

Werner Kaufmann

# Initiative

Damenspringer Verlag



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Initiative.....	4
Eine Partie-Studie.....	11
Das Spielmann-Prinzip.....	14
Der Vorgänger.....	18
Der Stümperzug.....	23
Die Unkommentierte.....	27
Allgemeine Erwägungen.....	37
Het groot Analyseboek.....	43
Die Ritter des Königsgambits.....	51
Der Komponist .....	55

## Vorwort

Dieses Dokument enthält ältere Analysen, die ich seit 2009 auf dieser Homepage veröffentlicht habe. Ich habe diese Analysen überarbeitet, um meine Gedanken über die Initiative anschaulich zu machen. Historische Anmerkungen habe ich unverändert übernommen.

## 1 Initiative

Das Handwerkszeug des Schachspielers sind *Drohungen, Abwicklungen, Opfer* und *Kombinationen*.

Eine Figur zu schlagen, ist meist schon eine *Drohung*. Es droht nämlich, sie zu behalten. Dann gibt es einfache Angriffe auf ungedeckte Figuren usw. bis hin zu kombinierten Mattdrohungen.

Eine *Abwicklung* ist eine forcierte Zugfolge mit *Drohungen* und *Gegendrohungen*.

Die *Initiative* ist eine Folge von mehreren *Drohungen* der gleichen Partei hintereinander. Das bedingt, dass die verteidigende Partei keine *Konter* hat und daher *passiv* verteidigen muss.

Ist die Stellung im *Gleichgewicht*, sind *Initiativen* kurz, zwei bis drei Züge. Sie gehen normalerweise nach einem *Konter*, das ist eine *Gegendrohung*, zu Ende, oder versenden nach einem *Materialgewinn*. Im *Ungleichgewicht*

sind *Stellungen*, wo *lange Initiativen* möglich sind

Ein *Opfer* gibt *Material* für *Initiative* her. Die *Initiative* sollte länger sein als nur zwei oder drei Züge, damit das *Opfer* gerechtfertigt ist. Ein *Opfer* ist *korrekt*, wenn es mindestens *Remis* macht. Früher hielt man *Opfer* nur für *korrekt*, wenn sie gewannen, weil man der Meinung war, dass die *Initiative* notwendigerweise *versendet* und dann der *Materialvorteil* entscheidet. Dem ist aber nicht so. *Initiativen halten an*, bis zu einem *Materialgewinn* oder einem *Fehler*, der einen *Konter* erlaubt.

Ein *halb korrektes Opfer* ist eines, bei dem die *Stärke* der *Initiative* das *geopferte Material* *wahrscheinlich* nicht *kompensiert*.

Eine *lange Initiative* lässt darauf schließen, dass der *Angreifer* im *Vorteil* ist. Hat der *Verteidiger* mehr *Holz*, oder *Material*, kann es sein, dass die *Initiative* das *Minus-Material* *kompensiert*. Das bedeutet, dass die *Initiative* stark genug ist, das *geopferte Holz* zurück zu gewinnen. Hat der *Verteidiger* kein genügendes materielles Äquivalent für die *Initiative*, so steht er *auf Verlust*.

Ich vermute, dass *Initiativen* *ewig anhalten*, sofern der *Angreifer* *Konter* vermeiden kann und auf *Materialgewinne* verzichtet. Der *Angreifer* ist verpflichtet, die *Initiative* *am Laufen* zu halten, indem er *sorgfältig* *Konter* *meidet*, *Folgedrohungen* *vorbereitet*, und wo *möglich* auf *Material-Rückgewinne* *verzichtet*. *Lange Initiativen* sind die *Voraussetzung* von *Kombinationen*,

es sei denn, der Gegner ermöglicht die Kombination aus dem Nichts durch ein Versehen.

Der *Königsangriff* ist eine verstärkte Form einer Initiative. Wenn Schachs möglich sind, erweitert das den Wirkungskreis der angreifenden Figuren erheblich, besonders den der Dame und des Springers.

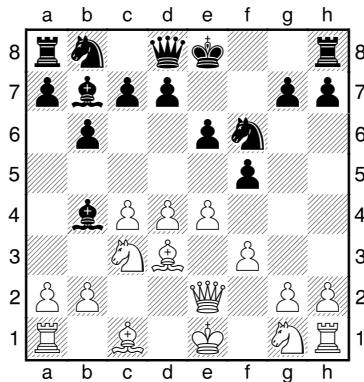
Ein *Gambit* opfert Material ohne direkte Drohung. Es gibt viele Motive, ein Gambit zu rechtfertigen, Entwicklung-Vorsprung, Zentrums-Beherrschung, Verhindern der gegnerischen Rochade, um nur ein paar davon zu nennen. Diese Vorteile werden früher oder später zu direkten Drohungen führen.

Werden zwei oder mehrere Drohungen kombiniert, so spricht man von einer *Kombination*. Der Doppelangriff ist die einfachste Form einer Kombination. Es gibt tausend *Kombinationsmotive*. Sie sind einer Systematik nicht zugänglich, obwohl das immer wieder versucht wird.

### James Mason – Samuel Tinsley

London 1899

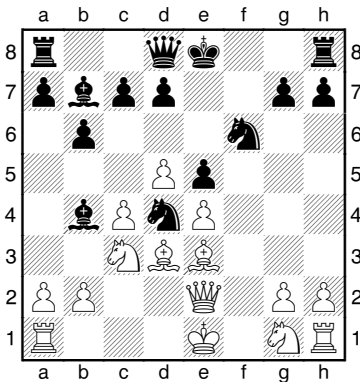
**1.d4 e6 2.c4 b6 3.Sc3 Lb7 4.e4 Lb4  
5.Ld3 f5 6.De2 Sf6 7.f3**



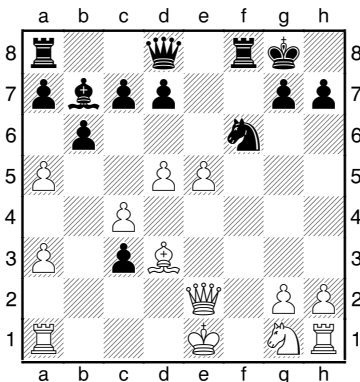
Das erlaubt Schwarz, einen Bauern durch eine Kombination zu gewinnen. Weiss hat die Kombination übersehen, denn er wird falsch fortsetzen. Das ändert nichts daran, dass es sich um ein Opfer handelt.

Materialgewinne sind öfters Auslöser von gegnerischen Initiativen. Schwarz sollte sich daher gut überlegen, ob er nehmen will. Wenn danach die weisse Initiative länger anhalten wird, sollte er besser auf den Materialgewinn verzichten.

Hier kann er statt dessen selber angreifen: 7...Sc6 8.Le3 fxe4 9.fxe4 e5 10.d5. Dieser Konter kann mit einem Gegenkonter beantwortet werden: 10...Sd4, nun geht es hin und her mit Angriffen und Gegenangriffen, wir befinden uns mitten in einer *Abwicklung*.



11.Lxd4 exd4 12.a3 La5 13.b4 dxc3  
14.e5 0-0 15.bxa5.



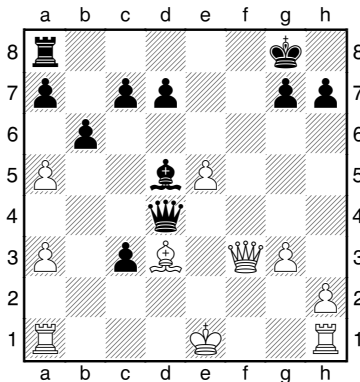
Schwarz kann das vielleicht noch aus der Anfangs-Stellung berechnen und sogar sehen, dass 15.exf6 Te8 16.Le4 Dxf6 gewinnt, weil Weiss den Le4 nicht retten kann.

Es gibt zwei Indizien, dass diese Abwicklung funktionieren könnte. Wichtig ist, dass Schwarz hier *am Zug* ist. Eine Faustregel sagt, dass Abwicklungen, in denen am Schluss

der Gegner am Zug ist, zu meiden sind. Das andere Indiz ist das *Angriffsprimat*. Wenn ich zwischen zwei Fortsetzungen wählen muss, sollte ich die nehmen, die *angreift*, und nicht die, welche *verteidigt*.

Nach 15.bxa5 hat Schwarz gleich mehrere gute Fortsetzungen. 15...g6, 15...Te8, 15...c6 usw.

Das *Opfer* 15...Sxd5 hingegen gibt Schwarz eine *lange Initiative*. 16.cxd5 Dh4+ 17.g3 Dd4 18.Sf3 Txf3 19.Dxf3 Lxd5.

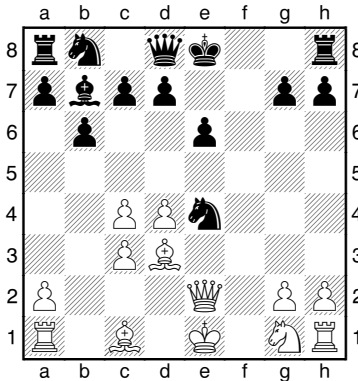


Das gewinnt wider Erwarten nicht, weil Weiss sich rettet, indem mit 20.De2 Lxh1 21.0-0-0 einen Doppelangriff auf Dame und Läufer droht. Nach 21...Dc5 22.Txh1 entsteht *gleiches Spiel*. Das ist etwas anderes als *Ausgleich*, was ein späteres Remis vermuten lässt.

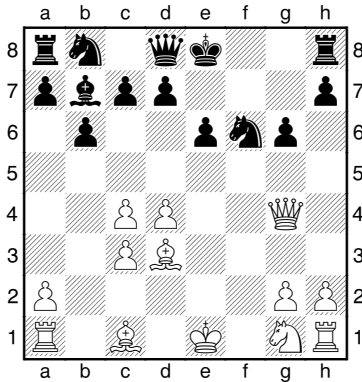
Schwarz nahm den Bauern. Ich vermute stark, dass er das tat, *weil es ging*. Wenn wir eine Kombination sehen, die funktioniert, machen wir uns selten Gedanken, ob das auch gut ist. Dagegen spricht zumindest,

dass am Schluss Weiss am Zug ist. Er hätte auch sehen können, dass Weiss danach doch ein paar Drohungen hat, und im Zweifelsfall dem Angriffsprimat folgen können.

**7.fxe4 8.fxe4 Lxc3+ 9.bxc3 Sxe4**



**11.Dg4 Sf6**



Nun zog Mason 12.Dh3 0-0 13.Lg5. Tinsley versäumte, sich mit 13...De8 zu entfesseln. 13...De7 14.Se2 e5 15.0-0 d6 16.Dh4 Sbd7 17.Sg3 Tf7 18.Se4 Taf8.

Nun scheitert 10.Lxe4 an 10...Dh4+.

Es kommen drei Züge in Betracht:

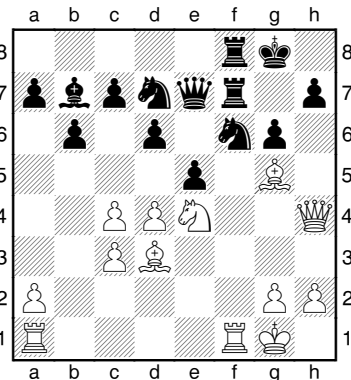
**10.Dg4** mit Doppelangriff auf Se4 und Bg7. 10...Sf6 11.Dxg7 Tg8 12.Dh6 Lxg2, und Weiss hat knapp Remis. 13.Lxh7 Lxh1 14.Lxg8 Sxg8 15.Dh5+ Kf8 16.Lh6+, was ein ewiges Schach erzwingt.

**10.Sf3** überdeckt h4 und droht den Springer zu nehmen. Nach 10...Sxc3 11.Dc2 ist der Springer gefangen. 11...Sf6 12.0-0 0-0 und es ist nicht klar wie weiter.

Weiss spielte daher

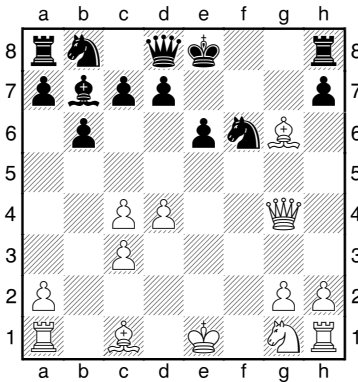
**10.Dh5+ g6**

11.Dh6 Df6 12.Sf3 Df8 13.De3 Sd6 14.0-0 Dg7. Weiss steht sicher gut, aber Konkretes ist nicht in Sicht.

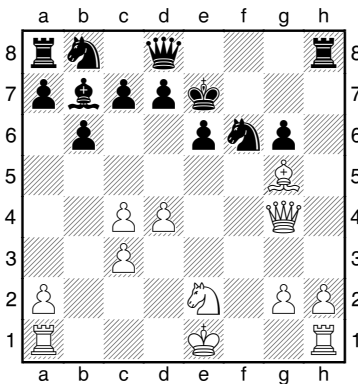


Mason zog hier 19.Tae1??, wonach sich Tinsley mit 19...Lxe4 hätte befreien können. 19.d5 erobert simpel eine Figur auf f6.

**12.Lxg6+**



Hält die Initiative fest. Weiss verzichtete sicher darauf, weil er nach 12...Ke7 in einen Doppelangriff gerät. Er hätte 13.Lg5 sehen müssen. 13...hxg6 14.Se2.



Weiss droht nicht nur 15.0-0, sondern auch im Fall von 14...d6 15.Lxf6+ Kxf6 16.0-0+ Ke7 17.Sf4. Der Computer gibt 14...Ke8 an. 15.Df4 Tf8 16.0-0. Die Initiative endet mit entscheidendem Materialgewinn

auf f6 oder nach 16...Sh7 17.Dxf8+ Sxf8 18.Lxd8

**12...hxg6 13.Dxg6+**

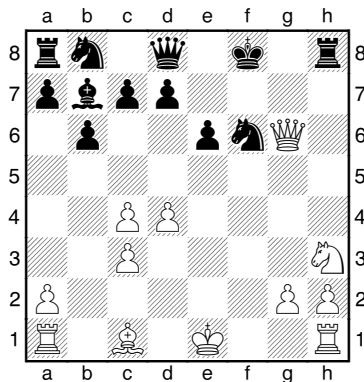
13...Ke7 um auf 14.Dg7+ nach d6 zu entweichen, aber 14.La3+ verstopft den Ausgang. Nach 14...d6 15.Dg7+ ist Schluss. 14...c5 15.dxc5, nun droht dieser Bauer, sich bis nach a8 durchzufressen, wogegen 15...Tg8 nicht hilft. 15...bxc5 16.Lxc5+ d6 und endlich 17.Dg7+.

**13...Kf8**

Weiss hat eine Figur für Königsangriff geopfert, aber alle seine Figuren sind noch zu Hause. Von Königsangriff sprechen wir, wenn Schachs *drin* sind. Das Läuferloch auf h6 würde nun Remis forcieren. Das nenne ich *Notausgang*.

Notausgänge erleichtern die Entscheidung, einen Opferangriff zu wagen, erheblich.

**14.Sh3!**

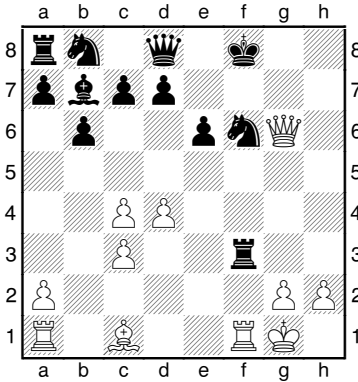


So hübsch dieser Zug ist, er muss etwas *hartes* drohen. Die Drohung ist

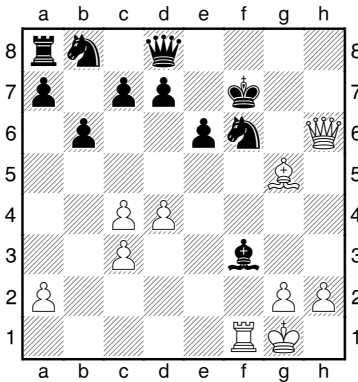


offensichtlich 15.0-0 mit *undeckbarem Angriff* auf f6. 14.Se2 würde nicht das gleiche leisten, weil der Springer für die *Folgedrohung* zur Fortsetzung der Initiative nach g5 hüpfen muss.

14...Txx3 bedient die Drohung nicht. 15.0-0 Tf3 ist nämlich nicht geeignet, die f-Linie zu verstopfen.



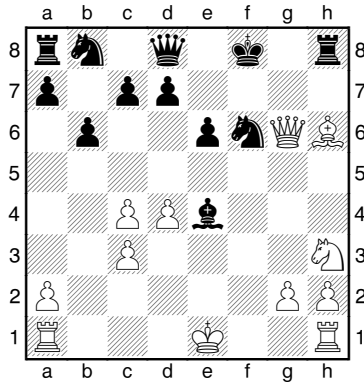
16.Lg5 Le4 17.Dh6+ Kf7 18.Txf3 Lxf3 19.Tf1! gewinnt.



19...d6 20.Lxf6 Dxf6 21.Txf3.

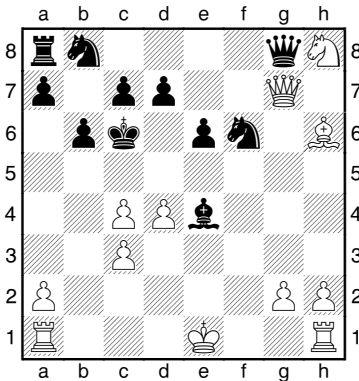
Schwarz muss wie immer einen Gegenangriff versuchen.

**14...Le4 15.Lh6+**



15...Txxh6 16.Dxxh6+ Ke7 17.0-0 Lf5 18.Dg7+ Kd6 19.Sg5 Kc6 20.Sf7 De7 21.Se5+ Kd6 22.c5+ verliert die Dame.

**15...Ke7 16.Dg7+ Kd6 17.Sg5 Kc6 18.Sf7 Dg8 19.Sxxh8**



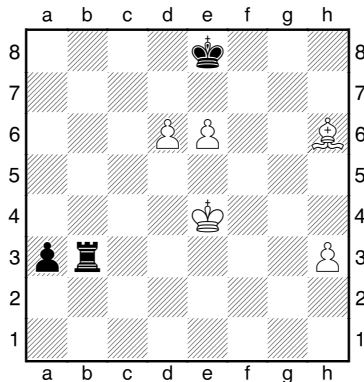
Damit ist die Beute im Trockenen und die Initiative zu Ende. Weiss gewinnt.

Es gibt wenige, die 12.Lxg6+ riskiert hätten. Tal oder Kasparow hätten es ausrechnen können. Für minder bemittelte ist es eine Frage des Glaubens und der Risikofreude. Angreifen ist gar nicht so schwer, wenn man darauf achtet, auf *Konter Gegenkonter* zu haben. Normalerweise sind mehrere Drohungen möglich. Dann sollte man darauf achten, immer *Folgedrohungen* zu haben.

Dieses Beispiel ist eine Ausnahme. Die gezeigte Hauptvariante ist eine Folge von sechs einzigen Gewinnzügen. Eine Folge von mehreren einzigen Zügen nennt man *studienartig*. In einer Studie soll immer nur ein einziger Zug das geforderte Resultat, Gewinn oder Remis, erreichen. Wenn zwei oder mehrere Züge reichen, spricht man von einem Dual, was den Wert der Studie erheblich mindert. Zusätzlich soll eine Studie auch ökonomisch

sein, was bedeutet, dass keine für den Lösungsverlauf überflüssige Figuren herumstehen. Das wird in einer Partie selten einmal der Fall sein, ist mir aber schon passiert:

Werner Kaufmann – Franco Misiano, Biel 2015, Stellung nach dem 46. Zug von Weiss.



