

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 5

SVW-Nr. 75

Dezember 2016



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*.

Der **Tiger-Test** ist diesmal ziemlich hart. Im PROBLEM-Forum (Nr.66, Juni 2016) schreibt der Studien-Bearbeiter Martin Minski: "Wetten, dass selbst ein Turnierschach-Großmeister staunen würde, wohin [...] der weiße König läuft?".

Der **Karnickel-Test** entsteht daraus nach zwei schwachen Zügen und sollte machbar sein. Er zeigt die Pointe(n) des Tiger-Tests und könnte Ihnen damit helfen, sich doch noch als Tiger zu beweisen.

→ **Lösungen der beiden Tests** auf Seite 4

Die Erläuterung problemschachlicher Themen erfolgt wie üblich anhand von Aufgaben aus den **mpk-Blättern**.

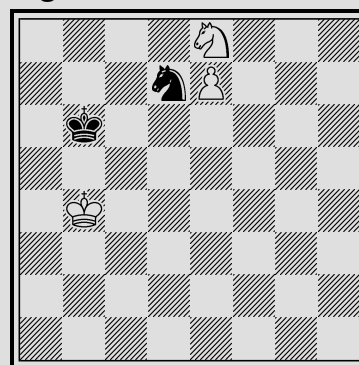
Bei zwei der Kompositionen wird das **Alphabetschach** zugrunde gelegt: Bei Weiß und bei Schwarz muss immer der Stein ziehen, der in alphanumerischer Folge der erste ist (Folge: a1, a2, ..., a8, b1, b2 ..., h7, h8).

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

Unter den betrachteten Aufgaben befindet sich ein **Wenigsteiner** - so bezeichnet man Probleme mit insgesamt höchstens vier Steinen. Die Figurenkonstellation ist auch ohne die Alphabetschach-Bedingung interessant.

→ **Variation des Themas von Erich Bartel** auf Seite 4

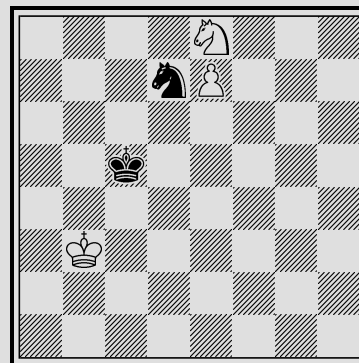
## Tiger-Test



Weißer Tiger (am Zuge) gewinnen das. Wie?

→ **Lösung** auf Seite 4

## Karnickel-Test



Gabeltricks sollten auch Karnickel beherrschen.

→ **Lösung** auf Seite 4

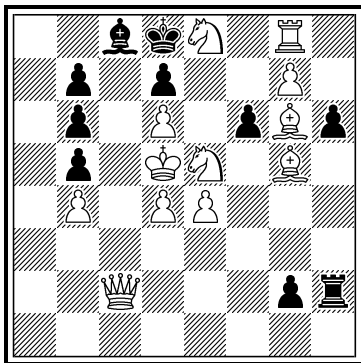
Erinnerung (falls Sie diese Zeitschrift noch im November erhalten):

**Der Wettbewerb des SVW endet am 30. November 2016**

Vergessen Sie nicht, Ihre Lösung rechtzeitig einzusenden.

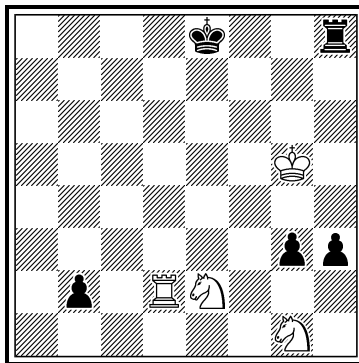
# Drei Aufgaben aus den mpk-Blättern IX/2016

**731**  
Gerald Ettl  
Meitingen



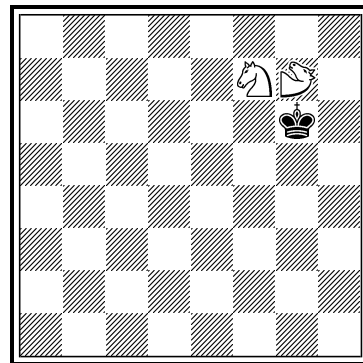
s#5                    C+ (12+10)

**729**  
Rolf Kohring  
Tuntenhausen



ser-h#17            C+ (4+5)  
Alphabetschach

**725**  
Erich Bartel  
Augsburg



ser-h=7            C+ (2+1)  
Alphabetschach  
Equipollentscirce  
b) Verschiebung f7 → a6  
c) Verschiebung f7 → g2  
d) Verschiebung f7 → a2  
♞ = Zebra

## Lösungen (aus mpk-Blätter XI/2016)

**Nr. 731** |<sub>a</sub> (Gerald Ettl): 1. Dd2 (droht 2. Sc6+ b,dxc6#) 1. ... fxg5 |<sub>b</sub> 2. Dxc5+ |<sub>c</sub> hxg5 3. Th8 (droht 4. Sc7+ |<sub>d</sub> <sup>Diagr.A</sup> Txf8 5. Se6+ dxe6#) 3. Txf8 |<sub>e</sub> 4. Sc7 (droht 5. Se6+ dxe6#) Te8 |<sub>f</sub> 5. Sc6+ b,dxc6#.

