

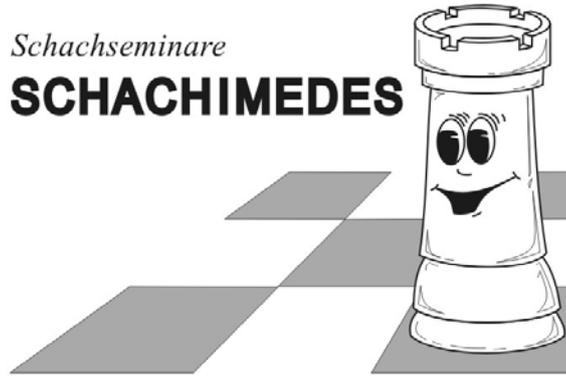
Frühjahr/Sommer 2009

SCHACHIMEDES-JOURNAL

Das Magazin für Hobby- und Genuss-Schachspieler

Schachseminare

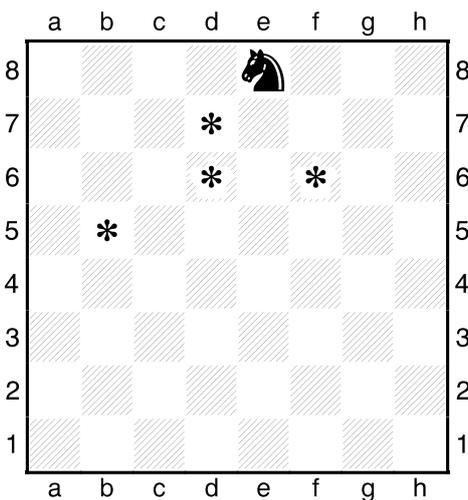
SCHACHIMEDES



Dr. Martin Stichlberger

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

BONUS-SPIEL:



Die Herausforderung für logische Denker!

Aufgabe:

Weiß setzt in einem Zug matt.

Lüfte dazu die Tarnkappen der vier unbekanntenen Steine auf den gekennzeichneten Feldern (b5, d6, d7, f6). Wer steht wo? Was ist der Mattzug?

Bei richtiger Lösung (im ersten Versuch!) verbilligt sich der Preis in der Frühjahrssaison 09:
bei Wochenend-Seminaren auf € 160,- (statt € 170,-)

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

[Lösung Bonus-Spiel Herbst 08: a) zurück 0-0, 1.Th3# b) zurück d5xe6 e.p., 1.Td8#]

Liebe Hobby- und Genuss-Schachspieler!

Diese Ausgabe des „Schachimedes-Journals“ stellt Ihnen das aktuelle Schachimedes-**Seminarprogramm** für Frühjahr/Sommer vor: Genau in der **Mitte** finden Sie alle Details. Vergnügliche Seminare erwarten Sie - wählen Sie aus!

Zusätzlich bin ich sicher, dass Sie viel Spaß an der **Hobbyspielerpartie** haben, diesmal ein wahrer Schach-Krimi, direkt aus dem Leben gegriffen! Das etwas ungewöhnliche Bonus-Spiel bereitet hoffentlich nur wenige schlaflose Nächte. ☺

Viel Vergnügen wünscht

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 Frühjahr/Sommer 2009	6
Seminarorte, Preise, Seminarleiter	8
Jugend-Ferien-Camp	9
Tragödien am Brett	10
Quattro-Training	12

Impressum:

Für den Inhalt verantwortlich, sowie Copyright an sämtlichen Texten:
Dr. Martin Stichelberger, 1160 Wien, Thaliastraße 159/8; Tel. (01) 493-18-04

Lösungen Quattro-Training (letzte Seite):

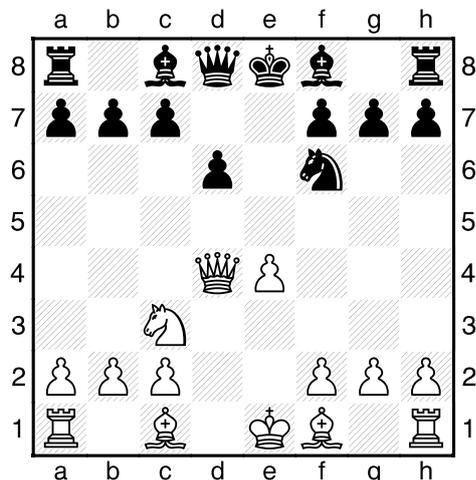
- 1) **1.d6! cxd6 2.c6!** 1-0 2) **1.f5! exf5 2.h5!! gxh5 3.g6!! fxg6 4.e6** 1-0
3) **1.Sc6!! bxc6 2.a5! cxd5 3.cxd5 c6 4.a6** 4) **1.d6!! cxd6 (Kxe5 2.dxc7) 2.Tc5!! bxc5 3.c7** 1-0

