

Hans-Hilmar Staudte / Milu Milescu

Das 1 X 1 des Endspiels

Ein Lehr- und Lesebuch der Endspielkunst



Joachim Beyer Verlag

Hans-Hilmar Staudte • Milu Milescu

Das 1 x 1 des Endspiels

Ein Lehr- und Lesebuch der Endspielkunst

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Zum Geleit	12
Statt eines Vorworts	14
1. KAPITEL	18
Schachpartie und Komposition	18
Studien kennen bringt Gewinn	19
Die unterlassene Nutzenanwendung	20
Das Vorbild (1)	20
Das Vorbild (2)	23
Den Omnibus verpasst	23
Partie und Studie	24
Nach fünfzig Jahren	25
Zugzwanggedanken	28
2. KAPITEL	30
Der Kampf um das Tempo	30
Mit Tempo ins Quadrat!	30
Auf schmalem Grat	31
Ja, die „Übergänge“!	32
Das einleitende Spiel	32
Kritischer Punkt	33
Auf Zugumstellungen achten!	33
Pendeleien	34
Die gute Gelegenheit	36
Trumpf und Gegentumpf	36
Eines schickt sich nicht... ..	37
... für alle	38
Das goldene Schach	39
Es sieht so einfach aus	39
Die doppelte Pointe	40
Kampf ums Schach	41
Sehr peinlich	43
Eine widerlegte Analyse	44
Kleiner Fehltritt	45
Siegreich zurück	45
Gelungener Übergang	46
Zur „Wiederholung“	46
Im Widerstreit	47

3. KAPITEL	49
Lenkung und Lockung	49
Eine berühmte Studie von Lasker	49
– und die Nutzanwendung	49
Vor Lasker gab man remis... ..	51
Eine alte Regel	51
„Herumgezwungener“ Läufer	52
Ablenkung ist auch Lenkung	53
Von gewinnendem Wesen	53
Ein kleines Zwischenschach	54
Das Hineinziehungs-Echo	54
Versäume keine Ablenkung	55
Die Tauschfeldverlagerung	56
Viermal Lenkungsoffer!	56
Eindrucksvolle Deplacierung	57
Nützliche Kenntnis	57
Mit feinsten Delikatesse	58
Echt Bronstein!	58
4. KAPITEL	59
Schädliche Steine, Linien und Felder	59
Der geschonte Pattschädling	60
Im Interesse des Patts	61
Einer zuviel an Bord	61
Fein überlegt	62
Von klassischer Einfachheit	62
Wer am Zuge ist	63
Erst Versteckspiel	63
Mit kunstvollen Manövern	65
Freude am Besitz	66
Das Pattversteck	67
Niedergerissener Schutzwall	67
Komplizierte Versteckwahl	68
Der tiefe Schlaf	69
Fehler im Kalkül	69
Schädliche Schräge	70
In Gedanken	70
Der unterbrochene Kontakt	71
Nicht der eine	72
5. KAPITEL	74
Leicht- gegen Schwergewicht	74
So muss es gemacht werden	74

Inhaltsverzeichnis

Nur der Turm!	75
Den Zugzwang vermeiden	75
Schachhistorischer Fehler	76
Unsterblicher Saavedra	77
Alle guten Geister	78
... waren in Urlaub	79
Zwei Urteilsfehler	80
Einfacher Fall	81
Schon ziemlich schwierig	81
Ganz unwahrscheinlich!	82
Mit „Probespiel“	83
Noch einmal davongekommen	84
Wie die Katze um den heißen Brei	85
Zweimal Tabu	86
Altes Thema, neu verbrämt	86
Von der Seite gesehen	88
Weise Zurückhaltung	89
Drei kleine Negerlein	89
6. KAPITEL	91
Die letzte Zuflucht	91
Ruhe nach dem Sturm	91
Lahmgelegter Verkehr	91
Nach altem Vorbild	92
Zum Ausgangspunkt zurück	93
Die glänzende Pointe	93
Kluger Läufer	94
Zu früh aufgegeben	94
Tief verborgen	95
Hohe Schule der Pattkunst	96
Klassiker der Pattwanderungen	98
7. KAPITEL	101
Positionelles Remis	101
Das Pattduell	101
Duplizität	101
Ein Schritt zu weit	102
Pattofferten	102
Machtlose Dame	103
Höchst eigenartig	103
Die Remis-Schaukel	104
Eine Schaukeldrohung	105
Im Exil	106

Inhaltsverzeichnis

Daneben gelungen!	106
Die Festung	107
8. KAPITEL	109
Der Trumpf des Freibauern	109
Akute Turmlähmung	109
Der Elfmeter	109
Listige Strategie	110
Der kleine David	111
Einmal hin, einmal her	112
Zwei Bauern – ein Tempo!	112
Gut gemacht, Läufer!	113
Doppelter Zugzwang	113
Gefährliche Freibauern	114
Ähnlich – nicht gleich	114
Feines Tempospiel	115
... und des Läufers	116
Patt statt Matt	116
Selbst gegen drei	117
Das treue Ross	117
Entschärfte Sperrzüge	118
Schnöde getäuscht	119
Aus alt mach neu	119
9. KAPITEL	121
Leichte Figuren in schwerem Kampf	121
Wie macht er das bloß?	121
Noch einmal Schachhistorie	121
Gerade noch mattgesetzt!	122
Die vermeintliche Bindung	122
Zwischengeschaltet	123
Matt in der Geheimratsecke	123
Rettung in letzter Sekunde	124
Unterschätzte Gefahren	125
Abenteuerliche Königsfahrt	127
Ein Schritt zu wenig	128
Eingeholt!	128
Nicht alltäglich	129
Tempo, Tempo!	129
Der falsche Läufer	130
Einmal hatte er's gesehen	130
Tempoverlust wird Tempogewinn	133
Schach ist kein Zählspiel!	133

