

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 11

SVW-Nr. 81

November 2017



Diese Ausführungen richten sich hauptsächlich an Partyspieler. 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 "Umwandlungsbauer bewahrt einen kühlen Kopf" im **Tiger-Test**. Das gibt Martin Minski im PROBLEM-FORUM (Ausgabe 70, Juni 2017) Lösern der Aufgabe mit auf den Weg.

Gleiches gilt für den **Karnickel-Test**. Weiß gewinnt sowohl unter normalen Bedingungen, als auch bei Schlagzwang.

Der Karnickel-Test ist damit eine schöne (und recht einfache) Übung zum auslaufenden **6. Problemschach-Wettbewerb des SVW**. Es geht dort um **Schlagschach-Partien**, bei denen am Ende nur noch Könige übrig bleiben.

**Wettbewerb !!**  
**Nur noch bis 30. November 2017**  
**Auf geht's!**

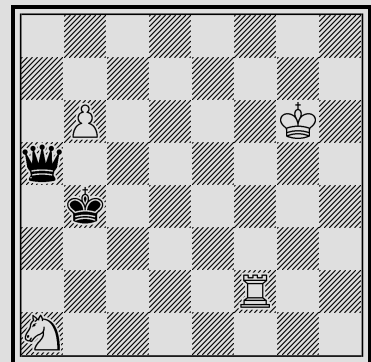
Der Sieger erhält **100€**. Insgesamt werden (bei ausreichender Beteiligung) **250€** ausgeschüttet.

Die Mai-Ausgabe von *Problemschach für Tiger* mit den **Wettbewerbsregeln** und einer ausführlichen **Einführung** finden Sie auf den Seiten des SVW, auf den Seiten des mpk und im Retroblog von Thomas Brand [<http://schachzeitung.svw.info/2017/Tiger-2017-05.pdf>, <http://mpk-blaetter.npage.de/problemschach-fuer-tiger.html>, <http://www.thbrand.de/2017/05/11/neuer-wettbewerb/>].

Durch das nahe Ende des Wettbewerbs befasst sich auch eine der drei Beispiel-Aufgaben mit dem Schlagschach und ist ausnahmsweise nicht aus den **mpk-Blättern**. Die beiden anderen Aufgaben sind sogenannte **Serienzüger**. Dabei macht zunächst eine Seite mehrere Züge hintereinander.

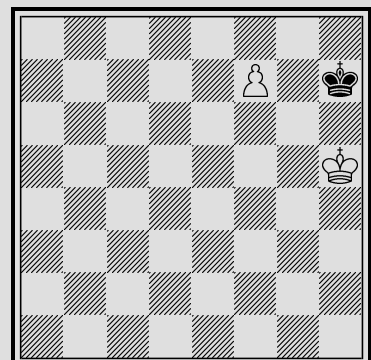
→ **Schlagschach und Serienzüger** auf Seite 2

## Tiger-Test



Tiger holen mit Weiß den vollen Punkt.

## Karnickel-Test

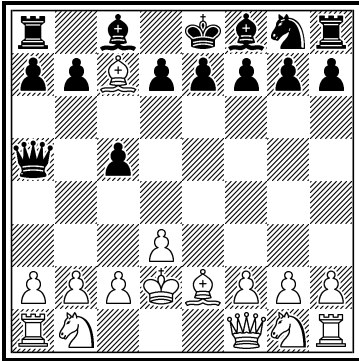


Im Normalschach lediglich eine Fingerübung. Und im Schlagschach?

