Der Schachfreund

Schach mit Freunden Die Vereinszeitung der Schachfreunde Sasel von 1947 e.V. Nr.42 / Juni 2020



IN EIGENER SACHE

Jörg Harbke, ein begeisterter Nicht-nur-Schach-Spieler, sondern Brettspieler überhaupt, hat sich bereit erklärt, einige Schachvarianten vorzustellen. Sehr willkommen in einer Zeit, in der es unter Umständen erneut zu einer Beschränkung auf die eigenen vier Wände kommen kann – Stichwort zweite Corona-Welle. Und da ist Abwechslung gefragt. Die Abweichungen vom traditionellen Schach sollen jedoch nicht allzu groß sein. Schachspieler – und vor allem die älteren – sind in dieser Hinsicht ja sehr konservativ. Und sollte es sogar zu Einschränkungen à la Spanien oder Italien kommen, sind die Hinweise auf Möglichkeiten des Eigenbaus und individualisierbarer Regeln hoffentlich hilfreich. Auf die Inanspruchnahme von Online-Lieferdiensten wird so verzichtet. Die ersten fünf Spiele werden hier vorgestellt.

Aber es fehlt auch einiges, was in den vergangenen Jahren fester Bestandteil der Sommerausgabe des Schachfreund war. Z.B. die Berichte von den HMM (nebst Tabellen) und von der Mitgliederversammlung (obwohl das Protokoll selbst häufig erst zum Herbst öffentlich werden konnte). Von den Auszeichnungen und Preisverleihungen ganz zu schweigen. Wie die Mitgliederversammlungen in diesem Jahr durchgeführt werden sollen, darüber hat der Schachverband noch nicht verfügt.

Der Kalender für das 2. Halbjahr enthält trotz aller Unwägbarkeiten Einträge für die vom Vorstand vorgesehenen Vereinsmeisterschaften. Also doch ein wenig Kontinuität in unsicheren Zeiten. Dazu gehören auch die vielen, des Nachspielens werte Partien und der "Kulturteil" am Schluss.

GÜNTER BULL

"Lieber Günter.

Wir haben lange Jahre zusammen in Volksdorf und für T-Systems Schach gespielt. Dann sind wir gemeinsam nach Sasel gegangen und uns in der Folge auch privat nähergekommen. An Dir ist mir zuerst aufgefallen, dass Du immer ein gewinnendes, verschmitztes Lächeln im Gesicht hattest. Privat warst Du ein freundlicher, geselliger Mensch, dem die Familie über Alles ging, Deine Frau und deine Kinder waren dein Hafen, der Dir Kraft gab und wohin du dich zurückziehen konntest. Und Deine Liebe zum Schachspiel hast Du auch an Deinen Sohn weiter gegeben.

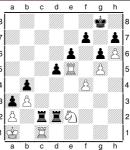
Dienstags fehlst Du uns jetzt, aber wir werden Dich nicht vergessen. Dein Gert".

Gert Blankenburg schloss sich 2014 fast zeitgleich mit Günter Bull den Schachfreunden Sasel an.

Voller Zuversicht waren Günter Bull und sein langjähriger Freund Ernst Hoffmann beim Fototermin vor ihrem ersten Heimspiel der HMM am 16. Januar 2018 gegen Marmsdorf 4. Zwar ging dieser Kampf leider mit 3-5 knapp verloren, doch seine letzte Partie, die Günter Bull offiziell für die Schachfreunde Sasel drei Monate später spielte, gewann er am 24. April 2018 für Sasel 4 an Brett 2 gegen Wolfgang Springer vom HSK. Sie ist leider nicht erhalten. Dafür die, die er eine Woche zuvor als Ersatzspieler eine Liga höher, in der Kreisliga, für Sasel 3 gegen Hans-Peter Böhm (Großhansdorf 3) am 17. April 2018 spielte. Auch die gewann er:

Hans-Peter Böhm – Günter Bull HMM, GHD, 17.04.2018 [D02: Damenbauernspiele] 1.d4 d5 2.Lf4 Sf6 3.e3 Sc6 4.Sf3 Lg4 5.h3 Lh5 6.Sbd2 e6 7.Le2 Ld6 8.Se5 Lxe2 9.Dxe2 0–0 10.g4 Sxe5? 11.dxe5 Lb4 12.c3 Le7 13.exf6 Lxf6 14.Sf3 c5 15.g5 Le7 16.Tg1 g6 17.h4 Ld6 18.0–0–0 Lxf4 19.exf4 Da5 20.Kb1 b5 21.Dd2 Da4 22.Dc2 Dxf4 23.De2 a6 24.Th1 Dg4 25.Tdg1 Df5+ 26.Ka1 b4 27.cxb4 cxb4 28.Sd4 Df4 29.Tg4 Dd6 30.h5 Ta7? 31.De3 Tb7 32.h6 a5 33.Te1 Te7 34.De5 Dxe5 35.Txe5 Tc7 36.Tg1 Tc4 37.Td1 a4 38.Sb5 Tc5! 39.Sd4 Tc4! 40.Se2 a3 41.b3 Tc2 42.f4 Tfc8 43.Te1? [Besser wäre 43.Kb1!= gewesen.] 43...Td2? 44.Tc1 (Diagramm) 44...Tcc2 45.Sc3? [45.Txc2 hätte das Remis gerettet: 45...Txc2 46.Kb1 Tb2+ 47.Ka1] 45...Txc1+ 46.Sb1 Tb2 0–1





Günter starb am 25. April, zwei Monate nach seinem 82. Geburtstag am 24. Februar.

HMM 2020 – ERGEBNISDIENST, TEIL 2 ...

... sollte es hier heißen, mit Berichten über Aufstieg oder zumindest Klassenerhalt. Ebenso sollten die erfolgreichen Mannschaften im Foto gezeigt werden. Da aber der Spielbetrieb seit 11. März (ab Runde 5) ausgesetzt ist – und zumindest bist 30. Juni ausgesetzt bleibt – gibt es diesmal lediglich ein Foto, das der 1. Mannschaft, die sich bis zur Unterbrechung / zum Abbruch der Ligaspiele (wir wissen noch nicht was) in der Stadtliga D (!) sehr wacker geschlagen hat.

Von links der Reihe nach: Fabian Tobianski, Fabian Bloh, Rishi Sharma, Michael Römer, Jörn Debertshäuser, Christoph Willems, Peter Bahr und Dario Carapina (für Karina Tobianski eingesprungen)



VEREINSMEISTERSCHAFT 2020!!!

Nach den Hamburger Mannschaftsmeisterschaften ist vor der Vereinsmeisterschaft hieß es in den vergangenen Jahren stets an dieser Stelle. Doch manches hat sich geändert. Am 2. Juni um 14.04 Uhr erreichte die Mitglieder der Schachfreunde Sasel folgende E-Mail von Ronald Levin, unserem 1. Vorsitzenden:

Liebe Schachfreunde, Bitte findet hiernach die Saisonplanung für das 2. Halbjahr. Sofern uns Corona keinen Strich durch die Rechnung macht. Viele Grüße, Ronald

Und das sind die Termine - wie Geert Witthöft schreibt "so nichts mehr dazwischenkommt."

Vereinsmeisterschaft klassisch:

- 1. Runde: 18.08. und 25.08.
- 2. Runde: 01.09. und 08.09.
- 3. Runde: 15.09. und 22.09.
- 4. Runde: 29.09. und 27.10.
- 5. Runde: 03.11. und 10.11.
- 6. Runde: 17.11. und 24.11.
- 7. Runde: 01.12.

Vereinsmeisterschaft Blitzschach: 8.12. Und die Meisterschaft Schnellschach am 15.12.

Die Mitgliederversammlung ist für den 20.10. geplant.

Schon einen Tag zuvor waren folgende Hinweise auf der SF-Sasel-Homepage veröffentlicht worden:

Der Betreiber des *Roten Hahn* signalisiert, dass die *SF Sasel* die Räume im *Roten Hahn* **ab 1.8.2020** wieder nutzen könnten, sofern vorgegebene Hygieneanforderungen (s.u.) für die Nutzung der Räume eingehalten werden. Darüber hinaus müssen, so der Vorstand der *SF Sasel*, bis dahin die Kontaktbeschränkungen aufgehoben sein.

Die Freie und Hansestadt Hamburg verlängert die Kontaktbeschränkungen bis zum 30.6.2020.

Sofern die Kontaktbeschränkungen am **1.7.** aufgehoben werden, wird geprüft, ob ab dem 7.7. das Freiluftschach im *Forum Sasel* wieder aufgegriffen werden kann.

Hygieneanforderungen: Die Desinfektion von Kontaktflächen, d.h. es muss nach der Benutzung durch die Saseler Schachfreunde eine Desinfektion der Tische, Armlehnen, Türgriffe, Lichtschalter, Toilettenspülungen und Handläufe erfolgen.

Ob das so kommt, bleibt abzuwarten. Betrachtet man die Mitteilungen des *Hamburger Schachverbandes* zu Beginn der Corona-Krise, mag man nicht glauben, dass irgendetwas genau planbar ist. Zur Erinnerung, und weil manches im Rückblick schön skurril klingt:

6. März: ... der Hamburger Schachverband e.V. übernimmt bis auf weiteres die unter https://www.schachbund.de/news/empfehlungen-zur-minimierung-derverbreitung-des-coronavirus-beischachveranstaltungen.html beschriebenen Empfehlungen des Deutschen Schachbundes zur Prävention gegenüber möglicher Ausbreitung von Infektionserregern (speziell Coronavirus) in der Sache für seine Veranstaltungen.

Im konkreten bedeutet dies eben zum Beispiel, dass Spielern, die aus Präventionsgründen auf den Handschlag verzichten, dieser Verzicht defintitiv nicht als unsportliches Verhalten ausgelegt werden darf. Ausgeschriebene Veranstaltungen und Wettkampftermine haben nach aktuellem Stand weiterhin Gültigkeit¹.

Hendrik Schüler - Landesturnierleiter

- 11. März: Maßnahmen wegen des Corona-Virus für die HMM 2020, zunächst Runde 5
- Müssen in einem Mannschaftskampf Bretter freigelassen werden, da Spieler wegen der Ansteckungsgefahr nicht spielen wollen oder können und das Nichtbesetzen der Bretter vor der Begegnung bei der HMM-Turnierleitung angekündigt wird, so fallen dafür keine Strafgelder an.
- Möchte eine Mannschaft wegen besonderer Infektionsgefahr, z.B. wenn in der Mannschaft im wesentlichen Senioren älter als 70 Jahre spielen, den Mannschaftskampf auf unbestimmte Zeit verlegen, so kann dieses beim Landesturnierleiter beantragt werden.
- Um das Infektionsrisiko bei Mannschaftskämpfen zu verringern, wird eine möglichst große räumliche Trennung zwischen dem normalen Spielbetrieb und den HMM-Kämpfen und auch zwischen den einzelnen HMM-Kämpfen empfohlen. Bei parallel stattfindenden Kämpfen gilt es zu prüfen, ob für eine weniger

¹ Seitdem fanden keine Schachveranstaltungen statt.

Schüler, Landesturnierleiter / Gunnar Klingenhof, Turnierleiter HMM

13. März: Die Termine der 5. Runde der HMM 2020 Stadtliga bis Kreisklasse und Basisklasse werden ausgesetzt.

Hendrik Schüler, Landesturnierleiter / Gunnar Klingenhof, Turnierleiter HMM

30. April: Der Hamburger Schachverband e.V. setzt sämtliche Wettkampftermine der HMM 2020 Stadtliga bis Kreisklasse und Basisklasse der 6.Runde sowie der 7. Runde bis 30.4.2020 aus.

Die Termine der HMM 2020 bis einschließlich Runde 7 bleiben ausgesetzt. ... zum aktuellen Zeitpunkt noch sehr fraglich ..., ob Begegnungssituationen wie in einem HMM Mannschaftskampf an acht Brettern bereits ab Mitte Mai überhaupt genehmigungfähig wären. Die Termine der Runde 8 werden daher zunächst ebenfalls ausgesetzt.

Weiteres Vorgehen: 1. Wir bitten Vereine, uns bis Freitag, den 15.5. ... eine Information zuzusenden, wie Ihr Stand ist in Bezug auf Zugang zu ihrem Spiellokal: Kann das Spiellokal (sobald Vereinsaktivität wieder erlaubt ist) genutzt werden? Falls dann noch nicht, wie ist Ihr Informationsstand von Ihrem Träger/Hausherr? 2. Wir möchten ab Mitte Mai im Laufe der zweiten Monatshälfte konkrete Varianten erarbeiten, wie wir spieltechnisch mit der Situation der zunächst vorläufigen Unterbrechung umgehen und dazu dann mit Ihnen Rücksprache halten. Kommen Sie gut in den Mai! Hendrik Schüler, Landesturnierleiter

2. Juni: Hendrik Schüler, Landesturnierleiter: Auch die Termine der 9.Runde der HMM 2020 bleiben ausgesetzt.²

Und hier schließt sich vorläufig der Kreis der Mitteilungen (*Der Betreiber des Roten Hahn signalisiert*... [s.o.]), die alle den Wunsch nach "Normalität" ausdrücken. Bedenkt man aber die Probleme, die selbst ein wirklich normaler Betrieb der Schachräume im *Roten Hahn* bedeutete (Fenster schließen, Tische, Stühle richten, Toiletten sauber verlassen), mag zweifeln ob das mit zusätzlichen Hygieneauflagen funktioniert.

SF Sasel online

Seit dem 14. März gibt es keinen Dienstags-Spielbetrieb mehr im *Roten Hahn*. Am 28. März gab es dann aber das erste Dienstags-Blitzen auf der Internet-Schach-Plattform *Lichess*. Initiator und seitdem E-Mail-Erinnerer ist Fabian Tobianski.

Dankenswerterweise hat Fabian auch eine Liste mit den Klarnamen versandt. Zur leichteren Orientierung hier in alphabetischer Reihenfolge – einmal so, einmal so.

Klarnamen zuerst:

Aleanakian, Gabriel	unfelbar	Modrak, Ronald	Bauernsturm
Blankenburg, Gert	hanseschach	Pieper, Paul	PlanlosChess
Bloh, Fabian	Shadowhunter02	Poulsen, Tyl	Tyl_1
Blumenberg, Walter	beruehrtgeführt	Rehmer, Hans-Herbert	Herby1947
Busse, Tom (Gast-BSK)	Tobu1997	Richters, Nadine	Nadine1985
Carapina, Dario	dario0211	Römer, Michael	michael2002
Chau, Jason	J_C_2004	Rottwilm, Christoph	hierspieltchristoph
Debertshäuser, Jörn	debi1955	Sharma, Rishi	Rishiurfriend
Grötzbach, Jürgen	Groetzbach	Stave, Klaus	boris-hh
Harbke, Jörg	Netzgeier	Striebeck, Enno (ehem.SFS	S) Enno_chess
Hell, Marco	hierspieltMarco	Tobianski, Fabian	chessymatt
Hölzer, Jeanette (Gast-Dio	og.) Jeanette-Baguette	Tobianski, Karina	Karinchen
Klawitter, Bernd	Panther 456	Wagner, Wolfgang	Palme956
Klothen, Demian	Grauerdrache	Warneke, Perygrin	spagat43
Levin, Ronald	Ronny58	Witthöft, Geert	Geert_1959
Lewald, Stephan	Lewald		
Mallok, Roland	Frankenwein	???	all

² Und in dieser Situation denken manche noch an ihre DWZ? Der Landesturnierleiter Hendrik Schüler, schreibt in seiner Mitteilung vom 2.Juni: "Auf Grundlage einer Richtlinie des DSB sollte für alle Turniere, die aktuell länger unterbrochen sind eine DWZ-Auswertung des absolvierten Teils erstellt werden. Diese Auswertung ist durch Gunnar Klingenhof erfolgt. Die gegenwärtig noch offenen Runden würden nach Fortsetzung als eigener 2.Teil zur Auswertung kommen."

Künstlernamen zuerst:

??? Jeanette-Baguette Jeanette Hölzer (Gast-Diog.) J C 2004 Jason Chau Bauernsturm Ronald Modrak Karinchen Karina Tobianski beruehrtgeführt Walter Blumenberg boris-hh Klaus Stave Lewald Stephan Lewald chessymatt Fabian Tobianski michael2002 Michael Römer dario0211 Dario Carapina Nadine1985 Nadine Richters debi1955 Jörn Debertshäuser Netzgeier Jörg Harbke Palme956 Wolfgang Wagner Enno chess Enno Striebeck (ehem. SFS) Frankenwein Roland Mallok Panther456 Bernd Klawitter Geert 1959 Geert Witthöft PlanlosChess Paul Pieper Grauerdrache Demian Klothen Rishiurfriend Rishi Sharma Groetzbach Jürgen Grötzbach Ronald Levin Ronny58 Fabian Bloh hanseschach Gert Blankenburg Shadowhunter02 Herby1947 Hans-Herbert Rehmer spagat43 Perygrin Warneke hierspieltchristoph Christoph Rottwilm Tobu1997 Tom Busse (Gast-BSK) hierspieltMarco Marco Hell Tvl 1 Tvl Poulsen ??? unfelbar Gabriel Aleanakian I-never-play

Am besten gefällt mir Gabriels Künstlername. Feine Ironie.

Die jeweils ersten drei der bis dato gespielten Blitz-Turniere.

	Dat.	TN/P./Perf.	1.	P./%/Perf./Pkte	2.	P./%/Perf./Pkte	3.	P./%/Perf./Pkte	W/S/R
I.	24.3.	14/46/1707	Michael Römer	8/75/2146/22	I-never-play	8/75/2070/18	Fabian Tobianski	7/71/2050/14	48/43/9
II.	31.3.	18/87/1726	Christoph Rottwilm	9/89/2309/24	Fabian Tobianski	11/64/2086/22	Dario Carapina	10/60/2145/20	53/43/5
III.	7.4.	17/80/1777	Rishi Sharma	9/100/2396/32	Fabian Bloh	9/78/2047/24	Michael Römer	10/60/2031/18	53/44/4
IV.	14.4.	17/70/1748	Rishi Sharma	9/78/2433/24	Stephan Lewald	10/70/1943/24	Christopher Rottwilm	9/67/2188/20	53/40/7
٧.	21.4.	18/70/1711	Fabian Tobianski	10/90/2136/28	Michael Römer	9/78/2202/24	Christopher Rottwilm	8/75/2103/16	51/46/3
VI.	28.4.	16/63 /1762	Fabian Tobianski	10/80/2207/29	Karina Tobianski	9/78/2116/24	Stephan Lewald	9/67/2021/18	38/54/8
VII.	5.5.	17/75/1795	Tom Busse	10/70/2109/23	Christopher Rottwilm	9/56/2187/20	Dario Carapina	8/63/2155/17	56/37/7
VIII.	12.5.	16/68/1791	Fabian Tobianski	10/68/2292/26	Fabian Bloh	8/88/2124/24	Tom Busse	10/70/2105/23	46/46/9
IX.	19.5.	12/44/1791	Michael Römer	9/78/2153/23	Fabian Bloh	8/75/2225/20	Stephan Lewald	8/75/2112/18	43/48/9
Χ.	26.5.	15/60/1609	Fabian Bloh	8/100/2096/28	Tom Busse	9/89/2100/24	Michael Römer	9/78/1930/18	58/42/0
XI.	2.6.	12/49/1761	Christoph Rottwilm	9/89/2339/26	Michael Römer	8/63/2244/13	Gert Blankenburg	10/60/1889/13	51/41/8
XII.	9.6.	12/50/1829	Stephan Lewald	9/78/2082/22	Fabian Tobianski	9/78/2166/20	Rishi Sharma	9/67/2136/19	54/40/6

TN/P./Perf. = Anzahl der Teilnehmer / Anzahl der insgesamt gespielten Partien / Durchschnitt der Leistungen (Performance) aller TN.

P./%/Perf./Pkte = Anzahl der gespielten Partien / erreichte Prozent der erreichbaren Punkte / Turnierleistung / erreichte Punktzahl.

W/S/R = Weißsiege / Schwarzsiege / Remisen jeweils in Prozent.

Die jeweils ersten drei der bis dato gespielten Schnellschach-Turniere.

	Dat.	TN/P./Perf.	1.	P./%/Perf./Pkte	2.	P./%/Perf./Pkte	3.	P./%/Perf./Pkte	W/S/R
I.	19.4.	14/54/1736	Christoph Rottwilm	9/100/2208/32	Michael Römer	13/62/1922/28	debi1955	9/78/2192/18	50/39/11
II.	26.4.	11/30/1721	Dario Carapina	8/75/20547/18	debi1955	5/80/2158/13	Ronald Levin	6/67/2019/13	53/37/10
III.	10.5.	9/24/1749	Fabian Bloh	9/78/2078/21	Michael Römer	6/83/2137/17	Ronald Levin	7/43/1881/7	46/42/13
IV.	22.5.	8/26/1801	Christoph Rottwilm	6/83/2109/18	Michael Römer	7/57/1848/12	Gert Blankenburg	8/63/2046/10	35/50/15

TN/P./Perf. = Anzahl der Teilnehmer / Anzahl der insgesamt gespielten Partien / Durchschnitt der Leistungen (Performance) aller TN.

P./%/Perf./Pkte = Anzahl der gespielten Partien / erreichte Prozent der erreichbaren Punkte / Turnierleistung / erreichte Punktzahl

W/S/R = Weißsiege / Schwarzsiege / Remisen jeweils in Prozent.

Die Punktzahl am Ende eines "Turniers" kommt bei *lichess.org* ein wenig anders als man es kennt zustande: Grundsätzlich gibt es für einen Sieg 2 Punkte, 1 Punkt für Remis und 0 Punkte für eine Niederlage. Und da wir wissen, dass "grundsätzlich" im juristischen Sinne nicht "immer" sondern "mit Ausnahmen", eben im Grundsatz, bedeutet, erhält man – nachdem man zwei Partien in Folge gewonnen hat – die doppelte Punktzahl für seine nächsten Partien – solange bis man wieder verliert. Das bedeutet, dass man für einen Sieg vier, für ein Remis zwei Punkte bekommt. Beispiel: Fabian Tobianski erzielte im Online-Blitz #5 auf folgende Weise seine 28 Punkte: 2 2 4 4 4 0 2 2 4 4, gewann also 9 seiner 10 Partien und verlor nur einmal. Woraufhin er noch einmal zwei Partien hintereinander gewinnen musste, um erneut in den Genuss der Doppelpunkt-Regelung zu kommen.

Darüber hinaus gibt es einen sogenannten "Berserk"-Knopf³. Wenn ein Spieler diesen vor Beginn einer Partie drückt, verzichtet er auf die Hälfte seiner Bedenkzeit, wird aber bei einem Sieg mit einem zusätzlichen Turnierpunkt honoriert. Man muss jedoch mindestens sieben Züge gespielt haben. In einem Zeitmodus mit Inkrement entfernt "Berserk" das Inkrement. Diese Möglichkeit war bei den Saseler Blitz-Turnieren jedoch abgeschaltet, bei den Schnellschach-Turnieren nach der zweiten Runde.

