

Notes on Electronic Edition

This edition is based on the edition published by Philipp Reclam jun., Leipzig in 1881.

All direct problems have been computer tested using Matthieu Leschemelle's *Problemiste* v. 1.90. The studies have been checked using *Fritz 6* and *Crafty*, using the Nalimov endgame databases. The conditional problems, however, have only been checked for obvious errors.

Problems without a solution in the stipulated number of moves have been indicated with [†] after the stipulation, and problems with multiple solutions with [*]. Any errors discovered have been added, in brackets, to the solution. Obvious misprints have been silently corrected.

Solutions have also been changed from long to short algebraic form, and slightly expanded in cases where the extremely contracted solutions of the original seemed excessive. Lines not present in the original solutions have not been added.

The three last problems in the two-mover section were originally published with mottos, with author names given in the solution. In this edition, the mottos have been replaced by author names.

SAMMLUNG LEICHTERER SCHACHAUFGABEN

Erster Teil

[1881]

Herausgegeben und mit
erörternder Einleitung
versehen von

Jean Dufresne

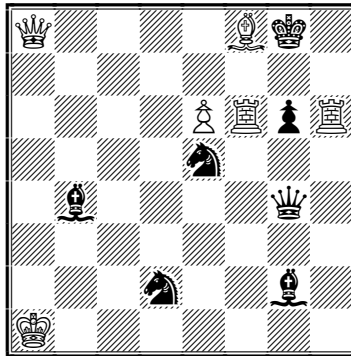
Einleitung

Der Begriff der Schachaufgabe ist an sich als ein weitausgedehnter aufzufassen. Eine solche liegt vor, sobald auf dem Schachbrett mit den Schachsteinen nach den Gesetzen des Spiels ein bestimmtes Ziel erreicht werden soll. Im Grunde ist, wie schon Philidor hervorhebt, jeder Zug in der Partie eine mehr oder minder schwer zu lösende Aufgabe. – Schwierigere, kunstvollere Aufgaben pflegt man *Probleme* zu nennen.

Bereits in den alten Schachwerken des Lucena (1497), Damiano (1512), Polerio (1610), Carrera (1617) werden Aufgaben gestellt. Die bedeutendste ältere Sammlung bilden die 100 Compositionen des Arabers Stamma (1737), deren größere Zahl sein geistiges Eigenthum ist.

In allen diesen Schöpfungen, selbst bis zum Schluß der dreißiger Jahre dieses Jahrhunderts, lehnt sich der Inhalt an die praktische Partie an, hat meistens das Gepräge des Endspiels, und fast immer bilden mehr oder weniger versteckte Opferungen die Entscheidung, wie z. B. in den folgenden Stammass.

VIII. Mendheim

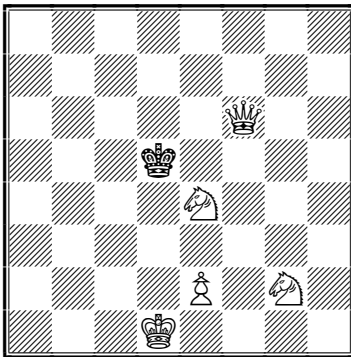


Matt in 4 Zügen

Mendheim hat mehrere sehr gute Bedingungsprobleme und werthvolle Studien componirt, von denen später einige folgen.

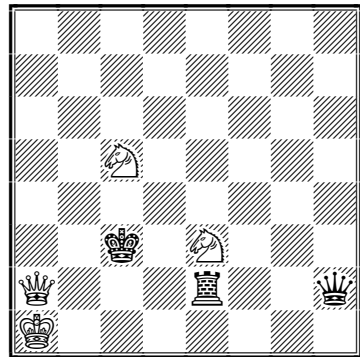
Recht ansprechend und reich an selbständiger Erfindung sind d'Orville's Aufgaben (Nürnberg 1842) unter denen sich auch viele bedingte befinden.

IX. d'Orville



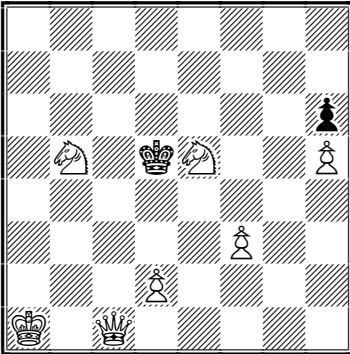
Matt in 3 Zügen

X. d'Orville



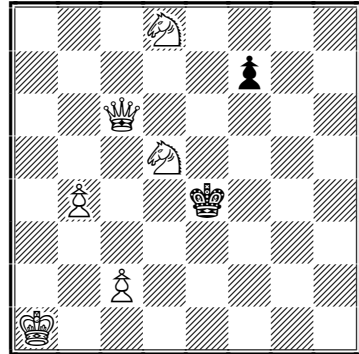
Matt in 3 Zügen

XI. d'Orville



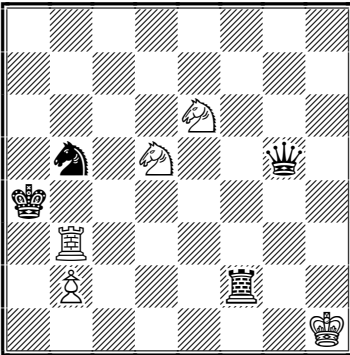
Matt in 3 Zügen

XII. d'Orville



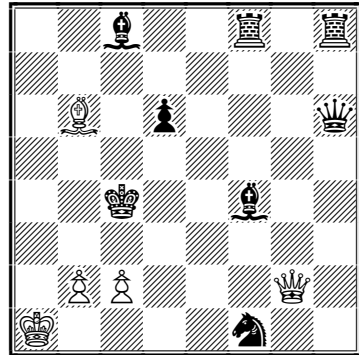
Matt in 3 Zügen

XIII. d'Orville



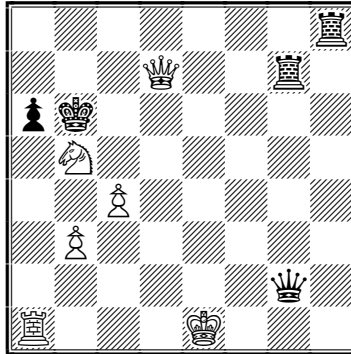
Matt in 4 Zügen

XIV. d'Orville



Matt in 4 Zügen

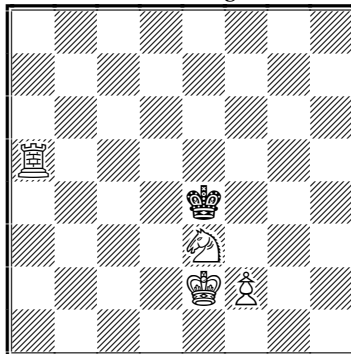
XV. d'Orville



Matt in 4 Zügen

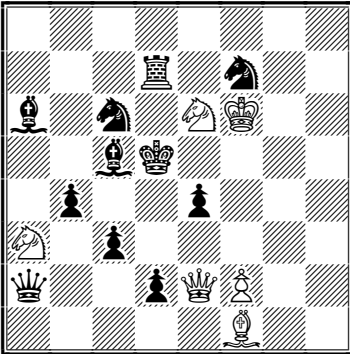
Den Uebergang zur modernen Kunstform, von der später ausführlicher die Rede sein soll, – zum Theil ihr schon angehörig – bilden die Aufgaben der Deutschen Kling (aus Köln), Horwitz (aus Hamburg) und des Franzosen Herlin (Anonymus von Lille). Die ersteren beiden haben gemeinschaftlich eine Reihe klassischer Studien veröffentlicht, welche für die Theorie des Endspiels von großer Wichtigkeit sind. Leicht lösbar ist No. XVI, viel feiner No. XVII. Später folgt noch eine Aufgabe von Kling, die zu den seltensten Meisterstücken gehört. Ganz modern sind No. XVIII bis XXI von Herlin.

XVI. Kling



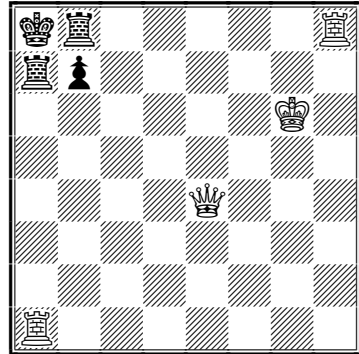
Matt in 3 Zügen

XVII. Kling



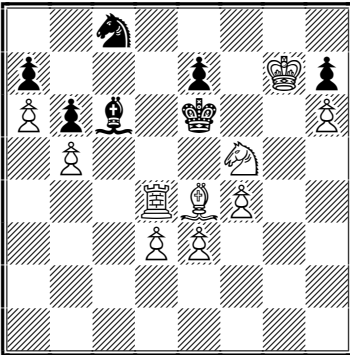
Matt in 3 Zügen

XVIII. Herlin



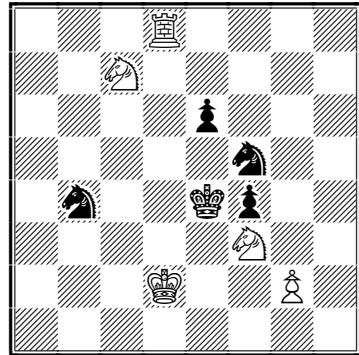
Matt in 2 Zügen

XIX. Herlin



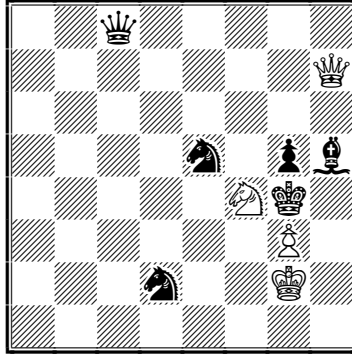
Matt in 3 Zügen

XX. Herlin



Matt in 3 Zügen

XXI. Herlin

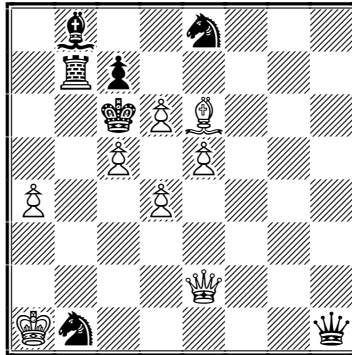


Matt in 3 Zügen

Den bedeutendsten Fortschritt bekunden demnächst die Compositionen Adolph Anderssen's (1842). Sie sind im Geiste Stamma's und der Italiener gehalten, jedoch von bei weitem tieferer Anlage. Die Entscheidungen werden nicht mehr bloß durch Opfer, sondern durch feinere Vorbereitungszüge herbeigeführt. Fast immer sind die Stellungen natürlich und partiegemäß.

Die folgende ist ein Beispiel der Anderssen'schen Manier.

XXII.



Matt in 3 Zügen

Bald nach der Erscheinen des Anderssen'schen Werkes trat Dr. Conrad Bayer in Olmütz auf, einer der größten deutschen Problemcomponisten, Begründer des ächten Styls der moderner Kunstform. Ihm haben sich ebenbürtig Rudolph Willmers in Wien, die Oesterrei-

cher Novotny, Plachutta, A. Kauders, Chocholous, Kondelik, Johann Berger in Graz, Ph. Klett in Stuttgart, Kohtz und Kockelkorn in Cöln (diese beiden Herrn componiren stets gemeinschaftlich), I. H. F. Meyer aus Hannover, Schrüfer in Bamberg, Robert Braune in Gottschee und Andre angeschlossen. Außerdem gibt es noch in Deutschland eine Anzahl ausgezeichneter Schachspieler wie Dr. Constantin Schwede, Redacteur des v. Bilguer'schen Handbuches, der fleißige Schachliterat Johannes Minckwitz, Redacteur der deutschen Schachzeitung, Hermann Lehner in Wien, Redacteur der österreichischen Schachzeitung, welche auch auf diesem Gebiete Vorzügliches geleistet haben. Zur Förderung der Problemkomposition hat der Umstand wesentlich beigetragen, das zahlreiche illustrierte Zeitungen des In- und Auslandes dem Schachspiel Platz in ihren Spalten eingeräumt haben, wodurch die Probleme in das hellste Licht gestellt werden. Außerhalb unsres Vaterlandes erfreut sich das edle Spiel der größten Pflege in England und Amerika. Den ersten Platz unter den englischen Meistern nahm früher Frank Healey ein. Der Inhalt seiner Compositionen ist bedeutend, ihre Zahl jedoch nur gering. Neuerdings haben sich Andrews, Coates, Finlinson, Laws, Pierce, Taylor burch treffliche Leistungen rühmlichst hervorgethan. In Frankreich machten sich als Herlin's Nachfolger Grosdemange und Lamouroux geltend; zu den besten Problemcomponisten der gegenwart zählt E. Pradignat in Lusingnan. Vortreffliche italienische Autoren sind Nicolo Sardotch in Triest, E. G. B. Valle in Spezia und Salvioli in Neapel. Ein zehr bedeutender, glänzender Vertreter Spaniens ist Aurelio Abela in Malaga.

Als amerikanischer Problemheros steht Samuel Loyd in Newyork aus einsamer, unerreichter Höhe. In Bezug auf Fruchtbarkeit und Ideenreichtum überragt er nach meiner Ansicht alle lebende Componisten, von denen manche formgewandter sind, jedoch an Vielzeitigkeit ihm nachstehn. Unter seinen Schöpfungen gibt es mehrere, die man Triumphe des menschlichen Scharfsinns nennen kann. Ein seltenes Genie war der zu früh verstorbene G. N. Cheney. Als Meister ersten Ranges folgen der beiden genannte: E. B. Cook, Carpenter in Newyork, Shinkmann in Grand Rapids und Martindale in Peterborough.

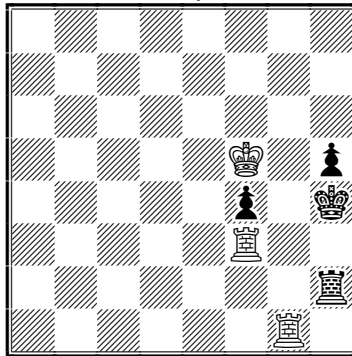
Man unterscheidet hauptsächlich vier Arten von Schachaufgaben, nämlich: 1. Direkte Matten, 2. Bedingungsaufgaben, 3. Selbstmatte, 4. Studien.

I. Directe Matte

Das directe Matt verlangt, dass in vorgelegter Stellung in aufgebener Zügesahl Matt erzwungen werden soll. Während es in der Schachpartie nur darauf ankommt, zu gewinnen und die Erreichung des Zweckes auf kürzestem Wege nur einen Schmuck des siegreichen Spiels bildet, ist die Einhaltung des bestimmten Zeitmaßes Lebensbedingung dieser Aufgabenart. Derselben gegenüber ist die Betrachtung, in der gegebenen Stellung sei ja ohnehin der Gewinn sicher, nicht am Orte. Man wird bei reiflicher Prüfung erkennen, daß die von der Zeitbegrenzung gebotene Schwierigkeit sehr groß ist, und daß ihre Ueberwindung der Mühe verlohnt, indem sie den Einblick in das innerste Wesen der Schachkombination vertieft.

Welche Anforderung im Allgemeinen an die Lösung einer derartigen Schachaufgabe gestellt wird, möge das folgende Beispiel darlegen.

S. Loyd



Matt in 3 Zügen

Weiss soll hier in 3 Zügen matsetzen. Das Schwarz das Spiel an sich verlieren muß, ist klar. Allein gerade mit dem 3. Zuge das Matt herbei-

zuführen, ist nicht ganz leicht. Nur das folgende sinnreiche Verfahren führt zum Ziel.

1. Tg1-g5

Schwarz kann nach diesem Zuge nur den Thurm bewegen. Diesem stehn 9 Felder, auf die er sich begeben kann, zur Verfügung. Ihn auf h3 stellen, wäre schlecht; den alsdann setzt 2. Tf3-f4 Matt. Bei dieser Gelegenheit sei ausdrücklich bemerkt, daß man an die Lösung durch die Anforderung stellt, *spätestens* mit dem aufgegebenen Zuge (hier also mit dem 3.) das Matt zu erzwingen, daß daher, wenn bei schwächeren Gegenzügen das Matt schon früher (hier im 2. Zuge) herbeigeführt wird, durch diesen Umstand dem Werthe der Aufgabe kein Abbruch geschieht. Es handelt sich nicht darum, in alle Spielarten gerade mit dem aufgegebenen Zuge, sondern nur spätestens mit demselben matt zu setzen.

Spielt Schwarz:

1. Th2-h1

so folgt:

2. Tg5-g2,

und wie Schwarz nun auch antworten mag, setzt Weiß im dritten Zuge Matt, denn auf:

2. Th1-h2, oder

2. Th1-g3 (&c.-a1)

folgt

3. Tg2-h2 Matt

Spielt Schwarz:

2. Th1-h3

3. Tf3xf4 Matt.

Wenn aber Schwarz nach

1. Tg1-g5

1. Th2-g2 (&c.-a2)

spielt, geschieht

2. Tg5xh5†

2. Kh4xh5

3. Tf3-h3 Matt.

Damit sind alle vorhandenen Möglichkeiten erschöpft, und die Aufgabe ist gelöst.

Die Kategorie der directen Matte hat sich zu der erwähnten Kunstform ausgebildet, welche der modernen Zeit angehört und bis auf den heutigen Tag in größter Beliebtheit steht. Die wesentlichen Gesamtansprüche, welche man an Kunstproblemne dieser Art macht, sind:

1. Die Aufstellung soll möglichst *einfach* und *natürlich* sein und in *keinem directen Widerspruch zur Partiemöglichkeit* stehn. So ist z. B. eine Stellung, in der zwei Bauern des Weißen auf a2 und c2, gleichzeitig aber ein Läufer derselben Partei auf b1 steht, unzulässig, weil sie in der Partie nicht vorkommen kann.

2. Das Matt muß, wie der Gegner auch den ersten Zug des Anziehenden beantworten mag, spätestens mit dem aufgegebenen (2., 3. &c.) Zuge herbeigeführt werden.

3. Nur eine Lösung darf möglich sein.

4. Der Lösung muß eine gute Idee, ein eigenthümlicher Gedanke zu Grunde liegen, der nicht allzuleicht auffindbar ist. Nicht jede Partiestellung, in der ein Matt erzwungen werden kann, ist als ein Problem in diesem Sinne des Wortes zu betrachten. Was man unter einer *guten Idee* (der sogenannten *Pointe*) zu verstehen hat, ist schwer zu definiren. Dieselbe beruht stets auf einem Verfahren, welches die räumlichen Hindernisse in überraschender Art überwindet.

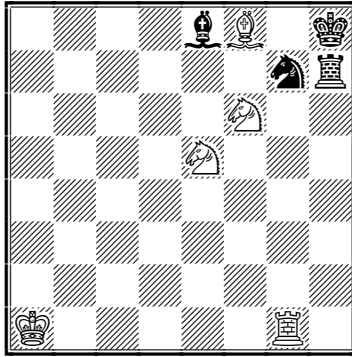
5. Der Werth der Aufgabe wird durch die *Mattreinheit* erhöht.

6. In der Mattstellung sollen sämtliche Figuren der mattsetzenden Partei wirksam sein, nicht die Rolle gleichgültiger Zuschauer spielen.

7. Kein Stein soll in der Aufstellung überflüssig sein, vielmehr jeder, mehr oder weniger, Antheil an der Gesamtbeschaffenheit der Position haben, so daß sein Fortbleiben, die Verwirklichung des Gedankens, um den es sich handelt, hindern würde.

Eine Schachaufgabe ist *unrichtig*, im Fall die Lösung in einer geringeren Anzahl von Zügen, als aufgegeben, erzwungen werden kann. Sie ist selbstverständlich unrichtig, wenn zur Herbeiführung des Matt mehr Züge als aufgegeben, erforderlich sind. Sie ist *uncorrect*, wenn zwei oder gar mehrere Lösungen in der aufgegebenen Zügezahl zum Ziehle führen. Aufgaben, welche gegen diesen Grundsatz verstoßen, nennt man *nebenlösig*.

