

150
Schachkuriositäten

Gesammelt

von

Problematicus

Mit 151 Diagrammen



Leipzig
Verlag von Veit & Comp.
1910

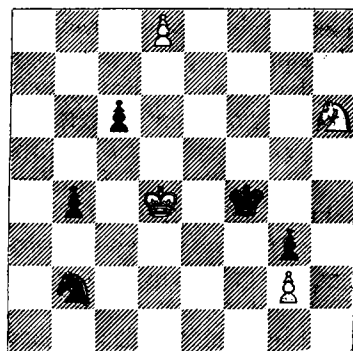
Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Vorwort

Es ist im Grunde genommen recht sonderbar, daß der Deutsche, der sonst mit neuen Worten und Begriffen so rasch bei der Hand ist, bis auf den heutigen Tag keine Bezeichnung ge- bzw. erfunden hat für das, was man in England und Amerika gemeinhin unter „Chess puzzles“ versteht. Eine erschöpfende Definition dieses Wortes zu geben, dürfte nicht ganz leicht fallen. Am zutreffendsten erklärt Dr. Freund als Schach-puzzles jene absonderlichen, häufig von dem Wesen der Aufgabe total abweichenden Bedingungsaufgaben, in denen irgend ein geistvoller, oft humoristischer Einfall verwirklicht wird. Negativ ausgedrückt, zählen darunter also jene Abnormitäten, welche den vier bekannten Aufgabenarten: Problem, Selbstmat, Studie und Bedingungs Aufgabe (im engeren Sinne) nicht oder nur schwer einverleibt werden können.

Dieses „Puzzle“ mit „Schachschere“ zu übersetzen, geht nicht gut an; denn dieser Begriff, der für uns nahezu identisch mit Schachkalauer geworden ist, erscheint im allgemeinen viel zu eng.

Ein Schachschere ist beispielsweise nebenstehender Kalauer von Labourdonneltzky.



Wie sind mittels ein und desselben Zuges beide Könige mat zu setzen?

Lösung: Man nimmt an Stelle des Bauern d8, der der Umwandlung harrt, die untere Hälfte eines weißen Springers, befestigt darauf die obere eines schwarzen und setzt dann mit diesem schwarz-weißen Springer durch Sd8—e6 die beiden Könige mat. Au! —

Dagegen wäre es eine unverdiente Herabsetzung, wenn man beispielsweise Nr. 103 nachstehender Sammlung, die an Tiefe der Konzeption manches erstklassige Problem aufwiegt, zum Scherz degradieren wollte. Ja für die weitaus meisten

Kompositionen dieses Werkchens, deren Lösung nach streng logischen Denkgesetzen zu erfolgen hat, und an denen man mit dem besten Willen nichts Komisches finden kann, die aber trotzdem zweifellos als richtige „Puzzles“ anzusprechen sind, ist der Name Schachscherz nicht angebracht.

Wollen wir also den Sammelbegriff Puzzles nicht direkt beibehalten, oder an dessen Stelle das uns etwas geläufigere italienische „Capriccio“ bzw. „Bizarrerie“ wählen, so bleibt uns nur übrig, für unsere Sammlung von Seitensprüngen auf dem Schachbrett den Gattungsnamen „Schachkuriositäten“ oder „Kuriosa“ (allerdings wieder ein Fremdwort) zu adoptieren, falls wir uns nicht für „Exzentrische Schachaufgaben“ als ebenso zutreffend entscheiden wollen.

Was nun diese Aufgabenart selbst betrifft, so wird niemand leugnen, daß ihr im großen Reiche der Schachpoesie, in dem das Problem weitaus dominiert, nur eine untergeordnete Bedeutung zukommt. Existenzberechtigung ist ihr aber deshalb ebensowenig wie dem geistvollen Selbstmat abzuspochen; das beweisen allein schon die vielen Freunde, welche derartige Kombinationen sich insbesondere im Auslande (wo man bereits vor dreißig Jahren diesbezügliche Turniere ausschrieb) erworben haben.

