



Liebe Schachfans,

die Rallye durch die Themenwelt des Problemschachs geht weiter. Was erwartet uns heute? Nun, zuerst soll es darum gehen, aus einem „Miniproblem“ mit 4 Steinen ein richtiges Schachproblem zu entwickeln. Anschließend schauen wir, wie sich aus einer partiegemäßen Kombination (z.B. ersticktes Matt) ein künstlerisches Schachproblem generieren lässt. Hört sich spannend an? Ist es auch! Tatsächlich gibt es Schachprobleme mit nur 4 oder gar 3 Steinen; solche „Miniprobleme“ nennt man auch „**Wenigsteiner**“! Viel lässt sich damit nicht zeigen, aber man kann sie als Grundlage für geeignete Erweiterungen verwenden. Und genau das wollen wir uns an zwei Beispielen anschauen.

Die **Nr. 3** ist eigentlich gar kein richtiges Schachproblem, Autor und Quelle sind unbekannt, vielleicht handelt es sich auch einfach nur um ein Partiefragment. Deshalb verwendet man üblicherweise das Kürzel „**NN**“, welches für „Nomen nominandum“ steht, der „zu nennende Name“ auf lateinisch. Was wird hier wohl geschehen? Der schwarze Bauer ist weit hinten und damit ungefährlich und Weiß wird ganz schnell, spätestens in 4 Zügen mattsetzen. Aber in 3 Zügen gibt es nur einen Weg, und diesen dürft Ihr Euch eine Weile überlegen, bevor Ihr in der Lösung nachschaut!

Dieser Viersteiner lässt sich mit **1.Tc2!** lösen. Das ist überraschend, denn man erkennt zuerst nicht, welche Aufgabe der Turm dort erfüllen soll. Wenn man aber die Lösung weiterspielt, also **1.– Kb8 2.Kxb6 Ka8 3.Tc8#**, sieht man, dass er quasi einen Röntgenblick durch den König hindurch in Richtung des Feldes c8 entwickelt hat! Die zweite Variante **1.– b5 2.Kc7 Ka6 3.Ta2#** oder auch **1.– Ka8 2.Kc7 Ka7 3.Ta2#** ist unabhängig vom Schlüsselzug bereits in der Ausgangsstellung spielbar.

Das gezeigte Manöver ist auch unter dem Namen „**Hinterstellung**“ bekannt und wird häufig bei rätselhaften Schachaufgaben verwendet. Bei logischen oder strategischen Werken ist dies seltener der Fall.

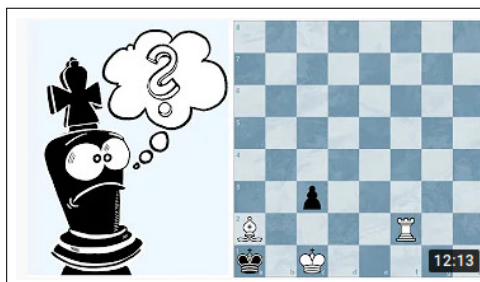
**Testaufgabe**

Schnellstes Matt?

→ **Aufgabe 5** auf Seite 6

**3** **NN**  
Quelle unbekannt

#3 (2+2)



Auch auf Youtube gibt es Problemschach-Inhalte, seit kurzem nun auch von der Schwalbe. Jeden Freitag Nachmittag erscheint auf dem Kanal **Mustermatt** eine neue Folge, in welcher der Kölner Johannes Quack euch Themen näherbringt wie etwa „Was ist ein Schachproblem?“, „Batterien (mit und ohne Maske)“ oder „Schöne Mattbilder“.

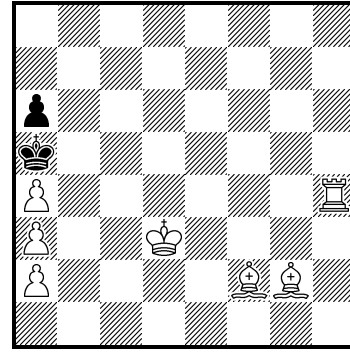
Nun wissen wir also, welches Leitmotiv uns in der nächsten **Aufgabe 4** erwartet.



