

Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 8

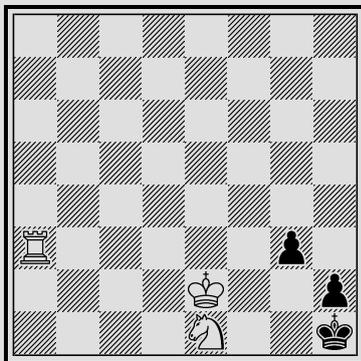
SVW-Nr. 78

Mai 2017



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*.

Tiger-Test

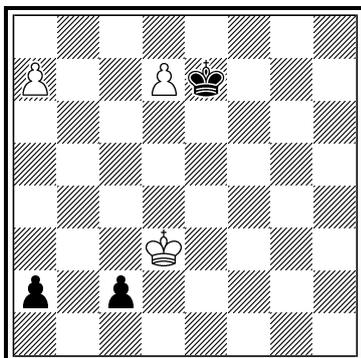


Tiger erledigen das in drei Zügen!

→ *Lösung* auf Seite 4

Aus den mpk-Blättern:

Norbert Geissler
München



h#3 C+ (3+3)
Alphabetschach

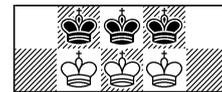
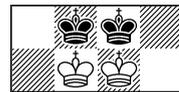
→ *Lösung mit Erläuterungen* auf Seite 4

Es ist schon wieder so weit. Ein neuer Wettbewerb lockt mit attraktiven Preisgeldern.

Neuer Wettbewerb !!

1.Preis 100€, insgesamt 250€

Es ist der **6. Problemschach-Wettbewerb des SVW**. Basis ist diesmal das partienahe **Schlagschach**. Selbst unser spielstarker Freund *Fritz* spielt zur Abwechslung gerne mal eine Partie **Räuberschach**, wie er es nennt. Könige können wie andere Figuren geschlagen werden und durch Umwandlung entstehen. Prinzipiell sind damit Konstellationen möglich wie



...

Zu klären bleibt: **Wie viele Könige sind maximal möglich**, damit die Position im Sinne des orthodoxen Schachs legal ist, also - trotz des Schlagzwangs - aus der Grundstellung heraus erspielt werden kann?

→ *Einführung in den Wettbewerb 2017* auf Seite 2

→ *Wettbewerbsregeln* auf Seite 2

Der letztjährige klare Sieger **Martin Hintz** "fand die Aufgabenstellung so spannend", dass er gleich noch (auf 33 Seiten) nachgewiesen hat, dass seine Lösung "optimal im Sinne des Wettbewerbs ist". Damit nicht genug! Am 1. April - ohne Witz - sandte er mir seine 183 seitige Abhandlung "über die grundlegenden Strukturen sämtlicher kürzester Beweispartien", zu finden im Retroblog von Thomas Brand (immer einen Besuch wert): <http://www.thbrand.de/2017/04/14/beweis-zum-5-svw-konstruktionsturnier/>

Wettbewerbsregeln

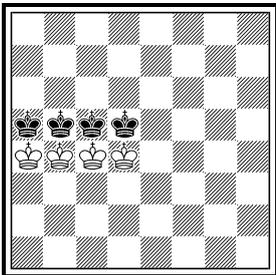
Schlagschach: Wer schlagen kann, muss dies auch tun. Bedrohungen des Königs sind generell bedeutungslos. Könige werden geschlagen und können durch Bauernumwandlung entstehen. Rochieren ist gestattet, selbst wenn der König vor, während oder nach der Rochade bedroht ist. Gewonnen hat, wer zuerst nicht mehr ziehen kann.

Zielsetzung und Bedingungen:

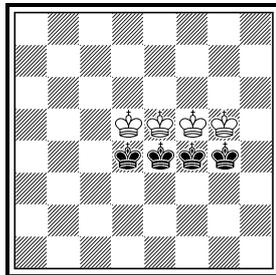
- Gefordert ist eine Schlagschach-Partie, bei der am Ende nur noch Könige übrig bleiben. Die Könige einer Farbe stehen Seite an Seite auf der vierten Reihe, ihre Rivalen auf den gleichen Linien der fünften Reihe.
- Die Anzahl der Könige soll möglichst groß sein (primäres Kriterium) und die zugehörige Partie möglichst kurz (sekundäres Kriterium). So oft es geht (tertiäres Kriterium), soll Schwarz den vorangegangenen weißen Zug (an der horizontalen Mittellinie des Brettes gespiegelt) nachahmen.
- Die Partienotation soll in Textform erfolgen, entweder direkt im Mail-Text oder als Datei im TXT- oder PGN-Standardformat.
- Einsendungen sind zu richten an Wolfgang Erben, wolfgang.erben@svw.info. Einsendeschluss ist der **30.11.2017**.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Beispiele für erlaubte und nicht erlaubte Schlussstellungen:

