



## NOTES ON THE ELECTRONIC EDITION

This electronic edition follows the original edition, published by Veit & Comp., Leipzig, 1878 as far as possible. In particular, there has been no attempt to modernize or ‘improve’ on the original text.

All problems have been checked for serious errors with Matthieu Leschemelle’s computer program *Problemiste*, though some of the later five-movers proved to exceed its capacity to produce a fully detailed solution. These problems were also checked with *Popeye*.

The symbol ‘[\*]’ after the stipulation indicates a problem with several solutions; the symbol ‘[†]’ a problem without a solution in the stipulated number of moves.

The solutions given follow the original solutions. Typographical errors and trivial errors have been silently corrected, while more serious problems have been retained, and correction given in italics within brackets. In a few cases single variations have been expanded for clarity.

### Related reading:

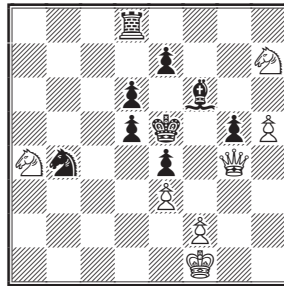
J. D. Beasley: *A Selection of Chess Problems by Philip Klett, with a solving commentary*, British Chess Magazine, 1978.



PH. KLETT's  
SCHACHPROBLEME

MIT EINER EINFÜHRUNG IN  
DIE THEORIE DES SCHACHPROBLEMS

[1878]



Kürzestes Mat durch Weiss am Zuge



## VORWORT

Die vorliegende Sammlung enthält Schachprobleme des Verfassers aus älterer und neuerer Zeit. Nicht ganz die Hälfte derselben ist schon in verschiedenen Schachorganen erschienen, während der – wie wir hoffen, nicht minderwerthige – Rest hier zum erstenmale in die Oeffentlichkeit tritt.

Wir haben das uns vorliegende Material sorgfältig gesichtet, Manches ausgeschieden und namentlich auch die Erzeugnisse aus früherer Zeit einer gründlichen Revision oder, wo uns diess erforderlich schien, um sie den gesteigerten Anforderungen der heutigen Problemkunst näher zu bringen, der Ueberarbeitung oder vollständigen Umarbeitung unterzogen. Wenn trotz unserer peinlichen Prüfung und strengen Auswahl der Kenner vielleicht von dem einen oder andern Stück unbefriedigt bleiben wird, oder wenn, was wir kaum zu bezweifeln wagen, unserem Auge noch dieser oder jener Fehler entgangen sein sollte, so nehmen wir eine Nachsicht der Kritik hierfür nicht in Anspruch. Wir sind uns wohl bewusst, dass die Leistung nicht selten hinter der idealen Forderung um ein Beträchtliches zurückgeblieben ist, und werden auch gerne bereit sein, nachgewiesene Mängel im Einzelnen soweit es in unseren Kräften steht, zu beseitigen und etwa erforderliche Korrekturen auf irgend einem Wege in die Oeffentlichkeit zu bringen.

Die Diagramme enthalten etwas über 100 selbstständige Probleme. Ihre Zahl hat sich um einige Nummern vermehrt, weil wir einzelne der nach unserer Meinung interessanteren Kombinationen dem Schachfreunde in mehrfacher Form glaubten vorführen zu dürfen, um insbesondere auch für den angehenden Jünger der Komposition die Variabilität einzelner Ideen und ihre Gestaltungsfähigkeit zu

verschiedenen Formen der Darstellung – vom geringeren bis zum höheren und höchsten Schwierigkeitsgrade – zu exemplificiren. Auf die Zusammengehörigkeit oder Verwandtschaft einzelner Stücke ist, wo eine solche vorliegt, in den Bemerkungen stets hingewiesen, im Uebri- gen jedoch für die Diagramme aus praktischen Rücksichten die fort- laufende Nummer gewählt worden. Für die Anordnung der Reihen- folge der Probleme von gleicher Zügezahl ist zwar im Allgemeinen der Grundsatz, vom Leichterem und Einfacherem zum Schwierigeren und Komplirteren fortzuschreiten, massgebend gewesen. Eine strikte Durchführung desselben war jedoch durch verschiedene Rücksich- ten – z. B. die Nothwendigkeit, der Idee nach Zusammengehöriges auch wirklich zusammenzustellen, sowie durch die Inkongruenz der Begriffe: leicht und einfach, beziehungsweise schwer und varian- tenreich – ausgeschlossen. Für den Problemfreund, welcher nicht zu rasch nach der beigegebenen Lösung greift, bietet es vielleicht eine angenehme Abwechselung, wenn er unter den schwierigeren Stük- ken da und dort ein Columbus-Ei eingestreut findet. Neben den Dia- grammen ist auch in der Einleitung und in den Bemerkungen noch einiges Problemmaterial enthalten.

Die Lösungen sind so ausführlich gegeben, dass bei keinem Stück selbst für den weniger Geübten ein Zweifel über die Intention und Durchführung wird zurückbleiben können, wobei es jedoch nicht die Absicht sein konnte, jedes einzelnen Doppelzuges in mitergeord- neten Varianten Erwähnung zu thun. Auch für die vorausgeschickte Einleitung in die Problemtheorie, welche dem Kenner nur wenig neue, von Anderen nicht schon besser dargelegte Gesichtspunkte bieten wird, ist die Rücksicht auf das etwaige Bedürfniss des noch minder Bewanderten massgebend gewesen.

Wir hoffen, mit dem Werkchen den Problemfreunden eine nicht unwillkommene Gabe zu bieten, vielleicht auch ein Körnchen zur Befestigung und Verbreitung derjenigen Principien beizutragen, von welchen nach unserer Ansicht das so reizvolle und doch einer nur klei- nen Zahl von Eingeweihten erschlossene Gebiet des Schachproblems beherrscht sein muss, wenn seine greifbar naheliegenden Abwege – namentlich einerseits die ungerechtfertigte Inanspruchnahme der Kombinationskraft durch schale einen ästhetischen Genuss versa- gende Schwierigkeit, andererseits eine durch Schein vielleicht zwar

bestechende aber doch seichte Oberflächlichkeit – vermieden werden wollen.

Anlass zur Herausgabe der Sammlung hat uns die Zusprache der um Theorie und Praxis des Problems besonders verdienten Herren J. Kohtz, derzeit in Königsberg, und C. Kockelkorn in Cöln gegeben, deren scharfem Auge und kunstgeübten Hand nicht wenige Stücke eine ganz wesentliche Förderung verdanken. Beiden Herren sei für ihr unermüdlich bethätigtes Interesse auch an dieser Stelle unser Dank dargebracht. Wir würden vollkommen befriedigt sein, wenn das Werkchen als nicht unebenbürtige Nachfolge der trefflichen Aufgabensammlung dieser Problemmeister von den kompetenten Schachkreisen anerkannt werden sollte.

Stuttgart, im März 1878.

Ph. Klett.



## INHALTS-VERZEICHNISS

Einleitung	7
Diagramme 1-112	61
Lösungen	91
Nachträge und Berichtigungen	135

# DAS SCHACHPROBLEM

## 1. Die Schachaufgabe im Allgemeinen

Als *Schachaufgabe*<sup>1</sup> im weiteren Sinn kann man jede Schachposition bezeichnen, welche mit der Forderung ihrer Lösung, d. h. ihrer Entwicklung zu einem entweder bestimmt bezeichneten oder erst zu findenden<sup>2</sup> Ergebniss an unser freies, durch die Parthieschranken (Ueberlegungsfrist, Geschicklichkeit des Gegners u. s. w.) nicht beengtes Kombinationsvermögen herantritt, es sei nun, dass diese Lösung lediglich nach den allgemein anerkannten Regeln des Schachspiels gefordert, oder aber an besondere einschränkende oder erweiternde Bedingungen gebunden ist. In diesen allgemeinen Rahmen der Aufgabe fallen nicht allein die unten näher zu besprechenden Probleme im engeren Sinn; auch die Endspiele, die Studien über einzelne Stellungen und ihren Charakter, die Mats unter bestimmten Bedingungen und künstlichen Voraussetzungen, durch speciell bezeichnete Steine, die mehrfachen Mats in einer Position, die einfachen und mehrfachen Selbstmats bis zu einer ungemessenen Zügezahl u. dgl. mehr werden von demselben umfasst. Auch das Mittelspiel einer Parthie, sowie endlich selbst die Grundstellung der Steine auf den zwei ersten beziehungsweise letzten Felderreihen des Brettes können Gegenstand oder Ausgangspunkt

---

<sup>1</sup> Man vergleiche das verdienstvolle und auf diesem Gebiet bahnbrechende Werk: Handbuch der Schachaufgaben von Max Lange. Leipzig, Veit u. Comp. 1862.

<sup>2</sup> Die Forderung kann z.B. in eine Frage gekleidet sein: Mat oder Remis – in wieviel Zügen?

einer Schachaufgabe in diesem weitesten Sinne des Wortes worden.  
(Schäfermat, Narrenmat u. s. w.)

## 2. Das Problem

Es bedarf aber keines Beweises, sondern nur eines Blickes auf die Entwicklung des gesammten namentlich des deutschen SchachLebens in den letzten Decennien, wie solche theils in den verschiedenen Schachkongressen und Turnieren, theils in der sich diesem Felde menschlichen Scharfsinns widmenden Literatur und Presse zu Tage tritt, um jeden Zweifel an der Thatsache auszuschliessen, dass innerhalb dieser ausgedehnten Grenzen der Schachaufgabe, zwischen welchen neben manch erfreulicher Frucht auch allerlei Unkraut üppig in die Halme schoss, sich das *Schachproblem*<sup>1</sup> im engeren Sinn als selbstständiges Gebiet mit eigenen, Grenzmarken konstituiert hat, welches, indem es jeder Willkühr entsagt, das Schachgesetz unbedingt anerkennt, mehr die Tiefe und Fülle der Kombination als ihre Erstreckung in die Länge erstrebt, und sie hiebei der ästhetischen Schulung unterzieht, mit Recht das Interesse, der Aufgabenfreunde immer mehr und immer ausschliesslicher in Anspruch nimmt. Wohl mögen im Einzelnen über die Grenzen, dieses engeren Gebiets die Meinungen noch schwanken, über manche dasselbe beherrschende Principien die Ansichten noch in etwas auseinander gehen; im Grossen und Ganzen herrscht bei den Berufenen namentlich im Bereich der deutschen Zunge doch wohl Uebereinstimmung, und die innere Wahrheit wird sich mit Sicherheit Bahn auch in denjenigen Kreisen brechen, in welchen sie noch nicht als solche erkannt sein sollte.

---

1 Wir unterscheiden absichtlich zwischen Aufgabe und Problem. Schon der gemeine deutsche Sprachgebrauch bezeichnet, unbekümmert um die ursprüngliche Bedeutung des griechischen Wortes, nicht jede Aufgabe als Problem, sondern legt dem letzteren die Bedeutung einer schwierigeren oder ein höheres Interesse in Anspruch nehmenden Frage unter. Es dürfte zweckmässig sein, auch in der Schachterminologie diesen Unterschied nicht zu verwischen. Die Schachaufgabe ist der allgemeine auch das Schachproblem umfassende Begriff. Jedes Problem ist eine Aufgabe, aber nicht umgekehrt.

Das Schachproblem, wie es sein soll,<sup>2</sup> und wie es wenigstens vom deutschen Schach-Areopag im Allgemeinen aufgefasst wird, ist die selbstständige Darstellung konciser, definitiv entscheidender Schach-Endkombinationen, welche mit einem tieferen Gehalt der dem Löser auferlegten Gedanken und Schlüsse einen gewissen Grad von Schönheit und Eleganz der Entwicklung verbinden. Einfacher ausgedrückt: Das Problem legt uns in selbstständiger Darstellung kurze und entscheidende, dabei aber besonders gehaltvolle und schöne Endkombinationen vor. Die Tiefe des Gehalts der Kombination zu ergründen, ihre Schönheit zu erschliessen, ist die allgemeine Forderung und der Zweck des Problems.

### 3. Schachgesetzmässigkeit – formelle Korrektheit

Das Problem gibt *Schach*-kombinationen. Dasselbe ist daher – und es erscheint nicht überflüssig, dies besonders hervorzuheben – wie die Partie den allgemeinen Schachgesetzen unterworfen. Als solche sind mit Sicherheit anzusehen die Normen über die Grundstellung und den Gang der Steine (einschliesslich der Bauernumwandlung), über die Inamovibilität der Könige, über den Zugwechsel – Zugrecht und Zugpflicht, sowie über Zweck und Ende des Spiels – Matsetzung und Matabwendung durch Remis oder Pat. Hieraus ergibt sich für Position wie Forderung die Bedingung ihrer formellen Korrektheit d. h. ihrer Uebereinstimmung mit diesen Gesetzen. Inkorrekt ist eine *Position*, welche nicht an der Hand jener Normen als aus der Anfangsstellung der Steine hergeleitet gedacht werden kann. Daher ist jede Figuren- oder Bauern-Stellung, welche unmöglich in diesem Sinn ist, im Pro-

---

<sup>2</sup> Es erscheint uns müssig, auf die Frage einzugehen, ob schlechte, inkorrekte, unlösbare Aufgaben überhaupt noch als Aufgaben zu bezeichnen sind, falls nur die äusseren Essentialia, Position und Forderung, liegen, wobei für die Bejahung der gemeine Sprachgebrauch angeführt wird. Das Problem im engeren Sinn hat jedenfalls seine wesentlichen inneren Merkmale. Wo das eine oder andere derselben absolut fehlt, scheidet nach unserer Meinung das Erzeugniss aus dem Problemgebiet aus. Schlechte Poësie – keine Poësie.

blem unbedingt verwerflich.<sup>1</sup> Aber auch die *Forderung* kommt mit den Schachgesetzen in Widerspruch, welche anders als auf Mat oder Remis (Pat) lautet, oder die Herbeiführung dieses Ergebnisses an besondere von den allgemeinen Normen abweichende Bedingungen knüpft. Die Selbstmats gehören daher wie die bedingten, die Figuren- und Bauer-Mats u. dergl., nicht in das Gebiet des Schachproblems im engeren Sinn. Man mag sich gegen diesen exklusiv scheinenden Standpunkt auf die dispositive Natur der Schachgesetze berufen, welche der freien Vereinbarung der Partheien<sup>2</sup> Abweichungen von der regelmässigen Norm gestattet, wie solche wirklich auch in der Parthie öfters getroffen werden – Vorgabespiele, Wahl abnormer Anfangsstellung einzelner Figuren u. dgl. Allein abgesehen davon, dass die praktischen Rücksichten, welche in der Parthie wohl in einzelnen Fällen Anlass zu derartigen Verabredungen geben mögen, (insbesondere die Ausgleichung eines allzu ungleichen Stärkegrades der Spieler), für das Problem nicht zutreffen, so ist zu bedenken, dass solch besondere Festsetzungen doch stets ein willkürliches Eingreifen in das Schachgesetz involvieren, welches letzteres wir nicht etwa als etwas Zufälliges oder Willkürliches, sondern als das der allgemeinen Ueberzeugung der berufenen Schachkreise entsprechende und *darum* als gültige Norm anerkannte Volks- und Gewohnheits-Recht der Schachspieler anzusehen haben. Rühren wir an diesen Grenzen, so möchten wir leicht vom ernstesten Spiel zur Spielerei<sup>3</sup> heruntersteigen, oder auch auf diesem Wege vom

---

1 Die Gegner dieser strengen Ansicht sagen, dass dieselbe auf einer Verwechslung des Parthiegesetzes, welches mit dem Problem nichts zu thun habe, mit einem allgemeinen Spielgesetze beruhe. Nur ersteres, nicht letzteres werde durch derartige Stellungen verletzt. Allein diejenigen Normen, welche für die Entwicklung einer Position d.h. die Lösung als massgebend angenommen werden, müssen auch für die Positionsbildung gelten. Wie kommen denn überhaupt weisse Steine im Problem auf die dritte bis achte Reihe des Brettes oder schwarze auf die erste bis sechste, wenn sie nicht als gedachte Züge aus der Anfangsstellung heraus erklärt werden wollen? In der That: entweder wird das allgemeine Spielgesetz anerkannt – oder aber jedes neue Problem bildet ein neues Spiel für sich.

2 Das hiesse in unserem Falle: des Autors mit dem auf sein Werk eingehenden Löser.

3 Beispiel: Weiss: Kc8, Ba3, b2, e2; Schwarz: Kb5, Lc2, Bb3, c6, c7, f5. Mat in 2 Zügen unter welcher Voraussetzung? – Durch 1. e3 2. a4 unter der Annahme, dass die Könige anstatt der gewöhnlichen die Gangart des Springers haben!

Schach- zum Damen-Spiel und noch weiter abwärts gelangen. Sunt certi denique fines.

#### SELBSTMAT

Auch das *Selbstmat* verweisen wir hiernach in den Kreis der anormalen Erzeugnisse. Sicher hat dasselbe manch geistreiche Darstellung gefunden. Seine Generalidee aber erscheint künstlicher und gezwungener als die des Problems mit direkter Matforderung, der Apparat an Mitteln zu ihrer Durchführung oft unverhältnissmässig, das Korrelat des Problems, die Parthie, geht ihm ab,<sup>4</sup> und die Einwendung gegen dasselbe, dass es eine den Schachgesetzen unbekannte Forderung stellt, ist nicht zu beseitigen. Mit Recht ist daher seine Gunst bei den Schachfreunden in neuerer Zeit in Abnahme begriffen.

#### IMMANENZ DER FORDERUNG

Aus dem Anspruch auf Schachgesetzmässigkeit der Forderung, welcher an das Problem zu stellen ist, ergibt sich noch eine weitere Konsequenz für dasselbe. Jede Problemposition trägt ihre Forderung *in sich selbst*, – sie ist der Position immanent – nemlich die der vollständigen, einschliesslich der besten und kürzesten Erledigung nach den allgemeinen Schachnormen. Es würde daher für den Autor an sich genügen, lediglich die Position unter Angabe der anziehenden Farbe, welche konventionell die weisse ist, hinauszugeben. Sache des Löser wäre es, das Ergebniss, ob Mat oder blos Remis (Pat), und in welcher kürzester Zügezahl, zu entwickeln. Wenn die Praxis der Schachorgane hiervon abweicht, und die Forderung wie die Zügezahl bei jedem Diagramm bestimmt angibt, so geschieht diess aus Zweckmässigkeitsrücksichten, theils zur Kontrolle des Autors, theils zur Erleichterung für den Löser. Nothwendig ist diese Angabe an sich nur für solche Vorlagen, bei welchen die Forderung von dem allgemeinen Schachgesetze abweicht, wo es sich also nicht um Probleme in unserem Sinn, sondern um bedingte

---

<sup>4</sup> Unberührt hiervon bleibt der interessante Versuch der Konstruktion einer Selbstmatparthie: Sonntagsblätter für Schachfreunde herausgegeben von M. Lange: Leipzig, Veit u. Comp. 1861, Nr. 35 „Selbstmat aus Bruderliebe“ von Quellmalz.

Aufgaben, Selbstmats u. s. w. handelt. Wir sind indess in der gegenwärtigen Sammlung aus den angeführten äusseren Rücksichten der bestehenden Praxis gefolgt.

#### 4. Selbstständigkeit des Problems

Das Problem ist die *selbstständige* Darstellung gewisser Schachkombinationen. Zwar hat dasselbe aus der Parthie seine ersten Schösslinge getrieben, indem in der Benutzung und Verbreitung einzelner interessanter Endspiele und der hierdurch zur Bildung ähnlicher Erzeugnisse gegebenen Anregung die Anfänge des gesammten Aufgaben- und Problem-Wesens zu suchen sind. Im Laufe der Entwicklung des Schach jedoch hat sich, was näher nachzuweisen hier nicht der Ort ist,<sup>11</sup> das Aufgabengebiet von der Parthie allmählig abgelöst, und das Problem insbesondere, dessen Pflege in neuer und neuester Zeit theils durch den begünstigenden Einfluss äusserer Verhältnisse, namentlich das demselben aus Anlass der Turniere zugeführte erhöhte Interesse, theils aber vorzugsweise durch die hiermit Hand in Hand gehende Zunahme seiner richtigen Würdigung und die wachsende Erkenntniss seines inneren Werthes immer mehr gefördert wurde, ist nach der heutigen Stufe seiner Entwicklung zu der Bedeutung einer selbstständigen, von der Parthie unabhängigen Schachform mit eigenem Gebiete emporgestiegen, innerhalb welches dasselbe mit der ersteren nur noch die gemeinschaftliche Wurzel in der Anerkennung der Fundamente des Schach, der allgemeinen Schachgesetze, theilt. Aus dieser Natur des Problems als eigenartigen, an blose Parthie-Regeln und Gepflogenheiten nicht gebundenen Produktes ergeben sich für die Problemdarstellung zwei Konsequenzen. Einerseits nemlich hat der Komponist

---

<sup>1</sup> Bezüglich der Geschichte und Literatur des Aufgabenswesens is insbesondere auf das schon angeführte Handbuch der Schachaufgaben von Lange, ferner auf das umfassende schachhistorische Werk: Antonius van der Linde, „Geschichte und Literatur des Schachspiels,“ Berlin, J. Springer 1874 zu verweisen. Die heutige Problemtheorie ist neben der Entwicklung in Langes Werk namentlich auch in H. Lehner's Beiträgen zur Schachkompositionslehre, Oestreich-Schachzeitung 1875, ferner in einzelnen Artikeln von Kohtz und Kockelkorn, J. Berger, E. Pauls, Dr. C. Schwede und Anderer in der Deutschen Schachzeitung Jahrg. 1875 u. ff. behandelt.

die volle Dispositionsfreiheit bezüglich der Wahl und Verwendung der Steine, die zu der Darstellung der Kombination erforderlich sind. Nur die schon besprochene Forderung der formellen Korrektheit setzt ihm hier eine absolute Schranke,<sup>2</sup> nicht aber ist die Problemposition unter dem Gesichtspunkt eines Endspiels zu beurtheilen, oder ihre Ableitung aus der Anfangsstellung durch *gute Parthiezüge* zu verlangen. Andererseits aber schliesst die Selbstständigkeit des Problems als eines Kunsterzeugnisses mit bestimmtbegrenztem Inhalt alle Stücke von der Position aus, welche zur Darstellung der Kombination nicht erforderlich sind, beschränkt also die Disposition des Autors auf die durch den inneren Gehalt geforderten äusseren Mittel.

#### OEKONOMIE DER MITTEL

Das *Gesetz der Oekonomie* verlangt die Verwendung der Mittel im richtigen Verhältnisse zum Zweck. Nach seiner einschränkenden Seite hin wird es zum Gesetz der Sparsamkeit. Auf die *Vertheidigung* angewendet fordert dasselbe grundsätzlich, dass jeder schwarze Stein eine für die beabsichtigte Kombination nothwendige und nachweisbare Bedeutung habe, jede blose Staffage dagegen fern gehalten werde. Nothwendig sind alle schwarzen Stücke, durch deren Aufstellung der intendirte weisse Angriff erst zu einem erzwungenen oder durchführbaren wird, deren Entfernung daher eine Nebenlösung, Abkürzung, oder die Unlösbarkeit<sup>3</sup> des Problems zur Folge hätte. Zweifellos zulässig und den Werth eines Problems verhältnissmässig steigernd sind aber auch solche schwarze Steine, durch deren Hinzutritt die Kombination an Fülle gewinnt, falls nemlich die neu sich ergebenden Varianten selbst werthvolle sind. Denn mit der Steigerung des Zwecks, hier des werthvollen Gehalts der Kombination, muss auch die erhöhte Ausgabe von Mitteln gerechtfertigt Sein. Zweifelhafter wird die Entscheidung, wenn das Gesetz der Sparsamkeit in Kollision tritt mit der Forderung der Natürlichkeit und Schönheit der Position, wenn es sich also darum handelt,

---

<sup>2</sup> Die Frage der Natürlichkeit und Schönheit der Position kommt nicht hier sondern nachher zur Sprache.

<sup>3</sup> Letzterer Fall tritt ein bei schwarzen Steinen, die nicht zur Vertheidigung sondern zur Sperrung oder Einschränkung des eigenen Königs oder eigener Figuren dienen.



ob der schwarzen Position Steine beigegeben werden dürfen, die lediglich den Zweck haben, einen Mangel der Stellung zu bessern oder zu heben, sonst aber nicht thätig in die Kombination eingreifen. Da wir das Problem als Kunstprodukt ansehen, welchem innerhalb seiner absoluten Normen nicht zu enge Schranken zu ziehen sind, da ferner das Gesetz der Schönheit doch wohl das höhere und allgemeinere ist, dem sich dasjenige der Sparsamkeit, insbesondere in seiner Anwendung auf die Vertheidigung, unterzuordnen hat, so sind wir geneigt, die Frage unter gewissen Einschränkungen zu bejahen. Nie soll nemlich ein derartiger Stein zum bloßen Aufputz, zur Kräfteausgleichung im Allgemeinen dienen, stets vielmehr einen *bestimmten* Positionsmangel decken, und namentlich wird er in den Fällen verwerflich sein, wo durch seinen Hinzutritt etwa der weisse Angriff erleichtert, die eine oder andere ohne ihn naheliegende Verführung beseitigt, die Kombination selbst also geschädigt würde.<sup>1</sup> Für die *weisse* Stellung wird durch das Gesetz der Sparsamkeit die Verwendung der Steine auf diejenigen Stücke beschränkt, welche zur wirksamen Durchführung des Angriffs unentbehrlich sind. Mehr oder stärkere Steine, als hierzu erforderlich, in die Position aufzunehmen, ist im Allgemeinen unzulässig. Auch der *weisse König* ist von dieser Regel nicht ausgeschlossen. Wo derselbe ohne Schädigung des Gehalts und der Schönheit des Ganzen mit verwendet werden kann, hat diess zu geschehen, und es wäre ohne Zweifel ein Mangel, denselben z. B. zur Vervollständigung des Matnetzes oder zu Tempozügen unbenutzt zu lassen und ihm eine andere Figur zu substituiren, deren Rolle er selbst ebensogut übernehmen kann. Sehr häufig indess wird derselbe vermöge seiner besonderen Natur, welche ihm ein angegriffenes Feld zu betreten verbietet, und als die einzige Figur, deren Wahl dem Autor nicht freistellt, zu einem passiven Verhalten verurtheilt sein, wobei aber für seine Postirung neben der Rücksicht auf die Natürlichkeit der Stellung immer noch das Gesetz der Oekonomie

---

<sup>1</sup> Unschön sind z.B. im Allgemeinen en prise stehende schwarze Figuren, namentlich wenn dieser Fall sich häuft. Sollte ihre Deckung durch einen wenn auch nicht in die Kombination eingreifenden schwarzen Stein – nach dem Gesetz der Oekonomie womög lieb durch einen Bauer – nicht zulässig sein, oder den Werth des Problems mindern? Unschön sind ferner Anhäufungen namentlich schon weit vorgrückter weisser Bauern. Sollte ihnen nicht ein schwarzer Bauer entgegengesetzt werden dürfen, wenn derselbe keine Verführung wegnimmt?

mitbestimmend sein kann.<sup>2</sup> Einer ausnahmsweisen Zulassung weisser Steine, welche, im übrigen todt, lediglich dem Zweck der Positionsbesse- rung zu dienen hätten, bedarf es für die ohnedies siegreiche weisse Stellung nicht. Es würde durch eine solche Koncession die Forderung der Schönheit selbst verletzt, welche eine Mitwirkung aller weissen Fi- guren in der Matstellung des Hauptspiels verlangt. Fraglich kann sein, ob für die weisse Stellung die Wahl einer stärkeren Figur anstatt der an sich zur Durchführung des Angriffs genügenden schwächeren (z. B. der Dame statt des Läufers) in dem Falle zulässig ist, wenn durch die erstere mehr Verführungen Raum gegeben, also die Feinheit des Angriffs er- höht wird. Wir neigen uns im Interesse der Erhöhung der Schwierigkeit des Problems zur Bejahung dieser Frage unter der Voraussetzung, dass die Matreinheit im einzelnen Fall hierdurch nicht beeinträchtigt wird, sowie dass der Kontrast zwischen der Leistungsfähigkeit (Stärke) und der wirklichen Leistung der betreffenden Figur im einzelnen Falle nicht zu groll hervortritt. (Vergl. z. B. Diagramm 2.)

## 5. Positionsbildung

Die *Darstellung* der Problemkombination erfolgt in der *Position*.

Für die Positionsbildung sind neben der absoluten Forderung der Korrektheit und dem eben besprochenen Gesetz der Oekonomie in der Zahl und Wahl der Steine noch weitere Grundsätze massgebend, welche zwar an sich nur eine relative Anwendung finden können, aber als technische Principien der Komposition von hoher Bedeutung sind.

### ABLEITUNG AUS DER GRUNDSTELLUNG

Zunächst ist nemlich aus dem Gesetz der Oekonomie noch eine wei- tere wichtige Konsequenz zu ziehen. Nicht allein im Verhältniss zum Zweck des Problems, zum wesentlichen Gehalt der Kombination, hat

---

<sup>2</sup> Es gibt auch im Problem keine Stellung ohne weissen König. Die richtige Postirung desselben ist wichtig und oft schwer. Durch dieselbe können z.B. im einzelnen Fall Nebenlösungen parirt werden, die sonst durch Hinzunahme weiterer Steine u. dgl. vereitelt werden müssten. Man vergl. zu diesem Thema z.B. Diagramm 41.

sich die Position auf die nothwendigen Mittel zu beschränken. Auch für den Zweck ihrer eigenen Legitimation, für ihre fingirte genetische Entwicklung aus der Grundstellung des Spiels, tritt jenes Gesetz in Geltung. Unter gleichen Verhältnissen, d. h. soweit nicht andere Gesetze mit bestimmend wirken, ist diejenige Position vorzuziehen, deren (gedachte) Ableitung aus der Fundamentalstellung der Steine auf den einfacheren Annahmen beruht; wir sagen mit Rücksicht auf die Gesamtposition: den *einfacheren*, haben aber keinen Zweifel, dass sich für einzelne Steine, weniger zwar für die leichtbeweglichen Figuren, wohl aber für den kurz tretenden König und Bauer der Grundsatz bis auf die *kürzere* Ableitung in der geringeren Zügezahl zuspitzt. Der weisse König steht daher *ceteris paribus* besser im eigenen als im fremden Lager; ist der auf d6 postirten schwarzen Majestät das Feld e7 zu sperren, so geschieht dies an sich besser durch einen schwarzen Bauer c7 als einen weissen b6;<sup>1</sup> verschrobene und durchzogene Bauernstellungen sind weniger gut als einfache und sich entgegenstehende. Auch in einem Lagerwechsel der Figuren in grösser ein Umfang, im Vorhandensein vollständig eingeschlossener sowie mehrfach angegriffener Offiziere, deren Berechtigung zur Fortexistenz auf dem Brett zweifelhaft geworden ist u. dgl. kann eine Positionsschwäche in diesem Sinne liegen. Die Postirung einer nur durch Bauernumwandlung erklärbaren Figur aber wird so lange ungerechtfertigt bleiben, bis der Beweis nicht praktisch geliefert ist, dass die entsprechende Idee nicht mit sparsameren Mitteln d. h. nicht in einer solchen Position darstellbar ist, welche dieser künstlichen Erklärung ihrer Genesis *nicht* bedarf.<sup>2</sup>

---

1 Zweifelhafter kann die Frage sein bei den Mittelbauern. Indess ist das regelmässige Anziehen derselben doch nur eine wohlbegründete Parthie-Gepflogenheit, kein Schachgesetz. Selbstverständlich legen wir dem obigen speciellen Beispiel keine Wichtigkeit bei. Allzuscharf macht schartig. Nur die strenge Konsequenz des Grundsatzes sollte angedeutet werden.

2 Das relative Gesetz muss in dieser Frage, schon um allerlei Unfug den Eintritt in das Problemgebiet abzuschneiden, strenge gehandhabt werden. Die Standeserhöhung des Bauern erfolgt in der Parthie a tempo seiner Heldenthat, angesichts der Zeugen derselben – coram populo. Im Problem ist der Neuling verdächtig, seine Legitimation zweifelhaft. Man hat es nicht mit angesehen, Freund und Feind fragt: Was soll aber dieser? Doppelt hässlich ist eine solche Figur auf vollen Diagrammen und gerade auf solchen findet man sie.

Auch die Rücksicht auf den Inhalt, sowohl den Reichthum als die Schwierigkeit der Kombination, kommt für die Positionsbildung wesentlich in Betracht. Ein Problem wird um so schwieriger, je freier scheinbar die Wahl unter verschiedenen Angriffszügen, es wird um so variantenreicher, je weniger beschränkt die Vertheidigung ist. Hiernach sind die weissen wie die schwarzen Steine womöglich so zu postiren, dass sie – und zwar sowohl jede Figur für sich, als im Zusammenwirken mit einander – die denkbar freieste Entwicklung, die thunlich grösste *Aktionsfreiheit* haben, erstere für den Angriff, also namentlich in der Wirkung und Richtung auf den schwarzen König oder den ihn schützenden Hofstaat, letztere für die Vertheidigung, welche hierdurch an Raum und an Auswahl ihrer Züge gewinnt und damit den Angriff erschwert.<sup>3</sup> Unentwickelte, eingeklemmte und eingeschlossene Steine, zerrissene Stellungen, welche die Taktik der vereinigten Waffen nicht gestatten, sind daher möglichst zu vermeiden. Doch hat die Durchführung dieses Principes ihre natürlichen Grenzen. Es gibt viele gute Probleme, deren Idee es mit sich bringt, dass das Netz um den schwarzen König nicht erst im Verlauf der Kombination gelegt wird, welche vielmehr illustriren, wie und wo demselben mit Feinheit in der ihn von Anfang umstrickenden Patstellung beizukommen ist, um ihn zur Uebergabe des Degens; zur Erklärung seiner Gefangengabe zu nöthigen.<sup>4</sup> Es ist klar, dass in solchen Fällen die Aktionsfreiheit der das Netz bildenden Figuren oder wenigstens die Verführung, solche in Aktion treten zu lassen, meist eine geringere sein wird, wenn sie gleich auch hier möglichst zu erstreben ist.

Auch für die Postirung des *schwarzen Königs* sind im Allgemeinen die besprochenen Rücksichten massgebend. Je freier er steht, um so schwieriger wird in, der Regel die Durchführung des Angriffs sein. Anhäufungen von Sperr- und Angriffs-Steinen in seinem Gebiet

---

<sup>3</sup> Lehner bezeichnet in seinen geistreichen Aufsätzen diese Postirung der Steine, insbesondere die Entfaltungsfähigkeit der weissen Figuren zum Angriff, als ihre „Applicabilität“.

<sup>4</sup> Wir führen z.B. den Dreizüger von Campbell an: Weiss Kh8, Dd7, Te3, h2, La5, Sa3, g5, Bb3; Schwarz Kc5, Tbl, Sg7, Ld4, f5, Bc6, e6, e5, g6. Mat durch 1. Th3. Auch auf Diagramm 41 und 49 dürfen wir wohl verweisen.

sind daher möglichst zu vermeiden. Doch treten speciell bei ihm als dem Hauptangriffsobjekt, um das sich die ganze Kombination dreht, oft andere zwingendere Rücksichten in den Vordergrund; wie denn überhaupt nicht genug betont werden kann, dass, die besprochenen Grundsätze relative sind, und daher unter sich selbst oder mit einem höheren beziehungsweise absoluten Gesetz in Kollision treten können, welchem sie somit zu weichen haben, wie z. B. in der Regel dem der Oekonomie in der Wahl und Zahl der Steine, sowie unbedingt dem der Korrektheit. Man hat als Konsequenz der Forderung einer aktionsfreien Postirung der Steine den Grundsatz aufgestellt, dass der schwarze König im Problem seine naturgemässe Stellung nicht auf Rand- oder gar Eck-Feldern des Bretts sondern innerhalb, des Quadrats b2-g2-g7-b7 habe. So sicher eine Beachtung der vorangeführten Grundsätze die Postirung des schwarzen Königs auf diesem Raum in der Mehrzahl der Fälle ergeben wird, so unrichtig ist der Grundsatz als solcher ausgesprochen. Man stelle den schwarzen König in die Mitte, wenn seine Bewegungsfreiheit hierdurch in Wirklichkeit erhöht, wenn Verführungsangriffen auf ihn von rückwärts oder seitwärts Raum gegeben wird. Trifft dies nicht zu, ist man z. B. genöthigt, ihm die anliegende Felderreihe durch einen im Uebrigen toden weissen Thurm u. dgl. in der Position a priori und ohne Eröffnung weiterer Angriffschancen von dieser Seite abzuschneiden, so stelle man ihn lieber auf das Randfeld. Der Thurm u. s. w., der sonst weiter keinen Zweck hat, ist nach dem Gesetz der Oekonomie der Mittel zu sparen. Auch kann die Hereinziehung des schwarzen Königs von einem ihm zugewiesenen Randfeld in eine Matstellung in Mitten des Bretts Inhalt einer wirksamen Problemkombination sein und daher jene erste Aufstellung erfordern. Positionen mit Randstellung des schwarzen Königs sind nicht etwa zulässige Ausnahmen eines Principis, sie sind in sich selbst berechtigt.<sup>1</sup>

1 Wir verweisen z.B. auf Diagramm 12. 13. 16. 21. 27. 32. 34. 35. 41. 47. 49. 108 u. a. Das von Lehner angeführte Beispiel -

1. Weiss: Kf1, Dh2, Te7, Sb5, Bc6; Schwarz: Ka8, Sa6, d7, Ba7, e6.

2. Weiss: Kb5, Dg3, Ta6, h4, Sa2, e2, Bf3; Schwarz: Kd5, Sd3, g4, Bb4, e7, b7. Mat in 2 Zügen durch 1. Db8 beziehungsweise De5 - ist nicht beweisend. In 2. spielt der Thurm a6 lediglich eine passive Abschneidungsrolle. Das einzige Feld e6 widerlegt sich sofort, ebenso für die Dame c7, während in 1. die Dame h2 sogar noch freier steht. Die Kräftevermehrung von Weiss in 2. um zwei Offiziere wird

Der Grundsatz möglichster Aktionsfreiheit der Steine in der Position reducirt sich streng genommen selbst auch wieder auf das Princip der Oekonomie, des richtigen Kräftehaushalts, welches nicht allein Sparsamkeit in Verwendung der Mittel, sondern nach der Kehrseite auch möglichste Ausnutzung der als nothwendig erkannten Kräfte verlangt.

#### NATÜRLICHKEIT UND SCHÖNHEIT DER POSITION

Aus der Beachtung der vorstehend angedeuteten Grundsätze für die Positionsbildung ergibt sich die *Natürlichkeit* der einzelnen Stellung, welche sich in glücklichen Fällen selbst bis zur *Parthiemässigkeit* steigern kann. Umgekehrt führt ihre Missachtung zu Schwächen, Unregelmässigkeiten und Mängeln der Position, ja bei höherem Grad und bei Häufungen von Fehlern bis zur Unnatürlichkeit derselben und selbst bis zur Werthlosigkeit des ganzen Problems. Man erhebe aber in dieser Beziehung nicht zu hohe Ansprüche. Ein feiner und versteckter Grundgedanke in der Kombination, eine schöne oder gar mehrfache und dabei reine Schlusswendung entschuldigt und rechtfertigt manche Positionsschwäche. Das Höhere ist im Allgemeinen die Idee. Das Problem steht selbstständig. Die genetische Entwicklung der Position ist im Grunde nur eine gedachte und fingirte: die augenfälligen und zu Tage tretenden Fehler und Unregelmässigkeiten werden nicht geduldet, aber auch der Stammbaum bis auf Adam zurück wird nicht specificirt. Es bedarf keiner guten sondern nur möglicher Parthiezüge zur Positionserklärung. Die Parthiemässigkeit der Position als Höchstes oder für die Regel zu fordern, wäre gegen die Natur des Problems als einer selbstständigen Schachform.

#### KRÄFTEVERHÄLTNISS DER PARTHEIEN

Die Konsequenz dieser Forderung wäre der grundsätzliche Anspruch auf ein annähernd *gleiches Kräfteverhältniss* der beiden Lager, welcher

---

nicht aufgewogen durch eine entsprechende Steigerung des Gehalts gegenüber der Position 1. Wir fügen folgende Aufstellung bei mit etwas veränderter Idee:

Weiss: Ka4, Te7, Sc6, Bb6; Schwarz: Ka8, Ta6, Sd6, B a5.

Mat in 2 Zügen durch Tc7.

mit dem Princip der Oekonomie der Mittel in seiner Anwendung auf die Vertheidigung nicht vereinbar ist. In der That haben wir eine grosse Zahl der besten Probleme, welche mit sehr bedeutender Uebermacht der weissen Steine arbeiten, und Gerade zu Folge dieses Verhältnisses, wegen der hiermit gegebenen mannigfachen Angriffschancen und Verführungen sich durch besondere Feinheit auszeichnen. Gewisse Schranken sind indess auch in dieser Beziehung naturgemäss vorgezeichnet. Wenn erfahrungsgemäss – und wir können hier nur einen Erfahrungssatz keine Theorie aufstellen – Dame und zwei weitere Figuren (oder, was aber schon weniger gut, vier Offiziere ohne Dame) zur Durchführung der denkbar schönsten und feinsten Kombinationen gegen den entblössten schwarzen König genügen, wobei auch noch die Mitwirkung der weissen Majestät vorausgesetzt ist, so wird man hieraus annähernd schliessen dürfen, dass in dieser Vorgabe an Weiss für die Regel die höchste Stärkedifferenz der Partheien ausgedrückt ist welche das Problem für seine Zwecke bedürfen, deren Ueberschreitung daher nur in seltenen Ausnahmen zu billigen sein wird.<sup>1</sup> Bei grösserem Missverhältniss werden meist Berge kreissen, um eine Maus zu gebären.

Neben der Natürlichkeit der Position, in welcher zugleich ihre innere Schönheit liegt, wird hie und da noch ihre *äussere (externe) Schönheit*, ihr guter und gefälliger Eindruck auf das Auge betont. Doch ist zu bemerken, dass die letztere zwar in der Regel aus der ersteren sich von selbst ergeben wird, umgekehrt aber wirklich vorhandene Positionsmängel nicht durch den Schein des guten Aussehens der Stellung gedeckt werden können. Die Unterscheidung hat daher keine praktische Bedeutung. Die Problemposition ist und will kein Gemälde sein. Auch die Darstellung von plastischen Formen, Initialen u. s. w. in einer Position hat für das Problem als solches keinen Werth.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Vergleiche: Weiss Ka1, Dd7, Ta5, d1, Ld3, g3, Sel, g2, Bc5, d5. Schwarz Kd4. – vollkommen reines Mat durch Se2. Es zeigt sich aber sofort, wie viele Stücke zu demselben Effekt entbehrlich sind: Weiss Kd6, Tg3, Ld3, Sc1. Man ersetzt nun den wenig applicablen Spr. durch eine Dame, bringt eine kleine Dosis von Feinheit an: Weiss Ke7, Da5, Tg2, Ld3, Bb4. Schwarz Ke5, Bd5, und hat jene bombastische Stellung in ein kleines Stückchen, wenn auch nicht in ein Problem, Mat in 2 Zügen, umgewandelt.

