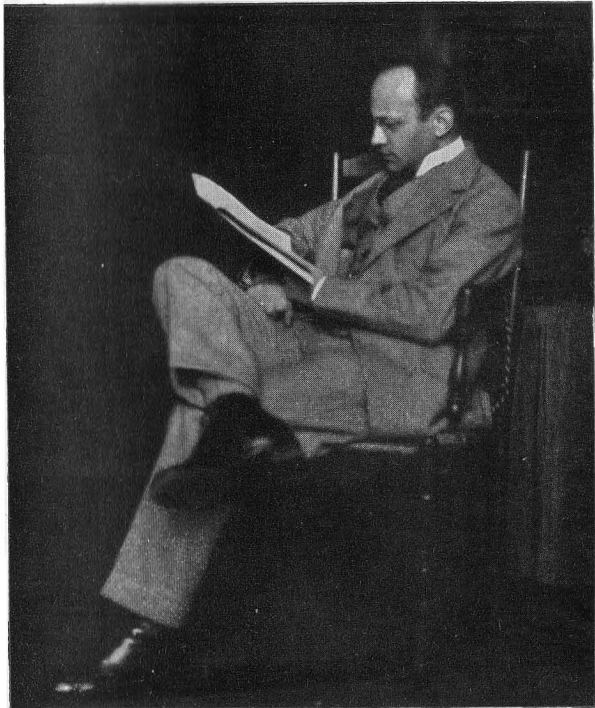


H. Klüver

Erich Brunner

Ein Künstler und Deuter
des Schachproblems





Bern 1921

ERICH BRUNNER

Erich Brunner

Ein Künstler und Deuter des Schachproblems

Auslese aus seinem Schaffen mit 300 Schachaufgaben

von

H. Klüver

unter Mitwirkung von Dr. M. Henneberger

Siegfried Engelhardt Verlag

B e r l i n -



F r o h n a u

Vorwort

Seit der genialen Pioniertat von Johannes Kohtz Anfang des Jahrhunderts ist es, neben Walther v. Holzhausen, in erster Linie Erich Brunner, dessen Gedanken und Werke in der Problemwelt den größten Widerhall gefunden haben.

Der Plan, eine Auswahl seiner Schachaufgaben in Buchform herauszugeben, entstand unter der Initiative von Dr. M. Henneberger in Basel schon kurz nach Brunners Tod 1938. Der Weltkrieg machte diesen Plan zunächst zunichte. Nach dem Kriege ging Dr. M. Henneberger daran, aus insgesamt vierzehn Archivheften, in denen Brunner seine Aufgaben gesammelt hatte, eine Auswahl von nicht ganz dreihundert Problemen zu treffen und sie samt Lösungen und Begleittexten nach bestimmten Gesichtspunkten zusammenzustellen. Nachdem sich die Fertigstellung dieser Ausarbeitung infolge von Schwierigkeiten verschiedener Art immer wieder verzögerte, mußte Herr Dr. Henneberger, der inzwischen das Alter von 80 Jahren erreicht hatte, aus gesundheitlichen Gründen leider auf jede weitere schachliche Betätigung verzichten. So legte er unter anderem auch die bis dahin mit großer Umsicht innegehabte Problemredaktion der Schweizerischen Schachzeitung nieder. (Er war Chefredakteur dieser Zeitschrift von 1903 bis 1917 und Leiter des Problemteils von 1949—1956.) Sein Brunner-Manuskript übergab er mir als Grundlage für ein Gedenkbuch, das neben den besten Aufgaben Brunners zugleich eine Würdigung seines Werkes von problemtheoretischem Standpunkt aus enthalten sollte. Auch der Wunsch von Frau Brunner war es, daß das Brunnerbuch durch mich vollendet werde, wobei sie mich durch Überlassung wichtiger Papiere aus der schachlichen Hinterlassenschaft ihres Mannes weitgehend unterstützte. Ich habe den Auftrag angenommen und durchgeführt in Erinnerung an die Zeit, in der ich mit Erich Brunner bis kurz vor seinem Tode in brieflichem Gedankenaustausch stand und dabei eine weitgehende Übereinstimmung unserer Anschauungen feststellen konnte, auch in problemtheoretischen Fragen, die zu jener Zeit noch umstritten waren. So ist ein Gedenkbuch entstanden, von dem ich glaube, daß es im Sinne und im Geist Erich Brunners abgefaßt ist.

Die Gliederung des Stoffes ist zum großen Teil Dr. Hennebergers Werk. Nur in einigen Fällen nahm ich Umstellungen vor und steuerte einige neue Kapitel bei. Die Anzahl der Aufgaben wurde auf 300 aufgerundet und der Text einer kritischen Durchsicht unterzogen, die an einigen Stellen zu einer Umarbeitung führte. Andere Teile wieder sind aus dem Hennebergerschen Manuskript nahezu wörtlich übernommen worden.

Bei dieser Bearbeitung wurde bewußt kein systematisches Lehrbuch der Problemkunst geschaffen, sondern — wie es der Wunsch aller Beteiligten war —

All Rights Reserved

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere der Übersetzung und Übertragung.
Fotomechanische Wiedergabe nur mit Genehmigung des Verlages.

Druck:

Buchdruckwerkstätte Max Niemann, Pächter Erich Pröh, Berlin-Wittenau

Printed in Germany September 1958

Copyright 1958 by Siegfried Engelhardt Verlag
Berlin-Frohnau

ein Gedenkbuch. Die einzelnen Kapitel dienen lediglich der Gliederung des Stoffes und sind keine umfassenden Darstellungen der betreffenden Themen. So sind, um ein Beispiel zu nennen, im Kapitel über den Treffpunkt längst nicht alle von Brunner komponierten Treffpunktprobleme zusammengefaßt. Vielmehr sind solche, unter anderen Gesichtspunkten betrachtet, auch in anderen Kapiteln zu finden. Hätte hier Vollständigkeit angestrebt werden sollen, hätte so manche Aufgabe an drei, vier und fünf verschiedenen Stellen erscheinen müssen, da gerade die Schöpfungen Brunners mehr als die irgendeines anderen Komponisten oft von einer Reihe sehr verschiedener Standpunkte aus beurteilt werden können.

Dem Buch braucht daher auch nicht die Warnung mit auf den Weg gegeben zu werden, die andere Verfasser von Problembüchern ihren Werken vorangestellt haben: daß man darin nicht blättern dürfe, sondern alles sorgsam der Reihe nach studieren müsse. Im Gegenteil, das Brunnerbuch kann der Leser aufschlagen, wo er will. Überall findet er Einzelheiten, die ihn interessieren werden. Sie sind teils für sich verständlich, teils finden sich Bezüge zu anderen Kapiteln, die dann zu Rate gezogen werden können. Auch gibt das Sachregister Aufschluß, wo die einzelnen Themen behandelt sind.

Dank gebührt Herrn Dr. M. Henneberger für seine wertvollen und zeitraubenden Vorarbeiten und die Initiative, mit der er seit 1938 den Gedanken, ein Brunnerbuch zu schaffen, gefördert hat. Dank gebührt gleicherweise Frau Frieda Brunner in Zürich für die selbstlose Hergabe des schachlichen Nachlasses ihres Mannes, ohne dessen gründliche Durcharbeitung das Buch nur ein Stückwerk geblieben wäre. Auch zur biographischen Einleitung machte Frau Brunner wesentliche Angaben. Dank gebührt auch Meister Hans Johner in Zürich für den Beistand, den er hinsichtlich der Sichtung des Nachlasses geleistet hat.

Möge das Werk nun hinausgehen zu den Schachfreunden der ganzen Welt, ihnen zur Freude und Erbauung, für den unvergeßlichen Problemdichter Erich Brunner als ein literarisches Ehrenmal, das — wie ich glaube — in der Geschichte des Schachs Bestand haben wird.

Hamburg, August 1958

H. Klüver

Inhalt

Vorwort	3
Erich Brunner 1885—1938	7
29 Zweizüger	15
40 Drei- und Mehrzüger	27
Minimalprobleme	45
Temposchöpfer	49
Weiß-Doppeltürme	54
Brunner-Turton	61
Linien- und Flächenfreihaltung	71
Bahnung und Linienräumung	77
Umgehungsmanöver	83
Fluchtschutzmanöver	89
Schnittpunktverlagerungen	95
Schwebeformen (mit Tabelle der Darstellungsformen)	101
Vorplanprobleme	111
Beugung	121
Schwarze Schnittpunkt-Kombinationen	127
Römer	137
Hamburger und Dresdner	147
Schweizer	155
Brennpunktprobleme	165
Treffpunktprobleme	169
Zweifarbige Schnittpunkt-Kombinationen	175
Verteidigungsprobleme	181
Selbstmattprobleme	187
Brunner als Spiel-Erfinder	191
Sach-Register	196
Namen-Verzeichnis	198

Erich Brunner 1885-1938

Der neunjährige Knabe hat einen seltsamen Traum. Ihm träumt von einem gefelderten Brett, auf dem sich aufregende Kämpfe abspielen, und er sieht auf diesem Brett Reiter, auf roten Elefanten sitzend, dahinjagen. Das Traumerleben war so lebhaft und eindringlich, daß er am folgenden Morgen einem Schulkameraden davon erzählt. „Aber das ist ja Schach“, sagte dieser und ging nach Schulschluß mit ihm zum Café Trömmel, vor dem man die Schachspieler durch das Fenster beim Spielen beobachten konnte. Dort sah er zum ersten Mal in seinem Leben Schachbrett und Figuren. Erich Brunner war von diesem Traum stark beeindruckt und hat ihn, wie er später erzählte, als eine Vision seiner schachlichen Berufung empfunden.

Das Geburtshaus Brunners stand in Plauen im Vogtland, wo er am 11. Dezember 1885 das Licht der Welt erblickte und auf den Namen Anselm Erich getauft wurde. Sein Vater war Schweizer, so daß auch Erich Brunner das Schweizer Bürgerrecht besaß, das er zeitlebens nicht aufgegeben hat. Schon der Großvater, Anselm Brunner, war nach Deutschland ausgewandert. Er war Hofschauspieler in Braunschweig, seine Frau, eine Gräfin Duval de Navarre, stammte aus der französischen Schweiz.

Der Vater war Kaufmann. Er hatte in Plauen die „Erste Plauener Gardinenfabrik“ gegründet, die heute noch besteht. Die Mutter war die Tochter eines in Plauen ansässigen Baumeisters Rädels, eine Deutsche. Zwei Geschwister hat Brunner überlebt. Seine ältere Schwester, die mit einem deutschen Stabsarzt in Güstrow verheiratet war, starb früh, ebenso ihr einziger Sohn an den Folgen der Unterernährung während des ersten Weltkrieges. Der jüngere Bruder, im Gegensatz zu Erich Brunner blond und ihn um Haupteslänge überragend, besuchte die Kadettenschule in Dresden und hatte zu diesem Zweck die deutsche Staatsbürgerschaft angenommen. Auch er starb sehr jung.

Das Leben Brunners stand, so reich es an innerem Erleben war, an seinem äußeren Ablauf gemessen unter keinem glücklichen Stern. Auf der einen Seite war seine Begabung und sein Interesse für Kunst und Wissenschaft, was ihn unter anderem auch zum Schach führte. Andererseits hatte er aber ein zu gütiges, weiches Naturell, als daß er imstande gewesen wäre, den Erfordernissen des wirtschaftlichen Existenzkampfes genügende Härte entgegenzusetzen. Der Vater war sehr streng, und unter seiner führenden Hand hätte sich der Lebensweg Erich Brunners wohl

noch geebnet. Aber er verlor den Vater zu früh — 1901, als er erst 16 Jahre alt war. Er besuchte zu dieser Zeit noch das humanistische Gymnasium in Plauen, das er dann aber vorzeitig verließ, um sich dem Studium der Musik zu widmen.

Um dem Leser ein Bild der Jugendzeit Brunners zu vermitteln, sei hier ein Beitrag eines seiner Jugendfreunde, des Buchhändlers Otto Richter in Chemnitz, wiedergegeben:

„Ich lernte Erich Brunner kennen, als er im 17. Lebensjahr stand. Er war schwächlich, feingliedrig, mit pergamentfarbenem Gesicht, schwarzbraunem, gescheiteltem Haar, mit lebendigem, geistvollem Blick, der zugleich den Kern seines Wesens, unbegrenzte Hilfsbereitschaft und Güte, erkennen ließ.

Wir sahen uns zuerst in einem Plauener Antiquariat, das ihm als Einkaufsquelle, mir aber, dem jungen Buchhandlungsgehilfen, als Arbeitsstätte diente. Wer ihn kennenlernte, mit all seinen Wünschen, Gewohnheiten und Ziellosigkeiten, erwartete nichts und alles von ihm. Es kam nur darauf an, wer oder was ein Echo in ihm fand. Gesegnet mit einem souveränen Nonchalance allem Materiellen gegenüber, interessierte ihn stets nur die geistige und künstlerische Seite an Dingen und Menschen. Hier war er der geborene Systematiker, hier und in der hohen Kunst des Schachs und seiner Problematik. In der Schule hat er die Methodik ebenso wie die Systematik gehaßt. Die Genialität seines Wesens, seines ganzen Seins lehnte sich unterbewußt auf gegen jeden Zwang, gegen die subalterne Unterordnung unter Menschen oder Systeme, die nicht dem Flug, dem Himmelwärts seiner Gedanken zu folgen vermochten. Als Obersekundaner verließ er das Gymnasium seiner Heimatstadt Plauen. Er lebte mit seiner Mutter in deren Stadthaus allein, denn der Vater war schon tot, die Schwester lebte in der Garnison ihres Mannes, eines Stabsarztes, und der Bruder besuchte die Kadettenanstalt in Dresden.

Erich Brunner führte mich in das Haus der Mutter ein und machte mich mit den wenigen Freunden bekannt, die dort aus- und gingen. Seine Freundschaft zu mir wurde bis zum heutigen Tag bestimmend für mich, der ich das 80. Lebensjahr nun schon überschritten habe. Er führte mich, den einfachen Menschen, selbstlos in seine Welt ein. Ich könnte heute noch nicht sagen, welche Kräfte uns zusammenführten. Denke ich an Goethes Wahlverwandtschaften, so öffnen sich die Tore zu Erkenntnissen, die sich nicht in Worte und Begriffe fassen lassen. Denken wir an die Ausstrahlung magischer Kräfte bedeutender Menschen, so kommen wir der Deutung vielleicht näher. Ein unbewußtes, selbstloses gegenseitiges Anerkennen und unausgesprochene Opferbereitschaft, bedingt durch eine weltferne ideale Veranlagung, die im Materiellen nicht die Erlösung der Menschheit erblickte, wird die unsichtbare bindende Kraft zwischen Erich Brunner und mir gewesen sein. Aus ihr heraus hat er mir die Wege meines weiteren

Lebens geebnet. Aber seine geistigen Leistungen überschatten uns alle, die wir das Glück hatten, ihn kennengelernt zu haben.

Während der Plauener Zeit disputierten wir und der Primaner Heinze oft in Erich Brunners Zimmer, das dem Vater früher als Arbeitszimmer gedient hatte. Dichter, Philosophen und Musiker, besonders Schopenhauer und Nietzsche, Kant, Goethe, Schiller, Shakespeare, Hebbel, Grabbe und Otto Ludwig, Beethoven, Bach und Händel beschäftigten uns. Schon in diesen von jugendlicher Begeisterung durchwehten Diskussionen zeigte sich Erich Brunners Freude am Theoretisieren, am Abstrakten. Auch die Neigung, die Abend- und späten Nachtstunden der rein geistigen, schöpferischen Tätigkeit zu widmen, war unverkennbar. Versuche, ihn von den Nachteilen einer solchen Arbeitseinteilung zu überzeugen, waren vergeblich.

Bald erwachte in ihm der Drang, die Maturitätsprüfung nachzuholen. Er zog nach Leipzig, mietete ein Wohn- und Schlafzimmer, ließ sich einen Flügel aufstellen, musizierte und lebte, bis die Mutter ihm zuliebe ihren Haushalt ein halbes Jahr später nach Leipzig in eine komfortable Wohnung der Mozartstraße verlegte. Hier, in dieser Wohnung, bereitete er sich mit ungewöhnlicher Energie, trotz seiner angeborenen Abneigung gegen Büffelei und Examen, auf die Maturitätsprüfung vor, die er dann auch bestand. Der kleine Kreis junger Studenten, der sich um ihn gefunden hatte, feierte das frohe Ereignis durch ein gemeinsames Essen.

Erich Brunner hat das Matur nicht gemacht, um zu studieren. Das Erbe gestattete ihm diesen Luxus. Nein, er wollte nur frei sein und alle Möglichkeiten der schöpferischen Betätigung auskosten. In der Zeitzerstraße in Leipzig war ein kleines Café, in dem sich die Schachspieler von Rang trafen. Dorthin führte ihn mehr Zufall als Absicht. Meistens spielten wir Schach in seiner Wohnung, wenn ich ihn besuchte, und bald löste die praktische Partie sein Interesse für die Problematik aus. Zum ersten Male sprach er von den Arbeiten des Freiherrn v. Holzhausen und von Palitzsch. Dann kam der erste Weltkrieg, der mich an die Front, ihn aber in die Schweiz führte. Erst einige Jahre vor seinem viel zu frühen Tode sahen wir uns kaum für eine Stunde wieder, die mir aber wenigstens die Möglichkeit bot, meine Glückwünsche zu seinem Erfolg im Olympia-Problemturnier persönlich auszusprechen.“

Soweit Otto Richter. Die Übersiedlung nach Leipzig fand gegen Ende 1907 statt. Schon ein Jahr davor, 21-jährig, hatte Brunner seine erste Schachaufgabe, einen En-passant-Zweizüger, 1906 im Leipziger Tageblatt veröffentlicht, dessen Schachspalte von Dr. Schober geleitet wurde. Bald folgten zahlreiche weitere Aufgaben im Deutschen Wochenschach und anderen Blättern.

Nach dem vorzeitigen Ausscheiden aus dem Plauener Gymnasium studierte Brunner in Leipzig und Dresden Musik. Er besuchte das Leipziger

Konservatorium, wo der Thomas-Kantor sein Lehrer war. Brunner besaß eine hohe Begabung für die Musik und stand im Klavierspiel vor der Konzertreife. Aber — wie schon zuvor auf dem Gymnasium und später beim Studium der Medizin — er führte das Studium nicht zu Ende und wandte sich anderen Dingen zu. Es folgte, 1910, mit fast 25 Jahren, die nachträgliche Absolvierung des Abituriums, nachdem Brunner sich auf der Schusterschen Lehranstalt in Leipzig darauf vorbereitet hatte. Er fand große Freude am Studium der alten Sprachen und liebte seine lateinischen und griechischen Klassiker über alles. Im Anschluß an das bestandene Examen wandte er sich, 1910, dem Studium der Medizin zu. Daß sein Interesse diesem Gebiet galt, ist sachlich schwer zu motivieren und dürfte persönliche Gründe gehabt haben. Jedenfalls war die nervliche Konstitution Brunners dem Medizinstudium nicht gewachsen, und es war ihm auf die Dauer nicht möglich, im Sezierraum zu arbeiten. Nie wäre ein Arzt aus ihm geworden. Immerhin studierte er sieben Semester in Leipzig und eines in München. Dort ließ er alles im Stich und fuhr nach Hause. Seine Sachen mußten vom Hausmädchen der Mutter gepackt und zurückgeholt werden. Es fiel dies in die Zeit, in der er sein ganzes väterliches Erbteil durch unglückliche finanzielle Unternehmungen verlor, was mitbestimmend dafür gewesen sein mag, in seiner beruflichen Laufbahn erneut zu resignieren.

Treu blieb er dem Schach. In Leipzig war er 1910 mit Walther v. Holzhausen, Otto Dehler und anderen bekannten Problemkomponisten wie Dr. Delpy, Enderlein, Kirschner und Adolf Roegner in Berührung gekommen. Auch der Schweizer Dr. Preiswerk gehörte zu diesem Kreis. (Mit W. v. Holzhausen stand Brunner bis zu dessen Tode, 1935, in regem Briefwechsel. Auch mit O. Dehler hat stets eine briefliche Verbindung bestanden.) Johannes Kohtz, der von Dresden nach Leipzig herüberkam, lernte er hier gleichfalls kennen. Treffpunkt der Problemfreunde war das Café Borchers (später Borussia) oder das Café Kronprinz (Klubheim der Schachgesellschaft Augustea).

Die ersten Schachaufgaben Brunners waren hauptsächlich Mattbildstücke, die schon eine vorzügliche Raumbeherrschung zeigten. 1908 kamen Ideenprobleme hinzu, zunächst Brennpunkt- und Bahnungsaufgaben, die Brunner als Problemkomponisten bald weithin bekannt machten. 1909 finden sich von ihm im Deutschen Wochenschach unter anderem Oppositionsprobleme. Dann tritt eine Pause in den Veröffentlichungen ein, bedingt durch seine Vorbereitungen zum Examen. 1910 erscheinen von Brunner wieder Mehrzüger. Anfang 1911 übernimmt er die Leitung des Problemteils des Deutschen Wochenschachs, die er nach einem Vierteljahr jedoch wieder niederlegte; für eine regelmäßige Redaktionstätigkeit fehlten ihm Ausdauer und Stetigkeit.

Während des ersten Weltkrieges, 1915, siedelte Brunner von Leipzig nach Chemnitz über. Er tat dies seiner späteren ersten Frau zuliebe. Diese war Engländerin, und den Angehörigen der feindlichen Nationen wurde

damals der Aufenthalt in Leipzig („in der Nähe des Völkerschlachtdenkmal“) untersagt. In Chemnitz versuchte er, sich mit Klavierunterricht durchzuschlagen.

Im Herbst 1918 ging Brunner, auf dringendes Anraten des Arztes, in die Schweiz, um sich dort besser ernähren zu können. Dorthin begleitete ihn seine englische Freundin, die er im August 1919 heiratete. Brunner hatte ursprünglich die Absicht, sich in der deutschsprachigen Schweiz niederzulassen, um dort die Herausgabe der von ihm erfundenen Brettspiele zu betreiben. Gegen seinen Willen, durch unglückliche Schicksalsverkettungen, verschlug es ihn jedoch nach Ascona im Kanton Tessin. Es sollte dort ein kurzer, vorübergehender Aufenthalt werden — doch es wurden rund zehn Jahre.

Er wurde in verschiedene geschäftliche Unternehmungen verstrickt, in denen er jedoch kein Glück hatte. Die Güte und — wie es einer seiner Freunde ausgedrückt hat — mimosenhafte Zartheit seines Wesens schloß eine Eignung Brunners zum Geschäftsmann aus. Er versuchte es unter anderem mit einem Kaffeehaus, in dem er seinen Gästen auch am Klavier aufwartete. So mancher Problemfreund hat Brunner während dieser Zeit in seinem Café in Ascona am Langensee besucht und mit ihm seine Gedanken über Schachaufgaben ausgetauscht.

Die Ehe Brunners war nicht glücklich. Nach einem neuerlichen wirtschaftlichen Zusammenbruch trennte er sich im Frühjahr 1928 von seiner Frau, die nach England zurückging. Jedoch konnte die Ehescheidung erst neun Jahre später durchgesetzt werden. Im Herbst 1928 siedelte Brunner für einige Zeit nach Zürich über und von dort im März 1929 nach München, wo er bis zum Herbst 1937 blieb.

In München befaßte Brunner sich mit dem Vertrieb seines Spiels „Delta“, über das im Anhang noch einiges Nähere berichtet wird. Die Spiele wurden von Brunner selbst hergestellt und im Selbstverlag vertrieben. Tatkräftige Mithilfe leistete hier Frieda Bernstein, seine Lebensgefährtin seit 1929, die Brunner jedoch erst im Oktober 1937 heiratete, weil sich die Scheidung von seiner englischen Frau infolge verschiedener Schwierigkeiten so lange hinauszögerte. In problemschachlicher Hinsicht und für den Ausbau und die Vervollkommnung seiner Spielideen sind die Münchener Jahre eine fruchtbare Zeit für Brunner gewesen.

Inzwischen hatten sich die Verhältnisse in Deutschland jedoch gewandelt, was jeder künstlerisch und geistig Schaffende zu spüren bekam. Brunner hatte stets an Deutschland gehalten und es als seine geistige Heimat angesehen. In seiner Tessiner Zeit, als die bekannte Konferenz im benachbarten Locarno tagte, hatte Brunner eine Denkschrift verfaßt und sie an Stresemann gelangen lassen, der in einer seiner Verlautbarungen auch darauf Bezug genommen hat. An Deutschlands Schicksal nahm Brunner leidenschaftlichen Anteil. Um so mehr traf ihn der Niedergang des geistigen und künstlerischen Lebens im sogenannten Dritten Reich, die

Knebelung der Geistesfreiheit und die Verfolgung des Judentums, die ihn als Nichtjuden tief empörte. Das hatte zur Folge, daß sich Brunner in München nicht mehr sicher fühlte, zumal er sich auch wiederholt für Verfolgte des Naziregimes eingesetzt hatte. Um als „Auslandschweizer“ einer Ausweisung durch die Nazis zuvorzukommen, siedelte er im November 1937 nach Zürich über, nachdem er einige Wochen vor der Ausreise endlich mit Frieda Bernstein die Ehe hatte schließen können.

Als Brunner Ende 1937 in Zürich eine neue Heimstätte gefunden hatte, glaubte er, die Grundlage für einen neuen Lebensabschnitt gefunden zu haben. Niemand ahnte damals, daß die Aufregungen der letzten Zeit ein Herzleiden, das er besaß, so verschlimmert hatte, daß er sich der in der Schweiz gewonnenen Freiheit nur noch ein knappes halbes Jahr erfreuen konnte. Im April 1938 traf ihn ein Schlaganfall, an dessen Folgen Erich Brunner am 16. Mai 1938, nach fünfwöchigem Krankenhauslager, im 53. Lebensjahr starb.

Die Züricher haben ihm mit einem Lorbeerkranz mit der Inschrift „Dem großen Schweizer Schachkomponisten die Schweizer Problemfreunde“ die letzte Ehre erwiesen. Dr. Voellmy, einer der Förderer der Kunst Brunners, würdigte sein Schaffen ausführlich in der Schweizerischen Schachzeitung. Daneben gab es viele Nachrufe in den Schachorganen der ganzen Welt. Die „Schwalbe“ widmete ihm ihr Dezemberheft 1938 mit Abhandlungen über Brunners Problemkunst von O. Dehler, H. Klüver und F. Palatz sowie zahlreichen Widmungsaufgaben von Komponisten aus aller Welt, nachdem bereits im Juliheft Dr. W. Maßmann einen längeren ersten Nachruf gebracht hatte.

Zu seinem zehnjährigen Todestag veranstaltete der Schweizerische Schachverein ein Erich-Brunner-Gedenkturnier, das bei 201 Einsendungen in der Dreißigerabteilung von Jan Hartong, Rotterdam, in der Mehrzugerabteilung von Hans Ott, Solothurn, gewonnen wurde. Der Preisbericht erschien in der Schweizerischen Schachzeitung vom Oktober 1948. Wieder zehn Jahre später, kurz nach Brunners zwanzigjährigem Todestag, folgt nun als eine weitere Ehrung die Herausgabe unseres Gedenkbuches, das die Gedanken und Werke Erich Brunners der Nachwelt überliefern soll.



Brunner hat rund 600 Schachaufgaben komponiert und in seinen hinterlassenen Aufzeichnungen mit den Daten der Fertigstellung und Erstveröffentlichung festgehalten. Hiervon sind 300 seiner besten Stücke ausgewählt worden. Eine erste Sammlung von Brunner-Problemen befindet sich schon in der berühmten Festschrift des Akademischen Schachclubs München 1911, die 30 seiner Aufgaben enthält. In „Alpine Chess“, dem Alain C. White-Buch 1921, ist Brunner mit 50 Aufgaben und einem Bild vertreten. In diesem Buch schreibt Dr. M. Henneberger:

„Erich Brunner ist der fruchtbarste und der genialste der schweizerischen Aufgabenverfasser. Er hat den Rang eines der größten modernen Komponisten Europas. Bis vor kurzem hat er in Deutschland

gelebt, wo er freundschaftliche Beziehungen zu hervorragenden Aufgabenverfassern, insbesondere Kohtz und v. Holzhausen, unterhielt. Die Entstehung mancher seiner feinen Aufgaben ist ihrem Einfluß zuzuschreiben. Besonders lag ihm die Betätigung auf dem Gebiet der Schnittpunkte. Einen großen Teil seiner Erfindungskraft hat er auf die Behandlung der schwarzen Türme verwendet, und auch die weißen Türme weiß er hervorragend zu handhaben. Weitere Aufgaben dieses Verfassers findet man in „More White Rooks“, „The White King“ und „Running the Gauntlet“, und seine Brunner-Plachutta-Aufgabe steht im „Densmore“-Buch.“

Hier seien einige der Einleitungssätze meines Gedenkartikels aus der „Schwalbe“, Dezember 1938, eingefügt, da mir diese auch aus heutiger Sicht gültig für Brunners Standort in der Problemgeschichte zu sein scheinen.

„Erich Brunner ist nicht mehr. Sein Tod reißt in die ohnehin dünn gesäte Reihe der Großmeister der Problemkunst eine Lücke, die um so empfindlicher ist, als gegenwärtig auch im Problemschach die Entwicklung mehr in die Breite als in die Tiefe geht.

Die meisten Aufgabenfreunde verehren in Brunner wohl den großen Meister der Komposition, dessen gemeißelte Technik und klare Formensprache immer wieder zur Bewunderung hinreißt. Darüber hinaus war Brunner aber ein eminent theoretischer Kopf. Für viele Problemfreunde ist nun zwar die Problemtheorie etwas, dem sie am liebsten in weitem Bogen aus dem Wege gehen. Grün sei des Problemschaffens goldner Baum! Sehr schön—aber was vermag die Problemkomposition mehr zu fördern, als theoretische Einsichten? Die große Mehrzahl der Schachaufgaben auch der größten Baumeister des Schachproblems sind in die Praxis umgesetzte Theorie! Problemtheorie ihrer selber willen als eine Art „art pour l'art“ hat Brunner nie gekannt. Für ihn war die Theorie stets eine Dienerin der Praxis. „Ein Großteil meiner Kompositionstätigkeit beruht auf der Auswertung meiner theoretischen Erkenntnisse“, schrieb mir Brunner einige Monate vor seinem Tode.“

(H. Klüver)

Von den zahlreichen Entdeckungen Brunners für Theorie und Praxis des Schachproblems, die zum Teil seinen Namen tragen, ist in den einzelnen Kapiteln des Buches ausführlich berichtet worden. Der Stil Brunners ist nach keiner Richtung hin einseitig festgelegt. Man findet bei ihm sparsamste Wenigsteiner neben monumentalen Kombinationsstücken, Mattbilder- neben Ideenaufgaben und Beispiele für die mannigfachen Themen, wie sie — auch nur zum Teil — aus dem Inhaltsverzeichnis abzulesen sind. Brunner konnte einfach alles. Er war Problemdecker und Konstrukteur, routinierter Verfasser von Materialstudien ebenso wie leidenschaftlicher Gestalter verwegener Problemideen.

Von seinen schachliterarischen Arbeiten, von denen zum Teil in den Problemläuterungen berichtet wird, seien hier zusammengefaßt erwähnt

seine Aufsätze in den Ranneforth-Schachkalendern 1918 (Schwarze Doppeltürme) und 1927 (Zweispänner) und sein Artikel „Funktionswechsel-Schlepper“ in der Schwalbe, Juni- und Juliheft 1935, worin er die Hamburger und die Schweizer Idee behandelt. Beachtlich ist auch seine ausführliche Besprechung des Alain C. White-Buches „The Golden Argosy“ (600 Shinkman-Probleme) im Maiheft der Schwalbe 1936, worin Brunner sich unter anderem über die Raumökonomie verbreitet. Bezeichnend für Brunner ist das Würzburg-Zitat, mit dem er diesen Artikel schließt: „Mit ziemlichem Erstaunen und großer Freude hat Shinkman auch beobachtet, wie vollkommen und innig Schach und Musik miteinander in Verbindung stehen und wie vollständig sie miteinander die mannigfachen Stimmungen des ästhetischen Gefühls befriedigen.“

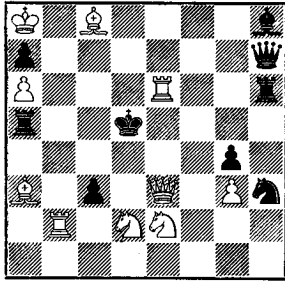
Dieser Ausspruch hätte von Brunner selbst stammen können. Schach und Musik und seine Freundschaft mit Musikern und Schachspielern waren für ihn Quellen der Lebensfreude und haben ihn mit den Widrigkeiten des irdischen Daseins versöhnt. Ausgestattet mit reichen Geistesgaben, einem feinen Humor und von einer Tiefe des Wesens, wie man sie selten antrifft, fand Brunner in seinen letzten Jahren zu einer abgeklärten philosophischen Schau, die ihn eine eigene Welt aufbauen ließ. Der Tod erlöste ihn aus einem Dasein, dem er aus Größe und innerem Anstand nicht gewachsen war. Was von ihm unvergänglich ist, davon kündigt dieses Buch.

29 Zweizüger

Vier Turnierauszeichnungen

1

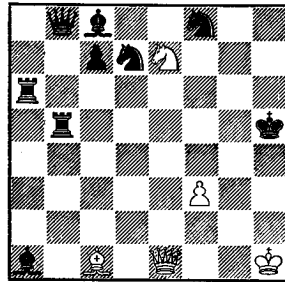
1. Preis
Leipziger Tageblatt 1924



Matt in 2 Zügen

2

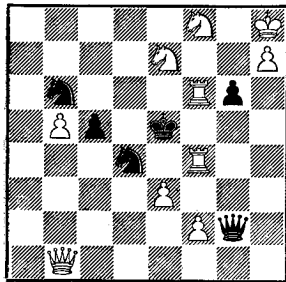
3. Preis
Allgemeine Zeitung Chemnitz 1925/26



Matt in 2 Zügen

3

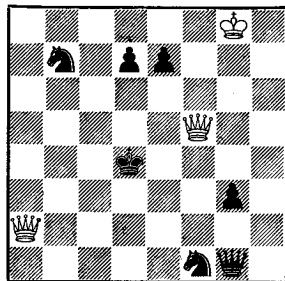
2. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1926



Matt in 2 Zügen

4

4. Ehrende Erwähnung
Leipziger Tageblatt 1924



(Zwei weiße Damen!)
Matt in 2 Zügen

29 Zweizüger

Nr. 1 1. Tb2—b7. Zugzwang. Weiß hat auf jeden Zug des Schwarzen ein Matt bereit. Auf die Züge 1. ... Lg7 oder 1. ... Dg6 folgt das Matt durch 2. Lb7. Es wird ersetzt durch 2. Td7≠, also „Mattwechsel“. Weiß war geneigt, auf das Matt durch 2. Lb7 vollständig zu verzichten; Schwarz lehnt aber diesen Verzicht mit der Antwort 1. ... D:b7≠ ab. Falsch wäre 1. Tb8, was zu einer für Schwarz nützlichen weiß-schwarzen Bahnung führen würde: 1. ... Dh7—b1, und 2. Lb7≠ wird mit 2. ... Db1:b7≠ beantwortet.

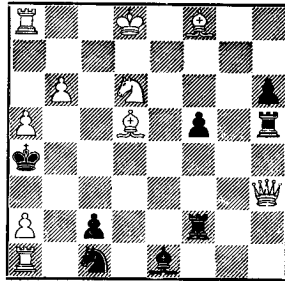
Über das Thema, das in diesem Zweizüger dargestellt wird, hat Erich Brunner in einem Aufsatz in Ranneforts Schachkalender 1927 ausführlich berichtet. Er schlug dafür den Namen „Rückwechselprobleme“ vor. Seine Ausführungen blieben damals unbeachtet und mußten deshalb 20 Jahre später neu entdeckt werden. Erst durch eine treffliche Doppelsetzung des russischen Verfassers E. Ruchlis wurde der Gedanke volkstümlich. Seither erfreut er sich unter dem Namen „Ruchlis-Thema“ oder „Paradenwechsel“ großer Beliebtheit und weitester Verbreitung.

Nr. 2 1. De1—d2. Bi-Valve. Mit den Zügen des Sd7 öffnet Schwarz die Linie des Lc8 und mit den Zügen des Bc7 die Schräge der Dame, sperrt aber damit die Wirkungslinie des Ta6 in der 6. Reihe oder des Tb5 in der 5. Reihe.

Nr. 3 1. Db1—h1. Zugzwang. Die Zugzwanglage ist nur scheinbar vollständig; sie wird es erst, wenn auch die versteckte Abwehr 1. ... Da8 berücksichtigt wird.

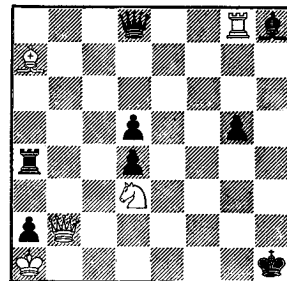
Nr. 4 1. Da2—a3 mit 6 gleichartigen Mattbildern. „Aus dem Themenmaterial ist alles herausgeholt. Die zweite Dame ist hier nicht Notbehelf, sondern künstlerische Absicht. Sie ist sowenig zu beanstanden wie eine neue Dame, die erst im Lösungsverlauf entsteht“ (O. Dehler).

5
Deutsches Wochenschach 1908



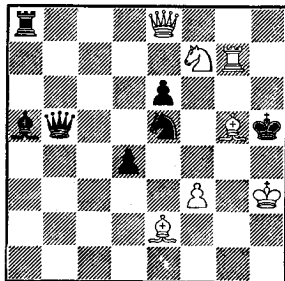
Matt in 2 Zügen

6
Deutsches Wochenschach 1908



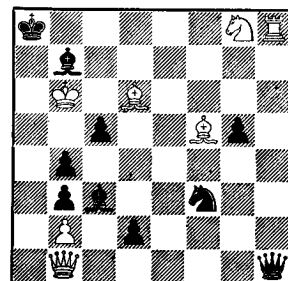
Matt in 2 Zügen

7
Basler Nachrichten 1928



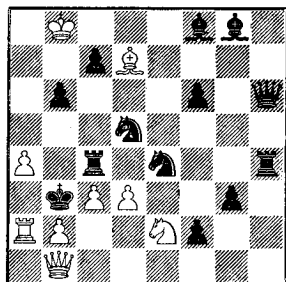
Matt in 2 Zügen

8
Basler Nachrichten 1928



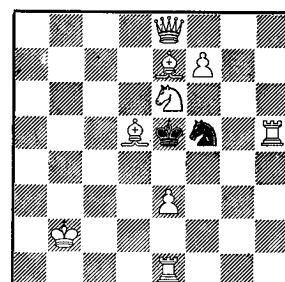
Matt in 2 Zügen

9
National Zeitung Basel 1921



Matt in 2 Zügen

10
Leipziger Tageblatt 1907



Matt in 2 Zügen

Nr. 5 1. Sd6—e4, damit auf den Fesselungszug Td2, der die Drohung 2. Lc6≠ pariert, 2. Sc3≠ folgen kann.

Nr. 6 1. Sd3—f4, nicht 1. Se1? wegen 1. ... d3! 2. D:h8≠ Th4!

Die Nr. 2, 7, 8 und 9 gehören zur Gruppe der „Valves“, denen A. C. White sein Weihnachtsbüchlein 1930 mit dem Titel „Valves and Bi-Valves“ gewidmet hat. Valve ist das Türfensterchen (die Fensterklappe). Zur Parade einer Drohung öffnet ein schwarzer Stein die Linie eines anderen schwarzen Steines, wobei er gleichzeitig eine andere Wirkungslinie eines schwarzen Steines sperrt. Ein einfacher Valve liegt vor, wenn die geöffnete und die gesperrte Linie zum gleichen Stein gehören, ein Bi-Valve, wenn die Linien zweier Steine geöffnet bzw. gesperrt werden. Die gute Übersetzung „Sperrwechsel“ hat bis heute die englischen Bezeichnungen nicht zu verdrängen vermocht.

Nr. 7 1. Lg5—e3 droht 2. Tg5≠, daher 1. ... Sc4(d3) 2. f4≠ und 1. ... Sc6(d7) 2. Sd8≠. Das sind einfache Valves.

Nr. 8 1. Lf5—e4 Se1(g1) 2. Da1≠ und 1. ... Sh2(h4) 2. Sf6≠ sind Valves, 1. ... Sd4(e5) 2. Sh6≠ Bi-Valves.

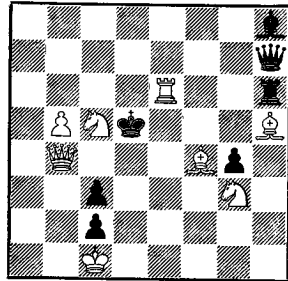
Nr. 9 1. Ld7—b5 Sb4(c5, d6, e7) 2. Ta3≠ und 1. ... Sd2(e3, f4, g5) 2. Sc1≠. Eine besonders wirkungsvolle Häufung des Themas: Zwei Linien werden geöffnet und zwei andere gesperrt.

Den Übergang zu den Zugzwangszweizügern bilden Aufgaben mit „zurechtstellender“ Einleitung, die erst die Zugzwangslage schafft.

Nr. 10 1. Se6—g5 mit den Ideespielen 1. ... S:e3 2. Se6≠ und 1. ... S:e7 2. Se4≠, also ein sehr elegantes Beispiel zur „fortsetzenden Verteidigung“, die freilich noch gänzlich unbekannt war, als dieses Problem in die Weite zog.

11

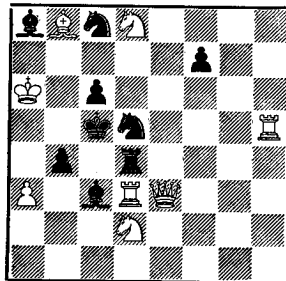
Münchener Presse 1925



Matt in 2 Zügen

13

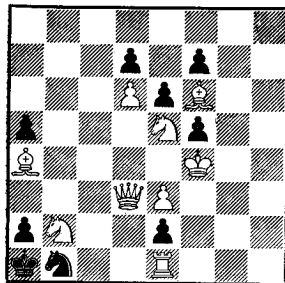
Feuille d'Avis Lausanne 1928



Matt in 2 Zügen

15

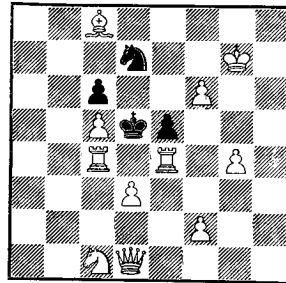
Basler Nachrichten 1928



Matt in 2 Zügen

12

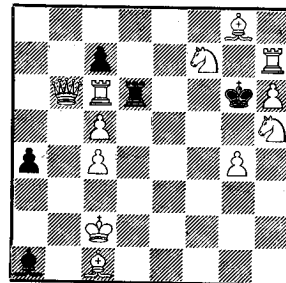
3./4. Ehr. Erw.
Neue Leipziger Zeitung 1926



Matt in 2 Zügen

14

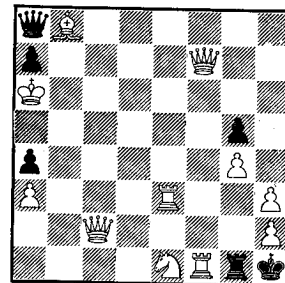
Basler Nachrichten 1930



Matt in 2 Zügen

16

Chemnitzer Tageblatt 1925



(Zwei weiße Damen!)
Matt in 2 Zügen

Nr. 11 1. Sc5—a6

Nr. 12 1. d3—d4

Nr. 13 1. Ka6—a5

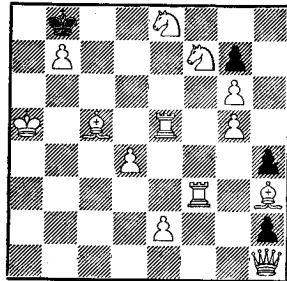
Nr. 14 1. Db6—b1. Brunner, der gerne in bizarren Bezeichnungen schwelgte, nannte dies eine „Läuferrutschbahn“, weil auf jeden Zug des La1 ein anderes Matt folgt.

In Zugzwangsaufgaben mit rein abwartendem Schlüssel liegt der Zugzwangmechanismus von Anfang an fertig vor. Es muß nur noch jener Schlüssel aufgestöbert werden, der nichts verdirbt. Hier geht Brunner wieder einmal eigene Wege. Seine Kunstauflösung, der er Zeit seines Lebens unverbrüchlich die Treue hielt, lehnt starre Gesetze ab. Natürlich fehlt auch den Nur-Logikern das Verständnis für die Sparsamkeit im Umgang mit dem Material nicht; sie scheuen sich aber nicht, davon abzuweichen, wenn sie dabei erhöhte Wirkung erzielen. Fast jede Stellung hat Überfluß an reinen Wartezügen, so daß auf diesem Gebiet die Nebenlösungsfahrer besonders groß ist. Brunner nun liebte es, diese Gefahr noch zu übertreiben. Dies erreichte er, indem er eine überflüssige Figur, die überall im Wege steht, einschmuggelte mit der Wirkung, daß dadurch die Verführungen zunehmen und die Schwierigkeit wächst.

Nr. 15 1. Dd3—a6. Die weiße Dame als „Hund im Kegelries“!

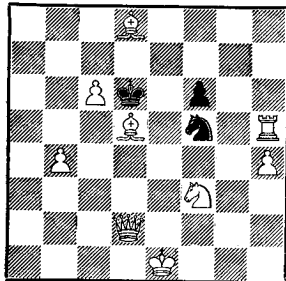
Nr. 16 1. Te3—e8. Flächenfreihaltung — ein von Brunner oft bearbeitetes Thema. (Siehe das spätere Kapitel hierüber.)

17
Magdeburger Zeitung 1927



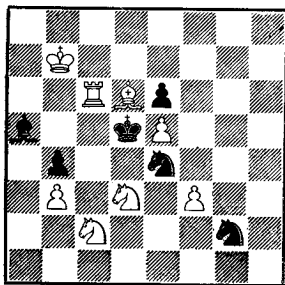
Matt in 2 Zügen

19
Münchener Presse 1925



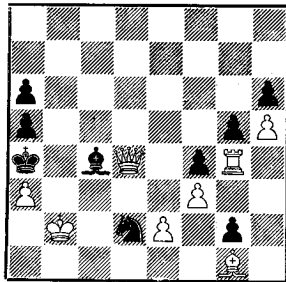
Matt in 2 Zügen

21
Basler Nachrichten 1925



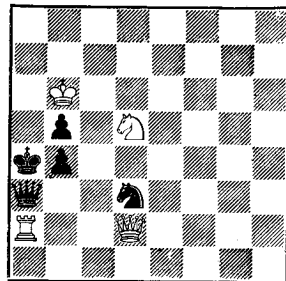
Matt in 2 Zügen

18
Leipziger Tageblatt 1906



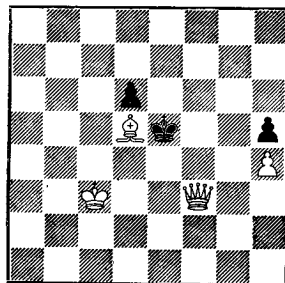
Matt in 2 Zügen

20
Basler Nachrichten 1925



Matt in 2 Zügen

22
Allgemeine Zeitung Chemnitz 1926
Sonderpreis



Matt in 2 Zügen

Nr. 17 1. Sf7—h8. Gleichfalls Flächenfreihaltung, hier passiver Art. Brunner schrieb dem Redakteur Rud. L'hermet dazu: „Der fette Mops Te5 steht nur da, um nicht ziehen zu können.“

Jeder Problemfreund kennt den „White to play“, so benannt nach dem Titel des Weihnachtsbüchleins 1913 von A. C. White. Der Zugzwang liegt fertig vor, ein zurechtstellender Schlüssel ist nicht nötig, aber ein Wartezug fehlt. Also muß etwas geändert werden. Als deutsche Bezeichnung hat sich der Name „Zugwechselproblem“ — gemeint ist Wechsel des Zugzwanges — eingebürgert. Brunner hielt sich an die alte Bezeichnung „Planwechsel“.

Nr. 18 1. e2—e4. Brunners Erstling. Die beiden Abspiele 1. ... Kb5 2. Dd7≠ und 1. ... S zieht 2. D:c4≠ werden vermehrt durch 1. ... f:e3 e.p. 2. Dd7≠. Nach dem Schlüssel trennen vier Steine den Tg4 von seinem Wirkungsfeld a4.

Nr. 19 1. Sf3—g1. Der einzige Zug, der nichts verdirbt. Hinzugefügt wird das Abspiel 1. ... Ke5 2. Lc7≠.

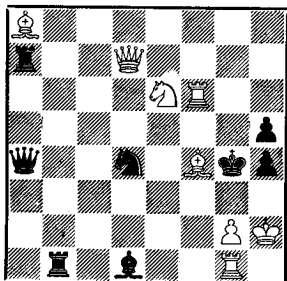
Nr. 20 1. Kb6—c7. Mattwechsel nach 1. ... b3 2. Sb6≠ statt 2. Da5≠ und Mattzuwachs 1. ... Ka5 2. T:a3≠.

Nr. 21 1. Ld6—c5. Zieht jetzt der La5, setzt nicht der Sd3, sondern der Sc2 auf b4 matt.

Nr. 22 1. Df3—g2. Etwas dünn, enthält aber immerhin drei neue Matts.