Die Hobbyspielerpartie

Zum Trainieren und Lernen

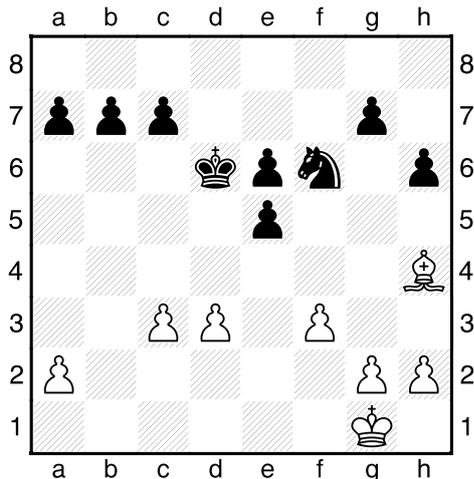
Wir begleiten mit ausgiebigen **Schachimedes-Tipps** einen (anonymisierten) Hobbyspieler (Weiß) durch eine Turnierpartie, die in Wien (untere Klasse oder Schülerliga) gespielt wurde. Aus den **beiderseitigen typischen Fehlern** lernt man weit mehr für die eigene Praxis als aus Großmeisterpartien! Eignet 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. Download: www.schachimedes.at

Weiß: HOBBYMANN (ca.1350 Elo)
Schwarz: GLÜCKSRITTER (ca.1500 Elo)
Wien 2008
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 Also Schottisch!
3...exd4 4.Sxd4 Sxd4? Ein typischer Anfängerzug. Schwarz fürchtet sich (völlig zu Unrecht) vor dem Doppelbauern. Doch der Tausch stärkt nur den Weißen, er hat ein Tempo mehr. MERKSATZ: Wenn die Dame aus dem Zentrum nicht zu vertreiben ist, steht sie gut! **5.Dxd4 d6 6.Sc3 Sf6**



7.e5? Dieser viel zu frühe Vorstoß schenkt den weißen Vorteil wieder her. Es lohnt sich, die Nachteile dieses Zuges genau zu betrachten: 1) Verliert Zeit! (Statt sich weiter zu entwickeln.) 2) Gibt den besten Zentrumsbauern her. 3) Hilft dem Schwarz-

zen, den blockierenden Bd6 loszuwerden. 4) Schenkt den Raumvorteil her. 5) Entlastet Schwarz. SCHACHIMEDES-TIPP: Prüfe jeden scheinbar aggressiven Bauernvorstoß auf dessen Nachteile! **7...dxe5 8.Dxd8+?** So verliert Weiß einen Bauern gegen zu geringe Kompensation. Minimalen Vorteil hätte man mit 8.Dxe5+ De7 9.Lf4 c6 10.0-0-0 bewahren können. **8...Kxd8 9.Lc4** Gut so. Wir müssen Druck machen, um für den geopferten Bauern wenigstens die Initiative zu haben. Aber merke: Weiß hat nun sogar ein Tempo weniger als Schwarz! **9...Le6?!** Dieser isolierte Doppelbauer wird hässlich. Durchaus angebracht war 9...Ke8, da der König sowieso aus der d-Linie muss. **10.Lxe6! fxe6 11.Lg5 h6 12.Lh4** Mit 12.0-0-0+! hätte Weiß wieder die Initiative ergreifen können. SCHACHIMEDES-TIPP: Unbedingt jedes Zwischenschach anschauen! **12...Lb4 13.Td1+** Der selbstverständliche Zug 13.0-0-0+! hätte alle Probleme rund um den Doppelbauern c3 bestens gelöst. **13...Ke7 14.0-0 Lxc3 15.bxc3 Tad8 16.f3?!** An sich eine gute Idee, den schwarzen Springer einzuschränken. Dabei aber nicht vergessen, dass durch den Bauernzug auch Felder schwach werden (e3). Flexibel war 16.Lg3 Txd1 17.Txd1 Sd7 18.f3. **16...Txd1 17.Txd1 Td8 18.Td3** Eine gute Idee, den Gegner einzuladen, die Bauern zu entdoppeln. **18...Txd3 19.cxd3 Kd6**

