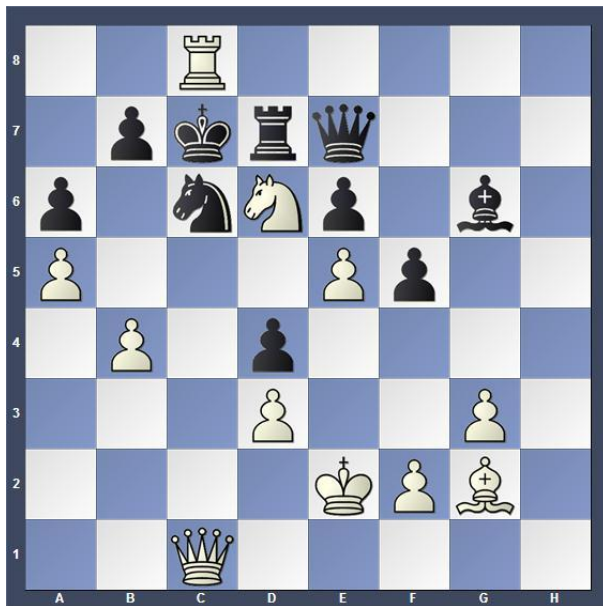


Lessing spielt Schach

Lösungen zu den Problemen des Monats Februar

1. Aufgabe:

1. Zug: Der weiße Turm zieht von h8 nach c8. Matt!
Die Schlussstellung sieht wie folgt aus:



2. Aufgabe:

1. Zug: Die weiße Dame zieht von f6 in die Ecke h8. Schach! Dort kann die Dame nicht geschlagen werden und es kann keine schwarze Figur zwischen die drohende weiße Dame und den schwarzen König gezogen werden. Schwarz muss seinen König bewegen. Das einzige Fluchtfeld für den König ist f7.
2. Zug: Der weiße Turm zieht von e6 nach f6. Matt!

Die Schlussstellung sieht wie folgt aus:



3. Aufgabe:

Diese Ausgangsstellung schreit förmlich nach einem Unentschieden. Ist doch das Material beider Spieler völlig ausgewogen und stehen sich die Bauern so schön symmetrisch gegenüber. Aber Weiß wird spätestens mit dem fünften Zug gesiegt haben.

Das Grundprinzip dieser Aufgabe besprachen wir vor einigen Wochen in der Oberstufengruppe der Schach-AG. Es geht hier um ein Bauernendspiel.

Ein genauer Blick auf das Brett zeigt, dass die beiden Könige in der „Opposition“ zueinander stehen. Betrachtet man noch die Bauernstellung, dann fällt auf, dass dem schwarzen König keine Flucht auf die siebte Reihe gelingen kann. Ein Durchbruch nach vorne ist ihm unmöglich. Es bietet sich somit ein „Grundreihenmatt“ an. Wenn es dem weißen Spieler gelingt auch nur einen seiner 3 Bauern (f, g oder h) auf die gegnerische Grundreihe durchzubringen und in eine Dame umzuwandeln, dann hat schwarz verloren! Das Problem spitzt sich also nun auf die Frage zu, wie es Weiß schaffen kann, einen dieser drei Bauern umzuwandeln.

1. Zug: Der weiße Bauer von g5 zieht nach g6. Schwarz muss nun diesen Bauern schlagen. Würde Schwarz den Bauern auf g6 nicht schlagen, dann würde dieser im nächsten Zug entweder den schwarzen f oder h Bauern schlagen und sich im übernächsten Zug in eine Dame umwandeln. Also: Schwarz muss den g-Bauern schlagen. Dazu kann Schwarz seinen f- oder h-Bauern verwenden. Wegen der symmetrischen Bauernstellung ist es tatsächlich egal, welchen dieser Bauern er zum Schlagen nutzt. Der schwarze Bauer von f7 schlägt den weißen Bauern auf g6.
2. Zug: Nun darf Weiß nicht mit dem Schlagen des schwarzen Bauern auf g6 antworten. Vielmehr ist nun der starke Zug: Weißer Bauer von h5 zieht nach h6. Jetzt kann Schwarz nur entweder den weißen h-Bauern oder den weißen f-Bauern schlagen. Der jeweils ungeschlagene Bauer kann sich umwandeln. Schwarz kann wählen, ob er nach dem vierten oder nach dem fünften Zug im Matt steht. Die längere Variante ist, wenn der schwarze Bauer auf g7 den weißen Bauern auf h6 schlägt.
3. Zug: Weißer Bauer zieht von f5 nach f6. Die schwarzen Bauern können diesen Freibauern nicht mehr stoppen. Aber auch der schwarze König wird zu spät am Umwandlungsfeld ankommen. Schwarzer König zieht von b8 nach c8.
4. Zug: Der weiße Bauer zieht von f6 nach f7. Der schwarze König zieht von c8 nach d8.
5. Zug: Der weiße Bauer zieht von f7 nach f8, hat die gegnerische Grundreihe erreicht und wandelt sich in eine Dame um. Matt!

Die Schlussstellung sieht so aus:

