

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 26

SVW-Nr. 96

Februar 2020



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*.

In den nebenstehenden **Testaufgaben** geht es um **Hindernisse** und für Tiger um deren Beseitigung. Karnickel dürfen die Hindernisse ignorieren. Die erste Aufgabe wird gerne zitiert, wenn es um das Märchen vom verbotenen Schachschlüssel geht. Beide Autoren der Originalaufgaben sind weltberühmte Österreicher.

Aus den **mpk-Blättern** vom Dezember 2019 habe ich zwei Hilfsmattaufgaben ausgesucht, bei denen nicht Schwierigkeit sondern Schönheit im Vordergrund steht. Beide sind **Zwillinge**, die Forderung soll jeweils für zwei geringfügig unterschiedliche Stellungen erfüllt werden.

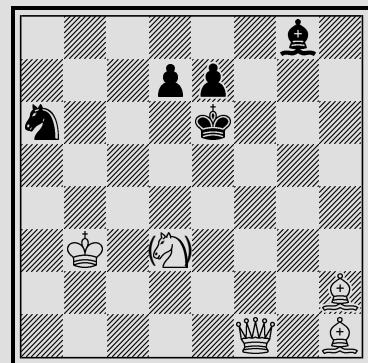
→ **Zwei Hilfsmatt-Zwillinge aus den mpk-Blättern** auf Seite 2

In der Januar-Ausgabe von *Problemschach für Tiger* wurde der Preisbericht zum **8. Problemschach-Wettbewerb des SVW** veröffentlicht. Den dort zitierten Arbeitsbericht "Notes on the Frolkin-Tyler tiger task entry" von **Chris Tylor** finden Sie im Retroblog von Thomas Brand [<https://www.thbrand.de/2020/01/21/konstruktionswettbewerb-und-jacobi/>].

Die dort beschriebene Verwendung des "Märchenschach-Beweispartie-Prüfprogramms" **Jacobi** betrachten wir an einem einfacheren, leicht nachvollziehbaren Beispiel von Chris Tylor. Dies führt zu einer Lösung in 24 Zügen.

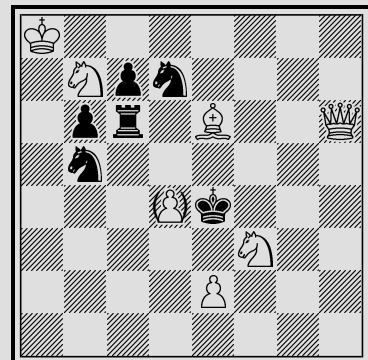
→ **Finden von schnellen Lösungen mit Jacobi** auf Seite 4

## Testaufgabe 1



Karnickel (ohne Sd3): #2,  
Tiger (mit Sd3): #4.

## Testaufgabe 2



Karnickel (o. Bd4): #4,  
Tiger (mit Bd4): #7.

→ **Lösungen** auf Seite 3

Das Sieger-Duo **Andrey Frolkin und Chris Tylor** setzt, begründet durch "Endspiel"-Überlegungen, die Könige auf die e-Linie und erledigt die Wettbewerbs-Aufgabe in  $21\frac{1}{2}$  Zügen.

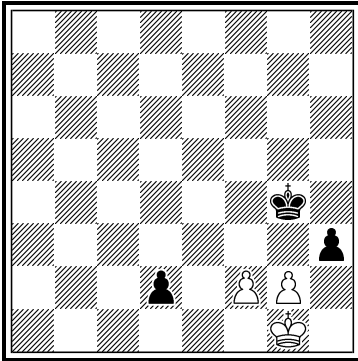
**Fazit:** Die Einsendungen zeigen viele gute Ideen. Entscheidend dürfte aber die Wahl der Startposition sein. Die verlockenden Positionen d2 oder d4 lassen nach den gründlichen Untersuchungen von Frolkin und Tylor  $21\frac{1}{2}$  Züge wohl nicht zu.

Ich hoffe, die Jugendlichen **Leopold Zischka, Elias Fritsch, Kai Brüggmann und Nick Brüggmann** sind Vorbild für weitere junge Teilnehmer in diesem Jahr.

