

# Schwalbe-Blätter



EINFÜHRUNGEN INS PROBLEMSCHACH

Nr. 13

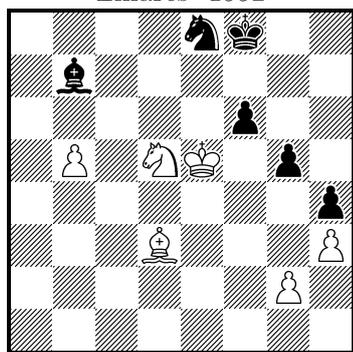
September 2023

Liebe Schachfans,

wir wollen hier heute ein wenig über Selbstmatts sprechen, und auch wenn diese manchmal mit Hilfsmatts (Schwalbe-Blätter 12) verwechselt werden, sind sie doch grundverschieden!

Die Definition eines **Selbstmatts** ist erstmal ganz einfach: „Weiß zieht und erzwingt die Mattsetzung seines eigenen Königs durch Schwarz in einer bestimmten Zügezahl“.

81 Nigel Short  
Alexander Beliavsky  
*Linares 1992*



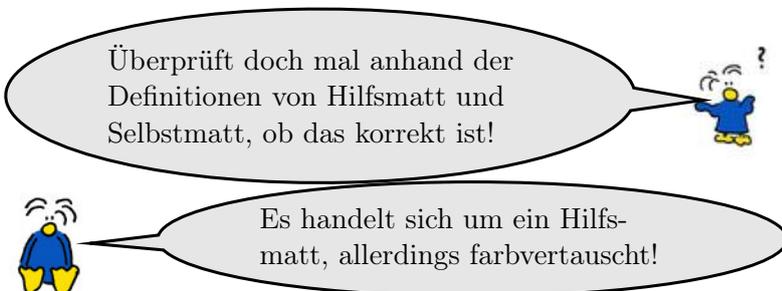
Stellung nach 57.–f6+ Wie wurde es in einem Zug matt?

Im Buch „Expeditionen in die Schachwelt“ hat der Autor Christian Hesse das nebenstehende Partiefragment ([online nachspielen](#)) bzw. den beteiligten Weißspieler des einzigartigen Desasters in **Aufgabe 81** in das Kapitel „Selbstmatt-Aktivisten“ eingeordnet. Short spielte **58.Ke6?** und Beliavsky antwortete mit **Lc8#!**

**Testaufgabe**

Weiß am Zug zwingt den Schwarzen zum Mattsetzen in zwei Zügen.

→ **Aufgabe 85** auf Seite 51



Den direkten Vergleich sehen wir schön im Schema **Nr. 81a**: Schwarz kann im nächsten Zug mit **b2#** matt setzen und in einem (hier farbvertauschten) Hilfsmatt würde Schwarz mithelfen, sodass jeder weiße Zug löst, der das Matt nicht verhindert. Anders im Selbstmatt: Beide Parteien spielen gegeneinander, Weiß muss den Schwarzen zum Mattsetzen zwingen und das geht nur mit **1.Th4! b2#**.

Es geht im Selbstmatt also genau wie im normalen Schachproblem um Zwang, dahinter verbergen sich Drohwang, Schachzwang, Zugzwang! Und um zu unserer Partie vom Anfang zurückzukommen: Es ist nur sehr schwer möglich, im Parteschach einen Gegner zum Mattsetzen zu zwingen; ein Matt durch Zusammenarbeit, und das ist eben ein Hilfsmatt, lässt sich aus fast jeder Schachstellung in wenigen Zügen generieren! Das Selbstmatt ist übrigens bereits 750 Jahre alt, das Hilfsmatt dagegen

**81a**  
*Schema*

s#1 (2+3)

stammt aus dem 19. Jahrhundert. Vielleicht ein Hinweis darauf, dass kriegerische Auseinandersetzungen im Mittelalter beliebter waren als friedvolle Koexistenz?!

