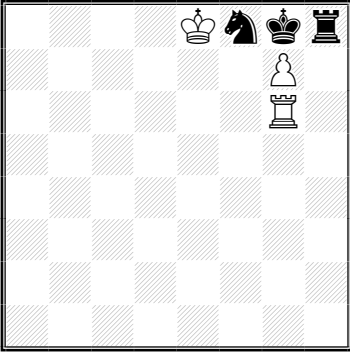
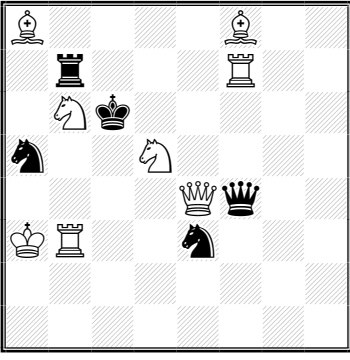
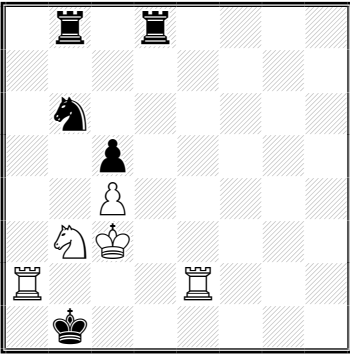
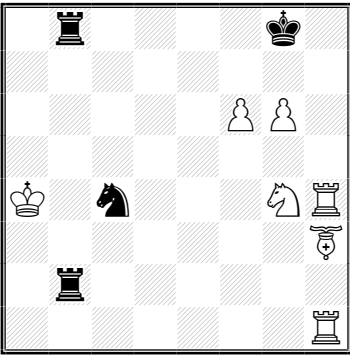
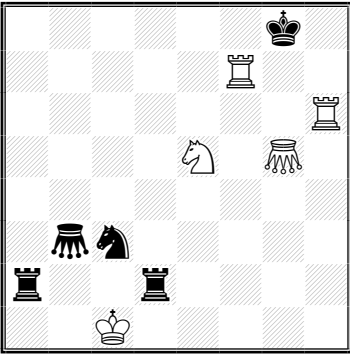
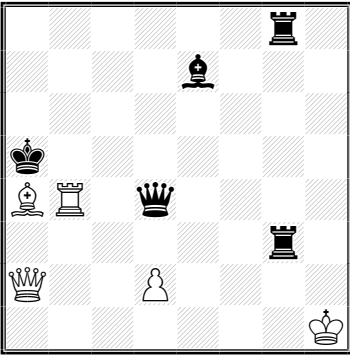
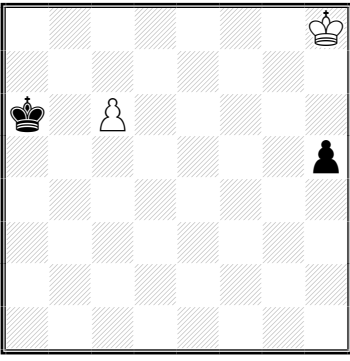
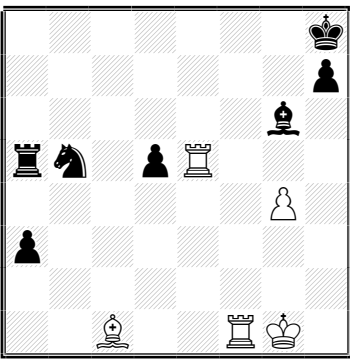
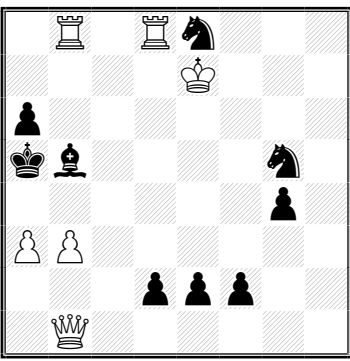
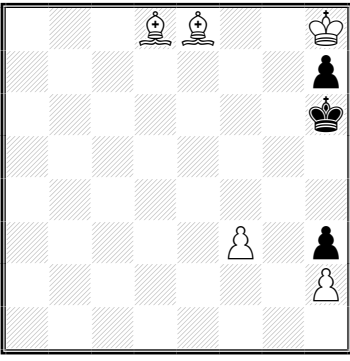
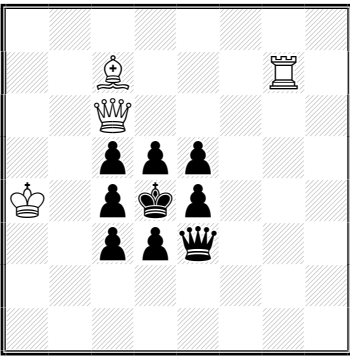
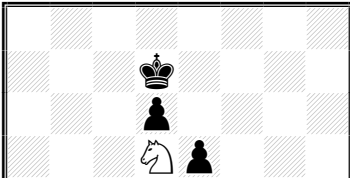
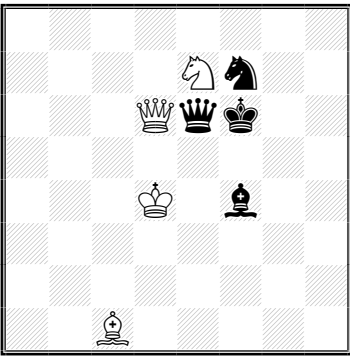
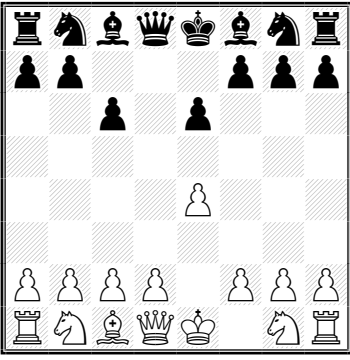


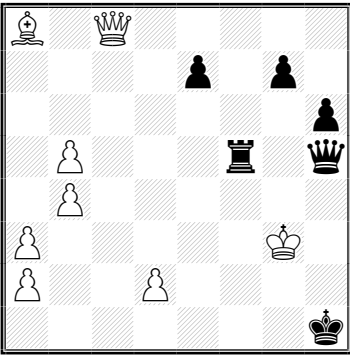
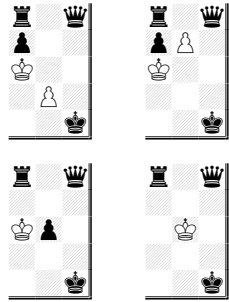
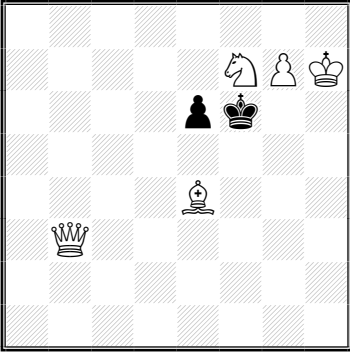
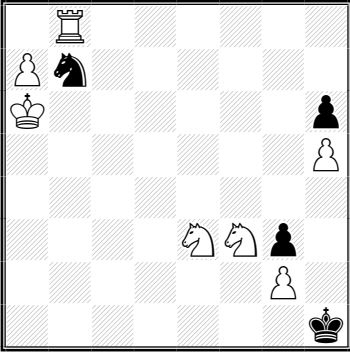
<p><b>1</b></p>	<p>Wolfgang Erben Übungen zu „Höhere Mathematik 1“, 1997</p>  <p>Matt in einem Zuge</p>	<p><b>THEMEN:</b> Matt, Unterverwandlung, Mattaufgaben. <b>MOTIVATION:</b> Knobeln</p> <p><b>Mattaufgabe:</b> Es soll nicht irgendwie gewonnen werden, sondern in der angegebenen Zügezahl.</p>	<p>Entstanden für einen Kurs „Schach im Kindergarten“, Gechingen, etwa 1994. Die im Skript vorgesehenen Aufgaben waren für die Besten zu einfach.</p>	<p>1.gxf8S#. Keine Lösung ist das zwei-zügige Matt 1.g7xf8D(L)+? Kh7! 2.Th6# Es handelt sich um eine sogenannte <b>Verführung</b>.</p>
<p><b>2</b></p>	<p>J. Perkins Chess, November 1950</p>  <p>Matt in einem Zuge</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Vermittlung von Grundkenntnissen, Spaß. <b>THEMEN:</b> Abwehr von Schachgeboten, Matt, Bret-tumfassender Überblick, Mattaufgaben.</p>	<p>Aus „Rund um das Schachbrett“ von Karl Fabel.</p>	<p>1.De8# Es scheitern insbesondere 1.Lxb7+ Sxb7! 1.Tc7+ Dxc7! 1.De6+ Dd6+! 1.Se7+ Kc7(d6)</p>
<p><b>3</b></p>	<p>Abu'n Na'am 9. Jahrhundert</p>  <p>Schwarz zieht und gewinnt</p>	<p><b>THEMEN:</b> Opferserie, Historie. <b>MOTIVATION:</b> Ältestes, komplett überliefertes Schachproblem. Schon hundert Jahre früher – das heißt von Anbeginn an – wurden aber im Schach Aufgaben <b>komponiert</b>, also künstlerisch erschaffen.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasemann.</p>	<p>1.Sa4+ Txa4 2.Txb3+ Kxb3 3.Td3# (Muster matt)</p> <p><b>Muster matt</b> (→ Juni 2010): Besonders ästhetisches Mattbild. Dem schwarzen König ist jedes Feld aus genau einem Grunde verwehrt und – mit eventueller Ausnahme von König und Bauern – wirken alle weißen Figuren mit.</p>

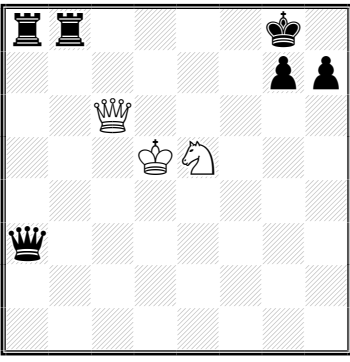
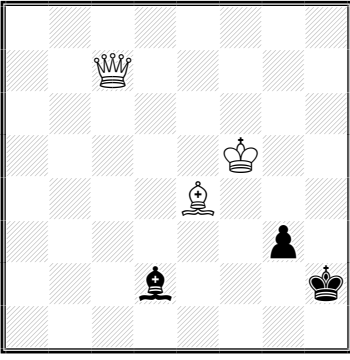
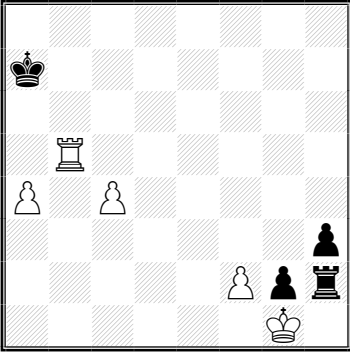
