

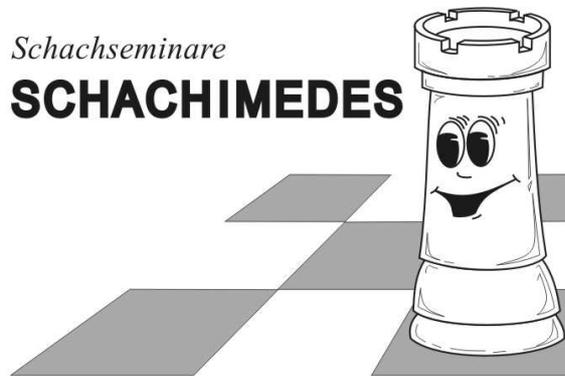
Herbst/Winter 2010/11

SCHACHIMEDES-JOURNAL

Das Magazin für Hobby- und Genuss-Schachspieler

Schachseminare

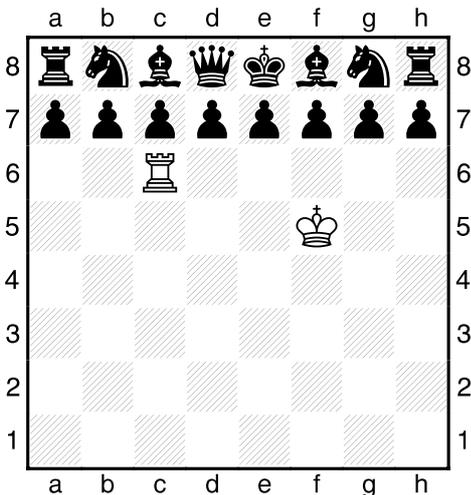
SCHACHIMEDES



Dr. Martin Stichlberger

Internet: www.schachimedes.at Mail: stichl@schachimedes.at

BONUS-SPIEL:



Die Herausforderung für logische Denker!

Aufgabe:

**Schwarz beginnt.
Beide Parteien helfen zusammen,
damit der schwarze König mit dem
dritten weißen Zug mattgesetzt wird.**

Bei richtiger Lösung verbilligt sich der Preis in der Herbst/Winter-Saison 2010/11:

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

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

[Lösung Bonus-Spiel Frühjahr 2010: Ke2 d1S patt; Kc7 Lxa6 patt]

Liebe Hobby- und Genuss-Schachspieler!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe des „Schachimedes-Journals“. Als Attraktion wieder der atemberaubende Schachkrimi: die vergnügliche und - glaubt man den Reaktionen – bereits kultverdächtige kommentierte „**Hobbyspielerpartie**“. Wie immer in der Mitte das aktuelle Schachimedes-**Seminarprogramm** für Herbst/Winter; vielleicht finden Sie etwas für sich!

Dazu das praktische **Quattro-Training** sowie das **Kuriositäten-Schatzkistchen**. Und wenn's Ihnen gefällt, empfehlen, schicken, mailen Sie's weiter!

Ihr Schachimedes

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

Inhaltsverzeichnis:

Bonusspiel	1
Vorwort, Inhaltsverzeichnis, Impressum	2
Die Hobbyspielerpartie	3
Seminarausschreibung Herbst/Winter 2010/11	6
Seminarorte, Preise	8
Aus meinem Kuriositäten-Schatzkistchen	9
Nervenschlacht im Endspiel	10
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) Auf 1. d7 würde simpel Td2 folgen. Daher: **1.Td4! Kxd4** Unterbrechung der d-Linie **2.d7** 1-0
- 2) **1.Lh7+ Kh8 2.Lg6+!!** Unterbrechung der 6. Reihe **2...Kg8 3.Th8+ Kxh8 4.Dh5+** (durch die Unterbrechung geht nun Dh6 nicht mehr) **4...Kg8 5.Dh7#**.
- 3) **1.Tg6!** (Unterbrechung der g-Linie) Falls **2...fxg6 2.Dxg7#**
- 4) **1.T7b4!!** Unterbrechung der 4. Reihe. **1...axb4 2.Dh6+!! Kxh6 3.Lf8+ Kh5 4.Le2#** Ohne die vorbereitende Unterbrechung würde nun Dg4 alles retten!

Die Hobbyspielerpartie

Der Schachkrimi zum Trainieren und Lernen

Wir begleiten mit ausgiebigen **Schachimedes-Tipps** einen (anonymisierten) tapferen Hobbyspieler (Weiß) durch eine Turnierpartie, die kürzlich in Wien (untere Klasse oder Schülerliga) gespielt wurde. Für Hochspannung ist diesmal gesorgt, bis zum Schluss ist nicht klar, wer den letzten Fehler begehen wird! Eignet sich bestens als **Lehrbeispiel** im Schulschach oder am Klubabend.

