

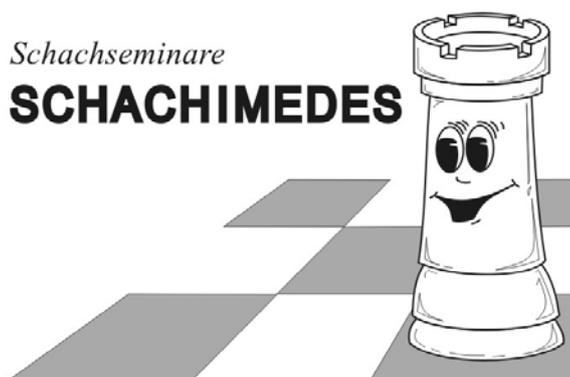
Herbst/Winter 2009

# SCHACHIMEDES-JOURNAL

Das Magazin für Hobby- und Genuss-Schachspieler

Schachseminare

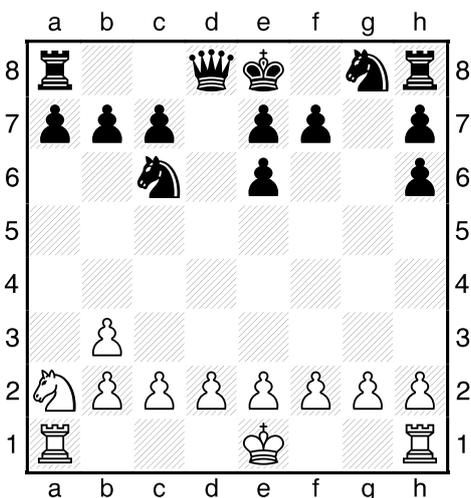
**SCHACHIMEDES**



Dr. Martin Stichlberger

Internet: [www.schachimedes.at](http://www.schachimedes.at) Mail: [stichl@schachimedes.at](mailto:stichl@schachimedes.at)

## BONUS-SPIEL:



*Die Herausforderung für logische Denker!*

**Aufgabe:**

**Auf welchem Feld wurde die weiße Dame geschlagen?**

**Etwa auf e6, h6, d1? Oder irgendwo ganz anders? Die Stellung muss aus einer legalen Partie entstanden sein!**

Bei richtiger Lösung verbilligt sich der Preis in der Herbst/Winter-Saison 2009:

bei Wochenend-Seminaren auf €160,- (statt €170,-)

bei Schach-Samstagen auf €60,- (statt €65,-)

[Lösung Bonus-Spiel Frühjahr 2009: W: Kf6, Db5, Bd7; S: Kd6, Se8; 1.d7xe8S#

# Liebe Hobby- und Genuss-Schachspieler!

Diese Ausgabe des „Schachimedes-Journals“ stellt Ihnen das aktuelle Schachimedes-**Seminarprogramm** für Herbst/Winter vor: Genau in der **Mitte** finden Sie alle Details. Wahre Seminar-Highlights erwarten Sie!

Dazu gibt's wie immer viel Schachspaß mit der **Hobbyspielerpartie, dem Quattro-Training, dem Schatzkistchen und dem Psychotest**. Nach dem Motto: Vergnügen am Schach ist doch viel schöner als Elo-Punkte...!

Ihr Schachimedes

➔ Sie wollen das Schachimedes-Journal regelmäßig per E-Mail bekommen?  
Bitte ein Mail an: [stichl@schachimedes.at](mailto:stichl@schachimedes.at)

## Inhaltsverzeichnis:

Bonusspiel .....	1
Vorwort, Inhaltsverzeichnis, Impressum .....	2
Die Hobbyspielerpartie .....	3
Seminarausschreibung Herbst/Winter 2009 .....	6
Seminarorte, Preise .....	8
Seminar-Charakteristik, Seminarleiter .....	9
Aus meinem Kuriositäten-Schatzkistchen.....	10
Schach-Psycho-Test .....	11
Quattro-Training .....	12

## Impressum:

Für den Inhalt verantwortlich, sowie Copyright an sämtlichen Texten:

Dr. Martin Stichlberger, 1160 Wien, Thaliastraße 159/8; Tel. (01) 493-18-04

---

## Lösungen Quattro-Training (letzte Seite):

- 1) Falsch wäre 1.Kd2? c4 2.Kd1 c3 mit schwarzen Gewinn. **1.c4!! remis**: Genau in dem Moment, wenn Schwarz Kxc4 spielt, sichert Weiß mit Kc2! (das Geheimnis der Opposition!) das Remis.
- 2) **1.a4!! remis!** Falls 1...bxa4, so kann der Randbauer nicht gewinnen, falls 1...Kxa4, so 2.Ka2! (Opposition) - remis.
- 3) **1.d6!! cxd6 2.Kb3 Kc5 3.Kc3 (Opposition) - remis**. Aber nicht 1.Kb3? Kc5 2.Kc3 Kxd5 3.Kd3 c6!! und Schwarz gewinnt.
- 4) **1.h3 Ke3 2.Kh4!! Kxf4** (sonst 3.Kg5) **patt!**

