



Liebe Schachfans!

Heute wollen wir auf eine ungewohnte Spielart des Problemschachs schauen: Probleme, in denen Weiß und Schwarz zusammenarbeiten, um das Matt des schwarzen Königs zu erreichen. **Hilfsmatt** nennt man das.

Erfunden wurde es im 19. Jahrhundert, und einer der ersten Hilfsmatt-Komponisten war der Amerikaner Sam Loyd, den wir in Ausgabe 3 schon kennengelernt haben. Anfangs zählte man das Hilfsmatt zum Märchenschach, ein Überbegriff für alle Schachprobleme mit veränderten Regeln, inzwischen ist es aber als eigenes Genre etabliert und bei Lösern und Komponisten gleichermaßen beliebt.

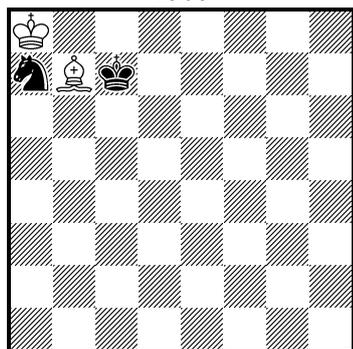
Hilfsmatt bedeutet Zusammenarbeit an Stelle von Kampf. In vielen Ländern spricht man daher auch von „kooperativem Matt“. Das Matt des schwarzen Königs ist also das gemeinsame Ziel von Weiß und Schwarz. Im Normalfall beginnt Schwarz und hilft dem Weißen, den schwarzen König in der angegebenen Zügezahl matt zu setzen; gelegentlich startet aber auch Weiß, z.B. wenn damit das Thema besser zur Geltung gebracht werden kann. Für Partyspieler ist das oft sehr fremdartig, zumindest gewöhnungsbedürftig. Falls Ihr jedoch einmal eine Partie nach solchen kooperativen Regeln spielen wollt, müsst Ihr nur das Spielziel in geeigneter Weise anpassen! Ihr könnt zum Beispiel versuchen, in einer Partie gemeinsam alle 16 Bauern möglichst schnell umzuwandeln, das kann auch Spaß machen! Es gibt dann zwar keinen Sieger, dafür aber spannende Interaktionen auf dem Brett. Probiert es, wie viele Züge braucht ihr dafür? Wer jetzt aufgepasst hat, hat sicher gemerkt, dass man hier gar nicht mehr von „Hilfsmatt“ sprechen kann, es taucht nämlich überhaupt kein Matt auf! Das ist richtig; in diesem Fall würde man den Oberbegriff „**Hilfsspiel**“ verwenden.

Testaufgabe

Schwarz am Zug lässt sich von Weiß in zwei Zügen matt setzen. Wie?

→ *Aufgabe 75* auf Seite 46

74 Eugene Albert
FEENSCHACH-Aufsätze
1963



h#5

(2+2)

Im Partyschach gibt es übrigens auch einen Sonderfall, wo man über weiße und schwarze Zusammenarbeit nachdenken muss: Nach Artikel 5.2.2 der FIDE-Regeln endet eine Partie durch eine sogenannte „tote Stellung“ mit Remis. Tot ist eine Stellung, in der kein Spieler mehr genug Material hat, um den anderen matt zu setzen. Sind etwa nur noch die beiden Könige und ein einziger weißer Läufer übrig, so ist kein Matt mehr möglich und die Stellung ist Remis. Hat Schwarz aber zusätzlich noch einen Springer, so kann er von Weiß matt gesetzt werden. Bei optimalem Spiel kann Schwarz sich zwar leicht verteidigen, doch es gibt Zugfolgen, mit denen man diese theoretische Gewinnchance nachweisen kann, sodass der Schiedsrichter die Partie nicht vorzeitig abbrechen kann.

