



Liebe Schachfans!

Ihr löst ab und zu gerne ein kleines Schachproblem, einen einfachen Zweizüger vielleicht, und habt gemerkt, dass es Spaß machen kann, sich an die Lösung heranzutasten und am Ende die Aufgabe zu durchschauen? Dann wäre es vielleicht interessant für euch, das auch mal im Internet zu probieren und gegen echte Gegner anzutreten? Dann könnte es gleich losgehen, die nötigen Tipps und Techniken haben wir ja in den letzten Ausgaben der Schwalbe-Blätter vorgestellt! Aber halt, erst wollen wir ein paar Rahmenbedingungen definieren: Wir möchten beispielsweise eine Hand voll Zweizüger lösen, welche nicht allzu schwer sind. Das Ganze sollte in einer Stunde erledigt sein, und es muss echte Gegner im Internet geben, gegen die man antreten kann. Am besten heute noch oder morgen. Das ist kein Problem! Die Maximalforderung aber wäre: Unter den Gegnern sollte der amtierende Weltmeister sein, und unser Ziel ist es, diesen zu schlagen! Unmöglich? Nun, die überraschende Antwort darauf findet ihr weiter hinten in diesem Artikel!



Matt in zwei Zügen

→ Aufgabe 97 auf Seite 60

Und ihr habt es sicher schon vermutet: Diese Ausgabe der Schwalbe-Blätter befasst sich mit **Problemschach im Internet!** Das Lösen von Schachproblemen im Netz ist ein Teilaspekt davon, aber es gibt noch einige andere interessante Kategorien! Dazu gehören beispielsweise Lexika, Literatur, Datenbanken, Software, Foren usw. Und genau diese wollen wir Euch heute auszugsweise vorstellen!

Wer sich mit problemschachlichen Begriffen besser vertraut machen will, der kann auf den Wikipedia-Eintrag für „[Schachkomposition](#)“ zurückgreifen, er enthält ein gut sortiertes Glossar, welches für den Anfang völlig ausreicht. Für Perfektionisten hat der Schweizer IM Martin Hoffmann ein umfassendes Kompendium mit dem Titel „[kunstschach in begriffen](#)“ ins Netz gestellt, welches ständig aktualisiert wird. Da steht dann wirklich alles drin, sogar, dass es im Märchenschach einen „Antidamenkönig“ gibt; wer hätte das gedacht!? Und ihr habt es sicher bemerkt: Der Titel „[kunstschach in begriffen](#)“ enthält ein kleines Wortspiel; Rätsel und Spiele sind bei Problemschachfans eben gern gesehene Zugaben!

Für den Einstieg ins Problemschach und zum besseren Verständnis von Problemschach allgemein reicht allerdings immer noch das gute alte Buch, das allerdings nur teilweise auch online verfügbar ist: Die Redaktion empfiehlt zum Einstieg „Schach ohne Partner“ und „Schach ohne Partner für Könner“ von Herbert Grasemann sowie „Schach für Nussknacker“ von Friedrich Chlubna. Und wer gleich ohne viel Einführung auf die Genussebene wechseln will, sollte sich an „Die Kunst des Mattsetzens“ von Herbert Grasemann oder „Solving in Style“ von Supergroßmeister John Nunn wagen!

Der nächste Punkt sind „Datenbanken“. Davon gibt es im Internet etliche und auch sehr brauchbare! Deutschsprachige Problemisten verwenden am häufigsten die Problemschachdatenbank „PDB“ der „Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach“. Sie ist kostenfrei, umfasst beinahe 500.000 Einträge und eignet sich vortrefflich zum Nachspielen, Vergleichen und Analysieren von Problemen: <https://pdb.dieschwalbe.de>. Noch größer ist nur die französische „Win-

Chloe“, die aber ausschließlich kommerziell vertrieben wird. Und es gibt auch noch die recht einfach zu handhabende russische „YACPDB“. Diese findet ihr unter <https://www.yacpdb.org/>.