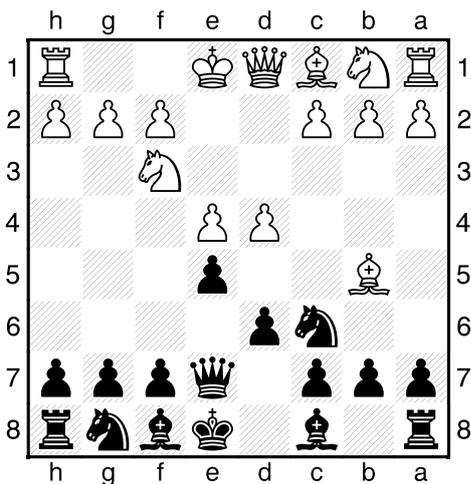
# Die Hobbyspielerpartie

## Der Schachkrimi zum Trainieren und Lernen

Wir begleiten mit ausgiebigen **Schachimedes-Tipps** einen (anonymisierten) braven Hobbyspieler (Schwarz) durch eine Turnierpartie, die in Wien (untere Klasse oder Schülerliga) gespielt wurde. Die **beiderseitigen typischen Fehler** machen die Partie spannend wie einen Krimi und lehrreicher als glatte Großmeisterpartien! Eignet sich bestens als **Lehrbeispiel** im Schulschach oder am Klubabend.

**TIPP:** Die Partie samt Kommentaren gibt's auch im Chessbase- und Fritz-tauglichen pgn-Format zum **bequemen Nachspielen** am Computer: [www.schachimedes.at](http://www.schachimedes.at)

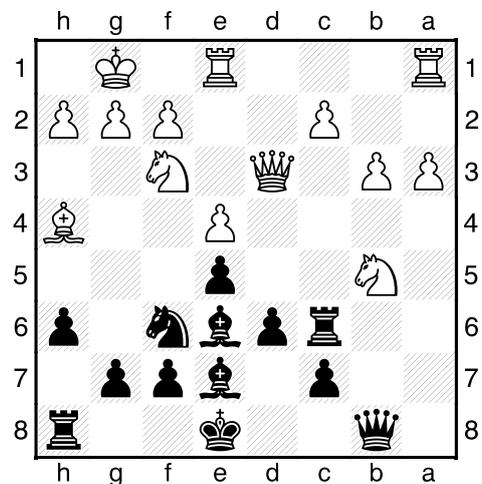
**Weiß: ZAUDERLING (ca. 1600 Elo)**  
**Schwarz: HOBBYMANN (ca. 1400 Elo)**  
 Wien 2009  
 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 d6 4.d4 De7?



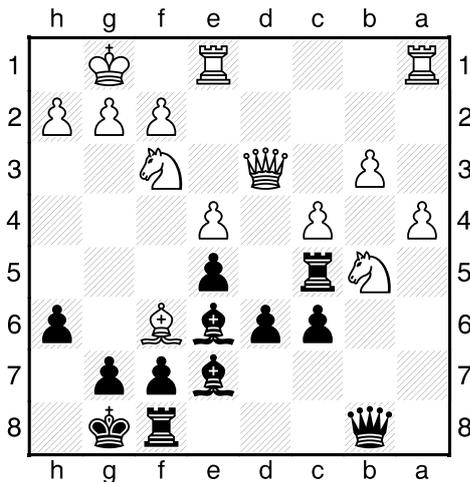
Deckt den Be5. Eine verständliche Idee, aber mit zu vielen Nachteilen. Die Dame verstellt ein gutes Läufer- und Springerfeld. Überdies bringt die Fesselung des Sc6 Schwarz große Probleme. **MERKREGELN:**

- 1) Dame nicht zu früh entwickeln!
  - 2) Möglichst keine Figuren verstellen!  
 (Solide wäre gewesen: 4...exd4 5.Sxd4 Ld7; oder 4...Ld7 5.Lxc6? Lxc6 6.dxe5 dxe5 7.Dxd8+ Txd8 8.Sxe5 Lxe4.)
- 5.d5 a6**  
**6.La4 b5** Die Notbremse. **7.Lxb5** Sehr gut ist auch 7.dxc6 bxa4 8.c3. **7...axb5 8.dxc6 Lg4** Diesen Läufer sollte man gleich nach

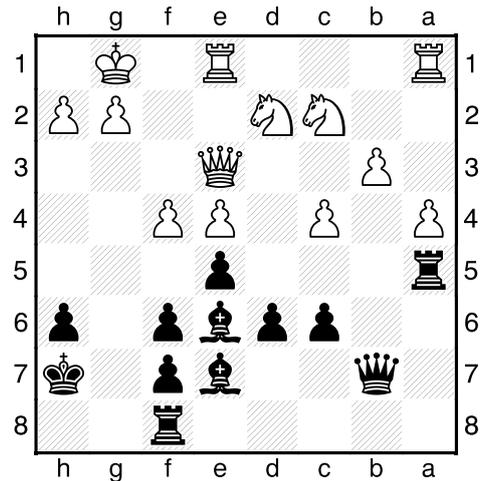
e6 stellen. **9.Sc3 Sf6 10.Lg5 Le6!** Das Beste gegen die Drohung Sd5. Der Bb5 ist ohnehin nicht zu retten. **11.0-0** (Auch gut 11.Sxb5.) **11...Dd8** Dem Schwarzen ist die Eröffnung komplett misslungen. Immerhin verliert er nicht die Nerven, sondern gruppiert um, ohne sich weitere Schwächen zuzuziehen. Weiß spielt zum Glück eher zögerlich weiter. **12.a3 Le7 13.Te1 h6! 14.Lh4?!** (14.Lxf6) **14...Ta6** Schwarz steht schlechter. Also muss er hier sofort die Chance auf Königsangriff ergreifen: **14...g5! 15.Lg3 h5! 16.Sxg5?! h4!** In der Mitte steht der schwarze König einstweilen sicher. Weiß müsste sich dann eine Zeit lang verteidigen. **15.Sxb5 Db8 16.Dd3 Txc6 17.b3?!**



