

Vorwort

Schachprobleme sind so alt wie das Spiel selbst. Sie werden auch Poesie des Schachs genannt. In den Aufgaben und Studien vereinen sich tiefe Ideen, Phantasie und Schönheit. Seit langem ist dieses Gebiet ein selbständiger Zweig des Schachs mit eigener Theorie. Während in der Partie zu Beginn ein Gleichgewicht der Kräfte herrscht und die sportliche Komponente dominiert, ist in einer Schachkomposition der Ausgang des Kampfes vorherbestimmt. Alle Figuren nehmen an der Lösung teil, die mit minimalen Mitteln erreicht werden soll. Diese Forderung nach Ökonomie ist ein künstlerisches Grundprinzip jeder Komposition.

Für unser Buch trifft das in besonderem Maße zu, denn alle Studien und Aufgaben haben nur vier Figuren. Diese „Quartette“ sind sehr beliebt und offenbaren trotz des reduzierten Materials eine große Vielfalt an Ideen und Rätseln. Man glaubt nicht, was mit so wenigen Steinen auf dem Brett alles möglich ist; egal, ob nun Könige, Schwerfiguren, Offiziere oder Bauern die Akteure sind. Unsere Auswahl von 64 Studien und Aufgaben enthält die wichtigsten Figurenkonstellationen, wobei Bauernendspiele überwiegen.

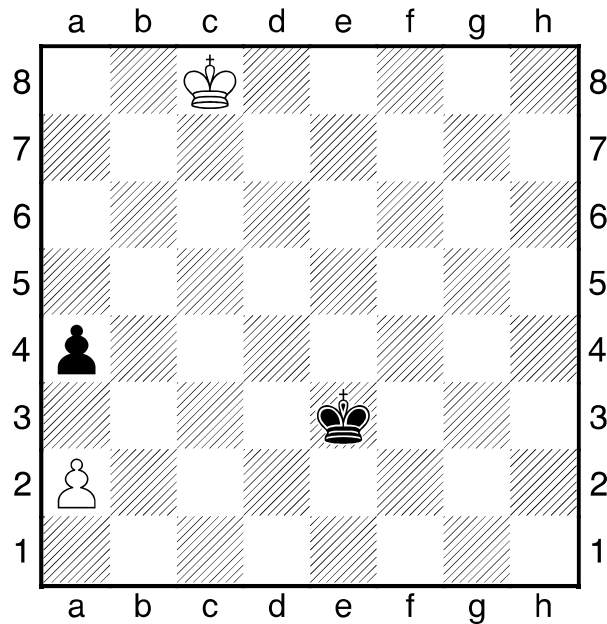
Das Lösen von Problemen ist nach den Worten von Artur Jussupow auch ein wunderbares Trainingsmittel. In einem Extra-Kapitel erläutert der bekannte Großmeister und Schachlehrer den großen Nutzen dieser Beschäftigung für die Vervollkommnung und Turnierpraxis jedes Spielers.

Das Buch ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst werden lehrreiche Studien vorgestellt, die besonders praxisnah und von hohem künstlerischem Gehalt sind. Ihre Lösungswege sind oft verblüffend und erscheinen mitunter sogar paradox. Das Studium dieser kleinen Kunstwerke soll dem Schachfreund helfen, seine strategischen Fähigkeiten sowie seine Endspieltechnik zu verbessern. Im zweiten Abschnitt werden dem Leser Mattaufgaben gestellt. Bei ihrer Lösung kann er das zuvor Gelernte anwenden.

In jüngerer Zeit sind hierzulande kaum Bücher mit Schachproblemen erschienen, schon gar nicht mit Viersteinern. Verlag und Autor möchten mit den „Schach-Quartetten“ eine Lücke füllen. Die Mehrzahl der hier vorgestellten Miniaturen ist wichtig für die Theorie und Praxis der Endspiele. Wir wünschen viel Freude beim Studieren und Lösen!

Dagobert Kohlmeyer

Grigorjew 1925



Remis

Erstaunlich ist auch hier der Rettungsweg von Weiß.