23

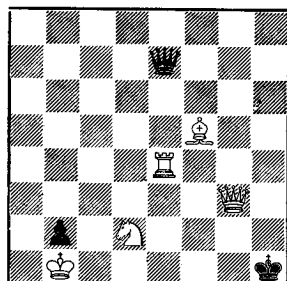
Essener Anzeiger 1931
A. C. White gewidmet



Matt in 2 Zügen

24

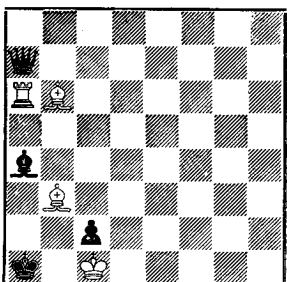
Deutsches Wochenschach 1908



Matt in 2 Zügen

25

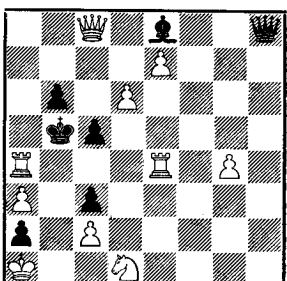
Deutsche Schachblätter 1939



Matt in 2 Zügen

26

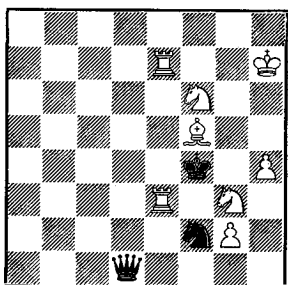
Lösungs-Turnier Genf 1926



Matt in 2 Zügen

27

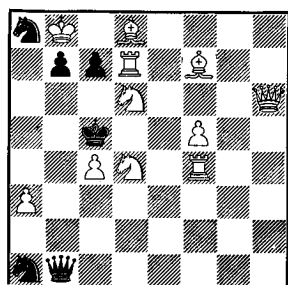
Schweizerische Schachzeitung 1929



Matt in 2 Zügen

28

Hessische Landes-Zeitung 1937



Matt in 2 Zügen

Nr. 23 1. Lf4—c1 (droht 2. Tf4+) mit fünf Bi-Valves (Sc6, b5 2. Sc7+, Sb3, c2 2. D:d1+, Se2 2. Lf3+), einen Block (Sf5 2. Tg6+) und zwei Hinlenkungen (Sf3 2. g:f3+ und S:e5 2. D:e5+). Brunners Zweizüger-Beitrag zum Springerrad.

Die folgende Gruppe umfaßt Brennpunktprobleme. Als sich Brunner völlig selbständig mit dieser Gattung beschäftigte, arbeitete W. v. Holzhausen an seiner Schachstudie „Brennpunktprobleme“, die dann im Juli 1908 in erster Auflage erschien. In diesem spannenden und gedankenreichen Problem-buch entwickelte der Verfasser die Theorie, die in wenigen Jahren Gemeingut der Fachleute wurde und der sich auch unser Meister anschloß. Von da an datiert auch die enge Freundschaft der beiden wesensverwandten Künstler und Theoretiker, die erst mit dem Ableben v. Holzhausens im Jahre 1935 einen jähren Abschluß fand. Der Hochschätzung für seinen jüngeren Freund hat W. v. Holzhausen in seinen literarischen Schriften wiederholt liebevollen Ausdruck verliehen.

Nr. 24 1. Sd2—c4. Die wegen Pattgefahr unverletzliche De7 hütet die beiden Brennpunkte (Mattfelder) e1 und h4. Die Wirkungsstrahlen, hier also e7 bis e1 und e7 bis h4, heißen „Vektoren“. Die Lösung erfolgt in der Weise, daß Weiß durch 1. Sc4 den Vektor b4—h4 unterbricht. Der Versuch 1. Lg6? scheidet an 1. ... Df6; damit wird zwar die Deckung des Brennpunktes aufgehoben, Schwarz kann aber mit 2. Tef Df1 das Matt um einen Zug strecken. Solche Mattverzögerungen, die im Problem sehr häufig auftreten, nannte Brunner „Streckparaden“, eine Bezeichnung, die der Leser noch oft antreffen wird. Auch das im logischen Problem geläufige Beiwort „vorwegig“ sei hier vorgestellt. Der Zug 1. Sc4 unterbricht den Vektor b4—h4, noch bevor 1. ... Db4 geschehen ist. Der Zug 1. Sc4 ist eine „vorwegige Sperre“.

Nr. 25 1. Lb3—d5. Brennpunkte sind a4 und d4, der Schlüssel sperrt vorwegig den Vektor d7—d4.

Nr. 26 1. Te4—e1. Die Brennpunkte e8 und c3 kann Schwarz nach dem Versuch 1. Tf4? durch 1. ... Dh1! mit der Streckparade 2. D:e8f Dc6 verteidigen.

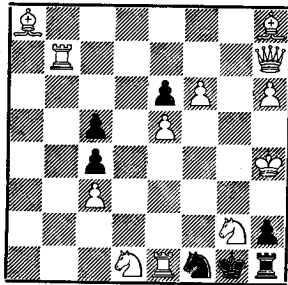
Nr. 27 1. Lf5—g6. Die schwarze Dame hat zur Verteidigung der Brennpunkte d5 und h5 kein zweites Standfeld, aber Weiß hat keinen Wartezug. Er gelangt nur durch einen Planwechsel ans Ziel. Nach 1. Lg6 muß Sf6 den Lf5 in der Deckung des Feldes g4 ablösen, dafür wird Sg3 von der Deckung des Feldes f5 entlastet und also beweglich. Somit sind die Brennpunkte von h5 und d5 nach h5 und e2 verlagert.

Nr. 28 1. Tf4—f3. Es verlohnt sich, diese großartige Konstruktion eingehend zu studieren. Der Schlüssel fügt das Abspiel 1. ... K:d4 2. De3+ hinzu.

Mehrzügige Brennpunktaufgaben findet der Leser in einem späteren besonderen Kapitel.

29

Ranneforth's Schachkalender 1927



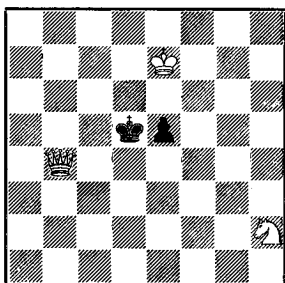
Matt in 2 Zügen
(Zwei Lösungen!)

40 Drei- und Mehrzüger

Nr. 29 1. Db1! und 1. Tb4! Den Beschluß der Zweizüger macht ein Beispiel für die Brunnersche Idee des Zweispanners, wie er sie in einem Aufsatz in Ranneforth's Schachkalender 1927 entwickelt hat. Brunner trat dafür ein, daß Aufgaben mit zwei oder mehreren Lösungen statthaft sein müßten, wenn die verschiedenen Lösungen wirklich Problemcharakter haben und jede, für sich betrachtet, ein vollwertiges Problem abgibt. Der einzige Warteschlüssel, um 1. ... K:g2 2. Tg7≠ zu verwirklichen, ist 1. Db1! Man kann aber auch auf das Satzmatt verzichten und mit 1. Tb4! c:b4 2. Da7≠ ein neues, überraschendes Matt realisieren. Beide Schlüssel sind echte Problemzüge!

30

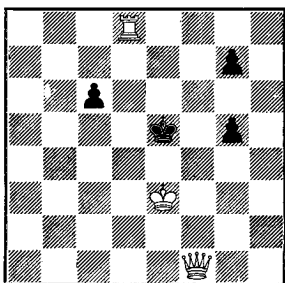
Basler Nachrichten 1929



Matt in 3 Zügen

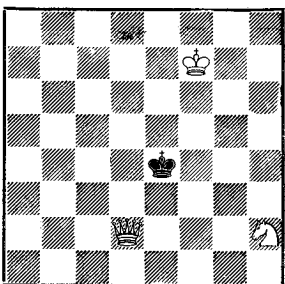
32

V. Basler Nachrichten 1926



Matt in 3 Zügen

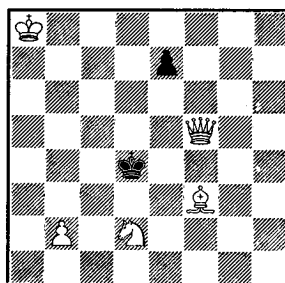
34

2. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1927

Matt in 4 Zügen

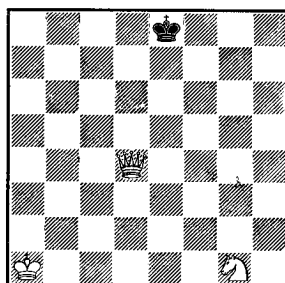
31

Deutsches Wochenschach 1907



Matt in 3 Zügen

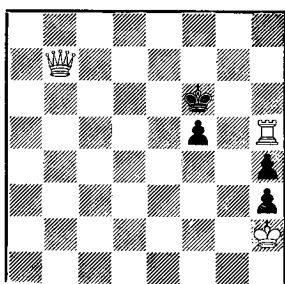
33

2. Ehrende Erwähnung
Neue Leipziger Zeitung 1928

Matt in 4 Zügen

35

Schweizerische Schachzeitung 1929



Matt in 4 Zügen

40 Drei- und Mehrzüger

Wer die Probleme Erich Brunners selber löst und sich dabei abmüht, die letzten Geheimnisse des Künstlers zu ergründen, dem mag es ergehen wie dem Bericht, der sich oft die Frage gestellt hat: muß man denn wirklich alles so furchtbar ernst nehmen? Brunner war doch eher eine heitere, leichtlebige Natur. Der Frohsinn hat ihm, der so viel Schweres zu tragen hatte, über manche Bitternis hinweggeholfen. Da bedeutete ihm das Komponieren von Schachaufgaben eine Erholung, eine Entspannung, eine Ablenkung. In solchen Stimmungen sind dann zuweilen kleine Sachen entstanden, die, waren sie auch formvollendet, vielleicht doch nicht für die Öffentlichkeit bestimmt waren. Wenn er sie dann doch den drängenden, ewig hungrigen Redakteuren überließ, so mag ihm das Bedürfnis, auch einmal zur anspruchslosen Masse und ihren bescheidenen Bedürfnissen hinabzusteigen, geleitet haben.

Eine Auswahl dieser kleineren Stücke, die wir aber doch nicht missen möchten, bilden den Anfang dieses Kapitels, in dem sich aber bald schon auch die Löwenklau des Meisters zeigen wird. Den Reigen eröffnen ein paar Miniaturen, darunter einige großartige Materialstudien.

Nr. 30 1. Db4—c3 Zugzwang e4 2. Sg4 3. Sf6♯, 1. ... Ke4 2. Ke6 3. D:e5♯.

Nr. 31 1. Lf3—g2 Zugzwang Ke3 2. Sc4f Ke2(d4) 3. Df1(d5)♯, 1. ... e6(e5) 2. Df2f Ke5(d3) 3. Sc4(Le4)♯.

Nr. 32 1. Df1—f8 Zugzwang Ke6 2. Ke4 3. Td6♯ und 1. ... c5 2. Df7 3. Td5♯ (Echo), 1. ... g4(g6) 2. Td6.

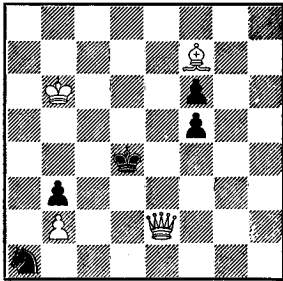
Nr. 33 1. Dd4—a7 Kd8 2. Sf3 3. Se5 4. Dd7(f7)♯ und 1. ... Kf8 2. Sf3 Kg8 3. Sg5 4. Df7(h7)♯. Ungewöhnlich viel für einen Viersteiner.

Nr. 34 1. Dd2—c3 Kd5 2. Ke7 3. Ke6, 1. ... Kf4 2. Kf6 3. Ke6 und 1. ... Kf5 2. Dd4 3. Dg4♯. Wiederum ein Maximum für einen Viersteiner.

Nr. 35 1. Db7—d5 Ke7 2. T:f5 3. Db7 4. Tf8♯ und 1. ... Kg7 2. D:f5 3. Dd7 4. Th8♯ bilden ein Echo. 1. ... f4 2. Tf5f Ke7(g7) 3. Tf7f(Df7f), 1. ... Kg6 2. D:f5f 3. Th7f.

36

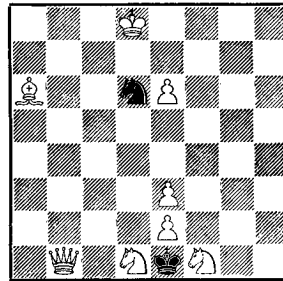
Leipziger Tageblatt 1906



Matt in 3 Zügen

37

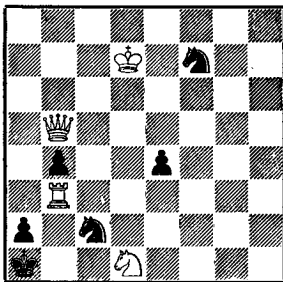
Fränkisches Volksblatt 1912



Matt in 3 Zügen

38

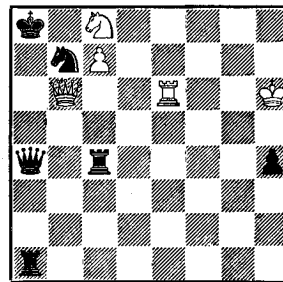
Basler Nachrichten 1926



Matt in 3 Zügen

39

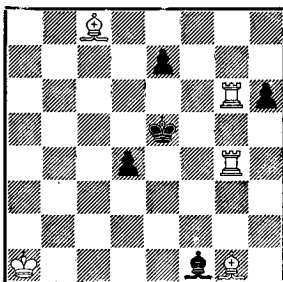
Dresdner Anzeiger 1927



Matt in 3 Zügen

40

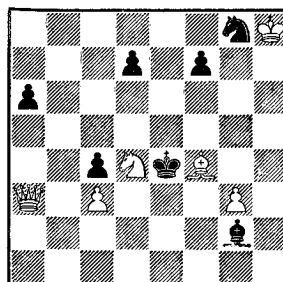
Basler Nachrichten 1926



Matt in 3 Zügen

41

National-Zeitung Basel 1931



Matt in 3 Zügen

Nr. 36 1. De2—f3 Zugzwang Ke5 2. De3† 3. De6≠, 1. ... f4 2. Lc4! K:c4(Ke5, Sc2) 3. De4(d5, :f4)≠, 1. ... Sc2 2. Df4† 3. Lc4≠.

Nr. 37 1. Db1—h7 Sd6 zieht 2. K(D, L, B):S 3. Db1(h1)≠. Abfangthema.

Nr. 38 1. Sd1—e3 S:e3 2. Dh5! Keineswegs so harmlos, wie es aussieht.

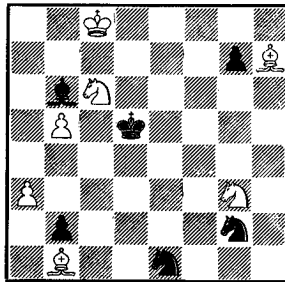
Nr. 39 1. Te6—e8 (droht 2. Sd6†) 1. ... D:e8(T:c7) 2. Da7† 3. Sb6≠.

Nr. 40 1. Tg6—b6 (droht 2. L:d4† Kd5 3. Le6≠) 1. ... e6 2. L:d4† 3. L:e6≠. 1. ... Kd5 2. Le6† Kc5(e5) 3. L:d4≠. Dasselbe reine Matt auf den Feldern c5, d5, e5, f5.

Nr. 41 1. Da3—b4 (droht 2. Db1† Kd5 3. Df5≠). Dazu das Echo 1. ... Lh3 2. Db7† Kd3 3. Df3≠. Ein zweites Echo erzeugen die Abspiele 1. ... Lh3 2. Db7† d5 3. Db1≠ und 1. ... Lf1 2. Db1† Ld3 3. Dh1≠, 1. ... Se7(h6) 2. De7†, 1. ... Kd5 2. Da5†, 1. ... Kd3 2. Db1†.

42

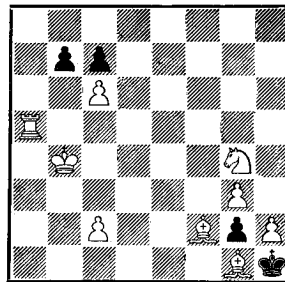
Basler Nachrichten 1922



Matt in 3 Zügen

43

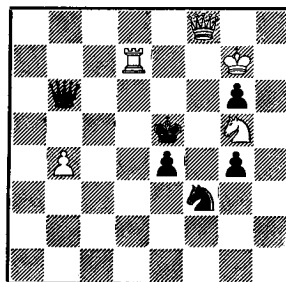
Basler Nachrichten 1927



Matt in 3 Zügen

44

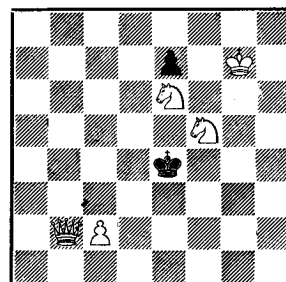
Basler Nachrichten 1929



Matt in 3 Zügen

45

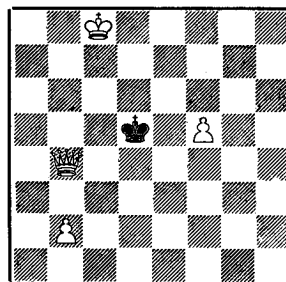
V. Schweizerische Schachzeitung 1932



Matt in 3 Zügen

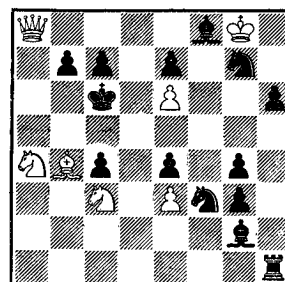
46

Sammler 1932



Matt in 4 Zügen

47

1. Preis
Fränkisches Volksblatt 1912

Matt in 3 Zügen

Im Juli 1921 veröffentlichte Brunner in der Schweizerischen Schachzeitung einen Artikel „Die allgemeine symmetrische Figurenstellung“, worin er den Vorschlag machte, die Ausgangsstellung der Schachpartie zu erweitern. Das von ihm so genannte „Freischach“ hätte als Nebenprodukt die Möglichkeit geschaffen, ohne Bauernumwandlung gleichfarbige Läufer in Problem und Studie auftreten zu lassen. Weiteres hierüber ist im Schlußkapitel behandelt worden. Dem Freischach verdanken die beiden folgenden Nummern ihr Dasein.

Nr. 42 1. a3—a4 (droht 2. La2†, Lg8† oder Se4) 1. ... Kc4 2. Lg8† Kc3 3. Se4≠, 1. ... Ke6 2. La2† Kf6 3. Se4≠, 1. ... Kd6(c5) 2. Se4† Ke6(c4) 3. La2(Lg8)≠, 1. ... Sf4 2. La2†, 1. ... Se3 2. Lg8†.

Nr. 43 1. Lf2—a7 b:c5 2. Kc5 3. Ta1≠ (das Kraftopfer nach Cheney-Loyd), 1. ... b5 2. Lb8, 1. ... b6 2. Ta1.

Ein anderer Versuch, den Brunner 1932 in der Schweizerischen Schachzeitung in Vorschlag brachte, lief unter der Bezeichnung „Schiefes Echo“: „Während sonst 2 Echomatts oder ihre Spiegelbilder zueinander einen Winkel bilden von 2, 4, 6, 8 mal 45°, also ein gradzahliges Vielfaches des Winkels von 45°, so bilden die schiefen Echomatts Winkel von 1, 3, 5 oder 7 mal 45°, also ein ungradzahliges Vielfaches des Winkels von 45°. Nur ganz wenige Mattbilder lassen ein schiefes Echo zu. Es wäre nicht verwunderlich, wenn ihre Darstellung nur äußerst selten glückte.“ Dazu die folgenden zwei Beispiele.

Nr. 44 1. Sg5—e6 (droht 2. Df6≠) 1. ... D:e6 2. Td5† mit den schiefen Echos 2. ... K:d5 3. Dc5≠ und 2. ... D:d5 3. Df6≠, 1. ... K:e6 2. Df7†, 1. ... Dd8 2. Dc5†, 1. ... Dd6 2. D:d6†, 1. ... e3 2. Df6†. Angeregt durch Samuel Loyds Erstlingswerk.

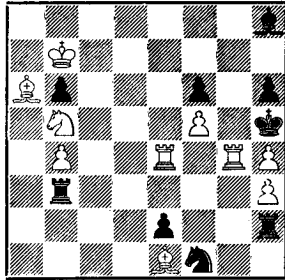
Nr. 45 1. c2—c4 Kd3 2. Sfd4 mit den Echos 2. ... K:c4 3. Db3≠ und 2. ... Ke3(e4) 3. De2≠, 1. ... Kf3 2. Kg6.

Nr. 46 1. Db4—f4 Kc6 2. De5 3. b4 4. Da5(c5)≠ und 1. ... Kc5 2. Kc7 3. b3 4. Da4(c4)≠, also wiederum Echo (aber diesmal nicht „schief“) mit sparsamsten Mitteln.

Nr. 47 1. Lb4—a3 Zugzwang Se5(Sg5, Sh4, Sh2, Lh3, Bh5, Tb1) 2. Da5, 1. ... Sd4(Lf1, Th5) 2. Dd8, 1. ... Sd2(Se1, Sg1) 2. Dc8 oder Dd8.

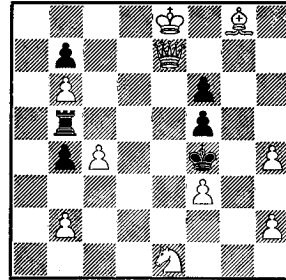
Aus dem Turnierbericht von G. Ernst zitieren wir: „Ich löse aus der Zugzwangstellung vor allem die Bewegungen des Sf3, dieses vollkommene Springerrad, heraus und dazu die Züge des Gegenspielers Da8 am anderen Ende der Welt. Gewiß ein reizvolles Bild! Völlige Raumnutzung, hervorragende Konstruktion. Der erste Zug ist recht gut, die ganze Idee klar und fest durchgeführt.“

48
Deutsches Wochenschach 1913
A. Volkheimer gewidmet



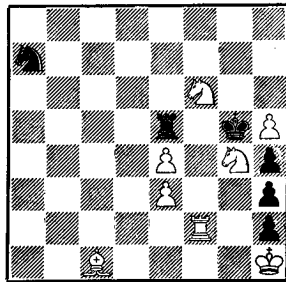
Matt in 4 Zügen

49
Xeque Mate,
Revista Brasileira de Xadrez, 1926



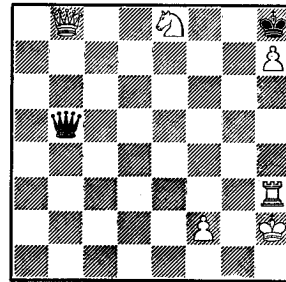
Matt in 4 Zügen

50
V. Schweizerische Schachzeitung 1927



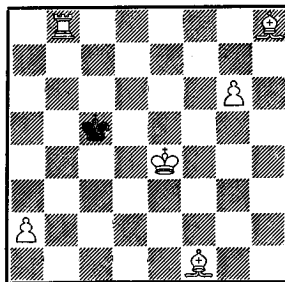
Matt in 4 Zügen

51
Schweizerische Schachzeitung 1929



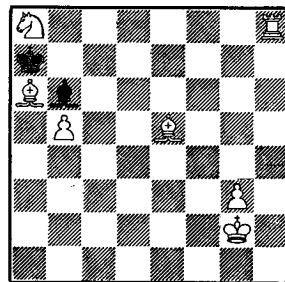
Matt in 4 Zügen

52
Deutsches Wochenschach 1910
(nach J. Brown)



Matt in 3 Zügen

53
Deutsches Wochenschach 1909



Matt in 4 Zügen

Nr. 48 1. Sb5—d6 (droht 2. Lb5 und 2. Lc4) T:b4 2. T:b4 T:h3 3. Lc4 K:g4 4. Le2♯, 2. ... Tg2 3. Lb5 T:g4 4. h:g4♯. Das sieht wie ein Inder aus, ist aber natürlich keiner. Der pseudokritische Zug 2. T:b4 wird durch das Opfer des Schwarzen erzwungen. Er geschieht, ebenso wie der Sperrzug 3. Lc4, keineswegs, um den Schnittpunkt brauchbar zu machen. Weiß handelt nicht freiwillig, sondern gezwungenermaßen und muß die Verstellung als etwas Ungewolltes in Kauf nehmen.

Nr. 49 Sofort 1. De2? scheitert an Te5♯, 1. c:b5? b3 2. Dc5 am Patt. 1. Lg8—d5! (droht 2. De2 3. Sg2♯), daher 1. ... T:d5 2. c:d5 b3 3. Dc5! Ke5 4. Sd3♯. Der T wird so gelenkt, daß nach 2. c:d5 und 3. Dc5 der Bauer durch seine Masse das Patt aufhebt.

Nr. 50 Schwarz droht lästig Te5:e4:g4 und Te5—c5:c1♯. Weiß reagiert kräftig mit Tf2—d2—d8—g8♯; so entsteht das Hauptspiel 1. Tf2—d2 Sc6 2. Td5 T:d5 3. e:d5 Kf5 4. e4♯, 1. ... Tc5 2. Td5♯. Die starre Stellung wird zu einem hübschen Matt aufgelöst.

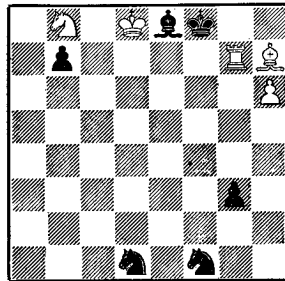
Nr. 51 1. Dg3? Db8!, daher 1. Db8—d6 Db8 2. Th6 D:d6 3. S:d6 Kg7 4. h8D♯, 2. ... Dc7 3. S:c7 4. Df6♯.

Nr. 52 1. Lb5 Kb4 2. Lb2, 1. ... Kd6 2. Lf6. Glänzende Raumbeherrschung.

Nr. 53 1. g3—g4 Lc5(d4, e3, f2, g1) 2. Lb8♯ K:a8 3. Ld6(e5, f4, g3, h2)♯ 4. L:L♯.

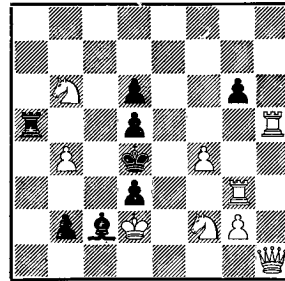
Im Jahre 1909 führte G. Ernst die Oppositionsprobleme ein. Dadurch angeregt, verfaßte Brunner als Beitrag dazu die Nr. 53. Bald ging er jedoch eigene Wege. Die Opposition ist ihm nicht mehr Selbstzweck, sondern ein Hilfsmittel zur Überwindung besonderer Schwierigkeiten. Ein Beispiel hierfür ist die folgende Nummer.

54
V. Basler Nachrichten 1926



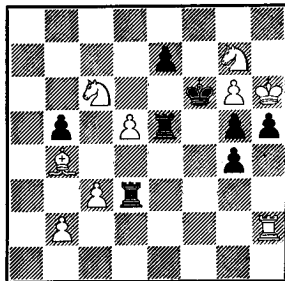
Matt in 4 Zügen

55
Deutsche Schachblätter 1914
D. Przepiorka gewidmet



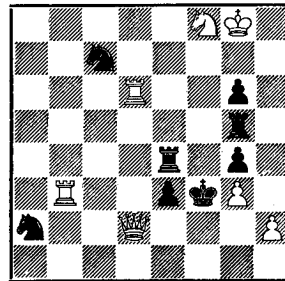
Matt in 4 Zügen

56
Ranneforth's Schachkalender 1918



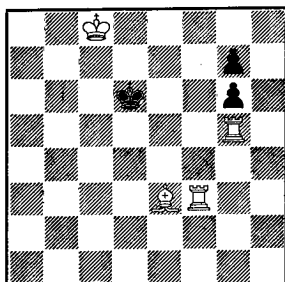
Matt in 4 Zügen

57
Basler Nachrichten 1935



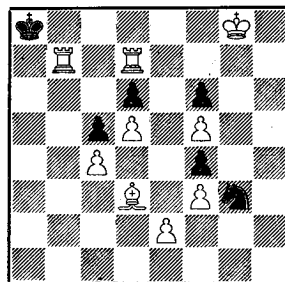
Matt in 4 Zügen

58
Basler Nachrichten 1931



Matt in 3 Zügen

59
V. Deutsches Wochenschach 1917



Matt in 4 Zügen

Nr. 54 Der wL möchte, ohne durch einen Springer belästigt zu werden, in die Schräge a2 bis e6 eindringen. Das erreicht er so: 1. Lh7—g6 La4(b5, c6) 2. Lc2(d3, e4) Le8 3. Lb3(c4, d5) 4. Tg8(Sd7)≠. Die Opposition dient hier also einer „Beschäftigungslenkung“ des sL zur Vermeidung der Verteidigung g3—g2—g1D. Über das Wesen der Beschäftigungslenkung wird im Schwebeform-Kapitel ausführlich berichtet.

Auch das Thema der „Wechseltürme“ ist von Brunner erdnen und mit der Nr. 55 in die Problemliteratur eingeführt worden. Die Lösung läßt den Gedanken leicht erkennen.

Nr. 55 1. Th5—h3 (droht 2. T:d3f), 1. ... Ta3 2. Tg5 Ta5 3. T:d3f L:d3 4. Dh8≠ (2. ... b1Sf 3. D:b1). Nach zwei Zügen hat Weiß die Turmstellung Th5/Tg3 durch die günstigere Th3/Tg5 ersetzt, wie aus der Schlußwendung 3. T:d3f 4. Dh8≠ ersichtlich ist. Weiß setzt seinen Willen durch, Schwarz hat nichts zu bestellen, sondern muß die Abwicklung über sich ergehen lassen. Gleichfalls ein Beispiel für Beschäftigungslenkung.

Es hat auch hier lange gedauert, bis sich die Komponisten anregen ließen. Erst viele Jahre später (1930) hat Prof. J. Halumbirek die klare Definition geschaffen:

- „Eine Darstellung des Wechselturmthemas liegt nur dann vor, wenn
1. die Wechseltürme die Linien, auf denen sie in der Anfangsstellung gestanden haben, im Lösungsverlauf vertauschen und
 2. damit der Erfolg verbunden ist, daß jeder Turm den anderen in der ursprünglich von diesem wahrgenommenen Funktion ablöst.“

Im direkten Problem führt Weiß das für ihn nützliche Manöver aus (Führung), im indirekten Problem nötigt Weiß durch Lenkung die schwarzen Türme zum Funktionswechsel, der sich als entscheidende Schädigung auswirkt.

Nr. 56 Te5 pariert die Drohung L:e7≠ und Td3 die Drohung Tf2f. Die Umstellung erzwingt Weiß durch 1. Th2—h1 (droht 2. Ta1 3. Ta8 4. Tf8≠). Schwarz verteidigt sich mit 1. ... Tde3 2. Ta1 T:d5, weil jetzt 3. ... Td8 durch „Streckparade“ die Gefahr 3. Ta8 bannet. Nach dem Wechsel verteidigt Te3 das Matt auf e7, aber Td5 ist nicht in der Lage, das Matt in der f-Linie zu vereiteln: 1. Th2—h1 Tde3 2. Ta1 T:d5 3. Tf1f Tf5(f3) 4. T:f5(L:e7)≠, 1. ... Te4(e2) 2. Ta1 T:d5 3. Tf1f, 1. ... Tdd5 2. Tf1f.

Nr. 57 Aus den Probespielen 1. Tf6f? Tf5! und 1. Tdd3? Sd5! und nicht 1. ... Tge5? wegen 2. Tb2 leuchtet ein, daß Tg5 die f-Linie hütet und Te4 in Verbindung mit Sc7 das Mattfeld e3. Nach dem gestaffelten Vorplan 1. Sf8—e6! Tge5! 2. Sd4f T:d4 sind die Rollen vertauscht. Te5 deckt jetzt e3 und Td4 sollte die f-Linie bewachen, was über seine Kraft geht, denn 3. Tf6f Tf4(f5) 4. T:f4(T:e3)≠ bzw. 3. ... Ke4. 4. Dg2≠.

Die obige enge Definition erweist sich in der Praxis als Hemmschuh, daher sind die Beispiele auch heute noch recht spärlich. Legt man aber das Schwergewicht auf den Funktionswechsel an sich, so findet man weiteres Material dazu in anderen Kapiteln, namentlich in dem vom Brunner-Turton.

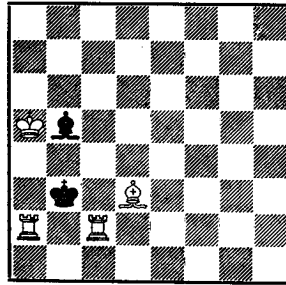
Es folgen Aufgaben logischer Struktur, die dadurch gekennzeichnet sind, daß Weiß seine Manöver infolge bestimmter schwarzer Verteidigungsmöglichkeiten differenzieren muß.

Nr. 58 Das Probespiel 1. Tf1 Kc6 2. Td1 scheitert am Patt. Weiß weicht dem aus durch 1. Tf3—f4 Kc6 2. Td4 Kb6 3. Td6≠ (Pattvermeidung). 1. ... Ke6 2. Kc7, 1. ... Ke7 2. T:g6.

Nr. 59 Auch dieser Vierzüger behandelt die Pattvermeidung: Probespiel 1. Te7? S:f5 2. Ta7f Kb8 3. L:f5 patt. Daher 1. Kg8—h8 Se4(:e2) 2. Tbc7 Kb8 3. L:S, 1. ... S:f5 2. Ta7f Kb8 3. L:f5 Kc8 4. Ta8≠, 1. ... Sh5 2. Th7 Sg7 3. Tb:g7.

60

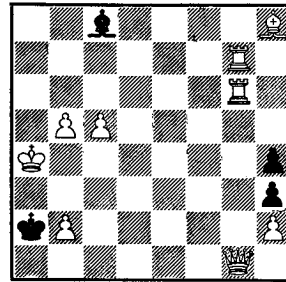
Miniatures Stratégiques 1935



Matt in 4 Zügen

61

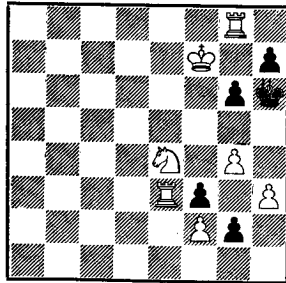
V. Münchener Schachzeitung 1931



Matt in 3 Zügen

62

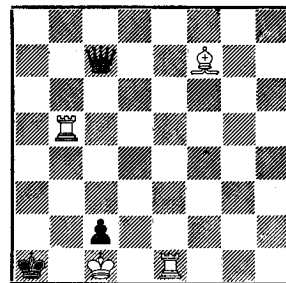
Basler Nachrichten 1939



Matt in 4 Zügen

63

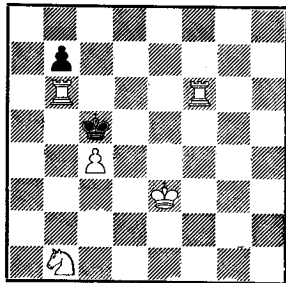
Basler Nachrichten 1927



Matt in 3 Zügen

64

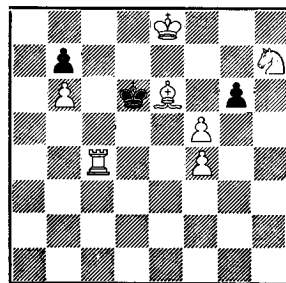
Engelhardt's Schachjahrbuch 1955



Matt in 3 Zügen

65

Basler Nachrichten 1921



Matt in 4 Zügen

Nr. 60 1. Ld3—h7 Lc4 2. Le4 Le6 3. Lc6 Ld7 4. Ld5≠. Die ideegemäßen Verführungen 1. Le4, f5, g6 werden durch die Opposition Lc6, d7, e8 widerlegt, also Oppositionsmeidung zwecks gestaffelter Weglenkung.

Nr. 61 Probespiel: 1. Tf7? Lf5! 2. T:L patt. Daher 1. Tg6—f6 L zieht 2. T:L. Lh8 wird nicht sofort befreit, sondern durch 1. Tf6 vorsorglich nochmals verstellt.

Nr. 62 Probespiel: 1. Tb3? g1D 2. Tb8 Da1!. Daher 1. Te3—a3 g1D 2. Ta8 Da1 3. T:D.

Nr. 63 Hier lauten die ideegemäßen Verführungen 1. Tb4? Dc6!, 1. Tb3? Dc5! und 1. Tb7? D:L. Daher 1. Tb5—b6! Dc8 2. Ta6≠ = Drohspiel, bzw. 1. ... D:f7(:b6, f4≠) 2. K:c2≠. Eine der seltenen Miniaturen mit schwarzer Dame.

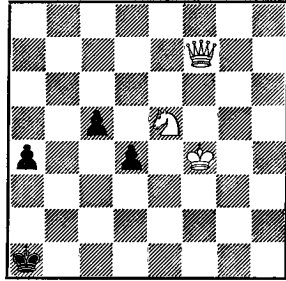
Auch die beiden folgenden Kraftopfer-Probleme gehören schon vom Thema her zur logischen Kategorie. (Über den Begriff des „logischen Problems“ siehe das Kapitel über die Vorplanprobleme.) Kraftopfer sind Opfer als Selbstzweck; einzig die Beseitigung des Opfersteins ist ihr Zweck. Der Versuch, die Beseitigung durch Wegziehen zu erreichen, scheitert am Patt.

Nr. 64 Weiß will nach 1. ... K:c4 2. Tf5 ein Zweitürmematt herbeiführen, was aber ohne Freimachung des Feldes c3 zum Patt führt. Der Sb1 muß also vorwiegend die Wirkung auf c3 aufgeben, kann das aber nur durch Selbstaufopferung, da 1. Sa3 oder Sd2 sofort Patt ergibt (Probespiele). Also 1. Sc3! K:c4 2. Tf5 K:c3 3. Tc5≠. Laut Notiz in Brunners Problemarchiv bereits 1907 komponiert, im Januar oder Februar 1936 an F. Palatz gesandt, aber von ihm nicht veröffentlicht. Wurde dann in dem Artikel „Das Kraftopfer“ von Th. Siers in Engelhardt's Schachjahrbuch 1955 gedruckt.

Nr. 65 Probespiel: 1. Sg5? g:f5 2. Kf8 patt. Daher 1. Sf6! g:f5 2. Kf8 K:e6 3. Td4 K:f6 4. Td6≠. Hier hat der Schlüsselzug zwar den Nebenzweck, den sB nach f5 zu zwingen. Das beeinträchtigt die logische Qualität der Aufgabe aber nicht, da 1. Sg5? diesen Zweck auch erfüllen würde. Der Unterschied zwischen Probespiel und Lösung liegt nur im Kraftopfer, so daß dessen zweckökonomische Darstellung also erfüllt ist.

66

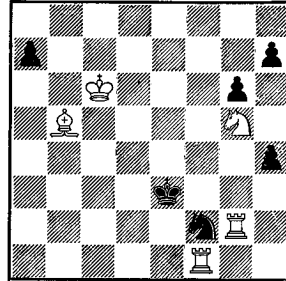
Dresdner Anzeiger 1932



Matt in 4 Zügen

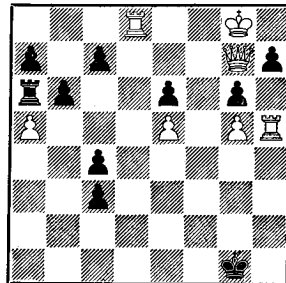
67

Deutsche Schachblätter 1931



Matt in 3 Zügen

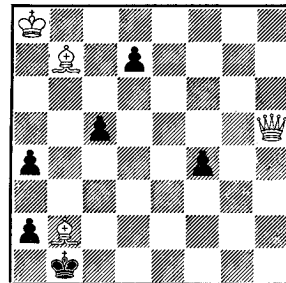
68

Chemnitzer Tageblatt 1927
G. Ernst gewidmet

Matt in 4 Zügen

69

Lösungsturnier Bern 1932



Matt in 4 Zügen

Nr. 66 Das Probespiel 1. Db7? scheitert an c4, womit Schwarz erreicht, daß nach 2. S:c4 a3 3. Sd2 a2 die Diagonale geschlossen bleibt. Daher 1. Sc4! (was den Tempozug c5—c4 ausschaltet) a3 2. Db7 d3 3. Sd2 a2 4. Dg7≠ bzw. 1. ... Ka2 2. Db7 a3 3. Sd2 4. Db1≠ und 1. ... Kb1 2. Db7 Kc2 3. Db2≠ Kd3 4. Se5≠.

Nr. 67 1. Kc5 droht, den Sf2 mit einem der wT zu schlagen. Schwarz differenziert das durch seine Entgegnungen 1. ... a6 2. Tf:f2 (2. Tg:f2? a:b5!), 1. ... h6(h3) 2. Tg:f2 (2. Tf:f2? h:g!) und 1. ... Kd2 2. Tf:f2 (2. Tg:f2? Ke3!). Auf 1. ... Kf4 kommt 2. Kd4, auf 1. ... Sd3(Se4) 2. L:d3(S:e4). Die von Brunner gern behandelte „vermiedene Plachttascherre“.

Bei den beiden letzten Aufgaben liegt das Schwergewicht weniger in den Lösungen, als in den Verführungen. Die schönsten Probleme dieser Art findet der Leser im Kapitel der Linien- und Flächenfreihaltung.

Mit leichten Sachen haben wir dieses Kapitel eingeleitet, mit zwei Monumentalwerken soll es geschlossen werden.

Nr. 68 1. Th5:h7 Kf2 2. Df6≠ Ke3(e1) 3. Tf7 Ke4(T:a5, Ke2) 4. Df4(f3, f2)≠. 2. ... Kg3(g1) 3. Tf8(Kg4, T:a5) Kg2 4. Df4(f3, f2)≠. 1. ... T:a5 2. Tf8 Kg2 3. Dh6 Kg3(T:e5, Kg1) 4. Dh3(h2, h1)≠. 2. ... Ta2 3. Dh6 4. Dh2(h1)≠. 2. ... T:e5 3. D:e5. 1. ... Kg2 2. Tf8 3. Dh6, 1. ... c2 2. Df6(f7) 3. Df3(Tf8).

„Ein selten gezeigtes, zwar unreines, aber ökonomisches D- und 2T-Mattbild findet hier seine neunfache Darstellung. Die Bewältigung des starken weißen Materials ist sicher schwierig und die kleine Schwäche des Einleitungszuges daher zu entschuldigen.“ (W. Pauly.)

Nr. 69 1. Lb2—a1! K:a1 2. Dh2 Kb1 3. Le4≠ Ka1(c1) 4. Dh8(c2)≠. 1. ... Kc2(c1) 2. Lf3! (droht 3. Dd5). 2. ... Kb3(d3) 3. D:c5 a3(Kd2) 4. Ld1(Dc3)≠. 2. ... Kd2 3. Dh2≠ 4. Db2(e2)≠. 2. ... Kb1 3. Dh1≠ 4. Dd1≠. 2. ... Kc1 3. Dd5 4. Dd1≠. 1. ... Kc2 2. Lf3 c4 3. Dh2≠, 1. ... f3 2. D:f3 3. Dc3. 1. De5(h8)? a1D 2. L:a1 a3!, ferner (1. La1 K:a1) 2. De2? Kb1 3. Le4≠ Ka1!, also „vermiedene Liniensperre“.

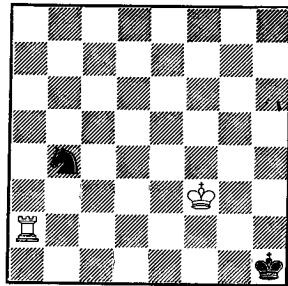
„Sukzessive und maximale Feldbeherrschung mit wenig Material.“

Minimalprobleme

Minimalprobleme

70

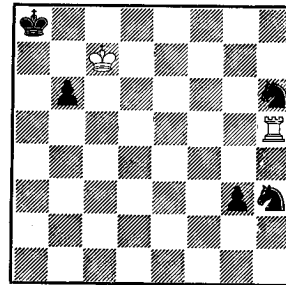
Deutsche Schachzeitung 1933



Matt in 4 Zügen

71

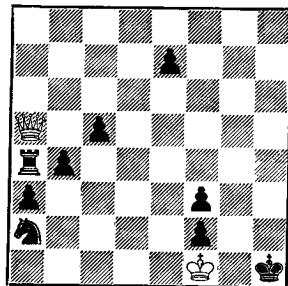
Sammler 1932



Matt in 4 Zügen

72

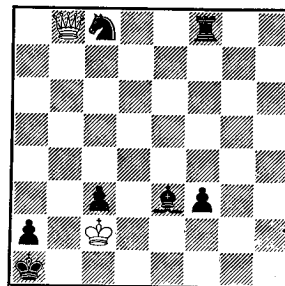
Nachrichten des Vereins der Siemens-
und Schuckert-Beamten 1917



Matt in 3 Zügen

73

Deutsche Schachzeitung 1935



Matt in 3 Zügen

An die Ökonomie des Raumes schließt sich die der Masse an. Sie ist dem Problemfreund längst vertraut. Hier pflegt er auch die größten Ansprüche zu stellen. Namentlich in der Verwendung von weißem Material verlangt er weise Zurückhaltung. Im Bestreben, solchen Wünschen gerecht zu werden, sind die Fachleute der Frage nachgegangen, welches wohl das Minimum an weißem Material sein möge für ein Erzeugnis, das noch den Ehrentitel Schachproblem verdient. So ist man auf Stellungen gekommen, die außer dem König einen einzigen weißen Stein enthalten. Man hat ihnen nach einem Vorschlag von J. Halumbirek aus dem Jahre 1934 den Namen „Minimale“ beigelegt.

Sich auf diesem Gebiet zu tummeln, das neben Gedankenreichtum große Gewandtheit und Geduld im Analysieren erfordert, war so recht nach Brunners Geschmack. Wer selber nach Komponistenehren strebt, sollte sich einmal damit abmühen. Da lernt er sich beherrschen, denn er muß sogar auf den bequemen Bauern, der dem fliehenden sK das Entkommen verwehrt, verzichten. Dafür verzeiht man ihm Unarten, die sonst verpönt sind. Die Forderung eines kunstvollen Schlüssels wird selten erfüllt werden können. Der sK wird in die Ecke oder wenigstens an den Rand verbannt, man beginnt etwa mit Schach oder Bauernraub oder Entzug eines Fluchtfeldes, und die kurze Drohung wird zur Regel. Daß dabei gelegentlich doch reife Früchte geerntet werden, hat gerade Brunner nachgewiesen.

Nr. 70 1. Ta2—a4 Sd3 2. Kg3 3. Ta1, 1. ... Sc2 2. Kf2 Sb4(d4) 3. T:S, 1. ... Kg1(h2) 2. T:b4 3. Tb1(h4). Drohende Nebenlösungen hat Brunner auf einfachste Weise ausgeschaltet: durch das Einstellen des Turms.

In das Reich der einfachen logischen Lenkungen gehört das nächste Problem.

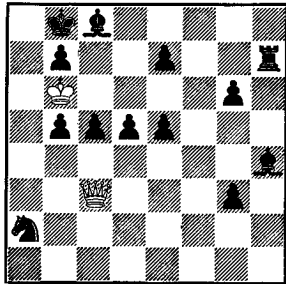
Nr. 71 Probespiel: 1. T:h3 Ka7 2. Th1 Ka6 3. Ta1f Kb5. Daher vorwegige Blocklenkung des Bb6: 1. Th5—h4 b5 2. T:h3 3. Th1 4. Ta1f, 1. ... Sg4 2. K:b6 Sf6(h6) 3. Th8f(:h6), 1. ... Sf4 2. T:f4 b5 3. Tf1.

Zahlreicher und auch meist gehaltvoller sind die Damenminimale.

Nr. 72 1. Da5—c7 (droht 2. Dg3) 1. ... b3 2. Dg3 Th4 3. D:Tf, 1. ... Ta6 2. Df4 Th6 3. D:Tf und 1. ... Ta8 2. De5 Th8 3. D:Tf. Das ist nur scheinbar ein Schlag-Römer, denn es fehlt ja die logische „Erhärtung“. Nicht der sT wird gelenkt, sondern die wD wird geführt.

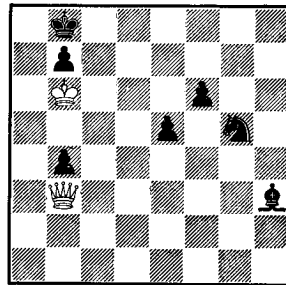
Nr. 73 Probespiel: 1. De5? Ld2!. Daher 1. Db8—g3 Lf2 2. De5 Le1 3. D:Lf, 1. ... f2 2. D:e3. Das ist ein stubenreiner „Schlag-Römer“ mit dem römischen Rechteck e3—f2—e1—d2.

74
Deutsche Schachzeitung 1935



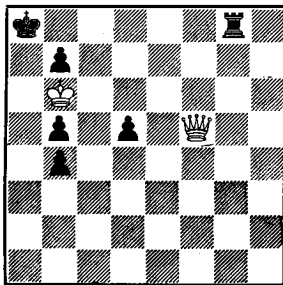
Matt in 4 Zügen

75
Deutsche Schachzeitung 1932



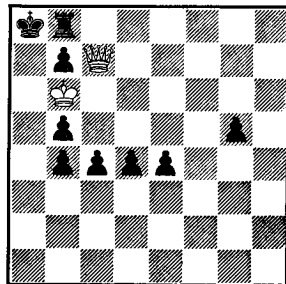
Matt in 5 Zügen

76
Deutsche Schachzeitung 1932



Matt in 4 Zügen

77
Deutsche Schachzeitung 1932



Matt in 6 Zügen

Im Vierzuger Nr. 74 und im Fünzfzger Nr. 75 geht der Kampf um die Läuferstellung c8. In Nr. 74 wäre sie für Schwarz nützlich und wird daher beseitigt, während sie in Nr. 75 für Schwarz schädlich ist und daher im Vorplan herbeigeführt wird. In beiden Fällen ist die logische Erhärtung vorhanden.

Nr. 74 Probespiel: 1. D:c5? e6 2. Da3 Ld8f. Daher 1. Dc3—a3 Lh3 2. D:c5 e6 3. Df8f, 2. ... Ka8 3. Dc7, 1. ... Ld7 2. Da7f 3. Da8#. Das Hauptspiel mit 1. ... Lh3 zeigt einen kritischen Grimshaw. Daß die Schlüsselfigur angegriffen steht, ist hier kein Schönheitsfehler, da es offensichtlich ist, daß die Dame — auch wenn sie nicht im Angriff stände — die Lösung eröffnen muß.

