

Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 15

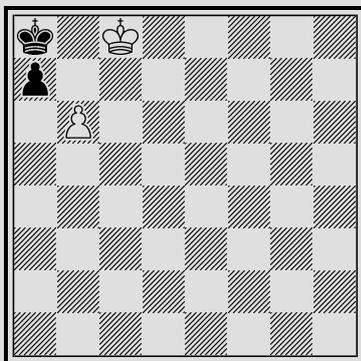
SVW-Nr. 85

Juni 2018



Diese Ausführungen richten sich hauptsächlich an Partyspieler. 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*.

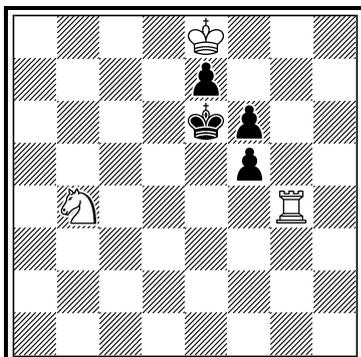
Tiger/Karnickel-Test



- a) Wer gewinnt?
b) Schnellstes Matt?
→ **Lösung** auf Seite 4

Aus den mpk-Blättern:

Živko Janevski
Gevgelija (Mazedonien)



- h#2 (3+4)
2.1,1.1
→ **Erläuterungen sowie Lösung** auf Seite 4

Es ist schon wieder so weit. Der 7. **Problemschach-Wettbewerb des SVW** lockt mit attraktiven Preisgeldern.

Neuer Wettbewerb !!
**1.Preis 100€, insgesamt 250€,
garantierter Jugendpreis**

Gemeinschaftsproduktionen (Freunde, Vereine, Mannschaften, Jugendgruppen, ...) sind ausdrücklich zugelassen, ja sogar erwünscht.

Diesmal geht es darum, aus der Partie-Ausgangsstellung schnellstmöglich die nebenstehende Position des Tiger/Karnickel-Tests - die sogenannte **Vielväterstellung** - zu erreichen. Dabei dürfen nur Bauern und die Könige ziehen. Weitere Sonderregeln oder Märchenbedingungen gibt es nicht.

- **Einführung in den Wettbewerb 2018** auf Seite 2
→ **Wettbewerbsregeln** auf Seite 2

Ich bin schon gespannt, wie viele Züge der Sieger benötigt.

Der Name **Vielväterstellung** rührt daher, dass es unzählige Aufgaben mit dieser Stellung gibt. Die ersten 1011 sind im Buch *1000 Väter ...!* von Hilmar Ebert, Hans Gruber und Jörg Kuhlmann enthalten. In der (für nichtkommerzielle Zwecke) kostenlosen Online-Datenbank **PDB** (Chess **P**roblem **D**atabase **S**erver) sind derzeit 1192 Vielväter-Aufgaben verzeichnet.

- **Einführung in die Verwendung der PDB** auf Seite 3

Dabei stoßen wir unter anderem auf eine Komposition des zwölfjährigen Paul Morphy und eine Beweispartie für die Vielväterstellung.

Wettbewerbsregeln

- Gefordert ist eine Schachpartie nach FIDE-Regeln, bei der am Ende die Vielväterstellung (Weiß: Kc8, Bb6; Schwarz: Ka8, Ba7) erreicht wird.
- Es dürfen nur Bauern und die beiden Könige ziehen. (Ein Zug mit einer Umwandlungsfigur gilt natürlich nicht als Bauernzug und ist daher nicht gestattet.)
- Die kürzeste derartige Partie gewinnt. Bei gleicher Länge werden Partien mit mehr Bauernzügen bevorzugt.
- Die Partienotation soll in Textform erfolgen, entweder direkt im Mail-Text oder als Datei im TXT- oder PGN-Standardformat.
- Einsendungen sind zu richten an Wolfgang Erben, wolfgang.erben@svw.info. Einsendeschluss ist der **30.11.2018**.
- Als jugendlich gilt, wer zu Beginn des Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet hatte (Stichtag 1.1.2018). Auch gemeinschaftliche Einsendungen von Jugendlichen werden für den Jugendpreis berücksichtigt.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einführung in den Wettbewerb 2018

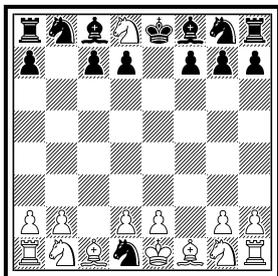
Da die Figuren (♔, ♚, ♕, ♖) nicht ziehen dürfen, müssen sie auf ihren Ausgangspositionen geschlagen werden. Um das möglichst schnell zu bewerkstelligen, werden offenbar die Könige die Hauptarbeit verrichten müssen. An die gegnerische Dame kommen sie indes nicht heran. Das müssen Bauern übernehmen. Schicken wir gleich mal zwei auf den Weg. (Bauernzüge sind in der Notation unterstrichen und werden gezählt.)