TIPP: Die Partie samt Kommentaren gibt's auch im pgn-Format zum Herunterladen und **bequemen Nachspielen** am Computer: www.schachimedes.at

Weiß: HOBBYMANN (ca. 1330 Elo)

Schwarz: UNGLÜCKSRABE (ca.1460 Elo)

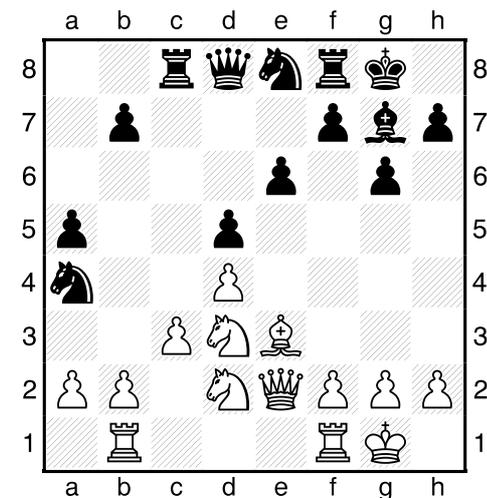
Wien 2010

1.e4 d6 2.d4 Sf6 3.Sc3 Wir müssen also mit der Pirc-Verteidigung fertig werden.
3...g6 4.Lc4 Lg7 5.Le3 Bei diesem Läuferzug sollte man darauf achten, dass der Läufer nicht durch Sg4 befragt werden kann. Aus diesem Grund stünde der Lc4 sehr gut auf e2. **5...0-0 6.Sf3 Lg4?! Besser** war der Gabeltrick: 6...Sxe4 7.Sxe4 d5 8.Ld3 dxe4 9.Lxe4. **7.Le2** Zu ängstlich, ein arger Tempoverlust. Die Fesselung war nicht gefährlich. Wenn, dann hätte man gleich 4.Le2 ziehen müssen. Unangenehm war 7.h3: Soll Schwarz den guten Läufer wirklich tauschen oder wieder zurückziehen? **7...Sbd7 8.0-0 a6 9.e5?!** Der Vorstoß e5 muss stets sehr gut berechnet werden, dass der Bauer oft schwach wird. Hier geht es sich gerade aus. **9...Se8** Die kritische Variante ist, wenn Schwarz die Deckung des Be5 beseitigt, aber zum Glück hängt b7 und a6. 9...Lxf3 10.Lxf3 dxe5 11.dxe5 Sxe5 12.Lxb7 Tb8 13.Lxa6 Txb2 14.Dc1! **10.exd6 cxd6 11.Sd5?!** Ein vorschneller Zug. Der Springer hat ja keinen Stützpunkt und wird mit Tempo wieder vertrieben. Gut war h3, Te1 oder Dd2. **11...e6 12.Sb4 Tc8 13.c3 Sb6 14.Sd2** Akzeptabel, da der Springer von d2 aus mehr Felder als von f3 hat. **14...Lxe2**

15.Dxe2 Sa4 Springer am Rand ist eine Schand – und auch hier ist es nicht gut.

16.Tab1 Noch besser und bequemer war 16.Sd3!, da der Sb4 sowieso zurück muss.

16...a5 17.Sd3 Da wollen wir ohnehin hin. **17...d5**



Damit werden die Bauern festgelegt.

SCHACHIMEDES-TIPP: Ein perfekter Moment, um zu überlegen:

a) Was sind gute, was schlechte Leichtfiguren? b) Wo sind gute Felder für die Leichtfiguren? c) Mittelfristiger Plan?

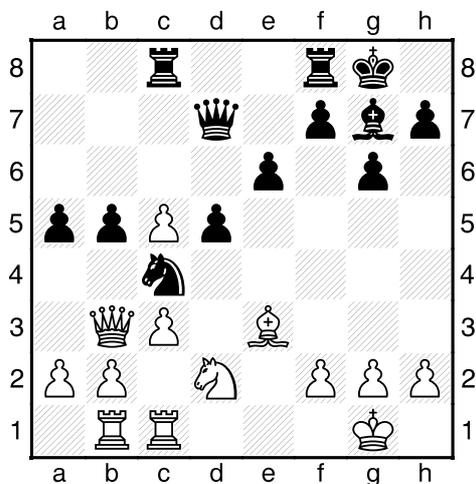
ANTWORT: a) Der Le3 wäre im Endspiel schlechter als der Lg7, also sollte er auf e5 oder h6 getauscht werden. b) Gute Springerfelder sind e5 und allenfalls c5. Vorsicht! Keinesfalls dürfen wir uns zu b2–b3 hinreißen lassen, da sonst der c-Bauer

auf der halboffenen Linie schwach (ewig rückständig) wird. c) PLAN: Weiß sollte mit drei Leichtfiguren plus Dame am Königsflügel spielen, e5 besetzen, Te1 spielen; sogar der h-Bauer kann in die Schlacht geworfen werden. Schwarz muss seinen Raumvorteil am Damenflügel nützen, dort einen Bauernsturm machen (der berühmte "Minoritätsangriff"), um schwache weiße Bauern zu erzeugen. Beispiel: 18.Tfe1 b5 19.Lf4 Sd6 20.Dg4 Sb6 21.Le5± usw.

