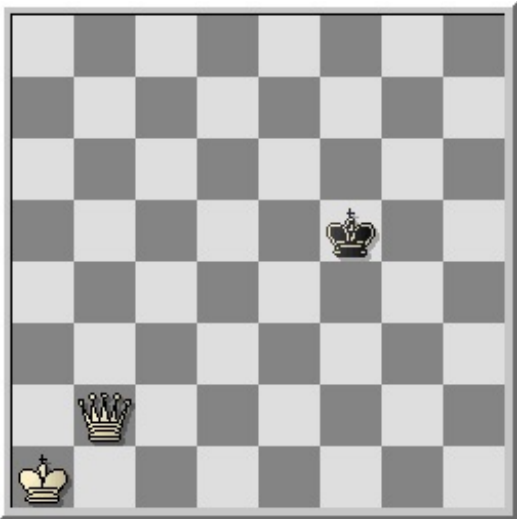


Lösen Sie gerne Schachrätsel, finden aber die Probleme und Studien in den gängigen Schachspalten meist zu schwer? Lieben Sie verblüffende Wendungen und wollen neben der Denkarbeit auch viel Spaß beim Lösen haben? Dann ist der folgende Beitrag wohl das Richtige für Sie!

Es geht hier um Endspielrätsel. Ich habe dazu meine Tablebase-Artikel für die CSS durchforstet. Alle Stellungen haben nur sehr wenige Steine am Brett und bergen jeweils eine überraschende Pointe. Sie sollten in der Mehrzahl für durchschnittliche Vereinsspieler am Brett sprich Computerbildschirm lösbar sein, wenn auch hin und wieder dickere und dünnere Fallstricke lauern. Lediglich die letzte Stellung stammt nicht aus einem der genannten Beiträge. Sie wurde erst frisch entdeckt und Sie sollten sie sich keinesfalls entgehen lassen! Die Aufgaben sind absichtlich nicht geordnet, weder vom Inhalt, noch von der Schwierigkeit her. Wenn nicht anders angegeben, sind die Positionen von mir erdacht.

Die Lösung der jeweiligen Aufgabe erfahren Sie auf der direkt folgenden Seite. Ich wünsche Ihnen beim Lösen so viel Spaß wie ich ihn bei der Auswahl der Stellungen hatte. Und nun los mit dem Rätseln!

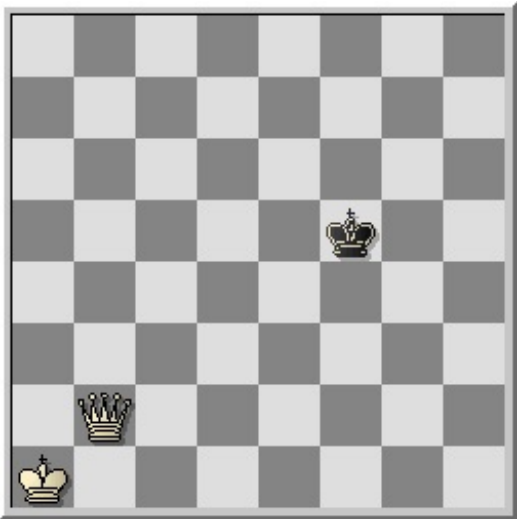
Rätsel 1



8/8/8/5k2/8/8/1Q6/K7 w - - 0 1

Das ist die Maximalstellung bei König+Dame gegen König: Weiß am Zuge benötigt bei bestem Gegenspiel 10 Züge bis zum Matt. Er hat insgesamt 24 legale Züge in der Stellung. Nun gut, die Dameneinsteller nach 1.De5+ und 1.Df6+ remisieren offensichtlich sofort. Es bleiben noch 22 sinnvolle Züge übrig. Wie viele davon führen wohl am schnellsten zum Matt in 10? „Sinnvolle“ wie 1.Kb1 oder 1.Ka2 oder noch mehr? Überlegen Sie nach allgemeinen strategischen Gesichtspunkten und schätzen Sie dann.

Lösung 1



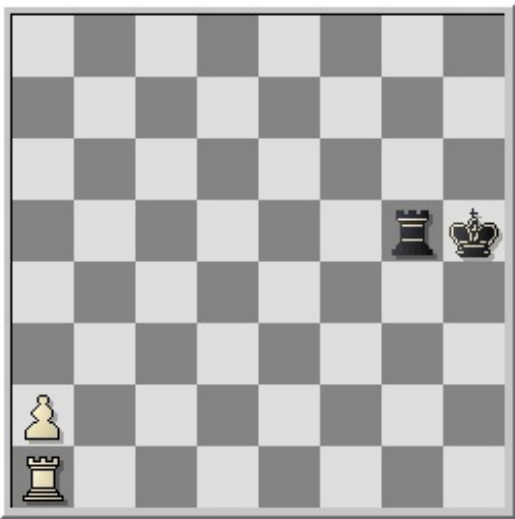
8/8/8/5k2/8/8/1Q6/K7 w - - 0 1

Alle 22 führen zum Matt in 10! Intuitive wie 1.Dg2, aber auch absolut ungewöhnliche wie z.B. 1.Dc1. Die weißen Steine sind am Anfang derart unglücklich aufgestellt, dass jede mögliche Stellungsänderung ihre Position gleichermaßen verbessert! Mir ist keine andere derartige Stellung bekannt. – Sie glauben mir dies alles nicht? Hier die Zugausgabe einer Engine mit TB-Zugriff:

1. +- (#10): 1.Dd4
2. +- (#10): 1.Ka2
3. +- (#10): 1.Kb1
4. +- (#10): 1.Dc1
5. +- (#10): 1.Dc3
6. +- (#10): 1.Dg7
7. +- (#10): 1.Dh8
8. +- (#10): 1.Da3
9. +- (#10): 1.Da2
10. +- (#10): 1.Db1+
11. +- (#10): 1.Dc2+
12. +- (#10): 1.Dd2
13. +- (#10): 1.De2
14. +- (#10): 1.Df2+
15. +- (#10): 1.Dg2
16. +- (#10): 1.Dh2
17. +- (#10): 1.Db3
18. +- (#10): 1.Db4
19. +- (#10): 1.Db5+
20. +- (#10): 1.Db6
21. +- (#10): 1.Db7
22. +- (#10): 1.Db8
23. = (0.00): 1.De5+

24. = (0.00): 1.Df6+

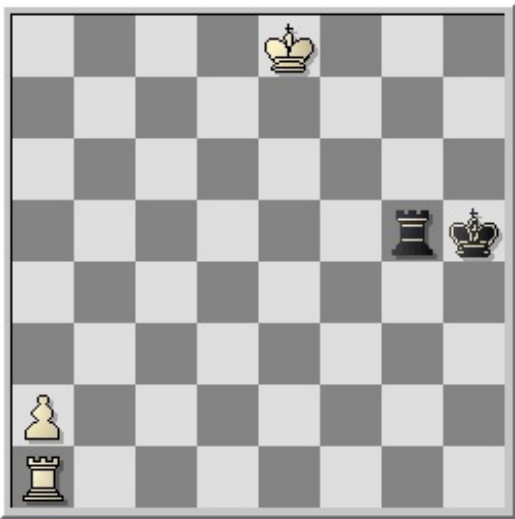
Rätsel 2



8/8/8/6rk/8/8/P7/R7 w - - 0 1

Stellen Sie sich vor, Sie haben die weißen Steine und Ihr Gegner ist am Zug. Sie dürfen Ihren König, der vom Brett gefallen ist, auf ein beliebiges Feld stellen, um zu gewinnen. Es gibt in der Tat nur ein einziges, auf dem ein Sieg möglich ist. Welches? Wählen Sie ruhig ca. zehn Felder aus. Ich bin mir fast sicher, dass das richtige nicht darunter ist.

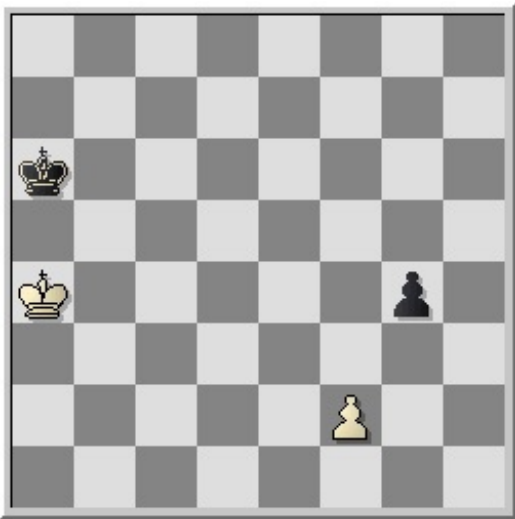
Lösung 2



4K3/8/8/6rk/8/8/P7/R7 w - - 0 1

Weiß gewinnt bei schwarzem Zugrecht nur, wenn der weiße König auf e8 steht! Wer mir nicht glaubt, der befrage eben z.B. Shredders Jokeranalyse. Diese Stellung verdanke ich dem Buch „Faszination Computerschach“ von Ewgenij Gik.

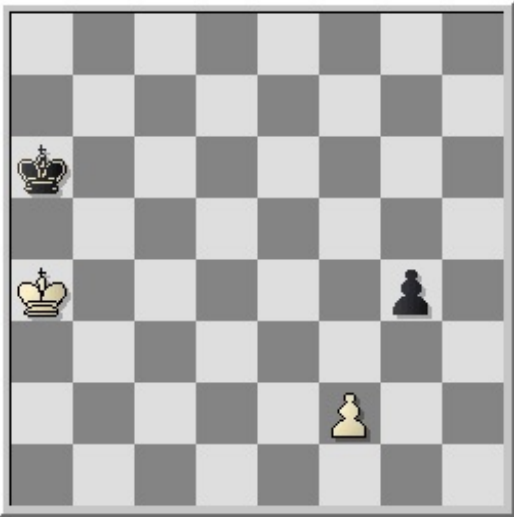
Rätsel 3



8/8/k7/8/K5p1/8/5P2/8 w - - 0 1

Dies ist die Stellung mit der längsten Mattdistanz bei Bauer gegen Bauer. Geben Sie sich für die Lösung 30 Sekunden Zeit. Wie geht die Partie aus, wenn Weiß und wie, wenn Schwarz am Zug ist?

Lösung 3



8/8/k7/8/K5p1/8/5P2/8 w - - 0 1

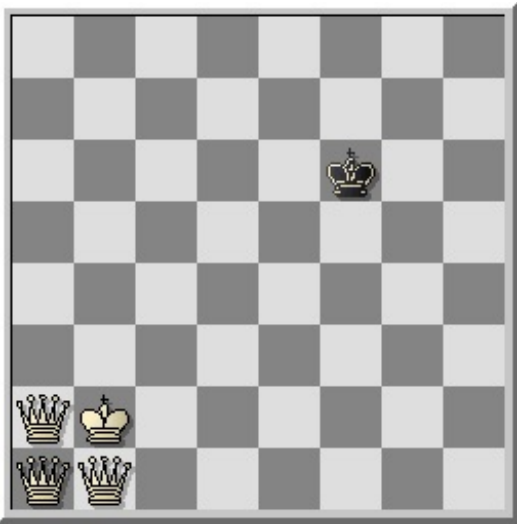
Ist Schwarz am Zug, dann gewinnt Weiß, weil er immer wieder die Opposition einnehmen kann. Ist Weiß am Zug, dann endet die Partie remis, weil Schwarz nach 1.Kb4 jetzt oder später über den Nadelstich 1...g3 verfügt. Nach 2.fxg3 ist die Opposition dann wieder in seinen Händen.