In der **Aufgabe 74** sehen wir die genannte Materialverteilung. Die Forderung „h#5“, also „Hilfsmatt in 5 Zügen“ bedeutet, dass Schwarz beginnt und beide Parteien zusammenarbeiten, damit der fünfte weiße Zug den Schwarzen matt setzt.

Der Problemist ist natürlich an mehr interessiert als dem Beweis, dass das Matt möglich ist. Er möchte mit der Lösung ein Thema darstellen. Findet ihr das?

Schauen wir auf die Diagrammstellung, so liegt nahe, dass der schwarze König ins Eck muss. Der Springer könnte dort, wo er schon steht, ein Fluchtfeld blocken, und der Lb7 steht gut, um dann dem König Schach und Matt zu bieten. Und das erreichen wir in den geforderten fünf Zügen nur mit der Zugfolge **1.Kb6 Kb8 2.Sc6+ Kc8 3.Ka7 La6 4.Ka8 Kc7 5.Sa7 Lb7#**.

Habt ihr das Thema gefunden?



Der Autor zeigt uns hier einen Platzwechsel der beiden Könige, sowie eine Rückkehr von Springer und Läufer, nachdem sie ihr Diagrammfeld verlassen haben.

Wie auch an gewöhnliche Mattprobleme stellt man an Hilfsmatts die Anforderung, dass sie „korrekt“ sind, also nur die vom Autor beabsichtigte Lösung haben. Und das bedeutet insbesondere, dass es kein Nebenspiel gibt, keine Varianten oder Verzweigungen nach unterschiedlichen schwarzen Zügen. Dies sorgt einerseits für sehr komprimierte Darstellungen thematischer Inhalte, kann andererseits aber auch eine Einschränkung sein, sodass man relativ früh dazu übergegangen ist, Hilfsmatts mit mehreren Lösungen zu komponieren. Diese hängen meist zusammen über ein gemeinsames Thema, das so besser zur Geltung kommt.

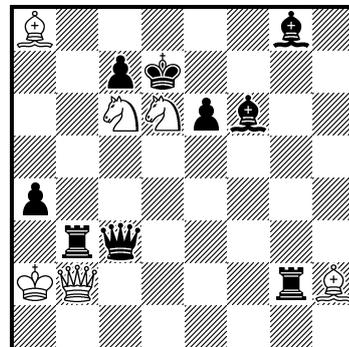
Ein gutes Beispiel dafür ist **Aufgabe 75**, denn beide Lösungen kann man gleich beschreiben: Im ersten Zug verstellt Schwarz eine Diagonale eines weißen Läufers, sodass der König sein späteres Zielfeld erreichen kann. Weiß muss seine Dame entfesseln, aber dabei mit seinem König direkt in eine andere Fesselungslinie hineinziehen. Nach dem Zug des schwarzen Königs ist jedoch die fesselnde schwarze Figur selbst gefesselt, sodass die Dame entlang der Fesselungslinie ziehend matt setzen kann ohne geschlagen zu werden. Dies geschieht in beiden Lösungen komplett analog: **1) 1.Tb7 Kb1 2.Kxc6 Db5#, 2) 1.De5 Ka1 2.Kxd6 Dd4#**.

Ein verbindendes Element der beiden Lösungen ist auch ein sogenannter Funktionswechsel: Eine Figur eines Paares übernimmt in der ersten Lösung die Aufgabe der anderen Figur in der zweiten Lösung und umgekehrt; hier betrifft das die weißen Springer, die abwechselnd Deckungsaufgaben übernehmen oder geschlagen werden, und die weißen Läufer, die den Springer decken oder die schwarze Schwerfigur fesseln.

Der Brite Chris Feather hat mit „Black to Play“ ein wichtiges, vielleicht *das* Buch über Hilfsmatts geschrieben, in dem verschiedene Themen, Aspekte der Konstruktion und Weiteres kritisch analysiert werden. Gedruckt ist es leider kaum noch zu bekommen, aber ihr könnt es auf der [Website von Julia Vysotska](#) herunterladen.

