

## Referat Problemschach

### Ausgabe 1:

#### Der Zweizüger und seine Bedeutung

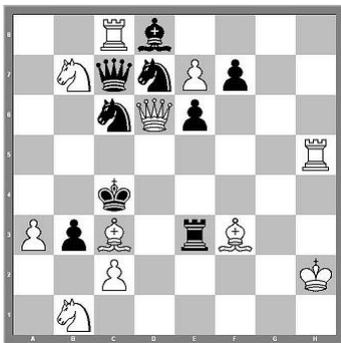
Als Referent für Problemschach sehe ich es als eine Verpflichtung an, die Welt des Problemschachs dem interessierten Leser und Löser anhand von Beispielen näher zu bringen. Zu mindestens möchte ich es in dem neuen Mitteilungsorgan des Badischen Schachverbands versuchen.

Beginnen wir mit dem Zweizüger und seine Entwicklung. Das Problemschach hat seine Wurzeln im 9. Jahrhundert und entwickelte sich aus den arabischen Mansuben. Definition: »**Variante lose Matt-Endspiele aus der Frühzeit des Problems, meist arabischer Herkunft. Gleiches Material; manchmal ist die mattzusetzende Partei sogar kräftemäßig überlegen; dramatischer Ablauf (Schach und Schlagzüge).**« (K. Lindörfer – Großes Schach-Lexikon).

Durch die langen Jahrhunderte wurde diese Art der Problem-Darstellung beibehalten. Somit ist es erklärlich, dass die Frühzeit des Kunstschachs, die in die erste Hälfte des vorigen Jahrhunderts fällt, der Zweizüger keine Rolle spielte. Wenn selbst der große und übermächtige Schachkritiker **Adolph Bayersdorfer** (7.6.1842-21.2.1901), folgende Aussage machte: »**Die Schachaufgabe als die wenigen geistreichen Zügen verdichtete Katastrophe der Partie**« so fanden vor seinen Augen nur solche Aufgaben eine Wertschätzung, die sich in langzügiger Darstellung präsentierten. Es waren meist Aufgaben die dem Löser einiges abverlangten. Da hatte der Zweizüger keinen Platz. Gibt es eine Kombination, die sich in einem Zug, dem Lösungszug erschöpfen kann? So veranlasste diese Art der Darstellung im Zweizüger, ihn zu einer erneuten vernichtenden Aussage. »**Ich kann den Zweizüger nicht als Problem anerkennen, auch dann nicht, wenn der Witz eines Loyd ihn erfüllt.**« Schon vor ihm hatte der gewaltige **Philipp Klett** (20.7.1833-1.10.1910) geschrieben: »**Man mag wohl fragen, ob der Zweizüger denn überhaupt noch ins eigentliche Problemgebiet gehöre**« (Das Schachproblem 1878). Deswegen behandelte die Altheutsche Problemschule den Zweizüger sehr stiefmütterlich. Die Neudeutsche und insbesondere die Böhmisches Schule pflegten mehr die Drei- und Mehrzüger. Man war der Meinung, dass die zwei Züge nicht ausreichen zur Darstellung strategischer Manöver und Kombinationen. Im Gegenteil, der Zweizüger wurde in der Böhmisches Schule fast völlig verbannt. Allerdings wenn die Böhmen einen Zweizüger komponierten waren es meist richtige Kleinode, weil die Böhmisches Schule besonders auf Modell-Matts Wert legten. Damit ist leicht erklärlich, dass sich die Neudeutsche Schule nicht im geringsten Maße, mit dem Zweizüger beschäftigte. Aber einen großen Komponisten muss man hervorheben, der sich in fast allen Problem-Bereichen auskannte, der **Freiherr Friedrich von Wardener** (23.4.1873-15.1.1964), der sich in seinen Problemen schon sehr früh mit der bekannten Zweizüger-Thematik wie Entfesselung, Bahnung und Verstellungen in einfacher Art beschäftigte. Im letzten Viertel des 19. Jahrhunderts pflegten besonders die englische und amerikanische Schule den Zweizüger. Dessen Feinheit darin bestand, möglichst viele Verführungen einzubauen. Durch die vielen Zweizüger-Turniere, die von den Besagten ausgeführt wurden, machte der Zweizüger langsam aber sicher Boden gut. Er erlebte eine richtige Blütezeit (wird fortgesetzt).