Rätsel 4

Weiß hat König und drei Damen gegen den alleinigen König und ist am Zug. Was schätzen Sie, wie lange braucht Weiß höchstens zum Mattsetzen: 4 Züge oder 5 oder 6 oder ...?

Lösung 4

Ich habe Sie mit den drei Zahlenvorschlägen etwas gelinkt, denn tatsächlich dauert das maximale Matt verblüffend kurz. In 99,5% der Fälle genügen nämlich höchstens 2 (zwei!) Züge zum Matt. In den anderen 0,5% höchstens drei. Die Kraft von drei Damen bei offenem Brett ist immens! Hier eine „Maximalstellung“:



8/8/5k2/8/8/8/QK6/QQ6 w - - 0 1

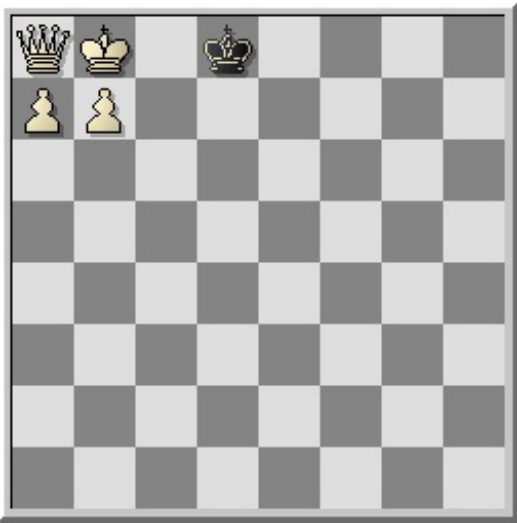
Rätsel 5

Können Sie eine Stellung aufbauen, in der Weiß über Dame und zwei Bauern gegen den alleinigen gegnerischen König verfügt und trotzdem, obwohl er am Zug ist, nicht gewinnen kann?

Lösung 5

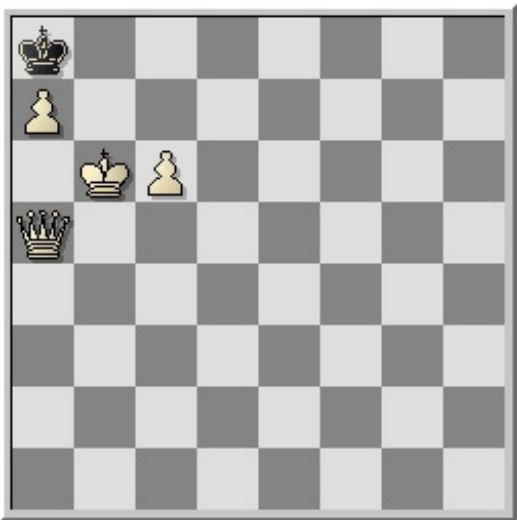
Von den 72.460.612 Positionen in diesem Endspiel erfüllen genau drei die geforderte Bedingung.

Am einfachsten ist die Position (der schwarze König könnte natürlich auch auf d7 stehen), bei der Weiß einfach eingemauert und von Beginn an Patt ist.



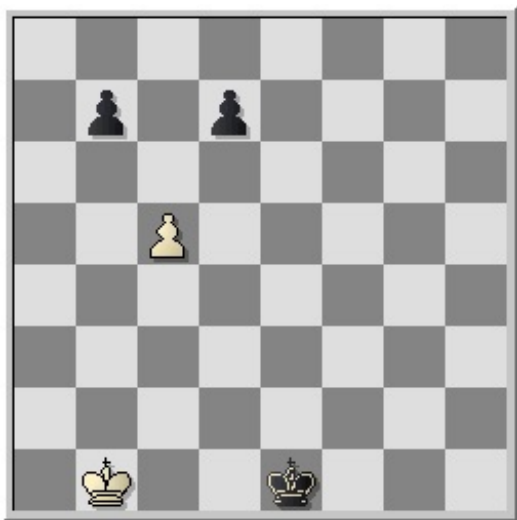
QK1k4/PP6/8/8/8/8/8 w - - 0 1

Die dritte mögliche Position ist wesentlich eleganter. Weiß am Zuge kann sich hier durchaus bewegen. Es nützt ihm aber trotzdem nichts. Der Bauer a7 bleibt in jedem Fall gedeckt, und damit ist es patt:



k7/P7/1KP5/Q7/8/8/8 w - - 0 1

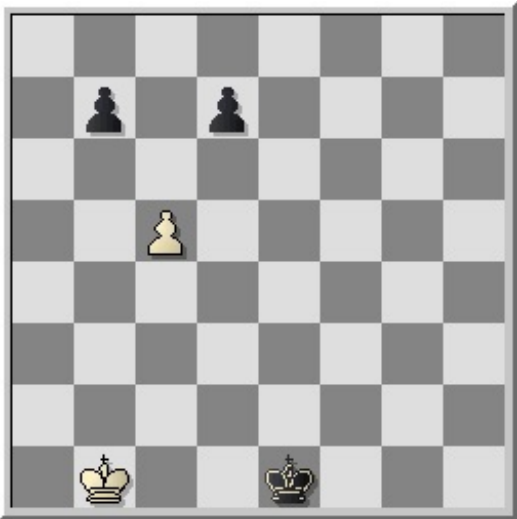
Rätsel 6



8/1p1p4/8/2P5/8/8/8/1K2k3 w - - 0 1

Wie endet diese Partie mit Weiß am Zuge? Was muss er spielen?

