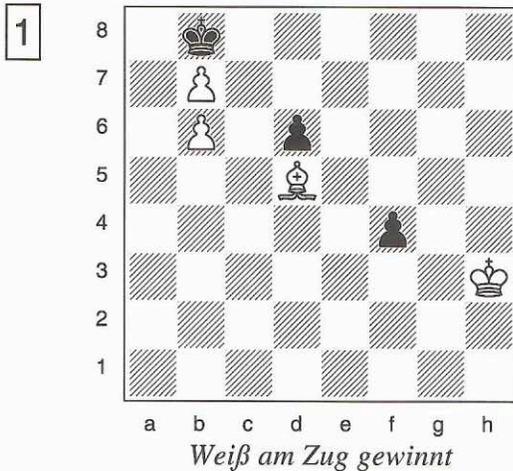
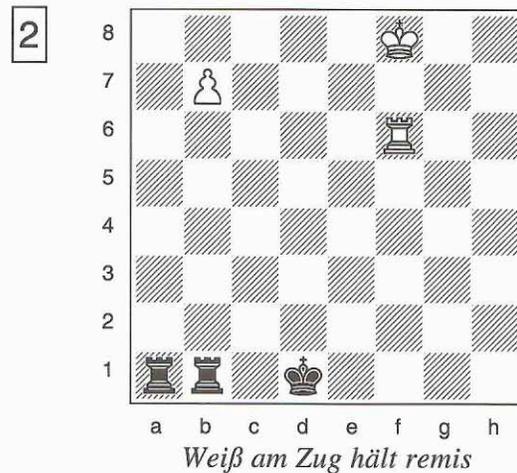


# Aufgaben für Mensch und Computer

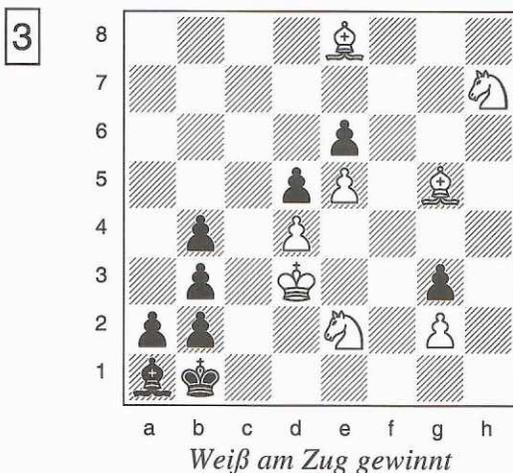
J. Mugnos, San Francisco Chronicle 1958



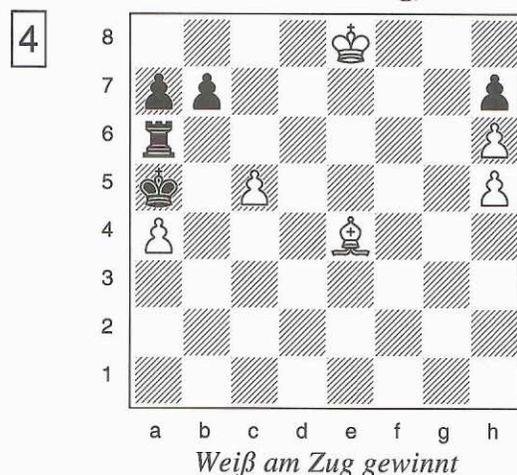
Alois Wotawa, Deutsche Schachzeitung 1940



Weihnachtsrätsel Stern ca. 1983



Gerd Wilhelm Hörning, Urdruck



**Aufgabe 1:** Es ist zum Verzweifeln. Würden Sie sich zutrauen, in einer normalen Turnierpartie ein solches Endspiel zu bewältigen? Man muss eine ganze Reihe von Präzisionszügen finden. Die elektronischen Biester haben damit keine Probleme und spielen alles auf Anhieb. Wie lange haben wir Menschen da noch eine Chance?