18.Dd1?! Der falsche Plan. **18...b5!**

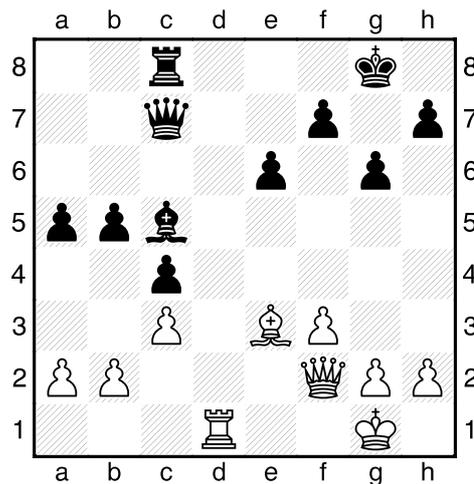
19.Db3?! Weiß verirrt sich (vom Plan her gesehen), obwohl Fritz den Zug mag (der kennt aber keine langfristigen Strategien.)

19...Dd7 20.Tfc1 Plangemäß wäre 20.Lf4 oder 20.Tfe1. **20...Sd6 21.Sc5?** Nach zwei Zügen, die nichts weitergebracht haben, nun der erste wirkliche Fehler. **21...Sxc5** Mit Freude verlässt der Springer seinen Platz am Rand und schafft Weiß einen Doppelbauern, der sogar gleich verloren gehen könnte. **22.dxc5 Sc4**



23.Sxc4 Ja. Starke Figuren müssen weg. **23...dxc4?!** Der falsche Bauer! Strategisch perfekt war: 23...bxc4! 24.Dd1 a4. Der b2-Bauer auf der halboffenen Linie ist entsetzlich schwach, zudem hat Schwarz die Bauernwalze im Zentrum und den viel besseren Läufer. **24.Dc2 Tfd8** Schwarz besetzt sofort die einzige offene Linie. Um diese sollte sich alles in den nächsten Zügen drehen! **25.f3?!** Verständlich, schwächt aber den

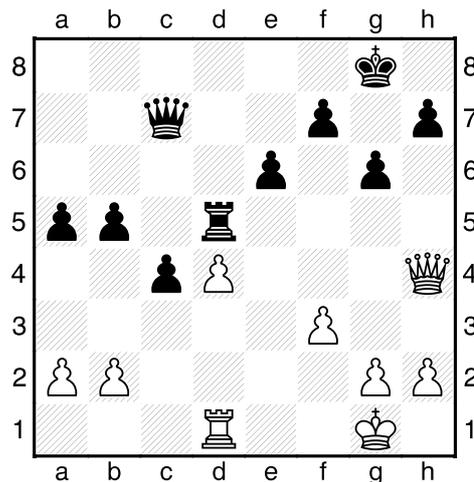
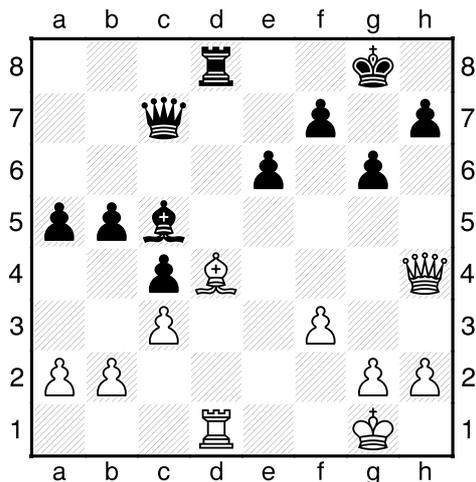
Königsflügel und die Diagonale g1-a7. Lebenswichtig war **25.Td1! Dc6 26.Txd8+ Txd8 27.Td1**. **25...Lf8** Schwarz geht gefräßig auf den Bc5 los. Der wird nicht zu retten sein. Weiß sollte die Zeit nutzen und die Figuren möglichst rasch ins Spiel bringen, z.B. mit **26.Td1 Dc6 27.De4 Dxe4 28.fxe4 Txd1+ 29.Txd1 Lxc5 30.Kf2**. Aber: **26.Df2 26...Dc7 27.Td1 Txd1+ 28.Txd1 Lxc5**



Wir haben also einen Bauern verloren. SCHACHIMEDES-TIPP: Noch nicht verzweifeln! Es gilt zu überlegen, welches Endspiel am ehesten Remischancen böte. Sicher kein Läufer- oder Bauernendspiel. Am besten ein Schwerfigurenendspiel, in dem man selbst die aktiven Figuren (und der Gegner die passiven) hat. Im reinen Turmendspiel kann ein Minusbauer durch Aktivität kompensiert werden; im Damenendspiel gibt es viele Gelegenheiten zum Dauerschach.

Hoffnungsvoll war also **29.Lxc5 Dxc5 30.Td8+!** (oder **30.Td4 De5 31.Dd2**) **30...Kg7 31.Txc8** (nicht **31.Dxc5 Txc5 32.Kf2 Kf6 33.f4 Td5!** mit verlorenem Turmendspiel) **31...Dxc8 32.Dd4+ Kg8 33.Kf2** mit Chancen.

In der Partie folgte **29.Ld4? Td8!** Der Läufer ist übers Kreuz gefesselt. **30.Dh4?** Stellt in schwieriger Stellung kombinatorisch ein. Den unmittelbaren Verlust hätte **30.f4!** oder **30.Td2** abgewendet.