1.f4₁ b5₂ 2.f5 b4₄ 3.f6 b3₆ 4.fxe7 bxc2₈ 5.exd8=S cxd1=S₁₀ (*Diagramm A*) 6.Kxd1 Kxd8.

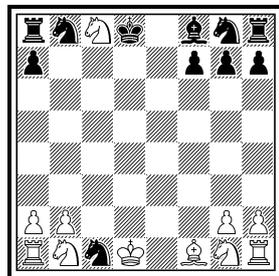
Die Damen sind beseitigt. Die Könige können aber noch nicht ins feindliche Lager eindringen. In meiner Beispielpartie lasse ich den Weg durch ein zweites Bauernpaar weitgehend frei machen. Danach zählen wir 20 Bauernzüge.

7.e4 c5₁₂ 8.e5 c4₁₄ 9.e6 c3₁₆ 10.exd7 cxd2₁₈ 11.dxc8=S dxc1=S₂₀ (*Diagramm B*) 12.Kxc1 Kxc8.

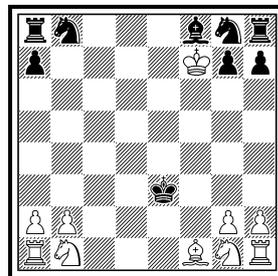
A nach 5... cxd1=S



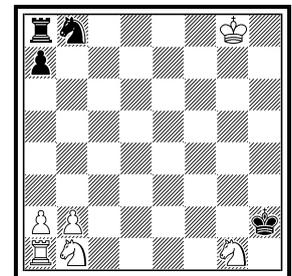
B nach 11... dxc1=S



C nach 18... Ke3



D nach 23... Kxh2



Nun kann die Anreise der Könige zur gegnerischen Grundreihe erfolgen. Der weiße benötigt noch geringfügige Unterstützung (15... f5+). Die Räumung beginnt auf der rechten Seite. Der Rest ist Formsache.

13.Kc2 Kc7 14.Kd3 Kc6 15.Ke4 f5+₂₁ 16.Kxf5 Kc5 17.Ke6 Kd4 18.Kf7 Ke3 (*Diagramm C*) 19.Kxf8 Kf2 20.Kxg7 Kxf1 21.Kxh8 Kxg2 22.Kxh7 Kxh1 23.Kxg8 Kxh2 (*Diagramm D*) 24.b4₂₂ Kxg1 25.Kf8 Kf1 26.Ke8 Ke1 27.Kd8 Kd1 28.Kc8 Kc1 29.Kb7 Kb2 30.Kxa8 Kxa1 31.Kxb8

Kxb1 32.Kc8 Kxa2 33.Kd8 Ka3 34.b5₂₃ Ka4 35.Kd7 Ka5 36.Kd8 Kb6 37.Kd7 Kb7 38.b6₂₄ Ka8 39.Kc8.

Meine Beispielpartie benötigt $38\frac{1}{2}$ Züge, um zur Vielväterstellung zu gelangen. Dabei zieht 24 mal ein Bauer. Durch die vier Exzelsior-Märsche der Bauern e2, f2, b5, c5 komme ich zwar auf viele Bauernzüge, das primäre Kriterium ist jedoch die Länge der Partie. Auch in anderer Hinsicht gibt es genügend Optimierungs-Potential.

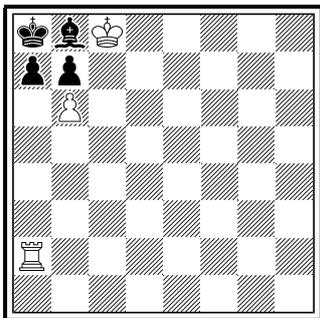
Einführung in die Verwendung der PDB

Die PDB erreicht man von der Seite der Schwalbe (www.dieschwalbe.de) aus über den Reiter *Service* und die nachfolgende Auswahl *Links zu Problemschachseiten* oder direkt über pdb.dieschwalbe.de.