Damit kommen wir auch gleich zur Masterfrage: *Wie viele Schachprobleme jeglicher Art gibt es eigentlich?*

Genau weiß das niemand, aber die Zahl müsste so in Richtung 2 Millionen gehen!



Bei Endspielstudien weiß man es besser: Der Holländer Harold van der Heijden hat eine Datenbank erstellt, die den Anspruch hat, so weit wie möglich alle existierenden Studien nicht nur zu erfassen, sondern gleich auch noch zu analysieren! Diese kostenpflichtige Sammlung wird unter <https://www.hhdbvi.nl/> vorgestellt, es sind über 90.000 Aufgaben! Und dann gibt es noch die Endgame Tablebases (EGTB), ein sehr beliebtes Tool zur Analyse von sechs- und inzwischen auch siebensteinigen Stellungen. Die EGTBs stehen kostenfrei zur Verfügung! Unter <https://www.k4it.de/?topic=egtb> kann man trefflich mit Sechssteinern herumspielen, wie das beigefügte Beispiel zeigt; bei sieben Steinen empfiehlt sich <https://syzygy-tables.info>, der Umgang damit gestaltet sich allerdings etwas umständlicher.

Das **Diagramm 96** zeigt ein Werk des großen Franzosen Henri Rinck, welches er 1926 in den Basler Nachrichten veröffentlicht hat: Wenn man die Zeile „Rc5-c7 Win in 35“ in der (englischsprachigen) Nalimov-Datenbank anklicken würde, erhielte man als Antwort „Rd8-d7“ als besten schwarzen Zug, es folgt darauf als einziger Gewinnzug Qc1-c5, und nach der Antwort Ke7-d8 kommt die Überraschung Kg5-h6!, und Schwarz ist in tödlichem Zugzwang. In deutscher Notation: **1.Tc7+! Td7 2.Dc5+ Kd8 3.Kh6!** und gewinnt. Probiert es aus!

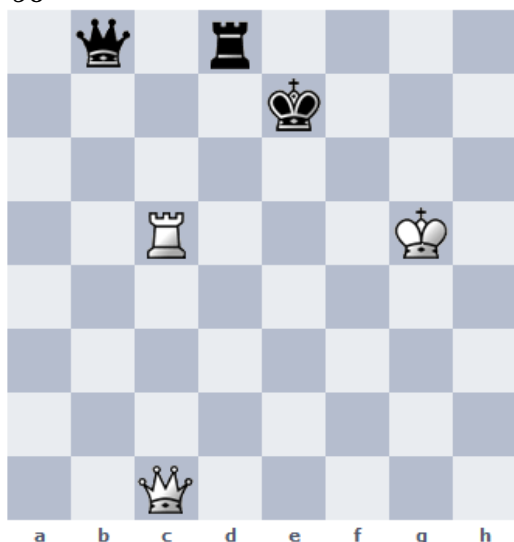


War Schwarz denn vor dem Zug Kh6 auch schon in Zugzwang (wenn er am Zug gewesen wäre)?

Nein, denn (nur) schwarzes Td5+ würde hier zum Remis führen!



96



● White to move
○ Black to move

Win in 35

Move	Value
Rc5-c7	Win in 35
Qc1-e1	Draw
Qc1-e3	Draw
Kg5-f5	Draw
Kg5-g4	Lose in 31
Qc1-c3	Lose in 24
Qc1-a3	Lose in 22
Kg5-h5	Lose in 16
Kg5-g6	Lose in 15
Kg5-h4	Lose in 11
Qc1-f1	Lose in 10
Rc5-a5	Lose in 10
Qc1-a1	Lose in 9
Qc1-g1	Lose in 9
Qc1-f4	Lose in 9
Rc5-b5	Lose in 9
Kg5-h6	Lose in 9
Rc5-c3	Lose in 8

