

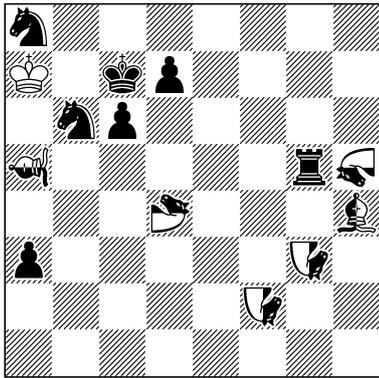
# Informalturnier Rochade Europa 2014/2015, Märchenschach

## *Preisbericht von Hans Gruber (Bobingen)*

I/2014: 2778, 2779. II/2014: 2784, 2785. III/2014: 2789, 2790, 2791. IV/2014: 2796, 2797. V/2014: 2802, 2803. VI/2014: 2808, 2809. VII/2014: 2813, 2814, 2815. VIII/2014: 2819, 2820, 2821. IX/2014: 2825, 2826, 2827. X/2014: 2831, 2832, 2833. XI/2014: 2837, 2838, 2839. XII/2014: 2843, 2844, 2845. I/2015: 2849, 2850, 2851.

Das Studium der 34 Aufgaben, die im Jahr 2014 sowie im Januarheft 2015 publiziert wurden, bereitete zwar einerseits Vergnügen, war aber andererseits getrübt durch die Nachricht, dass die lange Tradition der exzellent geführten und sehr gut bestückten Problemschachabteilung in der *Rochade Europa* nach einem Herausgeberwechsel abrupt beendet wurde. Leider bestimmen zumindest im Sektor gedruckter Publikationen heute Beweggründe das Handeln, die mit inhaltlichen oder gar historisch-kulturellen Gesichtspunkten nichts mehr oder nur noch wenig zu tun haben. Das „Sterben“ von Problemschachecken und -seiten greift um sich und wird beklagt – aber ich glaube nicht ohne weiteres an die These, dass das Problemschach keine Anhänger mehr findet und Nachwuchsprobleme hat. Vielleicht müssen wir die Modernisierung der Medienwelt nachvollziehen und weniger bei der sich verändernden – und rapide an Bedeutung verlierenden – Druckpresse geistig verharren: Internet-Spalten und Internet-Publikationen schießen wie Kraut aus dem Boden, und wir sollten Wege finden, die neuen Medien für das Problemschach zu nutzen. Trotzdem: Die fehlende Wertschätzung für das Problemschach in unseren Schachzeitingen hat *auch* mit einem Mangel an historischer Kenntnis und an analytischer Schärfe zu tun. Den Altvorderen waren die Werte wohl bekannt, die das Problemschach gegenüber dem Parteschach zu bieten hat, und es ist interessant, unter diesem Gesichtspunkt die Schrift „Über das Wesen des Schachproblems“ von Arthur Gehlert aus dem Jahr 1903 zu studieren, das – in einer allgemeinen Schachzeitung! – gerade die notwendige (von Gehlert radikal konzipierte) Abgrenzung des Problemschachs vom Parteschach begründete.