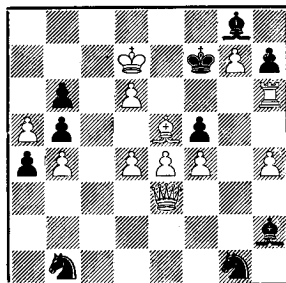
Nr. 75 Probespiel: 1. Da2? Kc8, aber 1. Dg8f Lc8 2. Da2? genügt noch nicht wegen 2. ... Lh3. Daher 1. Db3—g8f Lc8 2. Dc4! Se6 3. Da2 Ld7 4. Da7f 5. Da8#. Kritischer „Seeberger“. (Nicht, wie beim Grimshaw, Absperrung von einem bestimmten Wirkungsfeld oder einer Wirkungslinie, sondern entweder totale Einsperrung oder, wie hier, teilweise Einsperrung zwecks Ausnutzung der Blockwirkung des kritischen Steines.)

Nr. 76 Probespiel: 1. Df7? Tb8 2. D:d5 b3! und Weiß hat keinen Tempozug. Daher 1. Df5—h7 Tb8 2. Df7! Zugzwang b3 3. D:d5. Ein feiner „Temposchöpfer“.

Nr. 77 Die Dame strebt nach der a-Linie; sie muß aber den Angriff auf Bb7 aufrechterhalten, um die Turmflucht zu verhindern, also etwa 1. Dc7—h7 g4 2. D:e4 3. Dh1 4. Da1#. Schwarz verteidigt sich aber mit 1. ... d3 2. D:e4? d2 3. Dh1 d1D 4. D:d1 Th8. Diese Überlegung macht die feine Lösung verständlich: 1. Dc7—h7 d3 2. Dg7 c3 3. Df7 b3 4. De7 b4 5. Dd7 6. Da4(:b7)#. „Linienöffnung mit gestaffelten Vorplänen.“

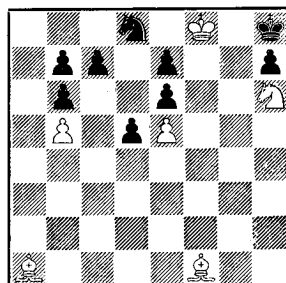
Temposchöpfer

78
Lösungsturnier St. Gallen 1920



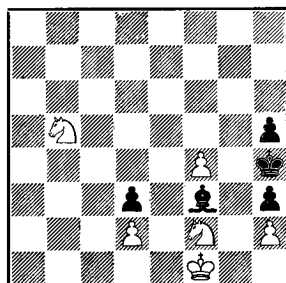
Matt in 3 Zügen

80
Basler Nachrichten 1930



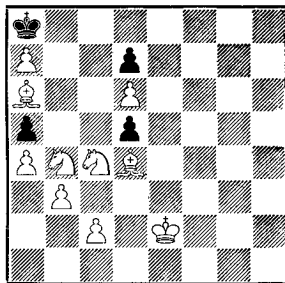
Matt in 4 Zügen

82
Deutsches Wochenschach 1910



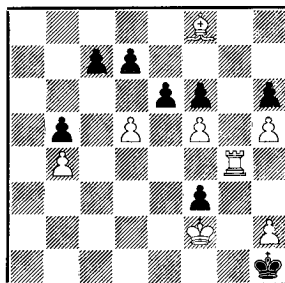
Matt in 4 Zügen

79
V. Skakbladet-Turnier 1919/20



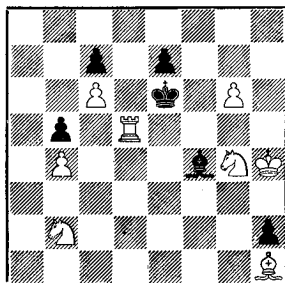
Matt in 3 Zügen

81
Deutsches Wochenschach 1915



Matt in 4 Zügen

83
Deutsches Wochenschach 1910



Matt in 4 Zügen

Temposchöpfer

Diese Gruppe enthält Zugzwangprobleme. Brunner beschäftigte sich gerne mit Lagen, in denen die Überwindung des schwarzen Zugzwanges durch die Unbeweglichkeit der weißen Steine erschwert ist, mit Lagen, in denen er „aus der Tiefe schöpfen“ mußte, um das nötige Tempo zu gewinnen. Er nannte daher diese Werke, freilich mehr zum eigenen Gebrauch „Temposchöpfer“.

Nr. 78 Wenn Weiß, wie hier, von Anfang an auf die Initiative verzichtet und sich mit einem zurechtstellenden Wartezug auf alle Eventualitäten einrichtet, erscheint die weiße Führung in einfachster Form. 1. Kd7—d8 Zugzwang a:b5 2. d5 3. Da7≠, 1. ... f:e4 2. D:e4 3. Db7≠, 1. ... Lg3(:f4) 2. D:L 3. D:f5(Tf6)≠, 1. ... Sa3(c3, d2) 2. D:S 3. Da2(c7)≠, 1. ... Se2(f3, h3) 2. D:S 3. Dh5(:f5)≠. Von der gleichen Art, jedoch feiner, ist das nächste Stück.

Nr. 79 1. c2—c3 a:b4 2. Sa5 3. Lb7≠ und 1. ... d:c4 2. Sd5 3. Sc7≠.

Verwandt damit ist Nr. 80, worin durch das Stoppen der Bauern das Springer-matt auf f7 herbeigeführt wird.

Nr. 80 1. La1—d4 Zugzwang c5 2. Lc4! d:c4(c:d4) 3. Lc3(Ld3), 1. ... c6 2. L:b6 3. L:d8.

Nr. 81 Nach 1. Lf8—d6 c:d6 ist Weiß bereit, den e-Bauern nach e:d5(e5, e:f5) mit 3. Td4(e4, f4) zu stoppen, so daß dann 3. ... K:h2 4. Th4≠ folgen kann. Wo ist aber nun der zweite Zug von Weiß? Es bleibt ihm keine andere Wahl, als den Bh2, den er gerne durch Schwarz beseitigen ließe, vorübergehend mit 2. Tg4—h4 zu decken.

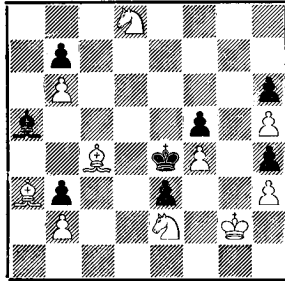
Nr. 82 Nach 1. Sb5—d4 entstehen die beiden Probespiele 1. ... Le2≠ 2. Ke1? Lg4 und 1. ... Lg2≠ 2. Kg1? Le4, worauf der Wartezug fehlt. Richtig ist 1. ... Le2≠ 2. Kg1!! Lg4 3. Kh1 Lf3≠ 4. S:f3≠ und 1. ... Lg2≠ 2. Ke1! Le4 3. Kd1 Lf3≠ 4. S:f3≠.

Nr. 83 Nach 1. Sb2—d3 muß Schwarz die Mattfelder c5 und f4 gedeckt halten. Das gelingt ihm nach 1. ... Lg5≠ 2. Kh5? durch 2. ... Le3 und nach 1. ... Lg3≠ 2. Kh3? durch 2. ... Ld6. In beiden Fällen gewinnt Weiß das Tempo durch Dreiecksmarsch des wK: 1. ... Lg5≠ 2. Kg3 Le3(h4≠) 3. Kh3 und 1. ... Lg3≠ 2. Kg5 Ld6(h4≠) 3. Kh5.

Nach diesen Mattführungen gelangen wir in das Reich der logischen Lenkungen.

84

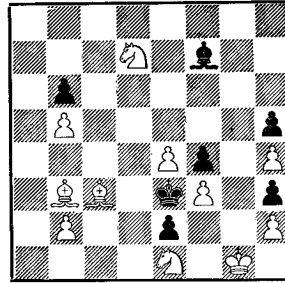
Leipziger Tageblatt 1909



Matt in 3 Zügen

85

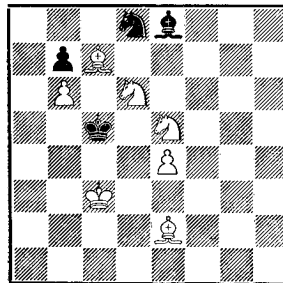
Deutsches Wochenschach 1910



Matt in 4 Zügen

86

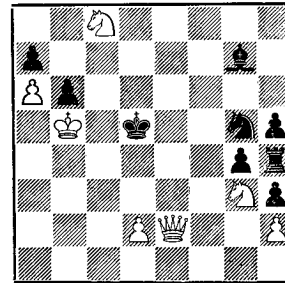
Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 4 Zügen

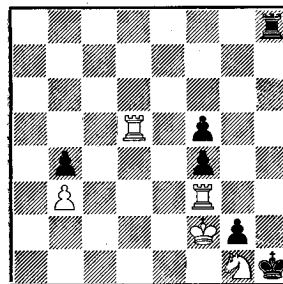
87

V. Deutsches Wochenschach 1910



Matt in 3 Zügen

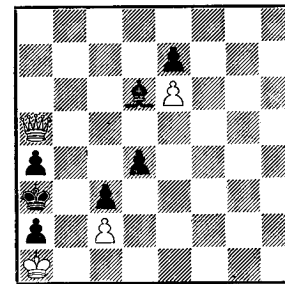
88

V. Schwalbe 1936
W. v. Holzhausen gewidmet

Matt in 4 Zügen

89

V. Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 4 Zügen

Nr. 84 Probespiel: 1. Se6? Lb4, und Weiß hat kein Tempo. Durch den Vorplan 1. La3—b4 L:b4 2. Se6 bzw. 1. ... L:b6 2. S:b7 überträgt er den Zugzwang auf Schwarz: 3. Sc3(c5)≠ bzw. 3. Se5(d6)≠.

Dieser Gedanke wird in der folgenden Aufgabe vertieft.

Nr. 85 Probespiel: 1. Se5? Lb3!, und dem Weißen fehlt ein Wartezug. Daher 1. Lb3—a2, um nach 2. Se5 Lb3 den Wartezug 3. Lb1 zu haben. 1. ... L:a2 2. Se5? Lb3! und wieder ist kein weißer Wartezug vorhanden. Daher 2. b3! L:b3 und erst jetzt, nachdem Schwarz selbst in Zugzwang gebracht worden ist, 3. Se5 nebst 4. Sc4 oder Sc2≠.

Recht lehrreich ist die folgende Aufgabe. Hier heißt es: wer warten kann, dringt durch.

Nr. 86 Probespiel: 1. Lc4? (droht 2. Sd3f 3. Lb5≠) La4!, und Weiß bleibt infolge Zugzwang stecken; es scheidet also der weiße antikritische Zug 1. Lc4? an einem schwarzen Antikritikus. Auch 1. Ld1? mit der gleichen Drohung versagt wegen 1. ... Lb5! Daher schaltet Weiß zunächst den Wartezug 1. Le2—f1 ein mit der Wirkung, daß Schwarz in Zugzwang als erster antikritisch ziehen muß: 1. ... La4 2. Lc4 Le8 (was wieder schädlich-kritische Wirkung hat) 3. Sd3f 4. Lb5≠, 1. ... Lb5 2. L:b5, 1. ... Lh5 2. Lb5 3. Sd3(d7)≠.

Nr. 87 Probespiel: 1. Dd3f Ld4 kein Tempo! Daher 1. d2—d4 L:d4 2. Dd3 Zugzwang, 1. ... K:d4 2. Dd2f 3. Dd6≠. Wir schätzen diesen kleinen Dreizüger, weil er sinnfällig zum Ausdruck bringt, wie zwischen Probespiel und Lösung nur ein minimaler Unterschied zu bestehen braucht.

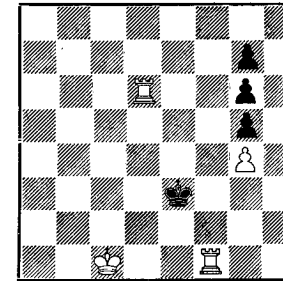
Nr. 88 Probespiel: 1. Tdd3? Th2! 2. Th3 f3 3. Td:f3 f4, und durch den selbst einsperrenden Verteidigungszug 1. ... Th2 hat Schwarz dem Weißen in Zugzwang gebracht. Weiß kehrt nun den Spieß um durch den Vorplan 1. Td5—d1 (droht 2. Th3f 3. Sf3f), also 1. ... Th2. Fast sieht es so aus, als ob nun der Kurzschluß 2. Sh3f 3. T:g1≠ möglich ist. Gewiß Kurzschluß, aber sehr merkwürdig durch das schwarze Doppelschach: 2. ... g2—g1D≠. Allein richtig ist: 1. Td1 Th2 2. Tdd3 Zugzwang 3. Th3f. Ein köstlicher Scherz, der ohne gelehrten Namen einschlägt.

Nr. 89 Probespiel: 1. Db5 Lb4 2. Dc4? Ld6 Zugzwang. Daher 1. Da5—b5 Lb4 2. Dd5! Ld6 3. Dc4 mit Zugzwang für Schwarz.

Der aufmerksame Leser wird dem Temposchöpfer gelegentlich noch in anderen Kapiteln begegnen.

Weißer Doppeltürme

90
1. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1934

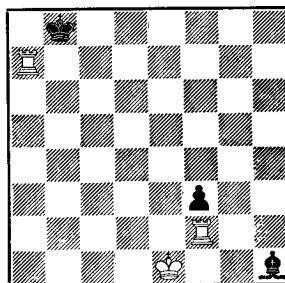


Matt in 5 Zügen

1. Td6—a6 Kd4 2. Kc2 Kc4 3. Ta5 Kb4 4. Tfa1 Kc4 5. T1a4♯.
 3. ... Kd4 4. Te1 Kd4 5. Te4♯.
 2. ... Kc5 3. Kc3 Kb5(d5) 4. Ta1(e1).
 2. ... Kd5 3. Kd3 Kc5(e5) 4. Tb1(T:g6).
 2. ... Ke5 3. Kc3 Kd5(e4) 4. Te1(Ta5).
 2. ... Ke4 3. Kc3 Kd5(e5, e3) 4. Te1(Kc4, Te6).
 2. ... Ke3 3. Kc3 Ke4(e2) 4. Ta5(T5a1).
 1. ... Ke4 2. Kd2 Kd4 3. Ta5 Kc4(e4) 4. Tb1(T:g5).
 2. ... Kd5 3. Kd3, 2. ... Ke5 3. Ke3.
 1. ... Kd3 2. Ta4 Ke2 3. Tf7 Kd3(e3) 4. Te7(Kc2).
 2. ... Ke3 3. Kd1.
 1. ... Ke2 2. Tf7 Ke3 3. Ta4 Kd3(e2) 4. Te7(Ta3).
 2. ... Kd3 3. Ta4 Ke3(e2) 4. Kc2(Ta3).

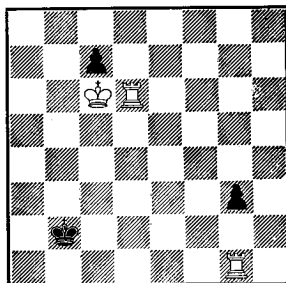
Die Mattführung der ersten Zeile tritt 16mal auf; eine grandiose Leistung.

91
Basler Nachrichten 1929



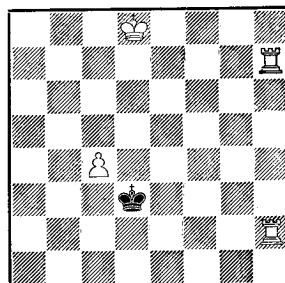
Matt in 5 Zügen

92
Schweizerische Schachzeitung 1929



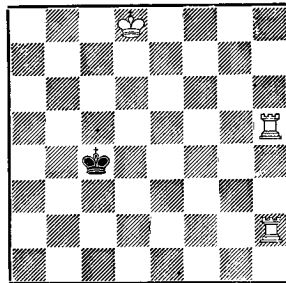
Matt in 4 Zügen

93
Schweizerische Schachzeitung 1934



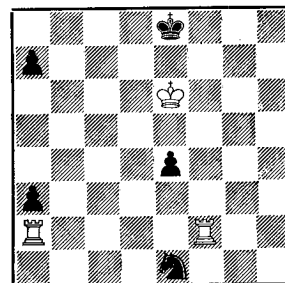
Matt in 5 Zügen

94
2. Ehrende Erwähnung
Neue Leipziger Zeitung 1935



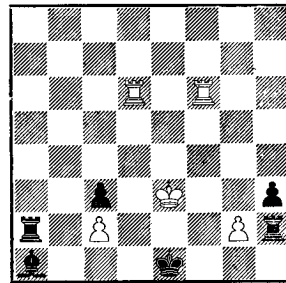
Matt in 5 Zügen

95
Sammler 1933



Matt in 4 Zügen

96
V. Basler Nachrichten 1933



Matt in 3 Zügen

Wer sich in die Hunderte von Diagrammen, die Brunner in seinem Archiv hinterlassen hat, vertieft, kann sich ein Bild davon machen, wie bei ihm ein Meisterwerk zustande gekommen ist. Es mag sein, daß in feierlicher Stunde am trauten Kamin einmal ein herrlicher Gedanke sofort die richtige Gestalt angenommen hat. Die Regel war das sicher nicht. Brunner gehörte nicht zu jenen, deren Hirn die Schachprobleme entspringen wie weiland Pallas Athene dem Haupte Zeus'. Was uns heute als vollendet entzückt, so daß wir glauben möchten, es hätte nie anders sein können, war nicht selten das Ergebnis eines jahrelangen Ringens. Brunner war Erfinder und Entdecker zugleich. Mit bewundernswürdiger Geduld hat er auf seinem Brett herumanalysiert und aus dem sprödesten Stoff die Schätze gegraben, die dann vereinzelt mit den allzeit hervorsprudelnden Gedanken das Kunstwerk hervorbrachten.

Ein Studium der folgenden Aufgaben läßt erkennen, daß die gewaltige Nr. 90 aus dem Jahre 1934 das Endergebnis jahrelanger Versuche mit den weißen Doppeltürmen ist. Die hier folgenden zwölf Probleme sind nur eine kleine Auslese davon. Das anschließende Sonderkapitel über den Brunner-Turton ist eine Fortsetzung dazu.

Nr. 91 1. Ta7—a1 2. Td1 3. Tc2 4. Tb1 5. Ta2#. Nicht 1. Ta3?, weil der sK rechtzeitig die 4. Reihe erreicht, und nicht 1. Taa2?, weil sich die Türme nicht stören dürfen.

Diesem ersten Gehversuch folgt mit Nr. 92 ein zweiter.

Nr. 92 1. Td6—h6 2. Th3 3. T:g2# T. Th1#, 1. ... Kc3 2. T:g3# Kd2(d4, b4) 3. Th2#(Te6, Th4#). Der anspruchsvolle Löser wird einwenden: der gleiche magere Zauber! Brunner jedoch spürt einen Fortschritt: die Türme wirken einmal auf weißen und das anderemal auf schwarzen Feldern.

In der Fortsetzung der analytischen Wanderung landet er bei der nächsten Aufgabe.

Nr. 93 Die Lösung beginnt brutal mit Schach und lautet vollständig:
1. Th2—h3# K:c4 2. T7h4# Kb5 3. Tb3# Kc5(c6) 4. Kd7(Th5) 5. Tb5(b6)#.
2. ... Kc5 3. Kc7 Kd5(b5) 4. Te3(a3) 5. Te5(a5)#.
2. ... Kd5 3. Kd7 Kc5(e5) 4. Tb3(f3) 5. Tb5(f5)#.
1. ... Kd4 2. T7h4# Ke5 3. Ke7 Kf5 4. Tg3 5. Tg5#.
2. ... Kc5 3. Kc7 Kb4 4. Kb6 5. c5#.
1. ... Ke4 2. Ke7 Kd4(f4) 3. Kd6(f6) 4. Tb7(f7, h4).
2. ... Kf5(e5) 3. T3h4 Kf5(g5, g6) 4. Tg7(Kf7, Th5).
1. ... Kc2(d2, e2) 2. Ta7(g7).

Die Reichhaltigkeit der Echowendungen entschädigt vollauf für den harten Schlüssel.

Nr. 94 1. Th2—h3 Kd4 2. T5h4# Kc5(d5, e5) 3. Kc7(d7, e7), 1. ... Kb4 2. T5h4# Kb5 3. Tb3#, also auch wieder mehrfaches Echo.

Aus allen diesen Teilprodukten kristallisierte sich schließlich die Nr. 90 als Höchstleistung heraus.

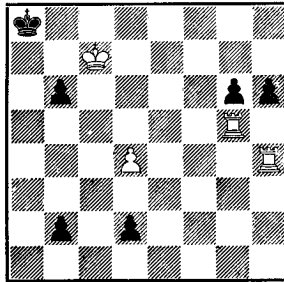
Daß Brunner auch sonst gar nette Sachen mit den beiden Türmen zu schaffen verstand, belegen die folgenden Aufgaben.

Nr. 95 1. Ta2—d2 (droht 2. Th2 Kf8 3. Kf6) 1. ... a2 2. Tb2 Kd8 3. Kd6, 1. ... Sd3 2. Tc2 Sc5(f4#) 3. T:S, 1. ... Sf3 2. Tg2 Sd4(g5)# 3. T:S. Sechsfaches Echo.

Nr. 96 1. Tf6—f2 (droht 2. Te2#) 1. ... T:c2 2. Td1#, 1. ... T:g2 2. Tf1#.

97

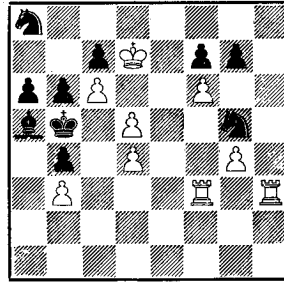
V. Vossische Zeitung 1929



Matt in 4 Zügen

98

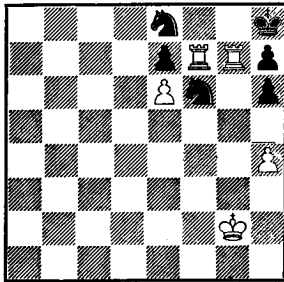
V. Deutsches Wochenschach 1920



Matt in 5 Zügen

99

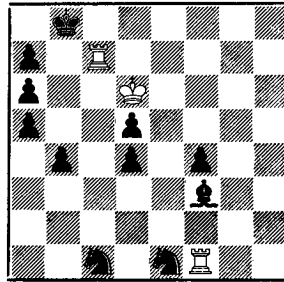
Tägliche Rundschau 1917



Matt in 4 Zügen

100

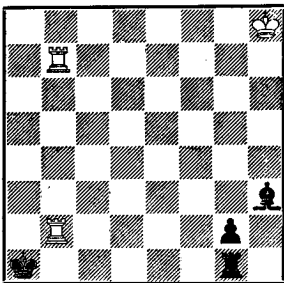
V. Sammler 1932



Matt in 5 Zügen

101

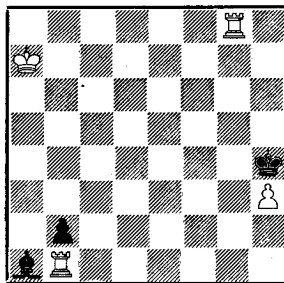
Denken und Raten 1932



Matt in 3 Zügen

102

Deutsches Wochenschach 1916
A. C. White gewidmet



Matt in 6 Zügen

Nr. 97 1. Th4—h5 (droht 2. Ta5†) 1. ... g:h5 2. Tg3 b1S 3. K:b6, 1. ... h:g5
2. Th3 b1S 3. K:b6, 1. ... b5 2. T:b5.

Nr. 98 Eine unheimlich schwierige Aufgabe, die ein geduldiges Abwägen der Versuche verlangt. Das Matt erfolgt mit einem T in der 5. Reihe und d5—d6. Es scheidet 1. Tf5? an Se4 2. d6† Sc5†. Der Zug 1. ... Se4 darf also nicht zugelassen werden; daher entweder 1. Te3 oder 1. Tf4, also etwa 1. Te3? g6! 2. Th4, womit Weiß auf 2. ... Se4 3. T:e4 g5 4. Te5 g:h4 5. d6≠ hofft. Schwarz spielt aber (1. Te3? g6 2. Th4) Sh7! 3. T:h7 g5, und nun bleibt Weiß im Pattnetz hängen. So verfällt der Verfasser auf die kühne Idee, die zu finden für den Löser nicht leicht ist, zur Überwindung der Pattgefahr eine Gabel vorzubereiten: 1. Tf3—f4! g6 2. Th4! Sh7(h3) 3. T:S g5 4. Th5 g:f4 5. d6≠ und 2. ... Sf3 3. T:S g5 4. Tf5 g:h4 5. d6≠, 2. ... Se4 3. T:e4 4. Te5, 1. ... g:f6 2. Th5 f5 3. T:g5, 2. .. Se4(e6) 3. T(B):S, 1. ... Sh3 2. Tf5 g6 3. Te5 Sf4 4. d6†, 1. ... S zieht anderweitig 2. T(B):S. Scharfsinn in höchster Potenz.

Nr. 99 1. Tg7—g3 Sg8 2. h5 Sef6 3. Tg3g7 4. T:h7≠, 2. ... Sgf6(Sc7) 3. Tf8(f), 1. ... h5 2. Tf8†. Behinderung eines Springers durch den anderen, angeregt durch eine Studie von Dr. A. Kraemer, Deutsches Wochenschach 1918.

Nr. 100 1. Tf1—h1 L:h1 2. Kc6 d3(Lg2) 3. Th7 d4†(Lh3) 4. T:L, 2. ... Lf3 3. Tg7 Lg4 4. T:L, 2. ... Le4 3. Tf7 Lf5 4. T:f5, 2. ... Sd3(f3) 3. Te7 Se5† 4. T:S. Das nennt man ein „Opfer-Minimal“, womit ein Minimal gemeint ist, das erst nach Opfer des vorletzten weißen Steines entsteht.

Nr. 101 Probespiel: 1. T2b5(b6)? Le6. Daher 1. Tb2—b3 Ka2 3. T3b5 Ld7(c8) 3. Ta7(a5)≠. Prophylaktische Verstärkungen der Läuferlinien.

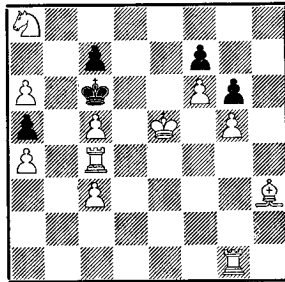
Nr. 102 1. Tg8—g2 Kh5 2. h4 Kh6 3. h5 Kh7 4. h6 Kh8 5. h7 K:h7 6. Th1≠, 1. ... K:h3 2. Tg8.

Brunner-Turton

Brunner-Turton

103

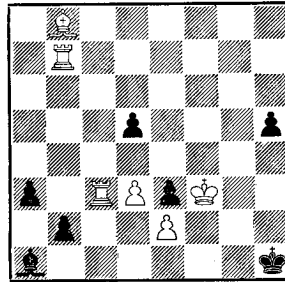
Akademische
Monatshefte für Schach 1910



Matt in 3 Zügen

104

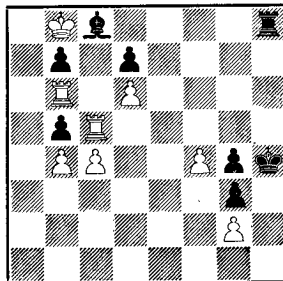
Schwalbe 1936



Matt in 4 Zügen

105

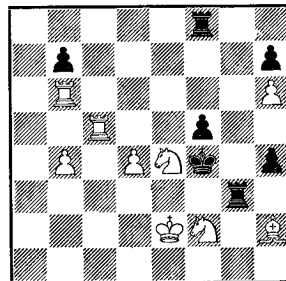
V. National-Zeitung Basel 1921
A. C. White gewidmet



Matt in 6 Zügen

106

National-Zeitung Basel 1921



Matt in 5 Zügen

Im „Indischen Problem“ schreibt J. Kohtz anlässlich der Erläuterung der Kombination Turtons: „Im allgemeinen ist es wohl gleichgültig, ob von zwei Türmen, die einander verdoppeln sollen, der eine vorangestellt wird oder der andere. Sollen sie aber durch den Kritischen Zug in eine bestimmte zweckmäßige Reihenfolge gebracht werden, so ist es notwendig, daß sie in irgendeiner Eigenschaft voneinander verschieden seien. Ob es möglich ist, eine solche Verschiedenheit schon durch die Position hervorzurufen, sei dahingestellt; wir entsinnen uns nicht, ein derartiges Problem gesehen zu haben.“

Erich Brunner blieb es vorbehalten, ein solches Problem zu bauen; es ist die berühmte Nr. 103. Der ersten folgten bald weitere. Brunner ist nicht müde geworden, immer wieder neue Motive und Darstellungen zu suchen. Die Schachwelt hat seine Verdienste auf diesem Gebiet geehrt, indem sie der Kombination, einem Sonderfall des Turton, den Namen „Brunner-Turton“ verliehen hat.

Beim Brunner-Turton gilt es zu erkennen, daß von den beiden Türmen — in seltenen Fällen sind es auch Läufer — der eine die aktive und der andere die passive Rolle zu spielen hat. Der aktive Turm übernimmt den Durchbruch und die Mattführung, während der passive für seine Deckung sorgt.

Nr. 103 Weiß zieht den Tc4, um die Pattlage aufzuheben, also etwa 1. Tf4; nach 1. ... K:c4 hilft 2. Tgg4 zur Mattwendung 2. ... c6 3. Tc4#. Der Versuch versagt aber nach 2. ... Kc6 3. Tc4f, weil das Feld d7 nicht mehr gedeckt ist. Durch das Verdoppelungsmanöver 1. Tc4—h4 mit nachfolgendem 2. Tgg4 Kc6 3. Tc4# wird Schwarz besiegt. Im Matt führt der g-Turm den Todesstoß aus und der c-Turm übernimmt im Abspiel 2. ... c6 3. Tc4# die Deckung. Der Leser wird bald erkennen, daß der Verfasser die „Vermeidung der Läufer Sperre“ als Motiv für seinen Turton wiederholt verwendet hat.

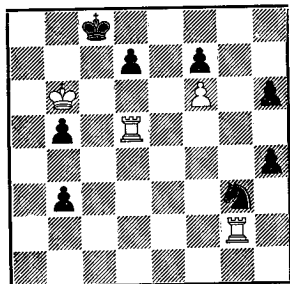
Wie so oft bei Brunner liegt auch hier, im Reiche des Turton, ein längerer Zwischenraum zwischen der ersten Darstellung und der theoretischen Auswertung und Durchleuchtung. In der Festschrift des Akademischen Schachklubs München vom Jahre 1911 fertigt er selber seine Nr. 106 ab mit der Zeile „1. Tc4—h4 2. Tgg4 3. Tc4 matt“. Ihm war damals kaum bewußt, daß er mit diesem Zauberstück, das im Laufe der Jahre immer wieder hervorgeholt und in der Schachpresse besprochen wurde, einen besonders glücklichen Fund getan hatte. 26 Jahre später hat er den folgenden Brunner-Turton mit demselben Motiv der wiederzuöffnenden Läuferlinie im Jubiläumshft 100 der „Schwalbe“ veröffentlicht — eine besonders gut gelungene Darstellung des Themas.

Nr. 104 Probespiel: 1. Tb7—c7? b1D 2. Tc1# Kh2! Daher 1. Tc3—c8! a2 2. Tbc7 b1D 3. Tc1# D:c1 4. T:c1#. (2. ... Kh2 3. Tc1# Kh3 4. Th1#.)

Ein anderes Motiv zur Begründung der Umgruppierung der beiden Türme ist die Belästigung des passiven Turmes. Benötigt der aktive Turm für die Mattführung 2 oder 3 Züge, so kann die Gefahr bestehen, daß unterdessen der Kamerad fällt, wenn sofort mit der Verdoppelung begonnen wird. Diese Gefahr wird dadurch überwunden, daß man die Türme ihre Rollen vertauschen läßt.

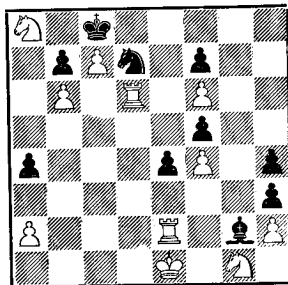
Die Theorie ist einfach und die Lösung solcher Probleme meist nicht schwierig. Den fertigen Meisterwerken sieht man es daher nicht an, welche Kraftanstrengung und Genialität die Bewältigung der Schwierigkeiten voraussetzte. Wir wissen von einigen Perlen, daß erst monatelanges zähes Ringen zum Ziel führte.

107
Tägliche Rundschau 1918



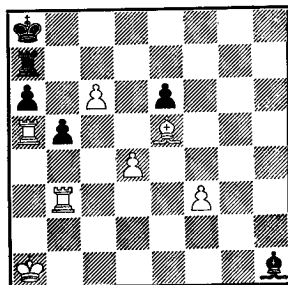
Matt in 5 Zügen

108
Deutsches Wochenschach 1918



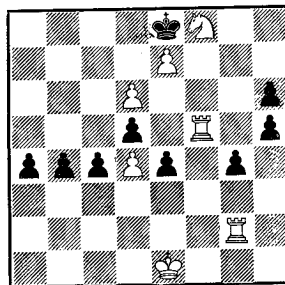
Matt in 4 Zügen

109
Schweizerische Schachzeitung 1928



Matt in 4 Zügen

110
V. Chemnitzer Tageblatt 1925



Matt in 4 Zügen

Machte das erste Beispiel den Eindruck eines glücklichen Wurfes, so ist das nächste, nicht minder bedeutende, ein klassisches Beispiel der Gestaltungskraft Brunners.

Nr. 105 1. Tc5—d5 b:c4 2. Ta5 c3 3. Tbb5 b6 4. Th5f T:h5 5. Ta1 6. Th1≠, 3. ... c2 4. Ta1, 1. ... Th6(h7) 2. Tb:b5 3. Td1. Dazu gibt W. v. Holzhausen in seinem Buch „Logik und Zweckreinheit im neudeutschen Schachproblem“ folgende Erläuterung: „Wir übergehen das Vorspiel, ohne es damit als überflüssig oder wertlos hinstellen zu wollen, und beginnen mit dem 2. Zuge. Geschieht 2. Tbb5, so folgt 2. ... b6, und nun ist der wK vom Abzugsschach bedroht. Dieser Drohung könnte Weiß durch Ablenkungsoffer auf h5 begegnen. Das Opfer ist aber nur dann mit Erfolg anwendbar, wenn der hintere Turm auf einer freien Vertikallinie steht, so daß er in 2 Zügen das Mattfeld h1 erreichen kann. Der b-T ist demnach für die Rolle des hinteren Turmes ungeeignet, er muß zum vorderen, zum Opferturm gemacht werden. Zu diesem Zweck ruft man seinen Kollegen mittels 2. Td5—a5 ins Hintertreffen zurück, wo er in der a-Linie die erforderliche Vertikale findet.“

Die nächste Fassung mit ähnlichen Gedankengängen verzichtet auf den Vorbau und rückt das Geschehen mehr gegen die Brettmitte.

Nr. 106 Probespiel: 1. Tbb5? b6! . Daher 1. Tc5—a5 Tf7 2. Tbb5 b6 3. T:f5f 4. Ta3 5. Tf3≠, 1. ... Te8 2. T:f5f 3. Tf6≠, 1. ... f:e4 2. Te6 b5 3. T:b5.

In den folgenden Beispielen beachte man die Belästigung des passiven Turmes, die in den Probespielen ersichtlich wird.

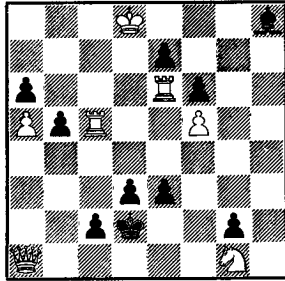
Nr. 107 Der partiemäßige Versuch lautet 1. Tgd2 2. T:d7 3. Td8≠. Der d-T soll mattsetzen und der g-T ihn decken. Diesen Ablauf stört Schwarz durch 1. ... Se4 2. T:d7 S:d2. Dagegen hilft der Rollentausch der Türme. 1. Td5—d1 h5 2. Tgd2 Se4 3. T:d7 Sd2 4. T:d2, 1. ... b2 2. Tc2f Kb8(d8) 3. T:d7(Tcd2). Der sparsame Aufbau trägt zur Betonung der Idee bei, hat aber den Nachteil, daß wegen der Streckparade Sg3—e4—d2 fünf Züge benötigt werden. Daß es auch in vier Zügen geht, zeigt die

Nr. 108 Probespiel: 1. Ted2? e3 2. T:d7 e:d2f. Daher 1. Td6—d1 Lh1 2. Ted2 3. T:d7, 1. ... Lf3 2. S:f3 a3 3. Te3 e:f3 4. Te8≠, 1. ... e3 2. T:e3 Le4 3. a3, 1. ... Lf1 2. K:f1.

Nr. 109 Probespiel: 1. Tba3? b4 2. T3a4 b3 3. T:a6 b2f. Daher 1. Ta5—a2 Lg2 2. Tba3 3. T:a6 4. T:a7≠, 1. ... L:f3 2. T:f3 Te7 3. T:a6f, 1. ... a5 2. T:b5 Ta6 3. Tba5, 1. ... b4 2. T:b4, 1. ... Th7 2. T:a6f 3. Tba3.

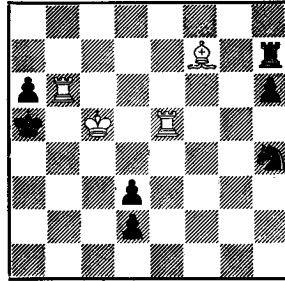
Nr. 110 Probespiel: 1. Tgf2? e3 oder g3. Daher 1. Tf5—f1 a3(b3, c3) 2. Tgf2 3. Tf7 4. d7≠ bzw. 2. ... a2(b2, c2) 3. T:a2(:b2, :c2), 1. ... e3(g3, h4) 2. Te2(:g3, :g4). Schön gebaut. Hier versetzt zwar der aktive vordere Turm nicht selber den Todesstoß, er ermöglicht aber durch Deckung des Be7 den Mattzug d6—d7.

111
Denken und Raten 1930



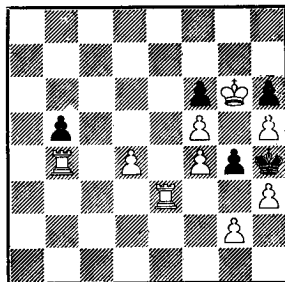
Matt in 4 Zügen

112
Deutsche Schachblätter 1936



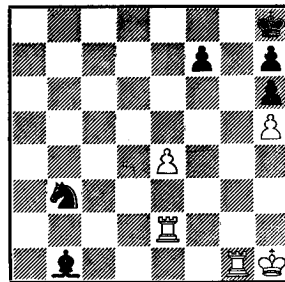
Matt in 3 Zügen

113
Deutsches Wochenschach 1919



Matt in 4 Zügen

114
Schwalbe 1930



Matt in 3 Zügen

Nr. 111 Hier ist der Turton gut versteckt, weil nicht leicht ersichtlich ist, was die Turmvendoppelung in der c-Linie einbringen soll. Sie erfolgt, um durch das Opfer T:c2♠ die d-Linie zu öffnen. Mit Te6—e4—c4:c2♠ geht es nicht wegen des Bb5 und mit Te6—c6:c2♠ nicht wegen des Be7; daher erfolgt die Umstellung 1. Tc5—c7, womit dem Kollegen der Vortritt überlassen wird. Nachdem dann durch das Manöver Turtons die Bresche geschlagen ist, wird der passive T wieder aktiv, was den Einleitungszug akkurat nach c7 (nicht auch nach c8) motiviert. 1. Tc5—c7 Lg7 2. Tec6 3. T:c2♠ 4. Td7♠, 2. ... e2 3. Te6 4. Sf3♠, 1. ... b4 2. Tc4 Lg7 3. T:e3!

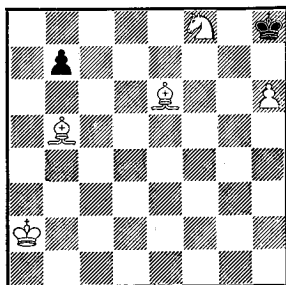
Nr. 112 Probespiel: 1. Tee6? Ka4 2. T:a6♠ Kb3. Daher 1. Tb6—f6 (droht 2. Kc4♠) 1. ... Sg6(f3) 2. Tee6 3. T:a6♠. Ein einfaches Beispiel zur „vorwegigen Sperrmeidung“.

Nr. 113 Probespiel: 1. Tbb3? b4 2. Tg3 g:h3 3. g:h3 patt. Daher 1. Te3—a3 g3 2. Tbb3 b4 3. T:g3 b:a3 4. Tg4♠, 1. ... g:h3 2. T:h3♠ 3. K:f6 4. d5♠. Der Schlüsselzug 1. Ta3 verschafft dem sBb4 zwar zusätzlich eine Schlagmöglichkeit, was aber keine Trübung der Zweckreinheit der Turtonkombination bedeutet, denn ein Schlüsselzug, der den Te3 auf ein dem Feld a3 links benachbartes Feld brächte, würde auch lösen; desgleichen 1. Tbb3 2. Tbg3 (wenn das ginge). Der Unterschied zwischen Lösung und Probespiel liegt also tatsächlich (wie es sein soll) nur in der Verstellung des hinteren durch den vorderen Turm im Probespiel, so daß dort der Zug Tg3 nicht mit gleichzeitiger pattaufhebender Freigabe eines Zuges des Bb4 erfolgen kann.

Nr. 114 Probespiel: 1. Teg2? L:e4!. Daher 1. Tg3! 2. Teg2 3. Tg8♠ bzw. 1. ... L:e4♠ 2. T:e4 3. Te8♠. Hier wird die unzweckmäßige Postierung der Doppelungstürme nicht durch Rückzug des einen, sondern durch den nach Zepler benannten Vorstoß des anderen Turmes vermieden. Ein „Brunner-Zeplerturton“.

115

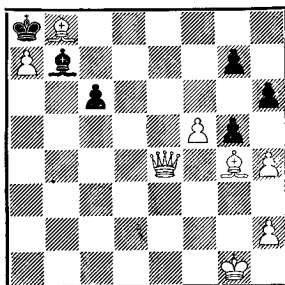
V. Basler Nachrichten 1921



Matt in 4 Zügen

116

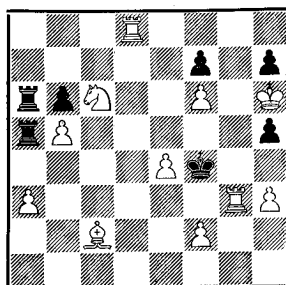
Dresdner Anzeiger 1930



Matt in 4 Zügen

117

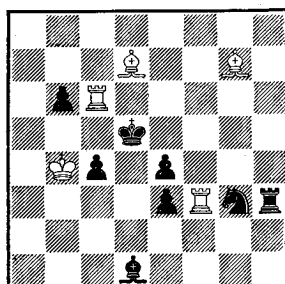
Tägliche Rundschau 1916



Matt in 3 Zügen

118

Deutsche Schachblätter 1936



Matt in 3 Zügen

Mit gleichfarbigen Läufern wirkt der Turton besonders klar und einfach.

Nr. 115 Probespiel: 1. Lbc4? b5! 2. Lg8 b:c4. Daher 1. Le6—b3 b6 2. L5c4 b5 3. Lg8 b4 4. Sg6≠.

Nr. 116 Probespiel: 1. Lf3? g4 2. D:c6 g:f3 und 1. Ld1? g4 2. La4 g3 3. L:c6 g:h2f, ferner 1. Dg2? g:h4 2. Lf3 h3 3. L:c6 h:g2, endlich 1. f6? g:f6 2. Ld7 f5 3. L:c6 f:e4. Daher 1. De4—h1 (droht 2. Lf3 3. L:c6) 1. ... La6 2. D:c6f 3. Lf3. Hier wird das Vorplanmanöver von der Dame ausgeführt. Also „Loyd-Turton“, Marke Brunner? Keineswegs! Die Dame übt nur die Funktion eines Läufers aus. Drei weiße L wären beanstandet worden. Zudem erhöht die Dame mit ihrer Kraft und Beweglichkeit den künstlerischen Gehalt und die Verführungsmöglichkeiten.

Den Beschluß bilden zwei Aufgaben, die an der Grenze der Turtongruppe stehen, ihrem Wesen nach aber noch dazugehören, wenn auch in etwas freierer Auffassung als man sie in früheren Zeiten hatte.

Nr. 117 Probespiel: 1. Tdd3? T:a3! Daher 1. Tg3—c3 (droht 2. Tdd3, zum Beispiel T:b5 2. Tdd3 3. Tf3≠ bzw. 2. ... Ke4 3. Td4≠) 1. ... T:a3. Pariert die Turtondrohung, bedeutet aber gleichzeitig Weglenkung von b5, was 2. Td5 3. Tf5≠ ermöglicht. Hier fehlt zwar ein Funktionswechsel der Türme, weil der d-T sowohl im Probespiel 1. Tdd3 mit der Drohung 2. Tdf3≠ als auch in der Lösung 1. Tc3 2. Tdd3 3. Tf3≠ die aktive Rolle spielt, ein Rollentausch also nicht stattfindet. Trotzdem wird man die Aufgabe im höheren Sinne zur Turtongruppe rechnen müssen. Die Umgruppierung erfolgt, um für den aktiven d-Turm außer der bereits vorhandenen Stütze (= Turtonkennzeichen!) Schutz gegen Behinderung durch die schwarzen Türme auf der 3. Reihe zu schaffen (= Motiv für die Umgruppierung). Der Schlüssel ist eine vorbeugende weiß-schwarze Verbahnung (Einschränkung der Wirkungskraft eines sT auf a3 oder b3) zum Zwecke einer Turtonverdoppelung.

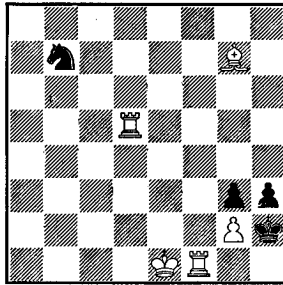
Nr. 118 Probespiel: 1. Tff6? Th6 2. T:h6 Sf5. Daher 1. Tc6—g6 (droht 2. Lc6≠), 1. ... La4 2. Tff6 L:d7(Sf5, Ke5) 3. Td6(:f5, d6)≠. Hier gelten ähnliche Überlegungen wie zu Nr. 117. Der Schlüssel verbahnt für den nach h6 strebenden sT zwecks Herbeiführung einer wirksamen Turtonverdoppelung.

Linien- und Flächenfreihaltung

Linien- und Flächenfreihaltung

119

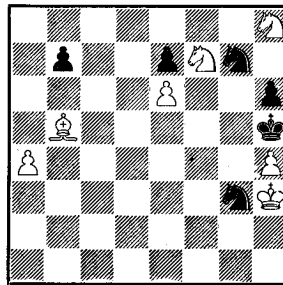
2. Ehrende Erwähnung
Skakbladet-Turnier 1919/20



Matt in 3 Zügen

120

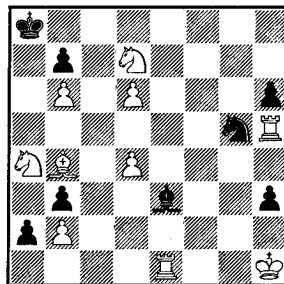
1. Ehrende Erwähnung
Skakbladet-Turnier 1919/20



Matt in 3 Zügen

121

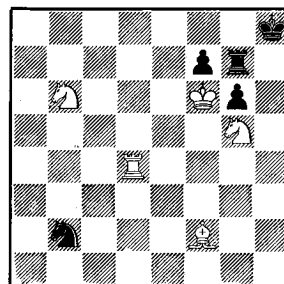
Skakbladet 1919/20



Matt in 3 Zügen

122

Alpine Chess 1921



Matt in 3 Zügen

Das Tummelfeld des Schachspielers ist das Brett mit seinen 64 Feldern. Wenn man vom Komponisten erwartet, daß er das Gebot der „Raumökonomie“ beachte, so will das nicht heißen, er möge mit dem Raum sparsam umgehen und von den 64 Feldern möglichst wenige beanspruchen. Im Gegenteil! Wenn er von uns erwartet, daß wir das ganze Brett zu Hilfe nehmen, so erwarten wir von ihm, daß er diesen großen Raum auch möglichst voll ausnutze. Das haben wenige so sehr beherzigt wie Erich Brunner. Er hat es verstanden, mit wenig Steinen ein Maximum von Linien und durch Linien begrenzte Flächen auszuwerten. Das kommt gleich im ersten Beispiel Nr. 119 prächtig zur Geltung. Auf 1. ... K:g2 erfolgt Turmmatt auf der 2. Reihe und auf 1. ... h:g2 Turmmatt auf der h-Linie. Es genügt also, im zweiten Zug den Springer zu schlagen. Dazu steht Weiß bereit; er muß nur mit dem Lg7 einen Wartezug ausführen, jedoch so, daß er keine Turmlinie sperrt. Das wäre der Fall bei den Versuchen 1. Lb2, c3, d4, e5, f6, f8, h6, h8, daher

Nr. 119 1. Lg7—a1 Sa5(c5, d6, d8) 2. T:S.

Der künstlerische Gehalt liegt nicht allein in der Lösung, sondern in noch höherem Maße in den ideegemäßen Verführungen. Das gilt für alle Aufgaben dieser Gruppe. Die Lösungen für sich wirken eher nüchtern. Sie benutzen mit Vorliebe den Brettrand, weil man dort leichter der Gefahr, eine unentbehrliche Linie zu sperren, entgeht.

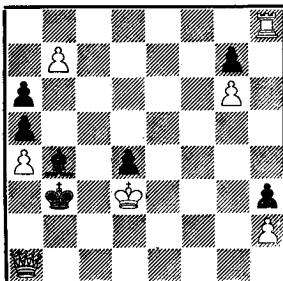
Nr. 120 Probespiel: 1. Se5? b6, und Weiß hat keinen Wartezug, weil sämtliche Züge des Se5 dem Lb5 Linien verstellen. Diese Linien gilt es freizuhalten. Daher 1. Sf7—d8 b6 2. Sb7! Köstlich, wie sich der unbeholfene Springer am Rande herumdrückt! Wieder ein Temposchöpfer.