# Zwei Aufgaben aus den mpk-Blättern XII/2019

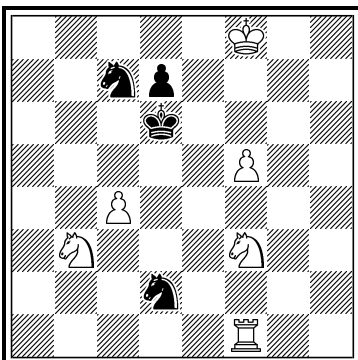
Die Lösungen stammen aus den mpk-Blättern I/2020. Es kommentierten Eberhard Schulze (ES), Gerald Ettl (GE) und Manfred Rittirsch (MR).

**Bernd Schwarzkopf**  
*Neuss*  
*mpk-Blätter XII/2019, #889*



h#4 C+ (3+3)  
 b) ♔g1→h2

**Ralf Krätschmer**  
**Rainer Kuhn**  
*Neckargemünd / Worms*  
*mpk-Blätter XII/2019, #893*

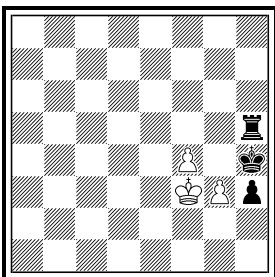


h#2 C+ (6+4)  
 b) + ♙f1

**Schwarzkopf:** |<sub>a</sub> a) 1. Kh4 f4 2. d1=T+ Kf2 3. Td5 Kf3 4. Th5 g3# |*Diagr. A*, b) 1. Kh5 Kg3 2. d1=L Kf4 3. Kh4 Kf5 4. Lh5 g3# |*Diagr. B*. Unterverwandlung in sT/sL; 2x Idealmatt |<sub>b</sub>; nur der Mattzug ist in beiden Teilen gleich [...] (Autor). Mit sehr wenig Material zwei Unterverwandlungen (ES). Dieser Doppelpass von wK und wB ist köstlich. Ein Lösegenuss das ganze mit Unterverwandlungen zu sehen (GE). Beim Umwandlungswechsel zum Block |<sub>c</sub> auf h5 gefällt mir besonders das Spiel mit der Zugnot in b), die mit dem an der Sperrung des Umwandlungsläufers scheiternden Versuch, das Tempo mit dem zunächst überflüssigen Bauern zu verschwenden, pfiffig verpackt wurde und jenen zusätzlichen Königszug erzwingt, der auch in b) das Idealmatt sichert |<sub>d</sub>. Da fällt es leicht, den gleichbleibenden Mattzug zu vernachlässigen (MR).

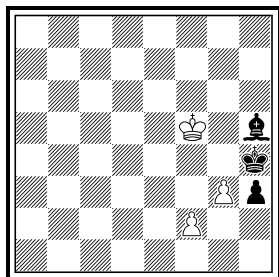
**Krätschmer + Kuhn:** |<sub>e</sub> a) 1. Sxb3 Tb1 2. Sc5 Tb6# |*Diagr. C*, b) 1. Sxf3 Lg2 2. Se5 c5# |*Diagr. D*. Um dem weißen Langschrittler die Bahn zu öffnen, muss Schwarz einen weißen (Deckungs-)Springer schlagen und beim Abziehen das von diesem geschlagenen Springer gedeckte Feld blocken |<sub>f</sub> (ES). Schwarz schlägt einen weißen Stein und zieht anschließend auf das vorherige weiße Deckungsfeld hin |<sub>f</sub>. Damit wird die Linie für den wT/wL jeweils frei. Lange habe ich beim Lösen nicht gebraucht, aber sehr schöne Umsetzung der Idee (GE). Auch wenn der hinterstellende Läufer |<sub>g</sub> im Unterschied zum Turm nicht selbst matt setzt, ist das ein wunderschönes Musterexemplar für das Bukowina-Thema [...] (MR).

**A** Schwarzkopf



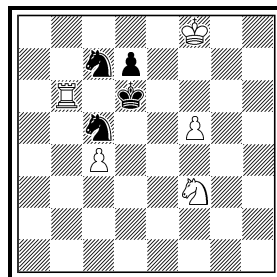
Mattstellung in a)

**B** Schwarzkopf



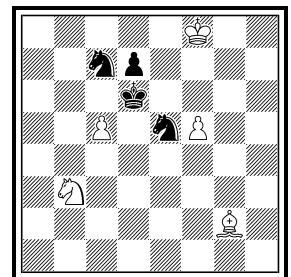
Mattstellung in b)

**C** Krätschmer + Kuhn



Mattstellung in a)

**D** Krätschmer + Kuhn



Mattstellung in b)

## Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

- (a) Gefordert ist ein Hilfsmatt in 4 Zügen und zwar **a)** aus der Diagrammstellung und **b)** aus der durch Versetzen des Königs von g1 nach h2 entstehenden Stellung. Schwarz beginnt und wird bei den Zügen zuerst genannt.
- (b) **Idealmatt:** Alle weißen und schwarzen Steine sind nötig. Das Mattfeld und alle Fluchtfelder sind dem schwarzen König aus genau einem Grunde verwehrt.

