

Entscheid im Informalturnier 2016-2018 der Schwalbe

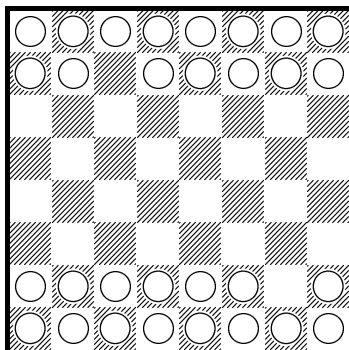
Abteilung: Schachmathematik/Sonstiges Preisrichter: Hans Gruber

An dem Turnier nahmen 29 Aufgaben teil, davon war eine inkorrekt und wurde durch eine Neufassung ersetzt, eine war vorweggenommen. Es ist auffällig, dass – vermutlich wegen der Verfügbarkeit eines Prüfprogramms – die unbestimmten Steine Zuspruch genießen. Diese Aufgaben zeichnen sich durch ihre gedankliche, stark auf die Analyse der PAS bezogene Frische aus. Wir werden sehen, wie lange die Popularität anhält.

- 2016: **II/2016** — [0]. **IV/2016** — [0]. **VI/2016** 16735 [1]. **VIII/2016** 16798 [1]. **X/2016** 16863, 16864 [2]. **XII/2016** S. 664, Nr. 1, 1a, 2, 3, 3a (VG 293/640), 4, 4a (UL; ersetzt durch eine Neufassung IV/2017 in B&B) [7].
- 2017: **II/2017** — [0]. **IV/2017** 17038, WK & BS (B&B; Neufassung der Nr. 4a, XII/2016, S. 664) [2]. **VI/2017** — [0]. **VIII/2017** 17156 [1]. **X/2017** 17222 [1]. **XII/2017** 17294, 17295 [2]. **II/2018** 17356 [1].
- 2018: **IV/2018** 17418, 17422 [2]. **VI/2018** S. 483, Nr. C, D; 17486, 17487, 17488 [5]. **VIII/2018** 17547 [1]. **X/2018** — [0]. **XII/2018** 17674, 17676, 17677 [3].

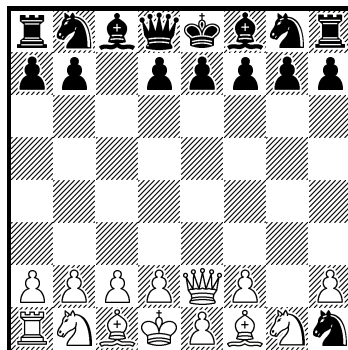
1. Preis 17418

Arnold Beine
Gregor Werner



Stellung nach dem 5. weißen Zug:
Zug: #1 durch Schwarz
Annanschach
30 unbestimmte Steine

Zum 1. Preis



Stellung nach dem 5. weißen Zug (14+16)
Annanschach

2. Preis 17488 Wolfgang Erben

In einem S#0.5 auf dem Ringzylinder kommen neben dem weißen König höchstens noch folgende Steine vor: Weiß: ein beliebiger Stein. Schwarz: ein Läufer, ein Zebra, zusammen vier Nachtreiter und Zebrareiter. Wie viele Mattzüge besitzt Schwarz?

1. Preis: Nr. 17418 von Arnold Beine & Gregor Werner

1.e2-e3 c7-f4 2.De2 f3 3.Kd1 f:g2 4.f2-e1 g:h1=S 5.e3-f2 und jetzt: 1.- S:f2#.

Der zyklische Platzwechsel von vier weißen Steinen (Ke1, Dd1, Be2, Bf2) in einer Homebasestellung ist vor allem deshalb schön und überraschend, weil die Steine unbestimmt sind. Das ist auch nach Bekanntgabe des Ergebnisses des 10. Thematurniers von *Quartz*, XII 2017 (<http://quartz.chessproblems.ca/pdf/44/Quartz44.pdf>), noch originell.