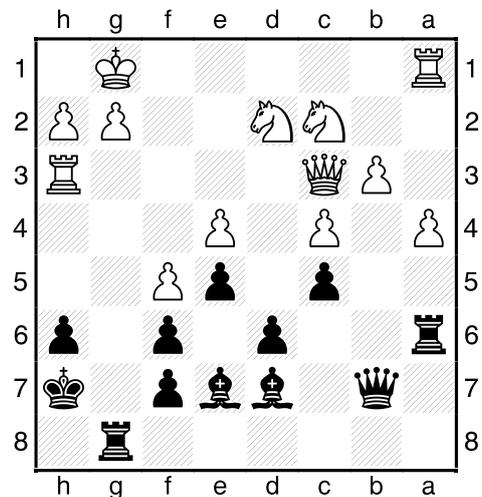
**17...0-0?! Man muss nicht in jeder Partie rochieren! Schwarz hat einen Bauern weniger und die schlechteren Leichtfiguren. Wenn alles "normal" verläuft, sollte er verlieren. SCHACHIMEDES-TIPP: Steht man auf Verlust, muss jede Gelegenheit genutzt werden, den normalen Lauf der Partie zu ändern. Richtig war hier also: 17...g5! mit Königsangriff. 18.a4 Tc5 19.c4 Viel besser war b4! 19...c6 20.Lxf6?!**



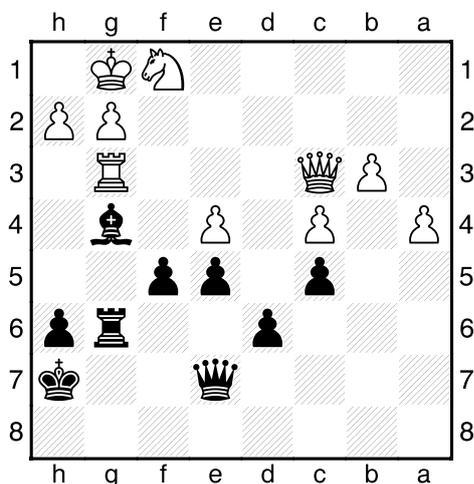
Ein interessanter Moment. Weiß will die Bauernstellung schwächen, rechnet aber nicht damit, dass Schwarz durchaus auch mit dem Läufer zurückschlagen kann. **20...gxf6?! 20...Lxf6!** wäre eine tolle Falle gewesen. Weiß darf den Bd6 weder so noch so nehmen: a) 21.Dxd6? Txb5! 22.Dxb8 Txb8! b) 21.Sxd6? Td8! Jeweils mit Figurenverlust. **21.Sa3 Db4?** Schenkt dem Weißen ein Tempo, den Springer wieder ins Spiel zu bringen. Sehr gut wäre 21...d5! gewesen; plötzlich hat Schwarz einiges Gegenspiel für den Bauern, z.B. 22.cxd5 cxd5 23.exd5 (23.Tec1?? Txc1+ 24.Txc1 Lxa3) 23...Txd5 24.De3 Kg7 25.Tec1 Tfd8 und alle schwarzen Figuren freuen sich über die offene Stellung! SCHACHIMEDES-TIPP: Hat man Läufer: Stellung öffnen; hat man Springer: Stellung geschlossen halten! **22.Sc2 Db7 23.Sd2 Ta5** Nötig wegen b4. Gut gesehen. **24.De3 Kh7 25.f4?** Eine krasse Fehleinschätzung!



SCHACHIMEDES-TIPP: Nicht am falschen Flügel spielen! Weiß hat am Damenflügel einen einfachen Plan: einen Bauern durchbringen. Der Zug f4 hilft nur Schwarz beim Angriff am Königsflügel. Nun gibts viele Ideen: Offene g-Linie, Diagonale c5-g1, Turm auf der 5. Reihe hinüberspielen. **25...c5?** Oh nein!!! Auch der Schwarze beurteilt die Stellung völlig falsch. Er muss hier unbedingt öffnen, egal wie! Entweder a) mit 25...exf4! 26.Dxf4 Tg8 27.b4 Tag5 und Schwarz "spielt"; oder b) mit 25...f5! 26.b4! exf4 27.Dxf4 Lg5 28.Df2 Te5 und Schwarz "spielt"; oder c) am besten mit 25...d5!! 26.Kh1 (26.cxd5? Lc5) 26...exf4 27.Dxf4 dxe4 und Schwarz ist wiederauferstanden! **26.f5!** Jetzt passt wieder alles für Weiß. **26...Ld7 27.Dc3 Ta6** Besser gleich Taa8. **28.Te3 Tg8 29.Th3??**