30...Lxd4+? Schwarz verpasst seine Chance. Ein Kombinationsspieler hätte mit Vergnügen die Kombi gesucht und gefunden. SCHACHIMEDES-MERKREGEL: Gefesselte Figuren angreifen! 30...e5! 31.Dg3 Dd6 und nichts geht mehr. Wer berühmt werden will, kann auch die grandiose Variante 31...exd4!! 32.Dxc7 dxc3+ 33.Dxc5 Txd1+ 34.Kf2 c2 hinknallen. **31.cxd4?!** Objektiv besser war 31.Txd4! Immerhin muss Schwarz darauf den einzigen Zug finden, der die d-Linie im Griff behält: 31...Td7!! (31...Txd4?! 32.Dxd4 und die weiße Dame ist sehr aktiv.) 32.Txd7 (32.De4 Dc5! samt gewonnenem Bauernendspiel) 32...Dxd7 und Schwarz hat die d-Linie. **31...Td5**

"Der Rest ist Sache der Technik", aber gar nicht einfach! Schwarz muss folgende Vorteile zum Gewinn verdichten: a) einen Mehrbauern b) Druck auf den Isolani d4 c) Mehrheit 3:2 am Damenflügel. **32.Df6 Dd6** (32...e5 33.Te1! Da7 34.Kf1 Dxd4!) **33.g3 e5?** Sieht gut aus, erschwert aber den Gewinn enorm! Zum Sieg führte 33...a4! 34.Td2 a3 35.bxa3 Dxa3-+; oder auch 33...Tf5! 34.Dh4 Txf3. **34.Dxd6! Txd6 35.d5!** Gut gesehen! Plötzlich haben wir wieder Remischancen!

Nach der

WERBEPAUSE

geht s weiter! Der 2. Teil dieser Partie ist Hochspannung pur!

⇒ **Nervenschlacht im Endspiel**
auf **Seite 10**

Warum gerade ein Schachimedes-Seminar?

Die Vorteile:

- Exakte Seminarbeschreibung
- Präzise Organisation
- Bestens bewährte, vielfältige Trainingsmaterialien
- Kurzweiliger Vortrag mit Computer und Beamer
- Persönliche Betreuung
- Ausgiebige Tipps in Bezug auf Ihren eigenen Spielstil
- Training in Kleingruppen
- Gemütliche, humorvolle Atmosphäre
- Wohlfühlen mitten im Grünen

Schachsamstage

Die Phantasiewelt von Morosewitsch und Shirow

9. Oktober 2010 (Nr. 1040)

Samstag, 9.10.2010, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Das große Kombinations-Training zu Saisonbeginn!

Der Russe Alexander Morosewitsch und der Wahlspanier Alexej Shirow haben eines gemeinsam: Sie spielen äußerst riskantes, phantasievolles Schach, stets an der Grenze zwischen Genie und Wahnsinn. Jede Partie ein Augenschmaus! Wir nutzen ihre Partien für ein außergewöhnliches Kombinationstraining quer durch alle Kombinationsmotive und Mattbilder. Wir lernen, uns im Chaos richtig wohl zu fühlen! Hauptsache „alles sehen“! Mit Kombi-Parcours und „Genie-und Wahnsinns-Test“ (Wer entdeckt den Partiezug?)

Überraschung Blackmar-Diemer-Gambit

6. November 2010 (Nr. 1044)

Samstag, 6.11. 2010, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

1.d4 d5 2.e4! Seit Jahrzehnten bekannt, doch gefährlich wie eh und je. Der Schwarzspieler freut sich aufs ruhige Damengambit und wird unangenehmst überrascht! Mit einfacher Logik: Weiß öffnet sofort das Zentrum und richtet alle Figuren gegen den schwarzen König. Glanzvolle weiße Kurzpartien und tollkühne Angriffssiege gibt es zuhauf! Wir lernen **aus weißer Sicht** die wichtigsten Varianten, Faustregeln, Strategien. Samt Kurzpartien-Parade und Praxistest. Hin und wieder sollte man sich am Schachbrett ein pures Vergnügen gönnen!

Spezialtraining („Workshop“): Schnellschach & Zeitnot

4. Dezember 2010 (Nr. 1048)

Samstag, 4.12.2010, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Beim 15-Minuten-Schnellschach gelten andere Gesetze (siehe Seite 9)! Die Faktoren Zeit, Reaktion und Nerven sind entscheidend. Wir lernen alle Finten kennen: Die Trommelfeuer-Technik; 3 Minuten = 1 Bauer; spekulative Opfer; (legale) Psycho-Tricks; bei Zeitvorteil nicht Damen tauschen! Züge weit weg von der Uhr machen! Wann nachdenken, wann blitzen? Wie schaffe ich 20 Züge in einer Minute? Plus Regelkunde für Extremsituationen. Ein actionreiches Seminar voll von Tricks und Training (mit Video-Analyse!!) für alle, die sich in 15-Minuten-Partien verbessern oder ihre Zeitnot besser meistern wollen.

Schachsamstage

Tauschen oder nicht tauschen – das ist die Frage?