Schwarz am Zug konnte mit 46...a2 47.Lg7 Tb4+ Remis machen.

48.Ke3 Tb3+ 49.Ke2 Txh3 50.d7+ Ke7 51.Lf6+ Kxf6 52.d8D+ Kxe6 Remis. Das ist eine Tablebase-Stellung.

48.Kd5 Tf4 49.Lc3 Kf8 50.h4 Tf1 51.d7 Td1+ 52.Ke5 Ke7 53.Lb4+ remis. Alles einzige Züge von Schwarz. 53...Td6 54.Lxd6+ Kd8 55.Kd5 a1D 56.Lc5 ist nun immer noch remis, aber bereits ein Dual, weil auch 53...Kd8 54.La5+ usw. remisiert.

48.Kf3 Tb8 49.Lf6 Kf8 50.d7 a1D 51.e7+ Kf7 52.e8D+ Kxf6 53.Dxb8 Dd1+ 54.Kg2 Dxd7. Auch hier alles einzige Züge.

## 2 Eine Partie-Studie

Damit eine Studie eine Studie ist, muss ihre Lösung *eindeutig* sein. Zudem soll sie *ökonomisch* und *ästhetisch* sein. In vielen Schachpartien kommen *eindeutige* und zugleich *ästhetische* Lösungsverläufe vor, siehe das vorherige Kapitel. Mit der Ökonomie hapert es selbstredend, nur in ganz seltenen Fällen werden alle Figuren am Lösungsverlauf beteiligt sein. Ich nenne eindeutige und ästhetische Zugfolgen, die aus Partiestellungen entstehen, *Partie-Studien*.

### Ni Hua – Le Quang Liem

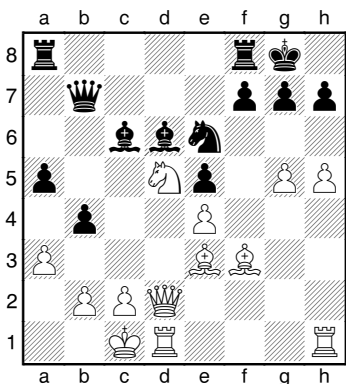
11. Asienmeisterschaft 2012

1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le3 e6 7.Le2 Dc7 8.g4 b5 9.g5 Sfd7 10.a3 Lb7 11.Dd2 Sc6 12.Sxc6 Lxc6 13.f4 Sc5 14.Lf3 Db7 15.Dd4 e5 16.fxe5 Se6 17.Dd2 dxe5 18.Sd5 Ld6 19.0–0–0 0–0 20.h4 a5 21.h5 b4

In der Weltrangliste 2015 stehen ungefähr zwanzig Süd- und Ostasiaten unter den ersten Hundert, vor allem Chinesen und Inder. Le Quang Liem aus Vietnam ist aktuell die Nr. 33 und Ni Hua aus China die Nr. 43 der Welt. Junge Asiaten spielen anders Schach als wir Europäer. Sie haben Schach mit dem Computer gelernt, und nicht aus Büchern. Computer sagen etwas anderes als Bücher. Ihnen sind *Strukturen*, über die in Lehrbüchern meist geschrieben wird, nicht so wichtig. Vom Computer können wir vor allem eines lernen: *Dynamik*. Es verstünde sich eigentlich von selbst, dass Figurenspiel wichtiger als

Bauernstrukturen und schöne Felder sind. Nur lässt sich Figurenspiel weniger gut klassifizieren und abstrahieren als die statischen Merkmale. Daher wird meist über solche Themen geschrieben.

Die jungen Asiaten spielen dynamischer als Europäer, das ist offensichtlich. Für asiatische Verhältnisse ist es bisher geradezu gesittet zugegangen. Nun aber steht ein kompromissloser Kampf bevor. Es wird der gewinnen, welcher mit seinem Angriff zuerst kommt. Die Initiative wird von einem zum andern wechseln. Es geht darum, links Drohungen zu *bedienen* und rechts solche zu *schaffen*.



Ni musste hier zwischen 22.a4 und 22.h6 wählen.

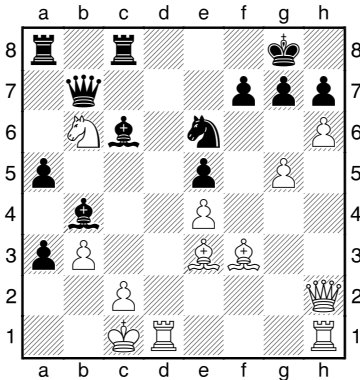
22.a4 hätte den schwarzen Angriff erheblich verzögert und ihm Luft für seinen eigenen Angriff verschaffen. Wahrscheinlich hat er 22...Lxa4 23.b3 Lxb3 24.cxb3 a4 gefürchtet und übersehen, dass nun 24.h6 gewinnt, weil 25...g6 wegen 25.Sf6+

nebst 26.Dxd6 nicht geht. Ein Computer sieht natürlich, dass Weiss hier schneller ist, aber für einen Menschen sieht es optisch nach dem Gegenteil aus.

**22.h6? bxa3 23.b3 Tfc8**

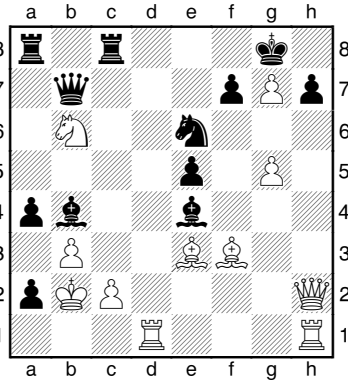
Er muss improvisieren. Dass 22.h6 ein Fehler war, sieht man daran, dass nun jeder Zug von Schwarz eine tödliche Drohung ist und er somit eine lange Initiative hat.

**24.Sb6 Lb4 25.Dh2**



Nun geht 25...g6 wegen 26.Dxe5 immer noch nicht. hxg7 im nächsten Zug wird eine einzügige Mattdrohung aufstellen. Die Lage hat sich dramatisch zugespitzt.

**25...Lxe4 26.hxg7 a2 27.Kb2 a4**



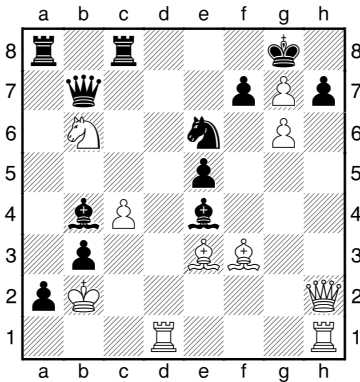
Le hat das Matt auf h7 verhindert. Nach 28.Dxh7+?? Lxh7 29.Lxb7 Txc2# setzt er selber Matt. 28.g6 droht zwar ein Matt, aber Schwarz ist schneller: 28...Lc3+ 29.Ka2 axb3+ 30.Kxb3 Ta3+ 31.Kxa3 Da6+ 32.Sa4 Lb4+ 33.Kb3, nun ist die Dame aus der Fesselung entschlüpft, 33...Lg6 deckt das Matt und gewinnt.

**28.c4**

Das erneuert die Drohung 29.g6.

28....Sxg5 verhindert dies und gewinnt. 29.Lxg5 Dxb6 30.Lxe4 Lc3+! 31.Kxc3 a1D+! mit baldigem Matt. 29.Lxe4 Dxe4 30.Sd5 Lc3+! 31.Kxc3 a1D+! 32.Txa1 Dxd5! und gewinnt. Die „!“ bedeuten „einziger Zug“.

**28...axb3 29.g6**

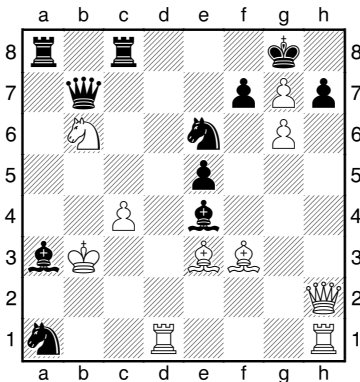


Schwarz steht vor undeckbarem Matt. Seine einzige Chance ist, noch ein paar Schachs zu geben, in der Hoffnung, dass etwas daraus wird. Es entsteht die schönste Partie-Studie, die ich bisher gefunden habe.

29...La3+

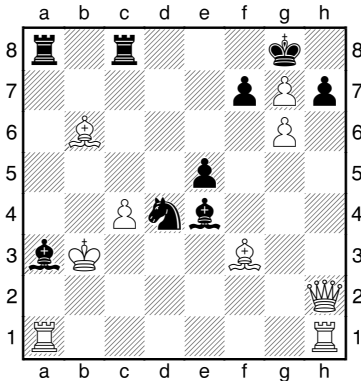
30.Ka1 b2+, oder 30.Kc3 Txc4+  
31.Sxc4 Db4#

30.Kxb3 a1S+



Das einzige mögliche Schach. 31.Kc3 Txc4+, er wird Matt oder verliert die Dame.

31.Txa1 Dxb6+ 32.Lxb6 Sd4+



33.Lxd4 Tcb8+ 34.Kc3 Lb4+ 35.Kb2 Ld2+ 36.Lb6 Txb6#

33.Kc3 Txc4+

34.Kxc4 Tc8+ 35.Lc5 Txc5#

34.Kd2 Sxf3+ 35.Ke3 Sxh2 und gewinnt.

Ich habe auf die Ausrufezeichen verzichtet. Schwarz macht sieben einzige Züge hintereinander. Alle anderen Züge würden verlieren. Leider kam das nicht aufs Brett, es wäre als eine der schönsten Kombinationen in die Schachgeschichte eingegangen. So aber ist die Partie unbeachtet geblieben.

30...h5?? 30.Dxh5 La3+ 31.Kxb3 1-0

### 3 Das Spielmann-Prinzip

"Nicht oft genug kann ich betonen, dass in der praktischen Partie keineswegs die objektive Sachlage, sondern die relative Schwierigkeit der zu bewältigenden Aufgabe entscheidet. Ist die Aufgabe besonders schwierig, so wird der Spieler meistens an ihr scheitern, auch wenn die Dinge objektiv zu seinen Gunsten stehen. Das gilt insbesondere in der Verteidigung, die sowohl aus technisch-strategischen, wie auch aus psychologischen Gründen weit schwieriger zu führen ist als der Angriff. Daher auch meine Anschauung, dass man Opfer nicht bloss vom Standpunkt der Korrektheit, sondern hauptsächlich von jenem der Gefährlichkeit beurteilen muss. Als Angreifer wird es sich lohnen, solche Opfer zu wagen, als Verteidiger empfiehlt es sich, ihnen nach Möglichkeit auszuweichen." (Rudolf Spielmann, "Richtig Opfern!", Curt Ronniger, Leipzig, ca. 1935, Seite 75)

#### Ernö Gereben – Rudolf Spielmann Sopron 1934

Diese Partie ist auch in der Chessbase-Datenbank, aber als Partie Ernst Grünfeld – Rudolf Spielmann. R.S. nennt seinen Gegner in "Richtig opfern!" *Ernö* Grünfeld. Nun bedeutet das ungarische *Ernö* nichts anderes als Ernst. Tatsächlich gab es zwei Ernst Grünfeld, der eine ist der Grossmeister und Erfinder der

Grünfeld-Verteidigung, der andere der IM Ernő Gereben, der als Ernst Grünfeld 1907 in Sopron geboren wurde. Gereben verdankt seinen neuen Namen der Nazi-Olympiade 1936 in München, vor der er vorsichtshalber *magyarifiziert* wurde. Ungarn gewann das Turnier und hatte gleich 4 Juden in der Mannschaft, nämlich neben Gereben noch die Brüder Lajos und Endre Steiner, und den erfolgreichsten Spieler des Turniers, László Szabó, deren Namen als arisch durchgehen konnten. Vor den Deutschen um Kurt Richter, die Dritte wurden, platzierten sich noch die Polen mit Miguel Najdorf und Paulin Frydman. Die Jesse-Owens-Geschichte des Schachs.

Ernö Gereben emigrierte 1956 in die Schweiz, wo ich in den 80ern eine Partie gegen ihn spielen durfte. Er überspielte mich in seiner geliebten Königsindischen und bot dann auf einmal ein Remis an, das ich dankend annahm und ihn verwundert fragte, weshalb? "Wissen Sie, Herr Kaufmann, das ist die Feigheit des Alters" war seine Antwort. Zu jener Zeit war er der Mentor des stärksten Schweizer Fernschach-Spielers Gottardo Gottardi, der damals mit 2664 Fernschach-ELO zu den top ten gehörte. Mit dem Aufkommen der Computer-Programme hörte er mit dem Fernschach auf.

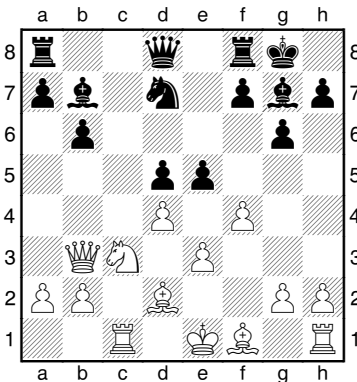
Gottardo hat ein wunderbares Buch über Gereben geschrieben, ein sowohl historisch wie schachlich hervorragendes Dokument.

**1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.e3 Lg7  
5.Sf3 0–0 6.Ld2 c6 7.Db3 b6 8.cxd5**

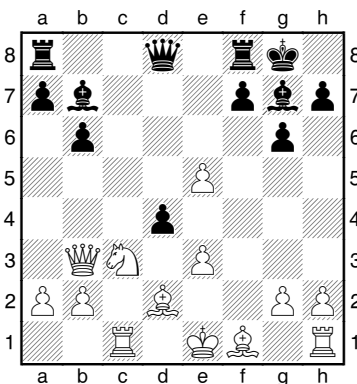
**cxd5 9.Tc1 Lb7 10.Se5 Sfd7  
11.Sxd7 Sxd7 12.f4**

Über die altmodische Eröffnung brauchen wir uns nicht aufzuhalten. Das Spiel steht gleich. Spielmann entkorkt nun einen unglaublichen Zug.

**12...e5**



**13.fx e5 Sxe5 14.dxe5 d4**



Spielmann meint dazu: "Das Opfer des Springers lässt sich auf

analytischem Wege nicht rechtfertigen und würde vielleicht in einer Fernpartie widerlegt werden. Aber bei einem Kampfe am Brett und bei einer beschränkten Bedenkzeit von 18 Zügen in der Stunde wird es fast immer siegreich ausgehen."

Schwarz opfert eine Figur, ohne dafür eine direkte Drohung zu bekommen. Es handelt sich damit um ein *Gambit*.

Was bekommt Schwarz für den Springer? Einen Bauern und die weisse Rochade. Hinzu kommen ein paar offenen Turmlinien im Zentrum und der eingesperrte Turm auf h1. Diese Mängel in der weissen Stellung werden früher oder später direkte Drohungen erlauben.

Der Wert des Rochade-Verlustes ist in Bauern nicht messbar. Tal pflegte ebenfalls in etwa eine Figur zu investieren, um den gegnerischen König in der Mitte festzuhalten. Mögliche Schachgebote vergrößern die Aktivität der schwarzen Figuren erheblich.

Probieren wir doch festzustellen, ob das Opfer analytisch nicht doch „zu rechtfertigen“ ist. Auch in der Verteidigung gilt das Angriffsprimat, was heisst, dass Angriffe und Tauschangebote rein passiver Verteidigung vorzuziehen sind. In diesen Sinne kam 15.exd4 Dxd4 16.Se2 und direkt 15.Se2 in Frage.

15.Se2 dxe3 16.Lxe3 Lxe5. Nun kommt der König nach 17.Kf2 Dh4+ 18.Kg1 in Sicherheit, aber der Th1 ist eingesperrt. Nach etwa 18...Td8 19.Lf2 Df6 20.Td1 gewinnt Schwarz noch den Bb2 hinzu, aber Weiss

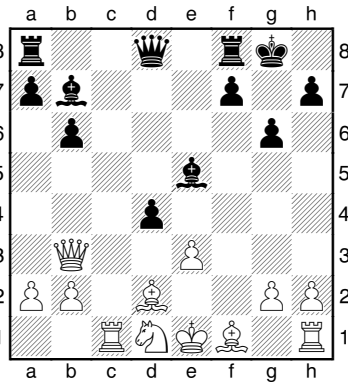
kann seinen Turm nach 20...Lxb2 mit 21.h4 befreien. Auch nach sofort 17.h4 sieht die Maschine Weiss um etwa einen halben Bauern im Vorteil.

15.exd4 Dxd4 16.Se2 Dxe5 17.Lc3 ist tatsächlich eine Mini-Initiative für Weiss, die mit einem Abtausch endet. 17...Df5 18.Lxg7 Kxg7 19.Dc2 Dh5 20.Dc7 Tab8. So leicht kommt der König nicht aus seinem Verlies heraus, 21.Kf2 ist immerhin der erste Schritt dazu.

Ich habe Rybka seinerzeit die Stellung ausspielen lassen. Das Resultat war in beiden Fällen ein Remis. Ich würde das Opfer als *halb korrekt* bezeichnen. Schwarz wird am Damenflügel einen oder zwei Bauern gewinnen können, aber bis dann sollte Weiss sein Königsproblem gelöst haben.

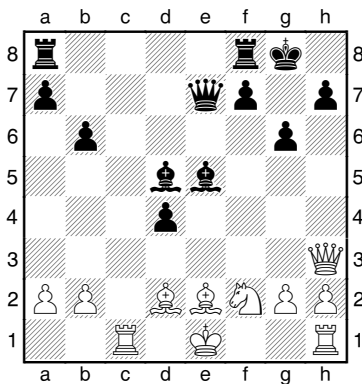
Weiss macht nun einen rein passiven Zug. Passive Züge überlassen dem Gegner mehr Optionen, und so ist es nicht verwunderlich, dass Weiss schon nach seinem nächsten Zug in Schwierigkeiten kommt.

**15.Sd1 Lxe5**



Nun war 16.Kf2 schon der einzige Zug, der Weiss einigermaßen in Sicherheit brachte. 16...Dh4+ 17.Kg1 Tad8. Das Opfer ist bereits korrekt, Schwarz hat genügend Kompensation.

**16.e4 Lxe4 17.Sf2 Ld5 18.Dh3 De7 19.Le2**



Die schwarze Initiative hat sich prächtig entwickelt. Spielmann



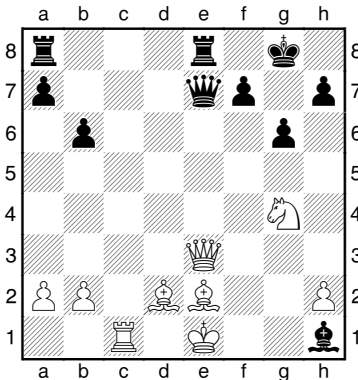
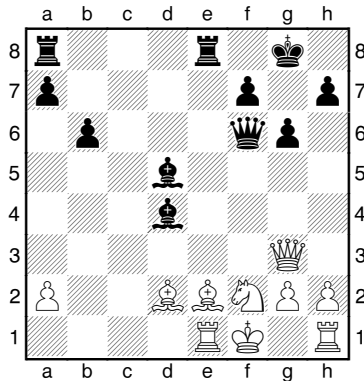
schreitet zum vielleicht entscheidenden Durchbruch.