<p>4</p>	<p>Arabisch 9. Jahrhundert</p>  <p>Weiß zieht und gewinnt</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß, Historie. <b>THEMEN:</b> Beschäftigungslenkung.</p> <p><b>Matt der Dilaram</b> Nach einer Legende soll die Stellung in einer Partie entstanden sein, bei der die schöne <i>Dilaram</i> ihrem Ehegespons, einem spielbesessenen Edelmann, als Einsatz gedient hat. <i>Dilaram</i> soll hier ihrem ratlosen Manne zugerufen haben: „Opfere die Türme, nicht mich!“.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasemann.</p> <p>An Stelle des Läufers stand früher (der) <b>Alfil</b> (al fil, arabisch: der Elefant). Er hüpfte schräg in alle Richtungen in das übernächste Feld. Der Alfil auf h3 kann also nach f1 oder f5 ziehen. Im chinesischen Schach (<b>Xiangqi</b>) gibt es noch heute Elefanten. Dort können sie aber nicht springen. Von h3 könnte ein „chinesischer“ Elefant also nach f1, wegen des blockierenden Steines auf g4 aber nicht nach f5.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Th8+ Kxh8</li> <li>2.Af5+ Th2</li> <li>3.Txh2+ Kg8</li> <li>4.Th8+ Kxh8</li> <li>5.g7+ Kg8</li> <li>6.Sh6#</li> </ol> <p><b>Beschäftigungslenkung</b> (→ Rochade Württemberg, August 2010): Tempogewinn-Kombination, bei der Weiß durch bloße Beschäftigung von Schwarz die Stellungsverbesserung einer seiner Figuren erreicht.</p>
<p>5</p>	<p>Arabisch</p>  <p>Weiß zieht und gewinnt</p>	<p><b>THEMEN:</b> Analoge Varianten <b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Historie.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasemann.</p> <p>An Stelle der Dame gab es bis ins Mittelalter den <b>Fers</b> (Wesir). Er zog und wirkte immer nur ins nächste schräge Feld. Der weiße Fers kann demnach nur nach f4, f6 und h4, der schwarze nach a4, c2 und c4. Im chinesischen Schach (<b>Xiangqi</b>) gibt es noch immer eine Figur dieser Gangart, den Mandarin.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Tg6+ Kh8</li> <li>2.Tf8+ Kh7</li> <li>3.Th6+ Kg7</li> <li>4.Ff6+! Kxh6/f8</li> <li>5.Th8#</li> </ol>
<p>6</p>	<p>Peter August d'Orville Problèmes, Nürnberg 1842</p>  <p>#6</p>	<p><b>THEMEN:</b> Mattjagd, Mattaufgaben. <b>MOTIVATION:</b> Spaß.</p> <p><b>#n</b> (also #1, #2, #3, ...): Sehr gebräuchliche Abkürzung für Matt in der angegebenen Zügezahl. <b>Mehrzüger</b> (→ Rochade Württemberg, Juni 2010): Mattaufgabe in vier oder mehr Zügen.</p>	<p>Aus „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachspiels“ von Josef Breuer.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ld7+ Kxb4</li> <li>2.Da4+ Kc5</li> <li>3.Db5+ Kd6</li> <li>4.Dc6+ Ke5</li> <li>5.De6+ Kf4</li> <li>6.Df5#</li> </ol>

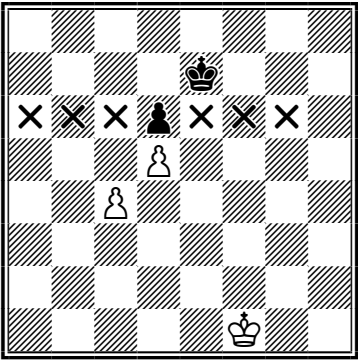
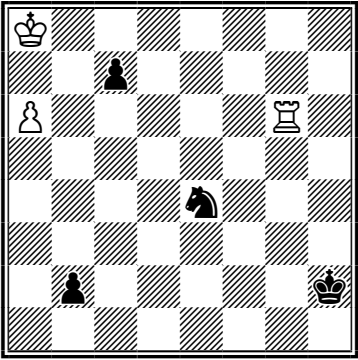
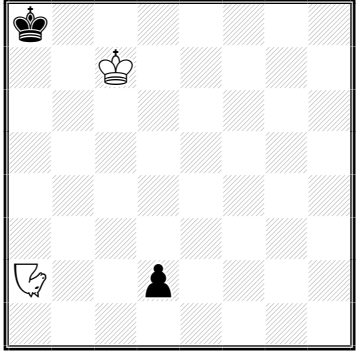