Die Vielväterstellung ist ein Schlüsselwort (**key**), so dass die Suche `k='Vielväterstellung'` alle so gekennzeichneten 1192 Aufgaben liefert. Darunter sind auch Probleme mit märchenhaften Königen oder Bauern. `position='wKc8 wBb6 sKa8 sBa7'` sucht nur nach normalen Königen und Bauern, akzeptiert dafür aber beliebige zusätzliche Steine. Insbesondere wird die untenstehende Aufgabe des zwölfjährigen *Paul Morphy* gefunden (P1137069 in der PDB). `probid='P1137069'` führt direkt zu dieser Komposition.

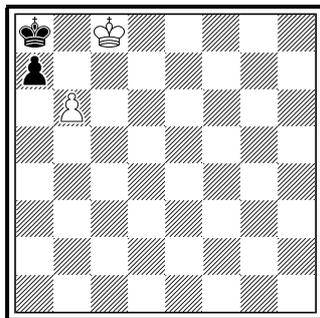
Die Aufgabenstellung des Wettbewerbs gehört zum Genre **Retro**. Sie ist bislang noch nicht in der PDB enthalten, wovon Sie sich durch `k='Vielväterstellung' AND g='Retro'` überzeugen können. Unter den 35 Suchergebnissen sind die nachstehenden Aufgaben von *Zoltan Bodnar* (P1204928) und *Bror Larsson* (P0004731). Die Aufgabe von Bodnar zeigt, dass die Vielväterstellung ohne die Beschränkung auf Bauern- und Königszüge in $20\frac{1}{2}$ Zügen erspielt werden kann.

Paul Charles Morphy
The New York Clipper
1856



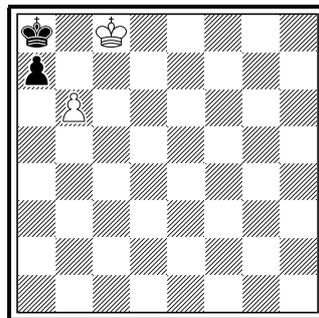
Matt in C+ (3+4)
zwei Zügen

Zoltan K. Bodnar
feenschach 1985
Eero Bonsdorff gewidmet



Beweispartie in (2+2)
20,5 mit den Zügen
5.Kd3, 5...Dxh2,
7.Kxf5, 16.Ke6, 20.Kc8

Bror Larsson
feenschach 1954



Weiß nimmt (2+2)
einen Zug zurück und
setzt stattdessen matt

In der Aufgabe von Morphy ergibt 1.Ta6! Zugzwang mit den Varianten 1... bxa6 2.b7# und 1... L~ 2.Txa7#. Bei Bodnar gibt es durch die vorgegebenen Züge nur eine einzige Möglichkeit, die Vielväterstellung in der angegebenen Zügezahl zu erreichen, nämlich 1.d4 c5 2.dxc5 Dc7 3.Dxd7+ Kxd7 4.Kd2 Kc6 **5.Kd3 Dxh2** 6.Ke4 Lf5+ **7.Kxf5** Dxc2 8.Txh7 Dxf1 9.Txg7 Dxc1 10.Txf7 Dxb1 11.Txe7 Dxa2 12.Txb7 Dxa1 13.Txb8 Dxc1 14.Txf8 Kb7 15.Txg8 Dxf2+ **16.Ke6** Dxe2+ 17.Kd7 Dxc2 18.Txh8 Dxb2 19.Txa8 Kxa8 **20.Kc8** Db6 21.cxb6. Bei Larsson löst nur die Zurücknahme von Kc7xc8! und vorwärts 1.b7#. Das Zurücknehmen von Kc7-c8 (ohne Schlag) geht nicht, weil Schwarz zuvor keinen Zug hätte. Diese illegale Situation nennt man **Retropatt**.

