



BSB 80 Wilfried Neef Bunte Wochenzeitung, 1997

Ob der Figurenfülle heißt es, sich zunächst einmal einen Überblick zu verschaffen. Doch schon bald erkennt man den Sinn (oder Hintersinn) dieses Dreizügers. Man sieht, dass die Probespiele 1.De5+? (mit der Idee 2.Txe5#) und 1.Dg4+? (mit der Idee 2.hxg4#) nur daran scheitern, dass die schwarzen Bauern die zum Opfer angebotene Dame mit Schachgebot schlagen. Das Probespiel 1.De4+? scheitert nach 1.-,Sxe4 2.dxe4 am Fluchtfeld e6. Es gilt also, diese Hindernisse zu überwinden.

Dies schafft Weiß mit dem versteckten Schlüssel **1.Sc1!** (auf den man stößt, wenn man hinterfragt, welche Rolle der abseits auf Feld a2 stehende Springer zu spielen hat). Mit dem Schlüsselzug droht Weiß 2.Sb3, beliebig 3.Sxd5#. Die Drohung kann Schwarz parieren, indem er Anstalten macht, den weißen König mit Läuferschachgeboten zu belästigen oder den Springer d5 zu beseitigen, um auf diese Weise das Fluchtfeld f4 zu erhalten.

a) **1.-,Lh6**. Der Läufer schickt sich an, durch das Schachgebot 2.-,Lg5+ Weiß an 3.Sxd5 zu hindern. Der Nachteil dieses Zuges: er verstellt die Wirkungslinie des Turms h7. Weiß kann nun zu dem Damenopfer **2.Dg4+!** greifen und setzt nach **2.-,hxg4** mit dem Bauern **3.hxg4#** matt.

b) **1.-,Se7** (verschafft nach 2.Sb3,Sxd5 das Fluchtfeld f4). Nachteil: Der Springer verstellt die Wirkungslinie der schwarzen Dame auf der Diagonale d8/h4 und ermöglicht das Damenopfer **2.De5+,fxe5** **3.Txe5#**.

c) **1.-,d(f)xe6** (will ebenfalls den Springer d5 vertreiben). Nachteil: Der Bauer blockt das Fluchtfeld e6. Deshalb: **2.De4+,Sxe4** **3.dxe4#**, ebenfalls mit Bauernmatt.

Sehr schön kontriert: Drei Damenopfer mit logischen Probespielen!

Und übrigens: Der Autor ist Fidemeister im Lösen von Schachproblemen und leitet die Problemseite auf der Homepage des Deutschen Schachbundes.