Gehlerts Gedanken sind auch für die Analyse eines modernen Phänomens der Schachkomposition von Interesse: Sie geben eine Handreichung für den Umgang mit (manchen Arten von) computergenerierten Problemen, denen manche Preisrichter skeptisch gegenüber stehen, ohne das Unwohlsein (das oft mit dem Staunen über Korrektheit, Zuglänge oder ein kraftaktartig dargestelltes Thema gepaart ist) ausdrücken zu können. Gehlerts Unterscheidungen zwischen Erfindung (geht von bekannten Ursachen auf unbekannte Wirkungen) und Konstruktion (geht von bekannten Ursachen auf bekannte Wirkungen) sowie zwischen Gedanke und Thema sind erhellend: „Leider liegt die Sache aber so, daß zwar jeder Problemgedanke ein Thema vorstellen, ein Thema aber recht gut ohne Problemgedanken bestehen kann.“ Ein Problemgedanke könne erst dann anerkannt werden, wenn die Potenzen Kraft, Raum und Zeit in ihm ausgedrückt seien. „Ein Thema ist aber schon da, wenn in ihm sich nur Raum und Kraft, oder nur Zeit und Kraft verbunden zeigen. Stellt die vier Läufer auf die vier Eckfelder des Brettes und verlangt vom Komponisten ein Problem, dessen Anfangsstellung die vier Läufer auf diesen vier Eckfeldern aufweisen soll, ohne etwas über die Züge zu bestimmen, so habt Ihr ihm ein Thema nur in Raum und Kraft, aber nicht einen vollendeten Problemgedanken gegeben.“ Die Bedeutung und die Feinheit jedes einzelnen Zuges – das ist es, was vielen computergenerierten Schachproblemen abgeht (es gibt Ausnahmen, beispielsweise die jüngsten von Torsten Linß computergenerierten Hilfsmatts). Die Spitzenstücke in diesem Turnier sind über derlei Gedanken weit erhaben, sie sind ohne Fehl und Tadel: Ungewöhnlich, dicht, mit Tiefgang und virtuos im Umgang mit den Märchenschachelementen. Sehen Sie selbst.

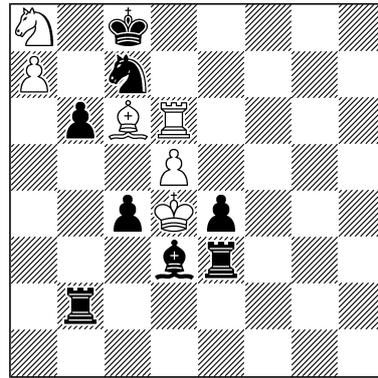
**1. Preis: 2802****Franz Pachl***Rochade Europa V/2014**Mirko Degenkolbe zum**50. Geburtstag gewidmet*

H#2 3.1;1.1 C+ 1+7+6

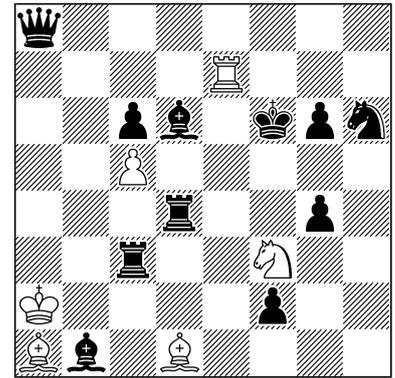
Take&amp;Make-Schach

♖=Giraffe ♘=Camel

♙=Zebrareiter

**2. Preis: 2832****Sven Trommler***Rochade Europa X/2014**Hermann Weißbauer**zum Gedenken*

HS#4 2 Lösungen C+ 6+8

**3. Preis: 2837****Rainer Kuhn***Rochade Europa XI/2014*

H#2 2.1;1.1 C+ 6+11

Patrouilleschach

**(1. Preis: 2802)**

1.T×g3-f1 nZR×f1-g1+ 2.nGle4 nCA×e4-f8#; 1.T×a5-b1 nZR×b1-g1+ 2.nCAe4 nN×e4-f1#; 1.T×h5-g2 nZR×g2-g1+ 2.nNge4 nGI×e4-g8#