„Der hübsche Reinfall“	134
Angebundener Springer	135
Zerbrochene Ketten	135
Es war nicht so einfach ... (... wie es aussah)	136
10. KAPITEL	139
Zugzwang, Duelle und allerhand Begleiterscheinungen	139
Nicht Opposition – sonst Zugzwang	139
Das feine Gegenspiel	140
Klassische Umgehung	140
Vom Remis zum Verlust	141
Erzwungene Feldräumung	143
Langsam, aber sicher	143
Ein Zugzwangsoffer	144
... und vom Künstler gestaltet	145
Verlagerte Deckung	145
Auf engem Raum	146
Zweimal Platzwechsel	146
Auf dem Wege zur Quelle	147
Parallelogramm der Kräfte	147
Ein eleganter Läufer	148
Und doch	149
Entgegen der Regel	150
Ausmanövriert!	151
Kleines Zugzwangduell	151
Gegenseitiger Zugzwang	152
Der vergessene Freibauer	153
Herrscher über zwei Figuren	154
Verfolgt, gejagt, erobert	155
Der Dauerangriff	155
Geplagter Läufer	156
Schönheit der Logik	157
Freie Bahn dem Turm!	157
Das große Duell	158
Unvergängliche Fesselungskombination	158
Übers Kreuz	159
Kurz vor dem Ziel	159
11. KAPITEL	161
Das schwierige Bauernendspiel	161
Um ein Haar	161
Der große Bogen	162
Zu menschenfreundlich	163

Quo vadis?	163
Er verteidigt sich selbst	164
Autarkie des Doppelbauern	164
Der übersehene Zugzwang	165
Bauern gewinnen „von selbst“	166
Klassischer Durchbruch	167
Warum so pessimistisch?	168
Raffiniertes Tempospiel	169
Weiß fand den Weg	170
Kaum zu glauben!	170
Ein kritisches Feld	171
Ein Remis à la Halberstadt	172
Der Schritt vom Wege	174
Was sind das: „Gegenfelder“?	174
Das schwebende Gleichgewicht	176
Aber hier entschwebt es	176
 12. KAPITEL	 178
Der „Mehrbauer“	178
Felder gleicher Farbe	178
Warum so eilig?	179
Auch der Turm opfert sich	180
Er glaubte es nicht	180
Auf halbem Wege stehen geblieben	182
Dreimal innerhalb eines Jahres	183
Zu weit links zum Gewinn	184
Schon vor 75 Jahren	186
So wär's gegangen	186
Umweg führt ins Verderben	187
Das unbekannte Vorbild	188
In Sicherheit gewiegt	189
 13. KAPITEL	 191
Das Endspielmatt	191
Matt in drei Zügen!	191
Zugzwang der Dame	191
Ins Mattnetz gegangen	192
Das ganze Endspielrepertoire!	193
Mattwitz hilft siegen	194

14. KAPITEL	197
Nachlese	197
Der positionelle Weg	197
In die Enge getrieben	198
Intakte Dame, aber	199
Vorpläne	200
Einfach, doch lehrreich	200
In Remisgefahr	201
Wo der König steht	201
In acht Zügen!	202
Geistreich und brillant	203
Wie gewonnen, so zerronnen	204
Radulescus Fund	204
Zweimal Damenfang	205
„Um die Ecke gezielt“	205
Auch die Großmeister!	206
Ein tragikomischer Springer	206
Waagerecht gefangen	207
Verbunden – gebunden	207
Klassischer Fall	208
Ein Freibauer, prächtig anzuschauen... ..	209
Der letzte Versuch	210
Mit kombinatorischen Mitteln	210
Capablanca's Bauernopfer	211
Die vermeintliche Rettung	211
Positionelles Remis?	212
Das Wandern ist des Königs Lust	213
Ausgedehnte Exkursion	214
Ein reizender Fischer-Zug	214
Hinderliche Masse	215
Ins Leere	216
Der Turm im Kampf gegen den Läufer	216
 Nachwort	 218
 Verzeichnis der hauptsächlich benutzten Quellen	 219
 Zeitschriften	 221
 Namenregister der Autoren und Spieler	 222

Zum Geleit

Das 1 x 1 ist die Grundlage der Rechenkunst. Nun muss man ja auch im Schach rechnen und dies besonders im Endspiel. Erwarten Sie jedoch nicht von diesem höchst vergnüglichen Buch einen „Stein der Weisen“, den es im Schach nun schon gar nicht geben kann. „Das 1 x 1 des Endspiels“ ist also keine systematische Darstellung der Endspiele, und vielleicht sagen Sie deshalb, der Titel sei Spiegelfechterei. Mitnichten! Die klug getroffene Auswahl der zahlreichen Beispiele, deren Vergleich mit bestimmten Endspielregeln, Analogien in Hülle und Fülle gestalten das Buch ungemein anregend und lehrreich.

Aus solchen Darstellungen lernt der Schachschüler mehr als aus ermüdenden Variantenanhäufungen, ein Erfahrungssatz, den ich zeit meines Lebens in eigenen Büchern befolgt habe, weswegen das vorliegende Buch auch von mir geschrieben sein könnte, was es aber leider nicht ist!