<sup>2</sup> Womit nicht gesagt sein will, dass derartige Versuche nicht mitunter recht hübsch gelingen können. Die Widmung eines Problems mit schöner Idee und gelungener Durchführung hat aber mehr Werth, als die eines Initialen-Dia-

## 6. Kurz entscheidender Inhalt

Gegenstand der Darstellung durch das Problem sind nur *kurze entscheidende* Endkombinationen.

### MAT UND PAT ALS FORDERUNG

Die Entscheidung kann, wie schon oben bemerkt, beim Problem im engeren Sinn nur auf Mat oder Remis gehen. Mit Recht ist jedoch *das Mat* in der überwältigenden Mehrzahl der Produkte vertreten. Remis kann seiner Natur nach, als die Entscheidung der Unentschiedenheit, nur eine untergeordnete Bedeutung für die Problemdarstellung haben. Jedenfalls ist für Remisprobleme nach den Schachgesetzen die allgemeine Forderung zu stellen, dass die Position nicht das Höhere, das Mat, gestattet. Aber auch unter dieser Einschränkung worden Remisstellungen, die sich durch Wiederholung derselben Züge, insbesondere durch ewiges Schach oder durch die keiner Seite mehr den Gewinn gestattende Kräfteausgleichung ergeben, nicht durch das eigentliche Problem behandelt werden können, da in solchen Fällen vielmehr ein endloses Endspiel verliert, und das Merkmal der kurzen bestimmten Endentscheidung fehlt. Es bleibt hier somit nur das Pat übrig, welches als die drastische Form der definitiven Spielstockung der Darstellung durch das Problem zugänglich ist. Die Forderung geht beim *Patproblem* dahin, dass Weiss, zum Siege selbst nicht starre genug, in kürzester Zügezahl das Selbstpat erzwingt. Das Mittel zur Durchführung besteht in der Matbedrohung des Gegners, welcher dieser im Falle der Wahl schlechterer Züge, d. h. bei dem Versuche, die Patsetzung des weissen Königs zu vermeiden, spätestens in der gleichen Zügezahl unterliegt<sup>3</sup>. So selten das Selbstpat ist, so dürfte es doch als normale

---

gramms. Wir führen als Beispiel in diesem Sinne an die Widmung der Herren Kohtz und Kockelkorn an den deutschen Altmeister im Schach Herrn Professor Ad. Anderssen in Breslau – aus Anlass seines 50jährigen Schachjubiläums im Jahre 1877.

Weiss Kf2, Dd1, Ld7, Sh2, Bf4. Schwarz Kh4, Lc1, Sf6.

Mat in 4 Zügen durch 1. Le8, 2. Dh5 †.

Anderssen ist Altmeister auch im Problem: A. Anderssen, Aufgaben für Schachspieler, Breslau 1852, 2. Auflage.

3 Beispiel: Weiss: Kd1, Dd7, Td5, Sf7, Bf2;



Form namentlich im Vergleich zum Selbstmat immerhin einige Beachtung verdienen. Der Fall, dass Weiss genüthigt wäre, durch Patsetzung von Schwarz Remis herbeizuführen, dürfte kaum problemmässig zu exemplificiren sein.<sup>1</sup>

#### ZÜGEZAHL

Das Problem verlangt *kurze* Entscheidungen. Die knappe concise Form, in welche es vermittelt weniger Züge die unwiderstehliche Logik seiner Gedanken kleidet, gehört zu seinem charakteristischen, von der Parthie, dem Endspiel, der Studie, sich abhebenden Gepräge. Bezüglich der Wahl der *Zügezahl* im einzelnen Fall kann im Allgemeinen nur auf das auch in dieser Hinsicht massgebende Gesetz der Oekonomie hingewiesen worden, welches hier die höhere Zügezahl nur dann zulässt, wenn hierdurch im Verhältniss zu der geringeren der Kombination ein wirklicher Gewinn, sei es an Tiefe der Anlage sei es an werthvollen Varianten oder aber in beiderlei Richtung, erwächst. Die Frage ist, da die Probleme in der Regel nicht in Helm und Rüstung aus dem Gehirn des Autors springen, sondern meist auf dem mühsameren Wege der Konstruktion a posteriori zu Tage zu fördern sind, eine eminent praktische. Häufig wird der Komponist vor die Frage gestellt sein, ob eine ihm gelungene und vielleicht an sich ganz befriedigende Darstellung einer problemgemässen Kombination nicht mit dem einen oder anderen weiteren Zuge auszustatten, ob nicht dem bescheidenen Dreier

---

Schwarz: Ke4, Df4, Ta4, a8, Le3, g8, Sa3, g6, Be5, f3, f6, g5.

Weiss zieht an und erzwingt remis in 4 Zügen durch

1. Td2, LxT 2. Sxg5†, DxS 3. Dd3† 4. Df3†, KxD Pat

Bei anderen Anfangszügen von Schwarz erzwingt Weiss schon im 3. Zuge Mat. Nothwendig erscheint zur Wahrung der concisen Form die Restriktion für Patprobleme, dass die eventuelle Matsetzung des schwarzen Königs spätestens in der Zügezahl des Selbstpats erfolgt. Man vergleiche die Stellung von Ponziani (Lange Handbuch etc. pg. 124):

Weiss: Kh1, Dh2, Lh4, Ba4. Schwarz: Kb6, Dd4, Ld7, Ba6, b5, c6, e4.

Weiss am Zuge macht remis durch

1. Lf2, e3 2. Lxe3, Dxe3 3. Df2, Dxf2 4. a5†, Pat

Hier tritt für Schwarz bei schlechteren Zügen zunächst nur Damenverlust und hiernach Gelegenheit ein, das Spiel länger hinauszuziehen.

1 Denkbar sind solche Stellungen immerhin; einfachstes Beispiel:

Weiss Kf8, Bb6, d5. Schwarz Kd8, Lc8, Bb7, d7.

gleichsam durch Vorspann der stattlichere Habitus des Vierzügers zu verleihen sei. Er bejahe sie nur dann, wenn der neue Gehilfe nicht selbst hinkt, wenn er in das Gefüge des schon bereit stehenden Gespanns passt, und demselben einen wirklichen nicht bloß scheinbaren Kräftezuwachs bringt. Zweifellos eignen sich sehr viele Problemgedanken sowohl für eine drei- als eine vier- oder fünfzügige Bearbeitung. Aber der höhere Aufwand muss auch rücksichtlich der Zügezahl in richtigem Verhältniss zu der Leistung stehen. Bloße Anflückerei weiterer Züge ist zu verwerfen. Immerhin aber können auch in solchen Fällen, wo durch die Zugabe eines weiteren Zugs vielleicht kein oder kein wesentlicher Variantenzuwachs entsteht, hierdurch wesentliche etwa vorhandene Schwächen der kürzeren Kombination z. B. ein schlechter (zu handgreiflich drohender oder gar schachbietender) Einleitungszug, welcher sich als solcher besonders übel ausnimmt, ausgeglichen oder doch gemindert werden.

Die absolute Minimalgrenze der Zügezahl kann selbstverständlich nur im Zweizüger liegen. Einzügige Mats wird auch der Stümper nicht unbemerkt lassen. Höchstens Scherze, bei denen es sich lediglich um Erkennung der Positionsbildung handelt, nicht aber Probleme wären in einem Zuge denkbar.<sup>2</sup> Eine Maximalzügezahl für das Problem lässt sich schwer fixiren. Sicher ist indess, dass die überwiegende Praxis der Autoren insbesondere in neuerer Zeit nicht oder selten über 5 Züge hinausgeht – gewiss mit Recht.

Denn das *sechs- oder mehrzügige* Problem muss nach dem Gesetz der Oekonomie die erhöhte Zügezahl entweder durch einen potenzierten Reichthum an werthvollen Varianten rechtfertigen – eine Leistung, welche aber angesichts der Schwierigkeit, womit schon die Konstruktion eines gut verästeten Fünfzügers verknüpft ist, und der mit jedem neuen Zug ins Ungeahnte wachsenden Ausdehnung des zu bewältigenden Kombinationsgebiets, sowie der Hand in Hand hiermit steigenden Gefahr für die Korrektheit selbst den Meistern kaum in seltenen Fällen gelingen wird; oder aber es beschränkt sich zwar auf den variantenlosen Styl, müsste dann aber durch gesteigerte Feinheit des Ganzen oder doch jedenfalls *einer grösseren Zahl der einzelnen* Züge entschädigen. Aber auch für Konstruktionen im

---

<sup>2</sup> Vergl. Bemerkung zu Diagramm 2.

letzteren Sinn werden die Schwierigkeiten meist sehr bedeutende sein. Die uns bekannten zum Theil gewiss recht interessanten vielzügigen Kompositionen<sup>1</sup> beschränken sich dagegen mehr auf die konsequente Durchführung eines und desselben Gedankens, die fortgesetzte Benützung *eines* Steins durch eine grössere Zügezahl, oder sie knüpfen die Forderung an einschränkende Bedingungen. Wir meinen, dass derartige Produkte richtiger in das Gebiet der Aufgabe im weiteren Sinn, des freien Fantasiestücks, des Capriccio zu verweisen sind. Die concise Form des Problems fehlt denselben – nicht selten auch die Eleganz der Matstellung.

#### DER ZWEIZÜGER

Wenn hiernach die Grenzen der Problemkomposition in der Regel zwischen 2 und 5 Zügen liegen, so ist doch besonders hervorzuheben, dass *der Zweier* seiner Natur nach für den Geübteren kaum je einen erheblichen Schwierigkeitsgrad aufzuweisen haben wird. Die Entscheidung liegt bei ihm schon in dem ersten Zuge des Angreifers, aus welchem der folgende Matzug nur noch die Konsequenz zieht. Die Vertheidigung vollends ist nur auf *einen* Zug beschränkt. Es ist unseres Erachtens mit den richtigen Problemgrundsätzen nicht vereinbar, wenn man dieser in der Sache selbst gelegenen Schwäche des Zweiers durch allerlei künstliche und gezwungene Ausstattung unter Verleugnung der Rücksichten der Schönheit aufzuhelfen sucht, und zweizügige Stellungen konstruirt, bei welchen unter dem Gewirre der verwendeten oft auch unschön postirten Steine der Angriffs- (meist Tempo- manchmal auch Droh-) Zug von Weiss zwar zu einem halben oder ganzen Dutzend von verschiedenen Matstellungen führt, die aber selbst weder im Ganzen noch Einzelnen durch einige Sauberkeit befriedigen, sondern je bald

---

<sup>1</sup> Wir führen als Beispiel an die Komposition des amerikanischen Meisters S. Loyd (vergl. auch die Sammlung von Kohtz und Kockelkorn pg. 156)

Weiss: Kd4, Th3, Lc1, h1, Sf4, f6, Bb2;

Schwarz: Kf3, Tg2, Lf1, h2, Sal, g3, Bb3, c2, f2, h4.

Mat in 14 Zügen, durch Kd4-c5-b6-a7-a8-b8-c7 u.s.w. auf den schwarzen Feldern bis nach h4, 14 T×S† — gewiss ein höchst interessanter Königsmarsch. Seine Feinheit liegt aber doch wohl nur in dem einen Gedanken der Tempogewinnung und der zu ihrer Herbeiführung nothwendigen Leitung dieses Marsches über das einzig mögliche weisse Feld a8.

diese bald jene weissen Figuren als müssige Zuschauer des Ereignisses bei Seite stehen lassen.<sup>2</sup> Der Zweier sei, wie es ihm gebührt, bescheiden und einfach. Es wird ihm nicht unmöglich sein, mit einigen Reizen noch eine kleine Feinheit zu verbinden. Man mag wohl fragen, ob er denn überhaupt noch ins eigentliche Problemgebiet gehöre. Indess als Junker an der Schwelle wird er wohl seinen Platz behaupten dürfen.

## 7. Die Kombination

Der innere Gehalt des Problems ruht in der *Kombination*, d. h. der Reihenfolge und Kette von Gedanken und Schlüssen, welche nach den Normen des Schachgesetzes über den Gang der Steine und den Zugwechsel mit unfehlbarer Konsequenz aus einander sich entwickelnd, das geforderte Endergebniss – Mat (oder Pat) – herbeiführen. Es ist kurz zu besprechen die Frage ihrer Korrektheit, ihres inneren Gehalts nach Feinheit oder Schwierigkeit sowohl als nach Schönheit, sowie endlich ihrer Ausdehnung oder Fülle d. h. ihres Variantenreichtums, wobei wir bezüglich der ersteren Punkte zunächst eine einfache variantenlose Kombination voraussetzen.

### a) Materielle Korrektheit

Die *Korrektheit* der Kombination – materielle Korrektheit des Problems – setzt voraus, dass dieselbe einerseits möglich d. h. nach der Logik der Schachgesetze das Ergebniss herbeizuführen im Stande, andererseits, dass sie zwingend und ausschliesslich, dass nicht die Wahl gelassen sei, ohne Verletzung dieser Gesetze auf anderem Wege zum Ziele zu gelangen.

---

<sup>2</sup> Selbst ausgezeichnete Meister verfahren indess zum Theil nach anderen Grundsätzen, vergl. z. B. die Komposition von S. Loyd, welche in dem amerikanischen Turnier 1876–1877 den Preis für die beste 2zügige Aufgabe erhalten hat:

Weiss Kc4, Da7, Td7, g4, Lh7, Se1, h6.

Schwarz Ke5, Df5, Tf8, Sb7, c2, Be6, e7, f6.

Mat in 2 Zügen durch Kb3 — der weisse König geht von einem 10 Schachangriffen ausgesetzten Feld durch Tempo zug auf ein 6fach bedrohtes, worauf, je nachdem, 8 verschiedene Matsetzungen durch Dame, Springer oder Thurm erfolgen, deren keine aber schön und rein ist.

Inkorrekt und *unlösbar* ist ein Problem nicht allein, wenn die beabsichtigte Kombination überhaupt nicht durchführbar, wenn das Mat entweder nicht, oder erst in grösserer Zügezahl,<sup>1</sup> als sich der Autor dachte, zu erreichen ist, wenn derselbe also den einen oder anderen Vertheidigungszug übersehend, die Stärke des Angriffs überschätzt, diejenige der Vertheidigung unterschätzt hat; es ist es auch dann, wenn der Autor gleichsam durch Mentalreservation Züge für die Lösung voraussetzt, deren Zulässigkeit sich nicht aus der Position ergibt. Soll daher der Angriff mit einem Schlagen en passant beginnen, so muss die Stellung der Art sein, dass im schwarzen Lager kein anderer Zug wie der entsprechende Bauernvorstoss als unmittelbar vorhergehend gedacht worden kann. Rochadewitze aber sind vollständig auszuschliessen, da überhaupt keine Problemposition darstellbar ist, welche aus sich ergäbe, dass dem einen oder andern Theil die Rochade noch freistellt. Derartige Produkte sind bedingte Aufgaben, deren Bedingung dem Löser vorenthalten wird. Die Frage, ob Schwarz zu seinem Nachtheil gezwungen sei, en passant zu schlagen, falls er keinen andern Zug hat, dem Pat zu entgehen, bejahen wir für das Problem unbedenklich. Wie das Mat, so tritt auch die Patsituation nach dem Geiste des Spiels nicht eher ein, als bis alle, nach den Schachgesetzen zulässigen Mittel zu ihrer Abwendung erschöpft sind.<sup>2</sup>

Ein Problem ist inkorrekt als *nebenlöslich*, wenn die beabsichtigte Kombination keine zwingende ist, wenn der Löser Gelegenheit hat, der ihm nach der Intention auferlegten Entwiendung ihrer Feinheit und Schönheit sich zu entziehen, wenn andere als die beabsichtigen Züge, insbesondere wenn einfachere und näherliegende, oder wenn gar weniger Züge das Mat herbeiführen. Man unterscheidet in der

---

<sup>1</sup> Es ist hieraus kein Argument gegen die früher ausgesprochene Ansicht abzuleiten, dass die Angabe der Zügezahl nicht zum inneren Wesen des Problems gehöre. So wenig schlechte Reime durch die Bezeichnung als Gedicht Poësie werden, so wenig wird ein 4zünftig gedachtes aber in Wirklichkeit erst in 5 Zügen lösbares Diagramm (oder umgekehrt) durch seine Bezeichnung als Problem schlechtweg - zu einem solchen. Der Kenner wird dem Fehler bald auf die Fährte kommen. Sollte aber durch Zufall auch die 5zügige Lösung noch eine problemmässige sein - nun so hat der Autor „aus Versehen“ ein Problem gemacht und das Publikum keinen Schaden.

<sup>2</sup> Vergl. die Aufgabe von Anderssen: Weiss Kg2, Tal, d4, Lf6, Bb3, b4, c2, e2, f3. Schwarz Ke3, Se5, Bc3, f4, f7. Mat in 3 Zügen durch 1. Tel, 2. e4, 3. ♯

Regel zwischen *totaler* und *partieller* Nebenlöslichkeit und nimmt die erstere in dem Fall an, wenn schon die Wahl mehrerer erster Züge möglich ist, während die partielle Nebenlösung mit der Eventualität, die beabsichtigten Zwischenzüge durch andere zu umgehen, vorliegen soll. Sicher wird bei der ohnedies koncisen Form des Problems die Möglichkeit einer Abkürzung das Produkt stets zu einem inkorrekten und nebenlösigen machen. Was dagegen die Basirung der totalen Nebenlöslichkeit in gleicher Zügezahl gerade auf den *ersten* Zug des Angreifers betrifft, so meinen wir, dass eine solche vielmehr dann vorliegt, wenn der Kern der beabsichtigten Lösung, d. h. der oder die feinsten und schwierigsten Züge derselben zu umgehen sind, und wenn insbesondere eine wesentlich andere als die intendirte Matstellung herbeigeführt werden kann, sei es nun, dass diese Möglichkeit im ersten oder erst in einem Zwischenzuge eröffnet ist. Selbst die Eventualität eines doppelten Schlusszuges kann den Werth eines Problems auf ein Geringes herabdrücken, wenn durch denselben die Wahl eines unschönen und unsaubereren Mats statt eines reinen freigestellt ist. Umgekehrt wirkt ein double coup im zweiten ja selbst im ersten Zug um so weniger werthmindernd, je weniger er sich in seinen Konsequenzen von der beabsichtigen Kombination mit Einschluss der Schlusswendung entfernt. Jedenfalls aber wird der Autor sich bestreben müssen, auch geringere Schwächen in dieser Richtung im Hauptspiel soweit nur immer möglich zu vermeiden.<sup>3</sup> Sollte ein Komponist das Glück haben, in einer Position die Darstellung zwei verschiedener aber gleich feiner und schöner Kombinationen zu vereinigen, ohne dass es ihm gelingt, sie in einem gemeinschaftlichen Anfangszug auf einen und denselben Stamm zu setzen, so könnten wir nur rathen, nicht *ein* Problem mit der Forderung „Mat auf 2fache Weise“ zu emaniren, sondern zwei wenn auch ähnliche Positionen –

---

<sup>3</sup> Beispiel: Weiss Kf7, Td4, Le6, Sd7, Bb6. Schwarz Kd6, Bb7, c6, d5.

Mat in 3 Zügen durch 1. Td2 oder d1. Die Idee wird nicht alterirt, ob Weiss Td2 oder d1 zieht. Die Schwäche des Doppelzugs ist aber leicht zu vermeiden durch Zurückrückung der ganzen Stellung um eine Reihe gegen Weiss, oder wohl besser durch:

Weiss Kf7, Td4, Le6, Sd7, Ba4,b6, d6. Schwarz Kc6, Bb7, d5.

Mat in 3 Zügen durch 1. Td1, Kxd6 2. Lxd5 3. ♠; 1. ..., d4 2. Ke7 3. ♠

Andererseits würde nach unserer Meinung in Diagramm 107 das Fehlen des schwarzen La6 eine totale, nicht bloß partielle Nebenlösung begründen.

jede mit Ausschluss der anderen Lösung - vorzulegen. Denn der geschobene Zug ist nach dem Schachgesetz irreparabel, er kann nicht zurückgenommen und geändert werden.

### b) Feinheit oder Schwierigkeit

Der innere Werth einer korrekten Kombination wird bedingt einerseits durch ihre Schwierigkeit, andererseits durch ihre Schönheit.

Das Problem will seinem innersten Wesen nach die Kombinationskraft des Löser in Anspruch nehmen, es ist eine seinem Scharfsinn gestellte Frage. Man mag es nun Feinheit, Verstecktheit, Tiefe der Anlage, ausgeprägte Scharfsinnigkeit und dergl. mehr nennen, immer wird mit diesen Ausdrücken - bald mehr subjektiv mit Beziehung auf den Autor oder Löser, bald mehr objektiv als immanente Eigenschaft des Problems - ein grösserer oder geringerer Grad derjenigen Qualität der Kombination ausgedrückt, welche der gemeine Sprachgebrauch als *Schwierigkeit* bezeichnet. Findet man diese Bezeichnung als eine zu subjektive, nur auf den Standpunkt des Löser sich beziehende, wendet man ein, dass je nach der Geschicklichkeit, Disposition oder augenblicklichen Eingebung desselben das gleiche Stück Diesem vielleicht ziemlich schwierig, Jenem aber federleicht erscheine, so ist zu bemerken, dass wir von dieser Anschauungsweise aus von schwierigen Aufgaben auch in anderen Gebieten der menschlichen Geistesthätigkeit überhaupt nicht sprechen dürften, dass ferner der Begriff des Schwierigen zwar auch im Schachproblem ein relativer ist, dass aber auch für die Schachkombination eine Reihe bestimmter und objektiver Momente und Verhältnisse specificirt werden kann, welche für die richtige Beurtheilung des einzelnen Erzeugnisses nach dieser Seite hin einen sichereren Maassstab abgeben, als solcher in der Berechnung der Durchschnittszeit der von einer gewissen Anzahl geübterer Kenner auf die Lösung verwendeten Frist gefunden werden könnte. Zwar das rein negative Kriterium, dass die Problemzüge keine blossen Parthiezüge sein, nicht lediglich Zurechtstellungen der eigenen Figuren zur Materzwingung eines Endspiels enthalten sollen, reicht nicht aus. Auch der geübte Parthiespieler lässt sich feine Züge, wo er Gelegenheit zu solchen hat, nicht entgehen, und die Spielstärke hängt ja wesentlich von der Weite des Horizonts, von der Geschicklichkeit,

die Konsequenzen eines Zuges möglichst weit hinaus zu übersehen, ab. Wohl aber gestattet zunächst schon ein Blick auf den Charakter des einzelnen Zuges, wenn wir denselben als den in die That übersetzten Schachgedanken nur nach seiner nächstliegenden Wirkung und ohne nähere Prüfung seines Causalnexus mit der ganzen Kombination ins Auge fassen, eine Sichtung des Problemgemässen von dem der Problemfeinheit nicht oder minder Entsprechenden.

#### KARAKTER DES EINZELNEN ZUGS FÜR SICH

Die Parthie bedient sich zur Erreichung des Endzwecks zwei verschiedener Wege, nämlich der materiellen Schwächung oder Kräftereinerung und der räumlichen Einschränkung oder, Einengung des Gegners, welche letztere sich im Mat bis zur vollständigen Einschliessung und Erstickung des Königs zuspitzt. Wir können betreffs der Bedeutung der einzelnen Züge des Angreifers für das *Kräfteverhältniss* unterscheidende schlagende Züge (Wegnahme, Raub), einstellende Züge (Opferofferte, resp. Opfer), und das Kräfteverhältniss erhaltende – sagen wir schlechtweg erhaltende Züge. Mit Bezug auf das *Terrainverhältniss* ergibt sich der einschränkende (Abschneidungs- Sperr- Fesselungs-), der Terrain freigebende (schlechtweg Rückzug) und der das bestehende Terrainverhältniss der Partheien erhaltende – kurzweg der räumlich neutrale Zug. Scheidet man die Züge des Angriffs nach ihrer möglichen direkten *Wirkung auf die Könige*, so haben wir im Verhältniss zum schwarzen König den schachgebenden und den stillen, zur eigenen Majestät den schachdeckenden resp. die schon vorhandene Deckung erhaltenden, und den sie einem Schachangriff des Gegners preisgebenden, den schachannehmenden Zug.

Die Generalidee des Problems liegt in der Herbeiführung eines schönen Mats unter schwierigen Verhältnissen – durch Züge, welche ihre Zweckdienlichkeit nicht vermuthen lassen, im Kontrast zwischen Erfolg und Mitteln. Der erstere überrascht, weil die letzteren ihn ohne nähere Prüfung nicht ahnen lassen. Die besten und zugleich schwierigsten Problem-Angriffszüge sind daher diejenigen, bei welchen die Kluft zwischen Zweck (Mat) und Mittel (Zug) am weitesten erscheint. Schlecht und unschön im Problem ist für den Angriff der *Figurenraub*. Er betritt den näher liegenden jener beiden Wege, den



aber gerade als solchen das Problem meidet, indem es vielmehr den feineren und geistigeren Weg der überlegenen Manövrirkunst einschlägt. Je näher dem Beginn der Kombination der Raubzug liegt, um so hässlicher ist er. Er appellirt von Anfang an die grobe ultima ratio der Kanonen, und schwächt die feindliche Gegenkombination in ihrem materiellen Kräfteverhältniss, anstatt sie an Scharfsinn zu überbieten. Am ehesten mag er noch eine Entschuldigung im Matzuge finden, mit welchem die Bedeutung des geraubten Stücks für die Vertheidigung ohnediess aufhört. Schön ist er indess auch hier nicht. Nur in dem Fall kann die Wegnahme einer schwarzen Figur problemgemäss sein, wenn ihre Erlegung selbst durch feine Züge vorbereitet wird und den wesentlichen Inhalt der Kombination bildet, zu welchem das nachfolgende Mat nur als accessorisches, wenn gleich nach den Schachgesetzen unentbehrliches Moment hinzutritt, wenn es sich alsomehr um das Wie als um das Ob der Figuren-Kaperung handelt.<sup>1</sup> Ein bloser Bauernraub ist weniger gravirend als die Wegnahme einer Figur. In der Parthie zwar wirkt das Uebergewicht eines Bauern principiell entscheidend, tritt indess meistens erst nach längerem Ringen in Geltung. In dem kurzentscheidenden Problem dagegen kommt der Bauer im Allgemeinen mehr als ein das Terrain- denn das Kräfte-Verhältniss beeinflussendes Stück in Betracht.

Unter den *erhaltenden* Zügen ist derjenige, welcher eine en prise stehende Angriffsfigur der Wegnahme durch Schwarz entzieht oder sie deckt, für das Problem unter gleichen sonstigen Verhältnissen der relativ leichtere und schwächere und zwar um so schwächer, je mehr die Nothwendigkeit ihrer Erhaltung für die Durchführung des Angriffs auf der Hand liegt. Immerhin aber können anderweitige Momente hinzutreten, welche auch derartige Entziehungs- oder Deckungszüge noch als schwierig erscheinen lassen, z. B. wenn sie stille Züge und Rückzüge sind, wenn die Wahl unter mehreren Feldern noch frei zu

1 Vergl. z.B. folgende mehr schwierige als schöne Position:

Weiss Ke2, Tf6, g2, Lb2, Sa5, e6, Bb3, c5, e3, g5, h5.

Schwarz Kh8, Tg8, h7, Sa2, Bb4, b5, c6, e4.

Mat in 5 Zügen durch 1. Ld4, Sc1† 2. Kd1 (nicht f1), Sd3 3. Td2! u.s.w., ferner mit gleicher Idee:

Weiss Kd1, Dh2, Ta8, f6, Ld4, Sb3, h5, Bb4, e5, e3, e5, g5, h4.

Schwarz Kh8, Tg8, h7, Ld7, Sa7, d3, Bb5, c6, e4.

Mat in 4 Zügen durch 1. e6, Lc8! 2. Dd2! u.s.w.

stehen scheint, oder wenn von Anfang an mehrere weisse Figuren en prise stehen, wenn die Drohung eine entfernte ist u. s. w.

Die Minderung der eigenen Kräfte des Angreifers, das *Opfer*, steht in direktem äusseren Gegensatz zu dem zu erreichenden Erfolg. Dasselbe, entspricht daher vollkommen dem Wesen und der Natur des Problems, in welchem es in der That auch eine Rolle wie das tägliche Brod im Leben spielt. Es wäre aber durchaus falsch, die Beurtheilung der Schwierigkeit eines Problems zu einseitig von der Zahl und Bedeutung der vom Angriff geopfertem Stücke abhängig machen zu wollen – ein Irrthum, welchem der Anfänger leicht verfällt. Vor Allem ist zu bedenken, dass mit jedem in die Schachtel spazierenden Stück von Weiss sich die ferneren Angriffschancen vereinfachen, die nachfolgende Kombination sich verengt, dass also schon aus diesem Grund das Opfer namentlich der hochwerthigen Stücke im Allgemeinen besser erst gegen das Ende der Kombination verlegt wird. Wir unsererseits wenigstens ziehen einen stillen erhaltenden Einleitungszug – mit weiter Drohung – im Allgemeinen dem Lösungsbeginn mit Damen- oder Thurm-Opfer vor. Sodann liegt gerade in der vielfachen Verwendung des Opfers im Problem, in seiner Abgedroschenheit, eine Mahnung zur Sparsamkeit in dieser Richtung. Im Uebrigen ist das stille Opfer regelmässig feiner als das schachbietende, das Opfer im Rückzug oder in einem neutralen Terrainzug weniger nahe liegend als der einschränkende Opferzug. Ferner werden die schon in der Anfangsposition auf den Altären bereit gelegten Opfer in der Regel leichter als solche zu erkennen sein, als die erst im Laufe der Lösung auf das kritische Feld einzuführenden. Unentbehrlich wird das Opfer für das Problem stets bleiben. Namentlich bietet es ein unschätzbare Mittel, um die entscheidende Hereinziehung des Königs in das Matnetz oder die Schliessung des letzteren – hier dann häufig der Sachlage gemäss im direkten Schachangriffe der ritterlich in die Kluft springenden Dame zu bewerkstelligen. Der einstellende Zug, welchem die Wegnahme selbst nicht folgen darf, die blose Offerte ist ein erhaltender Zug, welcher indess häufig als solcher einen besonderen Anstrich von um so grösserer Feinheit erhält, je ferner die Gründe liegen, welche Schwarz zur Ablehnung der Offerte zwingen.

Fasst man die einzelnen Züge nach ihrer räumlichen Bedeutung, ihrem Einfluss auf das Terrainverhältniss der Partheien in's Auge, so

ist sofort klar, dass der *einschränkende* Angriffszug für das Problem nicht zu entbehren ist. In jedem einzelnen Produkt muss er zur Anwendung kommen und sei es – bei den a priori gegebenen Patstellungen – auch nur im Matzug. Die Erreichung des Zwecks ist ohne ihn gar nicht denkbar. Der einschränkende Zug ist im Allgemeinen um so leichter und unfeiner, je direkter und je stärker die Einengung des schwarzen Königs selbst als des Haupt- und End-Objekts des ganzen Angriffs durch ihn erfolgt, je mehr Rückzugs- oder Ausgangsfelder, welche die Majestät der Umstrickung noch entziehen könnten, ihr durch denselben abgeschnitten werden. Derartige Einschränkungszüge sind, selbst wenn sie stille oder durch Darbringung eines Opfers verbrämt sind, oft wirklich gekennzeichnete und darum leichte. Auch die Sperrung oder Fesselung solcher schwarzer Stücke, deren Aktionsfreiheit eine Ueberlegenheit oder längere Dauer der Vertheidigung sofort erkennen liesse, (Fesselung eines störenden schwarzen Thurmes durch den Läufer oder leichter schwarzer Figuren durch einen weissen Thurm u. s. w.) wird in der Regel zu den leichten Zügen gehören. Etwas feiner ist die Einschränkung – insbesondere durch einen stillen Zug – wenn sie dem schwarzen König etwa nur ein einzelnes Ausgangsfeld nimmt, namentlich ein solches, welches selbst nicht viele Chancen für sein Entkommen bietet, wenn der Felderwagnahme auf der einen Seite eine Räumung, ein Rückzug auf der anderen gegenübersteht, (in welchem letzterem Fall je nach der Zahl der genommenen resp. der geöffneten Felder in Wirklichkeit ein neutraler Terrainzug oder ein Rückzug vorliegen kann), wenn mehrere einschränkende Züge zur Wahl zu stehen scheinen, wenn die Abschneidung eines Feldes durch die weitreichenden Figuren, insbesondere die Dame, aus der Ferne geschieht u. dgl. m. Ihre naturgemässe Stelle in Problemen, welche Anspruch auf einen höheren Schwierigkeitsgrad erheben, werden die einschränkenden Angriffszüge, insbesondere die direkt gegen den schwarzen König gerichteten, in der Regel mehr gegen das Ende der Kombination, wo die Schliessung des Netzes so wie so perfekt werden muss, als in der Einleitung finden. Für eine feine Vorbereitung eignet sich besser der räumlich neutrale und der Terrain freigebende oder Rückzug. Der erstere liegt streng genommen stets dann vor, wenn durch den weissen Zug die Aktionsfreiheit der schwarzen Steine für den nächstfolgenden Zug, sei es auch nur um

ein einziges Feld, weder gekürzt noch erweitert – der letztere, wenn denselben auch nur ein weiteres Feld zur Betretung im nächsten Zuge freigegeben wird. Doch fliessen die Grenzen hier naturgemäss ineinander. Die Einschränkung, welche nur einem entfernten und nicht eingreifenden schwarzen Bauer ein Feld nimmt, ist kaum noch eine solche, und umgekehrt ist die Freigebung eines Feldes an ein für die Vertheidigung wenig bedeutendes Stück kaum als Rückzug zu bezeichnen. Unter den räumlich neutralen Zügen sind diejenigen Entwicklungszüge, welche zwar das territoriale Gebiet der Vertheidigung nicht einschränken, aber die Aktionsfreiheit der eigenen Steine für den nächsten Zug fördern, die relativ näher liegenden und leichteren,<sup>1</sup> umgekehrt die nur die eigene Aktionsfreiheit einschränkende Züge die feineren. Bedeutsamer und feiner noch als die räumlich neutralen Züge sind für das Problem die eigentlichen Rückzüge des Angreifers, und zwar um so mehr, je mehr sie, direkt dem schwarzen König Felder zur Betretung preisgeben, je mehr und je weiter sie die betreffende Figur aus einer drohenden Angriffsstellung oder Richtung gegen denselben entfernen, beziehungsweise eine je freiere Entwicklung der Hauptstützen der Vertheidigung sie zulassen.<sup>2</sup>

Die Angriffszüge in ihrer direkten Wirkung auf, die Könige betrachtet, so ist selbstverständlich der *stille* Zug im Allgemeinen feiner als der *schachbietende*, welcher unmittelbar auf das Hauptobjekt losgeht. Unter sonst gleichen Verhältnissen ist daher diejenige Kombination die schwierigere, welche mehr und länger mit stillen Zügen arbeitet. Des Weiteren ist der eine schon vorhandene Deckung des Königs gegen einen Schachangriff erhaltende stille Zug feiner, als der ein gebotenes Schach *deckende* oder ein drohendes *abwendende* Zug. Die Nothwendigkeit der Deckung des ersteren ergibt sich schon aus dem Schachgesetz; aber auch die Abwendung eines nur drohenden Schachangriffs wird in der Regel als eine unvermeidliche klar zu Tage liegen. Diese Züge gehören somit regelmässig zu den gekennzeich-

---

<sup>1</sup> Als Entwicklungszug stellt sich schliesslich jeder Zug des Angreifers heraus. Die Terraingewinnung für die eigenen Steine ist aber nicht nothwendig mit einer gleichzeitigen Einschränkung des Gegners verbunden; vergl. z.B. Zug 1 zu Diagramm 61.

<sup>2</sup> Beispiele von Rückzügen beziehungsweise selbst einschränkende Zügen in diesem Sinn liefern u. A. die Diagramme 9, 15, 17, 24, 32, 44, 73, 76, u.s.w.

neten. Der *schachannehmende* Zug von Weiss müsste an sich als ein besonders feiner bezeichnet werden. Indess kann die Exponirung des eigenen Königs, welche den Gegenstand einer selbstständigen Problemidee bildet, meist nur unter Zuhilfenahme starker Drohungen in Scene gesetzt worden, und jedenfalls hat der schachannehmende den minder feinen Schachdeckungs-Zug zur nothwendigen Folge.<sup>1</sup>

Aus der Kombinirung der vorstehend angedeuteten verschiedenen Qualität der einzelnen Angriffszüge für sich, je nach ihrer nächstliegenden Wirkung auf das Kräfte- und das Terrain-Verhältniss ergeben sich schon ziemlich sichere Anhaltspunkte für die Beurtheilung der Feinheit oder Schwierigkeit. Der denkbar feinste Einleitungszug einer Problemkombination wäre hiernach ein erhaltender (beziehungsweise etwa eine leichte weisse Figur opfernder) stiller Rückzug – und was, vom Einleitungszuge gilt, trifft auch auf die folgenden Züge mit der natürlichen Schranke zu, dass zuletzt und spätestens im Mat der einschränkende und schachbietende Zug auftreten muss. Indess greift noch ein weiteres und noch bedeutsameres Moment für die Würdigung des Schwierigkeitsgrades ein, nach welchem zu jenem „stillen Rückzug“ noch der Beisatz „mit schwächster Drohung oder als Tempo zug“ zu machen wäre.

#### NEXUS DER ZÜGE

Es ist nämlich der einzelne Zug nicht nur in seiner Wirkung auf das materielle Kräfte- wie das Raum-Verhältniss für sich allein in's Auge zu fassen. Wichtiger noch ist seine innere Beziehung zur ganzen Kombination, seine Qualität als Prämisse für den nachfolgenden, als Schluss aus dem vorangegangenen Zug, überhaupt also seine Stellung als Glied einer logischen Kette, welche, von Schluss zu Schluss fortschreitend, endlich im Matzuge, (welcher allein nicht auch Prämisse, sondern nur noch Schluss ist), das unfehlbare Ergebniss oder Ertheil zieht. Die allgemeine Prämisse liegt in den Regeln des Schachgesetzes über Zugwechsel und Gang der Steine, die specielle in der Position, die Forderung geht auf Mat. Es ist klar: Je entfernter der Weg von der Specialprämisse der Position – denn die Generalprämisse des Schachgesetzes ist überall

---

1 Vergl. die Diagramme 55, 56, 88 und insbesondere 90 und 91.

eine und dieselbe – bis zu dem geforderten Ergebniss schon *an und für sich* ist, je mehr Zwischenschlüsse von dem Einleitungs- bis zum Mat-Zug der Angreifer schon a priori, und ohne dass sie ihm erst von der Vertheidigung aufgenöthigt werden, zu vollziehen hat,<sup>2</sup> oder kurz: je *schwächer die Drohung* ist, um so schwieriger ist die Kombination resp. das Problem.

Die Qualität eines Angriffszuges in seiner inneren Beziehung zur Kombination, als Mittel zur Erreichung des Endzieles unter dem Einfluss der Gegenwirkung des Vertheidigers kann eine doppelte sein.

#### DROHUNG UND TEMPOZUG

Entweder ist er ein *Initiativ-* oder *Droh-Zug* oder aber ein *blos abwartender* d. h. Tempo-Zug. Entweder, um ein Bild zu gebrauchen, greift Weiss die zu nehmende feindliche Festung auf einer bestimmten, ihm geeignet erscheinenden Front direkt an und treibt die Tranchen gegen letztere vor. Dieser Angriff ist vielleicht an sich schon unwiderstehlich, was auch der Vortheidiger unternehme (die Drohvariante kommt zur Durchführung, ist zugleich das Hauptspiel); vielleicht aber – und diess ist der gewöhnliche Fall – wird der Vertheidiger durch diesen partiellen Angriff genöthigt, andere Fronten und Punkte seiner Einceinte behufs Verstärkung des bedrohten Punktes zu schwächen, gegen welche nun in Wirklichkeit der Hauptangriff gerichtet wird, der die Kapitulation herbeiführt (die Drohung ist nur Mittel zur Herbeiführung des Hauptspiels, dient letzterem als Folie). Oder aber der Angreifer begnügt sich mit der Umschliessung und Cernirung des Platzes, stellt zunächst nur seine Truppen gegen die zu erwartenden Ausfälle zurecht und überlässt dem Feind die Initiative. Wie und wo nun auch der Ausfall erfolgen möge, zu welchem der Angegriffene

---

<sup>2</sup> Es ist hier natürlich nicht die Zügezahl des Problems gemeint, wiewohl auch in dieser Beziehung der obige Satz gilt. Principiell ist sicher anzunehmen, dass ein 5zügiges richtig konstruirtes Problem unter sonst gleichen Voraussetzungen gegenüber dem 4-Züger mit derselben Idee schwieriger ist. Trifft diess in einem concreten Falle nicht zu, so wäre das nur ein Beweis gegen die Konstruktion des 5-Zügers, nicht gegen das Princip. – Im Text handelt es sich um die Zahl der für den Angriff nothwendigen selbstständigen – also nicht erst durch die Vertheidigung aufgedrungenen – Zwischenzüge, die entferntere Drohung.

sich genöthigt sieht,<sup>1</sup> so erfolgt Dank der richtigen Truppendisposition im eigenen Lager des Angreifers seine Zurückweisung und mit dieser oder in ihrem Verfolg die Wegnahme des Platzes.

