Lb6 †
1. ... ~ 2. D/L †
45. 1. Ld4, Lxd4 2. cxd3 †
1. ... ~ 2. D/T †
46. 1. Lh7, ~ 2. D/S †
47. 1. Dh1, ~ 2. S †
48. 1. Da6, Kc5/Kxc3/Ke3 2. Sbd5 †
1. ... Kxe5 2. Sd7 †
1. ... Txc3 2. Sc4 †
1. ... Sf5~ 2. Sbd5 †
49. 1. Td5, ~ 2. D/S †
50. 1. Tf8, ~ 2. D/S/L †
51. 1. Kf5, ~ 2. D/T/S †
52. 1. Dd6, Dxh6 2. Dxf6 †
1. ... Df4 2. Dxf4 †
1. ... D~ 2. Tc4 †
1. ... ~ 2. D/T/S †
53. 1. Txf6, ~ 2. D/T/S †
54. 1. Dg5, ~ 2. D/T/L †
55. 1. d4, ~ 2. D/T/d5/dxc5 †
56. 1. Td4, Kxd4 2. Sc6 †
1. ... Txd4 2. Sxg6 †
1. ... f5 2. Lg7 †
1. ... Te4 2. Txe4 †
1. ... Tg5 2. Sc6 †
57. 1. Se6, ~ 2. T/S/L †
58. 1. Da6, ~ 2. D/Sc5 †
59. 1. La1, ~ 2. D †
60. 1. Th3, ~ 2. T/L †
61. 1. Dh3, Sxh3 2. Sd3 †
1. ... Ka3 2. Sc2 †
1. ... c4 2. f8D †
62. 1. Df2, ~ 2. D †
63. 1. Te3, ~ 2. D/T/S/L/bxc4 †

64. 1. Se3, ~ 2. D/S †
65. 1. Da3, Kd6/Kf4/d4 2. Lb8†
1. ... Kd4 2. Sc6†
1. ... S~ 2. S(x)d3†
66. 1. Dg1, ~ 2. D/S†
[1. L×e3]
67. 1. Db6, Kd3 2. De3†
1. ... K×f5 2. Dg6†
1. ... La2/Lc2 2. L(x)c2†
1. ... Ld3 2. Sg3†
1. ... Lb4 beliebig 2. D×b1†
68. 1. Te1, Sd4 2. e4†
1. ... ~ 2. D/S †
69. 1. Tf2, ~ 2. D/T/S †
70. 1. Tg7, ~ 2. T/S †
71. 1. Df8, g1D 2. Sf2†
1. ... g1S 2. Df1†
1. ... Sc3/S×c4 2. Sc3 †
1. ... d1D† 2. Sd3†
72. 1. d4, c×d3 e.p. 2. c4†
1. ... e×d3 e.p. 2. e4†
1. ... c×d4 2. Tb5†
1. ... e×d4 2. Tf5†
1. ... ~ 2. S †
73. 1. Te3, K×b6 2. Te5†
1. ... K×b4/~ 2. Tb3†
[1. ... ~ 2. Te5†]
74. 1. Kf7, ~ 2. D/S †
75. 1. Tf4, ~g 2. D/T/S/d4 †
76. 1. Kc6, K×c3 2. Kd5† durch Abzugschach
1. ... ~ 2. D/T/S †
77. 1. Sf5, Kd5 2. T×d4†
1. ... Lc5 beliebig 2. T×d4†
1. ... Tc2 beliebig 2. T×d4†
1. ... ~ 2. D †
78. 1. Td8, Kd3 2. Sdc3†
1. ... ~ 2. Lc2†
79. 1. Tf5, K×e3†/K×c5† 2. d4†
1. ... Le5 beliebig 2. Sc2†
80. 1. Th6, ~ 2. D/T/S †
81. 1. Sh1, ~ 2. D/S/L †
82. 1. Db1, Kc4 2. Sb4†
1. ... Ke4 2. Lg2†

- | | | |
|-----|---------------------|----------|
| | 1. ... c6 | 2. Lg2♯ |
| | 1. ... Ke6 | 2. Sf4♯ |
| | 1. ... Sc6 | 2. Sf4♯ |
| | 1. ... Se6 | 2. Sb4♯ |
| 83. | 1. Sb8, K×d4 | 2. Lb2♯ |
| | 1. ... Kf6 | 2. Sd7♯ |
| | 1. ... Sf7 beliebig | 2. D×h8♯ |
| | 1. ... c×d4 | 2. Sd7♯ |
| | 1. ... Lf6 | 2. Sc6♯ |

LÖSUNG DER DREZÜGIGEN AUFGABEN

- | | | | |
|----|--------------------------|------------------|--|
| 1. | 1. Sd6, ~ | 2. De4(†), ~ | 3. S/L ♯ |
| 2. | 1. Se5, ~ | 2. Dd3(†), ~ | 3. D/S ♯ |
| 3. | 1. Dg3, g1D | 2. Dd6†, K×d6 | 3. Td2♯ |
| | | 2. ... Kc8 | 3. Tb8♯ |
| | | 2. ... Ke8 | 3. De7♯ |
| | 1. ... c4 | 2. Td2†, Kc8 | 3. Db8♯ |
| | | 2. ... Ke8 | 3. Dg8♯ |
| | 1. ... Kc8 | 2. Dd6, ~ | 3. D/T ♯ |
| | 1. ... Ke8 | 2. Dd6, ~ | 3. De7♯ |
| 4. | 1. Df6, g×f6 | 2. Sd4, K×d4 | 3. Lb6♯ |
| | | 2. ... ~ | 3. Sb3♯ |
| | 1. ... g5 | 2. D×d6†, K×d6 | 3. Lb4♯ |
| 5. | 1. T5e6 es droht T×d2♯ | | |
| | 1. ... D×e6, T×e6 | 2. T×d2†, Ke3 | 3. L×f4♯ |
| | | 2. ... Ke5 | 3. g×f4♯ |
| | 1. ... c3 | 2. Da4†, ~ | 3. D/T ♯ |
| | 1. ... Tf3 | 2. T×d2†, Td3 | 3. Lf6♯ |
| | Hauptspiel: | | |
| | 1. ... d1D | 2. Da4, D1×a4 | 3. Td6♯ |
| | | 2. ... D7×a4 | 3. Td2♯ |
| 6. | 1. Dh1, g×h1 | 2. Sf7, Kf5 | 3. Sg5♯ |
| | Andere Varianten leicht. | | |
| 7. | 1. Tc7, Kf7 | 2. L×e6†, Kf6 | 3. g5♯ |
| | | 2. ... Ke8/K×f8 | 3. T×c8♯ |
| | 1. ... ~ | 2. L×e6, d×e6 | 3. Sh7♯] |
| | | 2. ... ~ | 3. g5♯ |
| 8. | 1. Te1, K×d4 | 2. e4, f×e3 e.p. | Der Bauer muß en passant schlagen, da Schwarz keinen andern Zug hat. |
| | | | 3. Td1♯ |