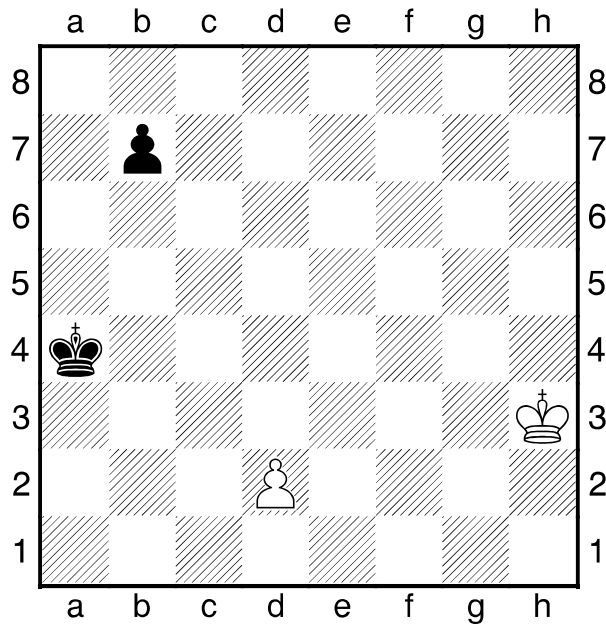
1.Kd7!

Die direkte Bewegung in Richtung der Bauern würde, wie wir gelernt haben, das Duell verlieren.

1...a3 2.Ke6 Kd4 3.Kf5 Kc3 4.Ke4 Kb2 5.Kd3 Kxa2 6.Kc2

Durch den absurd erscheinenden Umweg wurde die waagerechte Opposition und damit das Ziel erreicht.

Moravec 1952

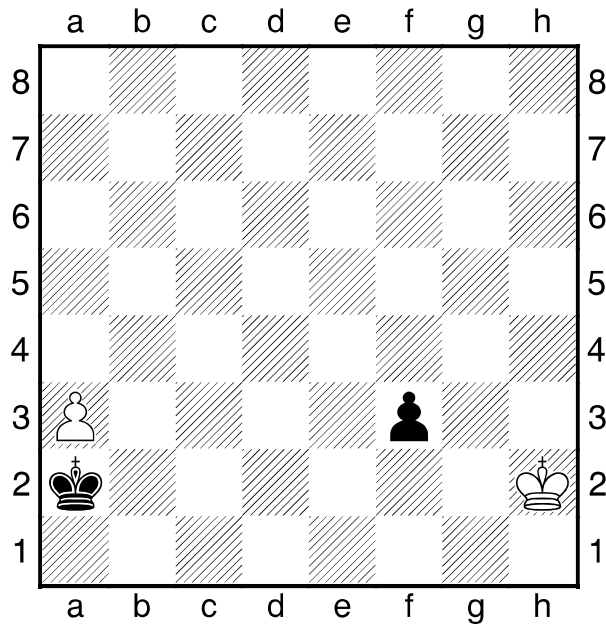


Remis

1.Kg4! b5 2.d4 b4 3.d5! Kb5 4.d6! Kc6 5.Kf5!

Das Navigationssystem des weißen Königs funktioniert ausgezeichnet. Der Monarch ist im Schnittpunkt seiner relevanten Wege angekommen. Nach 5...b3 6.Ke6 b2 7.d7 unterstützt er den eigenen Bauern. Nach 5...Kxd6 6.Ke4 dringt er ins Quadrat des feindlichen Bauern ein und fängt ihn ab.

Rinck 1922



Weiß gewinnt

Wenn die stärkere Seite dem Gegner nicht das rettende Manöver erlaubt, sprechen Schachkomponisten von Anti-Reti. Hier ist ein schönes Exemplar des Franzosen Henri Rinck.

1.a4 Kb3! 2.a5 Kc3!

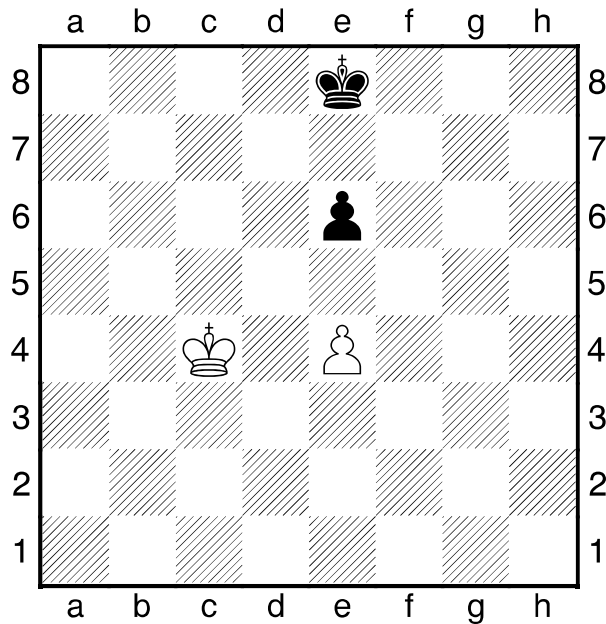
Der schwarze König nähert sich seinem Bauern und behält dabei auch den feindlichen im Auge. Nichts bringt 2...Kc4? 3.a6 Kd3 4.a7 f2 5.a8D f1D 6.Da6+.