Drohung ist die vom Angreifer durch seinen Zug ohne Rücksichtnahme auf das nächstfolgende Zugrecht des Gegners ausgesprochene Absicht einer Matführung, welche letztere sich – oben bei Ausserbertrachtung des nächsten Gegenzugs der Vertheidigung – als in bestimmter Zügezahl erzwingbare Konsequenz jenes Angriffszuges ergibt.<sup>22</sup> Man definirt den Drohzug in der Regel als einen solchen Zug, welcher unter der Annahme des Verzichts der Vertheidigung auf ihren nächstfolgenden Gegenzug das Mat spätestens innerhalb der Zügezahl des Problems erzwingen lasse. Wir meinen indess, so sicher diese Definition praktisch das Richtige für das Problem trifft, so sei doch die innere Begriffsbestimmung der Drohung, welche, als Konsequenz des Schachgesetzes über den Zugwechsel und den Gang der Steine, der Parthie wie dem Problem gemeinschaftlich ist, zunächst und an sich nicht von der überhaupt nicht a priori feststehenden, sondern erst zu Bindenden Zügezahl des Problems abhängig zu machen. Dessgleichen wird die Voraussetzung in der Begriffsbestimmung des Drohzuges, dass Schwarz auf seinen nächsten Gegenzug verzichte, nicht in dieser objektiven Weise zu fassen sein. Es würde hiermit in die Definition eine schachgesetzlich unmögliche und daher unzulässige Bedingung aufgenommen. Wohl aber ist diese Annahme subjektiv – mit Bezug auf die Disposition des Angreifers – zulässig. Indem der letztere seine Disposition, die Wahl seines Angriffszuges nicht abhängig macht von dem nachfolgenden Zugrecht des Gegners, legt er diesem das Gesetz auf; er ergreift die Initiative und zwingt denselben, entweder den Konsequenzen des Drohzuges zu begegnen und sich hierdurch diese oder jene Blösse an anderer Stelle zu geben, oder aber, wenn er überhaupt keine Mittel zu ihrer Abwendung hat, dieselben hinzunehmen, also der Drohvariante (in diesem Fall als dem Hauptspiel) zu unterliegen. Die Drohung ist eine einfache, wenn nur eine

---

1 Nehmen wir an durch Mangel an Lebensmitteln – in unserem Fall durch das Schachgesetz der Zugpflicht.

2 Die Zwischendrohungen der Parthie z.B. auf Wegnahme einer feindlichen Figur berücksichtigen wir hier nicht. Sie laufen streng genommen stets auf die Hauptdrohung der schliesslichen Matsetzung hinaus.

Fortsetzung des Drohzugs, ein nächstfolgender weiterer Angriffszug (und zwar stets unter Nichtberücksichtigung des schwarzen Gegenzuges gegen den Drohzug) die Materzwingung gestattet; sie ist eine zwei- oder mehrfache, wenn zwei oder mehrere Fortsetzungen des Drohzugs unter jener Annahme zum Ziele führen. Die Drohung ist ein- zwei- drei- u. s. w. zülig, wenn schon der nächste, beziehungsweise erst der zweite, dritte u. s. w. Zug nach dem Drohzug das Mat als die sich aus demselben unter jener Annahme ergebende Konsequenz herbeiführt. Im Uebrigen kann der Drohzug nach der obigen Charakteristik der Züge ein raubender, erhaltender, offer anbietender, einschränkender, Terrain freigebender, räumlich neutraler, schachbietender, stiller u. s. w. sein. Eine Kombination ist um so schwerer, je entfernter d. h. je mehrzünftig die Drohung ist. Zu beachten ist hierbei, dass die Zügezahl der Drohung in einer und derselben Kombination, wechseln, dass z. B. ein Einleitungszug mit einer einzügigen Drohung beginnen, je nach dem nun wirklich erfolgten Gegenzug von Schwarz aber sich eine neue Position ergeben kann, welche jetzt eine mehrzügige Drohung nothwendig macht – ein Verhältniss, welches jedenfalls der fortgesetzten kurzen oder einzügigen Drohung vorzuziehen ist. Je entfernter also die Drohungen im Beginn und Verlauf der Kombination sind, um so feiner ist diese. Aber auch die Qualität der einzelnen Züge an sich, mit welcher die Drohung arbeitet, kommt in Betracht. Je mehr und je länger die Drohung mit stillen statt mit schachgebenden, mit räumlich neutralen oder gar Terrain freigebenden statt mit einschränkenden, mit erhaltenden oder offernden statt mit raubenden Zügen arbeitet, um so schwächer ist sie, um so schwieriger ist die Kombination und das Problem. Die Eröffnung einer mehrfachen Drohung durch den Drohzug vermindert an sich die Schwierigkeit nicht, wohl aber dann, wenn die eine der verschiedenen Drohungen stärker, kürzer, geräuschvoller, einschränkender u. s. w. ist, als die andern. Es kommt in solchen Fällen für die Beurtheilung der Schwierigkeit zunächst nur die stärkere Drohung in Betracht.

Ein Abwartezug oder Tempozug liegt seitens des Angreifers mit einem solchen Zuge vor, dessen Berechnung sich ausschliesslich auf die nun folgende Zugpflicht der Gegenparthei gründet. Er ist derjenige Zug, welcher entweder überhaupt eine Matführung oder aber eine kürzere Materzwingung erst dadurch gestattet, dass die Gegenparthei



den Zug erwidern muss, welcher also – negativ ausgedrückt – falls die letztere auf den Gegenzug verzichten könnte und würde, entweder gar keine oder nur eine Matführung in grösserer Zügezahl zur Konsequenz hätte, als diess bei Erfüllung der Zugpflicht durch Schwarz der Fall ist. Der im Bauern-Endspiel nicht so seltene Fall, dass bei angenommenem Zugverzicht des Gegners überhaupt *kein* Mat möglich wäre,<sup>1</sup> wird in dem Problem, welches seiner Natur nach Stellungen mit gegenseitigem Kräfteaufbrauch beider Partheien ausschliesst, kaum oder sehr selten zur Darstellung kommen können. Regelmässig hat vielmehr der Problem-Tempozug als solcher nur eine kürzere Matsetzung zur Folge; eine nach der durch ihn geschaffenen Position ohnediess erzwingbare Matführung wird dadurch, dass Schwarz zu erwidern hat, abgekürzt. Hieraus ergibt sich nun auch, dass die Drohung in einem Problem nicht über die Zügezahl des letzteren – oder genau genommen, da der Drohzug selbst die Drohung erst schafft und nicht mit einzurechnen ist, nicht über die Zahl  $x - 1$ , die Problemzügezahl =  $x$  genommen – hinaus gehen kann. Denn der Zug, mit welchem ein Mat in  $x$  oder  $x + 1$  u. s. w. Zügen droht, wird dadurch, dass die Matführung in Folge der Erfüllung der Zugpflicht von Schwarz schon in  $x - 1$  Zügen zu erreichen ist und – da die beste und kürzeste Matführung allgemeine Problemforderung ist – erreicht werden muss, zum Tempozug. Umgekehrt lassen sich die Tempozüge dieser Art auch unter dem Gesichtspunkt einer über die Zügezahl des Problems hinausgehenden Drohung auffassen, welche aber in Folge der Erfüllung der Zugpflicht von Schwarz nicht zur Ausführung kommt.<sup>2</sup>

1 Weiss Kb6, Bc6, Schwarz Kc8. – Tempozug c7.

2 Wir haben zwar nicht alle die vielen in den Diagrammen vorkommenden Tempozüge nach dieser Richtung hin geprüft, glauben aber, dass das oben Gesagte fast bei allen zutreffen wird. Wir führen als Beispiel den ersten Zug zu Diagramm 10 an. Ganz zweifellos enthält der Einleitungszug 1. Dh8 die Drohung 2. Df6, Kd5 3. Sc7† 4. D‡, sowie 2. Dh4†, Kd5! 3. Sc7† 4. Dd4‡ ferner 2. Dd4†, Kf5 3. Df6†, Kg4 4. Df3† 5. Le1‡, also jedenfalls mehrere – und vielleicht noch einige andere – Drohungen. Der Zug erscheint hiernach nicht a priori und schlechtweg als Tempozug. Erst mit dem Erkennen der Zügezahl der kürzesten (besten) Lösung, bei welcher keine jener Drohungen zur Ausführung kommt, sich vielmehr zeigt, dass sie sämmtliche über die Zügezahl des Problems hinausgehen, tritt seine Natur als Tempozug zu Tage. Das 5zügige Problem von Conrad Bayer: Weiss Kg4, Tc1, Le4, Sg2, Bf2, Schwarz Kd4, Be5 arbeitet mit 1. Sf4, e×f4 2. Kf5 3. Kf6 4. Td1 5. ‡ fortgesetzt mit Zugzwang. Es kann aber auch hier jeder einzelne Zug

Sie sind aber in Wahrheit dem Tempo zug als dem engeren und specielleren Begriff zu subsumiren, weil sein charakteristisches Merkmal, dass nämlich die Erfüllung der Zugpflicht als solche für Schwarz nachtheilig wirkt, hier das kürzere Mat herbeiführt, bei ihnen zutrifft.

Das Verhältniss und die Grenze zwischen Droh- und Tempo-Zug im Problem ist also dahin zu präcisiren: Ein Drohzug im Allgemeinen liegt zwar überall da vor, wo ein Angriffszug bei Ausserachtlassung des nächstfolgenden Gegenzugs von Schwarz ein erzwingbares Mat zur Konsequenz hat; spezieller aber muss diese Konsequenz für das Problem spätestens in der Zügezahl des letzteren (oder genauer in  $x - 1$  Zügen) zu ziehen sein. Ein ausschliesslicher Tempo zug des Angreifers liegt dann vor, wenn die Matsetzung überhaupt erst durch die Erfüllung der Zugpflicht von Schwarz möglich ist. Tempozüge sind aber auch diejenigen Züge, welche erst durch diese Zugpflicht-Erfüllung eine kürzere Matsetzung – innerhalb der Zügezahl des Problems – gestatten. Bestritten ist, ob ein Zug, welcher an sich den angeführten Bedingungen eines Drohzugs entspricht, als Droh- oder als Tempo-Zug oder als beides zugleich in dem Fall anzusehen sei, wenn die an sich in der Zügezahl des Problems ( $x - 1$ ) vorliegende Drohung nach den Schwarz zu Gebote stehenden Gegenzügen überhaupt gar nicht zur Ausführung kommen kann.<sup>3</sup> Eine praktische Bedeutung hat diese Kontroverse kaum. Wir meinen, da ein Zug, welcher zwar die Momente der Drohung in sich trägt, doch als ein Tempo zug in

---

von Weiss als ein über die jeweilige Zügezahl hinausgehender Drohzug aufgefasst werden. Mit 1. Sf4 droht z.B. 2. Sd3 oder d5, K×L 3. Sb4, Kd4 4. Kf5 5. Kf4 6. ♣. Dem Zug der Lösung 2. Kf5 kann bei Zugverzicht von Schwarz alle mögliche Matführung folgen, z.B. 3. Td1† oder 3. Te6 u.s.w., nahezu jeder Zug führt zum Ziel. Ebenso ist es nach dem 3. oder 4. Zuge von Weiss. Aber alle diese Drohungen gehen hinaus über die Zügezahl der kürzesten Lösung durch Tempogewinn.

<sup>3</sup> Beispiel von Lehner: Weiss Ke5, Ta4, d4, Schwarz Kb8, Be7. Mat in 2 Zügen durch Kc6. Die an sich vorliegende Drohung 2. Td8 kann gar nicht zur Ausführung kommen, da Schwarz Kc8 ziehen muss. Ferneres Beispiel:

Weiss Kf1, Th8, Lg2, Sb5, Be5, Schwarz KaS, Sb8, Bb7g3.

Ist 1. e6 ein Droh- oder ein Tempo zug oder beides? Sicher ist, dass wenn die Bauern c5 und g3 fehlen würden, 1. Lh3 ein reiner Tempo zug wäre. Stünde dagegen der schwarze Bauer auf g4 statt g3, so wäre 1. e6 ein Drohzug, indem auf 1. ... g3 2. c×b7♣ folgen müsste. In der angegebenen Stellung jedoch kann die an sich mit 1. c6 vorliegende Drohung 2. c×b7♣, weil Schwarz seine Zugpflicht erfüllen muss, gar nicht realisirt werden.

dem Fall anzusehen ist, wenn die Drohung, weil über die Problemzügezahl hinausgehend, nicht zur Realisirung kommt, so sei auch im vorliegenden Fall, wo die an sich innerhalb der Problemzügezahl vorliegende Drohung niemals ausgeführt werden kann, eher noch ein Tempo zug oder, da die Supposition einer Drohung immerhin vorliegt, ein gleichzeitiger Tempo- und Droh-Zug als ein ausschliesslicher Drohzug anzunehmen.

Dem Tempo zug als der nur eventuellen, erst auf den Gegenzug berechneten (beziehungsweise als der über die Zügezahl des Problems hinausgehenden) Drohung muss principiell – unter sonst gleichen Verhältnissen – der Vorzug der grösseren Feinheit vor dem Drohzug zuerkannt werden. Er ist entweder ein rein abwartender oder ein zurechtstellender, je nachdem er unter den weissen Steinen entweder nur eine an sich gleichgültige und lediglich auf Zuschiebung des Zugs an den Gegner berechnete räumliche Veränderung oder aber eine solche Placirung eines Stückes vornimmt, durch welche erst die nachtheilige Wirkung der Zugpflicht-Erfüllung für die Vertheidigung zur Geltung kommt.<sup>1</sup> Der zurechtstellende Tempo zug ist der gehaltreichere und daher im Allgemeinen feinere als der rein abwartende. Im Uebrigen kann der Tempo zug die oben specificirten verschiedenen Qualitäten des einzelnen Zuges haben und je nach ihrem Zutreffen einen höheren oder geringeren Grad von Feinheit annehmen. Nur die schachbietenden Züge wird man nicht als Tempo züge zulassen können, letztere vielmehr stets als stille sich denken müssen. Der Schachangriff ist ein Initiativzug im vollsten Sinne des Worts, der Zug als solcher legt dem Gegner das Gesetz auf. Rein abstrakt genommen können freilich die Voraussetzungen des Tempo zugs auch auf einzelne schachbietende Züge zutreffen.<sup>2</sup> Indess entfernt sich die Unterstellung, dass Schwarz auf einen Schachangriff nicht sowohl zur Abwendung des letzteren, als vielmehr nur zur Erfüllung der an

---

1 Ein abwartender Tempo zug ist z.B. in Diagramm 3, ein zurechtstellender in Diagramm 1 und vielen andern gegeben.

2 Weiss Ke7, Df5, Ld1, Bb3, e3, f4; Schwarz Kc6, Ta5, Lc7, Bb4, b6, c5. Mat in 2 Zügen durch 1. Dd5†. Man könnte versucht sein, diesen Zug als schachgebenden Tempo zug aufzufassen, weil, falls Schwarz den Angriff nicht erwidern müsste, ein Mat im nächsten Zug nicht möglich wäre. Anders, wenn der schwarze Läufer statt auf c7 auf b8 stünde.

ihn herangetretenen Zugpflicht zu erwidern habe, doch so sehr vom Geiste des Spiels, dass mit Recht die Schachzüge allgemein den Drohzügen beigezählt worden.

Der Tempo zug kann in einem Problem als Einleitungs- oder als Zwischen-Zug auftreten; er kann wechseln mit Drohzügen, oder aber fortgesetzt die Kombination beherrschen. Die fortgesetzten Tempozüge finden naturgemäss die häufigste Anwendung bei Matführungen gegen den ganz oder nahezu entblösten König. Schwieriger und feiner sind aber im Allgemeinen die Tempozüge gegen eine schwarze Figuren-Vertheidigung. Je mehr Erwidern Schwarz zu Gebote stehen, eine je entferntere und feinere Erledigung die durch die einzelne Entgegnung auf den Tempo zug geschaffene neue Position verlangt, um so feiner und schwerer ist der Tempo zug. Hiernach ist auch der schon in der Einleitung, im ersten Zug auftretende Tempo zug an sich feiner, als der erst gegen das Ende der Lösung nach vorhergehenden Drohzügen vorgeführte. Die Konstruktion von 4- und 5zügigen Problemen mit schwarzer, nicht allzu sehr beschränkter oder beengter Figuren-Vertheidigung, deren Lösung schon im ersten Zug einen Tempo zug erfordert, ist gewöhnlich sehr schwierig.<sup>3</sup> Als Zugzwang-Probleme schlechtweg bezeichnet man in der Regel solche Probleme, deren Lösung entweder in fortgesetzten Tempozügen erfolgt, oder aber wenigstens mit einem Tempozuge beginnt.

#### VERFÜHRUNGEN UND ANDERE MOMENTE

Die Bedeutung der Aktionsfreiheit der weissen Steine für die Schwierigkeit der Kombination ist schon oben erwähnt. Je mehr Verführungen gegeben sind, d. h. je freier die Wahl unter den vorsprechenden Zügen für den Angriff zu sein scheint, je weniger der zu ziehende Stein gekennzeichnet ist, je näher sodann an der Zügezahl des Problems die Verführungsvarianten eine Matführung gestatten, je unscheinbarer und je ferner liegend dagegen die schwarze Vertheidigung ist, welche in Wirklichkeit das kürzere Mat in der beabsichtigten Zügezahl hindert, um so mehr erhöht sich die Schwierigkeit des Problems. Auch für die intendirte Lösung gewinnt im Zusammenhang mit der Anlage der Dro-

---

<sup>3</sup> Vergl. z.B. die Diagramme 68 und 112 (zurechtstellende Tempozüge).

hung die Feinheit des schwarzen Gegenzugs ihre besonder Bedeutung. Je entfernter vom Einleitungszug derjenige Zug der Drohvariante liegt, dessen Konsequenz durch den schwarzen Gegenzug gekreuzt wird, und in je unscheinbarer Weise diess geschieht, um so schwerer ist gerade dieser Gegenzug als der richtige zu erkennen, um so feiner wird die Kombination. Es trifft diess für diejenigen Probleme zu, in welchen die Drohvariante nur Mittel und Unterlage für die Hauptvariante ist, die letztere also erst durch die Parade der ersteren herbeigeführt wird. Dass endlich auch durch den in Folge der aktionsfreien Postirung der schwarzen Steine sich ergebenden Hinzutritt von Varianten die Schwierigkeit der ganzen Kombination sich erhöhen muss, bedarf kaum der Hervorhebung. Je feiner und schwieriger die einzelne Variante nach Massgabe der vorstehend für die Beurtheilung des Schwierigkeitsmoments gegebenen Anhaltspunkte ist, – sofern es sich nämlich um selbstständige, nicht mit anderen coincidirende Varianten handelt – um so höher steigt die Schwierigkeit des Problems.

### c) Schönheit

Die Schönheit der Kombination ist unzertrennlich von der Feinheit ihrer Entwicklung. Es ist neben dem vorstehend in dieser Hinsicht Bemerkten hier nur zu betonen, dass grobe und derbe Entwicklungszüge, wie z. B. der Raub von Figuren, fortgesetzte Schachangriffe u. dgl. nicht allein die Schwierigkeit des Problems mindern, sondern auch dessen ästhetischen Gehalt ebenso schwächen, wie sie den feineren Geschmack des Lösers verletzen worden. Denn das Problem soll seiner innersten Natur nach die Entscheidung nicht durch Keulenschläge oder sonstige Handgreiflichkeiten erzwingen; es soll sich feiner und cavaliermässiger Formen bedienen und mit Grazie die Kunst überlegener Taktik zur Geltung bringen. Ganz besonders indess kommt der höhere oder geringere Grad der Schönheit einer Kombination in der Schluss- und Mat-Wendung des Hauptspiels zum Ausdruck. In ihr findet das Ganze seine Krönung. Alles Vorangehende war nur Mittel zum Zweck unter beständigem Wechsel der Situation, während die Schlussposition den auch für das Auge des Lösers sich fixirenden Abschluss bildet, den Aspekt des Werkes in seiner Vollendung zeigt. Die Schönheit der Matstellung liegt nicht allein in der Reinheit der Form

des Mats an sich, sondern auch in dem Zutagetreten der inneren Beziehung sämtlicher Haupt-Träger und Stützen des Angriffs, d. h. der weissen Figuren zu diesem End- und Schluss-Gedanken des Ganzen.<sup>11</sup> Anders ausgedrückt: Auch in der Haupt-Matstellung soll das Gesetz der Oekonomie zur Erscheinung kommen, einmal nämlich hinsichtlich der Raumbeherrschung des schwarzen Königsgebiets: jedes einzelne Feld desselben soll nur einmal gedeckt sein; sodann aber auch hinsichtlich der weissen Kräfteverwendung für diesen Zweck: nicht allein sollen alle weissen Offiziere zu der Matstellung mitwirken und keine todtten Figuren des Angreifers übrig bleiben, sondern es soll auch die Wahl der zu der reinen Matbildung verwendeten Stücke eine ökonomische, d. h. hier, da wir am Schluss der Kombination angekommen sind, eine durch ihre Verwendung in der letzteren gerechtfertigte sein.

#### MATREINHEIT. OEKONOMIE IN DER MATSTELLUNG.

Die Forderung der Matreinheit oder der Vermeidung eines Kräfte-Überschusses in der Raumbeherrschung des schwarzen Königsgebiets, von mehrfachen oder von Ueber-Deckungen der einzelnen Felder desselben, ist an sich eine, einfache und klare. Sie ist nicht allein ein Gebot der Schönheit, sie folgt auch aus dem Wesen des Problems selbst, welches das Aufgehen der als zureichend zwar nur schwer erkennbaren, aber doch in Wirklichkeit gerade ausreichenden Mittel in dem Zweck zur Voraussetzung hat, einen übrig bleibenden unverwendeten Rest von Kräften also ausschliesst. Setzen wir den schwarzen König auf ein Mittelfeld des Bretts, etwa  $f_5$ , – die Anwendung für Rand- und Eckstellungen des Königs ist leicht zu machen – so ist durch das Quadrat  $e_4$ - $e_6$ - $g_6$ - $g_4$  das Königsgebiet mit 9 Feldern bezeichnet. Nennen wir, was innerhalb dieses Gebietes liegt, intern, alles Andere extern, und gehen die einzelnen weissen Stücke für sich allein nach ihrer Fähigkeit,

---

<sup>1</sup> Auch der König und die Bauern können in einzelnen Fällen zu diesen Hauptträgern gehören. Es würde aber bei ihrer besonderen, wir möchten sagen phlegmatischen Natur zu weit gehen, diess allgemein von ihnen zu verlangen. Die Bauern haben indess auch ihre dankbare Aufgabe im Problem. Sie leisten nicht allein als Stützen der beweglicheren Figuren sowie als stehende Hüter einzelner Felder, sondern auch als Wächter gegen das Betreten anderer als der beabsichtigten Bahnen treffliche Dienste.

Mat zu setzen, und ihrer räumlichen Wirkung hierbei durch, so ergibt sich: der weisse Bauer hat nur eine interne Matsetzung und nimmt dem schwarzen Könige hierbei nur ein einziges Feld (Be<sub>4</sub> oder g<sub>4</sub>). Der Springer setzt extern Mat und deckt stets 2 Felder des Königsgebiets (Se<sub>3</sub> oder d<sub>4</sub>, d<sub>6</sub> u. s. w.). Die Matsetzung des Läufers kann eine externe oder interne sein; die erstere muss, wenn die Matreinheit gewahrt sein soll, dem König 3 (Ld<sub>3</sub> oder d<sub>7</sub> u. s. w.), die letztere 2 Felder (Le<sub>4</sub>, Bd<sub>3</sub> u. s. w.) nehmen. Der Thurm setzt extern oder intern Mat; im ersten Fall beherrscht er 3 (Tf<sub>1</sub> resp. h<sub>5</sub> u. s. w.), im zweiten 4 Felder des Königsgebiets (Tf<sub>4</sub>, Be<sub>3</sub>). Die Dame hat externe und interne Matsetzung. Die erstere nimmt dem König, wenn sie diagonal geschieht, stets 3 (Db<sub>1</sub> oder c<sub>2</sub>, d<sub>3</sub> u. s. w.), wenn frontal, jedenfalls 3 (Df<sub>1</sub> resp. f<sub>2</sub>, f<sub>8</sub>, c<sub>5</sub>, b<sub>5</sub>, a<sub>5</sub>), oder aber, beim Stand der Dame auf einem dem Königsgebiete nächst angrenzenden Carré, 5 Felder (Df<sub>3</sub> resp. f<sub>7</sub>, d<sub>5</sub>, h<sub>5</sub>). Setzt die Dame intern und diagonal Mat, so nimmt sie dem König mindestens 4 (De<sub>4</sub>, Bd<sub>3</sub>, e<sub>5</sub>, f<sub>4</sub>, Schwarz Be<sub>6</sub>, g<sub>4</sub>), je nach Lage aber auch 5 (De<sub>4</sub>, Bd<sub>3</sub>, e<sub>5</sub>, h<sub>4</sub>, Schwarz Be<sub>6</sub>) und höchstens 6 Felder (De<sub>4</sub>, Bd<sub>3</sub>, Schwarz Bf<sub>6</sub> und g<sub>5</sub>); mit der frontalen internen Damenmatsetzung werden stets 6 Felder gedeckt (Df<sub>4</sub>, Bc<sub>3</sub>, Schwarz Be<sub>6</sub>, g<sub>6</sub>). Die von dem matsetzenden Stein nicht gedeckten restirenden Felder jener Zahl von 9 (z. B. beim Springermat  $9 - 2 = 7$ , beim internen Damenfrontalmat  $9 - 6 = 3$ ) sind nun, falls die Matreinheit gewahrt sein soll, dem schwarzen König so zu nehmen, dass jedes derselben nur einmal beherrscht, entweder durch einen schwarzen Stein gesperrt oder aber durch nur ein weisses Stück (einschliesslich der Stütze) abgeschnitten ist. Sehen wir nunmehr die weissen Steine nach ihrer möglichen Wirkung auf die Matnetzbildung exklusive der Matsetzung selbst durch, wobei wir stets die Matreinheit als Forderung setzen, so zeigt sich: Der weisse König kann 1 (Kd<sub>3</sub>), 2 (Kd<sub>4</sub>) oder höchstens 3 (Kd<sub>5</sub>) Felder des schwarzen Königsgebiets abschneiden – natürlich nur extern. Der weisse Bauer nimmt extern 1 (Bd<sub>3</sub> resp. e<sub>3</sub>, g<sub>3</sub>, h<sub>3</sub>, d<sub>4</sub>, h<sub>4</sub>, d<sub>5</sub>, h<sub>5</sub>) oder 2 Felder (Bf<sub>3</sub>), intern dessgleichen entweder nur 1 (Be<sub>5</sub> mit der Stütze Bd<sub>4</sub>) oder 2 Felder (Bf<sub>4</sub>, e<sub>3</sub>); der Springer extern 1 (Sc<sub>3</sub>) oder höchstens 2 (Sd<sub>3</sub> resp. d<sub>5</sub> u. s. w.), intern dagegen immer 2 Felder (Se<sub>4</sub> oder f<sub>4</sub>, g<sub>4</sub> u. s. w. stets mit entsprechender Stütze gedacht). Der matnetzbildende Läufer deckt extern entweder nur 1 (La<sub>2</sub> u. s. w.) oder höchstens 2 Felder (Ld<sub>5</sub> resp. f<sub>7</sub> u. s. w. oder aber Ld<sub>4</sub> resp. d<sub>6</sub>, u. s. w.), intern dagegen stets 2 Felder (Lf<sub>4</sub>, Be<sub>3</sub> oder Le<sub>5</sub>,

Bd4 u. s. w.). Soll der Thurm extern nur 1 oder nur 2 Felder decken, so muss seine Linie durch einen im schwarzen Königsgebiet stehenden weissen Stein unterbrochen sein, dessen Stütze er bildet (Tf8, Bf6, resp. Th6, Bf6), andernfalls deckt er 3 Felder (Tg7 u. s. w.); intern nimmt er unter der gleichen Voraussetzung wie eben entweder nur 2 (Tg6, Sg5, Bf6, h5) oder 3 (Tg6, Bf6, h5), sonst aber 4 Felder (Tg6, Bh5). Die Dame kann hier nur in externer Stellung in Betracht kommen, da sie intern stehend stets Schach resp. Mat giebt. Tritt sie auf eines der das Königsgebiet zunächst umgrenzenden Carré's (Dd4 oder d6, e7, g7, h6, h4, g3, e3), so nimmt sie dem König stets 5 Felder, ausser wenn ihre Diagonal- oder Frontal-Wirkung auf diese Felder durch zwischenstehende Figuren unterbrochen ist; im letzteren Fall kann sie sich auch auf die Deckung von nur einem (Dd3, Se4) oder 2 (Dd4, Se4 und e5) oder 3 (Dd5, Se4, e5, resp. Dd4, Be4) oder 4 (Dd4, Sf4) Feldern beschränken. Stets aber – die Matreinheit vorausgesetzt – wirkt sie im letzteren Fall zugleich als Stütze eigener Figuren. Steht die Dame auf Entfernteren Feldern, so kann sie als Läufer entweder nur 1 (Db3) oder 2 (Dc3) oder als Thurm 3 (Del oder g1), beziehungsweise als ausschliessliche Stütze eines anderen Steins auch nur 1 (Df1, Bf4) oder aber als Läufer und Thurm zugleich 4 (Dc4) oder als gleichzeitige Stütze anderer Stücke auch nur 3 (Dc4, Bf4) oder 2 Felder des Königsgebiets beherrschen (De4, Se6, Be4, Schwarz Kf5, Lg6, Be5, f6, g4). Der intern matsetzende oder matnetzbildende Stein bedarf natürlich stets einer Stütze. Schon aus den vorstehend skizzirten Beispielen ist zu ermessen, wie reich und mannigfaltig die Matwendung auch unter Wahrung der Reinheit je nach der verschiedenen Kombinirung der matsetzenden und matnetzbildenden Steine sein kann.<sup>1</sup>

Es würde zu weit geben und die Mannigfaltigkeit der Kombination ganz unnöthig einschränken, wollte das Princip der Oekonomie in der Raumbeherrschung des schwarzen Königsgebiets dahin ausgedehnt

---

<sup>1</sup> Setzt man z.B. die Dame als matnetzbildend auf eines ihrer räumlich wirksamsten Felder (Schwarz Kf5, Weiss Dd4), und soll nun ein Springer oder Läufer Mat setzen, deren jeder selbst mindestens 2 Felder nimmt, so bleiben noch 2 weitere Felder zur Deckung übrig: Sg7 oder Lg4; in beiden Fällen sind nur noch die Felder g5 und g6 zu nehmen – etwa durch 2 schwarze Bauern oder durch Weiss Kh6. Der weisse Läufer kann hier extern schon nicht mehr Mat setzen, ohne dass die Doppeldeckung eines Feldes entsteht.



werden, dass man in der Matstellung von jeder einzelnen matbildenden Figur die möglichst weite Entfaltung ihrer räumlichen Wirkungssphäre verlangte, also z. B. forderte, dass die Dame dem schwarzen König wo möglich 5 (beziehungsweise als matsetzend sogar 6) Felder zu nehmen habe. An sich genügt die Wahrung der Matreinheit im obigen Sinne. Es soll aber die Wahl der matbildenden Figuren keine willkürliche, sondern eine durch den Verlauf der ganzen Kombination begründete sein. Die schwache Verwendung eines Offiziers für die Matbildung selbst muss sich durch seine erhöhte Bedeutung für die ganze Lösung ausgleichen, es soll in dieser Beziehung eine Kompensation der Leistung eintreten. Andernfalls läge eine Verletzung des allgemeinen Principes der Oekonomie in der Kräfteverwendung vor. Eine Dame auf a2, welche dem schwarzen König f5 nur das eine Feld e6 in der Matstellung nimmt, darf also nicht lediglich als Läufer zur Abschneidung von e6 dienen, sie muss im Laufe der vorangegangenen Entwicklung resp. in Varianten eine ihrer Doppelnatur als Thurm und Läufer entsprechende Verwendung gefunden haben; wie überhaupt die zweifache Qualität der Dame im Problem stets zur Geltung kommen soll, da andernfalls nur ein Thurm, beziehungsweise ein Läufer zu setzen wäre.<sup>1</sup> Selbst ein Springer, welcher nur ein einzelnes Feld des Königsgebiets deckt, ist zu stark und durch einen Bauer zu ersetzen, wenn er nicht seine nachweisbare Bedeutung für die ganze Kombination hat.

Deckt die stark- und fernwirkende Dame nur ein oder das andere Feld des Königsgebiets, so ist es nach unserer Meinung besser und schöner, wenn ihre Placirung in der Matstellung auch wirklich eine entfernte, als wenn sie dem schwarzen König nahe auf den Leib gerückt ist.<sup>2</sup> Weisse Bauern-Statisten im schwarzen Königsgebiet, d. h.

---

1 Ob schon die grössere Verführungskraft ausnahmsweise die Wahl der stärkeren Figur rechtfertigt, mag, wie schon früher bemerkt, zweifelhaft sein; vergl. Diagramm 2 und die Bemerkung dazu.

2 Vergl. Diagramm 47. Wir würden z.B. aus diesem Grunde die Matstellung: Weiss Dd4, Se4, e5, Bd5, e3, g4, Schwarz Kf5† für keine besonders glückliche halten – auch nicht bei vorausgegangenen Damenzügen. Die Dame, welche nur 2 Felder nimmt, ist dem König nahe aufgerückt; auch die Figurenansammlung um den König ist nicht schön. Entschieden besser wäre z.B.: Schwarz Kf5, Be5, f6, Weiss Dc4, Le4, Se6, Bh3, oder auch noch Schwarz Kf5, Weiss Dd5, Lh5, Se6, Be4, e5, da hier die Dame 3 Felder deckt.

solche innerhalb des letzteren postirte weisse Bauern, welche zur Matnetzbildung nicht mitwirken, dem König kein Feld nehmen, tragen, wenn sie auch hier und da unvermeidlich sein mögen, jedenfalls zur Verschönerung der Matposition nichts bei (vergl. z. B. Bf6 in Diagramm 23). Wir würden z. B. die Deckung des einzigen Feldes f6 – den schwarzen König stets auf f5 gedacht – durch einen weissen Tf8, Bf6, oder einen weissen Ld8, Bf6 nicht für gelungen halten, auch wenn der Thurm oder Läufer vielleicht vorher einen Zug zu machen hatten oder in einer Nebenvariante zu weiterer Geltung kämen; es wäre vielmehr hierfür eine einfachere Deckung des Feldes f6 – z. B. durch einen schwarzen Bauer – anzustreben. Besser wäre dagegen schon die Deckung von f4 durch einen weissen Tf1, Bf4, da in letzterem Fall der Bauer nicht Statist ist, sondern 2 Felder abschneidet. Auch zu starke Figuren-Ansammlungen im oder unmittelbar um das Königsgebiet nehmen sich schwerfällig und schwülstig aus und sind daher in der Matstellung ebenso wie in der Anfangsposition möglichst zu vermeiden, selbst wenn sie die Matreinheit nicht beeinträchtigen (vergl. die erste Stellung in Anmerkung 2 auf Seite 39).

Die Matstellung wird um so unreiner, je mehr Ueberdeckungen eines oder gar mehrerer Felder vorliegen. Eine einzelne Doppeldeckung mag noch hingehen, namentlich wenn sie durch die stabileren Steine, König oder Bauer, herbeigeführt, oder wenn sie nach der Kombinirung der matbildenden weissen Figuren im einzelnen Fall nicht zu umgehen ist.<sup>3</sup>

Die für intern matsetzende oder als netzbildend intern postirte Steine erforderliche Stütze kann entweder durch weisse Stücke gebildet sein, welche auch noch andere Felder des Königsgebiets be-

---

3 Vgl. z.B. Schwarz Kf5, Bf6, g4, Weiss Kd5, Dc2, S h3 – zweifache Deckung von e4; besser stünde immerhin der weisse König auf d6. Oder Schwarz Kf5, Bf6, Weiss Kd6, Dc2, Sd6, Bf3; der weisse Bauer stünde besser auf h3. Oder Schwarz Kd5, Sa3, Bd6, e4, f6, Weiss Kf4, Db6, Bc2, c3, e3, f5 – Mat in 2 Zügen durch 1. Kg4, S×c2 2. Db5 †, oder 1. Kg4, Kc4 2. Dc6‡. In der letzten Variante berührt die 2fache Deckung von d4 unangenehmer als in der ersteren, weil die Gabelstellung des Bc3, die an sich genügend wäre, nicht zur Geltung kommt. Ferner Schwarz Kf5, Bg6, g5, Weiss Dd4, Ld7 – Doppeldeckung von g4. Oder Schwarz Kf5, Be6, g5, Weiss Dd4, Le2 – Doppeldeckung von e4. Oder Schwarz Kf5, Be6, g6, Weiss Td4, fi, Sf7 – Doppeldeckung von f4. Oder Schwarz Kf5, Be5, f6, Weiss Dc4, Se6, h4 u.s.w. u.s.w.

herrschen, also zur Matnetzbildung selbst weiter beitragen und nicht ausschliesslich als Stütze eines einzelnen Steins funktionieren [vgl. z. B. Schwarz Kf5, Bf6, g5, und hierzu folgende 7 verschiedene Stellungen von Weiss: 1. Kg3, Te8, Le4, 2. Kg3, Le4, Sc5, Bd4, 3. Ke1, Te4, Lh7 (der matsetzende Läufer ist hier zugleich die Stütze des Thurms), 4. Kel, Te4, Sg3, Bh5, 5. Kd6, Le4, Be3, f3 (Bf3 stützt den Le4 und deckt zugleich g4), 6. Ke1, Dc4, Lc7, h5, Be4 (die Dame stützt e4 und nimmt zugleich e6), 7. Kc5, Th4, Lc2, Sd3, Bd4, Mat durch Sf4, ferner Schwarz Kf5, Df6, Weiss Kel, Dc2, Th4, Lf4, Sd8 (der Thurm stützt f4 und deckt auch g4)]; wir rechnen hierher auch den Fall, wenn ein und derselbe Stein als gleichzeitige Deckung mehrerer intern postirter Stücke wirkt (vergl. die am Schluss der Anmerkung 2 Seite 39 gegebenen Beispiele oder Schwarz Kf5, Weiss Kel, Tf4, Lf7, Se6, g6). Oder aber der stützende Stein hat nur ein einzelnes Feld des Königsgebiets zu decken, um die Postirung der matsetzenden oder einer netzbildenden Figur auf demselben zu ermöglichen, z. B. Schwarz Kf5, Bf6, g5, Weiss De4. Die Stützung der Dame könnte im letzteren Beispiel unter Wahrung der Matreinheit im ausgeführten Sinn erfolgen durch Weiss Kd3 oder Bd3 oder Sd2 resp. e3 oder Lh1 resp. g2, d3, c2, b1, oder a8 bis c6, oder Ta4 bis d4, resp. e1 bis e3. Wir glauben indess, dass in den Fällen der letzteren Art, soweit es sich um die ausschliessliche Stützung einzelner und namentlich der stärkeren Offiziere handelt, als Stütze in der Endstellung stets besser und schöner die schwächeren Steine, insbesondere die Bauern oder der wenig aggressive König funktionieren, dass also im gegebenen Beispiel die Deckung der Dame e4 durch König d3 oder Bauer d3 schöner ist, als diejenige durch den Thurm oder Läufer und selbst durch den Springer, auch wenn letztere Figuren in der vorausgegangenen Entwicklung ihre Verwendung gefunden haben. Zwar wirkt auch in diesen Fällen der Stützstein zweifellos stets matnetzbildend; er deckt allerdings nur ein einziges Feld des schwarzen Königsgebiets, wodurch aber an sich nach dem oben Bemerkten die Verwendung auch einer stärkeren Figur unter der Voraussetzung gerechtfertigt wäre, dass dieselbe im ganzen Verlauf der Lösung eine entsprechende Rolle spielt. Allein die Bedeutung des Stützers für die Matnetzbildung tritt hier wesentlich in den Hintergrund gegenüber seiner Funktion als Hülffigur für den wirklichen Matgeber resp. den gestützten Stein; er spielt eine der Hauptsache nach auxiliäre Rolle

als Knappe und Schildträger des letzteren. Je stärker daher dieser als die Hauptfigur ist – wie die Dame im angeführten Beispiel – um so weniger soll eine überschüssige Kraft des Helfers in einer schönen Matstellung zu Tage treten.<sup>1</sup> Auch in der Stellung Schwarz Kf5, Bf4, g5, Weiss Te6, Sh6 wäre die Stützung des Thurms e6 durch einen weiteren Thurm a6, oder gar durch Dc8 resp. a2, aber auch durch Lc8 resp. a2 und selbst durch Sc7 oder d8 wenig geschmackvoll, dagegen Kd7 oder Bd5 vollkommen am Platze. Umgekehrt ist gegen die Matposition Schwarz Kf5, Be6, g6, Weiss Kh3, Te1, Lc7, Sh7, Be4 keine Einwendung zu erheben, da hier der schwächere Bauer durch den stärkeren Thurm gedeckt ist; auch Le4 unter Weglassung des schwarzen Bg6 gienge noch an – stets unter der Voraussetzung, dass Tel nach dem ganzen Lösungsverlauf nicht durch einen Bd3 ersetzt werden kann. Im Allgemeinen wird man hiernach sagen können, dass als Stützsteine für Offiziere, wo es sich nur um die Deckung eines einzelnen Feldes handelt, im Problem die Bauern oder der König mehr am Platze sind, als die Offiziere selbst, während dagegen die Bauern ihre passende Stütze entweder durch andere Bauern oder aber durch Figuren erhalten. Als Doppelstützer eignen sich der König, gabelnde Bauern und Offiziere. Am schwerfälligsten unter den letzteren ist hier der

1 Lehner sieht im gegebenen Beispiel die Matstellung geradezu als unrein an, falls der Thurm auf a4 bis d4, resp. e1 bis e3, oder falls der Läufer in der Richtung bl-d3 die Stütze der Dame e4 bilden würde. Er bezeichnet derartige Deckungen als transitive, wenn nämlich die frontal oder diagonal matsetzende Figur als Stütze einen Offizier (Thurm, Läufer, beziehungsweise Dame) hinter sich hat, welcher in gleicher Richtung wie der Matsetzer frontal resp. diagonal wirkt. Würde z.B. in der angegebenen Position die Dame e4 durch einen Thurm e1 gestützt, so werden die Felder des Königsgebiets e5 und e6 sowohl durch die Dame als den Thurm beherrscht, es liege somit eine Ueberdeckung derselben vor; dergleichen für die Felder f5 und g6 bei Stützung der Dame e4 durch einen Läufer c2. Diese Deduktion ist jedenfalls scharfsinnig. Nach unserem Gefühl wäre übrigens zwischen der Stützung durch Lg2, welche als rein im ausgeführten Sinn, und durch Lc2, welche als unrein erschiene, kaum ein Unterschied zu machen. Auch wüssten wir die Matstellung: Schwarz Kf5, Bf4, g5, Weiss Kf7, Lc2, Bd4, e4, h3 nicht als eine unreine zu bezeichnen, wiewohl das Matfeld f5 durch den diagonal wirkenden Be4 genommen und dieser selbst durch einen in gleicher Richtung wirkenden Läufer gestützt ist. Im Beispiel des Textes erscheint uns der Thurm als Stütze noch unschöner wie der Läufer, weil ersterer die stärkere Figur ist, überhaupt aber ein Offizier als Stützer der starken Dame weniger am Platz zu sein, denn ein Bauer oder der König.