Der ursprüngliche Gedanke des israelischen, früher rumänischen Studienfachmanns Milu Milescu bestand darin, an einer möglichst umfassenden Sammlung von Analogien zwischen Partie und Studie die Bedeutung und den Wert der Studienkomposition für die Entspielführung in der praktischen Partie darzulegen. Dr. Staudte entzündete sich an dieser Idee, schritt aber weit darüber hinaus und schuf praktisch ein Lehrbuch der Endspielkunst auf unsystematischer Grundlage. Man erkennt wieder einmal, wie viel Schwierigkeiten die richtige Behandlung der Endspiele selbst großen Meistern bereitet. Und woran liegt das? An einer Tatsache, die in der Eröffnung und im Mittelspiel doch längst nicht so ausgeprägt zur Geltung kommt: dem Erfordernis größtmöglicher Genauigkeit! Jeder Zug muss sitzen, kann man in vielen Endspielstellungen sagen. Und wenn man etwa im Mittelspiel einen Fehler häufig noch gutmachen kann, ist er im Endspiel meist sofort spielentscheidend.

Man staunt über die ungeahnten schöpferischen Möglichkeiten im Endspiel, das – wie übrigens das Schachspiel überhaupt – mehr Ausnahmen als Regeln enthält. Und man muss den Verfassern dankbar sein, dass sie uns so interessante und sehenswerte Einblicke in ein wichtiges, sehr zu Unrecht von manchen Spielern als „trocken“ bezeichnetes Teilgebiet des Schachspiels vermittelt haben.

Wer dieses Buch mit Anteilnahme studiert, der ist im 1 x 1 des Endspiels ein gutes Stück vorangekommen!

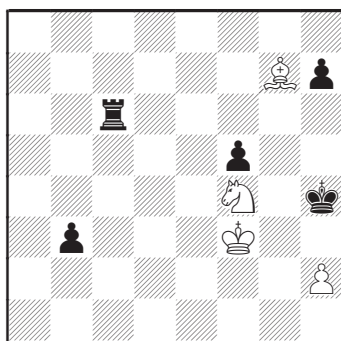
Berlin, Herbst 1964.

Kurt Richter

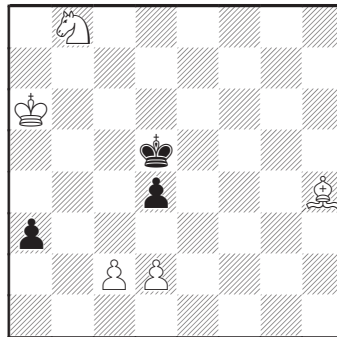
Statt eines Vorworts

„Das Endspiel ist langweilig! Einzige Aufgabe des Schachspielers ist es, öde Regeln, dürre, mechanische Technik auswendig zu lernen und den Gegner mit dem Gedächtnis, nicht mit der schöpferischen Phantasie auf die Knie zu zwingen.“ – So oder ähnlich hört man gelegentlich lautstark verkünden. Wir aber möchten diesen Propheten in aller Bescheidenheit empfehlen, auf der „Leiter der Erkenntnisse“ doch noch einige weitere Sprossen zu erklimmen. Sie wollen etwa im Endspiel einen Mattangriff führen?! Nur zu, es bietet sich Ihnen mannigfache Gelegenheit! Oder es wäre Ihnen unangenehm, sich zum guten Schluss noch mattsetzen zu lassen?! Getrost, – es gibt vielerlei Ausflüchte, und manchmal bietet sich, wenn alles zu versagen scheint, noch „die letzte Zuflucht“! Allerdings können die Verfasser nicht verheimlichen, dass es zuweilen auch im Endspiel, wo nur ganz wenige Steine, gegnerische und eigene, das Brett unsicher machen, misslich ist, Mattdrohungen abwehren zu müssen. Es kann Kopf und Kragen kosten, wenn auch sozusagen im Zeitlupentempo. – Doch sehen Sie selbst:

1



Gligoric – Liberson (am Zuge)
Moskau 1963



L. I. Kubbel
„Schachmatny Listok“, 1922
Weiß gewinnt

In Nr. 1 griff der junge Liberson (der jetzige Großmeister) zu dem seltsam anmutenden Manöver 1. ... ♖g5 2. ♖g3 (droht Matt) 2. ... ♜h6, worauf sich die Gegner mit einem schiedlich-friedlichen Remis trennten. – Warum aber, so fragte man nach der Partie, zog Schwarz nicht 1. ... ♜b6, um seinen Freibauern zu verwerten; wäre nicht Weiß nach 2. ♙d4 (auch auf 2. ♙b2 hat Schwarz Gewinnaussichten) 2. ... b2 verloren gewesen? Die Antwort macht uns das Endspiel so interessant: Es geschieht 3. ♙b6!; und nun zeigt sich, dass der schwarze König in argen Mattgefahren schwebt, denen er nur unter Preisgabe des Freibauern entrinnen kann. 3. ... ♖g5 (es drohte Matt auf d8) 4. h4+! ♖h6 (4. ... ♖h4: 5. ♙d8#, oder 4. ... ♖f6 5. ♙d4+) 5. ♙c5!. Wieder droht Matt, doch jetzt hat Schwarz keinen Zug mehr, als mit 5. ... ♖g7 die Schräge a1/h8 zu betreten: Nach 6. ♙d4+ fallen der Bauer und der Vorhang.