Zur Exemplificirung der guten Idee (der *Pointe*) möge folgende Aufgabe Adolph Anderssen's dienen.



Weiß zieht und setzt mit dem 3. Zuge Matt

Bei genauer Prüfung wird man finden, daß Schwartz in 3 Zügen nicht mattgesetzt werden kann, wenn Weiß den ersten Zug mit dem Thurm, dem Läufer oder einem Springer macht. Nur auf eine Art kann das gesteckte Ziel erreicht werden.

Weiß spielt:

1. Ka1–b1.

Hierauf kann Schwartz, um nicht sofort matt gesetzt zu werden, nur

1. Le8—h 5

antworten. Alsdann geschieht:

2. Tg1–g6,

und wie Schwartz nun auch ziehen mag, es folgt :

3. T, L oder S setzt Matt.

Die Stellung der Aufgabe ist so beschaffen, daß kein directer Angriff erfolgreich ist, während 1. Ka1–b1, ein unscheinbarer, *stiller* Zug, den sogenannten *Zugzwang* herbeiführt, nämlich Schwartz nöthigt, weil gezwungen, zu ziehn, sich eine Blöße zu geben, deren Benutzung Weiß zum Ziele führt.

Die *Mattreinheit* besteht darin, daß dem mattgesetzten König die Felder, die er nicht beschreiten darf, nur in *einer* Weise unzugänglich gemacht sind. Jedes unbeschreitbare Feld soll entweder nur durch einen feindlichen Stein angegriffen oder nur durch einen Stein des

eigenen Heers versperrt sein. Ein reines Matt ist nicht vorhanden, wenn das Feld der betreffenden Art durch zwei oder mehrere feindliche Steine beherrscht oder wenn es sowhol von einem feindlichen angegriffen als auch von einem des eignen Heers besezt ist.

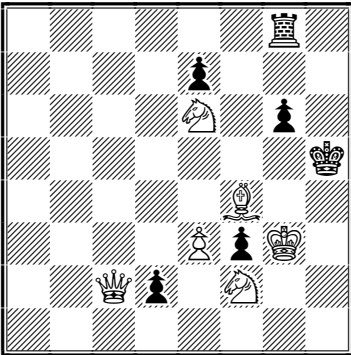
Frühzeitiger Figurenraub, namentlich, wenn derselbe Schon im ersten Zuge stattfindet, ist unschön. Aehnlich verhält es sich mit dem Schachbieten. (Für beide Fälle gibt es jedoch Ausnahmen). Je stiller und unscheinbarer der einleitende Zug, um so mehr Effect macht sein Erfolg.

Von der größten Bedeutung ist *die Idee*. Sie ist es, welche dem Problem den Adel verleiht. Mit ihrer Alltäglichkeit, Platitude kann die Einhaltung aller sonstigen Anforderungen nicht versöhnen, während ihre Genialität über manche Verstöße, selbst über die Nichtbeobachtung der Mattreinheit hinwegsehn läßt. Wenn eine Aufgabe mehrere Spielarten (Varianten) hat, nennt man diejenige, in der die Idee ausgeprägt ist, das *Hauptspiel*.

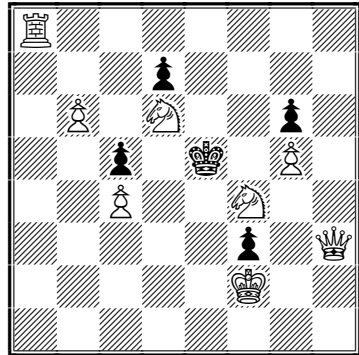
In der folgenden Sammlung habe ich eine Anzahl zwei-, drei- und vierzügiger Probleme zusammengestellt, die größentheils während der letzten Jahre veröffentlicht worden sind: den Schluß bilden einige Bedingungsaufgaben, Selbstmatte und Studien.