Thurm, welcher in dieser Verwendung selbst der Stütze bedarf, z. B. Schwarz Kf5, Be5, e6, Weiss Kh3, Tg4, Le4, Bg5. Wirkt die Dame in der Matstellung lediglich als Doppelstützer oder deckt sie überhaupt nur 2 Felder des Königsgebiets oder gar nur ein einziges, so empfiehlt es sich, dass diese relativ schwache Verwendung derselben nicht allein durch gesteigerte Benützung ihrer Kraft für die ganze Kombination kompensirt wird, sondern dass auch in der Endstellung selbst eine Ausgleichung der hier zu Tage tretenden Differenz zwischen Kraft und Leistung durch Geltendmachung der Fernwirkung der Dame, durch ihre Postirung in nicht unmittelbarer Nähe des Königsgebiets zur Erscheinung kommt.

Durch Fesselungen intern postirter schwarzer Steine wird strenge genommen stets, eine Matunreinheit herbeigeführt, z. B. Weiss Kd6, Tf8, Lc9, Se5, Be3, g2, Schwarz Kf5, Te4, Sf6, Bg5 – Mat durch g4, oder Weiss Kh6, Tc5, f8, Ld7, Be3, Schwarz Kf5, Se5, f6, Be4. Im ersten Beispiel sind die Felder e4 und f6, im zweiten e5 und f6 doppelt gedeckt, nämlich je sowohl durch die gefesselte schwarze als durch die fesselnde weisse Figur. Das Problem will und soll jedoch auf derartige Kombinationen nicht verzichten. Möglichste Oekonomie in der Wahl der fesselnden Steine nach ihrer Stärke, möglichste Ausnützung derselben in der ganzen Entwicklung der Kombination resp. in Varianten, endlich aber – und diess ist unerlässlich – ihre prägnante Mitwirkung zu der Matsetzung selbst, wie in den gegebenen Beispielen, werden die Doppeldeckung ausgleichen. Die fesselnden Figuren kommen hier nicht sowohl als matnetzbildend, sondern als feinwirkende und indirekte Stützen des matgebenden Steins in Betracht. Man vergl. auch noch Weiss Kf7, Tfi, Se3, Bd4, Schwarz Kf5, Lf4, Be4, g5, oder Weiss Kh4, Tf3, Le2, Sf8, Schwarz Kf5, Le4, Be5. Jedenfalls wird indess der Komponist bestrebt sein müssen, für die übrigen Felder des Königsgebiets die Matreinheit in derartigen Stellungen um so strenger zu wahren. Aehnlich ist der Fall zu beurtheilen, wenn ein internes Feld von einem schwarzen Stein besetzt und gleichzeitig von einer matnetzbildenden weissen Figur in der Art beherrscht ist, dass durch den ersteren die Sperrlinie der letzteren unterbrochen wird, ohne dass der Fall der Fesselung vorliegt. Z. B. ist in der Stellung Schwarz Kf5, Le5, Bf6, g6, Weiss De3, Ld7 (oder statt des Läufers Sg7 nebst Bh3,) das Feld e5 doppelt gesperrt. Man sieht aber sofort, dass mit Wegnahme

des Le5 eine Doppeldeckung auf e6 entstünde, und der Läufer für e6 wieder gut macht, was er für e5 sündigt. Die Stellung ist wohl nicht ganz matrein, aber nicht zu verwerfen. Die Fesselung extern stehender schwarzer Figuren hat eine Beeinträchtigung der Matreinheit an sich nicht zur Folge. Die fesselnden Steine dienen auch hier als indirekte Stützen für die matsetzende Figur. Man wird indess in den meisten Fällen dieser Art finden, dass durch die fesselnden und die gefesselten Steine zwar ein Plus von Kräften für den Angriff wie für die Vortheidigung gegeben ist, welches sich aber gegenseitig aufhebt und einen wesentlichen Einfluss auf die Konfiguration der Matbildung nicht hat. Wir wollen hiermit derartige Stellungen zwar nicht allgemein verwerfen, indess doch von ihrer Anwendung im Wege und zum Zweck eines blossen Aufputzes der an sich indicirten einfacheren Matstellung abrathen. Auch hier muss die Verwendung der betreffenden Figuren für die ganze Kombination den grösseren Apparat rechtfertigen. Z. B. liegt mit der Position Weiss Ke7, Tb5, f1, Ld3, g3, Schwarz Kf5, Sc5, f2, Bb6, e3, g4, g5, in Wirklichkeit die bekannte Matstellung durch 2 Läufer vor, während die Thürme und Springer Figuranten sind. Man vergleiche ferner Weiss Kh6, Te5, f1, Lb1, Sb4, g6, Schwarz Kf5, Te4, f3, Lg4, Sd5, e6, Bc6, f6, - Mat in 2 Zügen durch 1. Sc2, Se6 oder Lg4- 2. Sd4 resp. e3 $\ddagger$ . Auch hier kann man die beiden weissen Thürme und von Schwarz Tf3, Sd5 und Be6 entfernen, ohne dass sich eine wesentliche Veränderung der Idee ergibt, welche also hiermit einfacher und desshalb besser als in der angegebenen Position dargestellt wäre.

Todte weisse Offiziere, welche in der Matstellung übrig bleiben, mindern die Schönheit eines Problemst wesentlich, und zwar um so mehr, wenn sie auch noch die Matreinheit stören. Am ehesten werden sie in solchen Fällen zu entschuldigen sein, wo in der Kaltstellung der bezüglichen Figur, im Rückzug derselben aus dem Angriffsbereich eine besondere Feinheit, beziehungsweise der Kern der ganzen Kombination liegt, insbesondere bei Räumungs-Tempozügen (vergl. das in der Bemerkung zu Diagramm 13 angeführte 3zügige Problem von Healey, sowie Diagramm 35). Der Komponist soll zwar auf die Darstellung einer Idee nicht verzichten, auch wenn er die Verwendung sämtlicher weissen Offiziere in der Haupt-Matposition nicht zu Wege gebracht, sondern noch eine Figur bei Seite stehen hat, deren,

er für irgend eine Variante oder für einen sonstigen Zweck nicht ent-rathen kann. Es stehen aber derartige Probleme hinter solchen, welche bei sonst gleichem Gehalt diese Schwäche nicht zeigen, zurück. Es ist schöner, wenn sämmtliche Figuren als Träger und Säulen des Haupt- und Schluss-Steins des ganzen Gebäudes sich präsentiren, als wenn die eine oder andere, ob auch nicht zwecklos, so doch ohne zu Tage tretende Beziehung zu demselben bei Seite steht. Vergl. als Beispiel des letzteren Falles Td8 in Diagramm 34.

#### MANNIGFALTIGKEIT DER MATSTELLUNG

Wie die ganze Kombination durch gute Varianten, so gewinnt auch die Matsetzung an Schönheit und Eleganz, wenn sie nicht nur eine einzige, sondern mehrere reine Schlusswendungen aufweist, d. h. wenn der Vertheidigung für ihre letzte Entgegnung noch mehrere Züge zu Gebot stehen, welche zu verschiedenen guten Endstellungen führen, sei es nun dass die letzteren durch einen und denselben Matzug von Weiss oder durch verschiedene Schlusszüge herbeigeführt werden. Man kann hiernach unterscheiden zwischen schlechtweg einfachen, einfachen aber in sich variablen und zwischen mehrfachen Schlusswendungen, von welcher letzteren die, einzelne wieder in sich variabel sein kann. Die mehrfachen wie die in sich variablen Schlusswendungen sind entweder gleichartige (beziehungsweise sogar symmetrische), oder ungleichartige, je nachdem aus der Vertheidigung von Schwarz gleiche resp. ähnliche und nur nach verschiedenen Seiten des Bretts hin sich wiederholende, oder aber verschiedenartige und einander unähnliche Matkonfigurationen sich ergeben.<sup>1</sup> Man wird mit Recht sagen können, dass die Matsetzung um so besser und schöner ist, je mehr selbstständige Gedanken sich in ihr ausdrücken, dass also im Allgemeinen die mehrfachen Schlusswendungen vor den einfachen und die ungleichartigen vor den gleichartigen – stets unter der Voraussetzung desselben Grades von Matreinheit – den Vorzug verdienen.

---

<sup>1</sup> Eine einfache aber in sich variable Schlusswendung bietet z.B. Diagramm 111, eine mehrfache (2fache) und je wieder in sich variable Diagramm 70. Zweifache aber gleichartige Schlusswendungen finden sich u. a. in Diagramm 57, 58, 59, 63, verschiedenartige Schlusswendungen in Diagramm 20, 21, 22, 41 u. a. m.

## d) Verhältniss von Schwierigkeit und Schönheit

Fragt man hier schliesslich noch nach dem Verhältniss, in welchem die beiden vorstehend näher besprochenen Forderungen, nämlich einerseits, der Feinheit in der Entwicklung der Kombination andererseits der Eleganz insbesondere der Endstellung, also der Schwierigkeit und der Schönheit zu einander stehen, so ist diese Frage dahin zu beantworten, dass gute und gediegene Probleme beiden Ansprüchen genügen sollen. In je höherem Grade diess bei dem einzelnen Stück der Fall ist, um so mehr wird sein Worth steigen. Als das durchgreifendere – weil zu allernächst und unmittelbar aus dem Wesen des Problems als einer Forderung an den Scharfsinn des Löser sich ergebende – jener beiden Momente ist indess nach unserer Meinung das Postulat der Feinheit oder Schwierigkeit anzusehen. Auch die eleganteste Matwendung erhebt ein Erzeugniss noch nicht zum Problem, wenn sie durch eine seichte, auch dem Auge des Ungeübten sofort erkennbare Entwicklung herbeigeführt wird. Umgekehrt werden hervorragende Feinheiten der letzteren eher eine Schwäche der Endstellung entschuldigen. Dagegen muss diejenige Richtung, welche zu einseitig das Schwierigkeitsmoment premirt, die Rücksicht auf schöne und reine Endpositionen aber nur nebensächlich behandelt, solche als gelegentliches oder zufälliges Ergebniss zwar wohl annimmt, aber nicht aus inneren Gründen fordert, – eine Richtung, welche in der Praxis von ausserdeutschen Schachkreisen sich breit zu machen droht, – als eine durchaus irrige und für die künftige Pflege des Problems gefährliche bezeichnet worden. Der an die Entwicklung der Kombination zu rückende Aufwand von Scharfsinn muss die gebührende Belohnung finden, die Lösung soll nicht allein schwer, sondern auch eine angenehm überraschende und das ästhetische Gefühl, befriedigende sein. Das dem glücklichen Forscher aufgebende Licht soll seine Strahlen nicht auf einen ungeordneten und in buntem Wirrsal durcheinander gehäuften Figurenkram, sondern auf eine wohlarrangirte und fein säuberlich zugerichtete Bescheerung werfen. Wer auf das Hervortreten schöner Formen im Aspekt des dem Auge enthüllten Werkes verzichtet, wer die Ueberwindung der Schwierigkeit des Aufbaues als ausschliesslichen und Selbst-Zweck fordert, möge mit dem Meister wohl sprechen:



Von der Stirne heiss  
Rinnen muss der Schweiss.

Er verzichte aber auf:

Freude hat mir Gott gegeben!  
Sehet! wie ein goldner Stern  
Aus der Hülse, blank und eben  
Schält sich der metallne Kern.  
Von dem Helm zum Kranz  
Spielt's wie Sonnenglanz.  
Auch des Wappens nette Schilder  
Loben den erfahrenen Bilder.

### e) Fülle der Kombination. Varianten.<sup>1</sup>

Die Postirung der schwarzen Stein mit Rücksicht auf ihre möglichste Aktionsfreiheit wird dem Angegriffenen die Wahl unter verschiedenen Vertheidigungszügen, sei es schon im Anfang oder erst im Verlauf der Kombination gestatten, den Angreifer also zu verschiedenen Fortsetzungen der Attacke zwingen. Hierdurch ergeben sich Varianten. Diejenige Kombination, welche den wesentlichen Gehalt an Feinheit und Schönheit in dem bisher ausgeführten Sinn aufweist, enthält das Haupt- oder Idee-Spiel. Man bezeichnet letzteres auch als die Idee-Variante, wiewohl dasselbe nicht eigentlich einen Zweig, sondern den Stamm des Ganzen bildet. Die Idee des Problems ist sein Feingehalt – der Bündel seiner Gedankenspäne. Weder mit einer eleganten Matwendung, noch mit der Finesse der einzelnen Entwicklungszüge ist sie erschöpft – sie umfasst beide. Auch mit dem Ausdruck „Pointe“ des Problems kann man keinen andern Begriff verbinden. Jägerlist und Halali sind in ihr vereinigt, wengleich durch die Schärfe des Worts vorzugsweise die erstere hervorgekehrt wird. Das Hauptspiel bildet den wesentlichen Inhalt des Problems. Mit den sich ergebenden Varianten erwächst ihm ein Zusatz, ein Nebengehalt, welcher selbst ein werthvoller oder ein mehr zufälliger und untergeordneter oder ganz werthloser sein kann. Eine Variante wird um so werthvoller, je mehr sie den

<sup>1</sup> Der hierher gehörige Fall der mehrfachen Schlusswendung ist im Zusammenhang mit der Besprechung der letzteren schon anticipirt.

bisher ausgeführten Forderungen, weiche an die Hauptkombination zu stellen sind, entspricht, je feiner und schwieriger ihre Entwicklung, je schöner die durch sie herbeigeführte Matposition ist. Durch den Zusatz von Varianten dieser Art kann ein Problem nur gewinnen. Der Worth des Ganzen erhöht sich nach unserer Meinung nicht allein um den specifischen Gehalt der Variante im Verhältniss zum Hauptspiel; in der Kumulation an sich, in der Vereinigung guter Varianten auf einem Stamm liegt selbst schon eine Werthsteigerung, ein den Totaleindruck des Problems vortheilhaft beeinflussendes Moment. Eine korrekte und werthvolle Variante kann sich bis zur Bedeutung des Hauptspiels erheben, wenn sie an Feinheit und Eleganz demselben gleichkommt. Probleme mit derartigen Varianten gleichen jenen Bäumen, deren Stamm sich in mehrere, einander an Wuchs und Verzweigung nichts nachgebende Aeste theilt – jeder ein Baum für sich, wenn nicht der gemeinschaftliche Stamm uns vor Augen stände. Dass hiernach der Komponist bestrebt sein soll und wird, den Inhalt und den Werth seines Werkes durch den Zusatz guter Nebenspiele zu bereichern, liegt auf der Hand. Der Gewinn auch nur einer werthvollen Variante rechtfertigt den Mehraufwand nicht bloß eines, sondern mehrerer schwarzen Steine, welche vielleicht für das Hauptspiel von keinerlei Bedeutung sind. Nur ist zu bedenken, dass mit einer solchen Steigerung auch die Gefahren für die Korrektheit des Ganzen ins Ungeahnte zunehmen, dass hier die Thatsache, vorgezeichnet durch die unerbittliche Logik des Schachgesetzes, oft mächtiger ist, als der beste Wille, und dem Autor nicht selten den Verzicht auf manche wohl gemeinte Absicht auferlegt. Als zufällige und untergeordnete resp. werthlose Varianten bezeichnen wir solche, welche keinen oder – denn auch in dieser Frage sind die Begriffe relative – nur einen untergeordneten Problemwerth haben, welche vom Autor nicht um ihrer selbst willen beabsichtigt, jedoch mit in den Kauf zu nehmen sind, sei es zur Erzeugung anderer wirklich werthvoller Varianten, sei es um überhaupt allen Eventualitäten der Vertheidigung zu begegnen und die Korrektheit zu erhalten. Hierher werden in der Regel die Varianten gehören, deren Erledigung eine geringere Zügezahl als die des Hauptspiels erfordert, – wiewohl auch mit solchen in einzelnen Fällen noch ein Zusatz an Werth für das Ganze gegeben sein kann, – ferner Varianten mit fortgesetztem Schachbieten, Plünderungsvarianten u. s. w., kurz solche Nebenspiele,

welche des Gehalts an Feinheit und Schönheit ganz – oder nahezu entbehren. Auch die Droh-Variante ist in der Mehrzahl der Fälle eine mehr oder weniger untergeordnete in diesem Sinn. Sie ist zumeist nur Mittel zum Zweck, nicht Selbstzweck. Durch ihre Abwendung wird gewöhnlich erst das Hauptspiel herbeigeführt; letzteres steht zu ihr im Verhältniss einer abgelenkten Variante. In den selteneren Fällen, wo Droh- und Haupt-Spiel zusammenfällt, oder letzteres nur eine geringere Abweichung von dem ersteren enthält, z. B. wenn die Drohung im Wesentlichen durch das Hauptspiel zur Ausführung kommt, ihre Verwirklichung indess durch einen Zwischenzug des Vertheidigers aufgehalten ist, wird der Inhalt des Problems extensiv meist ein beschränkterer sein, als im umgekehrten Verhältniss. Mit dem Erkennen des richtigen Drohzugs ist hier eben das Problem im Wesentlichen gelöst (vergl. z. B. Diagramm 43). Der Grad der Schwierigkeit jedoch wird hierdurch an sich nicht beeinflusst; er hängt, von der Qualität der Drohung – ob stark, ob schwach u. s. w. – ab. Man kann noch ferner unterscheiden selbstständige und coincidirende oder wiederkehrende Varianten, je nachdem die Erledigung eines Nebenspiels besondere und von anderen Spielarten verschiedene Züge erfordert, oder aber ganz oder doch im Wesentlichen mit der Durchführung des Angriffs in einer andern Variante zusammenfällt, deren Züge, sei es vielleicht auch in umgekehrter Ordnung, wiederkehren. Die letzteren haben natürlich für sich keine den Werth des Problems steigernde Bedeutung; sie sind Wiederholungen ihrer Stammvariante, als welche das relativ beste der coincidirenden Nebenspiele anzusehen ist

Sämmtliche Varianten müssen sich längstens in der Zügezahl des Hauptspiels erledigen lassen, das Hauptspiel darf keine kürzere, sondern muss eine längste Variante des Problems sein. Wie nämlich nach dem auch hier geltenden Gesetz der Oekonomie vom Standpunkt des Angreifers diejenige Erledigung einer Position die beste ist, welche die kürzeste, d. h. die unter Erschöpfung der weitreichendsten Hilfsmittel der Vertheidigung in der geringsten Zügezahl erzwingbare ist, so ist für den Vertheidiger die längste ihm überhaupt mögliche Vertheidigung die beste. Die beste d. h. kürzeste Erledigung des Angriffs und die beste d. h. längste Vertheidigung fallen also in derselben Zügezahl – sagen wir  $x$  – zusammen. Würde nun das Hauptspiel im obigen Sinn in einer schon in  $x-1$  Zügen zu erledigenden Variante

auftreten, so hiesse das nichts anderes, als dass diejenige Variante, welche nach dem in ihr vereinigten Gehalt von Feinheit und Schönheit die beste sein soll, als eine schlechtere, weil kürzer zu erledigende Variante zur Erscheinung käme; die beste Variante würde zu einer schlechteren, – ein innerer Widerspruch, der nicht zu lösen ist. Mit anderen Worten: das Hauptspiel würde in diesem Fall zu einer Nebenvariante herabgedrückt, die Position wäre zwar wohl zu lösen, den Charakter als Problem aber würde sie verlieren, das Problem als solches wäre unlösbar.

#### DUAL-THEORIE

Werthvolle Varianten müssen als solche korrekt, sie dürfen nicht nebenlöslich sein. Andernfalls würden sie ganz oder nahezu werthlos im gleichen Verhältniss, wie mit der Nebenlöslichkeit des Hauptspiels das Problem als solches hinfällig wird. Einzelne ausländische, namentlich englische Schachkreise verlangen indess noch mehr. Sie fordern für die Existenzberechtigung des ganzen Problems die Korrektheit jeder einzelnen längsten Variante desselben in dem Sinn, dass kein nur in der Zügezahl des Hauptspiels zu bewältigendes Nebenspiel, die Möglichkeit einer zwei- oder mehrfachen Erledigung – eines double coup – aufweisen dürfe. Diese „Dual-Theorie“ ist nach unserer Meinung nichts anderes, als die Konsequenz einer unrichtigen Auffassung der Natur des Problems. Weil – so hat man sich die Argumentation zu denken – die Forderung eines jeden Problems auf eine bestimmte Zügezahl ( $x$ ) lautet, und weil ein nebenlösliches Problem als solches werthlos ist, so muss jede nur in der Zügezahl der Forderung, in  $x$  Zügen, zu bewältigende Variante desselben korrekt d. h. frei von einem double coup, einer möglichen Nebenlösung sein. Der Schluss ist falsch, weil die Prämisse es ist. Die Stellung der Forderung auf eine bestimmte Zügezahl gehört nicht zu den Essentialien des Problems. Sie geschieht wohl aus äusseren Zweckmässigkeitsrücksichten, an sich aber geht die Forderung auf nicht mehr und nicht weniger, als auf die beste d. h. kürzeste und vollständige Erledigung der gegebenen Position nach Massgabe des Schachgesetzes. Indem der Löser dieser Forderung genügt, hat er sämmtlichen Spielweisen innerhalb des Rayons der kürzest erzwingbaren Lösung – den schlechten wie den guten – zu folgen, und hiermit wird ihm auch uner-

bittlich die Erledigung der besten und schönsten Varianten einschliesslich des Hauptspiels auferlegt. Er muss deren Gehalt sich zu eigen machen, womit der Zweck des Problems erfüllt ist. Auch abgesehen indess von diesem aus der inneren Natur des Problems sich ergebenden Grunde für die Verwerfung jener Theorie ist dieselbe durchaus inkonsequent. Folgerichtiger Weise müsste sie zum Ausschluss aller kürzeren d. h. unter der Zügezahl des Hauptspiels lösbaren Varianten, sowie zur Forderung eines wirklichen Problemgehalts an Feinheit und Schönheit überhaupt für alle und jede Varianten eines Stücks führen, und Produkte, welche diesen Ansprüchen nicht genügen, für werthlos erklären. Denn mit der gleichen Berechtigung, welche die Argumentation jener Theorie für sich in Anspruch nimmt, könnte daraus, dass ein Stück als Problem in 4 Zügen bezeichnet ist, die Unzulässigkeit des Erscheinens einer bloß 3zügigen oder einer nicht problemgemässen Variante in demselben deducirt werden. Die Dual-Theorie wäre der Tod eines variantenreichen Problemstils. Für die deutschen Schachkreise darf dieselbe namentlich nach ihrer Beleuchtung durch die Aufsätze der Herren Kohtz und Kockelkorn „Zur Variantenfrage“ im Jahrgang 1875 der deutschen Schachzeitung als abgethan angesehen werden. Die Nebenlösbarkeit einer Variante kann den Werth des Hauptspiels oder anderer etwa vorhandener werthvoller Varianten nicht mindern, sie kann dem Problem nur dasjenige Plus an Gehalt nehmen, welches durch den Hinzutritt der fraglichen Variante, falls sie nicht nebenlösbar wäre, erwüchse. Wo der Komponist Doppelzüge in an sich guten Varianten vermeiden kann, soll und wird er diess nach dem oben Gesagten zur Wertherhöhung des Ganzen thun. Sind solche aber im einzelnen Fall nach Lage der Gesamtkombination nicht zu beseitigen, so wird das ohnediess vorhandene Gute durch sie nicht geschädigt. Bei untergeordneten Varianten von an sich schon geringerem Werth würde nach unserer Meinung nicht einmal eine erhebliche Steigerung des Aufwands an Material durch den zweifelhaften Gewinn ihrer Korrektheit d. h. einer ausschliesslichen Erledigungsweise gerechtfertigt sein.

## 8. Schluss

Werfen wir zum Schluss noch einen vergleichenden Blick auf *Parthie und Problem*. Die Parthie fährt einen vollständigen Feldzug, das Problem zeigt nur das entscheidende Schlussmanöver. Systematisch werden in der ersteren die Heere entfaltet, aneinander geführt, Gefechte bald auf diesem oder jenem Flügel, bald im Centrum engagirt, bis zuletzt im gegenseitigem Abringen die Kräfte des einen Theils erlahmen und durch die konsequente Ausnützung eines da oder dort errungenen zunächst vielleicht kleinen und unscheinbaren Erfolges endlich die Waffenstreckung des Gegners erzwungen wird. Nicht selten wechseln die Chancen, kritische Momente treten ein, in welchen der Erfolg zweifelhaft, das Ende nicht mit apodiktischer Gewissheit zu bestimmen und zu berechnen ist, wo nur der weitere Blick des Heerführers über das Schicksal des ganzen Feldzugs entscheidet. Alle nach dem Völkerrecht des Schachgesetzes zulässigen Mittel worden aufgeboten, um den Zweck, die Niederwerfung des Gegners zu erreichen. Nur der Sieg als solcher ist das Ziel; je sicherer er erzwungen wird, um so besser. Thorheit wäre es, die Kräfte des Gegners zu schonen, wenn nicht etwa im einzelnen Fall ein anderer unfehlbar vorgezeichneter Weg zu seiner bedingungslosen Unterwerfung führt. Denn die Hauptsache für die Parthie ist das Ob und nicht das Wie des Sieges.

Anders das Problem. Es greift aus dem Ringkampf der Heere die interessanteste Episode, die der Entscheidung heraus. Aber es drängt diese in wenigen ingeniösen Zügen zusammen mit ihrem letzten Endergebniss, der Gefangennahme des Gegners. Nicht die schrittweise Ausnützung der Erfolge des Mittelspiels bis zur endlichen Ergebung des Besiegten ist sein Vorwurf; die Feinheit des ersteren und das Drama des Endspiels sind in ihm vereinigt, dem Gefecht folgt die Katastrophe auf dem Fusse. Hier ist nichts Unsicheres, kein Zwischenfall kann die Rechnung durchkreuzen, Alles vollzieht sich mit mathematischer Präcision durch die höhere Macht des Gedankens. Unerbittlich wird dem Gegner das Gesetz auferlegt, nicht durch die physische Gewalt der Waffen, nicht durch Niederstreckung seiner Glieder im Sturmangriff, sondern durch eine weit angelegte Umgebung oder durch fein gestellten Hinterhalt, welchem er unter dem Einsatz der eigenen Streiter des Siegers verfällt. Und nicht der Sieg

als solcher ist es, welchen das Problem erstrebt. Mit attischer Feinheit und Eleganz wird er gewonnen. Eine auserlosene Schaar führt das Gefecht — kein Mann zu viel gegen die Macht des Feindes. List führt den Feldherrnstab, aber opferwillig schlägt jeder Kämpfer sein Loben in die Schanze, wenn es gilt, die Umgehung zur maskiren oder den Feind in die Falle zu locken. Eben genügend zur Hut, aber wie, eine Ehrengarde schliesst der Sieger den Ring um den gefangenen König.

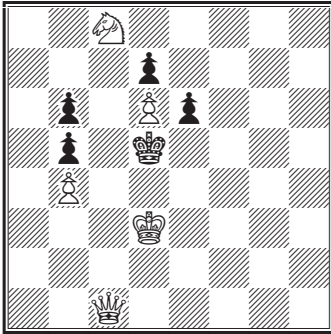
Man hat das Schachproblem öfters die Poesie des Schachspiels genannt — nicht mit Unrecht. Frei kann der Bildner seine Ideen innerhalb der Schranke des Schachgesetzes gestalten und Schönheit der Form ist unerlässliches Attribut des Problems. Zwingend aber und unerbittlich ist die Logik des Gesetzes. Das Schachproblem ist poetische Mathematik oder mathematische Poesie. Nur vergesse man nicht: Es kann wie die Parthie für das Loben weder die Tiefe einer Wissenschaft, noch die Höhe der Kunst in Anspruch nehmen. Das Schachproblem ist eine reiz- und geistvolle Beschäftigung für einzelne Mussestunden — bei der inneren Vertiefung, welche es verlangt, eine kleine Welt für sich, — aber es bleibt und ist eine Schachkeine Lebens-Aufgabe.

## 112 DIAGRAMME



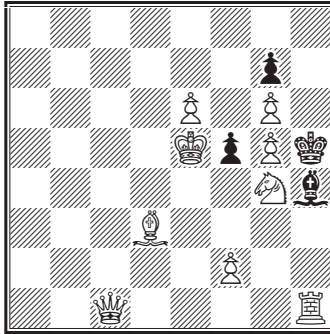


1.



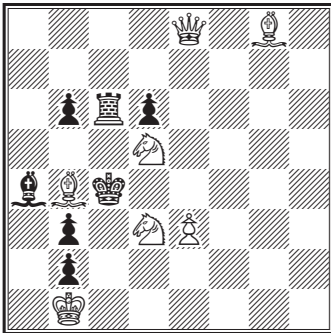
Mat in 2 Zügen

2.



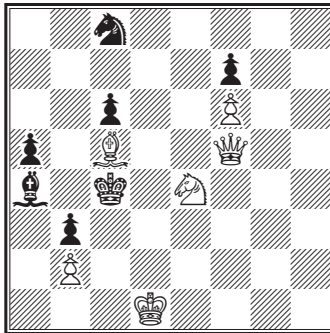
Mat in 2 Zügen

3.



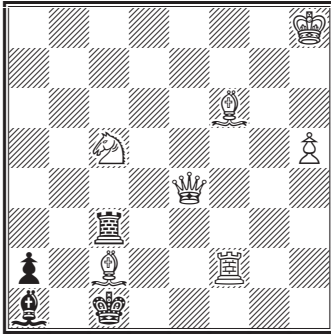
Mat in 2 Zügen

4.



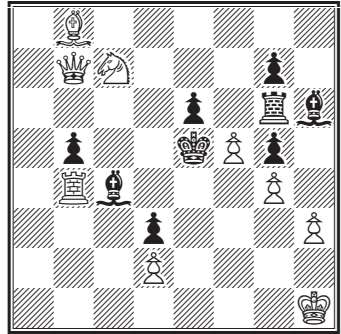
Mat in 2 Zügen

5.



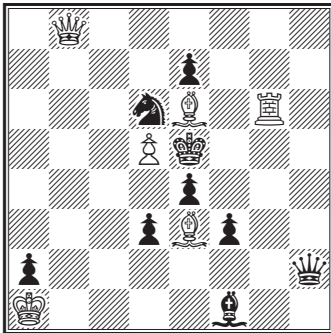
Mat in 2 Zügen

6.



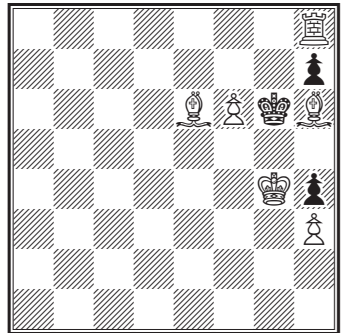
Mat in 2 Zügen

7.



Mat in 2 Zügen

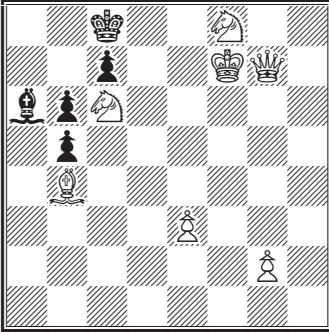
8.



Mat in 3 Zügen

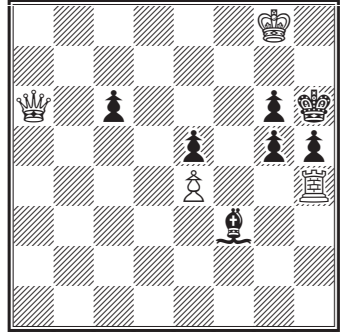


13.



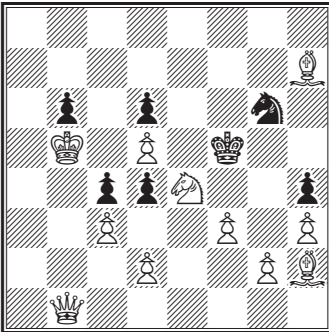
Mat in 3 Zügen

14.



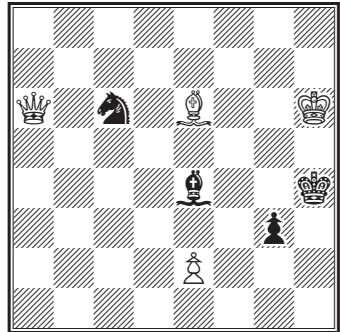
Mat in 3 Zügen

15.



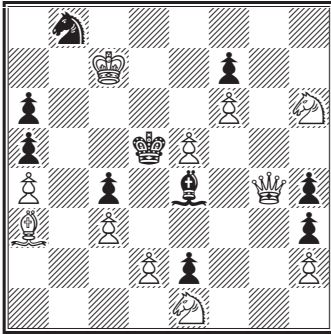
Mat in 3 Zügen [\*]

16.



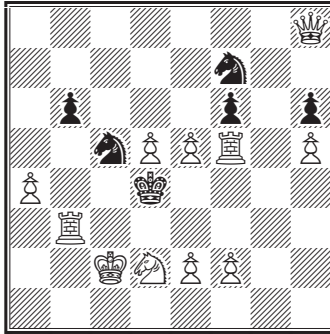
Mat in 3 Zügen

17.



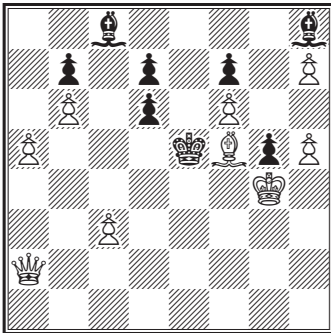
Mat in 3 Zügen

18.



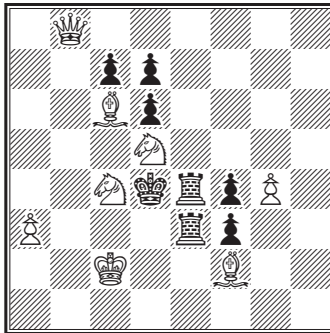
Mat in 3 Zügen

19.



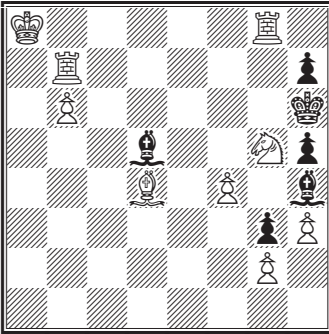
Mat in 3 Zügen

20.



Mat in 3 Zügen

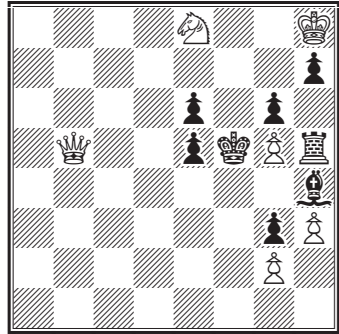
21.



Mat in 3 Zügen

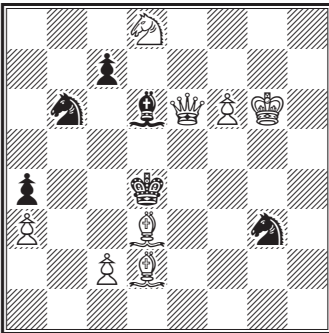
[ 4225, *Deutsche Schachzeitung*, 1877  
(korr. DSz 1878) ]

22.



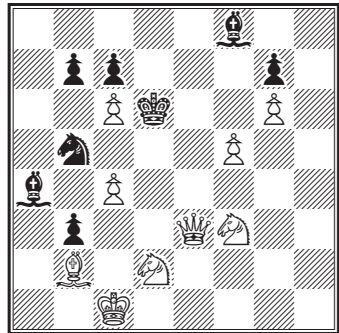
Mat in 3 Zügen

23.



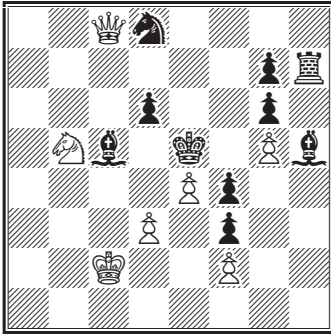
Mat in 3 Zügen

24.



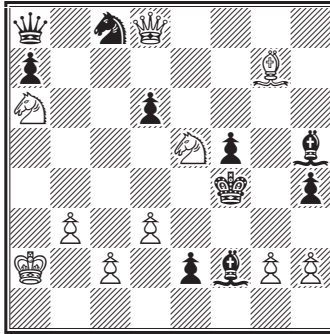
Mat in 3 Zügen

25.



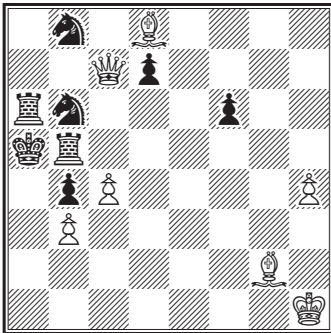
Mat in 3 Zügen

26.



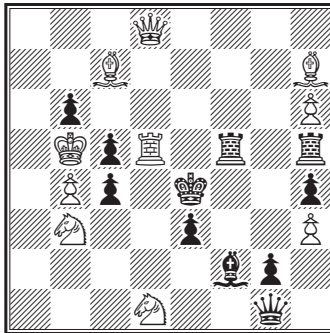
Mat in 3 Zügen

27.



Mat in 3 Zügen

28.

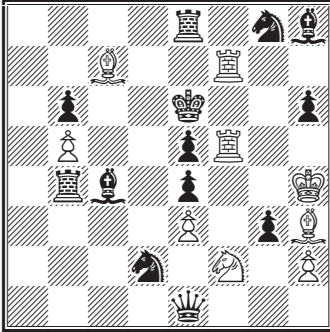


Mat in 3 Zügen [\*]

[ 4226, Deutsche Schachzeitung, 1877 ]



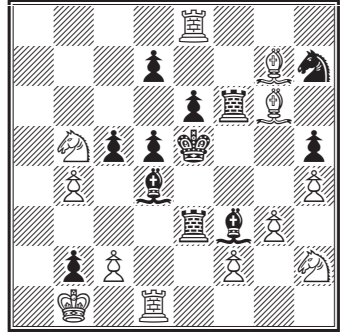
29.



Mat in 3 Zügen

[ 3993, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

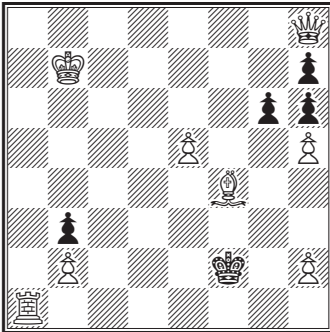
30.



Mat in 3 Zügen

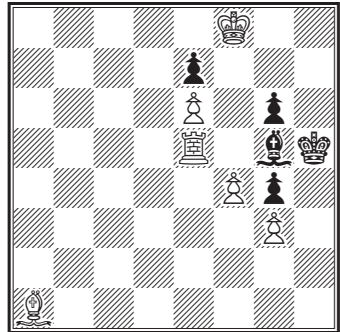
[ 3977, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

31.



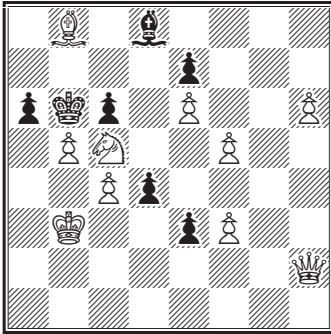
Mat in 4 Zügen

32.



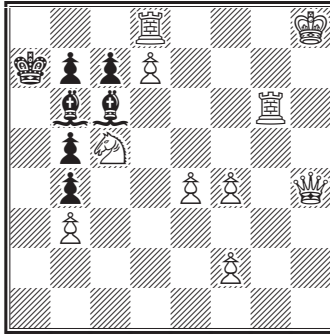
Mat in 4 Zügen

33.



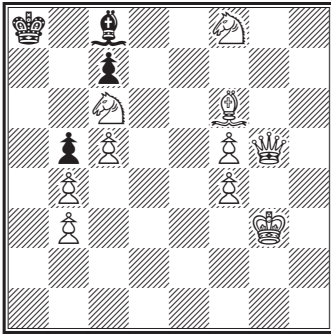
Mat in 4 Zügen [\*]

34.



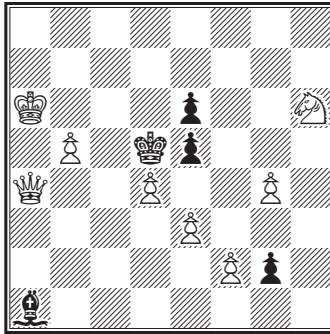
Mat in 4 Zügen

35.



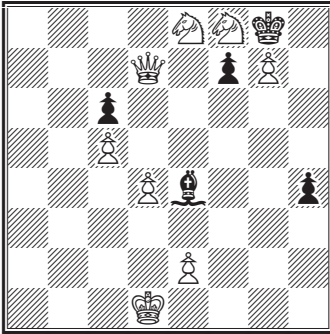
Mat in 4 Zügen

36.



Mat in 4 Zügen

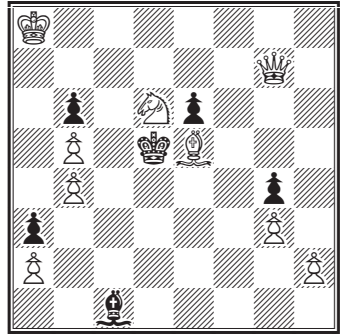
37.



Mat in 4 Zügen

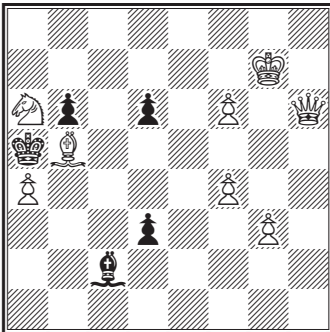
[ 4003, *Deutsche Schachzeitung*, 1876 ]

38.



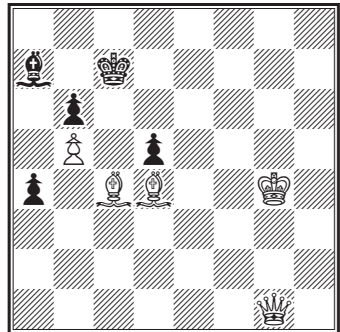
Mat in 4 Zügen

39.



Mat in 4 Zügen

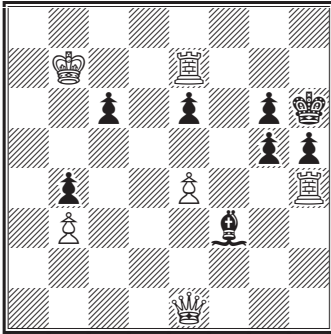
40.



Mat in 4 Zügen

[ 3990, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

41.

