

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 3

SVW-Nr. 73

August 2016



Diese Ausführungen richten sich hauptsächlich an Partierspieler. Sie sollen den Zugang zur faszinierenden Welt des Problemschachs ebnen und zeigen, wie gewinnbringend die Beschäftigung damit ist. Als Synonym für einen (kompromisslos!?) erfolgsorientierten Schachspieler gilt seit den 80er Jahren der *Tiger*, erschaffen und gestaltet von *Simon Webb* mit seinem Buch *Schach für Tiger*.

Die Beschäftigung mit Hilfsmattaufgaben <sup>|Glossar</sup> besitzt einen großen praktischen Wert, weil es den Blick für mögliche Mattbilder schärft. Als deutliche Erleichterung beim Lösen erweisen sich Serienzüger.

→ *Drei Aufgaben aus den mpk-Blättern* auf Seite 2

Beim aktuellen Problemschach-Wettbewerb des SVW geht es um eine möglichst kurze Circe-Partie <sup>|Glossar</sup>, bei der Weiß und Schwarz die Seiten tauschen.

## Wettbewerb !!

1.Preis 100€, insgesamt 250€

Einsendeschluss ist der **30. November 2016**.

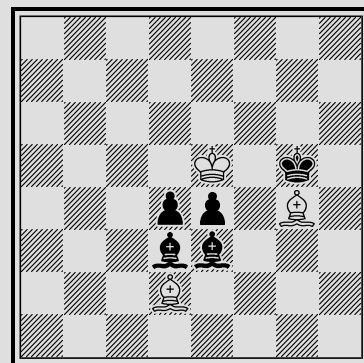
In *Problemschach für Tiger* Nr. 1 vom Mai 2016 sind die vollständigen Wettbewerbsregeln angegeben und anhand eines ausführlichen Beispiels erläutert.

Die mpk-Blätter sind die frei verfügbaren Mitteilungen des Münchner Problemkreises. Auf den Seiten des mpk ([mpk-blaetter.npage.de](http://mpk-blaetter.npage.de)) werden von Rolf Kohring neben den mpk-Blättern auch alle Ausgaben von *Problemschach für Tiger* angeboten.

Die Ausgabe 1 von *Problemschach für Tiger* mit den Wettbewerbsregeln finden Sie zudem im Retroblog von Thomas Brand ([www.thbrand.de](http://www.thbrand.de)). Thomas hat den Wettbewerb des SVW sogar in den Problemschach-Kalender seines Retroblogs aufgenommen. Danke!

Bereits früher definierte Begriffe werden nur erläutert, wenn Sie für das Verständnis besonders wichtig sind. Die Markierung <sup>|Glossar</sup> weist darauf hin.

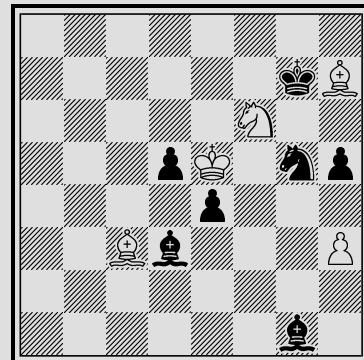
### Karnickel-Test



Finden Sie den besten Zug für Weiß!

→ *Lösung* auf Seite 4

### Tiger-Test Studie des Jahres 2014



Können Sie hier mit Weiß am Zuge remis halten?

→ *Lösung* auf Seite 4

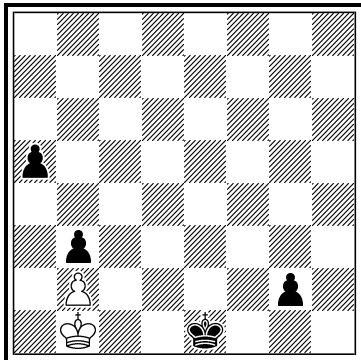
# Drei Aufgaben aus den mpk-Blättern V/2016

**Norbert Geissler**

München

mpk-Blätter V/2016, #712

Wolfgang Erben zum  
Geburtstag gewidmet



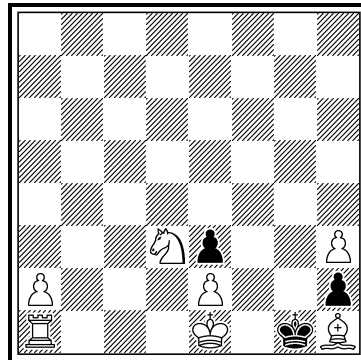
h#8 C+ (2+4)

b) ♜g2→a4

**Bernd Schwarzkopf**

Neuss

mpk-Blätter V/2016, #717

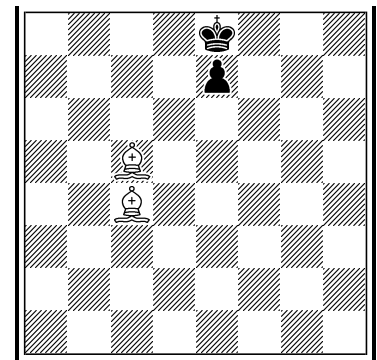


ser-h#9\* C+ (7+3)

