

# Schwalbe-Blätter



EINFÜHRUNGEN INS PROBLEMSCHACH

Nr. 23

Mai 2025

Liebe Schachfans,

Ab September 2021 erschienen die Schwalbe-Blätter als 4-seitiges Faltblatt im zweimonatlichen Rhythmus auf der Homepage der „Schwalbe – deutsche Vereinigung für Problemschach“ in bisher 22 Ausgaben mit 151 Aufgaben auf 88 Seiten mit dem Ziel, interessierten Partyspielern Schach aus künstlerischer Sicht näherzubringen. Denn ein meisterhaftes Schachproblem ist genau dies: Eine besonders geglückte Komposition (aus dem Lateinischen: Zusammenfügung) schachlicher Gedanken in problemschachlicher Ausdrucksweise und damit weit mehr als nur eine anspruchsvolle Form des Rätselratens!

In dieser Abschlussdokumentation wollen wir in komprimierter Form das Wesentliche aus den 22 Ausgaben zusammenfassen und einige der darin vorgestellten problemschachlichen Teilaspekte nochmals Revue passieren lassen und natürlich besonders markante Aufgaben in Erinnerung rufen!

In der ersten Ausgabe haben wir uns mit den grundsätzlichen Eigenschaften eines Schachproblems befasst, diese sind:



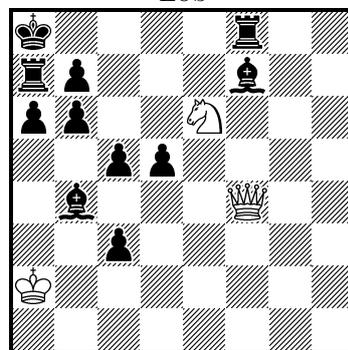
Legale Position, Forderung, korrekte Lösung, Thema, Originalität, Schwierigkeit

Dabei sind die ersten drei Eigenschaften zwingend nötig, die anderen drei nur optional.

Problemschach zerfällt in die beiden Hauptzweige Komposition und Lösen, wobei das Lösen fast immer der Einstieg für Neulinge und Interessierte darstellt. Wir haben gesehen, wie im Problemschach Motive, die aus Partien bekannt sind, verdichtet werden und sind auch in einigen Großmeisterpartien fündig geworden: So haben wir dort Themen wie Räumungsoffer, Ersticktes Matt, Bahnung und andere aufspüren können, und sind auch auf Konstrukte wie Batterien und Fesselungen gestoßen, die sowohl im Parteschach wie im Problemschach gerne gesehen sind.

8                    Alois Johandl  
                      *Deutsche Schachblätter*  
                      1966  
                      Lob

Das Erstickte Matt in gelungener problemschachlicher Ausgestaltung sahen wir in **Aufgabe 8** in Ausgabe 2 mit der Lösung: **1.Ka1!** (2.Sc7+ Kb8 3.Sxd5+ Ka8 4.Sxb6#), **La5 2.Sc7+ Kb8 3.Sxa6+ Ka8 4.Db8+ Txb8 5.Sc7#**.



#5                    (3+11)

Wir haben Schnittpunkte als wichtiges Basiselement von vielen Problemen kennengelernt und dabei festgestellt, dass diese besonders interessant sind, wenn sie durch einen sogenannten kritischen, also schnittpunktüberschreitenden Zug eingeleitet werden. Und all das rührt vom Parteschach her, so ist zum Beispiel eine Bahnung (Aufgabe 58 in Ausgabe 10) oder der im Partiefragment 9 (Topalow-Ponomarjow) in Ausgabe 3 gezeigte Turton genau eine solche Kombination!

Es gibt jede Menge Schnittpunkte mit in der Regel zwei beteiligten Langschrittlern, die im Problemschach verwendet werden können; weiße, schwarze und gemischtfarbige Schnittpunkte

mit oder ohne verstellenden Sperrstein. Bei kritischen Zügen kann die Zug-/ oder Wirkungsrichtung auch umgekehrt werden, so dass die sogenannte Antiform entsteht. Der Schnittpunkt wird dadurch nicht nutzbar, sondern unbrauchbar gemacht! Ein einleuchtendes Beispiel hierfür wäre eine Verbahnung, also das Gegenteil, sprich: die Rücknahme einer Bahnung.

