

# Schach

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Zürcher Illustrierte**

Band (Jahr): **9 (1933)**

Heft 26

PDF erstellt am: **20.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

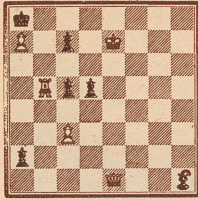
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

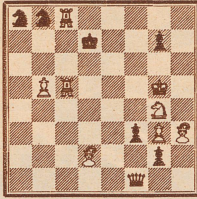
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

**Problem Nr. 547**  
F. Paboucek, Courbevoie  
Urdruck



Matt in 3 Zügen

**Problem Nr. 548**  
J. Feher, Wien  
Urdruck



Matt in 3 Zügen

**Vom Länderwettkampf in Folkestone**

**Partie Nr. 209**

Gespielt am 12. Juni 1933.

Weiß: Aljehin (Frkr.)	Schwarz: Soultanbeieff (Belg.)
1. d2-d4	d7-d5
2. c2-c4	c7-c6
3. Sg1-f3	Sg8-f6
4. e2-c3	e7-c6
5. Lf1-d3	Sb8-d7
6. Sb1-d2	c6-c5
7. 0-0	Lf8-e7
8. c4xd5	e6xd5
9. b2-b3	c5xd4
10. e3xd4 <sup>1)</sup>	0-0
11. Lc1-b2	Tf8-e8
12. Sf3-e5	Le7-b4
13. a2-a3	Lb4xd2
14. Dd1xd2	Sf6-e4
15. Dd2-c2	Dd8-b6
16. a3-a4	Sd7xe5
17. d4xe5	Lc8-e6
18. a4-a5	Db6-c6
19. Tf1-c1	Dc6xe2
20. Tc1xc2	Te8-c8
21. Ta1-c1	b7-b6 <sup>2)</sup>
22. b3-b4	b6xa5
23. f2-f3	Tc8xc2
24. Tc1xc2	f7-f5
25. b4xa5 <sup>3)</sup>	Se4-g5
26. Lb2-d4	a7-a6
27. h2-h4	Sg5-f7
28. Tc2-c6	Sf7-d8
29. Tc6-d6	Kg8-f7
30. Ld3xa6	f5-f4
31. Ld4-c3	Ta8-a7
32. Lc3-b4	Sd8-b7
33. Td6-b6	Sb7-d8
34. La6-d3	Le6-d7
35. a5-a6	Ld7-c6
36. Ld3-f5	Ta7-a8
37. e5-c6+	Aufgegeben <sup>4)</sup>

- <sup>1)</sup> Hindert die schwarze Entwicklung und bereitet weiße Stützpunkte auf c5 und e5 vor.
- <sup>2)</sup> Eine Schwächung; bereits muß Schwarz jedoch für Se4 fürchten.
- <sup>3)</sup> Die Eroberung der Figur konnte wahrscheinlich trotz der entstehenden Freibauern gewagt werden; der Weltmeister sieht jedoch eine klarere Gewinnmöglichkeit.
- <sup>4)</sup> Eine Partie von hervorragender Klarheit und Folgerichtigkeit.

# SCHACH

Nr. 183 Redigiert von J. Niggli, Kasernenstr. 21c, Bern 30. VI. 1933

## Deutsches Meisterturnier Aachen.

### Partie Nr. 210

Gespielt am deutschen Meisterturnier in Aachen.

Weiß: Richter Schwarz: Carls.

