

Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 7

SVW-Nr. 77

März 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*.

Auf den Seiten des mpk (Münchner Problemkreis, mpk-blaetter.npage.de) werden von Rolf Kohring neben den mpk-Blättern auch alle Ausgaben von *Problemschach für Tiger* angeboten.

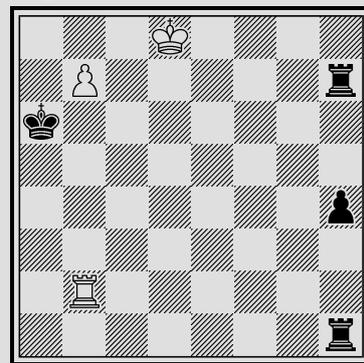
Im **Tiger-Test** geht es wieder einmal um Endspielkunst.

Der direkte Turmgewinn 1.b8D? Th8+ 2.Ke7 Txb8 3.Txb8 reicht nicht. Nach 3... h3 4.Tb2 h2 5.Te2 entscheidet ein Königsrennen, bei dem Weiß einen Zug zu spät kommt. Er kann den Angriff auf seinen Turm nicht verhindern.

Ein präziser Vorplan verlagert das Ziel des Rennens weiter nach rechts.

→ **Lösung des Tiger- Tests** auf Seite 4

Tiger-Test



Direktes 1.b8D? verliert. Mit einem Vorplan sichern Tiger das Remis.

→ **Lösung** auf Seite 4

Die zur Erläuterung problemschachlicher Themen verwendeten Aufgaben entstammen diesmal drei verschiedenen Ausgaben der **mpk-Blätter**.

→ **Drei Aufgaben aus den mpk-Blättern** auf Seite 2

Es sind Nachdrucke aus anderen Zeitschriften anlässlich des Geburtstags des jeweiligen Autors. Für meine Auswahl waren hauptsächlich ästhetische Gesichtspunkte maßgebend. Insbesondere zeigen alle Beispiele die Doppelsetzung eines prägnanten Themas.

Bei einer der betrachteten Kompositionen handelt es sich um eine **Beweispartie**. Es gilt, die vorgelegte Position aus der Partieausgangsstellung zu erspielen. Es gibt nur eine einzige Zugfolge, die das in der angegebenen Zügezahl schafft. Die Eindeutigkeit bezieht sich auch auf die Reihenfolge der Züge und die Wahl von Umwandlungsfiguren.

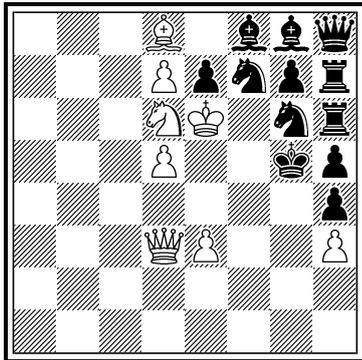
Bei dieser Aufgabe soll nicht nur die Lösung präsentiert werden. Vielmehr wird auch ausführlich auf das Aufspüren der Lösung eingegangen.

→ **Wie findet man die eindeutige Beweispartie?** auf Seite 3

Wenn Sie an solchen Aufgabenstellungen Gefallen finden, sollten - nein, müssen - Sie im Retroblog von Thomas Brand stöbern [www.thbrand.de]. Insbesondere empfehle ich zum Vergleich mit *unserer* Aufgabe das Retro der Woche 45/2016.

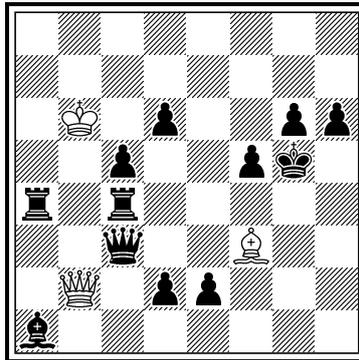
Drei Aufgaben aus den mpk-Blättern

mpk-Blätter Nr. 105
Wilfried Neef
Die Schwalbe 2008



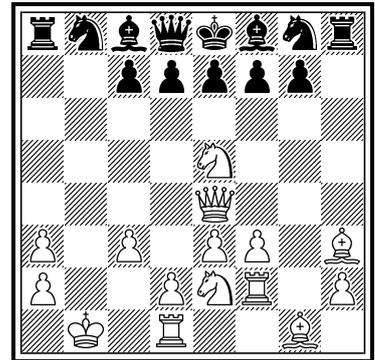
h#2* (8+12)
2.1.1.1

mpk-Blätter Nr. 106
Dieter Werner
Problemkiste 1993



h#2 (3+12)
b) ♖b2 →b4

mpk-Blätter Nr. 107
Gerd Wilts
Problemkiste 2/2004



Beweispartie in (15+13)
17.5 Zügen

Lösungen (aus mpk-Blätter 105 (XI/2016) bis 107 (II/2017))