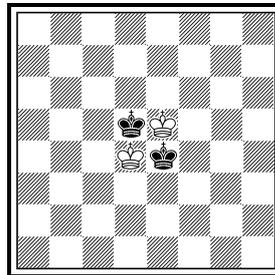
erlaubt



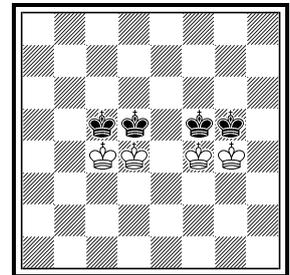
erlaubt



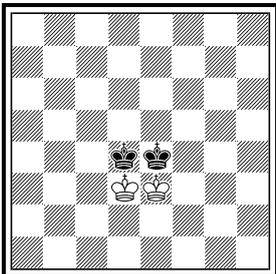
nicht erlaubt



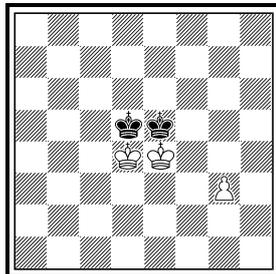
nicht erlaubt



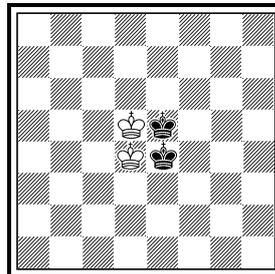
nicht erlaubt



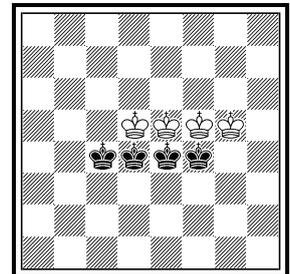
nicht erlaubt



nicht erlaubt



nicht erlaubt

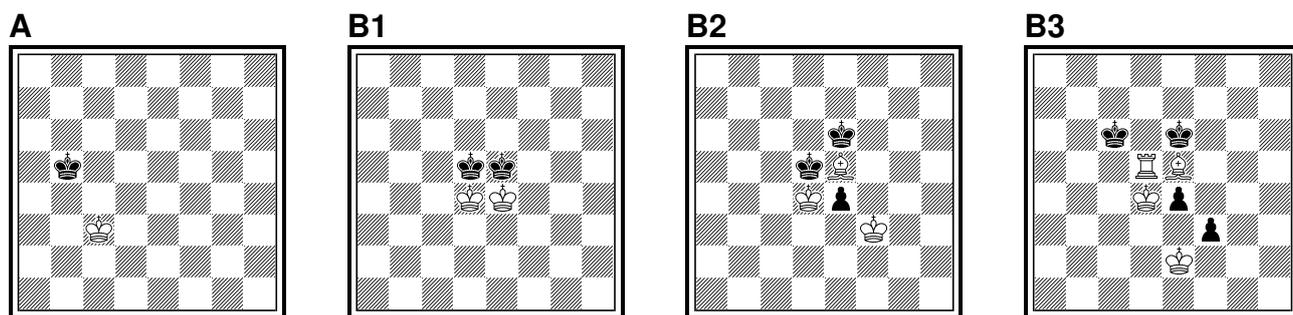


Einführung in den Wettbewerb 2017

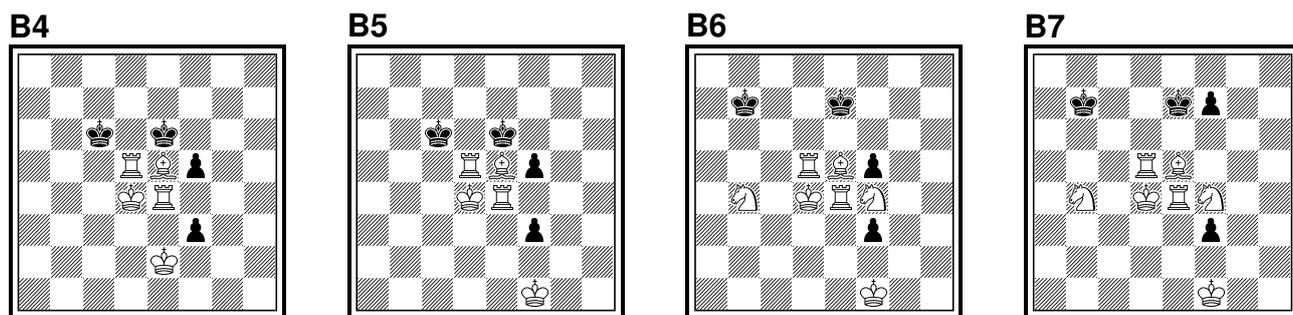
Schon Karl Fabel schreibt in *Rund um das Schachbrett* [Walter de Gruyter & Co., Berlin 1955], dass **Schlagschach** "amüsant, geistreich und ganz dazu angetan ist, nach einer anstrengenden Schachpartie Ablenkung und Unterhaltung zu bieten.". Über die Regeln schreibt Fabel: "Es herrscht **Schlagzwang**, d.h. wer eine Figur oder einen Bauern schlagen