Ein besonders interessanter Punkt ist natürlich Software zum Lösen von Schachproblemen. Denn diese kann man verwenden, wenn die grauen Zellen an einem toten Punkt angekommen sind. Euer „Fritz“-Schachprogramm ist schon mit einem entsprechenden Modul ausgestattet, sogar kürzere Hilfsmatts und Selbstmatts schafft es! Beim Analysieren (also be-

spielsweise, was das Aufspüren von eindeutigen Verführungen betrifft) ist Fritz aber nicht so exakt, und schnell ist er auch nicht gerade. Man darf auch nicht vergessen, dass Löseprogramme von Komponisten vor allem als Prüfprogramme eingesetzt werden. Nämlich um zu überprüfen, ob ihre Probleme korrekt sind. Und da gibt es Besseres als Fritz. Die eierlegende Wollmilchsau der Löse- und Prüfprogramme heißt „Popeye“ und seine graphische Benutzeroberfläche ist die „Olive“! Diese Bezeichnungen sind angelehnt an die Comicfigur

Popeye, einen Matrosen, der durch das Verzehren von großen Mengen Spinat Riesenkräfte entwickelt, und dessen Geliebte Olive Oyl. Man findet das Programm Olive im Netz unter <https://github.com/dturevski/olive-gui/releases> zum kostenlosen Download, das Löseprogramm Popeye ist dabei gleich mit integriert. Popeye ist wirklich ein Alleskönner, er kennt sich auch sehr gut mit Märchenschach aus. Ohne seine Olive ist er aber etwas schwer zugänglich. Es gibt zwar keinen Besseren als ihn, aber es gibt Schnellere! Führende Komponisten benutzen daher gerne zusätzlich das Programm „Gustav“. Gustav ist schlank und fix, weil es sich auf Mattprobleme, Hilfsmatts und Selbstmatts beschränkt. Gustav mag auch längere Aufgaben in 10 und mehr Zügen, das ist heutzutage wichtig. Aber Vorsicht: Gerüchteweise hat die intensive Beschäftigung mit Gustav schon sowohl einerseits Großmeister hervorgebracht, als auch Beziehungen zerrüttet! Oder gar beides zusammen. Eine Gratwanderung also! Oder vielleicht doch eher ein Doppelwumms? Gustav kann bei seinem Autor Olaf Jenkner (Chemnitz) erworben werden. Sowohl Olive als auch Gustav bieten die Möglichkeit zum Anlegen einer eigenen Datenbank. Für eigene Aufgaben oder für Lieblingsaufgaben anderer Komponisten. Oder eben für die eigene Zweizügersammlung! Übrigens: Wer seinen Popeye gerne auf dem Smartphone mit sich herumträgt, der kann das mit der Software von Mu-Tsun Tsai tun, hier verfügbar: <https://mutsuntsai.github.io/fen-tool/>. Dabei kann Popeye auch durch Stockfish oder die Syzygy-EGTB ersetzt oder ergänzt werden, das ist doch mal eine Ansage!?

Wer sich mit Gleichgesinnten im Internet über Problemschach austauschen möchte, kann das in sogenannten Foren tun. In Deutschland hat „Schachfeld.de“ eine entsprechende, anfängerfreundliche Abteilung. Und die einzige Frau mit nennenswerter Reichweite im Problemschachzirkus heißt Julia Vysotska und kommt aus Riga. Ihre umfangreiche Homepage <https://juliasfairies.com/> ist hauptsächlich dem Märchenschach gewidmet!

Bei internationalen Foren gilt <https://www.matplus.net/> als der Goldstandard.

Neben allgemeinen Diskussionen erfährt man dort auch vieles über Wettbewerbe, Turniere, Problemschach im Internet usw., und es gibt einen täglichen Löse-Contest (Registrierung erforderlich). Dieser Test umfasst 6 leichte bis mittelschwere Zweizüger, und viele bekannte Löser trainieren hier, manchmal auch der derzeitige Weltmeister. Er heißt Danila Pavlov, kommt aus Russland und ist 21 Jahre alt. Er möchte aber nicht immer nur gewinnen, sondern auch mal unter

#5687 - Test of the Day: Sunday, December 18th, 2022

[Stats...](#) [My results...](#)

Results

(the row with your results, if any, has a yellow background)