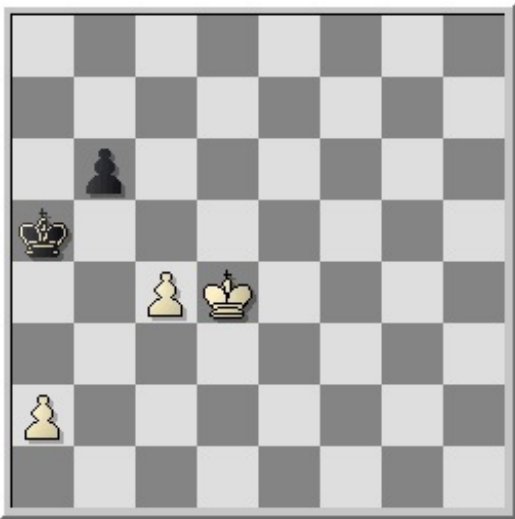
Lösung 6



8/1p1p4/8/2P5/8/8/8/1K2k3 w - - 0 1

Nur der überraschende Zug ins Eck, 1.Ka1, gewinnt, denn nur er sichert langfristig die Opposition. Bei allen anderen Zügen kann Schwarz irgendwann den weißen Bauern schlagen.

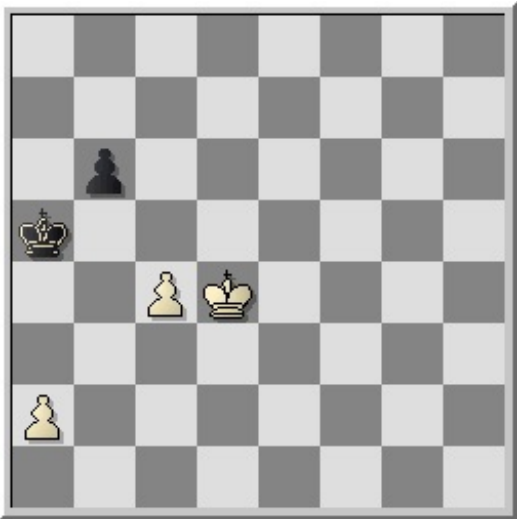
Rätsel 7



8/8/1p6/k7/2PK4/8/P7/8 w - - 0 1

Testen Sie wieder ihre Fähigkeit zur Variantenberechnung. Keine Angst, lang ist die Zugfolge nicht. Wie muss Weiß spielen, wenn er gewinnen will?

Lösung 7



8/8/1p6/k7/2PK4/8/P7/8 w - - 0 1

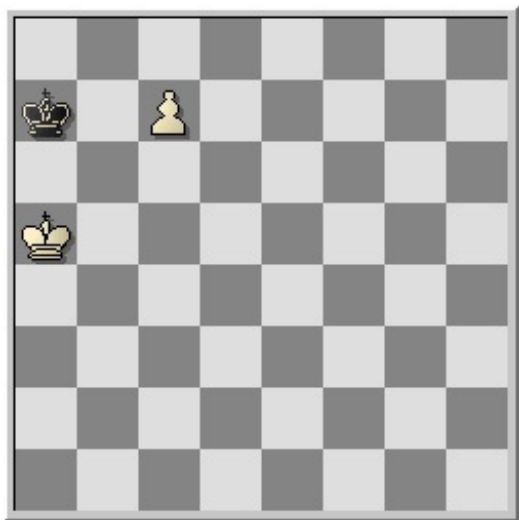
Es gewinnt nur: 1.Ke5!, womit sich Weiß überraschenderweise vom Kampfplatz entfernt (Dreiecksmanöver).

Rätsel 8

Bauen Sie eine Position im Kopf auf, bei der nur 3 Steine am Brett sind (König+Bauer–König) und der weiße Bauer am Zuge sich in einen Turm unterwandeln muss, um zu gewinnen!

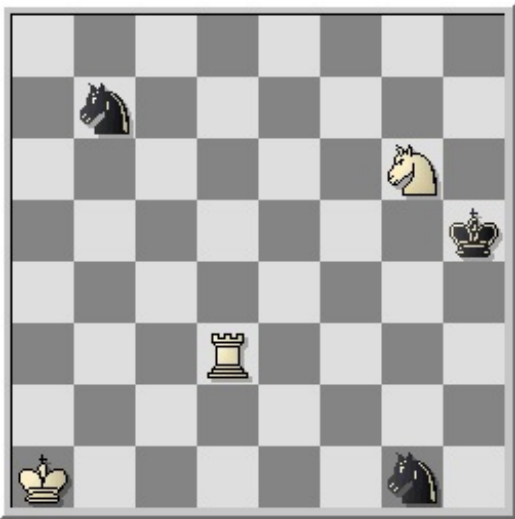
Lösung 8

Es gibt dazu drei Lösungen: wKa4, wBb7, sKa6; wKb4, wBb7, sKa6 und wKa5, wBc7, sKa7. Eine zeigt das folgende Diagramm.