Ja, sie fallen, – aber nicht so, wie sich das unser imaginärer Schachfreund wohl vorgestellt haben mag; Schwarz zieht 6. ... ♖h6!! und hat nach 7. ♙b2: im „Haus zur letzten Zuflucht“, nämlich dem Patt, eine sichere Bleibe gefunden!

Ein Zufall will es, dass Schwarz, wenn der Gegner mit 4. ♙c5? (statt 4. h4+) die Züge umstellt, „weil es ja doch remis ist“, den Spieß umdrehen kann: „Sichern Sie sich nicht mit 4. h4+ das Remis, verehrter Meister, dann gewinne ich mit 4. ... h5!“ Der Vorstoß des h-Bauern verschafft dem Schwarzen das Fluchtfeld h7, und Weiß, unversehens zu einem armen Schlucker geworden, muss die Partie aufgeben.

Liberson hat sich also kein Versäumnis zuschulden kommen lassen, als er auf Gewinnversuche verzichtete. Großmeister Gligoric seinerseits erkannte, dass er nach den Partiezügen 1. ... ♔g5 2. ♔g3 ♚h6 nichts Besseres hatte, als Frieden zu schließen: Die Annahme des Qualitätsopfers mit 3. ♚h6: + ♔h6: hätte ihn nämlich mit einem „Mehrspringer“ zurückgelassen, dessen einzige Aufgabe darin bestanden hätte, den Bb3 zu bewachen; – eine Pflicht, von der ihn seine Majestät, der weiße König, nicht entlasten könnte, da er vollauf damit beschäftigt wäre, seinen Thron und Kriegsschatz, den Bh2, vor Unbill zu bewahren.

*

Was aber hat die zweite Stellung, eine berühmte Studie des russischen Problem- und Studienmeisters L. I. Kubbel, mit Matt zu tun?! 1. ♖c6 „Das raffinierte Tier“ – frei nach Christian Morgenstern – „tut’s um des Mattes willen!“ 1. ... ♔c6: (erzwungen) 2. ♚f6 ♔d5 3. d3. Unwillkürlich hat man das Empfinden, dass Weiß reichlich spät daran denkt, die Entwicklung seines Damenflügels zu beenden! 3. ... a2 4. c4+ ♔c5 5. ♔b7!!.. Urplötzlich droht Matt! 5. ... ♔d6 6. ♚d4:, und Weiß gewinnt.

*

Beide Endspiele, die Analyse des Partieschlusses und die so genannte „Kunststudie“, haben etwas Wesentliches gemeinsam: In beiden Stellungen droht Weiß, den Gegner mit den bescheidensten Mitteln mattzusetzen. Wird in der Partie der schwarze König zur Schrägen a1/h8 „hingelenkt“, so führt in der Studie die Mattdrohung umgekehrt zur „Weglenkung“ des schwarzen Königs von der Deckung des Bd4. Beide Male aber war es die erzwungene Flucht aus dem Matt, die – wenn auch mit verschiedenem Ergebnis – die Entscheidung bestimmte.

So lassen diese beiden Beispiele zwei Erkenntnisse wenigstens schon erahnen; erstens: Auch im Partie-Endspiel kann es zu Mattdrohungen kommen, und zweitens: Die künstlich erdachte Studie vermag es, Einsichten zu vermitteln, die unser Schachfreund im Kampf am Schachbrett zum eigenen Nutzen und zum Schaden seiner Gegner verwerten kann.

1. KAPITEL

Schachpartie und Komposition

Unser Buch lädt den Leser an Hand einer großen Zahl von Stellungen aus Partie und Komposition zu einem Spaziergang in der reichen, vielgestaltigen Landschaft des Endspiels ein. So wenig es in den Absichten der Verfasser liegen kann, eine systematische Darstellung des Endspiels in der Schachpartie zu geben (dazu wären viele Bände nötig), so sehr hoffen sie, dem Endspiel und auch der Studie neue Freunde zu gewinnen und damit dem Königlichen Spiel einen bescheidenen Dienst zu leisten. In seinem grundlegenden Essay „Poesie des Schachs“, der in der Übersetzung von Dr. Speckmann auch in deutscher Sprache vorliegt¹⁾, hat einer der bedeutendsten russischen Studienkomponisten, Abram Solomowitsch Gurwitsch, die Ansicht vertreten, dass „die Komposition um enge Verbindung zur Schachpartie bemüht bleiben (müsse)“, weil der Partieschachspieler – und auf diesen komme es an – „der Studie seine Aufmerksamkeit nur dann (zuwenden), wenn er in ihr einer klaren Verkörperung von Ideen begegne, die ihn in der Partie in ihren Bann ziehen“. Gurwitsch meint, dass „die Darstellung schöner Kombinationen das einzige Ziel der Studienkomposition