Zweizügige Aufgaben

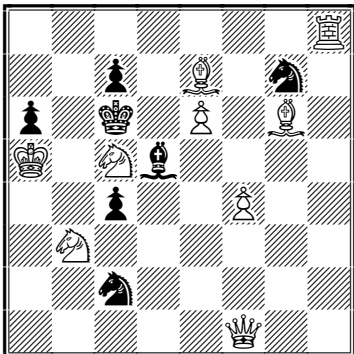
1. Aurelio Abela



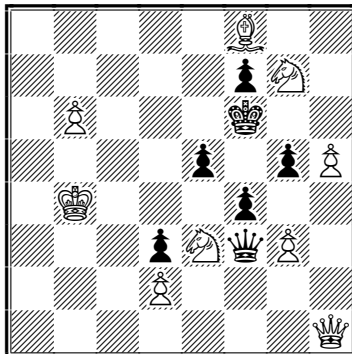
2. Aurelio Abela



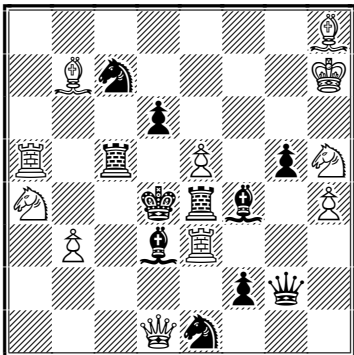
3. Aurelio Abela



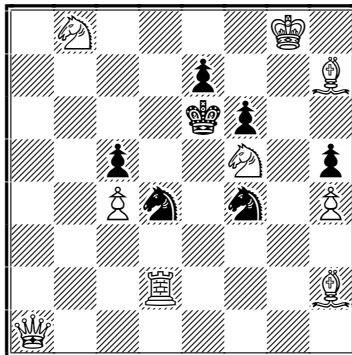
4. Aurelio Abela



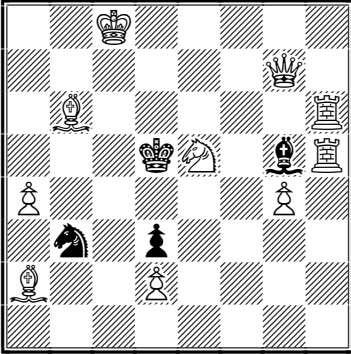
5. Aurelio Abela



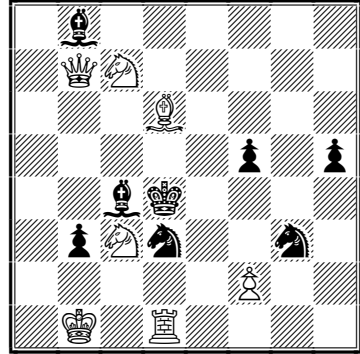
6. Aurelio Abela



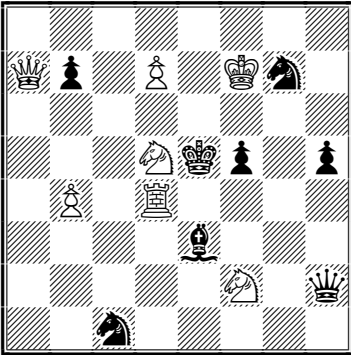
7. J. C. Andrews



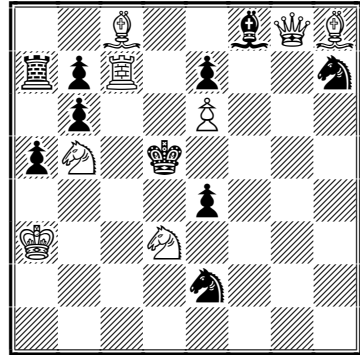
8. Conrad Bayer



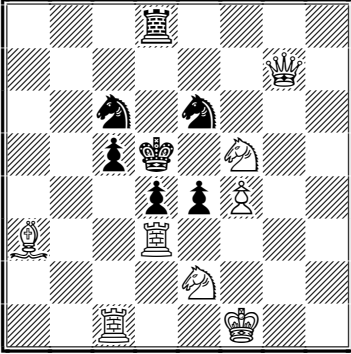
9. Johann Berger



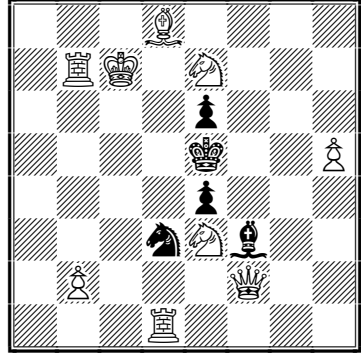
10. Johann Berger



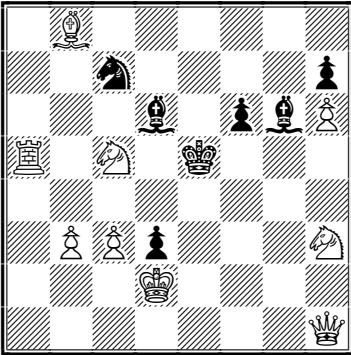
11. Boardman in Melrose



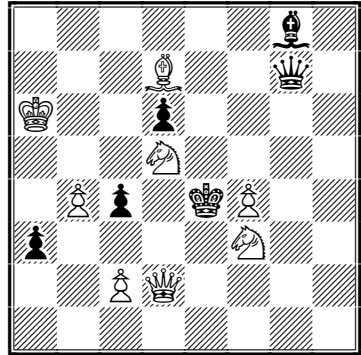
12. Bogan in Adelaide



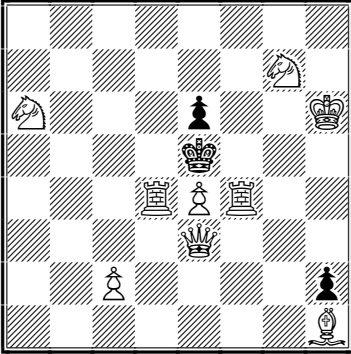
13. B-t in Berlin



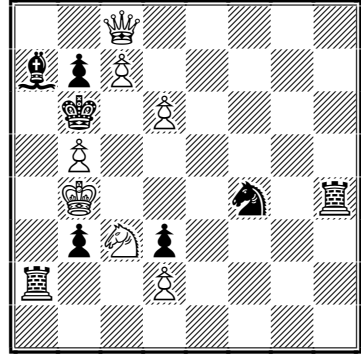
14. O. C. Budde in Christiania



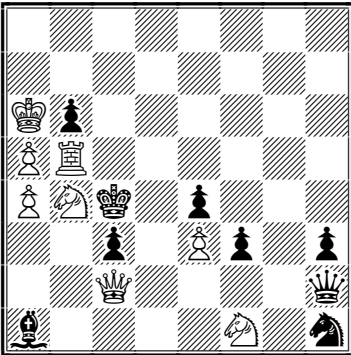
15. C. N. Cheney



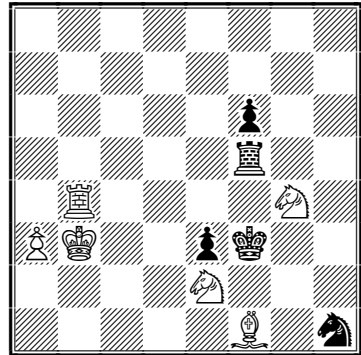
16. C. N. Cheney



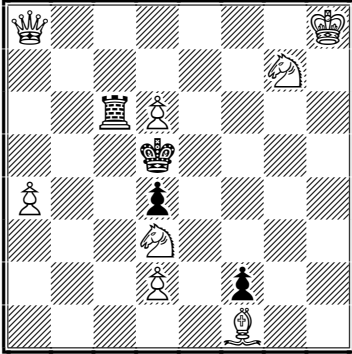
17. E. B. Cook



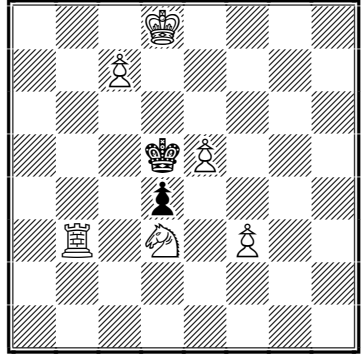
18. E. B. Cook



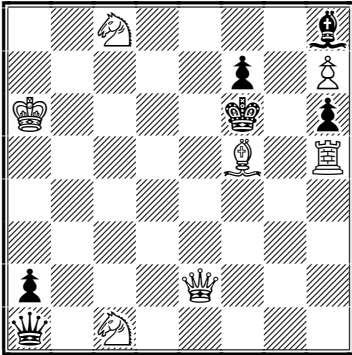
19. E. B. Cook



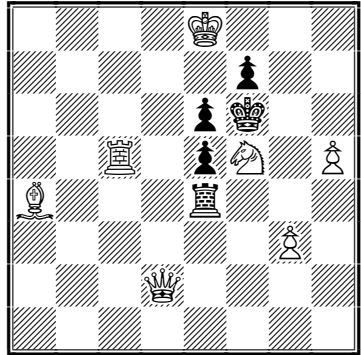
20. E. B. Cook



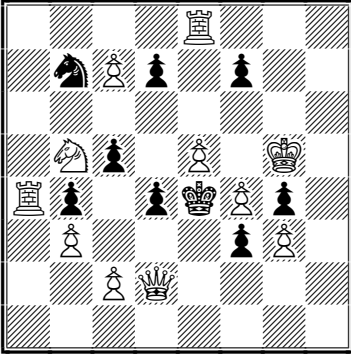
21. E. B. Cook



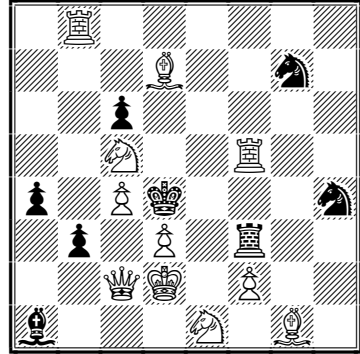
22. E. B. Cook



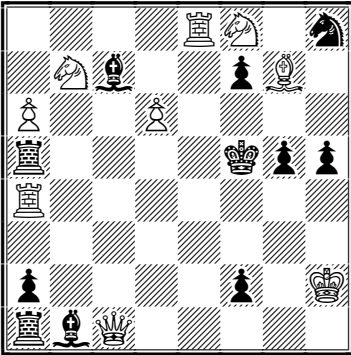
23. E. B. Cook



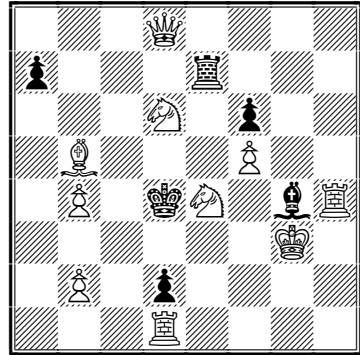
24. M. David in Paris



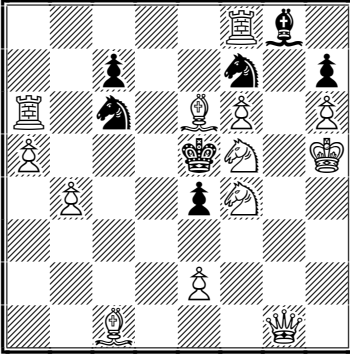
25. M. David in Paris



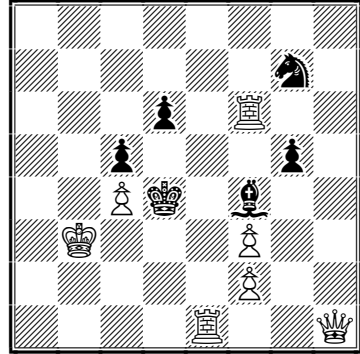
26. F. H. Finlinson



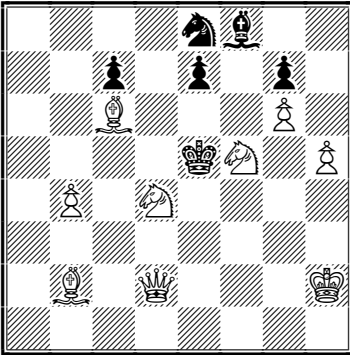
31. B. G. Laws



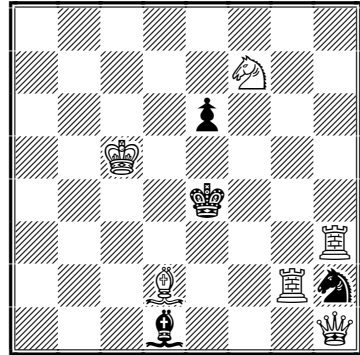
32. B. G. Laws



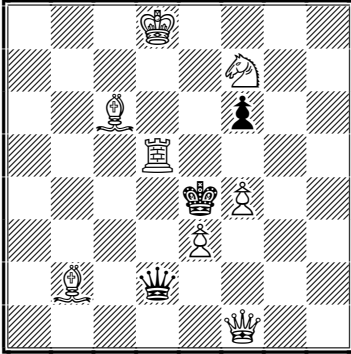
33. B. G. Laws



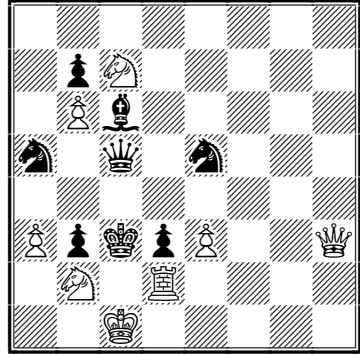
34. S. Loyd



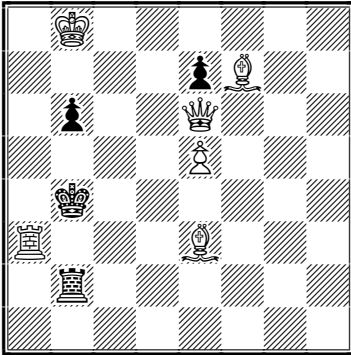
35. S. Loyd



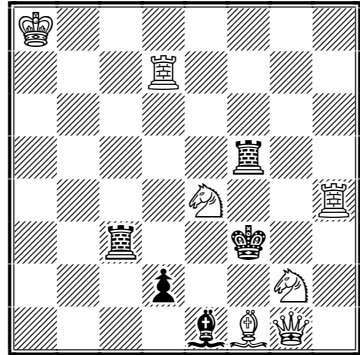
36. S. Loyd



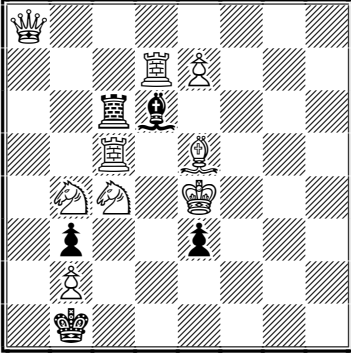
37. S. Loyd



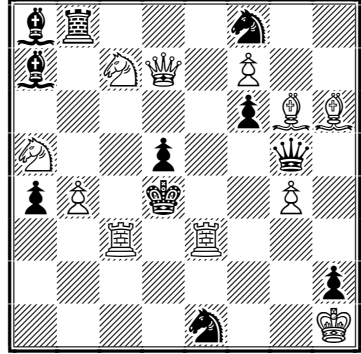
38. S. Loyd



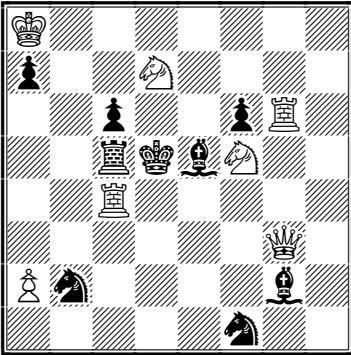
51. Emile Pradignat



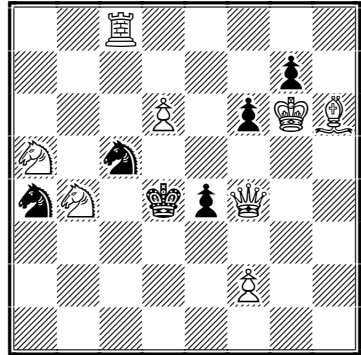
52. Carlo Savioli in Venedig



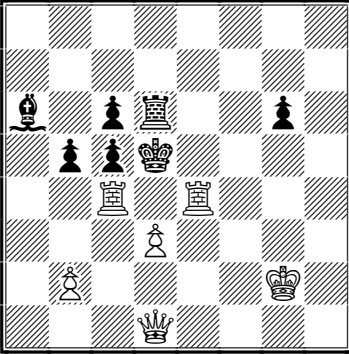
53. Carlo Savioli



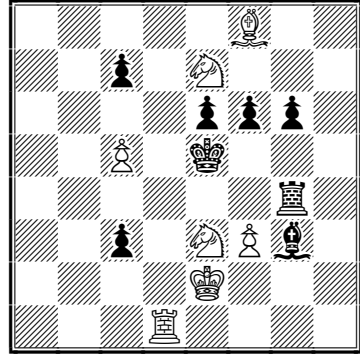
54. Carlo Savioli



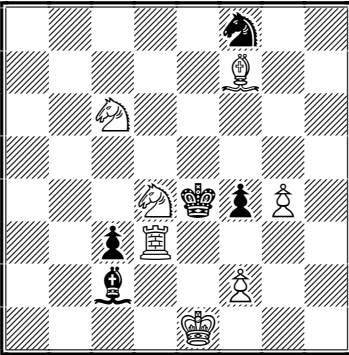
55. Nicolò Sardòtsch in Triest



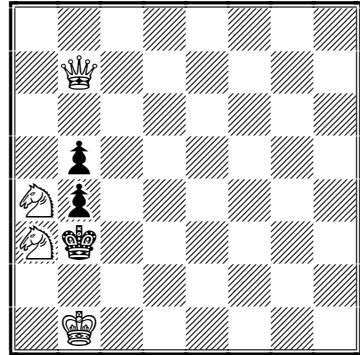
56. Sardòtsch



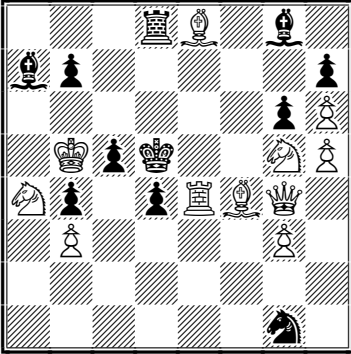
57. Frau Sophie Schett



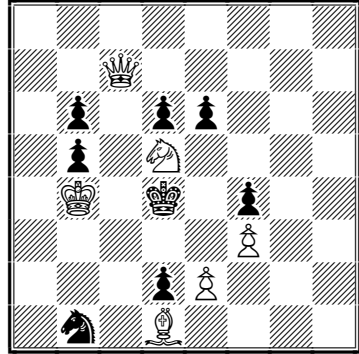
58. Sophie Schett



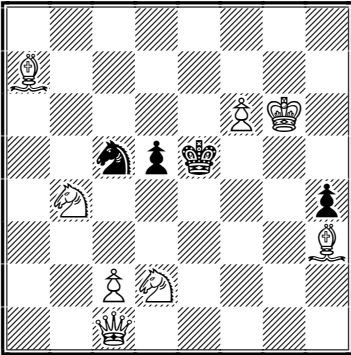
63. W. A. Shinkman



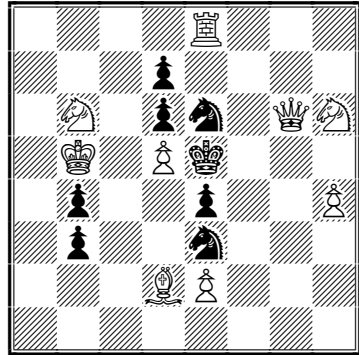
64. W. A. Shinkman



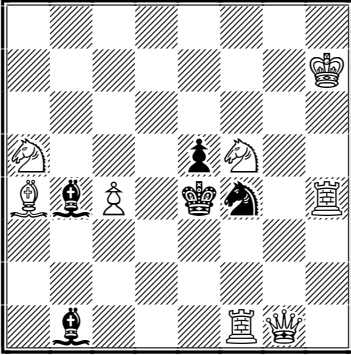
65. J. P. Taylor



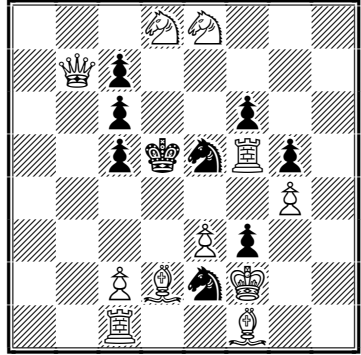
66. J. P. Taylor



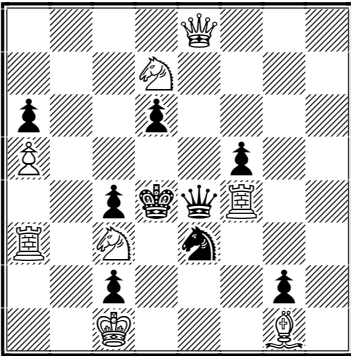
67. J. P. Taylor



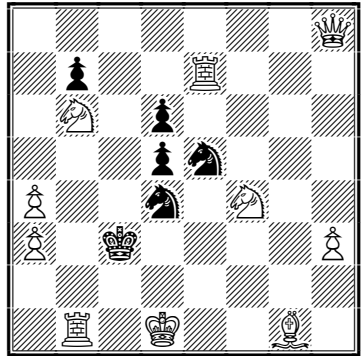
68. J. P. Taylor



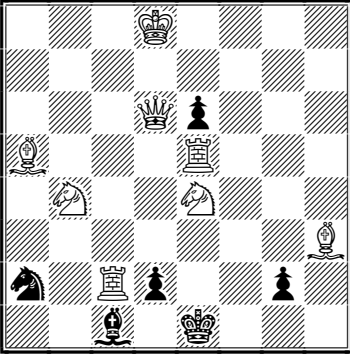
69. J. P. Taylor



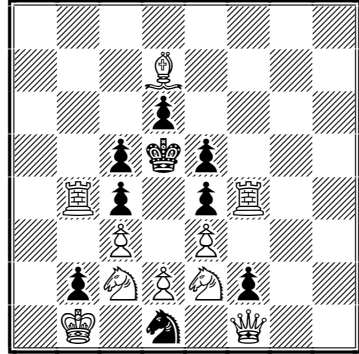
70. J. P. Taylor



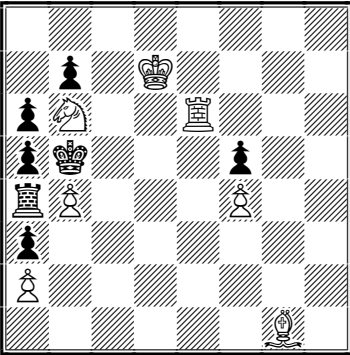
71. J. P. Taylor



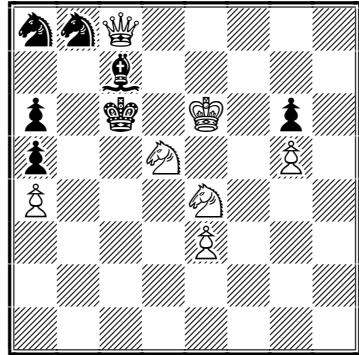
72. Townsend



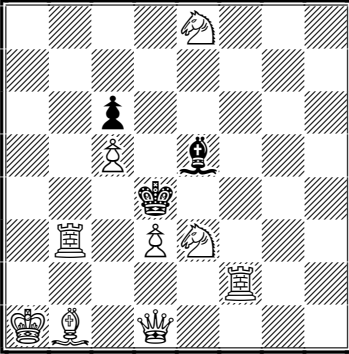
73. E. G. B. Valle in Spezia



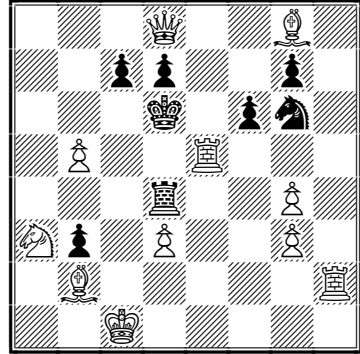
74. E. G. B. Valle



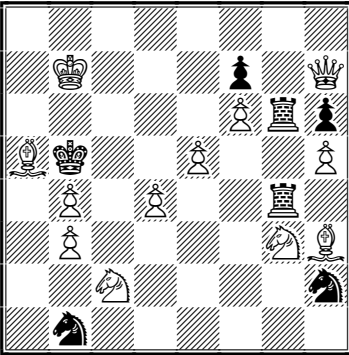
79. W. R. B. Wormald



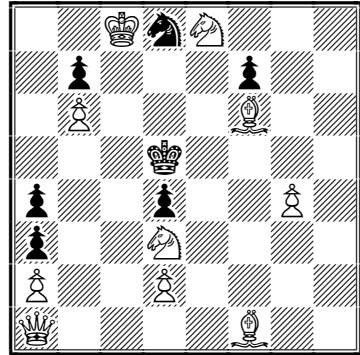
80. W. R. B. Wormald



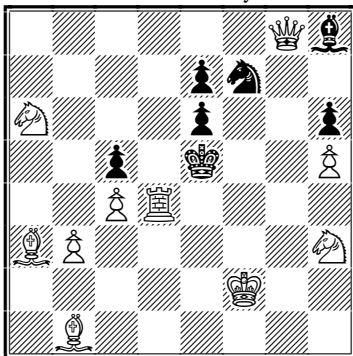
81. F. Bertrand



82. J. Thursby

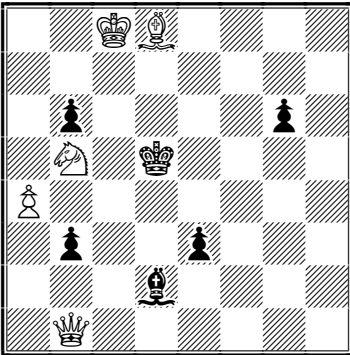


