

Was Ihr immer schon über das Problemschach wissen wolltet, aber bisher nicht zu fragen gewagt habt

Als Parteschachspieler will man gewinnen, aber besonders stolz ist man auf eine Glanzpartie. Eine schöne Kombination kann man seinen Freunden im Schachverein vorführen und man freut sich, wenn die anderen den entscheidenden Zug nicht sofort finden. Manchmal spricht man dann von einer „studienartigen“ Wendung, und damit nimmt man Bezug auf das Kunstschach mit seinen „komponierten“ Problemen und Studien. Schach hat eben nicht nur einen sportlichen, sondern auch einen künstlerischen Aspekt. Deshalb gab es bei Schachturnieren früher auch oft Schönheitspreise, und die schönsten Partien werden immer noch gerne nachgedruckt, auch wenn sie für den Turnierausgang nicht entscheidend waren.

Testaufgabe

Schnellstes Matt?

→ Aufgabe 2 auf Seite 3

Im Problemschach findet man diese Schönheit verdichtet: Alle überflüssigen Steine sind entfernt worden, und nur die schöne Idee wird prägnant dargestellt. Allerdings ist diese Idee nicht immer sofort komplett durchschaubar, aber das ist ja nicht ungewöhnlich: Auch die Feinheiten z.B. der Berliner Verteidigung in der Spanischen Eröffnung erschließen sich ja nicht auf den ersten Blick. Eine spezialisierte Problemzeitschrift wie *Die Schwalbe* (die Mitgliederzeitschrift der „Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V.“) kann daher zunächst etwas abschreckend wirken. Dagegen sollen die *Schwalbe-Blätter* Abhilfe schaffen! **Hier sollt Ihr kennenlernen können, was das Problemschach ausmacht – und dann verstehen, weshalb viele Parteschachspieler diesen Bereich des Schachs nicht mehr missen wollen.** Dabei wünsche ich viel Vergnügen!

Bernd Gräfrath (1. Vorsitzender der „Schwalbe“)



Liebe Schachfans,

„Schach ist nicht nur ein Sport, sondern auch eine Kunst und eine Wissenschaft.“ Dies sagte einst Weltmeister Garry Kasparov. Der Schachspieler orientiert sich dabei mehr an Sport und Spiel, der Problemfreund sieht mehr die Kunst; beim Problemlösen kann auch eine Prise Wettbewerb dazukommen. Dieses zweimonatlich erscheinende Faltblättchen hat sich nun zum Ziel gesetzt, einen Zugang zum Problemschach anzubieten und Fragen zu beantworten wie: „Was ist eigentlich Problemschach?“ „Was kann ich mit Problemschach überhaupt anfangen?“ „Was bedeutet denn nun Matt in 2 Zügen?“ oder: „Was ist eine Studie?“.

Unterstützende Einstiegs-Literatur ist dünn gesät, die Redaktion empfiehlt Herbert Grasmann: „Schach ohne Partner“ und „Schach ohne Partner für Könner“, zusammen für gut 10 € bei Amazon & Co erhältlich.

Zuallererst ist ein Schachproblem die Erfindung eines Menschen, wir nennen ihn wie in der Musik auch „**Komponist**“, quasi ein Produkt, von Anfang bis Ende durchdacht. Und am Ende dieser (Schach-) **Komposition** ist meistens Schwarz matt. Die Schachpartie ist dagegen eher ein fortlaufender Prozess, eine Auseinandersetzung zweier Gegner mit offenem Ende.



*Können Sie sich einen Fall vorstellen, wo ein Schachproblem nicht mit Matt endet?*

Nun, zum Problemschach gehören auch Studien, also kunstvoll ersonnene Endspiele. Diese können als Spielziel „Gewinn für Weiß“ oder eben auch „Weiß zieht und hält remis“ fordern.

Die Komponisten denken sich also schöne Schachprobleme aus, die immer auch ein Rätsel beinhalten, das zum Beispiel „**Matt in 2 Zügen** (kurz: **#2**)“ lautet. Weiß beginnt und macht den ersten Zug, man nennt diesen auch „**Schlüsselzug**“, dann zieht Schwarz und wehrt sich nach Kräften, aber auf jeden schwarzen Zug setzt Weiß im zweiten Zug matt. Entsprechendes gilt auch für drei- oder mehrzügige Aufgaben. Das Ganze soll nach Möglichkeit schön, rätselhaft versteckt, logisch oder strategisch anspruchsvoll geschehen, damit ein künstlerischer Wert generiert wird. Ein Schachproblem ist also immer auch ein Schachrätsel, manchmal aber viel mehr!

