

Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 1

SVW-Nr. 71

Mai 2016



Diese Ausführungen richten sich hauptsächlich an Partierspieler. Sie sollen den Zugang zur faszinierenden Welt des Problemschachs ebnen und zeigen, wie gewinnbringend die Beschäftigung damit ist. Als Synonym für einen (kompromisslos!?) erfolgsorientierten Schachspieler gilt seit den 80er Jahren der *Tiger*, erschaffen und gestaltet von *Simon Webb* mit seinem Buch *Schach für Tiger*.

Seit Jahresbeginn bildet ein moderner, elektronischer Newsletter das offizielle Verkündigungsorgan des **Schachverbandes Württemberg**. Selbst diejenigen, die der gedruckten Version nachtrauern, müssten inzwischen erkannt haben, dass dem Verlust zahlreiche Vorteile entgehen.

Auch die Problemschach-Beiträge präsentieren sich von nun an in einem neuen Gewand. Im Januar brachte der Newsletter mit dem Preisbericht des Wettbewerbs 2015 den 70-ten und letzten Problemschach-Beitrag im früheren Stil.

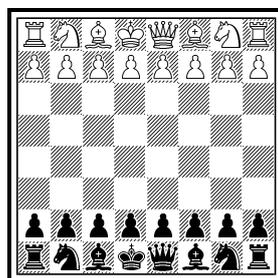
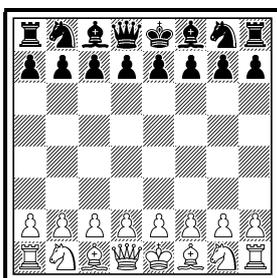
→ *Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter* auf Seite 2

Mit der vorliegenden ersten Ausgabe von *Problemschach für Tiger* schreibt der Schachverband Württemberg den **5. Problemschach-Wettbewerb des SVW** aus. Wie immer locken attraktive Preisgelder.

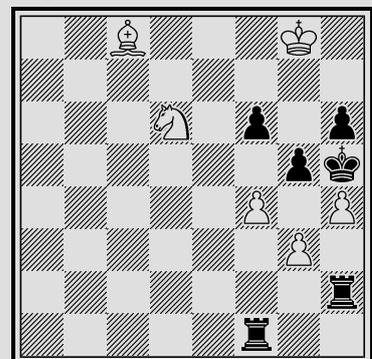
Neuer Wettbewerb !!

1.Preis 100€, insgesamt 250€

Gesucht ist eine möglichst kurze Partie, bei der Weiß und Schwarz die Seiten tauschen:



Tiger-Test



Können Sie hier mit Weiß am Zuge gewinnen?

→ *Lösung des Tiger-Tests* auf Seite 4

Mit normalen Spielregeln ist die Forderung natürlich nicht zu realisieren. Möglich wird der Seitenwechsel, wenn geschlagene Steine nicht vom Brett genommen, sondern auf ihr Partieausgangsfeld zurück gesetzt werden. Diese **Märchenbedingung** wird **Circe** genannt. Zu meiner Studentenzeit war das eine beliebte Schachvariante.

→ *Einführung in den Wettbewerb 2016* auf Seite 2

→ *Wettbewerbsregeln* auf Seite 4

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Die **mpk-Blätter**, die frei verfügbaren Mitteilungen des Münchner Problemkreises, erscheinen in der Regel alle zwei Monate. Im März gab es die Nr. 100 zu feiern. Alle Ausgaben sind unter mpk-blaetter.npage.de zu finden.

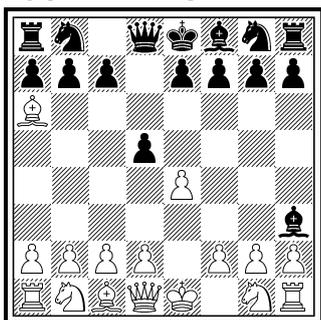
Die *mpk-Blätter* enthalten Erstveröffentlichungen, sogenannte **Urdrucke**. Deren Lösungen werden zusammen mit Kommentaren von Lösern in der jeweils nächsten Ausgabe angegeben. Nr. 101 ist für Mitte Mai vorgesehen. In *Problemschach für Tiger* werden - erstmals im Juni - ausgewählte Aufgaben aus den mpk-Blättern für Partierspieler aufbereitet.