83. J. Thursby

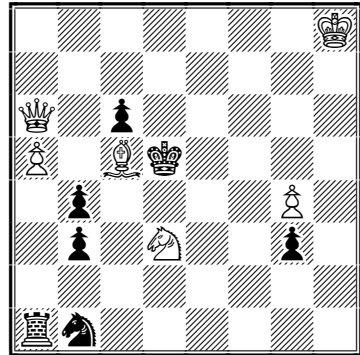


Dreizügige Aufgaben

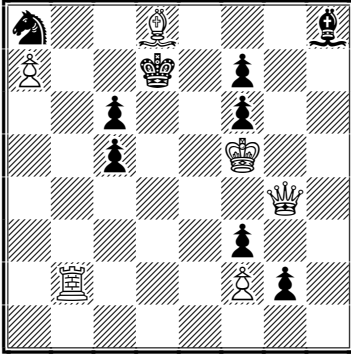
1. Aurelio Abela



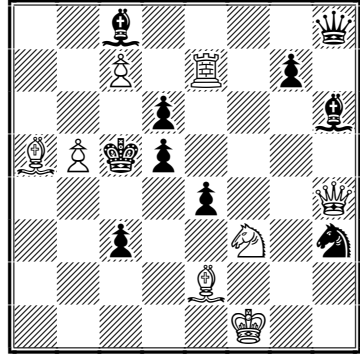
2. Aurelio Abela



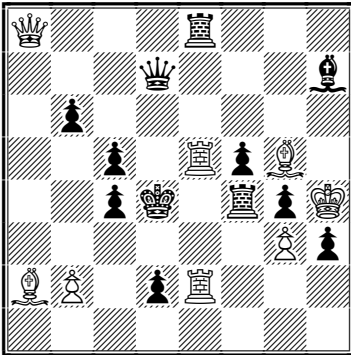
3. Aurelio Abela



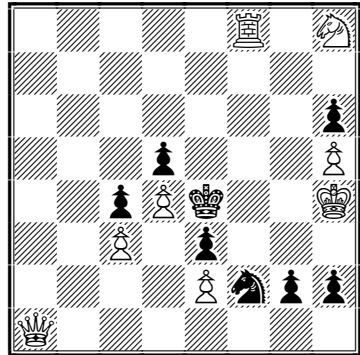
4. Aurelio Abela



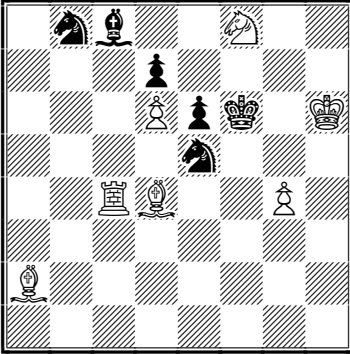
5. Andrews



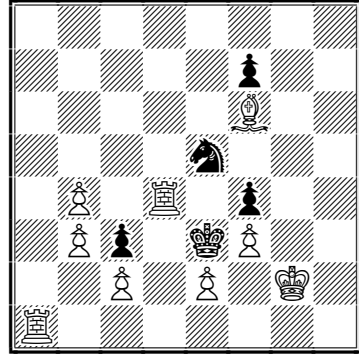
6. Adolph Anderssen



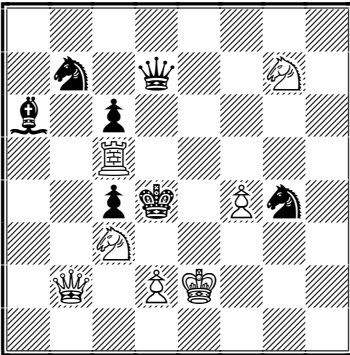
7. Adolph Anderssen



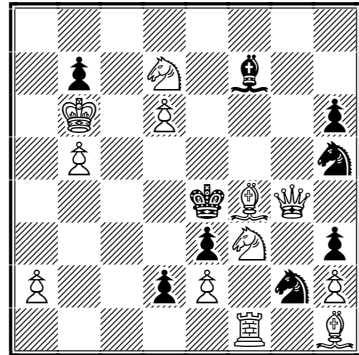
8. Adolph Anderssen



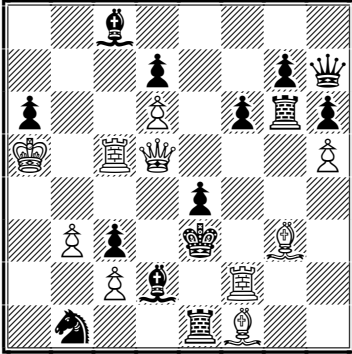
9. C. M. Baxter



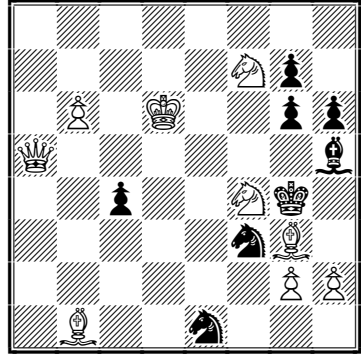
10. Johann Berger



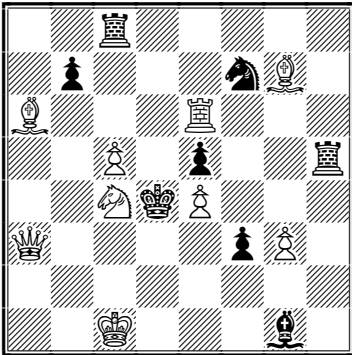
11. Johann Berger



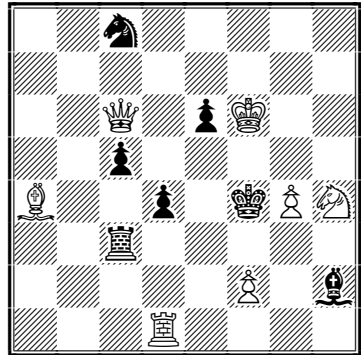
12. Johann Berger



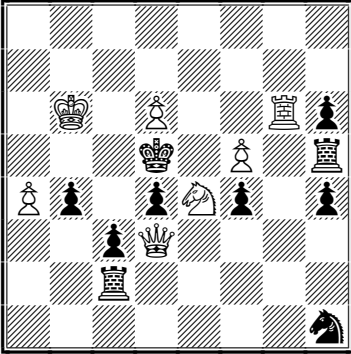
13. Robert Braune



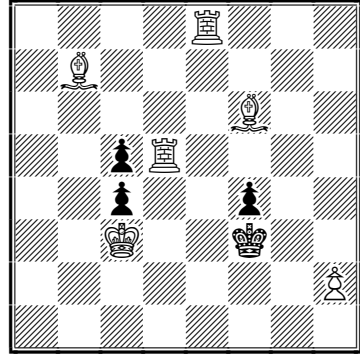
14. C. Calapso



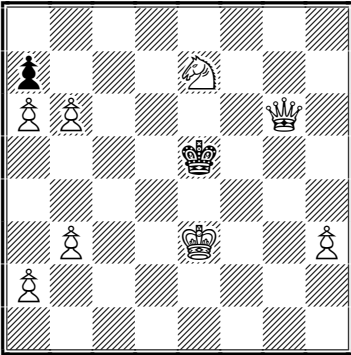
15. C. Calapso



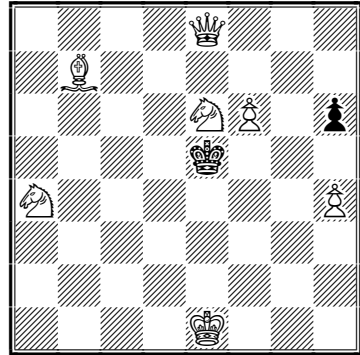
16. C. Callander



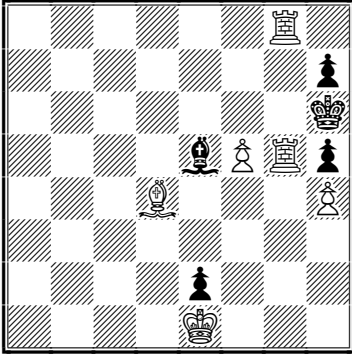
17. G. E. Carpenter



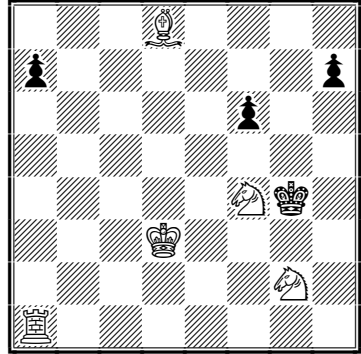
18. G. E. Carpenter



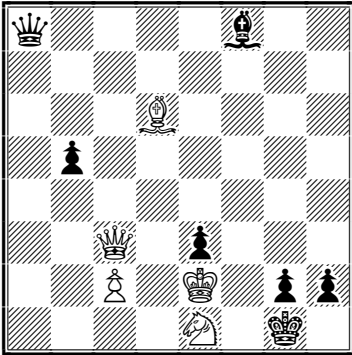
19. G. N. Cheney



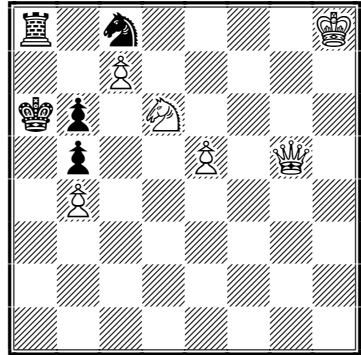
20. G. N. Cheney



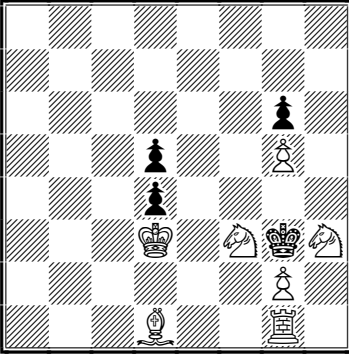
21. G. N. Cheney



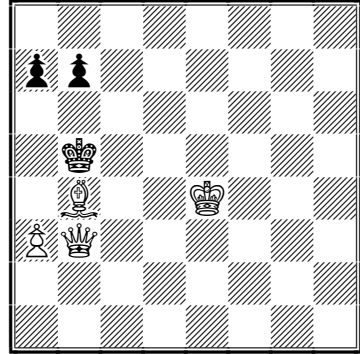
22. G. N. Cheney



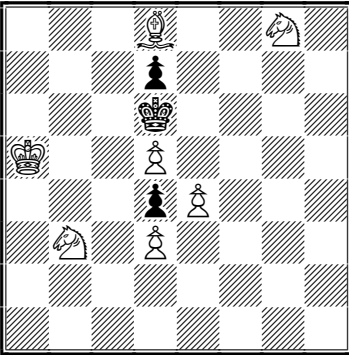
23. G. N. Cheney



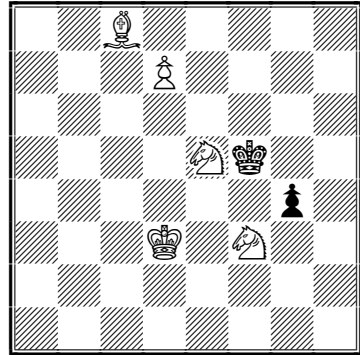
24. G. N. Cheney



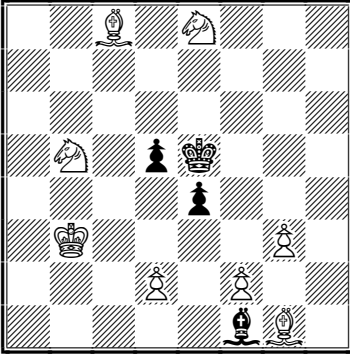
25. G. N. Cheney



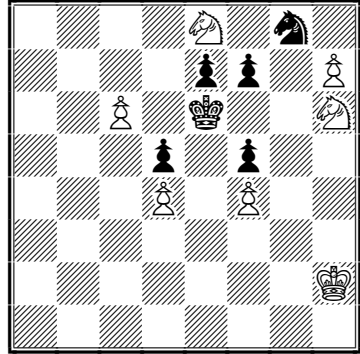
26. G. N. Cheney



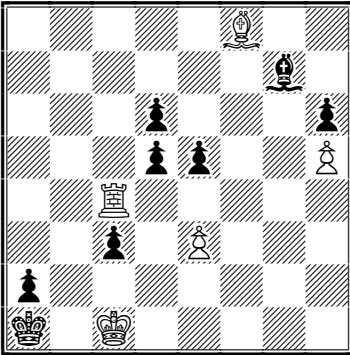
27. G. N. Cheney



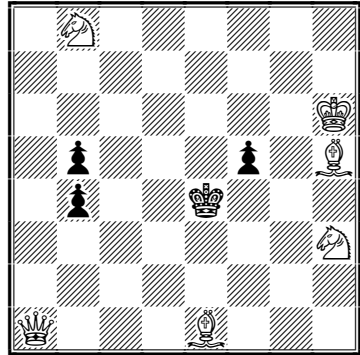
28. G. N. Cheney



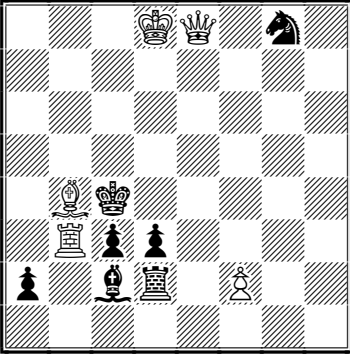
29. G. N. Cheney



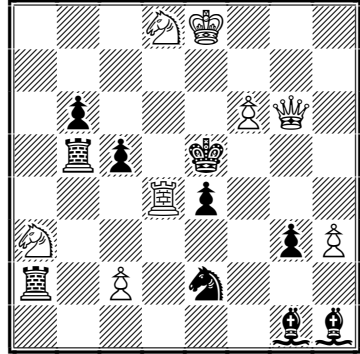
30. C. Chocholous



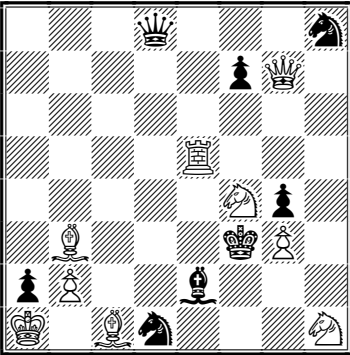
31. C. Chocholous



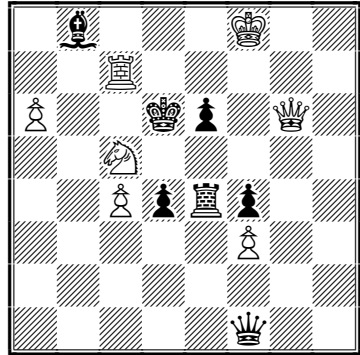
32. C. Chocholous



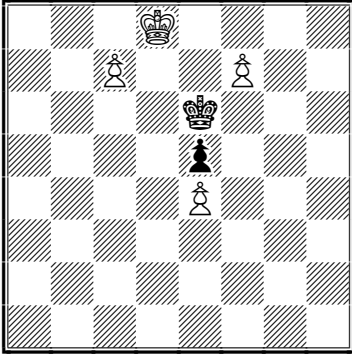
33. W. Coates



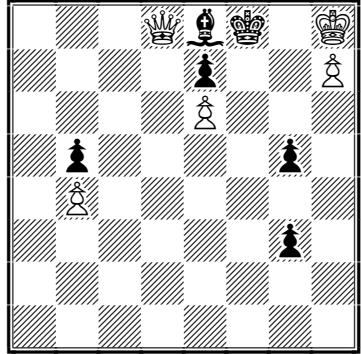
34. W. Coates



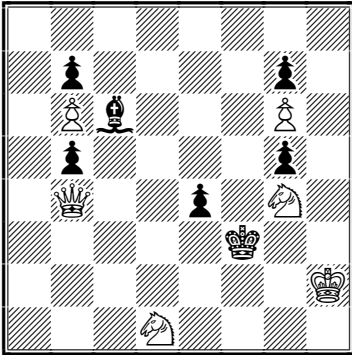
35. E. B. Cook



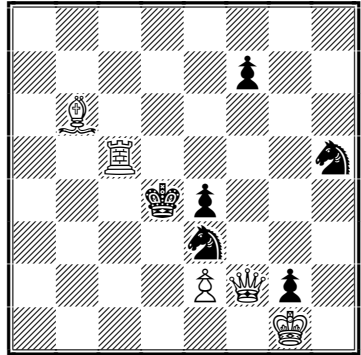
36. E. B. Cook



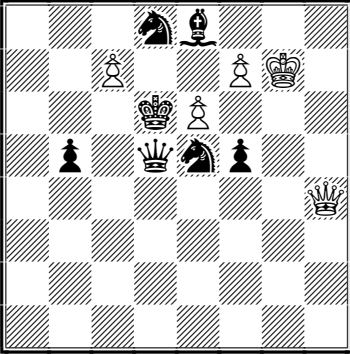
37. E. B. Cook



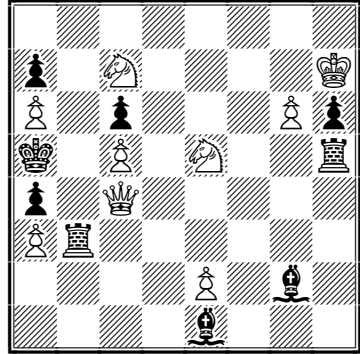
38. E. B. Cook



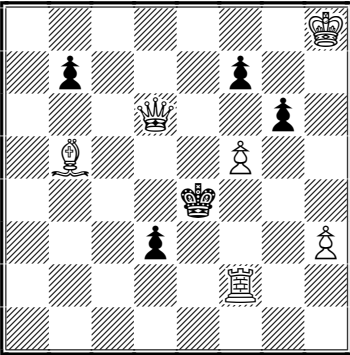
39. E. B. Cook



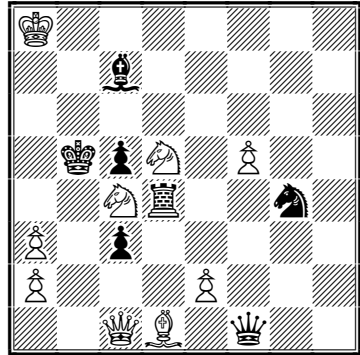
40. B. Deutsch



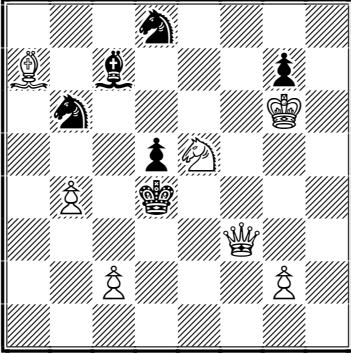
41. B. Downer



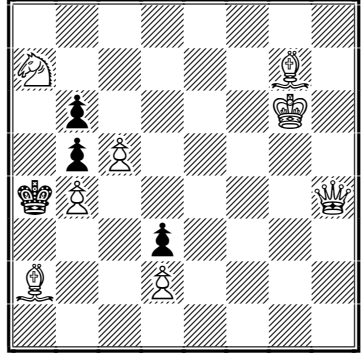
42. Moritz Ehrenstein



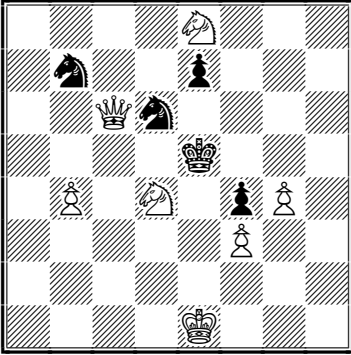
43. E. N. Frankenstein



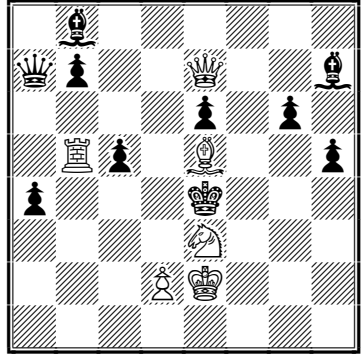
44. F. Geyerstam in Ackarn



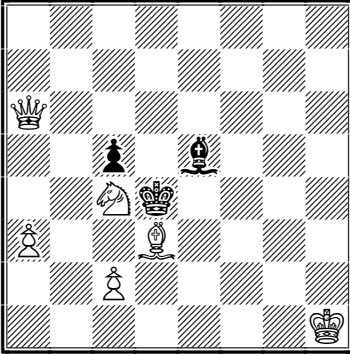
45. C. A. Gilberg



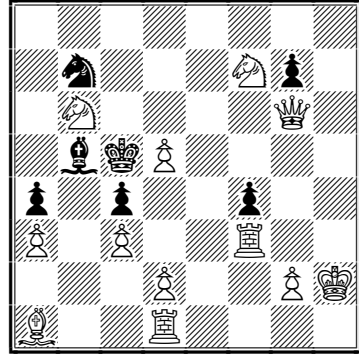
46. H. von Gottschall in Leipzig



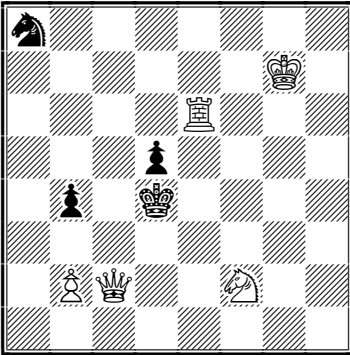
47. Frank Healey



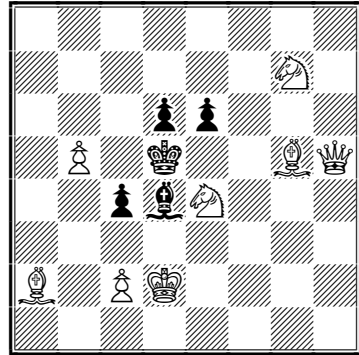
48. F. Healey



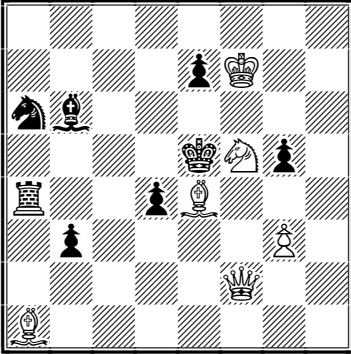
49. F. Healey



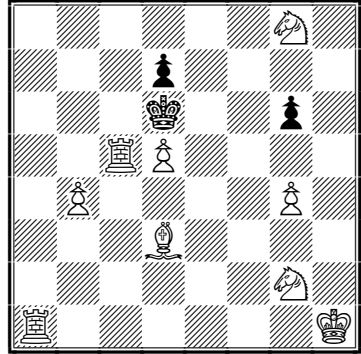
50. F. Healey



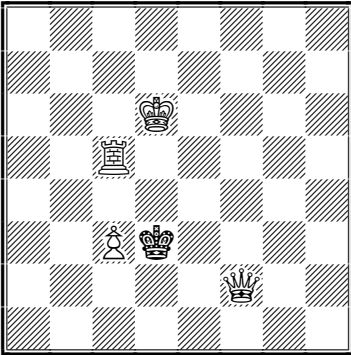
51. F. Healey



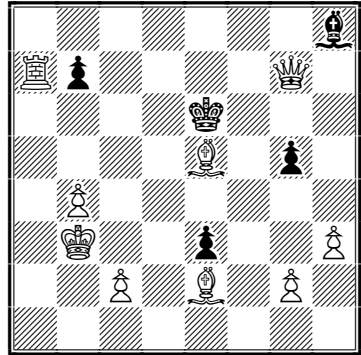
52. F. Healey



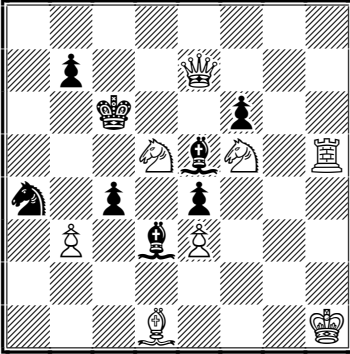
53. F. Healey



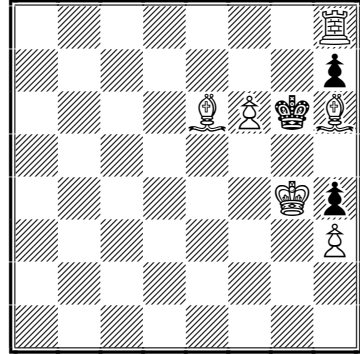
54. S. Hertzprung



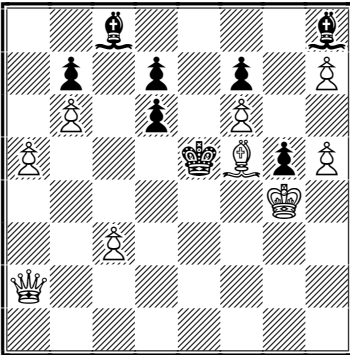
55. A. Kauders



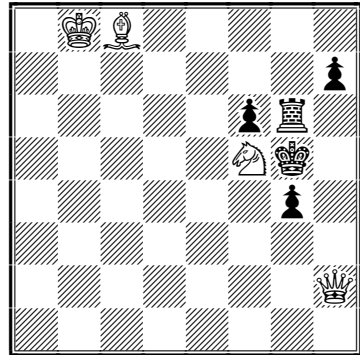
56. Ph. Klett



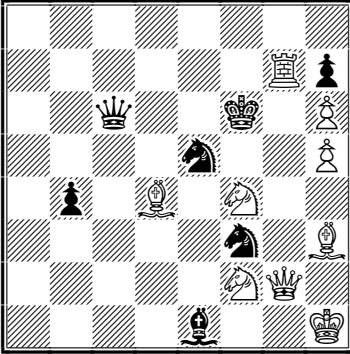
57. Ph. Klett



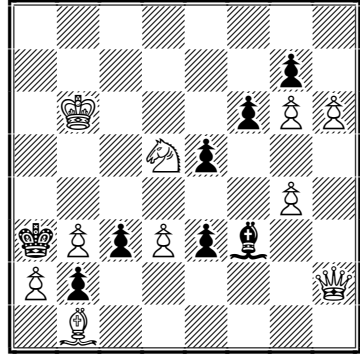