Wer könnte dort wen hinterstellen?



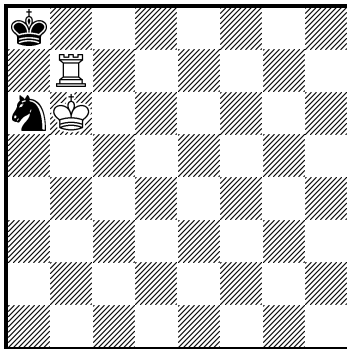
#### 4 William A. Shinkman Checkmate 1903



#3 (7+2)

Eine Möglichkeit wäre 1.Lf1, das hinterstellt den eigenen König, hebt aber das bestehende Patt nicht auf. Auch 1.Th3 wäre eine Hinterstellung, nach Kxa4 geht es hier jedoch nicht weiter, aber es kommt noch raffinierter: Die Lösung der Aufgabe 4 lautet: **1.Th2! Kxa4 2.Lc6+ Kxa3 3.Lc5#, 2.- Ka5 3.Th5#**. Analog zur vorigen Aufgabe bewacht der Turm am Ende die Felder a2 und b2. Dies ist nun sogar eine doppelte Hinterstellung und ein schönes Beispiel dafür, wie sich eine kleine Aufgabe geeignet weiterentwickeln lässt!

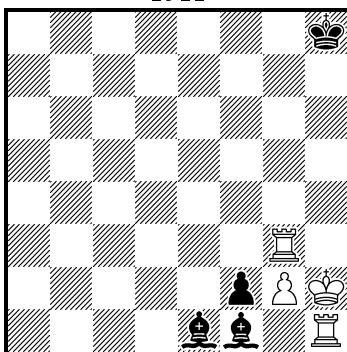
#### 5 Otto Dehler Neue Welt 1919



#2 (2+2)

Wir gehen weiter zur **Aufgabe 5**: Turm gegen Springer ist nicht immer gewonnen, hier aber schon. Wir spielen den Turm nach rechts und warten mit Hilfe des Zugzwangs, wie der Springer reagiert, um auf der schwarzen Grundreihe Matt zu setzen oder auf a7! Aber Vorsicht: Wenn wir ihn zu weit ziehen, verteidigt Sc7! Also geht nur **1.Td7!** und die Gesamtlösung lautet: **1.Td7! S-beliebig 2.Td8#, 1.- Sb8 2.Ta7#**. Der Turm hat also mehrere Züge für den Schlüsselzug zur Auswahl, deshalb nennt man das auch **Auswahlkombination** oder Auswahlprinzip. Das Auswahlprinzip findet häufig bei logisch aufgebauten Aufgaben Verwendung.

#### 6 Georg Ernst Fränkisches Volksblatt 1911



#4 (4+4)

Wie lässt sich dieser Gedanke nun vertiefen? Dazu schauen wir uns **Aufgabe 6** an, die sogar noch ein paar Jahre älter ist. Auch hier fällt uns ein Turm auf, der mehrere Züge zur Auswahl hat, um Matt durch Kg3 zu drohen, nämlich der auf g3. Hier hat Schwarz aber mit seinen Läufern zwei aktive Verteidiger: Spielt Weiß 1.Tg4 oder 1.Tg5, ist Schwarz nach 1.- Ld3 (mit Blickrichtung nach h7) alle Sorgen los. **1.Tg6!** verhindert das, die Läufer sind gebändigt und Schwarz muss mit seinem König aktiv werden: **1.- Kh7!** Nun haben wir fast die gleiche Situation wie zu Beginn. 2.Tg4 scheidet diesmal an Ld2. Also ist nur **2.Tg5!** richtig, worauf **Kh6** folgen muss, und nach **3.Tg4 Kh5 4.Kg3#** nichts mehr, denn **4.Kg3#** setzt matt, weil zugleich der Turm gedeckt ist.

Die Lösung lautet hier also: **1.Tg6!** (droht **2.Kg3#**) **Kh7 2.Tg5 Kh6 3.Tg4 Kh5 4.Kg3#**.