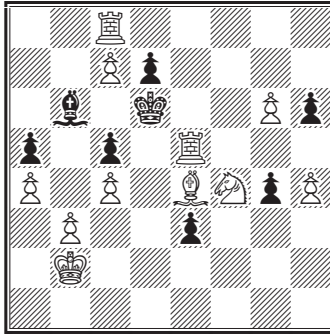


Mat in 4 Zügen

[ 4102, *Deutsche Schachzeitung*, 1876 ]

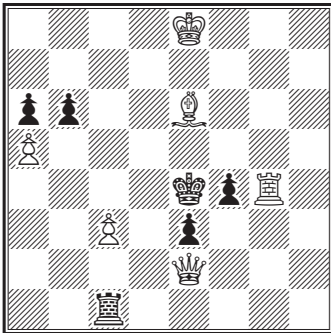
(Lösungspreisaufrage,  
10. rheinische Schachkongress,  
Düsseldorf, 1876)

42.



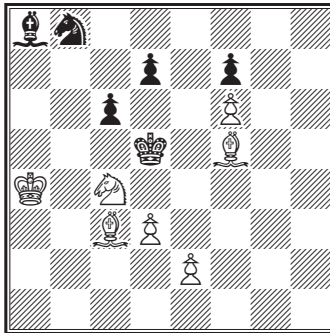
Mat in 4 Zügen

43.



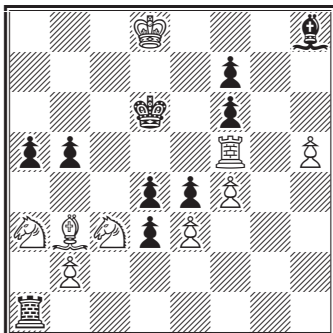
Mat in 4 Zügen

44.



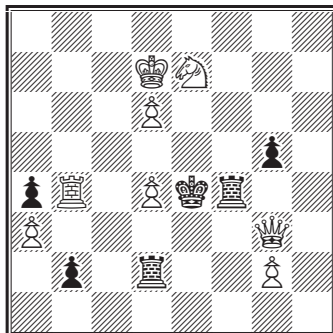
Mat in 4 Zügen

45.



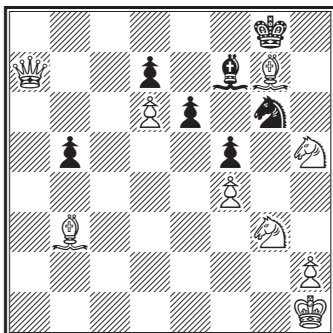
Mat in 4 Zügen [\*]

46.



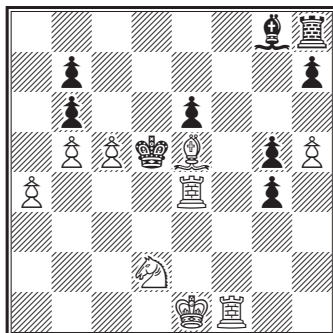
Mat in 4 Zügen

47.



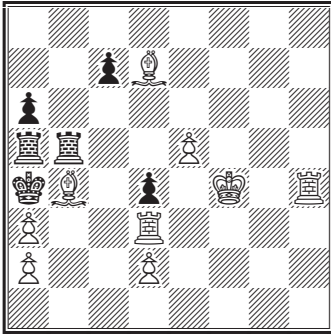
Mat in 4 Zügen

48.



Mat in 4 Zügen

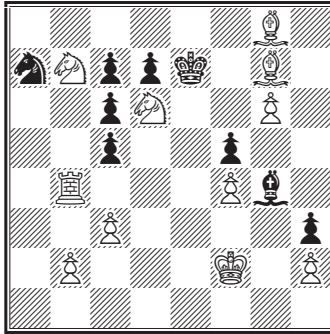
49.



Mat in 4 Zügen

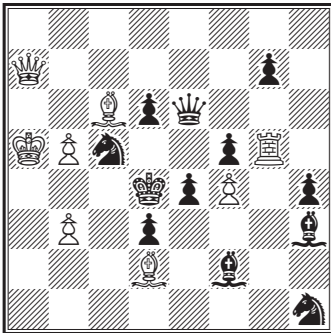
Lösungsturnier, 9. rheinische Schachkongress, Crefeld, 1871

50.



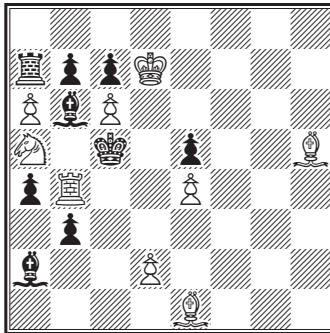
Mat in 4 Zügen [\*]

51.



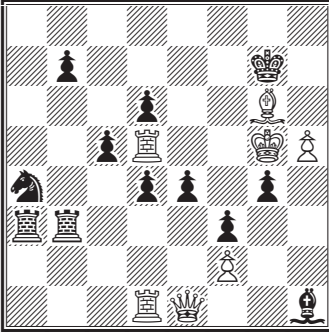
Mat in 4 Zügen

52.



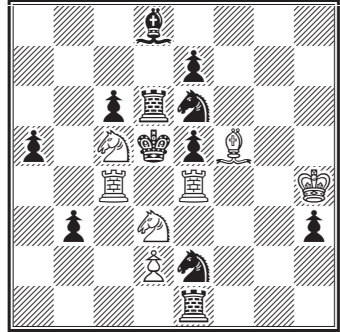
Mat in 4 Zügen [§]

53.



Mat in 4 Zügen

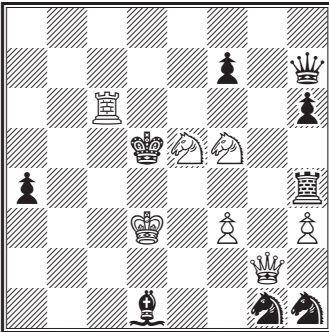
54.



Mat in 4 Zügen

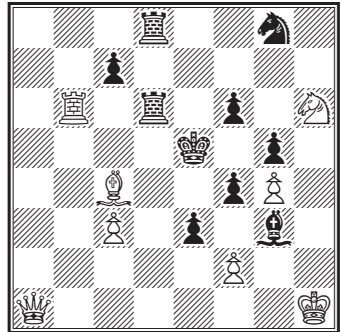
[ 4341, *Deutsche Schachzeitung*, 1878  
(repr. aus *Feierabend*) ]

55.



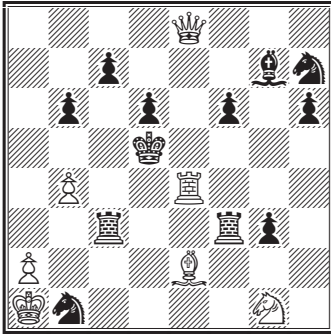
Mat in 4 Zügen

56.



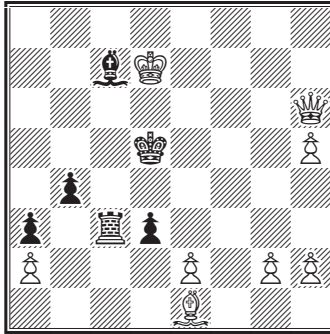
Mat in 4 Zügen

57.



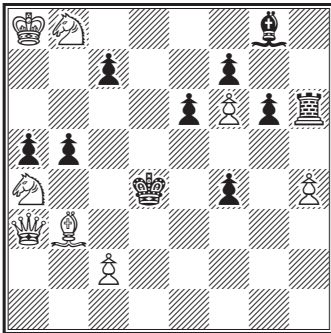
Mat in 4 Zügen

58.



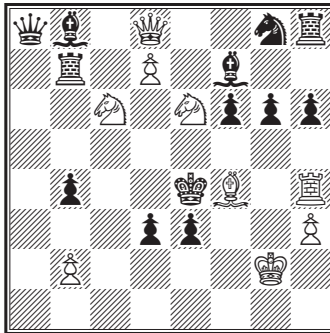
Mat in 4 Zügen

59.



Mat in 4 Zügen [\*]

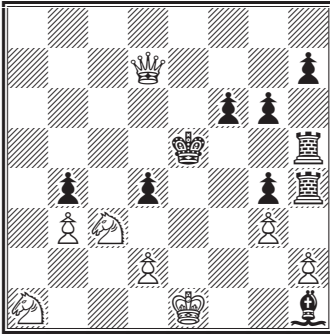
60.



Mat in 4 Zügen

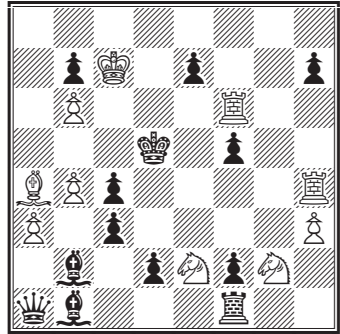


61.



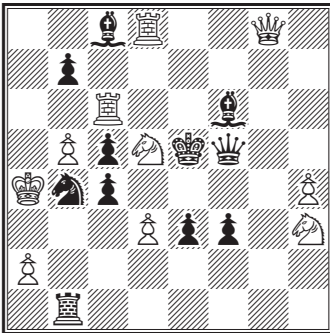
Mat in 4 Zügen

62.



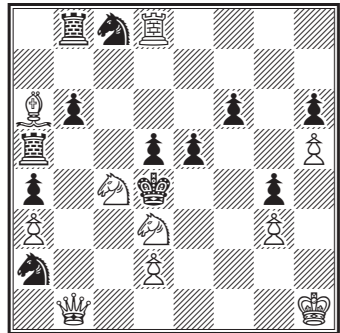
Mat in 4 Zügen [\*]

63.



Mat in 4 Zügen

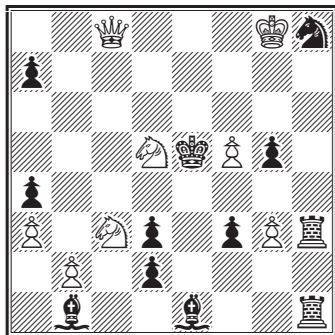
64.



Mat in 4 Zügen

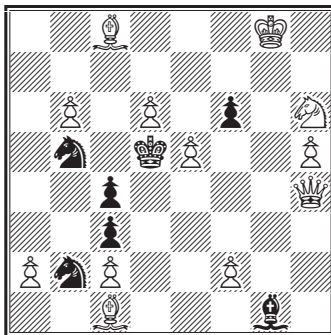
Engl. Problem-Turnier, 1866

65.



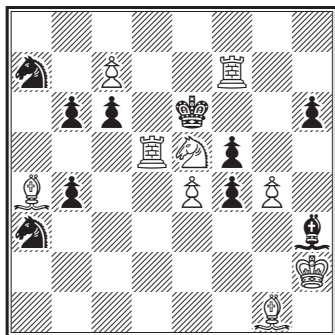
Mat in 4 Zügen

66.



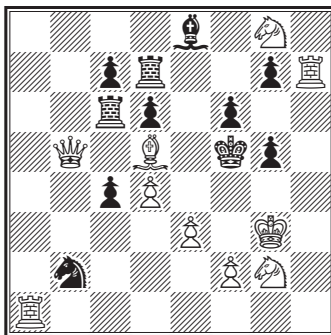
Mat in 4 Zügen

67.



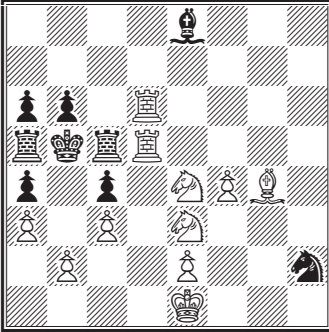
Mat in 4 Zügen

68.



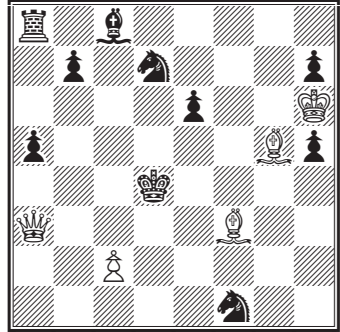
Mat in 4 Zügen

69.



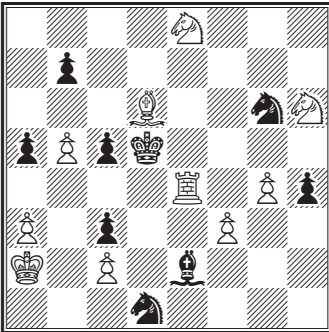
Mat in 4 Zügen [\*]

70.



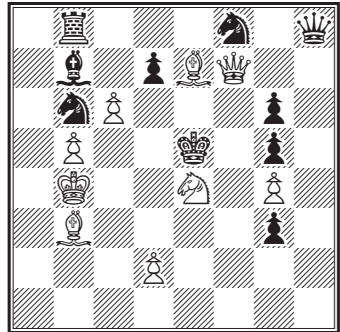
Mat in 4 Zügen

71.



Mat in 4 Zügen

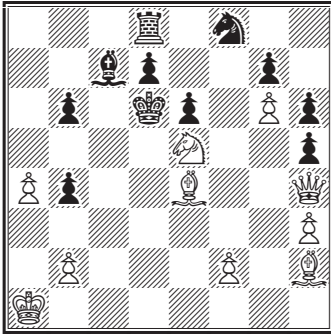
72.



Mat in 4 Zügen [+]

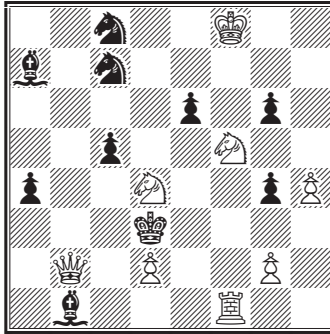
[ 4002, *Deutsche Schachzeitung*, 1876 ]

73.



Mat in 4 Zügen [\*]

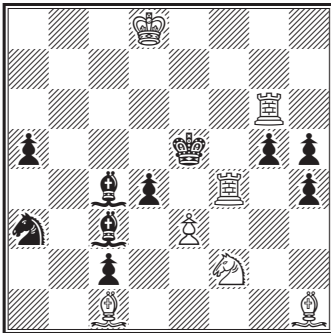
74.



Mat in 4 Zügen

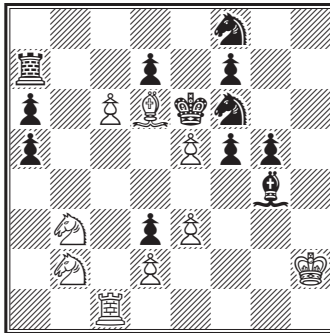
[ 3971, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

75.



Mat in 4 Zügen [\*]

76.

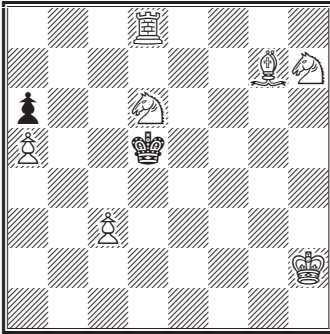


Mat in 4 Zügen

Den Herren  
J. Kohtz und C. Kockelkorn  
in Cöln gewidmet.

[ 3989, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

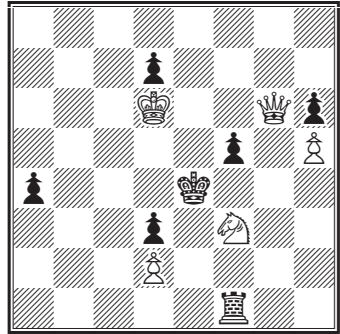
77.



Mat in 5 Zügen [\*]

[ 4004, *Deutsche Schachzeitung*, 1875 ]

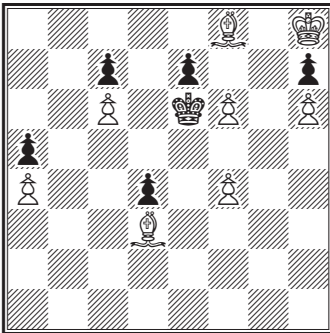
78.



Mat in 5 Zügen

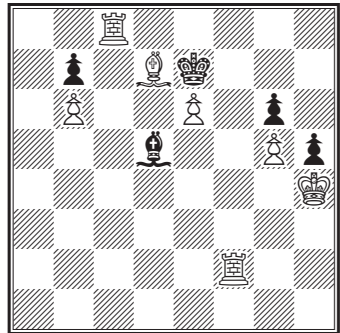
[ 2343, *Schachzeitung*, 1867 ]

79.



Mat in 5 Zügen

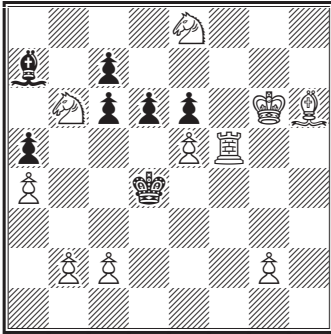
80.



Mat in 5 Zügen

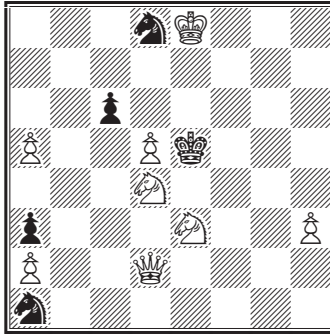
[ 2261, *Schachzeitung*, 1866 ]

81.



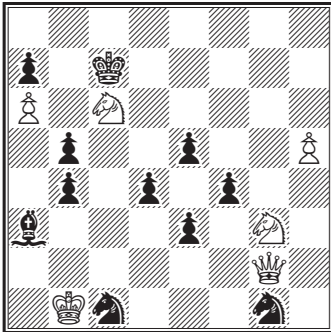
Mat in 5 Zügen

82.



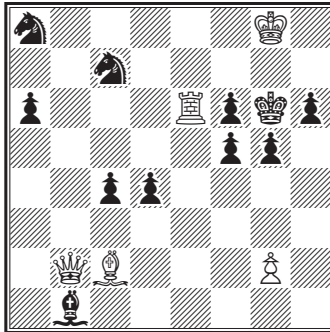
Mat in 5 Zügen [\*]

83.



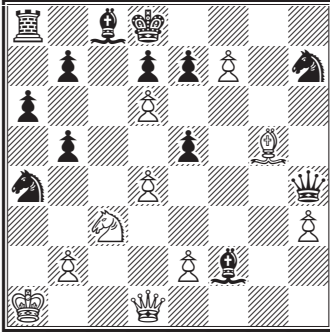
Mat in 5 Zügen

84.



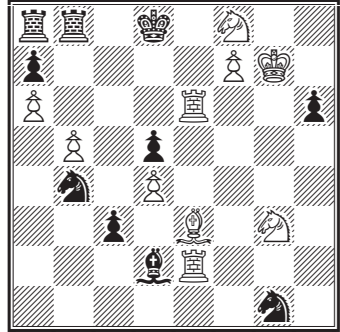
Mat in 5 Zügen

85.



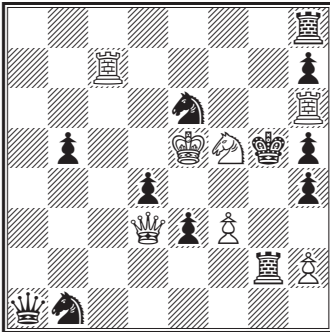
Mat in 5 Zügen

86.



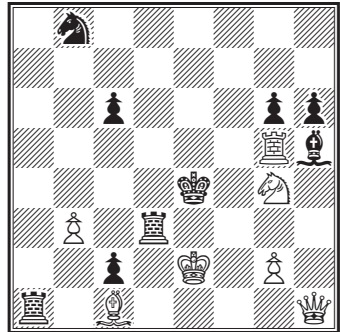
Mat in 5 Zügen

87.



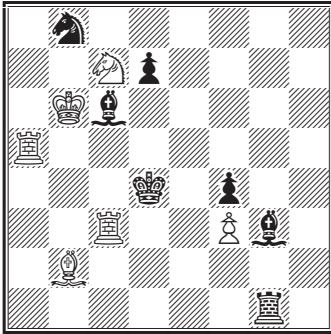
Mat in 5 Zügen [\*]

88.



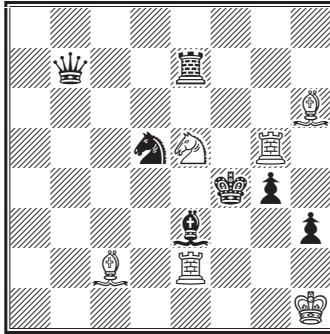
Mat in 5 Zügen

89.



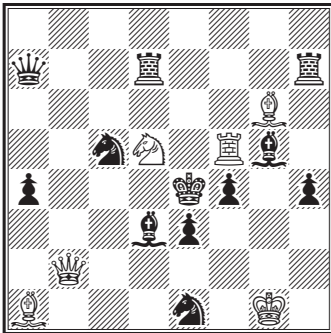
Mat in 5 Zügen [S]

90.



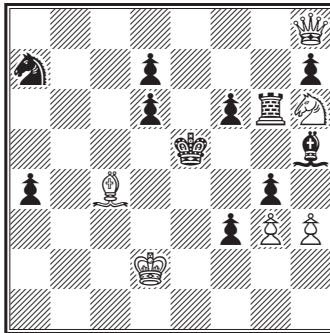
Mat in 5 Zügen

91.



Mat in 5 Zügen

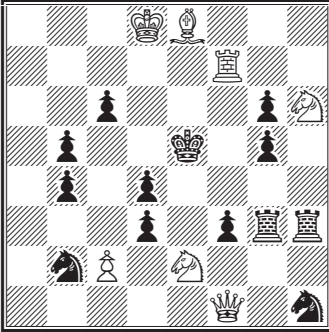
92.



Mat in 5 Zügen

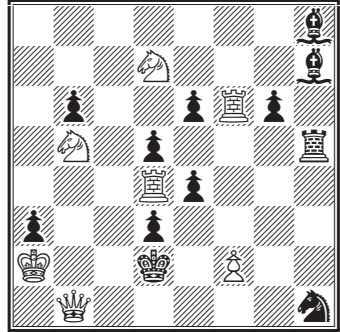


93.



Mat in 5 Zügen [\*]

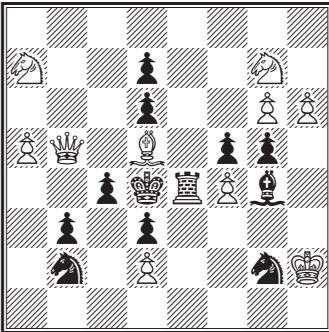
94.



Mat in 5 Zügen

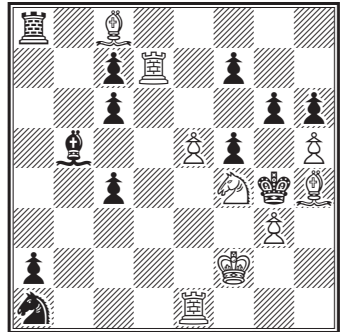
Engl. Problemturnier, 1866

95.



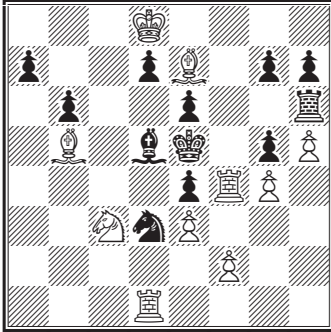
Mat in 5 Zügen

96.



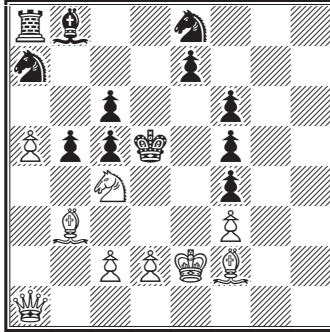
Mat in 5 Zügen

97.



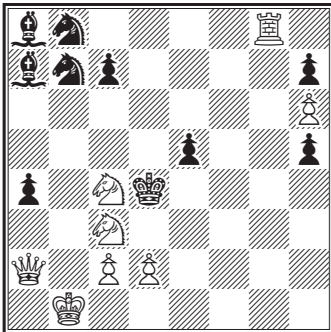
Mat in 5 Zügen

98.



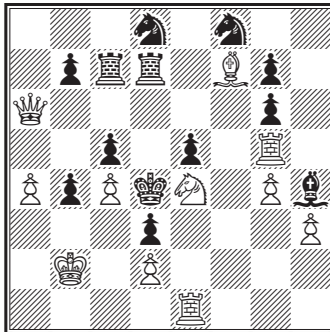
Mat in 5 Zügen

99.



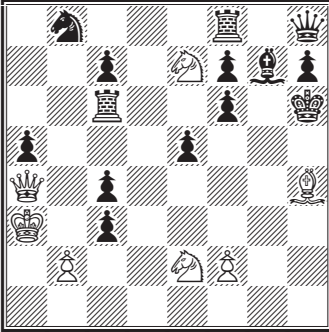
Mat in 5 Zügen [\*]

100.



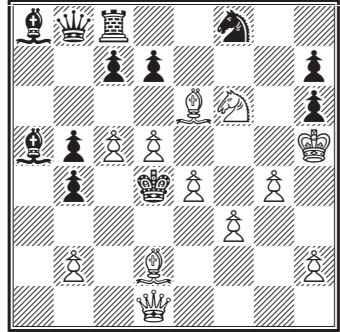
Mat in 5 Zügen

101.



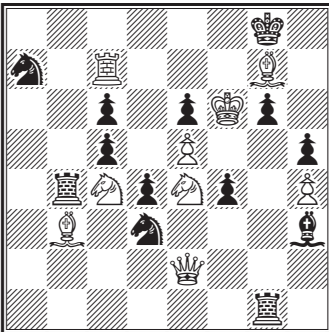
Mat in 5 Zügen

102.



Mat in 5 Zügen

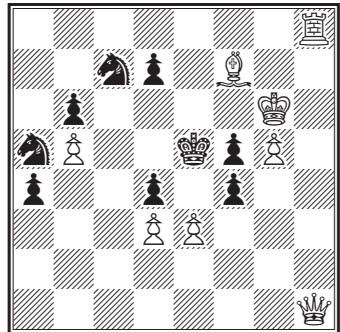
103.



Mat in 5 Zügen

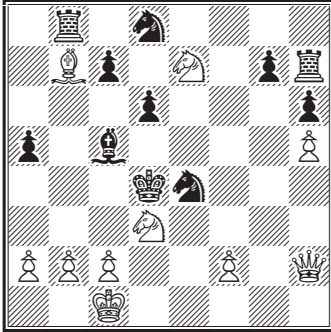
Ehrende Erwähnung,  
Palamède-Turnier, 1865

104.



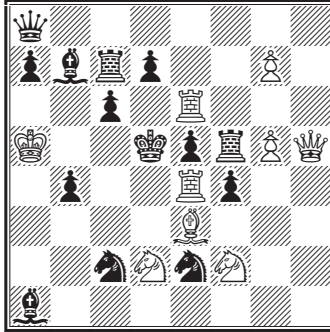
Mat in 5 Zügen

105.



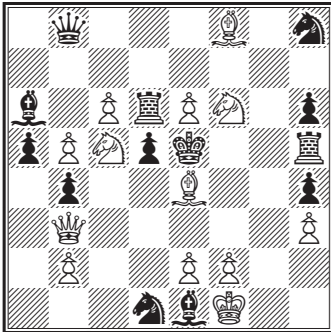
Mat in 5 Zügen

106.



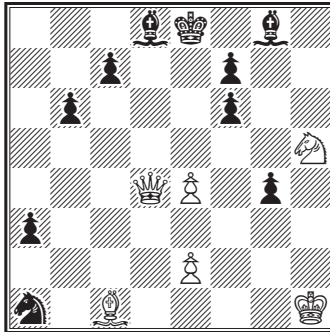
Mat in 5 Zügen

107.



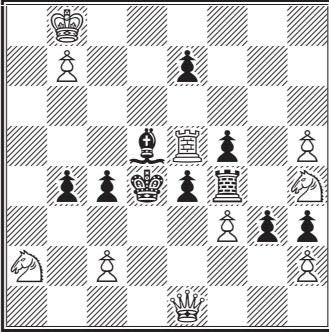
Mat in 5 Zügen

108.



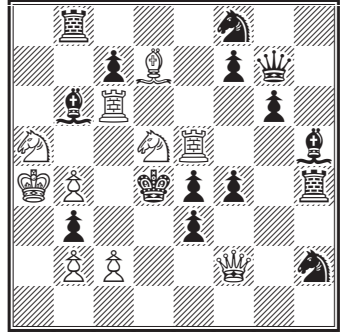
Mat in 5 Zügen [\*]

109.



Mat in 5 Zügen

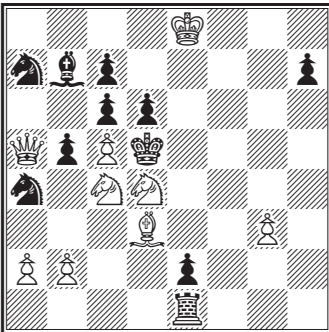
110.



Mat in 5 Zügen [\*]

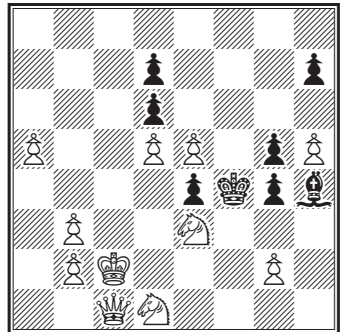
[ 4370, *Deutsche Schachzeitung*, 1878 ]

111.



Mat in 5 Zügen

112.



Mat in 5 Zügen

## LÖSUNGEN UND BEMERKUNGEN

1. 1. Dh6            2. Dg5/Dh1/Se7 †
2. 1. gxf e.p.      2. Le2/Sxf6 †

Nach der gegebenen Position kann kein anderer Zug von Schwarz wie f5 als unmittelbar vorgehend gedacht werden.

Statt der Dc1 würde auch ein Läufer genügen; die Dame in ihrer freien Stellung erschien uns aber hier ausnahmsweise angemessener.

Wir geben noch folgende ähnliche Position, in welcher die weisse Dame nothwendig ist, bei der aber statt einer Tempozugs, wie im Diagramm, Drohung wirkt:

Weiss:            Ke5, Db1, Lf4, Sg4, Be6, g5, g6;

Schwarz:        Kh5, Bf5, g7, h3, h4.

Matt in 2 Zügen

ferner folgenden Scherz, bei dem es sich auch lediglich um das Erkennen des Positionsbildung handelt:

Weiss:            Ka7, Dd5, Le8, h4, Bg3;

Schwarz:        Kd8, Bd7, e6.

Schwarz zieht, Weiss setzt in 1 Zug Mat.

(Wie die Stellung ergibt, hat Schwarz in seinem letzten Zug der König ins Schach gezogen, entweder durch e6 oder durch Kc7 od. d8. Weiss verlangt Zurücknahme dieses Zugs und zur Strafe einen Königszug – Be6 ist auf e7 zu stellen; Schwarz KxL od. K- Weiss: Dg8† resp. Dxd7†.)

3. 1. Lf7            2. S5f4/Sc7/Sxb2 †
4. 1. Ke1           2. Df1/Sd6/Sd2 †
5. 1. De7           2. S(x)d3/De1/Dxe3 †

Eine einfachere Stellung, die aber weniger Verführung bietet, ist:

Weiss:            Kc7, De4, Lc2, Sc5, e1;

Schwarz: Kc1, La1, Ba2, c3.

Mat in 2 Zügen durch 1. De7.

Vergl. auch Nr. 24, in welcher ein ähnliches Damenmanöver wiederkehrt.

6. 1. f6 2. S×e6/S×b5/S×d5/Sa6/Se8 †

7. 1. Tg3 2. Ld4/D(×)b2/Dh8 †

Vergl. Nr. 51 mit ähnlicher Idee in der Schlusswendung. Doch unterscheidet der Thurmzug das vorliegende Diagramm wesentlich von jener Nummer.

8. 1. Ld5

1. ... K×f6 2. Td8! 3. Lg5/Lg7/Td6 †

1. ... K×h6 2. Kf5 3. T×h7†

Ohne die Bauern h3 und h4 gienge 1. Lg5.

9. 1. Sa8

1. ... d6 2. Sc7 3. Se6/De3/Db4†

1. ... e3/Kc5 2. Db4† 3. Sc7†

1. ... Kd5 2. Dc3 3. S/D †

1. ... d5 2. Dd2† 3. Db4†

Auf 1. Sd5 muss Kc5 folgen.

10. 1. Dh8

1. ... c5 2. Sg7! 3. Da8/Dh4 †

1. ... Kd5 2. Sc5 3. Dd4/De5 †

1. ... d×e6 2. Df6 3. Df3/Dd4 †

1. ... Kf5 2. Dh3† 3. Df3 †

11. 1. Sd5

1. ... h4 2. Sc3! 3. D×h3/Df4/Se5 †

1. ... Kf5 2. De2 3. S×e7 †

1. ... Kf3 2. Df2† 3. Sc3/Se3 †

1. ... f5 2. Se5† 3. Df2 †

1. ... Kh4 2. Df2† 3. †

12. 1. Dh3!

1. ... Kb7 2. Da3 3. Df3/D×a6 †

[ 1. Ke7 ]

Ohne den Bauer d2 gienge auch 1. De6.

13. 1. g3!

1. ... Kb7 2. Da1 3. Dh1/D×a6 †

1. ... Lb7 2. Dg4 †

Be3 ist notwendig gegen 1. Dc3 od. g3.

Nr. 12 und 13 sind nahe verwandte Stücke hinsichtlich Position und Schlusspiel, jedoch ist die Idee des ersten Zuges bei beiden verschieden. In Nr. 12 geschieht 1. Dh3 zur Abwehr von 1. Lc8 und zur Vorbereitung der Placierung der Dame auf a3. In Nr. 13 macht Bg3 einen vorbereitenden Räu-

mungs-Tempo zug, um der Dame die Diagonale h1-a8 zu öffnen. In Betracht kommt namentlich, dass Bg2 nur einen Schritt gehen darf. Eine weitere, zwar etwas variantenreichere, aber wohl derbere Darstellung derselben Idee enthält Nr. 34.

Der Räumungs-Tempo zug ist bekanntlich erstmals ausgeführt in einer Preisaufgabe Healey's, reproduciert u. A. in der Leipziger Schachzeitung von 1876 Seite 183.<sup>1</sup> Doch ist die Darstellung in Diagramm 13 eine hiervon ganz wesentlich verschiedene. Nicht für einen vor der Dame später zu machenden Zug wird ihr das Feld geräumt, sondern nur die Wirksamkeit ihres Schlusszuges wird durch Oeffnung der entscheidenden Diagonale h1-a8 in der Einleitung vorbereitet. Die Matstellung ist rein. Uebrigens will hiermit keine Kritik des genialen Werkes Healey's, sondern nur ein Wort pro domo ausgesprochen sein.

14. 1. Df1  
 1. ... c5            2. T×h5†            3. Da6/Dh3/Df8 †  
 1. ... g×h4/g4    2. Dc1                3. D×c6 †

Eine 3zügige Darstellung der Idee der Aufgabe Nr. 41, die wir ihrer Einfachheit halber nicht underdrücken zu sollen glaubten.

15. 1. Dh1!  
 1. ... d3            2. f4                3. g4 †  
 1. ... d×c3        2. Da1               3. Df6 †  
 [ 1. c×d4 ]

Nach einer Aufgabe der Verfassers aus dem französischen Problemturnier 1865.

16. 1. Da3  
 1. ... Ld5!        2. Dc5               3. D(×)e7/Df2/Dh6/Dg5 †  
 1. ... Ld3        2. D×d3              3. Dd8/De4/Dd4/Dh3 †  
 1. ... Sb4        2. D×b4              3. De1 †  
 1. ... Lf5        2. L×f5              3. D×b4/De7/Dh3 †  
 1. ... Lf3        2. D×f3              3. D †  
 1. ... Lg6 etc.   2. Df3                3. D †  
 1. ... Lh1/Lg2   2. De3                3. D †

17. 1. Lc1!

1. Weiss: Kh2, Dg6, Td1, f3, La1, Sb6, f7, Ba3, c3, d2, d5, g2;  
 Schwarz: Kc5, Lb5, Sb7, Ba4, c4, f4, g7.

Mat in 3 Zügen durch 1. Th1. Ferner von demselben Verfasser:

Weiss: Kc4, Da3, Lb6, Sc6, Ba5, g4;  
 Schwarz: Ke4, Lf4, Se1, Be6, g6.

Mat in 3 Zügen durch 1. Sa7. Die letzere Darstellung ist zwar einfacher, erzehlt aber gleichfalls keine volle Matreinheit; auch ist der Thurmzug der ersterer imposanter als der Rückzug des Springers in der letzteren.



- |             |         |             |
|-------------|---------|-------------|
| 1. ... K×e5 | 2. Df4† | 3. d4/Dd6 † |
| 1. ... Kc5  | 2. D×e4 | 3. †        |
18. 1. Tb5
- |             |            |                     |
|-------------|------------|---------------------|
| 1. ... S×e5 | 2. De8!    | 3. Dd7/Sf3/Tb4/e3 † |
| 1. ... S×h8 | 2. e6/e×f6 | 3. e3/Tb4 †         |
| 1. ... Sd6  | 2. e×d6    | 3. †                |
| 1. ... f×e5 | 2. Da8     | 3. e3 †             |
| 1. ... K×d5 | 2. e4†     | 3. Dc8/De8/Tb4 †    |

Eine Darstellung des coupirten, d. h. durch Fesselung der as entscheidende Feld (d7) beherrschenden feindlichen Figuren gestützten Mats.

19. 1. Da3!
- |             |          |                   |
|-------------|----------|-------------------|
| 1. ... L×f6 | 2. Db2   | 3. c4/Dh2/Db5 †   |
| 1. ... Lg7  | 2. Db4   | 3. D×d6/De7/Db5 † |
| 1. ... K×f6 | 2. D×d6† | 3. h6 †           |
| 1. ... Kd5  | 2. Db4   | 3. Dc4/Dd4/Db5 †  |
20. 1. Se5
- |             |          |                          |
|-------------|----------|--------------------------|
| 1. ... d×c6 | 2. S×c7! | 3. Dh8/Da7/Db4/Db2/Se6 † |
| 1. ... K×e5 | 2. Dh8†  | 3. De8/Df6 †             |
| 1. ... Kc5  | 2. Db5†  | 3. S×f3 †                |
- [ 2. Da7#! ]
21. 1. f5!
- |              |         |                   |
|--------------|---------|-------------------|
| 1. ... L×g8  | 2. Tf7  | 3. Le3/Lg7/S×f7 † |
| 1. ... L×b7† | 2. K×b7 | 3. Lg7 †          |

Gegen 1. Tg7 folgt Lc4 etc.

22. 1. Da5!
- |                |         |                       |
|----------------|---------|-----------------------|
| 1. ... K×g5    | 2. Sd6  | 3. Dd2/Dd8/D×e5/Sf7 † |
| 1. ... Ke4/Kf4 | 2. Dd2  | 3. Sd6 †              |
| 1. ... ~       | 2. Sd6† | 3. †                  |
23. 1. Kf7!
- |               |          |                  |
|---------------|----------|------------------|
| 1. ... Sd5    | 2. De5†  | 3. Sc6/Se6/Le3 † |
| 1. ... Sc4/S~ | 2. D×c4† | 3. L/S †         |
| 1. ... L~     | 2. Sc6†  | 3. Lb4/Le3 †     |
| 1. ... Se2/S~ | 2. De4†  | 3. L/S †         |
| 1. ... c6     | 2. D×d6† | 3. S †           |
24. 1. Se5
- |             |         |                  |
|-------------|---------|------------------|
| 1. ... b6   | 2. De1! | 3. Se4/Sf7/La3 † |
| 1. ... b×c6 | 2. Sf7† | 3. De6 †         |

Die Idee liegt wesentlich im 2. Zug, welcher den Gedanken der Nr. 5 in etwas feinere Weise wiedergibt.

25. 1. Sd4

- |             |         |                 |
|-------------|---------|-----------------|
| 1. ... Lh4! | 2. De6† | 3. Sc6/S×f3/D † |
| 1. ... K×d4 | 2. Da8  | 3. Da1/Dd5 †    |
| 1. ... L×d4 | 2. Dc4  | 3. D(×)d5       |
| 1. ... d5   | 2. D×c5 | 3. †            |
| 1. ... T~   | 2. De6† | 3. †            |

Ein sehr leichtes Stück.

26. 1. Sc7
- |             |                  |              |
|-------------|------------------|--------------|
| 1. ... D×g2 | 2. Dg5†          | 3. Se6/Sd5 † |
| 1. ... Lf7  | 2. Lh6†          | 3. Dh8 †     |
| 1. ... Ke3  | 2. Dg5†          | 3. Sd7/Sc4 † |
| 1. ... d×e5 | 2. Lh6†          | 3. D †       |
| 1. ... ~    | 2. Dg5/Se6/Lh6 † | 3. †         |

Gleichfalls ein ganz leichtes Stück, welches nur wegen seiner 3 reinen Varianten von uns in die Sammlung aufgenommen wurde.

27. 1. Dh2
- |                        |                    |              |
|------------------------|--------------------|--------------|
| 1. ... Ta7/Ta8         | 2. Lb7             | 3. Da2 †     |
| 1. ... Tc5/Te5/Tf5/Th5 | 2. Lc6/Le4/Lf3/Lh3 | 3. Da2 †     |
| 1. ... Tg5             | 2. Dg1             | 3. Da1/Dc5 † |

Die verschiedenen Manöver des Läufers gegen des Thurm räsentiren die Idee der Aufgabe.

28. 1. Dg8
- |             |         |                            |
|-------------|---------|----------------------------|
| 1. ... D×d1 | 2. Td3! | 3. Da8/D×g2/Dg4/D×c4/Dd5 † |
| 1. ... Thg5 | 2. D×g5 | 3. D×f5/Dg4 †              |
| 1. ... Lg3  | 2. Dg4† | 3. D/S †                   |

[ 1. L×f5† ]

29. 1. Sd3!
- |                            |                      |                                      |
|----------------------------|----------------------|--------------------------------------|
| 1. ... e×d3/L×d3           | 2. Td7               | 3. Tff7/T×f3/Tf2/T×f1/Tg6/T×e5/Td6 † |
| 1. ... Kd5                 | 2. Td7†              | 3. †                                 |
| 1. ... Td8                 | 2. T5f6†             | 3. Le6†                              |
| 1. ... Lf6†/Sf3†/g×h2†/Df1 | 2. T5×f6/×f3/f2/×f1† | 3. Td7†                              |
| 1. ... ~                   | 2. T5f6†             | 3. Td6†                              |

Gegen 1. Td7 folgt Df1! Die Benützung der Abzugsschach-Stellung von Läufer und Thurm zu dem dargestellten Zwecke is oft dagewesen, das vorliegende Diagramm indessen auch schon vor 10 Jahren entstanden. Wesentlich in Betracht kommt der erste Zug, welcher den weissen König mehrfachen Schachangriffen preisgiebt, sowie die Schlusswendung mit 8 verschiedenen Thurmzügen.