8/k1P5/8/K7/8/8/8/8 w - - 0 1

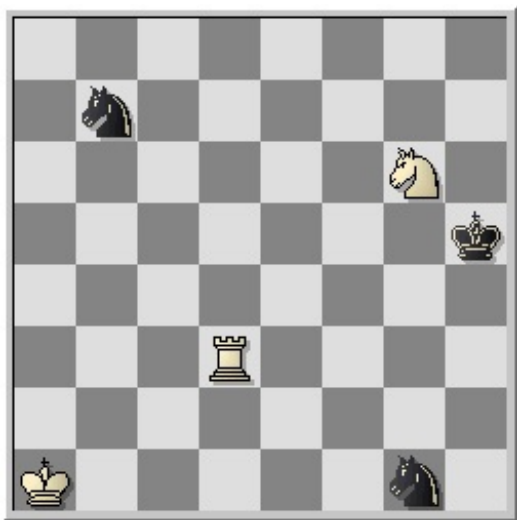
Rätsel 9



8/1n6/6N1/7k/8/3R4/8/K5n1 w - -

Welches mag der einzige Gewinnzug in der Stellung mit Weiß am Zug sein? Tipp: Es ist der wohl skurrilste aller 23 legalen weißen Züge!

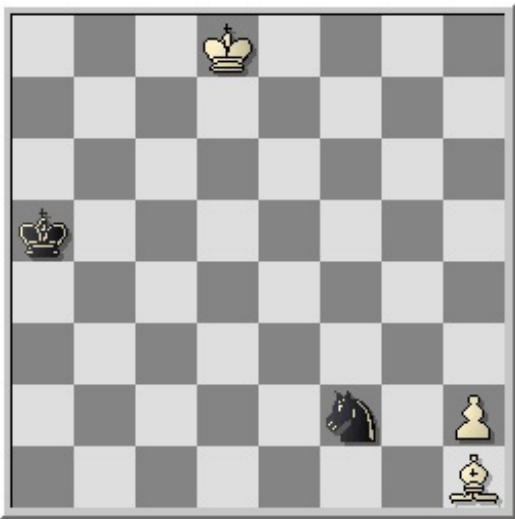
Lösung 9



8/1n6/6N1/7k/8/3R4/8/K5n1 w - -

Es gewinnt nur: 1.Sh8!! – und dies in der Kleinigkeit von 205 Zügen.

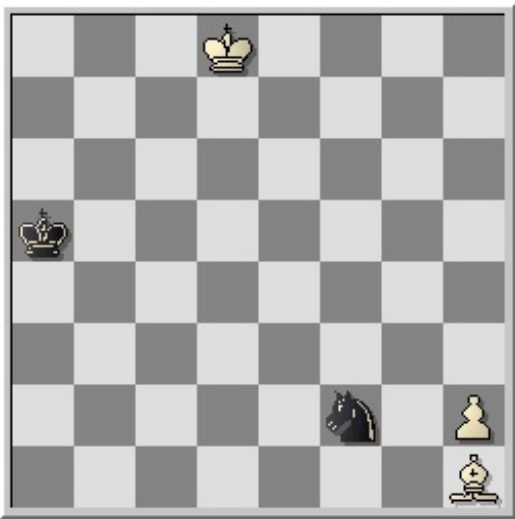
Rätsel 10



3K4/8/8/k7/8/8/5n1P/7B w - - 0 1

Weiß am Zuge will gewinnen. Dazu muss er den Läufer ziehen, denn 1.h4 Sxh1 2.h5 Sg3 3.h6 Se4 4.h7 Sg5 wird nur remis. Aber wo soll der Langschrittler hin? Sieben Felder hat die lange Diagonale. Geben Sie drei Tipps ab und vergleichen dann mit der Lösung.

Lösung 10



3K4/8/8/k7/8/8/5n1P/7B w - - 0 1

Tim Krabbé hat einmal untersucht, welches die häufigsten und welches die seltensten Züge in einer Schachpartie sind. Die seltensten sind Läuferzüge auf ein Eckfeld. Wohl fast kein Partierspieler sah sich schon einmal genötigt, einen Läufer z.B. auf h8 oder a1 zu ziehen. Schließlich hat er da bedeutend weniger Wirkung als weiter in der Mitte. Sie ahnen es nun sicher: Es gewinnt mit 1.La8!! einer der ungewöhnlichsten Züge, die ich je gesehen habe. Zieht der Läufer woanders hin, dann setzt er sich entweder Gabeldrohungen aus oder der schwarze König gewinnt durch den Angriff auf ihn ein entscheidendes Tempo im Kampf um den Weg zur h-Linie. Wer es nicht glaubt, sollte dieses und andere Endspiele mit einer Engine mit Tablebase-Unterstützung nachspielen.

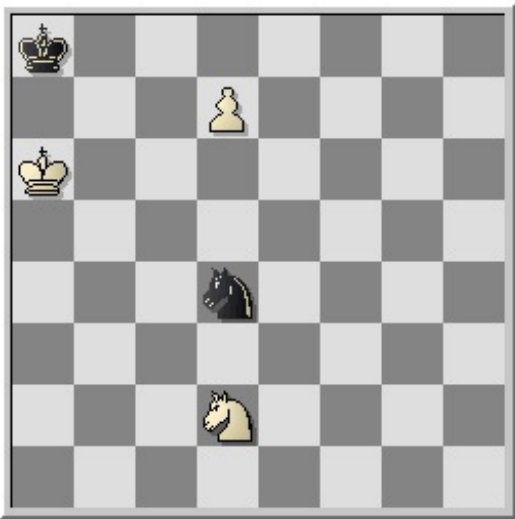
Rätsel 11

Welche einzige Materialkonstellation bei 4 Steinen ist immer remis, also zu 100%, ohne auch nur eine einzige theoretische Ausnahme?