Einführung in den Wettbewerb 2016

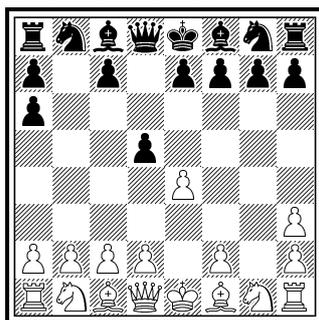
Wir betrachten eine mögliche, wenngleich keineswegs optimale Lösung der gestellten Aufgabe.

Nach den Anfangszügen 1.e4 d5 **2.La6 Lh3** [nachstehend linkes Diagramm] können die Läufer geschlagen werden. Sie werden dabei aber nicht vom Brett genommen, sondern auf ihrem Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung wiedergeboren. Das mit einem Schlag verbundene Auferstehen eines Steines wird in Klammern angefügt. **3.g×h3 (Lc8) b×a6 (Lf1)** [mittleres Diagramm] 4.b4 g5 5.b5 g4 6.b6 g3 7.Lb5+ [rechtes Diagramm].

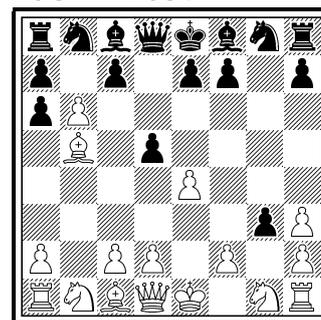
nach 2... Lh3



nach 3... b×a6

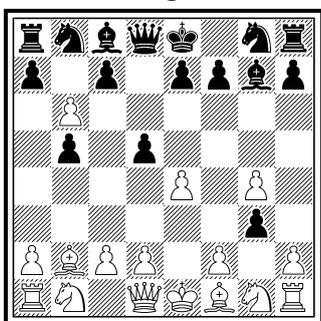


nach 7.Lb5+

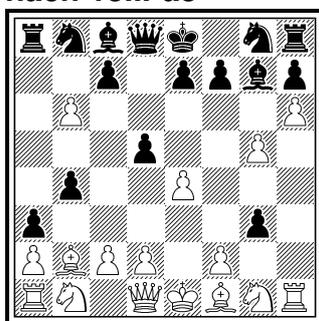


Durch abermaliges Schlagen der Läufer **7... a×b5 (Lf1) 8.Lb2 Lg4 9.h×g4 (Lc8) Lg7** [linkes Diagramm] haben sich auf den Linien b und d die weißen und schwarzen Bauern aneinander vorbei gemogelt. 10.g5 b4 11.h4 a5 12.h5 a4 13.h6 a3 [mitte] 14.h×g7 (Lf8) a×b2 (Lc1) 15.a4 h5 16.a5 h4 17.a6 h3 18.a7 h2 19.La6 Lh3 20.Sa3 Sh6 [rechts].

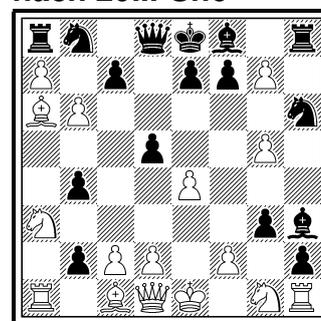
nach 9... Lg7



nach 13... a3



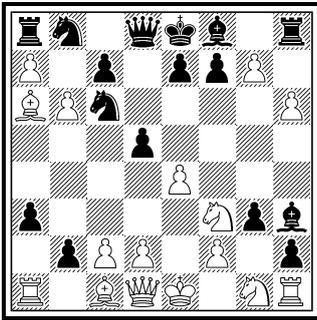
nach 20... Sh6



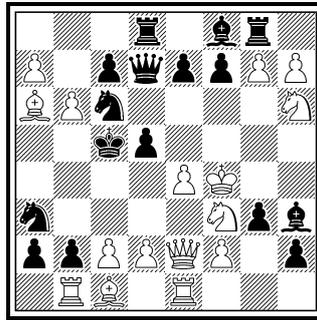
Nun wäre 21.g×h6 ein nicht mehr zu korrigierender Fehler, weil die Farbe des Schlagfeldes darüber entscheidet, wo eine Figur wiedergeboren wird. Beim Schlagen eines schwarzen Springers auf h6 (schwarz) erfolgt die Wiedergeburt also nicht auf g8 (weiß), sondern auf b8 (schwarz). Da dieses Feld besetzt ist, würde der geschlagene Springer wie beim normalen Schach vom Brett genommen.

