

Der Vorgänger

Als Spielmann gegen Gereben in die Bauernzange hinein opferte, kannte er das Motiv bereits aus der vorliegenden Partie. Er musste 24 Jahre auf die Reprise warten, aber die Schachwelt wartet seither vergeblich auf ein weiteres Exemplar dieser Spezies, nicht einmal im Kaffeehaus-Blitz scheint so etwas vorzukommen. In 'Richtig Opfern!' teilt er die Opfer zunächst in Scheinopfer und wirkliche Opfer ein, als Scheinopfer oder unechte bezeichnet er überschaubare und berechenbare Gewinnkombinationen. Es hat sich in der Schachsprache leider eingebürgert, Opferkombinationen als Opfer zu bezeichnen. Vukovics "Buch vom Opfer" enthält praktisch nur Beispiele dieser Art.

"Die Möglichkeit, gelegentlich Stoff in Kraft, und Kraft in Stoff umzusetzen, bidet eine der wunderbarsten Eigenschaften, ja vielleicht das eigentliche Geheimnis des Schachspiels." (Rudolf Spielmann)

Wenn dem wirklich so ist, und das Schachspiel den physikalischen Gesetzen gehorcht, dann müsste auch der Erhaltungssatz zutreffen.

"Als Erhaltungssatz bezeichnet man in der Physik die Aussage, dass sich eine Größe, Erhaltungsgröße genannt, nicht mit der Zeit ändert." (aus Wikipedia).

Diese Erhaltungsgrösse heisst im Schach "Kompensation". Bevor ich mich mit der Analyse von Opferpartien befasste, war ich der

Ansicht, dass sich eine Initiative irgendwann totläuft, und man sich somit mit ihrem "Materialisieren" beeilen müsse. Immer mehr beobachtete ich, dass die Kompensation "ewig" vorhält, egal ob das Spiel forciert ist, oder ob beide Parteien mehrere Kandidatenzüge zur Auswahl haben. Diese Partie ist ein weiteres Beispiel dafür.

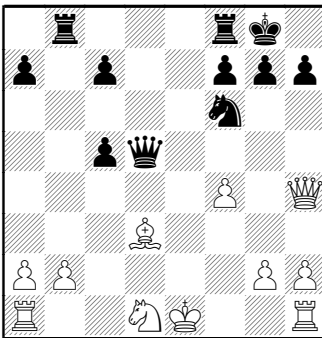
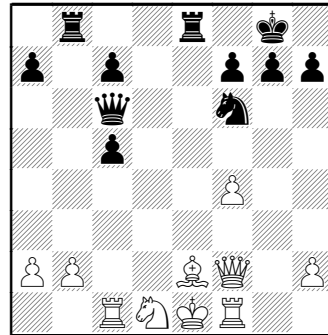
**Jacques Mieses -
Rudolf Spielmann**

Die dritte Partie des Wettkampfes in Regensburg, Mai 1910. Spielmann gewann das Match mit +5 -1 =2.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♙c5 5.♙e3 ♙b6 Einfach und gut. 6.♙c4 d6 7.♗c3 ♗f6 8.♗xc6 bxc6 9.♙g5 0-0 10.♖f3 ♙e6 Es ist eine fade remisliche Stellung auf dem Brett. Mieses weiss nicht recht, ob er nun auf f6 oder e6 tauschen, oder den Läufer nach b3 zurück ziehen soll. Vermutlich hat er hier einige Zeit gebrütet, um dann den Schnapszug 11.♙d3 anzubringen. 11...♙d4 12.♖g3 ♖b8 13.♗d1 ♗h5 14.♖h4 ♙f6 15.♙xf6 ♗xf6 16.f4 Nicht gerade schlecht, aber zumindest antipositionell. 16...c5 Zu unserem Vergnügen spielt er hier nicht das normale 17.b3, sondern 17.c4.

17...d5 18.exd5 ♙xd5 19.cxd5 ♖xd5 "... da Läufer d3 und Bauer g2 angegriffen sind, kann Weiss nicht rochieren und muss ein weiteres Tempo opfern - es sei denn, dass er bloss Ausgleich anstrebt und 20.♙h7 nebst 0-0 fortsetzt. Es ist aber unwahrscheinlich, dass Weiss keinen Widerlegungsversuch unternehmen werde, so dass Schwarz mit der Chance eines heftigen Zentralangriffs

gegen den in der Mitte festgehaltenen König rechnen kann... Ich sagte mir, dass Weiss trotz seiner Mehrfigur lange Zeit genötigt sein werde, sich gegen eine örtliche Übermacht zu verteidigen, und dass unter solchen Umständen zumindest die Eroberung einiger Bauern nicht ausbleiben könne." (Spielmann, in "Richtig Opfern!")