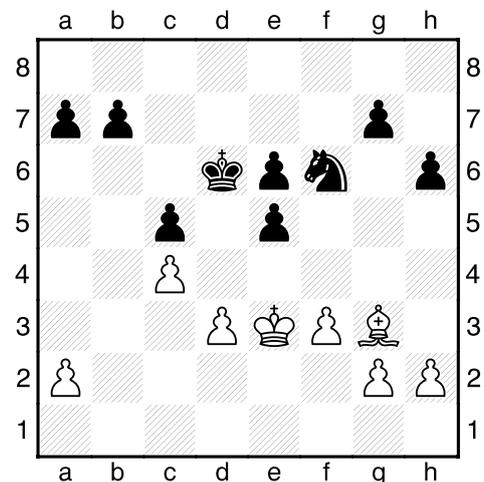


Nun ist es an der Zeit, eine ausgiebige Stellungseinschätzung vorzunehmen. **SCHACHIMEDES-TIPP:** Nach deutlichen Abtuschen bisherige Partie aus dem Hirn "löschen" und Stellung völlig neu beurteilen, als sähe man sie zum ersten Mal! Dann Plan entwickeln. **Stellungseinschätzung:**

- 1) Material: Mehrbauer für Schwarz, jedoch etwas entwertet, da isolierter Doppelbauer.
- 2) Figurenaktivität: Der Läufer ist hier leicht besser als der Springer, da a) offene Stellung, b) Bauern auf beiden Flügeln.
- 3) Königsaktivität: Schwarz leicht besser.
- 4) Bauernstellung: Schwarz hat am Damenflügel mit dem b-Bauern zumindest einen Freibauern-Kandidaten. Resümee: Schwarz hat minimalen Vorteil, Weiß ist aber dem Remis sehr nahe.

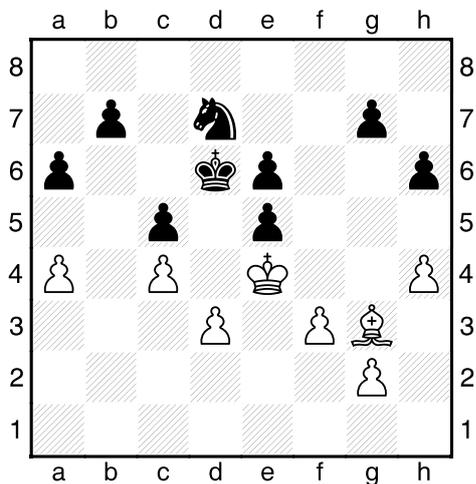
PLAN: 1) Weiß darf nicht ins Bauernendspiel! 2) Springer einschränken! 3) König aktivieren. 4) Keine weiteren Schwächen zulassen ("sich nicht selbst aufmachen"). **20.Kf2?!** Gleich der erste Zug im Springer-Läufer-Endspiel ist ungenau – obwohl er so logisch aussieht und prinzipiell natürlich richtig wäre. Weiß muss die Springerrouuten beobachten und rechtzeitig entgegenhalten. Oft ist es wichtig, sich "wasserdicht" aufzustellen, auch wenn es zunächst passiv aussieht. Motto: Nur keine weiteren Schwächen! Die richtige Vorsorge gegen Sd5 wäre 20.Le1! gewesen, z.B.:

20...Sd5 21.g3 b5 22.Kf2±; Verdächtig hingegen erscheint 20.c4?!, was dem König Zutritt lässt: 20...Kc5 (20...Sh5! 21.Kf2 Sf4!) 21.Lf2+ Kb4 22.Kf1 (22.Lxa7? b6 23.Lb8 Se8+) 22...Ka3+. **20...Kd5?!** Wo will denn der hin? Ganz unangenehm war 20...Sd5! 21.c4 Sf4 und schon ist ein Bauer weg! **21.Ke3 c5?** Ein mehrfach miserabler Zug, der wohl den möglichen Gewinn endgültig wegschmeißt. Nimmt dem König ein Feld, dazu steht noch ein Bauer auf Schwarz! Da freut sich der schwarzfeldrige Läufer! Viel besser war natürlich 21...b5, was vor allem die Königsstellung auf d5 sichert! **22.c4+!** Bravo! Jetzt der richtige Zug! Die Bauern werden auf schwarz blockiert, der Vorstoß b5 wird erschwert, der schwarze König zurückgedrängt, der weiße König erhält e4. Dies reicht wahrscheinlich schon zum Remis. **22...Kc6 23.Lg3** Macht Druck! Großmeisterlich subtil wäre die Überführung des Läufers nach c3 gewesen. Dort belagert er e5 UND hilft am Damenflügel. 23.Le1! b6 24.Lc3=. **23...Kd6**