2. Preis: Nr. 17488 von Wolfgang Erben

Der weiße König steht irgendwo, der schwarze Läufer auf dem Antipodenfeld (4:4 entfernt), auf seinen diagonalen Nachbarfeldern verstellen ihn die Reiter (auf dem Ringzylinder ist es egal, ob es Nachtreiter oder Zebrareiter sind, sie bestreichen dieselben Felder, wenn auch auf unterschiedlichen Pfaden); jeder Reiterabzug setzt matt, denn jedes Fluchtfeld des weißen Königs ist von je zwei Reitern gedeckt. Es gibt vier Reiter, je vier Zugrichtungen mit je sieben Zuglängen, also 112 Mattzüge. Allerdings sind die in den vier Zugrichtungen erreichbaren Felder nicht alle verschieden, denn bei jedem Reiter wurden je sechs Felder doppelt gezählt. Somit gibt es $112 - 6 \times 4 = 88$ Mattzüge. Die Art und Position des

optionalen weißen Steines ist belanglos, solange er nicht das s# verhindert. In dem in der Lösungsbesprechung zur Verfügung gestellten Artikel wird die Korrektheit von 17488 ausführlich mathematisch nachgewiesen. Nach vorbereitenden Untersuchungen der Bewegungen auf dem Torus wird im ersten Schritt gezeigt, dass in einem s#0.5 mit dem verfügbaren Material mit Ausnahme des Läufers alle schwarzen Steine eine Batterie abfeuern können. Dann werden Konstellationen mit dem Läufer als Hinterstein betrachtet. Es ergibt sich, dass der Läufer durch die vier Reiter völlig blockiert sein muss und dass sich das Zebra nicht auf dem Brett befinden darf. Der weiße König steht im Abstand 4:4 zum Läufer. Interessant ist, dass es dem Autor gelang, zu beweisen, dass Nachtreiter-Zebrareiter- und Zebrareiter-Nachtreiter-Batterien hier nicht zum Ziel führen.

Eine schachmathematische Aufgabe, die das Spezialgebiet des Autors, den Ringzylinder, nutzt. Sie zeichnet sich durch ihre Klarheit, zugleich aber die Ungewöhnlichkeit und damit Originalität aus. Dieser im Vergleich zur Literatur „andere“ Zugang ist bemerkenswert, weil er die Balance zwischen mathematischer Komplexität und (märchen)schachlicher Kommunizierbarkeit gut trifft.

1. ehrende Erwähnung: Nr. 17486 von Bruno Stucker

1.a:b5=T 2.T:a5 3.T:a7=B. Nun folgen zwei sich wiederholende Muster. Zuerst nach rechts: 4.a:b6=S 5.S:a8=L 6.La:b7=B 7.b:c6=S 8.S:b8=L 9.Lb:c7=B 10.c:d6=S 11.S:c8=L 12.Lc:d7=B 13.d:e6=S 14.S:d8=L 15.Ld:e7=B 16.e:f6=S 17.S:e8=L 18.Le:f7=B 19.f:g6=S 20.S:f8=L 21.L:g7=B 22.g:h6. Dann nach links: 23.h:g5 24.g:f4 25.f:e3=S 26.S:f5=B 27.f:e4 28.e:d3=S 29.Sd:e5=B 30.e:d4 31.d:c3=S 32.S:d5=B 33.d:c4 34.c:b3=S 35.S:c5=B 36.c:b4 37.b:a3=S. Dann ein Zickzack unten, wieder zuerst nach rechts: 38.S:c2=B 39.c:d1=L 40.Ld:e2=B 41.e:fl=L 42.L:g2=B 43.g:h1=S 44.S:g3=B 45.g:h2. Dann wieder nach links: 46.h:g1=L 47.Lg:f2=B 48.f:e1=L 49.Le:d2=B 50.d:c1=L 51.Lc:b2=B 52.b:a1=L 53.L:h8=T 54.T:g8=L 55.L:a2=B 56.a:b1=L 57.L:h7=T 58.T7:h5=B 59.h:g4 60.g:h3=T 61.T:f3=S 62.S:h4=T 63.T:a4=K.