7	<p style="text-align: center;">Richard Réti Kagan's Neueste Schachnachrichten, 1921</p>  <p style="text-align: center;">Remis</p>	<p><b>THEMA:</b> Quadrat-Regel <b>MOTIVATION:</b> Allgemeinbildung</p> <p>Die <b>Réti-Studie</b> dient in jedem guten Endspiel-Lehrbuch zur Verdeutlichung der <i>Quadrat-Regel</i>, und zwar gerade deshalb, weil sie dieser Regel eklatant zu widersprechen scheint. Der schwarze König steht im Quadrat des weißen Bauern und kann letzteren jederzeit zweizügig erobern. Dem weißen König fehlen hierzu (trotz Anzugs-Recht) gleich zwei Züge.</p>	<p>Die Réti-Studie findet sich (unter vielen anderen) in „Richard Réti: Sämtliche Studien“ von Dr. Arthur Mandler, meinem Lieblings-Endspielbuch „Praktische Endspiele“ von P. Keres, der Endspiel-Bibel „Lehr- und Handbuch der Endspiele“ von A. Chéron, sowie dem kleinen aber feinen Übungsbuch „The Penguin Book of Chess Positions“ von H. Alexander. (→ Rochade Württemberg, Mai 2010)</p>	<p>Die meines Erachtens beste Lösungs-Beschreibung gibt <b>Keres</b>: „<b>1.Kg7! h4 2.Kf6 Kb6</b>. Ein <b>Tempo</b> hat Weiß schon gewonnen, denn Schwarz ist zu diesem, Zeit verlierenden Königszug gezwungen. Nach 2... h3 3.Ke7 h2 4.c7 würden beide Bauern gleichzeitig in die Dame gelangen und die Partie wäre remis. [...] <b>3.Ke5!</b> Der feinste Zug in der Lösung. Weiß droht jetzt, mit 4.Kf4 den h-Bauern abzufangen, so dass Schwarz keine Wahl hat. <b>3... h3 4.Kd6 h2 5.c7 h1D c8D</b> mit klarer Remisstellung.“</p>
8	<p style="text-align: center;">Erocole del Rio in Lolli: Osservazioni, Bologna 1763</p>  <p style="text-align: center;">Matt in 5 Zügen (5+7)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Undeckbare Drohungen, Mattaufgaben, Block. <b>MOTIVATION:</b> Spaß, Staunen.</p> <p>In Klammern angegebene Zahlen unter dem Diagramm geben zur Kontrolle die Anzahl der weißen und schwarzen Steine an.</p>	<p>Aus „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachspiels“ von Josef Breuer. (→ Rochade Württemberg, Juni 2010) Zum Sieg ausreichen würde auch 1.Txd5. Als Gewinnstudie wäre die Aufgabe also <b>nebenlös</b>ig. Natürlich könnte dies leicht – etwa durch einen zusätzlichen schwarzen Bauern auf c6 – verhindert werden. Die Darstellung der Idee – <b>Selbstblock</b> mit Bauernmatt – würde durch die krampfhafteste Präsentation als Studie aber nicht verbessert.</p>	<p>Nur auf eine Weise kann der schwarze König <b>in 5 Zügen</b> matt gesetzt werden: <b>1.Tf8+! Kg7 2.Lh6+ Kxh6</b> und nun der <b>stille Zug 3.Tg8!!</b>. Er droht, mit <b>4.Th5+</b> die Blockade <b>Lxh5</b> zu erzwingen und durch <b>5.g5#</b> matt zu setzen. Dies könnte nur durch 3... Lf5 verhindert werden, was aber ebenfalls zu Matt in 5 führt: 4.Txf5 ~ 5.Th5#.</p>
9	<p style="text-align: center;">Adolf Anderssen Illustrated London News, 1846</p>  <p style="text-align: center;">Matt in 5 Zügen</p>	<p><b>THEMEN:</b> Undeckbare Drohungen. <b>MOTIVATION:</b> Spaß, Staunen.</p>	<p>Aus „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachspiels“ von Josef Breuer. (→ Rochade Württemberg, Juni 2010)</p>	<p>Der Hauptplan ist Td4, gefolgt von Ta4+ und b4#. Der Kraftzug <b>1.De1!</b> blockiert den gefährlichen Bauern und verschafft Weiß die Luft zum entscheidenden Schlag. Schwarz nimmt am besten mit dem d-Bauern <b>dx1D</b>, um direkt das Feld b4 zu decken. Trotzdem gibt es nach <b>2.Td4!</b> keine wirkungsvolle Verteidigung gegen <b>3.Ta4+ Lxa4 4.b4+ Dxb4 5.axb4#</b>.</p>

