

# Problemschach für Tiger

Württembergs Ergänzung der mpk-Blätter

Nr. 28

SVW-Nr. 98

Juni 2020



"Eine Partie beginnt mit 1.e4 und endet im fünften Zug mit einem Matt durch Springer schlägt Turm." Diese Aufgabe von John Nunn zur Bestimmung einer Partie aus minimalen Informationen konnte der damalige Schachweltmeister Garri Kasparow nicht lösen.

→ [Das berühmt-berüchtigte ChessBase-Weihnachtsrätsel von 1999](#) auf Seite 4

Bei den nachstehenden Tiger-Tests genügt die Angabe des Mattzugs (und wann er erfolgt), um die Partie vollständig festzulegen.

**Tiger-Tests:** Welche Partie endet mit dem jeweils angegebenen Mattzug?

a) 5.Dxe4#      b) 5... Th1#      c) 6.g7xf8=S#      d) 7.Ka3#      e) 7... Kxb7#

→ [Lösungen](#) auf Seite 4

Beim **9. Problemschach-Wettbewerb des SVW** geht es um eine Partie *CarCar* (**Caruana – Carlsen, Sao Paulo 2012**), deren Endspiel-Pointen man kennen sollte. Mit einem vielversprechenden, obgleich objektiv nicht korrekten Qualitätsoffer (79.Txe4?!) beeindruckt Caruana seinen Gegner so stark, dass Carlsen zuerst den Gewinn (80... Kg2?) und gleich im nächsten Zug (81... Tb2?) das Remis verschenkt.

→ [Die Partie CarCar \(Caruana – Carlsen, Sao Paulo 2012\)](#) auf Seite 2

Zuvor war es Carlsen gelungen, mit seinem König ins schwarze Lager einzudringen. 25 Züge lang hat er dies durch Lavierer und beharrliche Versuche vorbereitet, was zu einer beträchtlichen Partielänge ( $90\frac{1}{2}$  Züge) und mehreren sich gleich oder ähnlich wiederholenden Zugfolgen führt. Zudem werden in *CarCar* 60 der 64 Felder des Brettes betreten oder überschritten. Nur a7, a8, b7 und h8 werden nicht "besucht".

**Die Idee des Wettbewerbs ist, mit einer "gekürzten" Partie noch die gleichen 60 Felder zu "besuchen". Zugumstellungen sind dabei erlaubt.**

**Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb!**

**1. Preis 100€, insgesamt 250€, Jugendpreis garantiert**

**Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb! Neuer Wettbewerb!**

Gefordert ist eine Partie, welche die gleichen 60 Felder betritt oder überschreitet wie *CarCar* und auch nur aus Zügen besteht, die in dieser Partie *CarCar* gespielt wurden. Die kürzeste derartige Partie gewinnt.

→ [Einführung in den Wettbewerb](#) auf Seite 2

→ [Wettbewerbsregeln](#) auf Seite 3

# Die Partie *CarCar* (Caruana – Carlsen, Sao Paulo 2012)

Ich würde mich freuen, wenn ich Neugierde für die Partie *CarCar* geweckt hätte. Natürlich finden Sie im **Internet** Videos und mehrere Möglichkeiten, die Partie nachzuspielen. Geschickt ist etwa der Suchstring "carlsen caruana c19" mit Angabe des ECO-Schlüssels C19 der Eröffnung (Französisch, Winawer). Nicht nur in dieser Partie ist das **Duell der Giganten** spannend und lehrreich. Das gleichnamige Buch von **Niclas Huschenbeth** kann ich für das Verständnis der Partien, insbesondere des sensationellen Endspiels in *CarCar*, wärmstens empfehlen.