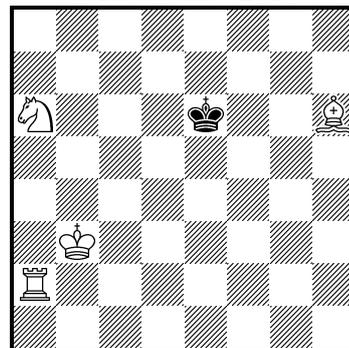
Die Textzeile „h#2 2 Lösungen“ unter dem Diagramm Nummer 75 kann natürlich nicht überall verstanden werden; deshalb hat

75
Christopher John Feather
Schach-Echo 1973



h#2 2 Lösungen (6+9)

75a **Sebastien Luce**
StrateGems 2019



h#3 0.2.1... (4+1)
b) wSa6 → g8

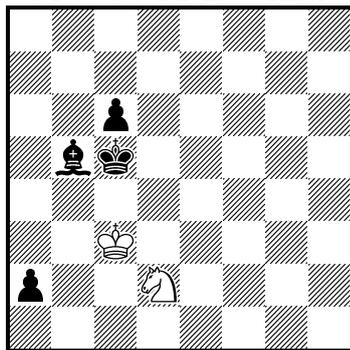
man ein internationales System entwickelt, welches gleichzeitig alle möglichen Fallbeispiele abbilden kann. Nach diesem System würde dann dort stehen: „h#2 2.1...“. Letzteres ist die Abkürzung für „2.1.1.“.

Für jede Zählstelle der zweizügigen Lösung wird eine Ziffer spendiert und das bedeutet hier: Schwarz beginnt und hat im ersten Zug 2 Möglichkeiten, danach jeweils nur noch eine. Ein Dreizüger würde genauso abgekürzt werden, man muss daher zusätzlich schauen, was links daneben steht (h#2, h#3, h#4 ...).

Statt mehrere Lösungen in einer Stellung zu zeigen, kommt es auch häufig vor, dass kleine Veränderungen des Diagramms, z.B. Versetzen eines Steines, zusammen mit der Forderung angegeben werden, die dann zu weiteren Lösungen führen.

Ein weiterführendes Beispiel ist die **Nr. 75a**, die Lösung ist für das Verständnis des Hilfsmatts unbedeutend, uns interessiert hier die Diagrammunterschrift! Hier bedeutet nun „h#3 0.2.1... b) wSa6 → g8“, dass Schwarz am Anfang null Züge hat und demnach Weiß beginnt und ihm zwei Schlüsselzüge zur Verfügung stehen. Und nach der Stellungsänderung in b) gilt dasselbe nochmal! Wir dürfen somit 2 mal 2 = 4 Lösungen erwarten!

76 Gyula Bebesi
Problem 1964
 Preis 40. Thematurnier



h#4* (2+4)

Bis vor etwa 50 Jahren war es üblich, für das Darstellen von mehr als nur einer Lösung ein Satzspiel zu verwenden wie in **Aufgabe 76**. Es gibt also eine vierzügige Lösung, bei der Schwarz beginnt, und den um einen Halbzug kürzeren Satz - dafür steht das Sternchen an der Forderung.

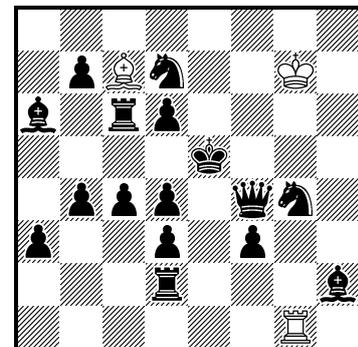
Beim Lösen von Hilfsmatts ist es meist hilfreich, nach Mattbildern zu suchen, die man in der gegebenen Zeit erreichen kann, was hier gar nicht so schwer ist: Mitten auf dem Brett klappt's nicht, denn Weiß könnte mit Springer und König höchstens fünf Felder um den König herum decken oder angreifen, Schwarz kann nur höchstens drei blocken. Also muss der schwarze König an den Rand, am besten an den schon bereitstehenden Block auf a2 heran, und der Rest ergibt sich dann: *) **1.- Kb2 2.Kb4 Kc2 3.Ka3 Kc3 4.La4 Sc4#, 1) 1.La4 Kd3 2.Kb4 Kd4 3.Ka3 Kc3 4.c5 Sc4#.**