**1. ehrende Erw. 17486
Bruno Stucker**



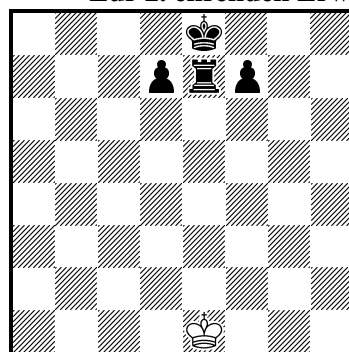
No More Kings (0+64)
Startfigur: Ba6

Hübsch, dass von den sechs Figuren, die auf den König schielen (Ta5, Th4, Ld1, Le8, Sb6, Sc3), tatsächlich der zu Beginn sechsfach verstellte Th4 den König schlägt. Dass eine Stellung mit 64 Steinen eindeutig lösbar ist, ist erstaunlich. Dass dabei mehrere systematische Manöver gezeigt werden, ist erfreulich. Die drei langen Diagonalzüge (53., 55. und 57. Zug) überbrücken die Distanz zwischen scheinbar unverbundenen Steininseln. Das Genre „No More Kings“ ist ein ganz eigenes Gebiet, das vom Autor in *idee & form* und in der *Schwalbe* recht erschöpfend bearbeitet wurde.

**2. ehrende Erw. 16735
Werner Keym**

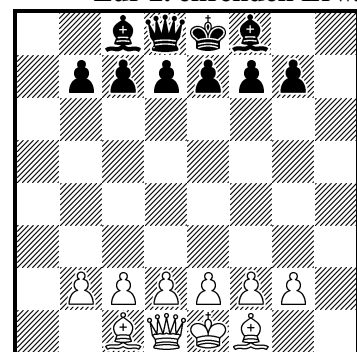
Konstruiere zwei I. C. A und B. In den aus ihnen entstehenden legalen Stellungen ist die Summe der Entfernungen der vorhandenen Steine zu ihren PAS-Feldern minimal. Im Falle A ist eine einzige UW-Figur zulässig, im Falle B gar keine. Wie viele weiße Steine sind für A und B jeweils erforderlich?

Zur 2. ehrenden Erw.



Stellung A: I. C., (1+4)
Gesamt-PAS-Entfernung=0,
eine (eventuelle)
Umwandlungsfigur

Zur 2. ehrenden Erw.



Stellung B: I. C., (10+10)
Gesamt-PAS-Entfernung=0,
keine Umwandlungsfigur

2. ehrende Erwähnung: Nr. 16735 von Werner Keym

Beide Illegal Clusters (siehe Hilfsdiagramme) haben die Gesamtdistanz 0; dies gilt dann natürlich auch für jede legale Stellung nach Steinentfernung.

a) Der Autor piesackt die Löser mit einem Kunstgriff, indem er einen schwarzen Offizier auf ein Bauernursprungsfeld stellt. Wenn auch die Umwandlung nicht zwingend nachgewiesen werden kann, ist sie doch immerhin möglich. Es genügt 1 weißer Stein.

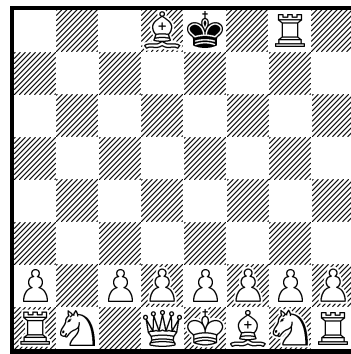
b) Hier begnügt sich der Autor mit einem Rückgriff auf die Schachgeschichte: Es löst die von Karl Fabel bekannte Stellung. Es werden also 10 weiße Steine benötigt.

So sollen Aufgaben in dieser Abteilung sein, insbesondere Textaufgaben: trickreich, scharfsinnig, pointiert kontrastiv – und das möglichst, ohne sich bei der Forderung zu verkünsteln. Das Fabelsche Stück wird in einen reizvollen Gegensatz zur erstaunlicherweise eindeutigen a)-Stellung gebracht.

3. ehrende Erw.: 17295
Andreas Witt

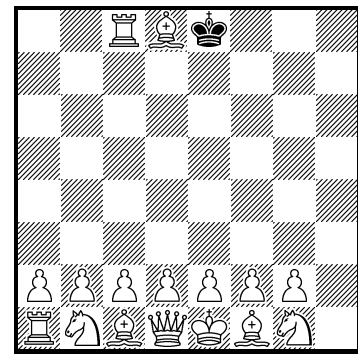
Aus der PAS macht Weiß eine Serie von möglichst wenigen Zügen bis zu einer Stellung, in der alle schwarzen Steine (außer dem König) geschlagen wurden und der König nicht im Schach steht.