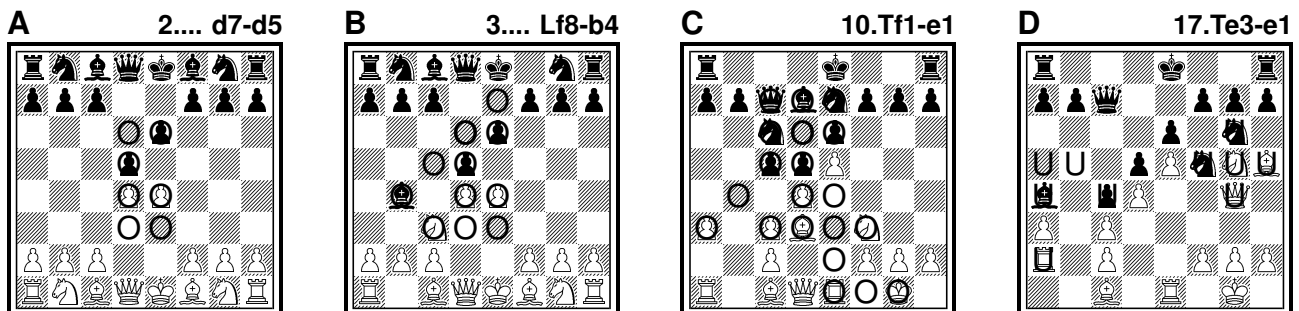
Für die Teilnahme am Wettbewerb benötigen Sie kein Verständnis der Partie, nur die nachstehende Notation. TIPP: Der **Acrobat Reader** liefert durch "Als Text speichern" (im Menü "Datei") aus der pdf-Datei eine nützliche, vielfältig einsetzbare Textdatei.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Lb4 4.e5 c5 5.a3 Lxc3+ 6.bxc3 Se7 7.Sf3 Sbc6 8.Ld3 Ld7 9.0-0 Dc7 10.Te1 Sa5 11.Sg5 Sg6 12.Te3 c4 13.Le2 Sc6 14.Lh5 Sce7 15.Dg4 La4 16.Ta2 Sf5 17.Te1 0-0-0 18.Sf3 Kb8 19.h4 Tdf8 20.Dh3 Sge7 21.Dh2 h6 22.Lg4 g5 23.h5 Sg7 24.Sd2 f5 25.exf6 Dxh2+ 26.Kxh2 Txf6 27.Lf3 Thf8 28.Sf1 Sef5 29.Lg4 Le8 30.Lxf5 Sxf5 31.Se3 Sxe3 32.Lxe3 Lxh5 33.Kg3 Lg6 34.Tb2 h5 35.f3 g4 36.Lg5 Tf5 37.f4 Te8 38.Te2 Kc7 39.Tb1 Tf7 40.Th1 Th7 41.Kf2 Kb6 42.g3 Ka5 43.Ke3 Lf5 44.Kd2 Tc8 45.Lh4 Td7 46.Tb1 Tc6 47.Tee1 Tb6 48.Txb6 Kxb6 49.Tb1+ Kc7 50.Kc1 Td6 51.Kb2 Tb6+ 52.Kc1 Ta6 53.Kb2 Le4 54.Lg5 Kd7 55.Lh4 Ke8 56.Ka2 b6 57.Kb2 Kf7 58.Te1 b5 59.Tb1 Kg6 60.Te1 Kf7 61.Ta1 Tb6 62.Tb1 Kg6 63.Kc1 Ta6 64.Kb2 Kf5 65.Te1 Tb6 66.Tb1 a5 67.Kc1 Lg2 68.Kd2 Ke4 69.Te1+ Kf3 70.Te2 b4 71.axb4 axb4 72.Te3+ Kf2 73.Te2+ Kf3 74.Te3+ Kf2 75.Te2+ Kg1 76.Te1+ Kh2 77.cxb4 Txb4 78.Txe6 Le4 79.Txe4 dxe4 80.f5 Kg2 81.Ke3 Tb2 82.d5 Txc2 83.d6 c3 84.d7 Td2 85.d8=D Txd8 86.Lxd8 h4 87.gxh4 g3 88.f6 c2 89.Kd2 e3+ 90.Kxc2 e2 91.La5 1-0

## Einführung in den Wettbewerb

Hauptsächlich möchte ich hier beispielhaft zeigen, was erlaubt ist und was nicht. Dabei wird auch deutlich werden, wie Sie überhaupt an die Sache herangehen können.