**19...d3**

Natürlich will er seinen Bg2 nicht im Stich lassen, aber genau das hätte ihm wieder etwas Aktivität eingetragen: 20.Dxd3 Lxg2 21.Tg1 Lb7 22.Sg4 Lxb2 23.Lc3. So scharf muss Weiss schon spielen, um den unmittelbaren Verlust abzuwenden.

**20.Sxd3 Tfe8**

Nur noch 21.De3 konnte ihn retten. 21...Lxg2 22.Sxe5 Lxh1 23.Sg4 Dh4+ 24.Dg3 De7 25.De3



Schwarz darf die Damen tauschen. Gewinn-Chancen wird er kaum bekommen.

**21.Kf1? Lxb2 22.Te1 Df6+ 23.Sf2 Ld4 24.Dg3**

Schwarz steht auf Gewinn. Kombinationen krönen lange Initiativen, insbesondere nach Fehlern. Die Kombination fängt mit 24...Txe2 an.

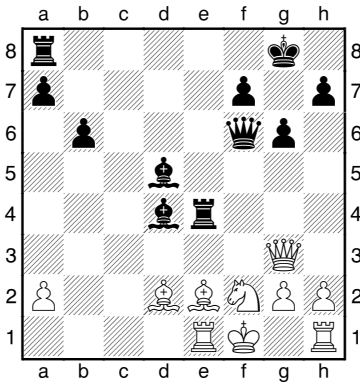
25.Txe2 Lc4 26.Ke1 Lxf2+ 27.Dxf2 Da1+ und Matt im nächsten.

25.Kxe2 Lxf2 und 26.Dxf2 geht wegen 26...Lc4+ 27.Ke3 Te8# nicht.

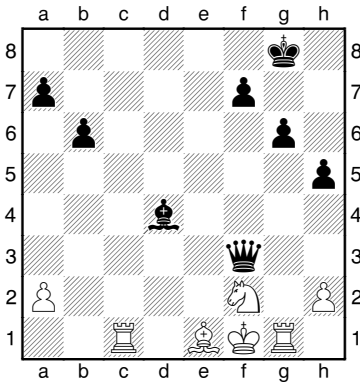
Wo solche Kombinationen möglich sind, gibt es auch andere Gewinnzüge. Tatsächlich gewinnt alles ausser dem Zug den Spielmann machte, ihn im Kommentar erst noch mit einem Ausrufezeichen zierte und bemerkte: "Vernichtend. Der Zug ist viel stärker als 24...Te5, worauf noch Ld3 folgen könnte."

Nach 24...Te5 25.Ld3 Txe1 26.Lxe1 Te8 gewänne Schwarz beliebig.

**24...Te4?**



25.Tc1 kontert mit der Gegendrohung  
 26.Lf3. Weiss ist wieder im Spiel.  
 25...Tae8 26.Lf3 h5 27.Lxe4 Txe4  
 28.Df3 liess Weiss hoffen. 28.Te1+  
 29.Lxe1 Lxf3 30.gxf3 Dxf3 31.Tg1



Der Textzug verliert trivial.

25.h4? Tae8 26.Lb5 Txe1+ 27.Lxe1  
 Te3 28.Dg5 Txe1+ 29.Kxe1 Dxf2+  
 30.Kd1 Lxg2 31.Te1 Lf3+ 32.Le2  
 Lc3 33.Lxf3 Dxf3+ 34.Kc2 Lxe1  
 35.Dd8+ Kg7 0-1

## 4 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, bildet eine der wunderbarsten Eigenschaften, ja vielleicht das eigentliche Geheimnis des Schachspiels." (Rudolf Spielmann)

Das ist der Energie-Erhaltungssatz aus der Physik, poetisch ausgedrückt.

Nun verschwindet im Schach dauernd Energie, sprich Holz, vom Brett, aber etwas wahres ist schon daran. Ich beobachte immer wieder, dass bei materiellem Ungleichgewicht das Spiel dynamisch wird, die Varianten lang und kompliziert, immer vorausgesetzt, dass die berühmte *Kompensation* vorhanden ist.

### Jacques Mieses – Rudolf Spielmann

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

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.exd4 Lc5 5.Le3 Lb6 6.Lc4 d6 7.Sc3 Sf6 8.Sxc6 bxc6 9.Lg5 0–0 10.Df3 Le6**

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.Ld3 anzubringen.

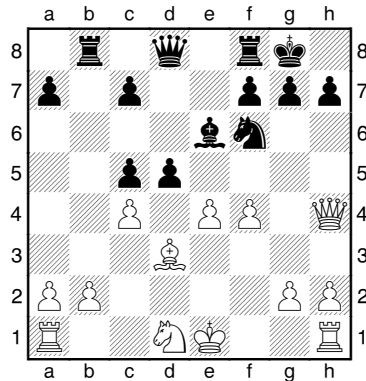
**11.Ld3 Ld4 12.Dg3 Tb8 13.Sd1 Sh5 14.Dh4 Lf6 15.Lxf6 Sxf6 16.f4**

Nicht gerade schlecht, aber zumindest antipositionell.

**16...c5**

Zu unserem Vergnügen spielt er hier nicht das normale 17.b3, sondern das schwache 17.c4

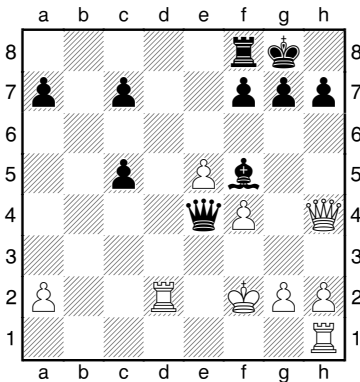
**17.c4 d5**



Das muss Herrn Mieses schon schockiert haben. Wäre er in der Lage gewesen, die Sache nüchtern zu betrachten, hätte er sicher 18.e5 gewählt.

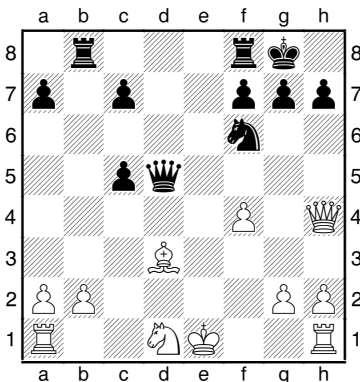
18...Se4 19.Dxd8 Tfxd8 20.b3 c6 21.Lxe4 dxe4 wäre keineswegs zugunsten von Schwarz.

Nach 18...dxc4 19.Lc2 rechtfertigt nur 19...c3 20.Sxc3 Txb2 21.Td1 Da8 22.Td2 Txc2 23.Txc2 Lf5 24.Td2 Se4 25.Sxe4 Dxe4+ 26.Kf2 das schwarze Vorgehen. Ein halb korrektes Opfer.



**18.exd5 Lxd5 19.cxd5 Dxd5**

19...Dxd5 war nicht das stärkste. 19...Te8+ 20.Le2 De7 21.Df2 Sxd5 22.g3 De4. Weiss sollte mit 23.0-0 zurückgeben und nach 23...Dxe2 24.Dxe2 Txe2 25.Tc1 versuchen das Endspiel zu halten.



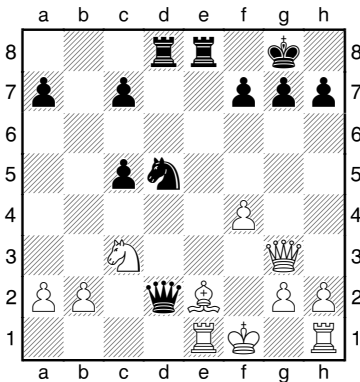
„... da Läufer d3 und Bauer g2 angegriffen sind, kann Weiss nicht rochieren und muss ein weiteres Tempo opfern – es sei denn, dass er bloss Ausgleich anstrebt und 20.Lxh7

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!")

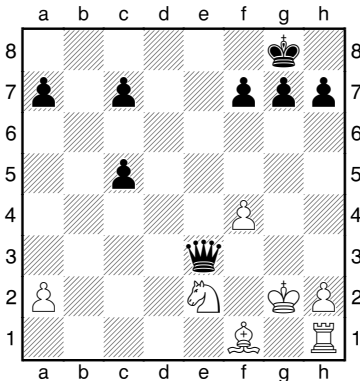
Nachdem nun Spielmann erfolgreich Materie in Energie, oder wie er es ausdrückt, Stoff in Kraft umgesetzt hat, sollte sich Weiss schon überlegen, wie viel Kraft ihm da entgegen steht. Das Ergebnis dieser Betrachtung kann nicht ermutigend sein. Die Alternative 20.Le2 Dxc2 21.Tf1 Tfe8 22.Df2 De4 schien ihm nicht erstrebenswert.

Es wäre nun an Mieses gelegen, seinerseits Stoff für Kraft einzutauschen und, wie Spielmann richtig anmerkt, 20.Lxh7+ Sxh7 21.0-0 Tfe8 22.b3 zu spielen.

**20.Dg3? Tfe8+ 21.Le2 Tbd8 22.Sc3 Dd2+ 23.Kf1 Sd5 24.Te1**

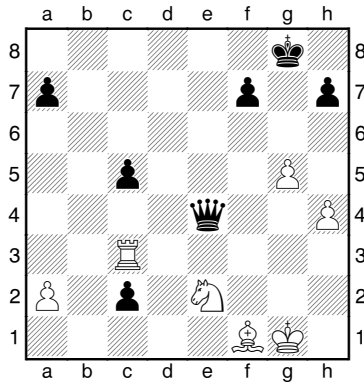


Es ist immer verdächtig, wenn sich die Verteidigung so alternativlos gestaltet. Die Zeit für die Kombination ist gekommen. 24...Se3+ 25.Kg1 Dxb2 26.Lb5 Td2 27.Txe3 Dc1+ 28.Lf1 Txe3 29.Dxe3 Txg2+ 30.Kxg2 Dxe3 31.Se2



Diese Stellung bereitete mir in der Analyse einiges Kopfzerbrechen, obwohl der Computer Schwarz mit -2.7 im Vorteil sieht. Das Problem ist, dass Maschinen Festungen nicht

sehen. Es geht hier darum, den Weissen daran zu hindern, mit h4, Th3 und Tc3 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 De4+ 34.Kg1 c3 35.Th3 c2 36.Tc3 c5.



Hätte Schwarz 31...g5 nicht gespielt, käme er nach Kf2 nicht mehr weiter. Nun droht er den Königsflügel mit Schach abzugrasen. Daher 37.h5 Dg4+ 38.Kf2 Dh4+ 39.Kg2 und endlich steht der weisse König auf dem richtigen Feld für 39...Db4, weil der Bc2 indirekt gedeckt ist. 40.Tb3 Dg4+ 41.Tg3 De4+ 42.Kf2 c1D. Geschafft! 43.Sxc1 Df4+ 44.Kg2 Dxc1.

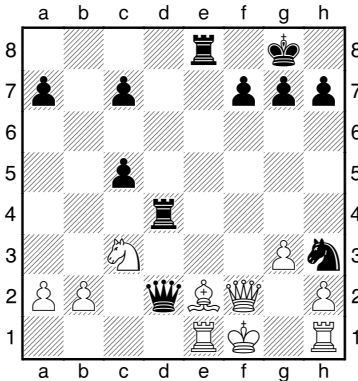
In Anbetracht der Schwierigkeit dieser Aufgabe tat Spielmann wohl gut daran, nicht den objektiv stärksten Zug zu finden.

**24...Sxf4? 25.Df2 Td4**

Natürlich will er kein Remis durch 25...Sxe2 26.Txe2 [26.Sxe2 Te6] 26...Txe2 27.Dxe2 Dc1+ 28.De1

Df4+ 29.Kg1 Dd4+ 30.Df2 Te8 31.Kf1  
Dd3+ 32.Kg1 Dd4.

**26.g3 Sh3**

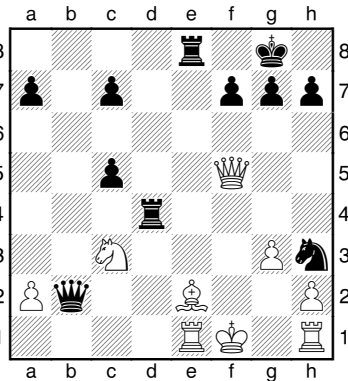


27.Dg2 hätte Schwarz in Schwierigkeiten gebracht. Er hätte eine zweite Figur opfern müssen. 27...Dxb2 28.Sd1 Dc2 29.Dxh3 Td2 30.Dg4 nun braucht Schwarz das Luftloch 30...h5 um 30...Txe2 spielen zu können. 30.Dc4 Txe2 31.Dxc2 Txe1 32.Kxe1 Txc2 remis.

**27.Df5**

Das erlaubt 27...Sf4, wonach der Druck wieder zunimmt. 28.Db1 Sxe2 29.Txe2 Txe2 30.Sxe2 Td3 31.De1 Dxb2

**27...Dxb2**



Spielmann meint, dass 28.Sd1 Dd2 29.Dxh3 Tde4 30.Sf2 Txe2 31.Txe2 Dxe2+ 32.Kg2 forciert war, wonach er die Analyse mit 32...h5 fortsetzt. Besser ist natürlich 32...Dxa2 33.Dd7 De6.

Weiss kann mit 28.Kg2 auf Gewinn spielen. 28...Sg5 29.Dxg5 Dxc3 30.Kh3 h6 31.Df5 g6 32.Df2 Td2 33.Thf1 Te7 und die Partie ist immer noch offen.

**28.Dxh3?? Dxc3 29.Df5 Tde4 30.Df2 Dd2 31.Tg1 T8e6 32.Tg2 Tf6 33.Lf3 Txe1+ 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 Störungsofers. Ich hatte es ursprünglich zwar hoch, aber doch nicht hoch genug eingeschätzt." (Rudolf Spielmann in "Richtig Opfern!").

Der studienartige Gewinn im 24. Zug macht diese Partie für mich doch zu etwas Besonderem.

## 5 Der Stümperzug

Züge wie Sg5 und Dh5 sind bei Anfängern sehr beliebt. Diese Figuren werden dann alsbald angegriffen und reumütig zurück gezogen, oder im Falle des Springers mutig auf f7 hinein gepfeffert. Im Buch von Michail Tal und Jakow Damsky, "Attack with Mikhail Tal" (Everyman Chess, London, Neuauflage 2003 der Erstausgabe von 1994) fand ich folgenden Dialog der Autoren:

Damsky: There is also another procedure for preparing a decisive assault, which has never previously been considered in chess literature. My co-author has suggested calling it "launching"...

Tal: ... and in doing so I have no claims of authorship. This is pure plagiarism, since in ice-hockey this concept has existed since the game was born. The point is that the puck ends up close to the goal, but no one knows what will happen with it next. ... At any event, when I "launch" a piece close to the enemy king, I never aim it only at one point.

Die folgende Partie wurde von den Informator-Lesern zur besten Partie des Jahres 1979 gewählt. Die Züge 11.Sc3, 15.Sxf7, 21.b4 und 23.Tf5 machen ästhetisch einen starken Eindruck. Und natürlich unser Stümperzug...

## Michail Tal – Dragoljub Velimirovic

Jugoslawien-UdSSR, 1979

**1.c4 c5 2.b3 Sc6 3.Lb2 e5 4.g3 d6  
5.Lg2 Le6 6.Sc3 Dd7 7.Sf3 Lh3**

Auch dieses Manöver ist bei Stümpfern sehr beliebt und wird täglich in tausenden Blitzpartien angewandt. Schwarz vergeudet ungefähr 3 Tempi, um seinen guten Läufer abzutauschen.

Das Manöver führt dazu, dass Schwarz mit der Entwicklung hinten nach ist, gegen einen Tal immer eine gefährliche Angelegenheit.

### 8.Lxh3 Dxh3 9.Sd5

Wer A sagt muss auch B sagen. Er hätte die Dame auf h3 lassen sollen um wenigstens auch die weisse Entwicklung zu behindern, entweder mit dem vorsichtigen 9...Td8 oder dem frechen 9...0-0-0

### 9...Dd7 10.e3 Sce7

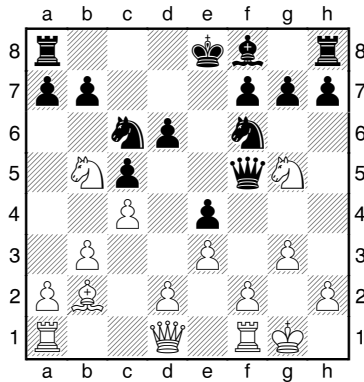
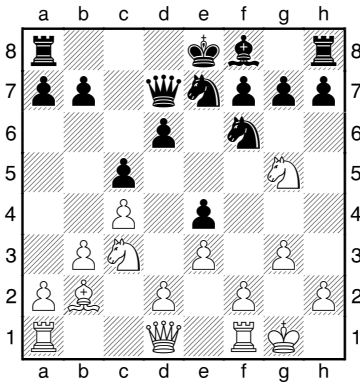
Er arbeitet weiterhin fleissig an seinem Entwicklungsrückstand.

Tal selber gibt (im Informator 27) 10...Sge7 11.d4 cxd4 12.exd4 e4 13.Sd2 Sxd5 14.cxd5 Sb4 15.Sxe4 Sxd5 16.0-0 Le7 17.Dh5 mit leichtem Vorteil an.

### 11.Sc3

Das *Tauschverbot* in Perfektion. Der Springer steht auf c3 immer noch besser als jener auf e7.

### 11...Sf6 12.0-0 e4 13.Sg5



Da ist er, der Stümperzug. Alle ausser Tal hätten hier ohne nachzudenken  $S_e1$  gezogen und sich an einem hübschen Vorteil gefreut. Der Springer zielt offensichtlich nach  $e4$ , aber Tal hatte bestimmt bereits  $f7$  im Auge ("I never aim it only at one point...").

**13...d5**

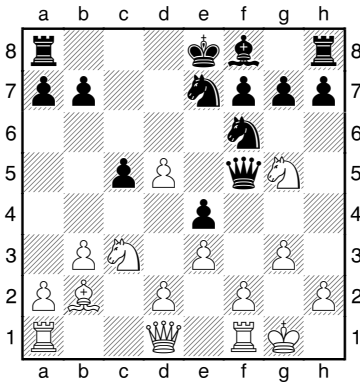
Es sieht so aus, als ob das schon der einzige Zug wäre. Joe Gallagher gibt ihm in seinem Buch "The Magic of Mikhail Tal" (Everyman, London, 2000): " ein Ausrufezeichen und meint "13...Df5 at once is much weaker as white just plays 14.Sb5". Er übersieht dabei 14...Sc6.

Es ist 13...Df5 welches ein Ausrufezeichen verdient. Das *Angriffsprimat*. Weiss darf den  $S_g5$  nicht gegen den  $T_a8$  eintauschen, aber er hat Mühe sein Ross zu retten. 15.f4 h6 16.Lxf6 gxf6 17.g4 Dg6 18.Sh3 h5 19.f5 Dxc4+ 20.Dxc4 hxc4 21.Sf2 Kd7 mit etwa gleichem Spiel. Die Initiative, die mit 14...h6 beginnt, würde nach Ungenauigkeiten schnell zum Untergang von Weiss führen.