Neutrale Figuren sind einerseits flexibel von Weiß und Schwarz verwendbar, andererseits schwer zu kontrollieren. Was hier präsentiert wird, ist grandios: Ein komplexes zyklisches Geschehen, das so angelegt ist, dass das Schema das ganze Brett umspannt. Bei einem solchen Vorhaben geht dem Komponisten von vornherein der Platz aus – die hier gefundene Lösung dieses prinzipiellen Problems ist verblüffend: Der Komponist lässt einfach das ganze Brett leer! Auf offenem Brett fügt sich alles mit einer sensationellen Zwangsläufigkeit ineinander – ein Geniestreich! Wir sehen einen durch das Pärchen schwarzer Turm & neutraler Zebrareiter erweiterten zyklischen Zilahi: Erst schlägt der Turm einen der thematischen neutralen Steine (Ng3, GlA5, Ch5) und stellt sich richtig bereit, um dann selbst vom Zebrareiter so geschlagen zu werden, dass dieser Schach bietend nach g1 gelangt, was der zweite thematische neutrale Stein durch Zug nach e4 pariert, der dann dort vom dritten thematischen neutralen Stein geschlagen wird, der mit der Gangart des zweiten thematischen neutralen Steins zum Doppelschach so weiterzieht, dass das Doppelschach nicht mehr aufgehoben werden kann. Die Themafelder (neben dem Standfeld c7 des schwarzen Königs) sind a5, g3, h5 (Standfelder der thematischen neutralen Steine und Turmschlagfelder), f1, b1, g2 (Zielfelder des Turms und Zebrareiterschlagfelder), g1, e4 sowie f8, f1 und g8 (Mattfelder). Die Mittel, die eingesetzt werden, um dies alles zu unterstützen, sind gering: nNf2 und nLh4 haben nur Deckungsfunktion (c8 und d6 bzw. d8). Als Beckmesser könnte man ein wenig bedauern, dass der sTg5 auch noch die Linie des nLh4 öffnet; dass dieser Effekt an sich nicht notwendig ist, sehen wir, wenn wir den sT nach g7, h7 oder a4 versetzen, dann geht einwandfrei jeweils eine der drei Lösungen.

**(2. Preis: 2832)**

1.Lb5 Te1 2.L×c4 Le2 3.Ke3 Se6 4.La6+ L×a6#; 1.Te6 Lf1 2.T×e4 Tee2 3.K×c4 Sb5 4.Te8+ T×e8#

Ein perfektes – Harmonie wie Ökonomie betreffend – Feuerwerk wird entzündet: kritische Züge, wechselseitiger Grimshaw, reziproker indischer Batteriebau mit erzwungenem Feuern durch weiß-schwarze Bahnung nach Linienfreilegung im weißbauerschen Sinne. Dass das mit den Netzen um beide Könige herum so gut klappt, ist verblüffend. Dabei sind Sa8, Ba7 und Tb2 Mattnetzstricker – die weißen Steine können dem sTb2 nicht ganz das Wasser reichen, denn wegen der Züge des weißen Königs nach e3 und c4 wirkt dieser in zwei Richtungen!

**(3. Preis: 2837)**

1.Tb4+ Lb3 2.Tb6 Tf7#; 1.Dd8 Tf7 2.Ta3 Lb3#

Lustige, Patrouilleschach-spezifische Versteckspiele („hide-away“ beschreibt den Vorgang hervorragend) mit reziprokem Tausch der weißen Züge. Ein „kleines“ Stück? Nicht gedanklich! Weiß könnte zweizügig mattsetzen mit Lb3/Tf7 (in beliebiger Reihenfolge!) – könnten nicht die schwarzen Türme auf der Diagonale b3-f7 dazwischenziehen und dem wTf7 durch Beobachtungszug die Kraft rauben. Die Beseitigung dieses Hindernisses scheint ganz einfach zu sein: Einer der beiden Türme verdünnt sich, der andere ist dann ja gefesselt. Jetzt beginnt aber erst die Story, und es zeigt sich, dass alles, aber auch wirklich alles, vollkommen aufeinander abgestimmt und zudem noch abwechslungsreich gestaltet ist. Es gibt nur eine Möglichkeit, wie einer der Türme zweizügig ins Nirwana verschwinden kann (Td4-b4-b6), durch „Zufall“ bietet er im ersten Zug ein Patrouilleschach-spezifisches Schachgebot, das durch „Zufall“ Weiß genau mit einem seiner beiden Züge parieren kann. Untersuchen Sie, warum es kein anderes zweizügiges Versteckspiel gibt! Wegen des Läuferzuges nach b3 kann sich der sTc3 sogar einzügig auf a3 verstecken, aber dafür muss natürlich zuerst die sDa8 irgendwohin verschwinden (und weil der Zug Ta3 erst als zweiter Zug erfolgen kann, darf der weiße Läufer nicht im ersten Zug ziehen, sondern der weiße Turm muss beginnen – das weiße reziproke Spiel ist eng mit dem Versteckspiel verzahnt). Untersuchen Sie, warum auch dies eindeutig ist, und Sie werden allerorten versteckte märchenspezifische Effekte finden, wobei die Dame mal Schlagkraft erhält, mal übermittelt. Eine faszinierende, originelle Show!