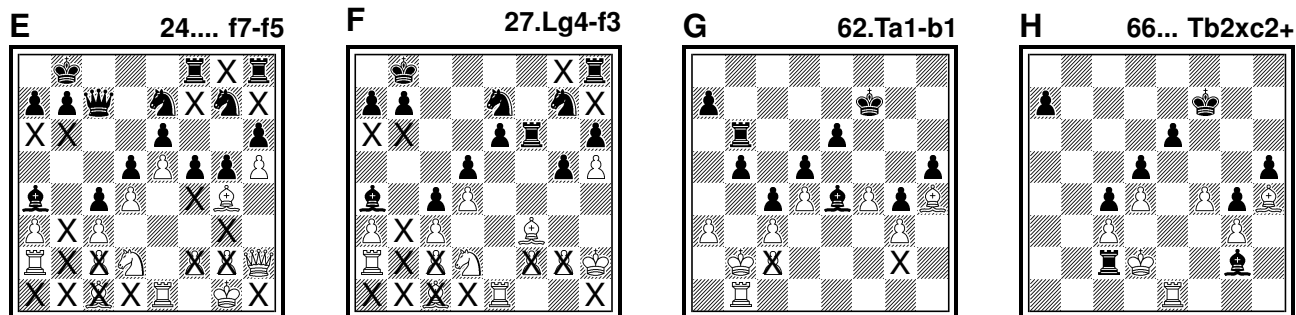
Die ersten Züge **1.e4 e6 2.d4 d5** |*Diagr. A* von *CarCar* **besuchen** die mit "O" markierten Felder. e4, e6, d4 und d5 werden **betreten**, e3, d3 und d6 **überschritten**. Das Verlassen eines Feldes zählt nicht als Besuch. Durch **3.Sc3 Lb4** |*B* werden c3, e7, d6, c5 und b4 besucht, d6 also zum zweiten Mal. Weiter der Partie *CarCar* folgend über **10.Tf1-e1** |*C* bis **17.Te3-e1** |*D* nehmen die besuchten Felder stark zu. Diagramm D zeigt ("U") nur die nicht schon in C markierten Felder.



In einer Partie *Bsp1* für den Wettbewerb verwenden wir bis inklusive 17.Te1 die Züge aus *CarCar*. Um *Bsp1* fortzusetzen, müssen wir einen irgendwo in *CarCar* **vorkommenden** Zug der gleichen Farbe – hier also Schwarz – übernehmen. Dabei sind Startfeld (FIDE: Herkunftsfeld) und Zielfeld (FIDE: Ankunftsfield) relevant. Schwarz kann beispielsweise nicht **8... Ld7** aus *CarCar* übernehmen, weil das dort Lc8-d7 und hier La4-d7 bedeutet. Natürlich kann die Dame auch nicht den Königszug **41... Kc7-b6** übernehmen. Nach 17.Te1 möglich

sind etwa **17... h6** [21... h7-h6] und **17... Tf8** [27... Thf8]. Aber auch **17... Se3** [31... Sf5xe3] ist erlaubt, obwohl hier nicht wie in *CarCar* geschlagen wird. Ebenfalls für die Verfügbarkeit eines Zuges irrelevant sind +, # und e.p. (d.h. alle laut FIDE C.13 freiwilligen Angaben).

In einer zweiten Beispielpartie *Bsp2* folgen wir *CarCar* bis **24... f7-f5**<sup>E</sup>. 43 Felder sind schon besucht. Markiert ("X") sind ab jetzt die noch zu besuchenden Felder. Dabei ist berücksichtigt, dass a7, a8, b7 und h8 nicht besucht werden müssen. In *CarCar* geht es von hier weiter mit **25.e5xf6 e.p. Dc7xh2+ 26.Kg1xh2 Tf8xf6 27.Lg4-f3**<sup>F</sup>. Wir spielen stattdessen **25.Lg4-f3**<sub>27</sub> **Tf8-f6**<sub>26</sub> **26.e5xf6**<sub>25</sub> **Dc7xh2+**<sub>25</sub> **27.Kg1xh2**<sub>26</sub>. Das ist korrekt; die Indizes verweisen auf die aus *CarCar* übernommenen Züge.