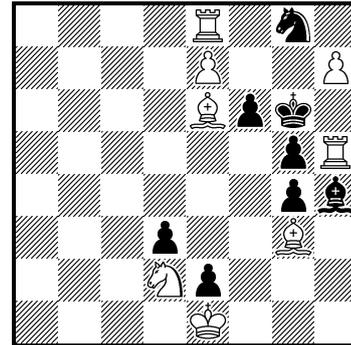
Im Gegensatz zum orthodoxen Mattproblem wird im Selbstmatt der weiße König mattgesetzt; man könnte auch sagen: der Mattgesetzte hat gewonnen, nicht der Mattsetzende, weil eben genau dadurch das Spielziel erreicht wird! Und Schwarz wird sich von Anfang an dagegen wehren, mattsetzen zu müssen! Diese einfache Umkehrung des Spielziels bringt überraschende Konsequenzen mit sich, Verteidigungsmotive und Schädigungseffekte verändern sich und werden bisweilen buchstäblich auf den Kopf gestellt. „Selbstmatttypisch“ nennt man das dann. Einige Beispiele dazu, aber auch anderes, wollen wir uns anschauen!

Wir beginnen mit **Nr. 82** von Alain C. White, der auch ein bedeutender Schach-Mäzen war! Die weit vorgeschrittenen weißen Bauern lassen Umwandlungen erwarten, und tatsächlich: **1.Lf5+ Kxf5/Kf7/Kxh5/Kg7 2.hxg8D/hxg8T/hxg8S/hxg8L Lxg3#**. Eine Allumwandlung haben wir auch früher schon gesehen, aber hier geschieht sie in 2 Zügen, das geht im Mattproblem nicht. Dazu noch eine angenehm lockere Stellung. Aber was ist mit dem immer gleichen schwarzen Mattzug? Ausgehend davon, dass Mattzüge im Selbstmatt selten eine thematische Rolle spielen und als nebensächlich angesehen werden, ist das zwar in Ordnung, aber langweilig; also lassen wir den Mattzug einfach mitsamt dem sLh4 mal weg. Was passiert? Wir erhalten eine korrekte Aufgabe mit der Forderung: Patt in 2 Zügen! Also eine Fehletikettierung? Nein, der Autor hat schon richtig gehandelt, denn Pattaufgaben bekommen in Problemzeitschriften selten ein Podium, geschweige denn gibt es Turniere hierfür. Also eine sehr bekömmliche Aufgabe, die als Selbstmatt die passende Form gefunden hat, typische Effekte weist sie aber nicht auf. Ab hier wollen wir die Diagrammunterschrift „Selbstmatt in n Zügen“ durch das übliche „s#n“ ersetzen!

4 weiße Steine genügen in **Aufgabe 83**, um eine vollwertige Selbstmattaufgabe zu generieren. Dass die schwarze Königsbatterie feuern soll, liegt auf der Hand, aber **1.Te3+? Kxe3+** ist kein Matt, sondern erzwingt ungewollt **2.Dg2!** Wir benötigen noch einen zweiten Selbstmatthebel, und das ist eben genau der Zug **Dg2+**, um **hxg2** matt folgen zu lassen, wäre da nicht der **Te2** ungedeckt. Das führt uns zur Lösung: Der Turm muss im Schlüssel geeignet wegziehen, und da **1.Te5/Te6** an **g3** scheitert, müssen wir uns zum paradoxen, weil die Mattlinie verstellenden **1.Te4!** durchringen und **2.Dg2+ hxg2#** drohen. Die Lösung lautet also in der Gesamtschau: **1.Te4! (2.Dg2+ hxg2#), Kxe4 2.Dd3+ Kxd3#, 1.- Dxe4 2.Dxf2+ Kxf2#, 1.- Ta1 2.Te3+ Kxe3#**. Die Variante **1.- Ta1** mutet etwas seltsam an, welchen Schaden bewirkt denn diese Verteidigung? Nun, **Ta1** fesselt die weiße Dame, so dass diese nach dem Zugpaar **2.Te3+ Kxe3** nicht mehr auf **g2** dazwischen ziehen kann. Gleichzeitig war diese Fesselung aber genau die schwarze Verteidigungsidee!

