

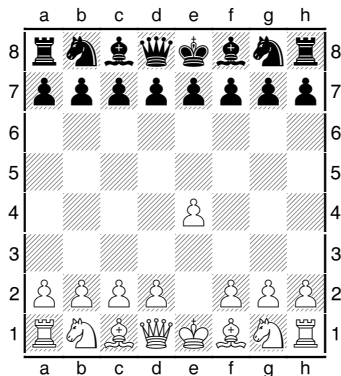
Schmunzelschach

Diese Aufgaben sind sehr unkonventionell, was die Aufgabenstellungen und die Lösungen angeht.

Sie eignen sich besonders zur Bearbeitung in einer Gruppe, damit sich die Schüler gegenseitig mit neuen Ideen anspornen können.

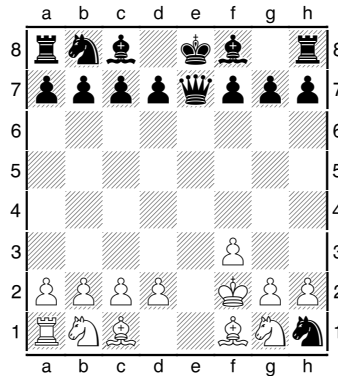
Deshalb sollten die Lösungen auch nicht zu früh verraten werden, damit deren Entdeckung nicht nur ein Schmunzeln hervorruft, sondern auch ein wenig von der Faszination des Spiels vermittelt.

Aufgabe 1

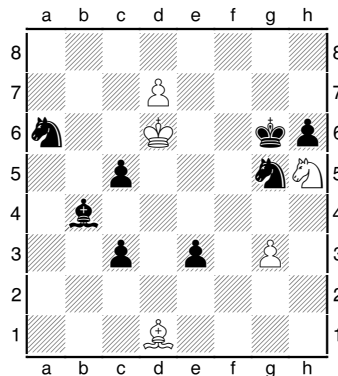


Die Aufgabe kennt zahllose und immer wieder neuartige Lösungen in sechs Zügen, aber in fünf?. Zuerst mal ist es ein Fortschritt darauf zu kommen, das Schwarz mattsetzt, denn dann hat man einen Halbzug mehr zur Verfügung:

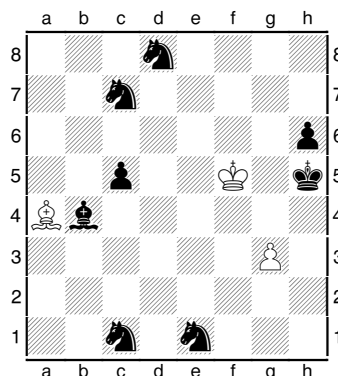
1...Sf6 2.De2 Sxe4 3.f3 Sg3 4.Dxe7+ Dxe7+ 5.Kf2 Sxh1#



Aufgabe 2

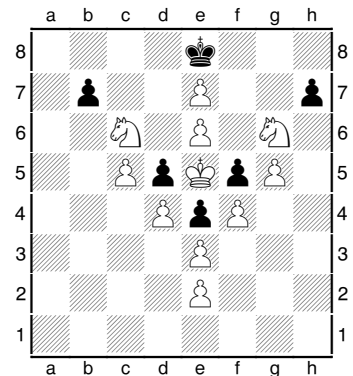


1.Lc2+ Kxh5 2.d8D Sf7+ 3.Ke6 Sxd8+ 4.Kf5 e2 5.Le4 e1S 6.Ld5 c2 7.Lc4 c1S 8.Lb5 Sc7 9.La4



Das Matt durch Ld1 ist nicht mehr zu verhindern. ☺

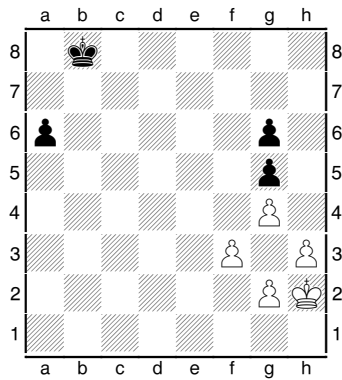
Aufgabe 3



Auf die Idee, das en passant zur Lösung gehört, kommt man recht bald mangels anderer Möglichkeiten, aber damit geht der Tanz erst los. Man muss zuerst beweisen, das Weiß überhaupt e.p. schlagen darf, d.h. der schwarze Bauer einen Doppelschritt gemacht hat. Ein anderer schwarzer Zug als d5 oder f5 kann aber nun mal laut FIDE-Regeln nicht geschehen sein, aber welcher von beiden? Das ist das schwierigste Problem und erfordert allgemein logisches Denken. Wie kommen die weißen Bauern an ihre Plätze?

Sie mussten 10x schlagen! D.h. alle schwarzen Figuren wurden von Bauern geschlagen. Aber wie sollte der Läufer auf c8 geschlagen worden sein, wenn bis zum Schluss auf d7 ein Bauer stand? Antwort: Nur f7-f5 kann gespielt worden sein und damit als einzige Lösung: **1. gxf6!!**

Aufgabe 4



1.f4! Kc7!

[1...a5? 2.f5 gxf5 3.h4 a4

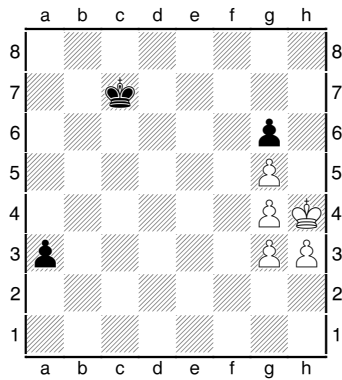
4.hxg5 a3 5.g6 a2 6.g7

a1D 7.g8D+ +-]

[1...gxf4 2.h4+-]

2.fxg5 a5 3.Kg3 a4 4.Kh4

a3 5.g3



So muss sich wohl eine Schildkröte fühlen.