**Aufgabe 2:** Der erste Zug ist entscheidend – und gar nicht leicht zu finden. Per Zufall kommt man jedenfalls nicht darauf. Es braucht schon tiefe strategische Überlegungen, die (hoffentlich) noch weit jenseits der Fähigkeiten unserer elektronischen Freunde liegen. Erstaunlich, wie viel Subtilität in einer so einfachen Stellung steckt!

**Aufgabe 3:** Udo Bansemer schickte mir dieses Schachrätsel, das er vor ca. 18 Jahren in der Zeitschrift *Stern* fand und mit dem Mephisto 1 und 2 zu lösen versuchte. Die Computer haben tagelang gerechnet und konnten die Antwort nicht finden. »Mich würde brennend interessieren: Wie lange brauchen heutige PC-Schachprogramme, aber auch Brettcomputer und Schachcomputer, um den Schlüsselzug anzuzeigen und letztendlich auch auszu-

spielen. Ich glaube, da wird es einige Überraschungen geben!« Wollen wir das für Herrn Bansemer ermitteln?

**Aufgabe 4:** Der Autor (der auch die Aufgaben 1 und 2 für diese Rubrik vorschlug) hat sich auf solche kniffligen Studien spezialisiert. Sicher wird Ihr Computer den Zug 1.c6 spielen wollen. Aber nach 1...Txc6! (nicht 1...bxc6? 2.Lxh7 c5 3.Lg6 Tb6 4.h7 Tb8+ 5.Kf7+-) 2.Lxc6 bxc6 3.Kf7 c5 (3...Kxa4? 4.Kg7 +-) 4.Kg7 c4 5.Kxh7 c3 6.Kg6 c2 7.h7 c1D 8.h8D ist eine klare Remisstellung erreicht. Gerd Wilhelm weist penibel nach, dass nur ein ziemlich unwahrscheinlicher Zug zum Gewinn führt – einer, den keines der heutigen Programme finden kann.

*Unter allen Einsendern, auch zu Rätsel-Schach (Seite 36), wird diesmal das Buch »Premiere der Top Ten« verlost. Das Buch beschreibt bilderreich und mit vielen Anekdoten die Frankfurt Chess Classic 2000. Es wurde in CSS 1/01 (S.47) rezensiert. Das Preisexemplar hat eine Besonderheit: Es wurde von allen Teilnehmern des 10. IPCCC-Turniers in Paderborn signiert!*

*Frederic Friedel*

# Lösungen aus CSS 2/01

## Aufgaben (Seite 37)

**1. Mugnos: 1.Kg2!! f3+ 2.Kf1 f2 3.Lc6 d5 4.Kxf2 d4 5.Lf3 d3 6.Ke3 d2 7.Kd4 d1D+ 8.Lxd1 Kxb7 9.Kc5** und Matt in 7. Sehr leicht für Computer, für Menschen »herrlich schön« (Theodor Kernen).

**2. Wotawa: 1.Kg8!!** Jetzt können die beiden schwarzen Türme nicht ziehen, also **1...Ke2 2.Te6+ Kd3** [2...Kf2 3.Tf6+ Kg2 4.Tg6+ Kh3 5.Th6+ Kg4 6.Th1! Kf5 7.Tc1! Kf6 8.Te1] **3.Te1! Kd2** [3...Kd4 4.Tc1 Kd5 5.Kf8 Ke6 6.Td1 Ke5 7.Tc1 Kd5 8.Ke8 Kd6 9.Kf8! Kd7 10.Kf7 Kd8 11.Kf8] **4.Tf1!!** Nun wird der Sinn von 1.Kg8 klar: stünde der wK auf f8, so bliebe dem Turm das Feld f1 verwehrt, da er mit Schachgebot verloren ginge. Auch könnte er nicht nach g1 oder h1, da Schwarz mit ...Tf1+ den Turmtausch mit Schach erzwingen kann und noch rechtzeitig den wBb7 stoppt. **4...Ke2 5.Tc1! remis.** Der weiße Turm kann nicht von der Grundlinie vertrieben werden.

