

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 13

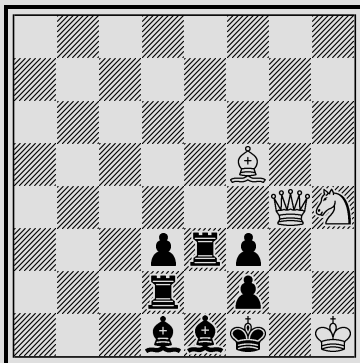
SVW-Nr. 83

Februar 2018



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 1



Sg2 gewinnt. Aber es geht besser und viel schöner.

## Tiger-Test 2

In welcher legalen Stellung ohne Umwandlungsfürten und Bauern kann Weiß nach jedem schwarzen Zug matt setzen, obwohl Schwarz noch alle Figuren und Weiß nur noch einen Springer auf f4 besitzt?

Für Karnickel ist das zu schwierig.

→ *Lösungen* auf Seite 2

Zum Sieg führen im ersten **Tiger-Test** zwei Züge. Auf 1.Sg2(?) führt 1... fxc2? zum schnellen Matt. 1... Tde2! zieht die Sache indes in die Länge. Tiger geben sich damit natürlich nicht zufrieden.

Die zugehörige Original-Aufgabe hat nur einen Nachteil: Viele werden sie schon kennen. Und dann hilft auch mein Tarnmäntelchen nichts. Für diese Zweckentfremdung bitte ich alle Problemisten um Entschuldigung.

Zusätzlich gibt es erstmals eine **Konstruktionsaufgabe**. Nur von einem Stein ist die Position bekannt. Erstaunlicherweise reicht das, um die Stellung vollständig zu bestimmen.

Viele Problemisten kennen diese Aufgabe aus Worms. Viele württembergische Partierspieler kennen den Autor.

Die Original-Aufgabe von Tiger-Test 1 dient uns auch als Einführung in logische Schachprobleme, zusammen mit einer zweiten Aufgabe des Autors, genauso genial und humorvoll und fast ebenso bekannt.

→ *Logische Schachaufgaben* auf Seite 2

Zur weiteren Erläuterung problemschachlicher Themen habe ich wieder Aufgaben aus den **mpk-Blättern** ausgesucht.

Es geht um **Hilfsmatt** und **Selbstmatt**. Zusammen mit **Studien** und **Direkt-Matt** (Matt in  $n$  Zügen) bilden sie die vier Säulen der **orthodoxen** Kompositionen.

→ *Logisches Hilfsmatt* auf Seite 3

→ *Fata Morgana Selbstmatt* auf Seite 4

Die **mpk-Blätter** sind die Mitteilungen des Münchner Problemkreises, archiviert unter <http://mpk-blaetter.de.to>. Auch alle Ausgaben von **Problemschach für Tiger** sind dort zu finden. Im Regelfall trifft sich der mpk am zweiten Samstag im Monat ab 14 Uhr im Seniorenclub Haar.

## Lösung der beiden Tests

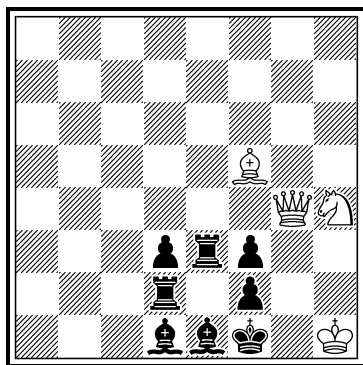
Beide Tiger-Tests habe ich dem Heft 288 der Schwalbe (Dezember 2017) entnommen, den ersten einem Beitrag von **Thomas Brand** zum 100. Geburtstag des in vielerlei Hinsicht herausragenden **Herbert Grasemanns**, den zweiten einem Bericht von **Bernd Schwarzkopf** über den **Konstruktionswettbewerb beim Schwalbentreffen in Worms**.

**Herbert Grasemann**

*Dt. Schachblätter 1950*

2. Preis

*Kurt Richter zum 50. Geb.*



#6

(4+8)

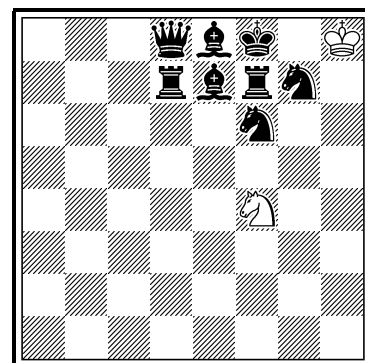
**Tiger-Test 1** (linkes Diagramm):

Ohne den weißen Läufer ginge 1.Sf5 nebst 2.Sg3#. "1.L~? nützt nichts, da sich dann Schwarz befreien kann; um ihn schwungvoll loszuwerden, steht die Dame im Weg. Also auch fort mit ihr: **1.Dh3+ Ke2 2.Df1+ K:f1 3.Lh3+ Ke2 4.Lf1+ K:f1**, und nun **5.Sf5**" nebst 6.Sg3#.

