

Logische (Märchen-)Hilfsmatts

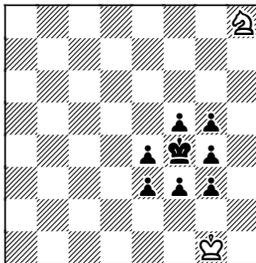
Von Arnold Beine, Geisenheim

Logik im Hilfsmatt – kann es das überhaupt geben? Die Frage ist berechtigt, denn anders als im direkten Matt oder Selbstmatt arbeiten beide Parteien nicht gegen-, sondern miteinander. Woran sollte ein Probespiel scheitern, wenn es niemanden gibt, der sich wehrt? So lehnt C. J. Feather Verführungen im Hilfsmatt ab: „Während sich Verführungen im Mattproblem an die Verteidigungskraft des Schwarzen wenden, erwarten Hilfsmatt-Verführungen nur die Unfähigkeit des Löser.“ (BLACK TO PLAY, S. 67). Trotzdem gab und gibt es immer wieder Versuche, Verführungen in Hilfsmatts einzubauen. Diese „scheitern“ dann z. B. an fehlenden Blocksteinen, geöffneten oder nicht-geöffneten Linien, Pattstellungen, fehlenden Tempozügen, ungewollten Schachgeboten oder (Ent-)Fesselungen. Oft lässt sich auch nicht ausmachen, an welchem Zug genau die Verführung gescheitert ist. Hauptpläne in logischen Aufgaben haben ebenfalls Verführungscharakter, sind aber auch immer Teil der späteren Lösung, so dass sie sich von reinen Fehlversuchen deutlich unterscheiden.

Wie lässt sich im Hilfsmatt ein Gegner für die beiden kooperierenden Partner einbauen, der die gemeinsam verfolgten Ziele zum Scheitern bringen könnte? Diese Aufgabe könnte eine Märchenbedingung erfüllen, die sich den Plänen von Schwarz und Weiß widersetzt. Für ein logisches Hilfsmatt würde dies bedeuten, dass sich der Hauptplan nicht sofort verwirklichen ließe, weil die Märchenbedingung diesen zum Scheitern brächte. In einem Vorplan müsste dann zuerst das durch die Märchenbedingung verursachte Hindernis beseitigt oder umgangen werden. Zweckreinheit läge vor, wenn die Märchenbedingung der einzige Grund für das Scheitern des Hauptplanes wäre. Dass auch noch andere Ansätze möglich sind, werden die beiden letzten Aufgaben zeigen.

1. Arnold Beine

Problemkiste 1999



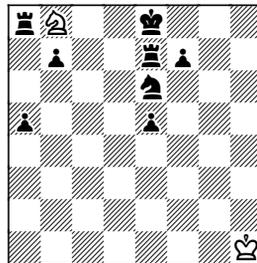
h#13

(2+8)

Ultraschachzwang

2. Klaus Wenda

König & Turm 2000 (Vers. 2001) Rochade Europa 2001, 1. Preis



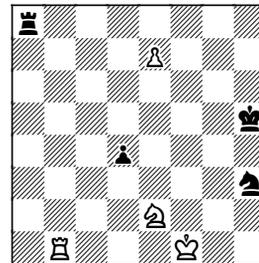
h#6

(2+8)

Doppellängstzuger

3. Arnold Beine

Rochade Europa 2001, 1. Preis



h#12

(4+4)

Doppellängstzuger

(H. Weißbauer zum 80. Geb.)

(1) zeigt ein Beispiel, wie es aus logischer Sicht nicht sein sollte. Das offensichtliche Satzspiel 1.- Sg6# lässt sich nicht sofort verwirklichen, da Schwarz keinen geeigneten Tempozug hat – erst recht keinen mit Schachgebot. Das Probespiel 1.f2+ Kh1? 2.g2+ Kh2 3.g3+ Kh3 4.g4+ Kh4 5.?? scheidert nicht nur am fehlenden Schachgebot, sondern auch am neu entstandenen Fluchtfeld f3, womit hier also ein märchenbedingtes und ein orthodoxes Scheitern vorliegt. Der Vorplan, der eine schwarze Figur zum Schachbieten auf g6 und einen Block auf f3 bereitstellen muss, hat also einen doppelten Zweck: 1.f2+

Kf1! 2.g2+ Ke2 3.g1S+ Kd1 4.f1D+ Kc2 5.Dc4+ Kd1 6.Da4+ Ke1 7.Sf3+ Kf1 8.Da6+ Kg2 9.Se1+ Kh2 10.g3+ Kh3 11.g4+ Kh4 12.Sf3+ Kh5 13.Dg6+ S:g6#.

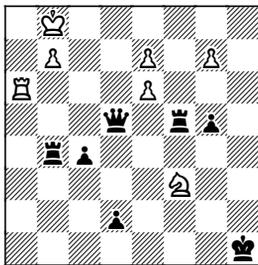
An den nächsten Beispielen ist aus logischer Sicht aber nichts auszusetzen.. Die Doppellängstzuger-Bedingung scheint ein recht brauchbares Instrument zur Darstellung von logischen Hilfsmatts zu sein – zumindest sind mir damit die meisten Beispiele bekannt.