Lösung 11

Na klar! Sie sind bestimmt darauf gekommen: König + zwei Läufer auf der gleichen Felderfarbe gegen König! Bei allen anderen Verhältnissen am Brett ist ein Matt theoretisch möglich. (Hoffentlich haben Sie nicht allzu lange über ausschließlich partierelevante Möglichkeiten nachgedacht und sind mir jetzt böse ...)

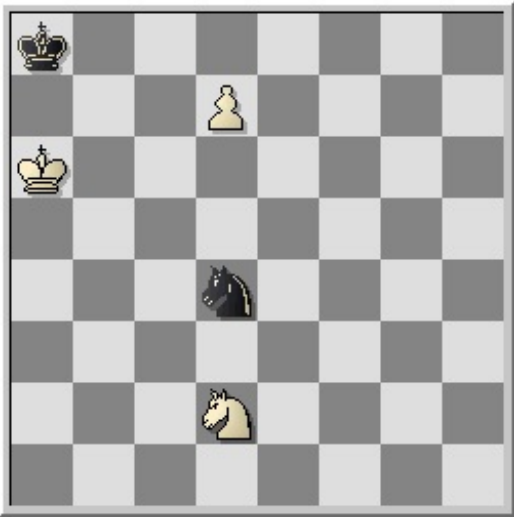
Rätsel 12



k7/3P4/K7/8/3n4/8/3N4/8 b - - 0 1

Schwarz ist am Zug. Weiß gewinnt. Aber erst nach 97 Zügen. Wie mag das zugehen? Finden Sie dazu die ersten Züge jeder Seite.

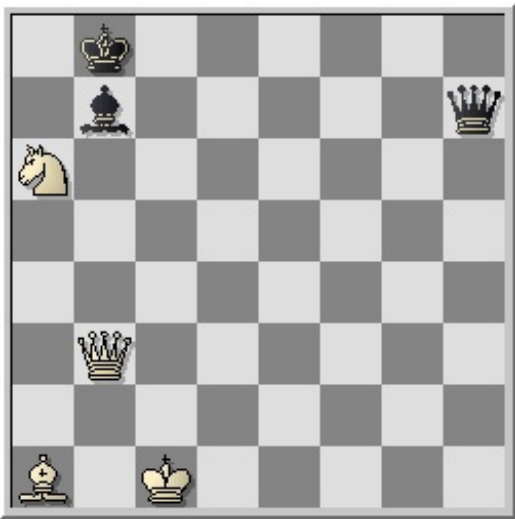
Lösung 12



k7/3P4/K7/8/3n4/8/3N4/8 b - - 0 1

1...Sc6 2.Kb6 Sb8 3.d8L. Die Unterverwandlung ist die einzige Gewinnmöglichkeit für Weiß, denn Schwarz hatte ja eine teuflische Pattfalle aufgestellt. Ich verlange nun nicht von Ihnen, dass Sie alle Varianten im Kopf für das anschließende Matt in 95 angeben können ... (Diese 95 Züge sind übrigens längste Mattentfernung in den 5-Steinern, bei der die stärkere Seite gezwungen ist, in einen Läufer unterzuverwandeln.)

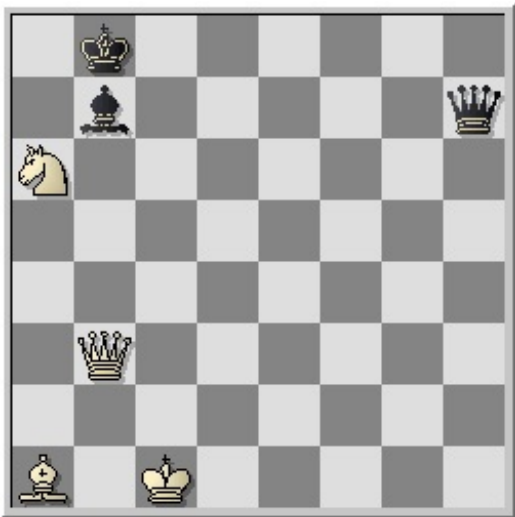
Rätsel 13



1k6/1b5q/N7/8/8/1Q6/8/B1K5 b - -

So, wir sind bei der letzten Position (Schwarz am Zug) angekommen. Sie sieht recht unschuldig aus, dennoch ist sie einzigartig. Können Sie sich denken, warum?

Lösung 13



1k6/1b5q/N7/8/8/1Q6/8/B1K5 b - -

Dies ist mit 330 Zügen zum Unterendspiel die mit Abstand längste bisher gefundene Zugfolge! Sie stammt von Jakov Konoval und Marc Bourzutschky (CSS berichtete bereits mehrfach). Damit ist „bereits“ in den 7-Steinern die magische 300-Züge-Grenze geknackt. Erklären kann man die Gewinnzüge nicht; höchstens an sich vorbeiziehen lassen. Wer die Stellung nachspielen möchte, sollte sich vor allem einmal die Aufenthaltsorte des weißen Königs näher ansehen. Natürlich ist diese Maximalstellung nicht praxisrelevant. Sie lässt allenfalls die gigantische Tiefe des Schachspiels ahnen, falls man Schach „richtig“ spielen könnte. Wie sagte ein russischer GM: „Das Schachspiel ist für uns Menschen zu schwer, aber nur ein bisschen.“ Der Zusatz „nur ein bisschen“ bezieht sich sicherlich darauf, dass wir Menschen ja immerhin die Tablebases entdeckt haben ... Um Missverständnissen vorzubeugen: Das Unterendspiel wird in 330 Zügen erreicht. Die Datenbank ist nach der DTC-Metrik erstellt. Dies bedeutet, dass die Distanz zum Matt größer/gleich 330 Zügen sind. Es könnten also auch exakt 330 Züge sein. Man kann durch keinerlei schachlichen Scharfsinn feststellen, wie viele Züge es tatsächlich maximal zum Matt sind. Dies ginge nur, wenn man eine DTM-Datenbank zum Endspiel erstellt. Konoval/Bourzutschky haben dies jedenfalls nicht vor.

