

Schwalbe-Blätter



EINFÜHRUNGEN INS PROBLEMSCHACH

Nr. 5

Mai 2022

Liebe Schachfans!

Heute soll es nun endlich darum gehen, wie man Schachproblemen auf die Schliche kommt, der Intention des Autors nachspürt, kurzum: wie man sie löst! Sicher ahnt ihr schon, dass es dafür kein Generalrezept gibt, eine eierlegende Wollmilchsau sozusagen, sondern dass es immer um eine Einzelfallentscheidung geht. Gleichwohl gibt es natürlich ein paar prinzipielle Regeln, und viele Aufgaben geben auch bereits durch die Anordnung der Ausgangsstellung einige Geheimnisse preis!

Der Computer allerdings kann heute fast alles lösen, er sollte jedoch das letzte Mittel der Wahl sein. Verbieten wollen wir ihn indes nicht. Und auch systematisches Durchprobieren aller Züge von Hand ist eher stumpfsinnig, ab 3 Zügen sowieso meist aussichtslos.

Wir stellen uns also vor, wir sitzen vor einem Problem und vertiefen uns in die Stellung. Fällt etwas auf, das uns Hinweise geben kann, ein möglicher **Schnittpunkt** zum Beispiel oder eine **Fesselung**?

Ganz wichtig im Problemschach ist: Jeder Stein muss einen Sinn haben! Das gebietet der Grundsatz der künstlerischen Ökonomie. Man wird allerdings nicht jede einzelne Funktion herausfinden können, manchmal soll einfach eine Nebenlösung verhindert oder eine Verführung dualfrei gestaltet werden. Viele Steine im Diagramm bedeuten daher nicht unbedingt große Schwierigkeit, oft aber viele Informationen!

Wenn alle Steine eine Funktion haben, ergibt sich daraus, dass entfernt stehende weiße Steine mitspielen wollen. Dieser Tipp wie auch einige andere funktioniert am besten bei Zweizügern, weil das dort ja sehr schnell geschehen muss.

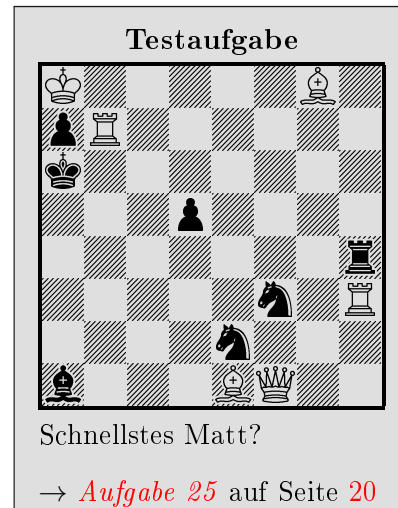
Man sollte sich auch vergegenwärtigen, dass Problemkomponisten sich nicht so sehr für Kombinationen interessieren, wie sie in Schachpartien vorkommen, sondern für das Unwahrscheinliche, das was in der Partie eher nicht passiert. Sie opfern lieber Material als dass sie welches gewinnen, und setzen sich eher einem Gegenschach aus als dass sie es verhindern.

Und dass Unterverwandlungen höher im Kurs stehen als Damenumwandlungen, wissen wir schon aus der letzten Ausgabe.

Sich gegenseitig blockierende Bauernpaare sowie wenig Zugmöglichkeiten bei Schwarz weisen oft auf einen Zugzwangmechanismus hin. Und für das ästhetische Empfinden wirken Züge schöner, wenn sie sich vom Geschehen entfernen, am besten ganz an den Rand!

Könnten nun Komponisten nicht auch mal genau das Gegenteil darstellen, um Löser auf die falsche Fährte zu locken?