58. Kling



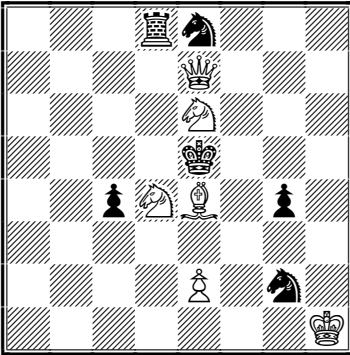
59. Kohtz und Kockelkorn



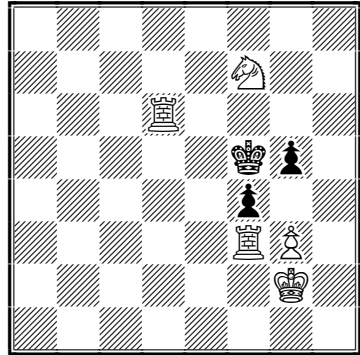
60. Kondelik



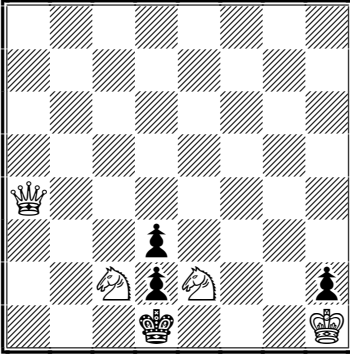
61. B. G. Laws



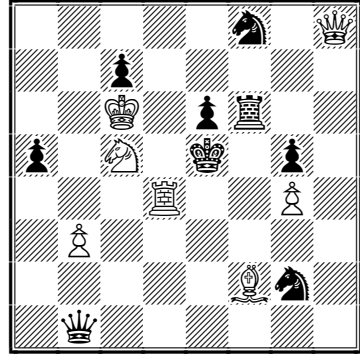
62. B. G. Laws



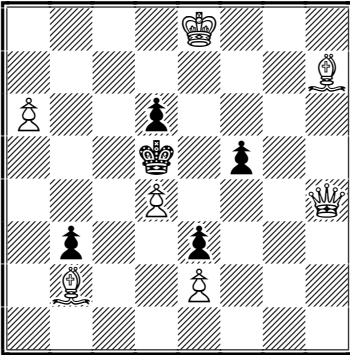
63. B. G. Laws



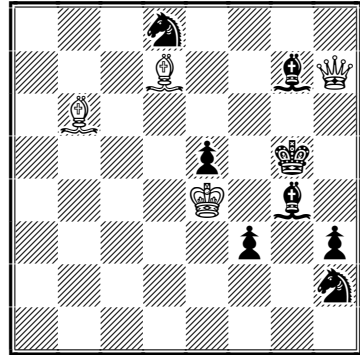
64. G. Liberali



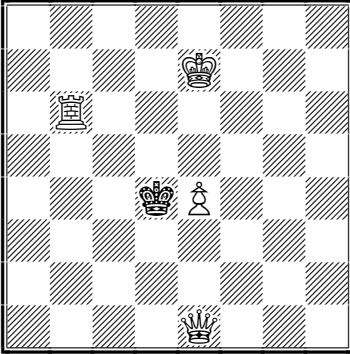
65. S. Loyd



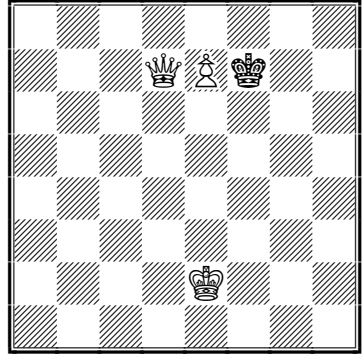
66. S. Loyd



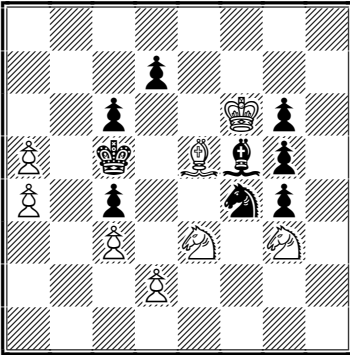
67. S. Loyd



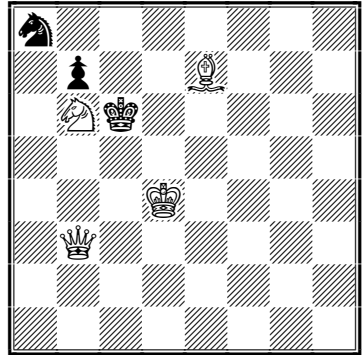
68. S. Loyd



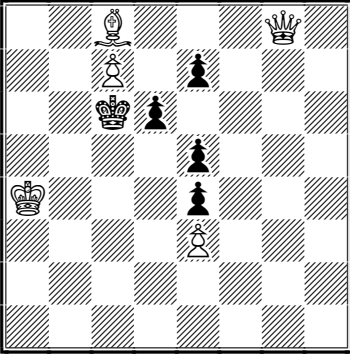
69. S. Loyd



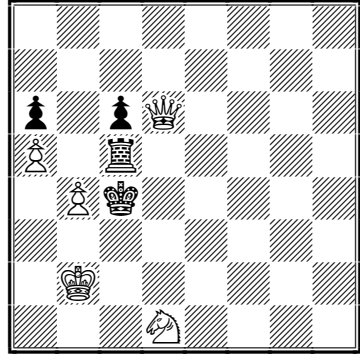
70. S. Loyd



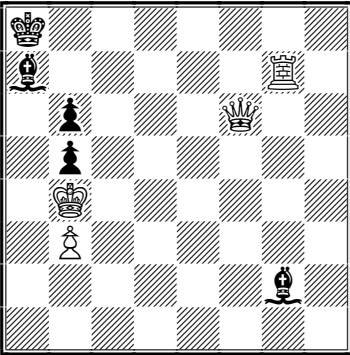
71. S. Loyd



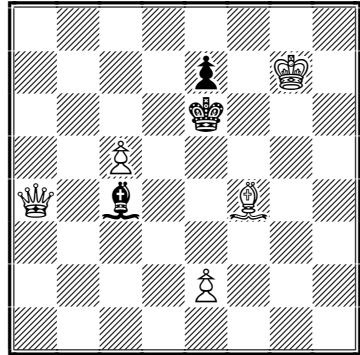
72. S. Loyd



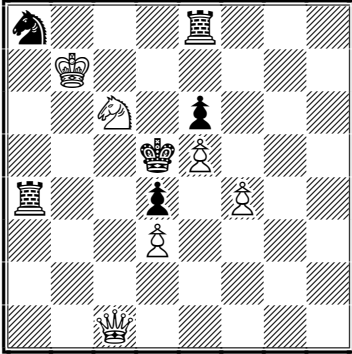
73. S. Loyd



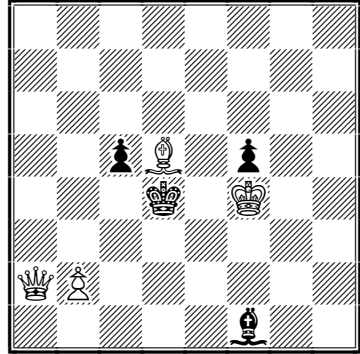
74. S. Loyd



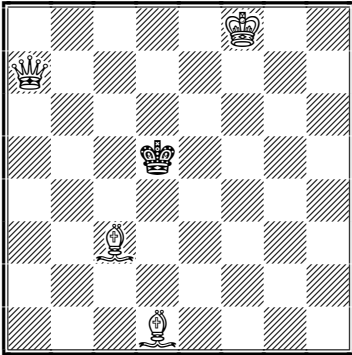
75. S. Loyd



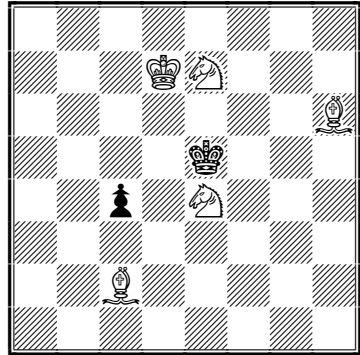
76. S. Loyd



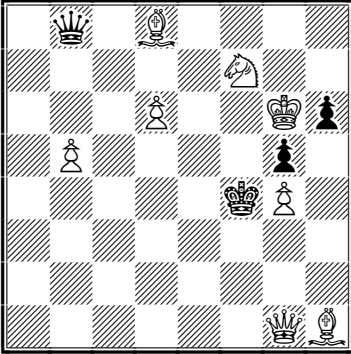
77. S. Loyd



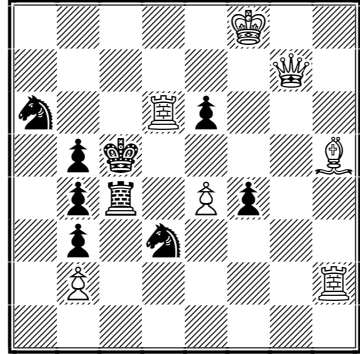
78. S. Loyd



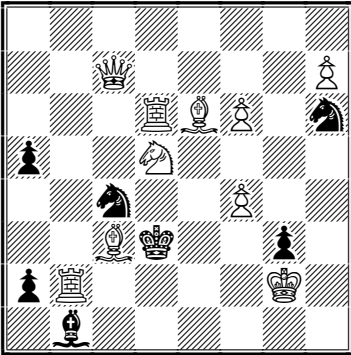
79. S. Loyd



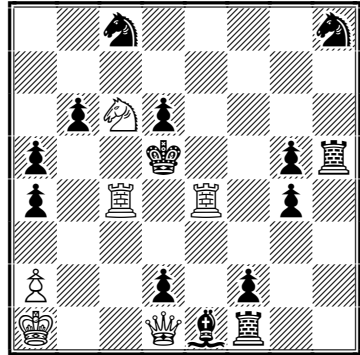
80. F. W. Martindale



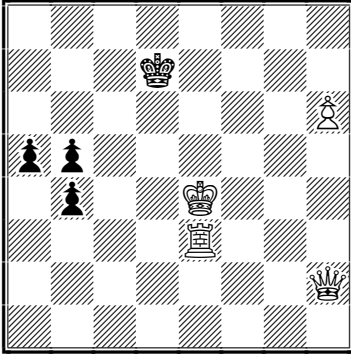
81. Heinrich Meyer



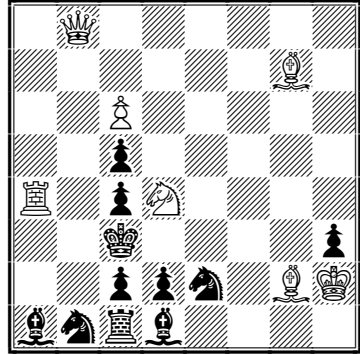
82. Heinrich Meyer



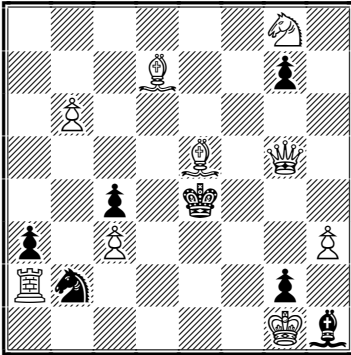
83. Johann Minckwitz



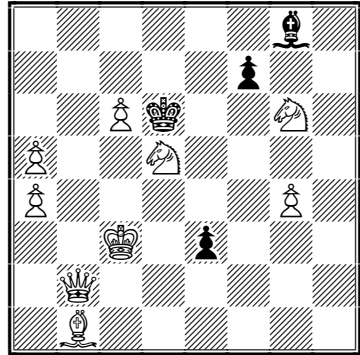
84. E. Pradignat



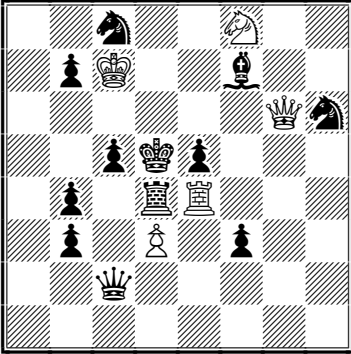
85. E. Pradignat



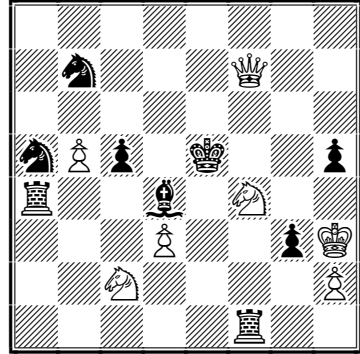
86. Carlo Salvioli



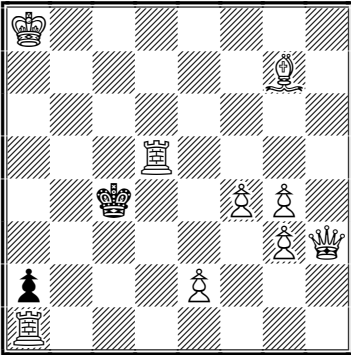
87. Nicolo Sardotsch



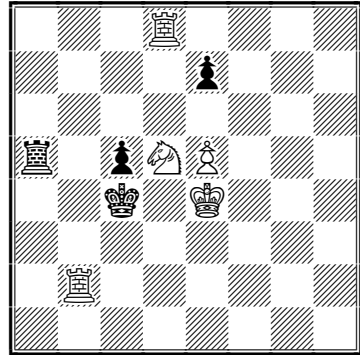
88. Nicolo Sardotsch



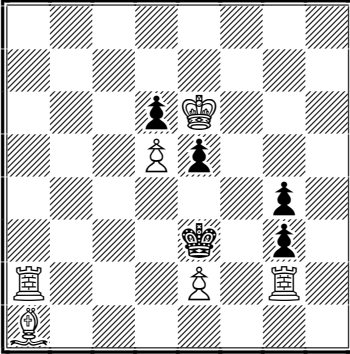
89. Nicolo Sardotsch



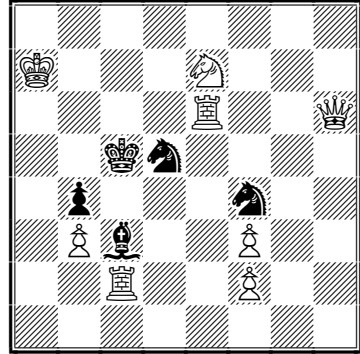
90. Fr. Schröder



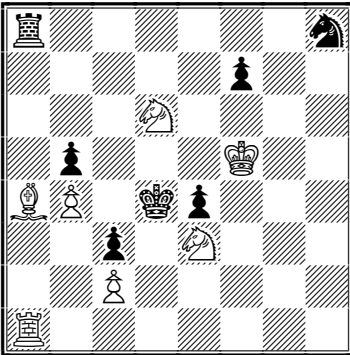
95. J. Slater



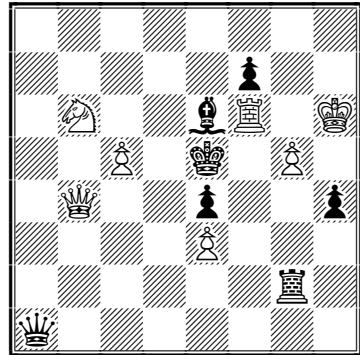
96. L. Sprega in Rom



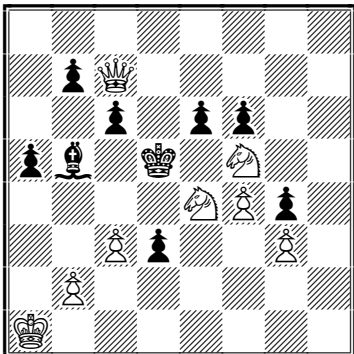
97. L. Sprega



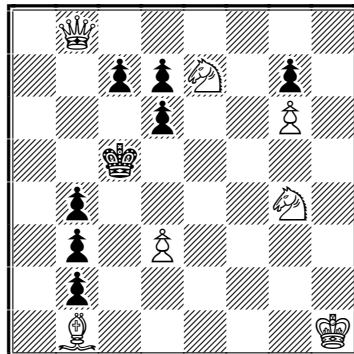
98. A. E. Studd



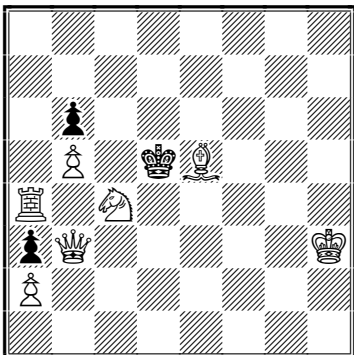
99. G. B. Valle



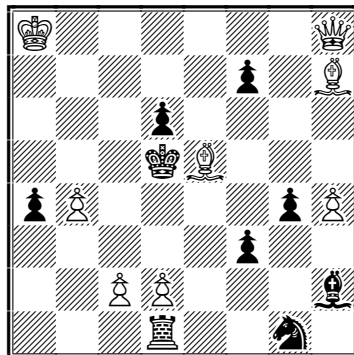
100. G. B. Valle



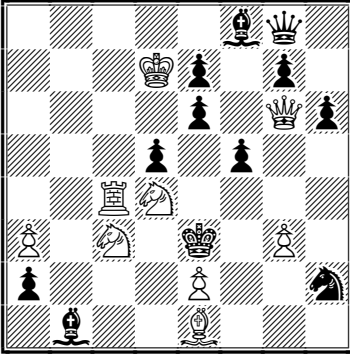
101. G. B. Valle



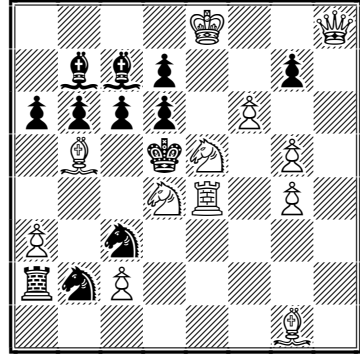
102. G. B. Valle



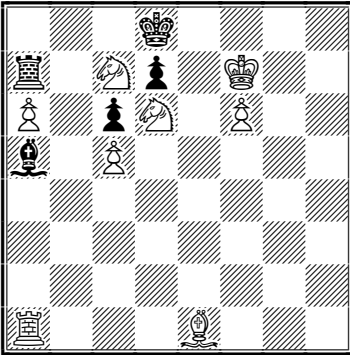
3. Johann Berger



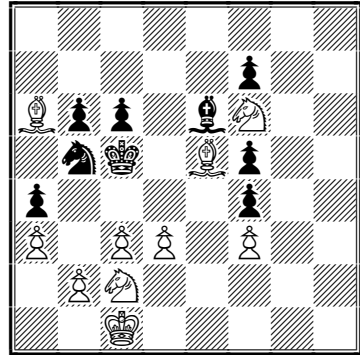
4. Johann Berger



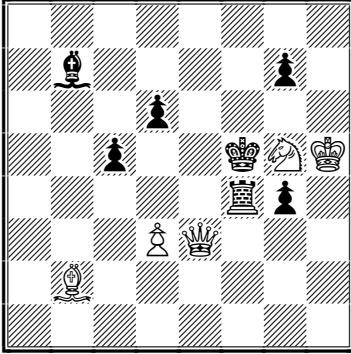
5. G. N. Cheney



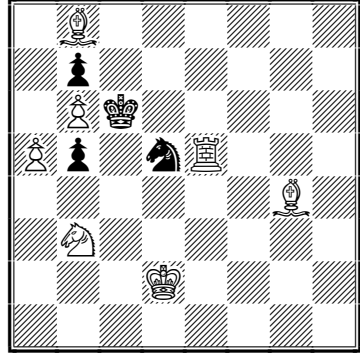
6. G. N. Cheney



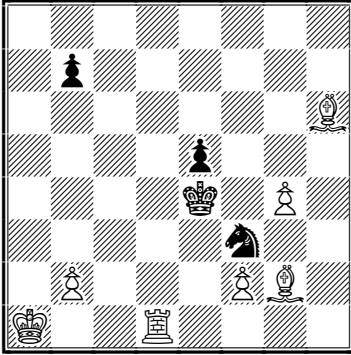
7. Healey



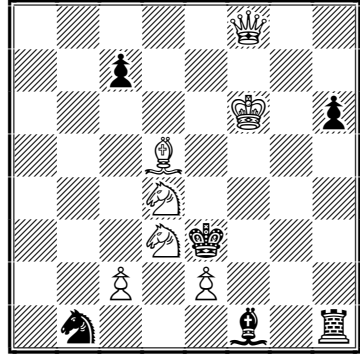
8. Healey



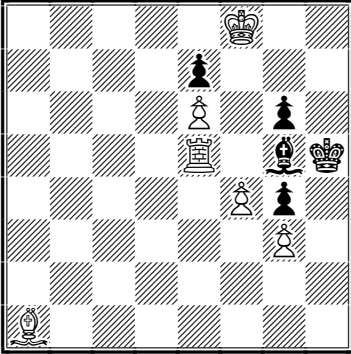
9. Indische Aufgabe



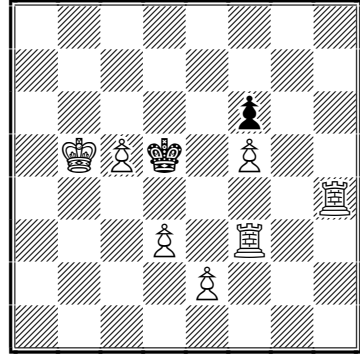
10. Kauders in Wien



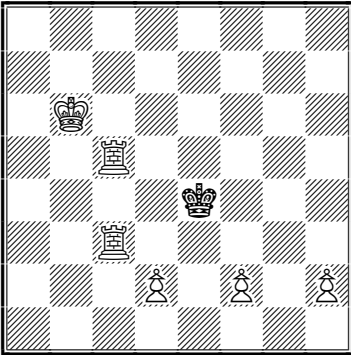
11. Ph. Klett



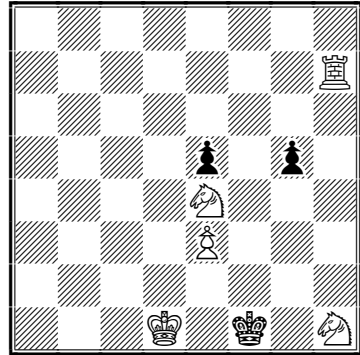
12. S. Loyd



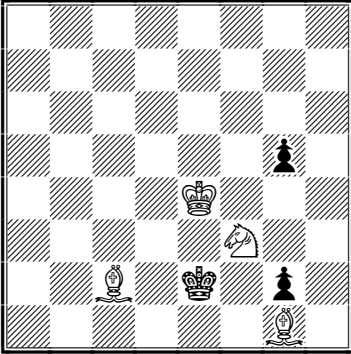
13. S. Loyd



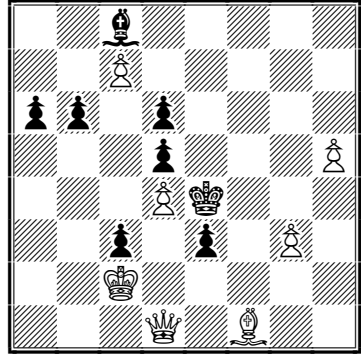
14. S. Loyd



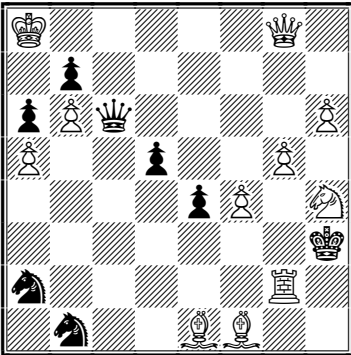
15. S. Loyd



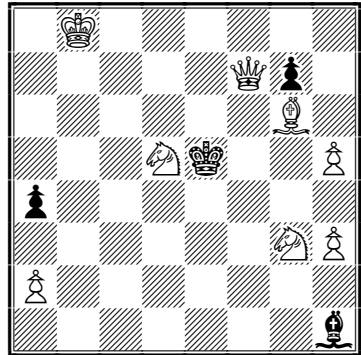
16. S. Loyd



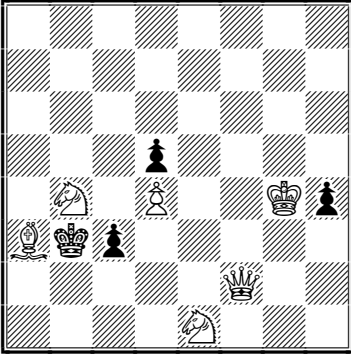
17. S. Loyd



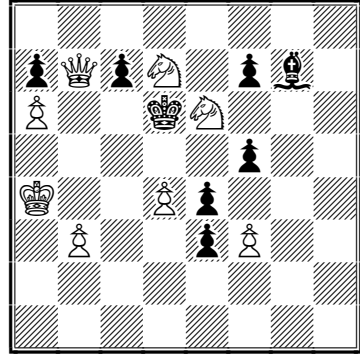
18. S. Loyd



19. S. Loyd



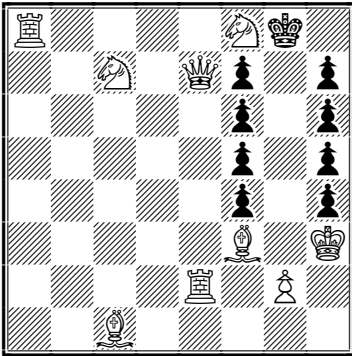
20. J. Plachutta



II. Bedingungsaufgaben

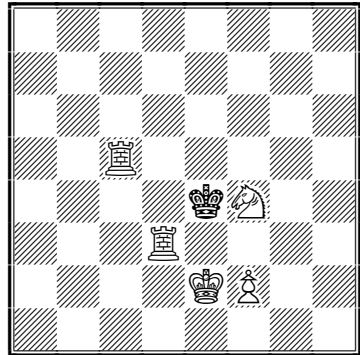
In diesen Aufgaben werden bestimmte Bedingungen gestellt, welche erfüllt werden sollen. Von den nachfolgenden ist 1 eine berühmte Curiosität.