Place	Solver	#1		#2		#3		#4		#5		#6		Total (max=6)		
		key	sec	key	sec	key	sec	key	sec	key	sec	key	sec	pts	sec	%
1.	Mihnea Costachi	✓	49	✓	56	✓	144	✓	74	✓	110	✓	355	6	788	100%
2.	Anatoly Mukoseev	✓	46	✓	60	✓	89	✓	157	✓	352	✓	415	6	1119	100%
3.	Ural Khasanov	✓	70	✓	22	✓	349	✓	211	✓	*196	✓	387	*6	1235	100%
4.	Eddy Van Beers	✓	161	✓	208	✓	115	✓	79	✓	457	✓	260	6	1280	100%
5.	Jacques Rotenberg	✓	270	✓	485	✓	345	✓	175	✓	842	✓	187	6	2304	100%
6.	Nikolaos Mendrinou	✓	98	✓	181	✓	202	✓	115	✓	517	✓	1235	6	2348	100%
7.	marcin kolodziejewski	✓	385	✓	334	✓	161	✓	542	✓	486	✓	1590	6	3498	100%
8.	Danila Pavlov	✗	55	✓	105	✓	50	✓	48	✓	200	✓	245	5	703	83%
9.	(John Doe)	✓	71	✓	15	✓	94	✓	133	✗	157	✓	*370	*5	840	83%
10.	Nikos Sidiropoulos	✗	114	✓	240	✓	56	✓	50	✓	208	✓	182	5	850	83%
11.	Chingiz Serik	✓	91	✗	131	✓	37	✓	62	✓	300	✓	314	5	935	83%
12.	Ek	✓	178	✓	196	✓	199	✓	152	✗	126	✓	150	5	1001	83%
13.	Natalia Sorokina	✓	101	✓	381	✓	136	✓	107	✗	408	✓	276	5	1409	83%
14.	Ronald Schäfer	✓	48	✓	379	✓	222	✓	114	✓	1165	-	-	5	1928	...
15.	Richard Dobiáš	✗	104	✓	633	✓	199	✓	694	✓	535	✓	232	5	2397	83%
16.	Marek Kolczak	✗	89	✓	159	✓	470	✓	125	✓	2077	✓	103	5	3023	83%
17.	Uliana Shishkova	✗	368	✓	5060	✓	322	✓	267	✓	*21	✓	819	*5	6857	83%
18.	Valery Kopyl	✗	1135	✓	225	✓	727	✓	53	✗	685	✓	418	4	3243	67%
19.	arvydas mockus	✗	26	✓	242	✓	552	✓	162	✗	109	✗	79	3	1170	50%

* problem re-opened at least once!

Turnierbedingungen üben. Er gibt sich daher etwa 15 Minuten Zeit für 6 Zweizüger (im Präsenz-Turnier wären es 40 Minuten). Bei diesen strengen Vorgaben unterläuft ihm gelegentlich ein Fehler und das ist Deine Chance! Wenn Du in der Lage bist, einen (bzw. hier sechs) Zweizüger in beliebiger Zeit sicher zu lösen, kannst Du ihn schlagen! Denn es ist wie im Fußball: Erst zählen die Punkte, dann die Tore!

Vor einem Jahr war es mal wieder so weit: Dem Weltmeister ist ein Fehler unterlaufen, und

so erreichte er nur den 8. Platz unter 19 Teilnehmern, obwohl er der Schnellste war! Das rote Kreuz in der Tabelle hinter seinem Namen besagt nämlich, dass er den ersten der 6 Zweizüger vermasselt hat!