Die Aufgabe belegt ohne weitere Erklärung eindrucksvoll, warum die Vorgabe einer Zugzahl sinnvoll ist. Meine Präsentation als Möchtegern-Studie ist grober Unfug.

**Jens Guballa**

*Lösung zu Tiger-Test 2*



#1 nach jedem (2+8)  
schwarzen Zug

**Tiger-Test 2:** Beim Konstruktionswettbewerb in Worms war dies eine von drei Aufgaben. Die Lösung sehen Sie im rechten Diagramm. Die Formulierung des Autors **Jens Guballa** lautete: "Füge zum wSf4 die Steine wK, sK, sD, 2 sT, 2 sL (auf unterschiedlichen Felderfarben), 2 sS so hinzu, dass eine legale Stellung entsteht, in der Weiß nach jedem schwarzen Zug mattsetzen kann."

## Logische Schachaufgaben

Als Beispiel verwende ich eine zweite Aufgabe aus dem Artikel von **Thomas Brand** in der Dezember-Schwalbe (siehe Diagramm). Auch hier stört die Dame.

Ohne sie könnte 1.Kf2 S~ 2.S(x)g3# (**Hauptplan**) geschehen. Mit der Dame scheitert die direkte Ausführung, das sogenannte **Probespiel**, 1.Kf2? am Patt. Das **Hindernis**, die weiße Dame, wird in einem **Vorplan** beseitigt: **1.Dd5+! Kg1 2.Dh1+!! Kxh1**. Nun funktioniert der Hauptplan: **3.Kf2 S~ 4.S(x)g3#**.

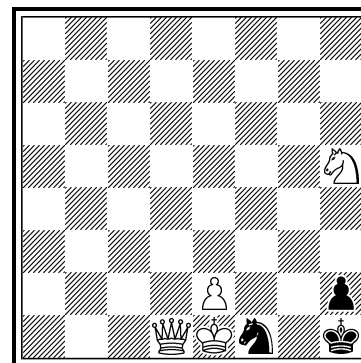
Bei der zuvor betrachteten Aufgabe Grasemanns ist der Vorplan sogar zweistufig. Das Probespiel **1.Sf5?? ~ 2.Sg3#** scheitert nur am weißen Läufer, dessen vorherige Beseitigung **1.Lh3+?? Ke2 2.Lf1+ Kxf1** nur an der Dame. (Unmögliche Züge werden gerne mit zwei Fragezeichen gekennzeichnet.) Der erste Vorplan benötigt einen zweiten Vorplan: **1.Dh3+! Ke2 2.Df1+ Kxf1**. Nun funktioniert der erste Vorplan **3.Lh3+! Ke2 4.Lf1+ Kxf1** und danach der Hauptplan **5.Sf5! ~ 6.Sg3#**.

Allgemein spricht man von einem **logischen Problem**, wenn in Fehlversuchen (Probespielen) Hindernisse klar identifiziert und durch Vorbereitung oder Anpassung ausgeräumt werden. Ein zunächst scheiternder Hauptplan schlägt so letztlich durch.

Hindernisse müssen noch etwas konkreter benannt werden als dies oben geschehen ist. Wesentlich ist der Unterschied zwischen **Masse** und **Kraft**. Im 4-er Matt stört die Kraft der Dame. Läufer oder Springer wären auf d1 kein Hindernis, weil sie den schwarzen Springer

**Herbert Grasemann**

*Deutsche Schachhefte 1950*



#4

(4+3)

nicht fesseln. Im 6-er Matt hingegen stören die Massen von Läufer und Dame. Die Figuren sind einfach im Wege. Ihre Zugweise ist völlig gleichgültig.

Thomas Brand beschreibt in seinem Schwalbe-Artikel sehr unterhaltsam, informativ und kompakt die wegweisende Bedeutung Herbert Grasemanns für die Entwicklung des Problemschachs und verdeutlicht dies an 9 eindrucksvollen Kompositionen. Die ersten beiden kennen Sie nun.