(2) zeigt das alte Thema der Rochadevereitelung. Der Hauptplan 1.Sf8? Sd7 2.Td8? Sf6# scheidert märchenbedingt an 2.O-O-O!. In einem vierzügigen Vorplan wird die Rochade als längster Zug ausgeschaltet, wonach der Hauptplan funktioniert: 1.Sd8 Sd7 2.Se6 Sb6 3.Td8 Sd7 4.Ta8 Sb8 5.Sf8! Sd7 6.Td8 Sf6#.

(3) ist ohne Kenntnis der älteren hier wiedergegebenen Beispiele entstanden. Erst nach der überraschend hohen Auszeichnung habe ich mich auf die Suche nach weiteren logischen Hilfsmatts mit Märchenbedingung in den mir zur Verfügung stehenden Büchern und Zeitschriften gemacht. Der Hauptplan 1.Th8? Tb8 2.T:b8 Sg3+ 3.Kg4 Sh1 4.Tb1+ Kg2 5.T:h1?? scheidert an 5.Tb8!. Deshalb muss der Schlag des weißen Turms in die a-Linie verlegt werden: 1.Ta1 Te1 2.Ta8 Ta1. Und jetzt nicht sofort 3.T:a1+?, weil 3.- Sc1 alles verdirbt, sondern 3.Th8! Ta8 4.T:a8 Sg3+ 5.Kg4 Sh1 6.Ta1+ Kg2 7.T:h1! K:h1 8.Sf4 (8.Sg5?) Kg1 9.Se6 Kf2 10.Sd8 e:d8T 11.Kh3 T:d4 12.Kh2 Th4#.

4. Norbert Ringeltaube

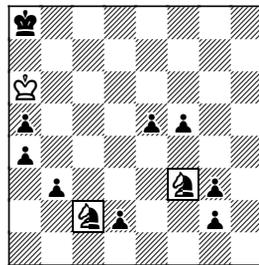
Die Schwalbe 1973, 3. Preis
(Korrektur: Arnold Beine)



h#5 (7+7)
Doppellängstzuger

5. Arnold Beine

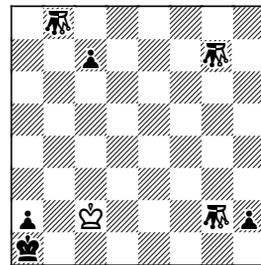
Urdruck



h#17 0.1;1.1... (1+9+2)
Doppellängstzuger
neutrale Chamäleon-Sc2,f3

6. Hans J. Schudel

Schach-Echo 1979



h#3 (1+4+3)
Circe
neutrale Grashüpfer b8,g2,g7

Dass (4) in diesem Aufsatz erscheint, ist reiner Zufall. Eigentlich war ich auf der Suche nach Doppellängstzügern mit doppelter weißer Umwandlung und hatte Hans Selb gebeten, mir behilflich zu sein. Unter den von ihm mitgeteilten Aufgaben – wofür ich mich auch an dieser Stelle recht herzlich bedanken möchte – befand sich auch diese Perle, die sich aber bei der Computerprüfung zunächst als inkorrekt herausstellte, obwohl sie nach Dual-Meldungen einiger Löser vom Autor bereits verbessert worden war. (In der Urfassung waren die Bauern auf e6 und g5 vertauscht. Die Löser hatten „+sBg4“ als Korrektur vorgeschlagen, der Autor fand aber eine ökonomischere Verbesserung mit „wBg5=sBg5“. Allerdings sind beide Möglichkeiten unzureichend. Die von mir vorgenommene Korrektur ist nur ein kleiner Eingriff, so dass ich davon ausgehe, der Autor wäre damit einverstanden. Jedenfalls ist die Aufgabe jetzt C+).

Hier wird – möglicherweise erstmalig – eine Vorplanstaffelung im logischen Hilfsmatt gezeigt. Der Hauptplan 1.Tb1? Ta1 2.Tg1 T:g1#? scheidert an dem längeren Zug 2.- Ta8!. Stünde der weiße König auf a8, würde er die Zuglänge für den eigenen Turm

entscheidend verkürzen, aber 1.T:b7+? Ka8 2.Tb1+? scheitert am Schachgebot durch die schwarze Dame. Also muss diese zunächst verschwinden: 1.Dd8+? e:d8L (andere Umwandlungsfiguren kommen aus Längstzügergründen nicht in Frage) 2.T:b7+? scheitert aber immer noch, weil das Verschwinden der Dame Schwarz jetzt zu 2.Ta5! zwingt. Also muss sich vorher auch noch der schwarze Tf5 opfern, damit alles klappt: 1.Tf8+ g:f8S (aus Längstzügergründen einzige Umwandlungsmöglichkeit) 2.Dd8+! e:d8L 3.T:b7+! Ka8 4.Tb1! Ta1 5.Tg1 T:g1#. Dass das Probespiel nicht an einem schwarzen, sondern an einem weißen Zug scheitert, ist im Hilfsmatt kein Mangel – eher eine Vorzug, da es die hilfsmatttypische Zusammenarbeit unterstreicht. Ebenso wenig stört mich, dass der erste Vorplan nicht märchentypisch, sondern ganz orthodox an einem unerwünschten Schachgebot scheitert. Der einzige Punkt, an dem ich etwas auszusetzen habe, ist der Umstand, dass beide weißen Umwandlungsfiguren ungenutzt herumstehen. Trotzdem ist diese Aufgabe ein beeindruckendes Beispiel für ein logisches Hilfsmatt und in mir wuchs der Wunsch, ebenfalls ein logisches Hilfsmatt mit Vorplanstaffelung zu komponieren, das jetzt hier als Urdruck erscheint.