Nr. 121 1. Sc3? h2, und Weiß muß sich schädigen. Daher zunächst 1. Ld2 h2 und erst dann 2. Sc3 — die einzige Möglichkeit, weiße Liniensperren zu vermeiden.

Nr. 122 1. Sb6—a4! 2. T:S. Es wimmelt nur so von Verführungen: 1. Sa8, Sc4, Sc8, Sd5, Sd7, Le1, Le3, Lg1, Lg3, die alle nach dem richtigen schwarzen Gegenstück zu für Weiß schädlichen Linienverstellungen führen.

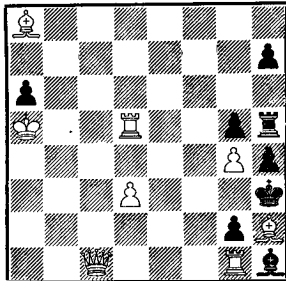
123

Denken und Raten 1932



Matt in 3 Zügen

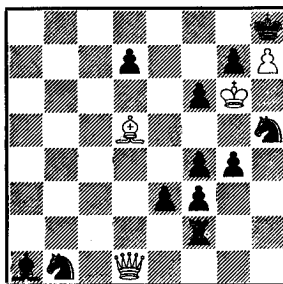
124

Deutsche Schachzeitung 1926
W. v. Holzhausen gewidmet

Matt in 3 Zügen

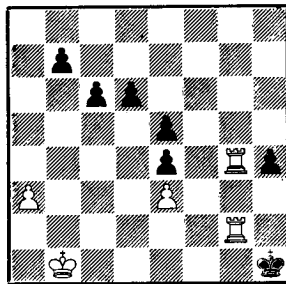
125

Schwalbe 1929



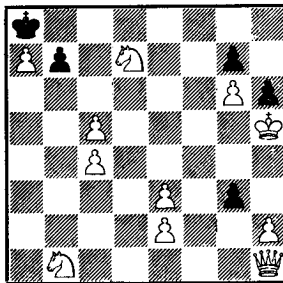
Matt in 3 Zügen

126

V. Schweizerische Schachzeitung 1926
W. v. Holzhausen gewidmet

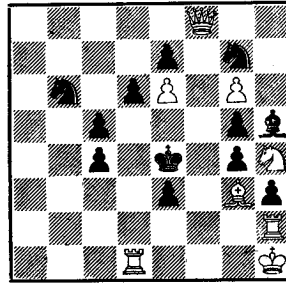
Matt in 5 Zügen

127

Chemnitzer Tageblatt 1926
W. v. Holzhausen zum 50. Geburtstag
gewidmet

Matt in 3 Zügen

128

Funkschach 1927
G. Ernst gewidmet

Matt in 3 Zügen

Nr. 123 Mit Schwarz am Zuge wäre alles in Ordnung: 1. ... Ld6 2. b8Df Lb4 3. Dg8#. Der einzige Zug, der die Bahn für die wD freihält, ist die von Brunner so genannte „totale Bahnüberschreitung“ 1. Th8—a8!

Nr. 124 1. Lh2—b8 Zugzwang h6 2. Td8 K:g4 3. Dc8#. 1. ... K:g4 2. Dd1f. 1. ... Th6 2. De3f 3. T:g5#. Der Schlüsselzug ist natürlich in erster Linie ein Fluchtzug (K:h2!); aber die Wahl, mit dem L nach e5, d6, c7 oder b8 zu gehen, veredelt den Zug zu einem Klavierschlüssel. 1. Le5?, 1. Ld6? oder 1. Lc7? würden zu weißen Selbstschädigungen führen, deren Vermeidung sich im 2. Zuge des Hauptspiels thematisch noch steigert durch die zahlreichen Fehlzugmöglichkeiten mit dem Td5 (der dem La8 das Feld f3 freigeben muß). Der Turm hat neben Patt und schwarzem Schlag vor allem wieder weiße Liniensperren zu vermeiden. — 1. Lb8! 2. Td8! — zwei großartige Randzüge.

Die drei nächsten Beispiele zeigen neben reiner Freihaltung auch schon Freilegung von Linien.

Nr. 125 1. Ld5—e4 mit den Drohungen 1.D:d7, 1. Dd6, 1. Dd5 und 1. Db3. Von diesen Drohungen kann Schwarz jeweils drei parieren, so daß die vierte durchdringt, zum Beispiel: 1. ... Ta2 2. Dd5 Ta8 3. D:a8#, 1. ... Tb2 2. Dd6 Tb8 3. D:b8#, 1. ... Tc2 2. D:d7 Tc8 3. D:c8#, 1. ... Td2(Ld4) 2. Db3. Dazu kommt nach 1. ... Sd2 das Abspiel 2. D:a1. Die Linien, die freigelegt bzw. freigehalten werden müssen, sind: d1—d7, d1—b3, b3—g8, d6—f8, d6—b8, d5—a8, b3—b8 und a1—a8. Das erklärt die vielen Verführungen, zum Beispiel: 1. La8? Sd2!, 1. Lb7? Ta2!, 1. Lb3? Td2!, 1. La2? Sd2!. — Eine Höchstleistung auf diesem Gebiet.

Nr. 126 Probespiel: 1. Tb2? sperrt für Tg4—g7:b7—b1, ebenso sperrt 1. Tc2? den Weg Tg4—g6:c6—c1, ferner 1. Td2? den Weg Tg4—g6:d6—d1. Daher 1. Tg2—a2 (droht 2. Tgg2 3. Tge2) 1. ... h3 2. Tg7 (droht 3. T:b7 4. Ka1 5. Tb1#) 2. ... b5 3. Tg6 d5 4. T:c6 5. Tc1#. Der Übergang über die 2. Reihe muß dem zweiten Turm freigehalten werden. Es scheitert 1. Tg7(g6)? an d5!

Nr. 127 Der Sb1 strebt nach b5, weil auf 1. ... g2 die Antwort 2. Sb5 nebst 3. Sb6# folgen muß. Das naheliegende 1. Sc3?, das die a-Linie für die Folge 1. ... K:a7 2. Da1# offenhält, scheidert aber an 1. ... g:h2, und jeder weitere Zug des Sc3 wirkt schädlich linienverstellend. Daher 1. Sa3!, was zwar die a-Linie vorübergehend sperrt, die nach g:h2 aber mit 2. Sc2! ohne Selbstschädigung wieder geöffnet wird: 2. ... K:a7 3. Da1# bzw. 1. ... K:a7 2. Sb5f 3. Da1#.

Die folgende Schlußaufgabe ist bereits eine Überleitung zum nächsten, dem Bahnungskapitel.

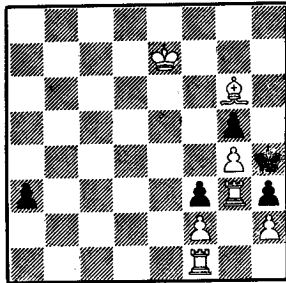
Nr. 128 Probespiel: 1. Tb2? (droht 2. Df2 3. Dc2# bzw. e3:f2 3. Te2#) d5 2. Db8 Sd7. Daher 1. Th2—a2! d5 2. Db8 Sd7 3. Db1#. 1. ... Sd5(Sa4) 2. Da8 (f). Der Schlüssel 1. Th2—a2 ist nach Brunner „antikritisch mit Freihaltung von Bahn und Linie“. Das heißt, er hält die Bahn f2—c2 und die Linie b8—b1 offen und ist gleichzeitig sperrmeidend für die Folge 2. ... e3:Df2 3. Ta2—e2#.

Bahnung und Linienräumung

Bahnung und Linienräumung

129

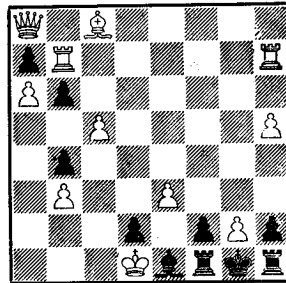
Basler Nachrichten 1936



Matt in 4 Zügen

130

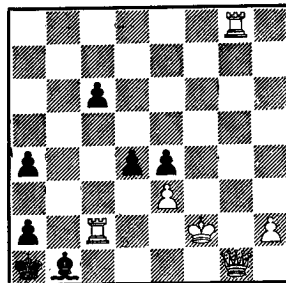
Basler Nachrichten 1927



Matt in 3 Zügen

131

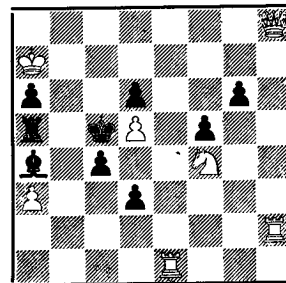
Leipziger Tageblatt 1913



Matt in 3 Zügen

132

Lösungs-Turnier Genf 1926



Matt in 3 Zügen

Loyds Linienräumung könnte ebensogut zusammen mit dem Turton behandelt werden. Denn sie zeigt dasselbe Bewegungsbild wie dieser, nur fehlt die Verdoppelungsabsicht und der Verdoppelungseffekt (siehe Nr. 129). Die Ähnlichkeit mit dem Turton ist aber rein äußerlicher Art. Ihrem Wesen nach gehört die Linienräumung ins Bahnungskapitel. Healeys Bahnung und Loyds Linienräumung streben beide die nutzbringende Freimachung von Linien an. Im Unterschied zum vorigen Kapitel, wo es sich im Wesentlichen um die Offenhaltung bereits frei daliegender Wirkungslinien und die Vermeidung ihrer Versperrung handelt (nach Brunner „Haltewerte“), werden hier anfänglich geschlossene Linien geöffnet und freigelegt (nach Brunner „Greifwerte“). Brunner hat beide Manöver, Bahnung und Linienräumung, virtuos gemeistert und sie auch des öfteren vereint in einer Darstellung bzw. gleichzeitig in Ur- und Antiform gestaltet.

Nr. 129 1. Tf1—h1 a2 2. Tgg1 a1D 3. T:a1 4. Ta4#. Tf1 ist schädlicher Sperrstein für seinen nach a1 strebenden Kollegen auf g3. Da er nicht „bahnen“ kann, muß er „räumen“.

Nr. 130 1. Th7—c7 (vorübergehende Bahnstufung, die wegen 1. ... b:c5 2. T:c5 nötig ist) 1. ... b5 2. Th7 K:g2 3. Tbg7#. Verbahnung plus Bahnung.

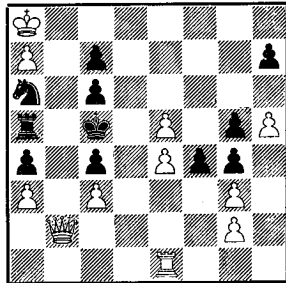
Nr. 131 1. Tg2 Gleichfalls eine vorübergehende Verbahnung, aber hier nicht vorbeugend, sondern um die Öffnung der langen Diagonalen zu erzwingen: 1. ... d3 (zur Abwehr der Drohung 2. Kg3 3. T:a2#) 2. Tg2—g8!. Bahnung für 3. Dg7#.

Hinsichtlich schwarzer Verbahnungen siehe die Nr. 179 bis 181.

Nr. 132 Die Durchführung der Drohung 2. Se6f 3. Dh1# bedingt Öffnung der h-Linie für die wD; die 2. Reihe darf aber nicht verstopft werden. 1. Tg2? sperrt die helle Diagonale, daher 1. Th2—a2 („totale Bahnüberschreitung“) Lc6(d7) 2. Db2 Lb5(Tb5) 3. Df2#. 1. Db2? scheidet an Lb3.

133

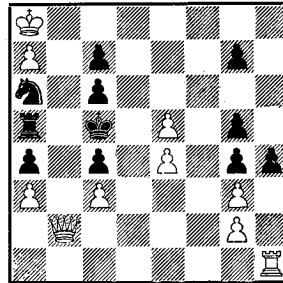
Deutsches Wochenschach 1911
Dr. E. Delpy gewidmet



Matt in 4 Zügen

134

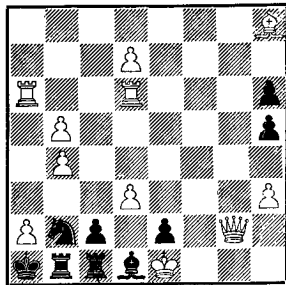
DIE WELT 16. Mai 1953



Matt in 4 Zügen

135

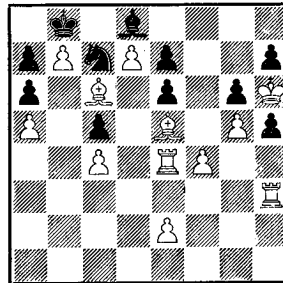
Deutsches Wochenschach 1913
J. Kohtz gewidmet



Matt in 4 Zügen

136

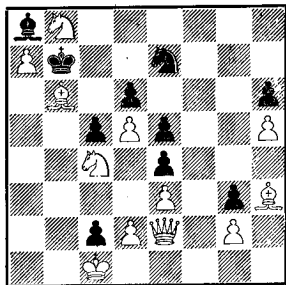
Deutsches Wochenschach 1912



Matt in 5 Zügen

137

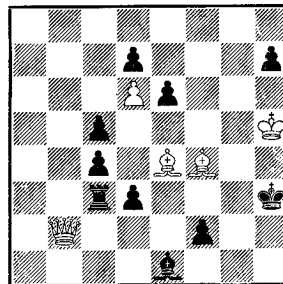
Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 3 Zügen

138

3. Preis
Olympia-Turnier 1936



Matt in 4 Zügen

Nr. 133 Tb1 mit der Drohung Df2≠ kann erst geschehen, wenn Schwarz f3 gezogen hat, weil sonst f:g3 einen Strich durch die Rechnung macht. Zieht Schwarz aber f:g3, so muß der Mattzug Db2—f2 nach Ta5—b5 durch den Zug Db1—g1≠ ersetzt werden. Das erfordert die Öffnung der Bahn b1—g1 für die wD. Die sofortige Bahnung 1. Te1—h1? scheidet aber an f:g3 2. Db1 h6, und Weiß hat keinen Wartezug, denn 3. Th1—e1 wäre jetzt eine schädliche Verbahnung der nach g1 strebenden wD. Daher zunächst das Linienräumungsmanöver 1. Te1—a1! und nach h6 die Vollbahnung 2. Ta1—h1, gefolgt von f:g3 3. Db1 Tb5 4. Dg1≠ (bzw. 2. ... f3 3. Tb1). Zieht Schwarz aber 1. ... f:g3, so 2. Db1 h6, und Weiß hat den Wartezug 3. Ta2!. — Linienräumung plus Bahnung unter Vermeidung der schädlichen Antiformen.

Eine andere Fassung dieser Aufgabe, erst am 16. Mai 1953, am 15. Todestage Brunners, aus dem Nachlaß veröffentlicht, zeigt

Nr. 134 Hier verzichtet Brunner auf die thematische Verführung 1. Te1—h1. Dafür hat diese Fassung Zugwechselcharakter (Satzspiel!) und zeigt den Effekt der von Brunner so genannten „totalen Bahnüberschreitung“ gleich zweimal: 1. Ta1! und nach g6 2. Th1!!.

Nr. 135 1. T:h6? verbietet sich, weil die Zugmöglichkeit für Schwarz zu früh erschöpft wäre; 1. Tg6? sperrt die Dame aus. Daher 1. Dg2—g8 h4 2. Tg6 (Bahnung für Ta6) h5 3. Te6 K:a2 4. Ta6≠.

Nr. 136 1. Th3—a3 h4 2. Tee3 h3 3. Lh1 h2 4. Tf3 Tb3≠. Bahnung („totale Bahnüberschreitung“) des Turms h3 für seinen Kollegen auf e4 und Entsperrung des Lc6 als Vorplan zu einem Inder.

Nr. 137 1. Dg4? Sf5! 2. D:f5 patt. Daher 1. Lh3—f5 S:f5 2. Dg4 3. Dd7≠. (Opferbahnung nach D. Przepiorka.) 1. ... Sc8 2. L:c8f 3. S:d6≠.

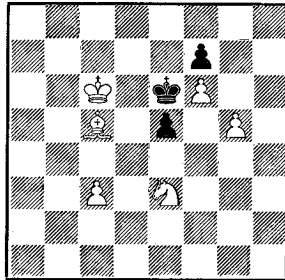
Nr. 138 Probeispiele: 1. Db7? f1D, 1. Lh1? h6! und Weiß hat keinen Wartezug. (2. La8 e5 3. Db7 e4!), 1. Lf3? Ld2 2. D:d2 Tc2. Daher 1. Le4—a8! (Turtonzug) 1. ... h6, jetzt noch nicht 2. Db7 wegen 2. ... f1D, sondern 2. Lh1!. Wieder die totale Bahnüberschreitung, durch die ein schädlicher Anti-Turton vermieden und der Turton zur Turtonbahnung wird (Schwebeform). Jetzt ist Schwarz im Zugzwang: 2. ... e5 3. Db7 e4 4. D:d7≠, 2. ... Ld2 (T zieht) 3. D:d2(Dg7), 1. ... e5 2. Db7 e4 2. D:e4. „Witzig und von seltener Frische des Einfalles. Die langen Läuferzüge mit der notwendigen Linienfreihaltung der großen Schrägen wirken ästhetisch; die Stellung verrät ebenso die Meisterhand, wie die Auswahl der richtigen Reihenfolge der Läuferzüge den Probenpielcharakter der logischen Schule.“ (Dr. Ed. Birgfeld und Dr. A. Kraemer.) Eine wahrhaft meisterliche Leistung!

Umgehungsmanöver

Umgehungsmanöver

139

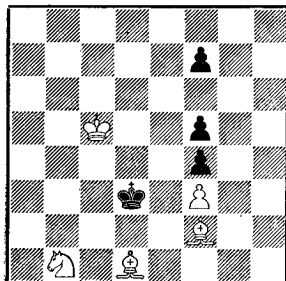
Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 5 Zügen

140

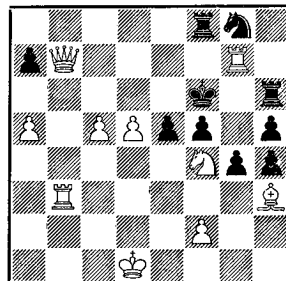
Deutsches Wochenschach 1916
O. Dehler gewidmet



Matt in 7 Zügen

141

V. Deutsches Wochenschach 1916
Korr. Schweizerische Schachzeitung 1950



Matt in 4 Zügen

Seitdem Th. Herlin 1845 in seinem berühmten Indischen Problem den Sperrstein an die Spitze stellte und den kritischen Stein auf einer Nebenlinie zurückholte, ist der Gedanke der strategischen Umgehung allmählich auf alle erdenklichen Schnittpunkt-kombinationen angewandt worden. Dabei muß, streng genommen, zwischen zwei Arten von Umgehungsmanövern unterschieden werden. Bei der einen, auf Herlin zurückgehenden, findet die kritische Überschreitung nicht, wie sonst üblich, auf der Wirkungslinie selbst, sondern auf einer benachbarten Linie statt, die zur Wirkungslinie parallel läuft. Eine zweite Art von Umgehungsmanövern wurde von Dr. Niels Høeg entdeckt, der darüber erstmalig 1909 im Deutschen Wochenschach berichtet hat. Hier wird die Wirkungslinie selbst verlegt, und zwar nicht parallel zu ihrer ursprünglichen Lage, sondern in einem Winkel zu ihr. Dr. Høeg hatte diese Kombination als perikritisches Manöver bezeichnet bzw. den Träger der Kombination als perikritisches Zug. Später sind dann auch die Umgehungszüge nach Herlin als perikritisch bezeichnet worden, was aber im Sinne einer geordneten Systematik nicht zweckmäßig ist, weil dadurch zwei verschiedene Dinge in einen Topf geworfen werden. Wir halten im nachstehenden daher die herlinkritischen und die perikritischen Manöver auch begrifflich auseinander.

Brunner hat sich sowohl mit Herlins als auch mit Dr. Høegs Idee in einigen Aufgaben auseinandergesetzt. Wir behandeln aus Gründen der Einheitlichkeit die weißen und die schwarzen Umgehungsmanöver in einem Kapitel, obwohl die schwarzen Manöver, soweit sie nicht freiwillig geschehen (Ideen in der Verteidigung), sondern von Weiß erzwungen werden, schon ins Gebiet der erst später behandelten Gruppen der Vorplanprobleme fallen.

Die beiden folgenden Stücke sind Brunners Beitrag zum Herlin-Thema.

Nr. 139 1. Lc5—b6 e4 2. La7 Ke5 3. Lb8† Ke6 4. Kc7 Ke5 5. Kd7≠. Der L überschreitet den Schnittpunkt c7 auf der Nebenlinie, aber mit Verzögerung (Station auf b6), um den erforderlichen Tempoverlust zu leisten. Das herlinkritische Manöver ist Lc5—b6—a7.

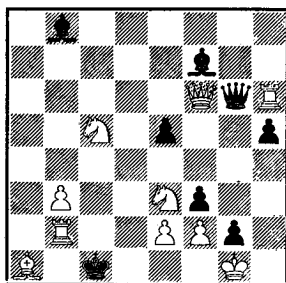
Nr. 140 1. Kc5—d5 f6 2. Lh4 Ke3 3. Le1 Kd3 4. La5 Ke3 5. Lb6† Kd3 6. Kc5 Ke3 7. Kc4≠. Hier ist Brunner die Darstellung einer vollständigen Umgehung gelungen. Der L steht zu Beginn bereits auf der Wirkungslinie g1—a7, kommt aus Tempogründen aber nicht zur direkten Überschreitung des Schnittpunktes c5, sondern muß ihn, um zum Ziel zu kommen, à la Herlin umgehen.

Das waren zwei Inder auf Herlinsche Art. Im gleichen Jahr wie diese Darstellung hat Brunner auch die Herlinform der Bahnung in Angriff genommen, trotz vieler Bemühungen und der Mitwirkung erster Fachleute die korrekte Fassung aber nicht mehr erlebt. Erst zwölf Jahre nach seinem Tode ist es dem schwedischen Altmeister J. Fridlitzius gelungen, in der Schweizerischen Schachzeitung den Schlußstein zu Brunners Pionierstück zu setzen. Heute bestehen elegantere Fassungen der Herlin-Bahnung; die auf Brunners erste Versuche vor nun bald einem halben Jahrhundert zurückgehende wird aber stets einen Ehrenplatz in der Geschichte der Problemideen behaupten.

Nr. 141 Tf8, Sg8, Th6 sind an die Deckung der Mattfelder f7, e7 und g6 gebundenen und daher unbeweglich. Probespiele: 1. Tf3? a6 2. L:g4 h:g4, ferner

142

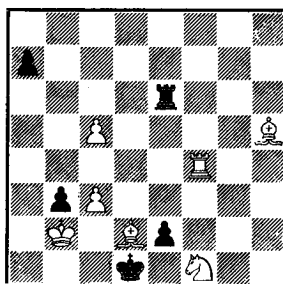
Deutsches Wochenschach 1908



Matt in 3 Zügen

143

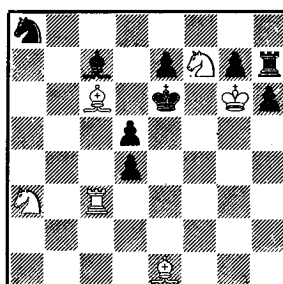
V. Leipziger Tageblatt 1913



Matt in 3 Zügen

144

V. Hamburgischer Correspondent 1928



Matt in 4 Zügen

1. Te3? a6 2. Te2 g3 oder 1. Tg3? h:g3. 1. Dc7? scheitert an 1. ... e4 2. Tb7 Td8!. Auch 1. D:a7 und 1. d6?(e4!) dringen nicht durch.

Auf 1. ... e:f4 müßte 2. Db2≠ zur Verfügung stehen. Das legt, um auch das Abspield 1. ... a6 2. Tb6≠ im Auge zu behalten, den Gedanken der Bahnung 1. Tb3—b1 nahe. Damit ist aber die Möglichkeit 1. ... g3 2. f:g3 h:g3 3. T:g3 h4 4. Dc6≠ verpaßt. Weiß muß also einen Weg suchen, der die beiden „Halte-zwecke“ 2. Tb6 und 3. T:g3 und daneben den „Greifzweck“ 2. Db2 berücksichtigt. Das geschieht in der Weise, daß die Bahnung von der b-Linie in die a-Linie verlegt wird. Der Einleitungszug 1. Tb3—a3 hat den Greifzweck 2. Db2, den Haltezweck 3. T:g3 und neu den „Kompensationszweck“ Tb3—a3—a1—b1—b6 statt einfach Tb3—b1—b6. 1. Tb3—a3 a6 2. Ta1 3. Tb1 4. Tb6≠, 1. ... g3 2. f:g3 h:g3(a6) 3. T:g3(g:h4), 1. ... g:h3 2. T:h3.

Es folgen Aufgaben aus dem indirekten Kombinationsgebiet, zunächst ein Beispiel für Dr. Høegs Gedanken.

Nr. 142 Im Probespiel 1. Dc6? Lc4 2. Sd3f D:d3 können Lf7 und Dg6 ihre Aufgaben (Abwehr der wD bzw. des wS) voll erfüllen. Weiß erzwingt daher eine Verlegung der nach d3 zielenden Wirkungslinie der sD von g6—d3 nach a6—d3. Aus einer günstigen wird eine ungünstige Linie, weil zwischen a6—d3 der von Weiß nutzbare Schnittpunkt c4 liegt: 1. Da6 (droht 2. Dd3) Dg6:a6 (Perikritikus) 2. Tc6 Lc4 (Verstellung der sD) 3. Sd3≠.

Eine echte Periform! Das nächste Beispiel dagegen zeigt wieder die Herlin-sche Umgehung, diesmal mit schwarzen Steinen in erzwungener, schädlicher Form.

Nr. 143 Hier ist die Wirkungslinie die a-Linie, auf der Schwarz die Drohung Ta4 parieren will. (1. Ta4? Ta6! 2. T:a6 patt als Probespiel.) Diese Wirkungslinie wird hier nicht verlegt, sondern Weiß erzwingt eine für Schwarz schädliche Umgehung: 1. Td4 Te8 (aus Zugzwang) 2. Ta4, und Te8—a8 ist wegen des Sperrbauern auf a7 jetzt wirkungslos. — 1. ... Te6—e8 ist herlinkritisch. Zieht Schwarz jedoch 1. ... a7—a5, so hat sich nicht, wie im ersten Abspield, der Wirkungsstein Te6 vom (unschädlichen) kritischen Bereich ab- und zum (schädlichen) kritischen Bereich hingewendet, sondern der Sperrstein selbst verwandelt durch seine Bewegung das antikritische in kritisches Gebiet. Für solche Züge, bei denen durch Sperrsteinbewegung das Wirkungsfeld des kritischen Steins im schädlichen Sinne überschritten wird, kam kurz vor Brunners Tod (1938) die Bezeichnung metakritisch auf (siehe hierüber das Kapitel über Schnittpunktverlagerungen). Auf 1. ... a5 also 2. Ta4 Ta6? 3. Ta1≠. (1. ... Te4 2. T:e4 3. L:e2≠.)

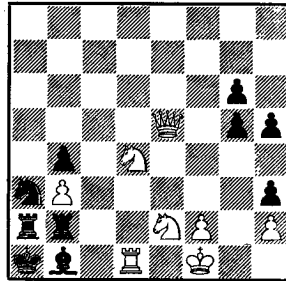
Auch das folgende Schlußbeispiel greift bereits in andere Kapitel über, wie das bei Brunners Aufgaben oft zu beobachten ist.

Nr. 144 Probespiel: 1. Sb5? Lb6! und nicht 1. ... Le5 wegen 2. Sd8≠. (Also eine gute und eine schlechte Verteidigung.) Auf 1. Tc5? folgt h5 mit der Drohung Th6f. Lösung: 1. Le1—g3 L:g3. Auch jetzt genügt 2. Sb5 noch nicht wegen 2. ... Lf2!. Es folgt eine merkwürdige Sperrlenkung: 2. Te3f d:e3, durch die in einer Art Kurzverbahnung die künftige Wirkungslinie des sL gerade um das entscheidende Feld verkürzt wird. Der Schluß 3. Sb5 Le5 4. Sd8≠ zeigt den Beugungscharakter des Stückes. 1. ... Th8 2. L:c7 S:c7(Tc6, b8) 3. Tc1. 1. ... Lb6 2. Tc1 d3 3. Te1f. Das Themaspiel stellt einen einwendigen Voraus-Nowotny mit herlinkritischer Einleitung dar. Auch hier ist Brunner seiner Zeit vorausgeeilt, denn die Fernschnittpunkte (Voraussperrern) sind erst in neuester Zeit wieder in Aufnahme gekommen.

Fluchtschutzmanöver

Fluchtschutzmanöver

145
Funkschach 1927



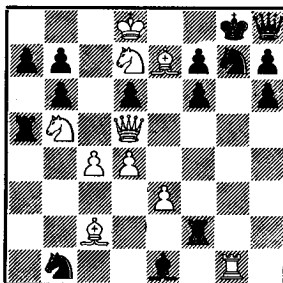
Matt in 5 Zügen

Im Jahre 1906 entdeckte Dr. E. Krieger, der unter dem Pseudonym P. A. Orlimont komponierte, daß ein Schnittpunkt nicht nur durch kritische Verlagerung des Wirkungssteins nutzbar wird, sondern genauso durch Verlagerung des Wirkungsfeldes des kritischen Steins bzw. durch Verlagerung des Wirkungsobjektes. Ein solcher Zug wurde „parakritisch“ genannt. Brunner hat auf diesem Gebiet eine Reihe von Problemen geschaffen, die Weltruf erlangten. Durch seine Darstellungen ist der Parakritikus bekannter geworden als durch die Beispiele Orlimonts.

Nr. 145 Hier erscheint der wK als Wirkungsobjekt des sT auf der 1. Reihe. Weiß muß die (Schachgebots-)Wirkung des sT aufheben, indem er zwischen wK und sT eine Sperre herstellt. Das geschieht durch das parakritische Manöver Kf1—g1—h1 nebst Schnittpunktbesetzung durch Sg1: 1. Kg1 h4 2. Kh1 g4 3. Sg1 4. T:b1† T:b1(K:b1) 5. Sc2(Da1)≠. Auf 1. ... g4 folgt 2. Sg3 3. Sf1 4. T:b1†, „halb parakritisch“, könnte man sagen, weil der wK das Sperrfeld hier nur räumt, nicht überschreitet.

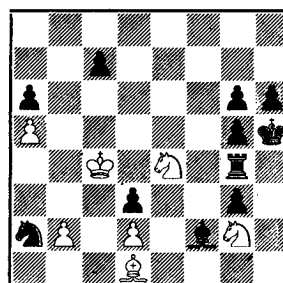
Daß das Orlimontsche Fluchtschutzmanöver auch ohne Verbindung mit der Schachgefahr möglich ist, zeigt das nächste Beispiel.

146
V. Deutsches Wochenschach 1914



Matt in 4 Zügen

147
V. Deutsches Wochenschach 1916



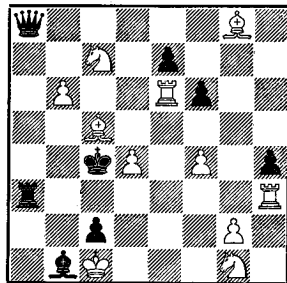
Matt in 4 Zügen

Nr. 146 Weiß erstrebt die Schlußwendung S:d6 nebst D:f7≠, die vorläufig noch an dem sTa5 scheitert. 1. Dd5—h5 überschreitet parakritisch den Schnittpunkt f5, um sich der Belästigung durch den sTa5 mit Lc2—f5 zu entziehen. Der Tf2 kann den Ta5 nicht vollwertig ersetzen wegen der Plachuttasperre 2. Lf5 Tf2:f5 3. S:d6 Tf5:h5 4. S:f6≠. Will Schwarz nicht tatenlos zuschauen, hat er gegen das weiße Drohschach nur 1. ... T:b5, was 2. D:b5 3. S:f6† 4. De8≠ ermöglicht. Keine im äußerlichen Sinne schöne Aufgabe, sondern mehr eine tiefgründige Themakonstruktion, über die seinerzeit viel geschrieben worden ist.

In folgender Aufgabe ist Brunner das Kunststück gelungen, das parakritische Manöver in der Herlinform darzustellen.

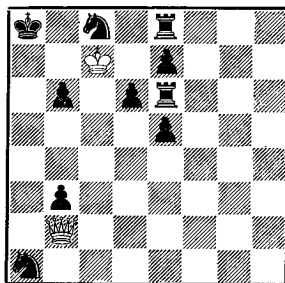
Nr. 147 1. b2—b4 (der Sperrzug voran!) c6 2. Kb3 (der wK als Wirkungsobjekt des sT umgeht den Sperrstein „herlinparakritisch“) Sc1† 3. Ka4 4. Sf6≠. Der kritische Stein, der gefesselte Tg4, strahlt seine Wirkungskraft durch den Se4 hindurch auf den wK aus. Die Verlegung des Wirkungsfeldes über den Schnittpunkt b4 hinweg durch das parakritische Manöver Kc4—b4—a4 ist hier nicht möglich und muß im Umgehungsverfahren erreicht werden. Dabei ist es gelungen, den Sperrzug an die Spitze zu setzen, während der Versuch der sofortigen Umgehung scheitert: 1. Kb3? Sc1† 2. Ka4 Sa2 3. b4 Sc3†. — (1. b4 c5 2. Kb3 c4† 3. K:a2. 1. ... S:b4 2. K:b4 c5† 3. Ka3, 2. ... Lc5† 3. K:c5. 1. .. Sc3 2. d:c3.) Solche Leistung ist einmalig.

148
Deutsche Schachblätter 1913



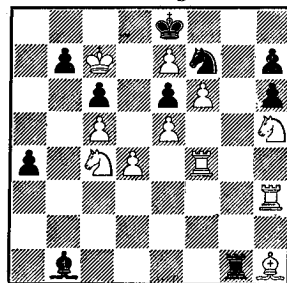
Matt in 4 Zügen

149
Deutsche Schachblätter 1936



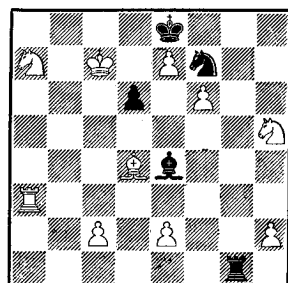
Matt in 4 Zügen

150
Akademische Monatshefte
für Schach 1910
P. A. Orlimont gewidmet



Matt in 4 Zügen

151
V. Deutsches Wochenschach 1910



Matt in 5 Zügen

Es folgen Beispiele für parakritische Züge schwarzer Figuren. Gleich das erste ist ungeheuer tief angelegt.

Nr. 148 Weiß erstrebt, durch $T_e6-e3\ddot{f}$ mit Tempo auf der 3. Reihe zu verdoppeln, anschließend mit $T:a3$ den sT zu beseitigen und auf $c3$ mattzusetzen. Dem macht Schwarz aber einen Strich durch die Rechnung, indem er mit 1. ... $D:g8$ nebst 2. ... $Dg3$ die Verbindung der w Türme unterbindet. Weiß lenkt daher den sT (das Angriffsobjekt der w Türme) mittels 1. $Sf3$ (drohend 2. $Sd2\ddot{f}$) nach $f3$ zurück: 1. ... $Ta3:f3$ (antiparakritisch) 2. $Te3\ddot{f} D:g8$ 3. $Th3:f3$ (das ist der Unterschied!) 4. $Tc3\ddot{f}$. (1. ... $Kb3$ 2. $Te3\ddot{f}$ 3. $T:a3\ddot{f}$. 1. ... $Kd3$ 2. $Sd2\ddot{f}$.) Der $sTa3$ steht gewissermaßen parakritisch günstig. Man könnte sich denken, daß er vorher mit $Tf3-a3$ parakritisch gezogen habe, um sich des Zugriffs des $Th3$ (der ja durch seinen weißen Kollegen auf $e3$ verstellt wird) zu entziehen. Weiß macht diese Schutzflucht mit 1. $Sf3$ $Ta3:f3$ antiparakritisch wieder rückgängig, damit nach 2. $Te3\ddot{f} D:g8$ der richtige wT schlagen kann. Der wT stand auf $h3$ gewissermaßen für Schwarz günstig „geräumt“ — im Sinne einer weiß-schwarzen Linienräumung. Diese wurde durch 3. $Th3:f3$ rückgängig gemacht. Die tiefgründige Aufgabe verbindet also zwei Antiformdarstellungen miteinander: einen schädlichen schwarzen Anti-Parakritikus und eine nützliche weiß-schwarze Verräumung (= Antiform der Loydschen Linienräumung = metakritisch). Das Problemthema lautet also: Erzwingung eines schwarzen antiparakritischen Zuges zwecks Ermöglichung eines weißen metakritischen Manövers.

Leichter verständlich ist das nächste Stück, in dem der sK zu einem antiparakritischen Manöver gezwungen wird.

Nr. 149 Auch hier kann man eine „parakritische Vergangenheit“ unterstellen: Schwarz habe $Ka6-a7-a8$ gezogen, um seinen K vor Damenangriffen auf der a -Linie durch $Sa7$ schützen zu können. Nun holt Weiß aber durch antiparakritische Lenkung den sK wieder aus seinem Versteck heraus: 1. $Dd2$ (droht 2. $Dd5\ddot{f}$) $Ka7$ 2. $Dc3$ (droht 3. $D:a1$ und 3. $Dc6$) $Ka6$ 3. $Db4$ 4. $Da4\ddot{f}$. Der vorhin schützende Sperrzug $Sa7$ ist jetzt wirkungslos.

Die beiden letzten Stücke zeigen das parakritische Manöver als schwarze Verteidigungsidee.

Nr. 150 1. $Tf4-f3$ droht 2. $Tg3$ $T:g3$ 3. $T:g3$ (4. $Sg7\ddot{f}$). Dieser Drohung entzieht sich Schwarz durch das Fluchtschutzmanöver 1. ... $Tg1-g8$ (parakritischer Zug), gefolgt von 2. $Th3-g3$ $Lg6$ (Sperrzug). Diese feine Verteidigung wird von Weiß überraschend mittels des Zugzwanges überwunden: 3. $Ta3!$ und Schwarz hat keinen weiteren abwartenden Zug. Schwarzer Parakritikus als Idee in der Verteidigung, von Weiß genutzt als schwarzer Turm-Seeberger (der sT ist in Zugnot gebracht!).

Eine Weiterentwicklung dieses Gedankens bringt die nächste Aufgabe.

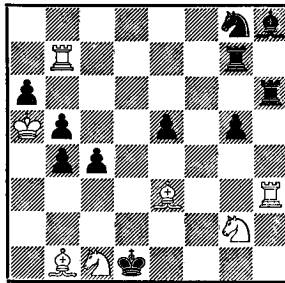
Nr. 151 Hier geht sofortiges $Ta3-g3$ nicht, weil der $Sf7$ noch lebendig ist. Weiß bindet ihn mit 1. $Sb5$, worauf Schwarz gegen das nun drohende 2. $Ta3-g3$ wieder den parakritischen Zug $Tg1-g8$ einsetzt. Auf 3. $Tg3?$ würde nun die Schutzverstellung mit $Le4-g6$ erfolgreich sein. Weiß bringt daher mit 2. $c2-c4$ (einziger unschädlicher Wartezug!) Schwarz in Zugzwang. Da der $Le4$ zugleich $a8$ und $g6$ decken muß, ist er unbeweglich, und der sT muß aus seinem Schlupfwinkel wieder herauskommen, also antiparakritisch ziehen, worauf Weiß die schädliche Verlegung des Wirkungsobjektes ($Tg8-g5$, antiparakritisch) durch 3. $Tg3$ ausnutzt. — Schwarzer Parakritikus und Antiparakritikus, ein berühmtes Antiformproblem.

Schnittpunktverlagerungen

Schnittpunktverlagerungen

152

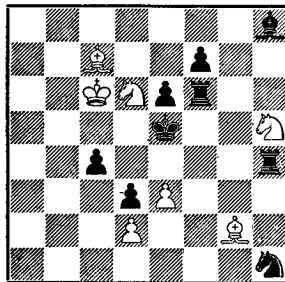
Dresdner Anzeiger 1929



Matt in 4 Zügen

153

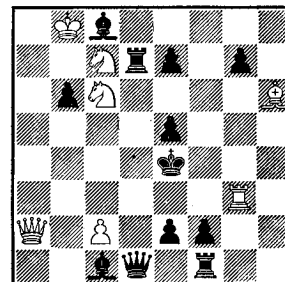
Tägliche Rundschau 1916



Matt in 4 Zügen

154

Dresdner Anzeiger 1929



Matt in 4 Zügen

Brunner war einer der ersten, der erkannt hatte, daß außer der normalen kritischen (auch orthokritisch genannten) und der parakritischen Methode noch eine dritte Möglichkeit bestehen müsse, zu einer nutzbaren Schnittpunktlage zu kommen. Nicht nur die Verlegung des Wirkungssteins oder die des Wirkungsobjektes können eine Schnittpunktcombination auslösen, sondern auch die Verlegung des Schnittpunktes selbst, wobei der Schnittpunkt in diesem Sinne natürlich nichts anderes als das Standfeld des Sperrsteins auf der Wirkungslinie ist. In einer „Schnittpunktrossette“, die sich Brunner für seinen persönlichen Gebrauch hergestellt hatte, war die Schnittpunktverlagerungs-Methode berücksichtigt, gleichzeitig aber auch ihre Verwandtschaft mit der kritischen und parakritischen Methode zu erkennen. H. Klüver hatte 1937, kurz vor dem Tode Brunners, die terminologische Konsequenz gezogen und die Schnittpunktverlagerung, soweit sie über den Standort des Wirkungssteins oder des Wirkungsobjektes hinaus erfolgt, als „metakritisch“ bezeichnet. Diesem Vorschlag, der ganz seinem theoretischen System entsprach, hatte Brunner noch freudig zugestimmt. Er hat sich mit dem metakritischen wie mit dem parakritischen Ideenkreis gleich intensiv befaßt. Nur — verstanden worden ist er auch hier nicht überall.

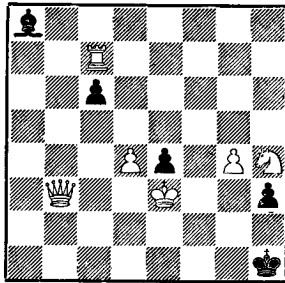
Beginnen wir mit einem Beispiel, das die metakritische Nutzungsmethode in einer für Brunner typischen Weise anwendet.

Nr. 152 Die beiden Themasteine sind Th6 (Wirkungsfeld h1) und Tg7 (Wirkungsfeld d7). Mit 1. Tb6? kann Weiß die Wirkungsbereiche nicht erobern, weil nach Tg7—g6 2. T:g6 die Fortsetzung Lf6 mit der Drohung Ld8† möglich ist. Wie kommt man nun zu einer nutzbaren Verstellung der schwarzen Türme? Wäre das Schachbrett nach rechts verlängert und könnte Weiß Tg7—i7 nebst Ti7—i6 erzwingen, so würden sich diese Züge als ein herlinkritisches Manöver erweisen, das den Th6 zum Sperrstein macht. (Ausnutzung durch die bekannte Holzhausenablenkung Th6—d6 mit der Folge Th1≠.) Der Tg7 hätte dann den Th6 à la Herlin umgangen. Statt daß nun der Sperrstein (Th6) stehenbleibt und der Wirkungsstein (Tg7) sich bewegt, geht es aber auch umgekehrt, wie Brunner das in seiner Aufgabe zeigt: 1. Tf3 Th6—f6. Das ist die Sperrsteinverlagerung! Durch den metakritischen Zug Th6—f6 überschreitet der Sperrstein das künftige Standfeld des Wirkungssteins Tg7 auf der Wirkungslinie (6. Reihe). Es folgt 2. Tb6 mit der Drohung 3. Tb6:f6, was zur gegenseitigen Deckung der schwarzen Türme zwingt: Tg7—g6. Nun kommt wieder die vom Plachutta und Holzhausen her bekannte „Ablenkung vom Wirkungsfeld“: 3. Td6† Tf6:d6 4. Tf1≠. Auf 2. ... Tg7—f7 folgt analog 3. Tf1† 4. Td6≠. (1. ... Th1 2. Tf2 b3 3. Sa2.) Wir haben hier also eine Holzhausen-Kombination, die vorplanmäßig auf eine andere als die sonst übliche (ortho-)kritische Weise vorbereitet wird: einen Meta-Holzhausen mit metakritischer Einleitung. Diese und andere in ähnlicher Richtung komponierte Aufgaben sind von der Schachwelt in ihrer problemtheroretischen Bedeutung lange Zeit verkannt worden.

Im Rahmen eines schwarzen Brunner-Turtons (in der Antiform), bei dem im Vergleich zur vorigen Aufgabe also das Verdoppelungsmoment hinzukommt, hat Brunner die metakritische Sperrschädigung bereits 13 Jahre früher dargestellt, wie das nächste Beispiel zeigt.

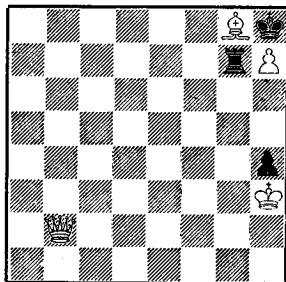
Nr. 153 Probespiel: 1. La5? Tf6—f4 2. Lc3† Td4, und Schwarz hat ohne schädliche Nebenwirkung verdoppelt. Weiß kommt nicht weiter. Er erzwingt daher eine Umstellung der Doppeltürme: 1. Le4 Th4:e4 (metakritische Hinlenkung des damit in die Rolle des Sperrsteins gedrängten und zum Vorderstein werdenden Hintersteins) 2. La5 Tf6—f4. Wie im Probespiel Verdoppelung, jetzt aber mit schädlichem Nebeneffekt. 3. Lc3† Ted4 4. e:f4≠. (1. ... Tf6

155
Hessische Landeszeitung 1937



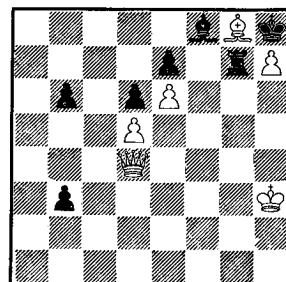
Matt in 3 Zügen

156
Hessische Landeszeitung 1937



Matt in 4 Zügen

157
2. Lob
Wiener Schachzeitung 1926



Matt in 6 Zügen

2. Lh7 Tf5 3. S:f7f 4. Sg5f.) Die metakritische Bahnstopfung (Verbahnung) dient zur Realisierung einer Treffpunktschädigung auf f4.

Mit wieder andersartigen Kombinationselementen wird die Verbahnung im nächsten Stück verknüpft.

Nr. 154 Die beiden Probespiele scheitern an Zügen des sTd7: 1. Df7? Td3 und 1. Dc4f? Td4! und nicht Dd4? wegen 2. Df7. Durch den Vorplanzug 1. De6 (droht 2. Dg6 und 2. D:e5f) wird die Bahnstopfung Dd1—d6 erzwungen. Dieser Zug schaltet die weiteren Verteidigungen Td4 und Td3 aus, schafft gegen wDf7 aber neue Abwehrmöglichkeiten. Daher muß erst noch 2. Dc4f Dd4 eingeschaltet werden, was eine Weglenkung der sD (die u. a. auf c7 selbst Matt drohte) bedeutet. Die Weglenkung geschieht jedoch unter hinreichender Aufrechterhaltung der Bahnstopfung, so daß jetzt 3. Df7 durchdringt. (1. ... Td5 2. Dg6f 3. Te3f 4. Dg2f.) Bahnstopfung zwecks Beugung. Die Sperrsteinverlagerungen geschehen auf der d-Linie.

Nr. 155 Von Brunner laut brieflicher Mitteilung bewußt als „weiße Anti-Meta-Kombination“ gebaut, beruht auf dem Auswahlprinzip und behandelt die Linienräumung. Zieht die wD in dem Bestreben, das Feld h2 zu decken, im ersten Zuge auf eines der drei erreichbaren Felder der 2. Reihe, so wirkt sie dort jeweils als Sperrstein für den zur ersten Reihe strebenden wT. Weiß muß sich daher mit einer indirekten Deckung von h2 begnügen: 1. Db3—b8!. Mit diesem Zuge überschreitet die wD das dem Angreifer Tc7 zugehörnde Feld b7. Diese antimetakritische (Sperrschädigung vermeidende) Überschreitung kommt in der Variante 1. ... Lb7 2. T:b7 3. Tb1f zum Ausdruck. 1. ... c5 2. T:c5 — 1. ... Kg1 2. Ta7. (1. Dc2? c5! — 1. Db2? Lb7! — 1. Da2? Kg1!).

In anderer Form wird die Linienräumung in den nächsten beiden Beispielen behandelt.

Nr. 156 1. Kh2 h3 2. Kh1 h2 3. Lf7 K:h7 4. D:h2f. Der wK überschreitet das spätere Standfeld des Wirkungssteins (wD) auf der Wirkungs-(h-)Linie. Kh3—h2—h1 ist das antimetakritische Manöver (sperrsteinbeseitigend), Linienräumung des wK für seine Dame.

Nr. 157 Hier vertieft Brunner diesen Gedanken, indem er daraus einen gehaltvollen Temposchöpfer gestaltet. Die Pattgefahr läßt dem Weißen keine Zeit für die Züge Db2, Kh3—h2—h1 und Lf7. Beginnt er aber mit 1. Kh2, so fehlt ihm nach 1. ... b2 2. D:b2 b5 3. Kh1 b4 4. Lf7 b3 ein Tempozug. Weiß muß den gewinnbringenden Tempoverlust daher mit 1. Da1! vorwegnehmen mit der Folge 1. ... b5 2. Kh2 b4 3. Kh1 b2 4. D:b2 b3 5. Lf7 K:h7 6. Dh2f.

Wir begnügen uns mit diesen Beispielen. Weitere Aufgaben mit metakritischen und antimetakritischen Zügen findet der Leser in anderen Kapiteln. Im direkten Kombinationsgebiet kommen sie außer bei der Linienräumung beim Turton und bei der Bahnung vor.