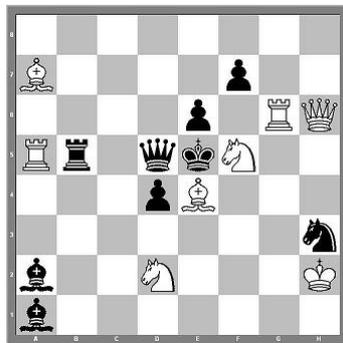
Beginnen wir mit dem **Buchstaben A**.

#### Nr. 1: E. E. Westbury



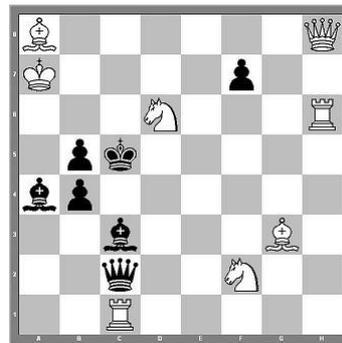
Matt in 2 Zügen

#### Nr. 2: A. Ellerman



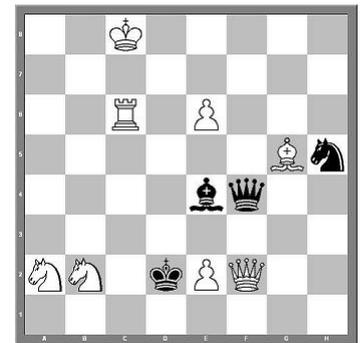
Matt in 2 Zügen

#### Nr. 3: G. Maleika



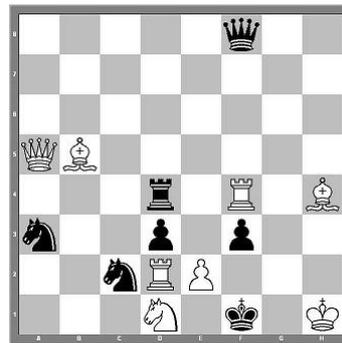
Matt in 2 Zügen

#### Nr. 4: R. L'Hermet



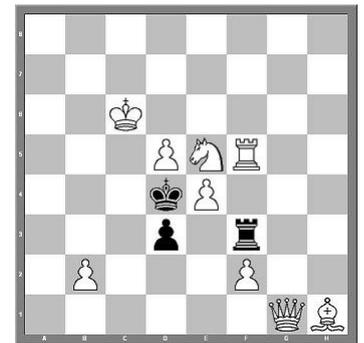
Matt in 2 Zügen

#### Nr. 5: F. Pachtl



Matt in 2 Zügen

#### Nr. 6: G. Bakcsi



Matt in 2 Zügen

Die ersten drei Probleme stehen für das **Ajec**-Thema.

Die Definition: »**Zwischen dem schwarzen König und dem diesem nächstehenden schwarzen halbfesselten Stein müssen in der Ausgangsstellung mindestens drei Felder Abstand bestehen, ferner muss einer der schwarzen halbfesselten Steine die Dame sein.**« (Udo Degener: Von Ajec bis Zappas).

**Nr. 1: Eric E. Westbury, Good Companion 1917-V, 1.Preis e.a.**

**1.Lf6 (droht 2.Sd2#)** –Te5 2.Dd3#, 1.–e5 2.Dd5#, 1.–Sde5 2.Dc5#, 1.–Sce5 2.Db4#, 1.–Da5 2.Dd4#, 1.–Td3 2.cxd3#, 1.–Te2+ 2.Lxe2#, 1.–Sxf6/Src5 2.T(x)c5#, 1.–Sd4 2.Sa5#, 1.–Dxd6+ 2.Sxd6#. Kreuzschach mit Entfesselung Thematik und dem besagten Ajec-Thema.