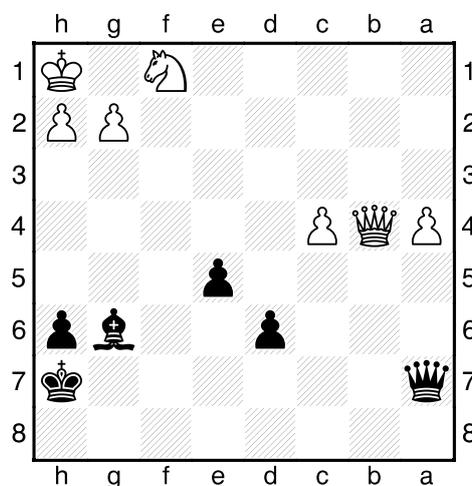


Ein kombinatorischer Patzer. Übersieht das Motiv Fesselung. **29...Lxf5!** Bravo! Wir leben wieder! **30.Te3 Taa8** Eine starke Möglichkeit, die schlechteste schwarze Figur mitspielen zu lassen, wäre **30...Ld8!** **31.Dd3 La5**, und Weiß hat Mühe, alle Bauern zu decken. SCHACHIMEDES-TIPP: Verbessere stets deine schlechteste Figur, insbesondere, wenn dir sonst nichts einfallen will! **31.Tf1 Lc8?!** Natürlich ein Fingerfehler, aber noch nicht so schlimm. (**31...Ld7!**) **32.Tg3 Lg4?** Die Züge **Txg3** oder **Tg6** sind ohnehin ausgezeichnet. **33.Se3!** Mit Tempo in Richtung seiner Lieblingsfelder **f5** oder **d5**. **33...Ld7?** **34.Sd5 Le6!** Na endlich, hierher gehört er. Leider sehr viel Zeit verschenkt. **35.Sxf6+!?** Sehr gierig. Vielleicht sollte Weiß zuerst die Stellung verstärken. Nun wird Schwarz um den billigen Preis eines Bauern seinen schlechten Läufer los. **35...Lxf6** **36.Txf6 De7!** **37.Txg8 Txg8** **38.Tf3 Lg4?!** Der stand auf **e6** ohnehin gut. Schwarz hätte die Dame über **h4** oder **g5** nach vorne werfen können, was Weiß viele Gelegenheiten für Fehlritte geboten hätte. **39.Tg3 Tg6** **40.Sf1! f5?**



Zwar genau die richtige Idee, scheitert aber leider kombinatorisch. (**40...Lc8!?** **41.Txg6 fxc6** **42.Se3 Lb7**) **41.exf5?** Da freut sich Schwarz! Sehr unangenehm wäre **41.Se3! De6** **42.h3** gewesen: und Weiß gewinnt

glatt. **41...Lxf5** **42.Txg6 Lxg6** Ein Abtausch, daher neue Stellungseinschätzung: Bei sorgfältigem Spiel sollte Weiß den Mehr-Freibauer verwerten. Aber Schwarz kann den Gegner noch gehörig sekkieren: Toller Läufer, freier e-Bauer, unsicherer weißer König. **43.b4?** SCHACHIMEDES-TIPP: Freibauern müssen laufen! Also: Mit **43.a5!!** bleibt Weiß auf der Siegerstraße. **43...cxb4!** **44.Dxb4 Da7+!** Versäume nie ein Schach, es könnte das entscheidende sein! **45.Kh1**



**45...Df2!** Bravo, die Konterchance genützt! Jetzt muss Weiß erst einmal die Nerven behalten! **46.Sg3??** Der natürliche Zug, aber ein kombinatorischer Fehlgriff. Um die einzige Rettung zu finden, muss man schon eiskalt sein: **46.Db7+!** **Lf7** (**46...Kg8** **47.Df3! De1** **48.Kg1±**) **47.Db1+ Kg7** **48.Dc1±.** **46...Le4!** Mit Adlerblick erspäht! Der Springer muss **f1** bewachen, und **g2** kann nicht gedeckt werden. Weiß wird tatsächlich mattgesetzt! **0-1**

**FAZIT:** Auch in schlechter Stellung nie den Mut verlieren. Kämpfen, wühlen, listig sein. Der Gegner ist schließlich auch kein Großmeister! Man bekommt immer wieder Chancen serviert. Zumindest eine davon sollte man nützen!

# SEMINARPROGRAMM HERBST/WINTER 2009

## Wochenendseminare

Positions-Training: „Der richtige Platz“

➔ *Stammgast-Wunsch!*

**25. - 27. September 2009 (Nr. 0939)**

Von Freitag, 25.9.2009, 19:00, bis Sonntag, 27.9.2009, 14:00.

*Hotel Ocherbauer, Tauchen am Wechsel*

### **Das große Praxistraining zu Saisonbeginn!**

„Das wäre was, auf einen Blick zu wissen, wo welche Figur stehen muss, dann wüsste ich immer, was ich ziehen soll...!“ - Bei großen Strategen landen die Figuren wie durch Zauberhand von selbst auf den richtigen Feldern. „Reden Sie mit Ihren Figuren!“, sagt die russische Schachschule. Dann wissen Sie, wer mit seinem Platz zufrieden ist und wer nicht. Wir trainieren, mit einem Blick die besten Standorte zu erkennen. Wo sind „Löcher“, wo sind starke Felder, welche Linie ist wichtig, brauchen wir Läufer oder Springer?

