

Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 21

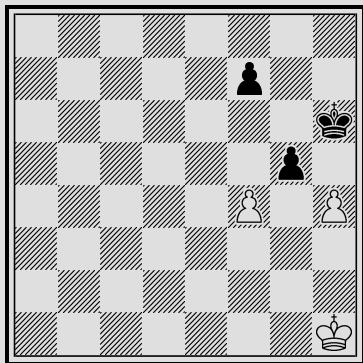
SVW-Nr. 91

Mai 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*.

Tiger-Test



Remis! Dafür braucht es aber einen weißen Tiger.

→ [Lösung](#) auf Seite 4

Der Autor des **Tiger-Tests** erreichte bei der Schacholympiade 1931 in Prag am ersten Brett für Lettland 50% der Punkte. Dabei gewann er insbesondere gegen den Weltmeister Aljechin.

Der Wettbewerb ist erledigt – auf zum Wettbewerb. Es ist der **8. Problemschach-Wettbewerb des SVW**.

Neuer Wettbewerb !!

**1.Preis 100€, insgesamt 250€,
Jugendpreis garantiert**

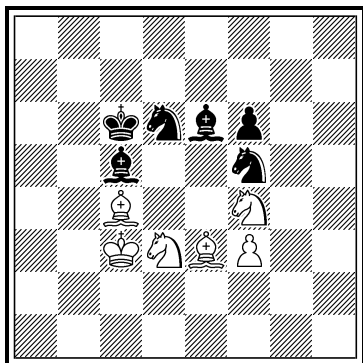
Gemeinschaftsproduktionen (Freunde, Vereine, Mannschaften, Jugendgruppen, ...) sind ausdrücklich zugelassen, ja sogar erwünscht.

Diesmal soll ein **Mattfeuerwerk** gezündet werden. Ist ein Matt erreicht, werden schachbietende Steine entfernt und auf geht's zum nächsten Matt ("**Spiel nach Matt**"). Begonnen werden soll mit der nebenstehenden Figurenkette, die beliebig auf dem Schachbrett platziert werden darf. Möglichst schnell soll jeder König fünf Mal matt werden.

→ [Einführung in den Wettbewerb](#) auf Seite 2

→ [Wettbewerbsregeln](#) auf Seite 3

Ausgangs-Konstellation



Weiß am Zuge.

Einstimmungs-Aufgabe

- a) Alles eins nach unten. In 2 Zügen ist Weiß matt.
b) In 2 Zügen ist Schwarz matt. Ausgangs-Stellung?

Näheres siehe rechts →

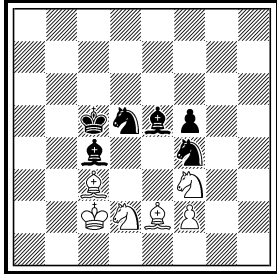
Bei den meisten der 15 legalen Positionen der Figurenkette dauert das Mattsetzen einer der Könige (im Sinne von Hilfsmatt) 3 Züge. In der **Einstimmungs-Aufgabe** geht es um Situationen, wo es schneller geht. Beim weißen König ist dies häufig der Fall, insbesondere in **a)** bei der Position des Königs auf c2. Beim schwarzen König gibt es hingegen nur eine einzige Möglichkeit, die in **b)** bestimmt werden soll.

→ [Lösung der Einstimmungs-Aufgabe](#) auf Seite 2

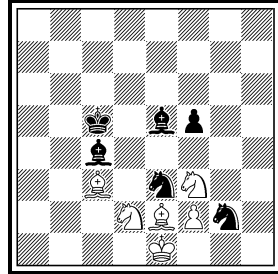
Lösung der Einstimmungs-Aufgabe

Durch die Randnähe des weißen Königs in **a)** |*Diagramm* geht (als einzige Lösung) **1.Kd1 Se3+ 2.Ke1 Sg2#** |*Diagr.*. Dies ist kein *reines Matt* |*Glossar*, weil e2 dem König aus zwei Gründen verwehrt ist: ❶ Blockade durch den wLe2; ❷ Kontrolle durch den sLc4. Das *Mustermatt* |*Glossar* wird zusätzlich durch den untätigen sLe5 zerstört.