1. d4 Sf6 2. Sc3 d5 3. Lg5 c6 4. e3 Lf5 5. Ld3 LXd3 6. cd Sbd7 7. Sf3 e6 8. e4<sup>1)</sup> Le7 9. e5 Sg8 10. h4 h6 11. Le3 Db6 12. Sa4 Da5+ 13. Ld2 Da6 14. Dc2 h5<sup>2)</sup> 15. Sc5 Lxc5 16. dc Sh6 17. 0-0 Sf5 18. b4 0-0 19. a4 b6 20. cb Dxb6 21. a5 Da6 22. Tfcl Tfcl 23. d4 Tab8 24. Le1 Tb5 25. Dd2<sup>3)</sup> Db7 26. Dg5 g6 27. Df4 Sb8<sup>4)</sup> 28. g4! hg 29. Sh2 Kg7 30. h5 Th8 31. hg fg 32. Sxg4 De7 33. Sf6 Th4 34. Dg5 Sxd4<sup>5)</sup> 35. Ta3 Sf5 36. Tf3 Th8<sup>6)</sup> 37. Lc3 e5 38. Txs1 ef 39. e6! Kf8 40. Dxc6 Dxc6 41. Sh7+ Ke7 42. Tel DXT+ 43. LXd8 Td8 44. Dg7+ Kd6 45. bc+ Kxc5 46. De7+ Td6 47. Sf6 Kc6 48. Ld2 Tb7 49. Dg8+ Sd7 50. Dc8+ Aufgegeben.

<sup>1)</sup> Der 8. und 9. Zug des Weißen erhehlen die Berechtigung des auf den ersten Blick befremdlichen 6. Zuges.  
<sup>2)</sup> Dem Springer muß ein Ausfallort geöffnet werden.  
<sup>3)</sup> Verteidigt scheinbar brav den Bauern b4, schiebt aber verstoßen nach dem schwarzen Königsflügel.  
<sup>4)</sup> Setzt unentwegt die Belagerung des schwachen Bauern fort.  
<sup>5)</sup> Die Stellung gestattet solche Abstecher noch nicht; Schwarz beachtete aber nur die Drohung Ta3-g3.  
<sup>6)</sup> Erzwungen; 36... Th6? 37. Txf5 ef 38. DXT+ KXD 39. Sg8+.

### Lösungen:

**Nr. 533 von Daniel:** Kc7 Dc5 Tb5 La8 Se3 e5 Bh2; Kf4 Ta3 La1 Sh1 Ba5 e2 h6 h7. Matt in 2 Zügen.  
 Erst läßt sich der Löser durch den Versuch 1. Se5-c4 narren, der die Dame mobilisiert, sie gleichzeitig vorsorglich vor der Fesselung durch Tc3 schützt. Allein 1... Sg3 vernichtet alle Pläne. Und doch muß die Dame ins Spiel! Sie muß darüber den eigenen König und den Sc3 im Stiche lassen: 1. Dd6!  
 Erledigen wir vorerst das Turmschach. 1... Tc3+; der Turm sperrt den La1 ab und gestattet daher 2. Se5-c4#. Der Springer deckt das Schach, gibt selber Abzugsschach, deckt Sc3 und gibt dem Turm b5 die Kontrolle über das Feld g5. Gewiß viel auf einmal; der Hauptinhalt des Problems ist aber nicht in diesem Kreuzschach, sondern in der Freigabe von Königsfluchtfeldern zu suchen. Ein Katz- und Mausspiel, in-

dem jeder Fluchtversuch überraschend mit Vernichtung bestraft wird:  
 1... KXS 2. Sg4; 1... Kg5 2. Sf3!  
 Schließlich ist die Drohung 2. Dxc6# auch noch mit 1... Txs zu decken; damit wird c3 aber verbaut, so daß jetzt 2. Df6 genügt.

**Nr. 534 von Mansfeld:** Ke3 Da1 Tc8 h2 Lh7 Sc1 e4 Ba3; Kc2 Tc6 Lg2 Sg5 Ba4 b7 h3. Matt in 2 Zügen.  
 Der Gedanke, daß Sc1 ziehen muß, drängt sich auf. Wie ließe sich sonst die Königsflucht nach d1 widerlegen.