Natürlich wird das gelegentlich gemacht, z.B. mit lauter kurzen Zügen anstatt langen. Aber



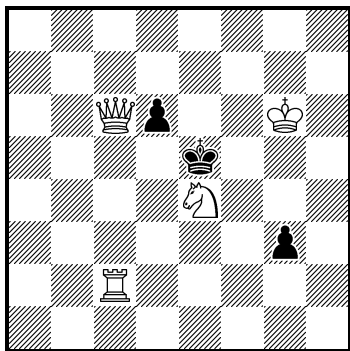
die Möglichkeiten sind begrenzt, so ist es beispielsweise nicht tolerabel, eine abseits stehende weiße Figur ungenutzt zu lassen.

Wir haben nun einige wertvolle Erkenntnisse gewonnen und starten jetzt mit dem „richtigen“ Lösen. Ein guter Ansatz dazu ist, erstmal Schwarz beginnen zu lassen (man nennt das „**Satzspiel**“). Und zwar um herauszufinden, welche Giftpfeile dieser im Köcher hat! („Was droht?“) Das führt zu folgenden Fragen:

- Hat Schwarz ein Schach gegen den weißen König?
- Hat der schwarze König ein Fluchtfeld?
- Kann Schwarz eine wichtige weiße Figur schlagen, fesseln oder angreifen?

Manchmal kann es auch nützlich sein zu schauen, auf welche schwarzen Züge bereits eine Mattführung vorhanden ist. Nach diesen Kriterien muss Weiß dann sein Spiel ausrichten und sinnvollerweise bereits im Schlüsselzug damit beginnen!

21 Gerhard Paul Latzel
Die Schwalbe 1956
 5. ehrende Erwähnung



#2 (4+3)

Es bleibt nur **1.Sg5!** (droht **2.De4#**), **d5 2.Df6#**.

Wenden wir uns nun **Aufgabe 21** zu: **Zugzwang** könnte hier herrschen, lässt sich aber nicht verifizieren. Für Aufgaben dieser Art gibt es aber eine weitere Regel: Steht ein Springer orthogonal neben dem schwarzen König, führt er oft den Schlüsselzug aus. Bei Zweizügern etwa zu 50 Prozent und so auch hier. Also schon die halbe Miete? Leider nicht, denn oft sind die anderen Springerzüge trickreiche **Verführungen**, maximal sieben Stück! Aktuell hat der König noch Fluchtfelder: Zum Beispiel 1.– Kd4 oder 1.– Kf4, wonach wir keinen Mattzug haben. Ein guter Kandidat dafür wäre De4#. Wir versuchen also **1.S~** (droht **2.De4#**), **d5/Ke6 2.Df6/Te2#**.

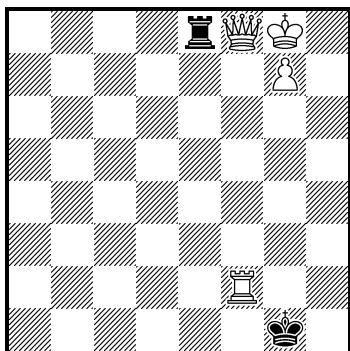
Alles klappt, aber sieben der möglichen Springerzüge haben kleine Haken! **1.Sc3? Kd4! 1.Sd2? Ke6! 1.Sf2? gxf2! 1.Sxg3? Kf4! 1.Sc5? dxc5! 1.Sxd6? g2! 1.Sf6? d5!**

Zusätzlich bilden die acht Springerzüge ein geometrisches Muster, wie könnte man das bezeichnen?



Man spricht von einem **Springerrad!**

22 Sigurd Clausen
Die Schwalbe 1939
 1. Preis



#3 (4+2)

Tb8/Tc8/Td8! und es zeigt sich, dass der Zug **Dxa8** in der Lösung einen Mehrwert gegenüber **Dxb8/Dxc8/Dxd8** hat, nämlich h1 zu kontrollieren!