Vor dem Schlagen der beiden Springer werden deshalb ihre Wiedergeburtfelder geräumt.
21.Sf3 Sc6 22.g×h6 (Sb8) b×a3 (Sg1) [linkes Diagramm] 23.h7 a2 24.Ke2 Kd7 25.Ke3 Kd6 26.Kf4 Kc5 27.Se2 Sd7 28.Sed4 Sde5 29.Sf5 Sc4 30.Sh6 Sa3 31.Tb1 Tg8 32.De2 Dd7 33.Te1 Td8 [mittleres Diagramm]. Bei den folgenden Schlägen ist wieder die Farbe des Schlagfeldes zu beachten. **34.S×g8 (Ta8) S×b1 (Th1)** 35.Kg5 Kb4 [rechts].

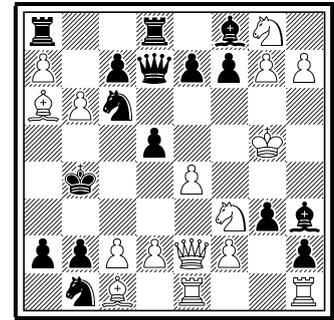
nach 22... b×a3



nach 33... Td8

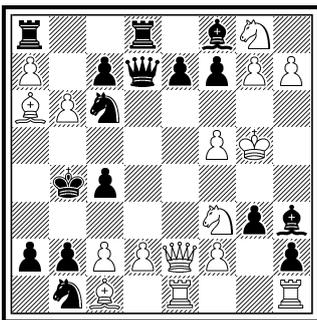


nach 35... Kb4

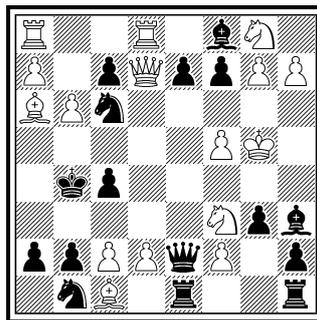


Ein Bauer wird auf der Linie wiedergeboren, auf der er geschlagen wurde. **36.c4 f5 37.e×f5 (f7) d×c4 (c2)** [linkes Diagramm]. Nun tauschen die weißen Schwerfiguren die Plätze mit ihren schwarzen Kollegen. 38.De6 Dd3 39.Te5 Td4 40.Td1 Te8 41.Td5 Te4 42.Td8 Te1 43.Ta8 Th1 44.Te1 Td8 45.Te5 Td4 46.Td5 Te4 **47.Tdd8 Tee1 48.Dd7 De2** [mitte] und nehmen dann ihre Zielposition ein. 49.d4 e5 50.Lf4 Lc5 51.Se7 Sd2 **52.Th8 Ta1 53.Sg8 Sb1 54.De8 De1** [rechts].

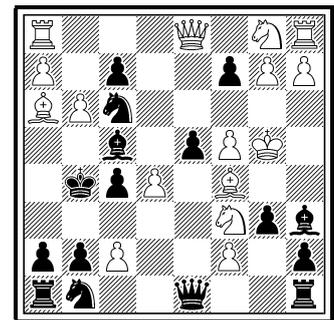
nach 37... d×c4



nach 48... De2

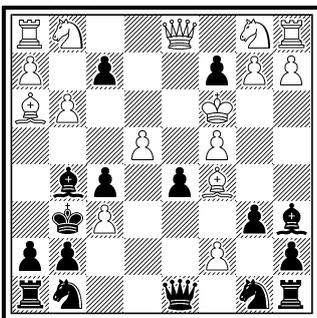


nach 54... De1

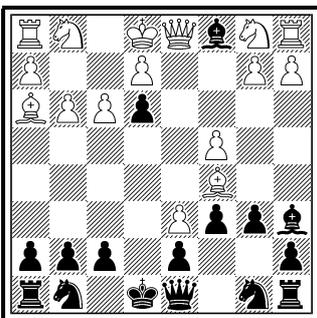


Der Rest ist wenig interessant: 55.d5 e4 56.c3+ Kb3 57.Se5 Sd4 58.Sd7 Se2 59.Sb8 Sg1 60.Kf6 Lb4 [links] 61.c×b4 (Lf8) Lc5 62.b×c5 (Lf8) Kc2 63.d6 Kd1 64.c6 c3 65.Lc4 c2 66.Le6 f×e6 (Lf1) 67.Lg2 e5 68.Lf3+ e×f3 (Lf1) 69.d7 Lc5 70.La6 e4 71.Ld6 c×d6 (Lc1) 72.Lf4 e3 73.Ke7 e2 74.Kd8 Le3 75.f×e3 (Lf8) [mitte] 75... d5 76.e4 Lb4 77.Ld6 Ld2 78.Lf8 Lc1 79.e5 d4 80.e6 d3 81.e7 d2 82.c7 f2 83.f6 Lg2 84.f7 Lf1 85.Lc8 g2 86.b7.