9. 1. Db6, Sxc5 am besten
2. Dd8, ~ 3. D/S †
Andere Varianten leicht.
10. 1. Tg1, Sgxf4 2. Df5†, Kxf5 3. Sd4†
1. ... Kd5 2. Df5†, Kc4 3. Dc5†
1. ... Lf7 beliebig 2. Sc5†, ~ 3. D †
1. ... d1D 2. Txd1, ~ 3. Td4†
11. 1. Da8, T×g3 2. Da7, Kxf2 3. Tcf5†
1. ... Txf1 2. Te5, ~ 3. Da7/D×e4 †
1. ... ~ 2. Da7, ~ 3. T durch ent-
sprechenden Abzug †
12. 1. Dc3, S×g2 2. Sd3, cxd3 3. Dc8†
2. ... ~ 3. Sf2†
1. ... S×h2 2. L×e1, g5 3. Dg3†
2. ... Sf3/f1 3. D(×)f3†
[2. ... Kxf4 3. Dg3/d4†]
Andere Varianten leicht.
13. 1. S×e5, Le3† 2. D×e3†, K×e3 3. Sg4†
1. ... T×c5† 2. D×c5†, K×c5 3. Sd3†
2. ... K×e4 3. Ld3†
14. 1. Td3, Txd3 2. Ld1, ~ 3. D/S †
15. 1. Kb5, Sf2 2. Te6, Sxd3 3. Sf6†
2. ... ~ 3. Sf6/Dc4 †
1. ... Ke5 2. Te6†, Kxf5 3. Dh3†
2. ... Kd5 3. Dc4†
1. ... Txf5 2. Sxc3†, Ke5 3. De4†
2. ... ~ 3. Dxf5†
Andere Varianten leicht.
16. 1. Ta8, Ke2/f2 2. Td2†, Ke1/f1 3. Ta1†
2. ... Ke3 3. Te8†
1. ... Ke3 2. Td2, f3 3. Lg5†
1. ... Kg2 2. Td2†, Kh3 3. Lc8†
2. ... Kf1/g1 3. Ta1†
Andere Varianten leicht.
17. 1. Ke2, Kd4 2. Dg5, Kc3 3. Dd2†
2. ... Ke4, a×b6 3. De3†
1. ... Kf4 2. Sc6, a×b6 3. Dg4†
1. ... a×b6 2. D×b6, Kf4/e4 3. De3†
18. 1. Le4, K×e4 2. Dh5, Ke3/d3 3. De2†
1. ... h5 2. Sac5, Kxf6 3. Sd7†
2. ... Kd6 3. Db8†
(Auf 1. ... Kxf6 2. Sf4 und 3. S(×)h5†, ebenso auf 1.
... Kd6 2. Sd4 und 3. Sb5†.)

19. 1. Th8, L×h8 2. Tg7, L×g7 3. Le3‡
 1. ... Lg3† 2. K×e2, ~ 3. Tg6‡
20. 1. Tg1, beliebig 2. Sh4†, ~ 3. S/L ‡
21. 1. Dh8, hiD 2. Da1, ~ 3. S(×)f3‡
 1. ... L×d6 2. D×a8, ~ 3. D/S ‡
22. 1. D-g8, Sa7 am besten
 2. Db8, T×b8† 3. c×b8S‡
 2. ... Sc6 3. c8L‡
23. 1. La4, Kg4 2. g3, ~ 3. L, g4 ‡
24. 1. La5†, Ka6 2. Lb6, a×b6 3. Da4‡
 1. ... K×a5 2. D×b7, ~ 3. Db4‡
25. 1. Sc5, K×c5 2. Lc7, d6 3. Lb6‡
 1. ... Ke5 2. Se6, ~ 3. L ‡
26. 1. d8L†, Kf4 2. Lh4, g×f3 3. Sg6‡
 2. ... g3 3. Lg5‡
27. 1. d4†, e×d3 e.p. 2. Sc3, ~ 3. f4‡
28. 1. h×g8T, f6 2. Tg4, f×g4 3. f5‡
29. 1. Td4, e×d4 2. L×g7, ~ 3. L ‡
 1. ... L×f8 2. Td1, ~ 3. K(×)c2‡
30. 1. L×b4, f4 2. Sf2†, Ke3 3. Da7‡
 2. ... Kf5 3. Lg4‡
 2. ... Kd5 3. Lf7‡
 1. ... Kd5 2. Lf3†, Ke6 3. Sg5‡
 2. ... Kc4 3. Dc3‡
31. 1. La5, Kc5 2. Dh5†, Kc4/d43. Tb4‡
 2. ... Kc6/d6 3. Tb6‡
 1. ... Kd5 2. Dh5†, Kd4/e4/c4 3. Tb4‡
 2. ... Kd6/c6/e6 3. Tb6‡
 (Auf 1. ... Kd4 2. De6 und 3. Lb6‡, oder 1. ... L×b3 2.
 Dc6† und 3. L×c3‡.)
32. 1. f7, K×d4 2. Df6†, Ke3 3. Sc4‡
 2. ... Kd5 3. c4‡
 1. ... S×d4 2. D×g3†, Kd5 3. c4‡
 2. ... Kf5/f6 3. f8D‡
 1. ... L×d4 2. Sc4†, ~ 3. D ‡
33. 1. Df8, Sg6, f6/f5 2. Da3, ~ 3. T, Lb3~ ‡ durch
 Abzugs-schach
 (Andere Varianten leicht.)
34. 1. Tc8, Db1 2. Dg7, ~ 3. D/S ‡
 1. ... Lc7 2. S×e4†, Kc6 3. D×e6‡
 2. ... Kd7 3. De8‡
 2. ... Ke5 3. Dg5‡
35. 1. f8T, Kd6 2. c8T, Ke6 3. Tc6‡

