

## Gaudium (16)

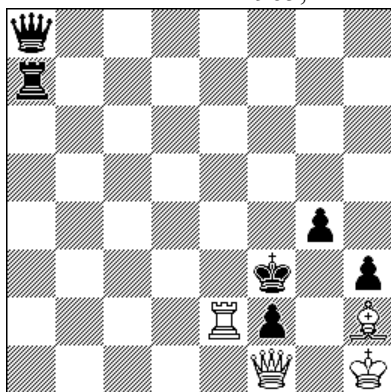
Zunächst zur Lösung der Nr. 33 aus *Gaudium (15)* von Alois Johandl: Der Plan 1.Sa6? mit der Drohung 2.Sac7# scheidet an 1. .. Dh2!, deshalb 1.Sc7+ Kd6 2.Se8+ Kd5 (der erste Vorplan hat den Zweck, dem wL das Feld b5 zugänglich zu machen) 3.Lb5 (dr. 4.Lc4#) Ke6 4.Ke4! (droht wieder Lc4#) f5+ 5.Kd3 (und nochmals die gleiche Drohung) f4. So, die Diagonale h2-b8 ist verstopft, nun schnell in die Ausgangsstellungen zurück: 6.Ld7+ Kd5 7.Sc7+ Kd6 8.Sb5+ Kd5 9.Sa6! (Hauptplan!) bel. 10.Sac7#. Das kleine, nach f4 gelenkte Bäuerlein verhindert jetzt die Parade Dh2! Ein feines Stück aus dem FIDE-Album 1989-91. Nach 15 x *Gaudium* mit orthodoxen Forderungen (orthodox = all jenes, was wir uns bisher angesehen haben, also Zwei-, Drei-, Mehrzüger und Studien) möchte ich Ihnen nun zeigen, dass Problemschach noch weit vielfältiger ist. Sie brauchen keinen Schreck zu bekommen, wir sind noch nicht beim Märchenschach (kommt später!), aber die Bindeglieder zwischen orthodoxem und Märchenschach, das Selbstmatt und das Hilfsmatt, möchte ich Ihnen in den kommenden Folgen nahebringen.

Teil 1: **Selbstmatt**. Stellen Sie sich vor, der Inder (nicht verbürgt!), der vor vielen hundert Jahren die ersten Schachregeln aufstellte, hätte festgelegt, Sieger in einer Schachpartie sei derjenige, der Matt ist! Wahnsinn!! Hat er aber nicht, zum Glück für Sie! Doch bereits im 13. Jahrhundert dachte erstmals jemand in diese „verkehrte“ Richtung - das Selbstmatt war erfunden!

**Definition:** Bei einem Selbstmatt (Abk.: s#) erzwingt Weiß die Mattsetzung seines eigenen Königs durch Schwarz, der sich seinerseits dagegen sträubt, so lange er kann.

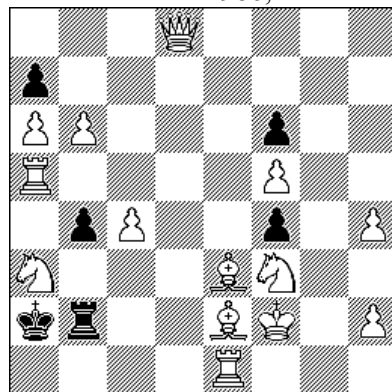
So, genug der Vorreden, schauen wir uns zwei Beispiele an:

Nr. 34 Eugeniusz Iwanow  
Gaz. Czestochowska 1965, 1. Preis



Selbstmatt in 2 Zügen (4+6)

Nr. 35 Mark Kirtley  
The Problemist 1986, 1. Preis



Selbstmatt in 8 Zügen (14+6)

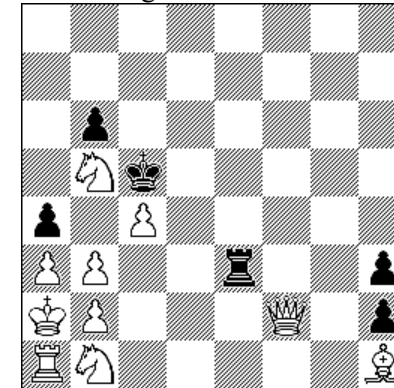
In der Nr. 34 versucht Weiß mit 1.Dg2+ zum Ziele zu kommen. Doch Schwarz denkt nicht daran, ihm den Gefallen 1. .. hxg2# zu tun und verschwindet mit 1. .. Kxe2! Also muss der Te2 ziehen, doch wohin? 1.Te4!! (überraschend wird die vielversprechende Diagonale verstellt) droht 2.Dg2+ hxg2#, die schwarzen Verteidigungen lauten 1. .. Ta1 2.Te3+ Kxe3#, 1. .. Dxe4 2.Dxf2+ Kxf2#, 1. .. Kxe4 2.Dd3+ Kxd3#. Eine schöne Aufgabe, reif für jedes Lehrbuch.

Die Nr. 35 ist von anderer Natur. Sie ist für Schachliebhaber mit Humor. Die Stellung ist sehr verworren, aber dafür wird einiges geboten. Bauen Sie bitte in jedem Fall die Stellung auf's Brett und spielen Sie die Lösung nach, dann ist der Effekt am besten. 1.Sb1+ (ein schachbietender Schlüsselzug ist im mehrzügigen Selbstmatt nicht selten.) Kb3 2.Dd1+ Tc2 3.Lc1 axb6 4.Ta1 b5 5.Th1 bxc4 6.Ke1 c3 7.Sg1 f3 8.Lf1 f2#. Das Thema haben Sie längst erkannt, ein Superstück, undenkbar im orthodoxen Bereich.

Na, schon ein wenig Lunte gerochen?

Für die langen Maiabende gibt es noch ein Selbstmatt für Sie:

Nr. 36 Wolfgang Weber  
Deutsche Schachblätter 1950  
Ringturnier 2. Preis



Selbstmatt in 3 Zügen (10+6)

Wenn Schwarz am Zuge wäre, müsste er mit 1.axb3 Matt geben. Dummerweise ist aber Weiß dran ...

Außerdem schlage ich Ihnen die Beteiligung am TLZ-Preisausschreiben vom 15.04.2000 vor. Natürlich werden Lösungen und Gewinner auch in OOM veröffentlicht.

Bitte zeigen Sie, was Sie im *Gaudium* bereits gelernt haben.