Hier nun die Züge, wobei in diesem an für sich remisen Endspiel ein „!“ hinter einem Zug bedeutet, dass dies der einzige Gewinnzug ist: 1...Ka8 2.Sb4! Dh1+ 3.Kb2! Dg1 4.Da4+! Da7 5.De8+! Db8 6.De1 Lf3 7.Kb1! Df4 8.De8+! Db8 9.De7 Df4 10.Dd8+ Db8 11.Dd2 Le4+ 12.Kc1! Dg3 13.Dd4! Df4+ 14.Kb2! Df3 15.Dd8+ Kb7 16.De7+! Ka8 17.De8+ Ka7 18.De5 Kb6 19.Ka2! Df7+ 20.Ka3 Da7+ 21.Kb2 Lh7 22.Df6+! Kb5 23.Sd5! Ka5 24.Dc3+ Kb5 25.Sc7+ Kb6 26.Se6 Da5 27.De3+! Kb5 28.Sd4+ Kc4 29.Sb3! Dd5 30.Dc3+ Kb5 31.Da5+! Kc6 32.Da8+! Kd6 33.Df8+ Kc7 34.Dg7+ Dd7 35.Dg1 De7 36.Ka2! De2+ 37.Lb2! Da6+ 38.La3! De2+ 39.Ka1 Dd3 40.Dc1+! Kd8 41.Sc5! Dd5 42.Sa4! Dd4+ 43.Sc3! Kd7 44.De1! Lg8 45.De7+! Kc6 46.Lb2 Lc4 47.Sb1! Dd6 48.De4+ Dd5 49.De8+! Dd7 50.De1 Dd3 51.Dh1+ Ld5 52.Dh6+! Kd7 53.Dg7+! Kc6 54.Df6+ Kb7 55.De7+ Kc6 56.Lc3 Le4 57.De6+ Kc5 58.Dc8+ Kb6 59.Sd2 Lf5 60.Db8+! Kc6 61.Da8+! Kc5 62.Da7+ Kc6 63.Da4+ Db5 64.Da8+ Kd7 65.Df3 Da4+ 66.Kb2 Dc2+ 67.Ka3! Le6 68.Db7+! Ke8 69.Da8+ Kf7 70.Df3+ Ke8 71.De3 Da2+ 72.Kb4 Dd5 73.Le5! Dc6 74.Ld4 Kd7 75.Lc5! Dd5 76.Kc3! Da2 77.De4 Da5+ 78.Lb4! Dd5 79.Dh7+ Lf7 80.Dg7 Da2 81.Dd4+ Dd5 82.Da7+ Kc8 83.Da6+ Kc7 84.La5+ Kb8 85.Db6+ Ka8 86.Dc7 Db7 87.Dc5 Ld5 88.Df8+ Db8 89.Df5 Dd6 90.Lb4 Dc6+ 91.Kb2 Le6 92.Da5+ Kb7 93.Lc5 Da6 94.Dc3 Dc6 95.Db4+ Ka6 96.Da3+ Kb7 97.Lg1 Kc7 98.De7+ Dd7 99.Db4 Dd5 100.Kc1 Dc6+ 101.Kd1! Kd7 102.Dd4+ Dd5 103.Da7+ Kc8 104.Da4 De5 105.Lb6 Dh5+ 106.Kc1 De5 107.Lf2 Ld5 108.Da6+ Kd8 109.Da3 Kd7 110.Dd3 Dc7+ 111.Kd1 Dd6 112.Lg3 Dc6 113.Dd4 Ke6 114.Lf4 Kf7 115.Le5 Ke6 116.Lh8 Ke7 117.Db4+ Ke8 118.Le5 Db7 119.Dc5 Dc6 120.Da3 Dh6 121.Lc3 Dc6 122.Da5 Kd7 123.Kc1 Le6 124.De5 Dh1+ 125.Kc2 Dd5 126.Dg7+ Lf7 127.Dg3 Dd6 128.De3 Ld5 129.Kd1 De6 130.Dd4 Kc8 131.Dh8+ Dg8 132.Df6 Dg4+ 133.Kc1 De6 134.Df8+ Kb7 135.Sf1 De4 136.Dc5 Dc4 137.De7+! Dc7 138.Db4+ Db6 139.Df8 Dg1 140.De7+ Kc6 141.Df6+ Kd7 142.Kc2 Dg2+ 143.Sd2 Le6 144.Dh6 Dd5 145.Kd1 Dc5 146.Dg7+ Ke8 147.Kc2 Df5+ 148.Kc1 Dc5 149.Dg6+ Kd7 150.Dd3+ Dd6 151.De4 Da3+ 152.Kc2! Da2+ 153.Kd1 Dd5 154.De3 Dd6 155.Da7+ Dc7 156.Dd4+ Dd6 157.Dg7+ De7 158.Dg1 Kc8 159.Dg6 Dd6 160.Dg7 Df4 161.Kc1 De3 162.Df6 Kd7 163.Lb4 Kc8 164.Kc2 Kb7 165.Lc3 Ld5 166.Le5 Dc5+ 167.Kd1 Kc8 168.Df5+ Kd8 169.Sf1 Dg1 170.Lf6+ Kc7 171.Kd2! Dg2+ 172.Ke3! Lc6 173.Sd2! Dg3+ 174.Ke2 Dh2+ 175.Kd1 Dh1+ 176.Kc2 Dd5 177.Df4+ Kc8 178.Ld4 De6 179.Kd1 Ld5 180.Le5 Db6 181.Df5+ De6 182.Dg5 Dg8 183.Df4 Dg1+ 184.Ke2 Dg2+ 185.Kd3 Dg6+ 186.Kd4 Lf7 187.Se4 Dg1+ 188.Kd3 Dd1+ 189.Ke3 De1+ 190.Kf3 Df1+ 191.Sf2! Dc4 192.Df6 De6 193.Dh8+! De8 194.Dg7 Dd8 195.Ke2! De7 196.Dh8+ De8 197.Dh3+ De6 198.De3! Db3 199.Dc5+! Kb7 200.De7+! Ka6 201.Kd2! Lg6 202.Dc5 Db6 203.Dc4+! Db5 204.Dc8+ Df7 205.Dc3 Dd5+ 206.Ke3! Kb5 207.Db2+! Kc6 208.Kf4! Dc4+ 209.Kg3! Lc2 210.Kh2 Kd7 211.Db7+ Ke6 212.Lg3! Lf5 213.Dg7! Dc8 214.Lh4 Db8+ 215.Kg1 De5 216.De7+ Kd5 217.Df7+ Kc6 218.Db3 Dd4 219.Lg3 Ld7 220.Db1 Le6 221.Dg6 Kd7 222.Dh7+ Kc6 223.Dc7+ Kb5 224.Db7+! Db6 225.De4 Lb3 226.Lf4 Dc6 227.Dh7 Df3 228.Dd7+! Dc6 229.Dg7 Dc5 230.Kg2 Le6 231.Db2+ Kc6 232.De2 Lf5 233.De8+ Kb7 234.Kg3 Dc3+ 235.Kh2! Df6 236.Db8+ Kc6 237.Dc7+ Kd5 238.Kg1! Dg6+ 239.Lg3! Df6 240.Dc1 Dd4 241.Dh6 Ld7 242.Da6 Lc6 243.De2 Kc5 244.Le5 Dc4 245.Sd3+! Kb5 246.Db2+! Ka4 247.Sf4 Db3 248.Dd4+ Db4 249.Da1+ Da3 250.De1 Df3 251.Kh2! Lb7 252.Dd2 Kb5 253.Lf6 Ka6 254.Le7 Lc6 255.Lc5 Kb7 256.Db2+ Kc8 257.Df6 Kb7 258.De7+ Kc8 259.Dd6 Kb7 260.Ld4 Ka6 261.Dc7 Kb5 262.Db6+ Kc4 263.Le3 Kc3 264.Dd4+ Kb3 265.Dd3+ Ka4 266.Dc4+ Ka5 267.Lc5 De4 268.Dc3+ Kb5 269.Ld6 Dc4 270.De3 Ld7 271.Dd2 Lc6 272.Kh3 Ka6 273.Le5 Lb5 274.Ld4 Df7 275.Kg3 Dg8+ 276.Kf3 Db3+ 277.Le3 Kb7 278.Kf2 Kc8 279.Dd6 Da2+ 280.Kf3 Dc4 281.Df8+ Kb7 282.Kg3 Dc7 283.Dh8 De7 284.Dd4 Dg5+ 285.Kf3 Df5 286.Db6+ Kc8 287.Ld4 Dd7 288.Kg3 Dc6