<p><b>10</b></p>	<p>Adolf Anderssen Aufgaben für Schachspieler, 1842</p>  <p>Matt in 4 Zügen (5+3)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Abzugsschach. <b>MOTIVATION:</b> Spaß, Staunen.</p>	<p>Die Aufgabe findet sich (unter anderen) in „Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems“ von Josef Breuer, „Problemschach – Alphabetisch geordnete Begriffsübersicht“ von Werner Sidler, „Problemschach – 407 Aufgaben und Studien“ von Karl-Heinz Siehdnrl, Fritz Hoffmann, Günter Schiller und Manfred Zucker.</p> <p>(→ Rochade Württemberg, Juli 2010)</p>	<p><b>1.Lh5! Kxh5 2.Kg7 h6 3.Kf6!</b> (Anderssen-Verstellung) <b>Kh4 4.Kg6#</b> (Abzugsschach, Anderssen-Matt).</p> <p>Es geht um eine <b>Anderssen-Verstellung</b> (oder <b>Anderssen-Matt</b>), ein zweizügiges Manöver, bestehend aus einer pattverhütenden <b>Verstellung</b> eines weißen Langschrittlers gefolgt von einem Abzugsschach.</p>
<p><b>11</b></p>	<p><b>Übung 1:</b> Miroslav Havel 4. Preis, Lidové noviny, 1923</p>  <p>Matt in 3 Zügen (4+9)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Hineinziehungsopfer, Mattaufgaben. <b>MOTIVATION:</b> Spaß.</p> <p>In dieser lustigen, an ein Kegelspiel erinnernde Stellung stellt der unscheinbare Schlüsselzug <b>1.Tg6!</b> gleich drei <b>Drohungen</b> auf. Durch <b>1... c2</b>, <b>1... d2</b> und <b>1... D~</b> kann Schwarz jeweils zwei davon parieren. Reizvoll ist die völlige Analogie der drei <b>Varianten</b>.</p> <p><b>TIPP:</b> <b>Hineinziehungen</b> durch Damen- und Läuferopfer bilden den „Dosenöffner“, „um an die Sardine d4 heranzukommen“.</p>	<p>Aus „Schach für Nussknacker“ von Friedrich Chlubna.</p> <p>(→ Rochade Württemberg, September 2010)</p>	<p><b>1.Tg6!</b> droht <b>Dxc5+</b>, <b>Dxd5+</b> und <b>Lxe5+</b>. <b>1... c2 2.Lxe5+! Kxe5 3.Df6#, 1... d2 2.Dxd5+! Kxd5 3.Td6#, 1... D~ 2.Dxc5+! Kxc5 3.Lb6#.</b></p>
<p><b>12</b></p>	<p>Wolfgang Erben Rochade Württemberg, 2010</p>  <p>Matt in 2 Zügen</p> <p>Die rechts neben dem Brett angegebenen Steine (Dame und Läufer) dürfen von Weiß statt eines normalen Zuges eingesetzt werden. Alle nicht gezeigten Steine sind <b>in der Hand</b> von Schwarz.</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß. <b>THEMEN:</b> Hineinziehungsopfer.</p> <p><b>TIPP:</b> Stünde der König auf c8 oder e8, könnte Weiß durch Einsetzen der Dame direkt Matt setzen: <b>D*c7#</b> bzw. <b>D*e7#</b>. In der Diagramm-Stellung darf nach <b>1.L*c8+</b> oder <b>1.L*e8+</b> der König den Läufer deshalb nicht schlagen und auch sonst nicht an den Rand: <b>1... K(x)c8 2.D*c7#, 1... Kd8 2.D*d7#, 1... K(x)e8 2.D*e7#.