→ **Lösungen** auf Seite 4

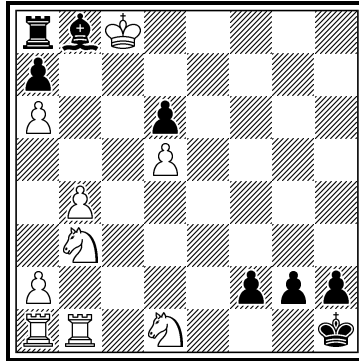
# Schlagschach und Serienzüger

**Bernd Gräfrath**  
Mülheim  
*Die Schwalbe 2008*  
Lob



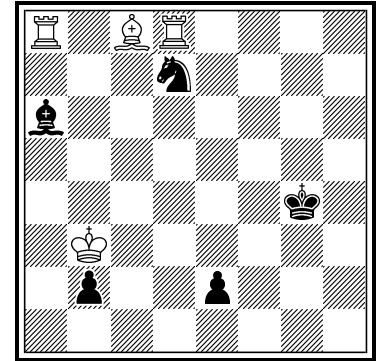
Beweispartie ? (15+15)  
a) orthodox  
b) Schlagschach

**Hemmo Axt**  
Frasdorf  
*feenschach 1974*  
Nachdruck: mpk-Blätter  
X/2017, Titelseite, Nr. II



ser-h=18 (9+8)

**Rolf Kohring**  
Tuntenhausen  
*mpk-Blätter VIII/2017, #774*



ser-h#21 C+ (4+5)  
Alphabetschach

## Lösungen (aus der Schwalbe und den mpk-Blättern)

Neben den Redakteuren Thomas Brand (Schwalbe) und Rolf Kohring (mpk-Blätter) kommentierten: Hans Gruber (HG), Martin Hintz (MH), Manfred Rittirsch (MR), Bernd Schwarzkopf (BS).

**Gräfrath**<sub>a</sub> (Die Schwalbe, Heft 236, April 2009): a)<sub>b</sub> 1.d3 Sc6<sub>c</sub><sup>Diagr.A</sup> 2.Lf4 Sd4 3.Kd2 S:e2 4.L:e2 c5 5.Df1 Db6<sub>d</sub> 6.Lc7 Da5+; b)1.d3 Sc6<sub>c</sub><sup>Diagr.A</sup> 2.Ld2<sub>e</sub> Sd4 3.Lf4 S:e2 4.L:e2 c6<sub>f</sub> 5.Kd2 c5 6.Df1 Da5 7.Lc7.

MR: "In der orthodoxen Variante hat Schwarz zuletzt gezogen (da wK im Schach), in der Schlagschachvariante muss Weiß zuletzt gezogen haben (da sonst die sD zum Schlagen verpflichtet gewesen wäre [...]). Damit ist klar: die beiden Parteien sind unterschiedlich lang, spannend war die Frage, welche der beiden kürzer sein würde (und ich war ein bisschen enttäuscht, dass dies tatsächlich wie erwartet die orthodoxe Variante war - überraschender und spaßiger wäre es im umgekehrten Fall gewesen ...). So bleibt nur zu konstatieren: in a) muss die sD das Tempo ein wenig drosseln, um nicht zum falschen Zeitpunkt dem wK Schach zu bieten oder dem wL den Weg zu versperren, in b) zwei Tempogewinnmanöver (überraschend: Lc1, weniger aufregend: Bc7)."

MH: "Wenn ich nichts Entscheidendes übersehen habe, dann fehlt der Aufgabe leider etwas der Pfiff, der sonst die Schlagschach-Aufgaben des Autors auszeichnet." Das sieht HG ähnlich: "Dreimal Zögerzug: a) 5.- Db6, b) 2.Ld2 und 4.- c6. Trotz der guten Zwillingsbildung aber farblos, die vielen gleichen Züge an gleichen Zählstellen sind wohl schuld daran." aber gleichzeitig war es ein echter Kassenschlager: (11/7L) für die Teile a) und b): Das hat mich sehr gefreut<sub>g</sub>.

**Axt**<sub>h</sub> (mpk-Blätter X/2017): 1. Kg1<sub>i</sub> 2. Kf1 3. Ke2 4. Kd3 5. Kc4 6. Kb5 7. Kxa6 8. Kb6 9. a5 10. axb4<sub>j</sub><sup>Diagr.B</sup> 11. Txa2<sub>j</sub> 12. Ka7 13. Ka8 14. La7<sub>k</sub><sup>C</sup> 15. Td2<sub>k</sub> 16. Txd1 17. Th1 18. g1=L<sub>D</sub> Tf1=<sub>E</sub>.

