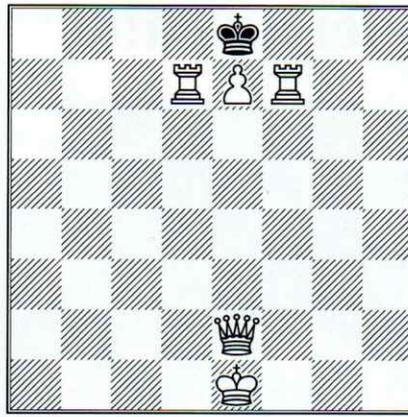


Martin Stichlberger, Wien

Keyms Blütenlese

„Problem-Schach-Kunst. Eine subjektive Anthologie“

Partiespieler machen meist einen Bogen um echte Schachprobleme; zu speziell erscheint die Materie. Wie wäre es, sich von einem kompetenten und humorvollen „Guide“ persönliche Gustostückerln zeigen zu lassen, und zwar die elegantesten, witzigsten und leicht verständlichsten? Werner Keym, deutscher „Problempapst“, hat seine Lieblingsstücke aus einem langen Schachleben in einem Buch zusammengefasst, und zwar nicht für Problemspezialisten, sondern extra „für Partiespieler und Problemfreunde“. Vorweg ein Beispiel des Autors selbst – Vorsicht, Falle! (**Lösung** auf dieser Seite rechts unten; wer der Versuchung widersteht, gleich nachzusehen, wird ein Aha-Erlebnis haben!)



Matt in 2 Zügen
Werner Keym, Die Zeit 2020

Das Buch enthält 250 Aufgaben: klassische Probleme, berühmte Endspielstudien, Aufgaben mit Asymmetrie, Rochade und Umwandlung, dazu außergewöhnliche Probleme mit En-passant, Drehungen, Retrorätsel, Beweispartien, Schachscherze usw.

Werner Keym will unterhalten, nicht belehren. Es bereitet enorme Freude, großen Spaß und ästhetischen Genuss, ihm in diesen bunten Garten der Schachwunder zu folgen.

Damit man sich nicht selbst durch allzu viel Ungeduld um unendliches Lösevergnügen bringt, hat der Autor – übrigens aufgrund einer Anregung der Schach-Aktiv-Rezension seines letzten Buches – ein überdimensionales Lesezeichen beigelegt: Damit können die jeweils auf der rechten Buchseite befindlichen Lösungen abgedeckt werden. Zum vollen Genuss des Buches sei der Gebrauch wärmstens empfohlen!

Das Buch ist ein Geschenk zum 100. Geburtstag der „Schwalbe“, der deutschen Vereinigung für Problemschach; ihr fließt der Erlös zu. Doch, kaum zu glauben, auch ein Geschenk für uns alle. Denn es steht im Web als pdf gratis zur Verfügung unter www.dieschwalbe.de/download/buecher/

Werner Keym:
Problem-Schach-Kunst – Eine subjektive Anthologie; 150 Seiten. 250 Probleme, Studien, Partien. Hardcover. 12 Euro + Porto

Schach in der Literatur

„Es machte sich eine Bestürzung in ihr breit, als wäre der Rest der Partie nun zwangsläufig – als wäre sie in einer Art Choreographie aus lauter Finten und Gegendrohungen gefangen, in der sie unweigerlich verlieren würde, wie bei einer Partie in einem Buch, bei der man den Ausgang schon kennt und sie lediglich nachspielt, um zu sehen, wie sie abgelaufen ist. Sie schüttelte sich. Es war noch früh in der Partie. Sie spielten noch immer uralte, abgedroschene Züge herunter, und der einzige Vorteil, den Weiß bisher hatte, war der Vorteil, den Weiß immer hat, nämlich der erste Zug. Jemand hatte mal behauptet, wenn Computer einmal wirklich Schach spielen könnten und gegeneinander anträten, würde Weiß wegen des ersten Zuges grundsätzlich immer gewinnen. Wie bei Tic-Tac-Toe. Aber so weit war es noch nicht. Sie spielte nicht gegen eine perfekte Maschine.“

Aus „**Das Damengambit**“ von **Walter Tevis**, von Gerhard Meier übersetzt aus „The Queen’s Gambit“ (1983).

Lösungen zu den Kombinationen (Seite 29):

1: 1. **Txh7!** 1–0. Nach 1. – Kxh7 2. Th1 + Kg8 folgt 3. D(T)h8 matt.

2: 1. – **Txg2+!** 2. **Kxg2 Lh3+!** 3. **Kxh3 Df3+** 4. **Kh4 g5** matt.

3: 1. – **Dg2+!!** 2. **Kxg2 Sf4+** 3. **Kg1 Sh3** matt.

4: 1. **Dh8+!** **Kf7** 2. **Se5+ Ke7** 3. **Dxg7+!** 1–0.

5: 1. – **Dxg2+!**. Natürlich nicht 1. – d1D? 2. Dd8+. 2. **Kxg2**. 2. Txg2 d1D+ wird in zwei Zügen matt. 2. – **d1D+** 3. **Kg3** (3. Kh1 Df3+) 3. – **Dxg1+** 0–1.

6: 1. **Tc5!!** und 1–0 wegen 1. – Dxc5 2. Dxc5 Txc5 3. Td8+.

7: 1. **Dxg7+!** **Txg7** 2. **Sh6+** 1–0, denn Schwarz wird in zwei Zügen matt.

8: 1. **Txg7+!!** **Kxg7** 2. **Dg5+ Dg6** 3. **De5+ Kg8** 4. **Dh8** matt. In der Partie folgte fehlerhaft 1. Tf6? Dd7? (1. – Dxf7! 2. Txf7 Txf7 und Schwarz steht besser!) 2. Txg7+ Kxg7 3. Dg5 matt.

9: Es geschah 1. **Sg6+ Kh7** 2. **Sf8+! Kh8** 3. **Dh7+! Sxh7** 4. **Sg6** matt.

Lösung zu Keyms Problem

Hier existiert ein symmetrischer Fehlversuch: 1.De5? Kxd7/Kxf7 2.e8D#. Schwarz kann aber nicht zuletzt gezogen haben und ist daher am Zug. Es folgt **1.Kxd7!/Kxf7! e8D+ 2.Kd6/Kf6 D2e5#** – mit einem Wechsel von Schlüsselzug und Mattzug in Fehlversuch und Lösung. Dieses Problem eignet sich besonders als „leichte“ Einstiegsaufgabe im Schachclub; die Reinfälle (auch des Computers) sind garantiert! Dualfreie symmetrische Miniaturen mit weißem Anzug als Fehlversuch und mit schwarzem Anzug als Lösung sind sehr selten. Der Sechssterner ist wohl die Letztform; ich habe 50 Jahre lang nach ihr gesucht. (*Originaltext*)

Lösung zu Seite 25 (Stichls Stolpersteine):

1) 1.h2L 2.Ld6 3.Le7 fxe7S patt.

2) a) 1.e2L 2.La6 3.Lb7 cxb7T patt.

b) 1.e2S 2.Sc3 3.Sd5 c7D patt. Alle vier Figuren, somit „Allumwandlung“ mit minimalem Material – großes Kino!