

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 9

SVW-Nr. 79

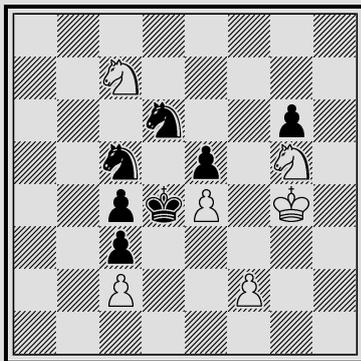
Juli 2017



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*.

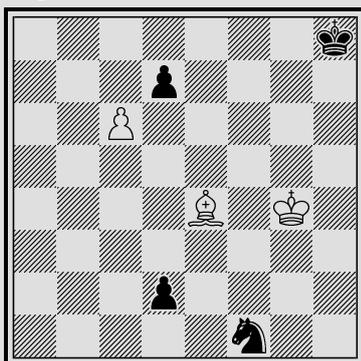
Das diesjährige **internationale Lösungsturnier** wurde gleichzeitig in 29 Ländern ausgetragen. In drei Kategorien nahmen 482 Löser und Löserinnen aus 31 Ländern teil. *idee & form*, die *schweizerische zeitschrift für kunstsach* brachte im April-Heft einen Bericht, aus dem ich Auszüge präsentiere [[http://www.kunstsach.ch/idee\\_form.html](http://www.kunstsach.ch/idee_form.html)].

## Karnickel-Test



Matt in zwei Zügen

## Tiger-Test



Remis

→ **Lösungen** auf Seite 4

"Die Kategorie 3 ist für Jugendliche reserviert, und die Aufgaben werden so ausgewählt, dass diese auch die Möglichkeit haben sollen, sie zu knacken." Acht von 106 Jungs und zwei von 37 Mädchen erreichten das Punktemaximum. Der **Karnickel-Test** ist eines der zu bewältigenden Probleme.

"Die zweite Kategorie [...] entschied die Lettin Laura Rogule mit dem Punktemaximum für sich." Unter anderem löste sie den **Tiger-Test**.

"Deutlicher Sieger in der ersten Kategorie mit den schwierigen Problemen wurde John Nunn."

Seit Mai läuft der **6. Problemschach-Wettbewerb des SVW**. Basis ist das partienaher Schlagschach.

## Neuer Wettbewerb !!

### 1.Preis 100€, insgesamt 250€

Die Mai-Ausgabe von *Problemschach für Tiger* mit den Wettbewerbsregeln finden Sie auf den Seiten des SVW, auf den Seiten des mpk und im Retroblog von Thomas Brand [<http://schachzeitung.svw.info/2017/Tiger-2017-05.pdf>, <http://mpk-blaetter.npage.de/problemschach-fuer-tiger.html>, <http://www.thbrand.de/2017/05/11/neuer-wettbewerb/>].

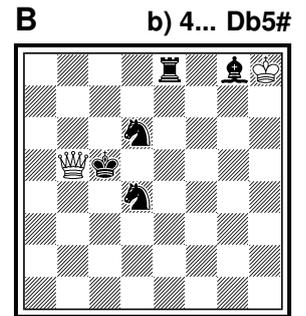
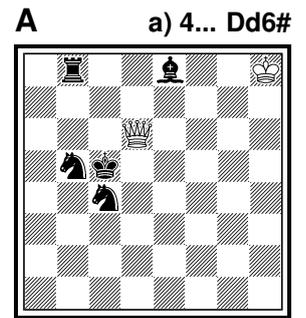
Die Erläuterung problemschachlicher Themen beginnt mit einem bodenständigen **Hilfsmatt** und gipfelt in einem anspruchsvollen **Verteidigungsrückzüge**.

→ **Drei Urdrucke aus den mpk-Blättern IV/2017** auf Seite 2

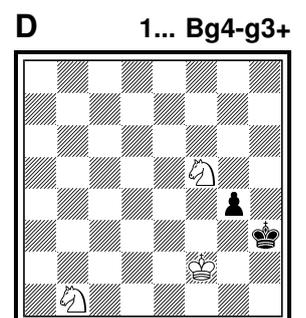
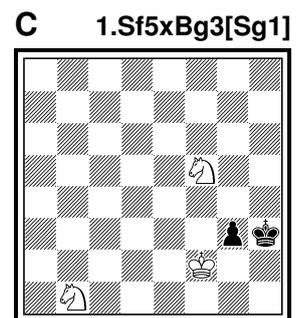
Herausgeber: Dr. Wolfgang Erben, Fasanenweg 1, 75391 Gechingen  
Zusendungen bevorzugt per E-Mail an [wolfgang.erken@hft-stuttgart.de](mailto:wolfgang.erken@hft-stuttgart.de)



