

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 24

SVW-Nr. 94

November 2019



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*.

Für zwei der drei nachstehenden Testaufgaben sollten auch **Karnickel** eine Lösung finden. **Tiger** müssten merken, dass in jeder Aufgabe irgendwas nicht stimmt.

Test 1	Test 2	Test 3
Matt in 2 Zügen. → <b>Lösungen</b> auf Seite 2	Nach 6,5 Zügen kam es zu dieser Stellung. Wie?	Weiß gewinnt.

Anhand der zugehörigen Originalaufgaben werden einige – insbesondere die für die Unstimmigkeiten verantwortlichen – Eigenheiten des Problemschachs erläutert und diskutiert.  
→ **Die Originalaufgaben und ihre Lösungen** auf Seite 3

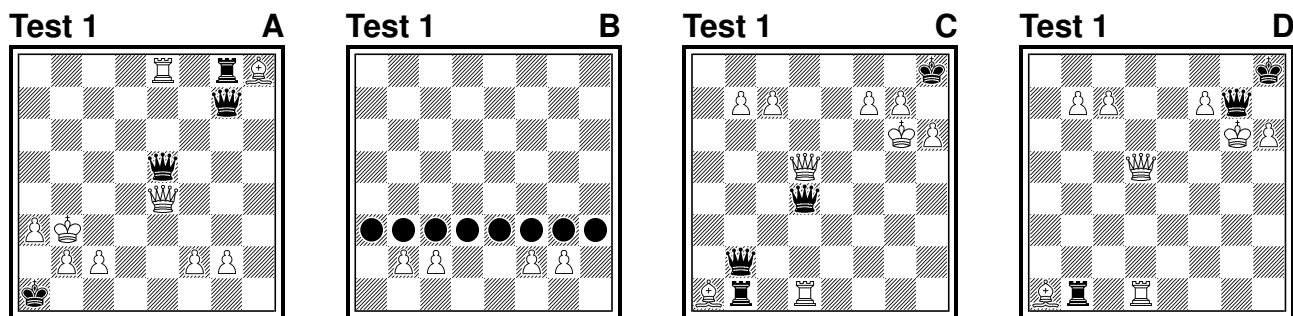
Im Mai (*Problemschach für Tiger* Nr. 21) wurde der **8. Problemschach-Wettbewerb des SVW** ausgeschrieben [<http://schachzeitung.svw.info/2019/Tiger-2019-05.pdf>].

**Einsendeschluss: 30.November**  
**1.Preis 100€, Jugendpreis garantiert**  
**Bislang noch keine Einsendungen von Jugendlichen**

Gefordert wird möglichst schnelles mehrfaches Mattsetzen. Dabei ist Kreativität gefragt. Teamwork ist erlaubt und meines Erachtens sehr hilfreich. Das gilt besonders für Jugendgruppen. Es wäre schön, wenn der Jugendpreis diesmal ausbezahlt werden könnte.