8. Jänner 2011 (Nr. 1101)

Samstag, 8.1.2011, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

„Soll ich den Läufer jetzt gegen den Springer tauschen? Soll ich die Damen tauschen?“ Tausende Male haben Sie sich das schon gefragt und endlos gegrübelt. Nun kommt die Antwort! Wir trainieren, in jeder Lage die richtige Tausch-Entscheidung zu treffen. Wir lernen zu erkennen, wann keinesfalls getauscht werden darf und wann ohne Zaudern geholt werden muss. Viele Faustregeln für schnelle Entscheidungen! Ein äußerst lohnendes Seminar für alle Strategen und Schachpraktiker! Der Spaß dabei: Durch richtiges Tauschen gewinnt sich die Partie oft automatisch.

Das nächste **Wochenend-Seminar** gibt es wieder im Frühjahr 2011.

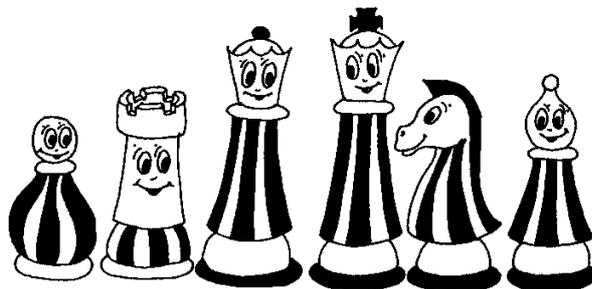
Und zu jeder Zeit ... :

!! 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.



Zahlreiche Themen zur Auswahl auf → www.schachimedes.at

Kosten: € 45,- pro Stunde (bei Mindestbuchung von 3 Stunden)

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

15 Personen, ein Abend á 3 Stunden. Kosten pro Person ergo nur: € 9,-.

SEMINARPROGRAMM HERBST/WINTER 2010/11

Seminarorte

Berghotel Ocherbauer7421 Tauchen/Stmk.

Nur eine Autostunde ab Wien, Südautobahn.
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 Großstadttrubel 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

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!

Der Seminarleiter

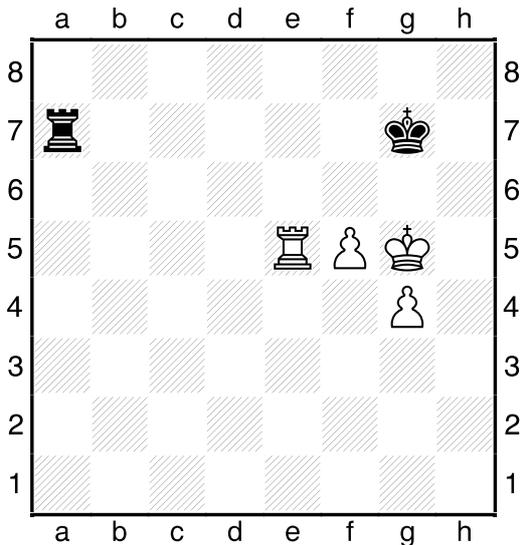
Dr. Martin Stichlberger, Jahrgang 1960; Jurist; Schachlehrer, Schachjournalist, Schach-Coach.
Spezialist für die Gedankengänge von Schachschülern und Hobbyschachspielern:

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

Aus meinem Kuriositäten-Schatzkistchen

Die Blitz-Tricks der Großmeister

Schnellschach und Blitzschach haben eigene Gesetze! Neben dem schachlichen Können sind Reaktionsschnelligkeit und Trickreichtum gefragt!

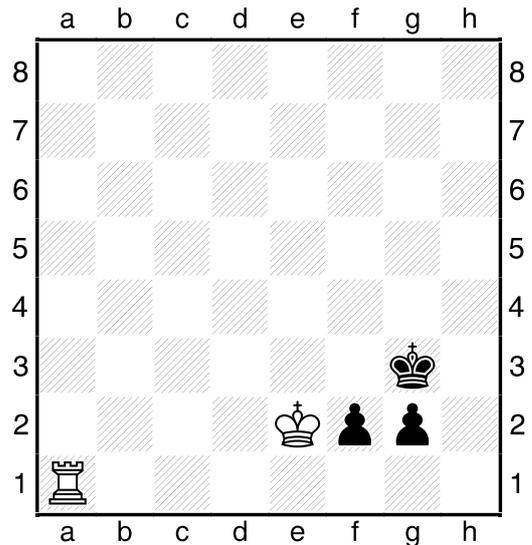


Weiß: V. Anand
Schwarz: W. Kramnik
 Moskau 1994, 5-Minuten-Blitzpartie

Großes Theater zweier zukünftiger Weltmeister zu Beginn ihrer Laufbahn. Viswanathan Anand, Weiß, hat zwar eine Gewinnstellung, wird aber in ca. fünf Sekunden die Gewinnstellung wegen Zeitüberschreitung verlieren. Reflexartig spielte er einen rettenden Trick!

Frage an Blitzprofis: Hat wer eine Idee?

Blitzartig stellt Anand einen Turm ein!
 Es folgt **1. Te7+!! Txe7 2. f6+ Kf7 3. fxe7 Kxe7** und Anand überschreitet die Zeit, doch Schwarz hat nichts mehr zum Mattsetzen - laut Regeln: Remis! (Der Mehrbauer wäre natürlich für Weiß auch nicht zu verwerten.)