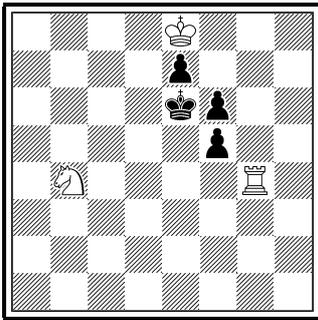
Aus den mpk-Blättern III/2018

Lösung zur Aufgabe von Živko Janevski^{|_a} *Diagr. A* (aus mpk-Blätter V/2018)

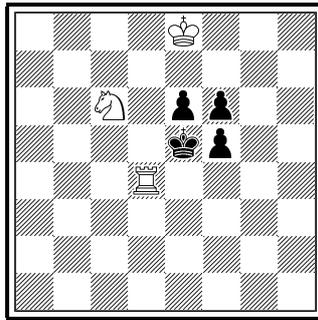
Es kommentierten: Erich Bartel (EB) und Manfred Rittirsch (MR).

1. Ke5 Td4 2. e6 Sc6#^{|_c} *Diagr. B*, 1. Kd6 Tc4 2. e5 Tc6#^{|_d} *Diagr. C*. Miniatur^{|_b} with self-blocks^{|_c} by BPe7's one-two play, model mates^{|_d} on the same square (c6) in an elegant position without white pawns (Autor). In der Miniaturform^{|_b} und mit dem differenzierten Doppelschritt ist dieses kleine Echospiegelchen schon etwas Besonderes (MR). Nette Kleinigkeit (EB).

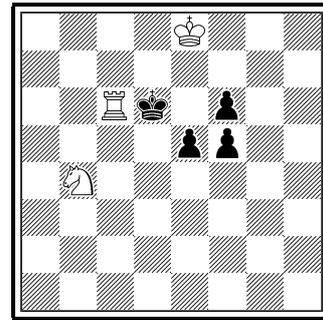
A Aufgabe



B 1. Lösung



C 2. Lösung

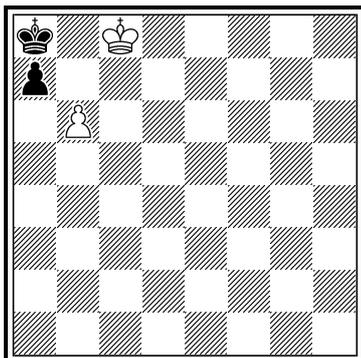


Erläuterungen zu den Lösungen und Kommentaren

- (a) Gefordert ist ein Hilfsmatt in 2 Zügen (**h#2**). Schwarz beginnt und kooperiert mit Weiß. Weiß setzt mit seinem zweiten Zug matt. Insgesamt erfolgen somit 4 Halbzüge. Das kryptische **2.1;1.1** besagt, dass es für den Schlüsselzug 2 Möglichkeiten gibt, die folgenden 3 Halbzüge aber eindeutig sind. Das ist gleichbedeutend mit der Angabe **2 Lösungen**. (Bei 1.2;1.1 gäbe es eine eindeutige Lösung und zwei Antworten von Weiß.)
- (b) **Miniatur**: Aufgabe mit maximal 7 Steinen.
- (c) **Selbstblock**: Ein Stein zieht auf ein Feld, das dem eigenen König sonst die Flucht ermöglicht hätte.
- (d) **Mustermatt** (oder **Modellmatt**): Jedes Feld ist dem König nur aus einem einzigen Grunde verwehrt. Mit eventueller Ausnahme von König und Bauern wirken alle gegnerischen Figuren mit.

Lösung der beiden Tests

Robert J. Darvall
The Fairy Chess Review
1949

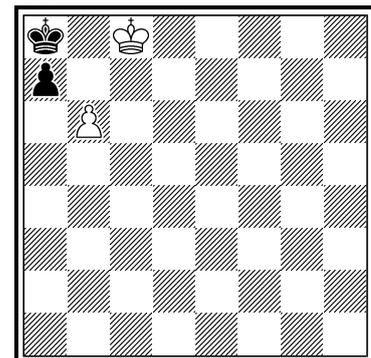


Wer gewinnt? (2+2)

a) (linke Aufgabe, P0006056 in der PDB): Schwarz hat in der Stellung keinen letzten Zug. Weiß ist also nicht am Zuge und kann konsequenterweise auch nicht mit 1.b7# matt setzen. Stattdessen gewinnt Schwarz durch **1... axb6**.

b) Weil Schwarz beginnt, sind zum Matt mindestens zwei Züge erforderlich und das geht in eindeutiger Weise (rechte Aufgabe, P0534831 in der PDB): **1.a6! b7+ 2.Ka7 b8=D#**.

Albert Heinrich Kniest
Deutsche Märchenschachzeitung
1932



h#2

(2+2)