## Logisches Hilfsmatt

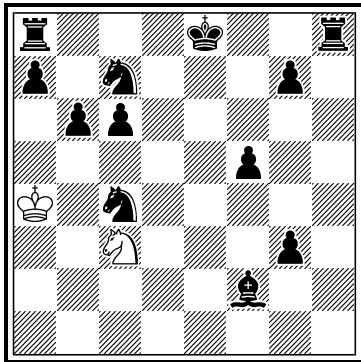
In den meisten logischen Mattaufgaben scheidet die direkte Ausführung des Hauptplans an schwarzer Gegenwehr. Bei den beiden betrachteten Aufgaben Grasemanns hingegen steht sich Weiß einfach selbst im Wege. Demnach kann auch ein **Hilfsmatt**, wo Schwarz mit Weiß kooperiert, eine logische Struktur besitzen.

### Norbert Geissler

*mpk-Blätter XII/2017, #788*

*Dieter Werner zum 60.*

*Geburtstag gewidmet*



h#4.5 |<sub>a</sub> C+ (2+12)

b) ♔a4 →g2

### Kommentare (aus den mpk-Blättern I/2018)

Der Bewidmete, Dieter Werner, hat als erstes das Wort: [...] a) |<sub>b</sub> nach 1. ... Sd5 2. Kd8 (bzw. Kd7) Sxb6 scheidet 3. Kc8 nur an der Deckung von c8, sonst ginge es mit 3. ... Sxc4 4. Kb7 Ka5 5. Thb8 Sd6# weiter |<sub>c</sub>. Nur die Rochade gewinnt ein Tempo (K sofort auf c8), das aber auch notwendig ist, um den Wegzug von Ta8, der ein Tempo verliert, wieder rückgängig machen zu können. Es löst 1. ... Sd5 2. 0-0-0 |<sub>d</sub> Sxb6+ 3. Kb7 Sxc4 4. Ta8! Ka5 5. Thb8 Sd6# MM |<sub>e</sub>. In b) |<sub>f</sub> scheidet 1. ... Se4 2. Kf8 (bzw. Kf7) Kh3 am sT, der h3/h4 deckt, sonst ginge es weiter mit 3. Kg8 Kh4 4. Kh7 Kh5 5. Tag8 Sg5# |<sub>g</sub>. Die Lösung ist folglich 1. ... Se4 2. 0-0 |<sub>h</sub> Kh3 3. Kh7 Kh4 4. Th8 (Rückkehr) Kh5 (Kg5?) 5. Tag8 Sg5# MM. Ein logisches Hilfsmatt (!), über das ich mich sehr gefreut habe!

Autor |<sub>i</sub>: In a) scheidet die Probe 1. ... Sd5 2. Kd8 Sxb6 3. Kc8(?) Sxc4 4. Kb7 Ka5 5. Thb8 Sd6# nach dem zweiten weißen Zug nur an der Deckung des Feldes c8 durch den wSb6. In b) scheidet die Probe 1. ... Se4 2. Kf8 Kh3(?) 2. Kg8 Kh4 3. Kh7 Kh5 4. Tag8 Sg5# nach dem ersten schwarzen Zug nur an der Deckung des Feldes h3 durch den sTh8.

Bernd Schwarzkopf: Jede Rochade muss ausgeführt werden, damit ein K rechtzeitig sonst bedrohte Felder überstreichen kann. Der Tempogewinn wird benutzt, dass der beteiligte T wieder auf sein Ursprungsfeld zurück kann |<sub>j</sub>. Der andere T ist jeweils als Block aktiv. Sehr gutes Minimal |<sub>k</sub>!

### Erläuterungen zur Aufgabe und zu den Kommentaren

- Gefordert ist ein Hilfsmatt in  $4\frac{1}{2}$  Zügen (**h#4,5**). Schwarz - im Hilfsmatt zuerst genannt - macht demnach 4 Züge. Weiß, mit einem Zug mehr, beginnt.
- Das ist die Diagrammstellung.
- Ein Probespiel ist also **1... Sd5 2.Kd8 Sxb6 3.Kc8?? Sxc4 4.Kb7 Ka5 5.Thb8 Sd6#**. Das Hindernis ist die Kraft des weißen Springers nach dem zweiten Zug.
- Kein Vorplan, sondern eine **Planänderung** ist hier gefragt. Schwarz macht das Hindernis unwirksam, indem er den König früher nach c8 bringt.
- MM ist die Abkürzung für **Mustermatt**. Dabei wirken - mit eventueller Ausnahme des Königs - alle weißen Figuren mit und dem schwarzen König ist jedes Feld nur aus einem Grunde verwehrt. Im vorliegenden Falle sind beide weißen Steine beteiligt. Der König beherrscht a6 und b6, der Springer b7 und c8. Die restlichen 5 Fluchtfelder sind von schwarzen Steinen blockiert.