Wie bei jedem anderen Turnier (außer natürlich bei Rundenturnieren) werden zu Beginn des Turniers die Spieler auf Grundlage der Wertungszahl zugeteilt. Sobald ein Spiel beendet ist, sollte man schnell zur Turnierübersicht zurückkehren. Da wird dann ein Spieler mit ähnlichem Rang zugeteilt. Da während eines Turniers die veranschlagte *Zeit* für das Turnier heruntergezählt wird, und je schneller man spielt, kann man desto mehr Spiele kann man spielen und so möglicherweise eine höhere Punktzahl erzielen. Denn, wenn die Turnierzeit abgelaufen ist, darf man zwar die Partie noch beenden, sie geht aber nicht mehr in die Turnierwertung ein. Es ist also gar nicht verwunderlich, dass während eines Turniers Spieler, Spielerinnen unterschiedlich viele Partien gespielt haben.

Und anders als bei analogen Turnieren nach Schweizer System kann es passieren, dass man mehr als einmal gegen einen Spieler, eine Spielerin, antreten muss. So spielte Rishi Sharma im Blitz-Turnier #3 von seinen 9 Partien zwei gegen Fabian Bloh und sogar drei gegen Karina Tobianski. Liegt wohl daran, dass andere Spieler gerade nicht "frei waren".

Eine weitere Regel gibt es so nicht bei "analogen" Turnieren. Bei Remis innerhalb der ersten 10 Züge werden keinem Spieler Punkte gut geschrieben. Und: Wenn ein Spieler in aufeinanderfolgenden Partien Remis spielt, wird nur für das erste Remis ein Punkt vergeben, es sei denn das Remis nach mehr als 30 Zügen erzielt. Eine Remis-Strähne kann nur durch einen Sieg unterbrochen werden.

Ein Tipp: Auch diejenigen, die nicht an den Saseler Online-Turnieren teilnehmen, sollten sich die Partien bei *Lichess* ansehen und auf mögliche Gegner bei der kommenden VM einstellen (da benötigt man kein Brett, geht alles per Klicks). Die nächste VM findet ja auf jeden Fall statt. Wenn nicht in diesem Jahr, dann im nächsten...

Hier je eine Blitz- und eine Schnellschach-Partie. Beide von Schwarz gewonnen, den späteren Gewinnern des jeweiligen Turniers!

Dario Carapina - Rishi Sharma Sasel Online-Blitz #3, 07.04.2009

[D35: Damengambit (Abtauschvariante)] **1.d4 e6 2.c4 d5 3.Sc3 Sf6 4.cxd5 exd5 5.Lg5 c6 6.e3 Lf5 7.Df3 Lg6 8.Lxf6 Dxf6 9.Dxf6 gxf6 10.Sh3** [Michail Tal spielte hier 10.g3 (gegen Boris Spasski, Sotschi 1973) 10...Sd7 11.Lh3 Sb6 12.Sf3 Sc4 13.0–0–0 Lb4 14.Sh4 a5 15.Lf5 Lxc3 16.bxc3 Sd6 17.Ld3 Kd7 18.The1 Lxd3 19.Txd3 b5 20.Te2 Thb8 21.Sf3 f5 22.Sd2 a4 23.Sb1 Sc4 24.Sd2 Te8 mit ½–½ nach 57 Zügen.] **10...Sd7**

11.Sf4 Ld6 12.Sxg6 fxg6 13.h3 f5 14.0-0-0 Kf7 15.Ld3 Sf6 16.The1 Kg7 17.Kc2 Thf8 18.a3 Tae8 19.b4 Se4 20.Te2 Sxc3 21.Kxc3 b5 22.Kb3 Tf6 23.Tc1 Lb8

24.Tec2 Tee6 25.f4? (Diagramm S.6) [-1.97] [25.Le2 f4 26.Lg4 Te4 27.Txc6 Txc6 28.Txc6 fxe3 29.fxe3 Txe3+ 30.Ka2 Td3 31.Tc5 Txd4 32.Txb5 Td2+ 33.Kb3 Le5 34.Tb7+ Kf6 35.Txa7 0.66] **25...Txe3 26.Tc3 Lxf4 27.Lf1 Tfe6 28.Txe3 Txe3+ 29.Kb2 Te6 30.Td1 Lg5 31.Kc2 Te3 32.Kb2 Lf6 33.Ka2 Te4 34.Tc1 Te6** [34...Txd4 35.Txc6 Td2+ 36.Kb1 Lb2 37.Tc7+ Kf6 38.Txa7 f4 39.Lxb5 Txg2 40.a4 La3 41.Le8 Lxb4 42.a5 Tg3 43.a6 Ta3 44.Lb5 Lc5 45.Kb2 Txh3 46.Td7-+ -2.98] **35.Td1 g5 36.Ld3 f4** [-2.41] [36...Lxd4?! 37.Lxf5 Te2+ 38.Kb1 Le5 39.Ld7 Te3 40.Td2 Tc3 41.Te2 Kf6 42.Tc2 Txa3 43.Txc6 Ke7 44.Lg4 Ta1+ 45.Kc2 Ld6 46.Kb2 Ta4 47.Kc3 Lxb4+ 48.Kd4 -1.60] **37.Lf5** [-3.40] **Td6** [-1.40] [37...Te2+ 38.Kb1 Txg2 39.Lg4 Tg3 40.Kc2 h5 41.Lxh5 Txh3 42.Le8 Txa3 43.Lxc6 Kg6 44.Td3 Ta2+ 45.Kb3-+ -4.90] **38.Kb3**



Stellung nach 24.Tee6

h6 39.Kc3 a6 40.Te1 Kf7 41.Lc8 a5! 42.bxa5 c5! 43.Kd3 Lxd4 44.a6 Td8 45.Lb7 Le3! 46.Txe3 fxe3 [0.13] [46...c4+ 47.Ke2 fxe3 48.a7 d4 49.a8D Txa8 50.Lxa8 Ke6 51.Lc6 c3 52.Kd3 Ke5 53.Lxb5 Kf4 54.Kc2 Kg3 55.a4 Kf2 56.a5 e2 57.Lxe2 Kxe2 58.a6 d3+ 59.Kxc3 d2 60.a7 d1D 61.a8D De1+ 62.Kd4 Df2+ -1.46] **47.a7** [-0.83] [47.Kxe3 d4+ 48.Kd2 c4 49.a7 Ke7 50.a8D Txa8 51.Lxa8 Kd6 52.g3 Kc5 53.Lf3 Kb6 54.Ke1 Kc5 55.Lg4 b4 56.axb4+ Kxb4 57.Kd2 0.15] **47...d4! 48.a8D Txa8 49.Lxa8 Kf6 50.Lf3?** [-5.66] **Ke5 51.a4 c4+ 52.Kc2 bxa4 53.g3 d3+ 54.Kc3 e2 55.Kd2 Kd4** [-24.99] [55...a3 56.Lxe2 dxe2

³ Berserker kennen wir aus Nordischen Überlieferungen des frühen Mittelalters. Das Wort *Berserker* ist aus dem Altnordischen, Man geht heute davon aus, dass die Bezeichnung einen im Rausch kämpfenden Menschen bezeichnete, der keine Schmerzen oder Wunden mehr wahrnimmt.

57.h4 a2 58.Kxe2 Ke4 59.g4 a1D 60.Kf2 gxh4 61.g5 Db2+ 62.Kf1 Kf3 63.gxh6 Df2#] **56.Ke1 Ke3 57.Lc6 d2**# [Genauigkeit: Weiß = 56%, Schwarz = 73%.] **0–1**

Walter Blumenberg - Christoph Rottwilm, Sasel Online-Schnell-Turnier #1, 19.4.2020 [A10: Abarten von Holländisch, Damenindisch, Königsindisch (ohne d2–d4)] 1.c4 d5 2.cxd5 Dxd5 3.Sc3 Dd8 4.g3 Sf6 5.Lg2 c6 6.d3 e5 7.Sf3 Dc7 8.0–0 Le7 9.Dc2 0–0 10.Ld2 Le6 11.Tac1 Sbd7 12.Sg5 Dd6 13.Sce4 Sxe4 14.Lxe4 Lxg5 15.Lxg5 f5 16.Lg2 f4 [-0.29] [16...Lxa2? 17.b3 f4 18.Dxa2 h6 19.b4+ 1.73] 17.gxf4 [-1.28] [17.d4 fxg3 18.hxg3 Dxd4 19.e4 Db6= -0.20] 17...exf4 18.Da4 [-2.54] [18.f3 Tf5 19.Lh4 Lxa2 20.b3 Dc5+ -1.28] 18...h6 19.Lh4 g5 20.De4 Lf5 21.Dc4+ De6 [21...Le6 22.De4 (22.Dc3 gxh4 23.Kh1 Tf5 24.Le4-+ -3.54) 22...Lxa2 23.Da4 Ld5 24.Lg3-+ -3.34] 22.Dc3 [-3.42] [22.Lg3 Sb6 23.Dxe6+ Lxe6 24.b3 a5 25.Tb1 Kg7 26.Tfc1 fxg3 27.hxg3-+ -2.51] 22...gxh4 23.Lf3 Se5 24.Lh5 Kh7 25.Kh1 Tg8

fxg3 27.hxg3-+ -2.51] **22...gxh4 23.Lf3 Se5 24.Lh5 Kh7 25.Kh1 Tg8 26.Tg1** [-6.46] **h3 27.d4?** [-10.66] [27.Db4 Lg4 28.De4+ Kh8 29.Tc5 Tg5 30.f3 Txh5 31.fxg4 Sxg4! 32.Dd4+ (32.Dxe6?? Sf2#) 32...Df6 33.Dxf6+ Sxf6 34.Tc4 Sd5-+ -5.95] **27...Sg4** [-4.69] [27...Sd3! 28.exd3 Dd5+ 29.f3 Lg6 30.Db4 Lxh5 31.De7+ Df7 32.De4+ Kh8 33.De5+ Tg7 34.Dxg7+ Dxg7 35.Txg7 Kxg7 36.Kg1 Kf6 37.d5 Tg8+-+ -9.69] **28.Lxg4 Txg4 29.Txg4 Lxg4 30.f3?** [-13.50] [30.Te1 Dd5+ 31.f3 Te8 32.Dd3+ Lf5-+ -6.71] **30...Dxe2** [Genauigkeit: Weiß = 26%, Schwarz = 61%.] **0-1**



Stellung nach 17...exf4

CHESS960⁴

Dass Fabian Tobianski irgendwann einmal ein Online-Blitzturnier als Chess960-Turnier durchführen würde, hätte man sich denken können. Denn er war es (damals noch als U14 gelistet), der am 20. Dezember 2011 das Weihnachtsturnier im Rahmen der Jugendweihnachtsfeier souverän mit 5/5 gewann. Im **Schachfreund 8** stand zu lesen:

"Traditionell ist das Weihnachtsturnier nicht ganz ernst gemeint und so gab es dieses Jahr ein 5rundiges Schach960-Turnier. Vor jeder Runde betätigte sich Gert als Glücksfee und loste die Figuren der Grundreihen neu aus. Dies war eine neue Erfahrung für viele, die sich aber schnell einspielten und die zur Verfügung stehenden 10 Minuten zum Teil sehr gut ausnutzten."

Am 15. Mai nun hatten die 15 Teilnehmer lediglich 5 Minuten Zeit und Fabian belegte diesmal mit 12 Punkten aus 8 Partien den für ihn wohl enttäuschenden 5. Rang.

Auf der Homepage wurden zwar die *Chess960*-Regeln veröffentlicht, da aber *Chess960* zu den Spielvarianten gehören könnte, die Jörg Harbke in dieser **Schachfreund**-Ausgabe begonnen hat vorzustellen, sollen die Regeln und gerade die Regel-Verschiedenheiten auch an dieser Stelle kurz zusammengefasst werden:

Obwohl die Stellung der Figuren auf der 1. und der 8. Reihe im Prinzip willkürlich ist, gibt es doch einige Vorgaben:

- 1. Die beiden Läufer müssen auf verschiedenfarbigen Feldern stehen.
- 2. Der König muss zwischen den beiden Türmen stehen.

Die Vorgabe #2 soll weiterhin eine Rochade ermöglichen. Dabei gilt wie im klassischen Schach, dass vor einer Rochade weder der König noch der Turm gezogen haben dürfen und zwischen König und Turm dürfen keine Figuren stehen. Auch darf der König nicht über oder auf ein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur beherrscht wird.

Die schwarzen Figuren werden entsprechend den weißen spiegelsymmetrisch platziert. Steht zum Beispiel der weiße König auf f1, so wird der schwarze König auf f8 gestellt.

Es gibt viele Methoden, die Eröffnungsstellung auszulosen. Bei großen Turnieren wird einfach mit einem Computer (oder Würfeln) eine Zufallszahl zwischen 1 und 960 ermittelt und daraus eine Stellung abgelesen. Die Startposition 518 entspricht dabei dem bekannten klassischen Aufbau.

⁴ Zum ersten Mal vorgestellt wurde diese Variante am 19. Juni 1996 von Bobby Fischer. Sein Ziel war es, eine Schachvariante zu entwickeln, die mehr Gewicht auf die Kreativität der Spieler legte, als auf das Auswendiglernen von Eröffnungen. Dies sollte durch zufällige Eröffnungsstellungen erreicht werden. Die Regeln für Chess960 wurden 2009 vom Weltschachverband FIDE als Bestandteil der Schachregeln in ihr Regelwerk ("Laws of Chess", Anhang F) aufgenommen. Im Jahre 2019 fand erstmals eine offizielle WM statt. Der aktuelle Weltmeister ist Wesley So.

Um für den privaten Gebrauch die Eröffnungsstellung mit nur einem Würfel ohne Rechner auszuwürfeln, schlug Ingo Althöfer vor:

- 1. Der erste Wurf gibt das Feld für den schwarzfeldrigen Läufer von Weiß vor. Dabei werden die schwarzen Felder entsprechend der Augenzahl von links beginnend gezählt (1=a1, 2=c1, 3=e1, 4=g1). Da die Würfe 5 und 6 keine Entsprechungen haben, werden sie wiederholt.
- 2. In derselben Weise wird anschließend der weißfeldrige Läufer positioniert. Hierbei entsprechen die Felder *b1*, *d1*, *f1*, *h1* den Würfen 1, 2, 3, 4.
- 3. Der nächste Wurf gibt, wieder von links gezählt, die Position der Dame auf den verbliebenen freien Feldern an. Da gibt es kein Vertun; denn nach der Aufstellung der beiden Läufer gibt es ja nur noch sechs freie Felder.
- 4. Die nächsten Würfe positionieren die Springer auf den verbliebenen freien Feldern. Für den ersten Springer muss bei einer 6 erneut geworfen werden, für den zweiten bei 5 und 6.
- 5. Zum Schluss wird ein weißer Turm auf das von links erste freie Feld gestellt, der König auf das zweite und ein Turm auf das verbliebene letzte Feld.

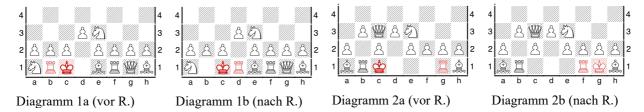
Edward Northam empfahl folgendes Vorgehen, um die Eröffnungsposition zufallsfrei zu erzeugen:

- 1. Könige und Türme werden zunächst aussortiert.
- 2. Die Spieler nehmen abwechselnd nach Belieben eine ihrer Figuren und stellen sie auf einen freien Platz. Der Gegner stellt dann eine gleichartige Figur auf seiner Seite spiegelbildlich auf, bevor er an der Reihe ist, eine seiner Figuren frei zu platzieren. Dabei gilt wie üblich die Einschränkung, dass der zweite Läufer nicht auf derselben Feldfarbe aufgestellt werden darf wie der erste.
- 3. Nachdem so die Damen, Läufer und Springer platziert worden sind, wird der König auf das mittlere der noch freien Felder gesetzt und die Türme auf die übrigen beiden.

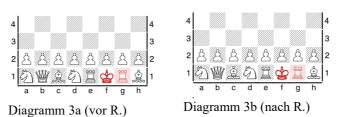
Mit diesem Verfahren wird der Aufbau der Figuren zu einem Teil der Partie.

Zurück zur Rochade. Liest man die *Chess960*-Regeln der FIDE zum ersten Mal, kann man sich nicht so richtig vorstellen, dass "Nach der Ausführung der Rochade die Zielfelder von Turm und König genau dieselben sind, wie sie im normalen Schach sein würden." (II.3.2.5.2)

Die folgenden vier Diagramme sollen verdeutlichen, dass es bei *Chess960* wenig sinnvoll ist, von *kurzer* oder *langer Rochade* zu sprechen.



Man sollte – da König und Turm nach der Rochade auf den Feldern stehen, auf denen sie stehen würden, handelte es sich um eine normale Partie – von einer *c*- und einer *g-Rochade* sprechen. Wenn man sich aber einmal an diese Art des Rochierens gewöhnt hat, ist man auch nicht überrascht, wenn man eine Ausgangsstellung hat, in der man sogar dann rochieren kann, wenn noch kein anderer Zug geschehen ist (Diagramm 3a,b; II.3.2.7.3):



König und Turm haben lediglich ihre Plätze getauscht, um so zu ihrer Rochadestellung im Normal-Schach zu gelangen.

Die FIDE gibt daher in ihren Richtlinien auch den Hinweis: "Um Missverständnisse zu vermeiden, ist es zweckmäßig vor Ausführung der Rochade anzukündigen: "Ich werde rochieren"." (II.3.2.7.1)

Übrigens: Ein Vorläufer von Chess 960 ist das Freischach, das von Anselm Erich Brunner⁵, geb. 1885 in Plauen (über Plauen vgl. auch HOME-LEARNING, S.10), gest. 1938 in Zürich, bereits 1921 vorgeschlagen wurde. Dabei werden die Figuren hinter den Bauernreihen abwechselnd gesetzt. Weiß beginnt und setzt den ersten Stein. Schwarz kann dann Spiegel- oder Punktsymmetrie wählen, was aber für die folgenden Setzakte verbindlich bleibt. Danach darf Schwarz den nächsten Stein setzen. (Beispiel: wKc1 – sKf8; sLa8 – wLh1 usw. bei Punktsymmetrie; oder spiegelsymmetrisch wKc1 – sKc8; sLa8 – wLa1). Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Läufer- oder Turmstellungen.

Und da muss man kein Bobby Fischer sein, um sich weitere Schach-Varianten auszudenken, die das Eröffnungswissen auf die Kenntnis allgemeiner Prinzipien (u.a. Besetzung des Zentrums, schnelle Figurenentwicklung) reduzieren. Der Rest einer Partie, ab Mittelspiel, unterscheidet sich dann schließlich kaum von einer traditionellen. Ein eindrucksvolles Plädoyer für Chess 960 kann man sehen und hören auf www.youtube.com/watch?v=TC4alLhBUIM Was ist "Schach960" eigentlich genau? [Einführungsvideo 1] | Schach960Coaching | [deutsch]

Und noch eine Überlegung zum Schluss: Wieso sollte man überhaupt eine Rochade erlauben? Sie sieht bei Chess 960 sehr gekünstelt aus. Einzig die Forderung, dass der König zwischen den Türmen stehen soll, scheint sinnvoll beibehalten zu werden. Gäbe es sie nicht, würde man da nicht den König von Anfang an in der Ecke positionieren?

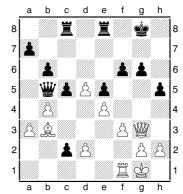
In besaagtem Chess960-Blitz-Turnier (das 10. Dienstags-Blitz) am 26. Mai gewann Fabian Bloh sämtliche 8 Partien, was ihm mit 28 Punkten (2 2 4 4 4 4 4; Zählweise s.o) den 1. Platz einbrachte. Seine 7. Partie sei hier als Partiebeispiel wiedergegeben:

Startposition 492

Fabian Bloh - Michael Römer Sasel Online-Chess960-Blitz #10, 19.5.2020

1.b4 b6 2.Sg3 [-0.08] [2.Dxg7 Sg6 3.f3 c5 4.bxc5 Le5 0.91] **2...Sfe6** 3.Se3 d5 4.f3 f6 5.a3 Lf7 6.La2 c6 7.Lf2 0-0 8.Sef5 Te8 9.c4 **Sf4 10.0–0 e6 11.Se3 d4! 12.Sg4** [12.Dxd4? Le5 13.De4 Lg6 14.Sef5 Lxf5 15.De3 c5 16.Db3 Sf7 17.Tfe1 Dc6 18.Sxf5 exf5 19.Tcd1 Lc7 20.Kf1 Se5-+ -2.28] **12...e5** [-0.10] [12...h5 13.e3 dxe3 14.dxe3 hxg4 15.exf4 gxf3 16.Le3 (16.gxf3 Lxf4 17.Tcd1 c5 18.bxc5 e5 -1.15) 16...fxg2 17.Tf2 e5 18.f5 c5 19.Db1 e4 -0.58] 13.e3 Sd3 14.Tc2 Sxf2 15.Sxf2 c5 16.e4 Se6 17.Sd3 Ld6 18.Sf5 Lf8 19.Lb3 g6 20.Sg3 Lh6 21.De1 Dc6 22.De2 Lf4 23.De1 h5 24.Sxf4 Sxf4 25.Se2 d3 26.Sxf4 dxc2 **27.Sd5** [-1.24] [27.b5 Dd7 28.Sd5 Lxd5 29.exd5 Df5 30.De2 h4 31.d3 c1S 32.Txc1 Df4 33.Tf1 Dd4+ 34.Kh1 -0.62] **27...Lxd5** [-0.21] [27...b5! 28.cxb5 Dd6 29.Lxc2 Lxd5 30.exd5 f5 31.Lb3 c4 32.Lc2 Dxd5 33.g4 -1.57] **28.cxd5?** [-2.35] [28.exd5 Dd6 29.Dg3 Kh7 30.Lxc2 f5 31.b5 Df6= -0.26] **28...Db5 29.Dg3?** [-8.12] [29.Lxc2

cxb4 30.Lb3 Dd3 31.De3 Dxe3+ 32.dxe3 Tc3-+ -3.19] **29...Kg7** [-3.99] [29...Dxf1+! 30.Kxf1 c1D+ 31.Del Dxa3 -8.12] **30.f4?** [-10.39] [30.Lxc2 cxb4 31.Lb3 Dd3 32.f4 Dxg3 33.hxg3 exf4 34.e5 Txe5 35.gxf4 Te4 36.f5 -+ -5.17] **30...c4?** [-0.16] [30...Dxf1+! 31.Kxf1 c1D+ 32.De1 Dxa3-+ -10.39] **31.Lxc2 a5 32.Ld1 axb4?** [3.56] [32...exf4! 33.Txf4 Th8 34.Lc2 De8 35.e5 fxe5 36.Te4= 0.17] **33.Lxh5! Dc5+ 34.Kh1 Kf7?** [9.92] [34...Te7 35.fxe5 Tf8 36.d6 Kh8 37.dxe7 Dxe7 38.Lxg6+-8.11] **35.Lxg6+ Ke7 36.Lxe8 Txe8** [6.67] [36...exf4 37.Dxf4 Txe8 38.Dxf6+ Kd7 39.axb4 Dd6 40.Dg7+ Te7 41.Dd4 Te8 42.Dxc4 Th8 43.h3+-13.18] **37.Dg7+ Kd8 38.Dxf6+ De7 39.Dxe7+ Txe7** [5.60] [39...Kxe7 40.axb4 exf4 41.Txf4 Kd6 42.Tf6+ Kd7 3.57] 40.axb4 exf4 41.Txf4 Kd7 42.Kg1 **Kd6 43.Kf2 b5 44.Ke3 Th7 45.Tf6+ Ke5 46.Tf5+** [46.Te6#]



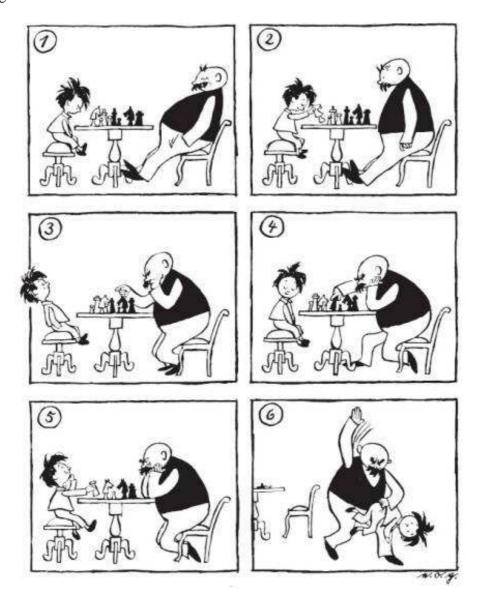
Stellung nach 29.Dg3?