„**Schema-Training**“: Die Bauernstellung ist vorgegeben, Sie setzen die Figuren einfach ein!

„**Analysetraining**“: Stellungsbesprechung in Kleingruppen - Einzelpartie - Analyse.

Ein Seminar, mit dem das Spielverständnis schlagartig gehoben wird.

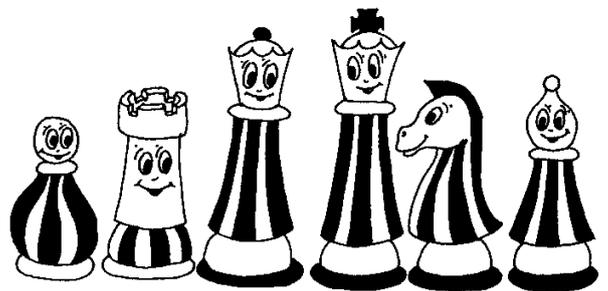
---

## SCHACH NACH WUNSCH !

Für alle **Gruppen** (Freundeskreise, Vereine, Betriebe), die unter sich bleiben wollen:

**Nutzen Sie meine bestens erprobten  
Unterlagen und stellen Sie Ihr eigenes  
Seminarprogramm zusammen!**

Inhalt, Ort und Dauer nach Vereinbarung,  
z.B. als Klubabend-Programm oder als  
ganzer Intensiv-Trainingstag.



Viele Themen zur Auswahl auf ➔ [www.schachimedes.at](http://www.schachimedes.at)

**Kosten: €40,-** pro Stunde (bei Mindestbuchung von 3 Stunden)

**Beispiel:** Thema „Wie gewinne ich eine gewonnene Partie?“,

12 Personen, ein Abend á 3 Stunden. Kosten pro Person ergo nur: €10,-.

# SEMINARPROGRAMM HERBST/WINTER 2009

## Schachsamstage

Abenteuerschach: Das Gambit 1.Sc3 Sf6 2.g4!?

### 10. Oktober 2009 (Nr. 0941)

Samstag, 10.10.2009, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

*Hotel Restaurant Sophienalpe*

Ein Riesenspaß, in Theorie und Praxis nahezu unbekannt. Es ist stets vergnüglich, wie der Gegner bereits im 2. Zug zusammenzuckt. Anhand der Variante 1.Sc3 Sf6 2.g4!? erforschen wir allgemeine Prinzipien für jedes Gambitspiel: Bauernopfer für Entwicklungsvorsprung, Zentrumsbesetzung und (hier) offene g-Linie. Übrigens samt kleinem Abstecher für passionierte 1.d4-Spieler: 1.d4 Sf6 2.g4!?. Selbständiges Denken ist erwünscht! Wir sammeln Ideen und sehen die lustigsten Katastrophen. Aus purem Spaß am Schach. Nicht nur: Der Seminarleiter hat damit eine Gewinnquote von 80:20!

Paukkurs: Bauernendspiel

### 5. Dezember 2009 (Nr. 0949)

Samstag, 5.12. 2009, 9:30 bis 18:30 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

*Hotel Restaurant Sophienalpe*

Bauernendspiele sind sooo spannend! Nirgendwo sonst unterscheidet sich der Profi so vom Amateur wie hier. Das lebensnotwendige Wissen zur richtigen Einschätzung jedes Endspiels!

**Teil 1: Kurzwiederholung:** Wie verwertet man einen Mehrbauern? Wie hält man mit einem Bauern weniger remis? König und letzter Bauer gegen König. Alle Basis-Tricks: Opposition, entfernter Freibauer, gedeckter Freibauer, Durchbruch – garniert mit lustigsten Hoppalas!

**Teil 2: Bauernendspiele für Profis:** Endspiele mit vielen Bauern; Praxistraining aus echten Partien samt Analyse Ihrer Züge; Abwickeln ins Bauernendspiel – ja oder nein?

Qualitätsopfer – a Hetz und kost net viel!

➔ *Klassiker!*

### 9. Jänner 2010 (Nr. 1001)

Samstag, 9.1.2010, 9:30 bis 18:30 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

*Hotel Restaurant Sophienalpe*

Die „Qualität“: So wird der Wertunterschied zwischen Turm und Springer (Läufer) genannt. Ein solches geringfügiges Materialopfer („kost’ net viel“) belebt die Partie enorm („a Hetz“). Die meisten Spieler hängen zu sehr am Material - eignen Sie sich die fast magische Macht des Qualitätsopfers an! Der „normale“ Verlauf wird gestört, ein Spiel nach anderen Regeln beginnt. Wir trainieren, **wann, wo und warum** man opfern kann! Für Turnierspieler als brandgefährliche Waffe; für Hobbyspieler, um ein rassiges Element in die Partie zu bringen.

# SEMINARPROGRAMM HERBST/WINTER 2009

## Seminarorte

### **Berghotel Ocherbauer7421 Tauchen/Stmk.**

Nur eine Autostunde ab Wien, Südbahn.  
Per Bahn: Bahnhof Tauchen- Schaueregg.  
Berghotel abseits des Ortes am Südhang des  
Wechsels, umgeben von Wiesen und Wald.  
Einbettzimmer mit Dusche/WC,TV;  
Hausmannskost; herrlicher Schachsaal mit  
weitem Südblick, Riesenschach im Grünen!