Weiß: J. Dorfman,
Schwarz: N. Raschkowski
 London 1995, 15-Minuten-Partie

In rasender Zeitnot zog Schwarz **1...g2-g1**, wandelte den Bauern jedoch nicht um, da er damit rechnete, dass Weiß ihn schlug. Weiß, listig, ließ den Bg1 stehen und zog **2. Ta3+! Kg2**. Nun wurde der Schiedsrichter geholt. Der hat im Schnellschach Spielraum, was er tat, ist leider nicht überliefert.

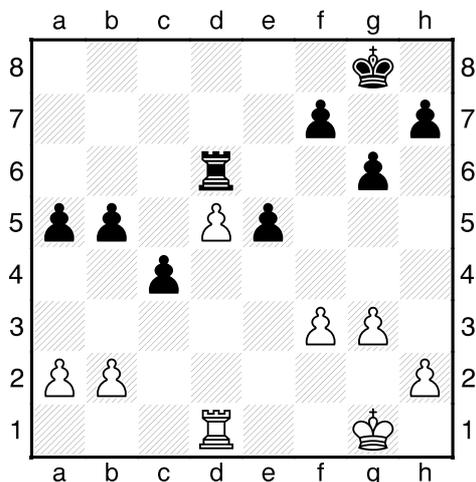
a) Im Normalschach hätte der regelwidrige Zug g2-g1B korrigiert werden müssen, Weiß zwei Bonusminuten erhalten.

b) Im Schnellschach könnte kein Spieler mehr reklamieren (da der eigene Zug mit dem Drücken der Uhr abgeschlossen wurde), aber laut Regeln „muss der Schiedsrichter, wenn möglich, sofort nach der falschen Umwandlung eingreifen“.

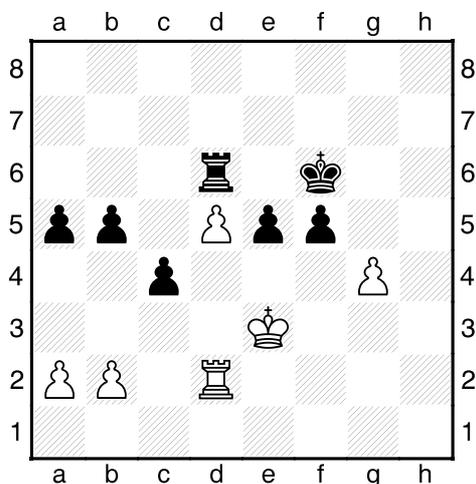
c) Im Blitzschach würde es tatsächlich mit dem Bauern (!) auf g1 weitergehen!

Nervenschlacht im Endspiel

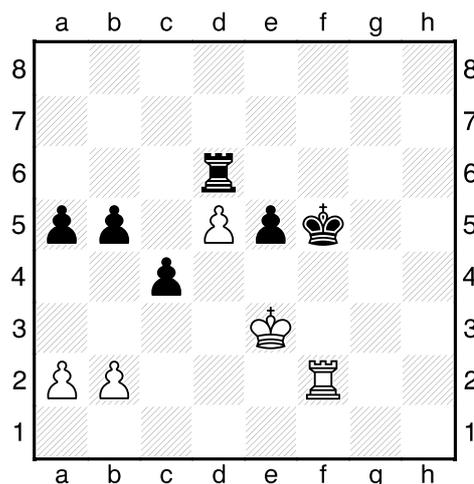
Endspiele sind langweilig? Keine Spur!! Unsere beiden Hobbyspieler erleben nun alle Höhen und Tiefen von Turmendspielen und bieten uns nicht nur lehrreiche, sondern wahrlich abenteuerlichste Schach-Unterhaltung. (Fortsetzung von Seite 5):



Wir haben Remischancen: ein Turmendspiel, einen Freibauern und den Turm dahinter. **35...f5?! SCHACHIMEDES-Plan** für Schwarz: Der König muss als Blockeur nach d6, der Turm wird zum Spielen frei. **35...Kf8! 36.Kf2 Ke7 37.Ke3 Tb6 38.Ke4 Kd6. 36.Kf2 Kf7 37.Ke3 g5?! 38.f4!** Zugang für den König. SCHACHIMEDES-MERKSATZ für Turmendspiele: Ein Minusbauer wird durch Figurenaktivität ausgeglichen! Hier hat Weiß den aktiveren Turm und König! **38...Kf6 39.fxg5+ Kxg5 40.h3 h5 41.Td2 Kf6 42.g4 hxg4 43.hxg4**