Gute Schachprobleme werden oft mit Produkten aus anderen Kunstformen verglichen. Wir können uns hier ein Bild im Museum denken, bei dem zu ergründen ist, was uns der Maler damit sagen will. Das gemalte Bild wie auch das Schachproblem bieten anfangs verschiedene Interpretationsmöglichkeiten an, der Unterschied ist dabei lediglich, dass die Schachkomposition eine vom Verfasser vorgegebene eindeutige Lösung hat, die irgendwann vom Löser gefunden werden sollte!

Oder nehmen wir ein Schauspiel im Theater: Im letzten Akt wird der Held auf der Bühne gemeuchelt, das ist für uns aber gar nicht überraschend, wir haben uns ja ein bisschen vorbereitet; nein, interessant ist, warum das alles geschieht! Und genau so ist es mit unserem Schachproblem: Dass es in 2 Zügen Matt wird, steht ja über dem Diagramm. Das „Warum“ und das „Wie“ gilt es zu ergründen!

Nachdem wir uns nun den Komponisten gewidmet haben, werfen wir einen Blick auf die Löser. Der Einstieg ins Problemschach wird natürlich bevorzugt übers Lösen erfolgen, das ist wesentlich einfacher als Komponieren. Man kann Aufgaben alleine oder mit Freunden lösen, es gibt aber auch regelmäßige Meisterschaften und weltweite Online-Löseturniere, z.T. auch täglich! Es gibt viel mehr Löser als Komponisten, zusammen bilden sie die Gruppe der Problemisten. Dazu kommen noch Randgruppen, analog zum Partyschach.

*Können Sie sich vorstellen, welche Randgruppen das sind?*

Wo es Turniere gibt, braucht man auch Schiedsrichter und Turnierleiter!

Schauen wir kurz auf die Grundeigenschaften eines Schachproblems, das sind:

- **Legale Position**
- **Forderung**
- **Korrekte Lösung**
- **Schwierigkeit**
- **Thema**
- **Originalität**

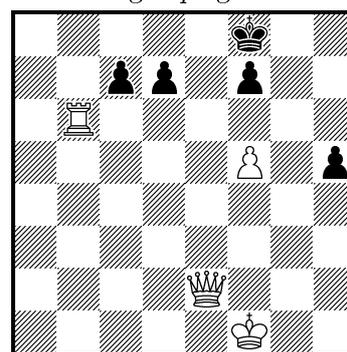
Dabei sind die 3 Punkte in der ersten Zeile zwingend, die letzteren zumindest wünschenswert. Besonders die Ansprüche an das Vorhandensein eines Themas, Originalität und an die Korrektheit sind im Parteschach nicht vorhanden, dort dürfen mehrere Wege zum Ziel führen. Die Originalität, also die Frage, ob thematische Vorläufer existieren, ist dabei entscheidend für den Wert eines Schachproblems.

Nun haben wir das nötige Rüstzeug, um uns einige kleine Aufgaben anzuschauen: In der **Nr. 1** werden die Schwerfiguren den König bald erlegen, aber nicht partiegemäß mit **1.Tb8+?**, sondern überraschend mit **1.De7+! Kxe7 2.f6+ Kd8/Ke8/Kf8 3.Tb8#**. Ein Damenopfer mitten auf dem Brett! Es gibt die Nebenvariante **1... Kg7/Kg8**, die nichts mit dem Thema zu tun hat, aber konstruktiv nötig ist. Es folgt **2.Dg5+ Kf8 3.Tb8#** oder **2... Kh7/Kh8 3.Th6#**. Es ist leicht zu sehen, dass – wie gefordert – jeder Stein im Diagramm seine Bedeutung hat (der weiße König muss ja per se vorhanden sein), nur der **sBh5** irritiert etwas.



Welche Rolle spielt denn der **sBh5**?

**1 Erik Richter**  
*Der Tagesspiegel 1955*



#3

(4+5)

Da müssen wir den Computer bemühen, er sagt uns, dass ohne **sBh5** auch **1.De7+ Kg7 2.Tg6+! Kh7/Kh8 3.Dh4#** geht. Der Zug **Tg6** ist ein **Dual**, sozusagen eine **Nebenlösung** (gerne wird hierfür auch der englische Begriff „**cook**“ verwendet) im zweiten (wie hier) oder einem späteren Zug. Dieser Dual wäre hier (nur) wertmindernd, weil er das Nebenspiel betrifft; träte er in der Hauptvariante (1... Kxe7) auf, wäre das Problem gar zerstört! Dieser Analysevorgang hat natürlich nichts mit dem eigentlichen Löseprozess zu tun!