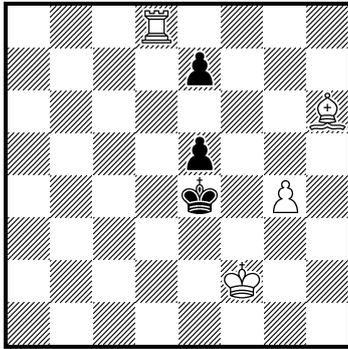
128

Henry Augustus Loveday

Fassung Johann Berger  
Akademische Monatshefte  
für Schach 1927

104 Abram Gurwitsch

Schachmaty 1928  
1. Lob

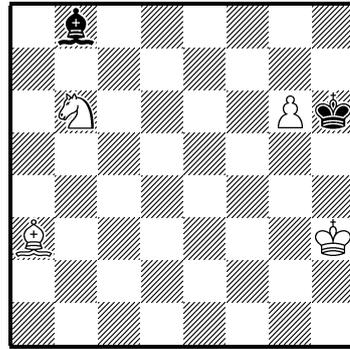


#3

(4+3)

Weiß zieht und  
gewinnt

(4+2)



Das wohl bekannteste Problem der Geschichte, das sogenannte „Indische Problem“ von 1845, welches ebenfalls (und erstmals!) eine Schnittpunktcombination mit einleitendem kritischen Zug zeigt, wollen wir uns natürlich auch nochmals zu Gemüte führen, hier in der bereinigten Fassung von Johann Berger (**Aufgabe 128** in Ausgabe 20). Lösung: **1.Lc1!** (Zugzwang) **e6 2.Td2 Kf4 3.Td4#**.

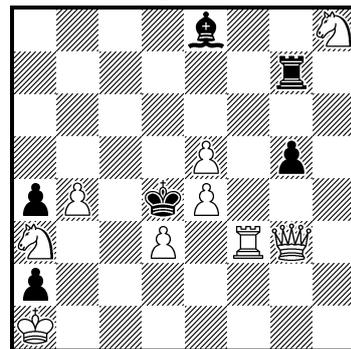
Dann haben wir uns mit Studieren, also von Komponisten ersonnen pointierten Endspielen, auseinandergesetzt. Dabei handelt es sich

um Stellungen, bei denen es nicht um Matt in einer bestimmten Zügezahl geht, sondern um einen forcierten Gewinn- oder Remisweg! Studien stellen ein wichtiges Bindeglied zwischen der Welt des Parteschachs und der Welt des Problemschachs dar, und viele Schachspieler beschäftigen sich deshalb gelegentlich gerne damit. Dies insbesondere, wenn eine Studie eine partienahere Ausgangsstellung besitzt wie **Aufgabe 104** (Ausgabe 17). Deren überraschende Lösung lautet in der Hauptvariante: **1.Sd7! Lc7 2.Sf8 Le5 3.Kg4 Lb2! 4.Lc5! Ld4! 5.g7! Lxg7 6.Le3#**. Nach **5.- Kxg7 6.Se6+ Kf6 7.Sxd4** gewinnt Weiß prosaisch.