Schwebeformen

Tabelle der Darstellungsformen

Grundform	Direkte Kombinationen Ausführung der Kombination durch Führung eigener Steine Schaffung von Greifwerten durch weiße Stellungsverbesserungen	Indirekte Kombinationen Ausführung der Kombination durch Lenkung gegnerischer Steine Schaffung von Greifwerten durch schwarze Stellungsverschlechterungen
Anti-form	<p>Vorplanmäßige Vermeidung der vom Gegner beabsichtigten Erzwingung der Kombination durch Führung eigener Steine</p> <p>Annullierung von Greifwerten durch freiwillige Rückgängigmachung einer weißen Stellungsverschlechterung</p>	<p>Vorplanmäßige Verhinderung der vom Gegner beabsichtigten Ausführung der Kombination durch Lenkung gegnerischer Steine</p> <p>Annullierung von Greifwerten durch erzwungene Rückgängigmachung einer schwarzen Stellungsverbesserung</p>
Schwebeform	<p>Vermeidung der vorplanmäßigen Ausschaltung der Kombination (= Vermeidung der Antiform) durch Führung eigener Steine</p> <p>Vermiedene Wertpreisgabe Aufrechterhaltungen</p>	<p>Verhinderung der vom Gegner beabsichtigten vorplanmäßigen Ausschaltung der Kombination durch Verhinderung gegnerischer Führungszüge</p> <p>Verhinderter Wertzuwachs Niederhaltungen</p>

Die Tabelle bezieht sich nur auf direkte und indirekte Kombinationen von Weiß. Für die entsprechenden Kombinationen von Schwarz (Kombinationen in der Verteidigung) gilt alles entsprechend mit umgekehrter Farbbezeichnung.

Zu beachten ist, daß die Antiformen der Grundformkombinationen im konträren Kombinationsgebiet auftreten (zum Beispiel: die Antiform einer direkten Kombination kommt im indirekten Kombinationsgebiet vor).

Schwebeformen

Eine besondere Form der Kombinationsdarstellung, die auf Brunner zurückgeht, ist die von ihm so genannte Schwebeform. Sie ist praktisch nicht so ergiebig wie es die Kombinationsgrund- und -antiformen sind, aber ein interessantes Zwischenglied, das für die Theorie der neudeutschen Problemschule besonders in bezug auf das weite Gebiet der Beschäftigunglenkung von Bedeutung ist. Brunner hat kurz vor seinem Tode in der Münchener Zeitung (1937) einige Zeilen über die Schwebeform veröffentlicht. Nach seinem Tode erschien in der „Schwalbe“, Dezember 1938, ein Erich-Brunner-Gedächtnisartikel von H. Klüver, der sich eingehend mit der Schwebeform beschäftigt und auf den Interessenten verwiesen seien. Die Brunnersche Schwebeform ist dort auch als Halteform bezeichnet worden. Das ist sinngemäß richtig, und Brunner war diese Bezeichnung auch bekannt. Er kam aber nicht mehr dazu, sich darüber zu äußern; der Tod nahm ihm die Feder aus der Hand. Wir benutzen daher hier die von Brunner angewandte Bezeichnung Schwebeform. Was es mit ihr auf sich hat, ist in der vorseitigen Tabelle erläutert, die gleichzeitig das Verhältnis der Schwebeform zu den bekannteren Darstellungsformen der Grund- und Antiform aufzeigt.

Was die Tabelle bringt, klingt zwar reichlich abstrakt, sei aber — da bisher nicht veröffentlicht — hier festgehalten. An einem einfachen Beispiel möge die Schwebeform praktisch erläutert werden.

Nr. 158 1. Lb6 Kd3 2. Tc5 Ke3 3. Tc3#. (1. ... Kb2 2. Ld4#.) 1. Lg1? Kd3 2. Tc5? patt. Bei schwarzem Anzuge ginge 1. Kd3 Tc5 usw. Es gilt für Weiß also, einen geeigneten Wartezug zu finden. 1. Lg1? oder 1. Lf2? wäre falsch, weil der L dann schädlich kritisch gezogen hätte. Nur 1. Lb6, zwar in Richtung auf den antikritischen Bereich, den kritischen jedoch nicht verlassend, führt zum Ziel. Weiß muß also die in der Stellung liegende antikritische Verführung erkennen und vermeiden. Brunner bezeichnete diese Aufgabe als „vermiedenen Anti-Loveday“. Man vergleiche hierzu das in der Tabelle unter Schwebeform-Direkte Kombinationen Gesagte. Das Stück wirkt wie ein ad hoc komponiertes Schema. Gehaltvoller ist das nächste Beispiel.

Nr. 159 1. Th1 f3 2. Tg1 Kb5 3. Df1#. (1. ... f:g3f 2. Kg3.) Weiß vermeidet die schädliche Bahnstufung, die sich nach etwa 1. Te1? f:g3f ergeben würde. Wesentlich dabei ist wieder, daß der Wartezug nicht von einem beliebigen Stein ausgeführt wird, sondern von derjenigen Figur, die die verführungsgemäße Schädigung zu vermeiden hat. Weiß hat die Stellung zu „halten“. Die Schwebeform alias Halteform zeigt Haltewertkombinationen im Sinne dieser Brunnerschen Begriffsprägung. (Charakteristik der Aufgabe nach Brunner: „Vermiedene Verbahnung ohne Bahnüberschreitung“.)

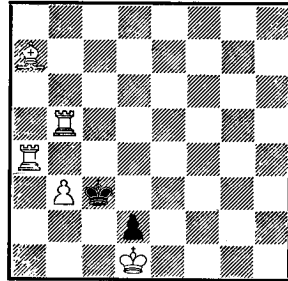
Die nächste Aufgabe zeigt, daß das Prinzip der Schwebeform auch auf Probleme angewandt werden kann, die nicht der logischen Gattung im Sinne der neudeutschen Problemtheorie angehören.

Nr. 160 1. D:e5 (droht, zum Beispiel auf Lb6, 2. Td4) b6! (droht Patt) 2. Da1! K:d7 3. L:f5#. Weiß ist beim zweiten Zuge im Zugzwang. 9 D- und 10 T-Züge führen zum Patt. Nur die Rückgängigmachung des Schlüsselzuges ist geeignet, den Zugzwang auf Schwarz abzuwälzen und so die in der Stellung liegenden Werte zu erhalten. Die vielen Verführungen im zweiten Zuge erhärten den Schwebeformcharakter des Stückes.

Die direkten Schwebeformen in unvermischter Darstellung, wie bisher behandelt, sind wegen ihres reinen Wartezugcharakters nicht sonderlich ergiebig. Der eigentliche praktische Wert der Schwebeformen im direkten Kombinationsgebiet zeigt sich erst in den Mischformen; das sind jene Kombinationen, die außer dem thematischen Haltewert noch einen weiteren Greifwert haben, der

158

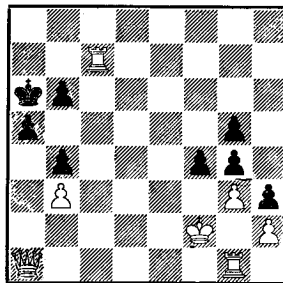
Deutsche Schachblätter 1936



Matt in 3 Zügen

159

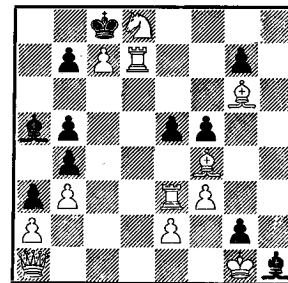
Deutsche Schachblätter 1937



Matt in 3 Zügen

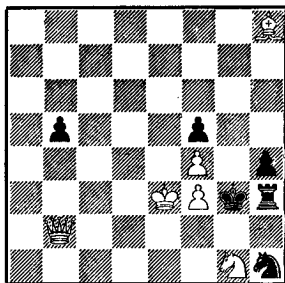
160

Züricher Post 1927
(Schwalbe 1938)



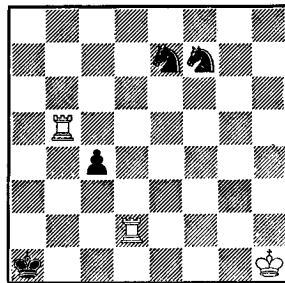
Matt in 3 Zügen

161
E. Brunner und Dr. A. Kraemer
Basler Nachrichten 1928



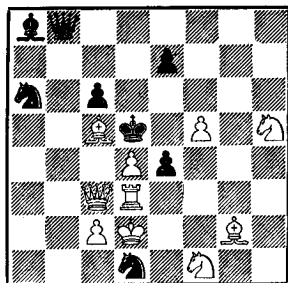
Matt in 4 Zügen

162
Leipziger Neueste Nachrichten 1929
(nach H. Rübesamen)



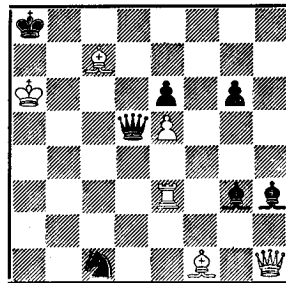
Matt in 3 Zügen

163
Basler Nachrichten 1926
W. v. Holzhausen gewidmet



Matt in 2 Zügen

164
Basler Nachrichten 1933



Matt in 4 Zügen

den Grund- oder den Antiformen zugeordnet ist. Ein ausgezeichnetes Beispiel hierfür bietet die nächste Aufgabe, die gleichzeitig Schwebeform (Vermeidung der Antibahnung) und Antiform (Antimetakritikus zwecks Linienräumung) zeigt.

Nr. 161 1. Da2 b4 2. La1 b3 3. Db2 Th2 4. Dg7≠. Stunde der wL auf f6 (ohne Ausweg über e7), so wäre Lf6—a1 reine Linienräumung, Lf6—h8 aber Bahnung. Bei L auf h8 bleibt ihm, um die Bahn der Dame offen zu halten, nur die „totale Bahnüberschreitung“, den kritischen Bereich g7—b2 ganz überschreitend. Ein Schwebезug ohne Überschreitung des kritischen Bereichs, wie in der vorigen Aufgabe, wäre bei erweitertem Brett Lh8—i9, was einer reinen Schwebeform entspräche. Nach Brunner: „Vermiedene Verbahnung mit totaler Bahnüberschreitung, gleichzeitig Linienräumung.“

Außer bei vermiedenen Verbahnungen zeigt sich die Schwebeform auch in vermiedenen Verräumungen, im vermiedenen Anti-Turton (siehe Nr. 138, das berühmte Olympiaproblem Brunners!) und in dem ganzen Gebiet der Linien- und Flächenfreihaltung, worüber in besonderen Kapiteln schon berichtet wurde. Hier sei noch eine Bearbeitung der Flächenfreihaltung nachgetragen, an der sich, bis in die neueste Zeit, auch andere Komponisten versucht haben.

Nr. 162 1. Th2 S bel. 2. Td, e, f, g5 3. T1≠. 1. . . . c3 2. Th4 3. Ta4≠. Weiß vermeidet die nach 1. Te, f, g2 entstehenden Liniensperrungen, bezweckt mit dem Schlüssel aber gleichzeitig die Öffnung der d-Linie. Also auch hier Mischform: Haltezweck (Offenhaltung von Linien) in Verbindung mit Linienöffnung.

Die bisher behandelten Schwebeformen von direkten Kombinationen stellen Haltewerte dar, und zwar in Form von vermiedener Wertpreisgabe (vermiedene Wertopfer). Weiße Werte, die schon vorhanden sind, werden erhalten, zum Beispiel eine offene Bahn bleibt für einen weißen Stein offen, wird offen gehalten. Das Gegenstück dazu im indirekten Kombinationsgebiet ist: eine schwarze Bahn, die (dem Wunsche des Weißen gemäß) geschlossen ist, bleibt geschlossen; also verhinderter Wertzuwachs des Schwarzen. Als Beispiel dazu die folgende Aufgabe.

Nr. 163 1. Tf3! mit Zugzwang für Schwarz. 1. Th3? würde Db8—g3! 7. Db3f Dg3:b3 ermöglichen. Durch den Schlüssel ist und bleibt die dritte Reihe geschlossen unter Offenhaltung des Feldes e3. (1. Te3? Sf2 oder S:c3!) Gleichzeitig ein Beispiel für die seltene Form der ungleichfarbigen Brennpunkte (b3 und f4). Nach Brunner: „Niederhaltung (Vermeidung schädlicher Linienräumung)“.

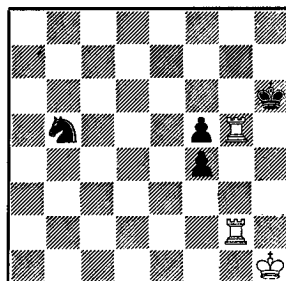
Die bei weitem dankbarste Darstellungsart der Schwebeform im indirekten Kombinationsgebiet ist die sogenannte Beschäftigungslenkung. Auch hier stammt die Idee wie auch der Name von Brunner. Bei der BL haben wir es mit typischen Niederhaltungen im Sinne der Schwebeform zu tun, wobei dem Schwarzen keine Werte genommen werden, sondern nur Weiß welche gewinnt. Im einzelnen können solche Kombinationen alles mögliche sein, wie die folgende Aufgabe zeigt.

Nr. 164 1. Lg2 D:g2 2. Tf3 Da2f 3. Ta3f Dd5(g2) 4. Kb6≠. (1. Ta3? Lf2!) Da sehen wir zunächst einen schwarz-weißen Schnittpunkt (1. Lg2 D:g2 2. Tf3), aber schließlich landet die sD wieder dort, wo sie anfangs stand. Dem Schwarzen ist, die Kombination als Ganzes betrachtet, nichts genommen, aber Weiß hat seinen Turm bessergestellt unter ständiger Beschäftigung des Schwarzen, was diesen nicht dazu kommen ließ, Lf2 zu spielen.

Brunner erläuterte das Wesen der BL so: „Sie gipfelt immer in einem Zuwachs an weißem Wert, während Schwarz seinen Wertbestand zwar nicht vermindern muß, aber auch nicht vermehren kann. Diese Kombinationen ragen also in das Gebiet der direkten Manöver hinein. Sie finden ihren reinsten Ausdruck in den Remis-Manövern der Zugwiederholung und des ewigen Schachs.“

165

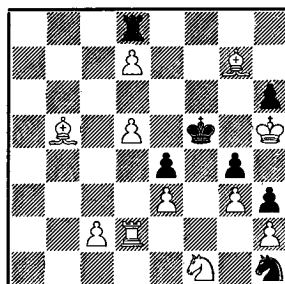
DIE WELT Juli 1958



Matt in 5 Zügen

166

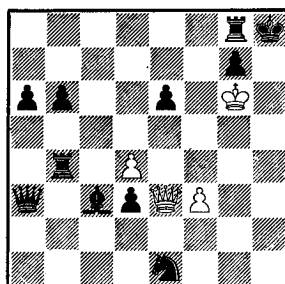
Deutsches Wochenschach 1910



Matt in 4 Zügen

167

V. 1. Preis Turnier des
Großdeutschen Schachbundes 1935



Matt in 6 Zügen

Klar sein muß man sich darüber, daß die BL keine Lenkung im eigentlichen Sinne ist*). Sie steht vielmehr, wie Brunner das in seiner Erläuterung schon andeutete, zwischen den Führungen und Lenkungen, was den Zügen einer „Schwebeform“ ja auch durchaus gemäß ist. Schwarz wird nicht gelenkt (Lenkungen verursachen stets Schädigungen), sondern „beschäftigt“, wodurch er an der gewünschten Entfaltung seiner Kräfte gehindert wird. Schwarz wird „niedergehalten“, ohne daß ihm daraus ein direkter Schaden erwächst. Die Schädigung ist eine indirekte: Weiß kann seine Stellung verbessern, ohne daß Schwarz Zeit dazu hat, Weiß daran zu hindern. Das Wesen der BL liegt also in Störungsverhinderungen.

Nachstehend eine Auswahl Brunnerscher BL-Aufgaben.

Nr. 165 Probespiel: 1. Tg1? Sd4 2. Td5g2 Sf3. Schwarz wird daher so beschäftigt, daß ihm keine Zeit bleibt, den Springer heranzuziehen: 1. Tg5—g8 Kh7 2. T2g7f Kh6 3. Tg1 Kh7 4. T8g2 5. Th2#. Die Aufgabe wurde laut Vermerk im Brunner-Archiv am 30. Januar 1936 komponiert und an F. Palatz gesandt, von diesem aber nicht veröffentlicht.

Nr. 166 Schwarz darf keine Zeit zu Tb8 gewinnen, daher 1. Lb5—e2 Sf2 2. La6 Sh1(d1) 3. Lc8! Zugzwang, also zugleich ein Temposchöpfer.

Nr. 167 Verführungen: 1. Df2, e4, e5, :e6? 1... Ld2!. Lösung (nach Brunners Niederschrift): 1. f3—f4 (droht 2. Dh3#)

1. ... Tf8 2. Dh3f Kg8 3. Dh7#

1. ... Te8 2. Dh3f Kg8 3. Dh7f Kf8 4. D:g7#

1. ... Td8 2. Dh3f Kg8 3. Dh7f Kf8 4. D:g7f Ke8 5. Df7#.

Diese Wendungen zeigen, daß der sT, wenn er in zureichender Weise bahnen will, das Feld d8 überschreiten muß. Es verbleiben somit die drei Züge Tc8, b8, a8, von denen der letzte am stärksten ist und das Hauptspiel erzeugt.

1. ... Ta8 2. De4 Tb8 3. De5 Tb7 4. D:e6 Tb8 5. De5

2. ... Ta7 3. Dc6 mit Matt im 5. Zuge

2. ... Tc8 3. Db7 Tc7 4. D:T oder Dd8f nebst matt

1. ... Tb8 mündet mit 2. De5 ins Hauptspiel ein.

1. ... Tc8 2. Dh3f Kg8 3. D:e6f.

Sobald der Turm rückläufig fliehend das Feld c8 überschreitet, entsteht eine zeitlich gestufte Antibahnung im umgekehrten Sinne der ersten vier Zeilen

1. ... 2. ... Td8 3. Dh1f 4. Dh7f 5. Dg7f 6. Df7#

2. ... Te8 3. Dh1f 4. Dh7f 5. Dg7#

2. ... Tf8 3. Dh1f 4. Dh7#

2. ... Tg8 3. Dh1#.

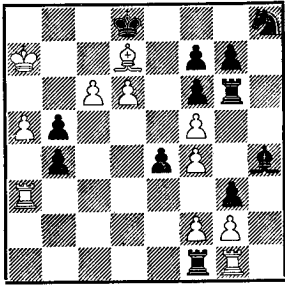
Eine groß angelegte Beschäftigungslenkung. Unter ständigem Angriff auf den sT dringt die Dame über e4 und e5 nach e6 ein und hindert so die anderen schwarzen Figuren am Eingreifen. Brunner schrieb dazu: „Der schwarze König sitzt in einem Ziehharmonikagefängnis.“

Der Se1 ist von Brunner später hinzugefügt zur Verhinderung von 1. f4 Ta8 2. Df3.

*) Die Berechtigung, bei der BL von einer „Lenkung“ zu sprechen, könnte nur so abgeleitet werden, daß man auch das zeitliche Moment als Willenskomponente der Parteien auffaßt. Dann würde also Weiß die Verwertung des dem Schwarzen zustehenden Zugrechtes nach seinem (des Weißen) Willen beeinflussen. Statt schwarzer Steine wird hier die Beanspruchung des Zugrechtes „gelenkt“.

168

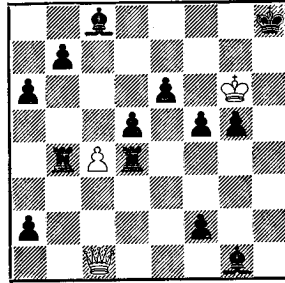
V. Deutsches Wochenschach 1918/19
J. Kohtz gewidmet



Matt in 5 Zügen

169

1. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1935



Matt in 5 Zügen

Vorplanprobleme

Nr. 168 Ziel des Weißen: Te8♯. Einleitung: 1. Te3 Te1! 1. Probespiel: 2. Te:e1? g:f2 3. T:e4 f:g1♯. 2. Probespiel: 2. Tg:e1 g:f2 3. T:e4 f:e1D. Diese Störungen überwindet Weiß durch den Funktionswechsel der Türme: 2. Tc3! (zwecks Beseitigung schädlicher weißer Masse!) b:c3 3. T:e1 4. T:e4 5. Te8♯. Eine Kombination von unheimlicher Tiefe. (1. T:f1? Tg4! 2. Te1 T:f4 und nicht 1. ... g:f2? wegen 2. Te3 3. T:e4.) Hier setzt die BL erst mit dem zweiten Zuge ein. Die Einleitung, die Lösung und Probespiele gemeinsam haben, enthält natürlich eine echte Lenkung des sT nach e1 als Schlagobjekt für die spätere Abwicklung.

Die Fülle der Anregungen, die Brunner mit dem Gedanken der Beschäftigungslenkung gab, hat ihre schönsten Früchte erst in neuester Zeit getragen, wo die BL geradezu Mode geworden ist. Allerdings werden heute oft Probleme als BL bezeichnet, die es in Wirklichkeit gar nicht sind. Als Beispiel für solche Art Aufgaben diene das nächste Stück.

Nr. 169 Probespiel: 1. De3? Te4 2. Dh3♯ Th4 3. Dc3♯ d4. Daher 1. Dc1—c3 Tb:c4 2. Da3 Tb4 3. Dh3♯ Th4 4. Dc3♯ 5. D:c8♯. Gestaffelte Lenkung (Tb4:c4—b4) zwecks Linienöffnung. (3. ... Kg8 4. Dh7♯, 2. ... Tc5 3. D:c5, 1. ... Kg8 2. D:b4 Th4 3. De7 Th6♯ 4. Kh6, 1. ... Tb6 2. D:d4♯ e5♯ 3. D:b6, 1. ... Lh2(a1D, e5) 2. D:b4.) — Dem Schwarzen erwächst zwar kein unmittelbarer Schaden durch die Turmzüge, zu denen Weiß ihn zwingt, und der Nutzen liegt bei Weiß. Trotzdem keine reine BL. Weiß benutzt die von ihm veranlaßten T-Züge nicht dazu, seine Stellung durch eigene Züge zu verbessern. Vielmehr zwingt er den Schwarzen, den für Weiß schädlichen Sperrbauern c4 wegzuschlagen. S c h w a r z e Züge sind es also, die sich zu Gunsten von Weiß auswirken. Echte Lenkungen, keine BL!

Zwei echte BL-Stücke findet der Leser noch im Drei- und Mehrzüger-Kapitel unter den Nummern 54 und 55.

Vorplanprobleme

Vorplanprobleme sind schon in vielen der vorhergehenden Kapitel behandelt worden. Hier sei zusammengefaßt einiges über das Wesen dieser Art von Aufgaben gesagt. Dabei müssen wir zunächst auf die Begriffe der Führung und der Lenkung eingehen. Kehren wir einmal in die ersten Anfänge unserer Schachlaufbahn zurück. Damals hat man uns gelehrt: Du mußt die eigenen Steine „führen“ und die des Gegners zu „lenken“ versuchen. Bei der Führung gestattest du dem Gegner volle Bewegungsfreiheit, mit der Lenkung aber versuchst du, den Gegner zu Zügen zu zwingen, die ihm schädlich sind. Das veranschaulichen wir an den einfachen Nummern 170 und 171.

Nr. 170 Probespiel: 1. f8D? Kb3 und nun ist 2. d8g8≠ verhindert. Daher 1. Da8—g8 2. f8D≠. Brunner nannte das „vermiedene Plachutta-Sperre“.

Nr. 171 Probespiele: 1. Dh7? Th5 und 1. De4? Tg4. Daher 1. Db7—e7! Tag5 2. De4! Tg4 3. Dh7≠ und 1. ... Tgg5 2. Dh7! Th5 3. De4≠. Ein Miniatur-Holzhausen.

In Nr. 170 handeln wir, als ob Schwarz gar nicht da wäre; seine Königszüge ändern nichts an der Sache. Das Problem zeigt reine Führung (der weißen Steine). In Nr. 171 dagegen zwingen wir Schwarz zu zwei schädlichen Turmsperren. Wir lenken die Türme nach unserem Willen. Das Lenken in der Partie geschieht vor allem durch Angriff auf feindliche Steine, weil ja meist schon der kleinste Materialgewinn über den Ausgang der Partie entscheidet. Im Problem erfolgt das Lenken meist durch Schachgebot oder durch Mattdrohung. Das Führen ist fast immer Angelegenheit des Weißen, nur in den selten vorkommenden Problemen mit „Ideen in der Verteidigung“ gibt es auch schwarze Führungszüge. Auch am Lenken ist Weiß sehr viel mehr beteiligt als Schwarz. Wenn der Aufgabenfreund von einer Lenkung des Weißen spricht, denkt er dabei weniger an die Tätigkeit des Weißen als an das Ergebnis dieser Tätigkeit, nämlich an den Zug, zu dem er damit den Schwarzen gezwungen hat. So sind in Nr. 171 unter Sperrlenkungen die Züge 1. ... Tag5 und 1. ... Tgg5 gemeint.

Wesentlich für Vorplanprobleme ist es nun, daß die hervorgerufenen Lenkungen „logisch“ sein müssen. Dieses Wort ist nicht im landläufigen Sinne zu verstehen, denn so gesehen sind selbstverständlich alle Züge einer Problemlösung logisch. Eine sogenannte „logische Lenkung“ im engeren, begrifflichen Sinne liegt vielmehr dann vor, wenn Weiß ein bestimmtes Manöver (das „Hauptspiel“) anstrebt, was bei versuchter sofortiger Ausführung (das wäre das „Probespiel“) jedoch an mindestens einem bestimmten Umstand scheitert. Dieser „bestimmte Umstand“ muß daher zunächst durch die Ausführung eines Vormanövers („Vorplan“) entweder ganz beseitigt werden, so daß der angestrebte Hauptplan jetzt durchführbar ist. (Das ist die einfachste Form der logischen Lenkung.) Oder die Vorschaltung des Vorplans bewirkt eine Modifizierung jenes „besonderen Umstandes“, was zu einer neuartigen Schädigung für Schwarz führt. Diese Form der logischen Lenkung wird als zusammengesetzte Lenkung bezeichnet.

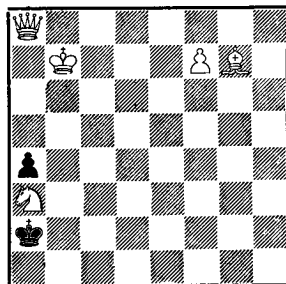
Eine besonders prägnante Definition der „logischen Lenkung“ stammt von Dr. W. Maßmann (Schwalbe Dezember 1939). Sie lautet: Eine logische Verknüpfung liegt dann vor, wenn eine bestimmte Kombinationswirkung ausschließlich zu dem Zweck herbeigeführt wird, eine an sich von vornherein herbeiführbare andere Kombinationswirkung erfolgreich zu gestalten.

Wenden wir das auf unsere nächste Aufgabe an.

Nr. 172 Die „von vornherein herbeiführbare Kombinationswirkung“ ist die Führung des wSd2 entweder nach b2 oder nach f2. Sie wäre nicht erfolgreich, weil e5—e4 bzw. c5—c4 alles pariert. Daher zunächst 1. Sd4 (droht 2. De2≠) und auf c:d4 2. Sc4 bzw. e:d4 2. Se4. Der Vorplan ist deutlich als Lenkung zu er-

170

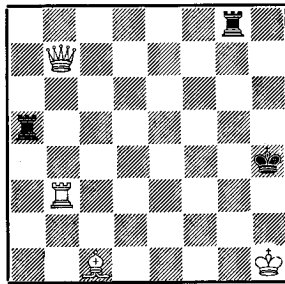
Deutsche Schachblätter 1938



Matt in 2 Zügen

171

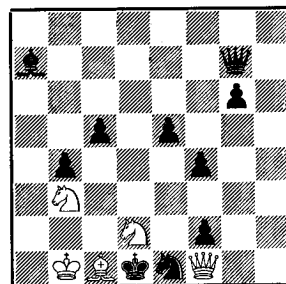
Miniatures Stratégiques 1935



Matt in 3 Zügen

172

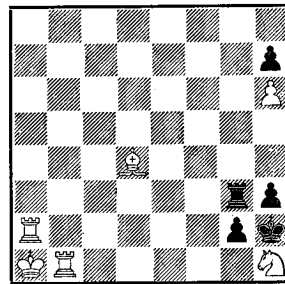
Fränkisches Volksblatt 1912



Matt in 3 Zügen

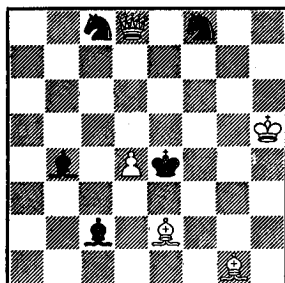
173

Deutsches Wochenschach 1909



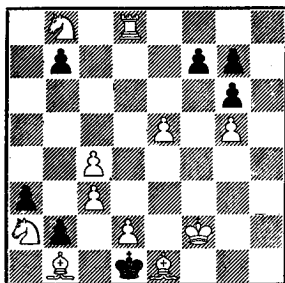
Matt in 5 Zügen

174
Sammler 1934



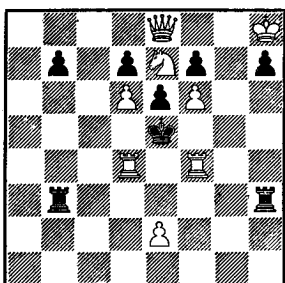
Matt in 4 Zügen

175
Vossische Zeitung 1920



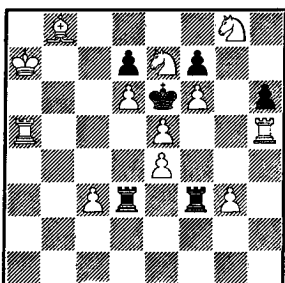
Matt in 4 Zügen

176
Funkschach 1926



Matt in 3 Zügen

177
Deutsche Schachzeitung 1926



Matt in 3 Zügen

kennen, der Hauptplan aber ist reine Führung. Nach 1. Sd4 c:d4 2. Sc4 hat Schwarz nichts mehr zu bestellen. Alle Aufgaben, wie diese, deren Vorplan Lenkung und deren Hauptplan Führung aufweist, bilden die Klasse der „einfachen Lenkungen“.

Komplizierter sind die Verhältnisse in den „zusammengesetzten Lenkungen“. Das folgende Problem ist die erste in der Schachliteratur bekannte Darstellung einer zusammengesetzten Weglenkung.

Nr. 173 Die einfache Weglenkung des sT durch 1. Lb6 Tc3 würde nicht ausreichend sein, weil nach 2. Lg1f K:h1 3. Lc5f Kh2 4. Ld6f der sT auf g3 erfolgreich dazwischentreten könnte. Die Weglenkung muß daher erweitert werden. Zunächst Weglenkung von der 3. Reihe durch 1. La7 Tg8, sodann weitere Weglenkung von der g-Linie durch 2. Lb6 Tc8. Erst jetzt, nach dieser zusammengesetzten Weglenkung, führt 3. Lg1f K:h1 4. Lc5f Kh2 5. Ld6f zum Ziel, weil der zweifach weggelenkte sT seine passive Kraft zur Verteidigung nicht mehr einsetzen kann.

Häufiger als die zusammengesetzten Weglenkungen sind die zusammengesetzten Himmelenkungen, wie wir solche später in den Kapiteln über den Römer, Dresdner, Hamburger und Schweizer kennenlernen werden.

Es folgen Beispiele logischer Lenkungen in bunter Folge, ohne lehrhafte Absicht zu systematisieren. Möge der Leser genießen und sich an dem Reichtum des von Brunner auf diesem Gebiet Geschaffenen erfreuen.

Nr. 174 Weiß möchte mit Df6 (drohend De5f und Df3f) ans Ziel gelangen, bleibt aber nach 1. ... Kd5 stecken. Daher lenkt er durch den Vorplan 1. Dd8—g5 den Lb4 nach d6, was sich im weiteren Verlauf als Fluchtfeldverbau für den sK auswirkt (sogenannter Fernblock). Jetzt hat der Löser einen hübschen Dreizüger alten Stils vor sich: 2. Df6 Kd5 3. Df7f Kc6(Se6) 4. d5(Db7)f. (1. ... Sd7(g6) 2. Dg2f Kf5 3. Dg6f Kf4 4. Dg4f.)

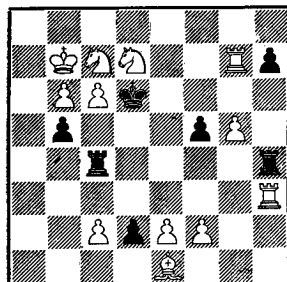
Nr. 175 Mit 1. d2—d4? zu beginnen, hat keinen Sinn (2. Th8 3. Th3 pariert Schwarz mit 1. ... f5 2. ... f4). Anders sieht die Sache aus nach den Vorplanlenkungen 1. e5—e6 f:e6 2. Sc6 b:c6 3. d2—d4 Zugzwang. Die Reihenfolge der gestaffelten Vorpläne ist gut begründet: 1. e6 schafft eine dreizügige Drohung (2. e7 3. e8D 4. De2f) und 2. Sc6 eine zweizügige (3. Sb4 4. Lc2f).

Wie mit den weißen, hat sich Brunner auch mit den schwarzen Doppeltürmen einläßlich beschäftigt. In Ranneforths Schachkalender 1918 hat er darüber ausführlich berichtet.

Nr. 176 Probespiele: 1. D:d7? The3! und 1. D:f7? Tbe3!. Daher 1. e2—e3 Tb:e3 2. D:d7 3. Db5(Te4)f und 1. ... Th:e3 2. D:f7 3. Dh5(Te4)f. Die Bewegungen der schwarzen Türme wirken sich hier als Weglenkungen und Bahnstopfungen (Verbahnungen) aus.

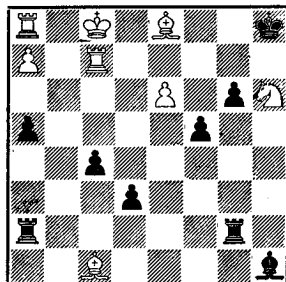
Nr. 177 Probespiele: 1. Sd5? T:c3! und 1. Sf5? T:g3! Daher 1. Ka7—a8! Zugzwang, 1. ... Td2(d1) 2. Sd5 T:c3 3. Sf4f und 1. ... Tf2(f1) 2. Sf5 T:g3 3. Sd4f, 1. ... T:d6 2. e:d6, 1. ... T:f6 2. e:f6, 1. ... Td4(:c3) 2. Sf5, 1. ... Tf4(:g3) 2. Sd5. — 1. g4? T:c3! (droht Tc7f), 1. c4? Ta3!. Hier ist die Turmverbindung günstig für Schwarz; Weiß bemüht sich daher, sie durch Weglenkung aufzuheben. Tf3 hütet die Felder f4 und g3 und Td3 die Felder c3 und d4.

178
V. Münchener
Neueste Nachrichten 1912



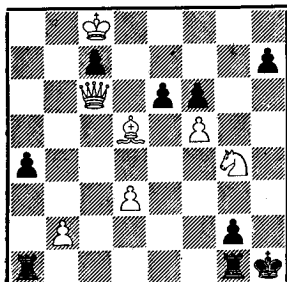
Matt in 5 Zügen

179
Münchener
Neueste Nachrichten 1910



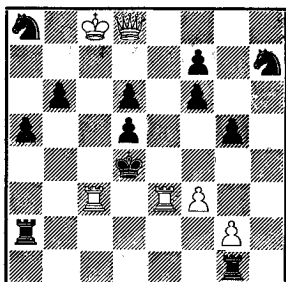
Matt in 3 Zügen

180
E. Brunner und W. v. Holzhausen
Deutsches Wochenschach 1912



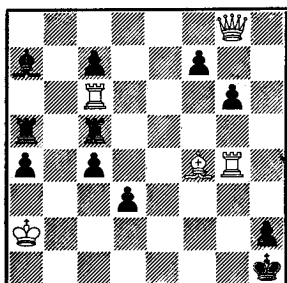
Matt in 3 Zügen

181
V. Deutsche Schachzeitung 1933



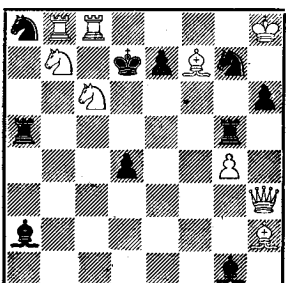
Matt in 4 Zügen

182
Lösungs-Turnier
Schaffhausen 1929



Matt in 4 Zügen

183
Akademische Monatshefte
für Schach 1912
Franz Sackmann gewidmet



Matt in 3 Zügen

Nr. 178 1. Th3—f3 (droht 2. T:f5), 1. ... Thf4 2. e4 Tc:e4 3. Td3† Td4 4. L:d2 5. Lb4(:f4)≠, 2. ... f:e4 3. T:f4, 1. ... Tcf4 2. c4 b:c4 3. T:f4 T:f4 4. L:d2, 1. ... d1D 2. T:f5 Dd4 3. Tgf7 (droht 4. Se8†) D:b6† 4. S:b6. „Ablenkung des h-Turmes nach f4, damit er dort später einem Angriff des Läufers von d2 her ausgesetzt ist. Nach 1. ... Tcf4 darf nicht etwa mit 2. e4 fortgesetzt werden, denn auf 3. T:f4 T:f4 4. L:d2 könnte durch 4. ... e3 die Lösung vereitelt werden.“ Ein schwieriges analytisches Werk.

Die folgenden Aufgaben behandeln die Bahnstopfung zweier schwarzer Türme im Winkel von 180°. Ihre Verwandtschaft mit den Plachutta-Problemen springt in die Augen, noch mehr der Unterschied: bei diesen handelt es sich um Sperren im Winkel von 90° und um zusammengesetzte Lenkungen. Davon soll später die Rede sein.

Nr. 179 Probespiel: 1. Kb7? Tgb2††. Daher 1. Lc1—d2 Ta:d2 2. Kb7 Tb2(g1)† 3. Lb5(c6)≠. Die beiden Einzelschach kann sich Weiß gefallen lassen, nicht aber das Doppelschach. 1. ... Tg:d2 2. L:g6 ist ein unvermeidbares Anhängsel.

Nr. 180 Probespiel: 1. D:c7? Tgc1! und nicht 1. ... Tac1? wegen 2. Sf2≠. Daher 1. Dc6—c2 (droht 2. Df2), 1. ... Taf1(e1 d1), 2. D:c7, 1. ... e:d5 2. Sf2† 3. D:c7≠. Verbahnung der schwarzen Türme mit Beugungscharakter. Die von Brunner oft dargestellte Beugung wird noch gesondert behandelt.

Nr. 181 Probespiel: 1. D:d6? Td1! 2. Dg3 T:g2 und 1. ... Td2 2. Dc6 Ta1(b1). Daher 1. Dd8—d7 (droht 2. Dg4≠), 1. ... Tg:g2 2. D:d6 Tgd2 3. Dg3 und 2. ... Tad2 3. Dc6, 1. ... f5 2. D:f5, 1. ... Ta:g2 2. Da4≠. Gestaffelte Vorpläne in Doppelsetzung.

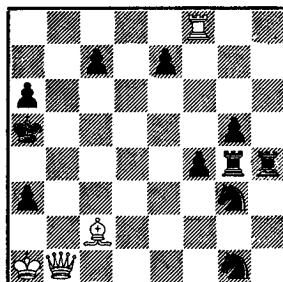
Eine eigenartige Form gegenseitiger Turmbehinderung, eine Art „Systemverschiebung“, basierend auf der notwendigen Verstellung des La7, zeigt die Nr. 182.

Nr. 182 Im Probespiel 1. Dh8? Th5 2. Da1† Lg1 wird die h-Linie gesperrt und die Läuferstränge geöffnet. Daher 1. Dg8—a8 (droht 2. T:c5†), 1. ... Td5 2. Tc5 Ta:c5, nun sperrt der hintere Turm die Läuferlinie, so daß 3. Dh8 4. D:h2(a1)≠ jetzt durchdringt.

Nr. 183 Wir zitieren aus dem Schachkalender 1918: „Hier hat sich der sLa2 mit dem schwarzen Getürm verschwistert. Die Turmverdoppelung ist von vornherein da. Die sT halten zwei gemeinschaftliche Wirkungsfelder c5 und e5 gedeckt. Durch 1. Dh3—f3 (droht 2. Td8≠) wird der La2 nach d5 gezwungen. Er unterbricht dort die Verbindung der T, und hierauf offenbart 2. Da3 die Wirkung dieser Unterbrechung in einem reichhaltigen Schlußspiel.“

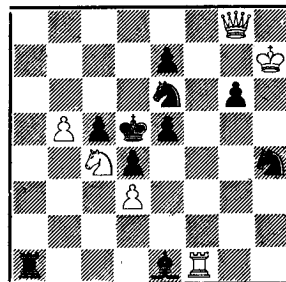
184

Deutsche Schachblätter 1935



Matt in 3 Zügen

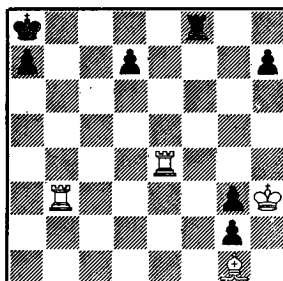
185

Deutsches Wochenschach 1913
C. Kockelkorn gewidmet

Matt in 3 Zügen

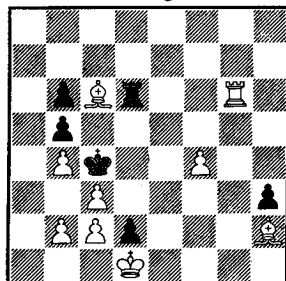
186

Deutsches Wochenschach 1914



Matt in 4 Zügen

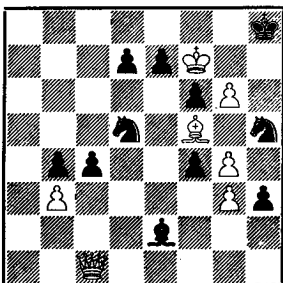
187

E. Brunner und W. v. Holzhausen
Deutsche Schachzeitung 1930
A. C. White gewidmet

Matt in 4 Zügen

188

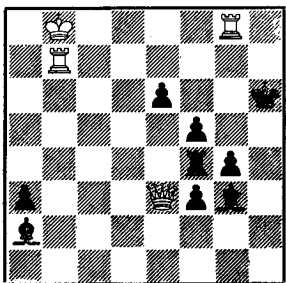
Dresdner Anzeiger 1929



Matt in 4 Zügen

189

V. Basler Nachrichten 1928



Matt in 3 Zügen

Nr. 184 Das Probespiel 1. Tb8? schafft zwar zwei Drohungen (Db4 und De1≠), die aber wie eine einzige wirken und durch 1. ... f3 pariert werden. Nach dem Vorplan 1. Tf8—d8 c5 2. Tb8 hat Weiß zwei Drohungen gewonnen, die nicht mehr gleichzeitig abgewehrt werden können: 2. ... Th6(f3) 3. De1(b6)≠, 1. ... e6 2. Td4, 1. ... Se4 2. Tb8.

Eine weitere Entdeckung, die auf Brunner zurückgeht, ist die „Drohzuwachslenkung“; ihr Wesen wird mit der Nr. 185 verständlich.

Nr. 185 Mit einer einzigen Drohung wird Schwarz leicht fertig. Probespiele: 1. Tf5? g:f5 und 1. Tf6? e:f6. Mit dem Vorplan 1. Tf1—f8 (droht 2. Td8≠) erzwingt Weiß Ta8 oder La5 mit den bösen Folgen: 1. ... Ta8 2. Tf5! 3. D:a8(T:e5)≠, oder 1. ... La5 2. Tf6 3. Da8(:e6)≠. In beiden Fällen hätte sich Schwarz gegen zwei gleichzeitige Drohungen zu wehren, was über seine Kraft geht.

Nr. 186 Das Probespiel 1. Teb4? schafft nur die eine Drohung 2. Tb7 3. Ta7≠, die mit d5 unschädlich gemacht wird. Durch den Vorplan 1. Te4—a4 Tf2 wird der sT aus der 8. Reihe weggelenkt, so daß nun 2. Tab4 zwei Drohungen erzeugt: 2. ... Tf8 3. Tb7 4. T:a7(b8)≠.

Nr. 187 Weiß möchte Tg5 nebst L:b5(d5)≠ durchsetzen. Das erreicht er durch den gestaffelten Vorplan 1. Tg6—g3 Td3 2. Tg4 Td4 3. Tg5 Td5 4. L:d5≠.

Nr. 188 1. Dc1—f1 (droht 2. D:h3), 1. ... L:g4 2. D:c4 Sb6(c7) 3. D:f4 S:f4 4. g7≠. Weglenkung erst von der Deckung des Bc4, dann von der des Bf4.

Nr. 189 Probespiel: 1. De5? Tf4 zieht und fesselt die Dame. Daher 1. De3—c1 (droht 2. Dh1≠), 1. ... Lh2 2. Dc7 Tf4 zieht 3. D:h2≠, 1. ... Lh4 2. D:f4≠. Die beiden „zu einer Einheit zusammengesetzten Lenkzüge“ sind 1. ... Lh2 und der Abzug des Tf4 im zweiten Zuge. Die Aufgabe ist gleichzeitig ein Beispiel für eine Richtpunkt-Darstellung, mit der sich Brunner sonst aber kaum beschäftigt hat.

Eine besondere Form gestaffelter Lenkung ist die Beugung, der das nächste Kapitel gewidmet ist.

Die Beugung

Die Beugung

Erich Brunner ist zuweilen seinen Zeitgenossen weit vorausgeeilt und mußte dann erleben, oder konnte es auch nicht mehr erleben, daß das volle Verständnis erst nach Jahren durchdrang. So erging es ihm mit der Schweizer Idee, so mit der Beugung u. a. m. Die einfache Nr. 190 gab ihm den Anlaß, das neue Thema, die „Beugungsidee“, zu erläutern und zu definieren:

Schwarz hat gegen eine Drohung zwei oder mehr Verteidigungen; darunter finden sich gute und schlechte. Durch Lenkung irgendeiner Art werden ihm die guten genommen.

Nr. 190 Gegen den Hauptplan 1. Tc2? (droht 2. Sb3♯) hat Schwarz die guten Verteidigungen 1. ... Db6 und Db8 und die schlechte 1. ... Db7. Durch den Vorplan 1. Ta2—g2 (droht 2. Tg5♯) wird die D nach e7 gelenkt, worauf 2. Tc2 Db7 3. S:b7♯ durchdringt (Weglenkungs- oder kurz Lenkbeugung). Das hat man als vermeintlich belanglos lange Zeit unbeachtet gelassen, weil der Hauptplan ernüchternd wirkt. Auch seine nächsten Belegbeispiele fanden wenig Anklang und Beachtung.

Nr. 191 Probespiel: 1. Dd3? Tcf5! und nicht 1. ... Thf5? wegen 2. d:c5♯. Daher 1. Da3—b3 (droht 2. De6♯) 1. ... Thd5 2. Dd3 (jetzt ist der Tc5 verbannt!) Tdf5 3. d:c5♯.

Während in Nr. 184 nur ein schwarzer Verteidigungsstein, eben die sD, auftritt, sind es hier deren zwei: im Probespiel der Tc5 (1. ... Tcf5) und in der Lösung der Th5 (2. ... Td5—f5). Wo die Handlung auf zwei schwarze Steine verteilt wird, spricht man von „getrennter Beugung“.

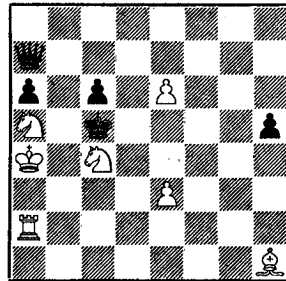
Auf die Lenkbeugung folgt in den nächsten drei Beispielen die „Block-Beugung“.

Nr. 192 Probespiel: 1. Sf5? (droht 2. Dd6♯) Sb5! und nicht 1. ... Se4? wegen 2. f4♯. Daher 1. b4—b5 (droht 2. Sec4♯ 3. De3♯) 1. ... L:b5 2. Sf5 Se4 3. f4♯. Der Beugungsschaden ist der Block auf b5 als Ursache für die endgültige Blockwirkung auf e4.

Nr. 193 Probespiel: 1. T:d3? S:d5 und nicht Sf5? wegen 2. Lf3♯. Daher 1. Ta3—c3 (droht 2. Tc4♯) L:d5 2. T:d3 Sf5 3. Lf3♯. Blockbeugung auf d5.

190

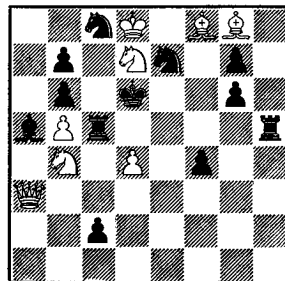
Fränkisches Volksblatt 1912



Matt in 3 Zügen

191

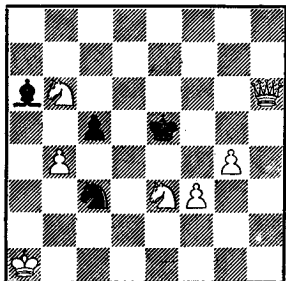
Hamburger Nachrichten 1911



Matt in 3 Zügen

192

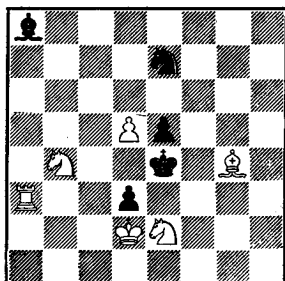
Hamburgischer Correspondent 1928



Matt in 3 Zügen

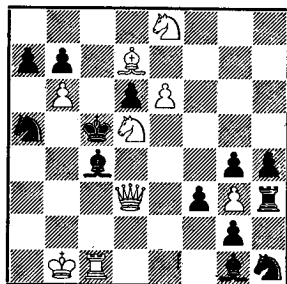
193

V. Hamburgischer Correspondent 1928



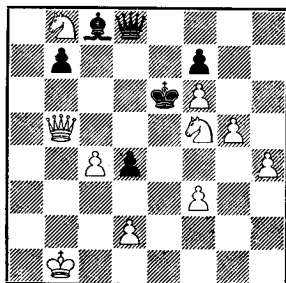
Matt in 3 Zügen

194
V. Hamburgischer Correspondent 1928



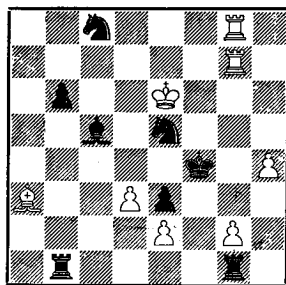
Matt in 3 Zügen

195
V. Hamburgischer Correspondent 1928



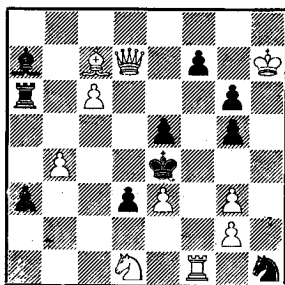
Matt in 3 Zügen

196
Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 4 Zügen

197
Akademische Monatshefte
für Schach 1912



Matt in 3 Zügen

Nr. 194 Probespiel: 1. Sf6? S:g3! und nicht 1. ... Sf2? wegen 2. De3#. Daher 1. e6—e7 (droht 2. Sc7 3. Se6#) h:g3 2. Sef6 Sf2 3. De3#. Block auf g3, 2. ... Ld4(Sc6) 3. Da3(:c4)#, 1. ... Sf2 2. De3# 3. Sf6#.