Man erkennt auch ein hübsches geometrisches Muster bei dem Manöver, welches weißer Turm und schwarzer König aufführen; der König folgt dem Turm, er wird von diesem scheinbar magisch angezogen.



An welchen physikalischen Effekt könnte diese Zugsequenz erinnern?

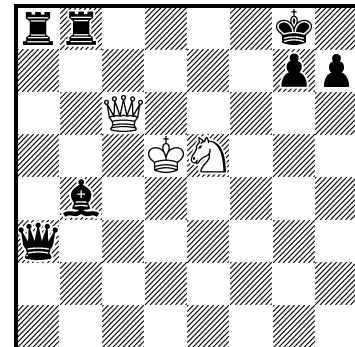
Der Turm wirkt auf den König wie ein Magnet, deshalb spricht man hier auch vom **Magnetthema**! Das Magnetthema hat - anders als z.B. das Auswahlprinzip - allerdings keine große Bedeutung im Problemschach.

Sicher haben viele von Euch schon einmal ein „ersticktes Matt“ auf dem Brett gehabt, oder jedenfalls davon geträumt!? Das erstickte Matt wurde bereits im 15. Jahrhundert in Spanien entdeckt und in einem Buch veröffentlicht, Schachspalten in Zeitschriften gab es noch nicht. In **Nummer 7** kann Weiß in bekannter Manier mit **1.De6+ Kh8 2.Sf7+ Kg8 3.Sh6+ Kh8 4.Dg8+ Txxg8 5.Sf7#** mattsetzen.

Diese Aufgabe musste leicht überarbeitet werden, sie hatte ursprünglich einen kleinen Defekt, was Herr Lucena 1497 ohne Computer nicht bemerkte! Deshalb steht „Version“ über dem Diagramm.

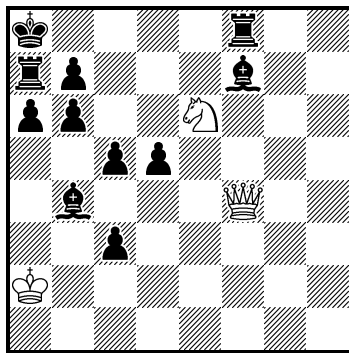
Wir wollen schauen, was ein Meister der Schachkomposition aus dem Thema „ersticktes Matt“ herausholen kann, und kommen damit zum ersten ausgezeichneten Schachproblem unserer Serie, denn es hat in einem Turnier ein Lob erhalten!

**7 Luis Ramirez Lucena**  
(Version)  
Salamanca 1497



#5 (3+7)

**8 Alois Johandl**  
Deutsche Schachblätter  
1966  
Lob



#5 (3+11)

Weiß möchte in **Aufgabe 8** beginnend mit **1.Sc7+** zur Vollstreckung schreiten, aber nach **1.- Kb8 2.Sxa6+ Ka8 3.Db8+ Txb8** ist der Springer gefesselt und kein Matt möglich. Man muss nach einer geeigneten Vorbereitung schauen, und das ist überraschend schwierig, denn der Schlüsselzug **1.Ka1!** verlässt die Fesselungslinie ja gar nicht. Dieser Zug droht aber etwas, nämlich **2.Sc7+ Kb8 3.Sxd5+ Ka8 4.Sxb6#**, und zwar deshalb, weil der König aus der noch verstellten, also maskierten zweiten Fesselungslinie a2-f7 heraus getreten ist. Die beste Verteidigung ist nun **1.- La5**, aber jetzt kommt unser Motiv wieder zum Tragen! Die Lösung lautet daher: **1.Ka1!** (droht **2.Sc7+ Kb8 3.Sxd5+ Ka8 4.Sxb6#**) **1.- La5 2.Sc7+ Kb8 3.Sxa6+ Ka8 4.Db8+ Txb8 5.Sc7#**.

Nach entsprechender Vorbereitung hat unser Plan also funktioniert. Vorbereitung (auch **Vorbereitungskombination** oder Vorbereitungsprinzip) ist neben Auswahl ein wesentliches Element von logischen Aufgaben wie dieser!