36. 1. Dd1, Lc6 2. Dh5, Le8 3. Dh6♣
 1. ... Lf7 2. Df3, ~ 3. D ♠
 1. ... g4 2. Df1†, Lf7 3. D×f7♣
 1. ... g2 2. Df3†, Lf7 3. D×f7♣
37. 1. Sdf2, e3 2. Db3, ~ 3. D ♠
 1. ... Ke2 2. Dd4, ~ 3. D ♠
 1. ... Ld5 2. Dd2, ~ 3. D ♠
38. 1. Kh2, g1D† 2. D×g1, ~ 3. Da1♣
 1. ... Sf4 2. D×e3†, K×e3 3. Tc2♣
 (Auf 1. ... f6/f5 2. Dg1 &c.)
39. 1. De7†, K×e7 2. c8S†, K×e6 3. f8S♣
 1. ... Kc6 2. c8D†, Kb6 3. Dc7♣
40. 1. Dh4, T×h4 2. e4, Th4/L×e4 [?] 3. S×c6/Sc4♣
41. 1. f6, g5 2. Tf5, K×f5 3. L×d3♣
 anders 3. De5/D×d3♣
 1. ... d2 2. Tf4†, Ke3 3. Dd4♣
 (Andere Varianten leicht.)
42. 1. Dh6, S×h6 2. La4†, K×a4 3. S×c3♣
 2. ... K×c4 3. Sde3♣
 2. ... Ka6 3. S×c7♣
 1. ... T×d5 2. Dc6†, K×c6 3. La4♣
 2. ... K×c4 3. Da4♣
 1. ... Df3 2. a4†, K×c4 3. Lb3♣
 1. ... D×e2 2. Da6†, K×a6 3. S×c7♣
 (Andere Varianten entsprechend.)
43. 1. Dg3, Ke4 2. De1†, Kd4 3. c3♣
 2. ... Kf4 3. g3♣
 1. ... Ld6 2. Dd3†, K×e5 3. De3♣
 (Wenn 1. ... Lb8 folgt 2. L×b6† und 3. De3♣)
 1. ... Sd8~ 2. S(×)c6†, Kc4 3. Dd3♣
 2. ... Ke4 3. Df3♣
44. 1. Dh1, K×b4 2. Da8, K×c5 3. Df8♣
 2. ... ~ 3. Sc6♣
 (Andere Varianten leicht.)
45. 1. Kd2, K×d4 2. Dc3†, Kd5 3. Sc7♣
 1. ... S×e8 2. De6†, K×d4 3. De4♣
 1. ... e6 2. Kd3, ~ 3. D ♠
 (Andere Varianten leicht.)
46. 1. Dd8 Es droht dun Dd4† mit nachfolgendem Matt durch d3
 1. ... K×e5 2. Kf3, Ld6 3. Dh8♣
 2. ... ~ 3. d4♣
 1. ... L×e5 2. d3†, Kf4 3. Dh4♣
 (Auf 1. ... Ld6 folgt 2. Dh4† und 3. d4♣)

47. 1. Lh7, ~ 2. Dg6(†), ~ 3. Dd3/De4‡
(Auf 1. ... Ld6 2. D×d6† &c.)
48. 1. Th1, Ld7/Le8 2. Db1, Lb5 3. Dg1‡
2. ... ~ 3. Db4‡
49. 1. Dc6, Sb6 2. Te5, K×e5 3. Df6‡
2. ... b3 3. Dc3‡
2. ... ~ 3. D×d5‡
50. 1. Le3†, e5 2. Dd1, ~ 3. D/S/K ‡ (durch Ab-
zugschach).
1. ... K×e4 2. Dg4†, ~ 3. D×d4‡
51. 1. Lf3, K×f5 2. Dh2, Ke5 3. g4‡
2. ... g4 3. Dh5‡
2. ... d3 3. Dh7‡
1. ... ~ 2. De3/De2†, ~ 3. D/g4 ‡
52. 1. Td1, Ke5 2. d6†, K×d6 3. Lc4/Lf5‡
2. ... Ke6 3. Lc4‡
2. ... Kd4 3. Lf5‡
1. ... g5 2. Lf5, Ke5 3. d6‡
53. 1. Kd7, Ke4 2. Td5, K×d5 3. Dd4‡
54. 1. Ta8, L×g7 2. Te8†, ~ 3. L ‡
(Andere Varianten leicht.)
55. 1. Lg4 Es droht nun Sd4† und Ld7/Le6‡
1. ... Sc5 2. Dd6†, L×d6 3. Sd4‡
1. ... K×d5 2. Dd6†, L×d6 3. Se7‡
(Auf 1. Sb6, b6/b5 2. Sd4† mit nachfolgendem Matt.)
56. 1. Ld5, K×f6 2. Td8, ~ 3. T/L ‡
1. ... K×h6 2. Kf5, Kh5 3. T×h7‡
57. 1. Da3, L×f6 2. Db2, ~ 3. D/c4 ‡
1. ... Lg7, KD5 2. Db4, ~ 3. D ‡
1. ... K×f6 2. D×d6†, Kg7 3. h6‡
58. 1. Ka8, h6 Bei andern Zügen folgt sofortiges Matt.
2. Kb8, ~ 3. D ‡
59. 1. Df1, Sf3~ 2. Sd5†, D×d5† 3. Se4‡
1. ... Le1~/b3 2. Da6, ~ 3. S ‡
1. ... Db7/a8 2. Da6†, ~ 3. S ‡
60. 1. Dh1, L×h1 2. S×e3, ~ 3. S(x)c2 ‡
(Auf 1. ... e2 folgt 2. Dg1 und Matt durch 3. Dc5; ebenso
auf 1. ... e4; 2. Dh2 &c. Andere Varianten leicht)
61. 1. e3, S×e3 2. Sf4†, K×d4 3. Sfe2‡
2. ... K×f4 3. Sde2‡
1. ... Td7 2. Dg5†, Kd6 3. Dc5‡
2. ... K×e4 3. Sc5‡
- [1. Sc6†]

