

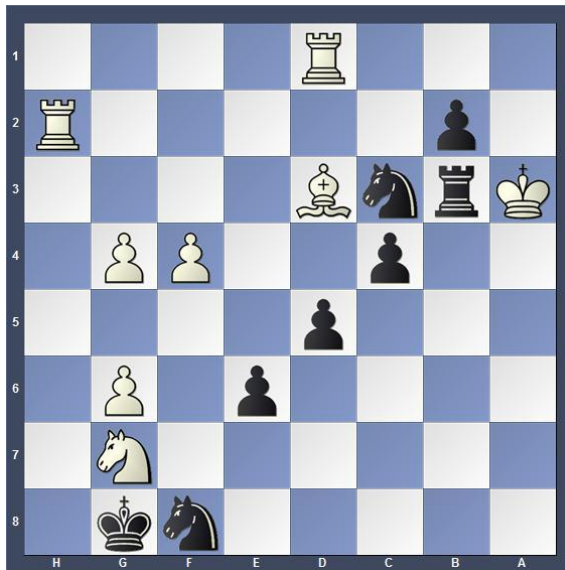
Lessing spielt Schach

Lösungen zu den Problemen des Monats April

1. Aufgabe:

Schwarz zieht seinen Springer von b5 auf c3. Dieser Springer bietet nun Schach. Weiß muss seinen König ziehen und hat dazu nur die Möglichkeit auf a3 zu setzen. Nun zieht schwarz seinen Turm von b8 auf b3. Schachmatt.

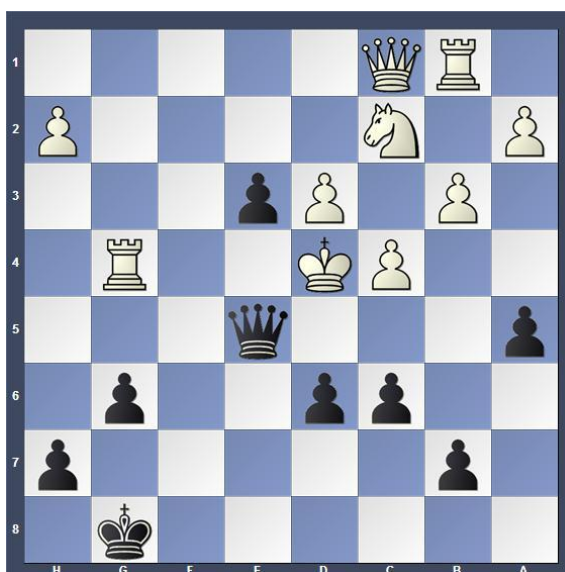
Die Schlussstellung sieht wie folgt aus:



2. Aufgabe:

Schwarz zieht seine Dame von h4 nach f2 und bietet Schach. Der weiße König muss ausweichen und zwar auf das Feld e4. Dieser König bekommt nochmals Schach geboten durch ein Ziehen der schwarzen Dame nach f5. Erneut ist der weiße König zum Ziehen gezwungen. Es bleibt ihm nur die Möglichkeit zum Schlagen des Läufers auf d4. Setzt nun die weiße Dame auf e5 dann ist das Schachmatt gelungen.

Die Schlussstellung sieht wie folgt aus:



3. Aufgabe:

Betrachtet man die Ausgangslage, dann stellt man einerseits fest, dass der weiße Spieler einen großen Materialvorteil hat. Jedoch steht der schwarze Bauer kurz vor der Möglichkeit der Umwandlung. Gelingt es dem schwarzen Spieler seinen Bauer auf die Reihe 1 zu ziehen, dann kann er diese Figur in eine beliebige andere Figur (Dame, Turm, Springer oder Läufer) umwandeln. Das birgt eine enorme Gefahr für den weißen Spieler. Andererseits lässt sich erkennen, dass in der momentanen Stellung der schwarze Spieler in seiner Bewegung sehr eingeengt sind. Der Bauer kann gar nicht und der König nur ein Feld nach links oder nach rechts ziehen. Schließlich fällt die symmetrische Stellung der weißen Springer und des Läufers zu den schwarzen Figuren auf.