289.Da7 Db7 290.Dc5+ Dc6 291.Df5+ Dd7 292.De5 De8 293.Se6 Dg6+ 294.Kf3 Dd3+ 295.Kf4 Dd2+ 296.Kg3! Dd3+
297.Le3 Dg6+ 298.Sg5 De8 299.Dd4 Dd7 300.Db4 Dd5 301.Lf4! Qf8+ Qg7+ Ke8 Qc7 Kh4 Bh2 Qd5 Kh5 Bd6 Kg6 Qb8+ Bc8
Qb4 Qd5 Qb6 Kh5 Qg4+ Kh6 Qh4+ Kg6 Kf6 Qf1+ Kg7 Qe3+ Nf7 Kc6 Qc1+ Kb5 Ne5 Be6 Ka5 Kb6 Qb8+ Ka6 Bc7 Ng6 Qe3
Kb5 Qe8+ Ka6 Kf6 Qc3+ Be5 Qb6 Qxb6+ Kxb6 Bd4+ Kc7 Ke6 Kc8 Nf8 Kd6 Kc8 Nd7 Nb6 Kb8 Kc6 Ka7 Be5 Ka6 Bb8 Ka5
Nd5 Ka4 Be5 Ka5 Bd4 Ka6 Nc7+ Ka5 Bc3+ Ka4 Kc5 Kb3 Nd5 Ka3 Kc4 Ka4 Bd2 Ka3 Bb4+ Kb2 Ne3 Ka2 Kc3 Kb1 Ba3 Ka2
Nc4 Kb1 Kb3 Ka1 Bb2+ Kb1 Nd2# 1-0

alle Rätsel als PGN herunterladen

(Helmut Conrady)