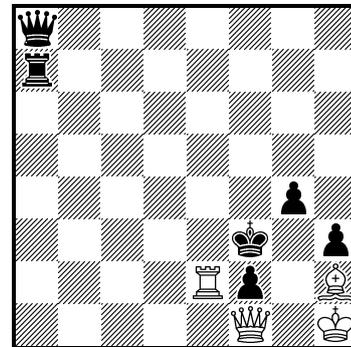
Das bedeutet: Das schwarze Verteidigungsmotiv wird von Weiß zum Schädigungsmotiv umgedeutet, **Motivinversion** nennt man das. Dieses zentrale Element des Selbstmatts schauen wir uns in der nächsten Aufgabe noch genauer an. Zu kompliziert? Ja, das muss man nicht auf Anhieb verstehen, aber ihr merkt: Selbstmatts können sehr tricky sein! Wenn man eine neue Märchenschachart oder Märchensteine erfindet, sollte man damit etwas darstellen können, was es noch nicht gibt, sonst wäre das nicht besonders interessant.

**82** Alain C. White  
Pittsburgh Gazette Times  
1912



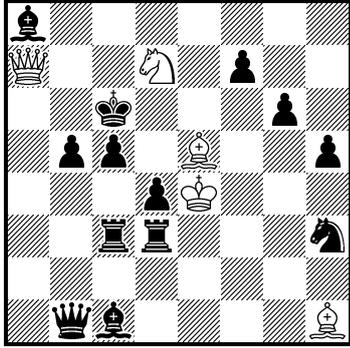
s#2 (8+8)

**83** Eugeniusz Iwanow  
Gazeta Czestochowska  
1965  
1. Preis



s#2 (4+6)

**Konstantin Potschtarjow**  
**Juri Fokin**  
*Novi Temi 1983*  
 A. Popovski 50 JT  
 Lob



s#2 (5+13)

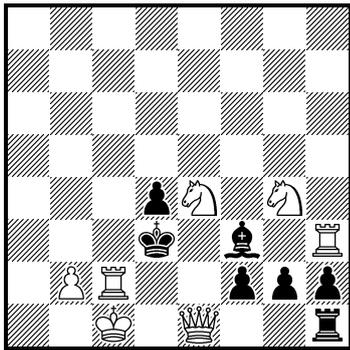
mehr Mattprobleme und auch dreimal mehr Hilfsmatts als Selbstmatts. Hilfsmatts sind viel leichter zu konstruieren und werden deshalb gelegentlich als „Schachprobleme des faulen Mannes“ bezeichnet.

Beim Selbstmatt heißt dieses Alleinstellungsmerkmal Motivinversion, und die folgende **Nr. 84** zeigt das anschaulich und schnörkellos: Wenn der Sd7 zieht, droht **2.Db6+ Kxb6#**. Dagegen ist erstmal gar keine Verteidigung zu sehen. Aber im Selbstmatt kann Schwarz durch Fluchtfeldschaffung für den weißen König parieren! Jetzt noch das richtige Feld für den Schlüsselspringer finden: Nur auf f8 stört er nicht! **1.Sf8!** (**2.Db6+ Kxb6#**), und jetzt wird es ganz eindeutig: **Tc2 2.Kxd3+ Tg2#**, **1.- g5 2.Kf5+ Tf3#**. Schwarz gewährt Weiß ein Fluchtfeld und Weiß betritt genau dieses sofort und sagt danke! Weiß hat das Verteidigungsmotiv „Fluchtfeldschaffung“ einfach in seinem Sinne umgedeutet!

Weil gute und spezifische Selbstmatts schwierig zu verstehen und auch schwierig zu bauen sind, gibt es viel weniger davon als Mattprobleme. Es gibt aktuell in Problemzeitschriften etwa dreimal