Bei der nächsten **Aufgabe 22** sticht uns der starke schwarze Zug **1.– Txf8+** ins Auge, welcher unschädlich gemacht werden muss, sonst reichen drei Züge nicht. Dazu bietet es sich an, den Turm f2 nach links zu ziehen, um Schwarz nach **2.gxf8D** in die Ecke zu zwingen, wo es Matt wird. Am besten gehen wir mit dem Turm gleich bis an den Rand nach a2, falls sich das als falsch erweist, können wir korrigieren, im Problemschach darf man das ja! Also: **1.Ta2!** (Zugzwang), **Ta8/Tb8/Tc8/Td8 2.Dxa8/Dxb8/Dxc8/Dxd8 Kf1 3.Dh1/Db1/Dc1/Dd1# 1.– Txf8+/Te2/Kh1 2.gxf8D/Txe2/Dxe8 Kh1/Kh1/Kg1 3.Df1/Df1/De1#**

Alles funktioniert, Aufgabe schnell gelöst. Es bleibt aber noch die Frage, warum die anderen Turmzüge nicht gehen?! Nach **1.Tb2/Tc2/Td2?** geht Schwarz in die Opposition: **1.–**



Habt ihr euch über die Schreibweise 1.– d5/Ke6 2.Df6/Te2# weiter oben gewundert? Das ist eine Abkürzung für 1.– d5 2.Df6#, 1.– Ke6 2.Te2#, die von Problemisten vor allem bei kurzzügigen Problemen genutzt wird, die sich in viele Varianten gabeln. Weiter unten sehen wir mehr davon.

Weiter geht es mit dem wunderschönen Zweizüger **Nr. 23** des Berliner Lehrers Bruno Sommer. Welche der zuvor genannten Regeln könnte zur Anwendung kommen? Es sind gleich mehrere! Wenig Steine, wenig Züge bei Schwarz, das sieht nach Zugzwang aus, zumal Züge des Turmes, Springers und Bauern direkt mit Matt bestraft werden: **1.– T~/S~/Bxc6 2.Txd7/Dc5/Dxc6#** Aber es gibt die Königsflucht nach e7, darauf gibt es kein Matt! Das Feld e7 zu überdecken ist nicht gut möglich, außerdem würde kein Komponist so etwas machen. Man könnte sich hier aber **2.Dc5#** mit hübscher Doppelfesselung vorstellen, nachdem der Turm nach unten gezogen hat, wonach f6 gedeckt ist. Bevor wir jetzt aber in Richtung e1 spielen, müssen wir analysieren, was nach Springerzügen passiert! Auf **1.– S~** folgt dann **2.La3#**, auf **1.– Sc5** geht **2.Dh2#**, das Matt hat also bei gleichbleibender Parade gewechselt.

Das machen sie gerne, die Herren Komponisten! Und auf die neue Flucht **1.– Kd5** kann **2.Td1#** folgen.

Die komplette Lösung lautet also **1.Te1!** (Zugzwang) **S~/Sc5/Ke7/Kd5/T~/Bxc6 2.La3/Dh2/Dc5/Td1/Txd7/Dxc6#**. Und noch die Verführungen, die ihr selber untersuchen könnt: **1.Te4/Te3/Te2? Kd5/Kd5/Sc5!**

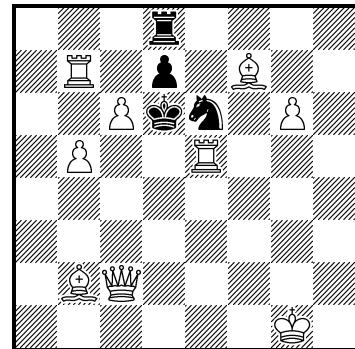
In **Nummer 24** fallen sofort die beiden schwarzen Schnittpunkte links oben und rechts oben auf. Es gibt prinzipiell zwei Arten, einen Schnittpunkt zu nutzen: Entweder durch Betreten von Weiß oder durch erzwungene Besetzung durch Schwarz. Wir schauen zuerst, ob die Schnittpunkte auch nutzbar sind und spielen mit Schwarz **Tb7/Lb7/Tg7/Lg7** und tatsächlich gibt es darauf die Mattzüge **Tc6/Te7/De5/Dxf7#**, ein sehr deutlicher Hinweis darauf, dass die Schnittpunkte gewollt und nicht zufällig sind. Nur, wie soll man die Verstellung erzwingen? Ein weißer Turm könnte nach b7, aber das bringt nichts. Dass auch dieses Problem auf Zugzwang basiert, ist nicht leicht zu sehen! Da der Zugzwang bereits in der Ausgangsstellung hergestellt ist, braucht man nur einen Wartezug, der einzige ist **1.Lb3!**