### **Restaurant Sophienalpe 1170 Wien**

Im Wienerwald, nur wenige Minuten vom  
Stadtrand entfernt; erreichbar mit PKW  
(Neuwaldegg/ Exelbergstraße bzw. Mauer-  
bach) und Postautobus (ab Endstation Linie  
43). Gute Küche, gemütlicher Seminarraum,  
bequeme Spazierwege. Ideal, um für einen  
Tag den Großstadtrubel zu vergessen.

## Seminarpreis, Anmeldung

**Schach-Samstage** (Hotel-Restaurant Sophienalpe): **€65,-**

Familienermäßigung für jeden weiteren teilnehmenden Familienangehörigen: **€45,-**

**Wochenendseminare** (Berghotel Ocherbauer): **€170,-**

Darin sind enthalten:

Hotelkosten (2 Übernachtungen, Halbpension); Seminargebühr; Seminarunterlagen  
Benützung von Schachgarnituren und Schachuhren, Riesenschach, Schachliteratur

Familienermäßigung für jeden weiteren teilnehmenden Familienangehörigen: **€145,-**

Natürlich können Sie auch Angehörige mitnehmen, die nicht am Seminar teilnehmen.

**Anmeldung** am liebsten **per E-Mail**: ➔ [stichl@schachimedes.at](mailto:stichl@schachimedes.at)

Oder per Post, per Fax oder unbürokratisch **telefonisch** (01/493 18 04).

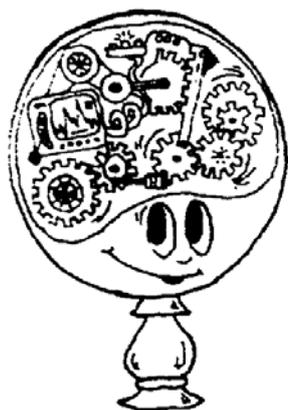
➔ Die Teilnehmeranzahl ist begrenzt! Reservieren Sie daher bitte Ihren Seminarplatz so  
bald wie möglich, spätestens bis eine Woche vor Beginn des jeweiligen Seminars!

**WEIHNACHTSGESCHENK GESUCHT?**

**➔ EIN GUTSCHEIN FÜR EIN SCHACHSEMINAR!**

## Warum gerade ein Schachimedes-Seminar?

- Sie sind begeisterter „**Hobbyschachspieler**“? (Freizeit- oder Vereinsspieler bis 1800 Elo)!
- Sie sind **Genuss-Schachspieler**, sehen Schach vor allem als Unterhaltung und Erbauung!
- Sie wollen dennoch Ihre **Spielstärke steigern** und **Tricks dazulernen**!



### Die Vorteile

- Exakte Seminarbeschreibung: Jedes einzelne Seminar behandelt einen **speziellen Inhalt**, der genau beschrieben wird. Sie erhalten genau das, was „draufsteht“! **Keine Bindung**, keine Mitgliedschaft.
  - Bestens bewährte, vielfältige **Trainingsmaterialien** sowie kurzweiliger Vortrag mit Computer, Beamer, Videos, Fotos.
  - Persönliche Betreuung. Durch Training in Kleingruppen (8 bis 12 Personen) ist jede Lektion **exakt auf Ihre Spielstärke** zugeschnitten.
  - Gemütliche, **humorvolle Atmosphäre**. Auch wenn viel Wissen vermittelt wird, soll die Unterhaltung nicht zu kurz kommen.
  - **Ausgiebige Tipps** in Bezug auf Ihren eigenen Spielstil.
- **Präzise Organisation**: Sie können sich verlassen - alles klappt!
  - **Sämtliche Utensilien**, wie Turnierschachbretter, Schachuhren, Computer-Analyseprogramme, Trainingsunterlagen, Merkzettel, Schachbücher, Riesenschach (Berghotel Ocherbauer) werden Ihnen zur Verfügung gestellt.
  - Ausgewählte Seminarhotels zum **Wohlfühlen** mitten im Grünen. Frischlufttanken als ideale Ergänzung zum geistigen Fitnesstraining.

Viele Fotos im Internet:  
[www.schachimedes.at](http://www.schachimedes.at)

### Der Seminarleiter

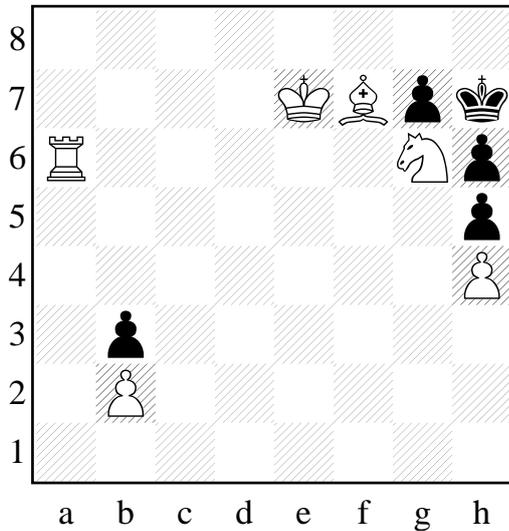
Dr. Martin Stichlberger, Jahrgang 1960; Jurist

- **Schachlehrer, Schachtrainer und Turnierspieler** (Leitet seit 1977 Schulschachkurse, seit 1991 Schachseminare und Ferien-Schachcamps.)
- **Schachjournalist** (KURIER-Schachkolumnist von 1989-2006; WM-Berichterstattung)
- **Coach**: Betreuer des Damennationalteams: Olympiade Moskau 1994 und Europa-meisterschaft Batumi 1999. Betreuer von Jugendmannschaften bei Turnieren im In- und Ausland. Als Coach 9-facher Österreichischer und 17-facher Wiener Schülerligasieger.

