



BSB 67 Alois Kurz
Augsburger Allgemeine

In allen Varianten wird der schwarze König wie in einem Spinnennetz gefangen. Doch zunächst muss Weiß etwas gegen die drohende Bauernumwandlung unternehmen. Dies erledigt er mit dem Fluchtfeld freigebenden Schlüssel **1.S7b5!**, der **2.Sd4+,Kf4** **3.Sd5#** droht. Folgende Abspiele parieren das Drohmatt:

- a) **1.-,Ke6** **2.Sd4+,Kd6** **3.Se4#** mit Echo zum Drohmatt und Rahmenmatt (alle acht Felder um den König sind unbesetzt).
- b) **1.-,Kf4** **2.Sd5+,Kf5(Kf3)** **3.Sd4#** mit Chamäleonecho (bei ähnlichem Figurenaufbau wird der König einmal auf einem weißen und einmal auf einem schwarzen Feld matt gesetzt) zum Drohmatt und Rahmenmatt.
- c) **1.-,Se2** **2.Sxe2** (Zugzwang) **2.-,Ke6/f1** **Umwandlung beliebig** **3.Sed4#(Rahmenmatt)/Sbd4#** mit Mustermatt (Standfeld und alle Fluchtfelder sind nur aus einem Grunde besetzt) und Rahmenmatt.
- d) **1.-,Sf3** (Fernblock) **2.Sd5+,Ke6/Kf4** **3.Tg6#/Sd5#**.

Eine feine Konstruktion mit idealem Zusammenspiel der beiden Springer!