Nr. 195 Probespiel: 1. f4? Da5! (2. D:a5 b5!). — 1. Dc5? Db6#! — Daher 1. Kb1—c1! (droht 2. Dc5) 1. ... b6 2. f4 Dc7(d6, :f6) 3. Dd5(Sg7)#. Hier sperrt Bb6 die Linie d8 bis a5 (also Sperr-Beugung; die gute Verteidigung Da5 ist verschwunden, die schlechten sind geblieben). Es scheitert 1. d3? an Db6!, 1. Ka2? an Da5#.

Schwieriger zu durchleuchten ist der folgende Vierzuger.

Nr. 196 Probespiel: 1. Tg3? Tblf!. Daher ist zuerst Weglenkung nötig: 1. La3—b2 T:b2 und nun erst 2. Tg3, dagegen hilft 2. ... T:g2 nicht wegen 3. T8g4# 4. Tf3#, sondern nur 2. ... Tf1 mit dem Abschluß 3. T3g5 4. Tf5(g3)#, 1. ... Ld6(d4) 2. L:e5#(:d4). Gute Verteidigung gegen 1. Tg3? ist Tblf!, schlechte Tgf1, also getrennte Lenk-Beugung.

Das beste Beispiel und zugleich die einzige Doppelsetzung ist

Nr. 197 Probespiele: 1. Tf3? (droht 2. Sc3#) Ld4! und nicht 1. ... T:c6? wegen 2. D:c6#, andererseits 1. Te1? T:c6! und nicht 1. ... Ld4? wegen 2. e:d4#. Daher 1. Lc7—b6 L:b6 2. Te1 Ld4 3. e:d4# und 1. ... T:b6 2. Tf3 T:c6 3. D:c6#.

Diese Aufgabe möge als Überleitung zum folgenden Schnittpunkt-Kapitel dienen, da sie gleichzeitig einen Nowotny auf b6 zeigt. Es ist bei Brunner häufig, daß seine Aufgaben nach verschiedenen Gesichtspunkten zu betrachten sind — auch ein Zeichen für die Universalität seines Geistes.

Schwarze Schnittpunkt-Kombinationen

Schwarze Schnittpunkt-Kombinationen

Die folgende Tabellenübersicht veranschaulicht das Wesen der vier klassischen Schnittpunktkombinationen.

Verstellung	ungleichschrittiger Steine	gleichschrittiger Steine
erzwungen durch Opfer auf dem Schnittpunkt	Nowotny	Plachutta
erzwungen ohne Opfer auf dem Schnittpunkt	Grimshaw	Holzhausen

Nowotny und Grimshaw zeigen Verstellungen, die sich unmittelbar auswirken (sog. primäre Nutzung) und ohne kritischen Zug überhaupt keine indirekte Kombination darstellen. Erst die Verbindung mit kritischen Zügen führt zu „einfachen logischen Lenkungen“. Im Gegensatz dazu enthalten Plachutta und Holzhausen immer zusammengesetzte logische Lenkungen, die Ausnutzung des Schnittpunktes erfolgt „sekundär“ durch besondere Lenkung des sperrenden Steins.

Daß es Brunner nicht gelockt hat, die klassischen Schnittpunktkombinationen nach dem Normalschema zu konstruieren, ist wohl einleuchtend. Er strebte auch hier nach neuen Erkenntnissen, nach Erweiterungen und Verknüpfungen und nach Neugestaltung des überlieferten Gedankenguts. So zeigt gleich unser erstes Beispiel eine Verbindung des Nowotny mit dem Plachutta.

Nr. 198 1. Dd3—f1 (droht 2. D:f7♯) T:f1 2. Sf2, und Schwarz kann von den beiden Mattdrohungen 3. Sc5 und 3. Sf8 jeweils nur eine zur Zeit parieren. Man erkennt hieran, daß der Nowotny im Grunde genommen zu den schwarz-weißen Schnittpunkten gehört, denn die Auswechslung des weißen Sperrsteins durch einen schwarzen ändert nichts an der Sperrschädigung. Schon Dr. Palitzsch hat 1917 darauf hingewiesen, jedoch hat man aus Traditionsgründen daran festgehalten, den Nowotny mit unter die schwarzen Schnittpunkte einzureihen, wobei auch wir bleiben wollen. Verteidigt Schwarz sich mit 1. ... Tf7—f3, so ergibt sich eine Holzhausenverstellung, die Weiß mit 2. Dh3 nutzt. Auf 1. ... Tbf3 folgt 2. Db5♯.

Nr. 199 1. La7—b8 (droht 2. Sc5♯) 1. ... L:b8 kritischer Zug 2. Sc5♯ Ke5(f4) 3. Dg3♯ (1. ... Lg1 2. Sg3♯ 3. La7♯). Einwendiger L/K-Grimshaw. Mit L+K gibt es keine Doppelsetzung.

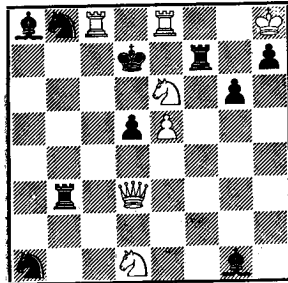
Nr. 200 Ein erster Versuch, den doppelten Holzhausen mit einem Minimum an Material zu bauen. Probespiel: 1. Da2♯? Ta5. Daher 1. Dd2—d3♯ Tbb5 2. Da3♯ Ta5 3. Dd6♯. Die primäre Lenkung 1. ... Tbb5 genügt nicht, vielmehr bedarf sie noch der Ergänzung durch die sekundäre 2. ... Ta5. Analog 1. D2d6♯? Tb6. Daher 1. Dd3♯ Tbb5 2. Dd6♯ Tb6 3. Da3♯, 1. ... Ka5 2. Da7♯ 3. Daa3♯, 1. ... Kb6 2. D7d6♯. Brunner hat später diese Fassung durch die Nr. 171 ersetzt.

Nr. 201 Ta4 hütet das Feld h4, und Tc3 verhindert 1. Tge7. Daher 1. Sd6—c4 Tc:c4 2. Dh4♯ T:h4 3. Tge7 und analog 1. ... Ta:c4 2. Tgd7 T:c7 3. Dh4♯. Das ist der Normal-Plachutta, freilich auf vier Züge ausgedehnt.

Brunner hatte sich die Frage vorgelegt: müssen Nowotny und Grimshaw wirklich in primäre und Plachutta und Holzhausen in sekundäre Nutzung ausmünden? Seine Überlegungen führten zur Konstruktion der Nummern 202 und 203. Die erste hat mächtiges Aufsehen erregt und die Runde durch die internationale Schachpresse gemacht.

198

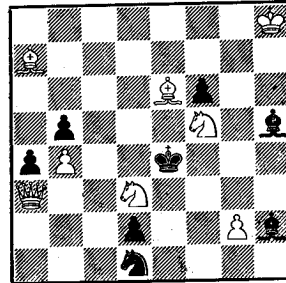
Festschrift des Akademischen Schachklubs München 1911 (nach J. G. Campbell)



Matt in 3 Zügen

199

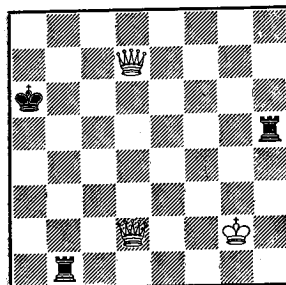
Rostocker Zeitung 1908



Matt in 3 Zügen

200

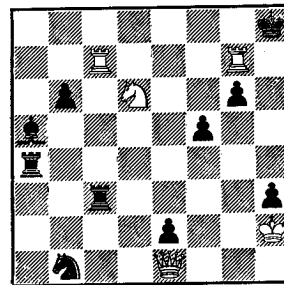
Essener Anzeiger 1929



Matt in 3 Zügen

201

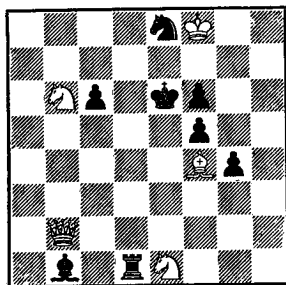
Leipziger Neueste Nachrichten 1930



Matt in 4 Zügen

202

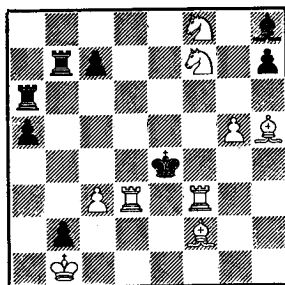
Akademische Monatshefte für Schach
1912



Matt in 3 Zügen

204

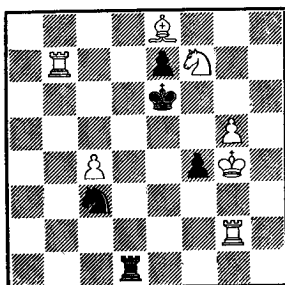
Basler Nachrichten 1921



Matt in 4 Zügen

203

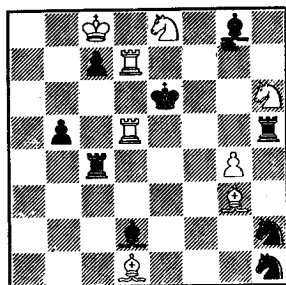
DIE WELT 17. Mai 1958



Matt in 3 Zügen

205

E. Brunner und F. Palatz
V. Schwalbe 1936



Matt in 3 Zügen

Nr. 202 Probespiele: 1. De2f? Le4 und 1. Db3f? Td5. Daher 1. Se1—d3 T:d3 2. De2f Te3 3. Dc4≠ und 1. ... L:d3 2. Db3f Lc4 3. De3≠. Schnittpunktlich ist das ein Nowotny, in der sekundären Nutzung aber ein Plachutta. In dieser Abwicklung ist auch der Nowotny eine zusammengesetzte logische Lenkung. Die Kombination hat Brunners Namen erhalten; sie heißt „Brunner-Nowotny“. Siehe auch Nr. 248 im „Dresdner“ Kapitel.

Die nächste Aufgabe ist ein Versuch, auch den Grimshaw in dieser Weise abzuwickeln. Das Problem, nach einer Notiz in Brunners Problemarchiv am 27. Februar 1936 komponiert, wurde zur zwanzigsten Wiederkehr seines Todestages am 17. Mai 1958 in der WELT erstveröffentlicht.

Nr. 203 Probespiele: 1. Tb6f? Td6 und 1. Te2f? S:e2. Daher 1. Tb7—b5 (droht 2. Te5≠) 1. ... Sd5 2. Tb6f S:b6 3. Te2≠. Das könnte man als „Brunner-Grimshaw“ bezeichnen. Das zweite Abspiel jedoch, 1. ... T:d5 2. Te2f S:e2 3. c:d5≠, ist kein Grimshaw mehr, sondern ein einwendiger „Trefferpunkt“.

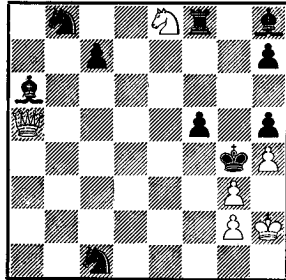
Eine eigenartige Plachuttadarstellung ist das nächste Stück.

Nr. 204 Die Probespiele sind 1. Lg4? Tb5! und 1. Se6? T:e6 2. Lg4 Tb5!. Daher 1. Lf2—b6 Ta:b6 2. Lg4 Tb5 3. Se6. In dieser Variante also wieder Ablenkung des verstellenden Turms von seinem Wirkungsfeld (e6) durch Drohung. 1. ... Tb:b6 2. Se6 T:e6 3. Lg4 Te5(f6) 4. Td4≠. Auch hier verstellt der eine T den anderen (2. ... Ta6:e6, wenn das ginge, würde parieren!). Die Nutzung besteht hier aber nicht, wie sonst beim Plachutta üblich, in einer Weglenkung (siehe Variante 1), sondern in einer Hinlenkung, die in einer schädlichen Verstellung des Lh8 auf f6 oder e5 resultiert.

Nr. 205 Probespiel: 1. Tf5? Lc3! Daher 1. Ld1—c2 (droht 2. Lf5f und 2. Sg7f) T:g4 2. Tf5 Lf4 3. Lb3≠, ein „Drohwechsel - Grimshaw“. 2. ... La5(T:f5) 3. Tf6(L:f5)≠. 1. ... T:c2 2. Tf5 Lc3 3. S:c7≠ (wieder ein Grimshaw). 2. ... L:h6(T:f5) 3. Tf6(g:f5)≠. 1. ... Lh7 2. Sg7f 3. Tf7≠. Zwei einwendige Grimshaws.

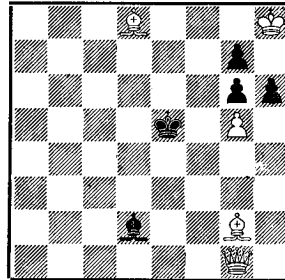
206

V. Hamburgischer Correspondent 1928



Matt in 4 Zügen

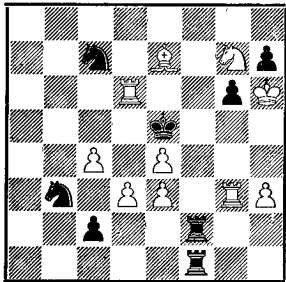
207

1. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1935

Matt in 4 Zügen

208

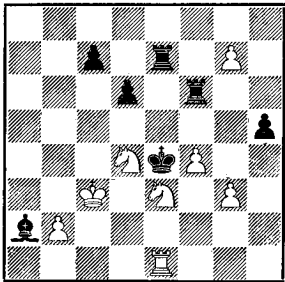
Ranneforths Schachkalender 1918



Matt in 4 Zügen

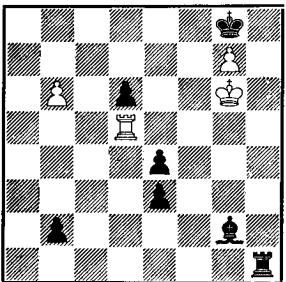
209

V. Ranneforths Schachkalender 1918



Matt in 4 Zügen

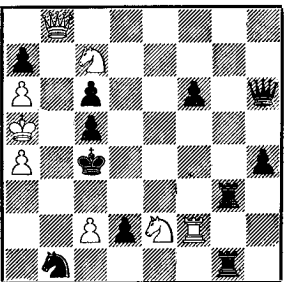
210

Deutsches Wochenschach 1910
O. Dehler gewidmet

Matt in 5 Zügen

211

Tägliche Rundschau 1915



Matt in 3 Zügen

Nr. 206 Probespiel: 1. Sf6† T:f6 2. De5 Se2. Zur Nutzung des Schnittpunktes f6 ist also noch eine Vorbereitung nötig: 1. Da5—d5 (droht 2. Df3≠) Le2 (damit ist der L auf das Mattfeld gelenkt) 2. Sf6† T:f6 3. De5 Sd3 4. D:e2≠, 2. ... L:f6 3. Dd2 4. Df4(g5)≠. Ein Hinlenkungsmanöver (Trefferpunkt e2) als Vorplan zu einem Nowotny (auf f6).

Nr. 207 1. g5:h6. Macht das Feld g5 für die wD frei, um dort nach 2. Dc5† Kf4 mit 3. Dg5≠ mattszusetzen, da jetzt der sK den sL verstellt. Schwarz beugt dieser ihm drohenden Grimshawverstellung durch den antikritischen Zug 1. ... L:h6 vor (Anti-Grimshaw). Danach wird Schwarz durch den sehr feinen Zug 2. Lb7 auf Zugzwang gestellt. Da 2. ... Kf4(f5, d6) mit 3. Dd4† und 2. ... Ke6 mit 3. Dc5 erledigt wird, bleibt nur 2. ... g5, was den Antikritikus zu einem Kritikus in einem neuen L/B-Grimshaw umdeutet: 3. Dc3†. Oder 2. ... Lc1(d2), was eine Rücknahme des Antikritikus um kritischen Sinne bedeutet, so daß die Initialdrohung wieder durchdringt: 3. Dc5† Kf4 (jetzt steht der sL wieder kritisch!) 4. Dg5≠. Anti-Grimshaw und Grimshaw. Ein meisterhaft konstruiertes Stück!

Auch in der folgenden Aufgabe wird ein Anti-Grimshaw (Grimshaw-Verhinderung durch Antikritikus) als neuer Grimshaw genutzt.

Nr. 208 1. Td6—c6 (droht 2. Tg5† 3. Lf6≠ und 2. Tg4 3. Tc5† S:c5 4. d4≠). Schwarz schaltet durch 1. ... Tf2—f8 den ihm auf f6 drohenden T/K-Grimshaw aus, was nach 2. Tg4 Tf4 3. Ld6† Kf6 aber zu einem neuen Grimshaw mit vertauschtem Mattfeld führt: 4. T:f4≠. (1. ... Tf5 2. e:f5 T:f5 3. Tg5 4. Lf6≠. 1. ... Tf7 2. Ld6† 3. e5≠. 1. ... Tg1(g2) 2. T:T.) Der Zug Tf2—f8 ist von Schwarz als antikritischer Zug gedacht, wird von Weiß aber als kritischer Zug in einem neuen Sinne genutzt. Antiform und Urform.

Nr. 209 Das Probespiel 1. b4 (droht 2. Sg4† oder Sf5† 3. S:T≠) scheitert an Tf7 oder Tef7 2. g8D (droht 3. Sg4† oder Sf5† 4. Sf6 oder Se7≠) Le6! (antikritische Abwehr zur Entfesselung der TT). Daher 1. g8D L:g8 (kritisch in bezug auf die Felder e6 und f7) 2. b4 Tef7 (Tee6, Tfe6, Tff7) Sperrzüge 3. Kc4! mebst 4. Sd5≠. Ein Grimshaw mit zwei Sperrfeldern.

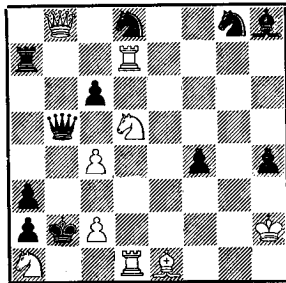
In der nächsten Gruppe tritt die sD als Themafigur auf, in der Nr. 210 freilich nur in der Rolle eines Turmes.

Nr. 210 Zuerst muß die Flucht des sK durch 1. ... Th6† 2. K:h6 Kf7 verhindert werden: 1. Td5—f5 Tf1. Dann wird der sT mit 2. Ta5 Ta1 über den Schnittpunkt b1 hinübergelenkt, der nach 3. b7 b1D durch eine neue sD besetzt wird, die mit 4. Th5 Dh1 von ihrem Wirkungsfeld b8 abgelenkt wird. 5. b8D≠. Also der klassische einwändige Holzhausen. Der Sperrstein entsteht erst durch Umwandlung.

Nr. 211 Probespiel: 1. Dg8† T:g8 und 1. Db3† T:b3. Daher 1. Tf2—f5 (droht 2. T:c5† 3. Db4≠), 1. ... Dg5 (sperrt die g-Linie) 2. Dg8† D:g8 3. Tf4≠ und 1. ... De3 (sperrt die 3. Reihe) 2. Db3† D:b3 3. Tf4≠. Doppeltgesetzter einwändiger Holzhausen.

212

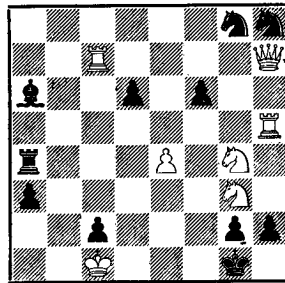
Hamburgischer Correspondent 1933



Matt in 3 Zügen

214

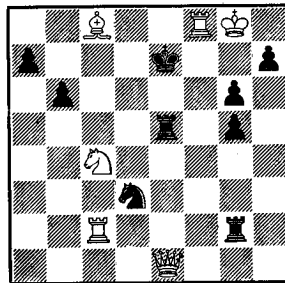
Basler Nachrichten 1927



Matt in 3 Zügen

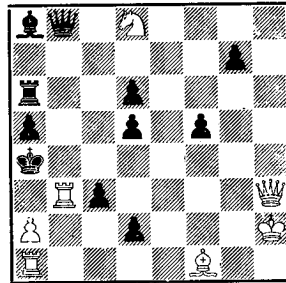
216

V. Hamburgischer Correspondent 1933



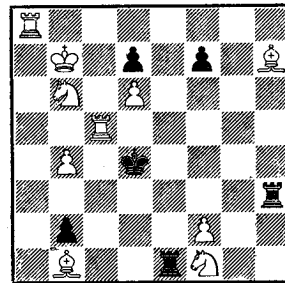
Matt in 3 Zügen

213

V. Dresdner Anzeiger 1933
Dr. F. Palitzsch gewidmet

Matt in 4 Zügen

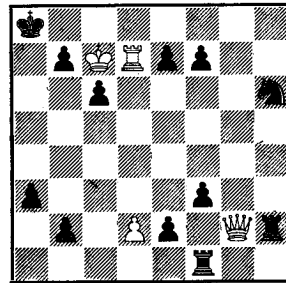
215

Tägliche Rundschau 1913
J. Kohtz gewidmet

Matt in 3 Zügen

217

Deutsche Schachblätter 1934



Matt in 4 Zügen

Nr. 212 Probespiele: 1. Sb4? T:d7 und 1. D:f4? Db8!. Daher 1. Td7—b7 D:b7 2. Sb4 3. Sd3(D:b4)≠ und 1. ... T:b7 2. D:f4 3. Dc1≠. Eine Art primärer Nowotny, denn Ta7 und Db5 sind infolge der Fesselung der sD keine gleichschrittigen Steine mehr.

Nr. 213 Das Probespiel 1. D:c3? Db4! erklärt den Holzhausen-Schnittpunkt auf b6, 1. Dd3? Lc6! den Nowotny auf b7. Daher 1. Sd8—b7 D:b7 2. Dd3 (droht 3. Db5?) Tb6 3. D:c3 T:b3 4. a:b3≠. Hier dient der Nowotny als Vorplan für einen Holzhausen.

Den Beschluß bilden einige Aufgaben, die ihrem Aussehen und dem Bewegungsbild ihrer Lösung nach zu einer der in diesem Kapitel behandelten vier klassischen Schnittpunkt-kombinationen zu gehören scheinen, nach genauerer Prüfung aber anders gedeutet werden müssen. Einen Übergang zu dieser Gruppe stellt das folgende Beispiel dar.

Nr. 214 Probespiele: 1. Df5?, droht nur 2. Df2≠, was an 1. ... h1S scheidert, und 1. Ta5?, droht nur 2. D:h2≠, was an 1. ... h1D(T) scheidert. Daher 1. Tc7—c4, droht „kurz“ 2. Da7≠ und „lang“ 2. Df5 h1S 3. Se2≠. 1. ... T:c4 würde an der langen Drohung nichts ändern. Es würde auf c4 nur der weiße durch einen schwarzen Sperrstein ersetzt werden; wir hätten einen echten Nowotny (einwendig), der durch 3. Se2≠ genutzt würde. Dagegen ist in dem Abspiel 1. ... L:c4 kein Nowotny ersichtlich, da die Verstellung des T durch den L nicht in die Erscheinung tritt. Es folgt 2. Ta5 mit der zusätzlichen Drohung 3. Da7≠ (neben 3. D:h2≠), die sich Weiß durch den Schlüssel erst ermöglicht hat. Das Öffnen der Linie des Ta4 nach a7 durch den sL wird kompensiert durch das neue Schließen dieser Linie durch 2. Th5—a5. Ein „Hink-Nowotny“, wie man den nur in einem Abspiel auftretenden Nowotny genannt hat. Er steht nur auf einem Bein.

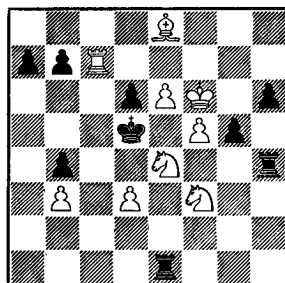
Nr. 215 Probespiele: 1. Tac8? Th5! und 1. Taa5? Tc1!. Daher 1. Sf1—e3 Te:e3 2. Taa5 Tc3 3. Td5≠. Dieses Matt kommt nicht deshalb zustande, weil Th3 durch Te3 verstellt ist, sondern wegen des Blockes auf c3. Analog 1. ... Th:e3 2. Tac8 Te5 3. Tc4≠. Das Problem ist also ein doppelter „Block-Römer“ mit den Rechtecken e1—e3—c3—c1 und h3—e3—e5—h5. „Hier verhalten sich die Türme strategisch völlig indifferent zu einander. Ihre Beziehungen sind rein räumliche.“ (Schachkalender 1918.)

Nr. 216 Probespiele: 1. Dh1?, droht nur 2. D:h7≠, und 1. Da1?, droht nur 2. D:a7≠, was, wie leicht ersichtlich, nicht genügt. Daher 1. Tc2—e2 Te:e2 2. Da1 3. D:a7(f6, g7)≠ und 1. ... Th:e2 2. Dh1 3. D:h7(b7). Hier haben wir also die Doppelsetzung einer einfachen logischen Lenkung, und zwar einer Drohwachsenlenkung. Der Drohwachs wird zweimal durch Linienöffnung erreicht. Auch hier natürlich kein strategischer Zusammenhang der Türme.

Nr. 217 Hier haben wir die Doppelsetzung einer getrennten Lenkbeugung mit den vier Themasteinen Tf1, Th2, Bb2 und Bb7. Probespiele: 1. Td3? Ta1! und nicht 1. ... b1S?, ferner 1. Td4? Th4! und nicht 1. ... b5?. Daher 1. Dg2—f2 Tf:f2 2. Td3 b1S 3. Kb6 4. Td8≠ und 1. ... Th:f2 2. Td4 b5 3. Kb6 4. Td8≠. Läßt an Klarheit nichts zu wünschen übrig.

218

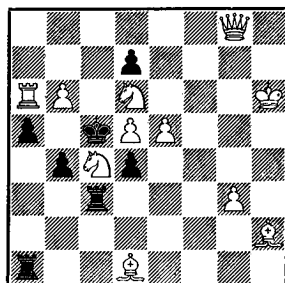
Tägliche Rundschau 1916



Matt in 4 Zügen

219

V. Ranneforth's Schachkalender 1918



Matt in 4 Zügen

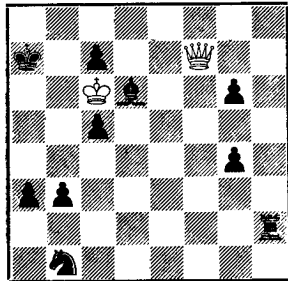
Römer

Nr. 218 Probespiele: 1. Lf7? Th:e4 und 1. Lb5? Te:e4. Daher 1. Kf6—g7 (droht 2. Sf6♣), 1. ... Th:e4 2. Lb5 3. Lc4♣ und 1. ... Te:e4 2. Lf7 3. e7♣. „Der weiße Opferstein trägt hier nicht den Charakter eines Sperrsteines, vielmehr zieht er die sT auf sein Standfeld lediglich durch die Drohung 2. Sf6♣. Hat einer der T den S geschlagen, so hat er den anderen nicht wie beim Plachutta von einem direkten Wirkungsfeld, sondern von einem indirekten abgeschnitten. Er hat durch Herstellung der einen Verdoppelung eine anders gelagerte unmöglich gemacht. Das Problem ist also kein Plachutta, sondern ein Sperrproblem eigenen Charakters.“ (Schachkalender 1918.)

Nr. 219 1. Ld1—a4 (droht 2. T:a5♣) T:a4 2. Da8 (droht 3. T:a5♣) Tca3 3. Sb2 4. Sd3(:a4)♣. Die Einsperrungsidee nach Seeberger. Bei diesem Schnittpunktsonderfall handelt es sich um kritische Lenkung nicht zwecks Absperrung von bestimmten Wirkungsfeldern, sondern zwecks Unbeweglichmachung (zumeist totale Einsperrung), was anschließend durch Zugzwang genutzt wird. — Die vorliegende Fassung, die erst lange nach Brunnens Tod bewältigt wurde, ist ein Verdienst von Meister H. Jöhner.

220

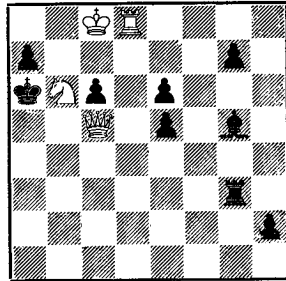
Deutsche Schachzeitung 1935



Matt in 3 Zügen

221

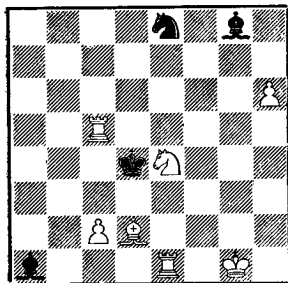
Denken und Raten 1932



Matt in 3 Zügen

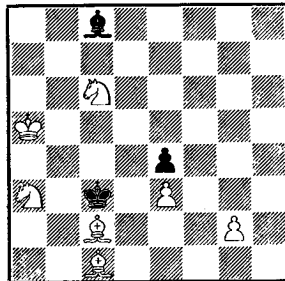
222

Basler Nachrichten 1928



Matt in 3 Zügen

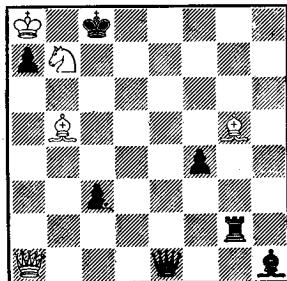
223

Akademische Monatshefte
für Schach 1911
J. Kohtz und C. Kockelkorn gewidmet

Matt in 3 Zügen

224

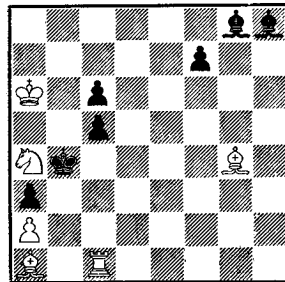
Hessische Landeszeitung 1937



Matt in 3 Zügen

225

Münchener Zeitung 1912



Matt in 3 Zügen

Römer

Der Name „Römer“ oder „Römisches Problem“ geht auf eine berühmte Aufgabe von Kohtz und Kockelkorn zurück, die den Anstoß zur weiteren Untersuchung und Bearbeitung dieser Kombinationsart gegeben hat und die A. Guglielmetti in Rom, dem langjährigen Leiter des italienischen Schachbundes, gewidmet war.

Die klassische Definition von Dr. F. Palitzsch aus dem Jahre 1917 lautet:

Ein römisches Problem ist ein solches, in dem ein schwarzer Stein eine zusammengesetzte Hinlenkung erfährt, wobei dieser selbe Stein in der ideegemäßen Verführung und in der Lösung zwar keine identischen, aber doch analoge Bewegungen ausführt.

Oder, allgemein verständlich ausgedrückt:

Schwarz könnte eine Drohung des Weißen (= Hauptplan) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Weiß lenkt daher diesen Stein im Vorplan derart, daß er die Hauptplandrohung zwar noch immer auf analoge Weise parieren kann, wodurch aber eine Schädigung von Schwarz entsteht, die von Weiß genutzt wird.

Nr. 220 Der Versuch 1. D:b3? scheitert an 1. ... Tb2. Daher lenkt Weiß durch den Vorplan 1. Df7—g8 (droht 2. Dc8) den T nach h8, 1. ... Th8. Jetzt dringt der Hauptplan 2. D:b3 wegen 2. ... Tb8 3. Da4≠ durch. Der Vorplan schaltet die gute Verteidigung 1. ... Tb2 aus und die schlechte 2. ... Tb8 ein. Die Schädigung beruht auf dem Block des Feldes b8, wir sprechen daher von einem Block-Römer. Zu jeder römischen Lenkung gehört ein geometrisches Bewegungsbild, das für T und L fast ausnahmslos ein Rechteck ist, das römische Rechteck; hier hat es die Ecken b2, h2, h8, b8.

Der Löser erkennt den Römer an diesem Bewegungsbild und an dem Umstand, daß nur ein einziger schwarzer Themastein in Funktion tritt.

Nr. 221 Probespiele: 1. Sa8? L:d8 und 1. Sd7? Tb3. Daher 1. Td8—d2 (droht 2. Ta2≠), 1. ... L:d2 2. Sa8 La5 3. Dc4≠. Römische Rechteck ist g5—d8—a5—d2. Die andere Variante 1. ... Tg2 2. Sd7 3. Sb8≠ ist einfache Weglenkung.

Nr. 222 Probespiel: 1. Lf4? Ld5. Daher 1. h6—h7 L:h7 2. Lf4 L:e4 3. Le3≠. Block auf e4.

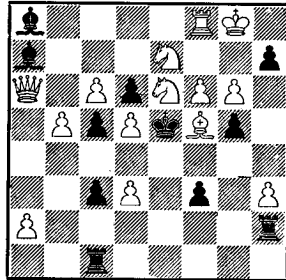
Nr. 223 Probespiele: 1. Sb4? Le6 und 1. Sd4? La6. Daher 1. g2—g4 Zugzwang Lb7 2. Sb4 Ld5 3. S:d5≠ und 1. ... L:g4 2. Sd4 Le2 3. S:e2≠. Das sind die Abspiele des Schlag-Römers. Er ist nur noch „einfache“ logische Kombination und gilt daher als Römer niederer Ordnung. Die Aufgabe enthält daneben auch den Block-Römer in den Abspielen 1. ... La6 2. Sb4 Lc4 3. Sb1≠ und 1. ... Le6 2. Sd4 Lc4 3. Sb1≠. Der Löser findet insgesamt vier Rechtecke.

Nr. 224 Probespiel: 1. D:a7? De5!. Daher 1. Da1—a5 Dd2 2. D:a7 Dd6 3. S:d6≠, also ebenfalls ein Schlag-Römer mit der sD als Themafigur und mit dem römischen Rhomboid e1—d2—d6—e5. 1. ... De7 2. L:e7, 1. ... Td2 2. D:c3≠.

Der Bauer als Themastein erzeugt als Bewegungsbild ein Trapez oder ein Rhomboid; der Rhombus ist auf dem Schachbrett nicht möglich.

226

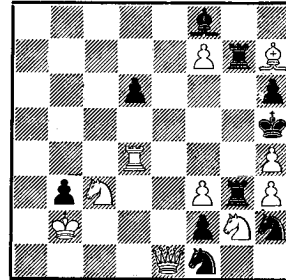
Akademische Monatshefte
für Schach 1910
W. v. Holzhausen gewidmet



Matt in 4 Zügen

227

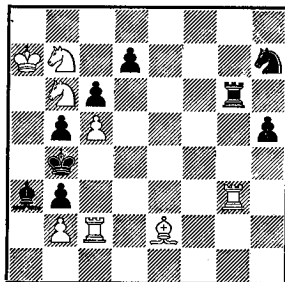
V. Deutsches Wochenschach 1911
H. Ranneforth gewidmet



Matt in 4 Zügen

228

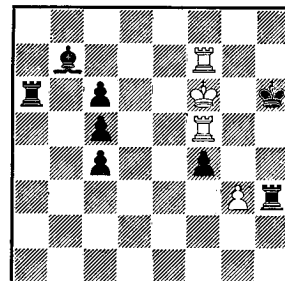
1. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1935



Matt in 4 Zügen

229

Basler Nachrichten 1933



Matt in 4 Zügen

Nr. 225 Probespiel: 1. Sb6? f5. Daher 1. Lg4—e6 f:e6 2. Sb6 e5 3. Lc3#. Hier besteht die Schädigung der Lenkung in der Verstellung der schwarzen Diagonale, als ein Verstellungs-Römer.

Der einfache Römer ist ein Dreizüger, weil auf die Schädigung sofort der Mattzug folgt. Vertiefte Wirkung erhält man, wenn man die Schädigung zwei- oder mehrzünftig auswertet. Das ist in den folgenden Aufgaben der Fall. Die Römer-Begeisterung verleitet den Verehrer leicht, den übrigen Inhalt zu mißachten. Gerade bei Brunner wird der Römer oft zu einer Begleiterscheinung oder gar zum technischen Hilfsmittel. So gehören die beiden nächsten Aufgaben zu seinem Lieblingsstoff der schwarzen Doppeltürme.

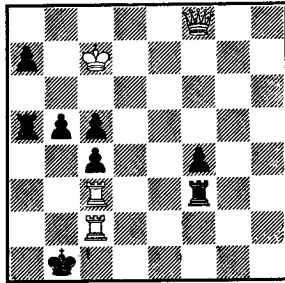
Nr. 226 Probespiel: 1. Da4? Tc2(e1). Daher 1. Da6—a3 (droht 2. D:c1), erzwingt die schädliche T-Verstellung. 1. ... Tcc2(Thh1) 2. Da4 Te2(e1) 3. Dc4(g4) 4. D:c3(g3, e4)#, 1. ... Thc2 2. g:h7 3. h8S(D). Römisches Rechteck c1—c2—e2—e1 und h2—e2—e1—h1. Das Thema lautet Bahnstopfung in zwei Linien.

Nr. 227 Gerade hier wäre es verfehlt, nur die römische Brille aufzusetzen. Die Feinheit liegt in der Verlagerung der schwarzen Doppeltürme aus der g-Linie in die f-Linie. Probespiel: 1. Sd5 T:f3(T:f7) 2. Da5? T7g5(T3g5). Daher (nach 1. Sc3—d5 T:f7) 2. De8! Tg:f3 3. Db5 T7f5(T3f5) 4. Sf6(f4)#. Zweimal Bahnstopfung als Doppelsetzung des Verstellungs-Römers mit den Rechtecken g7—f7—f5—g5 und g3—f3—f5—g5. Diese berühmte Aufgabe ist eine der bedeutendsten aus der ersten Schaffenszeit Brunners.

Nr. 228 Weiß strebt nach T-Vendoppelung in der 3. Reihe, wird aber darin vom sT gestört: 1. Tcc3? T:g3 oder 1. Th3? Tg3 2. T:g3 Sg5! 3. Tcc3 Sf3! oder 1. Td3? (gleichzeitig Probespiel) Td6 2. T:d6 b:c2. Daher wird zunächst der sT durch eine römische Lenkung aus der 6. in die 4. Reihe heruntergeholt: 1. Le2—g4 (droht 2. Tcc3) 1. ... T:g4 2. Td3, dadurch ist 2. ... Td4 untauglich geworden. Daher versucht Schwarz, den anderen T zu belästigen, 2. ... Tc4, und gerät dadurch in ein reines Matt: 3. Tcc3 T:c3 4. b:c3#, 2. ... L:b2 3. T:b2#, 1. ... Tg8 2. Tcc3 Ta8# 3. K:a8 4. T:b3#, 1. ... b:c2 2. b:a3#. Die Lenkung des sT ist Hilfsmittel zur Herbeiführung der Mattstellung, wobei der römische Charakter der Lenkung allerdings nur bei weitherziger Auslegung der Römer-Definition gegeben ist. Im strengen Sinne sind nämlich 1. ... Tg6—d6 im Probespiel und 2. ... Tg4—c4 in der Lösung keine „analogen Bewegungen“ mehr.

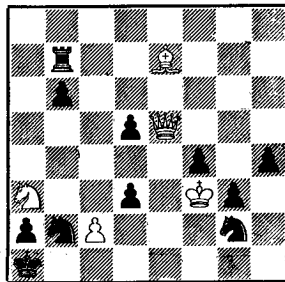
Nr. 229 Probespiel: 1. Tg5? T:g3. Daher 1. g3—g4 (droht 2. Tg5), 1. ... Th4 2. Tg5 T:g4 3. Th5# 4. Th7#, 1. ... Lc8 2. Tg5 Lf5 3. K:f5. Ein Block-Römer mit dem Rechteck h3—h4—g4—g3.

230
Basler Nachrichten 1934



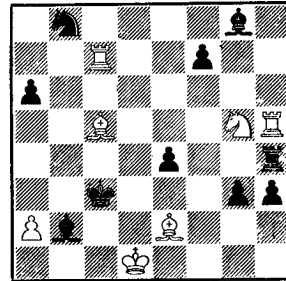
Matt in 4 Zügen

232
Deutsche Schachblätter 1934



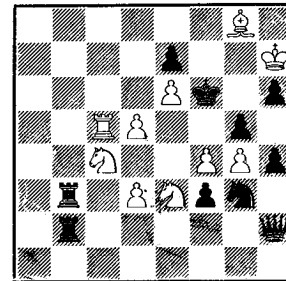
Matt in 4 Zügen

231
V. Basler Nachrichten 1935



Matt in 4 Zügen

233
V. Deutsches Wochenschach 1919



Matt in 4 Zügen

Nr. 230 Probespiele: 1. Dg7(h8)? Tf1! 2. Tb3† K:c2 3. Db2† Kd1 und 2. T:c4 Ta2!, Daher 1. Df8—d8 Td3 2. Dh8 Td1 3. Tb3† K:c2 4. Db2≠, 2. ... T:c3 3. D:c3, 1. ... Tf1 2. Dd2. Block-Römer mit Rechteck f3—d3—d1—f1.

Nr. 231 Probespiel: 1. Tb7? f6 (oder f5). Daher 1. Sg5—e6 (droht 2. La3†) f:e6. Jetzt scheitert 2. Tb7? immer noch an e5. Daher 2. Td5 e:d5 3. Tb7 d4 4. Lb4≠. Der Bf7 wird in zwei Etappen so gelenkt, daß eine Entsperrung des Lg8 gleichzeitig blockt (auf d4). Bauern-Römer mit dem römischen Trapez f7—e6—d5—d4—f6.

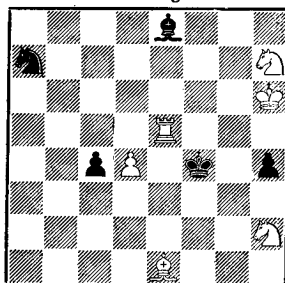
Nr. 232 Sofort 1. Lf6 wird durch d4 pariert, denn nach 2. D:d4 Se1† 3. Kg4 ist das Schachgebot Tg7† möglich. Daher 1. Sc4!. Jetzt ist die Antwort d4 wegen 2. D:d4 wirkungslos (der Sc4 ersetzt hier den Lf6). Also 1. ... d:c4, und nun dringt 2. Lf6 durch, weil nach c3 3. D:c3 die wD nach wie vor das Feld e1 beherrscht: Se1† 4. D:e1≠. Diese Aufgabe ist insofern ein Sonderfall, als die zusammengesetzte Hinlenkung des sB eine neue schwarze Schädigung nur indirekt hervorruft, indem eine weiße Schädigung (Wegzug der wD von e1) vermieden wird.

Ein eigenartiges römisches Motiv zeigt die folgende Aufgabe.

Nr. 233 Bei 1. d6? T:d3 2. K:h6 bliebe der wBd6 als für Weiß schädliche Masse erhalten, so daß Schwarz mit 2. ... e:d6 erfolgreich abwehren könnte. Daher 1. Sc4—b6 T:b6 2. d6 T:d6 (die schädliche Masse ist beseitigt!) 3. K:h6 g:f4(Sf5†, Td5) 4. g5(T:f5, S:d5)≠. 1. ... g:f4 2. Sd7† Kg5 3. d6≠. Die Schädigung für Schwarz liegt in der Beseitigung eines dem Schwarzen erwünschten weißen Schlagobjektes.

234

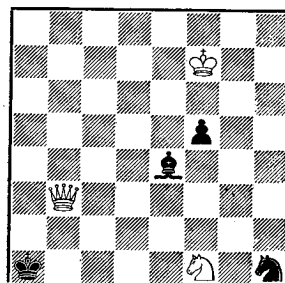
F. Palatz und E. Brunner
Deutsche Schachblätter 1936
A. C. White gewidmet



Matt in 4 Zügen

235

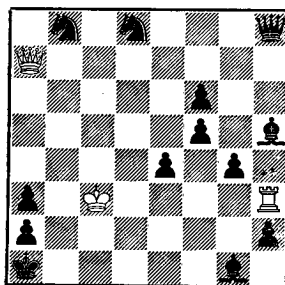
V. Sammler 1934



Matt in 4 Zügen

236

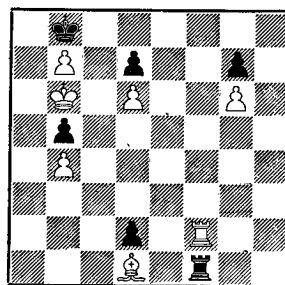
V. Schwalbe 1935
Dr. W. Maßmann gewidmet



Matt in 4 Zügen

237

Hamburgischer Correspondent 1933



Matt in 5 Zügen

Nr. 234 Probespiel: 1. Sg5? Ld7 2. Se4 Ke3 (c3? 3. Sf6) 3. Sf2f Kf4 4. Sh3f L:h3. Daher 1. Sh7—f6 Lf7. Das ist der Vorplan; jetzt setzt ein Zwischenspiel ein: 2. Se4 (droht Ld2=) c3 (Ke3 3. Sf2f), und nun erst folgt die Ausführung des Hauptplans 3. Sg5 Le6 4. S:e6=. Das ist ein Schlagrömer, im Ablauf unterbrochen durch eine Beschäftigunglenkung. Wiederum ein Fingerzeig für neue Schöpfungen.

Nr. 235 Schwarz droht Ld5f mit Befreiung des sK. Auf 1. Ke7? geschieht trotzdem Ld5!, woran auch 1. Sd2? scheitert. Richtig ist: 1. Kf7—e6 (droht 2. Sd2 Ld5f 3. K:d5). Schwarz verlegt daher den L-Angriff nach c4 oder a2, was Weiß als Schlag- bzw. Block-Römer nutzt: 1. ... Ld3 2. Sd2 Lc4f 3. S:c4 bzw. 1. ... Lb1, droht Fesselung durch La2, jetzt versagt 2. Kd6(f6)? wegen 2. ... Sg3!, also 1. ... Lb1 2. Ke7! La2 3. Dc3f 4. Sd2=. Eine treffliche Miniatur.

Nr. 236 1. Da3? scheitert an Ld4f. Das Probespiel ist 1. Da4? g:h3!. Daher 1. Tf3!. Nach 1. ... g:f3 2. Da4 kann der sB zwar noch immer die Linie des Lh5 öffnen (f3—f2), verstellt dabei aber die des Lg1 (3. D:a3, was jetzt nicht mehr an Ld4f scheitert). Römische Bauernlenkung mit Bi-Valve-Effekt. (1. ... e:f3 2. Da4 führt zur doppelten Sperrung des Lh5.)

Auch die nächste Aufgabe trägt die Merkmale des Römers: einen einzigen Themastein (Tf1) und das übliche Bewegungsbild. Ungewöhnlich ist nur die besondere, selten anzutreffende Art der Schädigung.

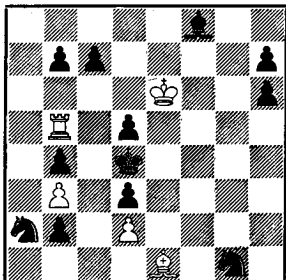
Nr. 237 In welcher Linie erobert der wT den Zutritt zur 8. Reihe?. 1. Versuch: 1. Tf7?, das droht durch Verwendung des Schnittpunktes f3 den sT abzuhängen: 1. ... Tf2? 2. Lf3 T:f3 3. T:f3 d1D 4. Tf8= oder 1. ... Tf6? 2. T:f6 3. g7 4. g8D=. Dieses Probespiel scheitert aber an (1. Tf7?) 1. ... Tf4(f5) 2. Lf3 d1D.

2. Versuch: 1. Te2? Te1 2. Te7 Te3(e4, e5)! und nicht 1. ... Tf8 wegen 2. Te3 3. Ta3 4. Ta8=.

3. Versuch: 1. Tf2—h2!. Jetzt ist der Schnittpunkt von f3 nach h5 verlagert, also 1. ... Th1 2. Th7! Th2(h3, h4) 3. Lh5 T:h5 4. T:h5 5. Th8= oder 2. ... Th6 3. T:h6.

Was in der f- oder e-Linie mißlingt, schlägt durch in der h-Linie, weil dort zwischen den kritischen Feldern h7 und h5 für den sT kein Platz mehr ist. Die Schädigung lautet also „Raumverlust“. Römisches Trapez f3—f7—h7—h5. Brunner bezeichnete die Idee, die hier auf eine einfache und klare Formel gebracht ist, bildhaft deutlich, aber derb als „Trapezquetsche“.

238
Ehrende Erwähnung
im Olympia-Studienturnier 1936



Weiß am Zuge macht remis

Hamburger und Dresdner

Mit dem letzten Beispiel ist Brunner noch einen Schritt weitergegangen. Könnte nicht auch ein Kraftgewinn für Schwarz schädlich werden? Um einen solch kühnen Gedanken zu verwirklichen, muß man schon die Patt-Chance zu Hilfe nehmen. Wenn Weiß sich vor dem Verlust in ein Patt rettet, so übt offenbar Schwarz zuviel Kraft aus. Im Problemschach läßt sich ein solcher Vorwurf nicht verwirklichen, wohl aber geht es im Bereich der Endspiele. Das bietet die Nr. 238.