Schwarz bietet (wohl etwas enttäuscht) Remis. Nicht notwendig, denn er hat schon noch einige Versuche. Das Remis sollte Weiß wohl annehmen: Weiß hat keinen aktiven Plan, er kann nur darauf warten, dass Schwarz zu aggressiv angreift, öffnet, und dass dann die Stärke des Läufers doch

zum Tragen kommt. **24.h4** Optimistisch weitergespielt. Paradoxerweise ist dieser (an sich antipositionelle) Zug sehr gut, obwohl er einen Bauern auf Schwarz stellt. In einigen Varianten erhält Schwarz nämlich einen ungedeckten Bg5. **24...a6** Alle schwarzen Versuche, den Springer zu aktivieren, könnten bei bestem weißen Spiel pariert werden. 24...b5?! 25.cxb5 Sd5+ 26.Kd2! (26.Ke4? Sc3+⌘) 26...Se7 27.h5 Sf5 28.Lf2 Sd4 29.a4!± **25.a4!** Richtig, b5 muss verhindert werden. Nun kommt Schwarz tatsächlich nicht weiter, da der Springer wegen des schwachen Be5 nicht mobil ist – Remis! **25...Sd7** Das ist der falsche Plan. **26.Ke4**



26...Kc6?? Entsetzlich! Schwarz vermeint in ein günstiges Bauernendspiel abzuwickeln, vergisst aber völlig die weißen Gegenchancen. Schwarz musste den Fehler korrigieren und die Stellung wiederholen: 26...Sf6+ 27.Ke3 Sd7 28.Ke4 Sf6+= SCHACHIMEDES-TIPP für Weiß: Nun unbedingt 10 bis 20 Minuten nachdenken und versuchen, das Bauernendspiel möglichst weit zu rechnen und möglichst gut einzuschätzen. Gerade ein Bauernendspiel muss besonders sorgfältig überlegt werden - und zwar VOR dem Abtausch!!! **27.Lxe5!** Hoffentlich nach langem Überlegen gezogen...! **27...Sxe5** Alles andere ist noch schlechter für Schwarz, also muss er. **28.Kxe5** Schon sind wir im Bauernendspiel, und da kann noch sehr viel passieren!

Es folgt:

DIE WERBEPAUSE!

Bleiben Sie dran! Der 2. Teil dieser Partie verspricht noch köstliche Dramatik!
Weiter gehts in der Rubrik:

Tragödien am Brett
auf Seite 10

#

- 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!**

SEMINARPROGRAMM FRÜHJAHR/SOMMER 2009

Schachsamstage

Der Meister gab auf – warum??

21. März 2009 (Nr. 0912)

Samstag, 21.3.2009, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

„*Ein Meister gibt auf, wenn er einen Bauern verliert!*“ (Stimmt das? Und wieso tut er das?) Sie spielen eine Meisterpartie nach, plötzlich gibt einer auf - keine Ahnung, wieso. Sie hätten noch lange weitergespielt. Es muss also einen simplen Weg bis zum Ende geben! Wir studieren solche „unerkklärlichen Aufgaben“. Was ist der einfachste Gewinnweg? Wie serviert man staubtrocken ab? Ein Seminar, um den richtigen Gewinnplan zu finden und todsicheres Verwerten zu trainieren. Für die Alltagspraxis goldeswert! Bitte fragliche Stellungen mitbringen. Humoristischer Exkurs: Zu Unrecht aufgegeben...!

Katastrophen auf h7

9. Mai 2009 (Nr. 0919)

Samstag, 9.5.2009, 9:30 bis 18:30 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Der Bauer h7 (h2) ist nach der Rochade der schwächste Punkt im gegnerischen Lager. Ergo: hineinhausen, König herauslocken und mattsetzen! Ist die verderbliche Konstellation erreicht, läuft alles wie am Schnürchen. Wir trainieren satte Damenopfer sowie den fast automatischen Ablauf der Königsjagd nach dem berühmten Läuferopfer. Das Opfer wird erstaunlich oft vom Verteidiger übersehen: Wie ein Blitz aus heiterem Himmel schlägt's ein! Ein Leckerbissen für unternehmungslustige Hobbyspieler und blutrünstige Turnierspieler.