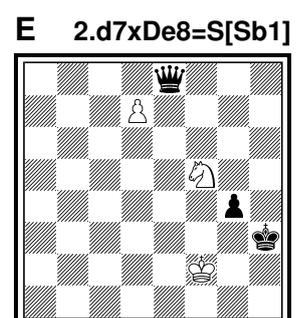
- (e) Gefordert ist ein **Serienzug-Hilfsmatt** in 4 Zügen. Schwarz macht 4 Züge hintereinander, dann setzt Weiß in einem Zuge matt. Beim **Anticirce** wird ein schlagender Stein auf sein Partiegangsfeld zurück versetzt. Ein Schlag ist nur möglich, wenn dieses sogenannte **Wiedergeburtfeld** (oder **Repulsfeld**) frei ist.
- (f) Besetzt das Wiedergeburtfeld des schwarzen Königs. Dadurch verliert dieser seine Schlag-Fähigkeit.
- (g) Die schwarzen Springer können nicht schlagen, weil sie bei a) (schwarzes Schlagfeld) auf b8 und bei b) (weißes Schlagfeld) auf g8 wiedergeboren würden.
- (h) Schon bei der ausgezeichneten Aufgabe von Manfred Rittirsch gibt es einen wunderbar harmonischen Funktionswechsel zwischen Läufer und Turm. In einer Lösung blockiert der Läufer (aktiv) das Repulsfeld der Springer und der Turm muss (passiv) geschlagen werden. In der anderen Lösung ist es genau umgekehrt. Bei der Optimierung von Hemmo Axt sind beide Funktionen aktiv und zudem noch etwas einheitlicher. Läufer und Turm wechseln sich einfach in der (aktiven) Blockade der Repulsfelder von Springer und König ab.



- (i) Die Forderung (-2/s#1) und die Bedingungen werden im Lösungsverlauf schrittweise erklärt, sobald sie relevant sind.
- (j) Zunächst sollen zwei Züge zurück genommen werden (-2).
- (k) Diagramm **C** zeigt die Stellung nach dem Rücknahmezug. Umgekehrt führt deshalb **1.Sf5xBg3** von Diagramm C zur Ausgangsstellung. Durch die **Anticirce**-Bedingung wird der Springer auf das Wiedergeburtfeld g1 versetzt (**[wSg1]**).
- (l) Nun - aus Diagramm C - muss Schwarz einen Zug zurück nehmen. Weil der weiße König im Schach steht, muss dies ein Bauernzug gewesen sein. Der Bauer kann nicht geschlagen haben, sonst müsste er jetzt - nach dem Schlag - auf einem Partiegangsfeld, also auf der siebten Reihe stehen. Der schwarze Zug muss demnach **1... Bg4-g3+** gewesen sein. Diagramm **D** zeigt die Position vor dem Zug.



- Es ist wichtig, dass Schwarz nur diesen einen Zug hat. Die Bedingung **Retraktor** (oder auf deutsch **Verteidigungsrückzüge**) besagt nämlich, dass sich Schwarz wehrt. Nach Möglichkeit würde er verhindern, dass Weiß die Forderung erfüllt.
- (m) Nach dem Schlag (aus Diagramm **E**) wird der Bauer zum Springer und deshalb auch auf dessen Wiedergeburtfeld b1 versetzt. Dieser zweite Rückzug von Weiß beendet das Rückwärtsspiel. Genau wie beim Matt in 2 Zügen zieht Schwarz auch hier nur einmal.



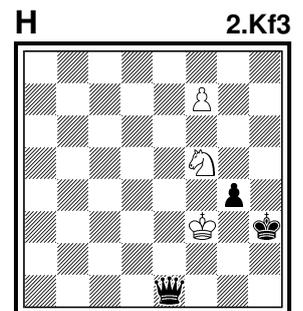
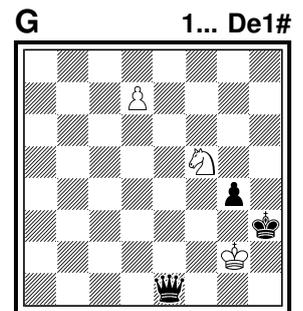
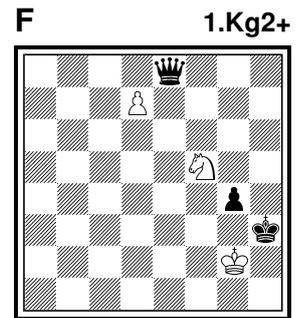
Das Rückwärtsspiel ist schwer zu verstehen. Es macht daher Sinn, die Züge zur Kontrolle aus der erreichten Position E vorwärts zu spielen: 1.dxe8=S[Sb1] führt zu D, 1... g3+ weiter zu C und 2.Sxg3[Sg1] schließlich zur Ausgangsstellung.