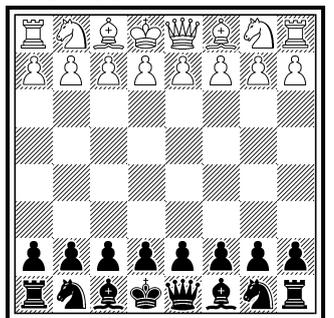
nach 60... Lb4



nach 75.f×e3



nach 86.b7



Geschafft! Aber Sie können es besser. Wetten?

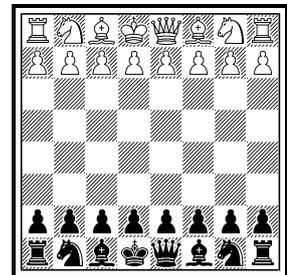
Wettbewerbsregeln

Circe: Mit Ausnahme des Königs werden geschlagene Steine auf ihrem Ursprungsfeld in der Partieanfangsstellung wiedergeboren. Turm, Läufer und Springer werden dabei auf dem mit dem Schlagfeld gleichfarbigen Ursprungsfeld, Bauern auf dem Ursprungsfeld derselben Linie wie das Schlagfeld [...] wiedergeboren. [...] Ein wiedergeborener Turm gilt als neu und darf rochieren. Die Regel gilt auch, wenn der Stein gar nicht von seinem Ursprungsfeld gekommen sein kann. Ist das betreffende Ursprungsfeld besetzt, verschwindet der geschlagene Stein vom Brett.

Diese Definition ist dem **Märchenschachlexikon** von Hans Gruber entnommen (<http://www.dieschwalbe.de/lexikon.htm#sectionC>). Für den Wettbewerb irrelevante Passagen sind ausgelassen.

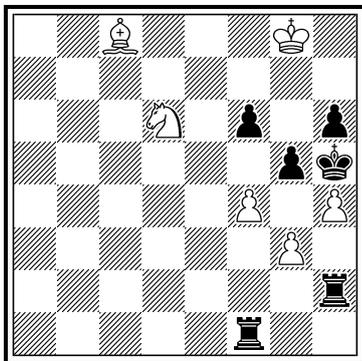
Zielsetzung und Bedingungen:

- Gefordert ist eine Circe-Partie, bei der Weiß und Schwarz die Seiten tauschen. Zu erreichen ist also die nebenstehende Endposition.
- Die kürzeste derartige Partie gewinnt. Bei gleicher Länge werden Partien mit weniger Schlagfällen bevorzugt.
- Die Partienotation soll in Textform erfolgen, am besten direkt im Mail-Text.
- Einsendungen sind zu richten an Wolfgang Erben, wolfgang.erken@svw.info. Einsendeschluss ist der **30.11.2016**.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Lösung des Tiger-Tests

Genrich Kasparjan
Schachmaty w SSSR 1935
4. Preis



+ C+ (6+6)

Es handelt sich um eine Gewinnstudie, was kurz durch + angegeben wird. C+ verrät, dass die Aufgabe Computer-geprüft ist. Tatsächlich kann Weiß sogar zwingend in 7 Zügen matt setzen:

1.Se8! (droht 2.Sg7+ Kg6 3.Lf5#) **1... Kg6** (sonst geht es schneller) **2.h5+ T×h5** (2... K×h5? 3.Sg7+ Kg6 4.Lf5#) **3.f5+ T×f5 4.g4!** (mit 4.Sg7? g4! 5.Le6(!) gewinnt Weiß einen ganzen Turm, aber nicht die Partie) **4... Te5 5.Lf5+! T×f5 6.Sg7** nebst **7.gxf5#** oder **7.gxh5#**.

Die Aufgabe wurde jüngst im (badischen) PROBLEM-FORUM (Nr. 65, März 2016) abgedruckt und bei einem Treffen von (württembergischen) Problemfreunden in Stuttgart gelöst.