</b></p>	<p>Im japanischen Schach (<b>Shogi</b>) wechseln geschlagene Figuren in die Armee des Gegners. Sie dürfen – wie in dieser Aufgabe – später statt eines normalen Zuges an einer (fast) beliebigen freien Stelle eingesetzt werden.</p> <p>(→ Rochade Württemberg, Oktober 2010)</p>	<p><b>1.L*c8+? Kc6 2.D*c4+</b> wird pariert durch das Einsetzen eines beliebigen Steines auf c5, etwa <b>2... L*c5</b>. Erfolgreich ist nur <b>1.L*e8+! Ke6 2.D*f7#.</b></p> <p>Das gezeigte Opfer im ersten Zug ist ein besonders wichtiges Schema im Shogi, gerade auch in Partien.</p>

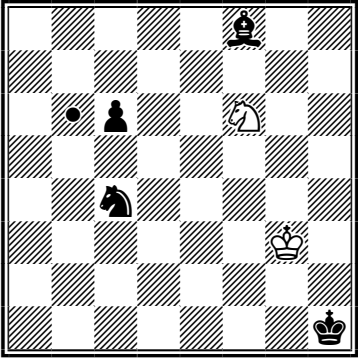
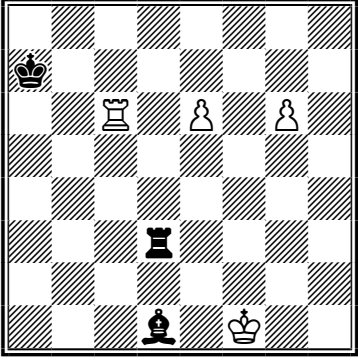
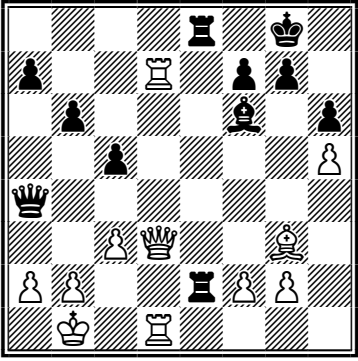
<p><b>13</b></p>	<p>Eine Partie begann skandinavisch <b>1.e4 d5</b> und zwei Züge später war Weiß Matt. Wie kam das ? Es gibt hierfür nur eine einzige Möglichkeit und natürlich muss Weiß dabei kräftig mithelfen.</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß. <b>THEMEN:</b> Mattbilder, Hinführung Hilfsmatt, Knobeln.  <b>Hilfsmatt:</b> Weiß und Schwarz kooperieren, um den schwarzen König matt zu setzen. Bei Hilfsmatt-Aufgaben beginnt üblicherweise Schwarz.</p>	<p>(→ Rochade Württemberg, Dezember 2010)  <b>BEMERKUNG:</b> Das <b>Narrenmatt</b> ist ein Hilfsmatt des weißen Königs in zwei Zügen aus der Grundstellung. Eine Lösung ist <b>1.f4 e5 2.g4 Dh4#</b>. Weiß kann aber statt f4 auch f3 ziehen, Schwarz statt e5 auch e6. Zudem kann Weiß auch zuerst mit dem g- und dann mit dem f-Bauern ziehen. Insgesamt gibt es damit acht Lösungen.</p>	<p>Die Partie endete mit 2.exd5 Dxd5 3.Ke2 De4#.</p>
<p><b>14</b></p>	<p>Pál Benkő 3. ehrende Erwähnung, Schach-Echo, 1970</p>  <p>Hilfsmatt in 2 Zügen (4+4) a) Diagramm b) Lc1 → f1</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung. <b>THEMEN:</b> Mattbilder, Hilfsmatt, Knobeln.  <b>TIPP:</b> “[...] ein ganz schön schlitzohriges Stück. Man meint, mit der starken weißen Dame und schwarzer Hilfe könne es doch keine Kunst sein, in zwei Zügen irgendein Matt zusammen zu basteln. Vergebliche Mühe! Die Dame nützt nicht nur nichts, sie stört sogar!“.</p>	<p>Aus „Schach für Nussknacker“ von Friedrich Chlubna. (→ Rochade Württemberg, Dezember 2010)  Hier handelt es sich um <b>Zwillinge</b>, also zwei Probleme mit geringfügig voneinander abweichenden Stellungen (a und b). Die Veränderung besteht im Versetzen des <u>Läufers</u> von c1 nach f1.</p>	<p>Beim Hilfsmatt werden die schwarzen Züge immer zuerst notiert: a) 1.Sxd6! Kd3 2.Ke5 Lb2#. b) 1.Dxd6+! Sd5+ 2.Ke6 Lh3#.</p>