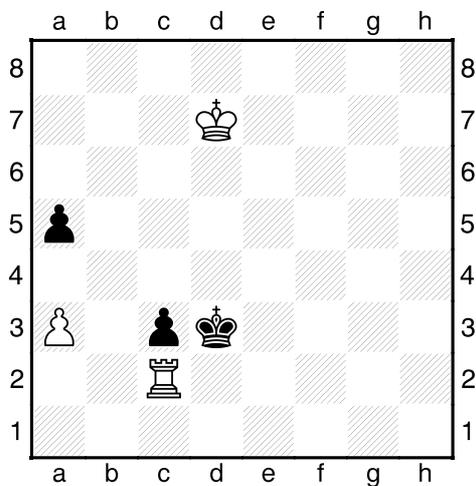


43...Kg6?? Nun gerät Schwarz vom sicheren Sieg übers Minimum Remis noch in Verlustgefahr! Mit großer Sorgfalt hätte Schwarz noch gewinnen können: **43...fxg4! 44.Ke4 Ke7!! Genialer Rollenwechsel:** Der Turm muss hinter den g-Freibauern, der König den d-Bauern blockieren! **45.Kxe5 g3 46.Tg2 Tg6 47.Kf5 Tg7 48.Ke5 b4 49.Kd4 Tg4+ 50.Kc5 c3 51.bxc3 bxc3 52.a3 (52.Kc6 Tc4+) 52...c2! 53.Txc2 g2** und gewinnt. **44.gxf5+ Kxf5 45.Tf2+!!**



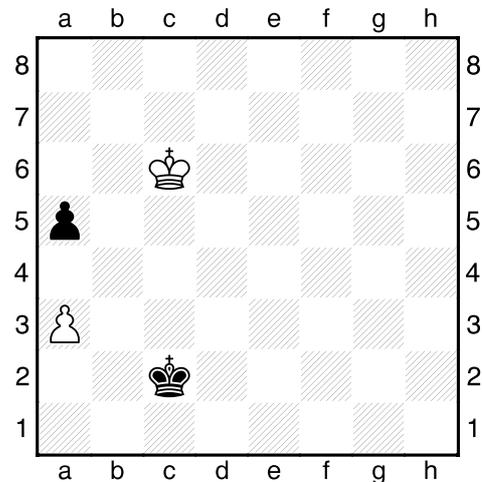
Ausgezeichnet! Die lehrbuchreife Absperzung! **45...Kg5 46.Ke4 Tf6 47.Tg2+! Kh5 48.Kxe5 Tf3 49.Td2?** Verschenkt zwei wichtige Tempi! SCHACHIMEDES-MERKREGEL: Freibauern müssen laufen! **49.d6! Td3 50.Ke6 Te3+ 51.Kd7 c3 52.bxc3 Txc3 53.Te2!!** Nötig, damit der König vor Schachs auf der e-Linie geschützt ist. **53...b4 54.Ke7 a4 55.d7 Td3 56.d8D Txd8 57.Kxd8** und gewinnt. **49...Td3!** Bestens! Die Einladung zum Bauernendspiel kann Weiß nicht annehmen. Jetzt ist der weiße Sieg wieder gefährdet. **50.Tc2 Kg5 51.Ke6**

Kf4 52.Te2 Gleich möglich war 52.d6! Ke3
 53.d7 Td4 54.Tc3+ Kd2 55.a4!! bxa4
 56.Txc4! Die Ablenkung! 56...Txd7
 57.Kxd7+- **52...b4** (52...Kf3 53.Te5!)
53.d6! Vorwärts **53...Kf3 54.Tc2?!** Besser
 war 54.Te5! So bleibt der König abge-
 schnitten! 54...c3 (54...Kf4 55.Tc5) 55.bxc3
 bxc3 56.d7 c2 57.Tc5 Td2 58.Txc2!+-
54...c3 55.bxc3 bxc3 56.a3?! Bitte gleich
 vorwärts! 56.d7! a4 57.Txc3! Die berühmte
 Ablenkung mittels Fesselung! **56...Ke4**
57.d7! Txd7 58.Kxd7 Kd3



Spannend! Durch unsere Trödelei ist der
 schwarze König leider schon sehr nahe.
 Die Remisgefahr ist hoch, jetzt muss man
 sorgfältig arbeiten und fast schon Studien-
 komponist sein, um die ganzen Finessen
 zu erkennen. SCHACHIMEDES-TIPP:
 Stellung als Endspielstudie betrachten, Zeit
 lassen und so viel wie möglich rechnen!
59.Th2?! Vergibt schon den Sieg.
 Paradoxerweise gewinnt nur 59.Tc1! Kd2
 Diesen Zug "verliert" der König im Vergleich
 zur Partie. 60.Th1 c2 61.Kc6 mit Gewinn.
59...c2 60.Th1 Kc3 61.Kc6 Auch 61.a4
 führt zu einer studienhaften Remisstellung:
 61...Kb3! 62.Tc1 Kb2 (62..Kxa4 63.Txc2
 Kb3 ist auch remis.) 63.Th1 Kb3! (nicht
 aber 63...c1D?? 64.Txc1 Kxc1 65.Kc6+-)

64.Ta1 Kb2 remis. **61...Kb3 62.Tc1 Kb2** Zu
 einem Lehrbuch-Schluss, den man einmal
 gesehen haben sollte, führt 62...Kxa3?
 63.Txc2 Kb3 64.Th2 a4 65.Kb5 a3 66.Th3+
 Kb2 67.Kb4 a2 68.Th2+ Kb1 69.Kb3 a1S+
 70.Kc3! **63.Txc2+ Kxc2** Nun wird auch
 noch das Bauernendspiel-Wissen getestet!
SCHACHIMEDES-TIPP: Nicht automatisch
 ziehen! Neu einschätzen! Bei Randbauern
 ist die Remischance sehr groß! Der König
 muss entweder a8 oder c8 (!) erreichen.