Der bekannte Selbstmatkomponist Hieron. Fischer schreibt einmal:

„Da aber alles Schöne auf der Welt seine Berechtigung hat, so gilt mein Lob nicht nur dem direkten Mat.“

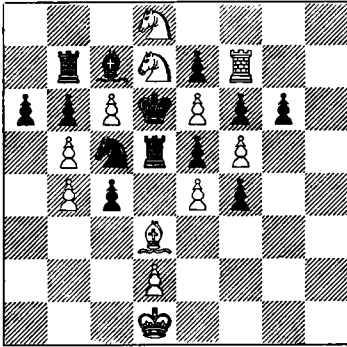
Und er hat recht, sehr recht; denn es ist immer das Zeichen einer gewissen Einseitigkeit, wenn man einherschreitend in den spanischen Stiefeln alter Gewohnheit eine bestimmte Aufgabenart auf Kosten der übrigen bevorzugt. Nicht darum handelt es sich, ob eine Aufgabe ein Problem, eine Studie oder ein Kuriosum ist, sondern allein um die Idee, die sie verkörpert. Ist diese gut, überraschend, tief, genial, was liegt daran, daß sie zugleich bizarr, exzentrisch erscheint!

Wer von diesem Gesichtspunkte aus das weite Feld der Schachaufgabe überblickt, dem wird sicherlich auch diese kleine Sammlung manche genußreiche Stunde bereiten.

Der Sammler.

1

A. B. Arnold
„Caissas Schloss“

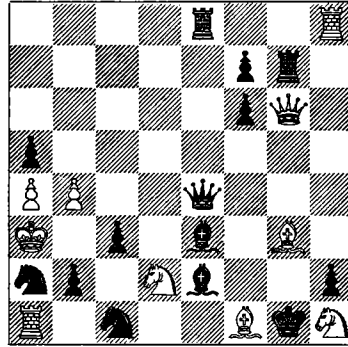


(12—13)

Weiß zieht und setzt in drei Zügen mat.

2

Jos. Ney Babson

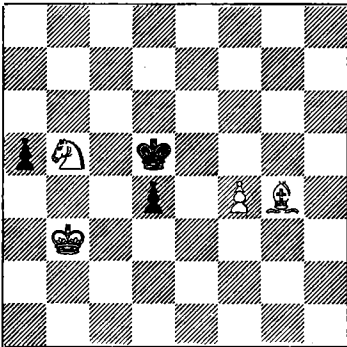


(10—14)

Wie viele Züge braucht Weiß, um Schwarz mat zu setzen?

3

W. J. Baird

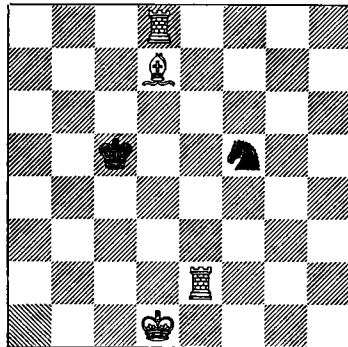


(4—3)

1. Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und macht einen anderen.
2. Schwarz zieht dann so, daß Weiß mit dem nächsten Zuge mat geben kann.

4

W. J. Baird



(4—2)

1. Weiß und Schwarz nehmen ihre letzten Züge zurück.
2. Schwarz zieht nun so, daß Weiß mit seinem zweiten Zuge mat setzen kann.

2

Dreißig Züge sind nötig.