46...Kd6 47.Tf6+ Ke5! 48.Te6# [Genauigkeit: Weiß = 42%, Schwarz = 36%.] **1–0**

⁵ Er war eigentlich Schachkomponist, veröffentlichte etwa 600 Schachaufgaben.

HOME-LEARNING

Dass Schach einen positiven Einfluss auf Körper und Geist hat, ist schon oft geäußert und bestätigt worden. Was lag also näher während der Corona-bedingten Beschränkungen, dem Nachwuchs die Computerspiele wegzunehmen und statt dessen einem Schachlehrgang zu unterziehen – homelearning eben. Wie schwierig es für Eltern sein kann, in manchen Situationen das pädagogische Verhalten nicht aufzugeben, hat e.o.plauen schon vor etwa 85 Jahren erkannt und zeichnerisch zu Papier gebracht:



Vater und Sohn sind Figuren des Zeichners Erich Ohser alias *e.o.plauen* (1903–1944). 1934 wurde ein Zeichner für eine Zeichenserie der *Berliner Illustrirten Zeitung* gesucht. Die Wahl fiel auf Erich Ohser. Da Ohser wegen seiner politischen Karikaturen während der Zeit der Weimarer Republik durch die Nichtaufnahme in die Reichskuturkammer nach 1933 de facto mit einem Berufsverbot belegt war, erhielt der Verlag vom Propagandaministerium lediglich die Erlaubnis, dass Ohser "unpolitische Zeichnungen unter einem Pseudonym" veröffentlichen dürfe. Deshalb signierte Ohser die Geschichten von *Vater und Sohn* durchgängig mit *e.o.p.*, wobei das *p* für seine Heimatstadt Plauen stand. Später setzte sich *e.o.plauen* als sein Künstlername durch.

Die erste Geschichte von *Vater und Sohn* erschien am 13. Dezember 1934. Insgesamt wurden bis Dezember 1937, als die letzte Folge von *Vater und Sohn* erschien, 157 Geschichten veröffentlicht.

SCHACHVARIANTEN I: 3er Schach, Janus-Schach, Mimikri, Schachjagd und Laska

3er Schach ist aus den Spielregeln des klassischen Schachspiels entwickelt worden. 3er Schach

unterscheidet sich vom herkömmlichen Schach dadurch, dass es von drei Personen gespielt wird. Es gewinnt nicht unbedingt der Spieler mit dem stärksten Spiel, weil sich die beiden anderen Spieler gegen ihn verbünden können. Dieses Zusammenspiel ist so variabel wie die Kräfteverhältnisse, die sich ständig verschieben können.

Die Spieler stellen ihre Figuren am Rand des Schachbrettes in der gleichen Anfangsordnung wie beim normalen Schach auf, wobei jedoch alle Könige auf den dunklen Feldern und alle Damen auf den hellen Feldern stehen müssen.

Die Spieler ziehen abwechselnd. Zuerst weiß, dann rot, dann gelb. Scheidet ein Spieler aus, so setzen die beiden anderen Spieler das

Spiel fort. Die Züge der Offiziere und Bauern sind die gleichen wie beim normalen Schach. Wegen der erforderlichen Form der Felder gelten jedoch für den mittleren Spielbereich besondere Regeln.

Der Spieler hat gewonnen, der übrig bleibt, wenn die anderen beiden ausgeschaltet worden sind. Ein Spieler ist ausgeschaltet, wenn sein König geschlagen wurde, was auch durch einen gegnerischen König möglich ist. Ausgeschaltet ist er jedoch nicht bei Matt oder Patt. Die Spieler können also ihren König absichtlich in eine Schachmatt- oder Patt-Stellung bringen, wenn sie sich davon einen Vorteil versprechen.

Ist ein Spieler ausgeschaltet, verbleiben seine Figuren auf dem Brett und gehören dem Spieler, der den König geschlagen hat. Dieser Spieler hat jedoch weiterhin immer nur einen Zug.

Variante: Nachdem der König eines Spielers geschlagen ist, sind die weiteren Figuren tot, d.h. sie bleiben auf dem Brett stehen und können ebenfalls geschlagen werden, dürfen aber nicht ziehen.

Ähnliches gilt für das Quadro-Schach, das im Schachfreund 40, S.13, als Vorschlag für ein Weihnachtsgeschenk 2020 vorgestellt wurde. Dort hieß es: "Quadro-Schach kann man zu viert, zu dritt aber auch zu zweit spielen. Mit dem herkömmlichen Brett geht ja nur zu zweit!

Gewonnen hat der Spieler, der den letzten verbleibenden Mitspieler matt setzt! Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Es gelten die normalen Schachregeln – mit kleinen Ausnahmen, die durch die Anzahl der Spieler bedingt sind: Ein Spieler ist matt, wenn ein Schach gegen seinen König nicht

durch Schlagen der Angreiferfigur, Wegzug des Königs oder Abdecken verhindert werden kann (wie bekannt). Obwohl dies normalerweise das Aus für den König bedeutet, kann ein anderer Mitspieler ihn durch einen Hilfszug aus dieser Lage befreien. Wenn diese Hilfe nicht erfolgt, so ist er – wenn er wieder an der Reihe ist – endgültig matt gesetzt und muss alle seine Figuren vom Spielfeld entfernen.

Ähnlich kann man bei Pattstellungen verfahren, die ja durch "Hilfen" der Mitspieler u.U. wieder aufgehoben werden können.

Und: Man kann auch Dame zu viert spielen!"

JANUS-SCHACH

Janusschach, auch Super-Schach genannt, ist eine Schachvariante auf 10 mal 8 Feldern, die eine zusätzliche Figur verwendet, den Janus, der Gott allen Ursprungs, des Anfangs und des Endes.

Diese Variante wurde 1978 von Werner Schöndorf entwickelt. Im Gegensatz zum konventionellen Schach gibt es keine Theoriebücher und keine Computerprogramme! Die eigene Kreativität ist also durchgängig gefordert!!

Walter Blumenberg hatte zu diesem Zweck schon im Schachfreund 14, S.36, eine Regeländerung vorgeschlagen, das *Rückwärtsziehen* des Bauern zu erlauben.



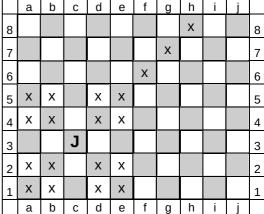


Die Regeln des Janusschach sind bis auf drei Ausnahmen mit den normalen Schachregeln identisch:

- 1. Der Janus wird in der Grundstellung jeweils zwischen Turm und Springer eingefügt. Dadurch verbreitert sich das Schachbrett um zwei Felder. Die Anzahl der Bauern erhöht sich also auf 10.
- 2. Der Janus vereinigt Läufer und Springer in einer Figur. Da er bei einem Zug wie ein Springer die Feldfarbe wechselt, kann er dadurch wechselweise wie ein schwarzer oder wie ein weißer Läufer agieren. Er ist auch die einzige Figur, die alleine den König mattsetzen kann (z.B. einen König auf a1 mit dem Janus auf c3, vgl. Diagramm).
- 3. Nach der Rochade ist der König jeweils ein Feld vom Brettrand entfernt. Er steht also entweder auf der b- oder der i-Linie. Der Turm steht entsprechend auf der c- oder der h-Linie.

Der Janus sieht aus wie ein Springer mit einer Läuferspitze auf dem Kopf. Es mag ein einfacher Weg sein, die vier Janus-Steine selbst herzustellen: indem man aus einem alten unvollständigen Set, die Läuferspitzen abtrennt und auf die Springer klebt. Etwas weniger





umständlich ist es jedoch, die Läuferspitzen aus Papier zu schneiden und aufzukleben.

Im Vergleich zu den herkömmlichen Figuren ist der Janus die Figur, die nach der Dame auf die

meisten Felder wirkt. Z.B. vom Feld c3 aus sind das: Dame 27 Felder, Janus 19, Turm 16, Läufer 11, Springer 8.

Wer sich schon einen Janus gebastelt hat, aber kein neues 10x8 Brett zuschneiden möchte, der kann sich im Spielen mit

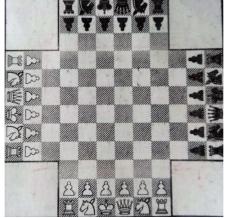


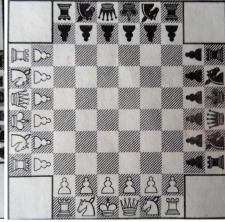




einem Janus üben, indem er den Springer oder den Läufer durch einen Janus ersetzt (s.o.).







Oder, ganz verwegen, Läufer und Springer weglassen und auf einem 6x8 Brett nur mit Janus spielen! Die Regeln sind ganz einfach anzupassen. Aber aufpassen: Weil auch hier *regina regit colorem* gilt, stehen die Damen jeweils auf der anderen Seite des Königs. Und dann ist es kein großer Schritt mehr, es auch einmal mit der Quadro-Version zu versuchen – mit oder ohne Extra-Reihe.

Die folgenden sechs Schachaufgaben erschienen in der *Rochade Europa* von Januar bis Juni 2000 als Lösungswettbewerb. Die Preise gab es damals noch in D-Mark: 30DM, 20DM und 10DM. Alles sehr bescheiden. Auch wenn man sich nicht selbst auf die Suche machen möchte (Seite ausdrucken und Lösungsteil zurückklappen), lohnt sich zumindest das Im-Kopf-Nachspielen. Man wird feststellen wie schwierig es ist, die Zugweisen von Springer und Läufer in einer Figur gedanklich zu vereinen.

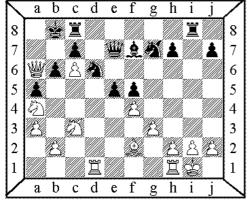


Diagramm 1: Schwarz setzt Matt in 3 Zügen. (wJanus auf c3; sJanus auf g7)

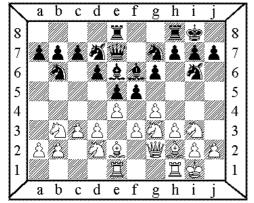


Diagramm 3: Weiß setzt Matt in 2 Zügen. (wJanus auf g3; sJanus auf d7, i6)

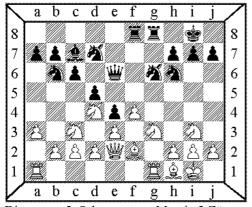


Diagramm 5: Schwarz setzt Matt in 3 Zügen (wJanus auf c3, d4; sJanus auf d7, g6)

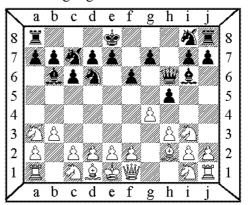


Diagramm 2: Schwarz setzt Matt in 3 Zügen. (wJanus auf a3, i1; sJanus auf c7, i8)

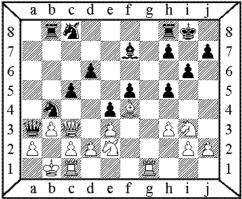


Diagramm 4: Weiß setzt Matt in 3 Zügen (wJanus auf e2; sJanus auf c8)

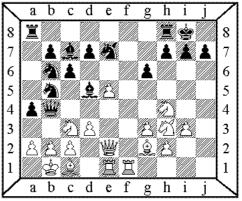


Diagramm 6: Weiß setzt Matt in 4 Zügen (wJanus auf h3; sJanus auf e7)

Lösungen:

Diagramm 1: 1...Ti8xi2+ 2.Ki1xi2 Jg7-j4+ 3.Ki2-j1 Jj4-h3#.

Diagramm 2: 1...Dh6xd2+ 2.Ke1xd2 Ji8-e4+ 3.Kd2-e1 Je4-c3#.

Diagramm 3: 1.Jg3-j6+ i7xj6 2.Jd2-h6# oder 1...Ki8-j8 2.Jd2xi7#.

Diagramm 4: 1.Dc3xh8+ Ki8xh8 2.Je2-c3+ Kh8-i8 3.Jc3-g7#.

Diagramm 5: 1...Jg6-j3+ 2.i2xj3 De6-j1+ 3.Si3xj1 Jd7-h3# oder 2.Ki1-j1 Jj3xh2#.

Diagramm 6: 1.De2xj7+ Ki8xj7 2.Jh3-i5+ Kj7-i8 3.Ji5-g7+ Ki8-j7 4.Tf1-j1#.

Doch damit nicht genug. Mit dem Janus haben wir uns eigentlich schon in das Reich des Märchenschachs mit seinen vielen Märchenschachfiguren begeben.

Auf *Wikipedia*, unter dem Stichwort *Märchenschach*, werden zahlreiche Figuren vorgestellt und ihre Zugweisen beschrieben. Einmal wird sogar die Zahl "mehr als 1.200" genannt. Doch wir müssen dem nicht folgen, sondern können – weil zum Zeitvertreib und nur um einmal anders zu spielen – unseren eigenen Figurenkosmos erschaffen. Wir brauchen uns auch nicht an die unter Märchenschachspezialisten gebräuchlichen Namen zu halten.

Hier also einige Vorschläge:

- 1. Als **Krebs** könnte man eine Figur bezeichnen, die wie ein herkömmlicher *Springer* zieht, aber wie ein herkömmlicher *Läufer* schlägt. Die Komplementär-Figur, sie zieht wie ein herkömmlicher *Läufer*, schlägt aber wie ein herkömmlicher *Springer*, könnte man dann als **Krabbe** bezeichnen.
- 2. Die Zugweise des herkömmlichen *Springers* kann man variieren, indem man ihn statt zwei, drei Schritte horizontal oder vertikal vorgehen lässt und dann ein oder zwei entweder horizontal, vertikal oder diagonal. Je nach Geschmack. "Offiziell" spricht man von einem **Kamel** wenn sich die Figur um drei Felder längs einer Linie fortbewegt und um ein Feld längs einer anderen. Das Kamel ist damit wie der Läufer an eine Feldfarbe gebunden. Als Namen bieten sich **Dromedar** oder **Lama** an.
- 3. Im herkömmlichen Schach ist der *Springer* die einzige Figur, die andere Steine überspringen kann. Das kann man sich auch für Läufer und Turm vorstellen. Der **Grashüpfer**, 1912 von Thomas Dawson erdacht, zieht wie die Dame, allerdings muss er einen eigenen oder einen gegnerischen Stein überspringen und landet auf dem Feld unmittelbar hinter dem übersprungenen Stein. Ist dieses Feld von einem gegnerischen Stein besetzt, dann wird dieser geschlagen. Der übersprungene Stein bleibt auf dem Brett. Die Fähigkeiten des Grashüpfers kann man aber auch getrennt denken: als hüpfender Turm und als hüpfender Läufer. In dieser Riege der "Hüpfsteine" gibt es "offiziell" schon die **Heuschrecke**. Sie überspringt einen Stein und landet unmittelbar hinter diesem. Der *übersprungene Stein* wird geschlagen. Sie muss aber bei einem Zug schlagen, sonst ist sie *bewegungsunfähig*. Weitere das Hüpfen assoziierende Namen, die sich je nach Hüpfart anbieten, sind **Floh** und **Frosch**. Und noch eine Erweiterung der Zugmöglichkeiten: Ein **Känguru** (gibt es auch schon unter diesem Namen, springt ja auch) überspringt genau zwei Steine und landet unmittelbar hinter dem zweiten Stein; ein eventuell dort stehender gegnerischer Stein wird geschlagen. Und warum sollte z.B. ein **Springbock** nicht beliebig weit hinter einer gegnerischen Figur landen dürfen? Und warum sollten nicht auch Mehrfachsprünge mit Richtungsänderung erlaubt sein?

Der Möglichkeiten gibt es also viele. All diese Figuren können sowohl anstelle der herkömmlichen Figuren eingesetzt werden, als auch zusätzlich auf beliebig erweiterbaren Schachbrettern.

Ein Beispiel für die Nutzung solcher Möglichkeiten gab es im Schachfreund 40, S.40: das mittelalterliche *Kurierspiel*. Mit seinen zusätzlichen Figuren kann man es durchaus als eine Frühform des Märchenschachs bezeichnen. Das Zitat aus der Homepage des *Ströbecker Schachvereins* bezog sich aber lediglich auf die Aufstellung der 12 großen Figuren: "Roch (Elefant), Ross (Reiter), Alte (Alfil), Kurier, Mann (Rat des Königs), König, Fers (Königin), Schleich (Rat der Königin), Kurier, Alte, Ross, Roch. In der zweiten Reihe stehen 12 Bauern".

Jeder mag die Zugweisen selbst festlegen, sein eigenes Märchen sich ausdenken.

Mimikri⁶

"Mimikri ist ein neues Spiel mit bekannten Utensilien: Schachfiguren, Schachbrett, Schachregeln. Dennoch hat es mit Schach nicht mehr viel gemein, denn es bringt neben den taktischen und strategischen Möglichkeiten des Schachs ganz neue Nuancen ins Spiel: Zufall, Probieren, Raten, Überraschung – und viel Spaß." So beginnt die Erläuterung vom *MIMIKRI - Schach mit Unbekannten* für zwei Spieler von *3M*, 1971 erdacht von Alex Randolph.

⁶ *Mimikry* ist eine Form der Täuschung anderer Lebewesen, um diese abzuschrecken oder anzulocken. Dabei werden andere Tier- oder Pflanzenarten nachgeahmt (durch Gestalt, Farbe oder Geruch), um Vorteile beim Überleben oder der Fortpflanzung zu erzielen. Nicht zu verwechseln mit der Nachahmung der Umwelt, um sicherer vor Fressfeinden zu sein, was als *Mimese* bezeichnet wird. Die Bezeichnung *Mimikry* ist abgeleitet von englisch *mimicry* (Nachahmung), (to) *mimic* (nachahmen), entlehnt aus altgriechisch μίμος (mímos, u.a. Schauspieler). Wir kennen Ähnliches im Deutschen: u.a. *mimem* – so tun, als ob. All das macht es mir aber schwer – und deshalb dieser Exkurs – *Mimikri* als Namen für das Spiel zu verstehen.

Jede Partei besitzt 16 Würfel, die auf einer Seite mit einem Schachfiguren-Symbol versehen sind und zwei komplette Schachfiguren-Sets darstellen. Auf der gegenüber liegenden Seite befinden sich Pfeile – außer beim König.

Alle Spielsteine werden mit den Schachsymbolen nach unten (also nicht sichtbar) und den Pfeilen auf der Oberseite (also sichtbar) auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Zunächst werden die Könige ausgelost. Anschließend wählt jeder Spieler für seinen Gegner acht Würfel aus. Die restlichen Figuren werden beiseite gelegt.

Nun stellt jeder Spieler seine acht Würfel mit den Symbolen nach unten (ohne diese vorher anzusehen) auf die acht Felder der zweiten Reihe: Der König nimmt seinen angestammten Platz auf der Grundlinie ein.

Es gibt zwei Spielvarianten.

Variante 1:

Jeder Spieler dreht seine Würfel so, dass die Pfeile auf der Oberseite zu ihm weisen. Dann kippt man seine Würfel so, dass man die Schachsymbole seiner Würfel sehen kann, der Gegenspieler nicht. Jeder Spieler weiß nun, mit welchen Figuren er selbst spielt, kennt aber die gegnerischen nicht – natürlich mit Ausnahme des Königs.

Mit jedem Zug verrät man ein wenig über die Zusammensetzung der eigenen Mannschaft. Aber nicht unbedingt viel. Eine Figur, die ein Feld geradeaus zieht, ist sicher kein Springer oder Läufer. Sie kann aber Bauer, Turm oder Dame sein. Es gewinnt, wer den gegnerischen König matt setzt. Schach muss angesagt werden.

Variante 2:

Die Würfel werden so gedreht, dass die Pfeile zum Gegner weisen und dann kippt man die Würfel so, dass die Schachsymbole vom Gegner zu sehen sind. Jetzt kennt jeder die Figuren des Gegners, aber nicht seine eigenen.

Jeder Zug muss den Schachregeln entsprechen, was vom Gegenspieler kontrolliert wird – und zwar ehrlich! Weiß nimmt also einen Würfel, z.B. seine Dame und zieht diagonal, weil er glaubt es sei ein Läufer. Schwarz gibt sein o.k. Zieht Weiß aber mit dem Springer ein Feld vor, weil er ihn für einen Bauern hält, ruft Schwarz Nein. Weiß muss den Zug zurücknehmen und Schwarz ist an der Reihe.

Mit jedem Zug – ob gültig oder nicht – erfährt man etwas über die eigenen Steine. Schach muss nicht angesagt werden. Es gewinnt, wer den gegnerischen König schlägt.

Auch hier gilt: Wer zuerst einmal probieren möchte, nimmt einfach 32 Würfel und beklebt sie mit entsprechenden Pfeilen und den Schachsymbolen. Es ist etwas Schnibbeln und Kleben nötig. Zum Trost: Das Brett ist schon vorhanden.







"Aufstellung" nach dem "Mischen". "Aufstellung" nach dem "Auslosen". Die Würfel sind gekippt. Variante 1.

Schachjagd

Der Spieleverlag Ravensburger bewirbt sein 1976 entstandenes und wieder von Alex Randolph ausgedachtes Spiel Schachjagd für 2-4 Spieler wie folgt:

"Dieses Spiel vereinigt den Spaß eines Rennens mit der reizvollen Abwechslung eines guten Brettspiels. Eine Rennbahn mit Schachmuster ist ungewöhnlich und ebenso ungewöhnlich sind auch die Züge der Figuren. Der Würfel zeigt nicht Punktwerte an, sondern die sechs beim Schach verwendeten Figurenarten. Man zieht wie beim Schach, und zwar jeweils in der Zugweise, die man gerade gewürfelt hat."



Die Spielmaterialien sind je 3 grüne, gelbe, rote und blaue Spielfiguren, 1 Hindernis, 1 Würfel mit Schachsymbolen und ein Spielbrett.

Und weiter: "Wer als erster einen König würfelt, erhält die grünen Figuren und stellt sie auf das erste Startfeld (grün). Der linke Nachbar erhält die gelben Figuren und stellt sie auf das zweite Startfeld usw. In dieser Reihenfolge wird dann auch während des Spiels gewürfelt; der Spieler mit den grünen Figuren beginnt.

Die Spieler ziehen ihre Spielsteine entsprechend der Zugweise, die sie erwürfelt haben. Vom Startfeld weg kann man mit dem Bauer zwei Felder vorwärts ziehen, da es der erste Zug vom ursprünglichen Standort aus ist – wie beim "richtigen" Schach. Figuren, die bereits im Spiel sind, ziehen als Bauer nur ein Feld vorwärts. In den Ecken der Bahn hat man als "Bauer" die Wahl, welche der beiden dort zusammentreffenden Bahnrichtungen man als "vorwärts" ansehen will – je nachdem, welche Zugrichtung im Augenblick günstiger ist.

