

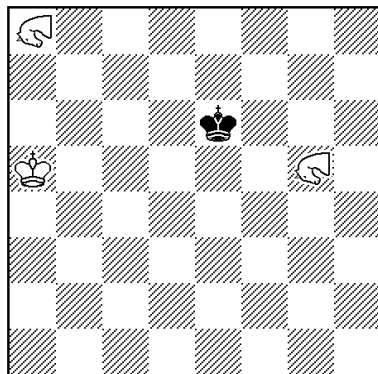
Gaudium (26)

Die Knobelaufgabe von Dr. Karl Fabel [**Gaudium (25)** - „Wie viele Zugfolgen gibt es, wenn aus der Grundstellung heraus 2 Züge lang nur Bauern ziehen?“] ist eine enorm aufwendige Sache. Vor allem dann, wenn versucht wird, mittels Strichliste die Zugfolgen durchzuzählen.

Besser ist es, die Varianten zu errechnen: Ohne Schlagfälle und Blockungen ergeben sich 16 (weiße Erstzüge) x 16 (schwarze Erstzüge) x 15 (zweite weiße Züge) x 15 (2. Züge von Schwarz) = 57600 Möglichkeiten. Dazu gesellen sich 196 + 196 + 14 + 14 Schlagfälle nach folgenden Typen: 1.a4 b5 2.axb5; 1.a4 b5 2. .. bxa4; 1. .. b5 2.a4 bxa4; 1.a3 b5 2.a4 bxa4 und 1.a4 b6 2.a5 bxa5. Vom Ganzen sind 472 Blockungen abzuziehen: 120 wegen des fehlenden 2. weißen Zuges beim Typ 1.a4 a5; 112 + 112 + 112 wegen der fehlenden 2. schwarzen Züge bei den Typen 1.a4 a5 bzw. 1. .. a5 2.a4 und 1.a4 .. 2.a5; 8 nach 1.a3 a5 2.a4 und nochmals 8 nach 1.a4 a6 2.a5. Das macht summa summarum **57600 + 616 - 472 = 57744**. Eine stolze und unerwartet hohe Zahl, die uns die schiere Unendlichkeit des Schachs deutlich vor Augen führt.

In der letzten Folge haben wir eine erste Märchenschachfigur, den **Grashüpfer**, kennen gelernt (zieht auf Damenlinien, springt über einen beliebigen Stein und landet auf dem unmittelbar dahinter liegenden Feld). Aus dem großen Reservoir stelle ich Ihnen heute eine weitere Märchenfigur vor, den **Equihopper** (meine Lieblingsfigur, wie unschwer anhand meiner e-mail-Adresse zu erkennen ist: equihopper@aol.com).

Nr. 65 Gunter Jordan Problemkiste 1995



Hilfsmatt in 5 (3+1)
frz. Equihopper a8, g5

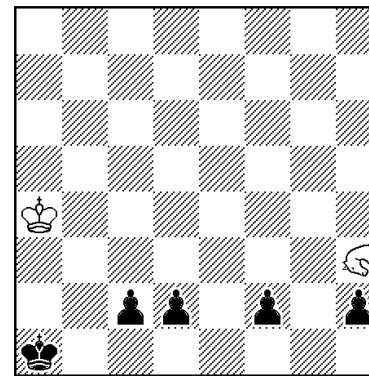
Definition: Ein **Equihopper** (Abk. EQ) hüpf über einen beliebigen Sprungstein und landet in Zugrichtung genau auf dem Feld, wo Start- und Zielfeld die gleiche

Entfernung vom Sprungbock haben. (Ein englischer EQ kann auf den Zwischenfeldern verstellt werden, ein französischer EQ dagegen nicht.)

Zur Erläuterung dient das Beispiel **Nr. 65** (Hilfsmatts kennen Sie bereits zur Genüge, es beginnt Schwarz und abwechselnd ziehend helfen beide Parteien, ein Mattbild nach dem 5. weißen Zug zu basteln.):

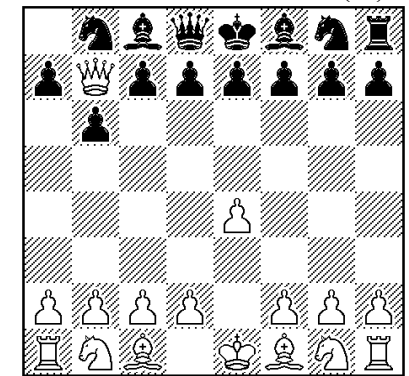
Bevor wir uns der Lösung zuwenden, betrachten wir uns die Zugmöglichkeiten der Equihopper a8 und g5. Der EQa8 kann, wäre er am Zuge, nur nach a2 ziehen (mit dem WK als Mittelpunkt). Der EQg5 kann nach c7 ziehen (mit dem sK als geometrischen Mittelpunkt). Stünde ein weiterer EQ z. B. auf h8, so wären seine Zugmöglichkeiten nach b4 und f2 (Drehpunkte sKe6 bzw. wEQg5). Dies genügt sicher zur Erklärung. Nun zur Lösung: **1.Ke5! EQc5 2.Kd6 EQe7 3.Kc7 EQe6 4.Kb8 Kb6 5.Ka8 Kc7#** Ein neckisches Mattbild. Für beide Equihopper ist der WKc7 der geometrische Mittelpunkt. Es handelt sich um ein Idealmatt und um einen Platzwechsel zwischen sKe6 und wEQa8.

Nr. 66 N. Geissler + Th. Steudel
Problemkiste 1995



Hilfspatt in 4 (2+5)
frz. Equihopper h3

Nr. 67 Gianni Donati
World Wide Web 2000 (??)



Beweispartie in 4,5 (16+15)
2 Lösungen

In der **Nr. 66** zeigen die Autoren eine Häufung von Märchenschachumwandlungen. **1.h1EQ! EQd1 2.f1EQ EQd3 3.d1EQ EQb1 4.cxb1EQ Ka3 patt** (nicht 4. .. Kb3? wegen 5.EQb5!). Vierfache Umwandlung in Equihopper in einer Miniatur. Noch ökonomischer lässt sich das nicht mehr darstellen.

So viel (wenig!?) für heute vom Märchenschach. Zum Knobeln im häuslichen Kämmerlein gibt es diesmal eine kurze Beweispartie (Aus der normalen Parteeinleitungsstellung ist in der geforderten Zügezahl die Diagrammstellung zu erspielen, also nach 5 weißen und 4 schwarzen Zügen sollte es geschafft sein.).

Die Lösungen gibt es im nächsten **Gaudium**.

Gunter Jordan, Jena