

## Von Nußknackern, Moorhühnern und Schachweltmeistern



Seiffen – das sind Schwibbbögen, Holzfigürchen, Reifendreher, ein Schachturnier ... Stop! Ein Schachturnier? Okay, okay, der „Pokal des Handwerks“ ist vielmehr ein Freundestreffen als ein Turnier, aber Schach gespielt wird eben auch. Nur, dass es kaum jemandem in den Sinn kommt seine Partien bierernst zu nehmen. Jahr für Jahr finden sich fast die gleichen Personen im „Hotel Nussknackerbaude“ ein, um eine knappe Woche zünftigen Gebirgsurlaub zu erleben. Anfang März, der weit herbeigereiste Advents- und Weihnachtswahn hat sich längst ins Tal zurückgewälzt, lädt der Seiffener Erzgebirgskamm zum entspannten Genießen ein. Die liebevolle Organisation des Seiffener Schachclubs sorgt bald für Wohlbehagen unter den Teilnehmern. Ausflüge, wie in die schöne Seiffener Kirche oder die Olbernhauer Ölmühle, stehen genauso auf dem Programm wie ein Kegelabend, ein Skatturnier und natürlich ein Blitzturnier. Besonderes Highlight ist das Mannschaftsblitzturnier, für das die Teilnehmer entsprechend ihrer Spielstärke in nahezu gleichstarke Mannschaften gelost werden. In diesem Jahr standen Schachweltmeister Pate. Passenderweise wurde Nico Keil der Mannschaft „Michail Tal“ zugelost. Gewonnen hat aber, und das freut den Chronisten, obwohl er für ein anderes Team antrat, die Vertretung „Wassili Smyslow“. Gefehlt hat natürlich ebenso wenig das Quiz des Problemkomponisten Frank Fiedler wie das von Frank „Moorhuhn“ Morgenstern erstellte Bulletin des letzten Jahres.

Im Turnierschach gewann Rainer Siegmund (Dresden-Striesen) vor Werner Hobusch (Eintracht Quensted) und Alexander Bandow (Schwarz-Weiß Neukölln). Die Eiche-Teilnehmer Falk Scheithauer (4/7, 14. Platz) und Nico Keil (3/7, 29. Platz) spielten im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Aber traditionell konnte sich jeder Teilnehmer am bunt gedeckten Gabentisch bedienen und eins der schönen Holzerzeugnisse mit nach Hause nehmen. Zum Abschluss möchte ich eine fantastische Studie von Frank Fiedler vorstellen – erschienen in der Leipziger Volkszeitung um die letzte Jahrhundertwende. Ohne viel Hilfe vom Autor hätten wir diese am Freitagabend nicht zu lösen vermocht, die Lösung wird in ca. einer Woche hier präsentiert werden. Die Aufgabenstellung lautet „Weiß zieht und gewinnt“, es sei jedoch verraten, dass Weiß gewinnt, indem er Schwarz in 19 Zügen mattsetzt.



**Matt in 19 – Frank Fiedler**

## Frank Fiedler - Matt in 19 Zügen

Die Studie gehört zur sogenannten logischen Schule und lässt sich entsprechend durch logische Überlegung auflösen. Zunächst ist klar, dass Schwarz patt steht, und der weiße Läufer ziehen muss, um Fortschritte zu erzielen. Gleichzeitig muss verhindert werden, dass sich der schwarze König befreit, und sich einer der schwarzen Bauern umwandeln kann. Deshalb ist es wichtig, dass dem schwarzen König das Feld e1 genommen wird, bevor der Läufer zieht. Die erste Aktion liegt damit auf der Hand.

### 1.Kd3 Kf1 2.Kd2+ Kg1

Das erste Ziel ist erreicht, aber noch kein Matt in Sicht. Um matt zu setzen, muss eine weiße Figur dem schwarzen Kg1 Schach bieten können. Das kann nur der Springer sein. Zieht aber der Springer, bekommt der schwarze König das Feld f2. Von dort muss er sofort zurückgetrieben werden, da das Umwandlungsfeld g1 freigeworden ist. Das funktioniert aber nur, wenn der Springer über c3 nach e4 wandert, dort Schach gibt und dem schwarzen König zudem das Feld g3 verwehrt. Gleichzeitig muss der Läufer das Feld f3 sperren. Also überführt Weiß den Läufer zunächst nach e2.

### 3.Ld7 Kf1 4.Lh3 Kg1 [4...Tg1 5.Lg4

Wegen der Mattdrohung Le2 muss der Turm das Feld g1 wieder räumen, und es entsteht die gleiche Stellung wie in der Hauptvariante. 5...Th1 6.Le2+ Kg1 ]

### 5.Lg4 Kf1 6.Le2+ Kg1

Der Läufer hat die Sperrstellung eingenommen, und endlich kann der Springer umgruppiert werden.

### 7.Sc3 Kf2 8.Se4+ Kg1

Damit sich der Springer weiterbewegen kann, wird nun der weiße König auf e3 gebraucht, um das Feld f2 zu decken. Die Aufgabe, dem schwarzen König das Feld e1 zu nehmen, übernimmt der Springer von f3 aus. Wie aber kann sich der weiße König bewegen, da doch nur der Läufer pendeln kann, weil Schwarz auf Patt steht? Des Rätsels Lösung ist der schwarze Bauer a5. Weiß schlägt den Bauern a4 und gibt so Schwarz einen zusätzlichen Zug. Der Läufer wird zu diesem Zweck wieder auf die Diagonale a4-e8 überführt.

### 9.Lg4 Kf1 10.Lh3 Kg1 [10...Tg1 11.Ld7

Es droht Lb5 matt, der Turm muss erneut ziehen. Wir landen wieder in der Hauptvariante. 11...Th1 12.Lb5+ Kg1 ]

### 11.Ld7 Kf1 12.Lb5+ Kg1 13.Lxa4 Kf1 14.Lb5+ Kg1

Schwarz steht im Moment nicht im Patt. Der weiße König kann seinen Zug ausführen.

### 15.Ke3 a4

Der Springer begibt sich nach f3, von wo aus er e1 und g1 kontrolliert. Der Läufer wird nach f1 zielen und matt setzen. Vorher verhindert er aber den schwarzen Ausbruch nach d1.

### 16.Lxa4 Kf1 17.Sd2+ Ke1 [17...Kg1 18.Sf3+ Kf1 19.Lb5# ]

### 18.Sf3+ Kf1 19.Lb5# \*