62. 1. Tf1, f3† 2. K×f3, g4† 3. Ke3‡
 1. ... Ke4 2. Te1†, Kf5 3. Sh6‡
 1. ... Kg4 2. Sh6† &c. [Kh5 3. Th1‡]
63. 1. Dc4, d×c2 2. Sed4, Ke1 3. De2‡
 2. ... Kc1 3. D×c2‡
 2. ... c1D 3. De2/Df1‡
 1. ... d×e2 2. Se3†, Ke1 3. Dh4‡
 1. ... K×e2 2. Dg4†, Kf1/f2 3. Dg2‡
 [1. Sed4]
64. 1. Ta4, Dh7 2. Dg7, ~ 3. D/T/S/L ‡
 (Auf 1. ... Dc2/Df5/Dg6 folgt 2. Dh2† &c.)
65. 1. De1, Ke6/Ke4 2. Dh1(†), ~ 3. D/d5 ‡
 1. ... Kc6 2. Da5, ~ 3. D/d5 ‡
 1. ... Kc4 2. Da5, ~ 3. D/L ‡
66. 1. Lf5, Lh5 2. Dh6†, K×h6 3. Le3‡
 2. ... L×h6 3. L×d8‡
 1. ... L×f5† 2. D×f5†, Kh6 3. Le3‡
 2. ... Kh4 3. Lf2‡
 1. ... Kf6 2. Dg6†, Ke7 3. Lc5‡
67. 1. Tb3, Ke5 2. Te3, Kf4 3. Dg3‡
 2. ... Kd4 3. Dc3‡
68. 1. Dd6, Ke8 2. De5, Kd7/Kf7 3. e8D‡
 1. ... Kg7 2. e8D, Kh7 3. Dg6‡
69. 1. Lb8, Lc2/b1 2. d4†, c×d3 e.p. 3. Se4‡
 1. ... Ld3 2. Ke5, ~ 3. L ‡
70. 1. Da4†, K×b6 2. Ld6, Sc7 3. Lc5‡
 1. ... Kc7 2. Ld8†, K~ 3. D ‡
71. 1. Dd5†, K×d5 2. Kb5, e6 3. Lb7‡
 1. ... K×c7 2. Db7†, Kd8 3. Dd7‡
 1. ... Kb6 2. Db7†, Kc5 3. Db5‡
72. 1. Kc2, K×b4† 2. Sc3, ~ 3. D ‡
 1. ... Kb5† 2. Kb3, ~ 3. D/S ‡
 1. ... Td5 2. Sb2†, ~ 3. D ‡
73. 1. Tf7, Ld5 2. Dd8†, Lb8 3. D×d5‡
 1. ... Lb8 2. Da1†, La7 3. D×a7‡
 1. ... Lb7 2. De7, ~ 3. D ‡
 (Auf 1. ... Le4 2. De7 &c; auf 1. ... Lh1 2. Dh8† &c.
 Andere Varianten leicht.)
74. 1. e4, Lb5 2. Dd1, ~ 3. Dg4/Dd5 ‡
 1. ... Ld5 2. c6, ~ 3. D ‡
75. 1. Dc2, Ta7† 2. K×a7, ~ 3. D/S ‡
 1. ... Tb8† 2. K×b8, ~ 3. D/S ‡
 1. ... Sb6 2. Sb4†, T×b4 3. Dc6‡

1. ... Sc7 2. Se7†, T×e7 3. Dc6‡
76. 1. Lc4, L×c4 2. Da4, Kd5 3. Dd7‡
 2. ... Kd3 3. Dd1‡
1. ... Ld3 2. Le6, c4 3. Da7‡
1. ... Lg2/h3 2. Db3, ~ 3. Dc3‡
- [1. Lf3]
77. 1. Lb3†, Kc6 2. Lb4 [? La5], Kb5 3. Db6‡
1. ... Ke4 2. Df2, Kd3 3. Df3‡
1. ... Kd6 2. Db6†, Kd7 3. Le6‡
- [1. Da6]
78. 1. Sc3, Kf6 2. Scd5†, Kf7 3. Lg6‡
2. ... Ke5 3. Lg7‡
1. ... Kd4 2. Sed5, Ke5 3. Lg7‡
2. ... Kc5 3. Le3‡
79. 1. Se5, D×d6† 2. Kh5, ~ 3. D/S ‡
1. ... K×e5 2. De3†, K×d6 3. De7‡
1. ... D×b5 2. Df2†, K×e5 3. Df6‡
80. 1. Lf3, T×e4 2. Dd4†, T×d4 3. Tc6‡
1. ... K×d6 2. e5†, Kc5 3. Da7‡
2. ... S×e5 3. De7‡
1. ... e5 2. Da7†, K×d6 3. Thh6‡
81. 1. Ld2, S×b2 2. Dc2†, K×c2 3. Se3‡
2. ... Ke2/L×c2 3. Sc3‡
1. ... S×d2 2. Dc3†, ~ 3. D ‡
1. ... Se3† 2. Kf3, ~ 3. T/S ‡
1. ... a1D 2. Sc3†, S×d6 3. D×d6‡
82. 1. Sd4, K×c4 2. D×a4†, ~ 3. D‡
1. ... K×e4 2. D×g4†, ~ 3. D‡
1. ... T/Sf7/Sg6 2. Sb5, ~ 3. S‡
- (Auf 1. ... Sa7 folgt 2. Sf5 &c.)
83. 1. Tg3, ~ 2. Tg7(†), ~ 3. D ‡
84. 1. Lf1, Kd3 2. Dg3†, Ke4 3. Df3‡
1. ... c×d4 2. Df8, ~ 3. D ‡
1. ... Lb2 2. Dg3†, S×g3 3. T×c4‡
- (Andere Varianten leicht)
85. 1. Dd8, Kd5/K×e5
2. Dh4, ~ 3. Dd4‡
1. ... Kd3 2. Lg4†, Kc2 3. Dd1‡
2. ... Ke3/Ke4 3. Dd4‡
1. ... Kf3 2. Lg4†, Ke3/Ke4 3. Dd4‡
- (Wenn Schwarz im 1. Zuge anders spielt folgt
 2. Ld7 [? Lg4] und Matt durch 3. Dd4‡.