Das dritte Beispiel *Bsp3* soll eine vollständige Partie im Sinne des Wettbewerbs werden. Wir verschmähen das einladende Optimierungspotential während der über 20zügigen Phase des Lavierens und gehen in *CarCar* bis **62.Tb1**<sup>G</sup>. Nur noch c2 und g2 bleiben zu besuchen. Mit **62... Le4-g2**<sub>67</sub> – dem 67ten (schwarzen) Zug von *CarCar* – ist g2 bereits erledigt. Als Finale geht etwa **63.Kb2-c1**<sub>67</sub> **b5-b4**<sub>70</sub> **64.a3xb4**<sub>71</sub> **Tb6xb4**<sub>77</sub> **65.Kc1-d2**<sub>68</sub> **Tb4-b2**<sub>81</sub> **66.Tb1-e1**<sub>65</sub> **Tb2xc2+**<sub>82</sub><sup>H</sup>. Die Partie *Bsp3* hat damit 66 Züge und erfüllt alle Bedingungen des Wettbewerbs.

Durch Vertauschen der beiden Züge 62... Lg2 und 63... b4 in *Bsp3* bleibt die Länge gleich. In der entstehenden Partie *Bsp4* dauert der Besuch von 59 Feldern aber  $62\frac{1}{2}$  Züge, in *Bsp3* nur  $61\frac{1}{2}$  Züge. *Bsp3* ist nach den Wettbewerbsregeln (siehe unten) vorzuziehen.

## Wettbewerbsregeln

Inhaltlich ist zunächst unbedingt obige **Einführung** zu beachten, insbesondere was die Präzisierung der nachstehend fett gedruckten Begriffe anlangt.

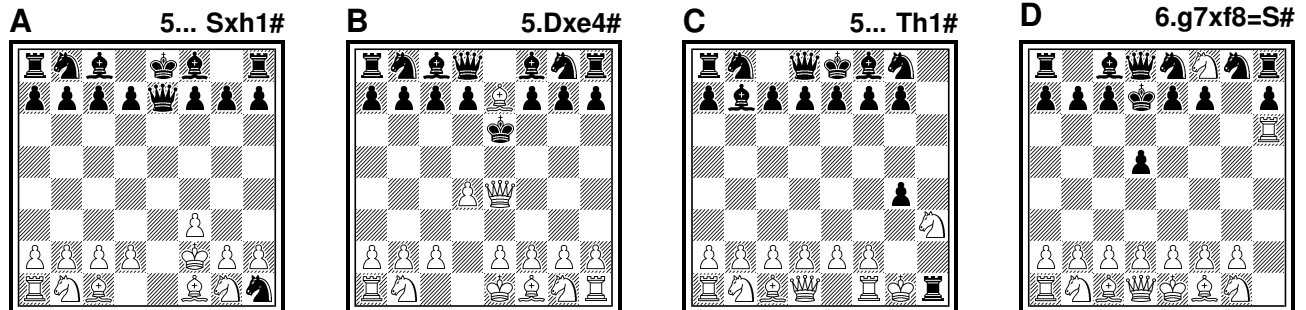
- Grundlage ist die Partie *CarCar*: Caruana – Carlsen, Sao Paulo, 24.9.2012.
- Gefordert ist eine Partie *P*, welche wie *CarCar* 60 Felder **besucht** – also betritt oder überschreitet. Jeder Zug dieser Partie *P* muss in *CarCar* **vorkommen**.
- Die kürzeste derartige Partie gewinnt. Bei gleicher Länge bekommt den Vorrang, wer zuerst 59 Felder besucht. Dieses Prinzip wird nötigenfalls mit 58, 57, ... Feldern fortgesetzt.

