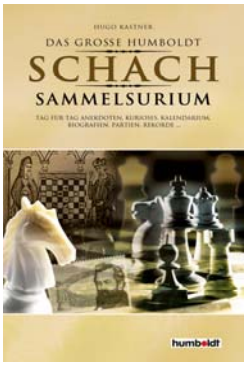

10. Januar — VON FELD ZU FELD

KALENDER: Walter **Browne** *1949, am. GM • Oleg **Romanischin** *1952, russ. GM • Alisa u. Mirjana **Maric** *1970, serb. WGM

Aufgaben anderer Art

Dieses Blatt bietet einige ungewöhnlichen Spielereien auf dem Schachbrett.

A. SPRINGERREISE: Vier schwarze Bauern werden auf die Felder c3, f3, c6 und f6 platziert, ein weißer Springer kommt auf a1 zu stehen. Dieser Springer soll nun in Schlingbewegung alle nicht besetzten oder gedeckten Felder des Schachbretts besuchen, und zwar in der Reihenfolge b1, c1 über h1, dann h2, g2 zurück auf a2 usw. Bitte zu Testzwecken eine Stoppuhr verwenden. Weniger als 10 Minuten sind beachtlich, unter 7 Minuten gilt als ausgezeichnet und wer gar innerhalb von 2 Minuten das Feld bespringt, darf Großmeisterstärke reklamieren.

B. BAUERNSTURM: Auf einem leeren Schachbrett werden abwechselnd weiße und schwarze Bauern platziert, irgendwohin, ohne die Feldergrenzen zu beachten. Sobald ein Spieler keinen Bauern mehr setzen kann, hat er verloren. Wer muss dieses Spiel gewinnen, Weiß oder Schwarz?

C. NARRENMATT: Wie sieht das schnellst mögliche Matt aus?

D: SCHÄFERMATT: Das schnellste Matt durch Weiß. Im 17. Jahrhundert entstand in Frankreich dieser Name, da sich ein Schachspieler, der darauf hereinfiel, getrost zu den Schafen zählen konnte. Eine andere Erklärung sieht im amourösen Schäferstündchen den Grund für mangelnde Konzentration.

E. ZUGKOPIEN: In wie vielen Zügen setzt Weiß matt, wenn Schwarz jeden Zug spiegelbildlich kopiert?

Lösungen

A: Einfach mit der Stoppuhr kontrollieren.

B: Der erste Bauer kommt ins exakt geometrische Zentrum des Bretts, danach werden alle schwarzen Züge kopiert. Weiß wird immer als Sieger vom Brett gehen.

C (DIA): 1.f3 e5 2.g4 Dh4#.

D: 1.e4 e5 2.Lc4 Sc6 3.Dh5 Sf6 4.Dxf7#.

E: In vier Zügen. 1.d4 d5 2.Dd3 Dd6 3.Dh3 Dh6 4.Dxc8# oder 1.c4 c5 2.Da4 Da5 3.Dc6 Dc3 4.Dxc8#.