86. 1. Db7, Kxd5 2. Le4†, Kxe4 3. c7‡
 2. ... Kd6/Kc5/Ke6 3. De7‡
 1. ... Kc5 2. De7†, Kxd5 3. Le4‡
 2. ... Kxc6 3. Sb4‡
 1. ... g6/xg6 2. De7(†) &c. [Kxd5 3. Le4‡
 2. ... Kxc6 3. Sb4‡]
 1. ... f5 2. Sb4, ~ 3. De7‡
 [1. Db4† 1. Kd4]
87. 1. Sd7, Txd3 2. De6†, Kxe4 3. Dxe5‡
 2. ... Kxe6 3. Txe5‡
 2. ... Lxe6 3. Sf6‡
 1. ... Dxd3 2. Txe5†, Kc4 3. Txc5‡
 1. ... De2/h2 2. Sb6†, Sxb6 3. Dd6‡
88. 1. Se3, Lxe3 2. De6†, Kxf4/Kd4 3. Df6‡
 1. ... Kd6 2. Sf5†, Ke5 3. Sg6‡
 1. ... Sc6 2. Dg7†, Kd6 3. Sf5‡
 2. ... Kxf4 3. Dxc3‡
89. 1. Dh7, Kxd5 2. Lf8, ~ 3. D †
 1. ... Kb4 2. Dc2, Ka3 3. Lf8‡
 1. ... Kb3 2. De4, Ka3 3. Td3‡
90. 1. Tc8, Tb5 2. Txc5†, Txc5 3. Tb4‡
 2. ... Kxc5 3. Tc2‡
 1. ... Ta4 2. e6, ~ 3. T(x)b4‡
91. 1. Dg5, Sxg5 2. Kc7, ~ 3. S/L/b4 †
 1. ... Kxd4 2. Dd8†, Kxe3 3. Dd2‡
 2. ... Kc5 3. Db6‡
 2. ... Sxd8 3. Lb6‡
 (Auf 1. ... Kd6 folgt 2. Lb4† &c. und auf 1. ... Sxd4,
 2. Dxe5† &c.)
92. 1. Tb4, Kxa5 2. Tb5†, Ka6/Ka4 3. Dxa2‡
 1. ... Sxb4 2. Db2, Kxa5 3. Da3‡
 2. ... S~ 3. Db5‡
 1. ... Sc1 2. Dxc1, Kxa5 3. Da3‡
 1. ... Sc3 2. Dxc3, Kxa5 3. Da3‡
93. 1. Lg2, e5 2. Lh1, Ke6 3. Sg5‡
 2. ... e4 3. Sf4‡
 2. ... e6 3. Sf6‡
 2. ... Ke4 3. Se1‡
 1. ... Ke4 2. Se1†, Ke5 3. Sd3‡
94. 1. Df4, Ka4 2. Dd2, Kxb3 3. Dd1‡
 2. ... Ka5 3. Txa3‡
 2. ... L~ 3. Dxb4‡
 1. ... Ka6 2. Db8, ~ 3. Da8‡