1.Lb3! Zugzwang **Tb7/Lb7/Tg7/Lg7/Lf6/f6 2.Tc6/Te7/De5/Dxf7/Dg4/De4#** zeigt überraschenderweise noch einen dritten Schnittpunkt auf f6, Läufer und Bauer verstellen sich hier gegenseitig. Das ist möglich, weil der Bauer hier doppelschrittig ist, und somit auf dem Durchgangsfeld verstellt und nicht nur blockiert werden kann. Einige Nebenvarianten: **1.– Txc7/Lxd4/Le5/f5 2.Sxc7/Sxd4/Dxe5/Dd6#**

Lassen wir Herrn Loschinski gleich nochmals zum Zuge kommen. Gleich drei weiße Figuren stehen in seiner **Nr. 25** auf f1, h3 und g8 abseits und untätig herum. Alle müssen ins Spiel gebracht werden und insbesondere beim Läufer gelingt das nur, wenn Schwarz d4 zieht, worauf **2.Lc4#** folgen kann. Aber ist der Sinn des Läufers nicht die Verhinderung eines Schachs auf h8?

23

Bruno Oswald Sommer
Teplitz-Schöner Anzeiger
1922
1. Preis



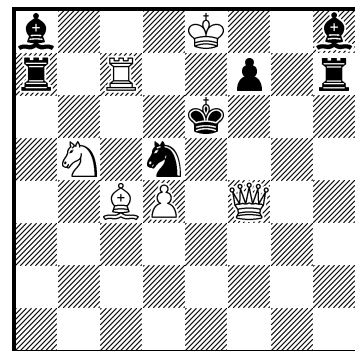
#2

(9+4)

24

Lew Loschinski
Tijdschrift van den NSB
1930

1.-2. ehrende Erwähnung

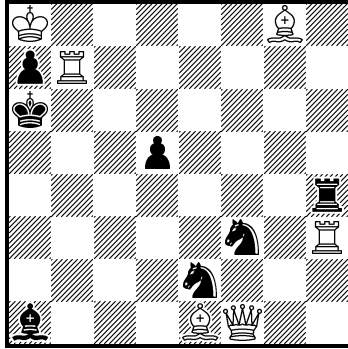


#2

(6+7)

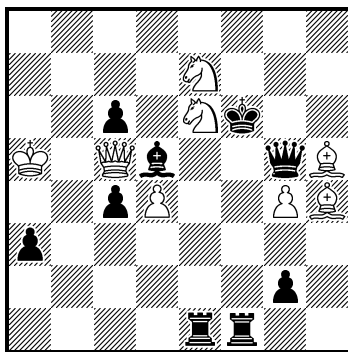
Schon auch, aber dafür hätte ein sBh7 genügt! Wenn wir jetzt das Feld d4 genauer betrachten, stellen wir fest, dass sich hier ein Treffpunkt von fünf schwarzen Zug- und Wirkungslinien befindet. Das muss etwas mit der Lösung zu tun haben! Und es ist auch leicht zu sehen, wie das ausgenutzt werden kann, nämlich mit **1.Dg1** oder **1.Df2** was Matt auf a7 droht.