Sollte der schwarze mit seinem ersten Zug den König auf c1 setzen und könnte er im zweiten Zug seinen Bauern umwandeln, dann könnte er mit der neuen Figur die Felder e1, f1, g1 und h1 (Umwandlung in Dame oder Turm) und das Feld f2 Umwandlung in einen Springer bedrohen. Weiß muss also, um ein Matt in 3 Züge zu erreichen, beachten, dass in diesem Fall sein König auf keinem dieser dann bedrohten Felder steht. Zum Spielbeginn steht er jedoch auf dem Feld g2. Der erste Zug des weißen Spielers sollte deshalb dazu dienen sich davor zu schützen, im zweiten Zug von Schwarz durch die Bauernumwandlung Schach geboten zu bekommen.

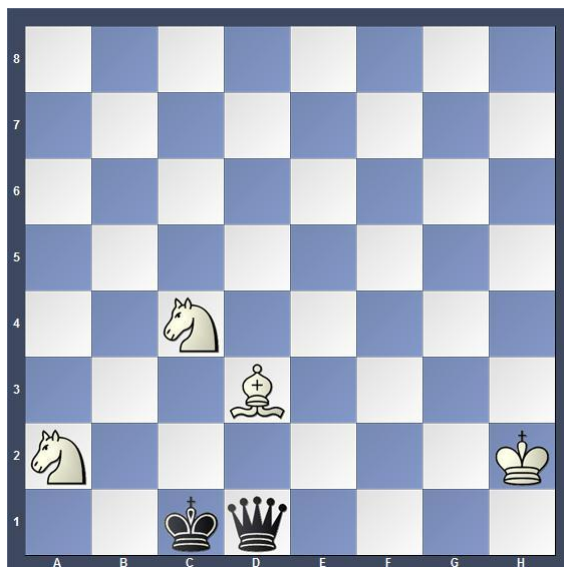
1. Zug: Der weiße König wird von g1 auf das sichere Feld h2 gezogen. (In der Variante wird deutlich, warum g2 nicht gewählt wird).

Schwarz muss seinen König ziehen. Dieser kann nur ein Feld auf derselben Reihe nach links oder rechts gehen. Aufgrund der symmetrischen Stellung der weißen Figuren bergen beide Züge dieselben Gefahren. Jedoch bietet der Zug nach ist es egal c1 die Möglichkeit mehr Felder nach einer Bauernumwandlung zu bedrohen. Der schwarze König zieht von d1 nach c1.

2. Zug: Nun wird der weiße Springer von e4 nach c3 gezogen. Hierdurch ist der schwarze König eingekleidet. Er kann keinen Zug mehr machen. Alle seine benachbarten Felder sind nun durch eine weiße Figur bedroht. Weiß muss seinen Bauern auf d1 vorziehen und kann ihn eine beliebige Figur (z.B. eine Dame) umwandeln, ohne dass der weiße König im Schach steht. Er wick schon mit dem ersten Zug dieser Gefahr aus.

3. Zug: Nun kann der weiße Spieler seinen finalen Zug durchführen. Der bewegungsunfähige schwarze König wird durch das Ziehen des Springers von c3 nach a2 Matt gesetzt.

Die Schlussstellung sieht wie folgt aus:



Variante:

1. Zug: Weiß setzt den König von g1 nach h2. Schwarz zieht nun seinen König von d1 nicht nach c1, sondern nach e1.
2. Zug: Der weiße Springer zieht von e4 nach e3. Schwarz muss seinen Bauer von d2 auf das Feld d2 setzen und wandelt beliebig um.
3. Zug: Weißer Springer von e3 nach g2. Nun steht der schwarze König im Schachmatt. Es wird deutlich, dass Weiß sich die Möglichkeit zum Mattsetzen im dritten Zug durch Setzen des Springers auf g2 nur eröffnet, wenn er nicht schon im ersten Zug seinen eigenen König dorthin setzt. Der erste Zug darf nicht sein, dass der König von g1 nach g2 zieht. Der weiße König muss im Zug von g1 auf h2 ziehen.