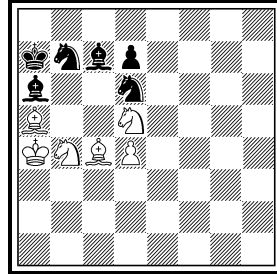
a) Startposition



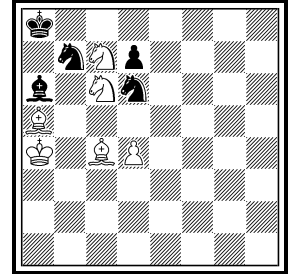
a) nach 2... Sg2#



b) Startposition



b) nach 2.Sxc7#

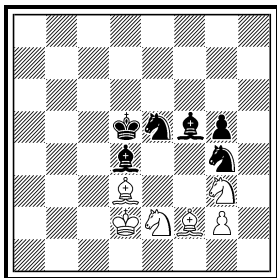


In **b)** muss der schwarze König nahe an einer Ecke stehen und zwar auf a7 |*Diagr.*. Die eindeutige Lösung ist **1.Sc6+ Ka8 2.Sxc7#** |*Diagr.* mit einem *reinen Matt*, weil das Mattfeld a8 und alle Fluchtfelder (a7, b8, b7) jeweils nur von einem Stein beherrscht werden. Einem *Mustermatt* stehen die beiden weißen Läufer im Wege. Im Wettbewerb entscheidet bei gleicher Partielänge die diesbezügliche Qualität der Mattbilder.

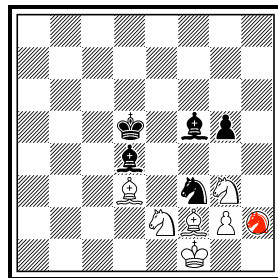
Einführung in den Wettbewerb 2019

Meine Beispielpartie startet wie a) der Einstimmung, nur um eine Linie nach rechts verschoben, also mit **wKd2** |*Diagramm S*. **1.Ke1 Sf3+ 2.Kf1 Sg4-h2#** |*Diagr. 1* [-sSh2] |*Diagr. 1**. In eckigen Klammern werden die mit dem Mattzug zu entfernenden Steine angegeben. Die Diagramm-Nummer gibt gleichzeitig die Nummer des Matts an. **3.Sh5 Ke5 4.g3 Lh3#** |*2* [-sLh3].

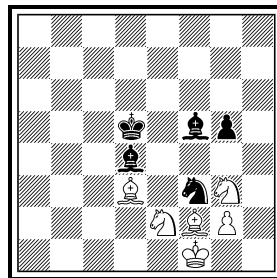
S Startposition



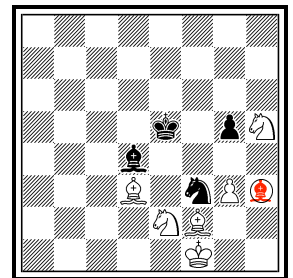
1 2... Sh2#



1* nach 2... Sh2#

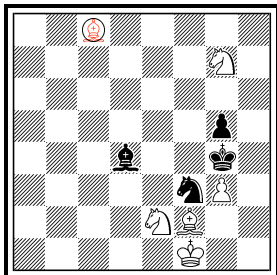


2 4... Lh3#

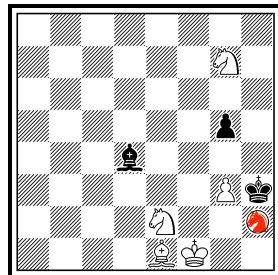


Zur Abwechslung darf Weiß matt setzen: **5.La6 Kf5 6.Sg7+ Kg4 7.Lc8#** |*3* [-wLc8]. Nach **7... Kh3 8.Le1 Sh2#** |*4* [-sSh2] entsteht das erste *Mustermatt* (MM). Etwas länger dauert das folgende Bauernmatt **9.Sf5 Kg4 10.Se3+ Kh5 11.Sg4 Lg7 12.Se5 Lh6 13.g4#** |*5* [-wBg4], ein *reines Matt*. Es folgt ein schnelles *Mustermatt*: **13... Lf8 14.Sf7 g4 15.Sf4#** |*6* [-wSf4].

