

Liebe Schachfans!

Die Redaktion der Schwalbe-Blätter kann nun auf 15 Ausgaben zurückblicken, und so ist es nun an der Zeit, auch einmal problemschachlich in den Rückspiegel zu schauen, also eine Stellung nicht vorwärts zu spielen, sondern rückwärts. Retroanalyse wird das genannt! Ein möglicher Sinn dabei ist, festzustellen, durch welche Zugfolge eine Stellung entstanden sein kann, bzw. ob das überhaupt möglich ist. Bei normalen Partiestellungen gibt es natürlich tausende mögliche Zugfolgen, um diese zu erspielen; aber gewiefte Problemkomponisten haben sich nun spezielle Konstellationen der Schachfiguren ausgedacht, deren Entstehung nicht ohne weiteres nachweisbar ist!

Was genau ist nun aber **Retroanalyse**? Retroanalyse ist eine Unterabteilung von Problemschach, eine Technik sozusagen zur Analyse der Entstehungsgeschichte einer Schachstellung! Während es sich bei orthodoxen Schachproblemen um Aufgaben wie „Matt in 2 Zügen“ handelt, geht es bei der Retroanalyse um Fragestellungen wie „Darf Schwarz noch rochieren?“, „Man setze eine vom Brett gefallene Figur wieder ein!“ oder „Auf welchem Feld wurde die weiße Dame geschlagen?“. Oder aber (scheinbar) einfach: „Wer ist am Zug?“

Bei normalen Schachproblemen benötigt man diese Technik selten, Retros können allerdings teils dieselbe Aufgabenstellung wie normale Schachprobleme haben und zum Beispiel nach einem Matt in zwei Zügen fragen. Aber das eigentliche Rätsel besteht dann darin, die Vorgeschichte einer Stellung zu ermitteln, zum Beispiel um die Möglichkeit einer Rochade oder eines en passant-Schlages zu klären. Gemäß den Konventionen für Schachkompositionen muss die Stellung legal sein, also theoretisch durch reguläre Züge aus der Ausgangsstellung erreichbar sein. Die Rochade gilt als zulässig, wenn nicht durch Retroanalyse bewiesen werden kann, dass Turm oder König bereits gezogen haben. Der en passant-Schlag gilt nur dann als zulässig, wenn durch Retroanalyse bewiesen werden kann, dass der letzte Zug ein Doppelzug des zu schlagenden Bauern war.

Problemschach-Freunde stehen der Retroanalyse oft zwiespältig gegenüber, teils ehrfürchtig, teils distanziert. Dafür gibt es mehrere Gründe, allen voran ist zu nennen, dass das Retrospiel nach „umgekehrten“ Zug-Regeln verläuft, die sich von denen des gewohnten Vorwärtsspiels teils erheblich unterscheiden. Beispielsweise sind keine Schlagfälle möglich, nur sogenannte „Entschläge“, bei denen eine Figur quasi auf ihrem Schlagfeld entsteht. Oder man darf kein Schach geben, sondern muss stattdessen in ein solches hineinziehen. Eine Partie wird eben einfach rückwärts gespielt!

Was genau alles zur Retroanalyse gehört (und was nicht), ist nicht leicht abzugrenzen. Wir wollen es daher auch gar nicht erst versuchen, sondern stellen Euch im Folgenden ein paar Beispiele vor, die definitiv zur Retroanalyse gehören! Als Add-on machen wir einen kleinen

Testaufgabe

Welches war der letzte Zug?

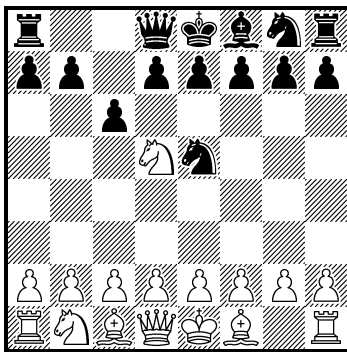
→ *Aufgabe 99* auf Seite 62

Ausflug in die Schachmathematik, welche viele Zeitschriften zusammen mit der Retroanalyse bringen, und wir versuchen uns an einer Rekonstruktion, der Ableitung einer konkreten Stellung allein aus den nackten Lösungsangaben. Umgekehrtes Lösen sozusagen!

Und: Wir wollen in Zukunft den sperrigen Begriff „Retroanalyse“ durch das smartere Wort „Retro“ ersetzen! Retros gehören zu den schwierigsten Bereichen der Schachkomposition, nicht zuletzt, weil es außer für Beweispartien kaum geeignete Prüfsoftware gibt.