In (5) kommen neben der Märchenbedingung Doppellängstzüger auch noch zwei neutrale Chamäleons zum Einsatz. Die Aufgabe dürfte aus mehreren Gründen selbst für gute Löser nicht leicht zu lösen sein. Ein Grund dürfte sein, dass es nicht zu einem bei neutralen Steinen üblichen Doppelschachmatt kommt (sonst zieht Schwarz den mattsetzenden Stein einfach weg), sondern Weiß aus Tempogründen ein neutrales Chamäleon opfert. Sofort 1.- nCSce1 (=nCL)? 2.nCSh2 (=nCL) scheitert allerdings daran, dass Weiß 2.- nCL:g3 (=nCT) als längsten Zug hat und 3.d:e1?? nicht möglich ist. Ein weißer König auf f3 oder g4 würde dies wegen des dann illegalen Selbstschachs verhindern, aber sofort 1.- Kb5?? scheitert natürlich an der Doppellängstzüger-Bedingung. Deshalb werden beide nChamäleons zunächst auf Eis gelegt: 1.- nCSa1 (=nCL) 2.nCLd4 (=nCT) nCTh4 (=nCD) 3.nCdb4 (=nCS)+ nCSa2 (=nCL) 4.nCSh2 (=nCL) [jetzt kann der weiße König ziehen] 4.- Kb5! 5.Kb7 Kc4 6.Ka6 Kd5 7.Kb5 Ke6 8.Kc4 K:f5 9.Kd3 Kg4 [geschafft; nun kann sich das nChamäleon opfern – und zwar auf e1 – damit Schwarz ein Tempo erhält, denn sofort 10.Kc2? Kf3 11.Kd1 Ke4 12.b:a2 Kd3 13.?? nCLg1 (=nCT)# geht nicht, weil Schwarz 13.g:h2! ziehen müsste] 10.nCLb1 (=nCT) nCTh1 (=nCD) 11.nCDa1 (=nCS) nCS:b3 (=nCL) 12.nCLg8 (=nCT)+ nCTa8 (=nCD) 13.nCDF3 (=nCS) nCSel1 (=nCL) 14.Kc2! Kf3 [14.- Kf5?] 15.Kd1 Ke4 16.d:e1CL! [16.d:e1CD+? Kd3 17.Cdb4 (=CS)+!] 16.- Kd3 17.Clb4 (=CT) nCLg1 (=nCT)#, denn Schwarz kann den mattsetzenden nCT nicht abziehen. Die Zugreihenfolge zu Beginn ist durch die Doppellängstzüger-Bedingung eindeutig festgelegt, denn 1.- nCSh2 (=nCL)? 2. nCSa1 (=nCL) scheitert an 2.- nCL:e5 (=nCT)!

Kuriosum am Rande: Die Stellung ist auch mit der Bedingung „Längstzüger“ und der Forderung H#3,5; 0,2; 1,1;... korrekt und liefert genau die o.g. Doppelschachmatt-Bilder. [1. 1.- nCSa1 (=nCL) 2.nCLd4 (=nCT) nC:e5 (=nCL) 3.nCTh4 (=nCD) nCLh8 (=nCT)+ 4.nCDd8 (=nCS) nCSc6 (=nCL)#; II.] 1.- nCSfe1 (=nCL) 2.nCSb4 (=nCL) nCL:d2 (=nCT) 3.nCTd7 (=nCD) (3.nCTd8 (=nCD) ist illegal) 3.- nCDd8 (=nCS) 4.nCLf8 (=nCT) nCSc6 (=nCL)#]

Die beiden letzten Aufgaben unterscheiden sich in der Art der Logik von den bisher gezeigten, denn die benutzten Märchenbedingungen erweisen sich nicht nur als hinderlich.

In (6) liegt das Problem eher darin, sie positiv zum Einsatz zu bringen und die gleichzeitig auftretenden schädlichen Effekte zu kompensieren. Hans Henneberger kommentiert diese Aufgabe in den „Schweizer Schachkompositionen 1976-1986“ auf S. 142 folgendermaßen: „1.nGg8? nGa8+ wäre nicht matt wegen 2.nGc8! Daher muss in einem 1. (schwarzen) Vorplan das Feld c8 von einem neu entstandenen sCirce-Läufer blockiert wer-