**Wolfgang Erben**

Gechingen

mpk-Blätter V/2016, #711



ser-h#9 C+ (2+2)

Horizontal-Zylinder  
2 Lösungen

## Lösungen (aus mpk-Blätter VII/2016)

Es kommentierten: Wilfried Seehofer (WS), Torsten Linß (TL) und Bernd Schwarzkopf (BS).

**Nr. 712**<sub>a</sub> (Norbert Geissler): a)<sub>b</sub> 1. Ke2 Kc1 2. Kd3 Kd1 3. Kc4 Kd2 4. Kb5 Kc3 <sub>c</sub>Diagr.A  
5. g1=L Kxb3 6. Lc5 Kc3 7. Ka4 Kc4 8. La3 b3#<sub>B</sub>, b)<sub>d</sub> 1. a3 bxa3 2. b2 Ka2 3. b1=T a4 4.  
Tb5 axb5<sub>e</sub> 5. Kd2 b6 6. Kc3 b7 7. Kb4 b8=D+ 8. Ka4 Db3#<sub>D</sub>. Zwei interessante Lösungen  
mit zwei schwarzen Unterverwandlungen<sub>Glossar</sub> und dem "Treffpunkt" b3. Gefällt! (TL) Drei  
unterschiedliche Umwandlungen, sehr schön. Norbert veröffentlicht so nach und nach alle  
noch ausstehenden Hilfsmatt-Kindergarten-Miniaturen<sub>f</sub> (BS).

**Nr. 717**<sub>g</sub> (Bernd Schwarzkopf): 1. ... 0-0-0#, 1. Kxh1<sub>h</sub> 2. Kg2 3. Kxh3 4. Kg4 5. Kf5 6.  
Ke4 7. Kd4 8. Kc3 9. Kc2 Tc1#<sub>E</sub>Diagr.E. In einem Serienzug-Hilfsmatt kann Weiß im Satz  
durch die Rochade matt setzen. Der erste schwarze Zug zerstört dieses Matt, und der sK  
wird in einer ganz anderen Gegend matt (Autor).

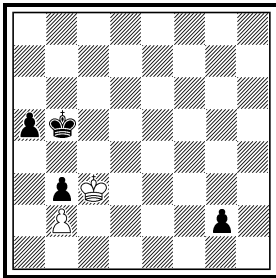
**Nr. 711**<sub>i</sub> <sub>i</sub>Diagr.F (Wolfgang Erben): 1. Kf8<sub>j</sub>1. Lösung 2. Kg7 3. e5<sub>k</sub> 4. e4 5. e3<sub>l</sub> 6. e2  
7. e1=T 8. Tg1 9. Kh8 Ld4#<sub>m</sub>G, 1. e5<sub>n</sub>2. Lösung 2. e4 3. e3 4. e2 5. Kf1 6. Kg2 7.  
e1=S 8. Sg8 9. Kh1 Ld5#<sub>H</sub>. Mir gefällt nicht nur das Echo<sub>o</sub>, sondern auch, dass der  
Exzelsiormarsch<sub>Glossar</sub> bei einer Lösung unterbrochen werden muss. Ein sehr hübscher  
Fund! Mich erstaunt das „C+“<sub>Glossar</sub>. Hat der Autor das Programm selbst geschrieben? (BS)  
Nein, das nicht, aber dank WinChloe sind auch die Zylinder-Probleme lösbar.

## Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

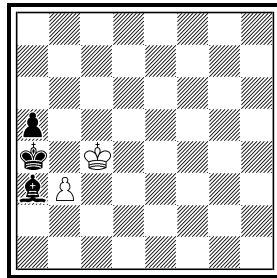
- (a) Die Angabe "b) ..." kennzeichnet ein **Zwillings-Problem**. Aus der Diagrammstellung  
entsteht durch die angegebene geringfügige Modifikation, hier das Versetzen des schwar-  
zen Bauern g2 nach a4, eine zweite Aufgabe mit der gleichen Forderung.
- (b) Naheliegend ist, den schwarzen König nach a4 zu bringen. Das erfordert durch das  
verbotene Feld c3 5 Züge. Der Bauer g2 soll offenbar umgewandelt werden (1 weiterer  
Zug) und als Umwandlungsfigur ein Fluchtfeld blockieren (noch 2 Züge). Damit kennen  
wir alle 8 schwarzen Züge. Um den Käfig des gegnerischen Königs zu öffnen beginnt  
Schwarz mit Königszügen. Den weißen König lassen wir einfach mal hinterher latschen.
- (c) In der erreichten Stellung (A) sollte das entstehende Mattbild (B) für Tiger erkennbar  
sein.