1. Lg3×h2†, K×S. 2. Lb8†, T×T.
3. D×D†, Kg1. 4. D×L†, Kh1.
5. De4†, Kg1. 6. Dd4†, Kh1. 7. Dd5†, Kg1.
8. Dc5†, Kh1. 9. Dc6†, Kg1.
10. Db6†, Kh1. 11. Db7†, Kg1.
12. Da7†, Kh1. 13. Da8†, Lf3.
14. D×f3†, Kg1. 15. De3†, Kh1.
16. De4†, Kg1. 17. Dd4†, Kh1.
18. Dd5†, Kg1. 19. Dc5†, Kh1.
20. Dc6†, Kg1. 21. Db6†, Kh1.
22. Db7†, Kg1. 23. Da7†, Kh1.
24. Da8†, Kg1. 25. La7†, Kh2.
26. D×Th8†, Kg3. 27. Lb8†, Kg4.
28. D×Tg7†, Kh5. 29. Le2†, S×e2.
30. Th1‡.

Auf 29. ..., Kh4 folgt 30. Dg4‡.

Auf 28. ..., Kh4 folgt 29. Dh6†.

30. Lh3‡.

Auf 27. ..., Kf2 folgt 28. Dh4† usw.

1

1. Sd7×f6, e7×f6. 2. e6—e7!

4

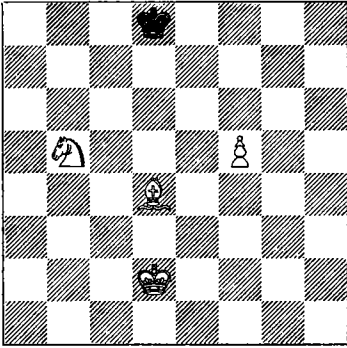
1. Weiß hatte Td2×Se2 gezogen. Setze beide Steine auf ihre Plätze zurück! 2. Der schwarze Springer e2 stand ursprünglich auf d4 und hatte auf e2 eine weiße Dame geschlagen. Stelle die frühere Position wieder her! 3. Schwarz zieht nun Sf5—d6. 4. Weiß zieht Lf5. 5. Schwarz zieht Kd5, und 6. Weiß setzt mit Db5‡. Die Schlußstellung bildet ein Kreuz.

3

Weiß hatte soeben Be3×Sf4 gezogen; statt dessen spielt er Be3×Bd4. Es folgt Sf4—e6, worauf Weiß mit Lf3‡ setzt.

5

J. Baird

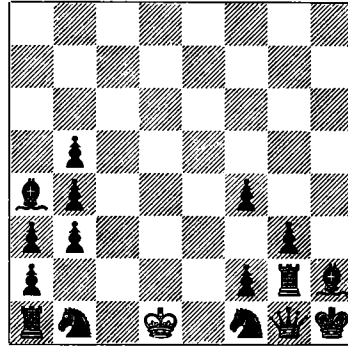


(4—1)

1. Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück und macht einen anderen.
2. Schwarz zieht so, daß Weiß im nächsten Zuge mat setzen kann.

6

Gustav von Broecker

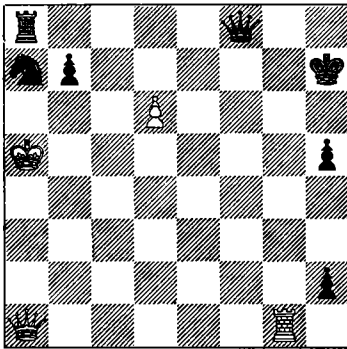


(1—16)

Weiß zieht und erzwingt Selbstmat in zwei Zügen.

7

J. Bruski
„Die Treppe“

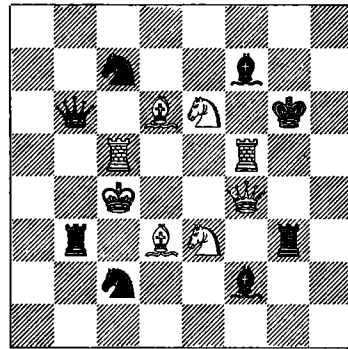


(4—7)

Weiß zieht und setzt in 22 Zügen mat.

8

J. Bürgin
„Das Viereck“



(8—8)

Weiß zieht und erzwingt Selbstmat in zwölf Zügen.