Der schwarze König und schwarze Turm tauschen in diesem sehenswerten Serienzüger ihre Plätze.

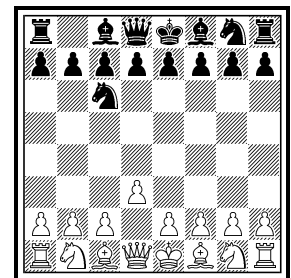
**Kohring**<sub>l</sub> (mpk-Blätter X/2017): 1. Lb5<sub>m</sub> 2. b1=L 3. Lh7 4. Ld3 5. Lg6 6. e1=T<sub>n</sub><sup>Diagr.F</sup> 7. Te7<sub>n</sub> 8. Tg7 9. Kf5 10. Ke6 11. Kd6 12. Kc7 13. Kxd8<sub>o</sub><sup>G</sup> 14. Sb6<sub>o</sub> 15. Sxc8 16. Ke8 17. Kf8 18. Kg8 19. Le8 20. Sd6 21. Sf7<sub>p</sub><sup>H</sup> Txe8#<sub>p</sub><sup>I</sup>. Geschickt nutzt der sK aus,

dass einige seiner Steine gefesselt sind. Ich hatte keine Idee, wie das Mattbild aussehen soll und ließ Popeye laufen, habe es aber nach längerer Zeit abgebrochen. Dann versuchte ich es erneut mit dem Kopf, gab einige Erfolg versprechende Züge vor (einige meinte ich ausschließen zu können) und starte damit Popeye erneut – und eine dieser Zufallsanfänge führte zur Lösung. Mit dem Kopf allein hätte es nicht geklappt (BS)<sub>q</sub>.

## Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

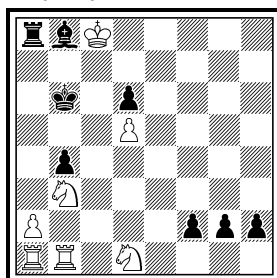
- (a) Gefordert ist eine **Beweispartie**; die angegebene Stellung soll so schnell wie möglich aus der Partie-Anfangsstellung erspielt werden. Es ist unbekannt (?), wie viele Züge hierfür erforderlich sind. Erkennbar ist, dass Weiß mindestens 6 Züge benötigt (d2-d3 [oder e2xd3], Lc1-f4, Lf4-c7, Ke1-d2, Lf1(x)e2, Dd1-f1). Wenn das reichen soll, muss der fehlende weiße Bauer auf seinem Ausgangsfeld (e2 [oder d2]) geschlagen werden. Naheliegender ist, dass dies der Springer von b8 auf e2 getan hat und anschließend dort selbst geschlagen wurde. Er benötigt hierfür 3 Züge (Sb8-c6-d4-e2). Zusammen mit c7-c5 und Dd8-a5 käme Schwarz mit 5 Zügen aus.
- (b) Weiß macht genau die nachweisbaren 6 Züge. Schwarz verliert ein Tempo, weil Da5+ der letzte Zug gewesen sein muss.
- (c) Der Springer muss schnellstmöglich auf e2 schlagen, sonst gehen Weiß die Züge aus.
- (d) Nur so ist der Tempoverlust möglich, ohne dass sich der weiße Läufer und die schwarze Dame ins Gehege kommen.
- (e) Der Läufer darf nicht direkt nach f4, sonst müsste er nach 2... Sd4 auf c7 schlagen. Andere Wartezüge gibt es nicht. 2.Le3? Sd4 erzwingt 3.Lxd4.
- (f) Diesmal muss der c-Bauer das Tempo verlieren. Nach 4... c5? 5.Kd2 Db6 6.Lc7 müsste die schwarze Dame schlagen.
- (g) Es ist eben eine Frage der Zielsetzung. Damit nicht nur absolute Experten Spaß am Lösen haben, braucht es genau solche Aufgaben.