Zur 3. ehrenden Erw.



Schlussstellung (16+1)
Verführung

Zur 3. ehrenden Erw.



Schlussstellung (16+1)
Lösung

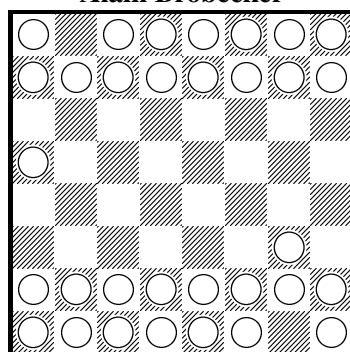
3. ehrende Erwähnung: Nr. 17295 von Andreas Witt

Verführung: 1.b4? 4.b:c7 5.c:b8=T 6.T:c8 7.T:a8 8.T:a7 9.T:b7 10.T:d7 11.Lb2 12.L:g7 13.L:f8 14.L:e7 15.L:d8 16.T:f7 17.T:h7 18.T:h8 19.T:g8+ – aber Schach am Ende!

Lösung: 1.h4 4.h:g7 5.g:f8=L 6.T:h7 7.T:h8 8.T:g8 9.Tg7 10.T:f7 11.L:e7 12.L:d8 13.T:d7 14.T:c7 15.T:b7 16.T:a7 17.T:a8 18.T:b8 19.T:c8.

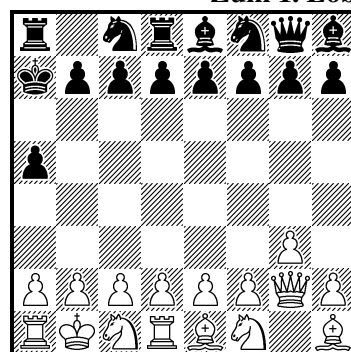
Für das Schlagen auf d8, e7 und f8 ist ein Läufer, für das Schlagen auf d7 und f7 ein Turm vonnöten. Kurioserweise gibt es zwei ähnliche Möglichkeiten, das Ziel zu erreichen, entweder mit dem Originalläufer c1 und einem Umwandlungsturm oder mit dem Originalturm h1 und einem Umwandlungsläufer. Ein schönes Vexierspiel, bei dem die Zugfolgen natürlich nicht eindeutig sind, aber das Prinzip ist es.

1. Lob 17222
Alain Brobecker



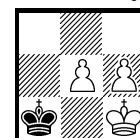
Stellung nach dem
2. schwarzen Zug: #1
Schach960
32 unbestimmte Steine

Zum 1. Lob



Stellung nach dem (16+16)
2. schwarzen Zug
Schach960,
PAS: TKSTLSDL

2. Lob 16864
Werner Keym



Matt durch zwei (3+1)
Leichtfiguren in wie vielen
Zügen? b) ♖a6→a7,
c) ♜c7→a7
3×3-Brett a6-c8

1. Lob: Nr. 17222 von Alain Brobecker

Auf g3 kann kein schwarzer Stein stehen. Falls auf g3 ein Springer steht, kam dieser von f1 oder h1, und Dame oder Turm zogen von g1 nach f1 oder h1. Falls auf g3 ein Bauer steht, zogen König, Dame oder Turm von g1 nach g2. Auf a5 können nur ein Springer, der Sb8-c6-a5 zog, oder ein Bauer, der

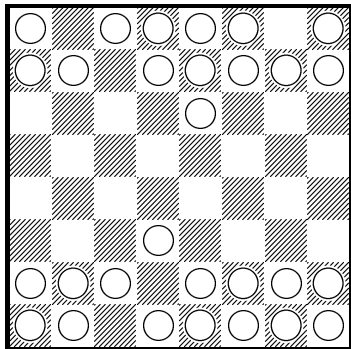
a7-a5 zog (gefolgt von einem Zug von König, Dame oder Läufer von b8 nach a7), stehen.
 Ein Matt ist nur möglich, wenn auf g2 eine Dame und auf h1 ein Läufer stehen: D:b7# mit sKa7/a8/c8.
 Da wegen Schach960 in der PAS bei Schwarz analog zu Weiß die Dame auf g8 und der schwarzfeldrige Läufer auf h8 stehen, muss der König auf a7 stehen. Er kam von b8, also steht auf a8 ein Turm. Auf d8 kann kein Springer stehen (er würde b7 decken), also steht dort ein Turm. Auf c8 kann kein Läufer stehen (er würde b7 decken), der weißfeldrige Läufer steht also auf e8. Also stehen die Springer auf c8 und f8.