Manche Schachaufgaben folgen den Regeln bestimmter „Schulen“, also kompositorischen Stilrichtungen. In Mitteleuropa ist die Neudeutsche Schule, auch Logische Schule genannt, vorherrschend, die sich mit (meist gestaffelten) Plänen und der Frage, warum bestimmte Züge genau in dieser Weise und zu diesem Zeitpunkt geschehen müssen, beschäftigt. Ein zentrales Element der Logischen Schule ist der Basisplan, welcher an einem Hindernis scheitert und deshalb in geeigneter

73 Johannes Bruski

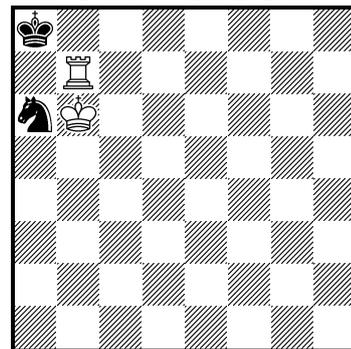
Deutsches Wochenschach 5  
1906



#3

(9+6)

5 Otto Dehler  
Neue Welt 1919



#2

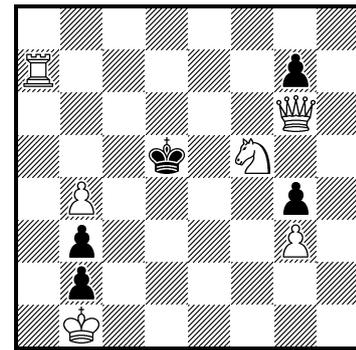
(2+2)

Weise durch einen Sicherungsplan vorbereitet werden muss.

In **Aufgabe 73** (Ausgabe 11) würde man gerne **1.Dh2 (2.Db2#)** spielen, was Schwarz mit **1.- Tc7** durchkreuzt. Deshalb vorbereitend **1.Sg6! (2.Df2+ Kc3 3.Db2#) Txg6 2.Dh2 Tc6 3.Sb5#**. Schwarz hat hier mit **2.- Tc6** noch eine Ersatzverteidigung parat, die allerdings wirkungslos bleibt und dies muss auch so sein: Der dreizügige Rahmen gibt ja diese Begrenzung vor! Logische Inhalte können im Schachproblem anstelle von Vorbereitung auch mittels Auswahl umgesetzt werden, auch schon in ganz kleiner Form wie in **Nummer 5** (Ausgabe 2): Der Basisplan **1.Te/f/g/h7?** scheitert an **1.- Sc7!** Besser ist: **1.Td7!** (Zugzwang) **Sc7/Sb8 2.Td8#/Ta7#**.

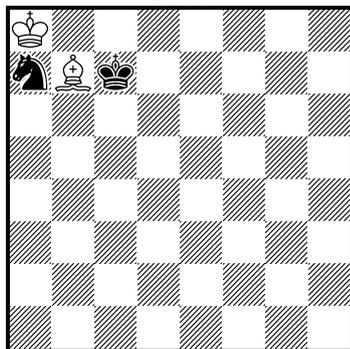
Diese Kleinaufgabe zeigt bereits einige beliebte Problemmotive: Neben dem Auswahlprinzip auch Zugzwang und Selbstblock! Eine weitere bekannte Stilrichtung ist die Böhmischeschule, die sich mit der Schönheit und Reinheit von Mattbildern auseinandersetzt. Komponiert man nach den Regeln einer Schule, schränkt man sich einerseits bewusst in den Darstellungsmöglichkeiten ein, andererseits dient gerade das zur Kultivierung der betreffenden Stilrichtung. Andere Formen der Einschränkung – hier bezüglich des eingesetzten Materials – sind beispielsweise Minimale und Miniaturen, vorgestellt in den Ausgaben 8 und 19. Die meisten Schachaufgaben gehören aber gar keiner Schule an, das betrifft insbesondere viele Zweizüger und die wegen ihres Überraschungseffekts bei Lösern gleichwohl beliebten wie gefürchteten Schachrätsel. Besonders rätselhaft wirken sogenannte Hinterstellungen, wie das beispielsweise in **Nr. 51** (Ausgabe 9) im Schlüssel vorgeführt wird: **1.Ta3!** (Zugzwang) **Kc4/Ke4 2.Dc6+ Kd3 3.Dc2#**.

