

## Lösungen der Probleme

### in »Die Entwicklung des Problemschachs in Speyer«

- 1) 1.Dh5 dr. 2.Dxh1 und 2.Dxe8 ♣; 1.- Dxh5 2.d7, und Schwarz ist gegen die Bauernumwandlung mit Matt machtlos.
- 2) 1.Db8 dr. 2.Dxd6 ♣, 2.Te7 ♣ und 2.d4 ♣. Einzige Totalparade 1. - Txb8 2.Sf7 ♣.
- 3) 1.Df3 dr. 2.Dxg4 ♣.
- 4) 1.Te5 dr. 2.Te4 ♣.
- 5) 1.Dxf7 dr. 2.Sxg4 ♣; 1. - e3 2.Txg5 +; 1. - Txg6 2. Sxg4+ und nicht ganz »lupenreines« Tripel-Matt.
- 6) 1.Df7 + Le7 2.Df3 dr. 3.Db7 ♣; 2. - Sd6 3.Dxa3 ♣. (Thema: L/S-Grimshaw (= Selbstverstellung nach kritischer Überschreitung des Verstellfeldes) mit »überschlagenem« Damen-Dreieck.)
- 7) 1.Ld6 (Mausefalle auf) dr. 2.Sxa5 ♣; 1. - Txb5 2.Lc5 (Falle zu) dr. 3. Ld5 ♣; 1. - Lxb6 2.Lc5 (die andere »Maus« in der Falle) dr. 3.Td4 ♣.
- 8) 1.Dc6 dr. 2.De4/xf3 ♣;  
1. - Td5 (L/T-Grimshaw mit kritischer Überschreitung von d4) 2.Dc4 dr. 3.De4/f4 ♣; 2. - Td4 3.Dxf7 ♣; 2. - Sd4 (T/S-Grimshaw) 3.Dd3 ♣;  
1. - Ld5 (T/L-Grimshaw mit kritischer Überschreitung von e6) 2.Dd7 + Le6 3.Dxd3 ♣; 2. - Se6 (L/S-Grimshaw) 3.Df7 ♣.  
(Grimshaw-Verstellung ohne Kritikus im ersten Zug, die zugleich kritische Lenkung für den Grimshaw im zweiten Zug ist, dieses in zwei Varianten mit reziproker Vertauschung der Mattfelder)  
Nebenspiel: 1. - Sd5 2.Dd7 +.
- 9) Satz: 1. - T2 bel. 2.Dg2 ♣; 1. - Tg1 2.Dc4 ♣. Weiß muß mangels Wartezug diese Zugzwangskonstellation zerstören, kann jedoch eine neue herstellen mit 1.Th3!
- 10h) 1.Sb3 + Kxa2 2.Sc1 + Ka1 3.b4! Zugzwang. (Das bekannte Endspiel Springer gegen Randbauer.)
- 10w) 1.Sh3 + Kh1 2.Sf4 Kg1 3.Tf2 dr. 4.Tf1 ♣; 3. - h1 Umw. bel. 4.Se2 ♣.
- 11a) 1.Sxb1 Gh3 2.Sa3 Kf3 3.Sxc2 Ke4 4.Sxa1 Kd3 5.Sb3 Kc2 6.Sc1 Kb1 7.Sxa2 Ka1 8.Sc3 b3 + 9.Ka3 e4, und beide stehen patt.
- 11b) 1.e5-e4 b3 + 2.Ka3 Tb2 3.e4-e3 Gb1 4.Sxe2 Kf1 5.Sc1 Ke1 6.e2 Kd2 7.e1G Kxc1 8.Ga5 Gd3 + 9.Gc3 + Kb1, und beide stehen patt.
- 12) 1.Df7 dr. unparierbar 2.Ke7 +; ein partiegemäßer, aber nicht ausreichender Verteidigungsversuch ist 1. - g5 mit Gegendrohung, 2.Ke7 + Lxa8 3.Df8 ♣.
- 13) 1.Sf6 d4 2.Kd2 (Wartezug) c3/d3 3.Kd3/c3 c2/d2 4.Kxc2/d2 d3/c3 + 5.Kd1/c1! d2/c2 6.Sg4 mit Pattaufhebung und Gewinn;  
1. - c3 2.Kxc3 d4 + 3.Kd2! d3 4.Sg4 mit gleichem Effekt.