3.Kg1!

Vereitelt die Pläne von Schwarz, wogegen 3.a6? Kd2! oder 3.Kg3? Kd4! keinen Erfolg hat.

3...Kd4 4.a6 Ke3 5.Kf1 1-0

Chéron 1926



Weiß gewinnt

1.e5!

Der einzig richtige Zug. Nach 1.Kc5? e5! 2.Kd5 Kd7 3.Kxe5 Ke7 nimmt Schwarz die Opposition ein und remisiert.

1...Kd7/d8 2.Kb5!

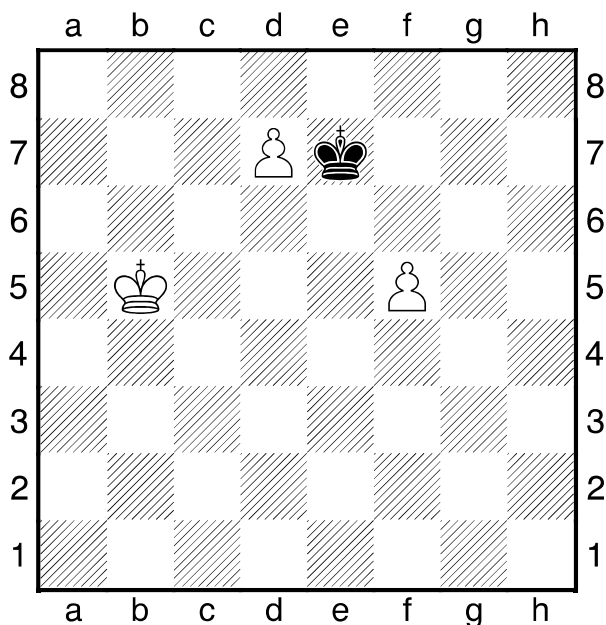
Nicht aber 2.Kc5? Kc7, und der Nachziehende hält die Stellung.

2...Kc7 3.Kc5 Kd7 4.Kb6 Kd8 5.Kc6 Ke7

6.Kc7 1-0

Schwarz verliert seinen Bauern und die Partie. André Chéron war einer der bedeutendsten Endspieltheoretiker.

Pogosjanz 1960



Weiß gewinnt

Zwei Bauern gegen den blanken König bieten ebenfalls interessante Studien-Ideen.

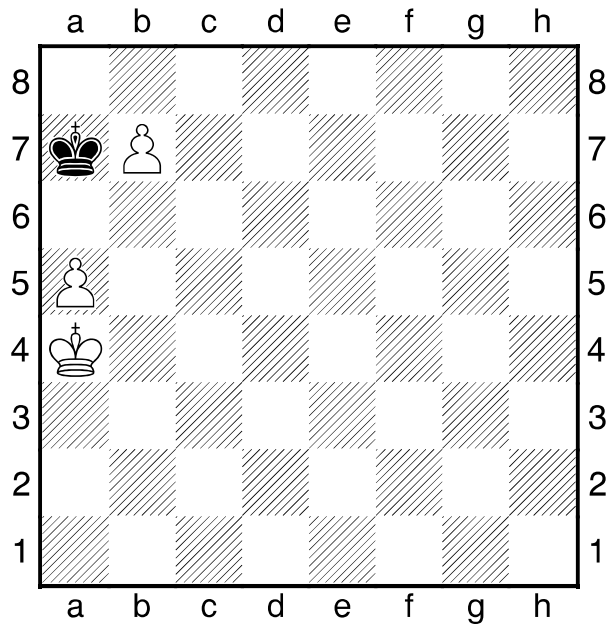
1.Kc6 Kd8!

Schwarz wehrt den ersten Ball ab. Es sieht fast so aus, als ob er sich retten kann, weil 2.Kd6 oder 2.f6 ein Patt ergeben. Aber Weiß hat noch einen zweiten Matchball. Er gibt einen Bauern, und der andere wird zur Dame:

2.Kd5! Kxd7 3.f6! Ke8 4.Ke6 (Opposition!)

4...Kf8 5.f7 1-0

Pogosjanz 1970



Weiß gewinnt

Hier werden die Infanteristen wiederum leicht mit dem gegnerischen Heerführer fertig. Umsicht ist dennoch nötig.

1.a6 Kxa6 2.b8T! 1-0

2.b8D würde zum Patt führen. Die zurückhaltende Umwandlung ist schön und höchst ökonomisch.