Nr. 238 Nach dem Vorspiel 1. Ke6—f5 (droht 2. Lf2⊕) Sh3 entsteht die römische Ausgangslage mit dem Probespiel 2. Lh4? Lg7 3. Lf2† S:f2 4. T:d5† K:d5, und dem wK bleibt das Feld f4, er ist also nicht patt. Daher (1. Kf5 Sh3) 2. Lg3 Ld6 3. Lh4 Le5. Jetzt ist der L mit vermehrter Wirkung auf das richtige Feld gelenkt. 4. Lf2† S:f2 5. T:d5† K:d5 patt.

Dies ist wohl auch heute noch das einzige Beispiel dieses schwierigen Typs, den Brunner „Kraft-Römer“ genannt hat.

Hamburger und Dresdner

Zeitlich ist die Dresdner Idee der Hamburger Idee vorausgegangen. Wir behandeln trotzdem den Hamburger zuerst, weil er dem Römer näher steht als der Dresdner. Der Name, auf einen Vorschlag Brunners (Schwalbe 1935) zurückgehend, verweist auf Hamburger Komponisten, die sich um 1934 erstmalig dieser Idee angenommen hatten.

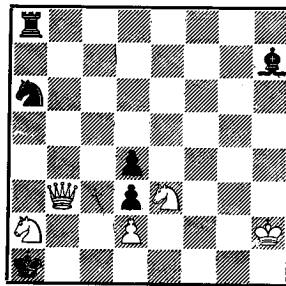
Definition des Hamburgers:

Schwarz könnte eine Drohung des Weißen (= Hauptplan) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Durch Vorplanlenkung eines anderen schwarzen Steins schaltet Weiß den Verteidigungszug des erstgenannten schwarzen Steins aus, wodurch gleichzeitig ein anderer Verteidigungszug dieses Steins ermöglicht wird, dessen Ausführung jedoch zu einer Schädigung von Schwarz führt, die von Weiß genutzt wird.

Wie beim Römer haben wir also im Probespiel und in der Lösung den gleichen Verteidiger. Neu tritt ein zweiter schwarzer Stein in Aktion, der der Vorplanlenkung unterliegt, während beim Römer der Verteidiger selbst gelenkt wird.

239

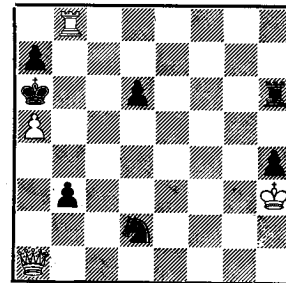
E. Brunner und A. Kniest
V. Schwalbe 1935



Matt in 3 Zügen

240

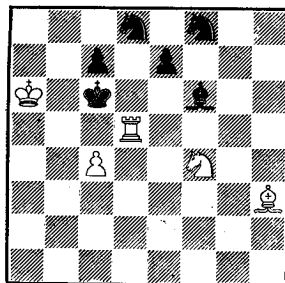
E. Brunner und F. Palatz
Schwalbe 1935



Matt in 3 Zügen

241

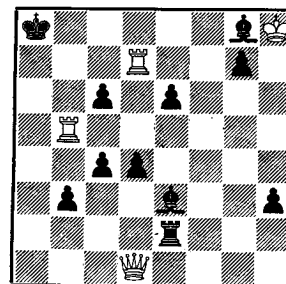
Ehrende Erwähnung
Schwalbe 1935



Matt in 3 Zügen

242

Schwalbe 1935



Matt in 3 Zügen

Nr. 239 Probespiel: 1. Sc4? Tb8! Daher 1. Sa2—b4 S:b4 2. Sc4 Ta2 3. Dd1≠, 1. ... Sc5 2. Dd1f 3. Sc4≠, 1. ... Lg8 2. Sc2f. Im Probespiel verhindert Ta8—b8 das Matt 2. Db2. In der Lösung geschieht das analog durch 2. ... Ta8—a2, diesmal aber mit der Schädigung eines Blocks auf a2.

Die Besprechung des Hamburgers und des Schweizers gab Brunner Anlaß, den neuen Begriff des „Schleppens“ in die Problemsprache einzuführen. Das ist nicht, wie man vermuten könnte, ein Ersatz für das „Lenken“. Der gewöhnliche Sterbliche lenkt mit 1. ... Sa6—b4 den sS nach b4 und den Ta8 nach a2. Ganz anders bei unserm Hexenmeister Brunner! Für ihn ist der „Schlepper“ — nicht „Klepper“! — der Sa6, der mit seinem dem Schwarzen unerwünschten Zug 1. ... Sc6—b4 den Ta8 nach a2 schleppt. Versetzt man Sa6 nach c6, so wird aus dem Hamburger eine Beugung: 1. Sc4? Tb8! und nicht 1. ... Ta2 wegen 2. Dd1≠. Darauf kommen wir bei der Erläuterung der Nr. 243 und 244 zurück.

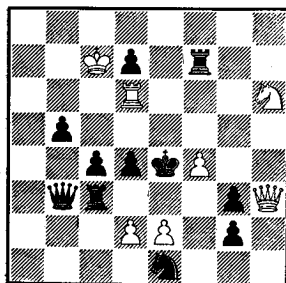
Nr. 240 Probespiel: 1. Da4? Th5. Daher 1. Da1—d4 (droht 2. Tb6f) d5 2. Da4 Tb6 3. a:b6≠. „Passive Verteidigungsart“; das will sagen, daß der Vermittler Bd6 nicht selber aktiv eingreift, sondern nur eine Sperre aufhebt und eine neue verursacht. Schlag-Hamburger.

Nr. 241 Probespiel: 1. Sd3? Lc3. Daher 1. Lh3—c8 (droht 2. Se6) e5 2. Sd3 Le7 3. S:e5≠. „Block-Schnittwechsel, Weglenkungstyp“. Gemeint ist: Be7 verbaut dem L das Feld e7, durch 1. ... e7—e5 wird aus dem Block auf e7 eine Sperre auf e5, weil 2. ... Lf6—c3 verstellt ist. Somit nach Brunner ein „Funktionswechsel-Schlepper“.

Nr. 242 Probespiel: 1. Dh1? Tg2. Daher 1. Dd1—f1 Lf2 2. Dh1 Te4 3. Da1≠, 1. ... Tf2 2. D:c4. Weglenkung des T aus der 2. Reihe als Schädigung.

243

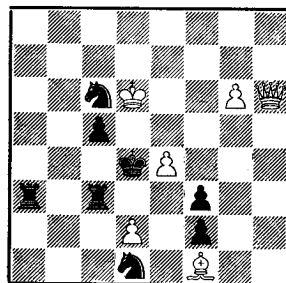
Basler Nachrichten 1926



Matt in 3 Zügen

244

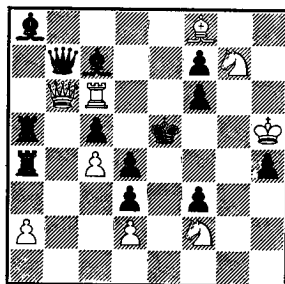
Schwalbe 1935



Matt in 3 Zügen

245

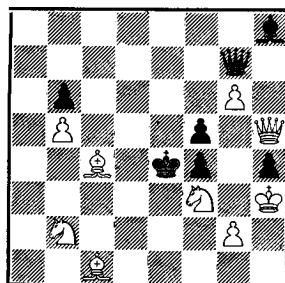
Dresdner Anzeiger 1927



Matt in 3 Zügen

246

Hamburgischer Correspondent 1928



Matt in 3 Zügen

Als Gegenbeispiel dafür, was kein Hamburger ist, führen wir die folgende Aufgabe an.

Nr. 243 Probespiel: 1. Dh5? Sf3! und nicht 1. ... Sd3 wegen 2. D:f3#. Daher 1. Dh3—g4 (droht 2. f5f 3. D:d4# bzw. 3. S:f7#) 1. ... Tf3. Schaltet die gute Verteidigung Sf3 aus, so daß nach 2. Dh5 nur die schlechte Verteidigung Sd3 übrigbleibt: 3. D:f3#. Also kein Hamburger, sondern eine Beugung, 2. ... T:f4 (K:f4, Tf5) 3. Dd5 (T:d4, D:f5) #, 1. ... T:f4 2. Dg6f Ke5(Tf5) 3. De8:(f5) #. Wie aus der Beugung ein Hamburger wird, zeigt das nächste Stück.

Nr. 244 Probespiel: 1. Dg5? Se3. Daher 1. Dh6—f4 (droht 2. e5#) Te3, schaltet Se3 aus, gibt aber dem Sd1 eine andere, freilich ungenügende neue Deckung des Feldes d5, 2. Dg5 Sc3 3. D:e3#. „Hinlenkungsschlepper, Blockwechsel, ausgeprägtes Treffpunktstück“.

Das nächste Problem leitet zur Dresdner Idee über. Diese wurde nach Dr. F. Palitzsch, Dresden, benannt, der sich 1918 erstmalig systematisch mit ihr befaßt hat.

Definition des Dresdners:

Schwarz könnte eine Drohung des Weißen (= Hauptplan) mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren. Durch eine Vorplanlenkung schaltet Weiß die Verteidigungsmöglichkeit dieses schwarzen Steins aus, wodurch gleichzeitig ein anderer schwarzer Stein eine analoge Verteidigungsmöglichkeit erhält, deren Ausführung jedoch zu einer Schädigung von Schwarz führt, die von Weiß genutzt wird.

Es treten jetzt also im Probespiel und in der Lösung zwei verschiedene Steine in Aktion, während beim Römer und Hamburger der Verteidiger beidemal derselbe ist.

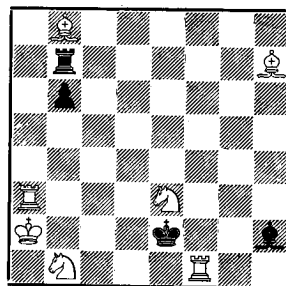
Nr. 245 Probespiel: 1. T:f6? De4 und nicht 1. ... Dc8? wegen 2. D:c7f, sondern 1. ... De4. Daher 1. Db6—b1 (droht 2. Del#) D:b1 2. T:f6 Le4 3. Sg4#, 1. ... Kf4 2. T:f6f. Man beachte die konstruktive Feinheit, daß der Schlüssel auf die Deckung des Tf6 verzichtet. Das Probespiel wird durch die Dame (1. ... De4!) vereitelt. Diese wird deshalb im Vorplan ausgeschaltet, und gleichzeitig wird die neue Figur La8 eingeschaltet. Die Schädigung wirkt sich dadurch aus, daß die Verteidigung 2. ... Le4 nicht gleichwertig ist mit De4. Derselbe Gedanke, nämlich daß der Läufer die Dame nicht vollwertig ersetzt, kommt auch in der Nr. 246 zur Darstellung.

Nr. 246 Probespiel: 1. Sd3? Db2! und nicht 1. ... Dd4 wegen 2. Sg5#. Daher 1. Dh5—h7 Zugzwang D:h7 2. Sd3 Ld4 3. Sg5#, 1. ... Da7(... f7) 2. D:D. Die Dame hat eine gute und eine schlechte Parade und der Läufer nur die schlechte, also ein Dresdner mit Beugungscharakter.

Diese beiden Aufgaben illustrieren den Dresdner vom „Palitzsch-Typ“, bei dem im Vorplan ein schwarzer Stein sich selber ausschaltet und einen andern Stein einschaltet. In den folgenden Beispielen lernt der Leser den Dresdner vom „Brunner-Typ“ kennen. Das Merkmal lautet: Im Vorplan schaltet ein schwarzer Stein einen anderen aus und sich selber ein.

247

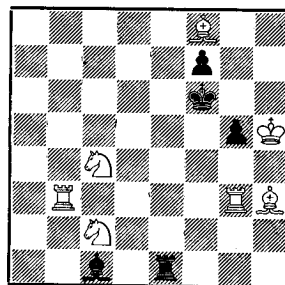
V. Münchener Zeitung 1934



Matt in 3 Zügen

248

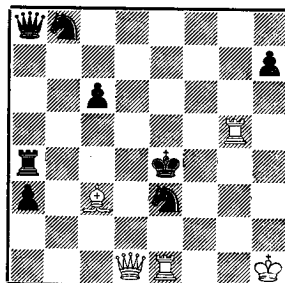
Münchener Neueste Nachrichten 1912



Matt in 3 Zügen

249

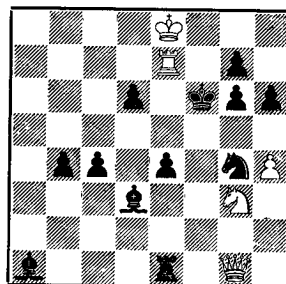
Münchener Zeitung 1935



Matt in 3 Zügen

250

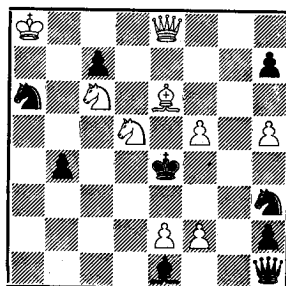
V. Basler Nachrichten 1936



Matt in 3 Zügen

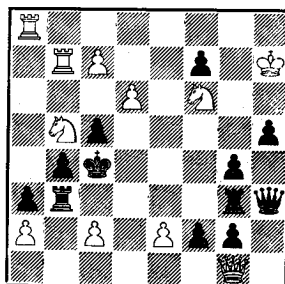
251

Dresdner Anzeiger 1927



Matt in 3 Zügen

252

Deutsches Wochenschach 1911
G. Ernst gewidmet

Matt in 3 Zügen

Nr. 247 Probespiel: 1. Le4? Tf7, daher 1. Lb8—f4 (droht kurz 2. Ld3≠ und lang 2. Sc3≠ 3. Td1≠) 1. ... L:f4 2. Le4 L:e3 3. Ld3≠. Der Lh2 schaltet den sT aus und sich selber ein. Man vergleiche damit den Römer Nr. 222.

Mit der nächsten Aufgabe taucht in neuer Fassung der „Brunner-Nowotny“ wieder auf, diesmal als Dresdner vom Brunner-Typ gedeutet.

Nr. 248 Probespiel: 1. Tgf3≠? Lf4 und 1. Tb6≠? Te6. Daher 1. Sc2—e3 T:e3 2. Tgf3≠? T:f3 3. Tb6≠. Mit 1. ... T:e3 schaltet der sT den sL aus und sich selber ein. Umgekehrt im zweiten Abspiel: 1. ... L:e3 2. Tb6≠ 3. Tf3≠.

Diese und die im selben Jahre entstandene Nr. 202 aus der Nowotny-Gruppe behandeln also die Dresdner Idee schon sechs Jahre vor ihrer literarisch verbrieften Entdeckung im Jahre 1918. Sie wurden für Dr. Palitzsch zu Wegweisern für das von ihm gefundene Neuland.

Nr. 249 Probespiel: 1. De2? Da7!. Daher 1. Lc3—d4 (droht 2. T:e3≠ und 2. Dd2) T:d4. Dies schaltet Da7 aus und den sT ein; 2. De2 Td3 (Blockschädigung) 3. Dg4≠. Dazu kommt als zweites Spiel ein Sperrwechsel (Bi-Valve): 1. ... c5, was die lange Diagonale öffnet und die Schräge a7 bis e3 schließt. Daher 2. L:e3 Da5 3. Dd5≠, 1. ... Kf4 2. L:e3≠.

Noch deutlicher ist der Sperrwechsel im nächsten Stück.

Nr. 250 Probespiele: 1. Db6? Le5 und 1. Dd4≠? L:D. Daher 1. Dg1—a7 (droht 2. Dd7) Se5, schaltet La1 aus und den sS ein; 2. Db6 Sc6 3. Df2≠. Dazu die Bi-Valve-Variante 1. ... c3, schließt a1 bis e5 und öffnet d3 bis a6, daher 2. Dd4≠ Se5 3. D:d6≠. 1. ... e3 2. Te4.

Nr. 251 Nachgetragen sei hier noch diese Aufgabe besonderer Art vom Palitzsch-Typ. Probespiel: 1. Dh8? Lc3! — Für eine römische Lenkung gibt es nun zwei Wege: 1. Dd8 und 1. De7. Beides droht 2. Dh4≠, was nach 1. ... L:f2 2. Dh8(g7) Ld4 3. D:d4≠ zu einem Schlagrömer führen würde. Schwarz hat mit 1. ... L:f2 aber „geschaltet“ und dresdnerisch 2. ... Dh1—a1 ermöglicht. Daher löst nur 1. De7!, weil Weiß nach 1. ... L:f2 2. Dg7 die Weglenkung der sD mit 3. Dg2≠ ausnutzen kann. Hier muß der Löser bei der Wahl des Schlüsselzuges also die ganze Kombination im voraus gesehen haben.

Nr. 252 Eines der genialsten Probleme Brunners, das immer wieder zitiert wird. Erst faszinierte es durch die eigenartige Verknüpfung von nützlicher Bahnung mit schädlicher Bahnstufung (Verbahnung), dann fand man darin Anklänge an das Verteidigungsproblem. Wieder andere erinnerten sich seiner, als die Beugung und der Treffpunkt das Licht der Welt erblickten. Wir geben der Aufgabe hier ihren Ehrenplatz, denn sie ist wahrscheinlich der älteste bekannte Dresdner, dazu von der seltenen Gattung des „Wechseltorm-Dresdners“, bei dem drei schwarze Themasteine in Erscheinung treten. Neben den Verführungen 1. c8D? f:g1D und 1. c8S: f1D beachten wir besonders das Probespiel 1. Dc1? Tbe3! Daher 1. Ta8—a5 (droht 2. c8S 3. Sb6≠). Schwarz wehrt sich durch die Gegeninitiative 1. ... Tgc3 mit der Gegendrohung 2. ... Dd3≠; damit verstopft er aber die Bahn des Tb3, 1. ... Tgc3 2. Dc1 Dd3≠ 3. c:d3≠, 1. ... Tb2 2. c8S b3 3. Ta4≠, 1. ... f1D 2. D:c5≠ 3. c8T≠. Wo steckt nun der Dresdner? Mit dem Verteidigungszug 1. ... Tg3—c3 schaltet Schwarz den Tb3 aus und die Dh3 ein. Das Besondere dabei ist, daß für diesen Schaltmechanismus ein Extrastein, eben der hinderliche Tg3, in Aktion gesetzt wird.

Schweizer

Schweizer

Definition:

Schwarz könnte einen Drohzug des Weißen mit einem bestimmten Stein erfolgreich parieren (= Probespiel). Nach einer Vorplanlenkung geschieht wieder der ursprüngliche weiße Drohzug, jetzt aber mit einer anderen Drohung. Pariert der schwarze Themastein die neue Drohung, so entsteht eine Schädigung für Schwarz, die von Weiß genutzt wird.

Das wesentliche Merkmal ist also der „Drohwechsel“ vom Probespiel zum Hauptplan. Wir wenden ihn daher bei den Lösungen an die Spitze stellen. Die Schwierigkeit liegt darin, ihn zu erfassen, wie auch seine Verwirklichung den Komponisten besondere Mühe bereitet hat, und dies ist wohl der Hauptgrund, daß man dem Schweizer so selten begegnet. Drohsteine sind meist die wD und der wS.

Bei aller Bedeutung des Drohwechsels für den Schweizer wäre es verkehrt, den Kunstgehalt der Aufgaben nur danach zu beurteilen.

Die Schweizer Idee eronnen, benannt und eingeführt zu haben, ist Brunners Verdienst. Er hat darüber in der „Schwalbe“ 1935 unter dem Titel „Funktionswechsel-Schlepper“ ausführlich berichtet. Wir folgen weitgehend seinen Schilderungen.

Brunner beginnt damit, in zwei ähnlichen Stellungen den Römer mit dem Schweizer zu vergleichen.

Nr. 253 Probespiel: 1. Dd5? Lg4. Daher 1. Da2—f7 Lg6 2. Dd5 Lh5 3. D:h5≠. Das ist der Schlag-Römer mit den typischen Merkmalen: römisches Rechteck f5—g6—h5—g4, nur ein Themastein (sL), gleiche Drohungen in Probespiel und Lösung, nämlich D:f3≠.

Nr. 254 Probespiel: 1. D:d5? Lg6. Daher 1. f2—f3 (droht 2. De2) 1. ... e:f3 2. D:d5 Lh5 3. D:h5≠. Die Unterschiede sind: Wechsel der Drohung von 2. D:e4≠ zu 3. D:f3≠, kein Rechteck mehr, dafür zwei schwarze Themasteine (Be4 und Le8). Den einen davon (Be4) nennt Brunner den „Schlepper“ und den andern (Le8) den „Geschleppten“.

Brunner schildert in bewegten Worten, wie er sich fast 25 Jahre lang abgemüht habe, für seine Erfindung Verständnis zu erwecken und die Kollegen zur Nachahmung zu gewinnen, ohne gebührend gewürdigt zu werden. Wohl hatte sich Dr. F. Palitzsch schon 1918 mit dem neuen Gedanken befaßt. Er sprach von einer auf zwei Steine verteilten römischen Lenkung. Auch von „Systemverschiebung“ bzw. „Verlagerung“ war die Rede. Doch lassen wir nun Brunner selber zu Worte kommen:

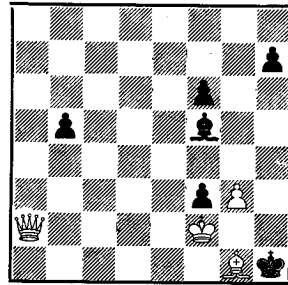
„Damals glaubte ich, der Ausdruck „Systemverschiebung“ genüge, um die Komponisten zur Bearbeitung der Idee anzuregen. Ich habe bis 1927 vergeblich darauf gewartet. Da brachte ich im Bieler Schachturnier den Dreizüger

Nr. 255 heraus. Im Probespiel 1. Dh7? kann der sS durch 1. ... Sg3 die Felder e4 und h1 decken; durch 1. Sb4—d3 e:d3 zieht man ihm den Boden unter den Füßen weg, und es kann auf 2. Dh7 Sf4 das Damenmatt auf h1 geschehen. Erfolg des Stückes: null!

Dann glaubte ich, die Idee sei vielleicht nicht deutlich, nicht handgreiflich genug dargestellt, und so brachte ich drei Jahre später Nr. 256 heraus: die Darstellung durch doppeltes Figurenopfer und klare Schlußstellung betont. Das Problem gefiel, aber die anregende Wirkung blieb aus. Ich zitierte mir den bekannten Ausspruch von J. Kohtz: „Habe ich nicht immer gesagt, daß die Problemkomponisten kurzsichtige Leute sind!“ Und richtete mich schon darauf ein, demnächst mit dieser Idee, die so treu zu mir ganz alleine gehalten hatte, die silberne Hochzeit zu feiern, womöglich in der Wüste Gobi. Aber ich besann mich eines bessern, suchte den Fehler bei mir selbst und fand, daß der Ausdruck „Systemverschiebung“ zwar richtig, aber nicht praktisch ist, und daß es besser

253

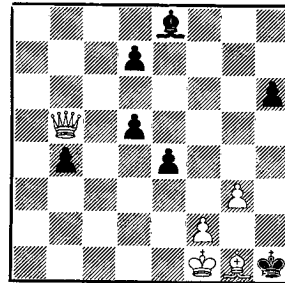
Leipziger Tageblatt 1914



Matt in 3 Zügen

254

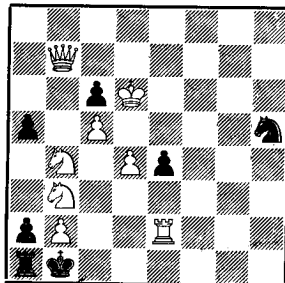
Fränkisches Volksblatt 1912



Matt in 3 Zügen

255

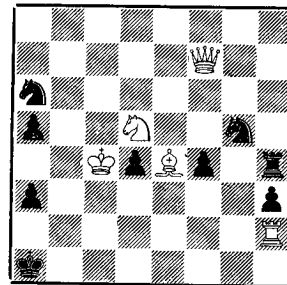
Lösungsturnier Biel 1927



Matt in 3 Zügen

256

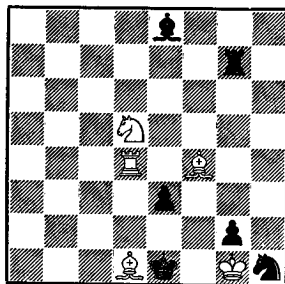
V. Wiener Schachzeitung 1930



Matt in 3 Zügen

257

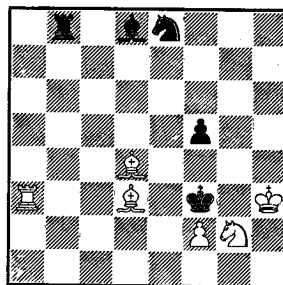
Basler Nachrichten 1933



Matt in 3 Zügen

258

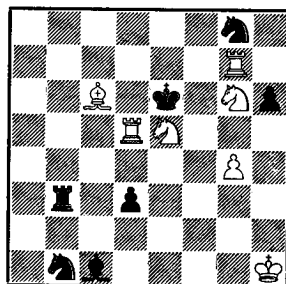
Hamburgischer Correspondent 1934



Matt in 3 Zügen

259

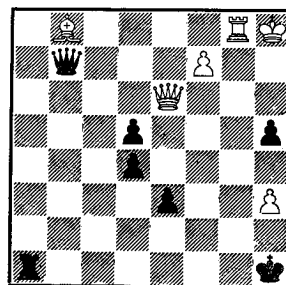
Deutsche Schachblätter 1934



Matt in 3 Zügen

260

Hamburgischer Correspondent 1934



Matt in 3 Zügen

sei, das Wie, das Uhrwerk, welches die Verschiebung bewirkt, durch die Bezeichnung hervorzuheben, und wenn inzwischen vorgeschlagen worden ist, die Idee als „Schweizer Idee“ zu bezeichnen, so nehme ich das zwar gern zu Ehren meines Vaterlandes an, aber auch das allein genügt nicht. Und so baue ich denn das schöne Klapperschlangenwort: „Drohwechselschlepper“. Das Wort sagt, worauf es ankommt. ... Die Wirkung war zunächst auf mich selber so anregend, daß ich im Verlaufe etwa eines Jahres ein gutes Dutzend Schweizer mit dem Erfolg herausbrachte, daß ich endlich Aufmunterung und etwas Mitarbeit erntete.“

Im Anschluß an die Ausführungen Brunners veranstaltete die Schwalbe ein Thematurnier für Probleme mit der Schweizer Idee. Der Ertrag war bescheiden. So ist es bis auf den heutigen Tag geblieben. Was alle Komponisten der Welt zum Schweizer beigetragen haben, erreicht an Zahl kaum so viel, wie Brunner allein beigesteuert hat. Die tiefere Ursache ist wohl die, daß logische Lenkungen im Vorplan mit nur kleinen Änderungen möglich sind, daß aber ein Drohwechsel dem Werk ans Mark geht. Freuen wir uns am Vorhandenen und seien wir Brunner dankbar, daß er uns mit seinen Erläuterungen das Verständnis dieser Problemgattung erschlossen hat. Das allein ist schon reicher Gewinn.

Und nun sei der Leser eingeladen, den Belegstücken Brunners seine Aufmerksamkeit zu schenken.

Nr. 256 Drohwechsel von Dg7:d4 \neq zu Dg7:c3 \neq . Probespiel: 1. Dg7? Sf3. Daher 1. Sd5—c3 d:c3 2. Dg7 S:e4 3. Dg1 \neq . (1. ... Sb4 2. Th1 \neq 3. Tb1 \neq).

Nr. 257 Der Standard-Schweizer, das Problem, das immer wieder vorgelegt wird, wenn dem Problemfreund die Idee in klarer Fassung erläutert werden soll. Drohwechsel von Sd5:e3—c2 \neq zu Sd5:e3:g2 \neq . Probespiel: 1. S:e3? La4. Daher 1. Lf4—c7 (droht 2. La5 \neq) 1. ... T:c7 2. S:e3 Lc6 3. Sc2 \neq . Ein „Sperr-Schweizer“.

Man unterscheidet zwei Typen, je nachdem die Vorplanlenkung (Drohfeldverlegung) von einer Wirkungsfigur (Typ I) oder von einem Wirkungsobjekt (Typ II) ausgeführt wird. In den Aufgaben 253—256 wurde das Wirkungsobjekt, nämlich ein sB, verlagert, sie gehören also zum Typ II. Hier und in den nächsten Beispielen wird eine Wirkungsfigur (Tg7 in Nr. 257) verlagert, also Typ I.

Im folgenden Gegenstück vertauschen sT und sL ihre Rollen.

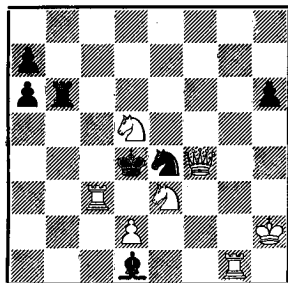
Nr. 258 Drohwechsel von Se1 \neq zu Sh4 \neq . Probespiel: 1. Le3? Tb1. Daher 1. Ta3—a5 L:a5 2. Le3 Tb4 3. Se1 \neq . (1. ... Sg7 2. Se1 \neq Kf4 3. Le3 \neq .) Sperrtyp I.

Nr. 259 Drohwechsel von Sf8 \neq zu Sf4 \neq . Probespiel: 1. Tf7? La3. Daher 1. Tg7—d7 La3 2. Tf7 Tb4 3. Sf8 \neq . (1. ... Kf6 2. Tf7 \neq Kg5(e6) 3. Tf5, Sf8 \neq .) Der gleiche Typ wie Nr. 258, diesmal aber opferlos.

Nr. 260 Drohwechsel von Dg2 \neq zu Dg1 \neq . Probespiel: 1. Dg6? Db2. Daher 1. De6—d6 Ta2 2. Dg6 Db1 3. D:b1 \neq . (1. ... D:b8 2. D:d5 \neq) Weglenkungstyp I. Das Feld b1 ist doppelt gedeckt; Ta1 wird davon weg- und Db7 darauf hingelenkt, also zugleich ein einwendiger Treffpunkt.

261

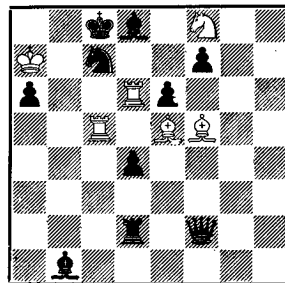
Hamburgischer Correspondent 1934



Matt in 3 Zügen

262

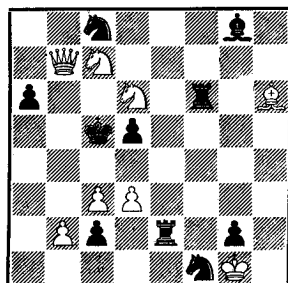
V. Basler Nachrichten 1936



Matt in 3 Zügen

263

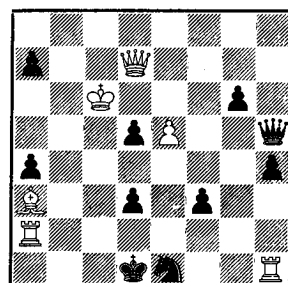
Hamburgischer Correspondent 1949



Matt in 3 Zügen

264

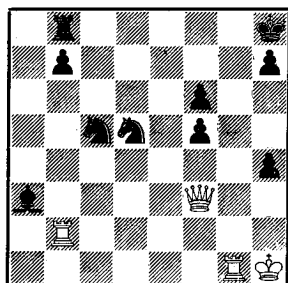
Deutsche Schachblätter 1934



Matt in 3 Zügen

265

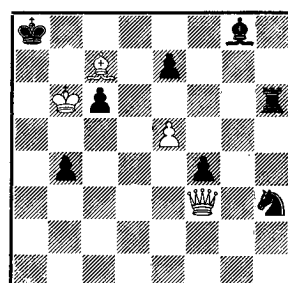
Hamburgischer Correspondent 1934



Matt in 3 Zügen

266

Münchener Neueste Nachrichten 1912



Matt in 4 Zügen

Nr. 261 Drohwechsel von Sf5♖ zu Sc2♖. Probespiel: 1. Se7? Tf6. Daher 1. Tg1—g4 L:g4 2. Se7 Tb2 3. Sc6♖. Weglenkungstyp I.

In den bisherigen Beispielen waren die weißen Steine, die die beiden Drohungen ausführen, Dame oder Springer. In den beiden nächsten Beispielen wird dieser Auftrag auf zwei weiße Steine verteilt.

Nr. 262 Drohwechsel von T:d8♖ zu T:c7♖. Probespiel: 1. S:e6? Dh4!. Daher 1. Le5—f6 L:f6 2. S:e6 d3 (fesselt Tc5) 3. Sf4♖, 2. ... Tc2 3. Sf4♖, 1. ... Le7 2. L:e7. Der Zug 2. ... d4—d3 öffnet die Schräge der Dame f2 bis a7 und sperrt die des Läufers b1 bis f5, also Bi-Valve. Tc5 und Td6 lösen einander in den Drohungen ab. Sperrtyp I.

Nr. 263 Drohwechsel von b2—b4♖ zu Db6♖. Probespiel: 1. S:c8? Te4!. Daher 1. Lf6—f4 (droht 2. d4♖) 1. ... T:f4 2. S:c8 Te6 3. D:d5♖, 2. ... Tf6(Ta4, Tb4) 3. b4(Db6, S:a6♖), 1. ... Te5 2. L:e5. Im Vorplan schaltet sich Tf6 von der Deckung der 6. Reihe aus und in die Deckung der 4. Reihe ein. Während sich sonst Schlepper und Geschleppter gegenseitig verstellen, sperrt hier der Geschleppte eine dritte Figur, nämlich Lg8.

Nr. 264 Drohwechsel von D:d3♖ zu D:d2♖. Probespiel: 1. D:d5? Df5. Daher 1. Kc6—c5 (droht 2. Da4♖) 1. ... d2 2. D:d5 Dg5 3. D:f3♖. Weglenkungstyp II.

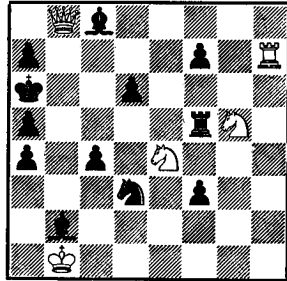
Die Aufgabe ist ein Gegenstück zu Nr. 255 und 256, nur daß hier der Thema-stein Bd3 orthogonal gelenkt wird.

Nr. 265 Drohwechsel von Dg7♖ zu Dg8♖. Probespiel: 1. Dg2? Se6. Daher 1. Tb2:b7 T:b7 2. Dg2 Se7 3. Dg7♖. Dies ist der Schweizer vom Sperrtyp I. Er ist kombiniert mit einem Dresdner vom Palitzsch-Typ: 1. ... S:b7 2. Dg2 Lf8 3. Dg8♖.

Nr. 266 stammt aus Brunners Frühperiode. Brunner erläutert das Stück wie folgt:

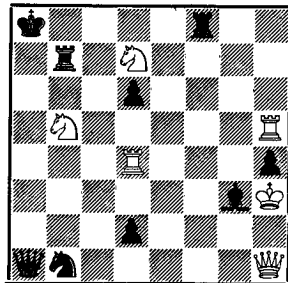
„Hier erscheint der Drohwechsel in merkwürdig verschleierter Form. Im Probespiel 1. e6? T:e6 2. Dg2 haben wir die Doppeldrohung 3. D:g8♖ sowie 3. Da2♖, und in der Lösung entsteht nach 1. Df3—h1 La2 2. e6 T:e6 3. Dg2 scheinbar die gleiche Doppeldrohung, nur daß das Schlagzeichen verschoben ist; es droht jetzt 4. D schlägt a2♖ sowie 4. Dg8♖. Dieser scheinbar nur äußerliche Drohwechsel erweist sich aber als ein wesentlicher, denn wenn jetzt Schwarz beide Drohungen decken will (3. ... Te2), so wird der T von c6 abgelenkt, und es erfolgt 4. D:c6♖. Der Schlepper ist hier der Läufer“.

267
Deutsche Schachblätter 1934
H. Ranneforth gewidmet



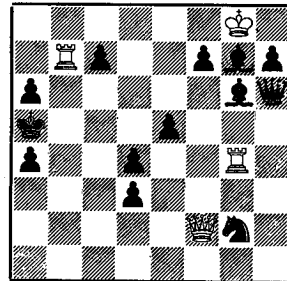
Matt in 4 Zügen

269
Basler Nachrichten 1934



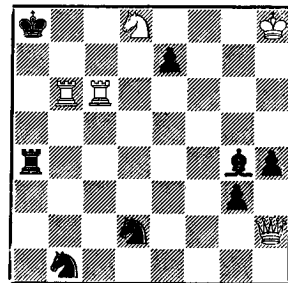
Matt in 5 Zügen

268
V. Basler Nachrichten 1934



Matt in 4 Zügen

270
1. Preis
Neue Leipziger Zeitung 1934



Matt in 4 Zügen

Nr. 267 1. Sg5—e6 L:e6 2. T:f7 T:f7 3. S:d6 Ld7 4. Db7≠, 2. ... L:f7 3. S:d6 Ld5 4. Db5≠, 1. ... Lb7 2. D:d6f. Die Ausdehnung auf vier Züge ermöglicht die Doppelsetzung der Schnittpunkte, verschleiert aber den Schweizer. Er tritt erst nach 1. Se6 L:e6 auf, indem jetzt 2. S:d6? an 2. Lc8 scheidet. Daher verlagert Weiß mit 2. T:f7 T:f7 3. S:d6 die Drohung von b7 nach b5. Die andere Variante zeigt getrennte Beugung: 2. S:d6? Tb5? (statt Lc8!); nach 2. ... L:f7 3. S:d6 ist die gute Abwehr Lc8 ausgeschaltet und es bleibt nur die schlechte 3. ... Ld5 4. Db5≠.

Nr. 268 Drohwechsel von Df2—a2—c4—b4≠ zu Df2—a2—b2—b6≠. Probespiel: 1. Da2? Le4 2. Dc4 Db6. Daher wird zunächst die Dame aus der 6. Reihe weggelenkt: 1. Tg4—f4 D:f4. Auch jetzt genügt 2. Db2? noch nicht wegen 2. ... Lf8, zunächst wird die Verlegung des Drohfeldes von b4 nach b6 eingeschaltet: 2. Da2 c5 3. Db2 Df6 4. Dd2≠, 3. ... a3 4. D:a3≠, 2. ... Le4 3. Dc4 L:b7(a3, Lf8) 4. Dc5(b4, c7)≠, 2. ... Dc1 3. Dd5f c5 4. Dd8≠. Im Vorplan schaltet sich die sD für das Feld f6 ein und für b6 aus, im Hauptplan schaltet sich weiterhin Bc7 für das Feld b4 ein und für das Feld b6 aus. Auch Beugung findet der aufmerksame Löser hier verwendet.

Nr. 269 Brunner schreibt dazu: „Das Probespiel 1. Dc6? d1D 2. Sb6f 3. De8f scheidet an 3. ... T:D. Es wäre daher der Tf8 nach e8 zu lenken, dann schließe das Probespiel mit D:e8≠ durch. Geht das? Passen Sie auf: 1. Tf4 T:f4 2. Th8f D:h8 3. Dc6 Ta4! Ja, aber wie: Der T ist ja jetzt gar nicht nach e8 gelenkt! Nein, das allerdings nicht. Aber es geht jetzt, analog dem Probespiel, die symmetrische Fortsetzung 4. Sc7f 5. D:a4≠. Wir haben nämlich mittels Drohwechsel das System symmetrisch umgelagert, mit der weißen Diagonale als Achse, womit das Feld e8 mit dem Feld a4 vertauscht ist, und auf dieses Feld ist nun allerdings der T hingelenkt.“

Lösung: 1. Td4—f4 T:f4 2. Th8f D:h8 3. Dc6 Ta4 4. Sc7f 5. D:a4≠, 1. ... L:f4 2. Sc7f Ka7 3. Dg1f Le3 4. D:e3f, 1. ... Tc8(e8) 2. Dc6. Aus dem einfachen Drohwechsel ist durch gestaffelten Vorplan eine richtige Umlagerung geworden.

Nr. 270 1. Dh2—g2 Te4 2. De2 T:e2 3. Tb7 Te6 4. Tc8≠
2. ... L:e2 3. Tb7 Tc4 4. Ta6≠
2. ... Sc4 3. Tb7 4. Ta6(Da6)≠
2. ... Ta4 3. De5 4. Db8≠
1. ... Se4 2. Db2 Tb4(Ka7) 3. Ta6f 4. Db7(:b4)≠
1. ... Lf3 2. Tc8f Ka7 3. Tb7f 4. D:b7(Ta8)≠.

Sofort 1. Tb7 ist unwirksam, weil die beiden Mattfelder a6 und c8 noch genügend gedeckt sind. Auch nach dem Vorplan 1. Dg2 Te4 dringt 2. Tb7 noch nicht durch wegen 2. ... Ta4. Weiß lenkt daher einen der beiden Verteidiger der Punkte a6 und c8 weg. Auf 2. ... L:e2 verlegt Weiß durch 3. Tb7 das Drohfeld von a6 nach c8 und erzwingt dadurch die schädliche Verstellung 3. ... Tc4 4. T:a6≠. Das ist der Drohwechsel oder die Schweizer Idee. Das analoge Spiel 2. ... T:e2 3. Tb7 Te6 4. Tc8≠ weist Beugung auf und mündet in eine zweite Grimshaw-Sperre.

Man bewundert an diesem Meisterwerk die prägnante Formung des kühnen Gedankens, die einfache Bezwingung des unvermeidlichen Beiwerks und den sparsamen Aufbau.

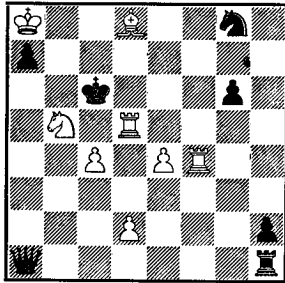
Brennpunktprobleme

Brennpunktprobleme

Unter Brennpunkten versteht man, nach W. v. Holzhausen, zwei Felder, auf denen Weiß mattzusetzen droht und die durch eine bestimmte langschnitlige schwarze Figur verteidigt werden. Liegen die beiden Felder auf ein und derselben Linie, wird aus der Brennpunkt- eine Schnittpunktfrage. In Brennpunktombinationen im engeren Sinne liegen beide Felder jedoch nicht auf einer (geraden oder schrägen) Linie. Als Themastein kommt hier hauptsächlich die schwarze Dame in Betracht.

271

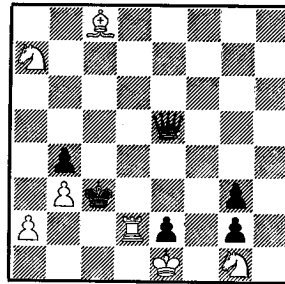
Deutsches Wochenschach 1908



Matt in 3 Zügen

272

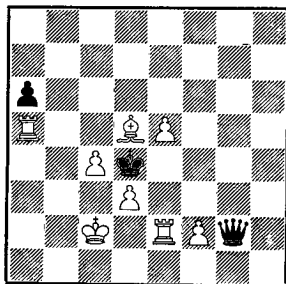
Tägliche Rundschau 1915



Matt in 3 Zügen

273

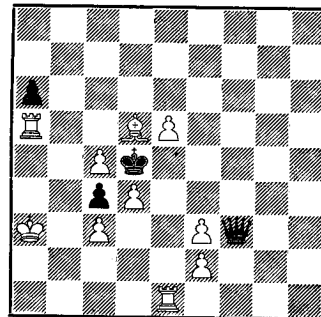
Tägliche Rundschau 1917



Matt in 4 Zügen

274

Münchener Schachzeitung 1931



Matt in 6 Zügen

Nr. 271 1. Tf4—f3 Zugzwang Te1 2. Ta3 3. S:a7(d4, Ta6)≠
Tf1 2. Tc3 3. S:a7(d4)≠
Dg7 2. Tf6† D:f6(S:f6) 3. S:a7(d4)≠
g5 2. Tff5 3. Td6(S:a7, Sd4)≠
Dg1 2. d4 3. S:d4(·a7, Td6)≠.

Die Brennpunkte a7 und d4 kann die Dame von den Feldern a1, g1 und g7 aus unter Kontrolle halten. Wenn Th1 durch Stopfung der Bahn a1 bis g1 die Verteidigung Dg1 ausschaltet, kann Weiß, wie in den beiden ersten Zeilen ersichtlich, den Vektor a1 bis a7 bzw. den Vektor a1 bis g7 unterbrechen. In der dritten Zeile vertauscht die Dame den günstigen Standort a1 durch den schlechteren g7, so daß dann die Sperre auf f6 die weitere Deckung der beiden Brennpunkte verhindert.

Wir bewundern an diesem Meisterwerk, das die Runde um die ganze Erde gemacht hat, neben der Themahäufung die vorbildliche Ausnutzung von Material und Raum. Als es geschaffen wurde, existierte die Studie „Brennpunktprobleme“ von W. v. Holzhausen noch nicht. Brunner arbeitete selten nach Vorbildern, und die theoretischen Grundlagen hat er sich selber geschaffen.

Nr. 272 1. Lb7 De8 2. Ld5 und 1. ... Dh5 2. Le4. Hier sind die Brennpunkte auf b5 und f3, die die wD auf dem Zugdreieck e5—e8—h5 verteidigen kann. Der Schlüssel ist zurechtstellender Art, um die in den beiden Abspielen erforderlichen vorwegigen Verstellungen bewirken zu können.

Nr. 273 Ld5—e4 Dg8 2. Lf3 Da8 3. Ld5, also Rückkehrthema.

„Die Lösung gibt allerdings nur einen unvollkommenen Begriff von der Tragweite des Brunnenschen Gedankens. Nach 1. Le4 Dg8 2. Lf3 Da8 3. Ld5 ist die Herrlichkeit schon zu Ende, da die Dame infolge der Brettbegrenzung nicht nach i8 ziehen kann“ (W. v. Holzhausen). Brunner war indessen nicht der Mann, vor Kühnheiten wie etwa einer kleinen Grenzüberschreitung zurückzuschrecken. Er zimmerte sich für die Nr. 274 ein Brett von 9×9 Feldern, und im Handumdrehen wurde die halbe Pendelschwingung zu einer ganzen.

Nr. 274 1. Ld6—e5 Dg9 2. Lf4 Da9 3. Ld6 Di9 4. Lc7 Di1 5. Le5. In gleicher Weise könnte man fortfahren und erhielte schließlich ein schachliches Perpetuum mobile!

Zweizügige Brennpunktaufgaben findet der Leser am Schluß des Zweizügerkapitels.

Treffpunktprobleme

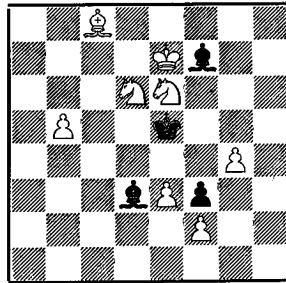
Treffpunktprobleme

Nach Arthur Klinke wird ein Manöver, wie nachstehend beschrieben, Treffpunktkombination genannt.

Ein bestimmtes Feld (der „Treffpunkt“) wird von mindestens zwei schwarzen Steinen verteidigt. Weiß lenkt einen der Verteidiger in den Treffpunkt und anschließend den oder die anderen Verteidiger vom Treffpunkt weg bzw. schaltet sie vom Treffpunkt aus, so daß dieser von Weiß durch Schlagen des auf ihm stehenden schwarzen Steins erobert werden kann, was zumeist mit gleichzeitigem Matt geschieht.

Auch auf diesem Gebiet hat Brunner schon gewirkt, bevor die Bezeichnung Treffpunkt gefunden wurde.

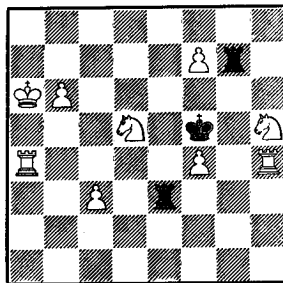
275
Tägliche Rundschau 1915



Matt in 3 Zügen

Nr. 275 Nach 1. Se6—f4 droht 2. S:f7♯ und 2. S:d3♯ 3. Lb7♯. (Die Felder c4 und g6 sind von Schwarz vorerst doppelt gedeckt.) Nach 1. ... Lfc4, Lfg6, Ldc4 oder Ldg6 2. Lb7 übt der Zugzwang die Wirkung aus, daß Schwarz einen der vier Treffpunkte c4, d3, f7, g6 entblößen muß.

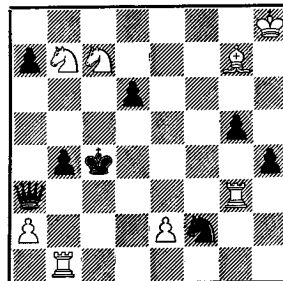
276
Akademische Monatshefte
für Schach 1912



Matt in 3 Zügen

Nr. 276 Nach Brunner ein „harmloses Liedchen“. 1. f7—f8S (droht 2. S:T)♯. Der Mechanismus der vierfachen Turmverdoppelung 1. ... Tge7, Tgg3, Tee7, Teg3 führt nach 2. Kb5 wiederum zur Eroberung eines der vier Treffpunkte.

277
Basler Nachrichten 1936

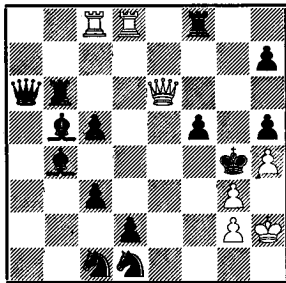


Matt in 3 Zügen

Nr. 277 Wohl sieht man die Probespiele 1. Tc1♯? D:c1 und 1. Tg4♯ S:g4, es geht aber nicht um die Eroberung der Punkte c1 und g4, sondern um die Mattsetzung auf dem Treffpunkt-Feld d3. 1. Tb1—d1 (droht 2. Td4♯) 1. ... Sd3 Tc1♯ D:c1 3. e:d3♯ und 1. ... Dd3 2. Tg4♯ S:g4 3. e:d3♯. 1. ... h:g3 2. Sa5♯ D:S(Kc5) 3. Tc1(Ld4)♯ (zweite Drohung). 1. ... Dc3 2. T:c3♯, 1. ... Db2 2. L:b2.

