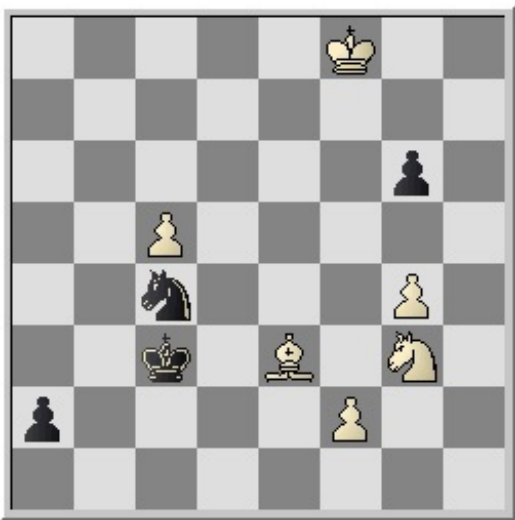


Aufgaben für Mensch und Computer

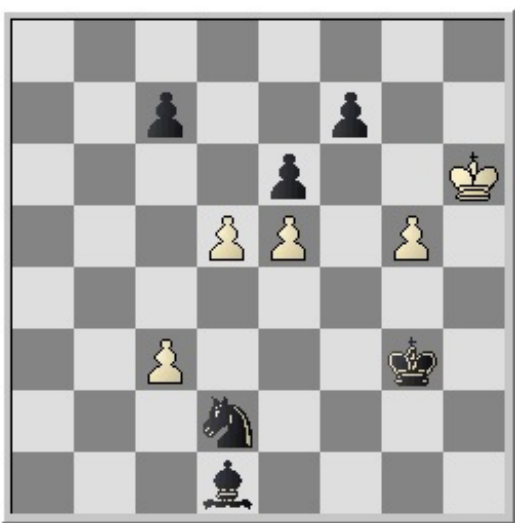
Bernleitner, 1989



5K2/8/6p1/2P5/2n3P1/2k1B1N1/p4P2/8 w - - 0 1

Der schwarze Bauer auf a2 scheint nicht aufzuhalten. Das einfache 1.Se2+ (Idee Ld4) scheitert an 1...Kc2 2.Ld4 Sb2. Was also tun?

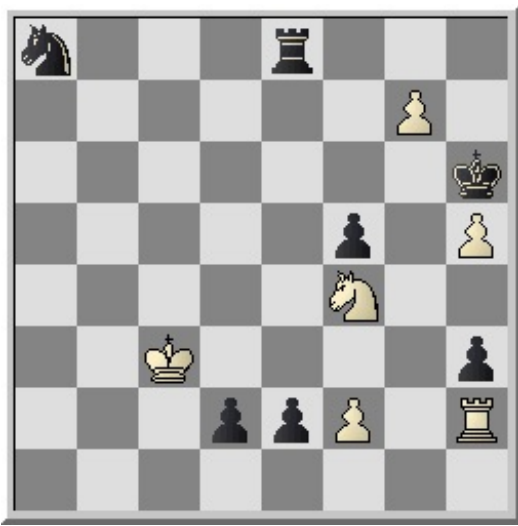
Zhuraviev, 1989



8/2p2p2/4p2K/3PP1P1/8/2P3k1/3n4/3b4 w - - 0 1

Auch in dieser Studie muss Weiß wieder buchstäblich alles geben, um noch knapp das Remis zu sichern. Für Computer aber keine all zu harte Nuss