Tal hätte aller Voraussicht nach 15.Sxe4 Dxe4 16.Sc7+ Kd7 17.Sxa8 Le7 18.d4 versucht, mit Bauer und Turm gegen zwei Springer, und einer offenen Zentrumslinie gegen den unrochierten König.

**14.cxd5 Df5**





Computer sehen das und spielen präventiv 17...a6 18.Tc1 h5 19.Txc5 h4 20.b4 hxg3 21.Da4+ Kd8 22.d6 Dg4 23.dxe7, was zeigt, wie kompromisslos eine Initiative gespielt werden muss. Die schwarzen Gegendrohungen am Königsflügel sind nicht stark genug, um den Angriff aufzuhalten.

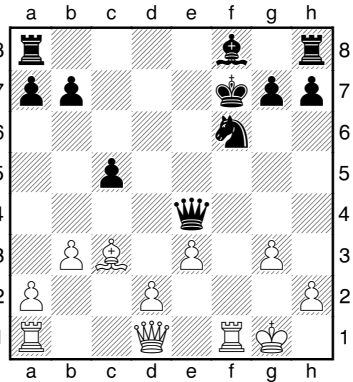
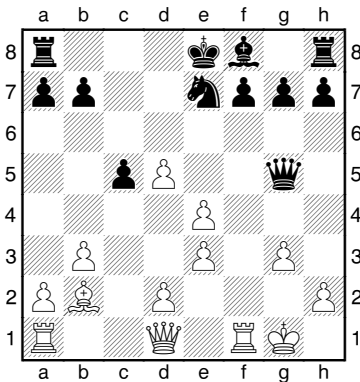
Oder 17...h5 18.b4 Dg4 19.Da4+ Dd7 20.Dxd7+ Kxd7 21.Txf7 cxb4 22.Taf1 mit schönem Spiel für Weiss.

**15.Sxf7 Kxf7 16.f3 Sxd5 17.fxe4 Sxc3 18.Lxc3 Dxe4**

Tal wäre nicht Tal, wenn er hier nicht geopfert hätte.

15.d6 Dxd5 16.dxe7 Lxe7 17.f3 exf3 18.Dxf3 0-0-0 wäre gut spielbar. Da aber f2-f3 so oder so notwendig ist...

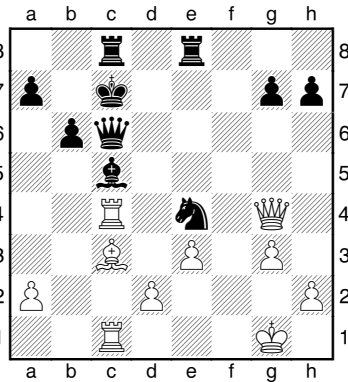
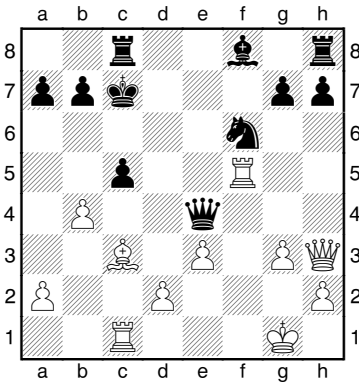
...warum nicht gleich? 15.f3 Dxd5 16.Sxe4 Sxe4 17.dxe4



Die Varianten nach 13.f3 wären dem entschieden vorzuziehen gewesen. Tal macht das beste daraus.

**19.Dh5+ Ke6 20.Dh3+ Kd6 21.b4 Kc7 22.Tac1 Tc8 23.Tf5**

Die Hauptdrohung ist 18.b4, wonach der schwarze König mit einem Damenschach auf a4 an die frische Luft gezerrt wird.



Tal verziert diesen Zug mit zwei Ausrufezeichen und sieht sich klar im Vorteil. Er opferte nie, um den Gegner zu bluffen, sondern glaubte an die Kraft der Initiative. Er hat auch hier immer neue Angriffe ausgeheckt. Ein Beispiel für ein *halb korrektes Opfer*.

Bisher waren die Gegenzüge nicht schwer zu finden, aber nun hat Schwarz einfach zu viele Optionen und verliert die Übersicht. Er steht kurz davor, den König auf b8 unterzubringen, muss aber zuvor noch die Drohung 14.bxc5 bedienen, sofort 23...Kb8 scheitert an 24.Le5+ Ka8 25.Txf6 mit Angriff auf den Tc8. 23...b6 sieht aus wie eine schreckliche Schwächung, hätte aber den Vorteil festgehalten. 24.Tf4 Dc6 25.bxc5 Lxc5 26.Tc4 Se4

27.d4 verliert jetzt wegen 27...Se6.

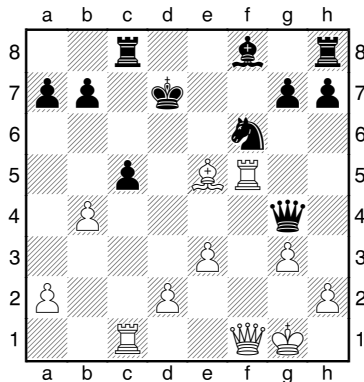
27.Dg4 The8, ein schwieriger Zug.

28.d4 Sd6 29.dxc5 Sxc4 30.Dxc4 Kb7 31.Ld4 Ka8 oder

28.Lb4 Kb7 29.Lxc5 bxc5 30.d3 Sf6 31.Dxg7+ Tc7 und Weiss hat ausgetobt.

Das einzig hilfreiche Mittel gegen eine Initiative ist, Konter zu suchen und vorzubereiten. Das kann mitunter schwierig sein, wie diese Variante demonstriert.

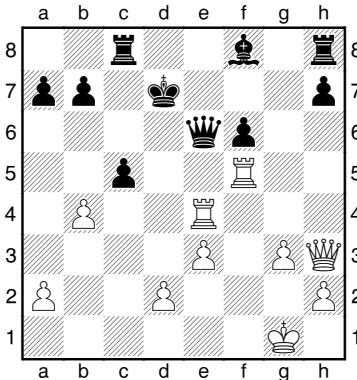
**23...Dg4?! 24.Le5+ Kd7 25.Df1**



Schwarz muss weiterhin passiv bleiben. 25...Tc6 hätte alles verteidigt. 26.Lxf6 gxf6 27.Txf6 Le7 28.Dd3+ Kc7 29.Txc6+ bxc6 30.bxc5 Schwarz kann das zumindest halten.

Tal und Gallagher schlagen 25...c4 vor, und dann 26.Tf4 De6 27.Lxf6 gxf6 28.Txf6. Nach 28...Dd5 29.Tf5 De6 braucht Weiss die Züge nicht zu wiederholen, sondern kann mit 30.Df3 auf Gewinn spielen.

**25...De4? 26.Tc4 Dc6 27.Dh3 De6  
28.Lxf6 gxf6 29.Te4**



Diesen Schocker hat er übersehen.

**29...Dxa2 30.Txc5+ 1-0**

Es ist unheimlich, wie präzise Tal seine Initiativen *am Laufen* hielt. Er vermied sorgfältig Gegenspiel und zwang seine Gegner damit zu *passiver Verteidigung*.

## 6 Die Unkommentierte

**Michail Tal – Dieter Keller**  
Zürich, 1959, 7. Runde

Dieter Keller war 23 Jahre alt, als diese Partie gespielt wurde, gleich alt, wie sein ungleich berühmterer Gegner, der zu jener Zeit der beste Spieler der Welt war und ein Jahr später der 8. Weltmeister werden sollte. Keller war bereits - und auch noch für die nächsten 10 Jahre - die unumstrittene Nummer eins der Schweiz. Er war reiner Amateur und spielte in seinem Leben an drei Olympiaden und in ein paar wenigen Turnieren mit. 1956 hatte er als 20-jähriger an der Olympiade in Moskau Aufsehen erregt, als er für eine der zwei Niederlagen der ansonsten völlig überlegenen sowjetischen Mannschaft, mit Schwarz gegen Jewfim Geller, sorgte. Auch 1959 in Zürich sollte er noch Schlagzeilen liefern, indem er in der 14. Runde – ebenfalls mit Schwarz – Bobby Fischer besiegte. Es gibt eine Eröffnungsvariante, die Keller mit Vorliebe spielte und die seinen Namen tragen müsste: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sd2 a6. Er war bekannt für sein scharfes Spiel, insbesondere mit Schwarz – doch sehen Sie selbst.

Tal weigerte sich, die Partie zu kommentieren, sie sei ihm viel zu kompliziert. Wolfgang Unzicker hat im Turnierbuch ein paar allgemeine Anmerkungen gemacht, als Analyse kann ich das nicht bezeichnen. Es gibt einen Kommentar von Robert Hübner. Ich habe ihn gelesen und erinnere mich, dass dieser – wie alle Hübnerschen Analysen – nahezu

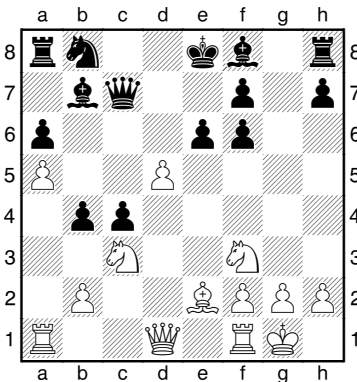
perfekt ist. Hübner benutzt auch heute noch keinen Computer für seine Analysen. Von da her ist seine Arbeit unübertroffen. Leider kann ich die Quelle nicht angeben, ich habe vergessen, wo ich es gefunden habe.

Ich selber komme mangels Schachtalent ohne Computer nicht aus. In meiner ersten Analyse habe ich mich in den vielen Varianten verloren. Diesmal versuche ich es besser zu machen. Ich verzichte daher auf Verzweigungen, die zum Thema wenig beitragen und beschränke mich auf spektakuläre Computervarianten.

**1.Sf3 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 d5 4.d4 c6 5.Lg5 dxc4 6.e4 b5 7.a4.**

Damals so gut wie eine Neuerung.

**7...Db6 8.Lxf6 gxf6 9.Le2 a6 10.0-0 Lb7 11.d5 cxd5 12.exd5 b4 13.a5 Dc7**



Ich wurde durch das Buch „Das Schachphänomen Robert Fischer“, von Kramer und Postma 1966, auf diese Partie aufmerksam. Dort steht,

„Tal zauberte derart, dass nicht sein eigenes Kartenhaus, sondern Kellers Betonbunker einstürzte.“ Die Partie selber sah ich erst viel später. Damals konnte man nicht einfach den Computer anschalten und sie suchen, heutzutage unvorstellbar.

Die Partie hat sich „irgendwie“ ganz natürlich entwickelt, aber Keller hätte „irgendwo“ anders spielen sollen. Nach dem „normalen“ 14.Sa4 Sd7 15.dxe6 fxe6 16.Sd4 steht er nämlich „verdächtig“. 16...Tg8 17.Lh5+ Ke7 18.g3. Hübsch ist danach 18...Dxa5!? 19.Sxe6 Kxe6 20.Lf7+ Kxf7 21.Dxd7+ Le7 22.Tfe1 Tge8 23.Dxb7 Tad8 24.Sb6 Db5 25.Te4 mit Angriff.

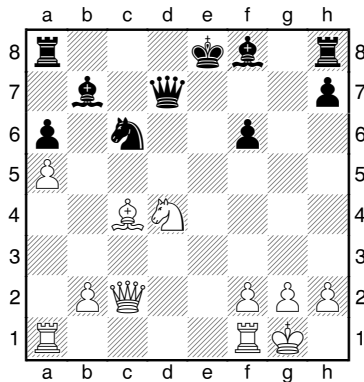
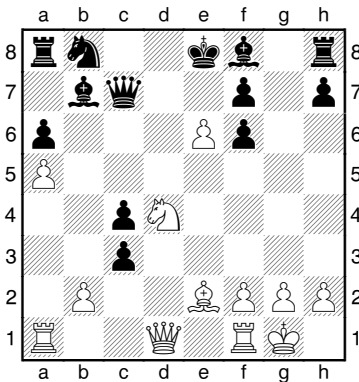
Dass Tal opferte, war dennoch eine Überraschung. Damals, und noch für lange Zeit meinte man, dass es eben ein „Talsches“ Opfer gewesen sei, und es, wie Spielmann es ausgedrückt hätte, „auf analytischem Wege nicht zu rechtfertigen“ gewesen wäre.

**14.dxe6**

Lehnt er mit 14...fxe6 ab, entsteht entweder die obige Variante, oder Tal besteht mit 15.Sd4 auf dem Opfer. Nun darf Keller aussuchen, ob er mit gleich viel Material oder mit einer Figur mehr auf Verlust stehen will. Zum Beweis: 15...bxc3 16.Lh5+ Ke7 17.Te1 Ld5 18.Dg4 Dd7 19.Sxe6 Lxe6 20.Tad1 Dc6 21.Df5. Es droht ein drei-zügiges Matt: 22.Txe6+Dxe6 23.Dc5+ Dd6 24.Dxd6#. Somit 21...Sd7 22.Lf3 Se5 23.Txe5 fxe5 24.Dg5+ und gewinnt.

Er musste daher annehmen.

**14...bxc3 15.Sd4**



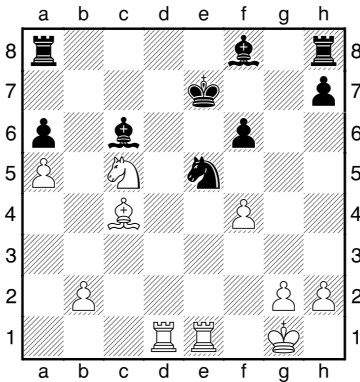
Eine der berühmtesten Stellungen der Schachgeschichte. Es droht 16.exf7+ was alle Schleusen gegen den schwarzen König öffnen würde. Will sich dieser am Königsflügel verstecken, wird er mattgesetzt: 16...Kxf7 17.Lh5+ Kg8 18.Dg4+ nebst 19.De6+. Die Dame darf wegen Lh5 nicht nehmen, und über 16...Ke7 brauchen wir nicht nachzusinnen.

Keller wählte den offensichtlichen Zug 15...Tg8. Die Alternative wäre 15...c2 gewesen, um die weisse Dame von h5 abzulenken, damit seine Dame auf f7 schlagen kann. 16.Dxc2 Sc6 17.exf7+ Dxf7 18.Lxc4 Dd7

Weiss muss aufpassen, dass ihm der schwarze König nicht weg rochiert oder sonst wie wegläuft. Ausserdem hängt sein Springer. Mit 19.Se6 Se5 bringt er nur sich selber in Schwierigkeiten.

19.Te1+ Se5 20.Tad1 hält den König fest und droht 21.Le6 nebst Da4+. 20...Tc8 21.Db3 Txc4 22.Dxc4 Ld5 und Schwarz steht auf einmal solide.

19.De2+ Se5 20.Dh5+ Kd8 ist der gefährlichste Versuch. 21.Tad1 Dg4 22.Dxg4 Sxg4 23.Se6+ Ke7 24.Tfe1 Se5 25.Sc5 Lc6 26.f4



Mir stellt sich die Frage, wie man erkennt dass 19.De2+ kommen muss, und wie man dann den korrekten Weg danach findet. Berechnen geht (für mich jedenfalls) nicht, es gibt zu viele Abweichungen. Meiner Ansicht nach ist eine solche Spielführung nur von Zug zu Zug möglich. Man sollte immer die Drohung wählen, die *Konter sorgfältig meidet* und gleichzeitig auf alle möglichen Antworten eine *Folgedrohung* bereithält. Habe ich Glück, erreiche ich vielleicht diese Stellung. Es liegt an mir, die Initiative *am Laufen zu halten*. Die Computer-Analyse täuscht eben. So einfach, wie es am Computer aussieht, ist es nie und nimmer. Zudem weiss ich in einer Partie ja nicht, dass ich auf Gewinn stehe, und bin unter Umständen froh, mit Ausgleich davon zu kommen. Tal sind solche Angriffe gelungen, weil er unerschütterlich an die Kraft der Initiative glaubte und sich sicher war, dass *immer etwas drin sein würde*. Aber in dieser Partie war auch er von der Schwierigkeit

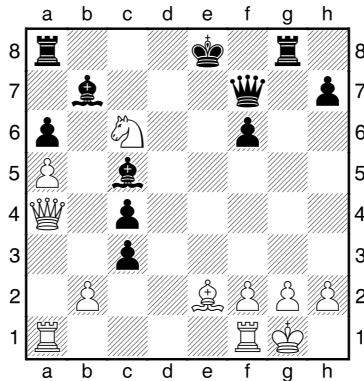
der Aufgabe überfordert, wie wir sehen werden.

**15...Tg8.**

Pariert die vernichtende Drohung exf7, da sich der Turm nach dem Läuferstech auf h5 dazwischen stellen kann.

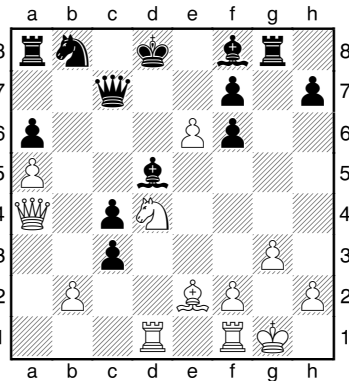
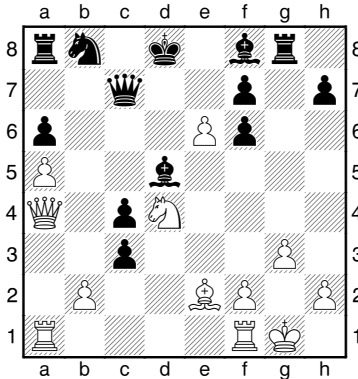
**16.Da4+**

16...Sc6 17.exf7+ Dxf7 18.Sxc6 ist für einmal eine Aufgabe der einfacheren Art, da 18...Dd7 wegen 19.Lh5+ nicht geht. Aber was, wenn Schwarz nun mit 18...Lc5 zockt?



19.Se5+ Kf8 20.Sxf7 Tgx2+ und Weiss wird mattgesetzt. Also 19.Lf3 Kf8 und die Drohungen sind ausverkauft. Bleibt 20.bxc3 Tc8 und es entsteht eine komplizierte Stellung, in der Weiss immerhin einen Bauern mehr, aber auch ein Problem mit seinem Sc6 hat. Hätte Keller nicht so unerschütterlich an seinen Betonbunker wie Tal an sein Kartenhaus geglaubt, wäre das die bessere Option gewesen.

## 16...Kd8 17.g3 Ld5



Das ist alternativlos der beste Zug. 17...Lc5 18.exf7 Dxf7 19.Tad1 Kc8 20.Lxc4 Ld5, aber auch da macht Weiss einzige Züge: 21.Lxd5 Dxd5 22.Sb3 Dh5 23.Sxc5 Dxc5 24.Tc1 und gewinnt.

18.bxc3 ist selbstverständlich zu langsam. 18...fxe6 19.Lf3. Der einzige Zug gegen 20.Lxd5 nebst 21.Sxe6+ oder 20.Sxe6 nebst 21.Lxa8 ist 19...Dd7. 20.Sxe6+ Lxe6 21.Tad1 Ta7 22.Lc6 Sxc6 23.Dxc6 Ke7 24.Txd7+ Txd7 25.Dxa6 Tg5 und Schwarz sollte es halten können. Trotzdem ist diese Variante wesentlich für die Einschätzung des Opfers. Wenn Schwarz schon nach einem Zug, der gar nichts droht, nur unter grössten Schwierigkeiten hält, was ist dann nach einem Zug, der etwas tut?