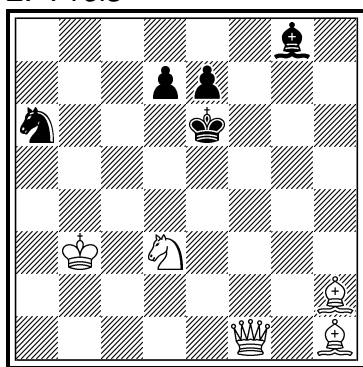
- (c) **Block**: Verstellung eines Fluchtfeldes des eigenen Königs. Auf h5 blockt in a) der Umwandlungsturm, in b) der Umwandlungsläufer.
- (d) Mit dem wK auf f4 wäre die Stellung B kein Ideal matt, weil g3 vom Kf4 und vom Bf2 kontrolliert wird. Mit (zusätzlich) Bf3 statt Bf2 wäre dafür g4 doppelt gedeckt.
- (e) Bei **b)** wird ein weißer Läufer nach f1 gesetzt. Der Turm verschwindet dadurch natürlich.
- (f) Das wird auch als **Bukowina**-Thema bezeichnet, siehe Kommentar von MR.
- (g) In a) **hinterstellt** 1... Tb1 den sSb3, in b) 1... Lg2 den sSf3. Erst nach Wegzug des jeweiligen Springers (2.Sc5/Se5) entfaltet der T/L seine beabsichtigte Wirkung. Der Turm nutzt diese zu 2... Tb6#, der Läufer zur Kontrolle der Felder c6 und d5.

## Lösung der beiden Testaufgaben

**Stefan Schneider**

*Schach 1955*

2. Preis



#4

(5+5)

Die erste Testaufgabe (siehe links) ist **ohne Sd3** eine simple Hineinziehung: **1.Ld5+ Kxd5 2.Dc4#**. In der Stellung **mit Sd3** geht das nicht: 1.Ld5? Kxd5 2.Dc4?? (?? = unmöglicher Zug). Das **Hindernis** ist der Sd3. Durch eine Vorbereitung (**Vorplan**) soll das Hindernis beseitigt werden.

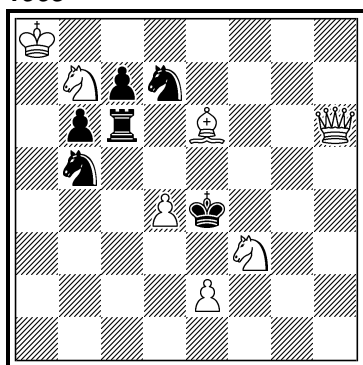
Der **Schlüssel**(zug) **Sf4+!** gibt dem zuvor zugunfähigen König 5 Fluchtmöglichkeiten, alle bis auf Kf7 mit Gegenschach. Da hilft nur Gegengegenschach: **1... K~(+)** **2.Se6+**. Nach **2... Kxe6** ist das Hindernis beseitigt und die eigentliche Absicht (**Hauptplan**) funktioniert: **3.Ld5+ Kxd5 4.Dc4#**.

Im Falle von 1... Kd6+ und 1... Ke5+ ist 2... Kxe6 erzwungen. Ansonsten gibt es Nebenvarianten: **1... Kf~ 2.Se6+ Kg6 3.Le4+ Kh~ 4.Dh3#**; **1... Kf5+ 2.Se6+ Kg4 3.Df4+ Kh3/Kh5 4.Dg3#/Dg5#**; **1... Kf7 2.Se6+ Ke8 3.Df8#**.