- (f) In der Diagrammstellung wird der weiße König von a4 nach c2 versetzt.
- (g) Ein Probespiel ist **1... Se4 2.Kf8 Kh3?? 3.Kg8 Kh4 4.Kh7 Kh5 5.Tag8 Sg5#**. Das Hindernis ist die Kraft des schwarzen Th8 im zweiten Zug.
- (h) Diesmal beseitigt Schwarz in der Planänderung das Hindernis, indem er den schwarzen Turm zeitweise von der h-Linie entfernt.
- (i) Der Autor präsentiert alles Wesentliche zur Logik am Stück.
- (j) Dass die Rochadetürme anschließend auf ihr Ausgangsfeld zurück müssen, verleiht der Komposition Pep und ist ein wesentliches Element der Logik. Es beweist, dass die Rochaden insgesamt keinen Zeitgewinn bringen. Sie dienen nur einem einzigen **Zweck**, dem Überwinden des jeweiligen Hindernisses.
- (k) Ein **Minimal** ist eine Aufgabe, in der Weiß außer dem König nur noch einen Stein besitzt.

## Fata Morgana Selbstmatt

Beim **Selbstmatt** möchte Weiß matt gesetzt werden, aber Schwarz will zu seinem Glück gezwungen werden. So kann es einem gehen, der Anfängern ein Erfolgserlebnis verschaffen will.

### Lösung (aus den mpk-Blättern XII/2017)

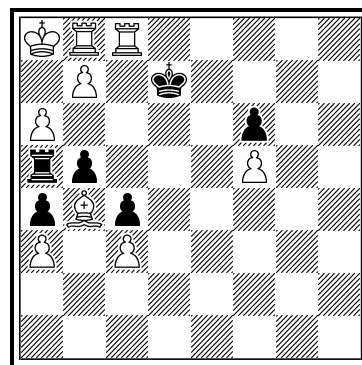
\* 1. ... Txa6#<sub>b</sub>, 1. Tc5 Kd6<sub>c</sub> 2. Td8+ Ke7 3. Tcc8+<sub>d</sub> Kf7 4. Tb8<sub>e</sub> Kg7 5. Th8<sub>f</sub> Kf7 6. Thg8<sub>g</sub> Txa6#<sub>h</sub>

In diesem "Fata Morgana<sub>b</sub>" Selbstmatt werden die weißen Türme mittels eines Brunner-Turtons<sub>i</sub> sehr geschickt in Stellung gebracht, so dass dem schwarzen Turm nichts anderes übrig bleibt, als den weißen Monarchen matt zu setzen. Die stillen Züge verleihen diesem Problem einen zusätzlichen Reiz.

### Erläuterungen zur Lösung

- (a) Gefordert ist ein Selbstmatt in 6 Zügen (**s#6\***) mit **Satzspiel** (\*), bei dem Schwarz beginnt.
- (b) Bei einem derartigen einzügigen **Satzmatt** spricht man von einer **Fata Morgana**. Das Matt scheint greifbar nahe und doch liegt es mit Weiß am Zuge in weiter Ferne.
- (c) Bei 1... Ke7 geht es einen Zug schneller. Nach 2.Td5+ Kf7 3.Tdd8 Kg7 4.Th8 Kf7 sperrt 5.Thg8 den König ein und erzwingt 5... Txa6#.
- (d) Der Turm kehrt auf sein Ausgangsfeld zurück. Der andere Turm hat das Feld inzwischen überquert. Dadurch hat sich die Anordnung der Türme auf der achten Reihe umgedreht.
- (e) Dem weißen König muss das Fluchtfeld wieder genommen werden. Dies macht nun der andere, ursprünglich von c8 kommende Turm.
- (f) Natürlich darf der König nicht nach h6 gelassen werden.
- (g) Endlich hat Weiß den schwarzen König eingesperrt und erzwingt letztlich doch noch das Matt aus dem Satzspiel.
- (h) Es wird deutlich, dass Fata Morgana Probleme eine logische Struktur besitzen. Das Satzspiel zeigt den Hauptplan und entspricht daher einem Probespiel. Als Hindernis kann der fehlende Wartezug angesehen werden. Nach einem Vorplan-Manöver wird der Hauptplan durchführbar.
- (i) Einen Läufer oder Turm zurückzuziehen, um die stärkere Dame nach vorne zu lassen, ist auch im Parteschach eine wichtige Idee. Im Problemschach nennt man das einen **Turton**. Das Vorlassen einer gleichen Figur, ein **Brunner-Turton**, ist naturgemäß viel schwerer zu begründen. Die Aufgabe zeigt dies mit den weißen Türmen.

**Dieter Werner**  
**Problemkiste 1992**  
 Nachdruck: mpk-Blätter  
 XII/2017, Titelseite, Nr. II



s#6\*<sub>a</sub> (9+6)