1. Das Spießruthenspiel des
Marschalls von Sachsen



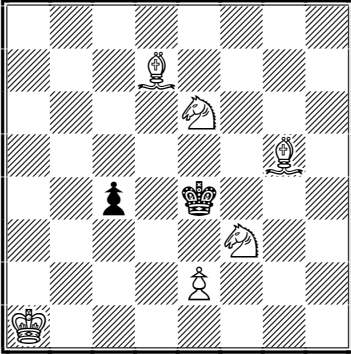
*Weiß soll mit dem Bauer g2 mattsetzen,
ohne einen Bauer zu schlagen*

2. Herlin



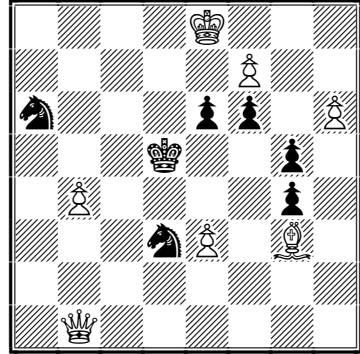
*Weiß soll mit dem Bauer in drei Zügen
mattsetzen*

3. Herlin



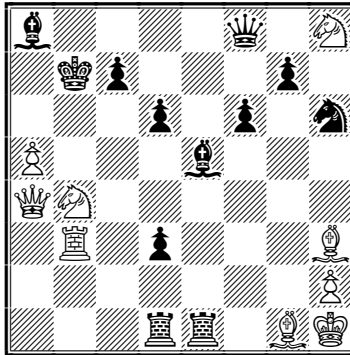
Weiß soll mit dem Bauer in vier Zügen
mattsetzen

4. T. W. Brown



Weiß soll mit dem Bauer e3 in 6 Zügen
mattsetzen

5. Mendheim

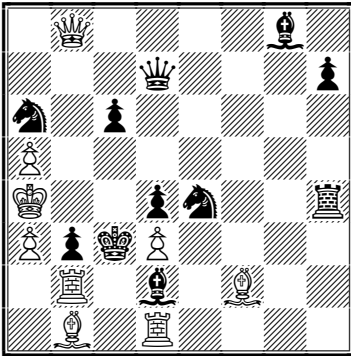


Weiß soll durch Sh8 mit dem 8. Zuge mattsetzen

III. Selbstmatt

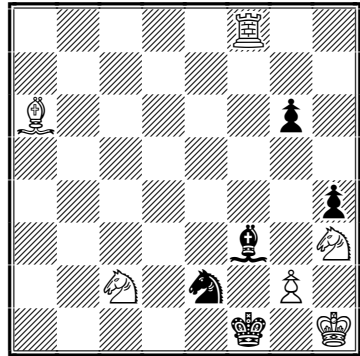
Man versteht unter Selbstmatt Aufgaben, in denen ein Ziel verfolgt wird, das dem in der Schachpartie erstrebten entgegengesetzt ist. Kurz ausgedrückt: Weiß zwingt Schwarz, Weiss in angegebener Zügesahl matt zu setzen. Diese Probleme, welche dem Scharfsinn einen neuen und selbständiger Spielraum vergönnen, werden von den Franzosen: „Qui perd gagne“ oder „problèmes inverses“, von den Engländern: „suicidal problems“ genannt. Fast alle ausgezeichneten Problemcomponisten haben sich auch aus diesem Gebiete versucht. Nachstehend einige Beispiele leichter Art.

1. Johann Berger



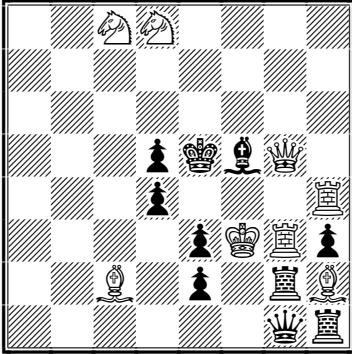
Selbstmatt in 2 Zügen

2. T. M. Brown



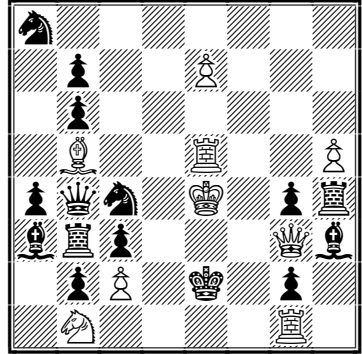
Selbstmatt in 2 Zügen

7. S. Loyd



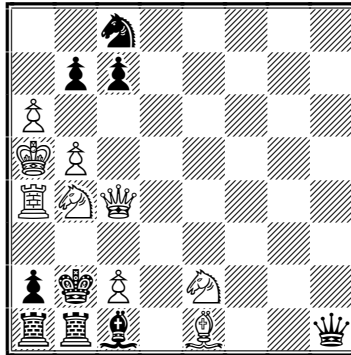
Selbstmatt in 2 Zügen

8. Martindale



Selbstmatt in 2 Zügen

9. S. Loyd

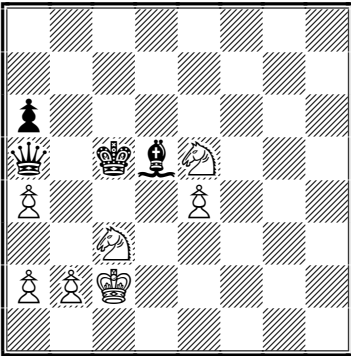


Selbstmatt in 4 Zügen

IV. Studien

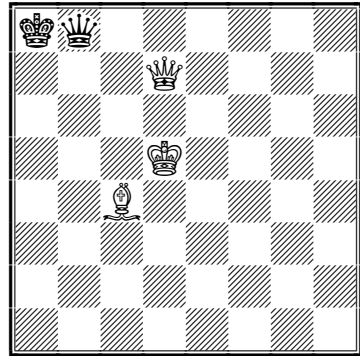
Die Studien schließen sich unmittelbar an die praktische Partie an und haben häufig den Charakter der Endspiele. Weiß soll entweder durch ein geschicktes Verfahren das Spiel gewinnen, oder durch Herbeiführung des Remis retten, während es auf den ersten Blick verloren zu sein scheint. Das „Kleine Lehrbuch des Schachspiels“ enthält im Abschnitt für Endspiele viele klassische Probleme dieser Art von Philidor und andern ältern Meistern, zu denen die folgenden eine Ergänzung bilden mögen. Das Hervorragendste auf diesem Gebiete haben in neuerer Zeit Horwitz und Kling geleistet.

1. B. Horwitz



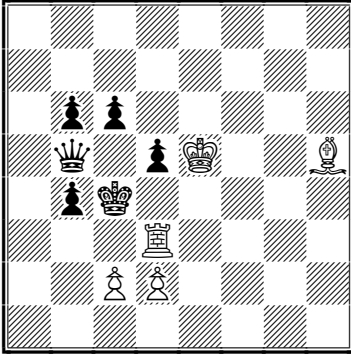
Weiß zieht und gewinnt

2. B. Horwitz



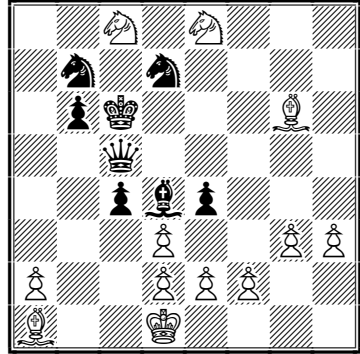
Weiß zieht und gewinnt

3. B. Horwitz



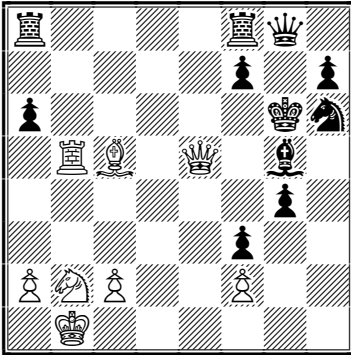
Weiß zieht und gewinnt

4. B. Horwitz



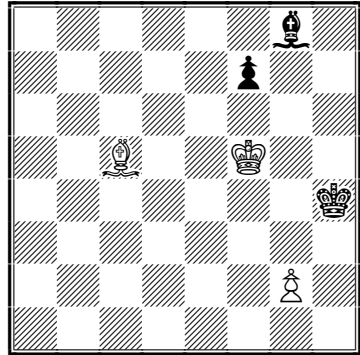
Weiß zieht und gewinnt

5. B. Horwitz



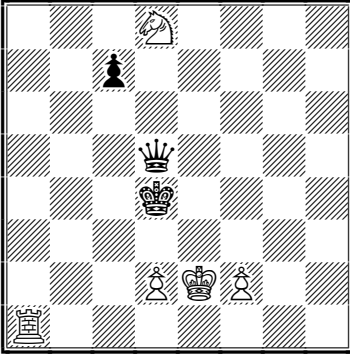
Weiß zieht und gewinnt

6. B. Horwitz



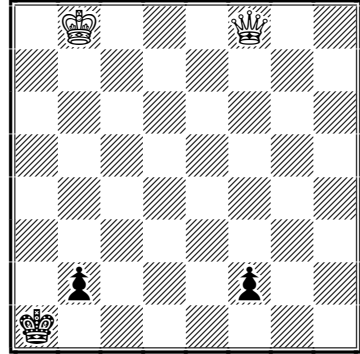
Weiß zieht und gewinnt

7. B. Horwitz



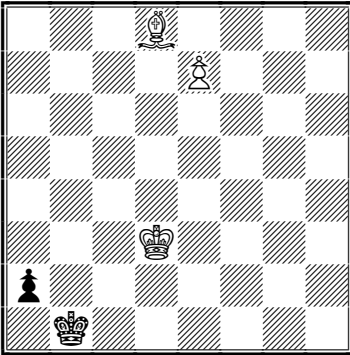
Weiß zieht und gewinnt

8. Kling und Horwitz



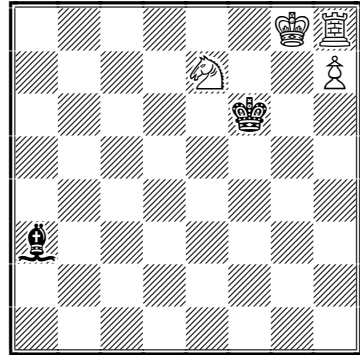
Weiß zieht und gewinnt

9. Kling und Horwitz



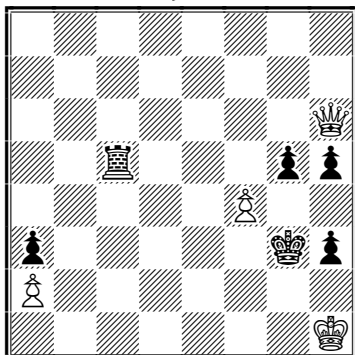
Weiß zieht und gewinnt

10. B. Horwitz



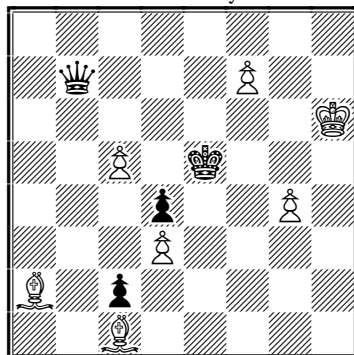
Weiß zieht und gewinnt

11. v. Jänisch



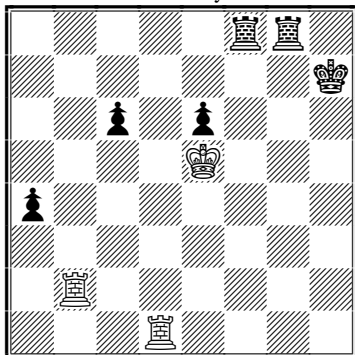
Weiß zieht und gewinnt

12. Healey



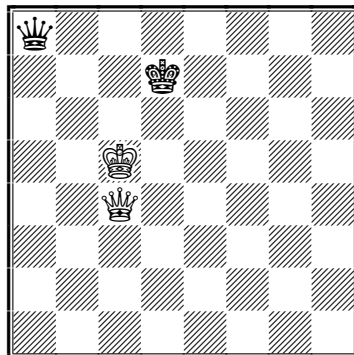
Weiß zieht und gewinnt

13. S. Loyd



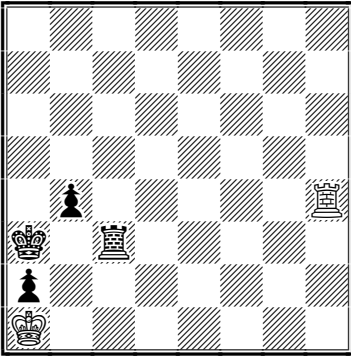
Weiß zieht und gewinnt

14. Mendheim



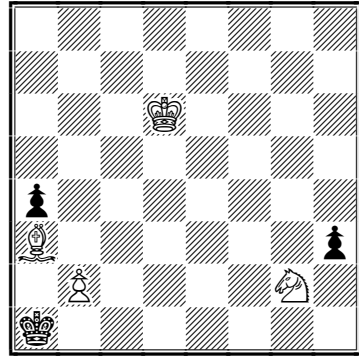
Weiß zieht und gewinnt

15. Horwitz



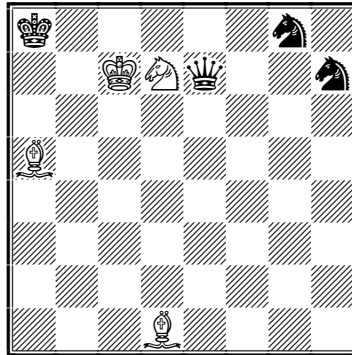
Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden

16. Herlin



Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden

17. Kling und Horwitz



Weiß zieht und macht das Spiel unentschieden

Lösung der Aufgaben

AUFGABEN DER EINLEITUNG

- I. 1. Sg4† T×g4 2. Tf5† K×f5 3. Td5‡
- II. 1. Th1† Th2 2. Tbh7†T×h7 3. g7‡
- III. 1. Tg5† K×g5 2. Sf7† Kh5 3. g4‡
- IV. 1. Le4† Tb7 2. Db8† Tc×b8 3. T×a7† L×a7 4. Sc7‡
- V. 1. De7† K×e7 2. Sg6† Kd8 3. Sf7† Kc8 4. Se7‡
[1. S×d7†, Kd8 2. S×b6† und Matt in 3. Zug]
- VI. 1. g6†, Kh8 2. g7†, Kh7 3. Sf8†, T×f8† 4. g×f8S†, Kh8 5. Lc3†, T×c3 6. T×h6‡
- VII. 1. Te1†, Ld8 2. T×d8†, T×d8 3. Sc7†, Kb8 4. Sa6†, Ka8 5. Db8†, T×b8
6. Sc7‡
Diese Aufgabe und die vorhergehende IV sind Beispiele des sogenannten erstickten Matt. Siehe: Kleines Lehrbuch, Seite 29.
- VIII. 1. Le7† L×a8 2. Tf8† Kg7 3. Lf6† K×f8 4. Thh8‡
K×h6 4. Tfh8‡
- IX. 1. Se3† K×e4 2. Ke1 K×e3 3. De5‡
- X. 1. Dc4† Kd2 2. Dc1† K×c1 3. Sb3‡
- XI. 1. Dc7 Ke6 2. Df7† K×e5 3. d4‡
- XII. 1. Df6 K×d5 2. Df4 f6/f5 3. c4‡
- XIII. 1. Tb4† Ka5 2. Ta4† K×a4 3. Sc5† Ka5 4. b4‡
- XIV. 1. Dc6† Kb4 2. La5† K×a5 3. c3 beliebig 4. b4‡
- XV. 1. c5† K×c5 2. Dd6† K×b5 3. Ta5† K×a5 4. Dc5‡
- XVI. 1. Td5 Kf4 2. Kd3 Kf3 3. Tf5‡

- XVII. 1. Db5 Lxb5 2. Sf4† Kd6/d4 3. Sxb5‡
Andere Varianten leicht.
- XVIII.1. Dh1 Beliebig 2. D oder T ‡
- XIX. 1. Td8 Ld7 2. Lg2 Kxf5 3. Lh3‡
anders 3. Sd4‡
- XX. 1. Td5 Sxd5 2. Sb5 beliebig 3. S ‡
exd5 2. Se8 beliebig 3. S(×)d6‡
- XXI. 1. Sd5 Dc6/b7[/a8]
Am besten. Es drohte Matt durch Se3 und Sf6.
2. De4† Sxe4 3. Se3‡
- XXII. 1. Dh5 Dxh5 2. d7 beliebig 3. d8S, dxe8D ‡
Sa3†/d2†/c3†
2. Dxh1†beliebig 3. D ‡
[Sa3† 2. Dxh1†]

LÖSUNG DER ZWEIZÜGIGEN AUFGABEN

1. 1. Sh1 beliebig 2. D oder S ‡*
2. 1. Td8 Kxd6 oder anders 2. De6/g3/h8 ‡
3. 1. Th6 Lxe6 2. Le4‡
beliebig 2. D, S oder L ‡
4. 1. Kb5 beliebig 2. D oder S ‡
5. 1. Sg7 beliebig 2. D, T oder S ‡
6. 1. Lg6 Ke5 2. Te2‡
Sxf6 oder Sf4 zieht beliebig 2. Sg7‡
Sxf5 oder Sd4 beliebig 2. Lf7 oder Sg7 ‡
7. 1. Sg6 Kc6/e6 2. Se7/f4 ‡
beliebig anders 2. D ‡
8. 1. Dc8 Kxc3 2. S7b5‡
beliebig anders 2. D oder S ‡
9. 1. Sb6 Kxd4, Lxd4 2. Da1/b8 ‡
f4 oder beliebig anders 2. Td5, Sc4 ‡

* Der Abkürzung halber wird häufig nur der Anfangsbuchstabe des mattsetzenden Steins angegeben. Der Zug ist dann leicht zu finden.