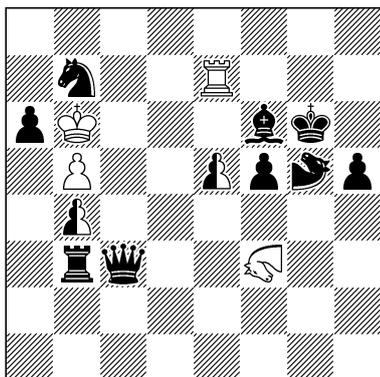
**1. ehr. Erw.: 2831**

**Franz Pachl**

*Rochade Europa X/2014*

*Hermann Weißbauer*

*zum Gedenken*

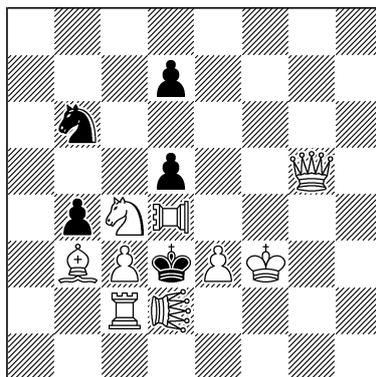


HS#3.5 C+ 4+9+2  
2 Lösungen  
Anticirce  
♘=Camelreiter ♘=Zebra

**2. ehr. Erw.: 2843**

**Michael Barth**

*Rochade Europa XII/2014*

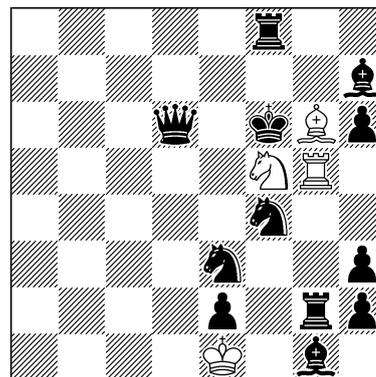


#2vv C+ 9+5  
Circe Doppelschlagzwang  
♘=Hase ♘=T/L-Jäger

**3. ehr. Erw.: 2838**

**Pierre Tritten**

*Rochade Europa XI/2014*



H#2 3.1;1.1 C+ 4+12  
Take&Make-Schach

**(1. ehr. Erw.: 2831)**

1.– Sc5 2.bxc5 [nBc2] c1=nCR 3.nCRd4 exd4 [nBd7] 4.d8=nZ+ nZxb5 [nZb1]#; 1.– Sd6 2.exd6 [nBd2] d1=nZ 3.nZa3 bxa3 [nBa7]+ 4.a8=nCR+ nCRxb5 [nCRb1]#

Der schwarze Springer wirft sich in jeder Lösung einem neutralen Bauern zum Fraß vor; die damit verbundene „weiße“ Wiedergeburt des neutralen Bauern wird zu seiner sofortigen „schwarzen“ Märchenumwandlung genutzt. Die somit aus einem neutralen Bauern hervorgegangene Märchenfigur wirft sich (reziprok) dem anderen neutralen Bauern zum Fraß vor; die damit verbundene „schwarze“ Wiedergeburt des neutralen Bauern wird zu seiner sofortigen „weißen“ (reziproken) Märchenumwandlung genutzt. Die Mattzüge erfolgen durch eine Anticirce-spezifische Freilegung einer Turmlinie mittels Schlagfalls auf b5 (einziges erreichbares Feld des dem schwarzen König Schach bietenden neutralen Märchensteines). Das ist imposant! Aber leider stehen die beiden im Mattzug wiedergeborenen Märchensteine untätig

herum. Dies trägt zu einem etwas statischen Gesamteindruck bei, bei dem beide Netze um die Könige von vornherein feststehen. Das ist also eher ein Spiel in Geometrie, das aber souverän konstruiert ist. Camelreitereffekte gibt es in Bezug auf beide Könige, was die Verwendung des Reiters genügend rechtfertigt (für das Umwandlungsspiel reichte ein Camel aus).