**Nr. 2: Arnoldo Ellerman, Good Companion 1920-III, 4.Preis**

**1.Dh4 (droht 2.Sf3#)** –Sg5/Sg1 2.Dg3#, 1.–Sf4 2.Df6#, 1.–Dxe4 2.Dxe4#, 1.–Db3 2.Lb8#, 1.–Tb2 2.Lxd4#, 1.–Tb3 2.Sc4#. Aufhebung der Halbfesselung durch das Ajec-Thema.

**Nr. 3: Gerhard Maleika, Die Schwalbe 1972**

**1.Th4 (droht 2.Dc8#)** –Df5 2.Dd4#, 1.–De4 2.Sfxe4#, 1.–Lxh8 2.Sd3#, 1.–Le5 2.Dxe5#. Klare Darstellung des besagten Themas.

Die restlichen drei Aufgaben zeigen das **Albino**-Thema

Die Definition: »**Die vier Zugmöglichkeiten eines auf der zweiten Reihe, aber nicht am Brettrand stehenden weißen Bauern. Diese können im Erstzug, in der Drohung oder im Mattzug auftreten.**« (Udo Degener: Von Ajec bis Zappas)

**Nr. 4: Rudolf L'Hermet, New York State Journal 1894, 1.Preis**

**1.Lh6! (Zugzwang)** –L~ 2.e4#, 1.–Lf3 2.exf3#, 1.–Ld3 2.exd3#, 1.–Dxh6/Dg5 2.e3#, 1.–S~ 2.Lxf4#, 1.–De3 2.Lxe3#. Schöner Warte-Zug mit Albino und zwei Verteidigungen 2.Grades.

**Nr. 5: Franz Pachtl, (Herbert Ahues gewidmet), Schach-Echo 1979, 3. Preis**

Die Thematischen Fehlversuche: 1.exd3? (2.Tf2#) aber 1.–Tb4!; 1.exf3? (2.Tf2#) aber 1.–Db4!; 1.e3? (2.Tf2#) aber 1.–Sb4!; es löst **1.e4! (2.Tf2#)** –Sb4 2.Se3#, 1.–Tb4 2.Lxd3#, 1.–Db4 2.Txf3#. 3x Verteidigung auf dem gleichen Feld (b4) als Albino dargestellt.

**Nr. 6: György Bakcsi, Schweizerische Schachzeitung 1987, 2.Preis**

**Satzspiele:** 1.–Txf2 2.Dxf2#, 1.–Txf5 2.f4#, 1.–Te3 2.fxe3#, 1.–Tf4 2.f3#, 1.–Tg3 2.fgx3#, 1.–Kxe4 2.Dg4#. Probespiel: 1.De1? (2.Db4#) –Txf2 2.Dxf2#, 1.–Txf5 2.Dc3#, aber 1.–d2!. 1.Dd1? (2.Da4#) –Kxe4/Txf2 2.Dxd3#, aber 1.–Txf5!. 1.Da1? (2.Da4#) –Txf2 2.Da7#, aber 1.–Kxe4!. Es löst **1.Dc1! (2.Dc4#)** –Txf2 2.Dc5#, 1.–Txf5 2.Dc3#, 1.–Kxe4 2.Df4#. Schönes Turmkreuz mit einem zusätzlichen **Zagoruiko** und dem Albino. (Zagoruiko: Definition: Die Matts auf mindestens zwei schwarze Züge wechseln in mindestens drei Phasen. 1.–a/b 2.A#/B#, 1.? 1.–a/b 2.C#/D#, 1.! 1.–a/b 2.E#/F#).