Bei jedem Wurf darf eine weitere Figur ins Rennen gebracht werden.

Wer den König würfelt, hat zwei Sonderrechte:

- 1. Mit einer Figur einen Königszug ausführen oder stattdessen das Hindernis auslegen oder versetzen.
- 2. Nochmal würfeln und entsprechend ziehen.

Auf dem letzten Drittel der Bahn befinden sich zwei feste Hindernisse (schwarze Felder). Außerdem gibt es ein bewegliches Hindernis, das zu Beginn außerhalb der Bahn bereit liegt. Das Hindernis wird so ausgelegt, dass es zwei Felder überdeckt. Das Hindernis darf aber nur in dem Teil der Bahn abgelegt werden, der durch die beiden schwarzen Pfeile gekennzeichnet ist. Die Hindernisse dürfen nur mit dem Zug des "Springers" übersprungen werden."

Alle anderen müssen drum herum manövrieren.

Gegnerische Figuren werden geschlagen, wenn man ihr Feld mit der gewürfelten Zugweise erreicht. Geschlagene Figuren kommen zurück hinter die Startlinie und müssen das Rennen neu beginnen. Spätestens hier ist man an *Mensch ärgere dich nicht* erinnert.

Derjenige, der alle drei Figuren über die Ziellinie gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

Wer aber das Spiel ausprobieren möchte bevor er die *Ravensberger* Kaufversion ersteht, kann es sich verhältnismäßig leicht selbst zusammenstellen. Es reicht z.B. ein ganz normaler Würfel: 6=König; 5=Dame; 4=Turm; 3=Läufer; 2=Springer; 1=Bauer. Die Zuordnung lässt sich gut assoziieren. Der König ist im Normalschach die wichtigste Figur, ergo die 6. Die Königin (Dame) steht ihm am nächsten, ergo die 5, usw. bis hin zum Bauern (1).





Ein Spielfeld als "Rundkurs" herzustellen, ist ebenso einfach. Und die Spielsteine aus Pappe zu schneiden und zu bemalen, ist wie Werkunterricht zuhause. Darüber hinaus ist man bei der Wahl der Feldgröße frei. Und einzelne Vorgaben, z.B. die Anzahl der Spielsteine, mag man auch variieren: Warum frei wählbare Hindernisse? Warum überhaupt Hindernisse? Warum...

Laska

Emanuel Lasker (1868-1941), der einzige deutsche Schachweltmeister (von 1894 bis 1921), spielte, im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen, nicht einzig und allein nur Schach⁷. Deshalb auch verdanken wir ihm die wohl interessanteste und problematischste Variante des Dame-Spiels, die je ersonnen wurde. Dadurch, dass alle geschlagenen Steine auf dem Brett bleiben, und zwar unter den schlagenden Steinen, die ihrerseits wieder geschlagen werden können, wodurch die *Gefangenen* "befreit" werden, kommt es bei *Laska* zu einer verwirrenden Vielfalt von Kombinationsmöglichkeiten, die schwer zu durchschauen sind und deshalb ständig Überraschungen im Spielverlauf liefern.

Das Spielmaterial besteht aus 11 roten Spielsteinen, 11 *transparenten* roten Spielsteinen, 11 grünen Spielsteinen, 11 *transparenten* grünen Spielsteinen und einem Spielbrett. Das Spiel in dieser Form bietet der Verlag *F.X.Schmid* (rechts) seit 1973 an.

Beide Spieler setzen ihre *transparenten* Steine auf die ersten drei Reihen der Spielfelder, so dass nur die mittlere Dreierreihe frei bleibt. Die anderen roten und grünen Steine bleiben zunächst neben dem Brett. Es wird gelost, wer das Spiel beginnt.

Die Steine werden abwechselnd diagonal gezogen und zwar nur ein Feld weit und nur vorwärts. Ein Gegner *muss* durch Überspringen geschlagen werden, wenn man unmittelbar diagonal vor ihm steht und das Feld hinter ihm frei ist. Dabei kommt der Geschlagene nicht vom Brett (anders als beim Dame-Spiel), sondern der schlagende Stein nimmt ihn unter sich mit. Ergibt sich aus der neuen Situation die Gelegenheit, auf die gleiche Weise einen weiteren gegnerischen Stein zu schlagen, muss auch dieser geschlagen werden.



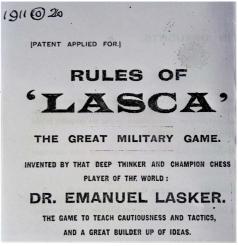
Im Verlauf einer Partie bilden sich auf diese Weise *Türme* unterschiedlicher Höhe. Dem Wert nach bleibt so ein Turm ein einfacher Stein entsprechend der Farbe seines obersten Steins. Er zieht und schlägt ganz normal. Dabei ist immer zu beachten, dass beim Schlagen **immer nur ein Stein** mitgenommen wird. Ist es bloß ein einziger, so verschwindet er unter der feindlichen Figur und das übersprungene Feld ist nun leer, sind es zwei oder mehrere aufeinander, wird jeweils der oberste Stein, **und nur er**, geschlagen und mitgenommen.

Gelingt es einem Stein, Lasker nennt ihn *private* (Soldat), oder einem *Turm*, die Grundreihe des Gegners zu erreichen, wird er zum *Offizier* befördert. Der Stein bzw. der oberste Stein eines Turms wird gegen einen *Offiziersstein* (rot oder grün) ausgetauscht. Der ausgetauschte Stein kommt aus dem Spiel. Ein *Offizier* zieht auch nur ein Feld weit und schlägt ebenso wie ein normaler Stein, **jedoch auch rückwärts**.

Es gewinnt derjenige, der alle gegnerischen Steine geschlagen oder den Gegner unfähig zu einer Bewegung gemacht (eingesperrt) hat.

Lasker selbst hat das Spiel in seinem Patentantrag 1911 (Titelseite rechts) als *Das große militärische Spiel* bezeichnet, als *Das Spiel, das Vorsicht und planvolles Vorgehen lehrt und ein großartiger Förderer von Plänen ist.* Und er hat auch schon hier die Werbetrommel gerührt: *Erfunden durch den tiefen Denker und Weltmeister im Schach: Dr. Emanuel Lasker.*

Aber auch Werbung in Zeitungen vergaß er nicht. Die Überschrift der Anzeige (nächste Seite) spricht für sich. Und der Hinweis *Learned in a Few Minutes* nebst drei Partiebeispielen macht natürlich Appetit aufs Ausprobieren.



Noch im selben Jahr erschien sogar in einem russischen Magazin ein Foto des *Lasca* spielenden Lasker mit der Überschrift HOBAЯ ИΓРА (Neues Spiel).

⁷ Der Schachfreund 40 zeigt auf S. 44 einen weiteren Weltklassespieler, Wassili Iwantschuk, beim Damespiel, und zwar während der FIDE-WM in Groningen im Dezember 1997.



Wenn wir auch dieses Spiel, das ja eigentlich nichts mit Schach zu tun hat (es sei denn man betrachtet den Sprung über einen Stein auf das dahinterliegende Feld als den Zug des historischen *Alfil*) aber wegen des Autors hierhin gehört, erst einmal ausprobieren



wollen, verzichten wir natürlich auf die transparenten Steine. Lasker selbst benutzte, als er die Spielregeln festlegte, die beim Schach und beim Dame-Spiel gebräuchlichen Farben, weiß und schwarz. Um einen *Offizier* auch innerhalb eines Turmes erkennbar zu machen, hatte er grüne Steine für den Weißspieler und rote für den Schwarzspieler vorgesehen. Diese ersetzten den ursprünglichen weißen oder schwarzen Stein sobald er die Grundreihe erreicht hatte. Ob das Erkennen eines *Offiziers* innerhalb eines *Turmes* aber so spielentscheidend und damit notwendig beim ersten Kennenlernen des Spiels ist, sei dahingestellt. Wenn man die Unterseite eines jeden Spielsteines z.B durch einen entsprechenden Acryl-Farben-Klecks kennzeichnet, braucht man ihn beim Erreichen der Grundlinie nur umzudrehen und jeder weiß, dass dieser Stein, dieser *Turm* ab jetzt auch rückwärts ziehen kann.

Das genügt sicherlich für unsere Zwecke.

Ein besonderes Brett wird ebenfalls nicht benötigt. Man decke einfach die a-Linie und die 8. Reihe ab und schon hat man das 7x7-Spielfeld.

Dann kann man auch sofort eine der Beispielpartien Laskers nachspielen. Um das Nachspielen zu erleichtern sind in der Notation die Felder, die übersprungen werden und von denen ein Stein mitgenommen werden muss, rot gekennzeichnet; ein Stern zeigt, dass ein Stein die gegnerische Grundreihe erreicht hat und umgedreht werden muss, also zum *Offizier* wird:

		а	D	С	а	е	T	g	
	7	•		•		•		•	7
	6		•		•		•		6
	5	•		•		•		•	5
1	4								4
	3	0		0		0		0	3
	2		0		0		0		2
	1	0		0		0		0	1
		а	b	С	d	е	f	g	

1.c3-d4	e5-d4-c3	21. c3-d4-e5	<i>a1-<mark>b2</mark>-c3</i>
2. b2-c3-d4	f6-e5	22. e5-f6	e3-f2
3. d4-e5-f6	g7- f6 -e5	23. g1- f2 -e3	d2- <mark>e3</mark> -f4
4. e3-d4	c5- <mark>d4</mark> -e3	24. f2-e3-d4	<i>c3-d4-e5-f6-g7</i>
5. f2-e3-d4	<i>b6-c5</i>	25. b4-c5	c7-d6
6. d4- c5 -b6	a7- <mark>b6</mark> -c5	26. c5-d6-e7*	d4-c3
7. a1-b2	a5-b4	27. e7- f6 -g5- f4 -e3	f4-e3-d2
8. c3- b4 -a5	<i>c5-d4</i>	28. a5-b6	e3-f2
9.e3-d4-c5-b6-a7*	e5- <mark>d4</mark> -c3- <mark>b2</mark> -a1*	29. b6-c7*	f2-e1*
10. a7- b6 -c5	d6- <mark>c5</mark> -b4	30 .a3-b4	e1-f2
11.d2-c3	<i>b4-<mark>c3</mark>-d2</i>	31. b4-c5	f2-e3
12. e1-d2-c3	<i>c5-d4</i>	32. c5-d6	e3-d4
13.c3-d4-e5-f6-g7*	e7-d6	33. d6-e7*	d4-e5
14. g7- f6 -e5- d4 -c3	d4- <mark>c3</mark> -b2	34. e7- f6 -g5	e5-d6
15. d2-c3-b4	g5-f4	35. c7-d6-e5	f6- <mark>e5</mark> -d4
16. g3- f4 -e5	d6- <mark>e5</mark> -f4	36. g5-f6	c3-b2
17. b4-c3-d2	c3- <i>d2-e1</i> *	37. f6-g5	d4-e3
18. d2-c3	<i>f4-e3</i>	38. g5-f6	e3-f2
19. a3-b4	e1-d2	39. f6-e5-d4	<i>e5-d4-c3</i> .
20. c1-b2-a3	e5-d4	Weiß hat keine Figuren	mehr.

Wer sich das Nachspielen der gesamten Partie ersparen möchte, sollte zumindest mit dem "Endspiel" entweder nach 25.b4-c5 oder 25...f2-e1* beginnen. (Das Schachbrett hat jetzt einen abnehmbaren *Lasca*-Rahmen.) Es gibt auch die Möglichkeit einer "buchstäblichen" Stellungsbeschreibung (zunächst das Feld, dann die





Stellung nach 25.b4-c5

Stellung nach 29...f2-e1*

Farbe der Steine von oben nach unten, wobei die Offiziere großgeschrieben sind).

Foto links: a3ws, a5ws, c5w, c7s, d4s, f4SssWw, f6sss, g7SwwwWww.

Foto rechts: a3ws, c3s, c7Ws, d2ssWwW, e1SsS, f6ss, g7SwwwWww.

Übrigens, Lasker hat die Felder ursprünglich durchnummeriert – von 1 (a1) bis 25 (g7). Die Partienotation sieht bei ihm dann so aus:

(1) 9-13, 17-13-9. (2) 5-9-13, 21-17. (3) 13-17-21, 25-21-17. (4) 10-13, 16-13-10. (5) 7-10-13, 19-16. (6) 13-16-19, 22-19-16. (7) 1-5, 15-12. (8) 9-12-15, 16-13. (9) 10-13-16-19-22*, 17-13-9-5-1*. (10) 22-19-16, 20-16-12. (11) 6-9, 12-9-6. (12) 3-6-9, 16-13. (13) 9-13-17-21-25*, 24-20. (14) 25-21-17-13-9, 13-9-5. (15) 6-9-12, 18-14. (16) 11-14-17, 20-17-14. (17) 12-9-6, 9-6-3*. (18) 6-9, 14-10. (19) 8-12, 3-6. (20) 2-5-8, 17-13. (21) 9-13-17, 1-5-9. (22) 17-21, 10-7. (23) 4-7-10, 6-10-14. (24) 7-10-13, 9-13-17-21-25. (25) 12-16, 23-20. (26) 16-20-24*, 13-9. (27) 24-21-18-14-10, 14-10-6. (28) 15-19, 10-7. (29) 19-23*, 7-3*. (30) 8-12, 3-7. (31) 12-16, 7-10. (32) 16-20, 10-13. (33) 20-24*, 13-17. (34) 24-21-18, 17-20. (35) 23-20-17, 21-17-13. (36) 18-21, 9-5. (37) 21-18, 13-10. (38) 18-21, 10-7. (39) 21-17-13, 17-13-9.

Auch hier gibt es natürlich die Möglichkeit, Aufgaben zu lösen. *Offiziere* sind Großbuchstaben, zusätzlich fett gedruckt. Stets ist Weiß am Zug und gewinnt.

	а	b	С	d	е	f	g			а	b	С	d	е	f	g			а	b	С	d	е	f	g	
7								7	7								7	7	s							7
6								6	6		s						6	6		s		s				6
5								5	5					w			5	5								5
4								4	4								4	4		ss				s		4
3								3	3	w							3	3								3
2		sss						2	2								2	2						s		2
1	www							1	1	s							1	1	Sw		W ws Ss					1
	а	b	С	d	е	f	g			а	b	С	d	е	f	g			а	b	С	d	е	f	g	П

Lösungen:

Diagramm links: 1.a1-b2-c3 b2-c3-d4 2.c3-d4-e5 d4-e5-f6 3.e5-f6-g7. 1-0 da Weiß keinen Zug mehr machen kann.

Diagramm Mitte: 1.e5-d6 b6-a5 2.d6-c7! a5-b4 3.a3-b4-c5 a1-b2 4.c5-b4 1-0 da Schwarz im übernächsten Zug ein Nachbarfeld von Weiß betreten muss.

Diagramm rechts: 1.c1-b2 a1-b2-c3 2.b2-c3-d4 b4-c3-d2 3.c3-d2-e1-f2-g3-f4-e5-d6-c7-b6-a5 d2-e3 4.d4-e5 e3-f4 5.e5-d6 f4-e5 6.d6-e7 e5-d4 7.e7-d6 d4-e3 8.d6-e5 e3-d2 9.e5-d4 d2-e1 10.d4-e3 1-0. Schwarz ist wieder im Zugzwang.

Die letzten beiden Probleme belegen, dass auch hier – wie im Schach – die *Opposition* im Endspiel eine entscheidende Rolle spielt.

Und noch ein Übrigens: Lasker hat nicht auf einem Dame- oder Schachbrett gespielt, sondern auf einem Spielplan mit runden Feldern, wie die Abbildung auf dem Spieledeckel des Verlags *F.X.Schmid* und das Foto zeigen.

N.B.: Ob Lasker wusste, dass *Láska* auf Tschechisch *Liebe* und auf Russisch (Ласка) *Wiesel* bedeutet?

KANDIDATENTURNIER

Vom 17. März bis 3. April sollte das Kandidatenturnier stattfinden, in dem der Herausforderer von Magnus Carlsen um den Weltmeistertitel in Dubai im November ermittelt werden sollte. In Jekaterinburg wurde das Turnier nach 7 der vorgesehenen 14 Runden am 26. März unterbrochen. Die FIDE begründete diese Entscheidung damit, dass ab dem 27. März wegen der Corona-Krise der Flugverkehr von Russland in andere Länder eingestellt werde und die Abreise der Teilnehmer dann nicht mehr gewährleistet sei.

Gespielt wurde/wird doppelrundig, 1.40 Std. für die ersten 40 Züge, danach 50 Minuten für die nächsten 20 und schließlich 15 Minuten für den Rest der Partie. Was aber nicht so ganz stimmt; denn es gibt pro Zug 30 Sekunden Zugabe – vom ersten Zug an. Remisangebote vor dem 40. Zug waren nicht erlaubt. Bei Punktgleichheit der beiden Höchstplatzierten wird als erstes die Anzahl der Gewinnpartien und die Sonneborn-Berger-Wertung⁸ herangezogen. Schließlich vier 25-Minuten Schnellpartien. Der Preisfond beträgt €500.000.

Fabiano Caruana war als Verlierer der *Schach-WM 2018* qualifiziert, Liren Ding als Zweiter des *Schach-Weltpokal 2019*, Hao Wang als Gewinner des *FIDE Grand Swiss Tournaments 2019*, Alexander Grischuk als Gewinner des *FIDE Grand Prix 2019*, Ian Nepomniachtchi als Zweiter des *FIDE Grand Prix 2019* und Anish Giri war qualifiziert weil er die beste durchschnittliche Elo-Zahl von Februar 2019 bis Januar 2020 hatte. Kirill Alekseenko schließlich erhielt eine Wildcard vom Veranstalter. Zum Zeitpunkt der Nominierung hatte er Platz 47 der FIDE-Elo-Rangliste inne.

Da Teimour Radjabov (Elo 2764, 9. der FIDE-Rangliste), der als Gewinner des *Schach-Weltpokals* 2019 für das *Kandidatenturnier* qualifiziert war, am 6. März 2020 seinen Verzicht auf die Teilnahme bekanntgab (er begründete seine Entscheidung damit, dass die FIDE das *Kandidatenturnier* aufgrund des Coronavirus seiner Ansicht nach hätte verschieben müssen), wurde er durch Maxime Vachier-Lagrave ersetzt, der als Dritter des *FIDE Grand Prix*, Dritter des *Weltpokals* und mit etwas geringerer ELO-Zahl als Giri die direkte Qualifikation gleich dreimal nur knapp verpasst hatte.

Zwei Spieler waren schon im Vorfeld des Turniers direkt von der Corona-Krise betroffen: Da Russland Einreisebeschränkungen für chinesische Staatsbürger erlassen hatte, war zunächst unklar, ob Liren Ding und Hao Wang am Kandidatenturnier überhaupt teilnehmen könnten. Sie erhielten schließlich doch ein Visum, unter der Bedingung, dass sie frühzeitig anreisten und sich einer 14-tägigen Quarantäne unterzogen.

Von den Top-Ten Spielern fehlten damit lediglich Levon Aronian (2773, 7.), Wesley So (2770, 8.) und natürlich Magnus Carlsen als Weltmeister.

Bei der Festlegung der Startnummern wurde darauf geachtet, dass Spieler aus demselben Land in den Partien zu Beginn einer Turnierhälfte aufeinander trafen. Dies galt für die Chinesen Hao Wang und Liren Ding und die Russen Nepomniachtchi, Grischtschuk und Alekseenko. Durch diese Regelung sollen Ergebnisabsprachen verhindert werden.

Kandidatenturnier - Zwischenstand bei Abbruch nach Runde 7

		ELO	Fide	Pkte	G	V	R
1.	Ian Nepomniachtchi	2784	4.	4,5	3	1	3
2.	Maxime Vachier-Lagrave	2778	5.	4,5	2	0	5
3.	Alexander Grischuk	2777	6.	3,5	0	0	7
4.	Fabiano Caruana	2835	2.	3,5	1	1	5
5.	Anish Giri	2764	10.	3,5	1	1	5
6.	Wang Hao	2763	12.	3,5	1	1	5
7.	Kirill Alekseenko	2696	39.	2,5	0	2	5
8.	Ding Liren	2791	3.	2,5	1	3	3
	G / R insgesamt	2773,5			9		19

Wann das Turnier fortgesetzt wird, war zum Zeitpunkt der Unterbrechung noch nicht bekannt.

⁸ Zur Erinnerung: Die Sonneborn-Berger-Zahl wird bei Rundenturnieren (jeder gegen jeden) herangezogen und ist die Summe der vollen Punktzahl der Gegner, gegen die ein Spieler gewonnen hat, und der halben Punktzahl der Gegner, gegen die er unentschieden gespielt hat. Bei punktgleichen Spielern erhält der mit der höheren SB-Zahl den besseren Tabellenplatz. Dieses Verfahren gewichtet einen Punktgewinn gegen einen Gegner, der hoch in der Tabelle steht, höher als gegen einen Gegner, der weiter unten steht. Es wird derjenige Spieler höher bewertet, der öfter gegen starke Gegner gewonnen oder wenigstens Remis erzielt hat, dafür aber die Punkte bei den schwachen Gegnern hat liegen lassen, während der Spieler, der gegen die schwachen Gegner gewinnt und gegen die starken verliert, das Nachsehen hat.

Nicht zu verwechseln mit der bei größeren Turnieren angewandten Buchholz-Zahl eines Spielers, die die Summe der Punkte seiner Gegner unabhängig vom Ergebnis der Spiele ist. Die Verfeinerte Buchholz-Zahl eines Spielers ist die Summe der Buchholz-Zahlen seiner Gegner.

MAGNUS CARLSEN INVITATIONAL

Acht der besten Spieler "trafen" sich zum *Magnus Carlsen Invitational* – online, bei *chess24*. Der Preisfond betrug insgesamt \$250.000, davon \$70.000 für den Erstplatzierten.

Vom 18. – 30. April spielte jeder gegen jeden vier Schnellpartien, 15 Min. +10 Sek. Der Gewinner einer jeden Runde errang 3 Punkte. Beim Stand von 2-2 wurde das mittlerweile überall angewendete Armageddon-Format angewandt: Weiß 5 Minuten, Schwarz 4. Bei Remis wird Schwarz der Gewinn zugesprochen, der dann 2 Punkte erhält und Weiß den anderen. Remisangebote waren nicht vor dem 40. Zug erlaubt.

Dass von den acht Teilnehmern fünf auch im Kandidatenfinale vertreten waren, mag die Eröffnungswahl dieser fünf beeinflusst haben, nicht nur das Schnellschach-Format; denn die wollten ganz sicherlich nicht "Geheimnisse", die sie für das Kandidatenfinale vorbereitet hatten, aufs Brett bringen. Dennoch muss man sagen, dass Vachier-Lagrave auch vor dem Hintergrund seines Schnellschach-Rangpaltzes enttäuscht hat.