**A (Gräfrath) 1... Sc6**

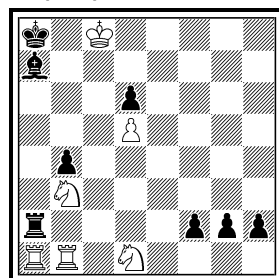


- (h) Die Forderung ist Serienzug-Hilfspatt in 18 Zügen (**ser-h=18**). Schwarz macht eine Serie (**ser-**) von **18** Zügen. Dabei hilft (**h**) der Schwarze dem Weißen, das Ziel zu erreichen. Abschließend setzt Weiß patt (=). Zwischendurch darf Schwarz (natürlich) nicht Schach bieten, weil Weiß keine Abwehrmöglichkeit besitzt.
- (i) Zunächst macht sich der König auf den Weg, den Turm zu mobilisieren (Diagramm B).
- (j) Im Schatten des Turmes baut sich der König ein Nest (Diagramm C).

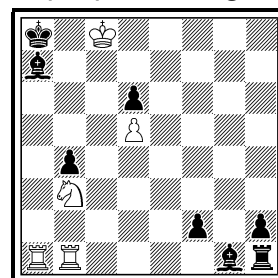
**B (Axt) 10.axb4**



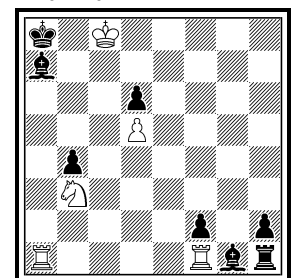
**C (Axt) 14.La7**



**D (Axt) 18.g1=L**



**E (Axt) 18.... Tf1=**

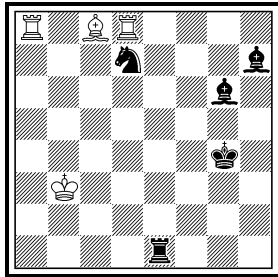


- (k) Der Turm verkriecht sich auf h1 (Diagramm D) und Weiß setzt patt (Diagramm E).

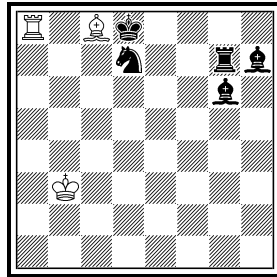
- (l) Die Forderung ist Serienzug-Hilfsmatt in 21 Zügen (**ser-h#21**). Schwarz macht eine Serie (**ser-**) von **21** Zügen. Dabei hilft (**h**) der Schwarze dem Weißen, das Ziel zu erreichen. Abschließend setzt Weiß matt (**#**). Ziehen muss immer der Stein, der am weitesten links steht, im Zweifel zieht der unterste der in Frage kommenden Steine (**Alphabetschach**).

- (m) Ziehen muss demnach zunächst der La6: **1.Lb5**, und nun der Bb2: **2.b1=L**. Weiter folgt **3.Lh7 4.L(b)d3 5.L(d)g6 6.e1=T** (der Springer auf d7 ist gefesselt) (Diagramm F).
- (n) **7.Te7 8.Tg7 9.Kf5 10.Ke6 11.Kd6 12.Kc7** (abermals ist der Sd7 gefesselt) **13.Kxd8** (Diagramm G).