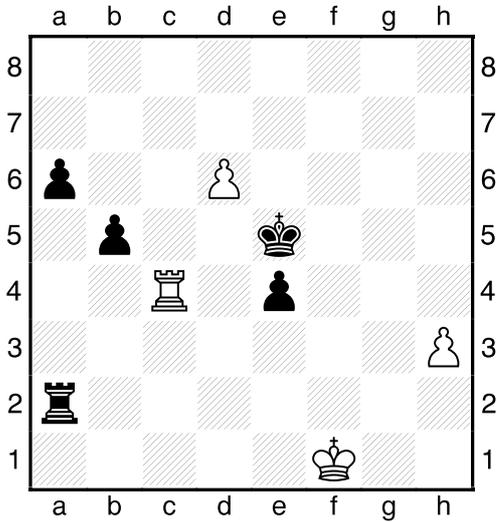
64.a4! Kann man als diabolische Falle
 bezeichnen. Auch nach 64.Kb5 hätte
 Schwarz eine Hürde nehmen müssen:
 64...Kc3! (nicht aber 64...Kb3?? 65.a4!+-)
64...Kb3?? Welche Tragik! Damit verhaut
 Schwarz das sichere Remis-Bauernend-
 spiel. Der Zug bringt uns 26 Elopunkte
 (statt 5 bei Remis). Natürlich muss die
Umgehung samt Einsperrung angestrebt
 werden: 64...Kc3! 65.Kb5 Kd4! 66.Kxa5
 Kc5 67.Ka6 Kc6 68.a5 Kc7 69.Ka7 Kc8
 70.a6 Kc7 71.Ka8 Kc8 72.a7 Kc7 patt.
65.Kb5 Kc3 66.Kxa5 Kc4 67.Kb6 1-0

FAZIT: Ein heroischer Kampf von Weiß,
 der den Gegner immer wieder vor
 Probleme gestellt hat. Schwarz schaffte es
 nicht, seine Matchbälle zu verwerten.

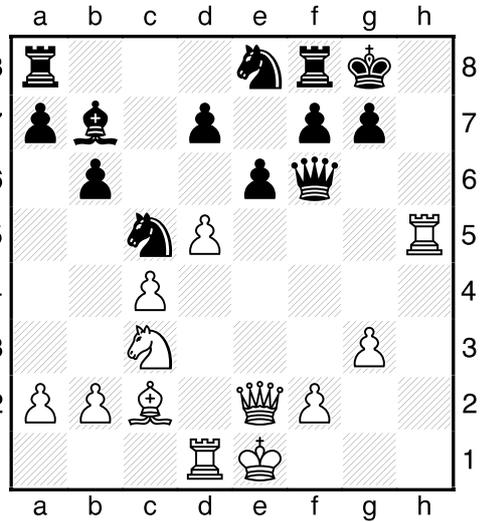
QUATTRO-TRAINING

Unterbrechung
 Weiß (jeweils am Zug) gewinnt stets
 durch das Motiv „Unterbrechung einer Linie“ (Lösungen Seite 2)

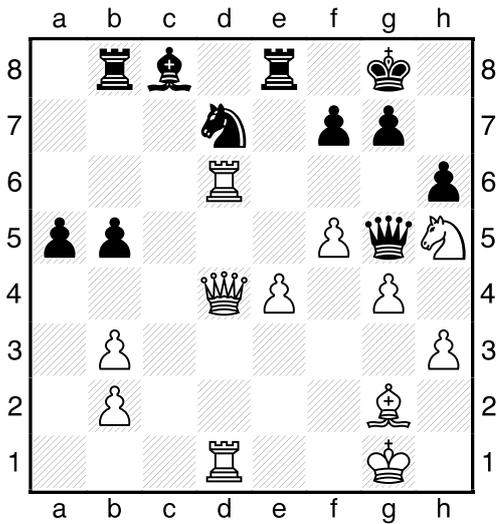
1



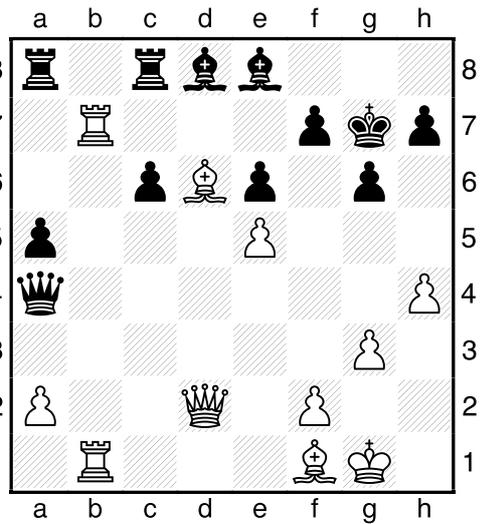
2



3



4



Viele Fotos im Internet: www.schachimedes.at

- 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!**

➔ Probieren Sie ein SCHACHIMEDES-Seminar!