10. 1. Lf6 e×f6† 2. e7‡ (durch Abzugschach)
beliebig anders 2. D, S, L ‡
11. 1. Sexd4 Sc×d4 2. Db7‡
Sexd4 2. Df7‡
beliebig anders 2. D, T, S ‡
12. 1. Kb6 beliebig 2. Springer setzt Matt
13. 1. c4 beliebig 2. D(×)d5/(×)e4/a1 ‡
14. 1. Sd4 beliebig 2. D, S, L ‡
15. 1. De1 K×f4/×d4 2. e5‡ (durch Abzugschach)
16. 1. Dg4 beliebig 2. D, S, c8S ‡
17. 1. Sd3 e×d3 2. Db3‡
Lb2 2. S×b2‡
b×a5 2. Tc5‡
beliebig anders 2. S(×)d2, Se5 ‡
18. 1. Ka2 beliebig 2. Sh2, Sg1, T(×)f4 ‡
19. 1. Kh7 Kc4 2. Dg8‡
Ke4 2. D×c6‡
K×d6 2. Dd8‡
20. 1. c8L Kc6 2. Lb7‡
Kc4 2. Le6‡
21. 1. Dd2 beliebig 2. D ‡
22. 1. Lc2 beliebig 2. D ‡
23. 1. c4 b×c3 e.p. 2. S×c3‡
d×c3 e.p. 2. S×c3‡
beliebig anders 2. D, S, e×f6/e×d6 ‡
24. 1. Tb5 T×f5 2. f4‡
Tf4/h3 2. f3‡
Te3 2. f×e3‡
T×f2† 2. L×f2‡
[Tg3 2. f×g3‡]
beliebig anders 2. D, T, S ‡
25. 1. Dc4 beliebig 2. D, T, S ‡
26. 1. S×d2 Te3† 2. Sf3‡
beliebig 2. Ein Springer setzt durch Abzugschach Matt.
27. 1. Dh2 beliebig 2. Se, L ‡

28. 1. Tg3 Kf6 2. Ld4‡
beliebig 2. D(x)b2/(x)h8 ‡
29. 1. Lf7 Kxd3 2. S5f4‡
Kb5 2. Sc7‡
beliebig 2. Sxb2‡
30. 1. Kd3 Kb5 2. Kd4‡
Kd6 2. Kc4‡
Kd5 2. De5‡
31. 1. Se3 Kd6 2. Sc4‡
Kd4 2. Lb2‡
Kxf6 2. Dg5‡
Kxf4 2. Dh2‡
beliebig anders 2. Sc4/g4 ‡
32. 1. Te5 beliebig 2. D, T ‡
33. 1. Se3 beliebig 2. S ‡
34. 1. Tf3 beliebig 2. D, T, S ‡
35. 1. Lc1 beliebig 2. D, T, S ‡
36. 1. Dc8 beliebig 2. Txd3, S ‡
37. 1. Lc1 Kxa3 2. Db3‡
b5 2. Dxe7‡
beliebig anders 2. Dc4/xb6 ‡
38. 1. Dc5 beliebig 2. D, T, S ‡
39. 1. Kc4 beliebig 2. D, K ‡ durch Abzugschach
40. 1. Sd4 beliebig 2. D, S ‡
41. 1. Da8 beliebig 2. D, S, L ‡
42. 1. Le5 Kxd5 2. c6‡
beliebig anders 2. D(x)e6, Se7, S(x)b4 ‡
43. 1. Sf4 Kxe7 2. Sd5‡
beliebig anders 2. D ‡
44. 1. Te5 Kxe5 2. Lc3‡
Lxe5 2. Lb6‡
beliebig anders 2. D, L ‡
45. 1. Ld4 Lxd4 2. cxd3‡
beliebig anders 2. D, T ‡

46. 1. Lh7 beliebig 2. D, S †
47. 1. Dh1 beliebig 2. S †
48. 1. Da6 Kc5/xc3/e3 2. Sbd5†
Kxe5 2. Sd7†
Txc3 2. Sc4†
Sf5 beliebig 2. Sbd5†
49. 1. Td5 beliebig 2. D, S †
50. 1. Tf8 beliebig 2. D, S, L †
51. 1. Kf5 beliebig 2. D, T, S †
52. 1. Dd6 Dxh6 2. Dxf6†
Df4 2. Dxf4†
D beliebig anders 2. Tc4†
beliebig anders 2. D, T, S †
53. 1. Txf6 beliebig 2. D, T, S †
54. 1. Dg5 beliebig 2. D, T, L †
55. 1. d4 beliebig 2. D, T, d5/dxc5 †
56. 1. Td4 Kxd4 2. Sc6†
Txd4 2. Sxg6†
f5 2. Lg7†
Te4 2. Txe4†
Tg5 2. Sc6†
57. 1. Se6 beliebig 2. T, S, L †
58. 1. Da6 beliebig 2. D, Sc5 †
59. 1. La1 beliebig 2. D †
60. 1. Th3 beliebig 2. T, L †
61. 1. Dh3 Sxh3 2. Sd3†
Ka3 2. Sc2†
c4 2. f8D†
62. 1. Df2 beliebig 2. D †
63. 1. Te3 beliebig 2. D, T, S, L, bxc4 †
64. 1. Se3 beliebig 2. D, S †
65. 1. Da3 Kd6/f4, d4 2. Lb8†
Kd4 2. Sc6†
S beliebig 2. S(×)d3†

66. 1. L×e3 beliebig 2. D, S †
67. 1. Db6 Kd3 2. De3†
K×f5 2. Dg6†
La2/c2 2. L(×)c2†
Ld3 2. Sg3†
Lb4 beliebig 2. D×b1†
68. 1. Te1 Sd4 2. e4†
beliebig anders 2. D, S †
69. 1. Tf2 beliebig 2. D, T, S †
70. 1. Tg7 beliebig 2. T, S †
71. 1. Df8 g1D/S 2. Sf2, Df1 †
[g1S 2. Df1 †]
[g1D 2. Dd1, Kd1, Sf2†]
Sc3/×c4 2. Sc3 †
d1D† 2. Sd3†
72. 1. d4 c×d3 e.p. 2. c4†
e×d3 e.p. 2. e4†
c×d4 2. Tb5†
e×d4 2. Tf5†
beliebig anders 2. S †
73. 1. Te3 K×b6 2. Te5†
K×b4 oder anders [?] 2. Tb3†
[anders 2. Te5†]
74. 1. Kf7 beliebig 2. D, S †
75. 1. Tf4 beliebig 2. D, T, S, d4 †
76. 1. Kc6 K×c3 2. Kd5† durch Abzugschach
beliebig anders 2. D, T, S †
77. 1. Sf5 Kd5 2. T×d4†
Lc5 beliebig 2. T×d4†
Tc2 beliebig 2. T×d4†
beliebig anders 2. D †
78. 1. Td8 Kd3 2. Sdc3†
beliebig 2. Lc2†
79. 1. Tf5 K×e3†/×c5† 2. d4†
Le5 beliebig 2. Sc2†
80. 1. Th6 beliebig 2. D, T, S †

81. 1. Sh1 beliebig 2. D, S, L †
82. 1. Db1 Kc4 2. Sb4†
Ke4 2. Lg2†
c6 2. Lg2†
Ke6 2. Sf4†
Sc6 2. Sf4†
Se6 2. Sb4†
83. 1. Sb8 K×d4 2. Lb2†
Kf6 2. Sd7†
Sf7 beliebig 2. D×h8†
c×d4 2. Sd7†
Lf6 2. Sc6†

LÖSUNG DER DREZÜGIGEN AUFGABEN

1. 1. Sd6 beliebig 2. De4(†) beliebig 3. S/L †
2. 1. Se5 beliebig 2. Dd3(†) beliebig 3. D/S †
3. 1. Dg3 g1D 2. Dd6† K×d6 3. Td2†
Kc8 3. Tb8†
Ke8 3. De7†
c4 2. Td2† Kc8 3. Db8†
Ke8 3. Dg8†
Kc8 2. Dd6 beliebig 3. D/T †
Ke8 2. Dd6 beliebig 3. De7†
4. 1. Df6 g×f6 2. Sd4 K×d4 3. Lb6†
anders 3. Sb3†
g5 2. D×d6† K×d6 3. Lb4†
5. 1. T5e6 es droht T×d2†
D×e6, T×e6 2. T×d2† Ke3 3. L×f4†
Ke5 3. g×f4†
c3 2. Da4† beliebig 3. D/T †
Tf3 2. T×d2† Td3 3. Lf6†
- Hauptspiel:
d1D 2. Da4 D1×a4 3. Td6†
D7×a4 3. Td2†
6. 1. Dh1 g×h1 2. Sf7 Kf5 3. Sg5†
Andere Varianten leicht.

7. 1. Tc7 Kf7 2. Lxe6† Kf6 3. g5‡
Ke8/xf8 3. Txc8‡
beliebig anders
2. Lxe6 dxe6 3. Sh7‡
anders 3. g5‡
8. 1. Te1 Kxd4 2. e4 fxe3 e.p. Der Bauer muß *en passant* schlagen, da Schwarz keinen andern Zug hat.
3. Td1‡
9. 1. Db6 Sxc5 am besten
2. Dd8 beliebig 3. D/S ‡
Andere Varianten leicht.
10. 1. Tg1 Sgxf4 2. Df5† Kxf5 3. Sd4‡
Kd5 2. Df5† Kc4 3. Dc5‡
Lf7 beliebig 2. Sc5† beliebig 3. D ‡
d1D 2. Txd1 beliebig 3. Td4‡
11. 1. Da8 T×g3 2. Da7 Kxf2 3. Tcf5‡
T×f1 2. Te5 beliebig 3. Da7/xe4 ‡
beliebig anders
2. Da7 beliebig 3. T durch ent-
sprechenden Abzug ‡
12. 1. Dc3 S×g2 2. Sd3 cxd3 3. Dc8‡
beliebig anders 3. Sf2‡
S×h2 2. Lxe1 g5 3. Dg3‡
Sf3/f1 3. D(×)f3‡
[Kxf4 3. Dg3/d4‡]
Andere Varianten leicht.
13. 1. Sxe5 Le3† 2. Dxe3† Kxe3 3. Sg4‡
Txc5† 2. Dxc5† Kxc5 3. Sd3‡
Kxe4 3. Ld3‡
14. 1. Td3 Txd3 2. Ld1 beliebig 3. D/S ‡
15. 1. Kb5 Sf2 2. Te6 Sxd3 3. Sf6‡
beliebig 3. Sf6, Dc4 ‡
Ke5 2. Te6† Kxf5 3. Dh3‡
Kd5 3. Dc4‡
Txf5 2. Sxc3† Ke5 3. De4‡
beliebig 3. Dxf5‡
Andere Varianten leicht.

16.	1. Ta8	Ke2/f2	2. Td2†	Ke1/f1	3. Ta1‡
				Ke3	3. Te8‡
		Ke3	2. Td2	f3	3. Lg5‡
		Kg2	2. Td2†	Kh3	3. Lc8‡
				Kf1/g1	3. Ta1‡

Andere Varianten leicht.

17.	1. Ke2	Kd4	2. Dg5	Kc3	3. Dd2‡
				Ke4, a×b6	3. De3‡
		Kf4	2. Sc6	a×b6	3. Dg4‡
		a×b6	2. D×b6	Kf4/e4	3. De3‡

18.	1. Le4	K×e4	2. Dh5	Ke3/d3	3. De2‡
		h5	2. Sac5	K×f6	3. Sd7‡
				Kd6	3. Db8‡

(Auf 1. ... K×f6 2. Sf4 und 3. S(×)h5‡, ebenso auf 1. ... Kd6 2. Sd4 und 3. Sb5‡.)

19.	1. Th8	L×h8	2. Tg7	L×g7	3. Le3‡
		Lg3†	2. K×e2	beliebig	3. Tg6‡

20.	1. Tg1	beliebig	2. Sh4†	beliebig	3. S/L ‡
-----	--------	----------	---------	----------	----------

21.	1. Dh8	h1D	2. Da1	beliebig	3. S(×)f3‡
		L×d6	2. D×a8	beliebig	3. D/S ‡

22.	1. D-g8	Sa7 am besten			
			2. Db8	T×b8†	3. c×b8S‡
				Sc6	3. c8L‡

23.	1. La4	Kg4	2. g3	beliebig	3. L, g4 ‡
-----	--------	-----	-------	----------	------------

24.	1. La5†	Ka6	2. Lb6	a×b6	3. Da4‡
		K×a5	2. D×b7	beliebig	3. Db4‡

25.	1. Sc5	K×c5	2. Lc7	d6	3. Lb6‡
		Ke5	2. Se6	beliebig	3. L ‡

26.	1. d8L†	Kf4	2. Lh4	g×f3	3. Sg6‡
				g3	3. Lg5‡

27.	1. d4†	e×d3 e.p.	2. Sc3	beliebig	3. f4‡
-----	--------	-----------	--------	----------	--------

28.	1. h×g8T	f6	2. Tg4	f×g4	3. f5‡
-----	----------	----	--------	------	--------

29.	1. Td4	e×d4	2. L×g7	beliebig	3. L ‡
		L×f8	2. Td1	beliebig	3. K(×)c2‡

30. 1. L×b4 f4 2. Sf2† Ke3 3. Da7‡
Kf5 3. Lg4‡
Kd5 3. Lf7‡
Kd5 2. Lf3† Ke6 3. Sg5‡
Kc4 3. Dc3‡
31. 1. La5 Kc5 2. Dh5† Kc4/d4 3. Tb4‡
Kc6/d6 3. Tb6‡
Kd5 2. Dh5† Kd4/e4/c4 3. Tb4‡
Kd6/c6/e6 3. Tb6‡
(Auf 1. ... Kd4 2. De6 und 3. Lb6‡, oder 1. ... L×b3 2. Dc6† und
3. L×c3‡.)
32. 1. f7 K×d4 2. Df6† Ke3 3. Sc4‡
Kd5 3. c4‡
S×d4 2. D×g3† Kd5 3. c4‡
Kf5/f6 3. f8D‡
L×d4 2. Sc4† beliebig 3. D ‡
33. 1. Df8 Sg6, f6/f5 2. Da3 beliebig 3. T, Lb3~ ‡ durch Ab-
zugsschach
(Andere Varianten leicht.)
34. 1. Tc8 Db1 2. Dg7 beliebig 3. D/S ‡
Lc7 2. S×e4† Kc6 3. D×e6‡
Kd7 3. De8‡
Ke5 3. Dg5‡
35. 1. f8T Kd6 2. c8T Ke6 3. Tc6‡
36. 1. Dd1 Lc6 2. Dh5 Le8 3. Dh6‡
Lf7 2. Df3 beliebig 3. D ‡
g4 2. Df1† Lf7 3. D×f7‡
g2 2. Df3† Lf7 3. D×f7‡
37. 1. Sdf2 e3 2. Db3 beliebig 3. D ‡
Ke2 2. Dd4 beliebig 3. D ‡
Ld5 2. Dd2 beliebig 3. D ‡
38. 1. Kh2 g1D† 2. D×g1 beliebig 3. Da1‡
Sf4 2. D×e3† K×e3 3. Tc2‡
(Auf 1. ... f6/f5 2. Dg1 &c.)
39. 1. De7† K×e7 2. c8S† K×e6 3. f8S‡
Kc6 2. c8D† Kb6 3. Dc7‡
40. 1. Dh4 T×h4 2. e4 Th4, L×e4 [?] 3. S×c6/c4‡

41. 1. f6 g5 2. Tf5 K×f5 3. L×d3‡
andern 3. De5/×d3‡
d2 2. Tf4† Ke3 3. Dd4‡
(Andere Varianten leicht.)
42. 1. Dh6 S×h6 2. La4† K×a4 3. S×c3‡
K×c4 3. Sde3‡
Ka6 3. S×c7‡
T×d5 2. Dc6† K×c6 3. La4‡
K×c4 3. Da4‡
Df3 2. a4† K×c4 3. Lb3‡
D×e2 2. Da6† K×a6 3. S×c7‡
(Andere Varianten entsprechend.)
43. 1. Dg3 Ke4 2. De1† Kd4 3. c3‡
Kf4 3. g3‡
Ld6 2. Dd3† K×e5 3. De3‡
(Wenn 1. ... Lb8 folgt 2. L×b6† und 3. De3‡)
Sd8 beliebig 2. S(×)c6† Kc4 3. Dd3‡
Ke4 3. Df3‡
44. 1. Dh1 K×b4 2. Da8 K×c5 3. Df8‡
andern 3. Sc6‡
(Andere Varianten leicht.)
45. 1. Kd2 K×d4 2. Dc3† Kd5 3. Sc7‡
S×e8 2. De6† K×d4 3. De4‡
e6 2. Kd3 beliebig 3. D ‡
(Andere Varianten leicht.)
46. 1. Dd8 Es droht nun Dd4† mit nachfolgendem Matt durch d3
K×e5 2. Kf3 Ld6 3. Dh8‡
andern 3. d4‡
L×e5 2. d3† Kf4 3. Dh4‡
(Auf 1. ... Ld6 folgt 2. Dh4† und 3. d4‡)
47. 1. Lh7 beliebig 2. Dg6(†) beliebig 3. Dd3/e4‡
(Auf 1. ... Ld6 2. D×d6† &c.)
48. 1. Th1 Ld7/e8 2. Db1 Lb5 3. Dg1‡
andern 3. Db4‡
49. 1. Dc6 Sb6 2. Te5 K×e5 3. Df6‡
b3 3. Dc3‡
andern 3. D×d5‡
50. 1. Le3† e5 2. Dd1 beliebig 3. D, S, K ‡ (durch Ab-
zugschach).
K×e4 2. Dg4† beliebig 3. D×d4‡

51. 1. Lf3 Kxf5 2. Dh2 Ke5 3. g4†
g4 3. Dh5†
d3 3. Dh7†
beliebig anders
2. De3/e2† beliebig 3. D, g4 †
52. 1. Td1 Ke5 2. d6† Kxd6 3. Lc4/f5†
Ke6 3. Lc4†
Kd4 3. Lf5†
g5 2. Lf5 Ke5 3. d6†
53. 1. Kd7 Ke4 2. Td5 Kxd5 3. Dd4†
54. 1. Ta8 Lxg7 2. Te8† beliebig 3. L †
(Andere Varianten leicht.)
55. 1. Lg4 Es droht nun Sd4† und Ld7/e6†
Sc5 2. Dd6† Lxd6 3. Sd4†
Kxd5 2. Dd6† Lxd6 3. Se7†
(Auf 1. Sb6, b6/b5 2. Sd4† mit nachfolgendem Matt.)
56. 1. Ld5 Kxf6 2. Td8 beliebig 3. T, L †
Kxh6 2. Kf5 Kh5 3. Txh7†
57. 1. Da3 Lxf6 2. Db2 beliebig 3. D, c4 †
Lg7, KD5 2. Db4 beliebig 3. D †
Kxf6 2. Dxd6† Kg7 3. h6†
58. 1. Ka8 h6 Bei andern Zügen folgt sofortiges Matt.
2. Kb8 beliebig 3. D †
59. 1. Df1 Sf3 belieb. 2. Sd5† Dxd5† 3. Se4†
Le1 belieb., b3
2. Da6 beliebig 3. S †
Db7/a8 2. Da6† beliebig 3. S †
60. 1. Dh1 Lxh1 2. Sxe3 beliebig 3. S(×)c2 †
(Auf 1. ... e2 folgt 2. Dg1 und Matt durch 3. Dc5; ebenso auf 1. ... e4;
2. Dh2 &c. Andere Varianten leicht)
61. 1. e3 Sxe3 2. Sf4† Kxd4 3. Sfe2†
Kxf4 3. Sde2†
Td7 2. Dg5† Kd6 3. Dc5†
Kxe4 3. Sc5†
[1. Sc6†]
62. 1. Tf1 f3† 2. Kxf3 g4† 3. Ke3†
Ke4 2. Te1† Kf5 3. Sh6†
Kg4 2. Sh6† &c. [Kh5 3. Th1†]