PAS: TKSTLSDL. Zugfolge: 1.g3 a5 2.Dg2 Ka7 (siehe Hilfsdiagramm) und jetzt: 1.D:b7#.
 Hübsch, wie glatt das alles aufgeht.

2. Lob: Nr. 16864 von Werner Keym

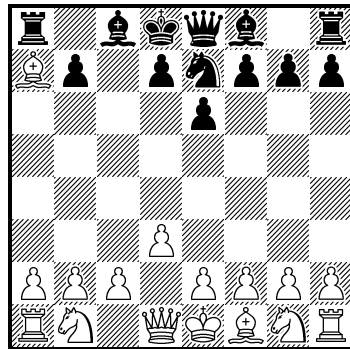
- a) 1.c8=L Ka7 2.Kc7 Ka6 3.b8=L# – #3 durch L+L
 - b) 1.b8=S Ka8 2.Sa6 Ka7 3.c8=L Ka8 4.Kc7 Ka7 5.Sb8 Ka8 6.Lb7+ Ka7 7.Sc6# – #7 durch S+L
 - c) 1.a8=S Ka7 2.Kc7 Ka6 3.Sb6 Ka7 4.Sc8+ Ka6 5.b8=S# – #5 durch S+S.
- Wie man sieht, kann man mit K+S+S—K mattsetzen – auf dem richtigen Schachbrett!

3. Lob 17674
Michael Schlosser



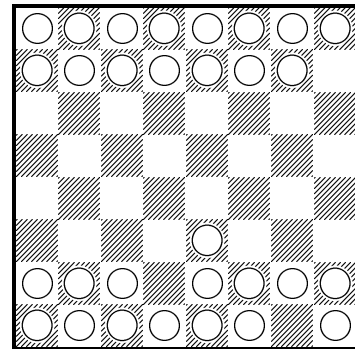
Stellung nach dem
 5. schwarzen Zug: #1
 29 unbestimmte Steine

Zum 3. Lob



Stellung nach dem (16+13)
 5. schwarzen Zug

4. Lob 17356
Arnold Beine
Gregor Werner gewidmet



Stellung nach dem
 4. schwarzen Zug: #1
 Annanschach
 30 unbestimmte Steine

3. Lob: Nr. 16864 von Michael Schlosser

1.d3 e6 2.Lf4 Ke7 3.L:c7 De8 4.L:b8 Kd8 5.L:a7 Se7 (siehe Hilfsdiagramm) & 1.Lb6#.

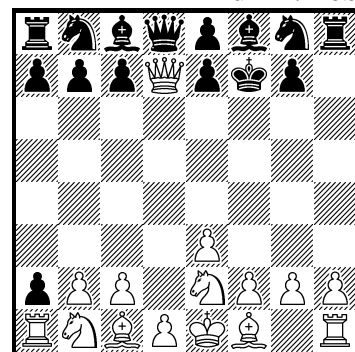
Dieses interessante orthodoxe Problem mit unbestimmten Steinen zeigt immerhin einen Platzwechsel sKe8-sDd8, das weiße Kuckucksei a7 räumt die Stellung auf und setzt matt.

4. Lob: Nr. 17356 von Arnold Beine

1.d2-e3 f7:a2 2.D:d7+ Kf7 3.e2-d1 g7-e8 4.Se2 h7-g7 = Diagrammstellung und jetzt: 1.h2:h8=S#.

Es ist verblüffend, dass der schwarze König nicht am Brettrand steht und dass sich ein schwarzer Stein im feindlichen Lager tummelt (dass ein weißer dasselbe macht, ist weniger überraschend, da man ja mattsetzen können muss). Der durch Annanschach mit Läuferkraft versehene schwarze König wird tatsächlich vollständig beherrscht, die Felder c4 und g6 durch die Märchenbedingung.

Zum 4. Lob



Stellung nach dem (15+15)
 4. schwarzen Zug
 Annanschach