<p><b>15</b></p>	<p>Tibor Orban Lob, Die Schwalbe 1976</p>  <p>Beweispartie in 4 Zügen (15+15)</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß. <b>THEMEN:</b> Knobeln.  Eine <b>Beweispartie</b> ist eine Partie, welche von der Grundstellung zur angegebenen Stellung führt. Hier soll dies in genau vier Zügen geschehen.  <b>TIPP:</b> Der weiße Läufer wird nicht von einem Bauern geschlagen. „Eine teuflische Falle.“</p>	<p>Aus „Eigenartige Schachprobleme“ von Werner Keym. (→ Rochade Württemberg, Mai 2011)</p>	<p><b>1.e4 e6 2.Lb5</b> ist noch wie gehabt, aber nun der Hammer <b>2... Ke7! 3.Lxd7 c6 4.Le8 Kxe8</b>.  Die Stellung kann auf einfache Weise in drei Zügen entstehen, etwa durch <b>1.e4 c6/e6 2.Lb5 e6/c6 3.Lxc6 dxc6</b>. Die Lösung wäre dann aber nicht eindeutig, weil die Reihenfolge von c6 und e6 gleichgültig ist und statt Lb5 völlig entsprechend auch Lc4 ginge: <b>1.e4 c6/e6 2.Lc4 e6/c6 3.Lxe6 dxe6</b>.</p>

<p><b>16</b></p>	<p>Samuel Loyd US Chess Association, 1891</p>  <p>Welches war der letzte Zug? (8+6)</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß. <b>THEMEN:</b> En-Passant, Knobeln.</p>	<p>Aus „Eigenartige Schachprobleme“ von Werner Keym. (→ Rochade Württemberg, Juni 2011)</p>	<p>Der letzte Zug war <b>Kf3xBg3</b>. Zuvor erfolgte der en passant Schlag f4xg3. Und so entsteht dies:</p> 
<p><b>17</b></p>	<p>Dr. Hermann von Gottschall Deutsche Schachzeitung, 1892</p>  <p>Matt in 2 Zügen</p>	<p><b>THEMEN:</b> Mattbilder, Varianten, Unterverwandlung.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasemann.</p>	<p>1.Lf5! (droht 2.Dxe6#) 1... exf5 2.g8S# 1... Kxf5 2.Df3#</p>
<p><b>18</b></p>	<p>Theodor Siers, Herbert Wittwer British Chess Federation, 1936</p>  <p>Matt in 4 Zügen</p>	<p><b>THEMEN:</b> Unterverwandlung, Zugzwang. <b>MOTIVATION:</b> Spaß, Staunen.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasemann.</p>	<p>1.a8S!! Sc5+ 2.Ka7 Sb7! (2... Sb3 Tb4 nebst 3.Tb1# oder 3.Th4#) 3.Sc7! S~ 4.Tb1# Nach 1.a8D? (oder T oder L) hat Weiß auf 2... Sb7 keinen Abwartezug.</p>

<p>19</p>	<p>Lucena 1497</p>  <p>Weiß gewinnt</p>	<p><b>THEMEN:</b> Mattbilder. <b>MOTIVATION:</b> Historie.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Anfänger“ von Herbert Grasmann.</p> <p>In der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts hatte sich das Schachspiel in Europa ausgebreitet. Dort hat man die kurzschrittigen Figuren Fil und Fers durch den langbeinigen Läufer und die gewaltige Dame ersetzt.</p>	<p>1.De6+ Kh8 (1... Kf8? Df7#) 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8 (3... Kf8 Df7#) 4.Dg8+ Txg8 5.Sf7# Das <b>erstickte Matt</b>.</p>
<p>20</p>	<p>Emil Plesnivý Lidové listy, 1944</p>  <p>Matt in 3 Zügen</p>	<p><b>THEMEN:</b> Bahnung. <b>TIPP:</b> „Die Dame muss vor den Läufer auf die weißfeldrige Diagonale manövriert werden.“ Dazu muss der Läufer entlang seiner Wirkungslinie zurückziehen. Er muss für die Dame <b>bahnen</b>.</p>	<p>Aus „Schach ohne Partner für Könner“ von Herbert Grasmann.</p>	<p>1.Lb7! (droht 2.Dc6 nebst 3.Dg2# oder 3.Dh1#) Dagegen hilft nur 1... Kg1 2.Dxg3+ Kf1 3.La6# Wegen dieser Variante wäre 1.La8? falsch.</p>