**(2. ehr. Erw.: 2843)**

1.H×d5? Zz. S×d5 [Hd8] 2.J×d5 [Sg8]#, aber 1.– S×c4 [Sb1]!

1.J×d5? Zz. S×d5 [Jd8] 2.D×d5 [Sg8]#, aber 1.– b×c3! (1.– S×c4 [Sb1] 2.J×c4 [Sg8]#)

1.D×d5! Zz. S×d5 [Dd1] 2.H×d5 [Sg8]# (1.– S×c4 [Sb1] 2.D×c4 [Sg8]# Mattwechsel; 1.– b×c3 2.T×c3 [Bc7]#)

Ein Ceriani-Zyklus (Zyklus von Erstzug und Matt nach gleicher schwarzer Parade), bei dem auch die weißen Züge auf dem schwarzen Themafeld enden. Die Paraden erlauben mit abwechslungsreichen Mechanismen die Matts: Batterie von oben durch Wiedergeburt [Hd8], Batterie von unten durch Wiedergeburt [Dd1], offene Linie d5-d3. Nach 1.J×d5 ist c3 nicht mehr gedeckt, weshalb 1.– b×c3 verteidigt. Nach 1.H×d5 ist c4 nicht angegriffen, weshalb 1.– S×c4 verteidigt. Eine beträchtliches konstruktives Zugeständnis stellt die notwendige Verwendung der extrem restriktiven Doppelschlagzwangbedingung dar.

**(3. ehr. Erw.: 2838)**

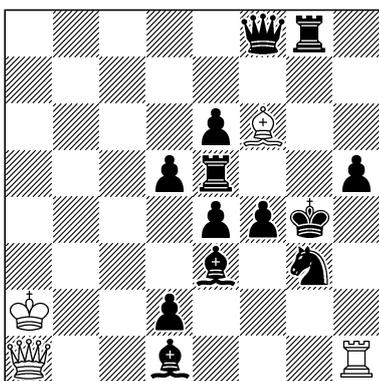
1.Dd4 S×e3-f5 2.K×f5-e3 T×g2-g3#; 1.Te8 T×g2-g5 2.K×g5-g2 L×e8-e4#; 1.Th8 L×h7-g6 2.K×g6-h7 S×d6-f6#

Reziproker Wechsel von Erst- und Zweitzielfeld der Take&Make-Schläge im ersten weißen und zweiten schwarzen Zug: Ein weißer Rückkehrschlag erlaubt es dem schwarzen König, nach dem Schlag des weißen Steines auf dessen anfängliches Schlagfeld zu ziehen. Das ist ein schönes Gewand für einen zyklischen Zilahi. Leider sind die Matts orthodox, der erste schwarze Zug ist nicht ganz einheitlich (zweimal Block, einmal Bereitstellung zum Schlag), und die Mattzüge sind es auch nicht (der schöne T×T-Mattzug ist nur Zufall).