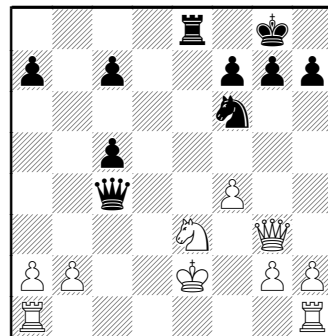
Falls Schwarz übrigens, statt auf g2 zu nehmen, 20...Rfe8 spielt, hat Weiss 21.♖f2 (hier steht sie besser als auf g3) ♘e4 22.♗e3, was nach einer Zugwiederholung aussieht.

♖fe8+ 21.♙e2 ♖bd8

Es kam sogar 21...♖xe2+ 22.♙xe2 ♖e8+ 23.♘e3 ♗c4+ in Betracht. Schwarz hat einen ganzen Turm weniger, aber er wird immer sein Material zurück gewinnen.

20.♗g3?

Er entscheidet sich zu Unrecht für den (falschen) Widerlegungsversuch. Spielmann erwähnt die stärkere Möglichkeit 20.♙e2 ♗xg2 21.♖f1 ♖fe8 22.♗f2 nicht, und wahrscheinlich würde in einer Partie auch keiner so etwas in Betracht ziehen. Die mehr oder weniger plausible Folge ♗c6 23.♗f3 ♗d6 24.♖c1 ♘e4 25.♗d3 ♗h6 ergibt eine unklare Stellung:



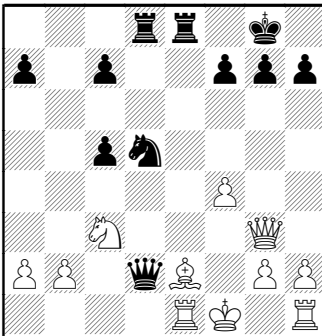
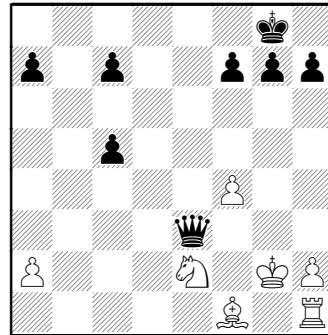
Z.B. 24.♔f2 ♘e4+ 25.♔f3 ♚d4
26.♖hd1 ♘xg3 27.♗xd4 cxd4,

oder 24.♔f3 ♚e4+ 25.♔e2 ♘d5
26.♖he1 ♘xe3 27.♔f2 ♚d4 28.♗f3 g5
29.fxg5 ♘c2+.

Natürlich wird kein Mensch so spielen und der Textzug war auch klar stärker, aber die Variante illustriert sehr schön die Kraft der Initiative.

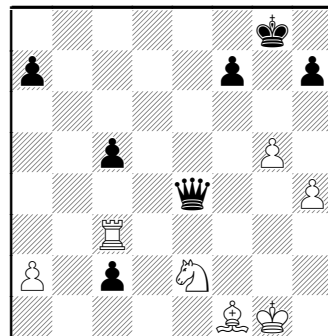
22.♘c3 ♚d2+ 23.♔f1 ♘d5 24.♖e1

oder 24.♗e1 ♚xb2 25.♘xd5 ♖xe2
26.♗xe2 ♚xa1+ 27.♗e1 ♚xe1+
28.♔xe1 ♗xd5.



24...♘xf4?

Die Schwierigkeit der Aufgabe überfordert auch Spielmann. Nach den 6 forcierten Zügen 24...♘e3+ 25.♔g1 (25.♔f2 ♚xb2 26.♖c1 ♖d3 27.♖b1 ♚d2 28.♖he1 ♗xc3) ♚xb2 26.♙b5 ♖d2 27.♗xe3 ♚c1+ 28.♙f1 ♗xe3 29.♗xe3 ♗xg2+ 30.♔xg2 ♚xe3 31.♘e2 entsteht diese Stellung:



Hier geht es darum, den Weissen daran zu hindern, mit h4, ♖h3 und ♖c3 eine Festung zu bauen, was bedeutet, dass der c-Bauer die 3. Reihe überschreiten muss. Dies gelingt mittels 31...g5 32.fxg5 c4 33.h4 ♚e4+ 34.♔g1 c3 35.♖h3 c2 36.♖c3 c5.