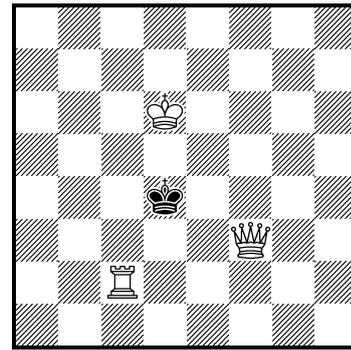
Allerdings ist diese Aufgabe noch recht partienah, vielleicht auch aufgrund einer Partievorlage entstanden, und sie hat auch kaum einen Mehrwert gegenüber dieser, abgesehen von der Materialökonomie. Hier darf man also das Kärtchen „Kunstwerk“ nicht ziehen, auch weil es bereits 1955 schon Schachprobleme mit mehreren Damenopfern gab. Dieser Dreizüger zeigt aber eine Möglichkeit auf, ein Schachproblem aus einer Partie heraus zu entwickeln!

Die **zweite Aufgabe** scheint aus einer anderen Welt zu stammen, obwohl sie viel älter ist. Sie hat kaum mehr Gemeinsamkeiten zum Parteschach, nur die formale Brücke, die immer zwischen Problem und Partie besteht: Die Verwendung derselben Figuren und derselben Regeln.

Über dem Diagramm steht übrigens der Name des Komponisten, in diesem Fall ist es der Amerikaner George Edward Carpenter (1844-1924). Erstmals veröffentlicht wurde sein Opus, wie die Quellenangabe über dem Stellungsbild belegt, 1873 im Dubuque Chess Journal. Hinzu könnte noch kommen, welche Auszeichnung das Problem erzielt hat sowie evtl. ein Widmungstext. Und diese Daten sollten immer mit dabei sein, wenn das Problem zitiert (wie hier) oder weitergegeben wird. Und unter dem Diagramm steht links die Forderung, also das Spielziel, z.B. **#2**, und rechts die Steinkontrolle. **3+1** bedeutet dabei: drei weiße und ein schwarzer Stein sind vorhanden. Stimmt das nicht mit der zugehörigen Stellung überein, ist diese womöglich fehlerhaft, und man sollte sie nicht zu lösen versuchen.

Aber was mag an dieser Kleinaufgabe denn nun interessant sein, Schwarz wird ja ziemlich schnell matt! Ja, aber es gibt nur einen zweizügigen Weg und dieser ist mit einer gewissen Raffinesse ausgestattet! Wenn wir die Stellung betrachten, erkennen wir, dass Schwarz patt ist, aber kein direktes Matt verfügbar ist. Und da Versuche zeigen, dass auch zwei Schachgebote hintereinander nicht zum Ziel führen, muss Weiß also den Käfig erst einmal lockern. Dies geschieht mit dem unerwarteten Zug („Schlüsselzug“) **1.Dh3!**, der f5 im Auge behält! Es folgt **1... Ke4** und diesmal zieht Weiß die Schlinge richtig zu: **2.Tc4** matt! Das dezente Lockern und wieder Zusammenziehen ist nicht ohne Reiz! Jedenfalls im Schachproblem.

**2 George E. Carpenter**  
*Dubuque Chess Journal*  
 1873



#2

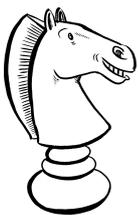
(3+1)



*Können Computer das nicht alles  
 viel besser als Menschen?*

Nun, diese Frage hört man oft; es wird Zeit, ein wenig darauf einzugehen! Natürlich können Computer besser oder sogar perfekt lösen, das ist in manch anderen Sportarten aber genauso. Stellen wir uns vor, ein Computer würde Dartpfeile werfen. Oder Kleinkaliber schießen! Der Computer ist ein nützlicher Gehilfe. Insbesondere beim Komponieren von Schachaufgaben ist er unerlässlich, wir haben das beispielhaft bei der Analyse der Rolle des sBh5 in Aufgabe 1 gesehen.

Beim Lösen unter Turnierbedingungen muss der Rechenknecht natürlich wegbleiben, sonst geht der Wettbewerbscharakter verloren. Möchte man seine eigenen Detektiv-Fähigkeiten zu Hause testen, indem man einige Aufgaben löst, dann kann man ihn einsetzen, wenn sich eine Aufgabe partout allen Löseversuchen widersetzt. Das fördert nicht nur die lange gesuchte Lösung zu Tage, sondern fordert uns auch dazu auf, aus dem Buchstaben- und Zahlensalat, welchen das Programm auswirft, das Thema herauszudestillieren, welches der Autor sich und uns gestellt hat. Sofern eines vorhanden ist und dieses nicht offensichtlich ist. Denn ein Thema erkennen und damit im Prinzip zur Seele eines Problems vorzudringen, das kann der Computer noch nicht!



*Lust auf mehr? Beim nächsten Mal erfahrt Ihr,  
 wie Ihr aus einer schönen Partiekombination  
 ein richtiges Schachproblem basteln könnt.*

Dazu schauen wir uns zunächst viersteinige Miniprobleme an und überlegen uns, wie man diese inhaltlich zu einem kompletten Schachproblem ausbauen kann. Highlight ist ein entsprechend aufgepepptes „ersticktes Matt“.