

# HERZLICH WILLKOMMEN

---

Liebe Schachfreunde,  
liebe Schachfreundinnen,

in Ihren Händen liegt die vierte Ausgabe des „Schach-Problems, die rätselhaften Seiten von Fritz.

Erneut bedanken möchten wir uns für die zahlreichen Rückmeldungen zu den ersten drei Ausgaben. Daraus lernen wir und hoffen, dass unser Produkt Ihnen mit jeder Ausgabe besser gefällt.

Auch in diesem Heft sind die Aufgaben nach dem Schwierigkeitsgrad geordnet. Es geht los mit Matt in einem Zug, wobei gelegentlich mal ein Materialgewinn eingestreut wurde. Eine kleine Herausforderung ab und an sollte schon sein.

Wie wird der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben ermittelt? Die angegebenen Elo-Zahlen bei den einzelnen Aufgaben sind auf dem Taktik-Server von ChessBase (mehr dazu auf Seite 30) ermittelt worden. Hier hat jeder Teilnehmer eine Wertzahl, die, je nach Erfolgen beim Lösen, ständig aktualisiert wird. Aber auch die Wertzahlen für jede Stellung werden ständig aktualisiert. Je nachdem, ob eine Stellung von einem starken oder weniger starken Löser gelöst wird oder diesem standhält, bekommt die Stellung Punkte hinzu oder verliert welche. Auf diese Weise sind die angegebenen Zahlen ein guter Indikator für den Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Stellung.

Andererseits besteht keine direkte Verbindung zu Ihren ELO- oder DWZ-Zahlen. Die Zahlen werden im Verhältnis zu den anderen Stellungen aus der Datenbank ermittelt, nicht im Verhältnis zu Ihrer realen Wertzahl.

In unserem Motiv-Thema geht es um den gefesselten f-Bauern und die dadurch entstehende Schwäche auf g6. Klingt vielleicht sehr speziell, ist aber doch fast alltäglich.

Im Personenschwerpunkt geht es diesmal um den kürzlich verstorbenen Viktor Kortschnoj. Seit Mitte der 50er Jahre in der Weltspitze aktiv ist er wohl der stärkste Spieler, der den Weltmeistertitel nicht erringen konnte.

Kortschnoj war ein „Praktiker des Schachs“, der bereit war, auf dem Brett hohe Risiken einzugehen. Seine Partien sind daher ideal für unsere Rubrik „Der Ernstfall am Brett“. Sie bekommen Aufgaben aus seinen Partien und wissen nur eines: Sie sind am Zug! Anders als bei den vorhergehenden Aufgaben sagen wir Ihnen aber nicht, ob es einen Gewinn gibt oder eine Remisfortsetzung gefunden werden muss oder ... . Schlüpfen Sie in die Rolle von „Viktor dem Schrecklichen“ oder sitzen Sie ihm gegenüber!

Lösen Sie die Aufgabe realitätsnah, ganz wie in einer praktischen Partie, in der Ihnen auch keiner einen Tipp gibt, dass hier „etwas geht“.

Und wie immer gilt: „Schach ist gesund“. Wir geben Ihnen die Möglichkeit, Ihr Gehirn mit taktischen und kombinatorischen Aufgaben zu schulen und zu stärken. Dies ist eine nette und unterhaltsame Art und Weise etwas für Ihre Gesundheit zu tun.

Halten Sie sich fit! Bis zum Matt!

Viel Spaß und Erfolg,

Martin Fischer

## DIE NOTATION - SO GEHT ES!



Die einzelnen Aufgaben werden immer aus der Sicht desjenigen, der am Zug ist, gezeigt. Im obigen Beispiel ist es Schwarz.

Es geht darum, den besten Zug für die eigene Seite zu finden. In den leichteren Aufgaben ist dies meist ein Matt, aber manchmal und bei schweren Aufgaben muss man sich mit entscheidendem Materialgewinn begnügen.

Zu den meisten Aufgaben gibt es die Angabe eines Schwierigkeitsgrades. Dieser wird in Form der Elo-Zahl, eines im Schach gebräuchlichen Wertzahlensystems, angegeben. Hierbei gilt: Je höher die Elo-Zahl, umso schwieriger die Aufgabe. Die Elo-Zahl wurde auf dem Taktikserver von ChessBase ermittelt. Je höher die Zahl, umso seltener wurde die Aufgabe erfolgreich gelöst.

Bei den Lehrbeispielen, die bestimmte Motive hervorheben, und den thematischen Aufgaben (Weltmeisterlich kombinieren und Taktikschule) gibt es keine Elo-Zahl.

Bei den Aufgaben wird noch angegeben, wer hier gegen wen gespielt hat und, soweit bekannt, bei welchem Turnier.

Die Lösungen werden in der algebraischen Kurznotation angegeben. Die Züge beginnen mit der Zugnummer, wobei schwarze Züge durch Punkte nach der Nummer gekennzeichnet sind (1. ...).

Die Felder werden durch ein Koordinatensystem bezeichnet, wobei die Kleinbuchstaben a-h die senkrechten Linien bezeichnen (z.B. a-Linie, b-Linie usw.), während die Ziffern 1 bis 8 die waagerechten Reihen bezeichnen.

Die jeweiligen Figuren werden durch Großbuchstaben gekennzeichnet, wobei folgende Abkürzungen gelten: K= König, D= Dame, T= Turm, L= Läufer und S= Springer. Bei Bauernzügen fehlt eine entsprechende Bezeichnung.

Der Zug selbst wird dadurch angegeben, dass die Figur bezeichnet wird, welche zieht, und das Zielfeld, auf welches diese Figur (oder der Bauer) zu stehen kommt. Bei einem Bauernzug wird nur das Zielfeld angegeben.

Wird mit einem Zug geschlagen, so wird dies durch ein x gekennzeichnet. Schlägt der Läufer im Beispiel auf a5 (nicht der beste Zug!), so wäre dies 1... Lxa5. Schlägt ein Bauer, dann wird noch zusätzlich die Ausgangslinie angegeben. Im Beispiel wäre 1... exd4 eine Möglichkeit (Bauer schlägt Springer). Ein Schach wird durch ein + gekennzeichnet, ein mattgebender Zug durch #.

Der stärkste Zug im Beispiel ist es, wenn der Bauer von g5 nach g4 zieht, Schach und Matt gibt, also 1.... g4#.

## Aufgabe 7



Schwierigkeitsgrad:  
ELO 1321

**Schwarz am Zug!**

Matros,A  
Ufodike,B  
Dos Hermanas Internet 2009

## Aufgabe 8



Schwierigkeitsgrad:  
ELO 1327

**Weiß am Zug!**

Rascon Vega,A  
Ortiz Aguirre,N  
Dos Hermanas Internet 2009

## Aufgabe 39



Schwierigkeitsgrad:  
ELO 1574

**Weiß am Zug!**

Rieidger,M  
Doeres,H  
Bayern (ch) 1993

## Aufgabe 40



Schwierigkeitsgrad:  
ELO 1590

**Schwarz am Zug!**

Andersson,K  
Knudsson,L  
Stockholm 1974