1. Sc3 und Sa2 scheitern an Kb3. Von den verbleibenden Abzügen erscheint Se2 der natürlichere, Sb3 der problemgemäÙere. 1. Sc2 scheitert an Se1 2. Sd2 (c5) Le4! (Se2 hat den Läufer entfesselt). Also doch 1. Sb3! Erst stellen wir fest, daß das Opfer gewagt werden kann (KXS 2. Sd2#); dann gehen wir auf die Suche nach dem Hauptspiel.  
 Die Drohung 2. Sd4 kann mit 1... Se6 oder Sf3 unschädlich gemacht werden. In beiden Fällen verstellt der Springer eine Figur (T und L), weshalb das eine Mal 2. Sc5, das andere Mal 2. Sd2 genügt. Im einen Fall ist jetzt die Turmentfesselung, im andern die Läuferentfesselung unschädlich.  
 Damit ist der Inhalt aber nicht erschöpft. Bei näherem Zusehen entdecken wir ein Satzspiel: Wäre Schwarz am Zuge, so würde 1. Se6 mit 2. Sc3 und 1. Sf3 mit 2. Sf2 beantwortet. Diese Mattbilder werden durch den Lösungszug aufgegeben und durch fernerliegende ersetzt (Mattveränderungen). Zieht man das Satzspiel in den Kreis der Betrachtungen, so wird erst der feinausgedachte Springermechanismus des Problems klargelegt. Ein konstruktives Meisterstück!

**Nr. 535 von Nagler:** Ka5 Td5 d7 Lh3 Sf5 Ba6 b7 d4; Kc6 Dh7 Te8 Bc7 d3 e4 e7. Matt in 3 Zügen.  
 1. Sd6 (droht 2. Sb5 3. Sa7#).  
 1... e6 2. Tc5+ 3. d5#. 1... Dxc3 (Df5, Dh5, KXd5) 2. Sb5 (+) etc.

**Nr. 536 von Lewmann:** Ka2 Ta1 La4 a5 Sc1 e5 Bc2; Kd1 Te7 h1 Lb8 f7 Sa8 Bc4 c7 e4 e6. Matt in 3 Zügen.  
 Sofortige Angriffsversuche mit Se5, z. B. Sed3 scheitern an 1... c3 2. Lxc3 e5+! Diese Drohung wird mit dem Schlüsselzug unterbunden und der Angriff so fortgesetzt, daß La4 überraschenderweise nicht abgeriegelt bleibt.

1. Lc3! Nun läßt sich gegen 2. Sed3 nichts Ernsthaftes mehr unternehmen. 1... Td7 hat keinen Zweck, denn 2. Sed3 folgt trotzdem, da der Springer wegen 3. fe6# nicht geschlagen werden darf. 1... Th2 (droht Txc2+) wird mit 2. Sc3+ Kc2 3. Te1# widerlegt. Den Hauptinhalt bildet aber die Verteidigung 1... Sb6 (droht SxL), wodurch der Lb8 außer Gefecht gesetzt und 2. Sg4 mit der nun undeckbaren Doppel-drohung 3. Sc3 (f2#) ermöglicht wird.

**Nr. 537 von Apro:** Kh8 Dh5 Ta4 c2 Lb1 b8 Sb7 d1 Be2 g6; Ke4 Dg1 Tb6 c5 La6 Sd4 Bc6 d5 e7 f4 f6 g2. Matt in 2 Zügen.

1. Dh3! droht 2. De6#. Vier Versuche, den Sd4 zu entfesseln: 1... Lb4 (Lc4, Tb4, Tc4) 2. Tc4 (Sc3, Sxc5, Dd3)#. Nebenspiele 1... Dh1 (h2) 2. Sf2; 1... f5 (Verbau) 2. Df3; 1... Lxc2 2. Txc2#.

**ADLER**

**Automobilwerke Franz A.-G.**  
 Badenerstraße 313 • ZÜRICH • Telephone 52.607  
 Vertreter und Service-Garagen in allen Kantonen