75. 1. Dc2 Ta7† 2. K×a7 beliebig 3. D/S ‡
 Tb8† 2. K×b8 beliebig 3. D/S ‡
 Sb6 2. Sb4† T×b4 3. Dc6‡
 Sc7 2. Se7† T×e7 3. Dc6‡
76. 1. Lc4 L×c4 2. Da4 Kd5 3. Dd7‡
 Kd3 3. Dd1‡
 Ld3 2. Le6 c4 3. Da7‡
 Lg2/h3 2. Db3 beliebig 3. Dc3‡
- [1. Lf3]
77. 1. Lb3† Kc6 2. Lb4 [? La5] Kb5 3. Db6‡
 Ke4 2. Df2 Kd3 3. Df3‡
 Kd6 2. Db6† Kd7 3. Le6‡
- [1. Da6]
78. 1. Sc3 Kf6 2. Scd5† Kf7 3. Lg6‡
 Ke5 3. Lg7‡
 Kd4 2. Sed5 Ke5 3. Lg7‡
 Kc5 3. Le3‡
79. 1. Se5 D×d6† 2. Kh5 beliebig 3. D/S ‡
 K×e5 2. De3† K×d6 3. De7‡
 D×b5 2. Df2† K×e5 3. Df6‡
80. 1. Lf3 T×e4 2. Dd4† T×d4 3. Tc6‡
 K×d6 2. e5† Kc5 3. Da7‡
 S×e5 3. De7‡
 e5 2. Da7† K×d6 3. Thh6‡
81. 1. Ld2 S×b2 2. Dc2† K×c2 3. Se3‡
 Ke2, L×c2 3. Sc3‡
 S×d2 2. Dc3† beliebig 3. D ‡
 Se3† 2. Kf3 beliebig 3. T, S ‡
 a1D 2. Sc3† S×d6 3. D×d6‡
82. 1. Sd4 K×c4 2. D×a4† beliebig 3. D ‡
 K×e4 2. D×g4† beliebig 3. D ‡
 T, Sf7/g6 2. Sb5 beliebig 3. S ‡
 (Auf 1. ... Sa7 folgt 2. Sf5 &c.)
83. 1. Tg3 beliebig 2. Tg7(†) beliebig 3. D ‡
84. 1. Lf1 Kd3 2. Dg3† Ke4 3. Df3‡
 c×d4 2. Df8 beliebig 3. D ‡
 Lb2 2. Dg3† S×g3 3. T×c4‡
- (Andere Varianten leicht)

85. 1. Dd8 Kd5/xe5 2. Dh4 beliebig 3. Dd4†
Kd3 2. Lg4† Kc2 3. Dd1†
Ke3/e4 3. Dd4†
Kf3 2. Lg4† Ke3/e4 3. Dd4†
(Wenn Schwarz im 1. Zuge anders spielt folgt 2. Ld7 [? Lg4] und Matt durch 3. Dd4†.)
86. 1. Db7 Kxd5 2. Le4† Kxe4 3. c7†
Kd6/c5/e6 3. De7†
Kc5 2. De7† Kxd5 3. Le4†
Kxc6 3. Sb4†
g6/xcg6 2. De7(†) &c. [Kxd5 3. Le4†
Kxc6 3. Sb4†]
f5 2. Sb4 beliebig 3. De7†
[1. Db4† 1. Kd4]
87. 1. Sd7 Txd3 2. De6† Kxe4 3. Dxe5†
Kxe6 3. Txe5†
Lxe6 3. Sf6†
Dxd3 2. Txe5† Kc4 3. Txc5†
De2/h2 2. Sb6† Sxb6 3. Dd6†
88. 1. Se3 Lxe3 2. De6† Kxf4/d4 3. Df6†
Kd6 2. Sf5† Ke5 3. Sg6†
Sc6 2. Dg7† Kd6 3. Sf5†
Kxf4 3. Dxcg3†
89. 1. Dh7 Kxd5 2. Lf8 beliebig 3. D †
Kb4 2. Dc2 Ka3 3. Lf8†
Kb3 2. De4 Ka3 3. Td3†
90. 1. Tc8 Tb5 2. Txc5† Txc5 3. Tb4†
Kxc5 3. Tc2†
Ta4 2. e6 beliebig 3. T(x)b4†
91. 1. Dg5 Sxg5 2. Kc7 beliebig 3. S, L, b4 †
Kxd4 2. Dd8† Kxe3 3. Dd2†
Kc5 3. Db6†
Sxd8 3. Lb6†
(Auf 1. ... Kd6 folgt 2. Lb4† &c. und auf 1. ... Sxd4, 2. Dxe5† &c.)
92. 1. Tb4 Kxa5 2. Tb5† Ka6/a4 3. Dxa2†
Sxb4 2. Db2 Kxa5 3. Da3†
S beliebig 3. Db5†
Sc1 2. Dxc1 Kxa5 3. Da3†
Sc3 2. Dxc3 Kxa5 3. Da3†

93.	1. Lg2	e5	2. Lh1	Ke6 e4 e6 Ke4 Ke5	3. Sg5† 3. Sf4† 3. Sf6† 3. Se1† 3. Sd3†
		Ke4	2. Se1†		
94.	1. Df4	Ka4	2. Dd2	K×b3 Ka5 L beliebig	3. Dd1† 3. T×a3† 3. D×b4†
		Ka6	2. Db8	beliebig	3. Da8†
		Lb2/c1	2. Df8	Ka4 beliebig	3. D×b4† 3. Da8†
95.	1. Lb2	Kd2	2. Ld4†	K beliebig	3. Tg1†
		Ke4	2. Ta4†	Ke3	3. Lc1†
		e4	2. Lg7	Kf4	3. Lh6†
96.	1. Te5	Kd4	2. Dg6	K×e5 anders	3. Sc6† 3. D, T [, S] †
97.	1. Sc4	b×c4	2. Sd5	beliebig	3. Td1†
98.	1. Dc4	L×c4	2. Sd7†	Kd5	3. Td6†
		Td2	2. Dd5†	T×d5 L×d5	3. Sc4† 3. Sd7†
99.	1. Dh7	Kc4	2. Se3†	Kb3	3. Sc5†
		K×e4	2. Dh1†	K×f5	3. Dh7†
		c5	2. Se7†	Kc4	3. Sd2†
		e5	2. Se3†	Ke6	3. f5†
100.	1. Sf5	Kd5	2. D×b4	Kc6 Ke6 anders	3. Se7† 3. De4† 3. De4/c4†
		Kc6	2. D×b4	Kd5 d5	3. Dc4† 3. Se7†
		c6	2. Sge3	d5	3. d4†
		d5	2. Sd4	K×d4 Kd6	3. D×b4† 3. Df8†
				c6 d6	3. S×b3† 3. Da7†
101.	1. Ta7	Kc5	2. Sb2	a×b2	3. Tc7†
		Ke6/e4	2. Dd1	Kf5	3. Dg4†

6. 1. Sa1 La2 2. b4† a×b3 e.p.3. Kb2 Lb1 4. S×b3‡
 Sd4 4. c×d4‡
 S×c3 4. d4‡
 Lb3 2. S×b3† a×b3 3. Kd2 S beliebig 4. c×d4, d4 ‡
 Andere Varianten leicht.

7. 1. Se6 fxe6 2. Le5 d×e5 3. D×c5 beliebig 4. Df8‡

8. 1. Kc1 b4 2. Kb2 Kb5 3. Lh5 beliebig 4. L ‡
 Sc7 3. Sd4† Kd6 4. L×c7‡

9. 1. Lc1 b6 2. b4 b5 3. Td2
 b5 2. b3 b4 3. Td2

Dies ist die entscheidende Zug, der ein Matt durch Doppelschach vorbereitet. Schwarz kann nur spielen:

- Kf4 4. Td4‡
10. 1. Ke7 K×d4 2. Ke8 K×d5 3. Dc5† Ke6/e4 4. De5‡
 Kc3 3. Db4† K×c2 4. Lb3‡
 Ke3 3. Df4† K×e2 4. Lf3‡
 Kd2 2. Df4† Kc3 3. Sb5† K×c2 4. Dc1‡
 Th4 2. Df2† Kd2 3. De1† Ke3 4. Sf5‡
11. 1. Tb5 Kh6 2. f×g5† Kh7 3. Tb2 Kh8 4. Th2‡
 Kh5 3. Le5 K×g5 4. Lg7‡
12. 1. Kb6 Ke5 2. d4† Kd5 3. Td3 Kc4 4. d5‡
13. 1. f3† Kd4 2. Tc6 Kd5 3. T3c5† Kd4 4. Td6‡
 Ke5 3. T3c5† Kd4/f4 4. Td6/f6 ‡
 Kf4 2. Tc6 Ke5 3. T3c5† beliebig 4. Td6/f6 ‡
 Kf5 3. T3c5† Kf4 4. Tf6‡
 Kg5 3. T3c5† beliebig 4. Th6/f6 ‡
14. 1. S×g5 e4 2. Tg7 Kg1/g2 3. Sf3† beliebig 4. T ‡
 Kg1 2. Sf3† Kg2 3. Ke2 e4 4. Th2‡
15. 1. Kf5 K×f3 2. Ld1† Kg3 3. Lg4 Kh4 4. Lf2‡
 g4 2 K×g4 Kf1 3. Ld3‡
16. 1. Lb5 a×b5 2. Df1 K×d4 3. Df6† Ke4 4. Df4‡
 Kc4/c5 4. D×c3‡
 a5 2. Le8
 Es droht 3. Lg6† und 4. Dg4‡. Auf Kf5 folgt 3. Df3† &c.
 Kf5 2. Df3† Ke6 3. Lg6 beliebig 4. D ‡
 Kg5 3. Le8 beliebig 4. Df7‡
 3. Df4† 4. Le8‡
17. 1. h6-h7 1. Lf1*a6 *** Many solutions

18. 1. Sf5 Ke4 2. Sfe3† Kd4 3. Dc7 L×d5 4. Sc2‡
 L×d5 2. Da7 a3 3. Dc5 Ke6 4. Dc3‡
 a3 2. Da7 Ke6 3. Sf4† beliebig 4. De7‡
 Ke4 3. Sf4 beliebig 4. De3‡
 K×d5 3. Dd4† Kc6 4. De7/d4 ‡
 Ke6 4. Le8‡
 Ke6 4. Dd6‡
19. 1. Df8 K×a3 2. Sbc2† Ka2/b2 3. Da3† beliebig 4. Da1‡
 Kc4 2. S×d5 K×d5 3. Da3† Kc4 4. Db4‡
 3. Dc5† Ke6 4. Df5‡
 Ke4 4. De5‡
 Kb3, h3, c2
 3. S×c3 beliebig 4. Db4‡
 Ka4 2. S×d5 Ka5 3. Dc5† beliebig 4. Db4/b6 ‡
 h3 2. S×d5 Ka2 3. S×c3† Kb3 4. Db4
 Ka1 4. Nc2
 h2 3. S×c3 h1 4. Db4‡
 Kc4 3. S×c3 &c.
20. 1. Dc8 f×e6 2. Sdc5 L×d4 3. D×e6† K×c5 4. b4‡
 Ke7 3. D×e6† 4. Sb7/d7 ‡
 Ke7 2. Se5 L×e5 3. Dd8† K×e6 4. d5‡
 f×e6 3. Dd7† Kf6 4. Dd8‡
 K×e6 2. Sdf8† Ke7 3. Dd7† K×f8/f6 4. Dd8‡

Lösung der Bedingungsaufgaben

1. Sd7†, Kg7 2. Tf8, Kg6 3. Se6, fxe6 4. Df7†, Kg5 5. Se5, fxe5 6. Le4, fxe4 7. Le3, fxe3 8. De7†, Kg6 9. Kh2, h3 10. g3, h4 11. g4, h5 12. g5, h6 13. Df6†, Kh7 14. g6‡
2. 1. Td4†, Kxd4 2. Se6†, Ke4 3. f3‡
3. 1. Sc5†, Kd5 2. Le7, c3 3. Lb5, c2 4. e4‡
4. 1. Dxd3†, Kc6 2. Dxa6†, Kd5 3. Dxe6†, Kxe6 4. e4, f5 5. f8S†, Kf6 6. e5‡
5. 1. Sc6†, Ka6 2. Tb6†, cxb6 3. axb6†, Kb7 4. Da7†, Kxc6 5. Ld7†, Kd5 6. Da2†, Ke4 7. Dg2†, Kf4 8. Sg6‡

Lösung der Selbstmatte

- | | | | | | | |
|----|---------|---|---|----------------------------------|--------------------|----------------|
| 1. | 1. Dh2 | Kxb2
Beliebig anders | 2. Lxd4† | Dxd4, Sc3‡ | | |
| | | | 2. Txb3† | Lxb3‡ | | |
| 2. | 1. Kh2 | g5 | 2. g4 | hxg3 e.p.‡ | | |
| 3. | 1. Tc8 | a1S
a1L | 2. Sc3
2. Sxe3 | Sc2‡
Lxb2‡ | | |
| 4. | 1. Ta1† | Sxa1 | 2. Kd4† | Sb4 | 3. Lc3 | Sb3, Sac2‡ |
| 5. | 1. Dg6† | Kxh8 | 2. La2† | Db8 | 3. Ld4† | Lxd4‡ |
| 6. | 1. Dd5 | a1D
a1T
a1S
a1L | 2. f8T†
2. f8T†
2. Tc7
2. Lb2 | Dxa7
Txa7
Sb3/c2‡
Lxb2‡ | 3. Dd7†
3. Dd7† | Dxd7‡
Txd7‡ |
| 7. | 1. Ld1 | Txg3†
beliebig anders | 2. Kxe2
2. Te4† | D, T, d3 ‡
dxe4‡ | | |
| 8. | 1. La6 | bxa6
Sc7
Txh5
Dxe7 | 2. De3†
2. Df3†
2. Lxc4†
2. Kf4† | Sxe3‡
gxf3‡
Dxc4‡
Dxe5‡ | | |
| 9. | 1. Dg8 | Dh2 oder anders
2. Dh8† Dxb8 3. Lc3† Dxc3 4. Txa2† Txa2‡ | | | | |

Es kommt in dieser Aufgabe Weiß darauf an, die schwarze Dame oder den schwarzen läufer auf c3 zwangsweise zu führen, was durch 1. Dg8 unter allen umständen ermöglicht wird.

Lösung der Studien

1. 1. b4†, Kxb4 2. Sxd5†, Kc5 3. Sb6
und Weiß gewinnt durch Schach des Springers (oder anderweitig)
Dame und Spiel, wie Schwarz auch antwortet.
2. ..., Kxa4 3. Sc3†, Kb4 oder Ka3 4. Sc6† oder Sc4†
gewinnt Dame und Spiel.
1. ..., Dxb4 2. Sd3†, Kc4 3. Sxb4, Lxe4† 4. Sxe4, Kxb4 5. Sc3
und gewinnt. [5. *Kd3! ist schneller.*]
2. 1. Kc6, Da7 2. Dd8†, Db8 3. Da5†, Da7 4. La6
und gewinnt. Auf 1. ..., Db4 &c. gewinnt 2. Ld5.
3. 1. Td4†, Kc5 2. Txd5†, cxd5 3. d4†, Kc6/c4 4. Le8†/e2†
gewinnt die Dame und das Spiel.
4. 1. Sa7†, Kd5 2. Lf7†, Ke5 3. Lxd4†, Kxd4 4. Sg7, Sd8 5. e3†, Kxd3
6. Sh5, Se6 7. Lxe6, Dxb5† 8. Lg4 gewinnt.
Wenn 4. ..., Sf8 5. e3†, Kxd3 6. Sh5 gewinnt
[3. *f4†, Kf5* 4. *Lxd4, Dxd4* 5. *g4†, Kxf4* 6. *e3† scheint besser.*]
5. 1. Dxd5†, Kxd5 2. Le7†, Kf4 3. Ld6†, Ke4 4. Te5†, Kd4 5. c3†, Kxc3
6. Te4, Tfb8 (oder a5) 7. Le5†, Kd2 8. Lf4†, Kc3 9. Tc4 ‡
6. 1. Lf2†, Kh5 2. g4†, Kh6 3. Kf6, Kh7 4. g5, Kh8 5. Ld4, Kh7 6. Lc3,
Kh8 7. g6, Lh7 oder fxg6 8. Kxf7 oder Kxg6 (durch Abzugschach
Matt).
7. 1. Ta4†, Ke5 2. Ta5, c5 3. Txc5, Dxc5 4. d4†, Kxd4 oder Dxd4
5. Se6† oder Sc6† und gewinnt.
Auf 2. ... Dxa5 gewinnt Sc6†.
Auf 1. ... Kc5 gewinnt 2. Ta5†.
8. 1. Da3†, Kb1 2. Da6, Kc2 3. De2†, Kc3 am besten [? *Kb3/c1!*]
4. Df1, Kb3
Jetzt nähert Weiß den König und muß gewinnen.
Auf 2. ... Kc1 gewinnt 3. Df1†.

9. 1. e8D, a1D 2. De1†, Ka2 am besten 3. De6†, Kb1 am besten 4. Lf6, Da3† am besten 5. Lc3, Da4 6. De1†, Ka2 7. Da1† und setzt im nächsten Zuge Matt.
10. 1. Kf8, L×e7† 2. Ke8, Kg7 3. Tg8†, K×h7 4. Kf7, Lh4 5. Tg4, Ld8 6. Td4, Lg5 7. Td1 und gewinnt.
Auf 4. ... Ld6 gewinnt 5. Tg1.
11. 1. D×g5†, T×g5 2. f×g5, h2 3. g6, h4 4. g7, Kh3 5. g8L und gewinnt.
Wurde der Bauer auf g8 in eine Dame oder einen Thurm verwandelt, so war Schwarz pattgesetzt. Ebenso würde das Spiel Remis werden, wenn der Bauer in einen Springer verwandelt würde.
12. 1. f8L, Dh1† am besten. Es droht Lg7†. Auf Dc6† gewinnt 2. Ld6†.
2. Kg6 und gewinnt
Wurde der Bauer in eine Dame verwandelt, so folgte Dh7† und erzwang nach 2, Kg5 durch Dh5† Patt. Wenn. 1Kg6/g5, geschah D×f7 mit gleichen Resultat. Auf 1. Lf4†, K×f4 2. f8D†, Ke3.
13. 1. Th1†, Kg7 2. Tg1†, Kf7 am besten 3. Tf1†, Ke8 4. T×f8†, T×f8 5. K×e6 und gewinnt.
Auf 4. ... K×f8 gewinnt 5. Kf6.
Geschieht 3. ... Kg7/g6 so folgt 4. Tg2† und 5. Th1†.
Auf 3. ... Ke7 4. Tb7†, Kd8 5. Kd6, Kc8 6. Tfb1, Td8† 7. K×c6 und gewinnt.
14. 1. Df7†, Kc8 am besten [? Kd8 etwas besser] 2. De8†, Kb7 3. Dd7†, Kb8 4. Kb6 und gewinnt.
Auf 3. ..., Ka6 4. Db5†, Ka7 5. Db6†
15. 1. Th3, Kb3 2. Tg3, Ka4 3. Tg4, Ta3 4. Tg5, b3 5. Tg2 und macht das Spiel unentschieden.
Auf 3. ... Tc2 macht T×b4† Remis.
Wenn 3. T×c3, b×c3 4. K×a2, Kb4 5. Ka1, Ka3 6. Kb1, Kb3 und gewinnt.
Auf 2. ... Ka3 macht T×c3† Remis.
Auf 2. T×c3† gewinnt Schwarz durch K×c3.
16. 1. Sf4, h2 2. Se2, h1D 3. Sc3 und macht Remis.
17. 1. Lf3†, Ka7 2. Lb6†, Ka6 3. Le4, Da3 4. Ld3†, D×d3 5. Sc5† und macht Remis.
Auf 3. ... Kb5 4. Ld3†, Ka4 5. Lc2† &c.
[Auch 2. Lb7, D×d7† 3. K×d7, K×b7 macht Remis.]