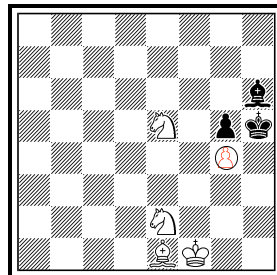
3 7.Lc8#



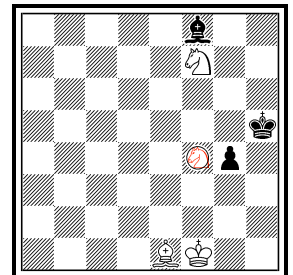
4 MM 8... Sh2#



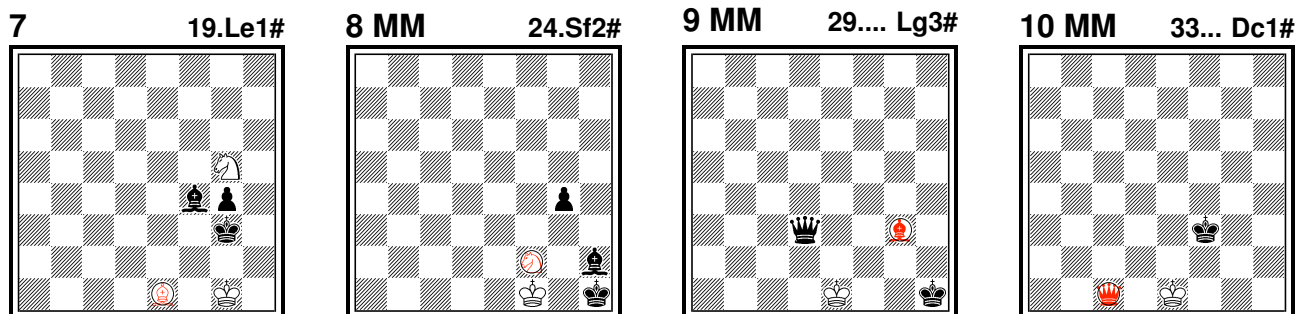
5 rein nach 13.g4#



6 MM nach 15.Sf4#



Von nun an werden die Matt-Phasen wesentlich langwieriger. **15... Lh6 16.La5 Lf4 17.Sg5 Kh4 18.Kg1 Kg3 19.Le1#**⁷ [-wLe1] ergibt wegen der doppelten Beherrschung von f2 nicht einmal ein reines Matt. **19... Lb8 20.Sf7 Lf4 21.Kf1 Kh2 22.Sg5 Kh1 23.Sh3 Lh2 24.Sf2#**⁸ [-wSf2] ist *Mustermatt*. **24... g3 25.Ke2 g2 26.Ke1 g1=D+ 27.Ke2 Dd1+ 28.Kf2 Dd3 29.Ke1 Lg3#**⁹ [-sLg3] **30.Kf2 Da3 31.Ke1 Kg2 32.Kd2 Kf3 33.Ke1 Dc1#**¹⁰ [-sDc1].

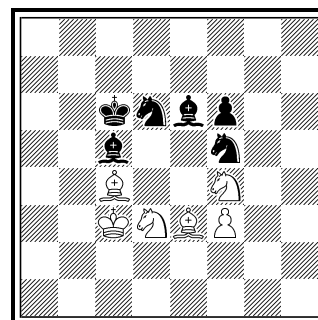


Meine Beispielpartie benötigt für die 10 Matts **66** Halbzüge und zeigt **5** *Mustermatts*. **1** Matt ist wenigstens noch *rein*. *Mustermatts* sind schwierig, solange viele angreifende Figuren auf dem Brett sind.

Die geforderten 10 Matts waren offenbar nur möglich, weil kein Stein geschlagen wurde und bei jedem Matt nur ein Stein entfernt werden musste.

Wettbewerbsregeln

- Gefordert ist eine Zugfolge mit 10 Mattzügen. Abweichend von den FIDE-Regeln beendet ein Matt demnach nicht die Partie. Es gibt ein "**Spiel nach Matt**"^{|Glossar}.
- Als Bestandteil eines Mattzuges werden alle schachbietenden Steine entfernt. Nötigenfalls wird dies wiederholt bis kein Schachgebot mehr vorliegt.
- Die Ausgangs-Stellung der Zugfolge muss die rechts abgebildete Figuren-Kette sein, die als Ganzes an eine beliebige Stelle des Brettes verschoben werden darf. Natürlich dürfen die Bauern nur auf den Reihen 2 bis 7 stehen.
- Die kürzeste derartige Zugfolge gewinnt. Bei gleicher Länge entscheidet die Qualität der Mattbilder. Als Maß dafür wird die Anzahl der *Mustermatts*^{|Glossar} verwendet, bei abermaligem Gleichstand die Anzahl der *reinen Matts*^{|Glossar}.
- Die Notation der Zugfolge soll in Textform erfolgen, entweder direkt im Mail-Text oder als Datei im TXT- oder PGN-Standardformat. Zur Angabe der Ausgangs-Stellung genügt die Position des weißen Königs.
- Als jugendlich gilt, wer zu Beginn des Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet hatte (Stichtag 1.1.2019). Auch gemeinschaftliche Einsendungen von Jugendlichen werden für den Jugendpreis berücksichtigt.
- Einsendungen sind zu richten an Wolfgang Erben, wolfgang.erben@svw.info. Einsendeschluss ist der **30.11.2019**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Glossar

Mustermatt – Mattbild, das zugleich **rein** und **ökonomisch** ist und deshalb als besonders hochwertig angesehen wird.

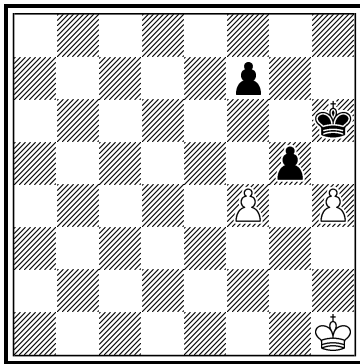
Ökonomisches Matt – Mattbild, an dem mit eventueller Ausnahme des Königs (und der Bauern) alle Figuren der mattsetzenden Partei beteiligt sind.