25 Lew Loschinski
The Problemist 1930



#2 (6+7)

26 Guido Christoffanini
L'Echiquier 1925

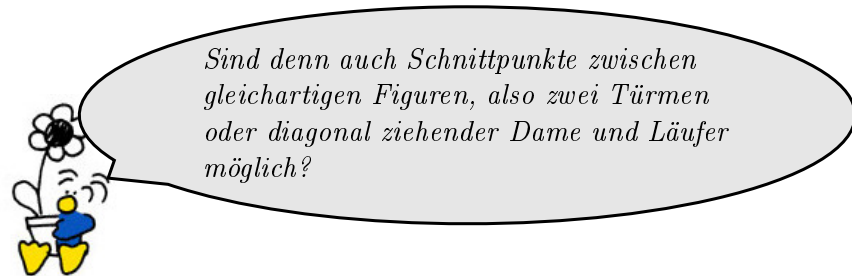


#2 (8+9)

Richtig ist **1.Df2!** (droht **2.Dxa7#**) **d4/Sed4/Sfd4/Td4/Ld4 2.Lc4/Da2/Ta3/Th6/Dxe2#**.

Schwarz kann also fünfmal auf d4 die Drohdiagonale verstellen, bezüglich Turm und Läufer kann man das auch als Schnittpunkt interpretieren. Diese Aufgabe hat uns also bereits durch ihre Diagrammstellung sehr viel verraten.

Schnittpunkte sind eines der häufigsten Problemschach-Themen. Mindestens eine der (in der Regel zwei) beteiligten Figuren muss langschrittig sein, das sind Dame, Turm, Läufer und Bauer auf seiner Grundreihe! In Aufgabe 24 kommt das gleich dreimal vor! Die Notwendigkeit der Langschrittigkeit liegt übrigens darin begründet, dass eine Linienfigur nicht am Betreten, sondern am Überschreiten eines Schnittpunkts gehindert werden soll, und das wären ja mindestens zwei Felder in einer Richtung!



Ja, auch das gibt es. Man benötigt allerdings drei Züge (siehe PDB: <https://pdb.dieschwalbe.de/P1031399>).

Wir wollen nun eine Bestandsaufnahme der Lösehinweise machen, die **Aufgabe 26** uns anbietet!

Zuerst fällt der Springer links neben dem König auf. Er ist ungedeckt. Wenn er zieht, gibt er das Feld g7 frei, welches nicht mehr unter Kontrolle gebracht werden kann. Die Springerregel gilt hier also nicht! Die schwarze Dame ist gefesselt, das wird eine Rolle spielen. Allerdings gibt es mehrere Möglichkeiten, Genaueres ist noch nicht zu erkennen. Am interessantesten ist aber die maskierte Fesselung der weißen Dame. Der schwarze Läufer steht noch in der Fesselungslinie (deshalb maskiert), wenn er abzieht, ist die weiße Dame gefesselt. Und dass er ziehen soll, sagen uns die drei Spoiler auf c4, c6 und g2! Diese haben sicherlich die Funktion, den Läufer einzuengen, so dass er nur auf Felder ziehen kann, auf denen er die eigene Partei schädigt! Ein Fesseln der weißen Dame wäre dann nötig, wenn diese nach dem Schlüssel Matt droht, und dafür kommt hauptsächlich das Feld e7 in Frage. Also wird der Se7 den Schlüsselzug ausführen. Wohin? So, dass es auf Kxe6 und Txe6 ein Matt gibt (auf Lxe6 gibt es bereits Dxc5#). Somit also:

1.Sc8! (droht **2.De7#**), **Le4/Lf3/Lxe6/Kxe6/Txe6 2.De5/Df5/Dxc5/Dd6/Df8#**.

Drei unscheinbare schwarze Bäuerlein haben uns also den Weg zur Lösung mit Matts auf der Fesselungslinie gewiesen!

*Nächstes Mal schauen wir Satzspiele genauer an. Und schaut doch mal bei **Mustermatt** vorbei, **Folge 29** gibt noch mehr Lösetipps - sogar mit einem Weltmeister!*