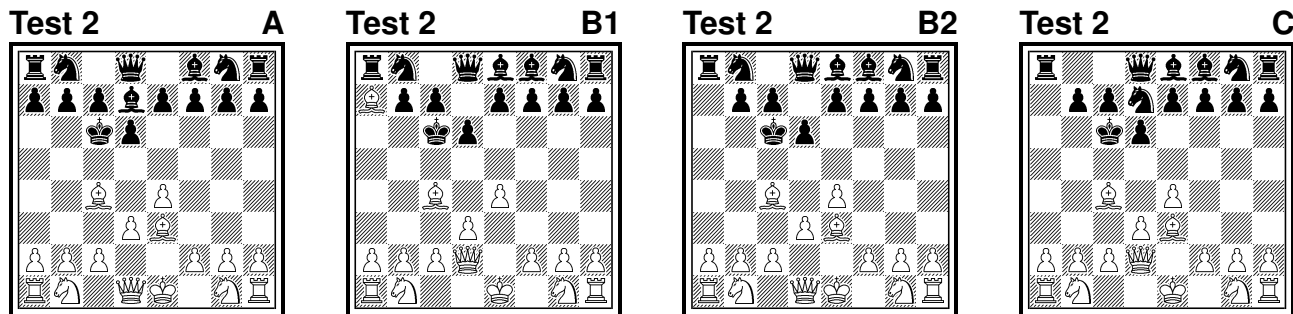
# Lösungen der drei Testaufgaben

**Test 1:** *Diagramm A* Die vermeintliche Lösung **1.De1+? Dxe1 2.Txe1#** ist schnell gefunden. Umso schwerer ist es zu bemerken, dass die **Stellung** so wie abgedruckt **illegal** ist. Die Barriere der Bauern b2, c2, f2 und g2 erlaubt dem schwarzen König nicht nach a1 zu kommen *Diagr. B*.



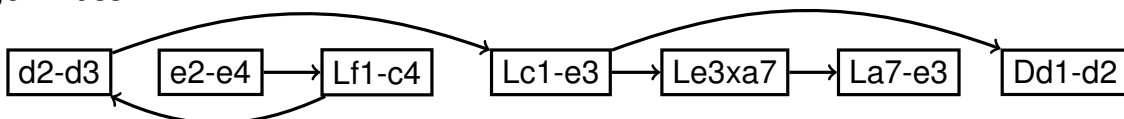
Am Brett haben Sie die Situation sicher schon erlebt: Sie finden die richtige Lösung nicht, weil die Bauern in die "falsche" Richtung laufen, Sie sehen die Stellung aus der Perspektive von Schwarz. Aus der richtigen Sicht *C* erkennt man indes ein neues Problem: Schwarz steht im Schach. Folglich ist Schwarz am Zug und muss **1... Dxc7+ 2.hxc7+ Dxc7+** *D* ziehen, worauf Weiß wie gefordert mit seinem zweiten Zug **3.Lxc7#** matt setzt.

**Test 2:** Es ist nicht sonderlich schwer eine Lösung zu finden, etwa **1.e4 d6 2.Lc4 Kd7 3.d3 Kc6 4.Le3 Ld7** *A* **5.Dd2 Le8 6.Lxa7** *B1* **Sd7 7.Le3** *C*. Eigentümlich ist, dass die **Zugreihenfolge nicht eindeutig** ist. Dd2 könnte auch einen (5.Lxa7 Le8 6.Dd2 *B1* Sd7 7.Le3) oder zwei Züge (5.Lxa7 Le8 6.Le3 *B2* Sd7 7.Dd2) später erfolgen.



Ansonsten ist die gesuchte Partie, die mit dem siebten weißen Zug zur Zielstellung *C* führt, vollständig festgelegt. Schwarz hat 6 Züge zur Verfügung, die alle klar sind: d7-d6, Ke8-d7-c6, Lc8-d7-e8, Sb8-d7. Weil der Läufer erst ziehen darf, wenn der König auf c6 steht, ergibt sich zwingend die angegebene Reihenfolge. Der fehlende schwarze Bauer wurde deshalb auf seinem Ausgangsfeld a7 geschlagen.

Bei Weiß sind 5 der 7 Züge erkennbar: Be4, Bd3, Lc4, Le3, Dd2. Für das Schlagen auf a7 bleiben 2 Züge. Das schafft nur der Lc1: Lc1-e3xa7. Den anderen weißen Steinen bleibt keine Zeit für einen Zwischenstopp. Die 7 weißen Züge sind: e2-e4, d2-d3, Lf1-c4, Lc1-e3xa7-e3, Dd1-d2. Graphisch kann man gut festhalten, welcher Zug vor (→) einem anderen erfolgen muss:

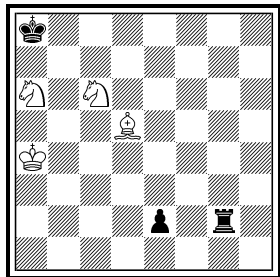


Dies ergibt, dass die einleitend angegebene Zugfolge bis 4... Ld7 eindeutig ist.