**51** Fritz Giegold  
Die Welt 1961



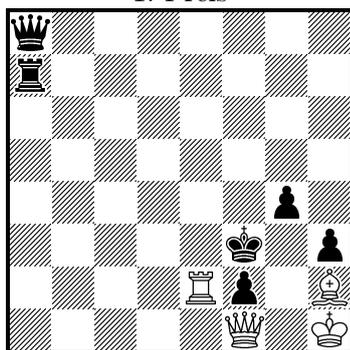
#3 (6+5)

**74** Eugene Albert  
FEENSCHACH-Aufsätze  
1963



h#5 (2+2)

**83** Eugeniusz Iwanow  
Gazeta Czestochowska  
1965  
1. Preis



s#2 (4+6)

Außer den bekannten Typen von Mattaufgaben gibt es aber noch weitere: Insbesondere Hilfsmatt und Selbstmatt sind inzwischen sehr gebräuchlich und werden zu den orthodoxen Aufgaben hinzugerechnet. Das hat auch ganz praktische Folgen: Problemlöser müssen sich in offiziellen Turnieren auch mit diesen beiden Spezies auseinandersetzen. Das haben wir in den Schwalbe-Blättern natürlich auch getan!

Im Hilfsmatt arbeiten bekanntlich Weiß und Schwarz zusammen, um eine Mattstellung zu erreichen. Und so haben wir uns den hübschen Viersteiner **Nummer 74** in Ausgabe 12 angeschaut, bei dem am Ende alle Figuren wieder auf den gleichen Feldern stehen wie zu Beginn, nur haben die beiden Könige ihre Plätze getauscht. Damit wird auch sofort klar, was das Anliegen des Autors war: Nämlich genau dieses Platztausch-Thema vorzuführen, und zwar so (Schwarz beginnt!): **1.Kb6 Kb8 2.Sc6+ Kc8 3.Ka7 La6 4.Ka8 Kc7 5.Sa7 Lb7#**.

Eine weitere Variante des kooperativen Hilfsspiels stellen übrigens die von der Partieausgangsstellung ausgehenden Beweispartien dar. Darauf sind wir in Ausgabe 16 eingegangen, dazu noch auf weitere Problemforderungen, bei denen die Entstehung einer Stellung eine große Rolle spielt, ein Blick in den Rückspiegel sozusagen!

Den Selbstmatts war Ausgabe 13 gewidmet, besonders interessant ist dabei das selbstmatttypische Merkmal der Motivinversion, wie es in **Aufgabe 83** einmal auftritt: Die zugehörige Lösung lautet: **1.Te4! (2.Dg2+ hxg2#) Kxe4 2.Dd3+ Kxd3#, 1.- Dxe4 2.Dxf2+ Kxf2#, 1.- Ta1 2.Te3+ Kxe3#**.

Bemerkenswert daran ist, dass das Motiv „Fesselung“ in der Variante nach 1.- Ta1, von Schwarz als nützliche Verteidigung gedacht, durch Weiß zu seinem eigenen Nutzen uminterpretiert wird: Die weiße Dame kann die Mattlinie nicht unterbrechen, gerade weil sie gefesselt ist!

Gegen Ende sind wir mit Ausgabe 18 beim Märchenschach gelandet, welchem eine große Zukunft vorausgesagt wird, weil es nahezu unerschöpflich ist. Manche Experten sprechen dabei

auch von „Allgemeinem Schach“, um anzudeuten, dass Problemschach nach den uns bekannten Regeln nur eine Variante von vielen prinzipiellen Möglichkeiten darstellt, man kann das ähnlich betrachten wie das Verhältnis von Parteschach zu Schach960!

Die häufigsten Modifikationen beim Märchenschach betreffen Spielregeln oder Figuren. Bei den Figuren waren Grashüpfer und Nachtreiter schon vor 100 Jahren bekannt und sind heute immer noch häufig anzutreffen. In Ausgabe 18 wird dies alles erklärt und dort in **Aufgabe 111** kommt besagter Nachtreiter, ein langschrüttiger Springer, der mehrere Springerzüge am Stück in eine Richtung ausführen kann und mit dem Buchstaben „N“ abgekürzt wird, zum Einsatz: **1.Nc5! (2.Tg7#), Le6/Te6/Ne6 2.Ne1#/Dxf7#/Df5#**.