**Nr. 729** |<sub>g</sub> (Rolf Kohring): 1. b1=T |<sub>h</sub> 2. Tf1 3. Kf7 4. Tf2 5. Th2 6. Ke6 7. Ke5 8. Ke4 9. Ke3 10. Kf2 11. Kg2 12. Kh1 13. g2 |<sub>i</sub> <sup>Diagr.C</sup> 14. Td8 |<sub>j</sub> 15. Txd2 16. Td1 17. Tg1 |<sub>D</sub> Sg3#. Hand auf's Herz: wer hat hier nicht die Rochade probiert ...

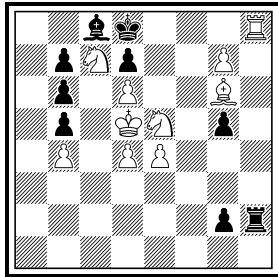
**Nr. 725** |<sub>k</sub> (Erich Bartel): a) |<sub>l</sub> <sup>Diagr.E</sup> 1. Kxg7 [+wZg8] |<sub>m</sub> 2. Kf8 3. Ke8 |<sub>F</sub> 4. Kxf7 [+wSg6] 5. Kxg6 [+wSh5] 6. Kh7 7. Kh8 |<sub>G</sub> Ze5= |<sub>n</sub> <sup>H</sup>, b) |<sub>o</sub> <sup>Diagr.E</sup> 1. Kxb6 [+wZb7] 2. Ka7 3. Ka8 |<sub>F</sub> 4. Kxb7 [+wZc6] 5. Kxc6 [+wZd5] 6. Kb7 7. Ka8 |<sub>G</sub> Sc5= |<sub>H</sub>, c) |<sub>p</sub> <sup>Diagr.E</sup> 1. Kg1 2. Kxg2 [+wSg3] 3. Kf2 |<sub>F</sub> 4. Kxg3 [+wSh4] 5. Kf2 6. Kg1 7. Kh1 |<sub>G</sub> Ze4= |<sub>H</sub>, d) |<sub>q</sub> <sup>Diagr.E</sup> 1. Ka1 2. Kxa2 [+wSa3] 3. Ka1 |<sub>F</sub> 4. Kxb2 [+wZc3] 5. Kxc3 [+wZd4] 6. Kb2 7. Ka1 |<sub>G</sub> Sc4= |<sub>H</sub>. Hier musste schon eine Menge Schweiß investiert werden, um den schwarzen König jeweils in einer der 4 Ecken patt zu setzen.

## Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

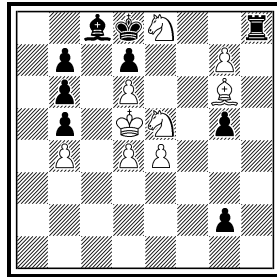
- (a) Beim **Selbstmatt** zwingt Weiß am Zuge den Schwarzen, ihn matt zu setzen, hier (**s#5**) in 5 Zügen. Ohne die weiße Dame wäre das kein Problem: 1.Sc6+ erzwingt bxc6# oder dxc6#. Deshalb verlässt die Dame im Schlüsselzug die c-Linie.
- (b) Das ist die einzige Verteidigung. Nach 2.Sc6+? b,dxc6+ hätte Weiß nun das Fluchtfeld e5. Damit das geplante Selbstmatt wieder funktioniert, muss ein anderer schwarzer Stein die Deckung von e5 übernehmen. Diese Rolle hat Weiß dem schwarzen Turm zugedacht. Er muss dazu - so abenteuerlich das klingen mag - nach e8 gezwungen werden.
- (c) Die h-Linie soll für den schwarzen Turm geöffnet werden. Das zeigt, warum die Dame im Schlüssel gerade nach d2 musste.
- (d) Bei geschlossener h-Linie wäre das Matt. So aber wird der schwarze Turm auf seine Grundreihe beordert.

- (e) Nur so kann die Drohung abgewehrt werden.
- (f) Wieder das Einzige gegen die Drohung. Damit ist e5 gedeckt und der ursprüngliche Plan schlägt durch.