- | | | | |
|------|---------------|------------------|-------------|
| | 1. ... Lb2/c1 | 2. Df8, Ka4 | 3. D×b4♯ |
| | | 2. ... ~ | 3. Da8♯ |
| 95. | 1. Lb2, Kd2 | 2. Ld4†, K~ | 3. Tg1♯ |
| | 1. ... Ke4 | 2. Ta4†, Ke3 | 3. Lc1♯ |
| | 1. ... e4 | 2. Lg7, Kf4 | 3. Lh6♯ |
| 96. | 1. Te5, Kd4 | 2. Dg6, K×e5 | 3. Sc6♯ |
| | | 2. ... ~ | 3. D/T ♯ |
| 97. | 1. Sc4, b×c4 | 2. Sd5, ~ | 3. Td1♯ |
| 98. | 1. Dc4, L×c4 | 2. Sd7†, Kd5 | 3. Td6♯ |
| | 1. ... Td2 | 2. Dd5†, T×d5 | 3. Sc4♯ |
| | | 2. ... L×d5 | 3. Sd7♯ |
| 99. | 1. Dh7, Kc4 | 2. Se3†, Kb3 | 3. Sc5♯ |
| | 1. ... K×e4 | 2. Dh1†, K×f5 | 3. Dh7♯ |
| | 1. ... c5 | 2. Se7†, Kc4 | 3. Sd2♯ |
| | 1. ... e5 | 2. Se3†, Ke6 | 3. f5♯ |
| 100. | 1. Sf5, Kd5 | 2. D×b4, Kc6 | 3. Se7♯ |
| | | 2. ... Ke6 | 3. De4♯ |
| | | 2. ... ~ | 3. De4/Dc4♯ |
| | 1. ... Kc6 | 2. D×b4, Kd5 | 3. Dc4♯ |
| | | 2. ... d5 | 3. Se7♯ |
| | 1. ... c6 | 2. Sge3, d5 | 3. d4♯ |
| | 1. ... d5 | 2. Sd4, K×d4 | 3. D×b4♯ |
| | | 2. ... Kd6 | 3. Df8♯ |
| | | 2. ... c6 | 3. S×b3♯ |
| | | 2. ... d6 | 3. Da7♯ |
| 101. | 1. Ta7, Kc5 | 2. Sb2, a×b2 | 3. Tc7♯ |
| | 1. ... Ke6/e4 | 2. Dd1, Kf5 | 3. Dg4♯ |
| 102. | 1. Df8, d×e5 | 2. Lf5, beliebig | 3. Dc5♯ |
| | 1. ... L×e5 | 2. D×f7†, Kc6 | 3. Db7♯ |
| | | 2. ... Kd4 | 3. c3♯ |
| | 1. ... K×e5 | 2. De7†, Kf4 | 3. D×d6♯ |
| | | 2. ... K anders | 3. De4♯ |
| 103. | 1. Sf8, e4 | 2. Dg5†, K×g5 | 3. Se6♯ |
| | | 2. ... f×g5/h×g5 | 3. Sg6♯ |
| | 1. ... T×h5 | 2. Se6†, Ke4 | 3. Da8♯ |
- (Andere Varianten leicht.)

LÖSUNG DER VIERZÜGIGEN AUFGABEN

- | | | | | |
|----|------------|--------------|---------------|----------|
| 1. | 1. Tg5, a2 | 2. Tb6, T×b6 | 3. Sc4, ~ | 4. T/S ♯ |
| | 1. ... Tb7 | 2. Sc5†, Ka5 | 3. Sdb3†, Kb6 | 4. T×b7♯ |

2. 1. Df8, K×e5 2. Sd5, Ke6 3. S×b4†, Ke5 4. S×c6‡
 3. ... Kd7 4. b×c6‡
 2. ... Kd4 3. Df2†, ~ 4. D †
 1. ... S×e5 2. Se6†, K×d3 3. Sc5†, Kd4 4. Df2‡
 3. ... Kd2 4. Df4‡
3. 1. De8, d×c4 2. Dc8, (Es droht 3. Sc2 oder S×f5† und 4. Dc5‡)
 2. ... K×d4 3. Dc5†, K×c5 4. Lf2‡
 1. ... a1D 2. Sd1†, Ke4 3. Sf3†, d×c4/d4 4. Da8‡
 1. ... e5 2. Sd1†, Ke4 3. Se6†, d×c4/d4 4. Da8‡
 1. ... f4 2. Sd1†, Ke4 3. Dg6†, Ke5 4. Sc6‡
 1. ... Ld3 2. Db8, L×e2 3. De5†, Kd3 4. D×e2‡
4. 1. Sg6, c×b5 2. Sc6, L×c6 3. Dh7, ~ 4. D, S †
 2. ... d×c6 3. Dh7, ~ 4. D, S †
 Wenn 2. ... S×e4 3. Dg8†, K×c6 4. Sge7‡, oder
 2. ... ~ 3. Sce7†/Sb4†, K×e4 4. Dh1‡
 1. ... Lc8/d8 2. Dg8†, K×e4 3. Lf1, ~ 4. Lg2‡
 Wenn 2. ... Kc5 3. Sb3†, K×b5 4. Tb4‡
 1. ... S×e4 2. c4†, S×c4 3. Dg8†, Kc5 4. D×c4‡
 1. ... S×b5 2. Sb, c5 3. Dg8†, K×e4 4. Sd2‡
5. 1. Tb1, L×c7 2. La5, Ta8 3. Tb6, ~ 4. T/S/L †
 2. ... Tb7 3. a×b7 4. b8D †
 1. ... Lb4 2. T×b4, K×c7 3. Ke7, ~ 4. T(x)b7 †
 Andere Varianten leicht.
6. 1. Sa1, La2 2. b4†, a×b3 e.p. 3. Kb2, Lb1 4. S×b3‡
 3. ... Sd4 4. c×d4‡
 3. ... S×c3 4. d4‡
 1. ... Lb3 2. S×b3†, a×b3 3. Kd2, S~ 4. c×d4/d4 †
 Andere Varianten leicht.
7. 1. Se6, f×e6 2. Le5, d×e5 3. D×c5, ~ 4. Df8‡
8. 1. Kc1, b4 2. Kb2, Kb5 3. Lh5, ~ 4. L †
 2. ... Sc7 3. Sd4†, Kd6 4. L×c7‡
9. 1. Lc1, b6 2. b4, b5 3. Td2
 1. ... b5 2. b3, b4 3. Td2
 Dies ist die entscheidende Zug, der ein Matt durch Doppelschach vorbereitet. Schwarz kann nur spielen:
10. 1. Ke7, K×d4 2. Ke8, K×d5 3. ... Kf4 4. Td4‡
 2. ... Kc3 3. Dc5†, Ke6/e4 4. De5‡
 2. ... Ke3 3. Db4†, K×c2 4. Lb3‡
 3. Df4†, K×e2 4. Lf3‡
 1. ... Kd2 2. Df4†, Kc3 3. Sb5†, K×c2 4. Dc1‡
 1. ... Th4 2. Df2†, Kd2 3. De1†, Ke3 4. Sf5‡
11. 1. Tb5, Kh6 2. f×g5†, Kh7 3. Tb2, Kh8 4. Th2‡
 2. ... Kh5 3. Le5, K×g5 4. Lg7‡