**18.Tad1** wäre so ein Zug.

Er droht 19.exf7 Dxf7 20.Lxc4. Diese Drohung muss bedient werden. Es gibt mehrere Optionen, den König aus der d-Linie ziehen, den Tg8 wegziehen, und 18...Ta7, um ihn auf d7 dazwischen zu stellen, gleich den Le7 auf d6 dazwischen stellen, oder mit 18...cxb2 versuchen, nach der Abwicklung den Turm mit b1D abzulenken.

18...cxb2 19.exf7 Dxf7 20.Lxc4 b1D. Hier hat Weiss die Gewinnkombination 21.Lxd5 mit Doppelangriff auf beide Damen. 21...Dxd5 22.Se6+ Ke7 23.Txd5 Db7 24.De4 oder 21...Dd7 22.Lc6 Dbb7 23.Lxd7 Sxd7 24.Te1 und gewinnt.

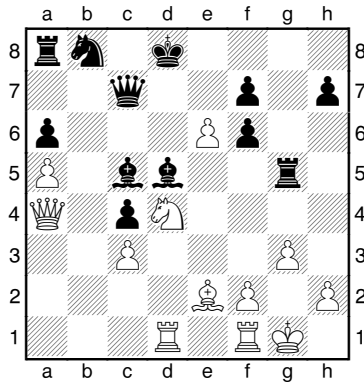
18...Ld6 19.exf7 Dxf7 20.Sf5 und gewinnt.

18...Ta7 19.exf7 Td7 20.Sc6+ Lxc6 21.Db3. weil drei Figuren hängen, bleibt noch 21...Dxc4 22.Dxc4 Tgg7. Schwarz hat 3 Figuren für die Dame, aber die sind so unkoordiniert, dass Weiss nach 24.bxc3 auf Gewinn steht.

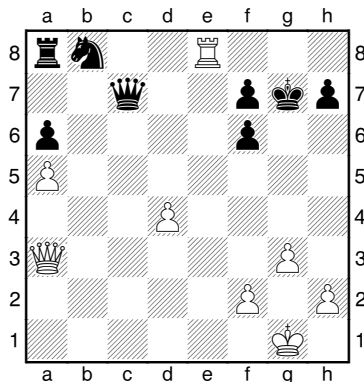
18...Kc8 19.De8+ Kb7 20.bxc3 Sc6  
 21.exf7 Dxf7 22.Tb1+ und Schwarz  
 muss auf b4 etwas dazwischen  
 stellen, wonach Weiss neben der  
 Figur noch zusätzliches Material  
 einheimsen wird, z. B. 22...Sb3  
 23.Dxf7+ Lxf7 23.Lf3+ Ka7 24.cxb4  
 Tc8 25.Sc6+

**18...Tg5.** Nun braucht Schwarz nach  
 19.exf7 nicht zurück zu schlagen,  
 sondern kann einen nützlichen Zug  
 machen: 19...Dd7. Gegenangriffe  
 sind genau das, was Weiss  
 vermeiden soll. 19.Lf3 würde den  
 Angriff verstärken, aber ebenfalls  
 einen Konter zulassen, nämlich  
 19...cxb2 20.Tfe1 b1D. Weiss tut gut  
 daran, dies erst einmal mit **19.bxc3**  
 zu vermeiden, (obwohl der Computer  
 sagt, dass auch 19.Lf3 gewinnt...)  
**19...Te5.** Nun gäbe es mehrere  
 „maschinelle“ Gewinnwege, aber  
 auch einen „humanen“, nämlich  
**20.Lf3** Lxf3 21.Sxf3+ Ke7 22.Sxe5  
 fxe5 23.exf7 Kxf7 24.Dc2 Kg8 25.Df5  
 mit Gewinn.

Es läuft alles auf 18.Tad1 Tg5  
 19.bxc3 hinaus.  
 Die schwierigste Aufgabe stellt nun  
 19...Lc5



20.Lxc4 Lxd4. nach 21.Txd4 würde  
 Schwarz mit 21...fxe6 den Ld5  
 befestigen. Daher 21.e7+ Kxe7  
 22.Lxd5 Txd5 23.Tfe1+ Te5 24.cxd4  
 Txe1 25.Txe1+ Kf8 26.Te8+ Kg7  
 27.Da3



Mit siegreichem Königsangriff.  
 27...Dc6 28.Df8+ Kg6 29.Dg8+ Kh6  
 30.Dxf7 Ta7 31.Df8+ Kg6 32.Txb8

Nun ist es absolut unmöglich, so  
 etwas im 18. Zuge vorzusehen.  
 Trotzdem hätte es sich relativ leicht



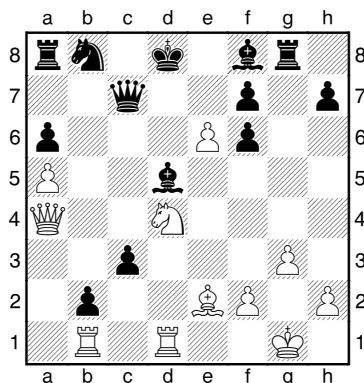
*Zug für Zug* ergeben, indem Weiss *harte Drohungen* aufstellt und *Konter meidet*. Konter zu meiden, wäre auch bei der Entscheidung, ob 18.Tad1 oder 18.Tfd1 richtig wäre, das korrekte Kriterium gewesen.

Der langen Analyse kurzer Sinn: Weiss steht auf Gewinn. Tals Opfer war vollkommen korrekt und gewinnt analytisch in allen Varianten. Rückblickend darf Schwarz die Eröffnung nicht so spielen. Danach wären 15...c2 und vor allem 16...Sc6 seine besten praktischen Chancen gewesen.

### 18.Tfd1?

Vermutlich mit der nebulösen Vorstellung gespielt, dass der andere Turm auf b1 zum Einsatz kommen wird.

Er lässt einen Konter zu. 18...cxb2 19.Tab1 c3.



20.exf7 Dxf7 21.Lxc4 Tg5 22.Se2 Sd7 23.Txd5 Txd5 24.Sxc3 Tc8 25.Sxd5 Se5 26.La2 Tc1+ 27.Kg2 Txb1. Weiss hält sich miraculös mit

28.Db3 Tc1 29.Dxb2 Tc8 (andere Turmzüge ändern nach dem Schach auf b8 nichts) 30.Db6+ Tc7 31.Sxc7 Dxc7 32.Dxf6+ Le7 33.Dxa6.

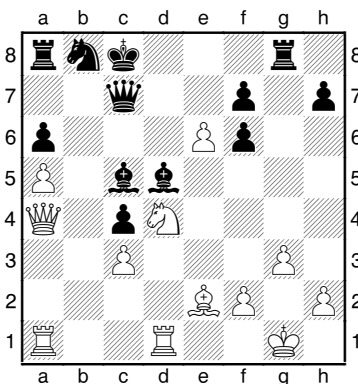
20.Lf3 Dc4 21.Dxc4 Lxc4 22.Sb5+ Kc8 23.Sxc3 Ta7 24.Sd5 Lxd5 25.Lxd5 Tg5 26.exf7 Txd5 27.Txd5 Txf7 28.Txb2 Tc7 ist auch remis. Auch 20...Tg5 statt 20...Dc4 ging.

In allen Varianten stellt sich die latente Gegendrohung c3-c2 für Schwarz als hilfreich heraus. Das *Angriffsprimat* gilt auch in der Verteidigung. Dort nenne ich es *Konterprimat*. Wenn der Verteidiger materiell im Vorteil ist, sind auch Tausch-Angebote Konter.

### 18...Kc8??

19.De8+ Kb7 20.bxc3 gewinnt widerstandslos. 20...Sc6 21.exf7 Dxf7 22.Tab1+ Sb4 [22...Ka7 23.Sxc6+ Lxc6 24.De3+] 23.Dxf7+ Lxf7 24.Lf3+ Kb8 25.cxb4

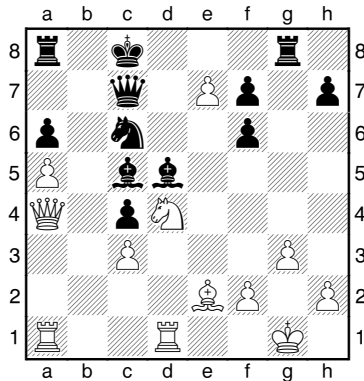
### 19.bxc3?? Lc5



Nach dem Fehler-Intermezzo ist eine völlig neue Lage entstanden. Weiss steht vor einem schwierigen Entscheid.

20.Lxc4 fxe6 21.Lxd5 exd5 22.Se6 Dd6 23.Sxc5 Dxc5 24.Df4 Ta7 25.Df5+ Td7 26.Tab1 Sc6 27.Tb6 Kc7 28.Txa6 mit gleichem Spiel.

Wie bereits gesagt, glaubte Tal unerschütterlich an die Initiative, und nimmt vorerst die Verteidigung fxe6 aus dem Spiel. Da 20.exf7 Dxf7 schlecht ist, bleibt nur der Textzug.



### 20.e7

Diesen Bauern musste er schlagen.

20...Lxe7 21.Sf5 Le6 22.Sd4 Ld7

23.Da2 Sc6 24.Lxc6 Dxc6 25.Lxc4 Le6 26.Lxe6+ Dxe6 27.Da4 Ta7 ist eher zugunsten von Schwarz.

23.Dc2 Sc6 [oder 23...f5 24.Sxf5] 24.Dxh7 Tf8 25.Lxc4 gibt hingegen genug Kompensation.

20...Dxe7 21.Lxc4 Lxc4 22.Dxc4 Ta7 23.Tab1 Tc7 24.Dd3 ebenso.

### 20...Sc6?!

21.Sf5 greift den Ld5 an und löst das Problem der *Folgedrohung*.

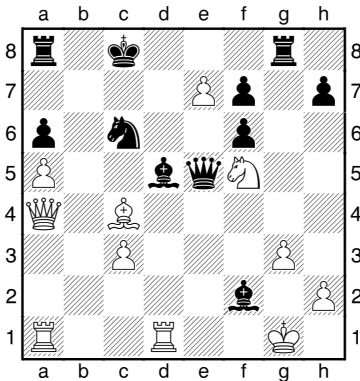
21...Le6 22.Sg7! Sxe7 23.Sxe6 fxe6 24.Lxc4 und gewinnt.

21...Le4 22.Lg4! Kb7 23.Dxc4 Lxf5 [23...Txg4 24.Dxc5 Lxf5 25.Dxf5 +-] 24.Lxf5 Se5 25.Df4! droht 26.Tab1+ Ka7 27.Td7 oder 27.Le4+

25...Tb8 26.Le4+ Ka7 27.Dxf6 droht 28.Dxe5, 27...Tbe8 28.Tab1 Txe7 29.Tb7+ Dxb7 30.Lxb7 Kxb7 31.Df5 mit Gewinnstellung.

25...Tac8 26.Lxh7 Tg4 27.Dxf6 Lxe7 28.Tab1+ Ka7 29.Db6+ Dxb6 30.axb6+ Kb8 31.Lf5 mit Vorteil. Schwarz muss die Ausrede 31...Sf3+ 32.Kg2 Sh4+ 33.Kh3 Txg3+ 34.hxg3 Sxf5 erst einmal finden, alles andere verliert.

21...De5 (Konterprimat!) 22.Lxc4 Lxf2+ wird dramatisch.



Das Endspiel ist gut für Weiss, aber Schwarz sollte es mit 31...Tg5 halten können.

**21.Lg4+?! Kb7**

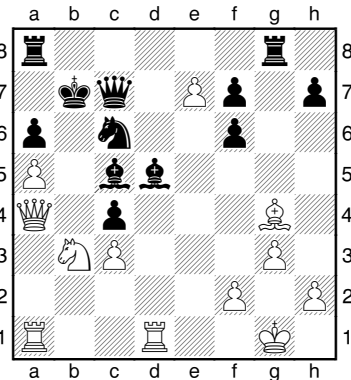
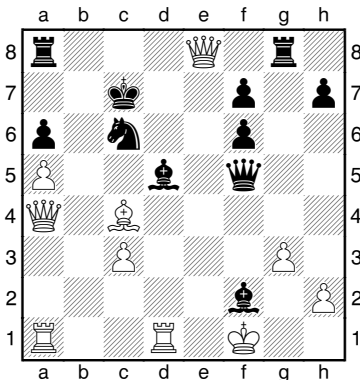
Der Mangel dieser Fortsetzung ist, dass Weiss nun die harten Drohungen ausgegangen sind.

22.Sf5 ist nun nicht mehr so gut wie vorher wegen 22...Le6. 23.Lf3 Lxf5 24.Tab1+ Lxb1 25.Txb1+ Ka7 26.Dxc6 Dxc6 27.Lxc6 Tab8 28.Td1 Tbc8 29.Td7+ Kb8 30.Tb7+ Ka8 31.Tc7+ Kb8 32.Txc8+ Txc8 33.e8D remis.

Der Sf5 darf nicht mit Schach fallen. 23.Kf1 Dxf5. Nun nicht 24.Txd5 Dh3+, sondern 24.e8D+! Kc7!!

22.Sb3 war immer noch ein giftiger Versuch.

Denn nun nützte 24...Txe8 25.Txd5 Dh3+ 26.Kf2 Dxh2+ 27.Kf3 nichts mehr.



25.Daxc6+ Lxc6 26.Dxf7+ Ld7 27.Txd7+ Dxd7 28.Dxd7+ Kxd7 29.Lxg8 Txg8 30.Kxf2

22...cxb3 23.Txd5 Se5 24.Tb1 Txg4? 25.e8D und gewinnt. Aber 24...Ka7 25.Ld7 Lxe7 26.Dd4+ Dc5! 27.Dxc5+ Lxc5 28.Txc5 Tad8 29.La4 Sf3+ 30.Kg2 Sd2 31.Tb2 Tg5 32.Txg5 fvg5 33.Lxb3 Sxb3 34.Txb3 Td5 reicht wahrscheinlich zum Remis.

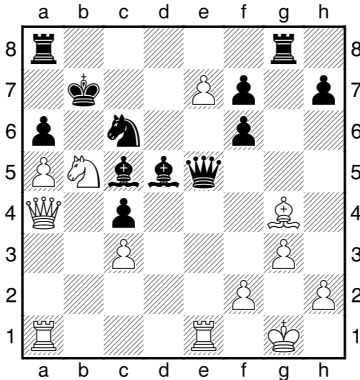
22...Lxf2+ ist der passende Konter. 23.Kxf2 Sxe7 24.Lf3 Tad8 25.Db4+

Ka7 26.Dc5+ Dxc5 27.Sxc5 Lxf3  
28.Kxf3 remis.

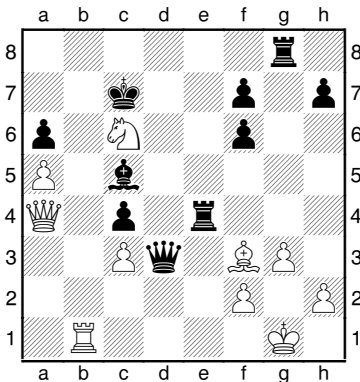
**22.Sb5? De5**

Erzwungen.

**23.Te1**



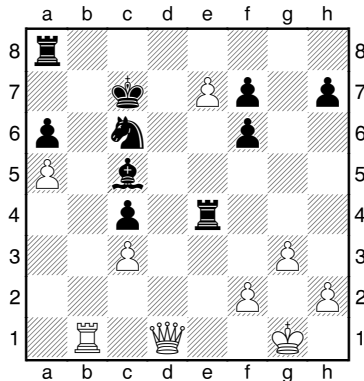
Nach 23...Dg5 hängen zwei Figuren.  
24.Ted1 Tae8! Weiss hat sein Pulver  
verschossen. 25.Tab1 Txe7 26.Txd5  
Dxd5 27.Sd4+ Kc7 28.Lf3 Te4  
29.Sxc6 Dd3!



30.Lxe4 Dxe4 und gewinnt.

**23.Le4? 24.Tab1 Txg4 25.Txe4  
Dxe4 26.Sd6+ Kc7 27.Sxe4 Txe4  
28.Dd1**

Der unermüdliche Tal zockt  
unverdrossen weiter. Nach 28...Lxe7  
29.Dh5 wird es wahrscheinlich remis.  
Der Textzug droht den Königsflügel  
abzuräumen, und stellt ganz  
nebenbei eine kleine Falle...



**28...Te5??**

...in die Keller hineinfällt.

**29.Tb7+ Kxb7 30.Dd7+ Kb8  
31.e8D+ Txe8 32.Dxe8+ Kb7  
33.Dd7+ Kb8 34.Dxc6 1-0**

Eine Partie mit sieben groben  
Fehlern und drei grossen  
Ungenauigkeiten. Allerdings sind nur  
die Fehler im 18., 19. und 28. Zug  
offensichtlich. In den anderen Fällen  
waren die Varianten zu kompliziert  
für eine zuverlässige Berechnung,  
und die Spieler mussten die Züge  
erraten. Die Partie ist wegen ihrer  
Fülle an schönen Wendungen zu

Recht eine der berühmtesten der Schachgeschichte. Das Opfer wurde allenthalben als eines von Tals unnötigen - er stand ja gut - und unkorrekten belächelt. Dem ist nicht so, es ist vollkommen korrekt und gewinnt forciert, ausser vielleicht, wenn Schwarz mit 16...Sc6 die Figur zurück gibt.

Initiativen enden nur bei Rückopfern oder anderen Kontern. Nachdem Tal den Gewinnzug 18.Tad1 ausgelassen hat, waren es immer Konter, die die Initiative stoppten. Zunächst auf 18.Tfd1? 18...cxb2, in der Variante 21.Sf5 De5 22.Lxc4 Lxf2+, und in 22.Sb3 Lxf2+, beide Male indem sie Material zurück gaben. Nach 22.Sb5? De5 23.Te1 Dg5 ohne Rückgabe, daher sollte Schwarz da auch gewinnen.

Der Vergleich der Initiative mit einem Kartenhaus ist gar nicht übel. Ein Missgriff, und alles fällt zusammen. Und vis-a-vis steht auf einmal statt einer Bruchbude ein Betonbunker.

Tal gab für einen gegnerischen König in der Mitte buchstäblich alles. Eine Figur war gerade einmal sein Mindest-Angebot. In den seltenen Fällen, wo sein Opfer nicht korrekt war, standen seine Gegner trotzdem vor beinahe unlösbaren Aufgaben.

## 7 Allgemeine Erwägungen

Ich kenne Robert Hübner seit Mitte der 80er Jahre, als er den inzwischen verstorbenen Luzerner Zahnarzt Otto Meyer als seinen Manager engagierte. Damals hielt er

sich öfters in Ottos Ferienhaus in Obwalden zum Wandern und Entspannen auf. Es ergaben sich für mich bei diesen Gelegenheiten ein paar sehr einseitige Blitz-Duelle gegen ihn, vor allem aber lernte ich ihn bei Gesprächen über Gott und die Welt als gescheiten und humorvollen Menschen kennen. Anfangs der 90er Jahre spielte er dann bei uns in der ersten Mannschaft Luzerns mit, wobei wir gleich 1991 zum ersten und wohl auch einzigen Mal den Titel holten, und denselben 1994 äusserst unglücklich verpassten. In diesen Jahren machte er aus mir keinen stärkeren, wohl aber einen erfolgreicheren Schachspieler, da ich gewisse Züge unterliess, um sie nicht vor seinen gestrengen Blicken rechtfertigen zu müssen. Robert war immer für eine Analyse zu haben, und er widmete sich auch den Gurkenpartien minder Bemittelter seriös und unermüdlich. 2001 habe ich dann mangels Motivation die Schachspielerei mehr oder weniger sein lassen, und so traf ich ihn leider nur noch selten. Das entstandene Vakuum versuchte ich später mit Schachbüchern zu füllen, und irgendwann reifte die Idee, die Geheimnisse des Opfers zu ergründen.