Die Teilnehmer, sortiert nach ihrer Position in der Schnellschach-Rangliste:

										schnell	blitz	klass.
	МС	VL	LD	HN	IN	FC	AG	AF	Σ	ELO/Rg.	ELO/Rg.	ELO/Rg.
Magnus Carlsen		3	0	2	2	3	3	3	16	2881/1.	2887/2.	2863/1.
Maxime Vachier-Lagrave	0		1	1	1	0	3	0	6	2860/2.	2822/3.	2778/5.
Liren Ding	3	2		1	3	1	2	3	15	2836/3.	2788/8.	2791/3.
Hikaru Nakamura	1	2	2		3	1	3	3	15	2829/4.	2900/1.	2736/18.
Ian Nepomniaschtschi	1	2	0	0		0	3	2	8	2778/9.	2785/9.	2784/4.
Fabiano Caruana	0	3	2	2	3		0	3	13	2773/11.	2711/35.	2835/2.
Anish Giri	0	0	1	0	0	3		0	4	2731/24.	2752/22.	2764/10.
Alireza Firouzja	0	3	0	0	1	0	3		7	2703/37.	2750/24.	2728/21.

Im ersten Halbfinale am 1. Mai spielte Nakamura gegen Caruana. Die ersten beiden Partien endeten Remis (wobei 51.Dxb5?? nach 46(!!) Sekunden des Nachdenkens geschah, siehe Diagramm) und nachdem Caruana die dritte Partie mit Weiß verlor ebenso wie Nakamura

die vierte, folgten, anders als bei den Vorkämpfen, zwei Blitzpartien, die Nakamura gewinnen konnte. Wäre das Ergebnis auch hier unentschieden ausgegangen, hätte es noch einmal zwei Blitzpartien gegeben bevor dann eine Armageddon-Partie...

Hikaru Nakamura - Fabiano Caruana, Carlsen Invitational, Semifinale, 1.5.2020

51.Dxb5?? [51.Kh3 fxe4 52.Lxe4 Sd6 53.Dd2 0.58] **51...Sa3 52.Db3** [52.Da6 Sxb1 53.d5 Kg7 -0.92] **52...Sxb1 53.exf5 gxf5 54.Lxf5 Dd6 55.Lxb1 h4 56.f4 Tg8 57.Db7**+ Kf6 **58.Dh7** hxg3+ **59.Kh3 Df8 60.Dh4**+ Kf7 **61.Dh5**+ Ke7 **62.Dc5**+ Ke8 **63.Db5**+ Kf7 **64.Dh5**+ Ke7 **65.Dc5**+ Kf7 **66.Dh5**+ ½-½



Stellung nach 50....Sc4

An diesem Tag hatten sich gegen 18.00 Uhr in den englischen Kanal 14.795 Schachinteressierte eingewählt, lediglich 1.822 in den deutschen.

Im zweiten Halbfinale, einen Tag später, am 2. Mai, spielte Carlsen gegen Ding. Er begann mit den weißen Steinen. Besonders interessant, wohl weil überraschend, verliefen die 2. und die 3. Partie:

Liren Ding - Magnus Carlsen, Carlsen Invitational, Semifinale #2, 2.5.2020 [C54: Italienische Partie]

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.0–0 Sf6 5.d3 d6 6.c3 h6 7.Te1 0–0 8.h3 Te8 9.Sbd2 a6 10.a4 Le6 11.Lxe6 Txe6 12.b4 La7 13.Dc2 Dd7 14.Sf1 d5 15.Le3 Lxe3 16.Sxe3 Se7 17.a5 Sg6 18.g3 Td8 19.Kg2 Dc6 20.Sf5 Se7 21.Sxe7+ Txe7 22.c4 dxe4 23.dxe4 De8 24.Tad1 c5 25.bxc5 Tc8 26.Sh4 Txc5 27.Sf5 Td7 28.Txd7 Dxd7 29.Td1 Dc7 30.Td6 Txc4 31.Dd3 Kh7?? [5.17] [Und das nach 4 Min.55 Sek Bedenkzeit! Und das dem Weltmeister! GM Lawrence Trent kommentierte: "It shows he's a mere mortal." 31...Tc3 und Schwarz stünde sicher. 32.De2 Dc4 33.Dxc4 Txc4= -0.28] 32.Txf6! gxf6 [#3] [32...Tc2 33.Tb6



Stellung nach 31.Dd3

Dc4 34.Dxc4 Txc4+- 4.39] **33.De3** [Genauigkeit: Weiß=83%, Schwarz=72%.] Der Vollständigkeit halber: 33...Kg8 34.Dxh6 Tc2 35.Dg7# **1-0**

Ähnliches geschah in der dritten Partie, im selben Zug, dem 31.:

Magnus Carlsen - Liren Ding, Carlsen Invitational, Semifinale #3, 2.5.2020 [D02: Damenbauernspiele] 1.d4 Sf6 2.Sf3 d5 3.Lf4 e6 4.Sbd2 c5 5.e3 Db6 6.Tb1 Ld6 7.c3 cxd4 8.cxd4 Lxf4 9.exf4 Sc6 10.Sb3 a5 11.a3 a4 12.Sc1 Ld7 13.Sa2 Se4 14.Sc3 Dc7 15.g3 Sxc3 16.bxc3 Sa5 17.Tc1! Sb3 18.Tc2 Dd6 19.Ld3 Dxa3 20.0–0 f6 21.Te1 0–0 22.Db1! Dd6 23.Tce2 h6 24.f5 exf5 25.Sh4! Tae8 26.Sxf5 Lxf5 27.Txe8 Sd2 28.Txf8+! Kxf8 29.Dxb7 Sf3+ 30.Kh1 [Weiss droht Da8+ und Matt.] 30...Sxe1 31.Lxf5 [0.12] 31...Sf3?? [#4] [Auch hier hatte Schwarz einiges an Bedenkzeit investiert: 1 Min. 7 Sek. Nichts passiert wäre nach 31...De7 32.Da6 (32.Dxd5 De2=) 32...Kf7= 0.12] 32.Lg6 Sg5 33.Dc8+ [Genauigkeit:



Stellung nach 31.Lxf5

Weiβ=74%, Schwarz=74%.] Der Vollständigkeit halber: 33...Ke7 34.De8# 1–0

Das Finale zwischen Carlsen und Nakamura gestaltete sich wie die ersten vier Begegnungen der beiden in der Vorrunde am 18.April: Carlsen legte stets mit Weiß vor und gewann. Bemerkenswert auch, dass alle Partien vom Führer der weißen Steine gewonnen worden waren. (Obwohl, die Armageddon-Partie der 5. Runde gewann Carlsen dann aber doch mit Schwarz.) So auch die ersten drei Partien des Finales. Viermal hatte Nakamura den Punktvorsprung Carlsens aufholen müssen! Dreimal gelang es ihm. In der vierten Partie im Finale reichte es dann nur zu einem Remis:

Hikaru Nakamura - Magnus Carlsen; Carlsen Invitational, Finale #4, 3.5.2020 [D52: Damengambit] 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 d5 4.Sc3 c6 5.Lg5 Sbd7 6.e3 Da5 7.Sd2 dxc4 8.Lxf6 Sxf6 9.Sxc4 Dc7 10.Le2 Le7 11.a3 0-0 12.b4 Td8 13.0-0 b6 14.Lf3N La6 15.Db3 Tac8 16.Tac1 c5 17.dxc5 Lxc4! 18.Dxc4 bxc5 19.Sa4 Sd7 20.Db5 Db8 21.Dxb8 Txb8 22.bxc5 Tdc8 23.c6 Se5 24.Tc3 Sxf3+ 25.gxf3 Kf8 26.Td1 Ke8 27.Td7 Lf6! 28.Tc5 Txc6! 29.Txa7 Txc5 [0.81] [29...Tbc8 30.Txc6 Txc6 31.Ta8+ Ke7 32.Kg2= 0.16] 30.Sxc5 Le7 31.Se4 f5 32.Sg3 g6 33.a4 Kf7 [1.28] [33...e5 34.Se2 Tb2 35.Kf1 Td2 36.a5 0.81] 34.Se2 Kf6 35.Ta6 Tb2 36.Sf4 Kf7 37.Sd3 Ta2 38.Ta7 Kf6 39.f4 Ld6

40.Ta6 [40.Txh7?! Td2 41.Se5 Lxe5 42.fxe5+ Kxe5 0.97] 40...Ke7 41.Se5 Lxe5 42.fxe5 Kd7 43.Kg2 g5 44.Td6+ Ke7 45.Ta6 Kd7! 46.a5 h5 47.Td6+ Ke7 48.a6 [Weiter kommt der Bauer aber nicht und es bewahrheitet sich wieder der Spruch von Siegbert Tarrasch: Alle Turmendspiele sind remis. Das stimmt in der praktischen Partie natürlich nicht, aber zwei Voraussetzungen, die jeder kennen sollte, um ein Turmendspiel siegreich zu beenden, sind hier nicht gegeben: 1. Türme gehören hinter die Freibauern, sowohl hinter eigene als auch hinter gegnerische. 2. Der König muss versuchen, das Umwandlungsfeld des eigenen/gegnerischen Bauern zu kontrollieren.] 48...h4 49.Tb6 Kd7 50.Td6+ Ke7 51.h3 Ta5 52.f4 [0.00] [52.Tb6! Kd7 (52...Txe5 53.f4 gxf4 54.Tb7+ Kd6= 0.00) 53.Td6+ (53.Kf3 Txe5 54.Tb7+ Kd6= 0.00) 53...Ke7 54.Tc6 (54.Td1 Txa6= 0.00) 54...Txe5= 0.00] 52...g4 53.Tb6 Ta2+ 54.Kh1 Ta1+ 55.Kg2 Ta2+ 56.Kf1 Ta1 + 57.Kg2 Ta2+ [Genauigkeit: Weiß=79%, Schwarz=80%.] ½-½-



Stellung nach 48.a6

Die Schlussstellung zusammen mit dem Konterfei des Turniersiegers auf *chess24*.

Für Nakamura, so sehr ihn die Niederlage gewurmt haben mag, waren die \$45.000 sicherlich ein angemessenes Trostpflaster. Firouzja, der wohl als Gutmachung für die umstrittene Niederlage gegen Carlsen bei der letzten *Schnellschach-WM* im Dezember letzten Jahres (siehe Schachfreund 41, S.16) oder um sich für seine Final-Niederlage (8,5-7,5) im *Banter-Blitz-Cup* eine Woche zuvor



zu revanchieren, eingeladen worden war, erhielt als Letzter immerhin noch \$15.000.

Noch ein Wort zum Veranstalter dieses Turniers, *chess24*. Dieser Schach-Server wurde 2014 von GM Jan Gustafsson und Enrique Guzman gestartet. Seit März 2019 tat sich *chess24* mit Magnus Carlsens *Play Magnus AS* zusammen. Die Übertragung von Live-Turnieren und die Kommentierung der Partien durch eine Riege herausragender Schachmeister sind eines der hervorstechenden Merkmale von

chess24. Zu diesen Kommentatoren gehörte natürlich GM Jan Gustafsson (oben). Weiterhin waren auf der englischen Kommentarschiene GM Peter Swidler (Mitte) und GM Lawrence Trent (unten) dabei.

Die 4. Finalpartie sahen zum Zeitpunkt der Partiestellung in den rechten drei Abbildungen: Englisch: 30.812; Deutsch: 3.715; Französisch: 2.070; Russisch: 799; Portugiesisch: 266.

Dass im Norwegisch-Kanal nur 287 zuschauten, lag sicherlich daran, dass der Wettkampf in Norwegen im TV live übertragen wurde!



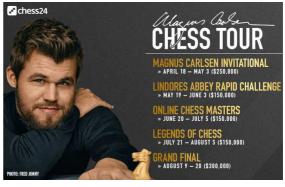




Und dass auf der anderen Seite so wenige Zuschauer den deutschsprachigen Kanal angeklickt hatten, lag auch ebenso sicherlich an den Kommentatoren. Zwar unterstützten GM Niklas Huschenbeth und GM Ilja Zaragatski (rechts) das Ehepaar Lubbe. WGM Melanie Lubbe war stets (zu) sehr entspannt und musste über vieles lachen, was jedoch erheblich nervig war.

LINDORES ABBEY RAPID CHALLENGE Chess24

Und weil das Magnus Carlsen Invitational wohl ein großer Erfolg war, schoben die Betreiber von chess24 gleich eine ganze Serie von Schnellschach-Wettkämpfen hinterher. Und man hatte auch sofort einen passenden Titel: Magnus Carlsen Chess Tour; denn es sollten noch drei weitere Turniere folgen (Lindores Abbey Rapid Challenge 19.5.-3.6. (s.u.); Online Chess Masters 20.6.-5.7.; Legends of Chess 21.7.-5.8. um je \$150.000) bis zur Krönung (!) des Ganzen, dem Grand Final, 9.8.-20.8., bei dem es um



\$300.000 gehen wird. Insgesamt, zusammen mit den \$250.000 des MC Invitational, sind das \$1.000.000!

Am 19. Mai startete nun das *Lindores Abbey*⁹ *Rapid Challenge*¹⁰, die Online-Version des im Mai des vergangenen Jahres erstmals ausgetragenen *Lindores Abbey Chess Stars*. Carlsen, Ding, Nakamura¹¹ und Firouzja hatten schon im MC *Invitational* (s.o) gespielt. Grischuk, Aronian, So, Duda, Karjakin, Yi, Yangyi und Dubov waren neu.

⁹ Das Kloster *Lindores Abbey* wurde um 1190 gegründet. In den Aufzeichnungen der königl.-schott. Steuerbehörde wird berichtet, dass der Benediktinermönch John Cor im Jahr 1494 acht Bollen (über die Maßeinheiten in Britannien wundern wir uns auch hier) Gerstenmalz kaufte *ad faciendum aquavite* (*um Wasser des Lebens zu machen*). Diese Notiz gilt als die älteste erhaltene urkundliche Erwähnung schottischen Whiskys. Die acht Bollen, rund 500 Kilogramm, reichten zur Herstellung von ungefähr 400 Flaschen Whisky (aus schottisch-gälisch *uisge beatha* - Wasser des Lebens [*uisge* - Wasser, *beatha* - Leben]).

¹⁰ Zwischen den ersten beiden Turnieren dieser Serie gab es ein Turnier, bei dem es nur(!) um €18.000 ging, das *FIDE Online Steinitz Memorial*, ebenfalls bei *chess24* (doppelrundig, 3-Minuten-Partien plus 2 Sekunden je Zug). Das Open mit 10 Teilnehmern gewann Carlsen (12/18) vor Dubov (10/18) und Swidler (9,5/18). Im gleichzeitig stattfindenden Frauenturnier gewann Kateryna Lagno vor Tingjie Lei, beide 12/18, und Zhansaya Abdumalik (11,5/18). Elisabeth Pähtz, einzige deutsche Teilnehmerin, belegte Platz 9 (4,5/18).

¹¹ Carlsen, Ling und Nakamura waren unter den ersten Vier des *MC Invitational* und hatten sich somit für die Teilnahme qualifiziert. Caruana, auch qualifiziert, konnte nicht teilnehmen, erhielt als Ausgleich einen Platz im *Online Chess Masters*, das am 20. Juni beginnt.

Der Austragungsmodus hatte sich insofern geändert als dass es K.O.-Kämpfe gab. In einer Art Vorkampf, in den ersten drei Tagen, spielte jeder gegen jeden eine Schnell-Partie, wie gehabt. Ergo, 11 Runden und 15 Minuten plus 10 Sekunden pro Zug. Die ersten acht qualifizierten sich für das Viertelfinale, dem Beginn der K.O.-Phase. Von da an wurden drei Mini-Matches, je vier Schnell-Partien (und evtl. Armageddon), gespielt. Wer zuerst zwei gewonnen hatte, rückte in die nächste Runde vor.

Die Teilnehmerliste *Lindores Abbey Rapid Challenge*, sortiert nach ihrer Position in der FIDE-Rangliste Schnellschach:

	Alter	ELO-k	#	ELO-s	#	ELO-b	#
SF Magnus Carlsen	29	2863	1	2881	1	2887	2
SF Liren Ding	27	2791	3	2836	3	2788	8
2. Hikaru Nakamura	32	2736	18	2829	4	2900	1
Alexander Grischuk	36	2777	6	2784	7	2765	14
VF Levon Aronian	37	2773	7	2778	8	2740	26
Jan-Krzysztof Duda	22	2753	16	2774	10	2799	6
1. Daniil Dubov	24	2699	38	2770	12	2720	32
Wei Yi	20	2732	20	2752	16	2686	50
VF Wesley So	26	2770	8	2741	21	2816	4
VF Yu Yangyi	25	2709	33	2738	23	2808	5
VF Sergey Karjakin	30	2752	17	2709	33	2766	33
Alireza Firouzja	16	2728	21	2703	37	2750	24

Die Paarungen des Viertelfinales (VF) ergaben sich aus den Platzierungen der Vorrunde: Nakamura (1./7,5 Pkte) - Aronian (8./5,5 Pkte); Karjakin (2./7) - Dubov (7./5,5); Yangyi (3./6) - Liren (6./6); So (4./6) - Carlsen (5./6).

Grischuk (9./5,5), Firouzja (10./4,5); Duda (11./4) und Yi (12./2,5) waren ausgeschieden und mussten sich mit \$4.000 begnügen! Ach ja, der Preisfond. Der betrug wie oben schon erwähnt \$150.000. Davon erhielt der Gewinner (Dubov) \$45.000, der im Finale Unterlegene (Nakamura¹²) \$27,000, die anderen Semifinalteilnehmer (Carlsen, Ding) je \$15.000 und die anderen Teilnehmer des Viertelfinals, dem Beginn der K.O.-Runden, (Aronian, Karjakin, So, Yu) \$8.000.

Dubov benötigte drei Matches, um sich gegen Nakamura im Finale durchzusetzen. Im ersten Match gewann Nakamura die ersten beiden Partien und verlor die dritte mit Schwarz. Die vierte endete remis. Im zweiten Match genügte Dubov ein Auftaktsieg mit den schwarzen Steinen. Die folgenden drei endeten dann friedlich.

Die Entscheidung fiel in ihrem dritten Match. Erste Partie (Dubov Weiß) Remis, zweite und dritte jeweils Siege mit Schwarz; die Vierte erneut Remis. Es war also eine Armageddon-Partie nötig, um den Gewinner zu ermitteln. Im zweiten Match des Halbfinales gegen Carlsen hatte Nakamura einen Sieg in der ersten Partie und anschließend drei Remis genügt, um die Niederlage im ersten Match auszugleichen. Im dritten Match kam es dann erneut zu einem Armageddon. Nakamura gewann mit Schwarz. Im Finale gelang ihm das nicht:

Daniil Dubov - Hikaru Nakamura, Lindores Abbey Rapid Challenge, Armageddon, 3.6.2020 [C26: Wiener Partie] 1.e4 e5 2.Sc3 Sc6 3.g3 Lc5 4.Lg2 Sf6 5.Sge2 d6 6.d3 a6 7.0–0 Le6 8.h3 h6 9.Kh2 d5 [0.36] [9...0–0 (-0.11)10.Sd5 Te8 11.f4 Sh7 12.c3 La7 13.a4 a5 14.Ld2 Se7 15.Se3 Sf6 16.Dc2 c6 17.b3 Dc7 0.29; 9...g5 10.Le3 g4 11.h4 Ld4 12.Dd2 Sg8 13.Sd5 Lxd5 14.exd5 Lxe3 15.fxe3 Sce7 16.e4 Dd7 17.Tf2 f6 18.d4 h5 19.c4 Sg6 20.c5 Th7 21.Tc1 Tg7 22.Tf5 S6e7 23.Txh5 b6 24.c6 Amos Burn – Adolf Albin, Berlin 13.9.1897 ½–½ (60)] 10.exd5! Sxd5 11.f4! exf4 12.Lxd5! Lxd5? [2.21] [12...fxg3+ 13.Sxg3 Lxd5 14.Dh5 Se7 15.Sxd5 Dxd5 16.Dxd5 Sxd5 17.Tf5 0–0–0 18.c4 Sb4 0.45] 13.Sxf4 Se7 14.Dh5 c6 15.Scxd5 cxd5 16.Se6! Dd6 17.Sxg7+ Kd7 18.Txf7 Taf8 19.Lf4 Txf7 20.Lxd6 Tf2+ 21.Kh1 Lxd6 22.Te1 Thf8 23.Dg4+ Kc6? [5.39] [23...Sf5 24.Sxf5 T8xf5 25.Dg7+ Tf7 26.Dxh6 Lxg3 27.De6+ Kc7 28.Dxd5+–3.00] 24.Se6 T8f6 25.Sd4+ Kb6 26.Te2 Tf1+ 27.Kg2! Sc6 28.Sxc6 bxc6 29.c3 T1f5 30.b4 Kb7? [3.46] [30...h5 31.Dd4+ Kb7 32.h4 Tg6 33.Te3 Tf7 34.Dh8+– 3.18] 31.Dg7+ Tf7 32.Dxh6 Lc7 33.De3 Lb6 34.d4 Lc7 35.h4 a5? [6.31] [35...Tg7 36.Kh3 Txg3+ 37.Dxg3 Lxg3 38.Kxg3 Kc7 39.Th2 Tf8 40.h5 Kd7+– 7.03] 36.a3 a4 37.Dd3 Tf1 38.b5 T1f6 39.bxc6+ Kxc6 40.Da6+ Lb6 41.Dxa4+ Kb7 42.De8 Tf8 43.Te7+ Lc7 44.Db5+ Tb6 45.Txc7+! [Genauigkeit: Weiß = 65%, Schwarz = 32%.] 1–0

¹² Da man beim Online-Schach nicht vor Ort sein muss, konnten Nakamura und So gleichzeitig am *Clutch Champions Showdown (2020) vom 26.5.-29.5.* teilnehmen. Dort begann man gleich mit den Halbfinals (die anderen GM waren Caruana und Dominguez). Man spielte 12 Partien, 6 pro Tag, wobei mit den Partien 5+6 und 11+12, so es einen Sieger gab, Extrapunkte erzielt werden konnten. Statt 1 Punkt für einen Sieg und ½ für ein Remis, 2 für Sieg, 1 für Remis in 5+6 und 3 bzw. 1½ in 11+12. Wurde das erklärte Ziel (mehr Spannung) dadurch erreicht? Der Preisfond betrug \$100.000. So sicherten sich Nakamura \$12.000 und So \$30.000. Caruana gewann das Turnier. Das Ganze organisiert vom *St.Louis Chess Club*.

Erneut muss man fragen ob es dem Ziel eines Schnellschachturniers entspricht, dass bei Punktgleichstand nach 12 Partien eine Armageddon-Partie über den Turniergewinn entscheiden soll. Dasselbe gilt natürlich auch für alle anderen Turnierformen. Die Entscheidung sollte schon vorher gefallen sein. Durch Regelungen, die tatsächlich Remis-Partien verhindern oder zumindest ihre Anzahl deutlich verringern. Man siehe hierzu CETERUM CENSEO: REMIS ABSCHAFFEN.

Auch muss man den Kopf schütteln, wenn man sieht, dass sich Dubov und Nakamura schon nach dem 25. Zug in der ersten Partie des 3. Finalmatches auf Remis einigten. Schnellschach?

SchnellREMISschach! Und das trotz der Regelung Kein Remis vor Zug 40. Natürlich entsprach der Remisschluss aufgrund der Stellungs-/Zugwiederholung den FIDE-Regeln. Gilt aber auch im Schach Bundesrecht bricht Landesrecht (Art.31 GG)? Da sollte doch eine Regelung zu finden sein, die solch taktischen Remisschlüsse verhindern. Man siehe auch hierzu CETERUM CENSEO: REMIS ABSCHAFFEN.