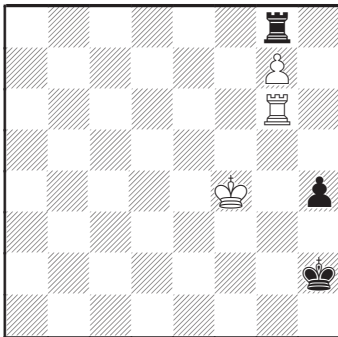
sei“. – Damit aber, so will es uns scheinen,engt Gurwitsch den Bereich dessen, was der Komposition zugänglich ist, allzu sehr ein: ganz erfasst von jenem Unerklärbaren, sich der rationalen Deutung Entziehenden, nämlich von dem, was wir das Schöne nennen, lässt Gurwitsch außer acht, dass es auch etwas gibt, was als die „eherne Schönheit des Gesetzmäßigen“ bezeichnet werden könnte. Nicht umsonst haben sich große Studienkünstler wie Troitzky, Réti, Tschechower, Halberstadt, Herberg, Prokes, Rinck und Moravec darum bemüht, gesetzmäßigen Zusammenhängen auf dem Schachbrett nachzuspüren, die den Generationen vorher noch verschlossen geblieben waren. Und, wenn wir einmal ganz „rational“ sprechen wollen: Der von Gurwitsch beschworene Partieschachspieler muss sich ganz zwangsläufig – weil er sonst im Turnierkampf unterliegen würde! – auch von den positionellen Problemen „in seinen Bann ziehen“ lassen, die Gurwitsch der Endspieltheorie vorbehalten möchte. Gewiss kann es sich ereignen, dass Erkenntnisse der Studienkunst – denken wir nur an die Forschungen Troitzkys und Chéróns im Endspiel von zwei Springern gegen einen Bauern – Gemeingut werden

1. Kapitel

und damit in den Bereich der endspieltheoretischen Wissenschaft einmünden; aber das besagt nichts weiter, als dass beides, kombinatorische Eingebung und vorausschauende Planung, zueinander gehören wie Geschwister. Bei der Auswahl der zahlreichen Studien, die der Leser in diesem Buch finden wird, haben die Verfasser auf Partiewahrscheinlichkeit Gewicht gelegt, – wie denn das „Außerordentliche“ in der Schachkunst auch in den für das Buch ausgewählten Partiestellungen nur angedeutet werden konnte.

Studien kennen bringt Gewinn (oder jedenfalls einen halben Punkt)

3

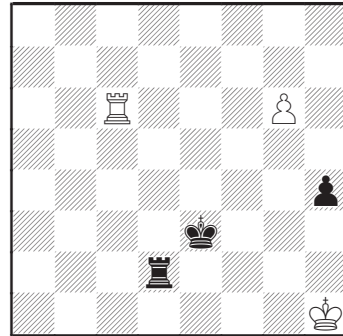


Frau Bykowa – Frau Rubzowa
(am Zug)
Damenweltmeisterschaft 1958

Frau Rubzowa zog 1. ... h3? und gab nach 2. ♖g3! (Zugzwang!) die Partie auf. Hätte sie dagegen 1. ... ♔h1!!

gespielt, so wäre ein überraschendes Unentschieden ihr Lohn gewesen; z. B. 2. ♔g4 h3! 3. ♔h3: ♖g7: 4. ♖g7:, und Schwarz ist patt!

4



I. A. Kantorowitsch
2. ehr. Erw. in einem russischen
Studienturnier 1952
Weiß gewinnt

Die Ausgangsstellung der Studie von Kantorowitsch lässt einstweilen nur erkennen, dass – im Verhältnis zur Partie Bykowa-Rubzowa – gleichartige Bauern auf dem Brett sind und der „falsche“ König in der Ecke steht. Doch sehen Sie: 1. g7 ♖d8 2. ♖e6+! ♔f3(4)!. Aber nicht 2. ... ♔d4? 3. ♖d6+! mit Gewinn. 3. ♖f6+ ♔g3(!) 4. ♖g6+ ♔h3!. Ein Witz: 5. g8♗? ♖g8: ♖g8:, und Schwarz ist patt. Daher 5. ♔g1! ♖g8 6. ♔f2 ♔h2, und jetzt sind wir bei der kritischen Stellung angelangt.

2. KAPITEL

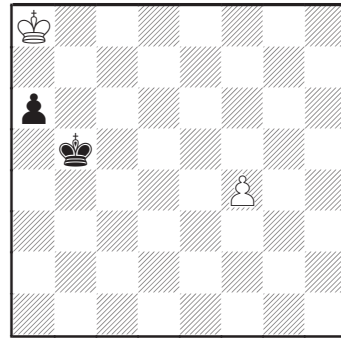
Der Kampf um das Tempo

Mit Tempo ins Quadrat!

Wohl jeder Schachspieler, der schon einmal einen Blick in ein Schachbuch geworfen hat, kennt eine Studie von Réti, in der ein schwarzer Bauer, scheinbar uneinholbar, vor einem König, „der es noch nicht gemerkt hat“, davonläuft, wo aber dieser mit einem raffinierten „Knicktrick“ ein remisbringendes Tempo gewinnt: ♔h8, ♖c6 – ♔a6, ♖h5 („Kagans Neueste Schachnachrichten“, 1922).

1. ♔g7 h4 2. ♔f6, und jetzt muss Schwarz, wenn er nicht nach 2. ... h3 3 ♔e6 (‘7) auch eine weiße Dame entstehen lassen will, 2. ... ♔b6 ziehen. Dann aber geschieht 3. ♔e5! mit der Doppeldrohung 4. ♔d6(f4), die Schwarz nicht abwehren kann. Entweder holt sich Weiß ebenso wie Schwarz eine neue Dame, oder er holt den Bauern ein; Remis!