30. 1. Tc8!
- |                |          |               |
|----------------|----------|---------------|
| 1. ... Lc3!    | 2. T×d5† | 3. Tc×c5/Te8† |
| 1. ... c4/c×b4 | 2. f×e3  | 3. e×d4/S×f3† |

- |                |         |           |
|----------------|---------|-----------|
| 1. ... d6      | 2. Sa7  | 3. Sc6‡   |
| 1. ... Sf8     | 2. T×f8 | 3. L×f6‡  |
| 1. ... Sg5     | 2. h×g5 | 3. L×f6‡] |
| 1. ... Ta3/Tb3 | 2. Te1† | 3. S×f3‡  |

Ein bedeutender Apparat für ein 3zügiges Stück; jedoch liess sich die Anzahl der Steine nicht reduciren ohne Schädigung der Zugzwangs-Idee.

31. 1. D×h7
- |                |               |         |             |
|----------------|---------------|---------|-------------|
| 1. ... g5      | 2. Dd3, g×f4  | 3. Th1! | 4. Dd2/Df1‡ |
| 1. ... Ke2/Kg2 | 2. D×g6, Kf3  | 3. Tfi† | 4. Da6‡     |
| 1. ... Kf3     | 2. D×g6, K×f4 | 3. Te1  | 4. Dg3‡     |
|                | 2. ... Ke2    | 3. De4† | 4. Lg3‡     |
| 1. ... g×h5    | 2. De4, h4    | 3. De3† | 4. Tg1‡     |
|                |               | 3. Te1  | 4. De2‡     |

[ 2. Dd3! ]

Neben dem Hauptspiel und namentlich dessen 3. Zug kommt noch die erste matreine Variante (4. Da6‡) in Betracht.

Der Schwarze Doppelbauer h6 und h7 lässt sich leider nicht vermeiden; weder kann h7 fehlen, noch etwa h6 durch einen weissen Bh6 unter Wegfall von h5 ersetzt werden, da sonst stets auch 1. Dg6 gehen würde, worauf in der Stellung des Diagramms Ke2 folgt.

32. 1. Tb5!
- |            |               |         |         |
|------------|---------------|---------|---------|
| 1. ... Kh6 | 2. f×g5†, Kh5 | 3. Le5! | 4. Lg7‡ |
|            | 2. ... Kh7    | 3. Tb2! | 4. Th2‡ |

Die verstellung des Läufers durch den Thurm oder umgekehrt zur zugzwangweisen Hereinziehung des Königs in die Matstellung ist oft angewendet worden. Das vorliegende Diagramm bringt in seinen 2 Varianten die wechselseitige Verstellung dieser Figuren zum Ausdruck. Der schwarze Lg5 ist nicht durch einen Bauer zu ersetzen. Sein Raub in 2. Zug schwächt den Werth des Stücks, ist indess nicht zu beseitigen. Eine andere Stellung die den Figurenraub zwar vermeidet, dagegen den weissen Thurm von anfang mehr einschränkt, und auch in der Matposition Mängel hat, wäre:

Weiss: Kd8, Te6, La2, e7, Be5, g4, h5;

Schwarz: Kh6, Bg6, g7.

Mat in 4 Zügen durch 1. Tb6 etc.

33. 1. b×a6
- |            |               |              |              |
|------------|---------------|--------------|--------------|
| 1. ... e2! | 2. De5, d3    | 3. Da1       | 4. Dg1/Sd7‡  |
|            | 2. ... e1D    | 3. D×e1      | 4. Db4‡      |
|            | 2. ... Ka5    | 3. Dc7†/Lc7† | 4. ‡         |
|            | 2. ... Lc7    | 3. D×c7†     | 4. ‡         |
| 1. ... d3  | 2. Db2!, K×c5 | 3. La7†      | 4. Dh2/De5 ‡ |

	2. ... ~	3. Kc3	4. †
1. ... Kxc5	2. La7†	3. †	
1. ... Ka5	2. Da2†	3. †	
1. ... Lc7	2. Dxc7†	3. †	

[ 1. La7† 1. f6 ] [ *Vielleicht: sBa6 → sSa6* ]

34. 1. Df6

1. ... La5!	2. f3!, Kb6	3. Da1	4. Dg1/Dxa5 †
	2. ... Lc6~	3. Da6†	4. Txa6 †
	2. ... b6	3. Dxc6	4. †
	2. ... Lb6	3. Da1†	4. †
1. ... Lxc5	2. Da1†, Kb6	3. Ta8	4. †
1. ... ~	2. Da1†	3. †	

Vergl. die Bemerkung zu Nr. 13.

Das Stück ist verwandt mit dem vorhergehenden, zu welchem es aber doch in einem gegensatz steht. Dort ein Räumungs-Tempozug (f3). – Oeffnung der entscheidenden Linie durch Wegziehen des eigenen sie besetzt haltenden Steins – hier Beseitigung der feindlichen sie sperrenden Bauern (Bahnung oder Ablenkung durch Tempogewinn).

35. 1. Lh8!

1. ... La6	2. Dg7, Kb7	3. Da1	4. Dh1/Dxa6 †
	2. ... Lb7	3. Da1	4. Dxa6†
	2. ... Lc8	3. Dxc7	4. †
1. ... Kb7	2. Dd8, Kxc6	3. Dxc8	4. De6†
	2. ... Lc8~	3. Db8†	4. Da8 †
1. ... Ld7 etc.	2. Dd8† etc.		

Gegen 1. Dg8 folgt Lxf5. Hier geschieht der Räumungszug durch den Läufer, um der Dame sowohl die Linie g7-a1, als g5-d8 zu öffnen. Der Läufer ist, soweit uns bekannt, erstmals von H. Meyer in London zu einem Räumungs-Tempozug benützt worden, die vorstehende Aufgabe jedoch durchaus unabhängig hievon konzipiert. Wir wollten an dieser und den vorhergehenden Nummern (cf. auch Nr. 12 u. 13) zeigen, wie mannigfaltig und verschieden die Vorbereitung einer im Wesentlichen gleichen Endstellung angelegt sein kann.

36. 1. Sf7

1. ... exd4!	2. b6!, Ke4	3. Dc2†	4. e4/Se5/Dc6†
	2. ... dxe3	3. Kb5, Ld4/~	4. Da8/Dc4†
	2. ... e5	3. Db3†	4. Db5/Sg5 †
	2. ... ~	3. Db5†	4. Sg5†
1. ... Lxd4	2. b6, Ke4	3. Sxe5	4. Dxd4†

- |            |             |              |             |
|------------|-------------|--------------|-------------|
|            | 2. ... L×e3 | 3. Kb5       | 4. D †      |
|            | 2. ... Lc5  | 3. e4 †      |             |
|            | 2. ... e4   | 3. D×d4†/Kb5 | 4. D †      |
|            | 2. ... ~    | 3. Db3†      | 4. †        |
| 1. ... Lc3 | 2. b6, Lb4! | 3. S×e5      | 4. Dd7/Dc6‡ |
| 1. ... ~   | 2. Db3†     | 3. Sg5‡      |             |
37. 1. Kc1!
- |                        |                 |                |             |
|------------------------|-----------------|----------------|-------------|
| 1. ... h3              | 2. Sh7, L×h7    | 3. D×h3, f5/L~ | 4. Db3/Dh8‡ |
|                        | 2. ... K×h7     | 3. D×h3†, Kg6  | 4. g8D/T‡   |
| 1. ... Lg6             | 2. Se6, Kh7!    | 3. Sf6†        | 4. g8S‡     |
| 1. ... Lb1/Lc2/Ld3/Lf5 | 2. K/B/D×L etc. |                |             |
| 1. ... Ld5             | 2. Df5, f6      | 3. Dg6         | 4. S(×)f6 † |
| 1. ... Lg2/Lh1         | 2. Df5, Le4     | 3. Dxe4        | 4. D †      |

Der Tempozug des Königs nach c1 ist nöthig gegen Lb1.

38. 1. Dh8
- |               |                    |         |             |
|---------------|--------------------|---------|-------------|
| 1. ... Lb2    | 2. Df6, L×e5       | 3. Dg5  | 4. Dd8/Dd2‡ |
|               | 2. ... Ld4/Lc3/La1 | 3. L×d4 | 4. De5/Dd8‡ |
|               | 2. ... Lc1         | 3. Lc3  | 4. D †      |
| 1. ... Lg5/h6 | 2. Lf4, L×f4       | 3. g×f4 | 4. Dd8/De5‡ |

1. Df6 scheitert an Lg5! Der weisse Bh2 hat nur den Zweck, das Feld h8 für die Dame weniger plausibel zu machen; der Purist mag ihn streichen. Setze man denselben von h2 auf h4, so ergäbe sich für die variante 1. Dh8, Lh6 folgender double Coup: 2. D×h6, K×e5, 3. Dd2. Dg5‡ – unter welchem das Ganze nicht leiden würde, welchen aber in eine erzwungene Variante umzugestalten, nach der Anlage der Position nicht möglich ist.

39. 1. Dg6
- |              |               |                      |             |
|--------------|---------------|----------------------|-------------|
| 1. ... L×a4  | 2. D×d3, L×b5 | 3. Dd5               | 4. Da8/Da2‡ |
|              | 2. ... d5     | 3. Dc3†              | 4. Sc7‡     |
|              | 2. ... Lb3    | 3. D×b3              | 4. D †      |
|              | 2. ... L~     | 3. Dc4               | 4. Db4 †    |
| 1. ... d5    | 2. De8, L×a4  | 3. L×a4              | 4. Da8/Db5‡ |
|              | 2. ... ~      | 3. De7/Df8           | 4. Db4‡     |
| 1. ... Lb3/~ | 2. De4, Lc4   | 3. D×c4 (resp. Db4‡) | 4. Db4‡     |

Die Nummer ist ein Seitenstück zu der vorhergehenden, insbesondere rücksichtlich des dritten Zugs im Hauptspiel, die Durchführung in beiden aber ist verschieden. beide Diagramme mögen zugleich als Illustration zu der Frage, ob Rand- ob Mittel-Stellung des schwarzen Königs, dienen.

40. 1. Lf6
- |            |              |          |              |
|------------|--------------|----------|--------------|
| 1. ... Kd6 | 2. Dc1!, Ke6 | 3. L×d5† | 4. Dc6/Dg5 † |
|------------|--------------|----------|--------------|

- |             |                    |           |                 |
|-------------|--------------------|-----------|-----------------|
|             | 2. ... Kd7         | 3. L×d5   | 4. Dc6/Dc8 †    |
|             | 2. ... Kc7         | 3. L×d5†  | 4. Dc6/Le5†     |
|             | 2. ... Kc5         | 3. Ld3†   | 4. D †          |
|             | 2. ... d×c4        | 3. D×c4   | 4. D †          |
| 1. ... d×c4 | 2. Dh1/Dg2, Kb8/c8 | 3. Dc6(†) | 4. Le5†         |
| 1. Lf6, Kc8 | 2. L×d5, Lb8 sonst | 3. Dc1    |                 |
|             |                    | 3. D×b6   | 4. Le6/D †      |
| 1. ... Lb8  | 2. L×d5, Kc8 sonst | 3. Dc1    |                 |
|             |                    | 3. D×b6   | 4. Le6/D †      |
| 41. 1. Df1  |                    |           |                 |
| 1. ... e5!  | 2. Df1!, c5        | 3. T×h5†  | 4. Da6/Dh3/Df8† |
|             | 2. ... g×h4/g4     | 3. Dc1†   | 4. D×c6†        |
| 1. ... g×h4 | 2. De3†/Dd2†       | 3. Dd4    | 4. D †          |
| 1. ... g4   | 2. Dd2†            | 3. Dd4    | 4. D †          |
| 1. ... c5   | 2. D×f3, g×h4      | 3. Df4†   | 4. †            |

Das Damenmanöver zur successiven Ablenkung der schwarzen Bauern von der 6. Linie repräsentiert im Wesentlichen die Idee des Stücks, welches beim Kongress des Westdeutschen Schachbundes zu Düsseldorf im Jahr 1876 als Lösungsaufgabe vorlag.

Durch die Stellung des weissen Königs auf b7 werden verschiedene Nebenlösungen parirt, z.B. 1. Dd2, Le2, 2. Tg4, h×g4, 3. Dd8, La6†, desgleichen durch die Stellung des weissen Thurms auf e7, welcher auf keinem andern der 7. Reihe placiert sein dürfte.

- |             |              |            |                  |
|-------------|--------------|------------|------------------|
| 42. 1. Se2  |              |            |                  |
| 1. ... L×c7 | 2. Sg3, K×e5 | 3. Tce8†   | 4. Sh5/Sf5/Se2 † |
|             | 2. ... Ld8   | 3. Tc×c5   | 4. Sf5†          |
|             | 2. ... ~     | 3. Tee8    | 4. †             |
| 1. ... K×e5 | 2. Te8†, Kd6 | 3. Sc3     | 4. Sb5†          |
|             | 2. ... Kf6   | 3. Sg3/Sf4 | 4. Sh5†          |
| 1. ... ~    | 2. Te8 etc.  |            |                  |

Gegen 1. Te8 folgt L×c7 mit nachfolgendem Ld8.

Die Nummern 32-42 enthalten fast durchweg Matführungen gegen den König in Verbindung mit einem einzelnen Läufer. Insbesondere das Spiel der Dame gegen den Läufer ergibt nach unserer Erfahrung vielfach interessante Kombinationen.

- |             |              |         |              |
|-------------|--------------|---------|--------------|
| 43. 1. Tg2! |              |         |              |
| 1. ... b5!  | 2. Ke7, T×c3 | 3. Df3† | 4. Ld5/Dd5 † |
|             | 2. ... Td1   | 3. D×d1 | 4. D †       |
|             | 2. ... Tc2   | 3. D×c2 | 4. †         |

	2. ... T~	3. Dc2†	4. †
	2. ... b4	3. Dc4†	4. †
	2. ... Ke5	3. Dd3/Dh5†	4. †
	2. ... f3	3. Tg4†	4. †
1. ... T×c3	2. Df3†, Ke5!	3. Dd5†	4. Df5‡
1. ... Td1	2. D×d1, Ke5	3. Ke7, Dd5†	4. †
1. Tg2!, T~	2. Dc4 od. Df3† etc.		
1. ... Ke5	2. Ke7, T×c3	3. Dh5†	4. Dd5‡
	2. ... Td1	3. D×d1	4. †
	2. ... Th1	3. Tg5†	4. L‡
1. ... f3	2. Dc4†, Ke5	3. Dd5†	4. †

Die Drohvariante 1. Tg2 mit nachfolgendem Dd3† etc. bildet hier das hauptsache.

44. 1. Lh3!			
1. ... Kc5	2. Lf1!, d5	3. Lb4†	4. e3‡
	2. ... Kd5	3. e4†	4. d4/Lh3 ‡
	2. ... ~	3. e4	4. d4‡
1. ... c5	2. Kb5, Lc6†	3. Kb6	4. e4‡
1. ... ~	2. e4†, Kc5	3. Lf1	4. d4‡
45. 1. Ld5			
1. ... Kc5	2. Kc7, Kb4	3. Lb3!	4. T×b5‡
	2. ... d×e3	3. Lb3†	4. Td5/T×b5/S×b5 ‡
	2. ... ~	3. Lb3(†)	4. T×b5‡
1. ... d×c3	2. Lb7, Ke6	3. S×b5	4. Lc8‡
	2. ... T×a3	3. Td5†	4. f5‡
	2. ... ~	3. S×b5†	4. Lc8‡

[ 1. Td5† ]

Die einzige Drohung des 1. Zuges macht das Stück zu einem leichten. Die Idee liegt in der Einführung des schwarzen Königs in das Matnetz über die vom Turm besetzte fünfte Linie durch das Läufer-manöver b3-d5 und d5-b3.

46. 1. Tb5			
1. ... T×d4	2. Sf5, T×f5	3. Te5†	4. Df3‡
	2. ... Td5	3. De3†	4. De6‡
	2. ... T×d6†	3. K×d6	4. T/D ‡
	2. ... Td3	3. De1†	4. D ‡
1. ... Td3/Te2	2. Te5†, K×d4	3. Td5†	4. D×d3‡
1. ... Tf3	2. D×f3†, K×d4	3. Tb4†	4. Dc3/Dc6/Df5/Te4 ‡
1. ... K×d4	2. Tb4†, Kc5	3. Dc3†	4. D ‡
	2. ... Ke5	3. D×g5†	4. D ‡

- |                          |               |             |         |
|--------------------------|---------------|-------------|---------|
| 1. ... Tf5               | 2. S×f5       | 3. Te5, D † |         |
| 1. ... ~                 | 2. Te5†, K×d4 | 3. De3†     | 4. Tc5‡ |
| 1. Dc3 scheitert an b1D! |               |             |         |

47. 1. Dg1

- |                   |               |          |              |
|-------------------|---------------|----------|--------------|
| 1. ... b4         | 2. S×f5, Le8  | 3. Db1!  | 4. Sh6/Sf6 † |
|                   | 2. ... e×f5   | 3. D×g6  | 4. L/S †     |
| 1. Dg1, Le8       | 2. S×f5, b4   | 3. Db1   | 4. †         |
|                   | 2. ... S~     | 3. S†    | 4. S †       |
| 1. ... Kh7        | 2. S×f5, e×f5 | 3. L×f7  | 4. †         |
| 1. ... S×f4/Sh4/~ |               |          |              |
|                   | 2. Sf6†, K×g7 | 3. Sgh5† | 4. Dg7‡      |

Aus dem englischen Problem-Turnier 1866.

48. 1. Tf2!

- |             |                  |          |                      |
|-------------|------------------|----------|----------------------|
| 1. ... b×c5 | 2. Sc4, K×e4     | 3. Tfe2† | 4. Sb2/Sb6/Sd2/Sd6 † |
|             | 2. ... ~         | 3. Te2   | 4. Sb6‡              |
| 1. ... K×c5 | 2. Td4           | 3. Sb3‡  |                      |
| 1. ... h6/~ | 2. Te2, Lh7 etc. | 3. Td4†  | 4. Sb3‡              |

Vergl. 1. Tf8, Lf7! 2. L×h8, e5 3. Td8†, K×c5.

Die Bedeutung des schwarzen Bauern b7 zu analysieren, überlassen wir dem Löser.

49. 1. Th6!

- |           |                           |          |                 |
|-----------|---------------------------|----------|-----------------|
| 1. ... c5 | 2. Th1!, c×b4             | 3. Ta1!  | 4. a×b3/T×d4 †  |
|           | 2. ... c4                 | 3. T×d4  | 4. Lc5 etc. †   |
| 1. ... c6 | 2. T×c6, Td5/Tc5/Tb7/T×e5 |          |                 |
|           |                           | 3. T×a6† | 4. T×a5         |
|           | 2. ... T×b4               | 3. Td6†  | 4. T6×a6/T×d4 † |
|           | 2. ... Tb6                | 3. T×b6† | 4. T×a6‡        |

Zugzwang-Manöver des Thurms; 2 weisse Bauern schliessen im Hauptspiel das Matnetz ab, jeder gestützt durch einen Turm.

Das Diagramm war beim Kongress des Westdeutschen Schach-bundes zu Crefeld 1871 im Lösungsturnier aufgelegt.

50. 1. c4

- |              |              |              |                    |
|--------------|--------------|--------------|--------------------|
| 1. ... c×b4  | 2. c5, b3!   | 3. Lf7       | 4. c×d6/Sc8/S×f5 † |
|              | 2. ... c×d6  | 3. c×d6†     | 4. Lf7‡            |
|              | 2. ... S~    | 3. Sc8†      | 4. Lf7‡            |
|              | 2. ... L~    | 3. S×f5†     | 4. Lf7‡            |
| 1. ... c×d6  | 2. Tb3, Lf3  | 3. T×f3/K×f3 | 4. T†              |
| 1. ... S/L ~ | 2. Sc8/S×f5† | 3. †         |                    |

[ 1. Ta4 ]

Vgl. hiezu auch folgende Stellung:



Weiss Kh1, Tg4, h2, Lb1, f8, Sd7, e7, Bd5, e2, f2, g3  
 Schwarz Kh7, Th6, h8, Lh5, Sg8, Bb2, e3, f5, f6, g6  
 Mat in 4 Zügen durch 1. f4, f×g4 2. f5, g5 3. Sg6 4. ♯

51. 1. Tg6  
 1. ... D×g6 2. Kb4, Dg1! 3. La8! 4. Da1/D×g7/D×c5/  
 /Lc3 ♯
1. Tg6, D×b3 2. T×d6†, Kc4 3. Ld5† 4. ♯  
 2. ... Dd5 3. L×d5 4. D×g7♯  
 1. ... Df6/De5 2. Kb4, ~ 3. Da1♯  
 1. ... Dd7 2. T×d6†, D×d6 3. D×g7† 4. ♯  
 1. ... Le1/~ 2. D×g7†, De5 3. T×d6♯

Zu achten ist auf die Gegenzüge Schw. De5 und D×b3.

Eine reine Matstellung ist leider nicht zu erreichen.

52. 1. Le2  
 1. ... b×a6! 2. L×a6, L×a5! 3. Lh4 4. Le7/Lf2 ♯  
 2. ... K×b4 3. d4† 4. Sc4♯  
 2. ... T×a6 3. d4† 4. Sb7♯  
 2. ... b2 3. d4† 4. Tb5♯  
 1. ... b×c6 2. S×c6 3. T/L ♯  
 1. ... ~ 2. d4† 3. T ♯  
 [ 1. ... b×a6 2. T×a4! 3. ♯ ]

Die vielfach benützte Idee wird hier durch fortgesetzten Positionswechsel der Läufer zur Ausführung gebracht.

53. 1. De3  
 1. ... d×e3 2. Te5, d×e5 3. Td8 4. h6♯  
 1. ... T×e3 2. T×d6, Kf8 3. Kf6 4. Td8♯  
 2. ... ~ 3. Td8 4. h6♯  
 1. ... ~ (Kf8) 2. Df4, ~ 3. Df7(†)/D×d6♯ 4. D ♯

Es scheidert 1. Da5 an Sb6, 1. D×e4 an Te3, 1. T×d6 an c4 u.s.w.

54. 1. Sa6  
 1. ... S2d4! 2. T×e5†, T×e5! 3. Sf4† 4. Ld3/Tc5 ♯  
 1. ... Td7 2. S~b4†, a×b4 3. S×b4† 4. T×c6♯  
 1. ... c5 2. T×c5†, S×c5 3. S~b4† 4. S×b4♯  
 1. ... Sd4 2. Tc5 ♯  
 1. ... ~ 2. Sab4† 3. S×b4♯

55. 1. Dd2  
 1. ... Td4† 2. Ke3, T×d2 3. Se7† 4. f4♯  
 1. ... D×f5† 2. Ke3†, Dd3† 3. D×d3† 4. Db5♯  
 1. ... K×e5 2. Ke3, Te4† 3. f×e4 4. D ♯  
 2. ... Lb3/Tb4 3. Dd6† 4. D ♯

Die Drohung 2. Da5† ist einzigig. Eine vielleicht etwas bessere Darstellung desselben Gedankes enthält Nr. 88. Verwandte Ideen geben Nr. 56, Nr. 90 u. 91.

56. 1. Dd1!

1. ... T×d1†	2. Kg2, c×b6	3. Sf7†	4. f3‡
	2. ... f3†/Tg1†	3. K(×)f3	4. T/S ‡

1. Dd1, f3

2. Dd4†, T×d4	3. Te6†	4. f×e3‡
---------------	---------	----------

1. ... Te8/c×b6/etc.

	2. Sf7†	3. f3‡
1. ... ~	2. Dd4†, T×d4	3. Te6 ‡

Vergl. die vorgehende Nummer.

57. 1. Ld3!

1. ... Tc×d3	2. Dg8†, K×e4	3. De6†	4. Se2/Sh3 ‡
	2. ... Kc6	3. Da8†	4. De8/Da4 ‡

1. ... Tf×d3	2. Se2	3. Td4/Sf4‡
--------------	--------	-------------

1. ... Lf8/Sf8	2. Td4†	3. Dd4 ‡
----------------	---------	----------

1. ... Sg5/~	2. Da8†, c6/Tc6	3. Dg8†	4. D ‡
--------------	-----------------	---------	--------

1. ... Ta3	2. Lc4‡
------------	---------

Gegen 1. Lb5 folgt Sg5!

58. 1. e3

1. ... Ke4	2. Dg6†, K×e3	3. De6†	4. Lf2/Ld2/D×e5 ‡
	2. ... Kd5	3. De6†	4. Dc6‡

1. ... Le5	2. L×c3!, Ke4	3. Dc6†	4. Df3/Dg6 ‡
------------	---------------	---------	--------------

2. ... Lf6	3. D×f6	4. Dd4/Df3/De5/Dc6 ‡
------------	---------	----------------------

2. ... L×c3	3. Dc6†	4. De6‡
-------------	---------	---------

2. ... Ld6	3. D×d6†	4. Dc6/De5/De6 ‡
------------	----------	------------------

2. ... ~	3. Dc6‡
----------	---------

1. ... b3	2. De6†, Kc5	3. Dc6†	4. L×c3‡
-----------	--------------	---------	----------

1. ... Ld6	2. D×d6†	3. ‡
------------	----------	------

1. ... Tc6	2. D×c6†	3. ‡
------------	----------	------

1. ... Lc4	2. Dc6 ‡
------------	----------

1. ... ~	2. De6†	3. ‡
----------	---------	------

59. 1. Ld5

1. ... b×a4	2. Kb7!, K×d5	3. Dd3†	4. Sa6/Sd7 ‡
-------------	---------------	---------	--------------

2. ... exd5	3. Sd7	4. Dd3/Dc5 ‡
-------------	--------	--------------

2. ... Ke5	3. Sd7†	4. Dh3/DD3 ‡
------------	---------	--------------

2. ... c5	3. Sc6†	4. Dd3‡
-----------	---------	---------

2. ... e5	3. c4!	4. Sc6‡
-----------	--------	---------

2. ... ~	3. Sd7	4. Dd3/Dc5‡
----------	--------	-------------

1. ... K×d5	2. Dd3†	3. ‡
-------------	---------	------

- |              |               |         |             |
|--------------|---------------|---------|-------------|
| 1. ... f3    | 2. Dd3†, Ke5  | 3. Sd7† | 4. D×f3/L ‡ |
|              | 2. Sd7, K×d5  | 3. Dd3† | 4. S ‡      |
| 1. ... Th5/~ | 2. Dc3†, Dd3† | 3. Dd3† | 4. S ‡      |

[ 1. La2 ]

Es scheidet 2. Lc6 an Th5, 2. Lf3 an Kc4 und 1. La2 an f3!

Die Nummern 57–59 sind verwandte Stücke; Nr. 57 und 59 geben ein zweiseitiges Springer-, Nr. 58 end zweiseitiges Läufer-Mat je in Verbindung mit der Dame. Die Durchführung ist indess eine verschiedene.

60. 1. Db6

- |                |              |          |              |
|----------------|--------------|----------|--------------|
| 1. ... T×b6    | 2. Ld6†, Kd5 | 3. d8S!  | 4. Td4‡      |
|                | 2. ... Kf5   | 3. Sg7†  | 4. Tg4‡      |
| 1. ... Da7/La7 | 2. Sc5, Kd5  | 3. S×b4† | 4. Lc6/Lc7 ‡ |

2. ... Lf5

3. Sd4‡

[ 2. L(×)b8†/Lc7†/etc! ]

- |            |                |         |         |
|------------|----------------|---------|---------|
| 1. ... Le5 | 2. L×h6†, Lf4! | 3. Dd4† | 4. Sg7‡ |
|            | 2. ... Kd5/Kf5 | 3. S ‡  |         |

- |             |                    |  |  |
|-------------|--------------------|--|--|
| 1. ... T×d7 | 2. Lc7/ L×b8†, Kf5 |  |  |
|-------------|--------------------|--|--|

3. Sg7†

4. Tg4‡

- |               |               |          |         |
|---------------|---------------|----------|---------|
| 1. ... Kd5    | 2. S×b4†, Kc4 | 3. Le5†  | 4. Sc5‡ |
| 1. ... g5/Th7 | 2. Dd4†, Kf5  | 3. D×d3† | 4. d8S‡ |

[ 1. ... Th7

2. L×b8/Lc7 †! ]

- |             |             |          |  |
|-------------|-------------|----------|--|
| 1. ... L×e6 | 2. Dd4, Kf5 | 3. D×d3‡ |  |
|-------------|-------------|----------|--|

- |             |         |              |      |
|-------------|---------|--------------|------|
| 1. ... L×f4 | 2. Dd4† | 3. Sg7†/Dd5† | 4. ‡ |
|-------------|---------|--------------|------|

- |          |         |         |  |
|----------|---------|---------|--|
| 1. ... ~ | 2. Dd4† | 3. Sg7‡ |  |
|----------|---------|---------|--|

Die Umwandlung eines avancierten Bauern zum Springer, Läufer oder Thurm, insbesondere zum *dritte* Springer, u.s.w. ist unseres Erachtens ein ganz geeignetes Object für die Problemdarstellung. Der dritte Springer u.s.w. auf dem Brette ist eine so ungewöhnliche und in die Partie seltene Erscheinung, dass der Nachweis seiner Entstehungsgeschichte in dem Problem wohl einiges Interesse beanspruchen darf. „Ein Thurm thuts auch“ sagte Anderssen bei einer seiner Wiener Turnierparthien, als er statt der Dame einen Thurm für einen vorgerückten Bauer wählte. Dass er aber gerade *nur* ein Springer, ein Läufer, ein Thurm that, dass diese Figuren im einzelnen Falle stärker sind, als die Dame, wird in der Parthie kaum in den seltensten Fällen exemplificirt werden können. In der That ist dieses Thema schon sehr vielfach in Problemen behandelt worden, wie denn auch die vorliegende Darstellung aus der ältesten Zeit unserer Problemthätigkeit stammt, und neue Reproduktionen werden jedenfalls suchen müssen, den Gedanken in neue Formen zu kleiden. Eine Ausweisung desselben aus dem Problemgebiet aber scheint uns nicht gerechtfertigt – was wir angesichts einer bezüglichen

Bemerkung eines ausländischen Schachmagazines zu den hierher gehörigen schönen Aufgaben der Kohtz-Kockelkorn'schen Sammlung hervorheben.

Vergl. auch Nr. 79 u. 80.

61. 1. Sc2
- |                  |                  |            |                        |
|------------------|------------------|------------|------------------------|
| 1. ... Th6!/g5   | 2. Se4!, Lxe4/d3 | 3. Se3     | 4. d4/Sc4/D(x)d5//De7‡ |
|                  | 2. ... Kxe4      | 3. De6†    | 4. Sxb4/De2 ‡          |
|                  | 2. ... f5        | 3. De7†    | 4. S ‡                 |
|                  | 2. ... g5/~      | 3. De8†    | 4. S ‡                 |
| 1. ... Ld5       | 2. Dxd5‡         |            |                        |
| 1. ... bxc3/dxc3 |                  |            |                        |
|                  | 2. De7†, Kf5     | 3. S(x)d4† | 4. De3‡                |
|                  | 2. ... Kd5       | 3. Sxb4†   | 4. De3‡                |
62. 1. Lc2
- |             |               |               |               |
|-------------|---------------|---------------|---------------|
| 1. ... Lxc2 | 2. Te4!, fxe4 | 3. Tf5†       | 4. Sd4/Sgf4 ‡ |
|             | 2. ... Kxe4   | 3. Tfe6†      | 4. Sh4/Sgf4 ‡ |
|             | 2. ... Lxe4   | 3. Sgf4†      | 4. Te6‡       |
|             | 2. ... exf6   | 3. Te7/Te8    | 4. Sg(x)f4‡   |
|             | 2. ... ~      | 3. Tfxe6      | 4. T/S ‡      |
| 1. ... exf6 | 2. Sgf4†, Ke5 | 3. T×h7       | 4. Te7‡       |
| 1. ... Ke5  | 2. Txf5†      | 3. Sgf4/Th5 ‡ |               |
| 1. ... e5   | 2. Td6‡       |               |               |
| 1. ... ~    | 2. Sgf4†      | 3. Te6‡       |               |
- [ 1. Ld7 ]

Die Idee liegt wesentlich in den verschiedenen Matführungen durch den Thurm in Verbindung mit den Springern. Die eingeklemmte Stellung der schwarzen Dame a1 ist mangelhaft. Eine weitere Darstellung desselben Gedankens vergl. in Nr. 106.

63. 1. Se7
- |                      |               |          |                  |
|----------------------|---------------|----------|------------------|
| 1. ... D×h3          | 2. Td4, cxd4  | 3. Te6†  | 4. Db8/Dg3/Te4 ‡ |
|                      | 2. ... Kxd4   | 3. Dxc4† | 4. De4‡          |
|                      | 2. ... bxc6   | 3. Sg6†  | 4. Tf4/Dxc4 ‡    |
|                      | 2. ... cxd3   | 3. Txc5† | 4. Dc4‡          |
|                      | 2. ... Lxe7   | 3. Te4†  | 4. D ‡           |
| 1. ... Ld7           | 2. Txc5†, Kd6 | 3. Sc8†  | 4. Dxc4‡         |
| 1. ... Dxd3/Le6/etc. |               |          |                  |
|                      | 2. Dg3†       | 3. Df4‡  |                  |

Aus dem französischen Problemturnier 1865.

64. 1. Scxe5
- |             |              |         |                |
|-------------|--------------|---------|----------------|
| 1. ... Txa6 | 2. Sc5, Kxe5 | 3. Df5† | 4. Txd5/Dxd5 ‡ |
|             | 2. ... Kxc5  | 3. Db5† | 4. Txd5/Dxd5 ‡ |

	2. ... bxc5/fxe5	3. Dd3†	4. Dxd5‡
	2. ... b5	3. Sed7	4. ‡
	2. ... f5	3. Scd7	4. ‡
	2. ... Se7	3. Db2†	4. ‡
	2. ... Sc3/Sb4	3. D(×)b4†	4. ‡
1. ... fxe5	2. Dg1†, Ke4	3. De3†	4. ‡
1. ... Tb5	2. De1, Sc6† etc.		
1. ... b5	2. De1, Dg1† etc.		
1. ... Sd6	2. Sc6†	3. ‡	
1. ... ~	2. De1/Sc6†/Sc5/etc., resp. Db4‡		

Aus dem englischen Problemturnier 1866.

65.	1. b4!			
	1. ... axb3 e.p.	2. Se3, Kd4	3. Dd7†	4. Dg7/Dxa7/Sa4/Sg4‡
		2. ... Kd6	3. Sb5†/c4†	4. ‡
		2. ... Kf6	3. De6‡	
		2. ... ~	3. Dc5†	4. ‡
	1. ... Th6	2. De8†, Kd6	3. De7†	4. Dc7‡
	1. ... Th4	2. De6†, Kd4	3. Sb5†	4. Sdc7/Sdc3‡
	1. ... Kd4	2. Sb5†	3. De6‡	
	1. ... Kd6	2. Dc7‡		
	1. ... ~	2. De8†	3. De4‡	
66.	1. Le3			
	1. ... Lh2!	2. a3!, Kxe5	3. Dxf6†	4. Sg4/Lb7 ‡
		2. ... fxe5	3. De4†	4. Lb7/Sf5 ‡
		2. ... S2~	3. Dxc4†	4. Le6/De6 ‡
		2. ... Lf4/L~	3. Dh1†	4. Sf7‡
		2. ... f5	3. Lb7†	4. De7‡
		2. ... Kc6	3. De4‡	
		2. ... S5~	3. Dd4†	4. Dc5‡
	1. ... Kxe5	2. Dxf6†	3. ‡	
	1. ... fxe5	2. De4†	3. ‡	
	1. ... f5	2. Lb7†	3. ‡	
	1. ... ~	2. Dg1†/Dd4† etc.		

Zu achten ist auf die Gegenzüge 2. Lf4 und 2. f5 etc. Vergl. auch folgende Stellung:

Weiss: Kf7, Dh4, Lc5, d7, Sh6, Bb2, e5, e7, f2, h5,  
 Schwarz: Kd5, Tc1, La4, Sb1, b5, Bb4, b7, c4, d2, d3, f6.  
 Mat in 4 Zügen durch:

1. Le3			
1. ... b6!	2. Kf8!, Kxe5	3. Dxf6†	4. ‡

	2. ... f×e5	3. De4†	4. †
	2. ... Tg1/Te1	3. D×c4†	4. †
	2. ... d1S!	3. Dh1†	4. †
	2. ... ~	3. e8D/Dd4‡	4. †
1. ... Sd6†	2. e×d6, etc.		
1. ... f×e5	2. Le6†, Kd6	3. e8D	4. †
1. ... ~	2. Le6†, Kc6	3. e8D	4. Dc8‡

Letztere position mag vielleicht etwas schwieriger sein als die Stellung des Diagramms, welche wir aber als die einfachere und natürlichere vorziehen.

67. 1. Ld4!

1. ... f×e4	2. Sg6!, K×d5	3. Tfd7†	4. Se5/Sf8‡
	2. ... K×f7	3. Tdd7†	4. Te7/Tg7/Sf8‡
	2. ... c5/S7b5	3. Tfd7	4. T/S †
	2. ... Sc8	3. Tdd7	4. T/S †
	2. ... L×g4	3. Tdd7	4. S †
	2. ... c×d5	3. Tf6 †	
1. ... f×g4	2. L×c6, g3†	3. K×h3/Kg1	4. c8D/Ld7 †
	2. ... S×c6	3. c8D‡	
1. ... L×g4/f3	2. Tdd7, c5	3. S×g4	4. T/B †
	2. ... b5	3. Sg6	4. †
	2. ... Sc4	3. Sg6/Tde7†	4. †
[ 1. ... f3	2. Tdd7, f×g4/f×e4/f4/L×g4 etc. ]		
1. ... S3b5	2. T×b5!, c5	3. T×b6†	4. T×c6‡
	2. ... Kd6/Lf1	3. e×f5(†)	4. T †
	2. ... c×b5	3. Lb3†	4. †
1. ... Sc2	2. e×f5†, K×d5	3. Tfd7†	4. L×c2‡

Nicht geht 1. Tdd7, K×e5 2. Tfe7†, Kf6 oder 2. Tde7†, Kd6 oder 1. L×c6, f×e4 etc.

Im Hauptspiel folgt gegen 2. Td7 - c5, gegen 2. Td8 - Sc4 etc.

68. 1. Tg1!

1. ... Kg6	2. Th5!, K×h5	3. Lf7†	4. Sf4‡
	2. ... Sd3	3. Sh4†	4. Lf3/K×h4 †
	2. ... ~	3. Sf4†/Sh4†	4. Kh4/e4 etc. †
1. ... Tf7/Lh5	2. T(×)h5, Kg6	3. Sh4†/Sf4†	4. †
1. ... Tc~	2. D×d7†, etc.		
1. ... Lf7	2. T×g7	3. †	
1. ... c3	2. Le4†	3. f3/Dd5 †	

Aus dem französischen Problemturnier 1865. Der schwarze Le8 ist für die Korrektheit des problems nicht zu entbehren. Der zurechtstellende Tem-

pozug des Thurms a1-g1 als Vorbereitung für das Opfer des andern Thurms kommt wesentlich in Betracht; schade, das diese Figur bei der Hauptmatwendung selbst nicht mitwirkt

69. 1. Tf6!

- |             |                                    |           |             |
|-------------|------------------------------------|-----------|-------------|
| 1. ... S×g4 | 2. S×c4, K×c4                      | 3. Sed2†  | 4. e4/c4 †  |
|             | 2. ... S×f6                        | 3. Se5    | 4. Sd6/c4 † |
|             | 2. ... T×d5/~                      | 3. T×b6†  | 4. Td4 †    |
|             | 2. ... Lc6                         | 3. Sd6‡   |             |
| 1. ... Sf3† | 2. e×f3, T×d5                      | 3. S×d5   | 4. S/L †    |
| 1. ... Sfi  | 2. K×fi etc. wie vorher oder T×c5† |           |             |
|             |                                    | 3. S(×)d5 | 4. †        |
| 1. ... T×d5 | 2. S×d5, Sf3†                      | 3. e×f3   | 4. Sc7‡     |
| 1. ... L~   | 2. Ld7/Sd6 †                       |           |             |

[1. Tf5]

Man vergleiche

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1. Th6/Tg6, S×g4 | 2. S×c4, Lg6 etc. |
| 1. T×c5†, b×c5   | 2. Sd5, Lc6       |
| 3. Ld7, Sf3†     |                   |

oder 1. S×c4, Lc6 mit nachfolgendem † des Sh2; ebese bei 1. Td2 oder d1 oder 1. Lc8; oder 1. Te6, Ld7 oder 1. S×c5, b×c5 mit nachfolgendem Lc6 und Sf3†.

Das Stück ist wohl recht schwierig. Eine Positionsswäche liegt in dem eingeschlossenen Thurm a5, welcher aber nicht zu entbehren ist.

70. 1. Le7

- |                |                |                              |              |
|----------------|----------------|------------------------------|--------------|
| 1. ... Ke5     | 2. Lc6, b×c6!  | 3. Ld6†, Kd5/Kd4/Ke4/Kf5/Kf6 | 4. Dd3/Df3 † |
|                | 2. ... Sc5     | 3. D×c5†, Kf4                | 4. Dg5‡      |
|                | 2. ... Sd2/Sg3 | 3. De3†                      | 4. D †       |
|                | 2. ... Kf4     | 3. Df3†                      | 4. D †       |
|                | 2. ... ~       | 3. Ld6†                      | 4. †         |
| 1. ... Sd2/Sg3 | 2. Dd3†        | 3. De3†                      | 4. †         |
| 1. ... Sd7~    | 2. Dc5‡        |                              |              |
| 1. ... ~       | 2. Dd3†        | 3. De4‡                      |              |

2. Lc6 must geschehen gegen Ta6!

71. 1. Lh2!