**Hans Lepuschütz**

*Deutsche Schachblätter*

1965



#6

(7+6)

Die zweite Aufgabe ist auch **ohne Bd4** keineswegs einfach. Erstens muss die Hineinziehung doppelt erfolgen: **1.Ld5+ Kxd5** (1... Kf5? 2.Dg5#) **2.Dxc6+ Kxc6** und zweitens ist nicht unmittelbar klar, was Weiß damit erreicht hat. Es steht kein Mattzug bereit. Den verblüffenden Zugzwang **3.e4!** muss man erst einmal vorhersehen! Einer der schwarzen Springer muss ziehen: **3... Sb5~ S(x)d4#** oder **3... Sd7~ S(x)e5#**.

In der Diagrammstellung (**mit Bd4**) ist das der **Hauptplan**, der aber noch nicht direkt durchführbar ist: 1.Ld5+? Kxd5 2.Dxc6+ Kxc6 3.e4 Sd7~? / Sb5xd4? 4.S(x)e5# / Sxd4#, aber 3... Sb5~! 4.Sd4??. Das **Hindernis** ist die **Masse** des Bd4. Seine Zugmöglichkeiten sind unerheblich.

Der **Vorplan** **1.Sd2+! Kxd4 2.Sf3+ Ke4** (2... Kc3? 3.Dd2#) lässt das Hindernis verschwinden und ermöglicht den Hauptplan **3.Ld5+ Kxd5 4.Dxc6+ Kxc6 5.e4! Sb5~ / Sd7~ 6.S(x)d4# / S(x)e5#**. Das ist also die Lösung der Originalaufgabe.

In der zweiten Testaufgabe hat man einen Zug mehr zur Verfügung. Dann geht auch noch **1.Dg6+ Ke3 2.Dg1+ Kxe2!** (2... Ke4 3.Sg5+ Kf4 4.e3#; 2... Kf4 3.Dg5+ Ke4 4.Ld5#) **3.Dg2+ Ke3!** (3... Kd1 4.Dd2#; 3... Kd3 4.Dd2+ Ke4 5.Sg5#) **4.Ld5 Tc2!** (Kf4/~ 5.Dg5#/Dd2#) **5.Dxc2 Kf4!** (5... ~ 6.Dd2#) **6.Dg2 Ke3/~ 7.Dd2#/Dg5#**. Interessant ist es allemal, dass es mit 7 Zügen nur eine weitere – ebenfalls vollständig festgelegte – Lösung gibt. In dem wunderbaren Kunstwerk von Lepuschütz hat diese natürlich nichts verloren.

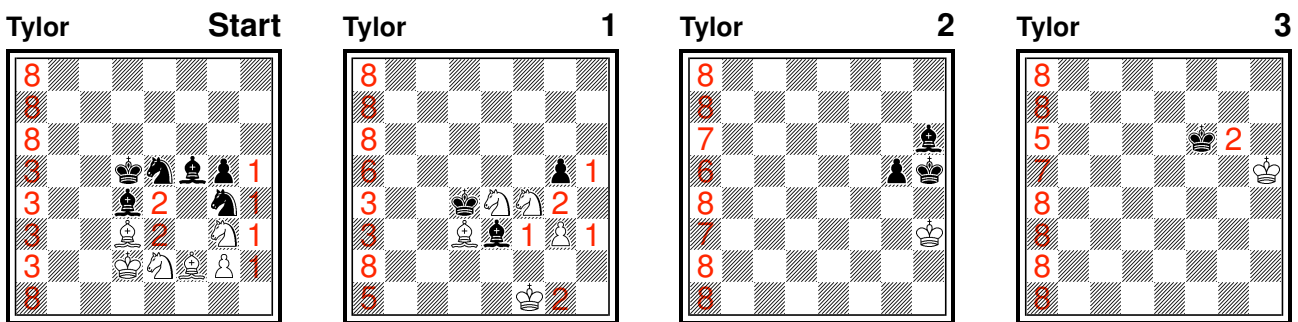
# Finden von schnellen Lösungen mit Jacobi

Ich werde die verwendeten Aktionen nur benennen, nicht erklären. Auf der Jacobi-Seite [[www.wismuth.com/jacobi/](http://www.wismuth.com/jacobi/)] wird eine ausführliche Dokumentation angeboten. Tragen Sie nach dem Start ("Launch") bei "Text representation" die Ausgangsstellung<sup>|Start</sup> ein: "forsyth 8/8/8/3ksbp1/3b2s1/3B2S1/3KSBP1/8" und ergänzen Sie "option FirstToMove white".