- (d) Im Zwilling bietet sich die Umwandlung des weißen b-Bauern an. Zu erkennen gilt, wie man dem Bauer freie Bahn verschafft.
- (e) Damit der König jetzt (Stellung C) schnellstmöglich nach a4 kommt, dürfte der weiße König im zweiten Zug nicht nach c2. Das Mattbild (D) ist selbst für Karnickel leicht zu sehen.

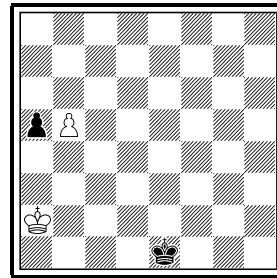
**A (#712a) 4... Kc3**



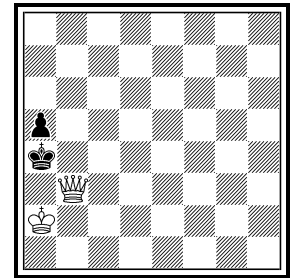
**B (#712a) 8... b3#**



**C (#712b) 4... axb5**

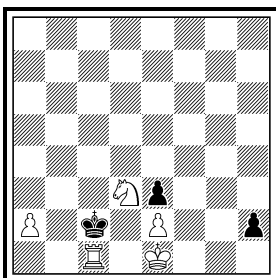


**D (#712b) 8... Db3#**

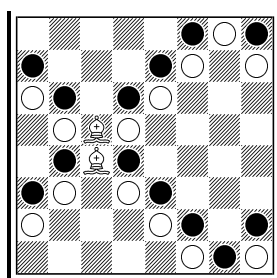


- (f) Eine **Miniatur** ist ein Problem mit insgesamt höchstens 7 Steinen.
- (g) **ser-h#9** fordert ein **Serienzug-Hilfsmatt** in 9 Zügen. Schwarz macht 9 Züge hintereinander, dann setzt Weiß in einem Zuge matt. Der zusätzliche Stern weist auf ein **Satzspiel** hin. Weiß am Zuge kann direkt matt setzen.
- (h) Erzwungen. Das anzustrebende Mattbild (E) ist sonnenklar, wenn man bedenkt, dass Weiß nur einen einzigen Zug machen darf.
- (i) Im Kunstschach, vor allem beim Auftreten von Märchenelementen kann auf nicht relevante Könige verzichtet werden. Dadurch kommt man hier mit 4 Steinen aus, dem Limit für **Wenigsteiner**. Beim **Horizontal-Zylinder** werden die erste und die achte Reihe miteinander verbunden, was im Diagramm durch die dort fehlende äußere Linie verdeutlicht wird. Sie grenzen dann aneinander genau wie die 2-te Reihe an die 1-te grenzt. Der König könnte von e8 etwa nach d1 ziehen. Diagramm F zeigt, welche Felder die beiden Läufer auf einem leeren Brett direkt erreichen können.
- (j) Nur am Rand kann der König matt werden. e8 ist mitten auf dem Brett, nach links vier Züge, nach rechts drei. Einen oberen oder unteren Rand gibt es nicht. Als schwarzes Randfeld kommt nur h8 in Frage. Zur a-Linie ist es zu weit. Bei allen anderen schwarzen Feldern gibt es mehr als ein weißes Fluchtfeld. Nach h8 muss der König über f8. Dorthin gelangt er nur solange der Bauer auf e7 steht.
- (k) Bevor der König nach h8 kann, muss der schwarzfeldrige Läufer abgeschirmt werden.
- (l) Nun wäre 6.Kh8 möglich. Aber dann ginge es nicht weiter.
- (m) Diagramm G zeigt auch die von den Läufern kontrollierten Fluchtfelder. Der Turm ist gefesselt, kann also nicht 10.Tg7 ziehen. Eine Dame könnte einfach den Läufer schlagen.
- (n) Als weißes Mattfeld kann nur h1 fungieren. Damit der König über die f-Linie kommt muss der Bauer nach e2.