Endspiel-„Schweinereien“

6. Juni 2009 (Nr. 0923)

Samstag, 6.6.2009, 9:30 bis 18:30 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Zum Teufel mit der ganzen Endspieltheorie - fies, gemein, niederträchtig sein ist die Devise! Gerade im scheinbar so harmlosen Endspiel kann man den Gegner am besten über den Tisch ziehen - da denken die wenigsten an kombinatorische Fallen. Völlig zu Unrecht! Wir packen echte „Schweinereien“ aus: Bauerndurchbrüche in letzter Sekunde, Pattfallen, Matt-Schocks, Sperrzüge, Unterverwandlungen, Zwischenschachs, irrwitzige Springer, überforderte Läufer. List und Tücke aus echten Partien: Triumphe, Tränen und Tragödien. - Was, Sie stehen dem Endspiel bislang reserviert gegenüber? Sie werden Ihr nächstes Endspiel herbeisehnen!

SEMINARPROGRAMM FRÜHJAHR/SOMMER 2009

Wochenendseminare

Expedition ins Unbekannte: 1.Sc3

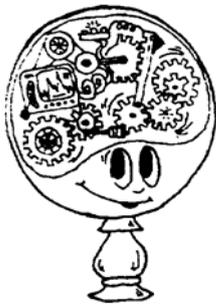
19. - 21. Juni 2009 (Nr. 0925)

Von Freitag, 19.6.2009, 19:00, bis Sonntag, 21.6.2009, 14:00.

Hotel Ocherbauer, Tauchen am Wechsel

Teil 1: Schwarze Entgegnungen 1...e5 und 1...d5

Ein Eröffnungs-Seminar für Abenteurer, Entdecker und Philosophen: Wer sich gerne Schritt für Schritt in unbekanntes Terrain wagt, ist hier goldrichtig! Mit **1.Sb1-c3** eröffnen heißt, theoretisch kaum erforschtes Neuland zu betreten. Der Gegner wird vom ersten Zug an zum selbständigen Denken gezwungen. Wir wagen uns gemeinsam vorwärts. Dazu gibt's viele konkrete Tipps und Fallen: Denn der Seminarleiter öffnet erstmals seinen geheimen „Variantenkoffer“, voll von zwanzigjähriger Erfahrung mit diesem Überraschungszug. Für alle, die selbst einmal 1.Sc3 spielen wollen, sowie jedenfalls ein ideales Training dafür, wie man in völlig unbekanntem Stellung „gefühlsmäßig“ richtige Züge und Pläne findet.



Viele Fotos im Internet:
www.schachimedes.at

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

SEMINARPROGRAMM FRÜHJAHR/SOMMER 2009

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 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

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 Stichelberger, 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!“*



Für Wissbegierige:

- Eröffnungsfallen
 - Endspielkniffe
 - Traumkombinationen
 - Schachtricks von A-Z
 - Erfolgreicher Mattangriff
 - Tipps zum eigenen Spielstil
 - Spezialtraining durch österr. STAATSMEISTERINNEN!
- Training in Kleingruppen, die nach Alter und Können zusammengestellt werden.

Für Spielhungrige:

- Simultan und Blindsimultan
 - Spaß am Riesenschach
 - Ranglistenspiele
 - Schach dem Computer
 - Blitzturniere, Tandem
 - Mannschaftsturniere
 - Walzen-, Würfel-, Lochschach
 - Rätsel- und Märchenschach
 - Großes Abschlussturnier
- Eigene Mädchenwertung bei Turnieren!

SCHACHIMEDES-FERIENCAMP

für 10- bis 18-Jährige

Für jede Spielstärke, vom ANFÄNGER bis zum CHAMPION.

Neben dem Schach bleibt genug Zeit für Sport, Spiele und Abenteuer: Räuberfeldzug, Schatzsuche, Lagerfeuer, Fußball, Tischtennis, Orientierungslauf - Verlässliche Betreuung!

Termin 1: 4. - 11. Juli 2009

Termin 2: 29. August - 5. September 2009

Ort: Berghotel Ocherbauer, Tauchen/Steiermark; komfortable 2-, 3- und 4-Bettzimmer.

Preis: ♂ 335,- (Vollpension, Schachtraining, Betreuung), Geschwisterermäßigung!

