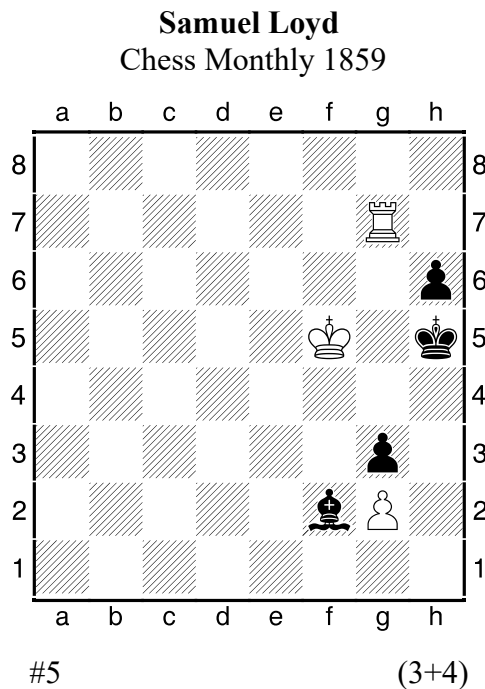


Karl der XII. von Schweden und das Handgemenge von Bender

Im 3. Teil der Geschichte um Karl den XII. galt es den unten stehenden Fünzfürer zu lösen:



Der letzte Teil der Loydschen Erzählung um Karl den XII war nicht mehr ganz so einfach. Habt ihr es rausbekommen?

1. Tb7! Die Idee des Weißen besteht einfach darin, den Turm über die 1. Reihe auf die h-Linie zu bringen und dort matt zu setzen. Überraschend dabei ist, dass nur dieser Turmzug in 5 Zügen zum Ziel führt. 1. Td7? Ld4! 1. Tc7? Le3! 1. Te7? (s.u.)

Weiß hat zwei Möglichkeiten der Abwehr.

1. ... Lg1 2. Tb1 Lh2 3. Te1! (Genau hierhin muss der Tempozug des Turmes gehen, sonst kann der Läufer am Ende noch dazwischen huschen.) Kh4 (3. ... Lg1 4. Txf1 5. Th1#) 4. Kg6 nebst 5. Te4# Hübscher ist die zweite Variante:

1. ... Le3 2. Tb1 Lg5 3. Th1+ Lh4 4. Th2!! und erneut erliegt der Schwarze dem Zugzwang und nach 4. ... gxh2 darf wieder mal der Bauer matt setzen 5. g4#

Soweit die Geschichte rund um König Karl den XII. von Schweden und das Handgemenge von Bender, soweit es uns Samuel Loyd zugetragen hat.

Mehr Steine ließen sich jetzt beim besten Willen auch nicht mehr vom Brett entfernen, um Weiß noch ein Matt zu ermöglichen.

Morgen gibt es dazu aber noch eine kleine Bonusaufgabe.

Bis dann
TT