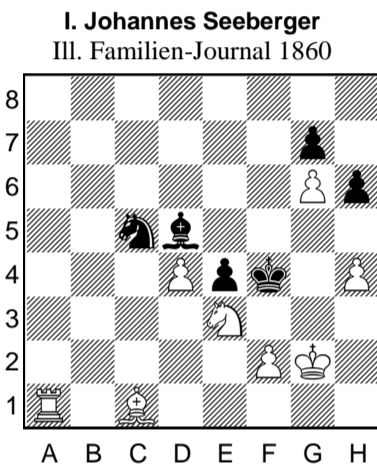


KUNSTSCHACH (8)

Heute: Der Seeberger

VON MARTIN HOFFMANN

In der 2. Folge unserer •Serie über Schnittpunkt-Kombinationen, der «Kombination Kling», sperrte sich die eine Partei freiwillig ein. Heute sehen wir die Umkehrung. Bei der Idee von Johannes Seeberger (1843-1879) wird die eine Partei erzwungenermassen ausgesperrt. Seebergers Erstdarstellung ist so gut gelungen, dass man sie nicht mehr vergisst.



Matt in vier Zügen

Zieht der Läufer sofort auf a3 und droht 2. Lxc5, wehrt sich Schwarz mit 1. . . Sb7! (2. Le7? L beliebig). Der schwarze Läufer verhindert also den nötigen Zugzwang - deshalb wird er ausgesperrt:

1. Ta8! Lx a8 2. La3 Sb7

Deckt das kritische Feld d6.

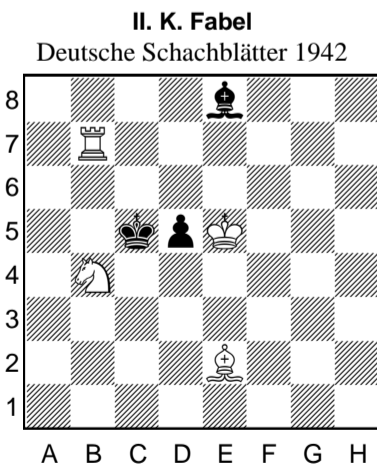
3. Le7

Jetzt ist Schwarz im Zugzwang:

3. . . . S beliebig 4. Ld6 matt.

3. . . . h5 4. Lg5 matt.

Der weisse Turm muss übrigens geschlagen werden, denn auf 1. . . Sd7 folgt trotzdem 2. La3, und 3. Ld6† ist nicht zu verhindern: Ein konstruktives Detail: Nach 1. La3? Sb7! verstellt der weisse Läufer dem Turm den Weg! Die Folgen wären verheerend, wenn dem nicht so wäre.



Matt in vier Zügen

Diagramm II zeigt eine weitere der vielfältigen Möglichkeiten bei der Gestaltung einer Problemidee. Dass ein Läufer von seinem König ausgesperrt werden kann, haben wir bei Kling gesehen. Auch beim Seeberger kommt dies vor, hier gar in Miniaturform.

1. Tb8!

Droht 2. Sa6† Kc6 3. Lb5 matt, da der schwarze König «à la Grimshaw» den eigenen Läufer verstellt.

1. . . . La4!

Und gleich ein «Anti-Grimshaw»!

2. Sa6†

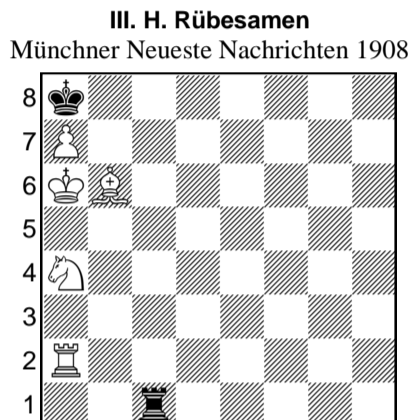
Trotzdem!

2. . . . Kc6 3. Ke6!

Schwarz ist im Zugzwang, und der Läufer muss die Deckung von b5 aufgeben oder der Bauer d5 muss ziehen:

3. . . . L beliebig 4. Lb5 matt.

3. . . . d4 4. Lf3 matt.

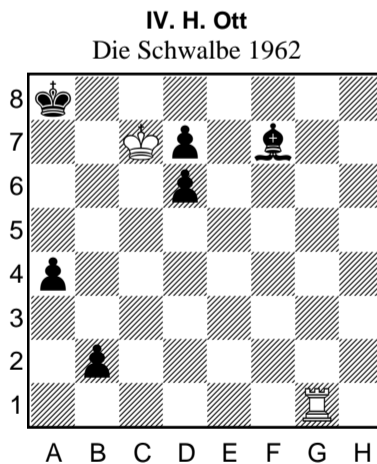


Matt in drei Zügen

Den Seeberger kann man auch als gemischtfarbige Schnittpunkt-Kombination verstehen. Voraussetzung ist, dass dabei eine Figur ausgesperrt wird und der überschrittene Schnittpunkt nutzbar gemacht werden kann. Die Miniatur von Rübesamen führt dies eindrucksvoll vor.

1. Th2! Th1 2. Lg1!! nebst 3. Sb6 matt.

Problem III ist theoretisch nahe verwandt mit der sogenannten «Mausefalle».



Matt in sechs Zügen

Eine der schönsten Darstellungen unseres Themas ist Diagramm 4, das Ott nach E. Zepler gestaltet hat. Da Weiss neben dem König nur noch eine Figur besitzt, nennt man die Aufgabe ein «Minimal».

1. Tg4! Lb3 2. Tg5! d5!

2. . . . Ld5? 3. Txd5.

3. Kb6!

Droht 4. Tg8.

3. . . . d4! 4. Kc7! d5! 5. Kb6 nebst 6. Tg8 matt.

Nun kann der Bauer die Läufer-Linie nicht mehr öffnen. Ein interessanter Schaltmechanismus.