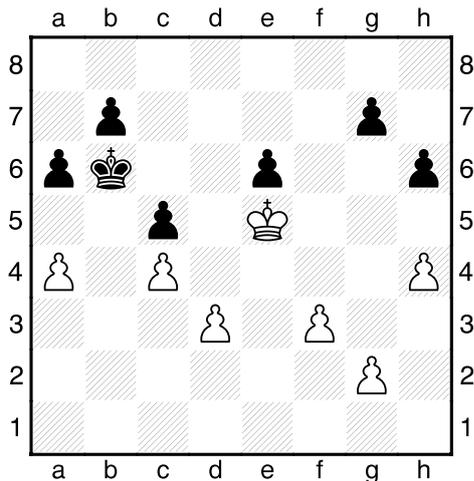
Campleitung: Dr. Martin Stichlberger (Schulschachexperte, Kurier-Kolumnist) mit seinem bewährten Schachtrainerteam (inkl. österreichischen Damenstaatsmeisterinnen).

Bauernendspiele: Tragödien am Brett!

In keiner Partiephase liegen Glück und Leid so nahe beisammen wie im Bauernendspiel! Die Grundregeln sind einfach: **König voran - Freibauer bilden - Freibauer voran**, so rasch wie möglich. Nie vergessen: Jedes Tempo entscheidet! Unsere beiden Hobbyspieler bieten uns nicht nur lehrreiche, sondern wahrlich abenteuerlichste Schach-Unterhaltung!

(Fortsetzung von Seite 5):

28...Kb6



Einschätzung:

1) Material gleich. 2) Weiße Königsstellung viel besser. 3) Schwache Bauern e6, a4.

4) Freibauern-Möglichkeiten für Weiß:

a) Kxc5: Freibauer d4

b) Kxe6, xg7: Freibauer f3

c) Kxe6, f4-f5, g4-g5: Freibauer ergo f3!

für Schwarz: a) nur Kxa4: Freibauer a6.

SCHACHIMEDES-TIPP: Jetzt zählt jedes

Tempo (egal ob Bauer oder König)! Jed-

wedes Trödeln verboten! Dies zeigt sich in

allen folgenden faszinierenden Varianten

ganz deutlich. **29.Kxe6** Auch die Alterna-

tive muss abgezählt werden: 29.Kd6 Ka5

30.Kxc5 Kxa4 31.d4 b5 32.d5 exd5!

(32...b4?? 33.dxe6!+-) 33.cxd5 b4 34.d6

b3 35.d7 b2 36.d8D b1D=] **29...Ka5 30.Kd6**

Probieren wir stattdessen die Jagd auf die

Bauern. Hier verliert Weiß keinesfalls,

zumal er etliche Bauern abräumt, die er

30...b6? Gerät in Verlustgefahr. Schnellig-

keit wäre die Devise: 30...Kxa4! 31.Kxc5

b5!! Sehr lehrreich! So ist Schwarz viel

schneller als mit dem a-Bauern. 32.cxb5

axb5 33.d4 b4 34.d5 b3 35.d6 b2 36.d7

b1D 37.d8D Dc2+ 38.Kb6 Dxc2 sollte

Remis enden. **31.Kc6 Kb4** (31...Kxa4

32.Kxb6 a5 33.Kxc5 Kb3 ist dasselbe wie in

der Partie.) **32.Kxb6 a5 33.f4 Kxa4**

34.Kxc5 Auch drüben könnten wir einen

Freibauern bilden. Das reicht zwar zum

sicheren Remis, zu mehr aber nicht: 34.g4

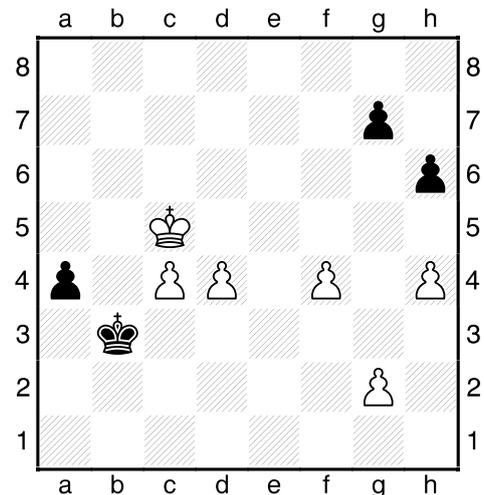
Kb4 35.g5 hxg5 36.hxg5 a4 37.f5 a3 38.f6

gxf6 39.gxf6 a2 40.f7 a1D 41.f8D Dd4!]=]