85

**Rud Prytz**  
*Skakbladet 1934*



s#2 (7+7) s#3

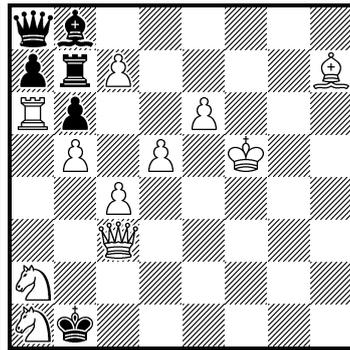
Batterien zum Einsatz, erstaunlich! **1.Sd6!** (**2.Dd1+ Txd1#**), **fxe1S/fxe1L/f1S/f1L/g1S/g1L 2.Txf3+/Td2+/Dd2+/De2+/De2+/Dxf2 Sxf3/Lxd2/Sxd2/Lxe2/Sxe2/Lxf2#**. Und was ist mit Umwandlungen in Turm oder Dame? Nun, diese setzen entweder direkt matt (wenn die Dame auf e1 geschlagen wird), oder sie parieren die Drohung gar nicht und müssen deshalb nicht angegeben werden.

Weiße Batterien sind im Selbstmatt oft schädlich für Weiß, weil sie das Matt stören können oder gar selbst ungewollt matt setzen. Deshalb muss man geeignete Strategien entwickeln, um diese zu neutralisieren. Herrn Shinkman kennen wir bereits, er gilt als der Vater des zeitgenössischen Selbstmatts und komponierte 3500 Schachprobleme. Wegen seines Ideenreichtums wurde er auch „The wizard of Grand Rapids“ genannt (nach seinem Wohnort in Michigan). Zuallererst fällt in seiner **Aufgabe 86** neben dem außergewöhnlich frühen Erscheinungsjahr die Stellung des weißen Königs auf, scheinbar fernab jedweder Mattgefahr, die ihn doch schon in 3 Zügen ereilen soll?! Ein bisschen rätselhaft darf es im Selbstmatt durchaus auch zugehen! **1.Dg7!** (Zugzwang) **Txc7 2.Ke5+ Kxa1(Kb2) 3.Kd6+ Txg7#**, **1.- Lxc7 2.Kf6+ Kxa1(Kb2) 3.Ke7+ Le5#**. Zwei schwarze Batterien entschärfen eine weiße im Mattzug!

Linienöffnungen und -schließungen müssen im Selbstmatt auch neu gedacht werden. Ähnlich wie bei Batterien müssen schädliche weiße Linien bevorzugt geschlossen und

86

**William A. Shinkman**  
*La Stratégie 1877*



(11+6)

Neben dem zentralen Element der Motivinversion gibt es noch viele andere Konstrukte im Selbstmatt, die in ganz eigener Weise interpretiert werden können. An vorderster Front stehen dabei Batterien, weiße wie schwarze. Schwarze Batterien kommen im Mattproblem kaum vor, vielleicht mal im Rahmen eines Kreuzschachs, im Selbstmatt sind sie alltäglich, vor allem für den finalen Mattstoß! In der kleinen **Nr. 85** kommen nicht weniger als 6 schwarze Batterien

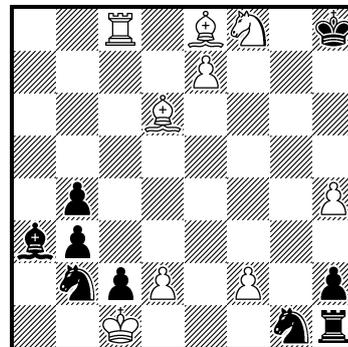
nützliche schwarze Linien geöffnet werden. Im normalen Schachproblem ist es dagegen in der Regel nützlich, weiße Linien zu öffnen und schwarze zu schließen bzw. geschlossen zu halten! Die **Nr. 87** führt uns eine weiße Linienverstellung instruktiv vor: **1.Tc4!** (Zugzwang) **Kg7 2.Le5+ Kg8(Kh6) 3.Td4 S~#, 1.- Kg8 2.Tg4+ Kh8 3.Lg3 S~#**. Die beiden schwarzen Batterien werden „versehentlich“ angegriffen, das muss durch eine weiß-weiße Verstellung kompensiert werden. Gerade bei dieser Aufgabe wird auch eine formale Anforderung an Selbstmatts recht deutlich: Beide Könige müssen in einem Käfig sein, auch der schwarze; sonst könnte dieser ja anstelle des Mattzugs einen anderen Zug ausführen! Trotzdem lässt sich ein korrektes Selbstmattproblem bereits mit 5 Steinen aufbauen (siehe 81a). Dass es in Nr. 87 gleich gut ein halbes Dutzend möglicher Mattzüge gibt, tut dem Problem keinen Abbruch; wie in allen anderen Problemgattungen gibt es auch im Selbstmatt keine schwarzen Duale, man könnte allenfalls von Varianten sprechen.

