

Lösungen 2009/ 10:
1. Aufgabe:

Im Schach gibt es Felder, auf die man nicht als erster ziehen darf, ansonsten gerät man in Zugzwang. Dvoretzky bezeichnete diese Felder als verminte Felder, weil sie „explodieren“, wenn man sie betritt.



Diagramm 1:

Diagramm 1 zeigt solch eine typische Stellung. Die beiden Bauern auf b5 und c5 sind Tabu.

Die Könige dürfen sich nur auf den Feldern b3, c3, d3 bzw. bei Schwarz auf a7, b7 und c7 bewegen. Greift einer der beiden Könige den gegnerischen Bauern an, so verliert er, weil er wegen Zugzwang die Deckung seines eigenen Bauer aufgeben muss.



Diagramm 2:

Eine ähnliche Ausgangssituation ergibt sich in der Stellung (2. Diagramm). Beide Seiten sind in Zugzwang, wenn sie die Felder e6 bzw. c5 als Erster

erreichen. Ziel beider Seiten muss es sein, den Gegner zu zwingen, die verminten Felder als Erster einzunehmen. Das wird notwendig, wenn der Gegner seinen eigenen Bauern schützen muss.

Weiß am Zug: **1. ♔f6! ♕b5 2. ♔e7! ♕c5 3. ♕e6** ⊕+− 1-0

NN – Aden, Dagmar

1. ... d5+! [Eine interessante Idee ist 1. ... h5?, weil Weiß, wenn er nicht schlägt, in Zugzwang ist. Aber das simple 2. gxf6 e.p. bringt sogar Weiß in Vorteil; wegen: 2. ... ♔f7 3. ♔d5 ♔f6 4. ♔xd6 e4 5. c5 e3 (5. ... bxc5 6. b6 g5 (6. ... e3 7. b7 e2 8. b8 ♖ e1 ♖ 9. ♖f8#) 7. hxg5+ ♔f5 8. h7 e3 9. h8 ♖+−) 6. cxb6 e2 7. h7 ♔g7 8. h8 ♖+ ♔xh8 9. b7 e1 ♖ 10. b8 ♖+ ♔g7 +−]

2. cxd5+ ♔d6 (Der weiße König steht urplötzlich auf einem verminten Feld und muss den geopfert Bauer zurückgeben. Der Rest ist Sache der Technik.)

3. ♔e3 ♔xd5 4. ♔d3 e4+ 5. ♔e3 ♔e5 6. ♔e2 ♔f4 7. ♔f2 ♔g4 8. ♔e3 ♔xh4 −+ **0-1** (2 Punkte)

2. Aufgabe:
Gärtner, Roland (2033) - Carli, Günther (2074)

Bezirksliga 2000/ 2001 SBOO

Hier entscheidet der Zug **29. ... c5!!** Mitten auf dem Brett ist der Turm verloren, da er mit der Deckung des Feldes g4 und der eigenen Rettung überfordert ist. (2 Punkte)

30. ♖d2 ♖f5+ 31. ♔h4 (31. ♔g2 ♖f1#) 31. ... ♖g4#;

30. ♖h4 ♖f5+ 31. g4 ♖f3#;

30. ♖f4 ♖xf4 31. ♖d2 ♖h4+ 32. ♔xh4 ♖g4# (2 Punkte)

Man hätte den Vorteil auch mit 29. ... ♖f5+ festhalten können. Die Gewinnführung ist aber wesentlich komplizierter. Zum Beispiel: 30. g4 ♖f3+ 31. ♔h4 g5+ (und auch hier wieder 31. ... c5! - mit der gleichen Idee wie in den Hauptvarianten) 32. ♔xg5 ♖e3+ 33. ♔g6 ♖xe5 34. g5 c5 35. ♖d2 ♖f5+ 36. ♔xh5 ♖h7+ 37. ♔g4 ♖e4+ 38. ♔h5 ♖f3+ 39. ♔g6 ♖f7+ 40. ♔h6 ♖h7#