Was außerdem zum Nachdenken Anlass geben sollte: Bei der Bedenkzeitregelung +10 Sek. je Zug hatte Dubov in besagter Partie noch 14:09 Minuten auf der Uhr und Nakamura 14:20!! Nach 25 Zügen!! Und weil Nakamura durchweg schnell zog, hatte er zuvor nach dem 15. Zug sogar noch 16:17 Minuten Bedenkzeit!!! Diese Bedenkzeitregelungen, die das Runterspielen der Zeit verhindern sollen, sind von ihrer Intention her verständlich, meiner Meinung nach aber bedenklich (ein Wortspiel), wenn gerade in der Eröffnungsphase Bedenkzeit angesammelt werden kann.

Auf der anderen Seite erlaubte dieses Inkrement Aronian gegen Nakamura nach 118 Zügen zu gewinnen, was sonst wohl nicht möglich gewesen wäre. Zum Schluss hatte Nakamura noch 1:39 Minuten auf der Uhr, Weiß 3:06.

Zum Thema Bedenkzeit verweise ich schon jetzt auf den Herbst-Schachfreund: DIE ZEIT, DIE ZEIT.

CETERUM CENSEO: REMIS ABSCHAFFEN

Bevor man sich durchgerungen hatte, die Fußball-Europameisterschaft 2020 ins nächste Jahr zu verschieben, bevor man sich durchgerungen hatte, die Olympischen Spiele ins nächste Jahr zu verschieben, bevor man sich durchgerungen hatte, die Fußball-Bundesliga doch zu Ende zu spielen, wurde viel über die Rolle des Sports in der Gesellschaft diskutiert und zahlreiche Änderungen wurden vorgeschlagen: Gehaltsobergrenze für Profi-Fußballer, Gigantismus der Olympischen Spiele beenden, etc.

Ob das alles auch noch diskutiert und manches Vernünftige eingeführt wird nachdem es ein Impfmittel gegen das Corona-Virus gibt, bleibt abzuwarten. Viel Hoffnung besteht wohl nicht, wenn man bedenkt wie lange schon über kleinste Änderungen diskutiert wird – und nichts ist geschehen. Mein Lieblingsbeispiel im Fußball: Abschaffung des Abseits.

So auch im Schach. Die Möglichkeit, im Internet Schach zu spielen, ist ganz wunderbar. Wie die Magnus-Carlsen-Turnierserie zu zeigen scheint. Live bei den Kurzpartien der Meisterspieler dabei zu sein, ist schon toll. Ärgerlich nur, dass es auch bei 15-Minuten-Partien eine große Anzahl von Remispartien gab. Und die obwohl keine Remis-Angebote bis zum 40. Zug erlaubt waren.

Beim *Lindores Abbey Rapid Challenge* (s.dort) endeten von den 66 Partien der Vorrunde 33 mit einem Remis. Was aber bedenklich stimmen muss: 14 davon vor Zug 40! Drei allein schon nach den Zügen 24, 26 und 27!! Dagegen stehen nur 23 Weiß- und 10 Schwarz-Siege. Weiß brauchte im Schnitt 45 Züge bis der Gewinn sichergestellt war, Schwarz 42. Auf Remis einigte man sich schon nach durchschnittlich 41 Zügen! Von den jeweils sechs Partien der 11 Vorrunden-Matches, gab es zweimal fünf Remis und ebenso häufig vier. Allein in den letzten 5 Runden 20!

Die drei sehr kurzen Remispartien endeten durch dreimalige Stellungswiederholung. Als Befürworter der 3-Punkte-Regelung fällt mir sofort ein Verfahren ein, Remisen, wenn nicht zu verhindern, sie doch so zu bewerten, dass derjenige, der die dreimalige Stellungswiederholung verursacht, sich mit einem Punkt begnügen muss während sein Gegner die anderen zwei erhält. Auf diese Weise würde man einen Anreiz bieten, spätestens dann einen anderen Zug zu machen. Und wenn jeder andere Zug zu einer 0-3 Verluststellung führen würde, würde die 1-2 Bewertung den "Spielstand" objektiv besser abbilden als eine herkömmliche Punkteteilung. Man spiele nach:

Magnus Carlsen - Wesley So, Lindores Abbey Rapid Challenge, Rde 8, 20.5.2020 [D87: Grünfeldindisch (Botwinnik-Variante)] 1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.cxd5 Sxd5 5.e4 Sxc3 6.bxc3 Lg7 7.Lc4 c5 8.Se2 Sc6 9.Le3 0–0 10.h4 cxd4 11.cxd4 Sa5 12.Ld3 Sc6 13.Lc4 Sa5 (Schwarz scheint schon zu diesem Zeitpunkt zu signalisieren, dass er mit Remis einverstanden wäre.) 14.Lb3 h5 15.0–0 Sxb3

16.axb3 e5 17.Lg5 Dd6 18.d5 Ld7 19.Dd2 Tfc8 20.Tfc1 Txc1+ 21.Txc1 a5 22.Ta1 b6 23.Le3 Lf6 24.Lg5 Lg7 25.Le3 Lf6 26.Lg5 Lg7 [Genauigkeit: Weiß = 100%, Schwarz = 93%.] ½-½

Das Problem des "Remis-Schiebens" gibt es natürlich schon lange, nicht erst seit es um hohe Geld-Gewinne geht. In einem Ausriss der *Rochade Europa* vom August 2009 fragt sich der Autor (nicht auf dem Ausriss vermerkt) von Rudolf Spielmanns Traktat "Vom Krankenlager des Königsgambit" ausgehend warum er sich darüber *nicht* aufregen soll "... wenn zwei deutsche Titelträger in einem deutschen Großmeisterturnier in ihrer Partie trotz der Sofia-Regel ein Remis nach wenigen Zügen vereinbaren." Er fügt hinzu: "... und ja, die Partie endete zwar mit einem Patt und ist somit regelkonform doch das ist in meinen Augen eine Verhöhnung der Zuschauer..." Die Partie:

Elisabeth Pähtz (2474) – Raj Tischbierek (2447), Berlin, 9.7.2009 [A41: Moderne Verteidigung] 1.d4 d6 2.Dd2 e5 3.a4 e4 4.h3 f5 5.Df4 Le7 6.Dh2 Le6 7.Ta3 c5 8.Tg3 Da5+ 9.Sd2 Lb3?? 10.d5?? Lh4?? 11.c4?? e3?? [11...Lxa4 12.Ta3 Sa6 13.e3 Sb4 14.Ke2-+ -2.41] 12.f3?? [-16.85] [12.Txe3+ Le7 13.Txb3 Sd7 14.Txb7 Sgf6+- 4.15] 12...f4 [Genauigkeit: Weiß = 0%, Schwarz = 13%] ½-½

Man mag bei so vielen Steinen noch auf dem Brett kaum an ein Patt denken. Das muss geplant sein. Und war es sicher auch (man betrachte allein die Doppel-Fragezeichen, die *meinfritz16* hinzufügt); denn dieselbe



Stellung nach 23.Le3



Schlussstellung

Zugfolge spielten Thomas Pähtz Vater gegen Tischbierek am 15.2.1990 anlässlich der letzten DDR-Meisterschaft. Doch damals waren die Farben getauscht. Ich möchte mir nicht die Verbalreaktionen der anderen Turnierteilnehmer vorstellen. Die Partie ist ein sehr deutlicher Beleg dafür, dass ein Remis nicht gleichzeitig eine Punkteteilung sein muss, sein darf.

Die folgende Partie stammt auch aus dem Rochade-Europa-Ausriss:

Etienne Bacrot (2721) - Peter Leko (2756), Dortmund, 11.7.2009. [A32: Englische Eröffnung] 1.c4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.g3 Db6 6.Sc2 e6 7.Lg2 Le7 8.0–0 0–0 9.Sc3 d6 10.e4 a6 11.Kh1 Tb8 12.Ld2 Ld7 13.g4 h6 14.f4 Sh7 15.Tc1 Tfc8 16.b3 Dd8 17.Se2 b5 [Genauigkeit: Weiβ = 79%, Schwarz = 100%] ½-½

Resultat: Peter Leko wurde zweiter hinter Vladimir Kramnik. Er gewann eine (!) Partie und remisierte die anderen acht (!): nach 17, 2x22, 24, 2x25, 27 29 und 40 Zügen. Tolle Taktik! Weil erfolgreich?

Auch die seit geraumer Zeit zum Tie-Break (Remis-Brechen?)

eingesetzten, sogenannten Armageddon-Partien verringern das Problem nicht – wie oben am Beispiel der *Lindores Abbey Rapid Challenge* zu sehen ist. Und in der ersten Runde des Grand-Prix in Jerusalem erreichte Karjakin die zweite Runde, nachdem alle 8 Partien der ersten Runde gegen Harikrishna remis geendet hatten (je 2x 90 Min. + 30 Min. + 30 Sek. / 25 Min.+10 Sek. / 10 Min. + 10. Sek. / 5 Min. + 3 Sek.), nur durch ein Armageddon-Remis mit den schwarzen Steinen!!!

Die Hoffnung die Zahl von Remis durch Armageddon-Partien zu verringern, bewahrheitete sich auch beim Rundenturnier *Norway Chess* 2019 nicht. Halbherzig änderte man die Punktevergabe: Jeder Sieg in der Langpartie wurde mit 2 Punkten bewertet, jedes Remis mit einem halben Punkt. Auf Remis-Partien aber folgte unmittelbar eine Armageddon-Partie, deren Sieger mit einem zusätzlichen Punkt belohnt wurde. Das Ziel der Remis-Verringerung wurde nicht erreicht: 33 der 45 Langpartien endeten Remis (73 %). Da kann man doch gleich *nur* Armageddon-Partien spielen. Oder – in Anlehnung an Metin Tolans Vorschlag (in: *Manchmal gewinnt der Bessere – Die Physik des Fußballspiels*) für den Fußball das Elfmeterschießen vor Beginn des Spiels durchzuführen, um Unentschieden zu vermeiden – mit einer Armageddon-Partie zu beginnen und bei Remis in der Langpartie dem Sieger der Armageddon-Partie die volle Punktzahl zuzusprechen.

Und wir erinnern uns, dass alle 12 Langpartien bei der WM 2018 Remis endeten!!! Erst durch drei Siege in den Schnellpartien (25 Min. + 10 Sek.) verteidigte Carlsen seinen Titel gegen Caruana. Das Remis-Dilemma im Schach wird sich erst durch Änderungen in der Punkte-Wertung der Langpartien lösen lassen.

Schlussstellung

TERMINE 2. HALBJAHR 2020

Nach der Hamburger Mannschaftsmeisterschaft ist vor der Saseler Vereinsmeisterschaft.

Um noch besser planen zu können, d.h. eventuell schon frühzeitig, dem Turnierleiter sagen zu können, wann man nicht spielen kann, die folgende Kalender-Übersicht.

Die Dienstage sind hellgrün, die Schulferientage dunkelgrün unterlegt. Wochenenden in Rot.

Juli		August		September
1.	1.		1.	VM 2
2.	2.		2.	
3.	3.		3.	
4.	4.		4.	
5.	5.	Ende Sommerferien HH	5.	
6.	6.		6.	
7.	7.		7.	
8.	8.		8.	VM 2
9.	9.		9.	
10.	10.		10.	
11.	11.		11.	
12.	12.		12.	
13.	13.		13.	
14.	14.		14.	
15.	15.		15.	VM 3
16.	16.		16.	
17.	17.		17.	
18.	18.	VM 1	18.	
19.	19.		19.	
20.	20.		20.	
21.	21.		21.	
22.	22.		22.	VM 3
23.	23.		23.	
24.	24.		24.	
25.	25.	VM 1	25.	
26.	26.		26.	
27.	27.		27.	
28.	28.		28.	
29.	29.		29.	VM 4
30.	30.		30.	
31.	31			

	Oktober		November		Dezember
1.		1.		1.	VM 7
2.		2.		2.	
3.	Tag der Deutschen Einheit	3.	VM 5	3.	
4.		4.		4.	
5.	Beginn Herbstferien HH	5.		5.	
6.		6.		6.	
7.		7.		7.	
8.		8.		8.	VM Blitzschach
9.		9.		9.	
10.		10.	VM 5	10.	
11.		11.		11.	
12.		12.		12.	
13.		13.		13.	
14.		14.		14.	
15.		15.		15.	VM Schnellschach
16.	Ende Herbstferien HH	16.		16.	
17.		17.	VM 6	17.	
18.		18.		18.	
19.		19.		19.	
20.	Mitgliederversammlung	20.		20.	
21.		21.		21.	Beginn Weihnachtsferien HH
22.		22.		22.	
23.		23.		23.	
24.		24.	VM 6	24.	
25.		25.		25.	
26.		26.		26.	
27.	VM 4	27.		27.	
28.		28.		28.	
29.		29.		29.	
30.		30.		30.	
31.				31.	

MEISTER DES SCHACH

Im Schachfreund 18 ab Seite 22 kann man über den Schachspieler Arno Schmidt lesen. Hier nun ist Gelegenheit, als Einstieg aus seinem *Zettels Traum* zu zitieren. Obwohl zitieren eigentlich nicht ausreicht. Man suche die Textstelle in der Kopie des Faksimiles (Zettel 547) und vergleiche:

doch nich so ;wirsD noch früh:genug beaver' noch): "'bifurcation= BeinGabel, castora, qui se Eunuchum ipse fuit', (JUVENAL): das (via 'beefer' jetzt./(Wir -dh P - gerierten Uns se geräuschvell, daß die ihr Radio ** stelltn :- R - min-destns so=groß wie Meiner! ;mittlgraues Bakelied mit MessingKnöppm; gezackt-ge-knickte Antenne ?(:das gi-ng mit Mei'm nich!); (die eingestellte WischschlSpra-che - eech ziemlich free'. T'bifid': nach WEBSTER's Definition castrare=imp !-)) is (g)lebes or parts, by a medium ss von Mir."/: "ch hab keine Seconde daersetzDe Er, über die Schulter; (so=eilich hatte Er's, eine Niederlage einzusteekn !; curios); /; dasheißt : früher, so vor 30 Jahren, wär'leh ooch n paar Kilometer gereist, um Mich che ench ziemlich fre-md=&=artig von Aljechin schlagn zu lassn; (oder war's Begoljuboff gewesn ? Der hatte gegn uns 2e simultan=gespielt - natürlich (Er hatte ein RiesnBierglas angleiche, in es außminimmunh, ohne abzusetzn,geleert; & angemerkt: 'Das war auch ein starker Zug.-' mit dem (ihm wehl vertraglich=auferlegtn ?) Ergebnis: alse 17 schlagn; mit 2 Remis machn; 1 gewinn'n lassn; (Ich war bei den 17 gewesn) - also P auch dies Motiv concediren mit eistarker Zug.nem Meister die Klingn - kreuzn'-(tz:mit vellem Magn

früher, so vor 30 Jahren, wär' Ich ooch n paar Kilometer gereist, um Mich von Aljechin schlagn zu lassn; (oder war's Bogoljuboff gewesen? Der hatte gegn uns 20 simultan=gespielt – natürlich mit dem (ihm wohl vertraglich=auferlegten?) Ergebnis: also 17 schlagn; mit 2 Remis machn; 1 gewinn'n lassn; (Ich war bei den 17 gewesn)

Die Anekdote unten rechts auf dem Ausschnitt, die sich auf die Simultanveranstaltung bezieht, (Er, B., hatte ein RiesnBierglas an den Mund geführt, es, ohne abzusetzn, geleert; & angemerkt: 'Das war auch ein starker Zug.-') zeigt den Schachspieler Bogoljubow abseits der Notation seiner Meisterpartien.

So glaubt man Richard Réti gerne, wenn er Bogoljubow als einen Stimmungsmenschen beschreibt, "der sehr ungleichmäßig spielt, aber, wenn er in guter Laune ist, alle seine Gegner überrennt." und André Schulz fügt auf *chessbase.com* hinzu: "Zeitgenossen beschreiben Bogoljubow als jovialen und freundlichen Charakter von etwas grobschlächtigem Humor."

Oft wird auch Bogoljubows Optimismus hervorgehoben. So lautet das bekannteste Bogoljubow-Zitat dann auch: "Wenn ich Weiß habe, gewinne ich, weil ich Weiß habe, wenn ich Schwarz habe, gewinne ich, weil ich Bogoljubow bin."

Efim Bogoljubow, 1889 im Russischen Kaiserreich (Gouvernement Kiew, heute Ukraine) geboren, erlernte erst als 15-Jähriger das Schachspiel. Trost für alle Spätkommer!? Er studierte zunächst Theologie, wechselte dann auf die Polytechnische Universität in Kiew. Doch aller guten Dinge sind drei: Schach wurde schließlich sein Hauptberuf. 1911 Meister von Kiew, erhielt er 1913 nach einem erfolgreichen Wettkampf gegen Georg Salwe, 6-4 (+5 =2 -3), den Titel *Russischer Meister*.

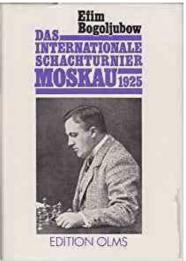
Als während seines ersten Turniers im Ausland, in Mannheim, der Erste Weltkrieg ausbrach, wurde er in Triberg, im Schwarzwald, interniert. Genauso wie u.a. auch Alexander Aljechin.

Bogoljubow heiratete eine Deutsche und blieb auch nach dem Krieg in Triberg.

Er bestritt eine ganze Reihe von Zweikämpfen: So verlor er 1920 zwar gegen Akiba Rubinstein 5,5-6,5 (+4=3-5), gewann jedoch gegen Aaron

Nimzowitsch mit 3-1. Im April/Mai 1928 und zur Jahreswende 1928/1929 besiegte Bogoljubow in zwei Wettkämpfen den späteren Weltmeister Max Euwe mit jeweils 5,5-4,5 (+3 =5 -2 und +2 =7 -1; in einem dritten Wettkampf 1941 unterlag er jedoch Euwe in Karlsbad mit 3,5-6,5 (+2 =3 -5)).

Seine Erfolge ermunterten Mäzene in Deutschland und den Niederlanden, einen Kampf um den Weltmeistertitel gegen Aljechin zu finanzieren. Der kam 1929 zustande. Bogoljubow unterlag jedoch deutlich mit 9,5-15,5 (+5 =9 -11). Auch 1934 fanden sich in Deutschland erneut schachbegeisterte Mäzene, die einen Wettkampf gegen Weltmeister Aljechin organisierten: diesmal unterlag Bogoljubow mit 10,5-15,5 (+3 =15 -8).



Zu seinen herausragenden Turniererfolgen gehören der in Hastings (1922) und der in Karlsbad (1923), wo er sich den ersten Rang mit Aljechin und Maróczy teilte! Diese beiden Turniere waren aber nur der Anlauf zu den Erfolgen in den beiden darauffolgenden Jahren: 1924 wurde er zum ersten Mal Sowjetischer Meister. Die Meisterschaft wiederholte er 1925 in Leningrad (dem heutigen St. Petersburg). Und noch im selben Jahr gelang ihm sein wohl größter Erfolg beim Turnier in Moskau vor Capablanca und Lasker (vgl Schachfreund 41, S.32)! Und da er auch im selben Jahr in Breslau die Deutsche Meisterschaft errang, ist Bogoljubow der einzige, der jemals gleichzeitig Deutscher und Sowjetischer Schachmeister war.

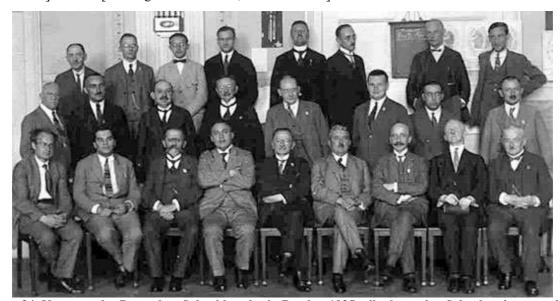
Beispielpartien aus dem Superjahr 1925:

Efim Bogoljubow - Richard Réti; Breslau 1925 [C12: Französische Verteidigung (MacCutcheon-Variante)]

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Lb4 5.e5 h6 6.Ld2 Lxc3 7.bxc3 Se4 8.Dg4 g6 9.Ld3 Sxd2 10.Kxd2 c5 11.h4 c4 12.Le2 h5 13.Df4 Sc6 14.Sf3 De7 15.Sg5 b5 16.a3 a5 17.g4 Ta7 18.gxh5 gxh5 19.Th3 b4 20.Tf3 bxc3+ 21.Txc3 Tb7 22.Tg1 Sa7 23.Tcg3 Ld7? [6.90] [23...Sc6 24.Tf3 a4 25.Ld1 Sd8 26.Df6 Dxf6 27.Txf6 Tb1 28.c3 Ld7 29.Sh3 Ke7 30.Kc2 Tb3 31.Sf4 Txa3 32.Kb2 Tb3+ 33.Lxb3 cxb3 34.Tfg6 Sc6 35.Tg8 Txg8 (35...Th7 36.Ta8 Sd8 37.Tg8 Sb7 38.Sd3 Lc6 39.Sb4 Kd7 40.Ta7 Kc7 41.Sxc6 Kxc6 42.Tb8 Sd8 (42...f5 43.exf6 a3+ (43...Tf7 44.Tbxb7 Txf6 45.Tc7+ Kb6 46.Tf7+- 13.83) 44.Kxa3 Th6 45.f7+- 13.40) 43.Txd8+- 9.59) 36.Txg8+- 2.37] 24.Lxh5! c3+ [7.10] [24...Txh5? 25.Sxf7! Lc8 (25...Tf5 26.Tg8+ Df8 27.Sd6+ Kd8 28.Txf8++- 15.46) 26.Sd6+ Dxd6 27.exd6+- 8.01; 24...Tf8 4.08/15 25.Sh7 Kd8 26.Sxf8 Le8 27.Df6 10.81] 25.Ke3 [Genauigkeit: Weiβ=77%, Schwarz=42%.] 1-0



Stellung nach 23.Tcg3



Die am 24. Kongress des Deutschen Schachbundes in Breslau 1925 teilnehmenden Schachmeister machen einen jovial seriösen Eindruck: *Hintere Reihe:* Schreier, Wagner, Moritz, Sämisch, Römmig, Becker, Kmoch, Walter. *Mittlere Reihe:* Mendelsohn, Blümich, Epstein, Kruger, Grünfeld, v. Schweinichen, Rubinstein, Kramer. *Vordere Reihe:* Nimzowitsch, Réti, Gottschall, Bogoljubow, Tarrasch, Loew, Robinow, Seger, Tietz. Bogoljubow errang 9,5/11, Nimzowitsch 7,5, Wagner und Rubinstein 7,0, Réti, Becker und Grünfeld je 6,0 Pkte.