34...Kb3 35.d4 Noch eine Spur besser war

35.Kd5! a4 36.c5 a3 37.c6 a2 38.c7 a1D

39.c8D+- Zwei Mehrbauern! **35...a4**



36.Kb5?? Ein Wahnsinn! Es geht um jedes

Tempo und Weiß versucht, beim 100 m-

Sprint Schmetterlinge zu fangen. Unerläss-

lich ist 36.d5! a3 37.d6 a2 38.d7 a1D

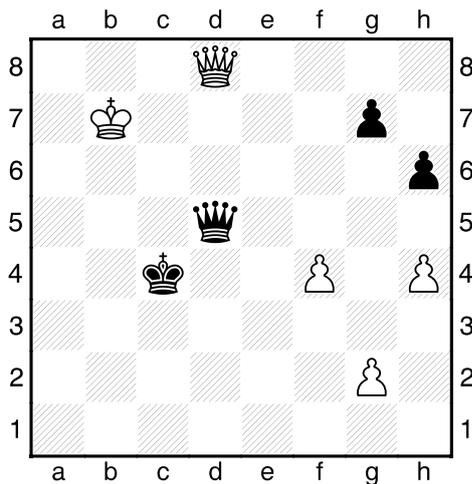
39.d8D Immerhin hat Weiß zwei Bauern

spiel natürlich immer eine Gefahr.

36...a3 37.d5 a2 38.c5 a1D 39.d6

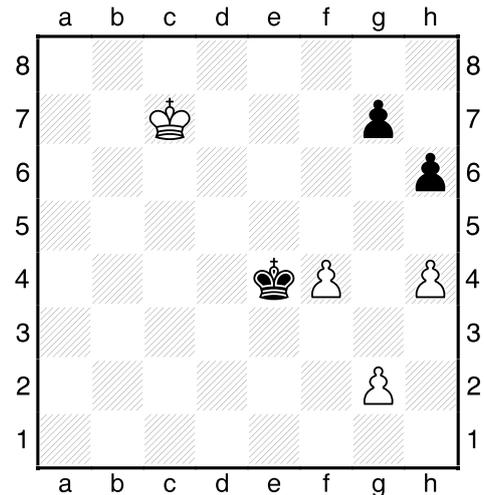
MERKSATZ: Bauern können es nur dann gegen die Dame aufnehmen, wenn sie die 7. Reihe erreicht haben! **39...Dd1?!** Mit Blockade gewinnt Schwarz "deppensicher"!

SCHACHIMEDES-TIPP: Mit Mehrdame immer versuchen, aufs Blockadefeld des Bauern zu gelangen. 39...Da4+ 40.Kb6 Dd7! und aus. **40.Kb6 Kb4 41.Kc6 Da4+ 42.Kd5 Db5 43.Ke6 De8+** Auch 43...Kxc5 gewinnt einfach. Man muss unbedingt wissen, wie Dame und König mit einem Bauern auf der 7. Reihe fertig werden: 44.d7 Dc6+ 45.Ke7 Dd6+ 46.Ke8 De6+ 47.Kd8 Immer dann, wenn der König den Bauern blockieren muss, bleibt Zeit für einen Königszug, egal wie weit der schwarze König auch entfernt ist: 47...Kc6. **44.Kd5 Df7+ 45.Kc6 Dc4 46.d7 Dxc5+ 47.Kb7 47...Kc4??** Entsetzlich!!! Schwarz vermeint wohl, in ein gewonnenes Bauernendspiel abzuwickeln, dem ist aber nicht so. Ganz leicht gewann das gleiche Schema wie zuvor: 47...Dd6 48.Kc8 Dc6+ 49.Kd8 Kc5 50.Ke7 Dd6+ 51.Ke8 De6+ 52.Kd8 Kc6 und aus. **48.d8D Dd5+** Das war wohl die Idee.



49.Dxd5+? Ein fataler Automatismus, obwohl das (eher zufällig- und glücklicherweise) noch immer nicht verliert! Natürlich

angebracht war **49.Kc7!!** Nun hält Dxd2 locker Remis. Doch Schwarz kann sogar noch verlieren: 49...Dxd8+?? 50.Kxd8 Kd4 51.Ke7 Ke4 52.Kf7 Kxf4 53.Kxg7 h5 54.Kg6 Kg4 55.g3! und Exitus. **49...Kxd5** Natürlich ist der schwarze König näher, aber durch sorgfältige Züge hält Weiß das Remis. **50.Kc7 Ke4**



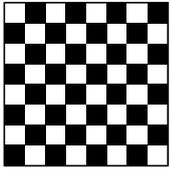
51.g3?? Oh neiiiiin! Der g-Bauer ist sowieso weg. Wieder kommt es auf jede Sekunde an, und Weiß verliert kostbarste Zeit. Nach 51.Kd6 Kxf4 52.Ke6 wäre alles remis, z.B.