kann, muß diesen Zug ausführen. Hat er mehrere Möglichkeiten, so steht ihm die Auswahl frei. Auch Könige werden geschlagen und können durch Bauernumwandlung ins Spiel kommen. Begriffe wie Schachgebot und Matt sind aufgehoben. Gewonnen hat, [...] wer zuerst nicht mehr ziehen kann, was meistens auf den Verlust aller 16 Steine zurückzuführen ist."

Wenden wir uns den zu erreichenden Positionen zu. Die Konstellation mit (insgesamt) zwei Königen kann ganz leicht entstehen, etwa durch **1.Kc3-b4** aus *Diagramm A*. Vier Könige wie in *Diagramm B1* (Weiß am Zuge) sind erheblich schwieriger. Vor dem letzten Zug, einem schwarzen, stand einer der schwarzen Könige schon auf dem gleichen Platz und konnte die beiden weißen Könige schlagen. Wegen des Schlagzwangs muss der letzte Zug ein Schlag gewesen sein, etwa **Ke6xLe5**. Entsprechend muss auch Weiß zuvor geschlagen haben, sagen wir **Kf3xBe4**. *Diagramm B2* zeigt, wie es davor stand. Die weitere Rücknahme der Züge **Kc6xTd5** und **Ke2xBf3** führt zu *Diagramm B3*. Das bisherige **Rückwärtsspiel** ist **1... Ke6xLe5 2.Kf3xBe4 Kc6xTd5 3.Ke2xBf3**. Vorwärts kommt man von *Diagramm B3* durch **1.Ke2xBf3 Kc6xTd5 (Diagramm B2) 2.Kf3xBe4 Ke6xLe5** zu *Diagramm B1*.



Das (*Diagramm B3*) ist eine entscheidende Position. Nimmt Schwarz hier nämlich **3... fxTe4** (z.B.) zurück (*Diagramm B4*), dann hat Weiß nur noch die Schlagmöglichkeit **Kxf3**. Mit der Rücknahme (u.a.) **4.Kf1-e2** (*Diagramm B5*) hat er sich des Schlagzwangs entledigt. Im weiteren **Rückwärtsspiel** kann er Schwarz unterstützen. Nach **4... Kb7xSc6** befreit **5.Sb4-c6! Ke7xSe6 6.Sf4-e6!** (*Diagramm B6*) die schwarzen Könige von der Schlagpflicht. Die Rücknahme **6... f7-f5** (*Diagramm B7*) entbindet den letzten Stein vom Schlagzwang.



Spätestens jetzt ist die Stellung **aufgelöst**, das heißt die Erreichbarkeit aus der Grundstellung steht außer Frage. Eine **Beweispartie** kann leicht angegeben werden und - ergänzt durch die Rücknahmezüge - bis zur Stellung *B1* geführt werden:

1.c3 c5 2.f3 d5 3.Sa3 h5 4.Sb1 Ld7 5.Sa3 La4 6.Dxa4 b5 7.Dxb5 Sa6 8.Dxa6 Db6 9.Dxa7 Dxb2 10.Dxa8 Dxc3 11.Dxd5 Dxd2 12.Dxh5 Dxe2 13.Dxh8 Dxf1 14.Dxg7 Dxc2 15.Dxg8 Dxh2 16.Dxf8 Kxf8 17.Txh2 Ke8 18.Sc4 Kd7 19.Sd2 Kd8 20.Sh3 e5 21.Sf2 Ke7 22.f4 exf4 23.Sf1 f3 24.Lf4 c4 25.Lg3 c3 26.Td1 c2 27.Td5 **c1=K** 28.a4 Kb2 29.a5 Ka3 30.a6 Ka4 31.a7 Ke8 32.**a8=K** Ke7 33.Kb7 Ke8 34.Kc6 Ke7 35.Kc5 Ka5 36.Kd4 Ka6 37.Le5 Kb7 38.Th4 Ke8 39.Te4 Ke7 40.Sd3 Ke8 41.Sf4 Ke7 42.Se3 Ke8 43.Sc2 Ke7 44.Sb4 (*Diagramm B7*) f5 (*Diagramm B6*) 45.Sc6 Kxc6 46.Se6 Kxe6 (*Diagramm B5*) 47.Ke2 (*Diagramm B4*) fxe4 (*Diagramm B3*) 48.Kxf3 Kcxd5 (*Diagramm B2*) 49.Kfxe4 Kexe5 (*Diagramm B1*).