Hier sehen wir in beiden Phasen einen **Rundlauf** des weißen Königs, der es dem Schwarzen erlauben muss, das Feld b4 zu passieren. Ein bisschen schade, und von Preisrichtern nicht gerne gesehen, ist die Wiederholung mehrerer Züge im Vergleich der beiden Lösungen.

Viele Themen, wie etwa der Rundlauf in der Nr. 76, sind im direkten Mattproblem ähnlich wie im Hilfsmatt darstellbar. Es gibt aber auch Themen, die sich im Hilfsmatt wesentlich besser darstellen lassen. So zeigt uns zum Beispiel der Autor der **Nr. 77** ein Königskreuz, und gleich ein richtig großes: In jeder der vier Lösungen zieht der König drei Züge geradlinig entlang des Kreuzes. Im normalen Mattproblem wäre das in dieser Form nicht denkbar. **1) 1.Ke4 Ld8 2.Ke3 Lh4 3.Ke2 Te1#, 2) 1.Kd5 Ta1 2.Kc5 Txa3 3.Kb5 Ta5#, 3) 1.Kf5 Tg3 2.Kg5 Ld8+ 3.Kh5 Th3#, 4) 1.Ke6 Txe4 2.Ke7 Tg6 3.Ke8 Te6#.**

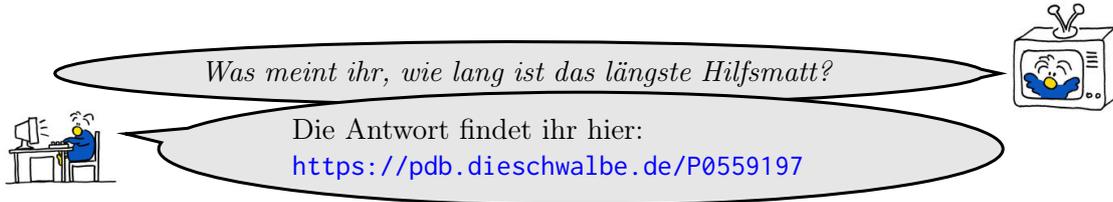
Durch das Fehlen des gegeneinander Spielens funktionieren manche Dinge im Hilfsmatt auch nicht so wie im Direktmatt. Die Gefahr von Nebenlösungen ist speziell bei längeren Hilfsmatts relativ groß, und man sieht dort nicht selten nur wenig weißes

77 Wenzel Alairow
feenschach 1981
 2. Preis



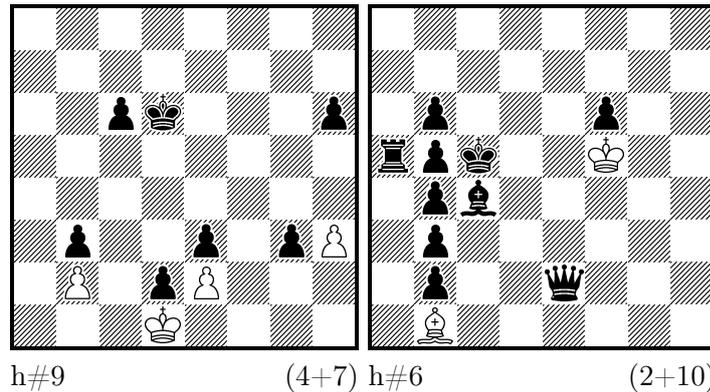
h#3 4.1... (3+16)

Material, das durch viele schwarze Steine „gezähmt“ wird. So liegt zum Beispiel der Längenrekord bei den Hilfsmatts, den Bernhard Hegermann schon seit fast 90 Jahren hält, bei einer wesentlich kleineren Zahl als bei den Mehrzügern, wo mehrere hundert Züge möglich sind.