<p>21</p>	<p>Siegfried Hornecker Mat plus, 2008</p>  <p>a) s#4    b) h#4</p>	<p><b>THEMEN:</b> Hilfsmatt, Selbstmatt. <b>MOTIVATION:</b> Abwechslung.</p> <p>s#4 bzw. h#4 bedeutet Selbstmatt bzw. Hilfsmatt in 4 Zügen. <b>Selbstmatt:</b> Schwarz wird gezwungen, den Weißen in der angegebenen Zügezahl Matt zu setzen.</p>	<p>Aus der Datenbank pdb (P1080151).</p>	<p>a) Selbstmatt 1.c5 Ka8/a6 2.c6 Ka7 3.c7 Ka8/a6 4.c8S Th1# b) Hilfsmatt 1.Ka8 Kxh2 2.g1T c5 3.Tg8 c6 4.Tb8 Ta5# <b>BEMERKUNG:</b> In der pdb ist wohl ein Fehler. Da heißt es beim Selbstmatt nämlich 4.c8D.</p>

22	<p>F. Dedrle</p>  <p>Weiß am Zuge gewinnt</p>	<p><b>THEMEN:</b> Grenzbereich, Fernopposition, virtuelle Opposition.</p>	<p>Aus „Lehr- und Handbuch der Endspiele, zweiter Band“ von André Chéron (Berlin, 1952). (→ Rochade Württemberg, November 2011)</p>	<p>Schwarz am Zuge, Remis:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1... Kf7!</li> <li>2.Kg2 Kg8</li> <li>3.Kh3(!) Kf7!</li> <li>(3... Kh7?</li> <li>4.c5! dxc5</li> <li>5.d6 +-)</li> </ol> <p>Weiß am Zuge:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Ke1? Ke8!</li> <li>1.Kg2! Kf6</li> <li>2.Kf2! Ke7</li> <li>3.Kg3 Kf7</li> <li>4.Kf3! Kf6</li> <li>5.Kf4! Ke7</li> <li>6.Kg5 Kf7</li> <li>7.Kf5!</li> </ol>
23	<p>Hermann Mattison Jaunakas Zinas, 1930</p>  <p>Remis (3+4)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Patt im Endspiel. <b>MOTIVATION:</b> Staunen.</p>	<p>Aus dem Studienlösungsturnier der Schwalbe 2011. (→ Rochade Württemberg, Dezember 2011)</p> <p><b>Schwalbe:</b> Deutsche Vereinigung für Problemschach. Die Schwalbe (<a href="http://www.dieschwalbe.de">www.dieschwalbe.de</a>) ist – im Rang eines Landesverbandes – Mitglied im <b>Deutschen Schachbund</b>. Im Jahresbeitrag (35€, im ersten Jahr 20€) ist der Bezug der Zeitschrift inklusive eventueller Sonderhefte enthalten.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.a7 Kh1</li> <li>(1... b1D?</li> <li>2.Tg2+!)</li> <li>2.Tg3!! b1D</li> <li>(2.Tg8 b1D</li> <li>3.Tb8 Dd3!)</li> <li>3.Tb3 Dc2(Da2)</li> <li>4.Tb1+ Kg2(Kh2)</li> <li>5.Tb2(+) D:b2</li> <li>patt</li> </ol>
24	<p>Herbert H. Birkle Problemkiste XII/1989</p>  <p>Hilfsmatt in 2 Zügen (2+2)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Märchenfiguren. <b>MOTIVATION:</b> Vorausberechnung von Springerzügen.</p> <p>Der <b>Nachtreiter</b> basiert auf dem Springer. Er darf aber in einem einzelnen Zug mehrere Springerzüge in der gleichen Richtung nacheinander machen, genau in dem Sinne wie eine Dame in einem einzigen Zug mehrere Königszüge machen kann.</p> <p>In Diagrammen wird ein Nachtreiter mit einem auf dem Kopf stehenden Springer dargestellt.</p>	<p>Aus „Umwandlungen in Märchenfiguren“ von Elmar Bartel, Erich Bartel und Hans Gruber (EDITIONS feenschach – phenix, Aachen, 1993) (→ SchachZeitung Württemberg, Januar 2012)</p> <p><b>TIPP:</b> Schwarz übernimmt die Aufgabe, das Feld a7 zu blockieren. Er beginnt mit 1.d1N. Die Umwandlung in einen Nachtreiter ist erlaubt, weil sich ein Nachtreiter auf dem Brett befindet. Der zweite schwarze Zug ist 2.Na7. Weiß muss <i>nur</i> noch in 2 Zügen Schach geben.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.d1N Ne4</li> <li>2.Na7 Nd2#</li> </ol>