Die Bewertung dieser Partie ist: **4** Könige, 49+49=**98** Halbzüge, **0** symmetrische Züge.

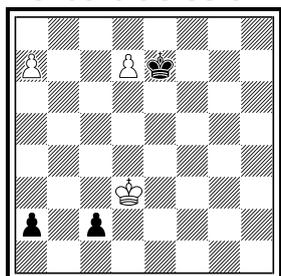
Aus den mpk-Blättern II/2017

Lösung (aus mpk-Blätter IV/2017)

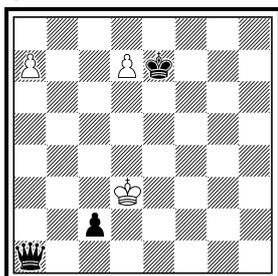
Es kommentierten: Torsten Linß (TL), Bernd Schwarzkopf (BS), Gregor Werner (GW) und natürlich der Herausgeber Rolf Kohring.

(Norbert Geissler)_a: 1. a1=D_b^{Diagramm G1} a8=D 2. De5 Dg8_c^{G2} 3. c1=D_d^{G3} d8=D#. Zwei sD-UW und zwei wD-UW in drei Zügen im 6-Steiner. Alphabetisches Schach macht's möglich (Autor). Witzig (TL). Die schwarzen Damen setzen den wK patt, damit Weiß mit 2 Damen matt setzen kann. Gut erdacht (BS). Dieser 6 Steiner wurde von Norbert beim mpk-Treffen im Januar vorgestellt. Die 4 fache Damenumwandlung ist wirklich eine amüsante Idee. Außerdem ist es verblüffend, dass es dies im alphabetischen Hilfsmatt noch nicht gibt (soweit mir jedenfalls bekannt ist).

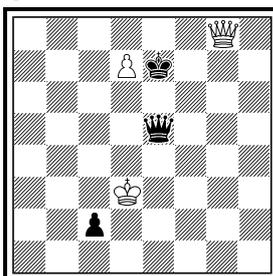
Norbert Geissler



G1



G2



G3

Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

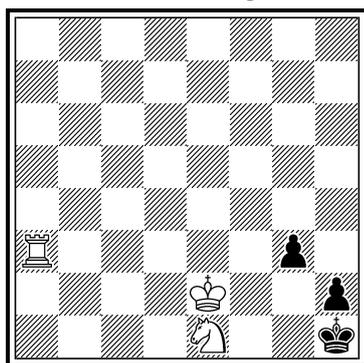
- Gefordert ist ein Hilfsmatt in 3 Zügen (**h#3**). **C+** besagt, dass die Aufgabe Computergeprüft ist. Beim **Alphabetschach** ist der ziehende Stein festgelegt, nämlich der erste bei alphanumerischer Sortierung der Standfelder.
- Beim Hilfsmatt beginnt Schwarz und wird bei den Zügen auch zuerst genannt. Der sBa2 musste ziehen. Entsprechend ist bei Weiß jetzt der Ba7 dran.
- Die Damen begeben sich nach rechts, damit andere Steine ziehen können. Bei Schwarz ist damit der Bc2 an der Reihe, bei Weiß der König.
- Nun ist der weiße König patt und damit der Bd7 am Zuge.

Lösung des Tiger-Tests

W. Iwanow

StrateGems 2009

1. ehrende Erw. geteilt



#3

C+ (3+3)

Zu dieser netten Aufgabe schreibt der *Schwarzwälder Bote* im Oster-Journal vom 15. April 2017: "Schwarz stehen nur zwei Züge zur Verfügung - das kann doch nicht so schwer sein für Weiß, oder?". Heimtückisch werden dem Leser dann 1.Kf3 und 1.Ta1 angeboten. Das ist die Wahl zwischen schlecht und ganz schlecht. Nach 1.Kf3? Kg1! 2.Kxg3 gewinnt Weiß zwar noch, muss nach 2... h1=D 3.Sf3+ Kf1! den schwarzen König aber flüchten lassen und neu einfangen. Nach 1.Ta1?? g2! ist der Traum vom Sieg ausgeträumt.

Das überraschende **1.Sd3!** eröffnet dem Schwarzen scheinbar eine Fluchtmöglichkeit. Tatsächlich führt **1... Kg2 2.Sf4+ K~1 3.Ta1#** genauso schnell zum Matt wie **1... Kg1 2.Ta1+ Kg2 3.Sf4#** und **1... g2 2.Sf2+ Kg1 3.Ta1#**.