Reines Matt – Mattbild, bei welchem dem König das Mattfeld und die Fluchtfelder jeweils nur aus einem Grunde verwehrt sind. Im Falle von Doppelschach oder Fesselungen ist die Beurteilung, ob ein reines Matt vorliegt, mitunter schwierig.

Spiel nach Matt – Oberbegriff für Schachvarianten, bei denen ein Matt das Spiel nicht zwingend beendet. (Mehr dazu im Juli-Tiger.)

Lösung des Tiger-Tests

Hermann Mattison
Deutsches Wochenblatt
 1918

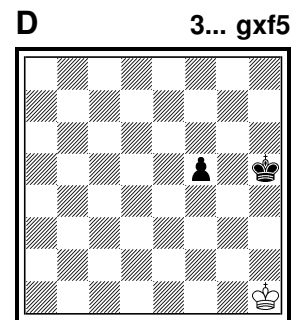
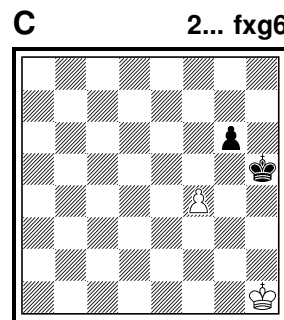
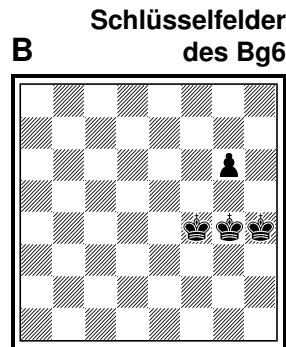
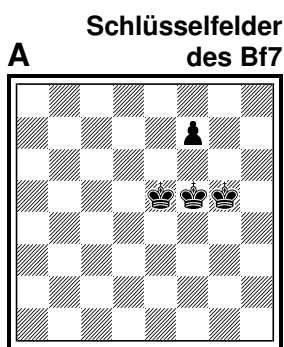


Remis C+ (3+3)

Offenkundig schlecht ist 1.fxg5+? Kh5. Schwarz droht, durch Kxh4xg5 ein Schlüsselfeld des Bf7 *Diagramm A* zu besetzen. Schaltet Weiß im zweiten oder dritten Zug das Opfer g6 fxg6 ein, gelangt der schwarze König mit Kxh4 auf ein Schlüsselfeld des Bg6 *Diagramm B*.

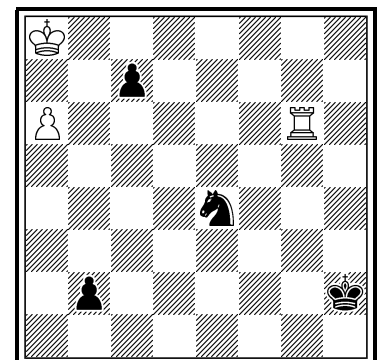
Nach 1.hxg5! droht 1... Kh5 ebenfalls, ein Schlüsselfeld zu erobern. Nur 2.g6! fxg6^C 3.f5!! gxf5^D kann das verhindern. Bei 3.Kg2? Kg4! 4.f5 gxf5! (4... Kxf5 5.Kf3! =) 5.Kf2 Kf4 bringt die Opposition dem schwarzen König den Zugang zu einem der Schlüsselfelder g3 oder e3.

Auch weiterhin ist Präzision gefragt. 4.Kg1! (4.Kh2? Kh4! – +, 4.Kg2? Kg4! – +) 4... Kg5 5.Kf1! mit Remis.



Im Dezember 2011, als die Veröffentlichungen des SVW noch in der Rochade erfolgten, hatte ich Hermanis Matisons (germanisiert **Hermann Mattison**) einen ganzen Artikel gewidmet. Zur nebenstehenden Studie schrieb ich als Fazit: "Unglaublich ist für mich vor allem, wie zuverlässig Mattison die unzähligen, höllisch komplizierten Varianten ohne Computer-Unterstützung beurteilen konnte." Hier begnüge ich mich mit der Hauptvariante 1.a7! Kh1! 2.Tg3!! b1=D 3.Tb3 Da2 4.Tb1+ Kg2 5.Tb2+ Dxb2 patt. Details können Sie in der *Rochade Württemberg* 12/2011 nachlesen [schachzeitung.svw.info/ausgaben]. In *Natürliche Eleganz – Die Studien von Hermann Mattison* [Die Schwalbe 12/2018] bespricht *Stephen Rothwell* 18 weitere Studien. Der hochinteressante Artikel ist als Leseprobe auf der Schwalbe-Seite [www.dieschwalbe.de] verfügbar.

Hermann Mattison
Jaunakas Zinas 1930



Remis C+ (3+4)