Nr. 105_a (Wilfried Neef): 1. ... Df5#, 1. ... Se4#, 1. Sfe5+ Sf7+ 2. Sxf7 Df5#, 1. Sge5+ Dg6+ 2. Sxg6 Se4#

In den zwei harmonischen Lösungen betritt jeweils einer der beiden schwarzen Springer das Feld e5 und feuert seine Batterie_b ab. Weiß zieht 'umnovartig'_c und mit Kreuzschach eine weiße Figur dazwischen, die dann durch den zurückkehrenden schwarzen Springer geschlagen wird. Das ganze wird noch mit einem Zilahi_d garniert.

Nr. 106_e (Dieter Werner): a) 1. Df6 De5 2. Ld4_{Diagramm A} Dg3#, b) 1. Tf4 De4 2. Td4_{Diagramm B} De7#

In jeder Lösung ist eine doppelt gesetzte gemischtfarbige Bahnung_f zu sehen. Der krönende Abschluss bildet der Grimshaw_g auf d4, durch dessen Liniensperrung der Mattzug der weißen Dame erfolgen kann.

Nr. 107_h (Gerd Wilts): 1. Sf3 a5 2. Se5 a4 3. f3 a3 4. bxa3 h5 5. Lb2 h4 6. Ld4 h3 7. Sc3 hxg2 8. Db1 g1=L_{Diagramm C} 9. Lh3 Le3 10. Tf1 Lg1 11. Lxg1 b5 12. e3 b4 13. Se2 b3 14. c3 b2 15. De4 b1=L_{Diagramm D} 16. Tf2 Ld3 17. 0-0-0 Lb1 18. Kxb1

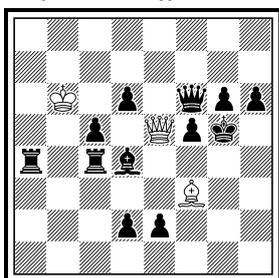
Diese Beweispartie beinhaltet eine Homepage_k von Schwarz sowie zwei schwarze Ceriani-Frolkin_l Läufer.

Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

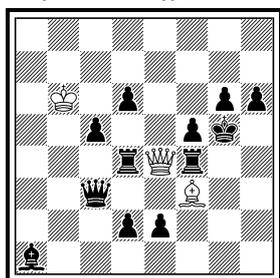
- Gefordert ist ein **Hilfsmatt** in 2 Zügen (**h#2**) mit zusätzlichem **Satzspiel** (*). Es gibt zwei Lösungen (2.1.1.1). Beim Hilfsmatt beginnt Schwarz, im normalerweise einen Halbzug kürzeren Satzspiel Weiß. Im vorliegenden Falle kann Weiß im Satz direkt matt setzen. Beim Hilfsmatt unterstützt Schwarz den Weißen dabei, das Matt zu erreichen. Bei den Zügen wird Schwarz zuerst genannt.
- Zwei gleichfarbige Steine sind so postiert, dass durch Wegzug des vorderen Steines (das **Feuern der Batterie**) ein Abzugsschach entsteht.
- Der Zug erfolgt auf ein Feld, das soeben von einer anderen Figur verlassen wurde.
- In einer Lösung wird der Springer geschlagen und die Dame setzt matt. In der zweiten Lösung ist es umgekehrt.
- Es handelt sich um eine **Zwillings**-Aufgabe. Durch kleine Änderungen, hier das Versetzen der weißen Dame von b2 nach b4, entsteht ein zweites Problem.

- (f) Bei einer **Bahnung** ziehen zwei Linienfiguren nacheinander in die gleiche Richtung, wobei der zweite Zug erst durch den ersten möglich wird.
- (g) Verstellung der Wirkungslinie einer Linienfigur durch einen gleichfarbigen Stein. In der ersten Lösung verstellt der Ld4 den Tc4, in der zweiten der Td4 die Dc3.