12. 1. Kb6, Ke5 2. d4†, Kd5 3. Td3, Kc4 4. d5‡
13. 1. f3†, Kd4 2. Tc6, Kd5 3. T3c5†, Kd4 4. Td6‡
1. ... Kf4 2. ... Ke5 3. T3c5†, Kd4/f4 4. Td6/f6 ‡
2. ... Kf5 3. T3c5†, ~ 4. Td6/f6 ‡
2. ... Kg5 3. T3c5†, Kf4 4. Tf6‡
3. T3c5†, ~ 4. Th6/f6 ‡
14. 1. S×g5, e4 2. Tg7, Kg1/g2 3. Sf3†, ~ 4. T ‡
1. ... Kg1 2. Sf3†, Kg2 3. Ke2, e4 4. Th2‡
15. 1. Kf5, K×f3 2. Ld1†, Kg3 3. Lg4, Kh4 4. Lf2‡
1. ... g4 2. K×g4, Kf1 3. Ld3‡
16. 1. Lb5, a×b5 2. Df1, K×d4 3. Df6†, Ke4 4. Df4‡
3. ... Kc4/c5 4. D×c3‡
1. ... a5 2. Le8
- Es droht 3. Lg6† und 4. Dg4‡. Auf Kf5 folgt 3. Df3† &c.
3. Lg6, ~ 4. D ‡
1. ... Kf5 2. Df3†, Ke6 3. Le8, ~ 4. Df7‡
2. ... Kg5 3. Df4† 4. Le8‡
17. 1. Lxa6
[1. h7]
18. 1. Sf5, Ke4 2. Sfe3†, Kd4 3. Dc7, L×d5 4. Sc2‡
3. ... a3 4. Dc3‡
1. ... L×d5 2. Da7, a3 3. Dc5, Ke6 4. De7‡
3. ... Ke4 4. De3‡
1. ... a3 2. Da7, Ke6 3. Sf4†, ~ 4. De7/d4 ‡
2. ... Ke4 3. Sf4, ~ 4. De3/d4 ‡
2. ... K×d5 3. Dd4†, Kc6 4. Le8‡
3. ... Ke6 4. Dd6‡
19. 1. Df8, K×a3 2. Sbc2†, Ka2/b2 3. Da3†, ~ 4. Da1‡
2. ... Kb3 3. Da3†, Kc4 4. Db4‡
1. ... Kc4 2. S×d5, K×d5 3. Dc5†, Ke6 4. Df5‡
3. ... Ke4 4. De5‡
- Kb3, h3, c2
3. S×c3, ~ 4. Db4‡
1. ... Ka4 2. S×d5, Ka5 3. Dc5†, ~ 4. Db4/b6 ‡
1. ... h3 2. S×d5, Ka2 3. S×c3†, Kb3 4. Db4
3. ... Ka1 4. Nc2
2. ... h2 3. S×c3, h1 4. Db4‡
2. ... Kc4 3. S×c3 &c.
20. 1. Dc8, f×e6 2. Sdc5, L×d4 3. D×e6†, K×c5 4. b4‡
2. ... Ke7 3. D×e6†, 4. Sb7/d7 ‡
1. ... Ke7 2. Se5, L×e5 3. Dd8†, K×e6 4. d5‡
2. ... f×e6 3. Dd7†, Kf6 4. Dd8‡
1. ... K×e6 2. Sdf8†, Ke7 3. Dd7†, K×f8/f6 4. Dd8‡

LÖSUNG DER BEDINGUNGSAUFGABEN

1. 1. Sd7†, Kg7 2. Tf8, Kg6 3. Se6, f×e6 4. Df7†, Kg5 5. Se5, f×e5 6. Le4, f×e4 7. Le3, f×e3 8. De7†, Kg6 9. Kh2, h3 10. g3, h4 11. g4, h5 12. g5, h6 13. Df6†, Kh7 14. g6‡
2. 1. Td4†, K×d4 2. Se6†, Ke4 3. f3‡
3. 1. Sc5†, Kd5 2. Le7, c3 3. Lb5, c2 4. e4‡
4. 1. D×d3†, Kc6 2. D×a6†, Kd5 3. D×e6†, K×e6 4. e4, f5 5. f8S†, Kf6 6. e5‡
5. 1. Sc6†, Ka6 2. Tb6†, c×b6 3. a×b6†, Kb7 4. Da7†, K×c6 5. Ld7†, Kd5 6. Da2†, Ke4 7. Dg2†, Kf4 8. Sg6‡

LÖSUNG DER SELBSTMATTE

1. 1. Dh2, K×b2 2. L×d4†, D×d4, Sc3‡
1. ... ~ 2. T×b3†, L×b3‡
2. 1. Kh2, g5 2. g4, h×g3 e.p.‡
3. 1. Tc8, a1S 2. Sc3, Sc2‡
1. ... a1L 2. S×e3, L×b2‡
4. 1. Ta1†, S×a1 2. Kd4†, Sb4 3. Lc3, Sb3, Sac2‡
5. 1. Dg6†, K×h8 2. La2†, Db8 3. Ld4†, L×d4‡
6. 1. Dd5, a1D 2. f8T†, D×a7 3. Dd7†, D×d7‡
1. ... a1T 2. f8T†, T×a7 3. Dd7†, T×d7‡
1. ... a1S 2. Tc7, Sb3/c2‡
1. ... a1L 2. Lb2, L×b2‡
7. 1. Ld1, T×g3† 2. K×e2, D, T, d3 ‡
1. ... ~ 2. Te4† d×e4‡
8. 1. La6, b×a6 2. De3†, S×e3‡
1. ... Sc7 2. Df3†, g×f3‡
1. ... T×h5 2. L×c4†, D×c4‡
1. ... D×e7 2. Kf4†, D×e5‡
9. 1. Dg8, Dh2/~ 2. Dh8†, D×h8 3. Lc3†, D×c3 4. T×a2†, T×a2‡
Es kommt in dieser Aufgabe Weiß darauf an, die schwarze Dame oder den schwarzen läufer auf c3 zwangsweise zu führen, was durch 1. Dg8 unter allen umständen ermöglicht wird.