**1. Lob: 2785**

**Pierre Tritten**

*Rochade Europa II/2014*



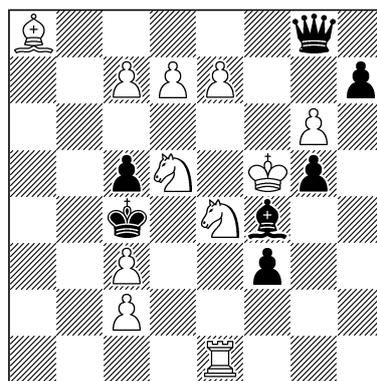
H#2 2.1;1.1 C+ 4+13  
Take&Make-Schach

**2. Lob: 2821**

**Valerio Agostini**

**Gabriele Brunori**

*Rochade Europa VIII/2014*

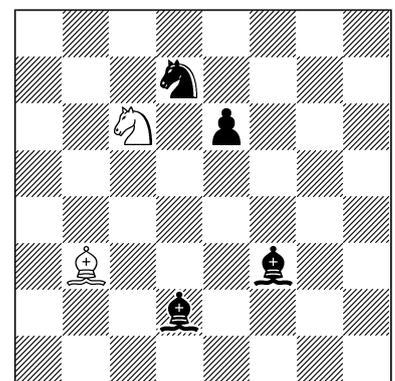


HS#3 C+ 11+7  
b) ♔g8→h4  
Platzwechselcirce

**3. Lob: 2845**

**Wolfgang A. Bruder**

*Rochade Europa XII/2014*



HS#4 C+ 2+4  
b) ♔d2→♞d2  
Einsteinschach  
Platzwechselcirce  
Republikanerschach

**(1. Lob: 2785)**

1.Lf3 L×e5-g5 2.T×g5-f6 D×f6-g6#; 1.Tf5 T×d1-e2 2.S×e2-e1 D×e1-g2#

Take&Make-Schach eröffnet zusätzliche Möglichkeiten, da es mehr „Zug-Elemente“ in der gleichen Zeit gibt, stellt aber natürlich auch mehr Anforderungen an den (möglichen und notwendigen) Gleichklang des

Geschehens bzw. lässt leicht einige Teilfragen offen. Hier sehen wir harmonisch einen Block (ein etwas simples Motiv des ersten schwarzen Zuges), Linienräumung sowie einen Take&Make-Schlag als Vehikel zum Erreichen der Mattlinie. Einmal geht der schlagende schwarze Stein auf das Ausgangsfeld des geschlagenen Steines, aber das ist wohl nur Zufall, denn das andere Mal landet er auf einem Nachbarfeld. Leider sind in der ersten Lösung Le3 und Df8 im Matt unnütz, in der zweiten Lösung sind es Le3, Df8 und Tg8. Das Angebot an (drei) Take&Make-Schlägen pro Lösung ist reichhaltig.

**(2. Lob: 2821)**

a) 1.Tb1 D×a8 [Lg8] 2.Le6 h5 3.Sdf6+ Dd5#; b) 1.Lc6 D×e1 [Th4] 2.T×f4 [Lh4] g4 3.Sef6+ De4#

Ein konstruktiv aufwendiges, aber trotz kleiner Unterschiede (Rolle des Schlagfalles T×f4) harmonisches Geschehen. Der platzgewechselte Stein bereitet das Damenmatt nach Batterieabzug vor. Der erste weiße Zug deckt (nur), die passiv gebildeten Batterien transformieren sich selbst durch einen Zug des Hintersteins, in b) leider zweckunrein wegen des Schlags und der Wiedergeburt des schwarzen Läufers. Die Matts sind immerhin Platzwechselcirce-spezifisch.

**(3. Lob: 2845)**

a) 1.L×e6=T [Bb3] L×c6=T [Sf3] 2.T×c6=D [Te6] T×c6=D [De6] 3.Dc4=T La5=S 4.T×c6=D [Dc4] [+sKd5]+ S×c6=L [Da5] [+wKb5]#; b) 1.Se5=B Lc6=S 2.L×e6=T [Bb3] Sc×e5=L [Bc6] 3.T×e5=D [Le6] Sb8=B 4.Da1=T [+sKa8]+ Lc4=S [+wKa2]#

Eigentlich sind dies zwei völlig unzusammenhängende Lösungen, aber in dem Kontrast zwischen barock-schwülstiger erster und schlichter zweiter Lösung steckt doch auch lobenswerter Witz. Ein nettes, abstraktes Tannenbäumchen zur Weihnachtszeit.