13



C. J. de Feyter
„Deventer Dagblad“, 1939
Weiß hält unentschieden

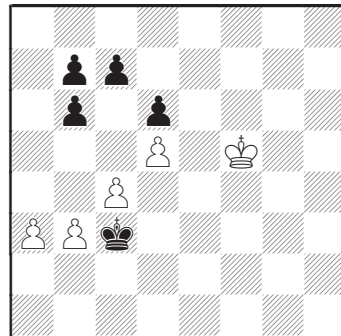
Wir führen hier ein anderes Beispiel an, in dem der Gedanke von Réti womöglich noch sinnfälliger zum Ausdruck kommt: 1. ♔b7 a5 2. ♔c7 ♔c5(!). Oder 2. ... a4 3. f5 usw. 3. ♔d7 ♔d5 4. ♔e7. Wieder droht der Vormarsch des f-Bauern; daher 4. ... ♔e4 5. ♔e6!. Hält die Remisdrohung aufrecht und zwingt daher den Schwarzen, mit 5. ... ♔f4: das entscheidende Tempo zu verlieren; nach 5. ♔d6? a4! hingegen wäre Weiß verloren. Aber jetzt folgt 6. ♔d5, und der weiße König hat „auf dem nächsten Umwege“, wie man wohl sagen darf, das Quadrat des Freibauern betreten; Remis.

2. Kapitel

Selbstverständlich hat Réti die geknickte Königsreise nicht „erfunden“; sie ist schon lange vor 1922 in der Großmeisterpraxis vorgekommen. Mehr als hinreichend bekannt dünkt uns die Stellung **Lasker – Tarrasch** aus dem Petersburger Turnier 1914: ♔g7, ♖b2, b3, h2 – ♔f5, ♜a5, b5, c5 (Weiß am Zuge). Schwarz hatte diese Position in der Erwägung angestrebt, dass nach 1. h4 ♔g4 2. ♔f6 c4 3. bc4: bc4: 4. ♔e5 c3! 5. bc3: a4 der weiße König den schwarzen Freibauern nicht mehr erreichen kann, da er, obgleich im Quadrat stehend, durch seinen eigenen Bauern behindert wird. In der Tat eine lobenswerte Konzeption! Indessen geschah 1. **h4 ♔g4** 2. **♔g6!!** mit der für Schwarz fatalen Folge, dass sich nach 2. ... ♔h4: der weiße König nicht auf der Schrägen a1/h8 bewegen muss, sondern seinem gefährdeten Damenflügel auf dem Wege über f5 zur Hilfe eilen kann. 3. ♔f5 sichert das Remis (. ... c4 4. bc4: bc4: 5. ♔e4 c3 6. bc3: a4 7. ♔d3 usw., oder 3. ... ♔g3 4. ♔e4 ♔f2 5. ♔d5 ♔e3 6. ♔c5: ♔d3 7. ♔b5: ♔c2 8. ♔a5: ♔b3:; Remis).

Auf schmalem Grat

14



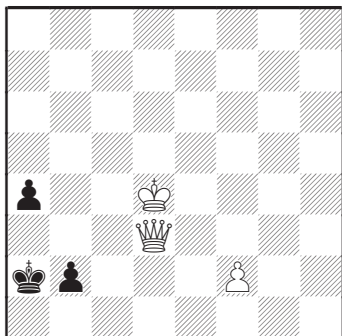
Schlechter (am Zug) – Marco
Wettkampfpartie, Wien 1893

Dies ist das älteste (und zugleich ein sehr schönes!) Beispiel aus der internationalen Praxis, das wir gefunden haben. Weiß scheint verloren, da der schwarze König viel besser steht. Es folgte 1. ♔e6 ♔b3: 2. ♔d7 ♔c4:. Den ♖a3 darf Schwarz nicht nehmen (2. ... ♔a3: 3 ♔c7: ♔b3 4. ♔d6:), und das bringt die Rettung für Weiß! 3. ♔c7: ♔d5: 4. ♔b6:!! (♔b7?: ♔c5) 4. ... ♔c4 5. ♔b7: d5 6. a4! ♔b4 7. ♔b6!; das Spiel ist remis.

2. Kapitel

Ja, die „Übergänge“!

15

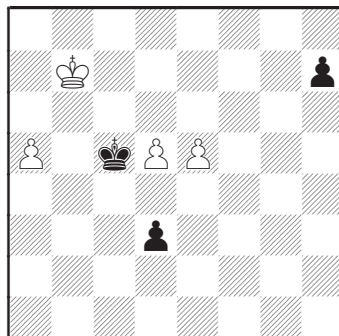


Yates (am Zug) – Marshall
Karlsbad 1929

Marshall war einer der raffiniertesten Turnierfuchse der Schachgeschichte, was hier zu seinem Leidwesen auch Meister Yates erfuhr. Anstatt mit 1. ♖c2 a3 (erzwungen) 2. ♔c3 ♔a1 3. ♜b3 b1 ♜4. ♜a3:+ nebst Damentausch leicht zu gewinnen, wählte Yates „die noch einfachere Fortsetzung“ 1. ♔c4(?) b1 ♜2. ♜b1:+ ♔b1: 3. ♔b4 und sah sich nach 3. ... ♔b2!! um den so sicheren Sieg betrogen! Nach 4. ♔a4: (erzwungen) 4. ... ♔c3 hat der schwarze König (wieder einmal!) das Quadrat erreicht.

Das einleitende Spiel

16



W. A. Korolkow
Lob in einem russischen
Studienturnier 1950
Weiß hält unentschieden

Nach dem siebten Zuge dieser Studie entsteht die Ausgangsstellung einer Komposition von Prokes (vgl. das nächste Stellungsbild). „Neu ist hier – bei Korolkow – nur das einleitende Spiel“, bemerkt J. Maiselis in Averbachs Endspielwerk. – Richtig, sagen wir, aber gerade die „Einkleidung“ macht die Komposition Korolkows für den Partierspieler so wertvoll: In der Partie wird einem ja die Remisstellung nicht gratis ins Haus geliefert, sondern man wird oft hart darum kämpfen müssen, den richtigen „Übergang“ zu ihr zu finden!