**3. Stern:** Das war leider keine »Weihnachtsaufgabe«, wie ich fälschlich angab. F. Richard aus Therwil (Schweiz) teilte mir mit, es handele sich um das Problem aus dem Stern Nr. 27 vom 25. Juni 1981, komponiert von Ralf Menzel aus Tasdorf. Das bestätigte auch Klaus Moldenhauer, der die Aufgabe mit Hilfe des Langzuglöseprogramms »Gustav« knackte (Zeit: 15,87 Sekunden auf Athlon 1200 MHz und 512 MB Speicher). Das geht so: **1.Sc3+ bxc3 2.Lg6** [2.Kxc3 patt] **2...c2 3.Ke3 Kc1 4.Ke2+ Kb1 5.Le7 Kc1 6.La3 Kb1 7.Lf8** [alternativ, aber einen Zug länger, dauert 7.Sf8 Kc1 8.Sxe6 Kb1 9.Sf4 Kc1 10.Sd3+ Kb1 11.Kd2 c1D+ 12.Sxc1#] **7...Kc1 8.Lh6+ Kb1 9.Sg5 Kc1 10.Se4+ Kb1 11.Sc3#.** Thomas Maschetzke berichtet, dass Chess Tiger 14.0 das Matt in 12 Sekunden (PIII 900) ankündigt. Gerhard Kraft meldet, dass auch Hiarcs 7.32 die Lösung in Sekundenschnelle findet, Shredder 5 in 22 Minuten, Genius in 6,5 Stunden, Fritz6 nach 2,75 Stunden und Deep Fritz gar nicht – jedenfalls nicht mit normalen Einstellungen.

**4. Hörning: 1.Lg6!! Tc6** [oder 1...Tf6 2.Ke7 Tc6 3.Kf7] **2.Kf7 Kb4 3.Kg7 Tc7+ 4.Kg8 Kxc5** [4...b5

5.cxb6 axb6 6.Lxh7 Tc8+ 7.Kg7 Tc7+ 8.Kg6 Tc8 9.Kg5 Kxa4 10.Lg6 b5 11.h7 b4 12.Kh6 b3 13.Kg7 Tc7+ 14.Lf7 b2 15.h8D b1D 16.Da8+ Kb5 (16...Kb4 17.Db8+ Ka4 18.Dxb1 Ka5+-) 17.Db8+ Kc6 18.Dxb1+-] **5.Lxh7 Tc8+** [5...Kd5 6.Lg6 Tc8+ 7.Kg7 a6 8.h7 b5 9.axb5 axb5 10.h8D Txb8 11.Kxh8+-] **6.Kg7 Tc7+** [6...Kd6 7.Lg8 Ke5 8.h7 Tc7+ 9.Kg6 Txb7 10.Lxh7 Kd6+-] **7.Kg6 Tc6+ 8.Kg5 Tc8 9.Lf5 Tg8+ 10.Lg6 Th8 11.h7 Kd5 12.Kh6 Ke6 13.Kg7 Td8** [13...Ke7 14.Kxh8 Kf8+- und Weiß gewinnt.] **14.h8D Txb8 15.Kxh8 Kf6 16.Kg8 a6 17.h6 Kxg6 18.h7 Kf5 19.h8D+- 1-0.** Eine sehr aufwendige Analyse aller Varianten, angefertigt vom Studienautor, findet sich auf der Servicediskette.