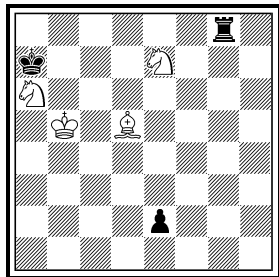
**Test 3:** *Diagr. A* Hier ist es nicht so einfach. Nach dem naheliegenden **1.Se7+? Ka7 2.Kb5** (droht 3.Sc8#) rettet 2... Tg8! *B1*. Natürlich geht weder 3.Sxg8 noch 3.Lxg8. Aber auch

3.Sc6+ Kb7 4.Sd4+ Kc8 5.Sxe2 führt nach 5... Tg5!<sup>B2</sup> nebst 6... Txd5 nur zum Remis, weil zwei Springer alleine bekanntlich nicht matt setzen können. Es gewinnt **1.Kb5** (droht 2.Se7+ Ka7 3.Sc8#) **1... Tg8(!) 2.Kb6!**<sup>C</sup> (droht 3.Sc7# und 3.Sc~#) **2... Tc8(!)** (sonst folgt sofortiges Matt) **3.Sc~+ Tc6 4.Lxc6#**.

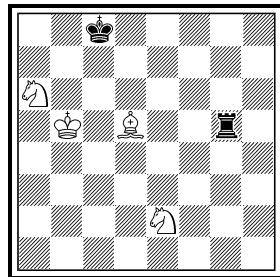
Test 3 A



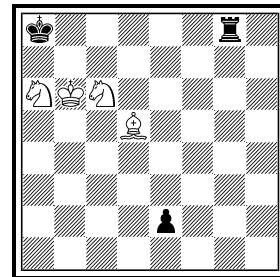
Test 3 B1



Test 3 B2

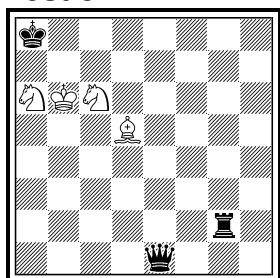


Test 3 C

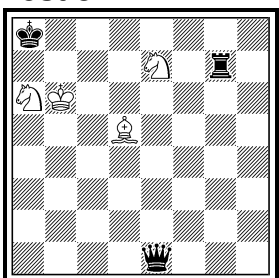


**1.Ka5** stellt die gleichen Drohungen auf wie 1.Kb5 und 1... Tg8 2.Kb6!<sup>C</sup> führt auch zu den dort betrachteten Varianten. Scheinbar wird 1.Ka5 durch **1... e1=D+** widerlegt. In Wirklichkeit ist es eine **zweite Lösung**. Nach **2.Kb6!**<sup>D</sup> kann Schwarz das Matt im nächsten Zug nicht verhindern. Wenn er die Drohung 3.Sc7# ausschaltet, entscheidet ein Abzugsschach des anderen Springers: 2... Tg7/De7 3.S(x)e7#<sup>E1</sup>, 2... Dg3 3.Sc~#, 2... De5 3.Sxe5#, 2... Db1+/Db4+ 3.S(x)b4#<sup>E2</sup>, 2... Da5+ 3.Sxa5#, 2... De3+/Df2+/Dg1+ 3.Sd4#<sup>E3</sup>.