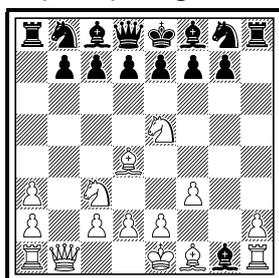
A (Werner a) 2.Ld4



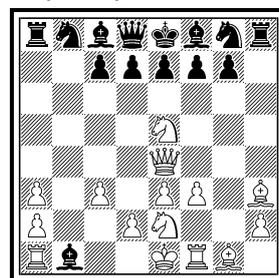
B (Werner b) 2.Td4



C (Wilts) 8... g1=L



D (Wilts) 15... b1=L



- (h) Die Position aus der Partieausgangsstellung zu erspielen ist natürlich kein Problem und auf mannigfaltige Weise möglich. Es genau nach dem 18-ten weißen Zug zu schaffen ist jedoch anspruchsvoll und nur mit einer einzigen präzisen Zugfolge zu erreichen.
- (i) Der Läufer entsteht (8... g1=L), geht (9... Le3), kehrt zurück (10... Lg1), wird geschlagen (11... Lxg1) und hinterlässt keine Spuren.
- (j) Der Läufer entsteht (15... b1=L), geht (16... Ld3), kehrt zurück (17... Lb1), wird geschlagen (18... Kxb1) und hinterlässt keine Spuren.
- (k) In der Diagrammstellung befinden sich alle Figuren (mindestens) einer Seite in der Ausgangsstellung.
- (l) Umwandlungsfiguren (hier Läufer), die während einer Lösung entstehen und wieder geschlagen werden.

Wie findet man die eindeutige Beweispartie?

Typische Fragestellungen sind: Wie viele Steine von Weiß und Schwarz wurden geschlagen? Wie viele Züge müssen Weiß und Schwarz (mindestens) gemacht haben? Welche Züge sind vollständig klar? Welche Reihenfolge der Züge ist erkennbar?

- Die Figuren stehen alle auf dem Brett. Bei Weiß fehlt ein Bauer, bei Schwarz derer drei. Wir gehen zunächst davon aus, dass die vier Bauern geschlagen wurden. Abenteuerliche Konstrukte - etwa umgewandelte Bauern auf dem Brett - berücksichtigen wir prinzipiell erst, wenn wir mit einfacheren Varianten Schiffbruch erleiden. Hier wird das nicht nötig sein.
- Weiß muss offenbar etliche Züge machen, um die Stellung zu erreichen. Der König benötigt mindestens **2** Züge (0-0-0 und Kc1-b1), die Dame ebenfalls **2**, die Türme zusammen 0+2= **2**, die Läufer 1+3= **4**, die Springer zusammen **4** und die Bauern ebenfalls **4**. Insgesamt ergibt das gerade die **18** zur Verfügung stehenden Züge.
- Weiß muss also immer die schnellste Möglichkeit wählen. Damit sind viele weißen Züge und Abhängigkeiten (\rightarrow = vor) sonnenklar: $\boxed{0-0-0} \rightarrow \boxed{Kc1-b1}$, $\boxed{Th1-f1} \rightarrow \boxed{Tf1-f2}$, $\boxed{Lc1-b2} \rightarrow \boxed{Lb2-d4} \rightarrow \boxed{Ld4-g1}$, $\boxed{Lf1-h3}$, $\boxed{b2xa3}$, $\boxed{c2-c3}$. Auch $\boxed{e2-e3}$ und $\boxed{f2-f3}$ sind gesetzt, da Schlagen über Kreuz ($e2xf3$ und $f2xe3$) als abenteuerlicher Konstrukt außen vor gelassen wird.