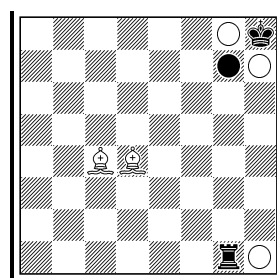
**E (#717) 9... Tc1#**



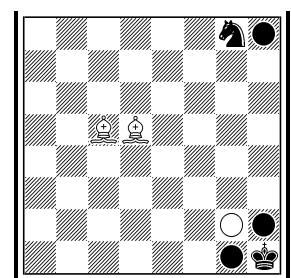
**F (#711)**



**G (#711) 9... Ld4#**



**H (#711) 9... Ld5#**



- (o) Die Mattbilder in den beiden Lösungen entstehen auseinander durch Spiegelung an der horizontalen Mittelachse. Derartige Wiederholungen durch Verschiebung, Drehung oder Spiegelung nennt man **Echo**. Für das prinzipielle Mattbild unerhebliche Abweichungen, wie hier der Tausch von Turm und Springer, sind ausdrücklich vorgesehen.

## Schon früher eingeführte Begriffe

**C+:** Mit einem Computerprogramm geprüft.

**Circe:** Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Parteeinstellung wiedergeboren. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf dem mit dem Schlagfeld gleichfarbigen Ursprungsfeld, Bauern auf dem Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld wiedergeboren. Ist das betreffende Ursprungsfeld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett. (<http://www.dieschwalbe.de/lexikon.htm#sectionC>).

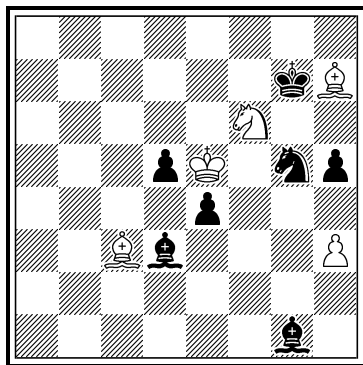
**Excelsior:** Ein Bauer, der in der Lösung von seinem Parteeinstellungsfeld bis zur Umwandlung marschiert.

**Hilfsmatt:** Weiß und Schwarz kooperieren, um den schwarzen König matt zu setzen. Bei Hilfsmatt-Aufgaben beginnt üblicherweise Schwarz. In der Lösung werden die schwarzen Züge zuerst notiert.

**Unterverwandlung:** Umwandlung in Springer, Läufer oder Turm.

## Lösung der beiden Tests

Oleg Pervakov  
Karen Sumbatyan  
*Dobrescu 80 JT 2014*  
2. Preis



Remis

(5+7)

**Karnickel-Test:** **1.Le2!!**. Der beste Zug ist gleichzeitig der schönste. Alle anderen Versuche sind hoffnungslos.

**Tiger-Test:** Die ersten Züge sind ganz natürlich: **1.Lf5** (der Läufer hing) **1... d4** (der Bauer hing) **2.Sxh5+** (der Lc3 hing und 2.Le1/Ld2 scheitert an Lh2+/Sf3+) **2... Kh6**. Was hat Weiß jetzt erreicht? Sein Springer geht trotzdem verloren.

Nach **3.Ld2! Kxh5 4.Lg4+** kann Schwarz nur mit **4... Kh6** auf Gewinn spielen. **4... Kh4??** scheitert an zweizügigem Matt und auf **4... Kg6** folgt **5.Lf5+**. Hier ist **5... Kh6** schlechter als mit dem Läufer auf **g4** und **5... Kh5 6.Lg4+ Kh6** hat die Sache lediglich verzögert.

Folglich gewinnt **5.h4** die Figur zurück. Der gefährlichste schwarze Gewinnversuch **5... Le3 6.hxg5+ Kxg5** führt zur Stellung des Karnickel-Tests. **7.Le2!!**.

Bei **7... Lxd2 8.Lxd3 exd3 9.Kxd4** oder **7... Lxe2 8.Lxe3 dxe3 9.Kxe4** kann Weiß das Remis klar machen. Mit **7... Lb1** oder **7... Lc2** vermag Schwarz den Weißen aber weiter zu quälen. Weiße Karnickel werden in einer realen Partie wohl den Kürzeren ziehen.

Auch diesen Tiger-Test habe ich wieder dem PROBLEM-FORUM entnommen (Nr. 65, März 2016). Der Studien-Bearbeiter Martin Minski empfiehlt: "Zeigen Sie diese Studie unbedingt ihren Schachfreunden beim nächsten Vereinsabend!"