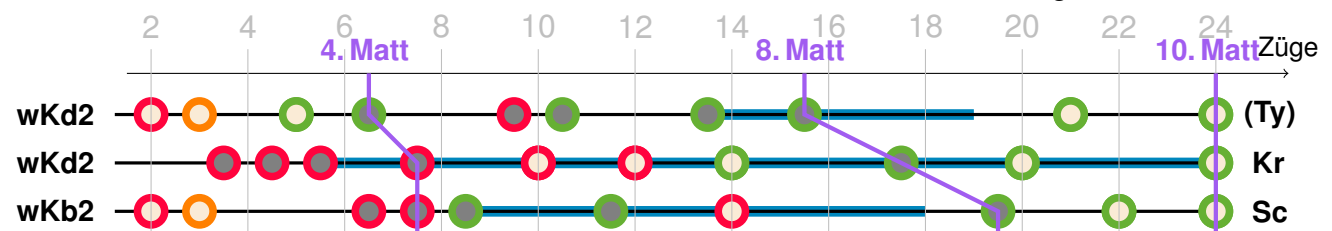
Nach der **Aktivierung** ("Set problem from text" + "Start") können Sie die Stellung im "Game Editor" kontrollieren. Jacobi unterstützt das **Spiel nach Matt**. Für das temporäre Matt wird statt "#" das Zeichen "\$" verwendet. Ergänzen Sie bei "Text representation" "condition #R" und eine Forderung: "stip h\$2 stip h\$1 stip h\$2 stip h\$1.5". Aktivieren berechnet die aus dem vorigen Tiger bekannte eindeutige Lösung. Durch Anklicken wird diese in den "Game editor" übertragen und kann dort nachgespielt werden.

Die Endstellung<sup>|1</sup> "forsyth 8/8/8/6p1/3kSS2/3Bb1P1/8/5K2" kann per copy and paste in die "Text representation" übernommen werden. Am Zuge ist Schwarz: "option FirstToMove black". Ändern Sie zudem die Forderung in "stip h\$3 stip h\$1 stip h\$3 stip h\$2". Nach der Aktivierung ist noch "Pause/Resume" nötig, um alle 224 Lösungen zu finden. Wählen Sie die letzte und gehen Sie zur Endstellung<sup>|2</sup>.

Für diese Stellung "forsyth 8/8/7b/6pk/8/7K/8/8" (mit Schwarz am Zuge) und der Forderung "stip h\$5.5 stip h\$3" findet Jacobi 36 Lösungen. Lassen Sie sich die Endstellung<sup>|3</sup> der letzten Lösung anzeigen.



Auf diese Weise hat Chris Tyler in drei Etappen eine vollständige Partie [Ty] ermittelt. Diese hat  $(2+1+2+1.5) + (3+1+3+2) + (5.5+3) = 6.5+9+8.5 = 24$  Züge. Mit den Einsendungen von **Schreckenbach** und **Krätschmer** kennen wir drei Parteien mit dieser Zügezahl:



Die Kreise markieren, nach welcher Zügezahl ein Matt erfolgt. Der Ring gibt die Qualität des Mattbildes an (**Mustermatt**, **reines Matt**, -). Das Innere verdeutlicht, ob Weiß oder Schwarz matt gesetzt wird. Eingezeichnet sind zudem die **Phase vom Matt des einen Bauern bis zur Umwandlung des anderen** und die **Trennlinien der drei Etappen** von [Ty].

Das wohl nur in Jacobi mögliche Zusammenfassen mehrerer Matts zu einer Etappe ist sehr hilfreich. Es beschränkt das Sichten der Lösungen auf die Etappen-Grenzen. Unterschiedliche Aufteilungen innerhalb einer Etappe können viel schneller geprüft werden. Dafür wird die Wahl der Etappen noch wesentlich entscheidender. Bei [FT] blieb der Aufwand zudem riesig. Nach 2 von 4 Etappen waren 775 Lösungen zu sichten und zu klassifizieren, nach Etappe 3 immerhin noch 411 – und zwar alleine für den letztlich beschrittenen Weg.

Ohne Computerhilfe ging es diesmal nicht. Auch heuristische Betrachtungen, insbesondere zur Startposition und der Strukturierung der Partie, waren unentbehrlich. Schließlich war noch viel Gefühl für Hilfsmatts nötig, um die Zahl der Prüfungen zu reduzieren.