Efim Bogoljubow - Nikolai Zubarev; Leningrad 1925 [A00: Unregelmäßige Eröffnungen]

1.Sc3 d5 2.e4 d4 3.Sce2 e5 4.Sf3 Ld6 5.Sg3 c5 6.Lc4 Sc6 7.d3 Le6 8.Sf5 Lxc4 9.dxc4 Lf8 10.0–0 g6 11.Sg3 Lg7 12.Se1 Sge7 13.Sd3 Dd6 14.f4 f6 15.a3 a5 16.Dg4 h5 17.Dh3 b6 18.fxe5 Sxe5 19.Sxe5 fxe5 20.Lg5 Tf8 21.Se2 Sg8 22.Txf8+ Lxf8 23.Tf1 Lg7 24.Sc1 Lf6 25.Dh4! Lxg5 26.Dxg5 Ta7 27.Sd3 Te7 28.b4! Te6 [1.78] [28...cxb4 29.axb4 axb4 30.Sxb4 Tf7 31.Txf7 Kxf7 32.Sd3 1.40] 29.bxc5 bxc5 30.Tb1! Sf6? [3.09] [30...a4 31.Tb5 De7 32.Dd2 Kf8 33.Sxc5 Tc6 34.Da5+– 2.12] 31.Dxg6+ Kd8 32.Tb5 Sd7 33.Dxh5 Tf6 34.h3 De6? [4.78] [34...Dc7 35.Dh7 (35.Dg5 Ke7 36.h4 Ke6 37.Dg8+ Ke7 38.h5 Dd8 39.Dg7+ Tf7+– 5.58) 35...Tc6 (35...Te6 36.a4 Te8 37.Df7+– 6.85) 36.h4 Kc8 37.h5+– 5.96] 35.Dh8+ Ke7 [7.98] [35...Tf8 36.Tb8+ Ke7 37.Txf8 Sxf8 38.Sxe5 Kd6 39.Dxf8+ Kxe5 40.Dxc5+ Kf6 41.Df5+



Stellung nach 3.Tb1

+– 21.96] **36.Tb7 Dc6 37.Dg7**+ [Genauigkeit: Weiß=94%, Schwarz=54%.] und es hätte so weitergehen können: 37...Tf7 38.Dxf7+ Kxf7 39.Sxe5+ Kg8 40.Sxc6+– [12.17] **1–0**

Auf das hoffnungsfrohe 1.e4 mit Aussicht auf ein Königsläufer-Gambit wie in Mährisch Ostrau, 1923 (Schachfreund 41, S.23), verzichtete Spielmann in Moskau. Was ihm aber auch nicht half:

Rudolf Spielmann - Efim Bogoljubow Moskau 1925

[D01]1.d4 Sf6 2.Sc3 d5 3.Lg5 c6 4.Dd2 Lf5 5.f3 Sbd7 6.e4 dxe4 7.Df4 Da5 8.0–0–0 e6 9.Lxf6 Sxf6 10.fxe4 Lg6! 11.Ld3 Lb4 12.Sge2 0–0–0 13.e5 Sd5 14.Sxd5 Dxd5 15.Lxg6 fxg6 16.a3 Dxg2 17.Df7 Dg5+ 18.Kb1 De7 19.Dxe7 Lxe7 20.Sf4 Kd7 21.c4 Thf8 22.Sd3 Kc7 23.Sc5 Lxc5! 24.dxc5 Txd1+ 25.Txd1 Tf5 26.Te1 Tf2 27.Kc1 Kd7 28.Td1+ Ke7 29.Td3 Tf7 [-1.34] [29...Txh2 30.Tb3 g5 31.Txb7+ Kf8 32.Tb3 g4 33.Tg3 h5 34.b4 Th3 35.Tg1 Txa3 36.Kd2 a6 37.Tf1+ Ke7-+ - 5.64] 30.h4 h5 31.Tb3 Kf8 32.Kd2 Kg8 33.Ke3 Kh7 34.Td3 g5! 35.hxg5 Kg6 36.Td6 Kf5 37.g6 Te7 38.b4 Kxe5 39.Kf3 Kf5 40.b5 cxb5 41.cxb5 Kxg6 42.c6 [-2.83] [42.Ke4 Tc7 43.b6 axb6 44.Txe6+ Kf7 45.Txb6 Txc5 46.Txb7+ Kg6 47.Tb4 h4 48.a4 Tc1 49.Kf4 Kh5-+ -4.23] 42...bxc6 43.bxc6 Kf6 44.Td1 Tc7 45.Tc1 Kf5 46.a4 g5 47.a5? H4 48.Tc4 e5 49.a6 Ke6 50.Kg4 Kd5 51.Ta4 Th7 52.Kh3 [-4.86] [52.Kxg5 h3 53.c7 Txc7 54.Th4 e4 55.Txh3 Kd4 56.Tb3 e3 57.Tb7 Tc5+ 58.Kf4 e2 59.Te7 Kd3 60.Td7+ Kc2 61.Te7 Kd1 62.Td7+ Kc1 63.Te7 Tc2 64.Kf3 Kd1 65.Td7+ Td2 -#18] 52...Kxc6 53.Te4 Kd5 54.Tb4 Th6 [Genauigkeit: Weiß = 43%, Schwarz = 84%.] Es hätte folgen können: 55.Tb2 e4 56.Te2 Txa6 57.Kg4-+[-7.99] 0–1

Moskau 1925

1. Efim Bogoljubow	15,5
2. Emanuel Lasker	14,0
3. Jose Raul Capablanca	13,5
4. Frank J. Marshall	12,5
5. Savielly Tartakower	12,0
6. Carlos Torre	12,0
7. Richard Réti	11,5
8. Peter Romanowsky	11,5
9. Ernst Grünfeld	10,5
10. Alexander Ilyin	10,5

Akiba Rubinstein erzielte 9,5 Pkte, Grigory Levenfisch 9,0 Pkte und Friedrich Sämisch 6,5 Pkte.



Bogoljubow um 1925

Der Gewinn der UdSSR-Meisterschaft in Leningrad (11.8. – 6.9.1925) als russischer Staatsbürger, obwohl er zu der Zeit schon in Triberg im Schwarzwald wohnte, hatte ihm die Einladung zum internationalen Turnier in Moskau (10.11 – 8.12.1925) gesichert. Um Schach in Russland populär zu machen, lud der sowjetische Schachverband zusätzlich 10 ausländische und 10 sowjetische Meisterspieler ein. Das Turnier war ein großer Publikumserfolg (vgl. Schachfreund 41, S.31: SCHACH UND FILM: Schachfieber). Bogoljubows Turniergewinn wurde natürlich als Sieg der Revolution gefeiert. Doch Bogoljubow trat nie wieder in einem Turnier in Russland an. Eine mögliche Erklärung ist, dass er darüber verärgert war, dass er das Preisgeld (als noch-sowjetischer Staatsbürger) lediglich in Rubel ausgezahlt bekam – mit dem er außerhalb der Sowjetunion nichts anfangen konnte. Auch ist erstaunlich, dass in dem Film Schachfieber eine ganze Reihe der teilnehmenden Meisterspieler auftreten, aber nirgendwo ein Filmschnipsel mit Bogoljubow. Zwei Jahre später, 1927, wurde er deutscher Staatsbürger.

In Swinemünde, 1931, gewann Bogoljubow erneut die Deutsche Meisterschaft, ebenso 1933 in Bad Pyrmont. Mit der deutschen Nationalmannschaft nahm er an der Schacholympiade 1931 in Prag teil, wo er das zweitbeste Ergebnis am Spitzenbrett erreichte (12,5/17 (+9, =7, -1).

Trotz der klaren Niederlagen in den beiden WM-Kämpfen gegen Aljechin gehörte Bogoljubow weiter zu den besten Spielern der Welt, der beste Spieler in Deutschland war er sowieso. Dennoch wurde ihm nach 1933 die Teilnahme an Deutschen Meisterschaften verwehrt.

Während des Krieges folgte Bogoljubow der Einladung von Hans Frank¹³, des Generalgouverneurs in Polen, nach Krakau, um dort Schach zu spielen und als Übersetzer zu arbeiten.

¹³ Frank war auch mit Aljechin bekannt. Nach dem Krieg wurde Frank bei den Kriegsverbrecherprozessen in Nürnberg am 1.10.1946 wegen Kriegsverbrechen und Verbrechen gegen die Menschlichkeit zum Tode verurteilt und am 16.10.1946 hingerichtet.

Bogoljubows Nähe zu den Nationalsozialisten, er trat 1938 der NSDAP bei (wie er später sagte, damit seine Töchter studieren konnten), war wohl verantwortlich dafür, dass die FIDE ihn bei der Verleihung der Großmeistertitel 1950 zunächst überging. Den Titel Großmeister erhielt er dann aber 1951.

1949 gewann er zum dritten und letzten Mal (nach 1931 und 1933) das Turnier um die Deutsche Meisterschaft wieder in Bad Pyrmont.

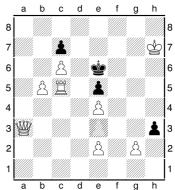
Bogoljubow schuf auch einige Schachkompositionen, etwa die folgende:

Efim Bogoljubow *Badische Illustrierte, 1951*. Matt in drei Zügen: **1.e3!** Nimmt dem König die Felder d4 und f4. [1.Dxh3+ Kf6 2.Df5+ Ke7 3.Txe5+ #2/9 Kd6 4.De6#] **1...h2 2.Txe5+ Kxe5 3.De7# 1–0**

Bogoljubows beste historische ELO-Zahl war 2768. Diese erreichte er 1927. Demnach war er kurzfristig auch die Nummer 1 der Weltrangliste.

Außerdem trägt eine Eröffnung seinen Namen, die Bogoljubow-Indische Verteidigung: 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 **Lb4+**.

Seine *Schach-Schule* - Ein planmässig und allgemeinverständlich verfasstes Lehrbuch für die deutsche Jugend (129 S., 83 Abb.) erschien 1950 im Verlag Konkordia und ist zur Zeit vergriffen.



Matt in 3. Weiß zieht.

Efim Dmitrijewitsch Bogoljubow starb unmittelbar nach seiner Rückkehr von einem internationalen Schachturnier in Belgrad am 18. Juni 1952 in Triberg.

DANN SPIELEN WIR DOCH NOCHMAL DAS KÖNIGSLÄUFER-GAMBIT – TEIL 2

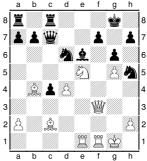
Im Schachfreund 41, Teil 1, sahen wir eine Königsläufer-Gambit-Partie mit 1.e4 e5 2 .f4 exf4 3.Lc4 Dh5+ und eine mit 1.e4 e5 2 .f4 exf4 3.Lc4 d5. Weiter geht's nun gemäß Mephistopheles' (Faust I) Weisheit mit beispielhaften, lebendigen, Partien, denn *Grau, teurer Freund, ist alle Theorie und grün des Lebens goldner Baum:* 3...Sf6 (2x), 3...c6 (1x), 3...Sc6 (1x):

11.Sd5 La5 [0.27] [11...Ld2! 12.exd6 (12.Sxd2 exd2 13.Dxd2 dxe5 14.Tae1 Dd6 15.De3 exd4 16.Se7+ Sxe7 17.Dxe7 -0.45) 12...Le6 13.Se7+ (13.Sxd2 exd2 14.Se3 Sxd4 15.Lxe6 Sxe6 16.Dxd2 cxd6 17.b3 b5 18.Tad1= -0.10; 13.dxc7 Dd7 14.Sxd2 exd2 15.Dh5 f5 16.Df3 Tac8 17.Tad1 Sb4 18.Sxb4= -0.01) 13...Sxe7 14.Lxe6 Dxd6 15.Lb3 c5 16.Sg5 Dxd4 17.De2 g6 18.c3 Dh4= -0.02] 12.exd6! Dxd6 13.Sg5! Dg6? [3.44] [13...Ld7 14.Tf6 gxf6 15.Se4 Lb6 16.Sdxf6+ Kg7 17.Sxd6 e2 (17...Lxd4? 18.Dh5 e2+ 19.Kh1 Kxf6 20.Sxf7+- 4.77) 18.Dd2 Kxf6 19.Se4+ Kg7 20.Dg5+ Kh8 21.c3+- 3.63] 14.Sxf7! Txf7? [6.66] [14...Le6 15.Ld3 Dxf7 16.Txf7 Lxf7 17.Dg4+- 2.14] 15.Se7+! Sxe7 16.Lxf7+ Dxf7 17.Txf7 [Genauigkeit: Weiβ=66%, Schwarz=18%.] 1-0

Stellung nach 13...Dg6?

Als Beleg, dass nicht nur unsere Altvordern das Königsläufergambit spielten, diene die folgende Partie. Und dass sie während eines Schnellschachturniers gespielt wurde, zeigt auch, dass sie sich vortrefflich als Überraschung eignet:

Alexander Morosewitsch (2605) - Viswanathan Anand (2715)
PCA/Intel-GP Moscow, 30.04.1995 [C33: Königsläufer-Gambit]
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 \$\secuptient{Sf6}\$ 4.Sc3 c6 5.Lb3 d5 6.exd5 cxd5 7.d4
[Zugumstellung ist 5.d4 d5 6.exd5 cxd5 7.Lb3] Lb4 8.Sf3 0-0 9.0-0 Lxc3
10.bxc3 Dc7 11.De1 Sc6 12.Dh4 Se7 13.Lxf4 Dxc3 14.Ld2 [-0.72]
[14.Lg5 Sg6 15.De1 Dxe1 16.Taxe1 Le6 17.Sd2 Sd7 18.Sb1 Tfc8 19.a4 -0.62]
14...Dc7 15.Se5 Sf5 16.Df4 Le6 17.Lb4 [-1.02] [17.Sg4! Se8 18.Lxd5
Lxd5 19.Dxf5 Le6 20.De4 Lxg4 21.Dxg4 Dxc2 22.Lb4 f5 23.Df3 -0.68]
17...Tfc8 18.g4 Sd6 19.Tae1 Sfe4 20.c4 [-1.48] [20.Lxd6 Sxd6 21.Sd3
Sb5 22.De3 Dc3 23.Tf4 Te8 -0.97] 20...dxc4 21.Lc2 Sf6 22.g5 Sh5? [2.76]
[22...Sd5 23.Dh4 g6 24.Lxd6 Dxd6 25.Sxf7 Lxf7 26.Txf7 h5 (26...Kxf7??



Stellung nach 23...g6

27.Dxh7+ Kf8 28.Lxg6 Dxg6 29.Dxg6 #6) 27.Tef1 Te8 28.Df2 Kh8 29.Txb7= -0.06] **23.Df3 g6 24.Sxg6!** hxg6 [4.12] [24...fxg6 25.Txe6 Tf8 26.Dxf8+ Txf8 27.Txf8+ Kxf8 28.Lxd6+ Kf7 29.Lxc7 Kxe6 30.Le5+- 4.97] **25.Lxg6! fxg6 26.Txe6 Df7?** [6.62] [26...Td8 27.Txg6+ Sg7 28.Lxd6 Txd6 29.Txd6 Dxd6 30.Df7+ Kh7 31.Tf4 Dxf4+- 11.73] **27.Dd5! Sf5 28.Txf5!** [Genauigkeit: Weiβ=73%, Schwarz=60%.] **1–0**

Nigel Short (2690) - Predrag Nikolic 3...c6 (2655) Hoogovens Wijk aan Zee, 1.2.1997 [C33: Königsläufer-Gambit] 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 <u>c6</u> 4.Sc3 Sf6 [Oder 4...d5 5.exd5 Dh4+ 6.Kf1 f3. Die schwarze Dame greift den Lc4 an. Weiß kann mit 7.d3 oder 7.d4 antworten. Und nach 7...fxg2+ 8.Kxg2 steht der weiße König zwar ungeschützt, Weiß erhält jedoch Initiative. Schwarz kann die schwache Königsstellung nicht auszunutzen.] 5.Lb3 d5 6.exd5 cxd5 7.d4 Ld6 8.Sf3 Sc6 9.0–0 Le6 10.Sg5 h6 11.Sxe6 fxe6 12.Lxf4 Lxf4 13.Txf4 0–0 14.Dd3 Dd6 15.Taf1 Sh7 16.Se2 Sa5 17.c3 Sxb3 18.axb3 a5 19.Dg6

De7 20.Dh5 Sg5 21.h4 Se4 22.De5 Tf6 23.Txf6 gxf6 24.Df4 Kh7 25.c4 Tg8 26.cxd5 exd5 27.Tc1 De6 [1.12] [27...Sd6! 28.Sg3 Tg6 29.Tc3 f5 30.Te3 0.86] **28.Tc7+ Tg7 29.Txg7+ Kxg7 30.Dc7+ Kf8 31.Sf4** [1.93] [31.Dxa5?! Sd6 32.Dd2 Kf7 33.h5 De4 34.Sc3 Dh4 35.Sxd5 Sf5 36.b4 0.63; 31.Dxb7? Dg4 32.Da8+ Kg7 33.Sc3 Dxh4= 0.00] **31...Df5 32.Db8+** [0.62] [32.h5! Kg8 33.Db8+ Kf7 34.Dxb7+ Ke8 35.Dc6+ Kf7 36.Dc7+ Kg8 37.Kh2 Sd2 38.Db8+ Kf7 39.Db7+ Ke8 40.Sxd5 Dxh5+ 41.Kg1 De2 42.Dc6++- 1.73] **32...Ke7 33.Dxb7+ Kd6 34.b4 axb4 35.Dxb4+ Kc6 36.Da4+ Kb6 37.g3 Kc7 38.Da5+ Kc6 39.Kg2 h5?** [4.25] [39...Sd6 40.Dc5+ Kd7 41.Dxd5 (41.Sxd5 De4+ 42.Kf2 Df5+ 43.Kg1 De6 44.Da7+ Kd8 45.Da5+ Kd7 46.Da4+ Kc8 47.Dc6++- 2.36) 41...Dxd5+ 42.Sxd5+- 3.58] **40.Da8+ Kd6 41.Dd8+ Kc6 42.De8+ Kb6 43.Dxh5 Dxh5+**- [5.66] [Genauigkeit: Weiß=67%, Schwarz=45%.] **1-0**



Stellung nach 30...Kf8

Rudolf Charousek - Mikhail Tschigorin Budapest 13.10.1896 [C33: Königsläufer-Gambit]

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 <u>Sc6</u> 4.d4 Sf6! [Andere schwarze Züge führen zu Vorteil für Weiß: Der Läufer f8 kann auf kein sinnvolles Feld entwickelt werden, da er auf b4 durch c3 vertrieben wird, auf d6 nur den Bauern d7 blockiert und auf e7 zu passiv steht. Auf 4...g5 geschieht 5.h4! Und 4...Dh4+ leitet über in Varianten mit 3...Dh4+.] 5.e5 d5 [-0.60] [5...Se4!? 6.Sf3 d5 7.Lb5 Ld7 8.Lxf4 -0.63] 6.Lb3 [-1.10] [6.Le2 Se4 7.Lxf4 Lf5 8.c3 f6 -0.59] 6...Lg4 7.Dd3 Sh5 8.Sh3 Sb4 9.Dc3 Sa6 [0.09] [9...f3! 10.0-0 fxg2 11.Kxg2 Dd7 12.Sg5 Le7 13.a3 h6 14.Sxf7 Le2 15.Tf2 Dg4+ 16.Kh1-+ -2.23] 10.0-0 Le2 [1.50] [10...c5 11.Sxf4 Sxf4 12.Txf4 cxd4 13.Dg3= 0.00] 11.La4+ [1.47] [11.Sxf4? Sxf4 12.Txf4 c6 13.Dh3 Sc7 14.Tf2 La6 15.c3 0.48] 11...c6 12.Lxc6+! bxc6 13.Dxc6+ Ke7 14.Sxf4 [0.49] [14.b3! Dc8 15.La3+ Kd8 16.Dxd5+ Kc7 17.Tf2 (17.Dxf7+ Kb8 18.Te1 Lxa3 19.Sxa3 Tf8 20.Dd5 f3 21.Sc4 Sc7 22.Dc5 Td8 1.55) 17...Lg4 18.Da5+ Kd7 19.Sxf4 Sxf4 20.Txf4 Le6



Stellung nach 13...Kd7

21.d5 Lc5+ 22.Kh1 Lxd5 23.Sc3 Lb7 24.Tc4 Td8 25.Lxc5+- 3.02] **14...Sxf4 15.Lxf4 h6?** [1.27] [15...Lxf1 16.Sc3 (16.Kxf1? Dc8 17.Lg5+ f6 18.exf6+ Kf7 19.Dxd5+ Kg6 20.Lf4 gxf6 21.c3 -1.19) 16...Lxg2! 17.Kxg2 Sb4 18.Lg5+ f6 19.Db7+ Ke6 20.exf6 Sxc2 21.Tf1 Tb8 22.Da6+= 0.29] **16.Sc3 Lc4** [2.75] **17.e6 Tc8?** [10.83] [17...fxe6 18.Tae1 Dc8 19.Ld6+ Kd8 20.Txf8+ Txf8 21.Dxc8+ Txc8 22.Lxf8 Ke8 23.Lxg7 Sb4 24.Lxh6 Sxc2 25.Txe6++- 2.20] **18.Lc7! fxe6** [18...Sxc7 19.Txf7#] **19.Lxd8+ Txd8 20.Db7+ Td7 21.Tf7+! Kxf7 22.Dxd7+ Le7 23.Te1 Te8 24.b3 Kf8 25.bxc4** [Genauigkeit: Weiß=57%, Schwarz=17%.] **1–0**

Und dann gibt es noch jede Menge Nebenvarianten, z.B.:

- 3...Le7 4.Sf3 (Cunningham-Gambit) oder 4.Dh5!? oder 4.d4.
- 3...h6 4.Sc3 oder 4.d4.
- 3...d6 4.Sf3 führt zur Fischer-Verteidigung des Königsspringergambits.
- 3...Se7. Die Idee ist, mit nachfolgendem ...Sg6 den Bauern auf f4 zu verteidigen.
- 3...g5?! Schwarz orientiert sich dabei am Königsspringergambit. Weiß sollte mit 4.h4! antworten.

NOCH'N SCHACHBUCH

"Mit gutem Grund wird die Schönheit einer Schachpartie gewöhnlich nach deren Opfergehalt beurteilt." Mit diesen Worten beginnt Rudolf Spielmann die Einleitung seiner kleinen Schrift *Richtig Opfern* (neu aufgelegt vom Joachim Beyer Verlag, 2013). Und er fährt fort: "Wir sind geneigt, eine Opferpartie grundsätzlich höher einzuschätzen als eine noch so tiefe Positionspartie... Wir verehren Capablanca, aber unser Herz schlägt höher bei dem Namen Morphy. Der Zauber des Opfers packt uns und wir fragen nicht ... danach, ob Morphys Gegner schwächer waren als jene Capablancas, nicht wie Morphy heute abschneiden würde und Capablanca damals gespielt hätte. ... Die Begeisterung für das Opfer liegt in der Natur des Menschen."

Spielmann unterscheidet zunächst *Scheinopfer* von *wirklichen Opfern*. "Beim Scheinopfer übernimmt der Spieler kein Wagnis… Im Zeitpunkt

des Opferns waren die Folgen bereits vorausberechnet. Es liegt kein eigentliches Opfer, sondern ein vorteilhaftes Geschäft vor." Spielmann fügt aber gleichzeitig hinzu: "Trotzdem darf man diese Opfer nicht gering schätzen, denn es gehört oft viel Scharfblick und Phantasie sowie eine große Berechnungsgabe dazu, solche Möglichkeiten in der Stellung zu erspähen und auszunutzen." Spielmann unterscheidet drei Arten von Scheinopfern:

- 1. Stellungsopfer
- 2. Nutzopfer
- 3. Mattopfer

Auf der anderen Seite gilt: "Mit dem wirklichen Opfer gibt der Spieler Material, kann jedoch die Folgen nicht berechnen, sondern nur abschätzen. Er erlangt lediglich dynamische Vorteile und soll diese allmählich realisieren. Gelingt das nicht, so wird er das Spiel infolge Materialmangels höchstwahrscheinlich verlieren. Darin liegt das Wagnis, und in dem Wagnis liegt das Merkmal des wirklichen Opfers."