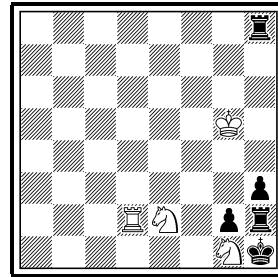
**A (#731) 4.Sc7+**



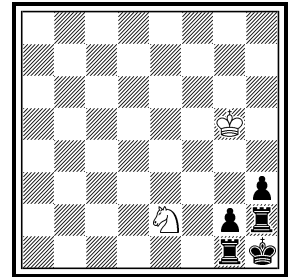
**B (#731) 3... Txb8#**



**C (#729) 13.g2**

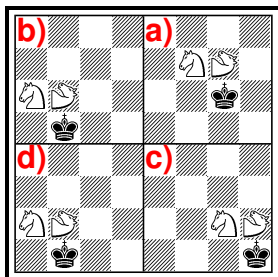


**D (#729) 17.Txg1**

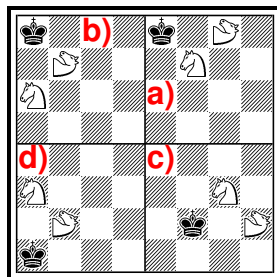


- (g) Beim **Serienzug-Hilfsmatt** zieht zunächst nur Schwarz, hier (**ser-h#17**) 17 mal in Folge. Dann setzt Weiß matt. Gesucht ist die einzige Zugfolge, die das schafft.
- (h) Der Turm muss nun nach h2, der schwarze König nach h1.
- (i) Damit ist ein wesentlicher Schritt getan. Die schwarzen Steine im unteren Eck sind festgelegt. Keiner davon kann ziehen. Nur auf diese Weise konnte der Th8 aktiviert werden. h8 kommt im Schachalphabet ganz zum Schluss.
- (j) Der Th8 macht sich auf den Weg nach g1, um den Käfig des schwarzen Königs zu vervollständigen. Unterwegs muss der weiße Turm beseitigt werden. Sonst müsste dieser anschließend ziehen.
- (k) Beim **Serienzug-Hilfspatt** zieht zunächst nur Schwarz, hier (**ser-h=7**) 7 mal in Folge. Dann setzt Weiß patt. Gesucht ist die einzige Zugfolge, die das schafft. Zwei Märchenbedingungen, eine Märchenfigur und mysteriöse Verschiebungen!?! Keine Angst! Wir betrachten eines nach dem anderen.
- (l) Das ist die Lösung in der Diagrammstellung a), die in den folgenden Diagrammen jeweils oben rechts dargestellt ist. Glauben Sie zunächst einfach, dass das Zebra den König dabei nicht behelligt.
- (m) Bei 1.Kg6xZg7 wird das Zebra durch die Märchenbedingung **Equipollentscirce** nicht vom Brett entfernt, sondern dem Königszug entsprechend *geschubst*, hier also nach oben. Das Zebra kommt nach g8, was in der Notation mit [+wZg8] festgehalten wird. (Das Schlagen des Springers wäre entsprechend 1.Kg6xSf7[+wSe8].)
- (n) Das Zebra zieht ähnlich wie ein Springer, macht aber größere Sätze. Es entfernt sich von seinem Standfeld in einer Richtung um 2, in der anderen um 3 Felder.

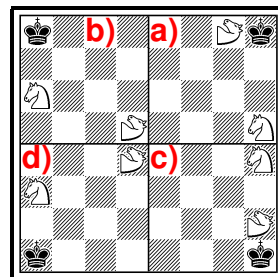
**E (#725) Start**



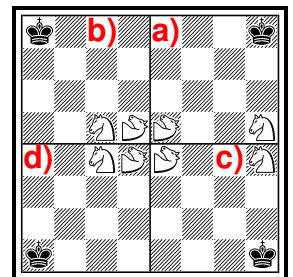
**F (#725) nach Zug 3**



**G (#725) nach Zug 7**



**H (#725) Patt**



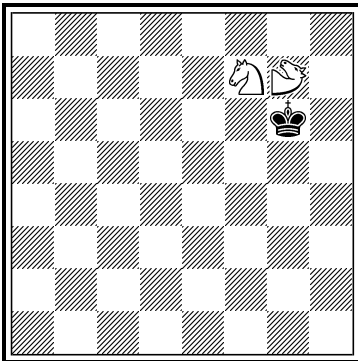
- (o) Hier wird die Ausgangsstellung von f7 nach a6 verschoben, also 5 Felder nach links und 1 Feld nach unten. Die Lösung wird in den folgenden Diagrammen oben links visualisiert. Diagramm E zeigt die vier Ausgangspositionen.