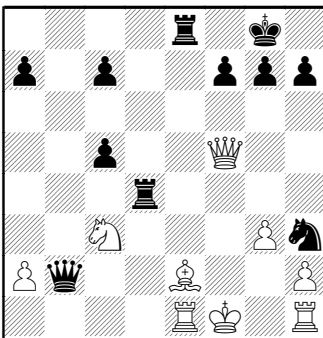
Hätte Schwarz 31...g5 nicht gespielt, käme er nach ♔f2 nicht mehr weiter, so aber kann er auf diesen Zug immer den Königsflügel abfressen

und sich damit Raum für Gabeln auf König und Turm schaffen. Gegen die Drohung c4 nebst ♖d3 und ♗xc3 hilft nur 37. ♔f2. Schwarz gewinnt mit 37... ♗xh4+ 38. ♔g1 (38. ♔g2 ♗b4) 38. ♗xg5+ 39. ♔f2 (39. ♖g3 ♗xg3; 39. ♔h1 c4 nebst ♖d5+, ♖d3, ♗xc3) 39... ♗f6+ 40. ♖f3 ♗b2.

25. ♗f2 ♖d4

Natürlich will er kein Remis nach 25... ♗xe2 26. ♖xe2 (26. ♗xe2 ♖e6) 26... ♗xe2 27. ♗xe2 ♖c1+ 28. ♗e1 ♗f4+ 29. ♔g1 ♖d4+ 30. ♗f2 ♖e8 31. ♔f1 ♖d3+ 32. ♔g1 ♖d4.

26. g3 ♗h3 27. ♗f5 ♗xb2



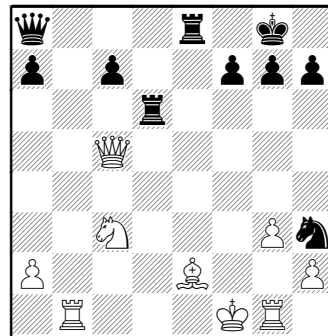
28. ♗xh3?

In den letzten 2 Zügen hatten beide Parteien viele verschiedene Optionen, was belegt, dass die Stellung im Gleichgewicht war. Spielmann meint, dass 28. ♗d1 ♖d2 29. ♗xh3 ♖de4 30. ♗f2 ♖xe2 31. ♖xe2 ♗xe2+ 32. ♔g2 forciert war, wonach er die Analyse mit dem katastrophalen Zug 32...h5 (mit Ausrufezeichen!) fortsetzt. Weiss

würde dann mit 33. ♖d1 oder 33. ♗d7 eine starke Initiative bekommen. Statt 32...h5 zu spielen, sollte er den a-Bauern fressen, wonach die Stellung in etwa ausgeglichen ist.

Etwas stärker als 28. ♗d1 scheint mir 28. ♔g2 ♗g5 29. ♗xg5 ♖xc3 30. ♔h3 zu sein, wonach Weiss (kleine) Gewinnchancen behält.

Das plausible 28. ♗xc5 scheitert an ♗b7 29. ♖g1 ♖d6 30. ♖b1 ♗a8.



Es droht 31... ♖f6+ 32. ♔e1 ♖c6 nebst ♗xg1, weil der ♗c3 hängt.

Der Springer muss wegen 31. ♗b5 ♖xe2 stillehalten, die Mattdrohung auf f3 erzwingt 32. ♔xe2 ♗e4+ 33. ♗e3 ♗c2+ 34. ♔f3 ♖f6+ mit Matt in wenigen Zügen.

Somit 31. ♖b3. Schwarz braucht sich mit dem Nehmen des Turms oder einem Schach auf f6 nicht zu beeilen, da Weiss absolut nichts tun kann. Andererseits hat Schwarz gerade nichts forciertes zur Hand. Nach dem Tausch auf g1 ist das Material in etwa ausgeglichen, aber der schwarze

König steht im Gegensatz zum weissen sicher. Züge wie h6 oder h5 verstärken einfach die Stellung. Rybka schlägt 31...a5 vor, um gelegentlich mit a4 den Turm von der Deckung des Springers zu vertreiben, und bewertet mit -3.5.

♔xc3 29.♚f5 ♖de4 30.♚f2 ♔d2
 31.♖g1 ♜8e6 32.♖g2 ♜f6 33.♙f3
 ♜xe1+ 0-1

"Diese Partie mag an sich nicht sehr wertvoll sein - vom Opferstandpunkt jedoch halte ich sie für sehr lehrreich. Ich kann mich noch gut erinnern, dass ich während des Spiels sogar selbst überrascht wurde von der gewaltigen Wirkung des Störungsoffers. Ich hatte es ursprünglich zwar hoch, aber doch nicht hoch genug eingeschätzt." (Rudolf Spielmann in "Richtig Opfern!").

Der studienhafte Gewinn im 24. Zug macht diese Partie für mich doch zu etwas Besonderem. Es war nicht einfach, das entscheidende Manöver, beginnend mit 31...g5 und endend mit 36...c5 zu finden. Alle zurzeit (2009) modernen Schachprogramme haben keine Ahnung von Festungen und bewerten auch tote Remisstellungen noch als gewonnen. Ausserdem sinkt ihr Rechenhorizont wegen der Vielzahl möglicher Züge drastisch ab.