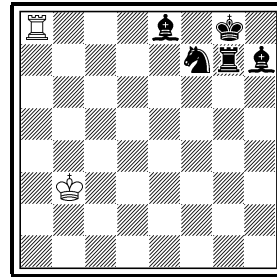
F (Kohring) 6.e1=T



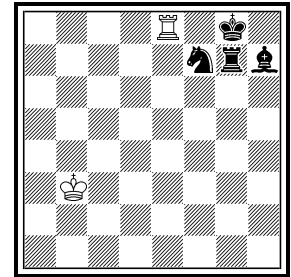
G (Kohring) 13.Kxd8



H (Kohring) 21.Sf7



I (Kohr.) 21.... Txe8#



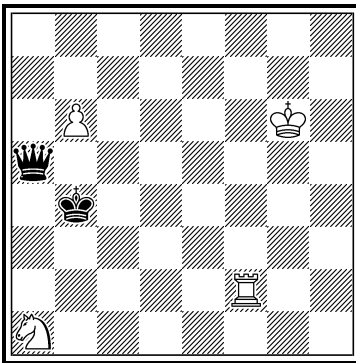
- (o) **14.Sb6 15.Sxc8 16.Ke8 17.Kf8 18.Kg8 19.Le8** (der Springer auf c8 ist gefesselt) **20.Sd6 21.Sf7** (Diagramm H).
- (p) **21... Txe8#** (Diagramm I).
- (q) Aber mit dem Computer allein hat es ja auch nicht geklappt!

## Lösung der beiden Tests

**Juri Baslow**

*Schachmaty w SSSR 1972*

1. Preis



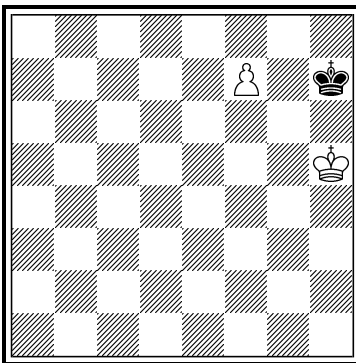
Gewinn

(4+2)

**John Beasley**

*T.T. Bournemouth 1989*

Preis



Gewinn

C+ (2+1)

- a) orthodox  
b) Schlagschach

**Tiger-Test** (oberes Diagramm), Lösung aus PROBLEMFORUM Nr. 71: In der Einleitung bringt Weiß seinen Freibauern auf die 7. Reihe, deckt ihn und droht umzuwandeln. **1.Tb2+ Ka3! 2.Tb3+ Ka2 3.b7**. Warum der König ausgerechnet auf die a-Linie flüchtet, werden wir noch sehen.

Die schwarze Dame hat nun Racheschach auf der a-Linie **3... Da6+!**. Damit sie nicht ausbrechen kann, darf der weiße König die g-Linie nicht verlassen. Geht er nach oben **4.Kg7?**, wird sein Bauer gefesselt **4... Da7**. Also bleibt ihm nur der Weg nach unten: **4.Kg5! Da5+! 5.Kg4! Da4+! 6.Kg3! Kxa1**. Nun wird die schwarze Remisidee klar: Nach **7.b8D? Dxb3+!** **8.Dxb3** steht eine klassische Pattstellung auf dem Brett.

Deshalb gewinnt nur die Unterverwandlung **7.b8T!** nebst **7... Ka2** [7... Da2 8.Kh3+-] **8.Tb2+ Ka3 9.Tb1! Ka2 10.T8b2+ Ka3 11.Ta1+ Kxb2 12.Txa4**. Hätten Sie die Turmumwandlung in der Ausgangsstellung vermutet?

**Karnickel-Test** (unteres Diagramm):

a) Orthodox ist klar, dass nur **1.f8=T!** gewinnt. Eine Dame würde patt setzen.

b) Im Schlagschach geht nur **1.Kh6!** (1.Kg6? Kxg6 und nun kann sich der König jeder der vier möglichen Umwandlungsfiguren zum Fraß anbieten, etwa **2.f8=S Kh7!**.) **Kxh6 2.f8=T! Kh5** (am hartnäckigsten) **3.Tf3!** (am schnellsten) **Kh6 4.Tf4 Kh7 5.Tf5 Kh8 6.Tf6**. Nun muss der König auf die g-Linie oder die 7-te Reihe und damit eines der Turmopfer **7.Tf7/f8** oder **7.Tg6/h6** zulassen.