- (n) Die Forderung **-2/s#1** besagt, dass nach dem zweizügigen Rückwärtsspiel ein **Selbstmatt** in einem Zug (**s#1**) zu erreichen ist. In der Stellung **E** macht Weiß also einen einzigen Zug und zwingt damit Schwarz, den Gegner matt zu setzen.
- (o) Das Wiedergeburtfeld e8 des schwarzen Königs ist besetzt. Er darf nicht schlagen. Dadurch kann sich der weiße König gefahrlos nähern und selbst Schach bieten. Die einzige Abwehr besteht darin, den weißen König schlagunfähig zu machen.
- (p) Der Zug dreht die Verhältnisse um. Der weiße König darf nicht schlagen, weil e1 besetzt ist. Gleichzeitig räumt der Zug das Feld e8. Der schwarze König bietet Schach, gegen das Weiß keine Abwehr besitzt.
- (q) Auch bei Verteidigungsrückzügen wird verlangt, dass die Lösung völlig eindeutig ist. Das betrifft sowohl das Vorwärts- als auch das Rückwärtsspiel. Weder f7xDe8 noch das Schlagen mit irgend einer Figur darf also funktionieren.

Hätte Weiß 2.Ld7xDe8=S an Stelle von 2.d7xDe8=S zurück genommen, dann würde in Diagramm **G** auf d7 ein Läufer stehen. Dieser könnte das Wiedergeburtfeld e8 des schwarzen Königs besetzen und damit das Schach dieses Königs entkräften. Entsprechendes gilt für jeden Schlag einer Figur auf e8.

Subtiler ist der Grund für das Scheitern von 2.f7xDe8=S. Jedenfalls habe ich es nicht selbst heraus gefunden. Ich musste auf die Lösung warten.

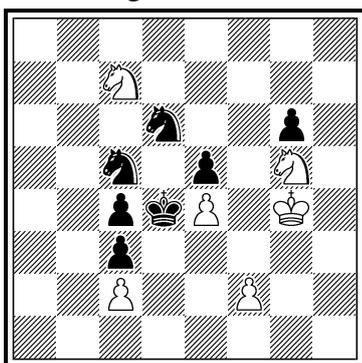
- (r) Steht in G der weiße Bauer auf f7, dann darf Weiß **2.Kf3** (Diagramm **H**) ziehen. Ein schlagender Bauer wird nämlich auf der Linie wiedergeboren, auf die er schlägt. Bei g4xf3 käme der Bauer folglich nach f7. Und dieses Feld ist besetzt.



Die Zusätze **Proca** bei Retraktor und **Cheylan** bei Anticirce präzisieren die beiden Bedingungen. Es handelt sich um die Standard-Varianten der Bedingungen. Wer es genau wissen will, kann die Definitionen von Verteidigungsrückzügen und Anticirce im Märchenschachlexikon der Schwalbe nachlesen [<http://www.dieschwalbe.de/lexikon.htm>].

## Lösung der beiden Tests

**Leonhard Nicolaas de Jong**  
*White Knights 1917*



#2

(6+7)

**Karnickel-Test** (links): **1.Kh3!**

1... Sc~/ Scxe4/ Sd~/ Sdxe4

2. Sce6#/ Sge6#/ Sb5#/ Sf3#

(1.Kf3? Sdxe4!)

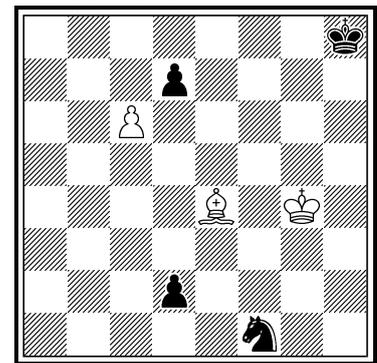
**Tiger-Test** (rechts): **1.Lf3!**

1... Sh2+ 2.Kh5! Sxf3 3.c7 d1D

4.c8D+ K~7 5.Dxd7+ Dxd7 =

(1.Lc2? Se3+! 2.K~ Sxc2 und Schwarz gewinnt)

**Aleksandr Seleznev**  
*Pravda 1928*



Remis

(3+4)