6

1. Kd1—c1, f4—f3. 2. Kd1—c1, ♯

5

1. Statt Sd6 × Lb5 zieht Weiß f5—f6.
2. Schwarz zieht Lb5—d7. 3. Weiß
setzt mit Lb6 ♯.

8

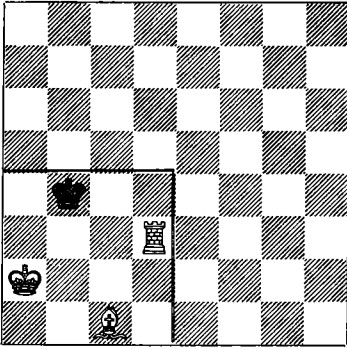
1. Tf5—g5†. 2. Tg8†. 3. Lf8†.
4. Df3†. 5. Sf5†. 6. Tg4†. 7. Tg1†.
8. Le7†. 9. Df2†. 10. Th1†.
11. Lf5†. 12. Df4†, ♯.

7

1. Da1—b1†. 2. Db2†. 3. Dc2†.
4. Dc3†. 5. Dd3†. 6. Dd4†. 7. De4†.
8. De5†. 9. Dh5†, Dh6. 10. Df5†.
11. De5†. 12. De4†. 13. Dd4†.
14. Dd3†. 15. Dc3†. 16. Dc2†.
17. Db2†. 18. Db7†. 19. Da8†,
Sc8. 20. D × c8†, Df8. 21. D × f8†.
22. Dg7†.

„Das n-Damenproblem¹ durch fünf Zweizüger illustriert.“

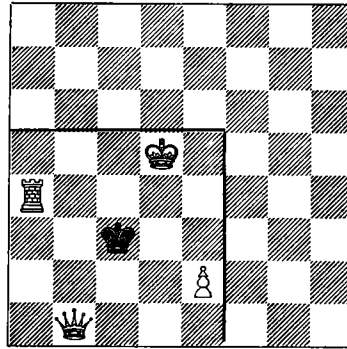
9
G. E. Carpenter
A



16 = 4² Felder; 4 Damen (3-1)

Weiß zieht und setzt in zwei Zügen mat.

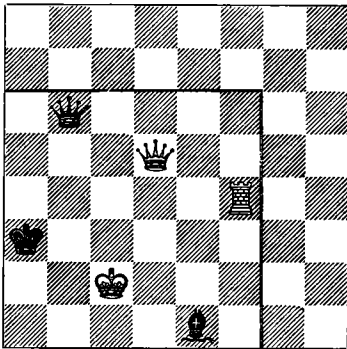
10
G. E. Carpenter
B



25 = 5² Felder; 5 Damen (4-1)

Weiß zieht und setzt in zwei Zügen mat.

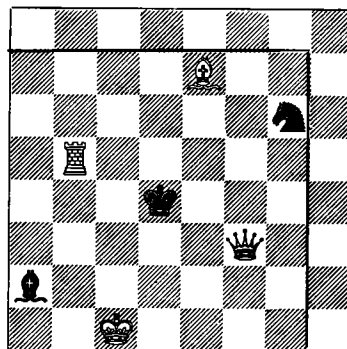
11
G. E. Carpenter
C



36 = 6² Felder; 6 Damen (3-3)

Weiß zieht und setzt in zwei Zügen mat.

12
G. E. Carpenter
D



7² = 49 Felder; 7 Damen (4-3)

Weiß zieht und setzt in zwei Zügen mat.

¹ Unter n-Damenproblem versteht man die Aufgabe, auf einem Schachbrette von n²Feldern nDamen so aufzustellen, daß keine zu einer anderen in Schlagrichtung steht. Dieses Problem ist wiederholt zum Gegenstand mathematischer Untersuchungen gemacht worden. Im vorliegenden Falle aber werden die Damen durch Steine aller Art vertreten.