LÖSUNG DER STUDIEN

1. 1. b4†, Kxb4 2. Sxd5†, Kc5 3. Sb6 und Weiß gewinnt durch Schach des Springers (oder anderweitig) Dame und Spiel, wie Schwarz auch antwortet.
2. ... Kxa4 3. Sc3†, Kb4 oder Ka3 4. Sc6† oder Sc4† gewinnt Dame und Spiel.
1. ... Dxb4 2. Sd3†, Kc4 3. Sxb4, Lxe4† 4. Sxe4, Kxb4 5. Sc3 und gewinnt.
2. 1. Kc6, Da7 2. Dd8†, Db8 3. Da5†, Da7 4. La6 und gewinnt.
Auf 1. ... Db4 &c. gewinnt 2. Ld5.
3. 1. Td4†, Kc5 2. Txd5†, cxd5 3. d4†, Kc6/c4 4. Le8†/e2† gewinnt die Dame und das Spiel.
4. 1. Sa7†, Kd5 2. Lf7†, Ke5 3. Lxd4†, Kxd4 4. Sg7, Sd8 5. e3†, Kxd3 6. Sh5, Se6 7. Lxe6, Dvh5† 8. Lg4 gewinnt.
Wenn 4. ... Sf8 5. e3†, Kxd3 6. Sh5 gewinnt
5. 1. D×g5†, K×g5 2. Le7†, Kf4 3. Ld6†, Ke4 4. Te5†, Kd4 5. c3†, K×c3 6. Te4, Tfb8 (oder a5) 7. Le5†, Kd2 8. Lf4†, Kc3 9. Tc4 †
6. 1. Lf2†, Kh5 2. g4†, Kh6 3. Kf6, Kh7 4. g5, Kh8 5. Ld4, Kh7 6. Lc3, Kh8 7. g6, Lh7 oder fxg6 8. Kxf7 oder K×g6 (durch Abzugschach Matt).
7. 1. Ta4†, Ke5 2. Ta5, c5 3. Txc5, Dxc5 4. d4†, Kxd4 oder Dxd4 5. Se6† oder Sc6† und gewinnt.
Auf 2. ... Dxa5 gewinnt Sc6†. Auf 1. ... Kc5 gewinnt 2. Ta5†.
8. 1. Da3†, Kb1 2. Da6, Kc2 3. De2†, Kc3 am besten [? Kb3/c1!] 4. Df1, Kb3 Jetzt nähert Weiß den König und muß gewinnen.
Auf 2. ... Kc1 gewinnt 3. Df1†.
9. 1. e8D, a1D 2. De1†, Ka2 am besten 3. De6†, Kb1 am besten 4. Lf6, Da3† am besten 5. Lc3, Da4 6. De1†, Ka2 7. Da1† und setzt im nächsten Zuge Matt.
10. 1. Kf8, Lxe7† 2. Ke8, Kg7 3. Tg8†, Kxh7 4. Kf7, Lh4 5. Tg4, Ld8 6. Td4, Lg5 7. Td1 und gewinnt.
Auf 4. ... Ld6 gewinnt 5. Tg1.
11. 1. D×g5†, T×g5 2. fxg5, h2 3. g6, h4 4. g7, Kh3 5. g8L und gewinnt.
Wurde der Bauer auf g8 in eine Dame oder einen Thurm verwandelt, so war Schwarz pattgesetzt. Ebenso würde das Spiel Remis werden, wenn der Bauer in einen Springer verwandelt würde.
12. 1. f8L, Dh1† am besten. Es droht Lg7†. Auf Dc6† gewinnt 2. Ld6†. 2. Kg6 und gewinnt
Wurde der Bauer in eine Dame verwandelt, so folgte Dh7† und erzwang nach 2, Kg5 durch Dh5† Patt. Wenn. 1Kg6/g5, geschah Dxf7 mit gleichen Resultat. Auf 1. Lf4†, Kxf4 2. f8D†, Ke3.

13. 1. Th1†, Kg7 2. Tg1†, Kf7 am besten 3. Tf1†, Ke8 4. T×f8†, T×f8 5. K×e6 und gewinnt.
 Auf 4. ... K×f8 gewinnt 5. Kf6.
 Geschieht 3. ... Kg7/g6 so folgt 4. Tg2† und 5. Th1‡.
 Auf 3. ... Ke7 4. Tb7†, Kd8 5. Kd6, Kc8 6. Tfb1, Td8† 7. K×c6 und gewinnt.
14. 1. Df7†, Kc8 am besten. 2. De8†, Kb7 3. Dd7†, Kb8 4. Kb6 und gewinnt.
 Auf 3. ..., Ka6 4. Db5†, Ka7 5. Db6‡
15. 1. Th3, Kb3 2. Tg3, Ka4 3. Tg4, Ta3 4. Tg5, b3 5. Tg2 und macht das Spiel unentschieden.
 Auf 3. ... Tc2 macht T×b4† Remis.
 Wenn 3. T×c3, b×c3 4. K×a2, Kb4 5. Ka1, Ka3 6. Kb1, Kb3 und gewinnt.
 Auf 2. ... Ka3 macht T×c3† Remis.
 Auf 2. T×c3† gewinnt Schwarz durch K×c3.
16. 1. Sf4, h2 2. Se2, h1D 3. Sc3 und macht Remis.
17. 1. Lf3†, Ka7 2. Lb6†, Ka6 3. Le4, Da3 4. Ld3†, D×d3 5. Sc5† und macht Remis.
 Auf 3. ... Kb5 4. Ld3†, Ka4 5. Lc2† &c.
 [Auch 2. Lb7, D×d7† 3. K×d7, K×b7 macht Remis.]