- 14) 1.Sf1 a3/b3 2.Sg3 a2/b2 3.Sh1 a1/b1D 4.g3 + Kh3 patt.
- 15) 1.Sc4 dr. 2.Td6 ♣ und 2.Te5 ♣; 1. - Texe6 2.Td6+; 1. - Tgxe6 2.Te5 +. (Thema: Plachutta = Opfer auf dem Schnittpunkt der Wirkungslinien zweier gleichschrittiger Figuren und Ablenkung derjenigen, die schlägt.)
- 16) Schwarz hat gezogen und zwar Kd6-d5. Davor geschah fxe6.e.p. +, e7-e5, f4-f5 +. Nur so konnte die Stellung entstehen, wobei der sLh2 aus einer Umwandlung stammen muß. Diese war, da der schwarze Verwandlungsbauer nichts zum Schlagen hatte, nur auf a1 möglich, so daß Weiß nicht mehr rochieren darf. Lösung klar und eindeutig: 1.Td1 ♣.
- 17) Schwarz hat nicht zuletzt gezogen, ist aber nicht patt, denn letzter Zug von Weiß muß c2-c4 gewesen sein. Davor geschah Kc4-d4, Sd1-b2 +, Kd4-c4. (Die weißen Bauern haben alle fehlenden schwarzen Steine geschlagen, aber nicht im letzten Zug. Einem weißen Königs- oder Figurenzug ohne zu schlagen könnte daher kein schwarzer Zug vorausgegangen sein.) Lösung somit bei schwarzem Zugzwang: -bxc3e.p. 1.Txb3 c3 bel. 2.Txd3 ♣.
- 18) Die weißen Türme, die keine Umwandlungstürme sein können, da alle weißen Bauern vorhanden sind, können nur hinter die schwarze Bauernreihe gekommen sein, indem zwei benachbarte schwarze Bauern übers Kreuz geschlagen und so vorübergehend eine Gasse geöffnet haben. Dieser Vorgang war nur einmal möglich, da nur die weiße Dame und ein weißer Springer als Schlagobjekte zur Verfügung standen. Beide Türme mußten also die gleiche Gasse benutzen. Da sich dann einer nach rechts und der andere nach links begab, so mußte in der Tat entweder der schwarze Turm oder der schwarze König weichen (man probiere es), und Schwarz darf nicht rochieren. Einfache Lösung: 1.Txh7, 2.Sxf6 +, 3.Txf8 ♣.
- 19) Nicht 1.cxd8D + Kxd8 2.Tb8 + Dxb8 3.Dc7 + Dxc7 ♣, denn es gibt keinen letzten schwarzen Zug. Schwarz ist selbst am Zug und hat die Kraft, den Spieß umzudrehen und selbst Selbstmatt zu erzwingen:  
1.De6 + Dd6 2.exf6, und was Weiß auch tut: 3.Dd7 + Dxd7 ♣.
- 20) 1.Te6 (erster Kritikus) dr. 2.De4 Tg2 3.De2 + Kg1 4.De1 ♣;  
1. - cxb6 2.Ld5 (zweiter Kritikus), droht  
a) 3.De4 (Besetzung des zweifach kritisch überschrittenen Feldes) und 4.De2 ♣ bzw. 4.Dxg2 ♣ (dies wird pariert durch 2. - g2, folgt aber auf 2. - Th8);  
b) 3.Dh5 nebst 4.Dd1 ♣ (dies wird pariert durch 2. - Th8, folgt aber auf 2. - g2);  
1. - Tg2 2.Ld5 (zweiter Kritikus) c6 3.Dh5; 1. - g2 2.d4 dr. 3.Dd3 +. (Thema: Doppel-Turton = Räumung zweier sich kreuzender Linien zwecks in 2 Richtungen wirksamer Verdoppelung, wahrscheinlich eine Erstdarstellung.)
- 21) 1.Tb3 Zugzwang Kxb3 oder c3 2.Da7(+).