Schon mit 9 Zügen ist **Aufgabe 78** ein relativ langes Hilfsmatt. Hier werden weiße Bauern von schwarzen Bauern auf der gleichen Linie blockiert und eine schwarze Figur muss sich opfern, um einen weißen Bauern mobil zu machen. Zuerst aber muss ein Patt des weißen Königs verhindert werden, wofür ein Springer umgewandelt werden muss, der sich auf e2 opfern kann. Nachdem Schwarz noch einen Block für e6 besorgt und Weiß die Figur, die matt setzen soll, haben wir schließlich eine gemischtfarbige Allumwandlung gesehen.

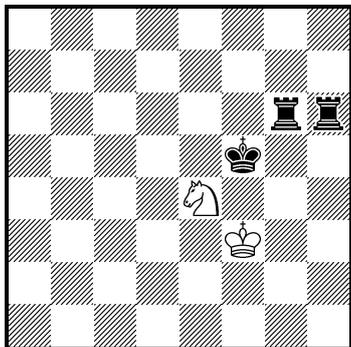
78 Charles Masson Fox **79** Fadil Abdurahmanovic
Deutsche *Bernd Ellinghoven*
Märchenschachzeitung *Schach-Aktiv 1999*
 1932 1. Preis



1.g2 h4 2.g1=S h5 3.Sxe2 Kxe2 4.d1=L+ Kd3 5.Lc2+ Kd4 6.Lg6 hxg6 7.e2 g7 8.e1=T g8=D 9.Te6 Dd8#.

Moderne mehrzügige Hilfsmatts zeigen häufig komplexes Linienspiel. So etwa die **Nr. 79** von Abdurahmanovic und Ellinghoven: Auf b5 steht für den schwarzen König fast schon ein gemachtes Nest bereit, es muss nur noch der Bb5 entfernt werden, ein Block - am besten die Dame - nach a6 und wenn dann der weiße König noch das Feld c5 deckt, kann der weiße Läufer matt setzen. Dass der Weiße mit dem kritischen Zug Le8, der Verstellung auf d7 und dem Abzug des Königs ein Schnittpunktmanöver ausführt ist schon toll, mit der schwarzen Hinterstellung der De2 durch den Läufer und der Bahnung der Dame für den Läufer, der zugleich einen Rundlauf ausführt, ist die Aufgabe ein echter Hingucker! **1.Ld5 Ld3 2.Lg2 Lxb5 3.Lf1 Le8 4.Da6 Ke6 5.Lc4+ Kd7 6.Kb5 Kd6#.**

80 Edgar Holladay
Ideal-Mate Review 1985



h#4 3.1... (2+3)

In der letzten Ausgabe haben wir verschiedene Schulen des Problemschach kennengelernt, und diese lassen sich teils auch ins Hilfsmatt übertragen, auch hier sind die Geschmäcker verschieden. So geht es in **Aufgabe 80** nur um das Mattbild, ein Idealmatt übrigens, das sich in den drei Lösungen jeweils verschoben wiederholt. Ein **Echo** nennt man das. Echos können auch gespiegelt oder gedreht auftauchen. **1) 1.Th4 Kf2 2.Kg4 Kg1 3.Kh3+ Kh1 4.Tg3 Sf2#, 2) 1.Th5 Sd2 2.Kg5 Kg2 3.Kh4+ Kh2 4.Tg4 Sf3#, 3) 1.Th8 Sd6+ 2.Kg5 Kg3 3.Kh6+ Kh4 4.Th7 Sf5#.**

Die zweite bedeutsame unter den ungewöhnlichen Spielarten des Problemschachs neben dem Hilfsmatt ist das Selbstmatt. In der nächsten Ausgabe wird es deshalb dem weißen König an den Kragen gehen!