

KUNSTSCHACH (5)

Heute: Der Turton

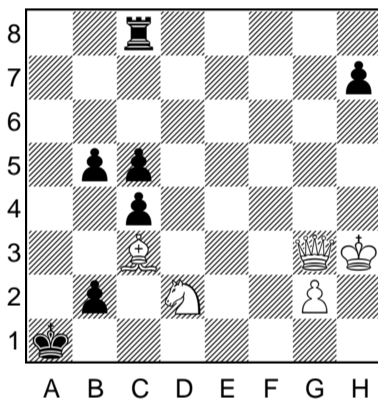
VON MARTIN HOFFMANN

Es gibt Ideen im Problemschach, die in der Turnierpraxis schon lange bekannt sind, die Problemisten aber in eine künstlerische Form brachten und durch Besonderheiten, Ausnahmen und paradoxe Einfälle bereicherten.

Eine solche Idee ist die Verdoppelung, meist der Türme, die in den meisten Partien auftritt. Auch in Folge 4 (SonntagsZeitung vom 17. 9.) spielten zwei Türme die Hauptrolle. Nachdem die indische Idee auf sich schneidende Linien schwarzer Steine in drei verschiedenen Arten übertragen wurde (Grimshaw, Nowotny, Plachutta), war es 1856 an der Zeit, die Schnittpunktthematik auf ihrem aktuellen Stand wieder auf Weiss zu übertragen.

Dies tat als erster Henry Turton, von dem keine genauen Lebensdaten bekannt sind. Verdoppeln können sich nur gleichschrittige Figuren, überlegte er sich, aber zwei Türme zu unterscheiden ist unmöglich. Eine Differenzierung aber gelingt über die zusätzliche Kraft der Dame.

I. Henry Turton
Ill. London News 1856



Matt in drei Zügen

Dass hier Dame und Läufer Themafiguren sind, ist unwesentlich. Wesentlich aber sind die verschiedenen Zugrichtungen der Figuren. Schnittpunkt ist natürlich das Feld g7:

1. Lh8!

Droht 2. Da3 matt.

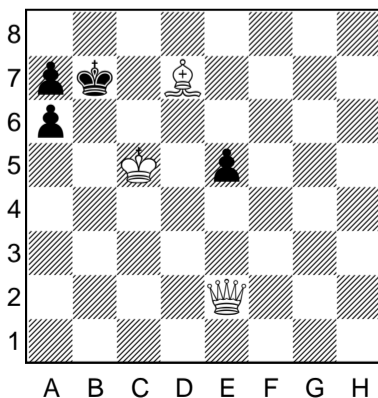
1. . . . b4 2. Dg7!

nebst

3. Dxb2 oder 3. Da7 matt.

Obwohl diese Aufgabe viele Mängel hat (jeweils mehrere Drohungen), hat sie einen Makel nicht: eine unnötige Einleitung.

II. O. Wurzburg
British Chess Magazine 1896



Matt in drei Zügen

Wurzburgs Aufgabe ist eine der schönsten Miniaturdarstellungen eines Turton.

1. Lh3!!

Droht 2. Dg4! nebst 3. Dc8 matt. Gegen diese Turton-Drohung hilft nur

1. . . . a5!

aber

2. Da6†! Kxa6 3. Lc8 matt

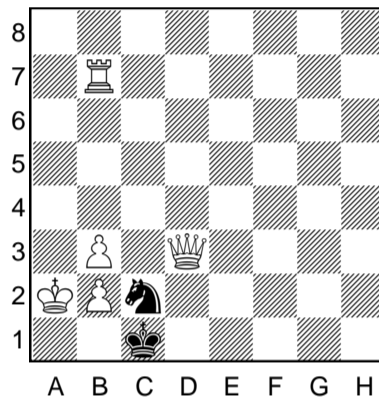
oder

2. . . . K anders 3. Dc8 matt.

Nur mit dem Damenopfer erzwingt Weiss die Eroberung des Mattfeldes c8!

III. E. Zepler

Palitzsch-Memorial 1932, 3. Preis



Matt in vier Zügen

Und nun das Paradoxe. Bei Turton zieht sich die schwächere Figur zurück, um der stärkeren zu helfen. Nun hilft umgekehrt der Starke dem Schwachen: Die Dame zieht sich hinter den Schnittpunkt zurück, damit zum Beispiel ein Turm profitieren kann. Eine schwierige Aufgabe hatte sich Zepler gesetzt und glänzend gemeistert.

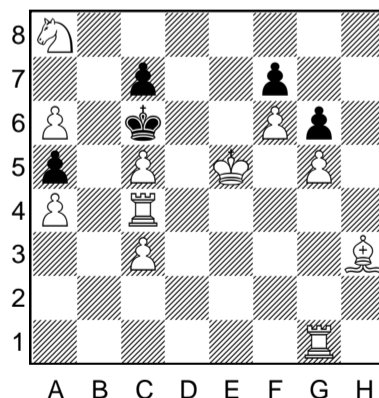
Schwarz droht mit Patt: 1. ? Sb4†! 2. Txb4 patt. Könnte der schwarze König nach c2, würde der Turm auf der c-Linie matt setzen. Auch 1. Dd5!/? scheitert an 1. . . . Se1!! 2. Td7 Sd3! 3. Dxd3 patt. Es geht nur

1. Dd8!! Se1 2. Td7! Sd3 3. Txd3 Kc2 4. Tc3 matt!

Nach 1. . . . Se3 führt ebenfalls 2. Td7 zum Ziel.

IV. Erich Brunner

Akad. Monatshefte f. Schach 1910



Matt in drei Zügen

Diagramm IV. zeigt, was sieben Jahre vor seiner Erscheinung für unmöglich gehalten wurde: Die Turmverdoppelung nach vorgehendem kritischem Zug des einen Turmes. Der Schweizer Erich Brunner ist der Pionier auf dem Gebiet der gleichschrittigen Figuren, nach ihm nennt man die Verdoppelung zweier Türme (oder Läufer) mit vorangehender Schnittpunktüberschreitung «Brunner-Turton».

Dass der Turm c4 das Patt aufheben muss, ist klar. Aber wohin?

1. Tf4? Kxc5 2. Tgg4? Kc6! 3. Tc4† Kd7!, also

1. Th4!! Kxc5 2. Tgg4 Kc6 3. Tc4 matt!