Robert Hübner hat meines Erachtens in der Vor-Computer-Ära als Einziger nahezu perfekte Analysen veröffentlicht. Er macht fast keine Fehler und seine Bewertungen sind hervorragend. Er übertrifft in dieser Sparte Fischer, Timman und Aljechin. Allerdings bezweifle ich, dass sich jemand seine Elaborate auch wirklich ansieht. ("Schachbücher hat man,

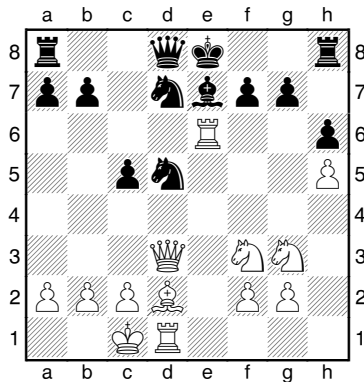
die liest man nicht", meinte der Latein- und Griechisch-Professor Kurt 'Zeus' Bachmann). Hübners Varianten-Bäume sind legendär. Jetzt, da ich mich nicht mehr nur auf meine eigenen unzureichenden Fähigkeiten verlassen muss, beginne ich seinen Forschergeist zu teilen, auch mir fällt es oft schwer, diese oder jene Variante wegzulassen. Analysen bieten mir einen vorher ungeahnten ästhetischen Genuss, ganz anders als meine eigenen Partien, die mich meist wegen meiner Dummheit nur ärgern. Meine Entdeckungen aufzuschreiben, hilft mir, genauer zu analysieren, als ich das sonst tun würde. Ob jemand das dann auch wirklich nachspielen will oder nicht, ist mir nicht wichtig.

### Lubomir Kaválek - Robert Hübner

Montreal 1979, 5. Runde

Die vorliegende Partie wurde von Robert Hübner in "Twenty-five Annotated Games", Edition Marco, Verlag Arno Nickel, Berlin 1996, als Partie Nr. 20 ausführlich besprochen.

**1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sd2 dxe4 4.Sxe4 Lf5 5.Sg3 Lg6 6.h4 h6 7.Sf3 Sd7 8.h5 Lh7 9.Ld3 Lxd3 10.Dxd3 Sgf6 11.Ld2 e6 12.0-0-0 c5 13.The1 Le7 14.d5 Sxd5 15.Txe6**



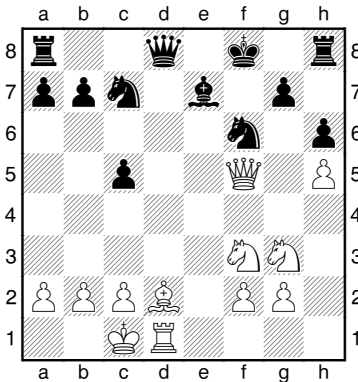
Von Hübner mit einem Fragezeichen versehen. "I have attached question marks to the moves which change a winning position into a drawn game, or a drawn position into a losing one, according to my judgement, a move which changes a winning game into a losing one deserves two question marks. (Fussnote: Now and then I might for emotional reasons have put two question marks where one would have sufficed; the stupidity shown by these moves has been too incredible to pass by silently.)". Schwächere Züge versieht er mit einem "(?)". Er setzt keine Ausrufezeichen, "...as they serve no useful purpose. The best move should be mentioned in the analysis in any case."

Ich halte mich mehr oder weniger selber an diese Zeichensetzung. Anstelle von "(?)" mache ich ein „?!“. Ausrufezeichen verwende ich doch gelegentlich, um damit nicht den „besten“, sondern den „einzigen“ Zug zu kennzeichnen, wie es in Studien-Besprechungen üblich ist. Allerdings macht das dort wirklich keinen Sinn,

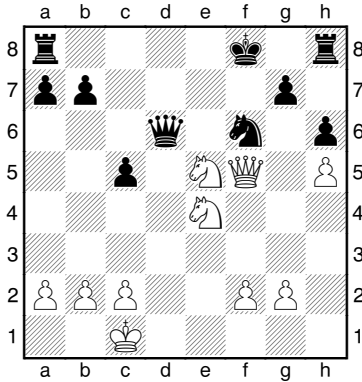
weil in einer Studie *per definitionem* nur einzige Züge vorkommen sollten.

Als korrekt gibt er hier 15.Sf5 an, wonach Schwarz die unerquickliche Wahl zwischen S7f6, Kf8 und 0–0 hätte. Deshalb das Fragezeichen. Nach Hübners Ansicht wandelt Kaválek eine fast gewonnene in eine nahezu verlorene Stellung um.

**15...fxe6 16.Dg6+ Kf8 17.Dxe6 Sc7 18.Df5+ Sf6**



19.Lf4 Dc8 20.Lxc7 Dxc7 21.Se5 Ld6 22.Txd6 Dxd6 23.Se4



23...Da6! Andere Damenzüge verlieren wegen einer Gabel, und 23...Dc7 oder 23...Dd8 wegen 24.De6.

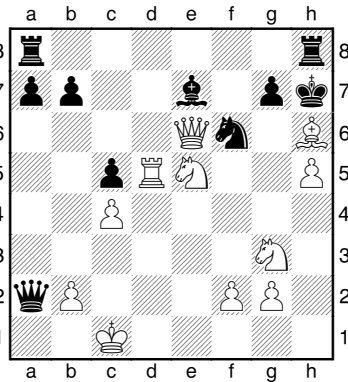
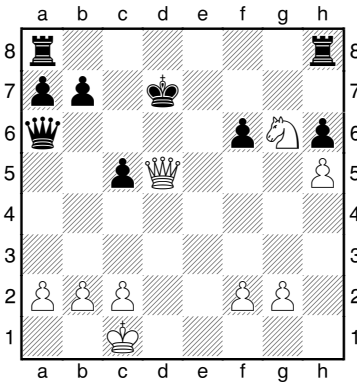
24.Sxf6 gxf6 25.Sg6+. Um aus den Schachgeboten heraus zu kommen, muss der Schwarze König nach b8 wandern, wonach sich der Springer den Turm schnappt.

Das war forciert, insbesondere 17...Sc7 der einzige Zug, der unmittelbaren Nachteil verhinderte.

"Moves with the bishop do not make sense, black gains an important tempo by 19..Qc8" (R.H.).

Er verzichtet somit aus allgemeinen Erwägungen heraus, Läufer-Züge zu analysieren. Die Stärke von 19.Se5 ist offensichtlich, aber da Hübner glaubt, dass Weiss auch dann verloren ist, hätte er diese Alternative immerhin prüfen sollen.

25...Ke8 26.De4+ Kd7 [weil 26...Kf7 27.Dd5+ De6 an 28 Dxb7+ scheitert und es somit in der rechten Ecke sofort ein ewiges Schach ist] 27.Dd5+



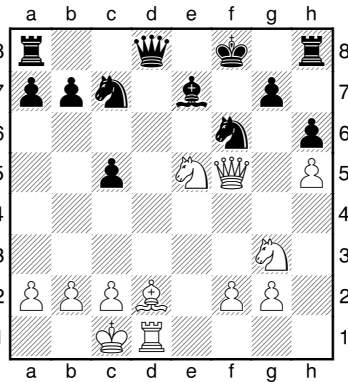
27...Dd6 28.Dxb7+ Ke6 29.De4 Kf7  
30.Db7+ =

Die einzigen Gewinnzüge habe ich  
mit Ausrufezeichen versehen.

27...Kc7 28.Dxc5 Kb8 31.Sxh8 Df1+  
32.Kd2 a5 33.Sf7 Ta6 34.Df8+ Ka7  
35.Dc5+ =

**19.Se5**

Nun haben wir festgestellt, dass das  
Opfer im Falle von 19.Lf4 Dc8  
korrekt ist. Zu 19...Dc7 gibt es eine  
Alternative: 19...Scd5 20.Se5, nun  
führt 20...Dc8 zur Partie. 20...Kg8  
lässt ein ewiges Schach zu, wonach  
die Korrektheit vollständig  
nachgewiesen ist.



Allerdings kann Weiss nach 19.Lf4  
Scd5 20.Se5 Kg8 mit 21.c4! Da5  
22.Lxh6! Dxa2 23.Txd5! gewinnen.

**19...Dc8**

Die Einleitung für den Kommentar  
Kommentar zu 19...Dc8 lautet "Other  
moves do not promise more" (R.H.).

Er analysiert 19...Dd5 20.La5 Dxa2  
21.Lxc7 Kg8. 20.Lxh6 ist  
wahrscheinlich stärker. 20...Dxd1+  
21.Kxd1 Txh6 22.Sg6+ Txg6 23.hxg6



Td8+ 24.Kc1 Td7. Das ist gut für Weiss, aber ob es zum Gewinn reicht, bleibt offen.

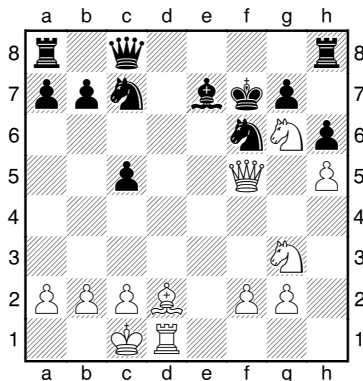
19...Dd5 20.c4 De6 21.Sg6+ Kg8 22.Dxe6+ Sxe6 23.Sxh8 holt sich den Turm zurück, da auf 24...Kxh8 25. Te1 folgt. Weiss ist im Vorteil.

Hübner erwähnt 19...Kg8 nicht, zu Unrecht, wie ich meine. In vielen Fällen ist es für den Verteidiger gut, erst einmal den nächsten Angriffszug (Sg6+) zu antizipieren. Die einzige genügende Antwort scheint 20.La5 zu sein.

20...Ld6 21.Sc4 Sfe8 22.Se4 b6 23.Scxd6 De7 [23...Sxd6 24.Txd6 De7 25.Lc3] 24.Lc3 Td8 25.Dg6. Die schwarze Stellung ist kaum zu halten.

20...Dc8 21.Lxc7 Dxf5 22.Sxf5 Lf8 23.g4. Weiss steht besser.

**20.Sg6+ Kf7**



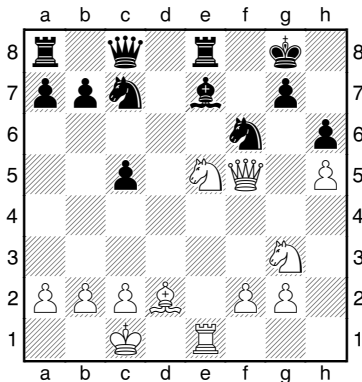
21.Te1 gewann. Hübner erwähnt diesen Zug nicht, sondern kommentiert „Of course white should

not move his queen now“. Offenbar will er den Damentausch vermeiden, mit 21.Sxh8+ etwas "Zählbares" kassieren und gleichzeitig die schwarze Dame ins Verlies locken. Ein krasser Fall von „allgemeinen Erwägungen“, besonders angesichts der Tatsache, dass Hübner 21.Te1 in der Analyse nicht beachtet.

21...Dxf5 22.Txe7+ verliert.

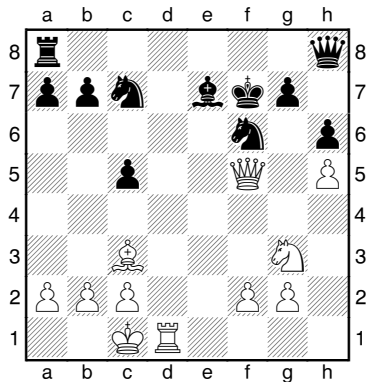
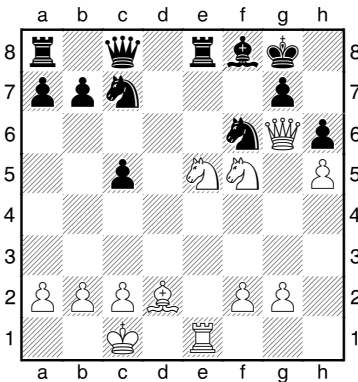
21...Lf8 22.Sxh8+ Kg8 23.Sg6. Weiss hat zwei gesunde Bauern mehr.

21...Te8 22.Se5+ Kg8



Dass Weiss den Th8 heraus lässt, um dann mit dem Springer nach e5 zurückzukehren, macht diese Kombination so bemerkenswert und schön. Weiss erzwingt die künstliche Rochade von Schwarz, um zum Angriff zu kommen.

**23.Dg6** droht 24.Lxh6 oder 24.Sf5. **23...Lf8** verhindert wenigstens 24.Lxh6. **24.Sf5**



Es droht 25.Sxh6+ Kh8 26.Sexf7#. Dagegen hilft nur **24...Txe5 25.Txe5**, nun droht 26.Lxh6.

25...Dd7 26.Te7 Dxe7 27.Sxe7+ Lxe7 28.Lxh6 Lf8 29.Lg5 Sce8 30.h6 Td8 31.g4. Schwarz sind die nützlichen Züge ausgegangen. Weiss gewinnt durch das Vorrücken der Königsflügel-Bauern. Z. B. 31...b6 32.f4 Td6 33.h7+ Kh8 34.Df7 oder 31...b6 32.f4 Td7 33.Lxf6 Sxf6 34.g5

25...Kh8 26.Lxh6 Sce8 27.Te7 Dxf5 28.Dxf5 Lxe7 29.Lg5 Sd6 30.Dg6 Tf8 31.h6 Tf7 32.hxg7 Kg8 33.Dh6 Sh7 34.Lxe7 Sf5 35.Dh2 Sxe7 36.Db8+ Kxg7 37.Dxb7 und gewinnt.

### 21.Sxh8+? Dxh8

Nun hat Weiss eine gesunde Figur weniger. Trotzdem hatte er noch Spiel. 22.Lc3 stellt eine Falle.

22...Dc8 23.Dg6+ Kf8 und 24.Sf5 gewinnt.

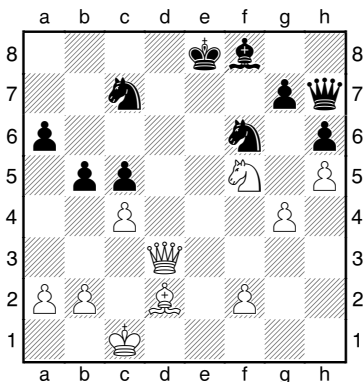
22...De8 23.Te1 Dd7 24.Lxf6 Dxf5 25.Txe7+ Kxf6 26.Sxf5 Sd5 27.Td6 Sb6 28.Txb7 Kxf5 29.Txg7 mit gleichem Spiel.

22...Td8 23.Te1. Nun sitzt die Dame vorerst auf h8 fest, da 23...Dh7?? 24.Txe7+ Kxe7 25.Lxf6+ verliert. 23...Td5 24.Dg6+ Kf8 25.Sf5 Ld8 26.Se3 Td7 27.Df5. Damit käme er sogar in Vorteil, wenn Schwarz nicht 27...Dh7 hätte. 28.Dxc5+ Le7 29.Dxa7 De4. Schwarz müsste auf die Dauer gewinnen.

### 22.Te1 Te8 23.Dd3

23...Ld8 oder 23...Df8 hätten den Vorteil festgehalten.

**23...b5? 24.Sf5 Dh7 25.g4 a6 26.c4 Lf8 27.Txe8 Kxe8**



28.La5 Se6 29.cxb5 axb5 30.Dxb5+ Kf7

28.Lf4 Se6 29.cxb5 Sxf4 30.De3+ Kd7 31.bxa6

28.cxb5 Sxb5 29.Df3 führen allesamt zu gleichem Spiel.

28.Dg3 Kd7 29.La5 Sfe8 30.Lxc7 ist eine perfide Falle. 30...Sxc7? 31.Dd3+ gewinnt die Dame durch ein Abzugsschach. Nach 30...Dg8 31.Le5 Dxc4+ haben wir ebenfalls gleiches Spiel.

### 28.Df3?

Das droht nichts und ist der entscheidende Fehler.

**28...Dg8 29.Dc6+ Kd8 30.La5 Dxc4+ 31.Kb1 De4+ 32.Dxe4 Sxe4 0-1**

Robert Hübner hat in zwei Fällen aus allgemeinen Erwägungen heraus mögliche Alternativen nicht geprüft.

Dass die meisten Fehler aus allgemeinen Erwägungen heraus passieren, ist eine altbekannte

Tatsache. Kasparow bezeichnete sie als seine grösste Fehlerquelle. Allgemeine Erwägungen haben hier den genauesten Analytiker von allen in einer Analyse daran gehindert, die besten Züge zu finden.

## 8 Het groot Analyseboek

Jan Timmans grosses Analysebuch erschien auf Deutsch zuerst 1982 in Kurt Rattmanns Schacharchiv unter dem Namen "Jan Timman analysiert Grossmeisterpartien". Ich entsinne mich noch gut, wie fasziniert ich davon war. Besonders machten mir Timmans Analysen von der ersten Partie Fischer-Petrosjan, Buenos Aires 1971, gewaltig Eindruck. Ich hatte das Gefühl, Schach neu zu entdecken. Zum ersten Mal zeigte mir jemand, was in Grossmeisterpartien wirklich los ist, und ganz nebenbei, wie wenig die üblichen Kommentare wert waren. Das Analysebuch ist bis heute eines meiner Lieblingsbücher geblieben.

Timman hat einige Nachfolger gefunden: Garry Kasparow mit "Von der Zeit geprüft", John Nunn, "Schach verstehen Zug um Zug", Yasser Seirawan in "Chess Brilliances", und neuerdings Igor Stohl mit "Instruktive Meisterwerke".

### Ljubomir Ljubojevic – Ulf Andersson

Hoogoven, Wijk aan Zee 1976

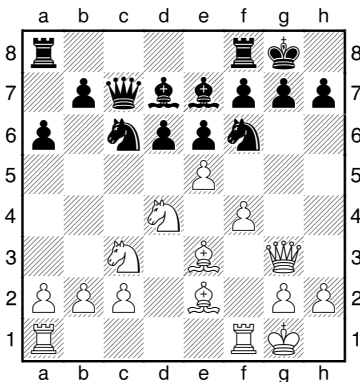
Zwei gegensätzlichere Spielertypen als Ljubojevic und Andersson gibt es kaum. Auf der einen Seite der

tiefgründige Strategie und exzellente Verteidiger Andersson, auf der andern der Supertaktiker Ljubojevic, dessen Spiel laut Keene und Timman "nur aus einer Serie von Tricks" bestand. Ljubojevic stellte mit dieser Partie das persönliche Score gegen Andersson auf +5 -1 =8. Offenbar hatten sie damit aber ihr Pulver verschossen, denn es folgte eine 15-jährige Remisserie mit 33 Remisen.