Organisatorisch ist alles wie gehabt:

- Die Notation der Partie soll in Textform erfolgen, entweder direkt im Mail-Text oder als Datei im TXT- oder PGN-Standardformat.
- Gemeinschaftsproduktionen (Freunde, Vereine, Mannschaften, Jugendgruppen, ...) sind ausdrücklich zugelassen, ja sogar erwünscht.
- Als jugendlich gilt, wer zu Beginn des Jahres das 20. Lebensjahr noch nicht vollendet hatte (Stichtag 1.1.2020). Auch gemeinschaftliche Einsendungen von Jugendlichen werden für den Jugendpreis berücksichtigt.
- Einsendungen sind zu richten an Wolfgang Erben, [wolfgang.erben@svw.info](mailto:wolfgang.erben@svw.info). Ein-sendeschluss ist der **30.11.2020**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# Das Chessbase-Weihnachtsrätsel von 1999

Kasparow hatte nur nach Lösungen gesucht, bei denen ein weißer Springer matt setzt. Die Aufgabenstellung lässt die Farbe des Springers aber bewusst offen. Es löst **1.e4 Sf6 2.f3/De2 Sxe4 3.De2/f3 Sg3 4.Dxe7+ Dxe7+ 5.Kf2 Sxh1#** | *Diagr. A*. Die Reihenfolge der weißen Züge De2 und f2-f3 kann also vertauscht werden, was bei einem Rätsel akzeptabel ist. Die zugehörige Geschichte finden Sie ausführlich unter [en.chessbase.com/post/the-infamous-1999-chebase-christmas-puzzle-160813](http://en.chessbase.com/post/the-infamous-1999-chebase-christmas-puzzle-160813).



## Lösungen der Testaufgaben

Die Tiger-Tests haben im Unterschied zum Chessbase-Weihnachtsrätsel eine klare, unmissverständliche Forderung sowie eine eindeutige Lösung. Die Originalaufgaben sind alle ernsthaft komponierten. In "Weitere Beweispartien mit selektiver Information" [Die Schwalbe, April 2020] bespricht der Schwalbe-Vorsitzende **Bernd Gräfrath** – zusätzlich zu allen hier gezeigten Aufgaben – Kompositionen mit abgewandelten Forderungen.

- a) ist eine Aufgabe von **François Labelle** (Probleemblad 2004) mit der Forderung "Beweispartie mit 5.Dxe4#". Die eindeutige Lösung ist **1.d4 e5 2.Dd3 Ke7 3.Lg5+ Ke6 4.Le7 e4 5.Dxe4#** | *Diagr. B*.
- b) hat den gleichen Autor (**François Labelle**) und die gleiche Quelle. Die Forderung (im Original "Beweispartie mit 5... Th1#") macht klar, dass Weiß matt gesetzt wird. Die eindeutige Lösung ist **1.g4 h5 2.Lg2 hxg4 3.Lxb7 Txh2 4.Sh3 Lxb7 5.0-0 Th1#** | *Diagr. C*.
- c) ist eine Komposition von **Peter Rösler** (Problemkiste 1994) mit der Forderung "Wie verlief die Partie bis 6.g7xf8=S#?". Die eindeutige Lösung ist **1.h4 d5 2.h5 Sd7 3.h6 Sdf6 4.hxg7 Kd7 5.Th6 Se8 6.g7xf8=S#** | *Diagr. D*.
- d) von **Stuart Rachels** ist das ChessBase-Weihnachtsrätsel von 2015. Es fordert eine "Beweispartie mit 7.Ka3#". Die eindeutige Lösung ist **1.d3 f6 2.Kd2 Kf7 3.Kc3 Kg6 4.Kb4 Kh5** | *Diagr. E* **5.c3 Kh4 6.Da4 h5 7.Ka3#** | *Diagr. F*.
- e) von **Alex Fishbein** (Problemist 2016, Lob) hält durch die Forderung "Beweispartie mit 7... Kxb7#" den Längenrekord. Die eindeutige Lösung ist **1.d4 c5 2.dxc5 Sa6 3.Dxd7+ Kxd7 4.Kd2 Kc7+ 5.Kc3** | *Diagr. G* **Le6 6.c6 Tc8 7.cxb7 Kxb7#** | *Diagr. H*.