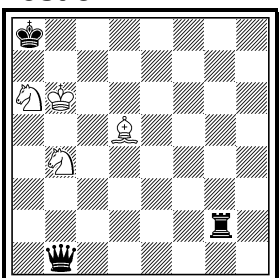
Test 3 D



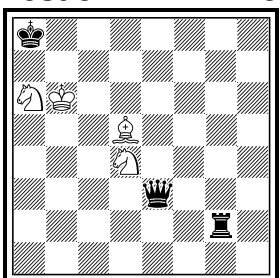
Test 3 E1



Test 3 E2

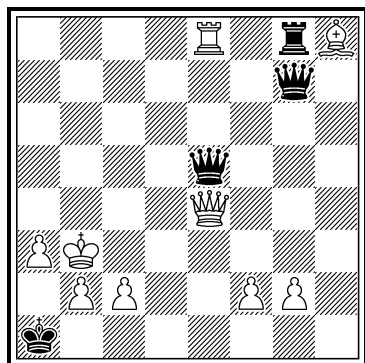


Test 3 E3



## Die Originalaufgaben und ihre Lösungen

Hans Gruber  
feenschach 1979



Matt in 2 Zügen (9+4)

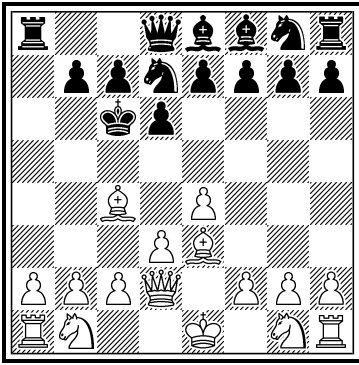
Der **Test 1** ist eine 1979 in feenschach erschienene Aufgabe von **Hans Gruber**, die ich in den mpk-Blättern VIII/2019 gefunden habe.

Hintergrund der Aufgabe ist, dass die Diagrammstellungen von **orthodoxen Kompositionen** – zu denen insbesondere Studien und Mattaufgaben ohne Märchenelemente zählen – **legal** sein müssen, also **aus der Partieverstellung erspielbar**. Ob und gegebenenfalls wie versucht werden soll, Illegalitäten zu beseitigen, ist vermutlich nicht einheitlich geregelt. Das vom Autor vorgenommene Drehen des Brettes ist jedoch sehr praxisnah.

Klar und international geregelt ist der Fall, dass in einer Mattaufgabe der **schwarze König im Schach** steht. Offenbar kann dann nicht Weiß am Zuge sein. Deshalb beginnt dann automatisch Schwarz.

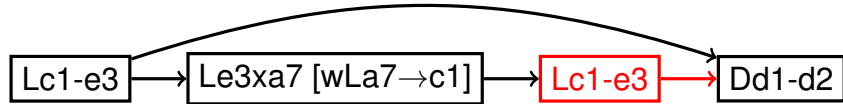
Die Vorlage zu **Test 2** liefert ein **Urdruck** – das ist eine hier erstmals veröffentlichte Komposition – von **Andreas Thoma**. Wird die Aufgabe irgendwann nachgedruckt, muss die Quelle – Problemschach für Tiger 2019 – angegeben werden.

**Andreas Thoma**  
**Urdruck**



BP in 6.5 Zügen (16+15)  
Anticirce  
Weiß hätte besser spielen können

Verlangt wird eine **Beweispartie** (kurz **BP**) in 6.5 Zügen. Das entspricht genau der Forderung von Test 2. Im Urdruck wird aber noch die Bedingung **Anticirce** gestellt. Sie bedeutet, dass schlagende Steine nach dem Schlag auf ihr Partiefeld versetzt werden. Bei Test 2 wird nur ein einziges Mal geschlagen: Le3xa7. Bei Anticirce kommt der Läufer dadurch nach c1. Das notiert man Le3xa7 [wLa7→c1]. Durch die Versetzung ändert sich der Zug La7-e3 aus Test 2 zu Lc1-e3. Der Zug Dd1-d2 kann erst anschließend erfolgen:



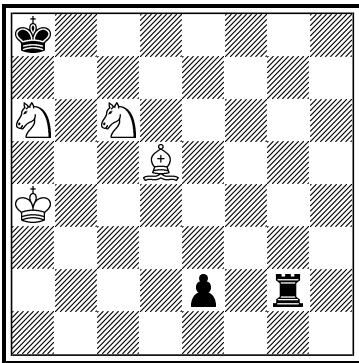
Damit wird die Lösung eindeutig: **1.e4 d6 2.Lc4 Kd7 3.d3 Kc6 4.Le3 Ld7 5.Lxa7 [wLa7→c1] Le8 6.Le3 Sd7 7.Dd2.**

Das ist wichtig, denn **bei Schachproblemen fordert man generell eindeutige Lösungen**. Ganz besonders gilt dies im sogenannten **Hilfsspiel**, wenn sich Schwarz wie in einer Beweispartie nicht wehrt, sondern mit Weiß kooperiert. Test 2 ist als Komposition durch die möglichen Zugumstellungen schlichtweg Schrott. Die homöopathisch verwendete Märchenbedingung bei Andreas Thoma ist allerdings ein hoher Preis für die Eindeutigkeit.

Um zu verstehen, wie "Weiß hätte besser spielen können", sind etwas detailliertere Kenntnisse der Anticirce-Bedingung nötig. Ein Schlag ist nicht erlaubt, wenn sich daraus eine Versetzung auf ein besetztes Feld ergäbe. Ein Bauer wird auf der Linie zurückversetzt, auf der er schlägt. Zieht beispielsweise Schwarz in der Schlussstellung d5, ist exd5 illegal, weil [wBd5→d2] unmöglich ist. Mit diesem Wissen ergibt sich, dass Weiss mit **7.Lb5#** hätte matt setzen können. Kxb5 geht nicht, weil e8 besetzt ist. c1 und d2 sind frei (die Dame steht noch nicht auf d2). Deshalb kann der König nicht nach b6, c5 und d5.

Der **Test 3** präsentiert einen berühmten, uralten Klassiker sehr unvoreilhaft als Studie. Ich habe das Meisterwerk von **Cyril S. Kipping** in "Schach für Nußknacker" von Friedrich Chlubna gefunden.

**Cyril S. Kipping**  
**Manchester City News**  
**1911**



Matt in 3 Zügen (4+3)

Als **Studie** mit der Forderung "Weiß gewinnt" hätte die Aufgabe wie oben gesehen die **beiden Schlüssel** 1.Ka5 und 1.Kb5. Beide setzen in längstens vier Zügen matt. In einer praktischen Partie reicht diese Erkenntnis natürlich. Da macht es generell nichts aus, wenn es zwei gleichwertige Wege zum Sieg gibt.

Warum sollten Sie sich noch damit beschäftigen, das von Kipping geforderte Matt in 3 zu finden? Nun, zum einen sind Mattaufgaben wie diese ein hervorragendes Training, eben weil das Ziel viel konkreter vorgegeben ist als in einer Studie. Hauptsächlich aber sind gute Probleme Kunstwerke, an denen Sie sich auch ohne konkreten Profit fürs Parteschach erfreuen können. Sie müssen vielleicht nur noch Ihre bevorzugte Stilrichtung in der Problemkunst finden.

Wir wissen schon, dass nach 1.Ka5 oder 1.Kb5 allenfalls 1... Tg8! Widerstand leisten kann. Alle anderen Züge führen zu Matt in 3. Das legt nahe, dass der Autor die Schachumwandlung 1... e1=D+ nur eingebaut hat, um Lösern den Zug 1.Ka5 zu verleiden. Nachdem wir diese Hürde genommen haben, ist es gar nicht mehr so schwer. Weil nach 1.Ka5 das Feld b5 frei bleibt, geht die Drohung 2.Se7+ Ka7 3.Sc8# entsprechend auf einem zweiten Weg: 2.Sd4+ Ka7 3.Sb5#. Das ist der Mehrwert des Schlüssels **1.Ka5+!**. Die entscheidende Variante ist **1... Tg8(!)** (widerlegt 1.Kb5?) **2.Sd4+ Ka7 3.Sb5#**.