**1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sc6 5.Sc3 Dc7 6.Le2 a6 7.0-0 Sf6 8.Le3 Le7 9.f4 d6 10.De1 0-0 11.Dg3 Ld7**

Diese Stellung hat im Lauf der Jahrzehnte nichts von ihrer Attraktivität eingebüsst. Ich finde, jeder Schachspieler sollte mindestens einmal im Leben Scheveninger spielen.

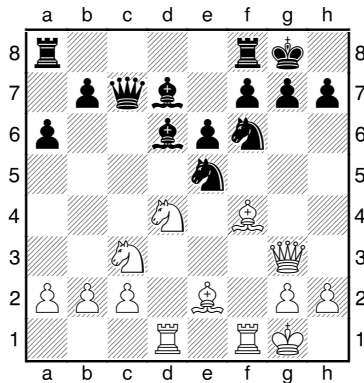
**12.e5**



Dazu meint Timman lakonisch: "wenn dies gut ist, kann Schwarz nicht mehr Sizilianisch spielen".

Auch dieser Zug wurde mindestens schon 50 Mal gemacht, und, wen wundert es, er hat mit ungefähr 60% die beste Gewinn-Quote, obwohl er möglicherweise der schlechteste von allen ist. Das Gambit entspricht Ljubojevic's Stil.

**12...dxe5 13.fxe5 Sxe5 14.Lf4 Ld6 15.Tad1**



Es droht 16.Sb3 mit Figurengewinn. Timman analysiert

15...Sd5 16.Sf5 und gewinnt.

15...Sf3+ 16.Txf3 e5 17.Lh6 Sh5 18.Dg5 exd4 19.Sd5 Dc5 20.Sf6+ und gewinnt.

Ernsthafter wird er mit

15...Tae8, um auf 16.Sb3 Sd5 zu spielen. Nach 17.Sxd5 exd5 18.Txd5 ist e5 gedeckt und 18...Lc6 gibt Schwarz eine gute Stellung.

15...Tad8 mit der ähnlichen Idee 16.Sb3 Sd5 17.Sxd5 exd5 18.Txd5 Tfe8 19.Sd4 ist etwas weniger sicher.

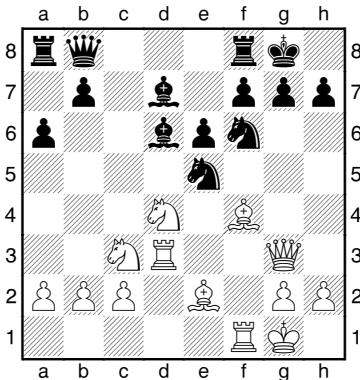
15...Tfe8 käme nach 16.Sb3 usw. am besten heraus. Aber 16.Sb3 ist ja nicht erzwungen, und Weiss kann mit etwa 17.Kh1 fortsetzen.

Fast hätte ich es vergessen: Der objektiv beste Zug ist nicht das automatische 14.Lf4, sondern 14.Tad1, was 15.Lf4 droht und Anderssons Verteidigung durch Zugumstellung verhindert.

**15...Db8**

Laut Timman das Einzige. Womit er wohl meint, dass das der einzige Zug ist, der das Gambit widerlegen könnte.

**16.Td3**



"Ein glänzender Einfall". (J.T.) In der Tat bringt 16.Sb3 Lc7 17.Sc5 Lb5 nichts.

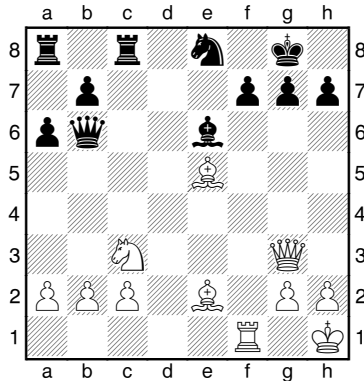
Er erneuert die Drohung 17.Sb3, weil nun auf 17...Lc7 18.Te3 eine Figur gewinnt.

Andersson musste zwischen 16...Tc8 und 16...Se8 wählen.

16...Tc8 sichert dem Läufer das Feld c7 für den Fall von 17.Sb3 Lc7 18.Te3 Sg6.

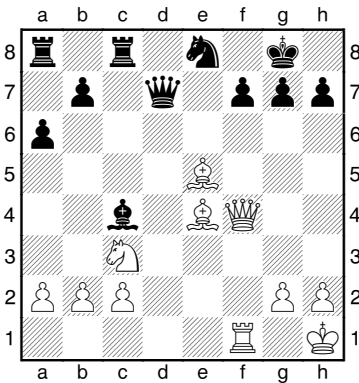
17.Te3 Sc4 18.Lxd6 Dxd6 19.Sxe6 Dxd6 20.Txd6 Dxd6 21.Lxc4 Txc4 22.Txf6 Td8. Schwarz steht besser.

17.Sxe6 Lxe6 18.Txd6 Dxd6 19.Lxe5 Db6+ 20.Kh1 Se8 ist die kritische Variante. Der Minus-Bauer ist zur Minus-Qualität geworden.



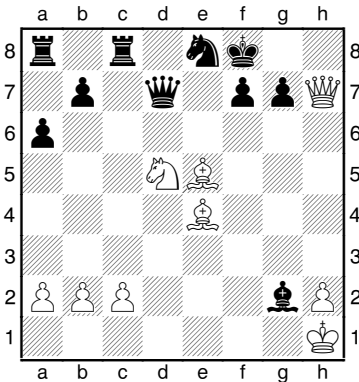
Nun kommen 21.Se4 und 21.Ld3 in Frage. Beide Züge drohen den jeweils anderen, aber 21.Se4 noch etwas mehr, nämlich 22.Sd6 g6 23.Sxc8.

21.Ld3 Lc4 22.Df4 De6 23.Lf5 Dc6 24.Le4 Dd7 25.Td1 De7. Schwarz hat die Qualität gerettet.



26.Te1 Le6 27.Df3 bedroht b7 und hält die Initiative am Laufen. Das Spiel steht gleich.

26.Dh4 Lxf1 27.Dxh7+ Kf8 28.Sd5 Lxg2+. Das will den Läufer von g6 ablenken und damit das ewige Schach vermeiden.

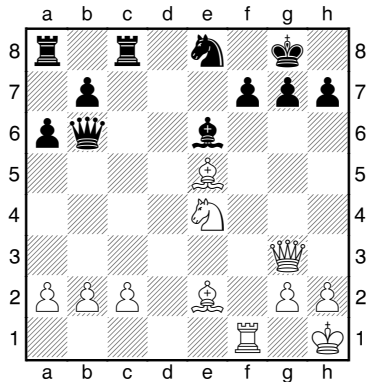


29.Kxg2 Dg4+ 30.Kf2 f6 31.Lf3 De6 32.Ld4 Tc4 33.Sf4 Dd6 34.Dh8+ Ke7 35.Sd5+ Kd8 36.Lb6+ Kd7 37.c3. Die Drohungen sind ausgegangen. Schon bemerkenswert, wie lange

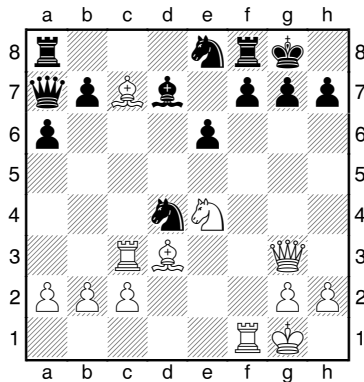
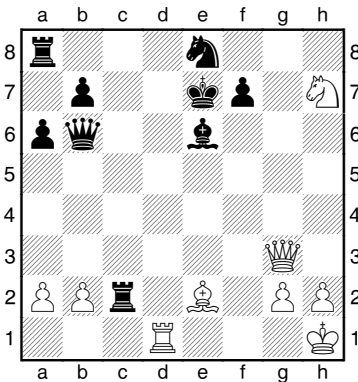
auch Initiativen mit nur halber Kompensation laufen können. Schwarz steht trotz Mehrqualität noch längst nicht auf Gewinn.

29.Lxg2 f6 30.Dh8+ Kf7 31.Dh5+ g6 32.Dh7+ Sg7 33.Lxf6 Tg8 34.Dh4 De6 und die Kompensation reicht nicht aus.

21.Sc3 lässt hingegen einen Konter zu:



21...Txc2 22.Lxg7 Sxg7 23.Sf6+ Kf8 24.Sxh7+ Ke7 25.Td1 Weiss hat nur nach 25...Se8 kein ewiges Schach.



26.Dg5+ f6 27.Dh6 Sd6 28.Dxf6+ Kd7 29.Lf3 Dxb2 30.Df4 Da3 31.De4. Eine gewaltige Doppeldrohung (b7 und c2). 31...Td2 32.Sf6+ Ke7 33.Dh7+ Sf7 34.Txd2 Kxf6 35.Tf2. Weiss ist immer noch im Spiel. Ein halb korrektes Opfer.

### 16...Se8 17.Se4 Lc7

17...Sxd3 war ebenfalls spielbar. 18.Lxd6 Da7 19.c3 Sxd6 20.Sf6+ Kh8 21.Sxd7 Sc5 22.Sxf8 Db6. Alles forciert. Jetzt ist 23.De3 möglich. 23...Dxb2 (23...Txf8 24.Sxe6) 24.Sfxe6 Sxe6 25.Sxe6 fxe6 (25...Te8 26.Lh5) 26.Dxe6. Das ist etwas besser für Weiss.

### 18.Tc3 Sc6 19.Lxc7 Sxd4

Nicht 19...Dxc7 20.Sf6+ Kh8 21.Dxc7 Sxc7 22.Sxd7 Sxd4 23.Txc7 Sxe2+ 24.Kf2 "mit Qualitätsgewinn" (J.T.)

19...Da7 ist nur Zugumstellung. 20.Ld3 Sxd4.

### 20.Ld3 Da7

21.Df2 f5 22.Lg3 Se2+ 23.Lxe2 fxe4 24.Dxa7 Txf1+ 25.Lxf1 Txa7 hätte zu einem ausgeglichenen Endspiel geführt.

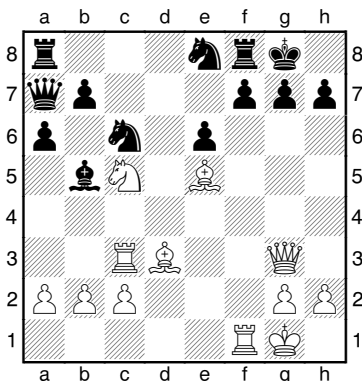
### 21.Sc5

21...Sxc7 22.Dxc7 Sb5 (Timman gibt das schwächere Lb5 an) 23.Lxb5 Lxb5 24.Td1 Lc6. Weiss hat so gut wie nichts für den Bauern.

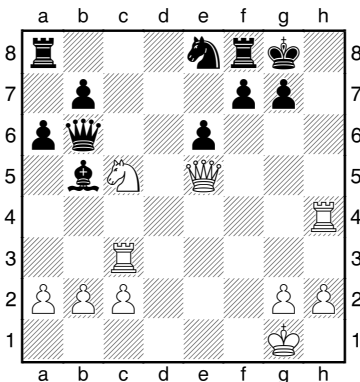
21...Sxc7 22.Lxh7+ Kxh7 23.Dxg7+ Dieses Remis wurde von Pachman gefunden.

21...Sf5 22.Lxf5 exf5 23.Le5 wäre laut Timman auch möglich. Hier macht er aber den Fehler 23...b6, was durch 24.Lb8 widerlegt wird.

### 21...Lb5 22.Le5 Sc6

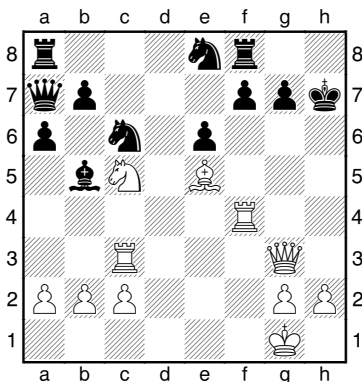


24...Sxe5 25.Th4+ Kg8 26.Dxe5 Db6



23...Lxd3 ist nicht abzuwehren, es sei denn er opfert.

**23.Lxh7+ Kxh7 24.Tf4?**



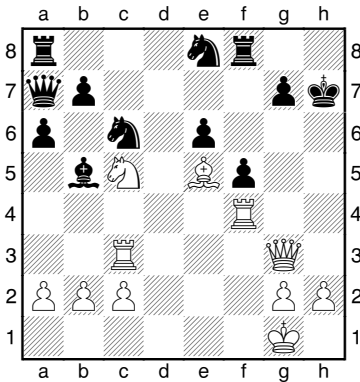
27.a4 Lxa4 wurde von Cvetkovic vorgeschlagen. Timman "verbessert" an dieser Stelle mit 28.De4 f6 29.Dxa4 Dxb2 30.Dd4 und sieht hier genügend Kompensation für die zwei Bauern, was wohl zutrifft. Aber 28.De4 scheitert an 28...Sf6 29.Dxa4 Dxb2 und Schwarz bekommt die Initiative.

27.Tch3 muss gespielt werden. 27...f6 28.Dxe6+ Dxe6 29.Sxe6 Sd6 30.Sxf8 Txf8 31.Th8+ Kf7 32.Txf8+ Kxf8. Das Endspiel steht zugunsten von Schwarz, aber Weiss ist noch nicht verloren.

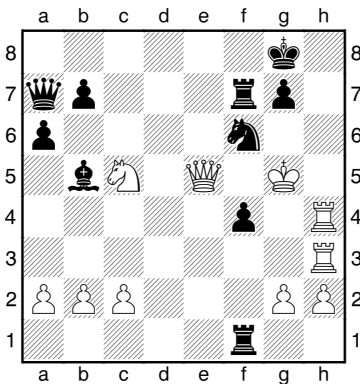
Der Hauptdisput drehte sich um 24...f5.

Er hätte mit 24.Lxg7 Sxg7 25.Dxg7+ Remis machen können (und sollen). Diese Stellung wurde von vielen Kommentatoren untersucht, Gligoric, Velimirovic, und Cvetkovic (jener im Informator) werden von Timman zitiert. Er selber hält den Partiezug 24...f6 für den stärksten.





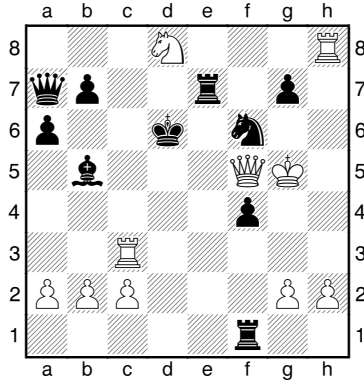
Timman setzt mit 25.Th4+ Kg8  
 26.Dg6 Sxe5 27.Dxe6+ Tf7 28.Dxe5  
 Td8 29.Tch3 Td1+ 30.Kf2 Tf1+  
 31.Kg3 f4+ 32.Kg4 Sf6+ 33.Kg5 fort,  
 "und der weiße König ist der Gefahr  
 entwischt, während sein schwarzer  
 Kollege in einigen Zügen matt  
 gesetzt wird." (J.T.)



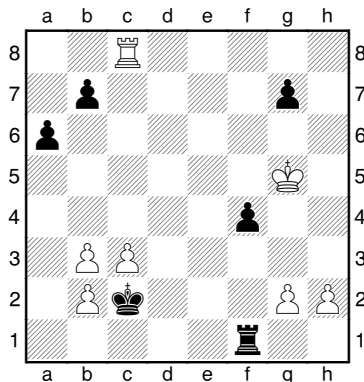
Hier geht 33...Te7

34.Dxe7 Dxc5+ 35.Dxc5 Se4+  
 36.Kg6 Le8+ 37.Kf5 Sxc5. Schwarz  
 ist im Vorteil.

34.Se6 droht Matt. 34...Kf7 35.Sd8+  
 Ke8 36.Th8+ Kd7 37.Df5+ Kc7  
 38.Tc3+ Kd6



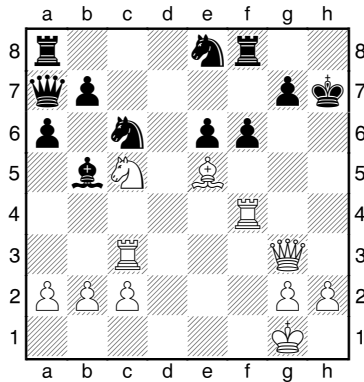
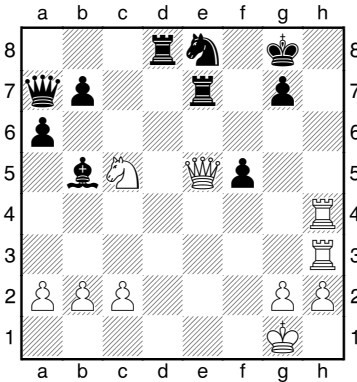
39.Td3+ Lxd3 40.Dxd3+ Sd5  
 41.Dg6+ Kc5 42.Se6+ Txe6 43.Dxe6  
 Db6 44.Tc8+ Kd4 45.c3+ Kd3  
 46.Dxd5+ Kc2 47.Db3+ Dxb3  
 48.axb3.



Das Turmendspiel ist remis. Die  
 Variante ist einfach zu schön, um sie  
 wegzulassen. Leider ist sie völlig  
 überflüssig.

24...f5 25.Th4+ Kg8 26.Dg6 Sxe5  
27.Dxe6+ Tf7 28.Dxe5 Td8 29.Tch3.

29...Te7.



**25.Th4+ Kg8 26.Dh3**

26...f5 hätte Remis erzwungen.:  
27.Th8+ Kf7 28.Dh5+ Ke7 29.Dg5+.

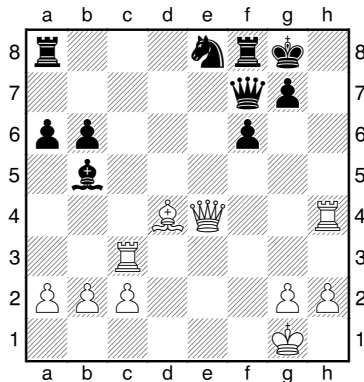
**27...Sd8 27.Ld4 b6 28.Sxe6 Sxe6  
29.Dxe6+ Df7 30.De4**

Das hat die versammelte Schachelite  
übersehen. 30.Dxe7 (30.Th8+ Kf7  
31.Dxf5+ Sf6 und aus) 30...Td1+  
31.Kf2 Tf1+

32.Kg3 Db8+ mit Matt in zwei Zügen.  
32.Ke3 Te1+ 33.Kd2 Txe7.

24...f5 war der beste Zug. Weiss  
steht auf Verlust.

**24...f6?**



30...Dxa2 war der einzige Zug.

31.Dxa8 brächte Weiss in Teufels  
Küche: Db1+ 32.Kf2 Df1+ 33.Kg3  
De1+.

31.Dh7+ Kf7 32.Dh5+ ist sofort remis.

Auch nach 31.h3 Td8 muss er mit 32.Dh7+ Kf7 33.Dh5+ Kg8 zufrieden sein.

Andersson, vermutlich in höchster Zeitnot, wirft die Partie weg.