1. e6! ♔d6 2. e7 ♔e7: 3. ♔c7 d2 4. d6+ ♔e6(!) 5. d7 d1 ♜6. d8 ♜d8:+ (offensichtlich das Einzige) 7. ♔d8: ♔d6.

3. KAPITEL

Lenkung und Lockung

Eine berühmte Studie von Lasker

Sie ist als Schöpfung des damals 21jährigen Emanuel Lasker 1890 im „Deutschen Wochenschach“ veröffentlicht worden und hat folgende Stellung: ♔c8, ♚f7, ♖c7 – ♕a6, ♗c2, ♙f2. Weiß gewinnt mit 1. ♖b8! (sonst ... ♕a7) 1. ... ♗b2+ 2. ♕a8! ♗c2 3. ♗f6+ ♕a5 4. ♖b7! ♗b2+ 5. ♕a7 ♗c2 6. ♗f5+ ♕a4 7. ♖b7 ♗b2+ 8. ♕a6 ♗c2 9. ♗f4+ ♕a3 10. ♖b6 ♗b2+ 11. ♕a5! ♗c2 12. ♗f3+ ♕a(b)2 13. ♗f2:!. *

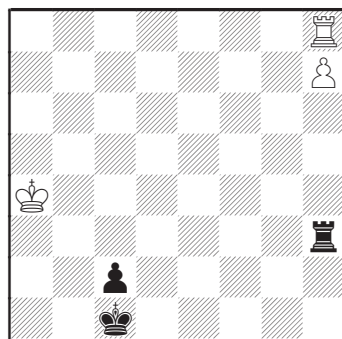
Der Gedanke ist schon alt: Der italienische Theoretiker D. L. Ponziani zeigte in seinem „Giuoco degli Scacchi“ aus dem Jahre 1786(!) die Stellung ♔h8, ♗b7, Bh7 – ♕f6 ♗f2 mit den Zügen 1. ♕g8 ♗g2+ 2. ♕f8! ♗h2 3. ♗b6+ ♕f5(!) 4. ♕g7 ♗g2+ 5. ♕f2 ♗h2 6. ♗b5+ ♕f4 7. ♕g7 ♗g2+ 8. ♕h6! ♗h2+ 9. ♗h5. Lasker hat die Idee erweitert und die Darstellung zu einem vollkommenen Kunstwerk gestaltet, – das indessen von höchster Partiewahrscheinlichkeit ist.

Zunächst wird bei Lasker der schwarze König durch ein Manöver, in dem

Verteidigung und Angriff einander abwechseln und das sich mehrmals wiederholt, auf dieselbe Reihe gelenkt oder besser genötigt, auf der der Turm steht, und dann wird mittels einer so genannten „Halbfesselung“, die zugleich ein Ablenkungsopfer enthält, die vertikale Wirkungskraft des schwarzen Turms ausgeschaltet. Diese Ablenkungsaktionen sind für Turmendspiele, in denen Freibauern vorhanden sind, geradezu typisch (vgl. etwa Stellung 50).

– und die Nutzenanwendung

36



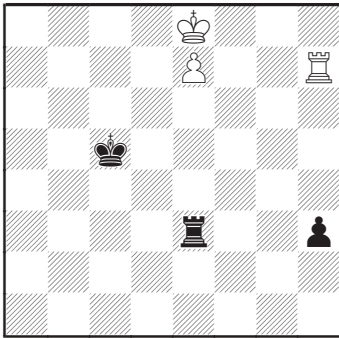
Opocensky – Keres (am Zug)
Schacholympiade Buenos Aires
1939

Fast genau die Lasker-Stellung mit vertauschten Farben! Keres siegte in der Manier, die Ponziani und Lasker

3. Kapitel

gezeigt hatten: 1. ... ♔b2 2. ♖b8+ ♕a2 3. ♖c8 ♖h4+ 4. ♕a5 ♕b2 5. ♖b8+ ♕a3 6. ♖c8 ♖h5+ 7. ♕a6 ♕b3 8. ♖b8+ ♕a4 9. ♖c8 ♖h6+ 10. ♕a7 ♖h7+:, und das Spiel ist gewonnen.

36 A

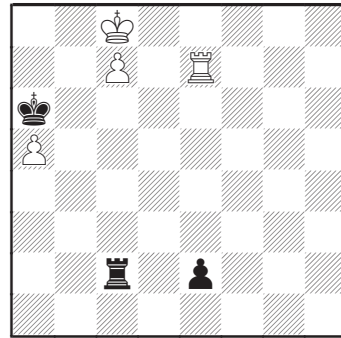


Najdorf – Czerniak
(Schwarz am Zug)

Turnierzyklus Buenos Aires 1939

Eine interessante Erweiterung des Laskerschen Manövers. Nach 1. ... ♖f3? gewann Weiß mit 2. ♖h8. Weltmeister Aljechin, der bei dieser Partie „kiebitzte“, glaubte, dass 1. ... ♖a3! die Partie remis hält. 2. ♕d7 ♖d3+ 3. ♕c7 ♖e3 4. ♖h5+ ♕b4!. Oder 4. ... ♕c4 5. ♕d6. 5. ♕d7 ♖d3+ 6. ♕c6 ♖e3 7. ♖h4+ ♕a5 8. ♕d6 ♖d3+ 9. ♕c5! gewinnt nach Bolbochan dennoch (9. ... ♖e3 10. ♖h3: ♖e7: 11. ♖a3#, oder 9. ... ♖c3+ 10. ♕d4).

