

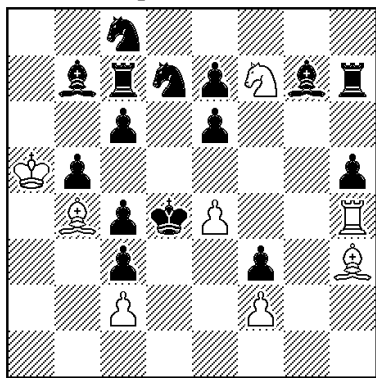
Gaudium (40)

In den Probespielen des Dreizügers von Horst Böttger [*Gaudium* (39), Nr. 107, **Kontrollstellung: Weiß:** Ke6, Tb2, Td3, Se5, Sf4, Bg2, Bg3 (7); **Schwarz:** Ke4, Tc4, Te2, La5, Bc2, Bc6, Bc7 (7); **Matt in 3 Zügen**] kann Schwarz nach 1.Sd7? (droht 2.Sf6#) bzw. 1.Sh3? (droht 2.Sg5#) noch gefahrlos seinen Läufer ins Spiel bringen: 1. .. Lc3! bzw. 1. .. Ld2!. Durch den Schlüsselzug **1.Txc2!** (droht 2.Txc4# und 2.Txe2#) werden die beiden schwarzen Türme kritisch über die Schnittpunkte c3 bzw. d2 gelenkt, so dass nach den Probespielverteidigungen Ersatzmatts auftreten: **1. .. Txc2 2.Sd7! Lc3 3.Sc5#** und **1. .. Txc2 2.Sh3! Ld2 3.Sf2#**. Der Zusatz über dem Diagramm „nach Sam Loyd“ bedeutet hier, dass der Autor eine alte Aufgabe aus der „Cincinnati Gazette“ von 1859 (!) ökonomisiert hat. Das Stammproblem zeigte die gleiche Thematik, wies jedoch 19 Steine und einige Nachwächter auf.

Das Hilfsmatt vom gleichen Autor [*Gaudium* (39), Nr. 108, **Kontrollstellung: Weiß:** Ke1, Tb4, Sa6 (3); **Schwarz:** Kc3, Ld3, Bb2 (3); **Hilfsmatt in 2 Zügen; 2 Lösungen**] zeigt zwei Idealmatts: **1.Lb1 Sc5 2.Kc2 Tc4#** und **1.b1L Sc7 2.Lbc2 Sd5#**. Hier mit der Feinheit, dass in beiden Lösungen ein bereits blockender schwarzer Stein ein anderes Blockfeld besetzt (=Blockfeldwechsel).

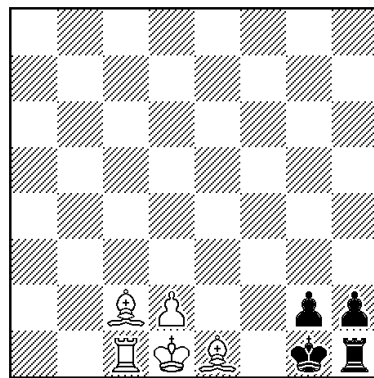
Heute möchte ich Ihnen das Problemschachthema „**Rundlauf**“ ein wenig näher bringen. So wie ein 10 000 m Läufer im Stadion seine Runden dreht, kann dies auch eine Schachfigur. **Definition:** „Ein Stein kehrt auf sein Ausgangsfeld zurück, aber nicht auf demselben Weg, auf dem er es verlassen hat.“

Nr. 109 Alois Johandl
Schachreport 1992, 1. Preis



Matt in 10 Zügen (8+15)

Nr. 110 M. Schreckenbach + M. Zucker
Thema Danicum 1993, 1. Preis



Selbstmatt in 11 Zügen (5+4)

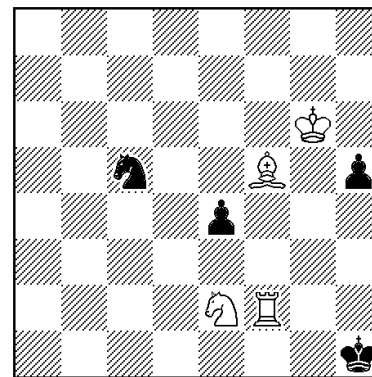
Daraus folgt, dass der einfachste Rundlauf mindestens 3 Züge lang sein muss. Die

Länge eines Rundlaufes ist aber nicht gleichzusetzen mit der Qualität (Schönheit) eines Rundlaufes. Hier spielen vielmehr Ästhetik und die logische Begründung eine Rolle. Ich möchte Ihnen zwei besonders gelungene Exemplare vorführen, die ich im FIDE-Album 1992 – 1994 fand (**Nr. 109** und **110**). Im Mehrzüger von Alois Johandl geht es darum, den kaum zu erkennenden Hauptplan 1.Lf1 nebst 2.c3# durchzusetzen. Das scheitert noch am Hindernis des schwarzen Bc3. Nach **1.Sg5! (droht 2.Sxf3#) Ke5 2.Lxc3+ Kd6 3.Sf7+ Kc5 4.Lb4+ Kd4** hat der schwarze König einen Rundlauf absolviert, auch der schwarze Bc3 ist verschwunden. Doch nach **5.Lf1! (droht 6.c3#)** taucht das gleiche Hindernis erneut auf: **5. .. c3!** Deshalb das Spielchen noch einmal: **6.Sg5 Ke5 7.Lxc3+ Kd6 8.Sf7+ Kc5 9.Lb4+ Kd4** und nun **10.c3#**.

Rundläufe sind natürlich nicht nur in orthodoxen Aufgaben zu finden. In der sparsamen **Nr. 110** zeigt das Autorenpaar einen Läufer Rundlauf im Selbstmatt: **1.La4! Kf1 2.Lb5+ Kg1 3.Tc4 Kf1 4.Tc8+ Kg1 5.Ld7 Kf1 6.Tf8+ Kg1 7.Lf5 Kf1 8.Lc2+ Kg1 9.Lf2+ Kf1 10.Lg1+! Kxg1 11.Tf2 Kxf2#**. Prachtvoll! Sie sehen hier, dass die Züge eines Rundlaufes nicht unbedingt hintereinander erfolgen müssen, entscheidend ist lediglich die Rückkehr auf das Ausgangsfeld.

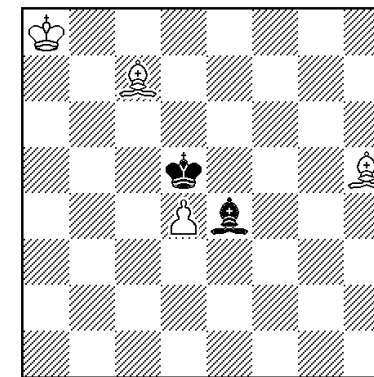
Zum Abschluss gibt es wieder zwei Originale, eines davon passend zum heutigen Thema. Herzlich begrüßen wir erstmals im *Gaudium*: Ralf Krätschmer aus Neckargemünd und Albert Grigorjan aus Armenien. Beim Hilfsmatt beachten Sie bitte, dass insgesamt 5 Lösungen zu finden sind. Viel Spaß!

Nr. 111 Ralf Krätschmer
Neckargemünd, Urdruck



Matt in 4 Zügen (4+4)

Nr. 112 Albert Grigorjan, Jerewan
+ Manfred Seidel, Moers, Urdruck



Hilfsmatt in 2 Zügen (4+2)

b) wK->f8 c) wK->e2 d) wK->b2
e) wie d) + wLc7->a5

Die Lösungen gibt es im nächsten *Gaudium*.

Gunter Jordan, Jena