**30...g5? 31.Th6 Ta7 32.Tch3 Dg7 33.Tg6 Tff7 34.c4 1-0**

Ulf Andersson war zweifellos einer besten Verteidiger aller Zeiten. Doch auch er wurde ein Opfer des Spielmann-Prinzips "... der Verteidiger wird meistens an der Schwierigkeit der Aufgabe scheitern". Ausser ihm sind noch etliche Grossmeister an der Schwierigkeit der Aufgabe dieser Partie gescheitert, und zwar nicht unter Turnierstress und Zeitdruck, sondern in der Analyse. Bei vielen meiner Untersuchungen durfte ich entdecken, dass Opfer, die als zweifelhaft galten, korrekt waren, und solche, die als unkorrekt galten, zumindest halb korrekt, also für Remis genügend, waren. Für einmal traf das Gegenteil zu, Ljubojevics Opfer wurde mehrheitlich für halb korrekt gehalten, war aber nichts weniger als dies.

## 9 Die Ritter des Königsgambits

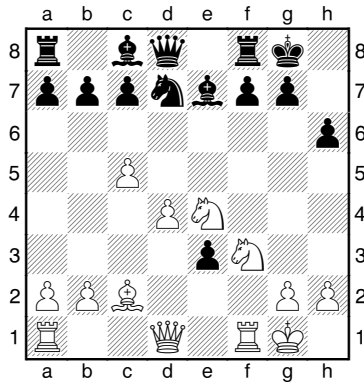
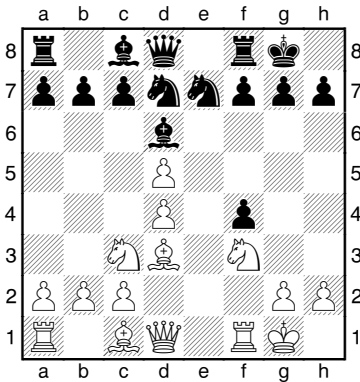
Rudolf Spielmann wurde von Tartakower in der "hypermodernen Schachpartie" als der "letzte Ritter des Königsgambits" betitelt. In der Tat kam das Gambit in den 20er und

30er Jahren aus der Mode. Nach dem Krieg begann David Bronstein es gelegentlich, aber auch mit grossem Erfolg, zu spielen. In 40 Jahren Königsgambit erzielte er ein Score von +18 -3 =6. Er verlor es nur gegen Botwinnik, Lilienthal und Klovans. Ein paar Jahre später gesellte sich ein zweiter Ritter zu ihm: Boris Spassky. Er erzielte 1952-1992 das Resultat von +15 -0 = 8. Unter anderen besiegte er damit Bobby Fischer in Mar del Plata 1960. Beide bereicherten das Gambit mit modernen positionellen Ideen, waren aber auch einer romantischen Partie nicht abgeneigt. Die vorliegende Partie ist einer der Höhepunkte in der Geschichte des Königsgambits, so zu sagen eine Expertensitzung. Bronstein konnte gegen Spassky nie gewinnen, obwohl er alles unternahm, z.B. mit seinem fantastischen Damenopfer im Kandidatenturnier Stockholm 1956. Ihre persönliche Bilanz lautete +4 -0 =18 für Spassky.

### Boris Spassky – David Bronstein

27. Meisterschaft der UdSSR  
Leningrad, 1960

**1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 d5 4.exd5 Ld6 5.Sc3 Se7 6.d4 0-0 7.Ld3 Sd7 8.0-0**



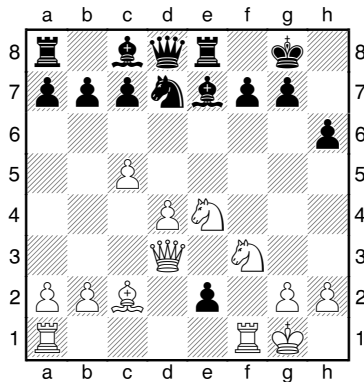
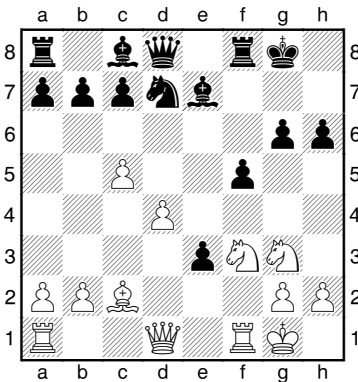
Das Spiel steht gleich, wie wohl alles, was nach 3...d5 entsteht. Laut Angriffsprimat müsste nun 8...Sdf6 9.Se5 Sxd5 10.Df3 kommen. Dann etwa 10...Le6 11.Sxd5 Sxd5 12.Lxf4 Sxf4 13.Dxf4 c5 wonach Schwarz wegen dem Läuferpaar vielleicht sogar die besseren Chancen hat.

Vermutlich hatte Bronstein mit seinem nächsten Zug die Variante im Auge, die dann auch auf das Brett kam.

**8...h6?! 9.Se4 Sxd5 10.c4 Se3 11.Lxe3 fxe3 12.c5 Le7 13.Lc2**

Spassky droht 14.Dd3, was nach h7 schielt. Danach wäre f7-f5 erzwungen, und es stellt sich die Frage, wie schädlich dieser Zug ist. Jedenfalls würde der Bf5 sofort mit Sg3 angegriffen, und darauf müsste Schwarz etwas parat haben. Eine andere Deckung (und Schwächung) wäre g7-g6, was auch nicht gut aussieht. Bronstein entschliesst sich zum Standard-Manöver 13...Te8 nebst 14...Sf8, was zwar passiv, und in geschlossenen Stellungen normalerweise okay ist, aber auch in offenen?

Bronstein hätte die Drohung mit 13...f5 antizipieren können. 14.Sg3 g6.



Zugegeben, das sieht nicht gut aus, aber die Gegen-Drohung f5-f4 ist immerhin einigermaßen ärgerlich für Weiss.

Auf das naheliegende 15.Dd3 hat Schwarz 15...Sxc5 mit der Idee 16.dxc5 Dxd3 17.Lxd3 Lxc5 mit guten Aussichten. Korrekt wäre (nach 15.Dd3 Sxc5) 16.Dxe3: 16...f4 17.Dc3 fxg3 18.dxc5 Lf5 19.hxg3 b6 wonach das Läuferpaar die luftige Königsstellung in etwa kompensiert.

Die Maschine empfiehlt 15.Te1, um den Be3 mit dem Turm zu schlagen, da 15...f4 wegen Dd3 nicht geht. Z. B. 15...Kh7 16.Txe3 f4?! 17.Dd3 Tg8 18.Txe7+ Dxe7 19.Te1 Df8 20.Sh5 Sf6 21.Sxf4 Lf5 22.Dc3 Te8 23.Se5 mit Angriff.

**13...Te8?! 14.Dd3 e2**

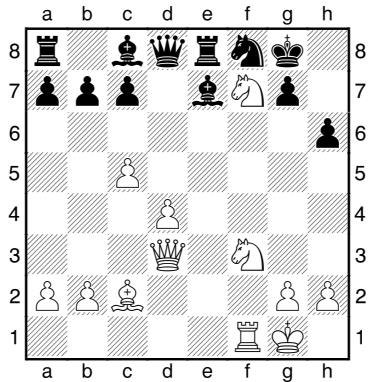
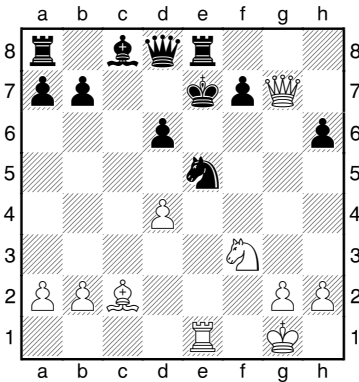
Was sonst? 14...Sf8 15.Tae1.

15.Dxe2 war stark. 15...Sf6 16.Tae1 Le6 17.Dd3 g6 18.Lb3 Lxb3 19.Dxb3 mit grossem Positionsvorteil.

**15.Sd6?!**

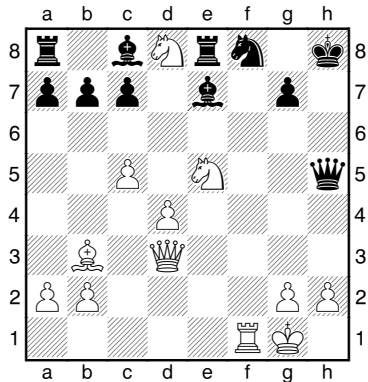
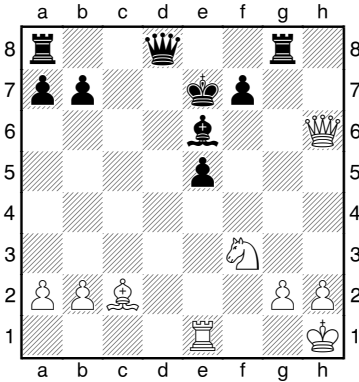
Zweifelhaft, schon weil 15.Dxe2 fast sicher gewonnen hätte. Aber Ritter des Königsgambits sind eben romantisch.

15...exf1D+ 16.Txf1 Lxd6 17.Dh7+ Kf8 18.cxd6 cxd6 19.Dh8+ Ke7 20.Te1+ Se5 21.Dxg7.



Das musste Bronstein berechnen und einschätzen. 21...Le6 22.dxe5 Tg8 23.Dxh6 dxe5 24.Kh1

Bronstein hat das Springeropfer offenbar übersehen. Es gibt keinen Ausweg mehr. 17...Dd5 18.Lb3 Dh5 19.Sxh6+ Kh8 20.Sf7+ Kg8 21.Sd8+ Kh8 22.Se5.

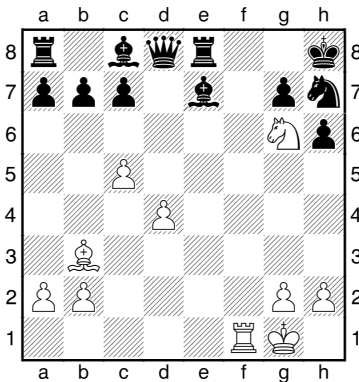


Weiss hat Angriff und notfalls ewiges Schach. Schwarz sollte mit 24...Tc8 25.Lh7 f6 26.Lxg8 Dxg8 die Qualität zurückgeben. Das Spiel steht gleich.

Wunderschön. 22...Txd8 23.Sf7+ Dxf7 24.Txf7 und gewinnt.

**15...Sf8? 16.Sxf7 exf1D+ 17.Txf1**

Er hätte sich das Matt 17...Kxf7 18.Se5+ Kg8 19.Dh7+ Sxh7 20.Lb3+ Kh8 21.Sg6 zeigen lassen sollen.

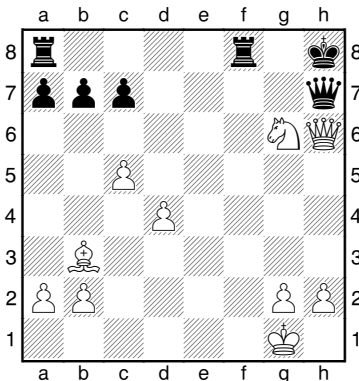


**17...Lf5 18.Dxf5 Dd7 19.Df4 Lf6  
20.S3e5 De7.**

Denn nach 20...Lxe5 21.Sxe5 Txe5  
22.dxe5 ist es nur noch eine Frage  
der Technik.

**21.Lb3 Lxe5 22.Sxe5+ Kh7 23.De4+  
1-0**

Schade, dass Bronstein hier aufgab.  
23...g6 24.Txf8 Txf8 25.Dxg6+ Kh8  
26.Dxh6+ Dh7 27.Sg6# wäre ein  
reines Matt geworden.



Im Problemschach spricht man von  
einem reinen Matt, wenn alle  
Fluchtfelder des Königs von einer  
einzigsten weissen Figur abgedeckt  
werden.

Für einmal sind in dieser Partie die  
Folgen des Opfers relativ einfach  
auszuloten.

## 10 Der Komponist

**Georgi Lisitzin – Henrich  
Kasparian**

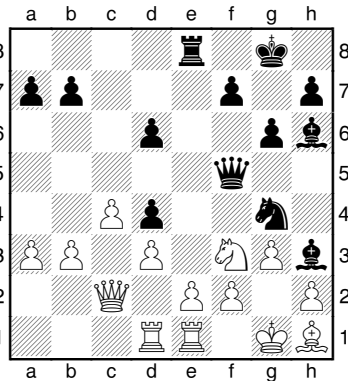
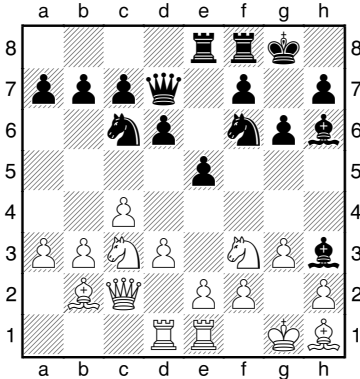
7. Sowjetische Meisterschaft,  
Moskau 1931

**1.Sf3 Sf6 2.c4 g6 3.b3 Lg7 4.Lb2 0-  
0 5.g3 d6 6.Lg2 Ld7 7.0-0**

Wir begeben uns in die Steinzeit des  
Sowjet-Schachs. Der Russe Georgi  
Lisitzin (1909-1972) und der  
Armenier Henrich Kasparian (1910-  
1995) waren beide 21 Jahre alt, als  
sie diese Partie spielten. Beide  
erhielten 1950 noch den IM-Titel  
verliehen. Mit heutigen Massstäben  
wären sie GM gewesen. Lisitzin war  
der etwas stärkere Turnierspieler,  
währenddem Kasparian als Studien-  
Komponist berühmt wurde und  
zusammen mit Troitzki, Kubbel und  
Rinck zu den Fixsternen am  
Komponisten-Himmel gehört.

Lisitzin war ein treuer Anhänger  
„hypermoderner“ Eröffnungen und  
bevorzugte scharfes taktisches Spiel.  
Kasprians Vorliebe für studienartige  
Wendungen zeigt sich in dieser  
Partie deutlich.

7...Dc8 8.Te1 Lh3 9.Lh1 e5 10.Sc3  
Lh6 11.d3 Sc6 12.a3 Dd7 13.Dc2  
Tae8 14.Tad1



Die Chancen sind verteilt, obwohl mir wegen der Angriffs-Aussichten Schwarz besser gefällt. Weiss hätte sich mit 9.d4 den Fianchetto-Läufer tauschen lassen sollen, wonach er mehr vom Spiel gehabt hätte. „Normal“ wäre nun 14...Sg4 gewesen, der schwarze Angriff sieht gefährlich aus. Danach sollte Weiss den Lh3 bedrohen: 15.Lc1 Lxc1 (15...Lg7? 16.Sg5) 16.Dxc1 f6 17.e3.

Kasparian macht einen seltsamen Zug, der wie ein Fehler aussieht.

**14...Df5 15.Sd5**

Deckt er nun den Bc7 mit 15...Tc8, kommt 16.e4 De6 17.d4 mit weissem Vorteil. Kasparian hatte nichts derartiges im Sinn, sondern:

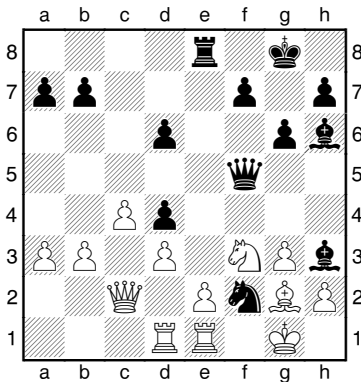
**15...Sg4 16.Sxc7 Sd4 17.Lxd4 exd4 18.Sxe8 Txe8**

Nun droht 19...Sxf2 mit der Idee 20.Kxf2 Le3 matt. Er hat eine Qualität und einen Bauern für diese Drohung investiert. Sie ist nur durch 19.Tf1 und 19.Lg2 zu parieren.

**19.Tf1** wäre die Alternative gewesen. **19...Dh5** mit der direkten Drohung 20...Te3. Viel gefährlicher wäre aber das Manöver 20...Te6 nebst 21...Tf6. Weiss sollte seinem König den Fluchtweg bahnen, indem er beide Türme weg zieht: **20.Ta1 Te6 21.Tfb1 Tf6**. Nun wird das Springeropfer unvermeidlich. Die Pointe der Verteidigung ist der Angriff auf d4, mit **22.Db2**, jetzt **22...Sxf2 23.Kxf2 De5**. Das ist nun das Einzige, weil d4 hängt. **24.Tf1 Le3+ 25.Ke1 De6 26.Tf2 g5 27.Tg2 g4 28.Sh4 De5**. Die drei weissen Figuren rechts unten stehen patt. Trotzdem kann Weiss die Stellung laut Computer halten, er hat ja immerhin einen Turm mehr.

**19.Lg2? Sxf2**





Es droht 20...Le3 mit Vernichtung. In Frage kommen 20.e4, 20.Sxd4 20.Lxh3 und 20.Tf1.

**20.e4** dxe3 21.Td2 Te6 22.Txf2 exf2+ 23.Kxf2 Txe1 24.Lxh3 Dxb3 25.Kxe1 Df5. Schwarz gewinnt den Ba3, entweder durch ein Schach auf a5 oder c5, oder nach 26.Ke2 Dc5.

**20.Sxd4** Dh5 21.Kxf2 Le3+ 22.Kf1 Te5 23.Sf3 Tf5 24.Td2 g5 nebst 25...g4 und gewinnt.

**20.Lxh3** Dxb3 21.Tf1 Sxd1 22.Dxd1 Le3+ 23.Kh1 g5 24.Sg1 Dc8 25.Sf3 Te6 mit starkem Angriff.

**20.Kxf2** Le3+ 21.Kf1 Te6. Weiss ist verloren. Eine Mustervariante: 22.b4 Dh5 23.Da4 Tf6 24.De8+ Kg7 25.De4 g5

**20.Sh4** Dg4

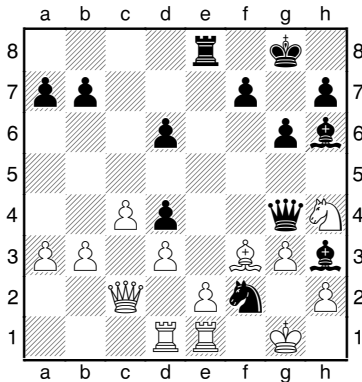
Jetzt ist es sofort aus.

**21.Kxf2** Le3+ 22.Kf1 f5 und gegen f5-f4 ist nichts zu machen.

**21.e4** gibt alles Material zurück. 21...dxe3 22.Te2 Lxg2 23.Sxg2 Sxd1 und der Be3 gewinnt die Partie.

**21.Lxh3** Sxb3+ 22.Kg2 wäre aber zäher gewesen. Etwa 22...Sf4+ 23.Kh1 Sxe2 24.Sg2 Dh5.

**21.Lf3**



Nach 21...Le3 hätte sich Weiss die Zwickmühle 22.Lxg4 Sxg4+ 23.Kh1 Sf2+ 24.Kg1 Sxd1+ 25.Kh1 Sf2+ 26.Kg1 Sd3+ 27.Kh1 Sxe1 kaum noch zeigen lassen.

**21...De6**

Das reicht auch.

**22.Tf1 Sxd1 23.Txd1 De3+ 24.Kh1 Df2 25.Tg1 g5 26.Dc1 Te6 27.Sg2 g4 28.Tf1 0-1**

Wegen 28...gxf3 29.Txf2 fxe2+ 30.Txg2 Lxg2+ 31.Kxg2 Lxc1

Eine fantastische Partie.

Wird fortgesetzt....