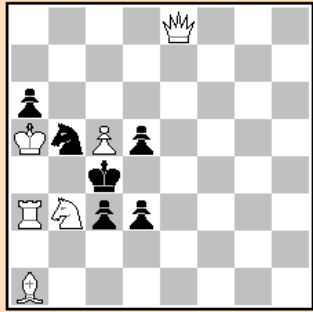
Weil das Internet bekanntlich nichts vergisst, haben wir jetzt die Chance, zu analysieren, an welcher Stelle der Weltmeister gescheitert ist, und vor allem warum! Die betreffende **Aufgabe 97** sieht erst einmal harmlos aus: Nur 12 Steine und Schwarz hat kaum Spiel. Die weiße Dame ist etwas im Abseits und sollte herangeholt werden, es könnte Zugzwang entstehen! Danila Pavlov hat sich bereits nach 55 Sekunden für eine falsche Lösung entschieden, und zwar für den Zug 1.De3? Außer ihm sind noch 6 weitere Löser auf diese oder auf die zweite Verführung 1.De5? c2! hereingefallen. Die dritte Verführung 1.Dc6? d2! war für niemand ein Problem. Es gibt also 3 Verführungen, die näher liegen als der etwas überraschende Schlüssel **1.De1!** (Zugzwang) mit den Abspielen **1.– c2/d2/d4/S~ 2.Db4/De2(Df1)/De6/Dxc3#**. Der Matt dual De2/Df1# ist unschön und beeinträchtigt die Aufgabe, den Löser stört das aber nicht, denn der muss nur **1.De1!** aufschreiben.

Der Weltmeister hat in den 55 Sekunden, die er sich für die Aufgabe gegönnt hat, 2 Fehler gemacht: Er hat nicht gesehen, dass es nach 1.De3? nicht nur beliebige schwarze Springerzüge gibt, auf die das Matt Dd4 folgt, sondern auch die Widerlegung 1.– Sxa3! und er hat nicht erwartet, dass es neben den 3 Verführungen, die die Dame heranzuführen, noch einen

Overall statistics for test #5687:

97

1



(= 6+6)
#2

Valery KOPIL, Victor A. MELNICHENKO
Problemist Ukraine 2006

1.Qe1!

Claimed	Claims	avg.secncls
Qe8e1!	12	130.67
Qe8e3?	4	71.00
Qe8e5?	3	535.67

weiteren interessanten, aber eben unscheinbaren Zug geben könnte, nämlich genau den Lösungszug 1.De1! (oder er hat das wegen des Duals als Lösung ausgeschlossen).

Ein anderer (Ex-)Löseweltmeister lässt uns sogar freiwillig an seinen Gedankengängen teilhaben: Im YouTube-Kanal „[Mustermatt](#)“, den Johannes Quack seit 2 Jahren in über 100 Folgen präsentiert, ist GM Michael Pfannkuche bereits mehrmals als Live-Löser aufgetreten, und hat versucht, den Löseprozess in seinem Kopf durch Worte unmittelbar nachvollziehbar zu machen. Das ist schon spannend, aber für den übrigen Inhalt von „Mustermatt“ gilt das genauso: Wie in den Schwalbe-Blättern wird die Wunderwelt des Schachproblems vermittelt, nur eben mit Audio- und Video-Unterstützung! Und als ob das noch nicht genug wäre: Im Moment läuft ein vierteiliger Weihnachtslösewettbewerb, der immer freitags aktualisiert wird; zum letzten Mal in Folge 115 am 22.12.2023! Einsendeschluss der Lösungen (auch mit nur einer Lösung kann man mitmachen und gewinnen) ist der 27.12. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Popeye wird hier auf Granit beißen; selber Denken ist angesagt!

Zu guter Letzt: So wie die „Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach“ mit der zugehörigen Zeitschrift „[Die Schwalbe](#)“ gibt es auch in einigen anderen Ländern ähnliche Organisationen, die alle ihren eigenen speziellen Internetauftritt haben, z.B. in der Schweiz (Zeitschrift „[idee & form](#)“) und in Holland (Zeitschrift „[Probleemblad](#)“). Besonders gelungen ist die Seite unserer britischen Schwesterorganisation, der British Chess Problem Society (BCPS), der ältesten Problemschachvereinigung der Welt (seit 1918)! Dort findet man im zugehörigen „[The Problemist](#)“ auch eine Rubrik „For Beginners“!

Nächstes Mal werfen wir quasi einen Blick in den Rückspiegel. Es wird hauptsächlich um Retroanalyse gehen, also um die Frage, durch welche Zugfolge eine gegebene Stellung entstanden sein kann!