# Variation des Themas von Erich Bartel

Interessant ist, dass die Aufgabe von Erich Bartel auch ohne die Märchenbedingung Alphabetschach in allen vier Positionen ein eindeutiges Serienzug-Hilfspatt bietet. Die Zuganzahl ist jedoch unterschiedlich. Bei a) und b) sind es 6 Züge, bei c) nur 4 (1.Kxh2[+wZh3] 2.Kh1 3.Kxg2[+wSf3] 4.Kh1 Ze5=) und bei d) bleibt die Lösung gleich wie mit Alphabetschach.

Durch Veränderung der Verschiebungen bei c) und d) gelingt eine Variante der Aufgabe ohne Alphabetschach, die nachstehend vorgestellt wird.

**Erich Bartel**  
**Wolfgang Erben**  
*Augsburg / Gechingen*



ser-h=6 C+ (2+1)

Equipollentscirce

b) Verschiebung f7 → a6

c) Verschiebung f7 → f3

d) Verschiebung f7 → b2

♘ = Zebra

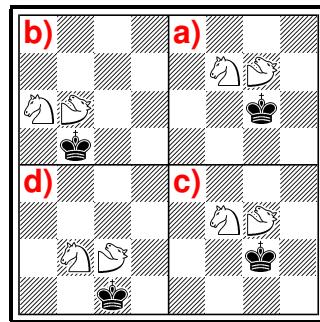
a) 1.Kxg7[+wZg8] 2.Kg6 3.Kxf7[+wSe8] 4.Kg6 5.Kh7 6.Kh8 Ze5=

b) 1.Kxb6[+wZb7] 2.Kxb7[+wZb8] 3.Ka7 4.Kxa6[+wSa5] 5.Ka7 6.Ka8 Zd5=

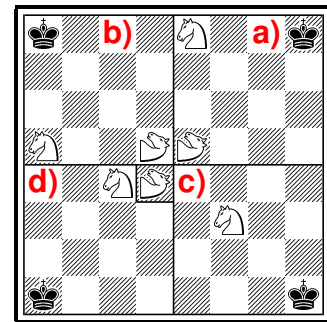
c) 1.Kh3 2.Kg4 3.Kxg3[+wZg2] 4.Kh3 5.Kxg2[+wZf1] 6.Kh1 Zd4=

d) 1.Kxc2[+wZc3] 2.Kc1 3.Kxb2[+wSa3] 4.Kxc3[+wZd4] 5.Kb2 6.Ka1 Sc4=

Ausgangsstellung



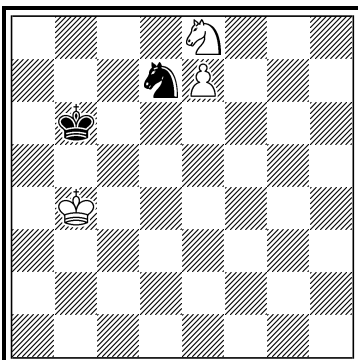
Endstellung (Patt)



Das Zd4 gehört zu c) und zu d)

## Lösung der beiden Tests

**Vitaly Halberstadt**  
**Gros 1938**  
 1.-2. Preis



Gewinn

(3+2)

**Tiger-Test:** Der Studien-Bearbeiter Martin Minski schreibt: "Nach **1.Ka3! Kc6 2.Ka2!** scheint es so, als ob der weiße König die Orientierung verloren hätte. In Wirklichkeit möchte er unangenehmen Springerschachs vorbeugend ausweichen. In zwei parallelen Varianten sorgt der weiße Springer jeweils durch eine Opfertafel für klare Verhältnisse: **2... Kc5 3.Sd6 Sf6 4.Se4+! Sxe4 5.e8D bzw. 2... Kb6 3.Sc7 Sf6 4.Sd5+! Sxd5 5.e8D+-.**"

**Karnickel-Test:** Nach den beiden schwachen Zügen 1.Kb3? Kc5? ist **2.Sd6 Sf6 3.Se4+ Sxe4 4.e8D** am einfachsten. Ausreichend ist aber auch 2.Kc3.

Nach **1.Kb3?** bringt also weder 1... Kc5? 2.Sd6 (Karnickel-Test) noch 1... Kc6? 2.Ka2 (Übergang zur Hauptvariante) Schwarz ein Remis ein.

Lediglich **1... Sc5+! 2.Kc4(!) Se6!** vermeidet die Niederlage, vorausgesetzt Schwarz findet auch danach noch die korrekten Fortsetzungen: **2.Kd5(!) Sf4+!** und **2.Sf6(!) Sg7!**

Andere erste Züge scheitern ebenfalls: **1.Ka4? Sc5+/Kc6, 1.Kc4? Se5+/Kc6, 1.Kc3? Kc5!** Springerzüge werden einheitlich mit 1... S(x)f6! beantwortet. Nach **1.Sc7? Sf6** funktioniert die Opfertafel **2.Sd5+** nicht, weil das Schlagen **2... Sxd5+** mit Schach geschieht.