## Rätselschach (Seite 36)

**Bouma:** Eine vollständige Lösung schickte mir Dr. Ralf Binnewirtz aus Meerbusch. In diesem Zwilling geht es darum, ob die schwarze Rochade in a) bzw. b) legal ist oder nicht. Im ersten Teil ist sie offensichtlich erlaubt, da nicht nachgewiesen werden kann, dass der sK oder der sT bereits vorher gezogen haben. Weiß kann zuletzt eine schwarze Figur geschlagen haben (Lxf8 oder Kxg8), die zuvor dorthin gezogen ist. Daher nicht 1.Dg7? 0-0-0!, sondern **1.Dc5! Kd7 2.Dd6+ Kc8 3.Dc6+ Kd8 4.Kf7** und **5.Le7#.**

In der Zwillingsstellung (mit dem sB auf g7 statt a7) ist das anders. Hier ist die lange Rochade nicht möglich, da der sK bereits gezogen haben muss. Das kann man so beweisen: Wenn der letzte Zug von Schwarz ...Bf7-f6 gewesen ist, kann der wK niemals nach g8 gelangt sein, ohne dass der sK ihm den Weg über f8 frei gemacht hätte. Aber wie ist es, wenn der letzte Zug ...Be7xf6 gewesen wäre? Dann ist der wLf8 ein Umwandlungsläufer, da der ursprüngliche weiße Damenläufer nie nach f8 gelangt sein kann. Aber die Umwandlung muss durch wBf7-f8=L erfolgt sein. Das schließt aus, dass der sK die ganze Zeit auf e8 gestanden haben kann. Daher ist die Lösung nicht **1.Dc5? Ta7!** sondern **1.Dxg7! Kd8** (1...0-0-0 geht ja nicht) **2.Ld6** (droht 3.Dc7/De7+) **Ta7 3.Dxa7 f5 4.Dc7/De7+** (Duale 4.Kf8/7) **5.De7/ Dc7#.** »Ein hübscher retroanalytischer Appetithappen in Miniaturfas-

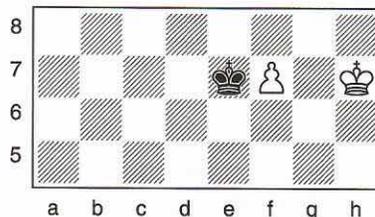
sung«, schreibt Dr. Binnewirtz. »Das Lösungsspiel ist von untergeordneter Bedeutung, der wesentliche Inhalt der Aufgabe liegt in der kurzen Retroanalyse.« Ferner teilte er mir mit, dass die Rätselaufgabe aus Heft 1/01, S. 33 (von John Nunn übermittelt) von Peter Rösler stammt: Urdruck in »Problemkiste«, August 1994, S. 204.

Frederic Friedel

Den Buchpreis »Premiere der Top Ten« über die Frankfurter Chess Classic 2000 mit den Unterschriften von allen Teilnehmern des 10. IPCCC in Paderborn gewann per Losentscheid Peter Hell aus Wien.

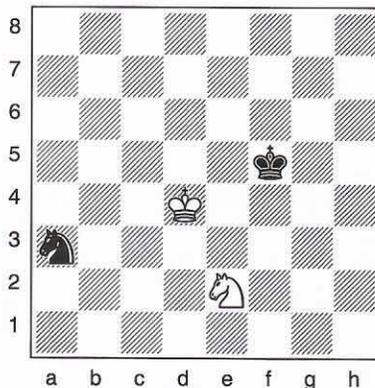
## Rätsel-Schach

Ring/Staudte, Die Schwalbe 1965



Hilfsmatt in vier Zügen

D. Relp, Schach-Echo 1974



Hilfsmatt in sieben Zügen

Bei einem Hilfsmatt zieht Schwarz an und hilft Weiß, ihn (Schwarz) in der geforderten Anzahl von Zügen matt zu setzen. Die erste Aufgabe (auf einem normalen Brett) ist zur Einstimmung und hat eine reizende kleine Pointe. Die zweite wurde mit einem Computer erzeugt, der bereits vor 27 Jahren alle Hilfsmatts mit K+S gegen K+S berechnete. Viel Spaß beim Tüfteln mit diesen Miniaturen.

Frederic Friedel