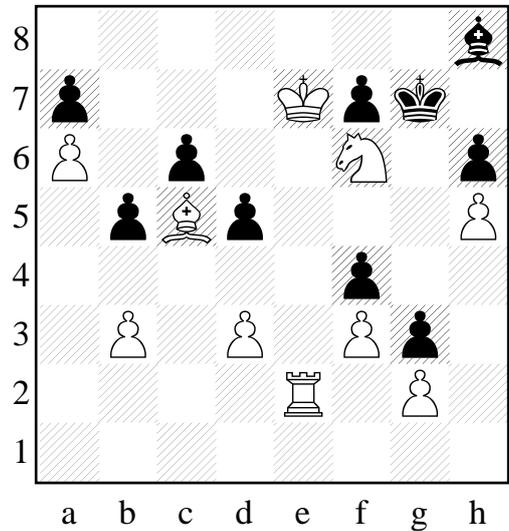
**Spezialist** für die Gedankengänge von Schachschülern und Hobbyschachspielern:

**„Was für einen Großmeister richtig ist,  
kann für einen Hobbyspieler die sichere Niederlage sein!“**

## Aus meinem Kuriositäten-Schatzkistchen



Fritz Giegold, 1952  
Weiß setzt in 3 Zügen matt



Fritz Giegold, 1951  
Weiß setzt in 4 Zügen matt

### HEINZ ERHARDT DES SCHACHS

Mögen Sie den Humoristen Heinz Erhardt? Trockener Humor, Augenzwinkern, freundliche Pointe? Dann mögen Sie auch den Bayern Fritz Giegold (1903-1978). Jedes seiner Probleme ist ein Vergnügen!

Weiß soll in drei Zügen matt setzen. Aha, da schafft's jemand in zwei: 1.Ta8+ und 2.Th8#? Haben Sie etwa patt gesetzt?!  
Zweiter Versuch: 1.Lg8+ Kxg8 2.Ta8+ Kh7 3.Th8+. Wieder nix - Kxg6!

Kleiner Tipp: Welchen Zug würde man in einer Partie keinesfalls machen! - Na also!

### NOCH'N PROBLEM

„Mit so vielen Figuren mehr gewinne ich sowieso, warum soll ich mich anstrengen?“, neigt man als Weißer zur Bequemlichkeit. Ich appelliere an Ihren sportlichen Ehrgeiz! Es lohnt sich, versprochen! In genau vier Zügen muss Schwarz matt sein! Kein Zug länger! Man überlegt ein bisschen herum. Ausgeschlossen? Unmöglich?

Dann sei der erste Zug verraten: 1.Ta2!! „Wo will der verrückte Turm denn hin?“ Kaum zu glauben: Nach a5. – Also bitte, genug geholfen!

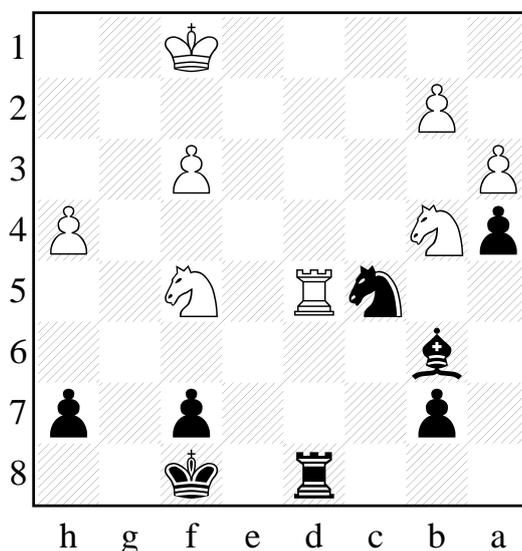
Lösungen auf Seite 12.

Übrigens: Wer da nicht grinst, sollte wieder auf Elo-Jagd gehen...!

*IM Bill Hartston: "Schach ist nicht etwas, was Leute verrückt macht, vielmehr etwas, das verrückte Leute gesund erhält."*

# Der große Schach-Psycho-Test

Welcher Schach-Typ sind Sie?



Karpow (Weiß) – Barejew (Schwarz)  
Linares 1994

➔ Schlagen Sie einen Zug für Schwarz vor!

