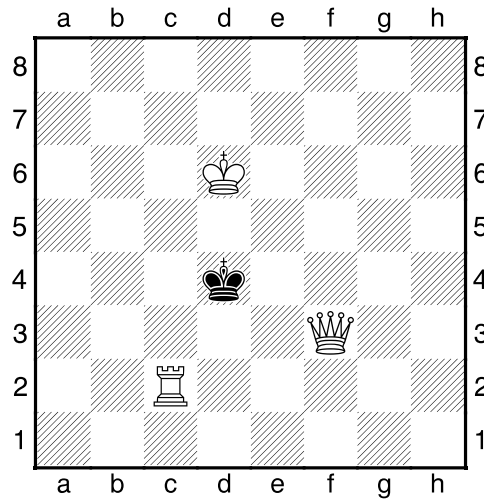


## Diagr. 1

E. Carpenter



Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt  
Il Bianco muove e matta in due mosse

Diese Aufgabe sieht einfach aus, hat aber schon manchen erfahrenen Spieler einige Minuten Kopfzerbrechen gekostet. Die elegante Lösung lautet 1.Dh3 Ke4 (einziger Zug) 2.Tc4 matt.

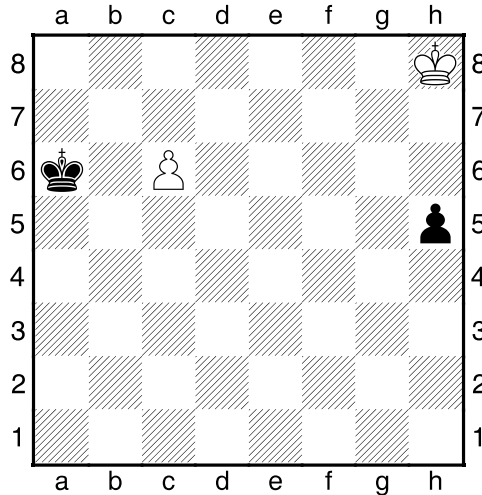
Il problema sembra semplice, ma è costato diversi minuti di fatica anche a giocatori esperti. L'elegante soluzione è 1.Dh3 Re4 (unica mossa) 2.Tc4 matto.

Aus / Da: Koblenz, A.: *Schach-Kombinationen* (Franckh, Stuttgart, 1981), Seite/pagina 15

## Diagr. 2

R. Réti

Kagans Neueste Schachnachrichten 1922



Weiß am Zuge hält Remis  
Il Bianco muove e patta

Schwarz kann nicht gewinnen.

1.Kg7 h4 2.Kf6 Kb6 3.Ke5 mit Doppeldrohung Kd6 und Kf4.

„(...) Was aber mein Endspiel so merkwürdig macht, daß Mieses in seiner Schachrubrik ein Kuriosum aus dem Reich der Bauernendspiele nannte, ist eben die Tatsache, daß der weiße König trotz der großen Entfernung noch rechtzeitig kommt, um seinen Bauern zu unterstützen.“

Il Nero non riesce a vincere.

1.Rg7 h4 2.Rf6 Rb6 3.Re5 con la doppia minaccia Rd6 und Rf4.

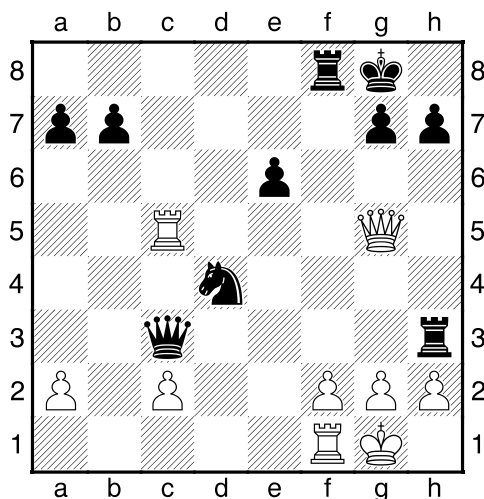
„(...) Ciò che però rende così particolare il mio finale, tanto da farlo definire da Mieses nella sua rubrica scacchistica una curiosità dal regno dei finali di Pedone, è appunto il fatto che il Re bianco, nonostante la grande distanza, arriva ancora in tempo per sostenere il proprio Pedone.“

Réti in *Kagans Neueste Schachnachrichten* 1922, Nr. 2, Seite/pagina 171

### Diagr. 3

S. Lewitzky – F. Marshall

Breslau 1912



Schwarz am Zug gewinnt

Il Nero muove e vince

23...Dg3!! Weiß gab auf! Alle Varianten sind sehr schön:

- A) 24.hxg3 Se2 matt
- B) 24.fxg3 Se2+ 25.Kh1 Txf1 matt
- C) 24.De5 Se2+ 25.Dxe2 Dxh2 matt
- D) 24.Dxg3 Se2+ 25.Kh1 Sxg3+ 26.Kg1 (26.fxg3 Txf1 matt) 26...Sxe2+, und gewinnt.

23...Dg3!! E il Bianco abbandona! Tutte le varianti sono molto belle:

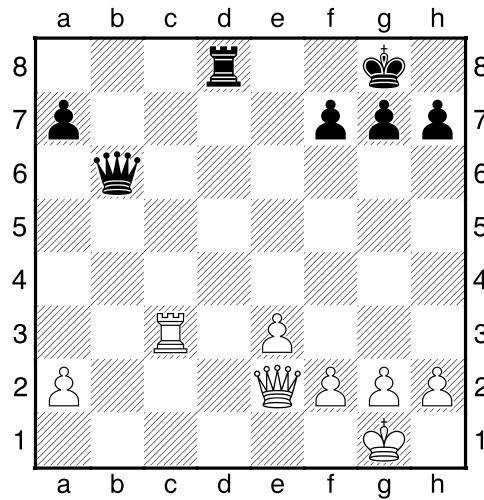
- A) 24.hxg3 Ce2 matto
- B) 24.fxg3 Ce2+ 25.Rh1 Txf1 matto
- C) 24.De5 Ce2+ 25.Dxe2 Dxh2 matto
- D) 24.Dxg3 Ce2+ 25.Rh1 Cxg3+ 26.Rg1 (26.fxg3 Txf1 matto) 26...Cxe2+, e vince.

aus/da Linder, I.: *Faszinierendes Schach* (Sportverlag, Berlin, 1981), Seite/pagina 102

### Diagr. 4

O. Bernstein – J.R. Capablanca

Moskau/Mosca 1914



Schwarz am Zug gewinnt  
Il Nero muove e vince

Capablanca zog 29...Db2. Das bedeutete Matt oder Turmgewinn. Weiß gab deshalb auf.

Capablanca giocò 29...Db2. Questo significa il matto o il guadagno della Torre. Per questo motivo il Bianco abbandonò.

aus/da Euwe, M. und Prins, L.: *Capablanca – das Schachphänomen* (Verlag Gerd Hatje, Stuttgart, 1952), Seite/pagina 40