Wir erkennen auf e6 einen Schnittpunkt zwischen gleich drei verschiedenen Linien, damit hat der Nachtreiter seine Existenzberechtigung nachgewiesen, denn im Märchenschach geht es vor allem um neue Darstellungsmöglichkeiten und -formen, die bisher nicht oder nur eingeschränkt bzw. unvollkommen gezeigt werden konnten. Dagegen hat die Erfindung eines 3:1-Springers im Vergleich zu unserem bekannten 2:1-Springer wenig interessante Effekte hervorrufen können. Die Bäume wachsen also auch im Märchenschach nicht so einfach in den Himmel!

Und last but not least haben wir Exkursionen in das „Drumherum“ des Problemschachs durchgeführt wie „Problemschach im Internet“ (Ausgabe 15), „Lösemeisterschaften“ (Ausgabe 14) und in Ausgabe 5 einige hilfreiche Lösetipps eingestreut!

**Wo findet Ihr alle 22 Ausgaben der Schwalbe-Blätter?**

<https://www.dieschwalbe.de/schwalbeblaetter.htm>

**Wo findet Ihr ein geeignetes Glossar?**

<https://de.wikipedia.org/wiki/Schachkomposition>

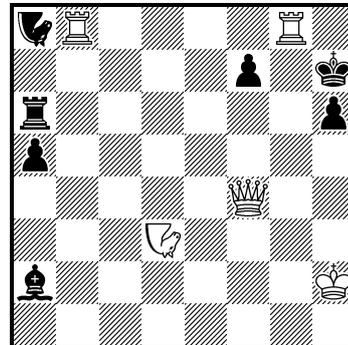
**Wo findet Ihr was in den 22 Ausgaben?**

**Grundlagen** (1); **Verbindungen zum Parteschach** (2, 3); **Zweizüger, Dreizüger, Mehrzüger** (4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); **Studien** (7, 14, 17, 19, 21); **Schachrätsel** (9, 10); **Hilfsmatts** (12, 14, 19); **Selbstmatts** (13, 14, 19); **Märchenschach** (18: Grashüpfer, Nachtreiter, Circe, Madrasi, Serienzüger, Zylinderbrett); **Retroanalyse** (16: Beweispartien, Letzter Zug?, Stellungsauflösung, Verteidigungsrückzüge); **Schachmathematik** (16, 17); **Problemschulen** (11: Altdeutsche, Neudeutsche, Böhmisches, Strategische Schule); **Logik** (3: Pendel, Hauptplan, Vorplan, 8: Ersatzverteidigung, 11: Auswahl, Basisplan, Sicherungsplan, Vorbereitung, Zweckreinheit, 21: kritischer Zug, 10, 22); **Schnittpunkte** (3: Turton, 9: Räumung, 10: Bahnung, 14: Maslar-Thema, 20: Anderssen-Verstellung, Inder, Herlin, Cheney-Loyd, 21: Kombination Kling, Seeberger, Fluchtschutzmanöver, 5); **Aufgaben mit begrenztem Material** (8: Minimale, 19: Miniaturen, Wenigsteiner); **Bauernumwandlungen** (4); **Satzspiele** (6, 11); **Lösetipps** (5); **Problemlöseturniere/Lösemeisterschaften** (14, 15); **Problemschach im Internet** (15: Software, Datenbanken, Literatur, Turniere); **PDB-Datenbank** (4); **Themen** (2: Hinterstellung, 3: Räumungsoffer, Mustermatt, Zyklus, 5: Verführungen, Zugzwang, 6: Mattwechsel, 9: Hineinziehungsopfer, 10: Brennpunkte, Kreuzschach, 12: Echo, 5, 22: Fesselungen, 11, 22: Batterien)

111

Jean-Marc Lousteau

Phénix 1991



#2

(5+7)

Nachtreiter d3 und a8