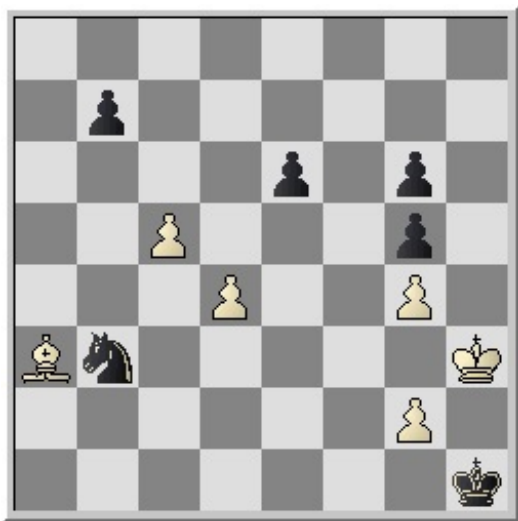
Sochniev, 1989



n3r3/6P1/7k/5p1P/5N2/2K4p/3ppP1R/8 w - - 0 1

Auch in dieser Studie hat Weiß alle Hände voll zu tun, das Remis zu sichern. Für Computer dürfte das Remis allerdings weit jenseits des Horizontes liegen, da in der Schlussstellung der Hauptvariante ein erstaunliches positionelles Remis vorliegt, obwohl der Weiße materiell deutlich zurückliegt. Vielleicht finden die Leser die Lösung ja mit Computerhilfe!

Steniczka, 1989



8/1p6/4p1p1/2P3p1/3P2P1/Bn5K/6P1/7k w - - 0 1

Die eingeeengte Stellung des weißen Königs lässt das Motiv des weißen Remisweges schon vermuten: Ein Patt wird angestrebt...

Lösungen aus CSS 1/05

1. Troitzky, 1896

Leser Joachim Benn schrieb zu dieser Aufgabe, dass Fritz den Schlüsselzug sofort anzeige. Seine Lösung: **1.De4 e1D 2.Dxg6+ Kf8 3.Df6+ Lf7 4.Dh8+ Lg8 5.Df6+ Lf7** mit dreifacher Stellungswiederholung. Schwarz kann jedoch versuchen, auf Gewinn zu spielen: **1.De4 Sg4+ 2.Kg2 h3+ 3.Kg3 h2 4.Dxg6+ Kf8 5.De4 Kg7**. Die entstandene Stellung ist zwar beileibe nicht einfach gewonnen für Schwarz, aber das Remis ist auch noch in weiter Ferne. Wie angedeutet, der Rechner lockt möglicherweise auf eine falsche Fährte! Die Autorenlösung ist deshalb eine andere:

1.Da8+! Kh7 2.De4 Sg4+ [2...e1D 3.Dxg6+ Kxg6] **3.Kg2!** [3.Kh3? Se5+! (3...Sf2+? 4.Kxh4 Sxe4)] **3...h3+** [3...Ld5 4.Kg1 Lxe4] **4.Kxh3 Se3+** [4...Sf2+ 5.Kh4 Sxe4] **5.Kh2 e1D 6.Dxg6+** die Pattidee **6...Kxg6** Patt ½-½

2. Troitzky, 1896

Die Autorenlösung dieser Studie ist folgende: **1.d7! g2** [1...Sd1+ 2.Kd2 e3+ 3.Kc2 f2 a) **3...g2 4.dxe8S+** mit Matt in 7 Zügen **4...Kh6 5.Sf7+ Kh5 6.Sf6+ Kh4 7.Sf5+ Kh3 8.Sg5+ Kh2 9.Sg4+ Kh1 10.Sg3+ Kg1 11.Sh3#**; b) 3...e2 4.dxe8S+ (b) 4.dxe8D+- -- droht 5.Df7+ Kh6 6.Df4+ Kg7 7.Dg5+ Kh8 8.Sf7#) ; 4.Sf5+ (4.dxe8S+? Kh6 5.Sf7+ Kh5 6.Sf6+ Kh4 7.Sf5+ Kh3 8.Sg5+ Kg2) 4...Kf6 5.dxe8D f1D 6.Dxf8+ Kxe5 7.Dd6+ Kxf5 8.Df8+ Ke4 9.Dxf1 Sf2 10.Dg2+ Kf4 11.Dxb7+-) **2.dxe8S+!!** Der dritte weiße Springer [2.Kf2? Sd1+ 3.Kg1 Lxe7; 2.Sf5+? Kg8 3.Se7+ Kg7] 2...Kh6 [2...Kh8 3.Sf7#] 3.Sf7+ Kh5 4.Sf6+ Kh4 5.Sf5+ Kh3 6.Sg5+ Kh2 7.Sg4+ Kg1 [7...Kh1 8.Sg3+ Kg1 9.Sh3#] 8.Kxe4 Kf1 9.Sg3+ Ke1 10.Sxf3+ Kd1 11.Se3+ Kc1 12.Se2+ Kb1 13.Sd2+ Ka2 14.Sc3+ Ka3 15.Sc2# 1-0