4. Den Springern scheinen sich zwei Möglichkeiten zu bieten. Der Zug **Sg1-e2** würde jedoch aufgrund der offenkundigen Abhängigkeiten **e2-e3** → **Sg1-e2** → **Ld4-g1** → **e2-e3** zum Widerspruch in der Reihenfolge führen. Folglich muss **Sb1-c3** → **Sc3-e2**, **Sg1-f3** → **Sf3-e5** geschehen. Bei der Dame bleibt die Zwischenlandung noch unbestimmt: **Dd1-?** → **D?-e4**. Ansonsten sind Start- und Zielfeld aller weißen Züge präzise festgelegt. Offen ist jedoch, mit welchen dieser Züge b- und h-Bauer oder die aus ihnen entstandenen Umwandlungsfiguren geschlagen werden.
5. Wegen **Lb2-d4** → **c2-c3**, **Ld4-g1** → **e2-e3**, **Sg1-f3** → **Sf3-e5** → **f2-f3** können die ersten drei weißen Züge nur **1.Sg1-f3**, **2.Sf3-e5** und **3.f2-f3** sein. Bis dahin muss Schwarz die Stellung für weitere weiße Züge geöffnet haben. Das schafft er nur mit dem a-Bauer: **1... a7-a5**, **2... a5-a4**, **3... a4-a3**.
6. Nach **4.b2xa3** kann Weiß (in dieser Reihenfolge) **5.Lc1-b2**, **6.Lb2-d4**, **7.Sb1-c3**, **8.Dd1-b1** ziehen. Bis dahin muss Schwarz am Königsflügel öffnen: **4... h7-h5**, **5... h5-h4**, **6... h4-h3**, **7... h3xg2** und - gerade rechtzeitig - **8... g2-g1=?**. Um **9.Lf1-h3** nicht wegen Fesselung zu verhindern, darf die Umwandlung nicht in Turm oder Dame erfolgen. Ein Springer hätte keinen Zug. Nur nach **8... g2-g1=L** und **9... Lg1-e3** geht das nötige **10.Th1-f1**. Dann folgt **10... Le3-g1** **11.Ld4xg1**.
7. Von den verbleibenden 7 weißen Zügen besitzen 6 eine klare Reihenfolge: **e2-e3** → **Sc3-e2** → **c2-c3** → **Db1-e4** → **0-0-0** → **Kc1-b1**. **Tf1-f2** kann an geeigneter Stelle eingestreut werden. Schwarz zieht zunächst mit dem b-Bauer. Da außer b1 auf der b-Linie kein Zielfeld eines der 7 weißen Züge liegt, muss er umwandeln. Dies muss nach dem Verschwinden der weißen Dame und vor der Blockade durch den König geschehen: **Db1-e4** → **b2-b1=?** → **Kc1-b1**.
8. Auch die Rochade kann deshalb erst nach der Umwandlung stattfinden, sonst würde der Bauer auf b2 Schach geben. Direkt nach der Umwandlung ist die Rochade wegen des Blockadesteins auf b1 auch nicht möglich. Das ist die richtige Stelle für den Jokerzug **Tf2**: **11... b7-b5** **12.e2-e3** **b5-b4** **13.Sc3-e2** **b4-b3** **14.c2-c3** **b3-b2** **15.Db1-e4** **b2-b1=L** (Turm und Dame würden Schach geben, ein Springer könnte danach nicht wegziehen.) **16.Tf1-f2** **Lb1-d3** **17.0-0-0** **Ld3-b1** **18.Kc1xb1**. Geschafft!

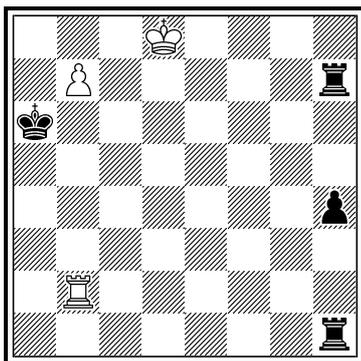
Lösung des Tiger-Tests

David Gurgenidze

ChessStar 2009

2. Preis

FIDE-Album 2007-2009



Remis

(3+4)

Entnommen habe ich die zweifach ausgezeichnete Studie - zunächst mit einem Preis und später durch die Aufnahme ins FIDE-Album der besten Kompositionen - dem PROBLEM-Forum (Nr.67, September 2016):

"Eine Linie zu weit links wäre **1.b8D? Th8+** **2.Ke7 Txb8** **h3** **4.Tb2** **h2** **5.Te2** **Kb5** **6.Ke6** **Kc4** **7.Ke5** **Kd3** und Schwarz gewinnt. [...] **1.Tb6+!** **Ka5** **2.Tb5+!** **Ka4** **3.Tb4+!** **Ka3** **4.Tb3+!** **Ka2** und nun nicht **5.Tb2+?** **Ka1!** mit Gewinn, sondern **5.b8D** **Th8+** **6.Ke7** **Txb8** **7.Txb8** **h3** **8.Tf8!** **h2** und erst jetzt wird klar, warum der schwarze König ausgerechnet nach a2 getrieben wurde. Es folgt nämlich das entscheidende Zwischenschach **9.Tf2+** nebst **Kb3** **10.Kf6** **Kc3** **11.Kf5** **Kd3** **12.Kf4.**"