- |             |                   |          |             |
|-------------|-------------------|----------|-------------|
| 1. ... c4!  | 2. Ld6!, Ld3/L×f3 | 3. Sf5   | 4. Sf6/Sc7‡ |
|             | 2. ... Se7        | 3. Sf7   | 4. S †      |
| 1. ... Lc4† | 2. Ka1, L×b5      | 3. Sf6†  | 4. Te6‡     |
|             | 2. ... Se5        | 3. T×e5† | 4. Sf5‡     |
|             | 2. ... Sf4        | 3. Sf6†  | 4. L×f4‡    |
| 1. ... Se5  | 2. T×e5†, Kd4     | 3. Sf5†  | 4. Sed6‡    |
|             |                   | 3. Te4†  | 4. S †      |

- |            |            |           |          |
|------------|------------|-----------|----------|
|            | 2. ... Kc4 | 3. Sd6†   | 4. Shf5‡ |
| 1. ... Sf4 | 2. Sf6†    | 3. Lxf4 ‡ |          |
| 1. ... ~   | 2. Sf6‡    |           |          |

1. Lh2 enthält zwar eine einzügige Drohung; indess liegt dieser Rückzug des Läufers bei dem Schachangriff, welchem der weisse König ausgesetzt ist, doch nicht zu Tage. Es scheitert insbesondere

1. Lb8/Lc7, Se5! 2. Txe5†, Kc4 3. Sd6† Kd4.

72. 1. Df1

- |              |                   |              |                      |
|--------------|-------------------|--------------|----------------------|
| 1. ... Sc8   | 2. De1, Dh1       | 3. De3       | 4. d4/Lf6 ‡          |
|              | 2. ... Sxe7       | 3. Sf6†      | 4. Da1/Dxg3/De3/e4 ‡ |
|              | 2. ... Kf4        | 3. Dxg3†     | 4. De3‡              |
|              | 2. ... Kd4        | 3. De3†      | 4. ‡                 |
|              | 2. ... Lxc6/~     | 3. Sf6†/Sf2† | 4. ‡                 |
| 1. ... Sd5†  | 2. Lxd5, Kxd5/Kd4 |              |                      |
|              |                   | 3. Dx4†      | 4. Ld6‡              |
|              | 2. ... Df6        | 3. Dx6†      | 4. Sc3‡              |
|              | 2. ... ~          | 3. Ld6†      | 4. ‡                 |
| 1. ... Sc4   | 2. Dxc4, Kf4      | 3. Sxg5†     | 4. ‡                 |
|              | 2. ... Df6        | 3. Lxf6†     | 4. Sxg5‡             |
|              | 2. ... d5         | 3. Ld6†      | 4. ‡                 |
| 1. ... d5    | 2. Lf6†, Ke6!     | 3. Sxg5†     | 4. Df4‡              |
|              | 2. ... Dx6†       | 3. Dx6†      | 4. Lc2‡              |
| 1. ... Df6   | 2. Lxf6           | 3. De2†      | 4. Le5‡              |
| 1. ... Kd4   | 2. Dg1†, Ke5      | 3. Ld6†      | 4. D ‡               |
| 1. ... Kxe4  | 2. De2†           | 3. Ld6†      | 4. ‡                 |
| 1. ... ~/Dh2 | 2. Ld6†, Df6†     | 3. Dg1/e2†   | 4. ‡                 |
|              |                   | 3. Lc2†      | 4. ‡                 |

[ 1. Df1, Sc8 2. De1, Dh1 3. De3, d5! ]

Es scheitert: 1. Df3 an Sd5† 2. Lxd5 Se6 etc. 1. Ld6† an Kd4 und 1. Sxg5 an Se6. [ ? 2. Df3! folgt. Besser ist 1. - Lxc6! ]

Eine zwar wesentlich einfachere aber auch viel leichtere Stellung wäre:

Weiss: Kb4, Df1, Lc2, e7, Se4, Bb5, d2, g4.

Schwarz: Ke5, Dh8, Sb6, f8, Bg3, g5, g6.

Mat in 4 Zügen durch 1. Lb3 Sc8 2. De1 etc.

73. 1. La8!

- |             |                |         |                  |
|-------------|----------------|---------|------------------|
| 1. ... Lb8! | 2. Lg1!, Kc5   | 3. Dd4† | 4. f4‡           |
|             | 2. ... Kc7     | 3. Sf7  | 4. Dc4/Dxd8‡     |
|             | 2. ... Kxe5    | 3. Lh2† | 4. Le4‡          |
|             | 2. ... Te8/Tc8 | 3. Sf7† | 4. f3/Dc4 ‡      |
|             | 2. ... ~       | 3. Sf7† | 4. f3/Dc4/Dxd8 ‡ |



- |                                 |               |          |             |
|---------------------------------|---------------|----------|-------------|
| 1. ... T×a8                     | 2. D×b4†, Kd5 | 3. Dd2†  | 4. b4/Dd3 † |
| 1. ... Kc5                      | 2. Dc4†, Kd6  | 3. D×b4‡ |             |
|                                 | [ 2. Sd3‡! ]  |          |             |
| 1. ... ~                        | 2. D×b4‡      |          |             |
| [ 1. Lf3 1. Lg2 1. Lh1 1. Ld3 ] |               |          |             |

Die Drohung ist wie bei Nr. 71 einzügig; indess bedarf es auch hier der Prüfung, warum der Läufer gerade nur nach a8 gehen darf. Der Schwerpunkt der Aufgabe liegt übrigens im zweiten Zuge.

74. 1. Se2!
- |                  |                         |               |                   |
|------------------|-------------------------|---------------|-------------------|
| 1. ... Ke4!      | 2. Sf4!, K×f5           | 3. Df6†       | 4. Sd3/Te1 †      |
|                  | 2. ... g×f5/e×f5        | 3. Te1†       | 4. De5‡           |
|                  | 2. ... ~                | 3. Sg3‡       |                   |
| 1. ... Sd5       | 2. Sc1†, Kc4            | 3. Tf4†, S×f4 | 4. Se3‡           |
| 1. ... Lc2/g5    | 2. Dc3†, Ke4!           | 3. Se3        | 4. S/T ‡          |
| 1. ... Kc4       | 2. Sf4!, Sd5/Lc2/~      |               |                   |
|                  |                         | 3. Tc1†       | 4. d3/T×c3/T×c2 † |
|                  | [ 2. ... Lc2 3. Se3‡! ] |               |                   |
| 1. ... g×f5/e×f5 | 2. Sf4†                 | 3. T†         | 4. †              |
| 1. ... K×e2      | 2. Sg3†                 | 3. Dc3‡       |                   |
| 1. ... ~         | 2. Sf4†                 | 3. Sg3/Se3‡   |                   |

75. 1. Ld2!
- |              |                  |          |              |
|--------------|------------------|----------|--------------|
| 1. ... L×d2  | 2. Ld5, g×f4     | 3. Tg5†  | 4. Se4‡      |
|              | 2. ... d×e3/L×e3 | 3. T×g5† | 4. Sh3/Se4 † |
|              | 2. ... Ld3       | 3. S×d3† | 4. T×d4‡     |
| 1. ... Sb5   | 2. Kd7, d×e3     | 3. T×g5† | 4. Sh3‡      |
|              | 2. ... g×f4      | 3. e×f4† | 4. Le4‡      |
| 1. ... d×e3  | 2. L×c3†, K×f4   | 3. Tgf6† | 4. Le5‡      |
| 1. ... Le6   | 2. Sd3†, Kd6     | 3. Tff6  | 4. T×e6‡     |
| 1. ... Lf1   | 2. T×g5†, Ke6    | 3. Ld5†  | 4. Se4‡      |
| 1. ... g×f4  | 2. e×f4†         | 3. Le4‡  |              |
| 1. ... Lb4   | 2. e×d4‡         |          |              |
| 1. ... c1D/~ | 2. Ke7, Lb4†     | 3. L×b4  | 4. L/T †     |
| [ 1. T×g5† ] |                  |          |              |

Durch die Einleitung 1. Ld2 wird die Drohung 2. Ke7 ermöglicht, da nun auf 2. ... Lb4† 3. L×d2 4. † folgt. Ld2 enthält demnach eine versteckte Drohung in der Zügezahl des Problems.

- 1. Ld5 scheitert nur an Ld3!
- 1. Lc6 od. Lb7 an dxe3 mit nachfolgendem Kd6 beziehungsweise e6.
- 1. T×g5† an Ke6 mit nachfolgendem Kd6 resp. d×e3.
- 1. L×a3 an Lb4 2. Ld5, Le7† 3. K×e7, d×e3

76. 1. Sa4
- |             |                |              |                   |
|-------------|----------------|--------------|-------------------|
| 1. ... Kd5! | 2. Tb1!, K×c6  | 3. Sb6!      | 4. S×a5/Sd4 †     |
|             | 2. ... Ke4     | 3. Sc3†      | 4. Tf1‡           |
|             | 2. ... Kc4/Ke6 | 3. Sb6(†)    | 4. Sd4‡           |
|             | 2. ... ~       | 3. Sc3†/Sb6† | 4. S×a5/Sd4/Sc5 ‡ |
| 1. ... d×c6 | 2. Sbc5†       | 3. Sb6‡      |                   |
| 1. ... Se4  | 2. Sd4†        | 3. Sb6‡      |                   |
| 1. ... f4/~ | 2. Sd4†, Kd5   | 3. Tc5†      | 4. Sc3‡           |
- Nicht geht:
- |              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| 1. Sd4†, Kd5 | 2. Tc5†, Ke4 | 3. Sa4, Sd5 |
|              | 2. Sa4, Se6  |             |

Diese Widmungs-Aufgabe erschien erstmals in der Leipziger Schachzeitung 1875.

77. 1. Kg3
- |            |                 |                             |              |            |
|------------|-----------------|-----------------------------|--------------|------------|
| 1. ... Ke6 | 2. Kg4, Ke7     | 3. Sf7!, K×f7               | 4. Td7†      | 5. Sf6/f8‡ |
|            |                 | 3. ..., Ke6                 | 4. Sfg5†     | 5. Lf6‡    |
|            | 2. ... Kd5      | 3. Kf5, Kc5/Kc6             | 4. Ke6       | 5. Tc8‡    |
| 1. ... Kc6 | 2. Le5!, Kc7    | 3. Tc8†, Kd7                | 4. Sf8/Sf6 † | 5. Te8‡    |
|            | 2. ... Kd5      | 3. Kf4, K~                  | 4. Sf6       | 5. T‡      |
|            | 2. ... Kc5      | 3. Sf6                      | 4. T‡        |            |
| 1. ... Kc5 | 2. Le5, Kd5/Kc6 | 3. Kf3, Sf6 wie vorstehend. |              |            |
- [ 1. Lf8 1. Kg2 1. Kh3 ]

78. 1. Dg2
- |                |                       |              |           |                   |
|----------------|-----------------------|--------------|-----------|-------------------|
| 1. ... T×f3    | 2. Dh1!, a3!          | 3. De1†, Kd4 | 4. Dd1!   | 5. Da4‡           |
|                | 2. ... f4             | 3. Dg2, Kd4  | 4. Dg8    | 5. Dd5‡           |
|                |                       | 3. ... a4    | 4. Dg8    | 5. Dd5/<br>/Dg6 ‡ |
| 1. ... Kf4     | 2. Sh4/Se5, Tf3       | 3. S×f3      | 4. Sh4(†) | 5. Sg6/<br>/Dd5 ‡ |
| 1. ... Tf2/Tg1 | 2. Sg5†, Tf3 [?]      | 3. D×f3†     | 4. D ‡    |                   |
|                | [ 2. ... K~ 3. ‡ ]    |              |           |                   |
| 1. ... f4      | 2. Sh4†, Tf3          | 3. D×f3/Dg8  | 4. D ‡    |                   |
| 1. ... ~       | 2. Sh4†, Tf3 [?]      | 3. D×f3/Dg8  | 4. D ‡    |                   |
|                | [ 2. ... Kd4 3. D ‡ ] |              |           |                   |

Eine Darstellung der vereinigten Frontal- und Diagonal-Wirkung der Dame.

79. 1. f×e7
- |             |               |             |         |         |
|-------------|---------------|-------------|---------|---------|
| 1. ... Kd5! | 2. e8L!, Ke6  | 3. Kg7, Kd5 | 4. La3  | 5. Lf7‡ |
| 1. ... Kf7  | 2. K×h7, Kf6! | 3. Kg8, Ke6 | 4. e8D† | 5. ‡    |

- |            |         |         |      |
|------------|---------|---------|------|
| 1. ... Kf6 | 2. Kg8  | 3. e8D† | 4. ‡ |
| 1. ... Kd6 | 2. e8D† | 3. ‡    |      |

Vergl. die Bemerkung zu nr. 60.

80. 1. Td2

- |             |               |              |                |                   |
|-------------|---------------|--------------|----------------|-------------------|
| 1. ... Kd6  | 2. e7, K×d7   | 3. e8T!, Kd6 | 4. Td1/Td3/Td4 | 5. T×d5‡          |
|             | 2. ... K×e7   | 3. T×d5      | 4. Lh3!        | 5. Td7‡           |
|             | 2. ... Ke5    | 3. e8D†, Kf4 | 4. Tf2†        | 5. Tc4‡           |
| 1. ... L×e6 | 2. L×e6, K×e6 | 3. Te8†, Kf7 | 4. Tde2/Tdd8   | 5. T2e7/<br>/e7 ‡ |
| 1. ... L~   | 2. Te8‡       |              |                |                   |

Vergl. die Bemerkung zu Nr. 60

Im 4. Zuge geht Td1 od. d3 od. d4 – ein double oder vielmehr triple coup sogar im Hauptspiel, unter welchem aber, wie wir glauben, die Idee nicht leidet. Man könnte wohl den weissen Thurm von f2 auf f1 stellen, ferner auf e2 einen weissen Bauer, auf e3 und e4 noch 2 schwarze Bauern setzen und sodann mit 1. Td1 beginnen. Doch erscheint diese Bauernstaffage durch die hiermit erzielte Vermeidung des triple coup kaum gerechtfertigt.

81. 1. Th5

- |                      |                      |                  |          |                  |
|----------------------|----------------------|------------------|----------|------------------|
| 1. ... d×e5          | 2. Sf6, e4!          | 3. Te5!, K×e5    | 4. Sg4†  | 5. Le3/<br>/Lf8‡ |
|                      |                      | 3. ... e3        | 4. L×e3† | 5. Sc4‡          |
|                      |                      | 3. ... Lb8       | 4. Sbd7  | 5. T×e4‡         |
|                      |                      | 3. ... L×b6/c×b6 | 4. T×e4† | 5. Lf8‡          |
|                      | 2. ... Lb8           | 3. Th4†, e4      | 4. Sbd7  | 5. T×e4‡         |
|                      | 2. ... Kc5           | 3. Le3†, Kb4!    | 4. Th4†  | 5. T×e4‡         |
|                      | 2. ... L×b6 od. c×b6 | 3. Th4†, e4      | 4. T×e4† | 5. Lf8‡          |
| 1. ... L×b6 od. c×b6 | 2. Th4†, K×e5        | 3. c4            | 4. Lg7‡  |                  |
|                      | 2. ... Kd5           | 3. Sf6†          | 4. ‡     |                  |
|                      | 2. ... Kc5           | 3. Le3†, Kd5     | 4. Sf6†  | 5. T‡            |
| 1. ... Kc5           | 2. Le3†, Kb4         | 3. Th4‡          |          |                  |
| 1. ... Ke4 od. d5    | 2. Th4†              | 3. Lg7‡ od. Sd7‡ |          |                  |

Das Opfer des Thurms im dritten Zuge erfolgt durch Zugzwang.

82. 1. Ke7

- |            |              |             |                   |                   |
|------------|--------------|-------------|-------------------|-------------------|
| 1. ... Ke4 | 2. Sc4, K×d5 | 3. Sd6, Kc5 | 4. Kf6            | 5. Se6/<br>/S×b3‡ |
|            |              | 3. ... c5   | 4. Se6† od. S4b5† | 5. Dg2/Dg5 ‡      |

		3. ... Ke5	4. Sf3‡	
		3. ... ~	4. Se6†/S×b3†/S×c2†	5. D †
	2. ... Sf7/Sb7	3. De3†, K×d5	4. Sb6†	5. Dc3‡
	2. ... c5	3. De3†	4. S‡	
	2. ... Sc2/~	3. Sd6†	4. S×c2†	5. D‡
1. ... Se6/Sb7	2. S×e6, Ke4	3. Sg5†, Kf4	4. Kf6	5. S/D‡
		3. ... Ke5	4. Db4	5. S‡
	2. ... Sc2	3. D×c2	4. Df5‡	
	2. ... Sb3 od. c5	3. Dd3	4. †	
1. ... Sf7	2. Dd3, Sh6	3. Sc4†	4. †	
	2. ... Kf4	3. Sg2†, Kg5!	4. K×f7	5. Dg6‡
	2. ... ~	3. Sg4/Sc4 † etc.		
1. ... c5	2. Sg4†, K×d5	3. Sb5/Sf5†, Ke4	4. Sd6†	5. Df2‡
		3. ... Kc6	4. D‡	
		3. ... Kc4	4. S‡	
1. ... Sc2	2. Sd×c2, Ke4	3. Dd4†	4. Dg4†	5. Dg2‡
	2. ... Kf4	3. Dg2	4. Dg4(+)	5. Df5‡
	2. ... Se6	3. Dg2, Sf4 od. ~	4. Sc4† od. Dg4	5. †
1. ... Sb3	2. Sg4†, K×d5	3. Sf6†, Kc4	4. a×b3†	5. D‡
1. ... Kf4	2. Sef5†, Ke5(e4)	3. Sd6 etc.		

[ 1. Sc4† ]

Der Tempo zug des weissen Königs 4. Kf7 kommt hauptsächlich in Betracht.  
Für den etwas derben Einleitungszug mögen die Varianten entschädigen.

Vergl. auch:

1. Db4, Sc2! 2. Sf3†, Kf6 3. Dg4, Se6!

oder

1. Sg4†, Kd6 etc.

83. 1. Se4

1. ... K×c6 2. Dg7, Kd5 3. Dd7†, K×e4(c4) 4. Dc6† 5. Dg6/c2‡  
2. ... Kb6 3. Db7†, Ka5 4. Dc7† 5. Sc5‡

1. ..., Kb6/c8 etc. 2. Dg7 u.s.w.

Ein leichtes Stück

1. Dd5 scheitert an Sge2! [ auch Sb3! Sa2! Sce2! Sf3! ]

84. 1. g4

1. ... S×e6/Se8 2. Db7, Sac7 3. Dh1, Sg7 4. Dh5† 5. g×f5‡  
1. ... L×c2 2. D×c2, d3 3. Df2, f4 4. Dh2 5. Dh5‡  
1. ... Sd5 2. Db8, Sac7 3. Df8, Se7† 4. D×e7 5. †  
2. ... Se7† 3. T×e7, h5 4. De8† 5. †  
1. ... Sb5( Sb6) 2. L×b1, Sd6 3. Dh2 4. †

- |              |                |                  |          |
|--------------|----------------|------------------|----------|
|              | 2. ... h5      | 3. Lxf5†         | 4. Txf6‡ |
| 1. ... c3(~) | 2. Db8         | 3. Df8 etc., od, |          |
|              | 2. Lxb1 u.s.w. |                  |          |

[1. ... c3 2. Dxb1!]

Ein ersticktes Bauernmat.

Es ist nicht abzusehen, warum der Begriff des erstickten Mats (mat étouffé) meist auf das Mat des Springers gegen den durch seine eigenen Figuren namentlich in einer Ecke eingeschlossenen König beschränkt wird. Freilich bedarf der Springer vermöge seiner eigenthümlichen Gangweise keiner stütze, wie hier der Bauer durch den Läufer. Allein diess kan doch wohl nich durchschlagend für die Begriffsbestimmung des erstickten Mats sein. Mehr oder weniger „erstickt“ sind die meisten Problemmats, da in der Regel zur Bildung des Matnetzes nicht allein weisse sondern auch schwarze Steine verwendet werden.

Vergleiche auch die folgende Nummer.

85. 1. Dd2

- |                          |                  |                   |               |                    |
|--------------------------|------------------|-------------------|---------------|--------------------|
| 1. ... Sb6!              | 2. Dc1, Ta7!     | 3. Sd5, Sxd5      | 4. Dc7†       | 5. dxe7‡           |
|                          | 2. ... D×g5      | 3. D×g5, etc.     |               |                    |
|                          | 2. ... Sc4       | 3. Sd5, D×g5      | 4. D×g5       | 5. dxe7/<br>/Dxe7‡ |
|                          | 2. ... Lxd4 etc. | 3. dxe7†, Kc7     | 4. Sxb5†, Kb8 | 5. Dc7‡            |
| 1. ... Sc5               | 2. dxc5, Lxc5    | 3. Lxh4, Lxd6     | 4. Dxd6, Sf6  | 5. Db6‡            |
|                          | 2. ... Ld4       | 3. Lxh4, Sf6      | 4. Lxf6       | 5. ‡               |
|                          | 2. ... b6        | 3. dxe7†, Kc7     | 4. Dd6†       | 5. Dxb6‡           |
|                          | 2. ... D×g5      | 3. D×g5, etc.     |               |                    |
|                          | 2. ... Da4†      | 3. Sxa4, Lh4      | 4. dxe7†      | 5. Dd6‡            |
| 1. ... D×g5              | 2. D×g5 etc.     |                   |               |                    |
| 1. ... Lxd4              | 2. Lxh4 etc.     |                   |               |                    |
| 1. ... b6                | 2. Sd5, D×g5     | 3. D×g5, Lb7      | 4. dxe7†      | 5. e8D‡            |
|                          |                  |                   | 4. Dxe7†      | 5. De8‡            |
| 1. ... exd4 od. Sf8 etc. | 2. Sd5, De4      | 3. dxe7† od Lxe7† | 4. ‡          |                    |

Es scheidet 1. Dc1 oder Dg1 an Sc5!

Das Stück enthält eine wesentlich schwierigere Darstellung der Idee von Nr. 84. Dasselbe liesse sich wohl auch 6zünftig konstruiren, beginnend mit 1. Lg5.

86. 1. Te7

- |             |               |              |          |                   |
|-------------|---------------|--------------|----------|-------------------|
| 1. ... Kxe7 | 2. Lg5†, Kd6  | 3. Ld8, Txd8 | 4. Te7   | 5. Sf5/<br>/Txd7‡ |
| 1. ... Tb7  | 2. axb7, Kxe7 | 3. Lg5†, Kd6 | 4. bxa8S | 5. Sf5/<br>/Txd7‡ |

- [ 3. *bxa8D!* ]
- |             |              |                      |            |         |
|-------------|--------------|----------------------|------------|---------|
| 1. ... Sc6  | 2. Td7‡, Kc8 | 3. Lf4, S×e2 od. Le3 | 4. Tc7‡    | 5. Se6‡ |
|             |              |                      | 3. ... Se5 | 4. T×e5 |
|             |              |                      | 3. ... Sd8 | 4. Tc7‡ |
| 1. ... L×e3 | 2. Td7‡, Kc8 | 3. T×e3, Sc6         | 4. Te8‡    | 5. ‡    |
| 1. ... Tb6  | 2. Lf4, Kc8  | 3. Tc7‡              | 4. Te8/S ‡ |         |
|             |              | [ 3. <i>Te8‡!</i> ]  |            |         |
|             | 2. ... Td6   | 3. L×d6              | 4. Te8‡    |         |
|             | 2. ... Te6   | 3. Te8‡              | 4. ‡       |         |
|             | 2. ... Tg6‡  | 3. S×g6              | 4. f8D‡    |         |
|             | 2. ... L×f4  | 3. Td7‡              | 4. Te8‡    |         |
| 1. ... ~    | 2. Sg6       | 3. f8D‡              |            |         |

Es scheitert im Hauptspiel 3. Te7 an T×b5.

Auch geht nicht

- |              |                 |                    |
|--------------|-----------------|--------------------|
| 1. Lf4, L×f4 | 2. Te7, Le5‡/e3 | 3. T×e5, Sc6! etc. |
| 1. Td6‡, Kc7 | 2. Lf4, T×f8    |                    |

Das endspielartige Stück gibt in etwas veränderte Form die erste Aufgabe wieder, mit welcher der Verfasser 1861 in den „Sonntagsblättern für Schachfreunde“ vor die Öffentlichkeit trat. Die Drohungen sind fortgesetzt starke. Die Idee liegt wesentlich in der konsequent mit Opfern durchgeführten Abschneidung des Ausgangsfeldes c7 für den schwarzen König.

87. 1. S×h4
- |             |                 |                 |          |         |
|-------------|-----------------|-----------------|----------|---------|
| 1. ... K×h6 | 2. Tc×h7‡, T×h7 | 3. Dg6‡, T×g6   | 4. Sf5‡  | 5. h4‡  |
| 1. ... K×h4 | 2. T×h5‡, K×h5  | 3. Tc×h7‡, T×h7 | 4. D×h7‡ | 5. h4‡  |
| 1. ... Sf4  | 2. Df5‡, K×h6!  | 3. D×f4‡, Tg5‡  | 4. Sf5‡  | 5. Tg7‡ |
| 1. ... Sg7  | 2. T×g7‡ etc.   |                 |          |         |
| 1. ... Tf8  | 2. T×h5‡ etc.   |                 |          |         |
| 1. ..., ~   | 2. Df5‡ etc.    |                 |          |         |

[ 1. T×e6 ]

Eine leichte endspielartige Opferkombination.

88. 1. De1!
- |             |              |               |         |                   |
|-------------|--------------|---------------|---------|-------------------|
| 1. ... Te3‡ | 2. Kd2, T×e1 | 3. Sf2‡, Kf4  | 4. Kd3‡ | 5. Sh3/<br>/L×e3‡ |
|             |              | 3. ... Kd4    | 4. Lb2‡ |                   |
|             | 2. ... h×g5  | 3. D×e3‡, Kf5 | 4. Sh6‡ | 5. Lb2‡           |
|             |              | 3. ... Kd5    | 4. De5‡ |                   |
| 1. ... Td2‡ | 2. K×d2      | 3. De3‡       |         |                   |
| 1. ... h×g5 | 2. Kf2‡, Te3 | 3. D×e3‡      | 4. Sh6‡ | 5. Lb2‡           |

- |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
|              | 2. ... Kf5   | 3. Sh6† etc. |              |
| 1. ... L×g4† | 2. Kf2†, Le2 | 3. D×e2†     | 4. De5/D×e3‡ |
| 1. ... T×c1  | 2. Db4†, Td4 | 3. De7†      | 4. De3‡      |
| 1. ... Td1   | 2. Db4†, Td4 | 3. De7‡      |              |
| 1. ... T×b3  | 2. Kd2†, Kd4 | 3. De5†      | 4. D‡        |
| 1. ... ~     | 2. Kf2†      | 3. De5/b4 ‡  |              |

Vergl. Nr. 56. Nicht geht:

- |             |                   |               |
|-------------|-------------------|---------------|
| 1. g3†, Kd4 | 2. Lb2†, Tc3 oder |               |
|             | 2. Dg1†, Kc4      | 3. Dc5†, K×b3 |

dessgleichen nicht 1. Te5†

89. 1. Taa3
- |            |              |               |        |                  |
|------------|--------------|---------------|--------|------------------|
| 1. ... Ke5 | 2. Tc5†, Kd6 | 3. Te3!, f×e3 | 4. Te5 | 5. La3/<br>/Se8‡ |
|------------|--------------|---------------|--------|------------------|

[ 2. T×c6 † ! ]

- |                  |                |         |
|------------------|----------------|---------|
| 1. ... Tb1/Le1   | 2. Td3†, Kc4   | 3. Td4‡ |
| 1. ... Lf2/Tg2/~ | 2. Tc2/c1/c5 ‡ |         |

In der besonderen Modalität der Heranziehung des schwarzen Läufers von g3 auf e5 zur Schliessung des Matnetzes liegt das Wesentliche des stücks.

Vergl. 1. Tca3†, Kc4 2. Tc5†, Kb4 3. Tac3, Lf2 etc.

90. 1. Tg2!
- |              |                  |                |         |         |
|--------------|------------------|----------------|---------|---------|
| 1. ... h×g2† | 2. K×g2, Sb4†    | 3. Sc6!, D×c6† | 4. Td5† | 5. Tf5‡ |
|              |                  | 3. ... S×c2    | 4. Te5‡ |         |
|              | 2. ... Sf6†/Sc3† | 3. Sc6 etc.    |         |         |
| 1. ... Db1†  | 2. L×b1, h×g2†   | 3. K×g2        | 4. ‡    |         |

Abzugsschach gegen Anzugsschach. Vergl. auch Nr. 29, 56 u. 88. Die Aufgabe erschien gleich der folgenden erstmals in den Sonntagsblättern für Schachfreunde 1861.

91. 1. Df2!
- |              |               |               |         |      |
|--------------|---------------|---------------|---------|------|
| 1. ... e×f2† | 2. K×f2, Sb3† | 3. Sb6, D×b6† | 4. Tc5† | 5. ‡ |
| 1. ... Sf3†, | 2. Kh1 etc.   |               |         |      |

Die Lösung ist analog der vorhergehenden Nummer, deren Idee repro-  
ducirt ist. Die Position ist zwar etwas voller als dort, bietet aber wohl mehr  
verführung, theils wegen der Ersetzung des Thurms durch die Dame mit  
freier Stellung, theils insbesondere, weil hier der weisse König nicht von  
Anfang an dem Abzugsschach der schwarzen Dame ausgesetzt ist, der Zug  
1. Df2 also weniger nahe liegt als dort 1. Tg2.

92. 1. Db8
- |             |             |              |             |                   |
|-------------|-------------|--------------|-------------|-------------------|
| 1. ... T×h6 | 2. Db4, Kf5 | 3. Lf7, L×f7 | 4. Df4†     | 5. De4/<br>/D×g4‡ |
|             | 2. ... d5   | 3. De7†, Kd4 | 4. Ld3 etc. | 5. De3‡           |

	2. ... Kd4	3. Lf7†, Ke5	4. Df4‡	
	2. ... Lf7	3. L×f7, f5	4. Dc3†	5. De3‡
	2. ... f5	3. Dc3†	4. De3‡	
	2. ... Sc7	3. Db5†	4. ‡	
	2. ... ~	3. Da5/D(×)b6 † etc.		
1. ... Kd4	2. Db4, Sc6	3. Sf5†	4. Ld3/Db5†	5. D‡
	2. ... d5	3. Ld3†	4. De7†	5. ‡
1. ... a3	2. Db4, d5	3. De7†, Kd4	4. L~	5. De3‡
1. ... Tg5	2. Db4 etc.			
1. ... ~	2. Db2†/Db4/D×b5† etc.			

Aus dem englischen Problemturnier 1866.

93. 1. Da1

1. ... f×e2	2. Da7, T×h6	3. Tf4, g×f4	4. De7†	5. Ld7/ /Lf7‡
		3. ... K×f4	4. D×d4†	5. Ld7/ /L×c6‡
		3. ... c5	4. Dc7†	5. Lf7‡
		3. ... Ke6	4. L†	5. D×d4‡
		3. ... ~	4. D×d4†	5. Lf7/ /Tf6‡
	2. ... Kd5	3. Dd7†, Ke5	4. Ke7	5. ‡
	2. ... Tf3	3. Dc5†, Ke4	4. Te7†	5. ‡
	2. ... Te3	3. Dc5†	4. L ‡	
	2. ... e1D/d×c2/Sc4			
		3. L×c6, Kd6	4. Dc7†/D×d4†	5. ‡
	2. ... c5	3. Lc6, Kd6	4. Dc7†	5. ‡
	2. ... Ke4/~	3. De7†	4. Tf5†	5. L/D‡
1. ... d×e2	2. Te7†, Kd5/d6	3. Da6 etc.		
	2. ... Kf6	3. Sg8† etc.		
	2. Da7 etc.			
1. ... T×h6	2. Da7, d×e2/f×e2	3. Tf4 etc.		
1. ... ~	2. Da7 etc.			

[ 1. S×g3 ]

Nach einer Aufgabe des Verfassers aus dem englischen Problem-turnier 1866, Die Stellung der letzteren war:

Weiss Kd8, Da1, Tf7, Le8, Sc1, Be5;

Schwarz Ke6, Th6, Lc4, g3, Sb2, d1, Bb5, c6, d4, f2, g5, g6, h5.

Mat in 5 Zügen durch 1. Da7, K×e5 2. Se2, L×e2 3. Tf4 etc.

Auf 1. Te7† folgt in der Stellung des Diagramms 1. ... Kd5 2. Da1, d×c2 3. Da7, Th4 etc.



94. 1. Sc3
- |             |                              |                |          |                  |
|-------------|------------------------------|----------------|----------|------------------|
| 1. ... Kxc3 | 2. Se5, Kxd4                 | 3. Db4†, Kxe5  | 4. f4†   | 5. Df8/<br>/Df4‡ |
|             | 2. ... Kd2                   | 3. Txd3†, exd3 | 4. Sf3†  | 5. De1/<br>/Db3‡ |
|             | 2. ... d2                    | 3. Db4†        | 4. Dxd2‡ |                  |
|             | 2. ... e3                    | 3. Dxd3‡       |          |                  |
|             | 2. ... ~                     | 3. Dc1†        | 4. Sc6‡  |                  |
| 1. ... Th2  | 2. Dd1†, Kxc3                | 3. Ta4, Txf2†  | 4. Txf2  | 5. Dc1/<br>/Db3‡ |
| 1. ... Sg3  | 2. Dd1†, Kxc3<br>[ 2. Kb3! ] | 3. Ta4, Se2    | 4. Txa3† | 5. Da4‡          |
| 1. ... Lxf6 | 2. Dd1†, Kxc3                | 3. Ta4, Lg5    | 4. Txa3† | 5. Da4‡          |
| 1. ... Sxf2 | 2. Txf2†, Ke3                | 3. Sd1†        | 4. Db4‡  |                  |
| 1. ... b5   | 2. Dd1†                      | 3. Dc1†        | 4. Dc5‡  |                  |
| 1. ... ~    | 2. Dd1†                      | 3. Ta4 etc.    |          |                  |

Aus dem englischen Problemturnier 1866.

95. 1. Db8!
- |                      |                     |                 |          |                           |
|----------------------|---------------------|-----------------|----------|---------------------------|
| 1. ... Kxd5          | 2. Sb5, Txf4        | 3. Se6!, dxe6   | 4. Sc3†  | 5. Dh8/<br>/Dc8/Dxd6/Db6‡ |
|                      |                     | 3. ... Kc6      | 4. Sc3   | 5. Dc8/Db6‡               |
|                      |                     | 3. ... Ke4      | 4. Sxg5† | 5. Dxd6‡                  |
|                      |                     | 3. ... Kxe6     | 4. Dxd6‡ |                           |
|                      |                     | 3. ... c3 od. ~ | 4. Dxd6† | 5. Sxg5/<br>/Sa3‡         |
|                      | 2. ... Kc5          | 3. Db6†, Kb4    | 4. Sc3†  | 5. Dxd6‡                  |
|                      | 2. ... Kc6          | 3. Db6†         | 4. ‡     |                           |
|                      | 2. ... c3           | 3. Dxd6†        | 4. Sa3‡  |                           |
|                      | 2. ... Te5          | 3. Sc3†, Kd4    | 4. Dxd6† | 5. Dxd5‡                  |
|                      | 2. ... Te6/Te2 etc. | 3. Sc3†         | 4. D‡    |                           |
| 1. ... Te6           | 2. Sb5†, Kc5!       | 3. Sc3, Sa4     | 4. Db5†  | 5. Dxc4‡                  |
|                      | 2. ... Kxd5         | 3. Sc3†         | 4. Db6‡  |                           |
| 1. ... Kc5           | 2. La8, c3/Sa4      | 3. Db5†         | 4. Dd5‡  |                           |
| 1. ... Txf4          | 2. Dxd6             | 3. Sb5‡         |          |                           |
| 1. ... Te2/Sxf4 etc. |                     |                 |          |                           |
|                      | 2. Sb5†, Kc5!       | 3. Db6†, Kb4    | 4. Sc3†  | 5. D‡                     |
| 1. ... Sa4 etc.      | 2. Dxd6, Sc3        | 3. La8†         | 4. ‡     |                           |

Aus dem englischen Problemturnier 1866. 1. Dxd7 geht nicht, wie eine nähere Prüfung seitens des Löfers ergebe wird.

96. 1. Ld8!

- |               |               |                           |         |                |
|---------------|---------------|---------------------------|---------|----------------|
| 1. ... Ta3!   | 2. Sd3, Txd3  | 3. Te4†, fxe4             | 4. Td5† | 5. exf6 ep/g4‡ |
|               | 2. ... c5     | 3. Td4†, cxd4             | 4. Te4† | 5. Th4‡        |
|               | 2. ... g5     | 3. Txf7, Kxh5             | 4. Lxf5 | 5. Th1‡        |
|               | 2. ... f6     | 3. Td4† etc. od. Th1 etc. |         |                |
|               | 2. ... Kxh5   | 3. Th1†                   | 4. Td4‡ |                |
| 1. ... g5     | 2. Txf7, Txc8 | 3. Th1, ~                 | 4. Th4† | 5. Tg7‡        |
| 1. ... Txc8/~ | 2. Th1, g5    | 3. Txf7                   | 4. Th4† | 5. Tg7‡        |
|               |               | 3. ... Txd8               | 4. Th4† | 5. Sh3‡        |

Die Idee liegt wesentlich im 4. Zug des Hauptspiels Td5† zur Vorbereitung des Schlagens en passant; 4. Txf7† würde an Td7! scheitern.

Man vergleiche:

- |               |                        |                         |  |  |
|---------------|------------------------|-------------------------|--|--|
| 1. Td4, g5    | 2. Sd5†/g2† etc., Kxh5 | 3. Lxf5, gxh4 etc.      |  |  |
|               | 2. Sh3, Kxh5           | 3. Lxf5, Ta3 etc. oder: |  |  |
| 1. Txf7, Txc8 | 2. Tg7, g5             | 3. Lxg5, Tg8 etc.       |  |  |
97. 1. La3!
- |             |                     |              |                  |              |
|-------------|---------------------|--------------|------------------|--------------|
| 1. ... Sc5! | 2. Sb1!, Kd6        | 3. Sd2!, e5  | 4. Lxd7, exf4/b5 | 5. Sc4/Sxe4‡ |
|             |                     | 3. ... Ke5   | 4. Lb2†/Sc4†     | 5. ‡         |
|             | 2. ... ~ z.B. gx f4 | 3. Ke7, fxe3 | 4. fxe3          | 5. L‡        |
| oder        | 2. ... Tf6          | 3. Ke7, Tf7† | 4. Txf7          | 5. L‡        |

Gegen jede andere Vertheidigung als 1. ..., Sc5 folgt 2. Ke7 mit der Drohung 3. Ld6‡ z.B.

- |              |              |              |             |       |
|--------------|--------------|--------------|-------------|-------|
| 1. ... Sxf4  | 2. Ke7, Sg6† | 3. hxg6      | 4. L‡, oder |       |
| 1. ... gx f4 | 2. Ke7, Sc5  | 3. Se2       | 4. L‡, oder |       |
| 1. ... Tf6   | 2. Ke7, Tf7† | 3. Txf7, Sc5 | 4. Se2      | 5. L‡ |
- oder
- |            |                            |                      |  |  |
|------------|----------------------------|----------------------|--|--|
| 1. ... Sb4 | 2. Ke7, a5 oder Sc6† [ ? ] | 3. Lxb4 od. Se2 etc. |  |  |
|------------|----------------------------|----------------------|--|--|

Nicht geht:

- |             |                 |             |             |  |
|-------------|-----------------|-------------|-------------|--|
| 1. La3, Sc5 | 2. Ke7, Lb7!/a8 | 3. Se2, d5! | 4. Lb2†, d4 |  |
|             | 2. Sa4, Kd6     | 3. Sb2, e5  | 4. Lxd7, b5 |  |

Die Aufgabe, insbesondere das Springermanöver 2. Sb1 3. Sd2 ist wohl Ziemlich schwierig, übrigens der Totaleindruck doch nicht ganz befriedigend, da nur eine passable Schlusswendung zum Vorschein kommt.

98. 1. Lxc5
- |             |               |               |         |                     |
|-------------|---------------|---------------|---------|---------------------|
| 1. ... Kxc5 | 2. Sd6!, Sxd6 | 3. Dd4†, Kxd4 | 4. c3†  | 5. d4‡              |
|             | 2. ... Kxd6   | 3. Dd4†, Kc7  | 4. Le6  | 5. Dd7/<br>/Db6‡    |
|             | 2. ... Kb4    | 3. Da2!, Kc5  | 4. Sb7† | 5. Db2/<br>/Da2/c3‡ |

		3. ... ~	4. c3†	5. ‡
	2. ... Sc8	3. Dd4†, K×d4	4. c3†	5. Sb7/ /Sf7‡
1. ... Le5/e5	2. d4, b×c4	3. L×c4†	4. Da4†	5. Db3‡
1. ... Sd6	2. Sb6/Se3†, K×c5	3. Dd4†	4. c3†	5. ‡
1. ... b×c4/~	2. Dd4†	3. ‡		
99. 1. D×a4				
1. ... c6!	2. Ka2!, Kc5	3. Te8, Sd7	4. D×c6†	5. Tc8/D‡
		3. Kd4/~	4. T×e5(†)	5. Se2‡
	2. ... Sd6	3. Td8, Sd7!	4. Sb6†	5. S×d7/ /D ‡
		3. ... Lc5	4. S×d6†	5. D‡
		3. ... Kc5/~	4. T×d6(†)	5. Se4‡
	2. ... Sa5/Sd8	3. Td8†, Sd7	4. T×d7†	5. Se4‡
	2. ... Sc5	3. Db4, Sba6	4. Td8†	5. ‡
	2. ... Sd7/a6	3. Sa5†, Kc5	4. D×c6†	5. D ‡
	2. ... Lb6	3. Sd6†	4. ‡	
	2. ... Lc5/c5.	3. Se3†/Sb6† etc.	4. ‡	
	2. ... h4	3. Tg4†, e4	4. T×e4†	5. Da3‡
	2. ... e4	3. Tg5	4. ‡	
1. ... Sd6	2. S×d6†, Kc5	3. Sf5!, Lc6/c6	4. Da5†	5. d3/D ‡
1. ... Sc5	2. Db4 etc.			
1. ... Sa5/Sd8	2. T(×)d8† etc.			
1. ... Lc5	2. Se3†/b6†	3. ‡		
1. ... h4	2. Tg4† etc.			
1. ... e4	2. Tg5 etc.			
1. ... Kc5	2. Db5†	3. ‡		
1. ... S8~/Lb6	2. Se3†	3. Se4†	4. Sd5‡	

[ 1. Te8 ]

Die Schwierigkeit liegt im Tempozug des Königs 2. Ka2, welcher nöthig ist zur Deckung des Feldes a3, um auf 2. ..., Sd7/Sa6 die Fortsetzung 3. Sa5† zu ermöglichen, indem 2. D×c6 an Sc5 scheitert. Nicht geht 2. Kb2. Gegen 1. S×e5 folgt Sd6! 2. Sd3 – Sd7! 3. S×a4† – Sc4 oder 3. De6 (Te8) – Lf3! etc. Auch 1. Sb2 wird durch Sd6 parirt.