Zu dieser Aufgabe bemerkte Leser Hans-Wilhelm Hörning im Forum folgendes an: "In der zweiten Studie müssen die weißen Rösser leider vom Galopp in den langsamen Schritt wechseln, weil die Studie kaputt ist. Das Arabische Wasserrad wird das wohl nicht mehr werden." Seine Varianten: **1.d7 Sc4+ 2.Sxc4 g2 3.dxe8D g1D+ 4.Kxe4 Dg4+ 5.Ke3** und

1.d7 Sd6! 2.cxd6 g2 3.Sf5+ Kg8 4.Sh6+ Kh8 5.Kf2 Sd1+ 6.Kg1 Sc3

Zu der ersten Variante ist aber anzumerken, dass Weiß besser spielen kann: nach **1.d7 Sc4+ 2.Sxc4 g2** spielt Weiß **3.Sf5+!** nebst Kf2 und baldiger Bauernumwandlung. In der zweiten Variante ist nach **1.d7 Sd6 2.d8=D g2 3.Kf2** ebenfalls ein baldiger weißer Sieg zu erwarten. Oder gibt es noch eine Verbesserung?

3. Troitzky, 1898

Wenig Probleme für Mensch und Maschine gab es mit der dritten Aufgabe: **1.Tg3! Dxg3** [1...axb4 2.Sxh6+] **2.Sxh6+!!** [2.Sxg3 axb4=] **2...Kh8** [2...Kg7 3.Sf5+] **3.Ld6! Dg5 4.Le5+ Dxe5 5.Sf7+ 1-0**

4. Fiebig / Fiedler, 2000

Auch nach Vorgabe des Lösungszuges offensichtlich immer noch eine überaus harte Nuss für die Rechner: Hier der Lösungsweg zum Genießen! Der Rechner wird sicher gerne behilflich sein beim Durchspielen der ganzen Varianten: Joachim Benn wies aber darauf hin, dass einige Varianten die Geduld des Menschen auf eine ziemliche Probe stellen! **1.a6!!** [1.Dxc3? Sd5 2.Dxd2 Txg4 3.Te3 Kb8] **1...Sxa6** Einziger Zug [1...b5 2.Td4 Se6 3.Dxc3 Kb8 4.Txb5+] **2.Dxa6! d1D+** [2...bxa6 Td4] **3.Kxd1 bxa6** [3...c2+ 4.Kc1 bxa6 5.Td4] **4.Te4!** [4.Td4? c2+ 5.Kc1 Lh6+ 6.g5 Lxg5+ 7.Kxc2 Th6+ 8.Kb2 f5; 4.Tfb4? c2+ 5.Kc1 Lh6+ 6.g5 Lxg5+ 7.Kxc2 Lf4] **4...c2+ 5.Kc1** [5.Kxc2? Txg4; 5.Kd2? Sf1+; 5.Ke2? c1S+] **5...Lh6+ 6.g5** [6.Kxc2? Txg4] **6...Lxg5+ 7.Kxc2 Tg7 8.Sg6 Dxg6 9.Kd1 Dxe4 10.Tb8+ Kxb8** ½-½

(Karsten Bauermeister)

Die Lösungen zum Nachspielen

Informationen zum Autor:

Karsten Bauermeister