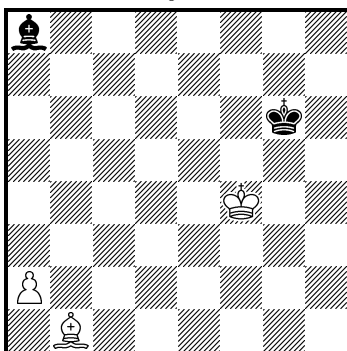
Immerhin gibt es Bücher, die für Anfänger einen geeigneten Überblick geben, besonders ansprechend und geeignet dafür sind: „Schach mit Sherlock Holmes“ und „Die Schachgeheimnisse des Kalifen“, beide vom New Yorker Universalgenie und Guru Raymond Smullyan! Wer es mehr auf Uni-Niveau haben möchte, darf sich auch das umfangreiche Standardwerk „Der Blick zurück – Eine Einführung in die Retroanalyse“ des ehemaligen Berliner Hochschullehrers und Schwalbe-Vorsitzenden Wolfgang Dittmann zu Gemüte führen!

98 **Mark Kirtley**
Michel Caillaud
Probleemblad 1999



Beweispartie in (16+15)
 6,5 Zügen

99 **Branko Pavlovic**
Sahovski vjesnik 1950



Welches war der (3+2)
 letzte Zug?

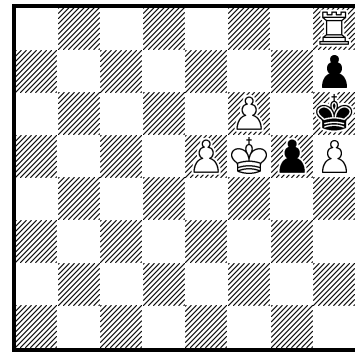
Nach diesen Vorbemerkungen kann es nun losgehen! Die häufigste und beliebteste Unterart von Retroproblemen sind die sogenannten **Beweispartien** (BP), manchmal auch als „Kürzeste Beweispartie“ (KBP) bezeichnet. Es geht hier darum, die vorgegebene Diagrammstellung in einer bestimmten Anzahl von Zügen – meist der kürzest möglichen – mittels einer fiktiven Partie zu erspielen. Beweispartien könnte man auch zum Hilfsspiel zählen – ein Überbegriff für Problemarten, bei denen Weiß und Schwarz kooperieren, wie wir das schon aus dem Hilfsmatt kennen – da jedoch die Vorgeschichte der Diagrammstellung ergründet wird, rechnet man sie zu den Retros. In **Aufgabe 98** dauert die Partie 6,5 Züge, also 13 Halbzüge, oder anders ausgedrückt: Diese Stellung ist nach dem 7. Zug von Weiß entstanden, Schwarz hat nur sechsmal gezogen. Die sieben weißen Züge sind schnell ermittelt, weil der sLc8 fehlt. Weiß muss diesen im 5. Zug geschlagen und dann zurück nach d5 gezogen haben. Und es muss via b6 gehen, Sd6 verbietet sich ja wegen Schach! Dem Springer bleiben 2 Routen: Sg1-h3-f4-d5-b6-c8-b6-d5 und Sg1-f3-e5-c4-b6-c8-b6-d5. Aber was hat Schwarz so lange getrieben, es sind doch nur 3 Züge sichtbar!? Das ist nun genau das, was den Reiz des Problems ausmacht: Die Lösung lautet: **1.Sh3 Sc6 2.Sf4 Se5 3.Sd5 c6 4.Sb6 Dc7! 5.Sxc8 Db8! 6.Sb6 Dd8 7.Sd5** und die Diagrammstellung ist erreicht! Wie man es dreht und wendet, es funktioniert nur mit diesem Damenrundlauf, der gemeinerweise noch eine Hinterstellung des Lc8 beinhaltet! Nebenbei wird die Route des wS festgelegt: 2.– Se5 verstopft den Weg über e5. Das löst der Computer noch spielend, weil eine Legalitätsprüfung der Stellung hier keine Rolle spielt! Es gibt sehr viel schwierigere und komplexere Beweispartien. Wer Lust darauf hat, kann sich gern

beispielsweise in der PDB folgendes Stück anschauen: <https://pdb.dieschwalbe.de/P1080472>

Nicht schwieriger, aber von ganz anderem Zuschnitt ist **Nr. 99**: Der letzte Zug war offensichtlich ein weißer, Schwarz steht ja im Schach. Und es kann eigentlich nur Ke4-f4+ gewesen sein. Aber nun stünde Weiß im Schach, und das ist nicht auflösbar! Irgendwann fällt der Groschen: Weiß kann auf f4 eine schwarze Figur geschlagen haben, und wenn dies ein Springer war, dann gibt es vor Ke4xSf4+ den schwarzen Zug Sd5-f4+. Verblüffend! Die Lösung lautet also: **Zurück 1.Ke4xSf4+!**