100. 1. Te3

1. ... S×f7!	2. T×e5, K×e5	3. D×g6, S×g6	4. Sg5†	5. Te6/ /Te4/Sh7/Se6 ‡
		3. ... Kd4	4. Sd6	5. ‡
		3. ... Lf6	4. S×f6†	5. Se8/D‡
		3. ... Lf2/Lg5	4. S×f2†	5. ‡

- |                         |                            |                |          |                   |
|-------------------------|----------------------------|----------------|----------|-------------------|
|                         |                            | 3. ... Sd6/Sh6 | 4. Sg3†  | 5. Sh5/<br>/D/T ‡ |
|                         | 2. ... b×a6 (b6, Tc6 etc.) |                |          |                   |
|                         |                            | 3. Sd6, S×d6   | 4. Kb3!  | 5. T‡             |
|                         | 2. ... S×e5 (etc.)         | 3. Sd6, T×d6   | 4. D×d6† | 5. T‡             |
| 1. ... Sc6              | 2. Sd6, T×d6               | 3. D×c6, T×c6  | 4. Tg×e5 | 5. T‡             |
|                         |                            | [ 3. Tg×e5! ]  |          |                   |
| 1. ... S-e6             | 2. Sd6, S×g5               | 3. Sb5‡        |          |                   |
|                         | 2. ... T×d6                | 3. D×d6†       | 4. ‡     |                   |
| 1. ... b×a6/b6/Tc6 etc. |                            |                |          |                   |
|                         | 2. Sd6                     | 3. Tg×e5 etc.  |          |                   |
| 1. ... L×g5/Lf2         | 2. S×g5/S×f2               | 3. T ‡         |          |                   |

Der schwarze Bauer g6 verhindert die Nebenlösung:

1. Dd6†, T×d6 2. S×d6, L×e3 3. Ld5 4. Sf5/b5‡

[ 1. S×f2 ]

Es scheitert im Hauptspiel 3. Sg5† (statt D×g6) an Kf4, 4. D×g6, Sd6/Sh6!

Man könnte zur Erzielung einer vollen Reinheit sämtlicher 4 Matwendungen des Hauptspiels den weissen König von b2 auf c1 stellen, falls der schwarze Bb4 entfernt und dafür auf b3 ein schwarzer Läufer und auf a2 noch ein weisser Bauer gesetzt würde. Auch in dieser Stellung müsste auf 1. Te3, S×f7 2. T×e5 etc. folgen, da 2. Sc3/Sd6 an S×g5 3. Sb5†, K×c4 etc. scheitert. Jedoch ergäben sich hierbei in den Varianten mehrfache Doppelzüge durch die hiermit eröffnete augenscheinliche Drohung 2. Sc3.

101. 1. Dd1

- |             |                 |                  |           |                   |
|-------------|-----------------|------------------|-----------|-------------------|
| 1. ... Td8! | 2. Sf4, Lf8!    | 3. Lg5†, f×g5    | 4. Dd6!†  | 5. Sf5/<br>/Sh5 ‡ |
|             |                 | 3. ... K×g5      | 4. Dh5†   | 5. Df5‡           |
|             |                 | 3. ... Kg7       | 4. Sh5‡   |                   |
|             | 2. ... e×f4     | 3. Sf5†          | 4. Dg4‡   |                   |
|             | 2. ... T×d1     | 3. Sf5‡          |           |                   |
| 1. ... e4   | 2. Sg3, Tc5     | 3. Sgf5†, T×f5   | 4. T×f5   | 5. Dg4‡           |
| 1. ... Tb6  | 2. Sd4!, Tb3†   | 3. S×b3          | 4. Sf5†   | 5. Dg4‡           |
| 1. ... c×b2 | 2. Sg3, b1S†    | 3. Kb2, Tb6†/c3† | 4. Ka1/c1 | 5. Sgf5‡          |
| 1. ... ~    | 2. Sg3/Sf4 etc. |                  |           |                   |

In der Art und Weise, wie die Fesselung und Wieder-Fesselung des weissen Springers e7 herbeigeführt wird, liegt im Wesentlichen die – nicht neue – Idee der Aufgabe.

102. 1. e5

- |             |              |              |               |         |
|-------------|--------------|--------------|---------------|---------|
| 1. ... K×e5 | 2. L×h6, c6! | 3. d6!, K×f6 | 4. Lg7†, K×g7 | 5. Dd4‡ |
|             |              |              | 4. ... K×e6   | 5. Db3‡ |

		3. ... d×e6	4. Lg5	5. ♯
		3. ... K×e6	4. De2†	5. De7‡
		3. ... D×d6	4. D×d6†	5. ♯
		3. ... S×e6	4. S×d7‡	
		3. ... ~	4. De2†/e1†	5. g4/De3‡
	2. ... d×e6	3. Lg7, e×d5	4. De2†	5. L/S ♯
		3. ... Kf4	4. De2	5. Lh6‡
		3. ... L×d5	4. S×d5‡	
		3. ... ~	4. Sd7†	5. Lh6‡
	2. ... S×e6/Sg6	3. S×d7‡		
	2. ... K×f6	3. Dd4†	4. Dg7†	5. ♯
	2. ... L×d5	3. D×d5†, K×f6	4. Lg5†	5. D‡
	2. ... ~	3. f4†, K×f6	4. Lg5†	5. Dd4‡
1. ... b3	2. Lc4†, Ke3	3. Ld4†, Kf4	4. De2/DD3 od. K×h6	

				5. ♯
1. ... S×e6	2. Lf4†, Kc4!	3. Dc2†, Kd4	4. De4†	5. S×d7‡
	[ 2. Lc1/Le1 † ! ]			
1. ... Kc4	2. Dc2†, Kd4	3. De4†	4. L ♯	
	[ 2. Le3 ! ]			
1. ... K×c5	2. Le3†	3. Dc2‡		
1. ... Kd3 od. L×d5 od ~	2. Lf4† etc.			

Im 2. Zug des Hauptspiels scheitert 2. g5 an Kd4! etc; dessgleichen im 3. Zug:

3. Lg5 (statt d6) an c×d5 4. Lf5 od. L×d5, T×c5.

Auch geht nicht:

1. Lf4†, K×c5 2. Dg1†, Kc4 3. De3, b3 etc.

Die Aufgabe bildet in der Schlusswendung ein Seitenstück zu Nr. 40, jedoch mit reinem Diagonalmat der Dame.

103. 1. Sb6

1. ... T×b6	2. Dg4!, T×g4	3. K×e6, T×h4†/Tg1† etc		
			4. Kd6†	5. Sf6‡
	2. ... L×g4	3. Kg5, Lf5†	4. Kh6	5. L×e6/ Sf6‡
	2. ... T×b3	3. Kg5, T×g4†	4. Kh6	5. S‡
	2. ... S×e5	3. L×e6†, Sf7	4. L×f7†	5. Sg5‡
1. ... S×e5	2. K×e5, Tg5†	3. h×g5	4. Sf6‡	
1. ... Sf2/~	2. Tf7/Te7/Td7, Kh7			
		3. Tf8 etc., S×e4/g4†		
			4. D×e4	5. ♯

Aus dem französischen Problemturnier 1865.

Die Idee liegt in der durch das Damenopfer herbeigeführten gegenseitigen Verstellung des schwarzen Thurms und Läufers und der hierdurch dem weissen König unter Abzugsschachdrohung eröffneten Wanderfreiheit zur Räumung der entscheidenden Angriffsfelder für den Springer resp. Läufer. Die Kombination bildet in gewissem Sinn ein Gegenstück zu Nr. 32. Bei letzterer: die doppelseitige Verstellung der weissen Figuren mit Tempogewinn zur Hereinziehung des schwarzen Königs in die Matstellung, hier die Verstellung der schwarzen Figuren, erzwungen durch Drohung zu Räumungs- und Bahnungswecken für den weissen König.

104. 1. Td8

1. ... Kd6	2. exd4, a3!	3. Be6!, Sxe6	4. Dd5†	5. Txd7/ Dxd7‡
		3. ... Kxe6/Ke7/a2 etc.	4. Dh7	5. D‡
		3. ... Sa~	4. Dc6†	5. ‡
		3. ... Sc~	4. Dd5†	5. ‡
	2. ... Ke7	3. Dh8, Se6/Se8	4. De8†	5. ‡
	2. ... f3	3. Dh2†, Ke7!	4. Dxc7	5. ‡
	2. ... Sa~	3. Dc6†	4. ‡	
	2. ... Se6	3. Dd5†	4. ‡	
1. ... Se6	2. Txd7, fxe3	3. Dh2†, Sf4†	4. Kh6/Kg7	5. Td5‡
	2. ... Sf8†	3. Kh6, fxe3	4. Dh8†	5. ‡
1. ... fxe3	2. Dh2†, f4	3. Txd7	4. Dh8†	5. ‡
1. ... Sc6	2. Dxc6, fxe3	3. Dxc7†	4. ‡	
	2. ... Se6	3. Dxe6†	4. exd4‡	
1. ... a3/dxe3/Sc4 etc.	2. Dh8†, Kd6	3. Dxd4†, Sd5	4. Dxd5†	5. ‡
	[ 2. Txd7, fxe3	3. Dh2†/f3	4. ‡ ]	

Aus dem französischen Problemturnier 1865.

105. 1. Dh3

1. ... Txb7	2. Se5!, g6!	3. De6, Sxe6	4. S7c6†	5. c4‡
		3. ... Txb2	4. Dd5†	5. Dc4‡
		3. ... ~	4. Dd5/Sf3‡	
	2. ... La3/Lb4	3. Dd3†, Kxe5	4. Dd5†	5. Df5/ /Sg8 ‡
		3. ... Kc5	4. Sd7†/Dc4†	5. ‡
	2. ... Kxe5	3. Df5†	4. Dd5‡	
	2. ... Sg3,	3. Dxg3!, Ke4	4. S5g6!	5. Dd3/ /Dxe3/Df4 ‡

	2. ... Tb3	3. c3†, T×c3	4. b×c3†	5. De3/ /Df5 †
	2. ... S×f2	3. c3†, Ke4	4. Df3†/Df5†	5. †
1. ... c6	2. ... ~	3. c3† etc. resp. Dd3† etc.		
	2. La6!, T×b2	3. De3†, Kc3	4. S×c5†	5. a3‡
	2. ... Tb5	3. c3†, S×c3	4. De3†	5. b3‡
		3. ... Kc4	4. Se5†	5. b3/Df1‡
	2. ... S×f2	3. S×f2, Tb3/Lb4	4. c3†	5. †
		3. ... Ke5	4. Df5†	5. †
	2. ... Sg3	3. D×g3, T×b2	4. Df4†	5. Dc4‡
		[ 3. Dg4†/Dh4† 4. c3‡ ]		
1. ... a4	2. De3†, Kc4	3. La6†, Tb5	4. D×e4†	5. Dd5‡
1. ... d5	2. De3†, Kc4	3. La6†, Tb5	4. b3/Se5†	5. †
1. ... S×f2	2. Dh4†, Sg4	3. D×g4†	4. †	
1. ... Sg3	2. Dh4†, Se4	3. D×e4‡		
1. ... S×b6	2. De6	3. D/S †		
1. ... ~	2. De3† etc. ähnlich wie oben			

Aus dem französischen Problemturnier 1865.

Die variantenreiche Kombination giebt ein Mat durch Bauernaufzug gestützt auf zwei sich deckende Springer. Die Maschen des Netzes, in welchem der schwarze König unter seinen eigenen Figuren erstickt wird, werden vollends geschlossen durch das Damenopfer auf e6. Die Hauptdrohung des ersten Zuges 2. De3† etc. geht mit der Zügezahl des Problems unt ist daher eine entfernte – dessgleichen auch die Drohung des zweiten Zuges Se5. Erst mit dem dritten Zug wird die Drohung ein-zügig und die Antwort auf wenige Gegenzüge beschränkt.

106. 1. Lc5

1. ... K×c5	2. Df7, T×f7	3. Td4!, K×d4	4. Ted6†	5. Sfi/ /Sg4/Sfe4 †
		3. ... e×d4	4. Te5†	5. Sc4/ /Sfe4 †
		3. ... B×d4/S~×d4	4. Sfe4†	5. Td6‡
		3. ... Sc1	4. Ted6	5. S‡
	2. ... d×e6	3. D×e6	4. †	
	2. ... Dd8/De8	3. Sd3†, Kd5	4. T6×e5†	5. Sc4‡
		[ 2. ... Dd8 etc. 3. Sd3†, Kd5 4. Tf6‡ ]		
	2. ... d6	3. Sd3†/Sb3†	4. T6×e5‡	
1. ... d×e6	2. D×e2, K×c5	3. Td4, e×d4	4. D×e6!	5. S‡
		3. ... K×d4	4. Dd3†	5. S‡
		3. ... L×d4/S×d4	4. Sfe4†	5. Dc4‡

- |                           |                |                                      |                          |            |
|---------------------------|----------------|--------------------------------------|--------------------------|------------|
|                           | 2. ... Se3/Sa3 | 3. Dd3†, Ld4                         | 4. T×d4†                 | 5. ‡       |
|                           | [ 2. ... Sa3   | 3. Tc4                               | 4. De4‡ ]                |            |
|                           | 2. ... La6     | 3. Tc4!, Se3                         | 4. Df3/Dd3†              | 5. D(×)e4‡ |
| 1. ... b3/Sa3/Se3/Dd8/Dg8 | 2. Td4†, exd4  | 3. Td6†, Ke5/K×c5                    | 4. Sfe4/Sg4/Sd3 ‡        |            |
|                           | 2. ... K×c5    | 3. S(×)b3‡                           |                          |            |
|                           | 2. ... K×e6    | 3. Dg6† etc. eventuell mit folgendem |                          |            |
|                           |                | 4. g8D†                              | 5. ‡ [ nach 1. ... Dd8 ] |            |

- |                |                |                        |          |            |
|----------------|----------------|------------------------|----------|------------|
| 1. ... De8     | 2. Dxe8, Sg3   | 3. De7, S×e4           | 4. Td6†  | 5. ‡       |
|                | 2. ... d×e6    | 3. Dd8†, Td7           | 4. D×d7† | 5. ‡       |
|                | 2. ..., ~      | 3. De7 resp. Td4† etc. |          |            |
| 1. ... Df8     | 2. g×f8D, T×f8 | 3. Td6†, K×c5          | 4. Td4   | 5. ‡       |
| 1. ... Tf6     | 2. T×f6, Dg8   | 3. Sd3!, De6           | 4. Df3!  | 5. T‡      |
|                | 2. ... De8     | 3. Sd3, De7            | 4. L×e7  | 5. T(×)d6‡ |
|                | 2. ... d6      | 3. T×d6†               | 4. Ted4  | 5. ‡       |
| 1. ... Sg3/Sc3 | 2. Td6†, K×c5  | 3. Dg6/Dh6, Tf6        | 4. D×f6  | 5. S ‡     |
| 1. ... K×e6    | 2. Dg6†, Tf6   | 3. D×f6                | 4. Dd6‡  |            |
| 1. ... ~       | 2. Td6†, K×c5  | 3. Ted4                | 4. S ‡   |            |

Nach 1. Lc5, K×c5 scheidert 2. D×e2, La6! 3. Td4, exd4; dessgleichen 2. Td4 an exd4 3. D×e3, La6 od. Se3. [ *Doch 2. Dh6/Df7/Dg7!* ]

Das Stück, welches verschiedene Matführungen durch Thurm und 2 Springer illustriert, giebt eine complicirtere Darstellung der Idee von Nr. 62.

107. 1. Df3

- |              |              |                       |                   |                         |
|--------------|--------------|-----------------------|-------------------|-------------------------|
| 1. ... S×b2! | 2. Ld3!, Kd4 | 3. D×d5†, Td×d5/Th×d5 | 4. e3†            | 5. Sfd7/<br>/Sfe4/Sg4 ‡ |
|              | 2. ... D×f8  | 3. Df4†, K×f4         | 4. e3†            | 5. Sg4/<br>/Sh7/Le2 ‡   |
|              | 2. ... Sc4   | 3. e3, Sd2†           | 4. Ke2            | 5. Sg4/D‡               |
|              | 2. ... Sd1   | 3. ... S×e3‡          | 4. f×e3           | 5. ‡                    |
|              | 2. ... Txe6  | 3. e3, S×e3‡          | 4. f×e3           | 5. ‡                    |
|              | 2. ... Tf5   | 3. e3, T×f6           | 4. D×h5†          | 5. D×f5‡                |
|              | 2. ... S×d3  | 3. e3, T×f6           | 4. Dh5†           | 5. D×f5‡                |
|              |              | 3. Lg7!, Kd4          | 4. Sd7†           | 5. D(×)d3‡              |
|              |              | 3. ... T×e6           | 4. Se8†           | 5. D(×)f6‡              |
|              |              | 3. ... S×c5           | 4. Sd7†/Sg4† etc. |                         |
|              |              |                       |                   | 5. Df6‡                 |
|              |              | 3. ... Sf4            | 4. Sfe4† etc.     | 5. Dg4‡                 |
|              | 2. ... Tg5   | 3. De3†, K×f6         | 4. Df4†           | 5. D×f5‡                |
|              | 2. ... ~     | 3. De3†/e3/Lg7 etc.   |                   |                         |



- |             |                |               |          |                            |
|-------------|----------------|---------------|----------|----------------------------|
| 1. ... d×e4 | 2. Sfd7†, T×d7 | 3. D×e4†, Kf6 | 4. S×d7† | 5. Dg4/<br>/Le7 †          |
| 1. ... S×f2 | 2. Lg7, Kd4!   | 3. Sfd7†, Te5 | 4. Ld3!  | 5. L×e5/<br>/e3/D×d3/Sb3 † |
| 1. ... Tg5  | 2. Df4†, Kd4   | 3. Ld3†, K×c5 | 4. Sd7‡  |                            |
|             | 2. ... K×f4    | 3. Sd3‡       |          |                            |
| 1. ... D×f8 | 2. Sg4†, Kd4   | 3. Sb3†, Kc4  | 4. Dd3‡  |                            |

Auf alle andern Gegenzüge von Schwarz geht stets eine (oder mehrere) der Drohverarianten:

- |               |         |               |
|---------------|---------|---------------|
| 2. Sg4†       | 3. Sb3† | 4. Dd3‡, oder |
| 2. Df4†, K×f4 | 3. Sd3† | 4. Sh7‡,      |
| 2. ... Kd4    | 3. Ld3† | 4. Sd7, oder  |
| 2. Lg7 etc.   |         |               |

Sämtliche steine haben ihre Bedeutung; am schwierigsten zu finden ist diejenige des schwarzen Läufers a6. Entfernt man denselben, so ergibt sich folgende Nebenlösung:

1. Df3, S×b2 2. L×d5, T×d5 3. S×d5, D×f8 4. De4† 5. Sb7‡

Derselbe hat also lediglich das Feld b7 zu decken und könnte hier-nach auch auf a8 stehen; doch liegt mit der Postirung auf a6 die Versuchung nahe, seinen Zweck in der Wirkung auf die Diagonale gegen f1 zu suchen.

Ohne den Bauer a5 gienge:

1. Sg4†, Kd4 2. Sd7/S×a6, Lc3! 3. Lb1, Te5! 4. b×c3†, S×c3 5. D×b3‡

Der Springer h8 verhindert die Nebenlösung

1. Lg7, d×e4 2. S×e4†, Kf5 3. Df3†, Kg6 4. Df7† etc.

1. L×d5 scheidert an D×f8!

2. Df3, S×f2 etc.

2. Sg4†, Kf5 etc.

[ Auch an 1. ... D×b5, L×b5, T×d5, K×f6, Sc3, S×f2, Lc3! ]

Die Schwierigkeit liegt hauptsächlich in zweiten und dritten Zug des Hauptspiels; die mehrfachen Drohungen des naheliegenden Einleitungs-zuges sind um einen Zug kürzer als die Lösung. Die Position ist etwas schwerfällig, jedoch, was insbesondere die Bauernstellung betrifft, gerade noch korrekt.

108. 1. Dd5

- |            |              |               |                     |                       |
|------------|--------------|---------------|---------------------|-----------------------|
| 1. ... Ke7 | 2. e5!, f×e5 | 3. Sf6!, K×f6 | 4. Dc6†             | 5. e4/<br>/Dh6/L×a3 † |
|            |              | 3. ... Kf8    | 4. Lh6†             | 5. D×e5‡              |
|            |              | 3. ... ~      | 4. D×e5†            | 5. Lh6‡               |
| 2. ... Ke8 |              | 3. Dc6†, Kf8  | 4. Lh6† (od. L×a3†) | 5. e×f6‡ (Da8‡)       |
| 2. ... Kf8 |              | 3. Lh6† etc.  |                     |                       |

[ 3.  $D \times d8 \neq !$  ]

- |                          |                                 |                                       |                                           |                                          |
|--------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------|------------------------------------------|
|                          | 2. ... Lh7                      | 3. $e \times f6 \dagger$ , Ke8        | 4. Sg7 $\dagger$                          | 5. $D \times d8 \neq$                    |
|                          | 2. ... f5                       | 3. $L \times a3 \dagger$ , c5         | 4. Dd6 $\dagger$                          | 5. Sg7 $\neq$                            |
|                          | 2. ... ~                        | 3. $e \times f6 \dagger$ etc.         |                                           |                                          |
| 1. ... Le7               | 2. Sg7 $\dagger$ , Kf8          | 3. Lh6, Ld6/Lh7                       | 4. Da8 $\dagger$                          | 5. D $\neq$                              |
|                          |                                 | 3. ... c6                             | 4. Sd7/S $\times$ c6 od. Se6 $\dagger$    | 5. D $\neq$                              |
| 1. ... Sc2/Sb3/c5/b5     | 2. Sg7 $\dagger$ , Ke7          | 3. Sf5 $\dagger$ , Ke8                | 4. Dc6 $\dagger$ resp. Lh6 $\dagger$      | 5. $\neq$                                |
|                          | 2. ... Kf8                      | 3. Lh6 etc.                           |                                           |                                          |
| 1. ... Lh7/~             | 2. Dc6 $\dagger$ , Kf8          | 3. $L \times a3 \dagger$              | 4. Da8/De8 $\neq$                         |                                          |
| [ 1. Sg7 $\dagger$ ]     |                                 |                                       |                                           |                                          |
| 109. 1. D $\times$ b4    |                                 |                                       |                                           |                                          |
| 1. ... e6!               | 2. Da3!, T $\times$ h4          | 3. Kc7, K $\times$ e5                 | 4. f4 $\dagger$                           | 5. Df8/<br>/Da7/Dc3/D $\times$ g3 $\neq$ |
|                          |                                 | 3. ... L~                             | 4. Dc5 $\neq$                             |                                          |
|                          |                                 | 3. ... c3                             | 4. D $\times$ c3 $\neq$                   |                                          |
|                          |                                 | 3. ... e3/e $\times$ f3               | 4. D( $\times$ )e3 $\neq$                 |                                          |
|                          |                                 | 3. ... ~                              | 4. Kd6                                    | 5. D $\neq$                              |
|                          | 2. ... T $\times$ f3            | 3. S $\times$ f3 $\dagger$            | 4. De3 $\neq$                             |                                          |
|                          | 2. ... Tg4                      | 3. f $\times$ g4, K $\times$ e5       | 4. Sg6 $\dagger$                          | 5. Da7/De7 $\neq$                        |
|                          |                                 | 3. ... f $\times$ g4                  | 4. Sg6                                    | 5. D $\neq$                              |
|                          |                                 | 3. ... ~                              | 4. Sf3 $\dagger$ /g6                      | 5. D $\neq$                              |
|                          | 2. ... K $\times$ e5            | 3. Sg6 $\dagger$                      | 4. Da7/De7 $\neq$                         |                                          |
|                          | 2. ... ~                        | 3. Sg6 (resp. D $\neq$ )              | 4. D $\neq$                               |                                          |
| 1. ... Ke3               | 2. T $\times$ d5, T $\times$ h4 | 3. Dd2 $\dagger$ , K $\times$ f3      | 4. T $\times$ f5 $\dagger$                | 5. $\neq$                                |
|                          | 2. ... Ke2/Kf2                  | 3. Td2 $\dagger$ , Ke1                | 4. Tg2 $\dagger$                          | 5. Db1 $\neq$                            |
|                          | 2. ... c3                       | 3. Db6 $\dagger$ /Dc5 $\dagger$ , Ke2 | 4. Sc1 $\dagger$ /S $\times$ c3 $\dagger$ | 5. Td1/<br>/Dg1 $\neq$                   |
| 1. ... T $\times$ h4     | 2. Dc3 $\dagger$ , Kc5          | 3. Kc7, ~                             | 4. b8D( $\dagger$ )                       | 5. $\neq$                                |
| 1. ... Tg4/e $\times$ f3 | 2. Dc3 $\dagger$ , Kc5          | 3. Da5 $\dagger$ , Kd4                | 4. T $\times$ d5 $\dagger$                | 5. Dd2 $\neq$                            |
| [ 1. ... e $\times$ f3   | 2. Sg6!                         | 3. D $\neq$ ]                         |                                           |                                          |
| 1. ... K $\times$ e5     | 2. Sg6 $\dagger$                | 3. D $\times$ e7/Db6 $\neq$           |                                           |                                          |
| 1. ... L~                | 2. D $\neq$                     |                                       |                                           |                                          |
| 1. ... ~                 | 2. Db6 $\dagger$                | 3. Sg6 $\neq$                         |                                           |                                          |

Der Löser mag sich selbst die Frage beantworten, welche Bedeutung der schwarze Bauer g3 hat.

110. 1. Lg4!

1. ... e×f2	2. Td6, c×d6	3. Sc3, K×e5 3. ... d×e5 3. ... D×e5 3. ... b×c2/f5/d5/Te8	4. Sc6† 4. Sb5† 4. Se2† 4. T(x)d5† 4. Sc4† 4. S×c7† 4. Se3†/S×b6† 4. Ted5† 4. Td5†	5. S×e4‡ 5. c4/Sc4‡ 5. c4/Sc4‡ 5. Sc4‡ 5. T‡ 5. c×b3‡ 5. c×b3‡ 5. Sbc4‡ 5. Sc4‡
	2. ... K×e5 2. ... D×e5 2. ... L×a5/Ta8 2. ... b×c2/Rd8 etc.	3. Sc4†, Kd4 3. Sc6†, Kc4 3. Sb6†, c×d6 3. Sc3†, c×d6		
	[ 2. ... b×c2 3. Sxc7†! od. 2. ... Rd8 3. Sf6†! ]			
	2. ... T/L/S×g4 etc.			
		3. Sc6†, Kc4	4. Se3†/S×b6†	5. c×b3‡
1. ... T×g4	2. S×e3, f×e3 2. ... K×e5 2. ... Td8	3. Td6†, c×d6 3. Sac4† 3. S×g4†	4. Sc6† 4. Dd2‡ 4. D/T ‡	5. De2‡
1. ... S×g4	2. Td6, K×e5 2. ... D×e5 2. ... S×e5 2. ... L×a5/Ta8 2. ... b×c2	3. Sc4†, Kf5 3. ... Kd4 3. Sc6† 3. S×c7‡ 3. T×e4† 3. Sc6†, Kd3	4. D×f4‡ 4. S×c7† 4. De2‡ 4. D×f4‡ 4. S×f4†/S×c7†	5. c×b3/ /De2‡
		[ 3. S×e3†! ]		
	2. ... S×f2	3. Sc6†, Kc4	4. S×b6/S×b3 †	5. ‡
		[ 3. Se7†! ]		
	2. ... e×f2	3. Sc6†, Kc4	4. S×b6†/Se3†	5. ‡
1. ... Sf3	2. Td6 etc. ähnlich wie vorstehend, oder 2. T×e4†, K×d5	3. D×f3, L×a5/b×c2/Dc3/Dd4 3. ... ~	4. Te6†/c4† 4. c4‡	5. ‡
	2. ... K×e4	3. D×f3†	4. D×f4	5. c4‡
1. ... L×g4	2. D×f4, D×e5	3. D×e3†	4. c4‡	
1. ... Se6	2. T×e6, D×e5!	3. De2, D×e6 3. ... L×a5 3. ... D×d5 3. ... ~	4. Dd1† 4. Dd1† 4. c3‡ 4. Dc4‡	5. Sc4‡ 5. c×b3/T ‡

	2. ... fxe6/f5/bxc2	3. Sc6†	4. De2‡	
	2. ... Lxa5/~	3. Txe4†	4. c4‡	
1. ... Dxe5	2. c3†, Kxd5	3. c4†, Kd4	4. Sxb3†	5. De2‡
	[ 2. De1! ]			
1. ... Kxe5	2. Dxf4†, Kd4	3. Tc4†, Kxd5	4. Dxe4†	5. Tc6‡
		[ 3. Sc3! ]		
	2. ... Kxd5	3. c4†	4. Td6†	5. Dxd6‡
1. ... f5	2. Dxf4, Lxa5	3. Dxe3†, Kxe5	4. Dc3†	5. Dc5‡
	2. ... Lc5	3. Sxb3†	4. ‡	
	2. ... bxc2	3. Sb3†	4. Tc3‡	
	2. ... Dxe5	3. Dxe3† etc.		
1. ... Df6	2. Sxf6, Kxe5!	3. Sc4†, Kd4	4. c3†	5. D ‡
1. ..., Dh6	2. Sf6 etc. [ 2. Sxf4! ]			
	2. ... ~	3. Td5/Txe4‡		
1. ... g7g6 [???	2. Td6 etc. wie im Hauptspiel			
[ 1. ... g5	2. Sxe3!	1. ... f6	2. Dxf4! ]	
1. ... Lxa5	2. c3†, Kxe5	3. Dxf4†, Kxd5	4. Tc5‡	
1. ... Te8	2. Sxb6, Kxe5	3. Sac4†	4. c3†	5. De2‡
	2. Td6, Kxe5	3. Dxf4†	4. Sxc7‡	
1. ..., Ta8/~	2. Tc4†, Kxe5	3. Dxf4†, Kxd5	4. Dxe4†	5. Tc6‡
	[ 1. Tc5	1. Dxh4 ]		

Die Gefahr einer Nebenlösung für diese variantenreiche Opferkombination liegt bei den mehrfachen Angriffschancen der weissen Steine ziemlich nahe. Einzelne Nebenvariante lassen zweifellos eine mehrfache Erledigung zu, eine Umgehung des Hauptspiels haben wir jedoch nicht finden können. Weder 1. Td6 oder Tc5 noch 1. Sxe3 noch 1. De1 oder Dxf3† noch ein anderer Zug scheint zum Ziel zu führen. Indessen – habent sua fata libelli!

### III. 1. Db4

1. ... dxc5	2. Dd2, bxc4	3. Sb5!, cxd3	4. Sxc7†	5. Df4‡
		3. ... cxb5/Sxb5	4. Lxc4†	5. b3/ /Df4/Dh6‡
		3. ... h6	4. Lxc4†	5. Sa3/ /Df4 ‡
		3. ... Ke6	4. De3†	5. De7/ /De4 ‡
		3. ... Tf1/~	4. Dg5†	5. Lxc4/ /Dxf5 ‡
	2. ... Sxb2	3. Df4, bxc4/Sxc4	4. De4†	5. D/S ‡
		3. ... Sxd3	4. Se3‡	

- |                      |               |                            |              |         |
|----------------------|---------------|----------------------------|--------------|---------|
|                      | 2. ... Kxd4   | 3. De3†                    | 4. D †       |         |
|                      | 2. ... cxd4   | 3. Dg5†                    | 4. Df5/De5‡  |         |
|                      | 2. ... ~      | 3. Dg5† resp. De3/Df4 etc. |              |         |
| 1. ... Kxd4          | 2. Se5†, Kxe5 | 3. De4†, Kf6               | 4. De7‡      |         |
|                      | 2. ... Kd5    | 3. De4†                    | 4. Sd7/Sg4 † |         |
|                      | 2. ... Ke3    | 3. Df4‡                    |              |         |
| 1. ... bxc4          | 2. Dxc4†, Ke5 | 3. Sf3†, Kf6               | 4. Df7‡      |         |
| 1. ... Tfi/Td1       | 2. Se3†, Ke5  | 3. Sf3†, Txf3              | 4. De4†      | 5. De7‡ |
|                      |               | 3. ... Kf6                 | 4. Dd4†/Df4† | 5. †    |
| 1. ... Sc8/Sxc5 etc. |               |                            |              |         |
|                      | 2. Se3†, Ke5  | 3. Sf3†, Kf6               | 4. Dd4†      | 5. †    |
|                      |               | 3. ... Ke6                 | 4. Lf5†      | 5. Sd4‡ |

Nicht geht:

- |              |                 |                              |                  |
|--------------|-----------------|------------------------------|------------------|
| 1. Dxc7, Sc8 | 2. Sb3/Se6, Tfi | 3. Se3†, Ke5 [ Ke6 ! ], oder |                  |
| 1. Db4, dxc5 | 2. Se3†, Kd6    | 3. Sdf5†, Ke6                | 4. Dh4, Sc8      |
|              |                 |                              | 4. De4†/Df4, Kf6 |
|              |                 | 3. Sxb5†, cxb5               | 4. Df4†, Ke6     |

In dem entstehenden Thurm e1 liegt eine Positionsschwäche. Es könnte noch ein zweiter schwarzer Thurm auf a1 beigefügt werden, was aber doch nicht ökonomisch sein möchte.

112. 1. Dd2
- |            |               |                  |               |                                     |
|------------|---------------|------------------|---------------|-------------------------------------|
| 1. ... h6! | 2. Sf2, Kg3   | 3. Sxe4†, Kf4    | 4. Sg3!, Kxg3 | 5. Sefi‡                            |
|            |               |                  | 4. ... Kxe5   | 5. Sxg4‡                            |
|            |               |                  | 4. ... Bxg3   | 5. Dd4‡                             |
|            |               |                  | 4. ... dxe5   | 5. Df2/<br>/Sef5/Sfi‡ triple coup!! |
|            |               | 3. ... Kh2       | 4. g3†        | 5. Dg2‡                             |
|            | 2. ... Kxe5   | 3. Sfxg4†, Kf4   | 4. Db4        | 5. Dxd6‡                            |
|            | 2. ... Lg3    | 3. Sexg4†, Kf5   | 4. Sxh6†      | 5. Sfg4‡                            |
|            |               | 3. ... e3        | 4. Dd4†/Dxe3† | 5. †                                |
|            | 2. ... dxe5   | 3. Sfd1!, d6/Lg3 | 4. Sc3        | 5. Se2/Sfi‡                         |
|            |               | 3. ... Le1       | 4. Dxe1       | 5. Df2/Dfi‡                         |
|            |               | 3. ... g3/Lg3    | 4. De2        | 5. D(x)g4‡                          |
|            |               | 3. ... Kg3       | 4. Sfi‡       |                                     |
|            | 2. ... Lxf2   | 3. Dxf2†, Kxe5   | 4. Kc3        | 5. Df5‡                             |
|            | 2. ... g3     | 3. Sh3†          | 4. Dc3‡       |                                     |
| 1. ... Le1 | 2. Dxe1, Kxe5 | 3. Dfi, Kd4      | 4. Sxg4!      | 5. Dc4‡                             |
|            |               | 3. ... ~         | 4. Kc3        | 5. †                                |
|            | 2. ... ~      | 3. Df2/Dfi†      | 4. Kc3        | 5. †                                |
| 1. ... Lg3 | 2. Sc4†, Kf5! | 3. Sde3†, Kf4    | 4. De2/Dd1    | 5. †                                |

- |             |              |               |            |            |
|-------------|--------------|---------------|------------|------------|
| 1. ... Lf2  | 2. D×f2†     | 3. Kc3        | 4. ‡       |            |
| 1. ... g3   | 2. Sc4†, Kg4 | 3. De2†, ~    | 4. Sde3(†) | 5. D(×)g4‡ |
|             | 2. ... Kf5   | 3. Sde3† etc. |            |            |
|             | 2. ... e3    | 3. Dd4†       | 4. ‡       |            |
| 1. ... K×e5 | 2. Dc3†      | 3. Df6†       | 4. D×d6‡   |            |
| 1. ... d×e5 | 2. Sc3       | 3. ‡          |            |            |
| 1. ... Kg3  | 2. Sfi‡      |               |            |            |

Das Stück bietet mit verhältnismässig geringen Mitteln zahlreiche und theilweise schwierige Varianten mit vorherrschenden Tempoziügen. Der weisse Bauer b2 ist nothwendig, um die ohne ihn mögliche Nebenlösung 1. Sc3, K×e5 (od. Kg3 [?]) 2. Df1 etc. zu verhindern. Der Prüfung des Löser möge anheimgestellt bleiben, ob nicht die beiden weissen Bauern b2 und b3 dadurch entbehrlich werden, dass anstatt derselben ein weiterer weisser Bauer auf a4 gesetzt wird. Die Stellung der Dame auf c1 würde hiermit zwar etwas freier, dagegen die oben ausgeführte Variante 1. Dc2, Le1 durch ein andere, werthlose Spielweise ersetzt werden

---

Das Diagramme auf dem Titel giebt eine einfache, nicht sehr schwierige Aufgabe, welche nur anziehen, nicht prunken möchte. Die Lösung überlassen wir dem geneigten Leser, welcher sich von der ungewöhnlichen, aber nach unser Auffassung des Schachproblems genügend präzisen Fassung der Forderung nicht abschrecken lassen möge. Wir hätte die letztere, - immer noch bestimmt genug - auch leidiglich auf die beste Erledigung der gegebenen Position durch Weiss im Anzuge stellen können.

[ *Matt in 4 Züge durch 1. Sb6* ]



## Nachträge und Berichtigungen.

Zu Seite 12 Zeile 1 u. f. von oben.

Dass die *kürzeste* Erledigung einer Position zugleich die *beste* ist, ergibt sich aus dem allgemeinen Princip der Oekonomie. In dem Aufwand von 5 Zügen für eine schon mit dem 4. Zuge erzwingbare Matführung liegt sachlich stets eine Verschwendung, mag auch der vorsichtige Parthiespieler nicht selten den sicheren längeren Weg dem nicht klar erkannten kürzeren vorziehen. *Vollständig* ist die Erledigung einer Position, wenn sämtliche der Vertheidigung zu Gebot stehenden Gegenzüge innerhalb der kürzest erzwingbaren Matführung als unzureichend nachgewiesen sind. Die Forderung eines Eingehens auf alle denkbaren längeren und längsten, d. h. schlechteren und schlechtesten Spielweisen dagegen liegt dem concisen Problem um so ferner, als hiermit in der That eine endlose Aufgabe gestellt würde.

Zu Seite 16 Zeile 4 u. f. von oben.

Die Zulässigkeit der Wahl eines stärkeren weissen Steins anstatt des an sich für die Lösung genügenden schwächeren für Zwecke der Verführung u. s. w. möchten wir, was im Text nicht deutlich hervortritt, ausdrücklich auf Ausnahmefälle beschränken. Für die Regel lassen sich derartige poetische Lizenzen mit dem allgemeinen Gesetz der Oekonomie nicht vereinigen. Dagegen scheint uns die Rücksicht auf eine freiere Gestaltung der Idee oder auch auf Besserung von Positionsmängeln in einzelnen zutreffenden Fällen eine Abweichung von der Strenge des Principis der Oekonomie zu rechtfertigen — z. B. die Wahl eines Läufers statt des an sich genügenden Bauern behufs Vermeidung eines unschönen Doppel- oder Triple-Bauern u. s. w.

Zu Seite 25 Anmerkung 2.



Zwei Probleme in 6 und 7 Zügen von dem ausgezeichneten Problempraktiker J. Berger in Graz, dem Sieger in verschiedenen Problemturnieren, sind neuerdings in der deutschen Schachzeitung, Septemberheft von 1877 veröffentlicht. Doch erkennt auch dieser Meister den Fünffzüger ausdrücklich als die normale Grenze der heutigen Problemkunst an.

Zu Seite 31 nach der Ueberschrift.

Dass die Wegnahme feindlicher Steine und die räumliche Einschränkung des Gegners für den Endzweck des Spiels nicht von gleicher Bedeutung sind, bedarf kaum der Hervorhebung; erstere ist nur Mittel zur Herbeiführung der letzteren, wie ja die ganze Tendenz des Spiels nicht auf Wegnahme, sondern auf absolute Einengung des feindlichen Königs geht. Für die Charakterisirung der einzelnen Züge aber war diese Unterscheidung, wie im Text geschehen, hervorzuheben.

Zu Seite 41 und 42.

Die Betrachtung des Tempozugs von der hier hervorgekehrten Seite, nämlich als eines Drohzugs mit über die Zügezahl des Problems hinausgehender Drohung hat für uns in sofern Werth, als sich hieraus einerseits der Vorzug der höheren Feinheit des Tempozugs vor dem Drohzug unter gleichen sonstigen, das Schwierigkeitsmoment beeinflussenden Verhältnissen, andererseits eine Rechtfertigung der, soviel wir wissen, von Lehner zuerst ausgesprochenen Meinung ergibt, dass Drohung und Zugzwang nicht von vorne herein absolute Gegensätze ausdrücken, sondern ein und derselbe Zug unter Umständen beide Momente in sich vereinigt; vergl. Anmerkung 1 zu Seite 43. Zulässig ist diese Betrachtungsweise des Tempozugs in allen den Fällen, wo durch den Tempozug selbst erst eine Position herbeigeführt wird, welche bei angenommenem Zugverzicht des Gegners eine Materzwingung in grösserer Zögezahl als derjenigen der Problemlösung gestattet. Es trifft diess nicht allein bei zurechtstellenden, sondern auch bei rein abwartenden Tempozügen viel häufiger zu, als man ohne nähere Prüfung anzunehmen geneigt sein wird. Z. B. droht ein rein abwartender Tempozug, ausgeführt durch eine Figur, welche ungestraft auf ihr früheres Feld zurückkehren kann, stets mit der Rückkehr auf dieses Feld. Vergl. den ersten Zug zu Diagramm 3 und 4, und den dritten Zug zu Diagramm 51; in Diagramm 3 droht mit 1.

Lf7 — 2. Lg8, in Diagramm 4 mit 1. Kel — 2. Kd1 und in Diagramm 51 mit 3. La8 — 4. Lc6. Der Tempozug droht hier mit einem Tempozug, aber er droht eben doch.

Zu Seite 89.

Bei Bearbeitung von Diagramm 82 hatten wir längere Zeit den weissen Bauer der H-linie auf h2 (statt h3), ferner noch einen weiteren weissen Bauer auf a6 und 2 weitere schwarze Bauern auf d6 und e7 stehen. Diese Stellung ergäbe mancherlei Varianten mit mehrfachen Doppelzügen, der schwarze Bauer e7 würde eine ohne ihn mögliche, aber schwer zu findende Nebenlösung verhindern; sie leidet aber an einem wesentlichen und nicht zu beseitigenden Mangel. Für den Freund von Konstruktionsstudien mag ihre Prüfung vielleicht einiges Interesse bieten. Eine einfachere aber an Varianten ärmere Darstellung der Idee gäbe folgende Position:

Weiss Ke7, Dd2, Sb6, e2, Ba5, b2.

Schwarz Kf3, La2, Sd8, Bb3, c6, d6.

Mat in 5 Zügen.