## AUSWERTUNG:

- 1) **Sd7** **Der Betonierer:** Hinten hineinstellen und warten, was passiert.
- 2) **Txd5** **Der Tollkühne:** Gegen Endspielkünstler Karpow zu tauschen, dazu gehört Mut!
- 3) **Sb3** **Der Trickreiche:** Die Hoffnung auf Springergabeln lässt Herzen höher schlagen.
- 4) **Sd3** **Der Unpräzise:** Gleiche Idee wie c), aber nicht ganz so empfehlenswert.
- 5) **Te8** **Der Kämpfer:** Solange noch Figuren da sind, werden Mattnetze ausgeworfen!
- 6) **h5** **Der Optimist:** Freibauern müssen laufen, wird schon einer werden!
- 7) **La5** **Der Großzügige:** Den Sc5 geben wir gerne her, wir haben ja noch andere Figuren!
- 8) **f6** **Der Dogmatiker:** Im Endspiel um jeden Preis den König aktivieren!
- 9) **Se6** **Der Konservative:** Die linke Seite muss gestärkt werden
- 10) **Kg8** **Der Zauderer:** Nur ja nichts verpatzen...!

Suchen Sie nun bitte auch noch den **Originalzug von Großmeister Barejew**, er war noch nicht unter den Vorschlägen. (Falls Ihr Zug auch nicht darunter ist, haben Sie tatsächlich noch die Chance, den Meisterzug erwischt zu haben. Was zog Barejew?)

Lösung Seite 12

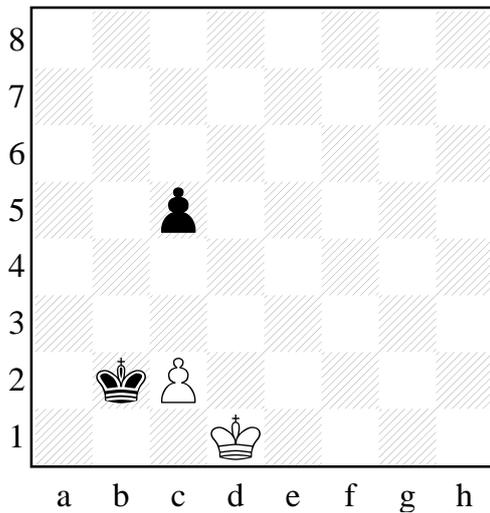
*Kleiner Tipp: Es ist der objektiv schlechteste Zug am Brett.*

# QUATTRO-TRAINING

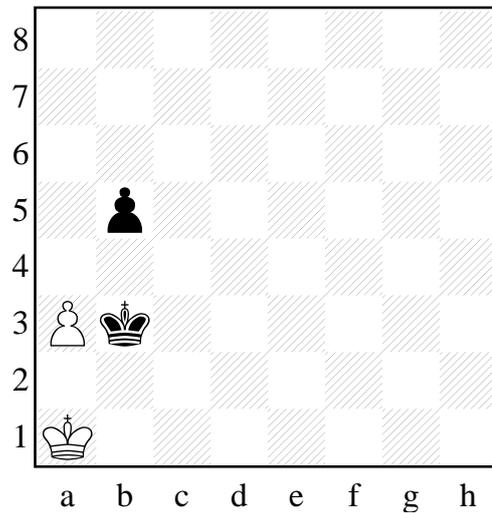
## Bauernendspiel-Profi

Weiß (jeweils am Zug) ist überall in höchster Verlustgefahr:  
Nur ein einziger erster Zug rettet stets Remis. (Lösungen Seite 2)

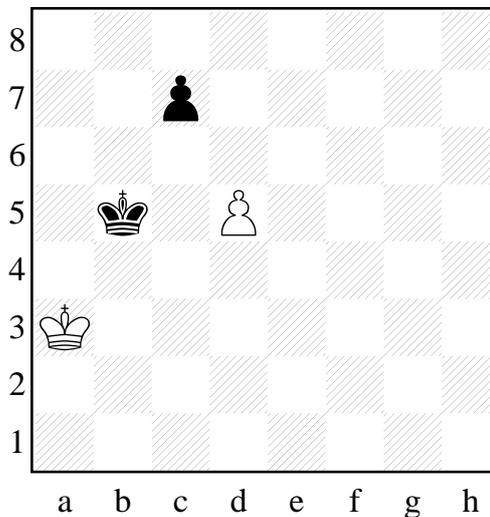
1



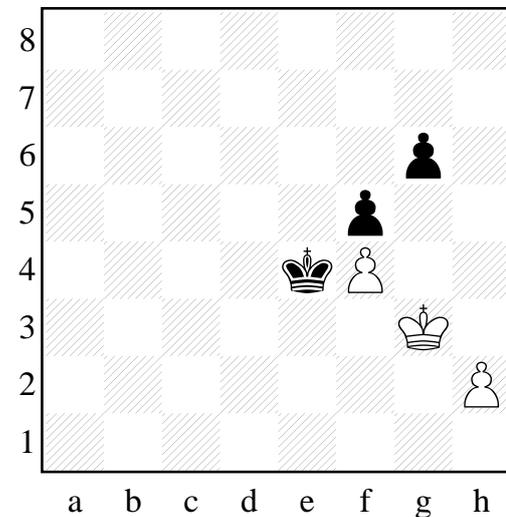
2



3



4



### Lösungen Kuriositäten-Schatzkistchen (Seite 10):

- 1) 1.Ta2!! bxa2 2.Lxa2 Kxg6 3.Lb1 matt!
- 2) 1.Ta2! b4 2.Ta5! d4 3.Kd7! Kxf6 4.Lxd4 matt.

### Lösungen Psycho-Test (Seite 11):

Schwarz zog den einzigen Zug, der sofortiges Matt erlaubt (= Hilfsmatt in 1): Lb6-a7??