Der vollständige Treffpunkt hat zwei Themaspiele: den einwendigen Treffpunktmechanismus hat Brunner wiederholt als Hilfsmittel zur Darstellung anderer Ideen verwendet, so zum Beispiel in der nächsten berühmten Aufgabe Nr. 278.

278
2. Preis
Dresdner Anzeiger 1927



Matt in 5 Zügen

Nr. 278 Probespiele: 1. De5? Se2! und 1. Dd5? Db7. Daher 1. Tc8—c6 T:c6
2. Td4† c:d4 3. Dd5 Le2 4. De5 Sd3 5. D:e2≠, 4. ... Ld6 5. Dg7≠.

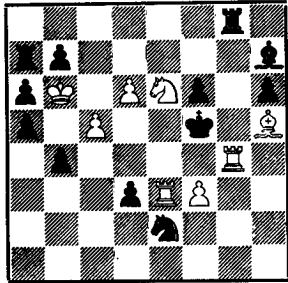
„Das Problem enthält einen geistreich erfundenen Mechanismus zur Aufhebung der Wirkung dreier Figuren auf ein bestimmtes Feld. Welches in diesem Prachtstück das überwiegende Motiv ist, kann man wohl schwerlich ohne weiteres sagen. Wir sehen darin Lenkungen, nichts als Lenkungen, schnittpunktliche, blockpunktliche, treffpunktliche. Das Ganze ist eine großartige, mehrfach gestaffelte logische Kombination. Die Lösung beginnt mit einer schnittpunktlichen Lenkung. Aber es ist besser, von hinten anzufangen, die einzelnen Pläne als Verführungen zu betrachten. Da zeigt es sich, daß 1. De5? an Se2 und 1. Dd5? an Db7 scheitert. Der erste Vorplan hat also den Sinn einer vorbeugenden Verstellung, 1. ... T:c6 ist ein Sperrzug, der die starke Verteidigung Db7 ausschaltet. Glaubt man nun, mit 2. Dd5 erfolgreich fortsetzen zu können, so zeigt sich nach 2. ... Le2 3. De5, daß die sD noch eine andere, durch Bahnung gewonnene Verteidigungsfähigkeit hat: 3. ... Dc4, die auch schon in der Anfangsstellung liegt und also ebensowie Db7 den Versuch 1. Dd5 widerlegen kann. Die Vorbereitung war also ungenügend. Es ist eine weitere vorbeugende Verstellung erforderlich, die Sperrung der Linie c4—f4. Das geschieht durch die Hinlenkung des Bc5(2. Td4† c:d4), der die Dame von der Parade einer Drohung ausschließt, die er (Bc5) damit zugleich einer andern Figur (Lb4) ermöglicht: Dresdner Idee. Indessen scheitert aber an diesem Punkt der Lösung die Drohung 3. De5 nicht an 3. ... Ld6, sondern wieder an Se2. Das Feld e2, das erobert werden soll, muß dem S verbaut werden. Und dies allein ist der Zweck des letzten Vorplans 3. Dd5! Hier zeigt sich nun das Feld c6 als Blockpunkt, denn Lc6 wäre sonst die beste Parade, weil kein wT auf der 8. Reihe mehr die Fortsetzung mit 4. Dg8† T:g8 5. T:g8≠ ermöglicht. Jetzt erkennt man auch die Ursache, welche die Reihenfolge der ersten beiden Vorpläne eindeutig festlegt; nach 1. Td4†? c:d4 2. Tc6 fehlt die Drohung Dg8†. — Der 3. Vorplan 3. Dd5 Le2 nimmt dem Sc1 durch Blockung sein günstiges Standfeld zur Deckung von f4 nach 4. De5. Nachdem er durch Beugung seines Verteidigungsweges auf den Schnittpunkt d3 hin- und vom Treffpunkt e2 weggelenkt ist, erfolgt das Matt durch Besetzen des Treffpunktes, der dreifach verteidigt war. Dies also ist das Ziel. Das wunderhübsche einwendige Treffpunktspiel macht den wesentlichen Inhalt der Aufgabe aus: der Treffpunkt als Blockpunkt, durch die Beugungsidee mit einem Schnittpunkt verknüpft. Die Dresdner Idee tritt nur in einem der Vorpläne auf und wirkt sich in einer Mattwendung aus“ (F. Palatz, Schwalbe April 1928).

Eine Reihe weiterer Treffpunktdarstellungen findet der Leser auf andere Kapitel verteilt.

Zweifarbig
Schnittpunkt-Kombinationen

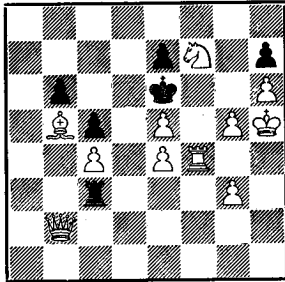
279

Münchener Neueste Nachrichten 1911



Matt in 3 Zügen

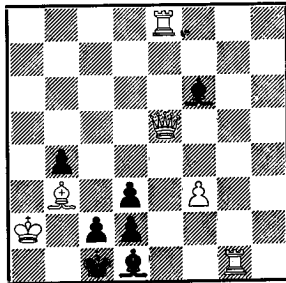
281

Fränkisches Volksblatt 1913
J. Kohtz gewidmet

Matt in 3 Zügen

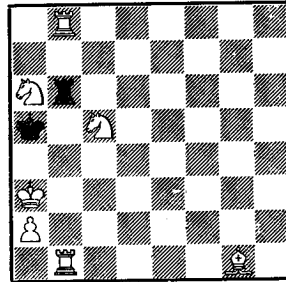
283

Hamburgischer Correspondent 1933



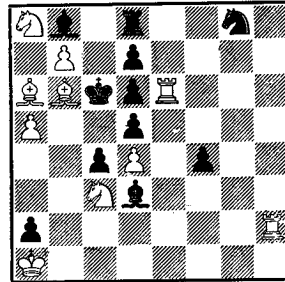
Matt in 4 Zügen

280

Deutsches Wochenschach 1911
(nach Dr. E. Palkoska)

Matt in 3 Zügen

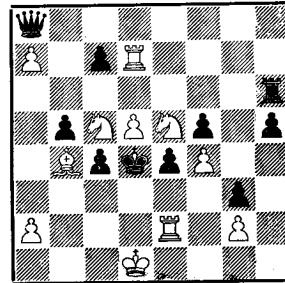
282

V. Anderssen-Gedenkturnier
1918/19

Matt in 4 Zügen

284

V. Deutsches Wochenschach 1914



Matt in 3 Zügen

Zweifarbig Schnittpunktombinationen

Zu Brunners Zeiten sagte man „gemischtfarbig“. Der in neuester Zeit aufgekommene Ausdruck „zweifarbig“ ist aber sprachlich besser und trifft den Kernpunkt der Sache haargenau: Kritikus und Sperrzug werden von Steinen verschiedener Farbe ausgeführt.

Die ersten 12 Beispiele behandeln den schwarz-weißen Schnittpunkt. Der weiß-schwarze ist nur in der letzten Aufgabe vertreten.

Der Abschnitt ist, wie viele andere, wieder ein Sammelkapitel für Aufgaben, die zum Teil auch in einer Reihe anderer Kapitel hätten behandelt werden können.

Nr. 279 1. Tg4—c4 (droht 2. c6 Sc3 3. Tf4♯) 1. ... Tg1 2. Tg4! T:g4(bel.) 3. f:g4(Sg7)♯, 1. ... Tg5 2. Tf4♯ S:f4 3. Sd4♯, 1. ... Te8(c8) 2. Sg7♯ 3. Tg4♯, 1. ... d2 2. T:e2, 1. ... Sd4 2. T:d4.

Nr. 280 1. Sa6—c7 (droht 2. Tb5♯) 1. ... T:b8 2. Tb7! und 1. ... T:b1 2. Tb3, also schwarz-weiße Bahnung, doppelt gesetzt.

Nr. 281 Das Probespiel 1. Tf3? gestattet 1. ... Td3! Daher 1. Db2—h2 T:g3 2. Tf3! T:f3(:g5♯, h3♯) 3. Sd8(:g5, D:h3)♯. Die für Weiß ungünstige Lage wBe5 — sTc3 — wDb2 wird in die günstige wBe5 — sTg3 — wDh2 umgelenkt, die dann mittels eines schwarz-weißen Schnittpunktes genutzt wird.

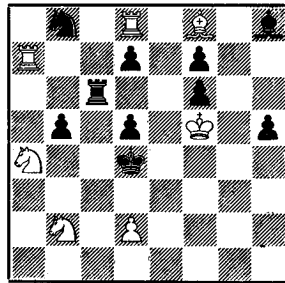
Nr. 282 1. Th2—h7 (droht 2. S:a2) 1. ... L:h7 2. Te4! (nicht 2. Tg6? wegen 2. ... Te8!) L:e4 3. S:a2 4. Sb4♯, 1. ... Lb1 2. Sb5(d:e6, L:h7) 3. Sa7♯ T:d6♯. Schwarz-weißer Schnittpunkt. Wie viele einschlägige Kompositionen Brunners auf diesem Gebiet schwere Kost.

Nr. 283 1. Te8—h8 (droht 2. T8h1 3. T:d1♯) 1. ... L:h8 2. Tg7! L:g7 3. D:g7. „Patt-Abzugstyp des schwarz-weißen Schnittpunktes“.

Nr. 284 Probespiele: 1. Sc6♯? D:c6 2. d:c6♯ Td6 und 1. Se6♯? T:e6 2. d:e6♯ Dd5. Daher 1. Te2—e1! (droht 2. Ke2 3. Td1♯), 1. ... Ta6 2. Sc6♯ 3. d:c6♯ und 1. ... Dg8 2. Se6♯ 3. d:e6♯. Eine eigenartige und feine Doppelsetzung. Das Abspiel 1. ... Dg8 stellt eine perikritische (nicht herlinkritische!) Verlagerung der sD dar, wie schon im Kapitel über die Umgehungsmanöver gezeigt.

285

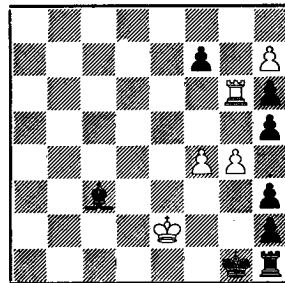
V. Leipziger Tageblatt 1917



Matt in 4 Zügen

286

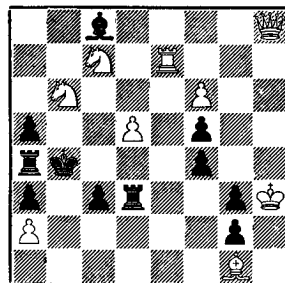
V. Deutsches Wochenschach 1921



Matt in 6 Zügen

287

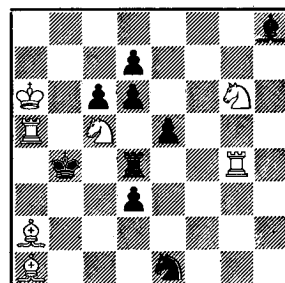
Festschrift des Akademischen Schachklubs München 1911



Matt in 3 Zügen

288

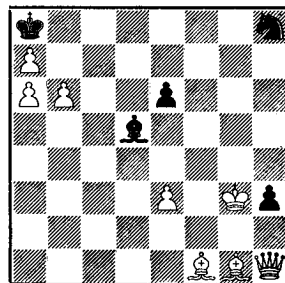
Hamburgischer Correspondent 1933



Matt in 3 Zügen

289

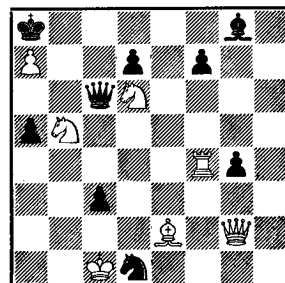
1918 — Urdruck



Matt in 3 Zügen

290

1933 — Urdruck



Matt in 3 Zügen

Nr. 285 Probespiel: 1. Lh6? Te6. Daher 1. Td8—c8 T:c8 2. Tc7 T:c7 3. Lh6, 2. ... d6(T:f8) 3. Sc5, 1. ... b:a4 2. T:a4f Tc4 3. Lc5≠, 1. ... Sa6 2. T:c6 3. Lh6, 1. ... Tc1 2. T:c1. Hier handelt es sich um eine zweizügige Weglenkung des sT von der e-Linie, von der aus er die Drohung auf e3 erfolgreich decken könnte. Mittel zum Zweck ist ein schwarz-weißes Schnittpunktmanöver, das sich nach 1. Tc8 T:c8 2. Tc7 als eine gemischtfarbige Linienräumung für den wT erweist.

Nr. 286 1. h7—h8D L:h8 2. Tg8 h4 3. g5 h5 4. g6 f5(f6) 5. g7 L:g7(f5) 6. T:g7 (gh8D)≠. Durch die Eckklockung des L wird für den wB, dem die ersten drei Schlagobjekte vorbeilaufen, schließlich die endgültige vierte Schlagfigur geschaffen, und zwar durch Seeberger-Einsperrung mit andersfarbigem Sperrstein.

Nr. 287 Probespiel: 1. Df8? c2. Daher 1. Dh8—h6 (droht 2. D:f4†) 1. ... Tf3 2. Df8 c2 3. Te3≠, 1. ... Te3 2. D:f4† 3. Dd6≠, 1. ... Td4 2. Df8. Die Vorplandrohung erzwingt die für Schwarz schädliche Öffnung der 3. Reihe durch eine schwarz-weiße Linienräumung.

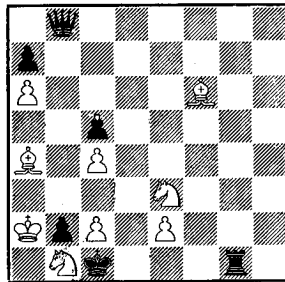
Nr. 288 Probespiel: 1. Se4? Tc4!. Daher 1. Sg6—f4 (droht 2. S:d3†). Durch die Schnittpunkt Kombination 1. ... T:f4 2. Se4 wird der Td4 abgehängt: 2. ... T:e4 3. T:e4≠. Dafür ist der Name „Abhänge-Typ“ des schwarz-weißen Schnittpunktes geprägt worden. (1. ... e:f4 2. Tg8.)

Daß nicht alle Aufgaben, deren Lösungsablauf das schwarz-weiße Schnittbild zeigt, eine schwarz-weiße Schnittpunkt Kombination darstellen, möge die Gegenüberstellung der zwei folgenden bisher unveröffentlichten Stücke zeigen.

Nr. 289 1. Lg2 L:g2 2. e4 L:e4 3. D:e4≠. Echte Schnittpunkt Kombination (gleichfalls Abhängetyp), denn nach dem kritischen Zug ist 2. e4 ein echter Sperrzug, der 3. b7≠ droht. Anders im nächsten Beispiel.

Nr. 290 1. Lf3 D:f3 2. Te4!. Dies verstellt zwar, rein äußerlich betrachtet, die D-Linie f3—b7, was aber ungewollt und ohne kombinatorische Folgen ist. Die Drohung beruht nicht in der Absperrung der sD, sondern „außerschnittpunktlich“ in 3. Te8≠. Der Schlüssel ist also kein kritischer Zug, der die sD über den „Schnittpunkt“ e4 herüberholt, sondern Ablenkung der sD von b5, was durch das Probespiel 1. Te4? D:b5! erkenntlich wird.

291
Akademische Monatshefte
für Schach 1913



Matt in 4 Zügen

Verteidigungsprobleme

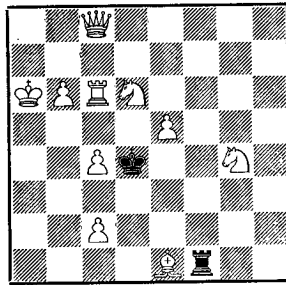
Die merkwürdige Nr. 291 schließt dieses Kapitel würdig ab. Den ersten Teil mit dem Ziel, auf b2 mattzusetzen, leitet Weiß mit 1. Lb5 ein. Darauf ergreift Schwarz die Initiative. Er bemüht sich, mit einer weiß-schwarzen Schnittpunkt-kombination entweder ein Patt herbeizuführen oder den Turm rechtzeitig zur Rettung in die b-Linie zu bringen. Der zweite Teil heißt also 1. ... Dh8 2. L:h8 Tg7 3. La4? Tb7!. Dritter Teil: Jetzt erinnert sich Weiß, daß es problemgemäß seine Pflicht ist, mit der schwarzen Initiative fertigzuwerden. Das gelingt ihm mit dem Sperrzug 3. Lb5—d7!, worauf der Zugzwang auf Schwarz übergeht.

Probespiel: 1. Lb3? Dh8 2. L:h8 Tg7 3. La4 Tb7!. Daher 1. La4—b5 Dh8 2. L:h8 Tg7 3. Ld7! 4. L:b2#. Das einzige Beispiel eines weiß-schwarzen Schnittpunktes, der hier als Idee in der Verteidigung auftritt, was gleichzeitig zum nächsten Kapitel überleitet.

Verteidigungsprobleme

292

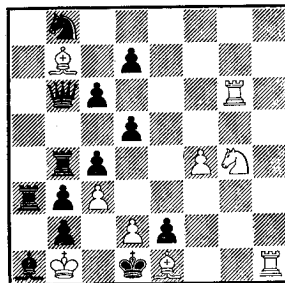
Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 3 Zügen

293

V. Deutsches Wochenschach 1916



Matt in 5 Zügen

Fast in jeder Schachpartie begegnet man dem Wechsel von Initiative und Gegeninitiative. Es sei ein solcher Fall skizziert: Weiß greift mit Dd1—b3 den ungedeckten Bb7 an. Er denkt dabei weniger an die Eroberung des Bauern (Führung), sondern an die Notwendigkeit für Schwarz, eine ungünstige Abwehr wie etwa b7—b6, Sc6—a5, Le6—c8 oder Td8—b8 einzuleiten (Lenkung). Da ergreift der Gegner die Initiative, indem er mit g7—g5 einen Königsangriff einleitet. Weiß erkennt, daß er sich auf das Abenteuer Db3:b7 nicht einlassen darf und sich sein Ausfall somit als Zeitverlust erweist. Zweifellos hat sich dabei seine Lage verschlechtert.

Auch im Problem ist ein solcher Wechsel von Initiative und Gegeninitiative möglich, jedoch mit einiger Modifikation. Da genügt es zum Erfolg des Schwarzen, wenn er die Mattführung um einen Zug verzögern kann (Streckparade), weil ja die Forderung „Matt in n Zügen“ nicht durchkreuzt werden darf. In derartigen Verteidigungsproblemen muß die Initiative zum Schluß natürlich wieder auf Weiß übergehen. Man kann doch dieser Idee zuliebe nicht eine neue Problemgattung einführen mit der Fragestellung: warum ist Matt in n Zügen unmöglich? Weil schließlich doch der Wille des Weißen durchdringen muß, erweist sich das schwarze Gegenspiel, die Gegeninitiative, als trügerischer Schein, als ein Abspiel, mit dem Weiß von vornherein gerechnet hat.

Natürlich verteidigt sich Schwarz in jeder Aufgabe, so gut er es kann. Damit man aber von einem Verteidigungsproblem im engeren Sinne sprechen kann, muß die schwarze Verteidigung so stark ausgeprägt sein, daß sie der Aufgabe das Gesicht gibt, meistens dadurch, daß die Idee des Problems im schwarzen Gegenspiel zum Ausdruck kommt, was ja sonst durchweg auf die weiße Spielführung zutrifft. Auf jeden Fall aber muß die schwarze Verteidigungs-idee das weiße Spiel stark beeinflussen, sei es dadurch, daß eine Verzögerung der Lösung erreicht wird, oder dadurch, daß eine Planänderung oder eine bestimmte Planwahl des Weißen notwendig wird. Schließlich kann eine „Idee in der Verteidigung“ noch im weißen Verführungsspiel zum Ausdruck kommen; man spricht dann von einer „virtuellen“ Darstellung (die dann also im realen Spiel nicht in die Erscheinung tritt).

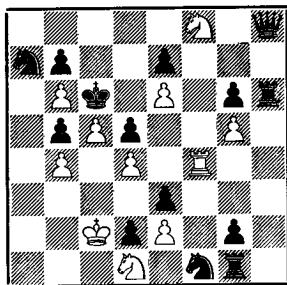
Nr. 292 Weiß hat die Wahl zwischen 1. Da8 und 1. Db7. Beides droht 2. Sb5† Ke4 3. Tf6≠. Gibt es dagegen eine Gegenwehr? Schwarz greift zu einem direkten schwarzen Manöver: er spielt mit 1. ... Tf1—f5 antikritisch in der Verteidigung, um nach 2. Sb5† Ke4 3. Tf6† dem sK die Flucht nach f4 zu ermöglichen. Dem muß Weiß von vornherein Rechnung tragen. Er wählt daher als Schlüssel 1. Db7!. Auf 1. ... Tf5 folgt jetzt 2. Dh7! 3. Dd3(e4)≠ bzw. 1. ... Tf7 2. Tc7.

Noch stärker ist die schwarze Gegeninitiative in Nr. 293 ausgeprägt. In drei Zügen kann Weiß den Tg6 nach e3 bringen, worauf dann Sf2 oder S:e3 zum Ziel führt. Dafür hat er drei Wege zur Auswahl: Tg6—h6—h3—e3 oder Tg6—g8—e8—e3 oder endlich Tg6—g7—e7—e3. Dagegen muß der Löser etwas erfinden, weil er dem Komponisten ja nicht die Duldung von drei Lösungen zutrauen wird. Schließlich entdeckt er die schwarze Linienräumung 1. ... Ta8 2. Da7 3. Da2≠. Dieser Gefahr begegnet er durch die neue Initiative, indem er die beabsichtigte Linienräumung mit 3. La6! durchkreuzt. Dies macht verständlich, daß man den Weg über die 8. Reihe ausschalten muß, weil nach 1. Tg8? Ta8 2. Te8 Da7 3. La6 sonst d7—d6! nebst 4. ... Dh7† geschieht. Damit sind alle Bausteine aufgezeigt, die die Bewältigung dieses Meisterwerkes ermöglichen. Die Lösung lautet also:

Nr. 293 Probespiele: 1. Tg8? Ta8 2. Te8 Da7 3. La6 d6 4. Te3 Dh7†, analog 1. Th6? Ta8 2. Th3 Da7 3. La6 d6 4. Te3 Dh7†. Daher 1. Tg6—g7! Ta8 2. Te7 Da7 3. La6 d6 4. T:a7 5. Sf2≠, 3. ... bel. 4. Te3 5. Sf2(=e3)≠.

294

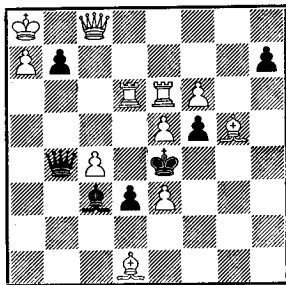
Deutsches Wochenschach 1908



Matt in 4 Zügen

295

V. 2.—3. Preis Renaud-Turnier
Schwalbe 1929



Matt in 4 Zügen

Verfehlt wäre es, den Sperrzug La6 schon an zweiter Stelle einzuschalten wegen: (1. Tg7 Ta8) 2. La6? S:a6 3. Te7 Tg8! 4. Te3 Tg1!

Der Initiativwechsel ist in dieser Aufgabe besonders wirkungsvoll dargeboten. 3. La6 war der sogenannte „Lösungsknick“ (die Bezeichnung stammt von G. Ernst, Ranneforths Schachkalender 1920), nach dem die Initiative wieder auf Weiß übergeht. Ein typisches Verteidigungsproblem. Solche Gedankengänge hat Brunner bereits in den ersten Jahren seiner Komponistenlaufbahn angestellt, während sich die theoretische Auswirkung dieser Gedanken in der Schachwelt erst etwa 20 Jahre später einstellte.

Die nächste Aufgabe gehört zu den ersten bekannten Antiformen.

Nr. 294 Mit 1. Sf8—d7 (droht 2. Tf8) stellt Weiß eine Brennpunktfrage her. Schwarz benutzt die kurze Ruhepause, um die Initiative zu ergreifen. Mit 1. ... Thh1 schickt er sich an, der Dame über h2 die Fahrt in die weite Welt zu eröffnen. Die Problemforderung, daß Weiß im 4. Zuge mattzusetzen hat, kann eine solche Gegeninitiative nicht zulassen. Der Löser muß etwas ersinnen, um die Gefahr abzuwenden. Das geschieht durch 2. Kb3 (nicht 2. Kd3 wegen Th4 3. Tf8 T:d4†). Jetzt steht Schwarz doch wieder unter Druck (Zugzwang!). Mit 2. ... Th2, h3, h4 stopft er die Bahn der Dame, und 2. ... Sg3, h2 bedeuten Sperre oder Block. In der Rückkehr Th1—h6 zeigen sich Ur- und Antiform der schwarzen Bahnung hintereinander. W. v. Holzhausen schrieb hierzu: „Brunner war damals, im Jahre 1908, noch wenig hervorgetreten, und diese Aufgabe war eines der ersten Probleme, worin er seine Löwenklaue zeigt. Inzwischen hat er sich zu einem Großmeister der Problemkunst und zu einem der tiefgründigsten Schachdenker entwickelt.“ (Brennpunktprobleme 1926.)

Nr. 295 1. Lg5—f4!. Blockt Bf5 und droht 2. Dd7 3. Td4† 4. D:d4 bzw. Dd5≠. Die Drohung 4. D:d4≠ könnte durch die Verdoppelung Db4—b2 pariert werden, die Drohung 4. Dd5≠ aber nur durch Verdoppelung mit der sD voran. Die thematische Verteidigung ist somit 1. ... La1 2. Dd7 Db2. Damit hätte Schwarz sein Ziel erreicht. Nun aber kommt der „Lösungsknick“. Weiß nutzt die Einsperrung des sL und schafft mit 3. D:h7 einen schwarzen Brennpunktzugzwang, der zu 4. D:b7 oder Dh1≠ führt.

Das Turnierthema lautete: Schwarz verteidigt sich gegen eine mehrzügige weiße Drohung durch das Manöver Turtons. Weiß nutzt die freiwillige Verdoppelung als erzwungene Einsperrung. — Brunner hat diese schwierige Thema-stellung glänzend gelöst.

Zwei weitere hervorragende Verteidigungsprobleme findet der Leser am Schluß des Kapitels über das Fluchtschutzmanöver.

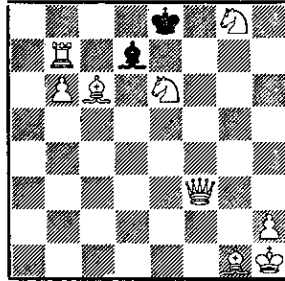
Selbstmattprobleme

Selbstmattprobleme

Die folgenden vier Selbstmattaufgaben stammen aus Brunners Frühperiode. Später hat er sich mit dieser Gattung nicht mehr befaßt.

296

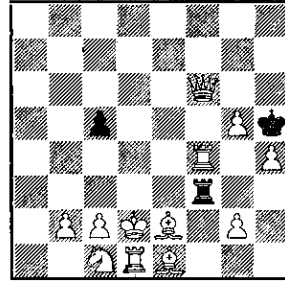
Leipziger Tageblatt, etwa 1907



Selbstmatt in 3 Zügen

297

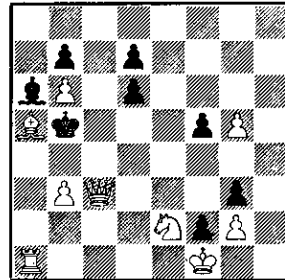
Deutsches Wochenschach 1908



Selbstmatt in 3 Zügen

298

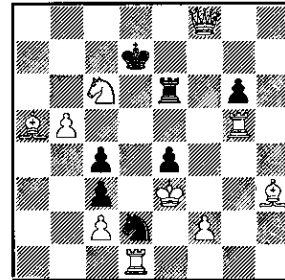
V. Deutsches Wochenschach 1908



Selbstmatt in 4 Zügen

299

V. Deutsches Wochenschach 1907



Selbstmatt in 6 Zügen

Nr. 296 1. Tb7—a7 L:c6 2. Ta8† L:a8 3. Db7! L:b7≠.

Nr. 297 1. Tf4—a4 c4 2. Df7† Kg4 3. b2—b4 c3≠. Kritische Ausschaltung des wT, zuerst durch einen schwarzen Sperrstein, der dann durch einen weißen Sperrstein abgelöst wird.

Nr. 298 1. Dc3—c1 d5 2. Sc3† Kc5† 3. Sb5† K:b5 4. Dc5† K:c5≠, 1... f4 2. S:f4 d5 3. S:d5 d6 4. Da3 Kc6≠.

Nr. 299 1. Df8—g8 Kd6 2. Td5† K:d5 3. Lb4 g5 4. Lg2 g4 5. Ke2 g3 6. f2—f4 e:f3 en passant≠.

Anhang

Brunner als Spiel-Erfinder

Brunner als Spiel-Erfinder

Brunner ist von jeher auch an der praktischen Partie interessiert gewesen. An Schachkongressen und öffentlichen Turnieren hat er sich, zurückhaltend wie er war, zwar nicht beteiligt, hat aber im Kreise seiner Freunde, besonders vor seinem ersten Aufenthalt in der Schweiz, viel und gern gespielt. Bald wurde sein Spielinteresse aber davon beeinflusst, daß es ihn schon frühzeitig gereizt hat, eigene Brettspiele zu erfinden. Man kann die Persönlichkeit Brunners nicht umreißen, ohne seiner vielen Spielerfindungen zu gedenken, mit denen er sich zeit seines Lebens beschäftigt hat. Brunner hat an die zwanzig Brettspiele erdacht, die zum Teil auch in den Handel kamen, zum größeren Teil aber nur in privatem Kreis erprobt und gespielt wurden. Die wichtigsten seien hier kurz skizziert.

Eines der ersten Spiele, die vertrieben wurden, war „Stella“. Es wurde auf einem 7×7-Brett gespielt, auf dem je eine weiße und schwarze Leitfigur, Komet genannt, Sprünge vollführte. Auf den berührten Zugfeldern kamen Plättchen zu stehen, die einen nach einer der Plattenecken strebenden Zeiger hatten. Aufgabe der Spieler war es, das Brett mit den Plättchen so auszufüllen, daß möglichst viele Zeiger aneinandertrafen. Spielentscheid nach Punkten.

Dieses Spiel ist dann später weiterentwickelt worden. An die Stelle der „Kometen“ traten zwei Schiffchen, die an den Rändern des Brettes hin- und herfahren und dadurch nach bestimmten Regeln Einsätze im Innern des Brettes hervorriefen. Auch hier Spielentscheid nach Berührungspunkten. Eines dieser Spiele, „Nauka“, hatte ein deutsches und ein amerikanisches Patent. Weitere Spiele dieser Art sind „Farras“ und „Rondo“. „Peschi“ (aus dem Italienischen pesci, pesciolini = Fische, Fischchen) spielt auf einem sechseckigen Brett mit deltaförmigen Steinen. Auch hier wird der Spielentscheid durch die Stellung der Embleme zueinander nach erfolgtem Einsatz aller Steine bestimmt.

Ein weiterer Schritt ist die Entwicklung des „Flong“, ein „Intelligenzspiel ohne Brett für zwei Personen“. Hier hat jeder Spieler Steine (Holzplättchen in Form eines gleichseitigen Dreiecks) von fünf verschiedenen Arten, die abwechselnd nach bestimmten Regeln gesetzt werden, wobei auch das Schlagen gegnerischer Steine möglich ist. Zum Schluß ist ein hübsches Muster entstanden, dem das Spiel seinen Namen verdankt (Flong = Blume). Spielentscheid wieder nach „Berührungspunkten“.

Auf völlig anderer Grundlage stehen zwei Spiele, die von allen Spielschöpfungen Brunners am bekanntesten geworden sind: „Delta“ und das daraus entwickelte „Knock-out“. „Delta“ wird auf 25-feldrigem, „Knock-out“ auf 36-feldrigem quadratischem Brett gespielt. Während bei den bisher beschriebenen Spielen der Spielentscheid nach Art des japanischen Go auf Grund erreichter Gewinnpunkte erfolgt, hat „Delta“ ein scharf umrissenes positionelles Ziel, ähnlich dem Mattziel im Schach: die Errichtung einer „Staffel“ (4er-Reihe). Gespielt wird mit „Deltasteinen“, die eingesetzt werden und deren Züge das Einsetzen weiterer Steine zur Folge haben (Einfügung auf dem zuletzt überschrittenen Feld). Beide Spiele sind patentiert und zahlreich abgesetzt worden. Brunner

und seine Lebensgefährtin und spätere Frau stellten sie selbst her, und zwar in einer kunstgewerblich wertvollen Form, die das Auge jedes Spielfreundes entzückt. Die Spiele wurden im Selbstverlag vertrieben. Auf diese Weise sind viele Hunderte von Deltaspielen in den Besitz von Brettspiel Freunden gelangt.

Am „Delta“ hat Brunner 14 Jahre gearbeitet, natürlich mit Unterbrechungen. Erst in München fand er die endgültige Form, wie überhaupt für alle Spiele. Die Jahre 1930 und folgende waren in dieser Beziehung die fruchtbarsten. Brunner betrachtete allerdings nicht die Delta-Spiele, sondern den mit „Nauka“ zusammenhängenden Spielkomplex als seine Lebensarbeit auf diesem Gebiet. Vielleicht wird es möglich sein, die Nauka-Spiele in absehbarer Zeit der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Sollte sich das verwirklichen lassen, wird darüber sicher auch in der Schachpresse berichtet werden.

Charakteristisch für alle Brettspiele Brunners ist, daß sie mit leerem Brett beginnen und die Spielsteine erst durch Einsetzen auf das Brett kommen. Diesen Gedanken hat Brunner auch auf das Schachspiel übertragen, und zwar in zwei Formen, denen er eine große Bedeutung beimaß: dem Freischach und dem Zeigerschach. Er ging dabei von der Überlegung aus, daß das praktische Spiel in seiner heutigen Form in hohem Maße eine Sache des Gedächtnisses und des Auswendiglernens von Eröffnungsvarianten ist. Um das zu ändern, erfand er (1921) zunächst das

Freischach

Es ist dies ein Schach mit normaler Gangart der Steine, aber geänderter Figurenaufstellung. Zu Beginn der Partie wenden zuerst die Bauern in der üblichen Weise aufgebaut. Dann beginnt Weiß damit, eine Figur nach freier Wahl auf ein Feld der ersten Reihe zu stellen. Schwarz antwortet, indem er eine gleichartige Figur auf das entsprechende Feld der achten Reihe setzt, was entweder achsensymmetrisch (zum Beispiel Tb1/Tb8) oder punktsymmetrisch (Tb1/Tg8) geschehen kann. Damit ist die Art der Symmetrie für die weitere Aufstellung bestimmt. Nun setzt Schwarz eine Figur ein, worauf Weiß entsprechend erwidert. Nach vollendeter Aufstellung beginnt das Spiel in der üblichen Weise. Freischachturniere sind in der Schweiz und in England ausgetragen worden.

Noch einen Schritt weiter ging Brunner mit dem 1924 erfundenen

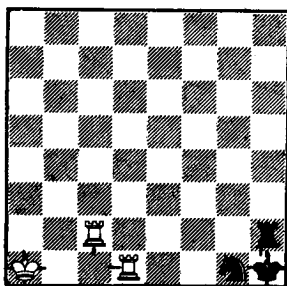
Zeigerschach

Dies ist ein Schachspiel, das ursprünglich mit würfelförmigen Holzklötzen gespielt wurde. Jeder Würfel zeigt auf der einen Seite die dargestellte Figur in ihrer normalen (vollen) Gangart, auf den übrigen fünf Seiten ist die Gangart auf bestimmte Richtungen beschränkt. Zum Beispiel zieht die Dame nur in zwei geraden und einer schrägen Richtung, oder der Springer hat nur vier Gangrichtungen usw. Welche Gangvarianten in der zu spielenden Partie angewendet werden, wird, für beide Spieler gleichartig, durch Würfel oder durch das Los bestimmt. Die Aufstellung der Steine geschieht dann wie beim Freischach oder auch durch freie Vereinbarung der Spieler. Die Figuren haben kleine Richtungszeiger (in Form von Strichen) und können in einer der vorgesehenen Richtung

gezogen, dabei vor Vollendung des Zuges aber auch beliebig gedreht werden, so daß sich die Zugrichtung beim nächsten Zuge gegebenenfalls ändert. Die Drehung hat stets so zu erfolgen, daß die Figurenwürfel wieder parallel zur Brettkante zu stehen kommen, also im Winkel von 90° nach rechts, 90° nach links oder um 180° . Anstelle der Holzklötze können noch besser alte historische Figuren genommen werden mit Fähnchen, die als Richtungsweiser dienen. Figuren ohne Richtungsweiser bzw. ohne Fähnchen ziehen wie Normalfiguren.

Es ist wohl einleuchtend, daß bei diesem Spiel jeder Spieler von Anfang an vor neuen, bisher nie gekannten Möglichkeiten steht, also auf sein eigenes Können angewiesen ist, und nicht mehr der Spieler im Vorteil ist, der am besten memoriert hat.

300
Nouveaux Jeux d'Échecs
Non Orthodoxes, 1954



Matt in 5 Zügen

Als Beispiel für das Zeigerschach geben wir eine Komposition Brunners aus dem Jahre 1925 wieder, die in dem als Quelle vermerkten Buch von Prof. Joseph Boyer, Paris, in einem Artikel über das Zeigerschach („Les Échecs Brunneriens ou à Plaque Tournante“) erstveröffentlicht wurde. In der Stellung sind Kh1 und Th2, richtungsbedingt, unbeweglich. Schwarz kann nur den Sg1 ziehen. Lösung: 1. Ka2 Sf3 2. Td1—a1 (mit Gangdrehung in Richtung g1, gleichzeitig Schach bietend) † Sg1 3. Tc2—c1 (mit Gangdrehung in Richtung a1) Sf3 4. Tc1—b1 (mit Gangdrehung in Richtung g1) † Sg1 5. Tb1:g1≠. Ein eigenartiges Turtonmotiv, das man im Normalschach vergeblich suchen würde.

Die Spiele

Delta und Knock-out (Neo-Delta)

können von

**Frau Frieda Brunner, Zürich 3 (Schweiz),
Letzigraben 16, II**

direkt bezogen werden und kosten

Delta DM 4,— bzw. DM 6,—

Neo-Delta DM 6,— bzw. DM 8,—

Die letztgenannten sind größer und qualitativ hochwertiger
als die preiswerteren Ausführungen.

☆

Die Herausgabe der Spiele

Nauka · Farras Rondo
Peschi und Flong

ist in Vorbereitung.

Die Namen obiger Spiele sind copyright by Frieda Brunner,
Zürich. Die Nachahmung derselben ist untersagt.

Sachregister

Die Ziffern sind Seitenzahlen.

- Abfangthema** 31
Abhängetyp des schwarz-weißen Schnittpunktes 179
Antibahnung (siehe Verbahnung)
Anti-Brunnerturton 97
Antiform 79, 81, 93, 97, 103, 133, 185
Anti-Grimshaw 133
Antimetakritikus 99, 107
Antiparakritikus 93
- Bahnstopfung** (siehe Verbahnung)
Bahnung 10, 17, 75, 77—81, 85, 87, 153, 173, 177, 185
Beschäftigungslenkung 37, 107—110, 145
Beugung 87, 99, 117, 121—125, 149, 151, 153, 163, 173
Bi-Valve 17, 19, 25, 145, 153, 161
Blockbeugung 123
Blocklenkung 45
Blockpunkt 173, 185
Blockrömer 135, 139—145
Block-Schnittwechsel 149
Blockwechsel 151
Brennpunkt 10, 25, 107, 165—167, 185
Brunner-Grimshaw 131
Brunner-Nowotny (Brunner-Plachutta) 13, 131, 153
Brunner-Turton 61—69
Brunner-Typ des Dresdners 151, 153
Brunner-Zeplerturton 67
- Cheney-Loyd** 33
- Doppeltürme, weiße** 54—59, 115
Doppeltürme, schwarze 14, 115, 117, 141, 171
Dreiecksmarsch 51
Dresdner 151—153, 173
Drohwechsel 157—163
Drohwechsel-Grimshaw 131
Drohwechselschlepper 159
Drohzuwachslenkung 119, 135
- Echo** 29, 31, 33, 57
- Fernblock** 115
Fernschnittpunkt 87
Flächenfreihaltung 21, 23, 71—75, 107
Fluchtschutzmanöver 89—93
fortsetzende Verteidigung 19
Freischach 33, 193
Funktionswechselschlepper 14, 149, 157
- Grimshaw** 47, 129—133, 163
Grundform 103
- Halteform** 105
Hamburger 14, 147—151
Herlin-Bahnung 85
Herlinform (Herlinkritikus) 85—87, 91, 97
Hink-Nowotny 135
Hinlenkungsschlepper 151
Holzhausen 97, 113, 129—135
- Idee in der Verteidigung** (siehe Verteidigungsprobleme)
Inder (Indisches Problem) 81, 85
- Kraftopfer** 33, 39
Krafrömer 146
- Lenkbeugung** 123, 125, 135
Linienfreihaltung 71—75, 81, 107
Linienräumung 77—81, 93, 99, 107, 179, 183
Lösungsknick 185
- Mattwechsel** 17
Metaform (Metakritikus) 87, 93, 97, 99
Meta-Holzhausen 97
Minimale 43—47
Mischform 105, 107
- Nowotny** 125, 129—135
- Opferbahnung** 81
Opferminimal 59
Oppositionsprobleme 10, 35, 37, 39
orthokritisch 97
- Palitzsch-Typ des Dresdners** 151, 153, 161
Paradenwechsel 17
Paraform (Parakritikus) 91, 93, 97
Patt-Abzugstyp des schwarz-weißen Schnittpunktes 177
Periform (Perikritikus) 85—87, 177
Plachutta 91, 129—131
Planwechsel 23, 25
- Raumökonomie** 14, 45, 73
Raumverlust-Römer 145
Richtpunkt 119
Römer 137—146
Ruchlis-Thema 17
Rückkehrthema 167
Rückwechselproblem 17
- Seeberger** 47, 93, 136, 179
Selbstmatt 187—189
schiefes Echo 33
Schlag-Hamburger 149
Schlag-Römer 45, 139, 145, 153, 157
Schlepper 149, 157—161
Schnittpunktverlagerung 95—99
Schwebeform 81, 101—110
Schweizer 14, 155—163
Sperrbeugung 125
Sperr-Schweizer 159
Sperrwechsel 19, 153
Springerrad 25, 33
- Streckparade** 25, 37, 65, 183
Systemverschiebung 157
- Temposchöpfer** 47, 49—53, 73, 99, 109
totale Bahnüberschreitung 75, 79, 81, 107
Trapezquetsche 145
Treffpunkt 4, 99, 131, 133, 151, 153, 159, 169—173
Turton 63, 69, 81, 185, 194
- Umgehungsmanöver** 83—87
- Valve** 19
Verbahnung (auch Antibahnung, Bahnstopfung) 69, 79, 87, 99, 105, 115, 117, 141, 153, 185
vermiedene Linienräumung 107
vermiedene Liniensperre 41, 63, 73
vermiedene Plachuttasperre 41, 113
vermiedener Anti-Loveday 105
vermiedener Anti-Turton 81, 107
vermiedene Verbahnung 105, 107, 167
Verräumung 93
Verstellungs-Römer 141
Verteidigungsprobleme 85, 93, 113, 153, 180—185
virtuelle Darstellung 183
Voraus-Nowotny 87
vorwegige Sperre 25, 59
vorwegige Sperrmeidung 67, 76
- Wechselform-Dresdner** 153
Wechseltürme 37
White to play 23
- Zeigerschach** 193—194
Zugwechselprobleme 23, 81
Zweifarbige Schnittpunkte 175—180
Zweispänner 14, 26

Namen-Verzeichnis

In diesem Buch genannte Schachspieler und Problemkomponisten.
Die Ziffern sind Seitenzahlen.

Siegfried Engelhardt Verlag

BERLIN-FROHNAU, REMSTALER STRASSE 21

Anderssen, A.	176	Krieger, Dr. E.	91
Birgfeld, Dr. E.	81	L'hermet, R.	23
Boyer, J.	194	Loyd, S.	33
Brown, J.	34	Maßmann, Dr. W.	12, 113, 144
Campbell, J. G.	128	Orlimont, P. A.	91, 92
Dehler, O.	10, 12, 17, 84, 132	Ott, H.	12
Delpy, Dr. E.	10, 80	Palatz, F.	12, 39, 109, 130, 144, 148, 173
Densmore, D. J.	13	Palitzsch, Dr. F.	9, 129, 134, 139, 151, 153, 157
Enderlein, G.	10	Palkoska, Dr. E.	176
Engelhardt, H.	38, 39	Pauly, W.	41
Ernst, G.	33, 35, 40, 74, 152, 185	Preiswerk, Dr. W.	10
Fridlizius, J.	85	Przepiorka, D.	36, 81
Guglielmetti, A.	139	Ranneforth, H.	14, 17, 26, 36, 115, 132, 136, 140, 162, 185
Halumbirek, J.	37, 45	Renaud, G.	184
Hartong, J.	12	Richter, O.	8, 9
Henneberger, Dr. M.	3, 4, 12	Roegner, A.	10
Herlin, Th.	85	Ruchlis, E.	17
Hoeg, Dr. N.	85, 87	Rübesamen, H.	106
Holzhausen, W. v.	3, 9, 10, 13, 25, 52, 65, 74, 106, 116, 118, 140, 167, 185	Sackmann, F.	116
Johner, H.	4, 136	Schober, Dr. E.	9
Kirschner, H.	10	Shinkman, W.	14
Klinke, A.	171	Siers, Th.	39
Klüver, H.	4, 12, 13, 97, 105	Voellmy, Dr. E.	12
Kniest, A.	148	Volkheimer, A.	34
Kockelkorn, C.	118, 138, 139	White, A. C.	12, 19, 23, 24, 58, 62, 118, 144
Kohtz, J.	3, 10, 13, 63, 80, 110, 134, 138, 139, 157, 176	Würzburg, O.	14
Kraemer, Dr. A.	59, 81, 106	Zepler, Dr. E.	67

Dr. J. HANNAK: Emanuel Lasker

Biographie eines Schachweltmeisters mit 100 von erst-rangigen Meistern glossierten Partien, 10 Kunstdrucktafeln, 316 Seiten, Ganzleinen DM 10,80

MULLER-PAWELCZAK: Schachgenie Aljechin

(Zugleich ein Lehrbuch des Mittelspiels)
Biographie eines Weltmeisters, mit 100 Prachtpartien, 15 Kunstdrucktafeln, Ganzleinen DM 12,40

HANS KMOCH: Die Kunst der Bauernführung

(Ein Beitrag zur Schachstrategie)
288 Seiten, 346 Diagramme, Ganzleinen DM 12,60

Dr. EUWE / SPAAK: Caissas Weltreich / Schacherinnerungen von Dr. Euwe

112 Seiten, Kunstdruck-Illustrationen, kartoniert DM 4,80

Dr. EUWE / MUHRING: Ich teste mich selbst

Neuartiges systematisches Lehrbuch mit 50 Schachtests, 80 Seiten, kartoniert DM 3,90

ANDRÉ CHÉRON: Lehr- und Handbuch der Endspiele

Band I: Turmendspiele, 641 Diagramme, 354 Seiten
Ausgabe A, kartoniert DM 10,50
Ausgabe B, Ganzleinen DM 13,20

Band II: Die elementaren Mattführungen / Die Bauernendspiele / Springer- und Läufer-Endspiele
468 Seiten, 913 Diagramme
Ausgabe A, kartoniert DM 13,70
Ausgabe B, Ganzleinen DM 16,40

Band III: Die Damenendspiele / Die Umwandlung / Endspiele mit mehr als 50 Zügen, 344 Seiten, 578 Diagramme
Ausgabe A, kartoniert DM 10,80
Ausgabe B, Ganzleinen DM 13,90

KURT RICHTER: Hohe Schule der Schachtaktik (2. Auflage)

641 Kurzpartien, 224 Seiten, Ganzleinen DM 8,90

A. NIMZOWITSCH: Mein System

mit einer Biographie von Dr. Hannak
268 Seiten, 241 Diagramme, Ganzleinen DM 10,60

Dr. M. EUWE: Theorie der Schacheröffnungen

Das Standardwerk der internationalen Schachliteratur

Bd. I/II = DM 5,80 (2. Auflage); **Bd. III** = DM 4,20; **Bd. IV/V** = vergriffen (2. Auflage in Vorbereitung); **Bd. VI/VII** = DM 5,70; **Bd. VIII** = DM 4,80; **Bd. IX** = DM 4,20; **Bd. X** = DM 5,20; **Bd. XI/XII** = DM 5,60

Engelhardts Schach-Taschen-Jahrbücher (Ganzleinen)

Jahrgang **1951** vergriffen; **1952** und **1953** je DM 4,50; **1955** DM 4,80; **1956** DM 4,20; **1958** DM 5,80.

Nähere Angaben über obige Bücher in unserem großen **Spezialprospekt** über **Schachliteratur**. Zusendung kostenlos.

Freunde der Problemkunst

finden in den Schachjahrenbüchern des Siegfried Engelhardt Verlages eine Fülle von Problemaufsätzen mit Schilderungen und Anregungen mannigfacher Art. Wir nennen davon:

H. KLUVER: Wie löse ich eine Schachaufgabe?

(mit 12 Aufgaben) 1952

H. KLUVER: Mehr neue Turmmanöver

(mit 11 Aufgaben) 1952

H. KLUVER: Weiße Doppeltürme

(mit 10 Aufgaben von Godefroy Martin) 1953

TH. SIERS: Das Kraftopfer

(mit 16 Aufgaben) 1955

Dr. G. KAISER: Vom Sperroffer zum erstickten Matt

(mit 12 Aufgaben) 1956

Die Jahrbücher erhalten außerdem u. a. die Anschriften der bekannten Problemkomponisten aus aller Welt und in der Chronik der Meister (1952, 1953 und 1955) die Lebensdaten der Problemmeister der Vergangenheit und Gegenwart. Dazu der sonstige reichhaltige Inhalt. Bezugspreise siehe oben.