<p>25</p>	<p>R. J. Millour Spezialpreis, Europe Échecs, 1966</p>  <p>Matt in 2 Zügen (2+4)</p>	<p><b>MOTIVATION:</b> Abwechslung, Spaß, Förderung von Kreativität und Vorstellungsvermögen, Gefühl für geometrische Konstellationen.</p> <p>Ein <b>Imitator</b> ist eine Märchenfigur, die keine Farbe hat und auch nicht selbständig zieht, sondern wie ein Schatten die Bewegung jedes ziehenden Steines mitmacht. Der Imitator wird immer in die gleiche Richtung und gleich weit bewegt wie der ziehende Stein. Gelingt der Imitator dabei auf ein besetztes Feld oder über den Brettrand hinaus, so ist der betreffende Zug illegal.</p>	<p>Aus „Le Guide des Échecs“ von Nicolas Giffard und Alan Biénabe (Éditions Robert Laffont, 1993). (→ SchachZeitung Württemberg, Mai 2012)</p> <p><b>Münzschach:</b> eine interessante Variante im Parteschach. Dabei wird der Imitator durch eine Münze dargestellt. Im Unterschied zum Imitator darf die Münze generell springen. Die Position der Münze zu Spielbeginn ist nicht ganz einheitlich festgelegt. Üblich sind e3 oder e4 oder ein beliebiges Feld im Zentrum.</p>	<p>1.Kh2[Ic5]! 1... Se5[Ie6]+ 2.Sd5[Ic5]# 1... Sd6[Ic7]+ 2.Se4[Ic5]# 1... Sb6[Ib7]+ 2.Sg4[Ic5]# 1... Sa5[Ia6]+ 2.Sh5[Ic5]# 1... Sa3[Ia4]+ 2.Sh7[Ic5]# 1... Sb2[Ib3]+ 2.Sg8[Ic5]# 1... Sd2[Ic3]+ 2.Se8[Ic5]# 1... Se3[Ie4]+ 2.Sd7[Ic5]#.</p>
<p>26</p>	<p>Pál Benkő 1. Preis, Magyar Sakkelet, 1977</p>  <p>Weiß gewinnt (4+3)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Nowotny-Verstellung.</p> <p><b>MOTIVATION:</b> Verstellungen, Vergleich von Komposition und praktischem Spiel (Nr. 27).</p>	<p>Aus „Wspólne idee: Kompozycja – gra praktyczna“ von Jan Rusinek (Biuletyn miesięcznika szachy, 9/33, Warschau 1987). (→ SchachZeitung Württemberg, Februar 2013)</p>	<p>1.e7! Te3 2.g7 Lb3 3.Tc7+! Ka6 (3.Te6? Txe6 4.g8D Lc4+! 5.Kf2 Te2+ 6.Kf3/f1 Lxg8 7.Kxe2 Lf7 =) 4.Kf2! Te5/e4 5.Tc6+ K~ (z.B. Ka7) 6.Te6 Txe6 7.g8D Tf6+ 8.Kg1 Lxg8 9.e8D +-</p>
<p>27</p>	<p>London, 1982 Anthony Miles (2565) – Craig Prichett (2410)</p>  <p>Weiß am Zuge (11+11)</p>	<p><b>THEMEN:</b> Nowotny-Verstellung.</p> <p><b>MOTIVATION:</b> Verstellungen, Vergleich von Komposition (Nr. 26) und praktischem Spiel.</p>	<p>Aus „Wspólne idee: Kompozycja – gra praktyczna“ von Jan Rusinek (Biuletyn miesięcznika szachy, 9/33, Warschau 1987). (→ SchachZeitung Württemberg, Februar 2013)</p>	<p>Einleitung: 31.Ka1 c4 32.Dd5 Lxc3? (32... Dc2! -+) 33.Dxf7+ Kh8? (33... Kh7! 34.Le5! Dxd7! 35.Dxd7 Lxe5! =) Finale: 34.Le5!!</p>