36 B



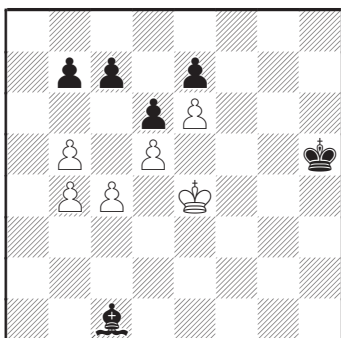
Nemkov – Zelinski (am Zug)
Riga 1978

Äußerst lehrreich ist diese neuere Partie. Schwarz zog 1. ... ♕a5: und verlor wie bei Lasker nach 2. ♕b7 ♖b2+ 3. ♕a7 ♖c2 4. ♖e5+ und so fort. Dabei hätte er die Partie wie folgt retten können: 1. ... ♕a7!!, zum Beispiel a) 2. ♕d8 ♖d2+ 3. ♕e8 ♕b7 4. a6+ ♕c8 remis, oder b) 2. ♖e6 ♖d2 3. ♖e3 ♕a8, und der schwarze König pendelt zwischen a7 und a8 hin und her.

6. KAPITEL

Die letzte Zuflucht

Ruhe nach dem Sturm 89

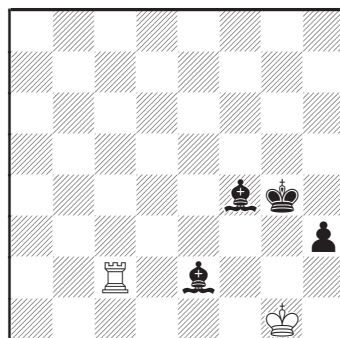


Sam Isenegger
„Schweizerische Schachzeitung“
1927
Weiß hält unentschieden

Wenn der Bb7 auf b6 stände, könnte Weiß die Segel streichen, denn die schwarze Bauernstellung wäre dann auch durch den Vorstoß c5 nicht zu erschüttern. Schwarz darf nur nicht schlagen, braucht es aber auch nicht. Weiß muss also mit 1. b6 beginnen, was nach 1. ... cb6: (erzwungen) einen typischen Durchbruchssieg ergeben würde, wenn nicht Schwarz noch den Läufer hätte. 2. c5! bc5: 3. bc5: ♖a3 (die Reserve greift ein) 4. c6 bc6: 5. dc6: d5+!. Nach 6. ♔d5: ♙d6 wäre nun Weiß klar verloren; aber 6. ♙f5!! ♙d6 (erzwungen), und Weiß ist patt! Vielleicht werden Sie sagen:

„Ja, wenn der schwarze König ausgerechnet auf h5 steht!“ – Richtig, der Komponist hat ihn bewusst dort aufgestellt. Aber solche „Zufälle in der Stellung“ gibt es in der praktischen Partie in Hülle und Fülle, und Ihre Aufgabe ist es, sie aufzuspüren. Wer würde in der Isenegger-Studie an Patt oder in der Partie Lladó – Darga (Stellung 225) an Matt denken!

Lahmgelegter Verkehr 90



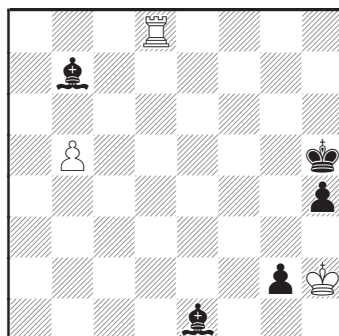
Ciocaltea – Pachman (am Zug)
Prag 1954

Nach elf Stunden Kampf schien dem Schwarzen endlich das ersehnte Matt zu winken. So zog er 1. ... h2+?? 2. ♔h1 ♙f3+. Warum führte diese so folgerichtige Überlegung nicht zum Ziel? Die Ursache liegt auf der Hand: Pachman hatte das auf der breiten

(Sieges-) Straße aufgestellte Warnschild „Achtung, Straßenbahn kreuzt“ übersehen. In der Tat konnte sich just in diesem Augenblick ein Bediensteter des genannten Unternehmens nicht enthalten, mit dem quer über die Fahrbahn rollenden Zuge ♖g2 den gesamten Verkehr lahmzulegen! Nach dem in seiner Wirkung ungemein überraschenden Kreuzschach 3. ♖g2+ musste sich der Prager Großmeister mit einem unentschiedenen Ausgang begnügen. Es verdient bemerkt zu werden, dass die Partie auch ohne dieses Gegenschach (etwa mit dem schwarzen König auf h4) nicht mehr zu gewinnen gewesen wäre; schon nach 1. ... hat war der Sieg unwiederbringlich dahin. – Mit 1. ... ♕f3! dagegen, gefolgt von einer gemächlichen Königswanderung nach b3, hätte Pachman leicht gewonnen.

Nach altem Vorbild

91



Raina (am Zug) – Lintia
Lugoj 1960

Der rumänische Meister Raina rettete sich in ein niedliches Patt: 1. ♖g8!. Droht 2. ♖g2: ♕g2: 3. ♔g2: „mit restierendem Falschläufer“. Daher parierte Schwarz mit 1. ... ♕g3+, doch nach 2. ♖g3:! hg3:+ 3. ♔g1! war das Spielchen remis; auch der weißfeldrige Läufer ist ein teurer Kostgänger! 3. ... ♔h4 4. b6 ♕c8 5. b7 ♕b7:, Patt.