Die **Nr. 100** hat dagegen eine ganz normale Forderung: Matt in 2 Zügen. Allerdings ist weit und breit kein erzwingbares Matt zu sehen, 1.f7? scheitert ja an g4! Die Stellungsanalyse ergibt aber, dass Schwarz zuletzt g7-g5 gezogen haben muss, etwas anderes ist nicht möglich. Und deshalb darf man **1.hxg6 e.p.! Kh5 2. Txh7#** spielen! Und wenn der wBe5 fehlen würde? Dann wäre zuletzt auch Kg7-h6 (und davor e5xf6+) möglich gewesen, der e.p.-Schlag könnte somit nicht bewiesen werden und das Stück wäre unlösbar! En passant-Schlag und Rochade sind übrigens sehr beliebte Elemente bei Retros!

100 Friedrich Amelung
Düna-Zeitung 1897



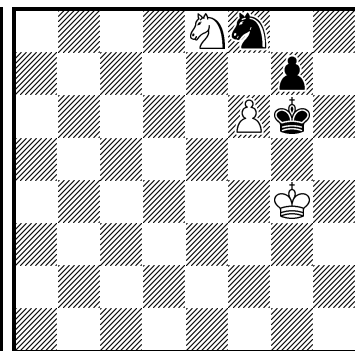
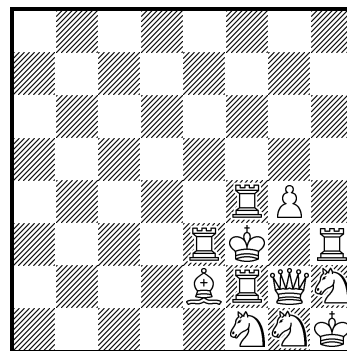
#2 (5+3)

Wir kommen nun zu den Spezialitäten und Raritäten der Gattung „Retro“: In **Aufgabe 101** sollen die Steine gefärbt werden, so dass eine legale Stellung entsteht, mit der Zusatzfrage: Welches war der letzte Zug? Wir sehen eine Dame, die beide Könige angreift, also steht einer der beiden im Schach, und der letzte Zug muss Dg3-g2+ gewesen sein, eventuell mit Schlagoption. Dann müssen weiterhin die Steine auf e2,e3,f2,f4,g1,h2,h3 und ggf. g4 die gleiche Farbe wie der König auf f3 haben, sonst wäre dieser zuvor ja schon im Schach gestanden! Wären diese alle einschließlich der Dame schwarz, dann gäbe es vor D(x)g2+ keinen legalen weißen Zug, auch dann nicht, wenn Sf1 weiß wäre. Es bleibt nur, die Steine so einzufärben, wie im Diagramm 101a gezeigt! Und was waren dann die letzten Züge? Vor Dg3-g2+ (ohne Schlag!) konnte g2xf1S geschehen sein, weiter zurück Th8-h3, davor dann h3xg2 und alles lässt sich auflösen!

Ganz ausgefuchst wird es nun in **Nr. 102**: Erst soll Weiß einen Zug zurücknehmen, dann Schwarz, dann nochmals Weiß, und stattdessen soll Weiß in der so entstandenen Stellung direkt in einem Zug Matt setzen! Erschwerend: **Verteidigungsrückzügler** (VRZ) Typ Proca bedeutet aber, dass Schwarz nicht mithilft, sondern sich dagegen wehrt! Wie soll das denn gehen? Nun, indem Weiß den en passant-Schlag g5xf6 e.p. zurücknimmt, zwingt er Schwarz, seinerseits f7-f5 zurückzuspielen, das Recht auf Gegengewehr nützt ihm so gar nichts! Dann nimmt Weiß noch die Springerumwandlung auf e8 zurück und verwirklicht diese anders, und zwar so: **Zurück: 1.g5xf6 e.p. f7-f5+ 2.e7-e8S, dann vorwärts: 1.exf8S#.**

101 Andrey Frolkin
Andrej N. Kornilow
Rex Multiplex 1989

102 Willibald Roesse
Hamburgischer
Correspondent 1924



Färbe die Steine! (12+0) #1 vor 2 Zügen (3+3)
Welches war der letzte Verteidigungsrückzügler
Zug? Typ Proca

Schachmathematik besitzt viele Spielarten. Eine der Spielarten verwendet das Schachbrettmuster zur eleganten Lösung mathematischer Problemstellungen. Sehr bekannt ist die Frage, ob ein 8×8-Quadrat, bei dem zwei diagonal gegenüberliegende Ecken fehlen, mit 2×1-Kacheln parkettiert werden kann.



Wenn Ihr Euch das als Schachbrett ohne a8 und h1 vorstellt, könnt Ihr diese Frage sicher leicht beantworten, oder?