- A)** 52...Kg3 53.Kf7 Kxh4 (53...Kxg2?? 54.Kxg7 Kh3 55.h5+-) 54.Kxg7 h5 55.Kg6;
 - B)** 52...Kg4 53.Kf7 Kxh4 54.Kxg7 h5 55.Kg6 Kg4 56.g3;
 - C)** 52...h5 53.Kf7 Kg4 54.Kxg7 Kxh4 55.Kg6;
 - D)** 52...g5 53.hxg5 hxg5 54.Kf6 g4 55.Kg6 Kg3 56.Kg5.
- 51...Kf3-+** Jetzt ist's endgültig aus! **52.Kd6 Kxg3 53.Ke5 Kxh4 54.f5 Kg5 55.Ke4 Kg4 0-1**

Eine durch ihre verschiedenen Phasen und verständlichen Fehler unheimlich lehrreiche Partie. Ein großes Danke den wackeren Spielern für die große Show!

SCHACH NACH WUNSCH

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



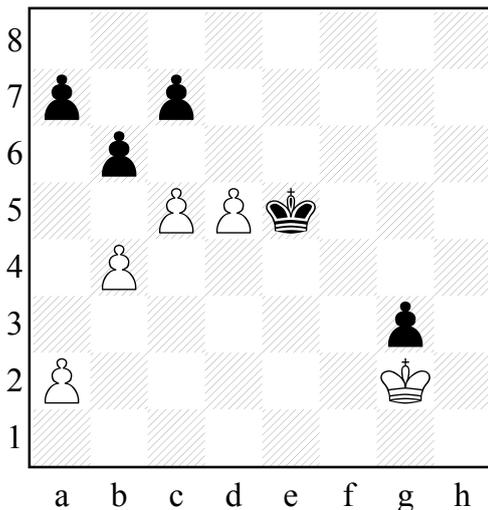
Nutzen Sie meine **bestens erprobten Unterlagen** und stellen Sie Ihr eigenes Seminarprogramm zusammen: Inhalt, Ort und Dauer nach Vereinbarung.
 Viele Themen zur Auswahl auf → www.schachimedes.at
Kosten: € 40,- pro Stunde (bei Mindestbuchung von 3 Stunden)
Beispiel: Thema „Wie gewinne ich eine gewonnene Partie?“,
 12 Personen, ein Abend á 3 Stunden. Kosten pro Person ergo nur: € 10,-.

QUATTRO-TRAINING

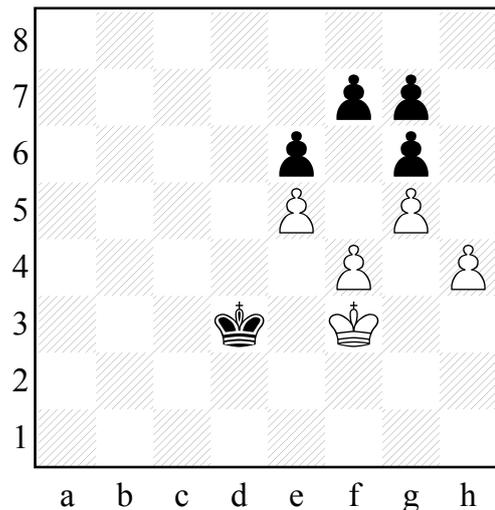
Durchbruch

Weiß am Zug gewinnt jeweils mittels Bauerndurchbruch (Lösungen Seite 2).

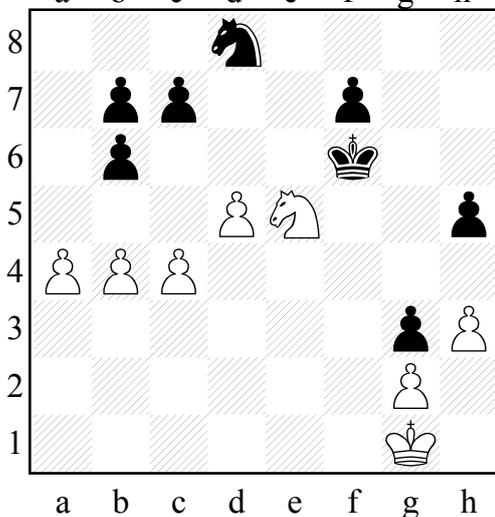
1



2



3



4