Es gibt noch weitere (Neben-)Varianten wie **1.- c4**, die aber - abgesehen von **1.- Tc8 2.Sc7+ Txc7 3.Dxc7 Le6 4.Dd8+ Lc8 5.Dxc8#** - nur die Drohung verlängern und nicht angegeben werden müssen! Das Unterscheiden von Haupt- und Nebenvarianten ist wichtig für Löser: Die Hauptvariante trägt das Thema, Nebenvarianten sind nur Konstruktionshilfen!

**Das Schwalbe-Blätter-Team**

Geht es Euch ähnlich? Wenn ich eine neue Zeitschrift in Händen halte, bin ich immer neugierig, wer dahinter steckt, wer die „Macher“ sind. Daher möchte ich das *Schwalbe-Blätter*-Team hier kurz vorstellen.

Erfinder, Konzeptionär und „Projektleiter“ der *Schwalbe-Blätter* ist der frisch pensionierte Mathematik-Professor **Wolfgang Erben**, der in den verschiedensten Gebieten des Schachs aktiv ist: Er ist ein starker Partyspieler, ein begeisterter Problemist, wo ihn besonders neue und originelle Ideen faszinieren. Daraus resultieren auch seine Problemschach-Wettbewerbe, die er seit 2012 als Problemschach-Referent des Schachverbandes Württemberg (SVW) organisiert, und das Ziel, neue Freunde für Schach, speziell für das Problemschach zu gewinnen, führte zur SVW-Zeitschrift *Problemschach für Tiger*. Deren Idee hat er nun mit den *Schwalbe-Blättern* breiter ausgebaut. Außerdem vertritt er die „Schwalbe“ als Delegierter beim Deutschen Schachbund. Und über den klassisch-schachlichen Tellerrand hinaus interessiert er sich auch noch für Shogi, die japanische Variante unseres Lieblingsspiels.

Der Württemberger Wolfgang hat dann gleich den Schwaben **Wilfried Neef** von seiner Idee begeistern und als Redakteur gewinnen können. Wilfried, beruflich Ingenieur für Nachrichtentechnik, spielt quasi sein ganzes Leben lang Schach, heute in der Landesliga Oberschwaben, und ist auch schon sehr früh mit Problemschach in Berührung gekommen, was ihn bis heute nicht losgelassen hat. Seit über fünf Jahren betreut er die Problemschach-Rubrik auf der Internetseite des Deutschen Schachbundes (<https://www.schachbund.de/problemschach.html>). Hier bespricht er zweimal in der Woche ein Schachproblem. Die Nähe der Berge lockt ihn häufig zu Wanderungen ins Allgäu, bei schlechtem Wetter betätigt er sich dann sportlich an der Tischtennisplatte. Und bei alledem begeistert er sich für Musik, speziell für Rockmusik aus den 70er Jahren.

Nicht nur der mit Abstand jüngste, sondern auch der mit Abstand längste (2,05 m) im Trio ist **Jakob Leck**, der als Redakteur mitarbeitet und gleichzeitig dafür sorgt, dass die Beiträge in ansprechender Form am Bildschirm erscheinen oder aus dem Drucker kommen. Nach Abschluss seines Physikstudiums in Darmstadt arbeitet er seit kurzem als Softwareentwickler in Jena. Er ist ein starker Vereinsspieler (zuletzt in der Verbandsliga am ersten Brett) und kam durch die Schachecke einer Tageszeitung mit Schachproblemen in Berührung, wo er samstags die nachgedruckten Aufgaben löste. Intensiviert wurde sein Interesse daran durch seinen Vereinskameraden Bernd Horstmann, der gleichzeitig ein bekannter „Problemschächer“ ist. Auf diesem Gebiet hat Jakob sehr breite Interessen, und die bringt er auch in seine Arbeit an den *Schwalbe-Blättern* ein.

*Thomas Brand, 2. Vorsitzender der „Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V.“*

*Lust auf mehr? Beim nächsten Mal zeigen wir Euch echte Großmeisterpartien mit Problem-motiven, z.B. ein Räumungsopfer. Und ihr erfahrt, warum Weiß und Schwarz im Problemschach nicht gleichberechtigt sind!*