Wir haben in früheren Ausgaben schon mehrfach logische Aufgaben angeschaut; lässt sich denn Logik auch ins Selbstmatt integrieren? Eine Antwort findet man, wenn man überlegt, warum der Turm im Schlüssel gerade nach c4 muss; nach **1.Tc5? Kg8 2.Tg5+** funktioniert alles genauso gut, aber **1.- Kg7** verteidigt. Umgekehrt ist es nach **1.Td8?** Jetzt pariert nur **1.- Kg8**, auf **Kg7?** folgt auch **2.Le5+** usw. Der Autor hat also ganz nebenbei eine Auswahllogik eingebaut!

Neue Entwicklungen sind im Problemschach außerhalb des Märchenschachs selten geworden. Vor einigen Jahren hat jedoch das **Drohpendel** Einzug in den logischen Selbstmatt-Mehrzüger gehalten, mit ungeahnten Optionen! Großmeister Aschusin möchte in seiner **Nr. 88** gerne die Deckung von h1 durch den weißen Läufer a8 ausschalten, dann ginge **1.Dh6 2.Lxd2+ Txd2 3.Dxd2+ Kxd2#**; momentan kann Schwarz sich dem noch entziehen, indem er sich mit **1.- Th1** in die Schusslinie eben dieses Läufers stellt. Dann wäre **4.Lxh1** fatal! **1.Td5?** oder **1.Tc6?** sind zu langsam, da ohne scharfe Drohung. Deshalb beginnt Weiß mit **1.Dc8** und droht zweimal auf c2 zu schlagen. Schwarz verteidigt mit **Lg4** und dem Motiv Deckungszug, was den Weißen bei Fortführung seines Plans in die Mattsetzfalle tappen ließe! Jetzt besetzt Weiß den Schnittpunkt c6, womit er eine eigene Angriffsfigur ausschaltet und Schwarz zur Rückkehr des Läufers nach f5 zwingt. Weiß kann nun beliebig die Schaltstelle c6 nutzen und so eine Drohreduktion oder einen Drohwuchs generieren. So gelangt der Läufer nach h1, dieses Feld ist damit nicht mehr von Weiß gedeckt. Derweil wurde Schwarz mit Pendeln seines Läufers beschäftigt! **1.Dc8!** (**2.Txc2+ Lxc2 3.Dxc2+ Kxc2#**), **Lg4 2.Lc6** (**3.Txc2+ Kxc2#**), **Lf5 3.Lh1! Lg4 4.Dh8 Lf5 5.Dh6 ~ 6.Lxd2+ Txd2 7.Dxd2+ Kxd2#**. Bei Drohwechselfproblemen tun sich oft vielfältige Möglichkeiten auf, hier mit Hilfe des Schalters c6.

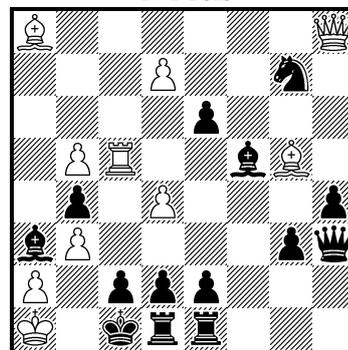
Wir sehen: Selbstmatts brauchen sich hinsichtlich der Themenvielfalt nicht hinter Mattproblemen verstecken, auch Dichte der Struktur und Komplexität werden hinreichend geboten.

**87 Sigmund Herland**  
*Revista Romana de Sah*  
1937  
2. Preis



s#3 (9+9)

**88 Aleksander Aschusin**  
*The Problemist* 2009  
4. Preis



s#7 (10+14)

Beim nächsten Mal wollen wir einen Blick auf Lösemeisterschaften werfen.