Spielmann unterscheidet acht "wirkliche" Opferarten:

- 1. Entwicklungsopfer
- 2. Hemmungsopfer
- 3. Störungsopfer
- 4. Linienopfer
- 5. Räumungsopfer
- 6. Ablenkungsopfer
- 7. Rochadeopfer
- 8. Jagdopfer

Insgesamt liefert Spielmann 37 Beispiele, sämtlich von ihm selbst gespielt. Seine Erklärung ist schlüssig: "... nicht etwa deshalb, weil ich diese für die besten halte, sondern weil mir meine eigenen Partien besser geläufig sind und ich über die Beweggründe eigener Opfer naturgemäß besser Aufschluss geben kann."

Als ein Beispiel, das zum weiteren Nachspielen der Partien dieses lesenswerten Büchleins soll die folgende Partie dienen, die man in Anlehnung an das vorausgegangene Kapitel auch als ein abgebrochenes Königsläufer-Gambit bezeichnen könnte. Statt 4.d4 (s.o.) hier also 4.Sf3.

Rudolf Spielmann - Ernst Grünfeld [C38] (22) Teplitz-Schönau, 1922 [C38: Königsspringer-Gambit (Greco und Philidor)]

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Lc4 Sc6 4.Sf3 g5 5.0–0 d6 6.d4 Lg7 7.c3 h6 8.g3 g4 9.Sh4 f3 10.Sd2 Lf6 11.Sdxf3 Spielmann nennt diesen Zug ein "typisches Linienopfer". 11...gxf3 12.Dxf3 Th7 13.Sg6 Ein Opferangebot, das schlecht angenommen werden kann. 13...Tg7 [13...fxg6? 14.Lxg8 Th8 15.Ld5 Lh3 16.Tf2 1.29; 13...Lh3 14.Te1 fxg6 15.Lxg8 Th8 16.Ld5 -0.71] 14.Sf4! Droht Sh5. 14...Lg4 15.Dg2! Lg5 16.h3 Ld7? [1.59] [16...Lxf4 17.Lxf4 (17.gxf4?? Dh4 18.Tf2 Sf6 19.f5 0–0–0–+ -4.99) 17...Ld7 18.Tae1 Sce7 19.Kh2= -0.22] 17.Sh5! Th7 Weiß muss danach trachten, die lange Rochade von Schwarz zu verhindern. Daher ein neuerliches Linienopfer: 18.e5! Macht das Feld e4 für die Dame



Rudolf Spielmann

Richtia Opfern

Voraussetzungen, Ziel und Durchführung des Opfers im Schachspiel

Joachim Beyer Verlag

Stellung nach 13.Sg6

frei. 18...dxe5 19.De4 f5 20.Txf5 Lxf5 21.Dxf5 Te7? [4.51] [21...De7 22.Lxg8 Tg7 23.Sxg7+ Dxg7 24.Lxg5 Dxg5 25.Df7+ Kd8 26.Kg2 De7 27.Df5 exd4 28.Le6 a5 29.Tf1 Ta6 30.Dd5+ Dd6 31.Tf8+ Ke7 32.Tf7+ Ke8 33.De4 Se7 34.Tf6 Dc5 35.Txh6 Txe6 36.Dxe6 Dd5+ 37.Dxd5+- 6.11] 22.Lxg5+- [4.65] [22.Lxg8 Sxd4 23.Dg6+ Kd7 24.Lxg5 hxg5 25.cxd4 c6 26.Sf6+ Kc7 27.d5 Dd6 28.Le6 Dc5+ 29.Kh1 De3 30.Lg4 Td8 31.Tf1 a5 32.dxc6 Dd3 33.Se8+ Texe8 34.Df7+ Kxc6 35.Tf6+ Kc5 36.Dc7++- 5.01] 22...hxg5 23.Tf1 Dd6 24.Lxg8 exd4 [5.35] [24...Kd8 25.d5 Sb8 26.Dxg5 Sd7 27.Lf7 c6 28.Dg8+ Kc7 29.Dxa8+- 5.10] 25.Df8+ Kd7 26.Dxa8 Spielmann kommentiert mit Hamlet: Der Rest ist Schweigen. 26...Dc5 [6.50] [26...De5 27.Dxb7 De3+ 28.Tf2 dxc3 29.bxc3 Dxc3 30.Sf6+ Kd6 31.Kh2 Te1 32.Dc8 Da1 33.Dd7+ #80] 27.Sf6+ Kd6 28.Df8 De5 29.Kg2 d3 30.Tf2 De1 31.Dh6 [Genauigkeit: Weiß=82%, Schwarz=39%.] 1-0



Stellung nach 18.e5!

SCHACH UND FILM

Während der Bewegungsbeschränkungen im Frühjahr, und als man nicht einmal analog Schach spielen konnte, gab es natürlich auch keine Filmpremieren. Z.B. wurde die Premiere des neuen Bond *Keine Zeit zu sterben* auf den November verschoben. Da gab es dann Gelegenheit, alte DVDs einzuschieben. Und manchmal ist dann auch eine Szene dabei, in der Schach eine Rolle spielt. So wie in *Bodyguard* mit

Whitney Houston und Kevin Costner von 1992.

Die Absicht ist klar: Die Ruhe im Haus des Vaters von Frank Farmer, dem Bodyguard, soll als Gegenentwurf zum hektischen auf Öffenlichkeitswirkung ausgerichteten Leben in der Filmmetropole Los Angeles dienen. Dazu gehört nicht nur das Kaminfeuer, sondern auch das Schachspiel. Die Bedachtsamkeit wird dadurch noch verstärkt, dass die Stellung, die Farmer Senior hervorholt, die ist, die sie bei seinem letzten Besuch nicht zu Ende gespielt hatten. Doch wie so oft, zu oft, sind die Filmemacher nicht genügend aufmerksam mit dem Aspekt Schach umgegangen. Zum einen ist die gespielte Stellung (rechts oben) nicht mehr die, die zunächst

gezeigt wurde (rechts unten). Zum Beispiel fehlt der Ld3, von dem man nicht weiß, ob er tatsächlich auf d3 steht oder auf d4.

Nun ja, wie dem auch sei. Jedenfalls fragt Frank Farmer den Film-Sohn von Whitney Houston



Stellung links





was er ziehen würde. Und der antwortet: *Knight to King-4*. Was in der deutschen Synchronisation zu dem sensationellen Zug "*Springer auf k4*" wird. Ähnlich im deutschen Untertitel: "*Springer zu* [sic!] *König-4*." Mittlerweile wissen wir, dass in angelsächsischen Ländern bis in die 80er Jahre die deskriptive Notation benutzt wurde. Da würde der vorgeschlagene Zug geschrieben *N-K4* sein: Springer (Knight – Ritter; N um das königliche K zu vermeiden) auf das vierte Feld vor den König. Aber wie kommt man dann in der Synchronisation trotz aller Übersetzungsprobleme auf *k4*? Kein Schachspieler am Set weit und breit?

Costner zieht den Springer tatsächlich (wohin genau, ist jedoch nicht genau zu erkennen), in der Diagrammstellung wäre dieser Zug aber gar nicht ausführbar, denn da steht ein schwarzer Läufer und der Springer, der wie ein Bauer ziehen müsste, um den Läufer zu schlagen...

Mehr Sorgfalt, liebe Produzenten. Auch bei Filmen die mit Was Frauen schauen beworben werden.

SCHACH UND KUNST

George Goodwin Kilburne (1839 – 1924) ist der Maler des Titelbildes (*A Game of Chess*) dieser Ausgabe des Schachfreund. Er hatte sich auf Interieurs und Mitglieder der besseren Gesellschaft (the upper classes) spezialisiert. Mit seinen detailgetreuen Aquarellen und Ölgemälden gehörte er zu den bekanntesten und am meisten geschätzten Künstlern Englands.

Dass er vorwiegend Schönheiten des weiblichen Geschlechts in opulenter Umgebung malte und damit finanziell auch sehr erfolgreich war (ebenso wie Leonard Campbell Taylor, vgl. Schachfreund 41, S.28) lässt vermuten, dass sie es waren, die ihn mit Gemälden für ihr Zuhause beauftragten. Seine jeden Betrachter faszinierende Detailtreue bei Kleidung und Einrichtung sollte die gesellschaftliche Bedeutung der Auftraggeber(in) unterstreichen, zeigen was man sich leisten konnte und eine heile Welt suggerieren. So ist es kein Wunder, dass das Mutter-Kind-Motiv immer wiederkehrt.







Afternoon Tea The Recital The Piano Lesson, 1871



Dass er ein "angesagter" Künstler war, zeigt auch die Tatsache, dass selbst die Kaiserin Eugénie, die mit ihrem Mann, Napoleon III., in England im Exil lebte, kurz nach dessen Tod 1873 mehrere Bilder bei Kilburne in Auftrag gab.

Zu derselben Zeit, 1874, malte Kilburne auch ein weiteres Bild mit Schachmotiv, ein skizzenhaftes Aquarell: **Schachmatt.** Fußkissen und die mit großen Polsternägeln beschlagenen Lederstühle, die an spanisches Mobiliar erinnern (Eugénie war Spanierin), sowie der Spielpartner, ein hoher katholischer Geistlicher (?), lassen vermuten, dass Kilburne hier die Kaiserin selbst dargestellt hat.

SCHACH UND LITERATUR

Es gibt immer wieder Gelegenheit, einen Satz aus einem Brief Alexander Puschkins (1799-1837) an seine Frau zu zitieren: "Ich danke dir, meine Liebste, dafür, dass du Schach lernst. Das ist unbedingt nötig in jeder gut eingerichteten Familie."

Puschkin war ein begeisterter Schachspieler. In seiner Bibliothek, die in St. Petersburg aufbewahrt wird, befindet sich u.a. Philidors *L'analyze du jeu des échecs* und die ersten drei Nummern der 1836 gegründeten ersten Schachzeitschrift überhaupt, *Le Palamède*¹⁴.



So ist es nicht überraschend, dass er in seinen Versroman *Eugen Onegin* eine Schachszene eingebaut hat, die den Grad der Verliebtheit (und das, was Verliebtsein mit uns macht) des Wladimir Lenski belegen soll: *4. Buch, Sonett XXVI (Z.9-14)*:

Auch sitzen sie zurückgezogen Für sich allein und spielen Schach Und denken tief und gründlich nach Bei aufgestützten Ellenbogen Bis Lenski einen Bauern führt Und seinen eignen Turm kassiert."

Im Archiv des *Deutschen Ärzteblatts* beschäftigt sich auch Dr. Helmut Pfleger, Internist, Psychotherapeut und Schach-Großmeister, mit der Partie, die Wladimir Lenski und Olga Larin spielen.

Pfleger schreibt: "Nun wollen es Schachspieler gerne genau wissen. Wie war die Stellung? Bei einem Wettbewerb der Zeitschrift *Wsemirnaja Iljustrazia* gewann diese Auflösung den Preis. Hier *(vgl. Diagramm)* spielte Lenski als Weißer liebesverwirrt den unmöglichen Zug 1.exf6?!?, nahm also den eigenen Turm. Jetzt ist es an Ihnen, verliebt oder nicht, mit Olga als Schwarzer in wenigen Zügen matt zu setzen. Wie?"

Nun, es gibt mehrere Möglichkeiten. Eine ist die folgende:

Wladimir Lensky – Olga Larin (Partierekonstruktion nach Schumow) 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 g5 4.Lc4 g4 5.0–0 gxf3 6.d4 fxg2 7.Lxf7+ Kxf7 8.Dh5+ Ke7 9.Txf4 Sf6 10.Txf6 De8 11.Dh4 d6 12.e5 dxe5 13.dxe5 Kd7 (Diagramm) 14.exf6??? Lc5+ 15.Kxg2 De2+ 16.Kg3 Ld6+ 17.Df4 Tg8+ 18.Kh4 Lxf4 19.h3 Lg3# 0–1

Wer nachschaut und meint, auf *chessgames.com* oder anderen Datenbanken die Partie gefunden zu haben, irrt. Erstens, der Ort der Partie *Lensky – Olga* wird bei *chessgames.com* mit UdSSR angegeben und die gab es bekanntlich erst seit 1918, was auch, zweitens, das Jahr verdeutlicht, 1949. Und drittens, gibt es in dieser Partie keine Stellung in der ein Bauer einen Turm schlagen könnte.

Jedoch noch einmal ein Blick auf die Verse Puschkins. Hätte Kilburne das Titelbild statt *A Game of Chess* nicht besser *Lensky Musing His Next Move* nennen sollen? Die Zeile *Bei aufgestützten Ellenbogen* könnte man als perfekte Vorlage für das Bild ansehen, obwohl *Und denken tief und gründlich nach* hier nicht für Lenskys Bemühungen, gut Schach zu spielen, zu gelten scheint.



Stellung nach 13...Kd7

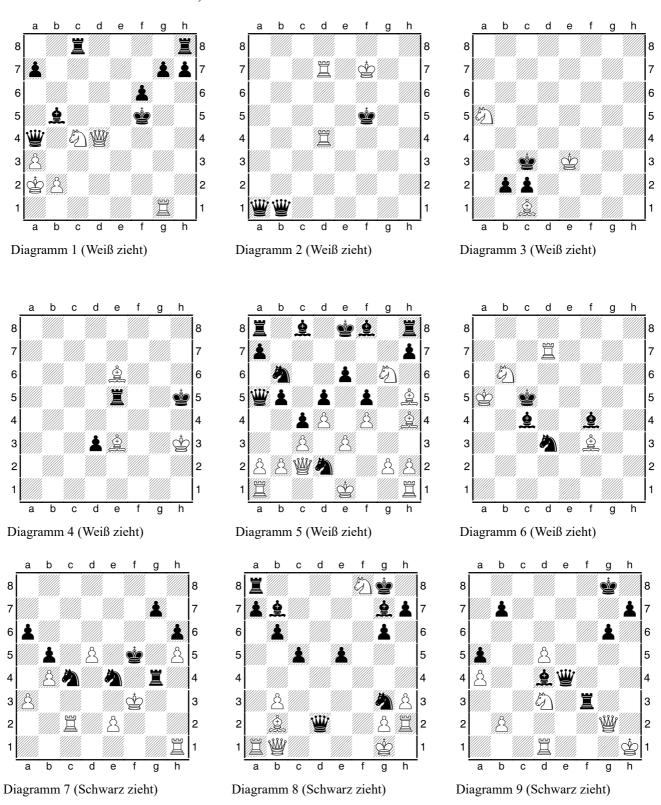


Zeitgenossen berichten, dass Puschkin seine letzte Schachpartie als Gast des Fürsten Mestscherskij gespielt habe – einen Tag vor dem verhängnisvollen Duell, bei dem er den Tod fand.

Benannt nach Palamedes, einem Helden der Griechen vor Troja, der bis ins 19. Jahrhundert als *Erfinder* des Schachspiels galt. Ihm wurde außerdem die Erfindung der Buchstaben zugeschrieben, ebenso der Zahlen. So nennt sich auch die Schachabteilung des *Wandsbeker* TSV Concordia von 1881 e.V. *Schachabteilung Palamedes*. Ehemalige Mitglieder der Ostberliner *BSG Motor Wilhelmsruh* hatten den *SK Palamedes* gegründet nachdem sie nach dem Aufstand des 17. Juni einen Wettkampf mit dem HSK nutzten, in Hamburg zu bleiben. 1967 schloss er sich mit der Schachabteilung des *SC Concordia* zusammen. Und am 13. Februar errang unsere Erste in der Stadtliga einen 5½:2½ Auswärtserfolg gegen eben diese *Schachabteilung Palamedes*.

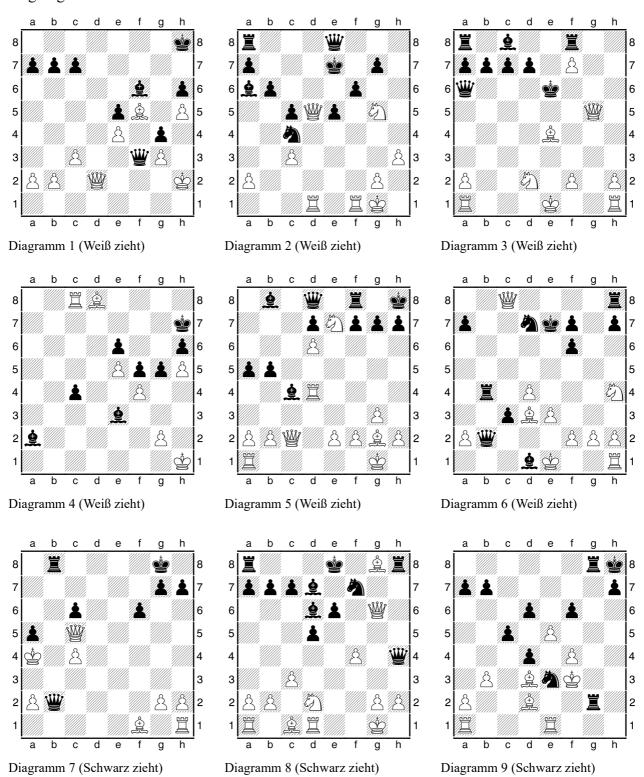
WAS ZUM ÜBEN: WEISS / SCHWARZ ZIEHT UND SETZT IN 1 ZUG MATT

Auch wenn man keine Probleme hat, diese Aufgaben zu lösen (nicht nur diejenigen mit DWZ 1500+), sollte man sich ein Zeitlimit setzen. Z.B. alles unter 10 Minuten oder maximal 30 Sekunden pro Aufgabe – Lösen unter Blitzbedingungen; denn oft ist die andere Seite nicht chancenlos, und mancher Fehlzug wird mit Matt bestraft (daher immer alle Zugmöglichkeiten von beiden Seiten betrachten).



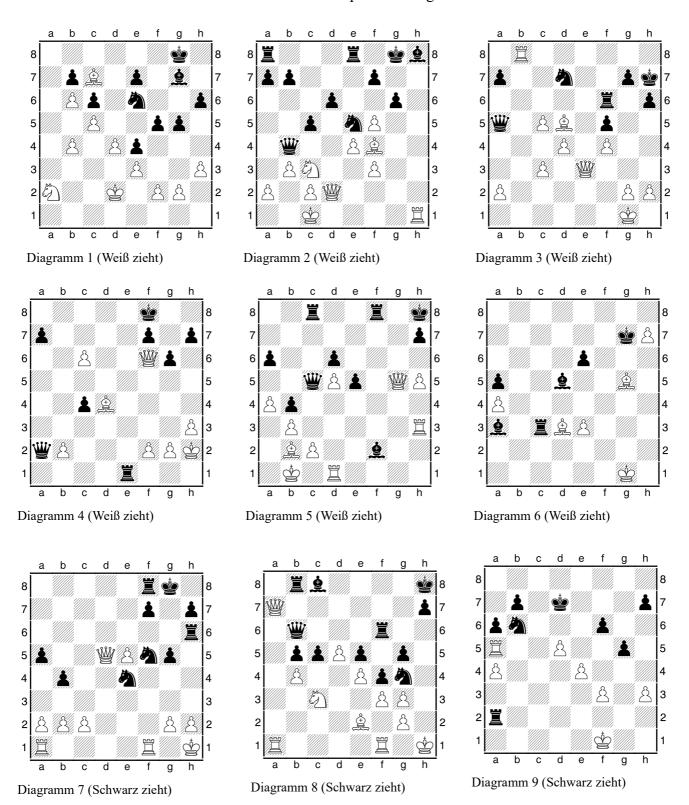
WAS ZUM ÜBEN: WEISS/SCHWARZ ZIEHT UND SETZT IN 2 ZÜGEN MATT

Hier gilt genau dasselbe wie für die Matt-1-Aufgaben: Auch wenn man keine Probleme hat, diese Aufgaben zu lösen (nicht nur diejenigen mit DWZ 1500+), könnte man sich ein Zeitlimit setzen. Z.B. alles unter 10 Minuten oder maximal 30 Sekunden pro Aufgabe – Lösen unter Blitzbedingungen; denn oft ist Weiß nicht chancenlos, und mancher Fehlzug wird bestraft (daher immer alle Zugmöglichkeiten betrachten) oder die Zeitnot erfordert schnelles Denken/Handeln. Und immer bedenken: Manchmal hat Weiß/Schwarz nicht nur eine Zugmöglichkeit.



WAS ZUM ÜBEN: FÜR DWZ 1500+?

Immer den schnellsten Weg zum Matt oder zumindest entscheidenden Vorteil suchen! Und sich auch nicht davon abhalten lassen, mal zu überlegen ob der gegnerische König tatsächlich hinter seinen Bauern so gut geschützt ist wie es auf den ersten Blick zu sein scheint. Und wenn er scheinbar sicher steht, sollte man den Unterschied zwischen *scheinbar* und *anscheinend* kennen und auch mal nach einer Opferwendung Ausschau halten.



LÖSUNGEN

	••				
WASTIM	HDEN: V	Wrige/Com	VADZ ZIEIT	LIND CETTT	IN 1 ZUG MATT
VV AS ZILIVI	U/BR/N.	VV 11.33/31 H V	VAR <i>I, L</i> IRHI	UIND 56474	IN I ZAUGT VIALI

Diagramm 1: 1.Dg4#	Diagramm 2: 1.T7d5#	Diagramm 3: 1.Ld2#
Diagramm 4: 1.Lf7#	Diagramm 5: 1.Se5#	Diagramm 6: 1.Sa4#
Diagramm 7: 1Tg3#	Diagramm 8: 1De3#	Diagramm 9: 1Th3#

WAS ZUM ÜBEN: WEISS/SCHWARZ ZIEHT UND SETZT IN 2 ZÜGEN MATT

Diagramm 1: 1.Dxh6+ Kg8 2.Le6# Diagramm 2: 1.De6+ Kf8 2.Sh7# Diagramm 3: 1.Ld5+ Kd6 2.Se4#

Diagramm 4: 1.Lf6 Lxf4 2.Th8#

Diagramm 5: 1.Dxh7+ Kxh7 2.Th4# Diagramm 6: 1.Sf5+ Ke6 2.Dc6#

Diagramm 7: 1...Tb4+ 2.Dxb4 [2.Kxa5 Da3#] Dxb4#

Diagramm 8: 1...Lc5+ 2.Kf1 Df2# Diagramm 9: 1...T8g3+ 2.Ke4 d5#

WAS ZUM ÜBEN: FÜR DWZ 1500+?

- Diagramm 1: **1.b5** [1.d5 Kf7 2.dxc6 bxc6 3.b7+-] **1...cxb5** [1...Kf7 2.bxc6 bxc6 3.b7 Sxc7 4.b8D+-] **2.c6** bxc6 **3.b7** Sxc7 **4.b8D**+ **1-0**
- Diagramm 2: **1.Txh8+ Kxh8** [1...Kg7 2.f6+ Kxh8 3.Dh2+ Kg8 4.Dh6 und Schwarz hat nur noch Racheschachs: 4...Da3+ 5.Kb1 usw.] **2.Lxe5+ dxe5 3.Dh6+ Kg8 4.f6** und es ist auch hier nach den Racheschachs schnell vorbei. **1–0**
- Diagramm 3: **1.Lg8+ Kh8** [1...Kg6 2.De8+ Tf7 3.Dxf7#] **2.Lf7+ Kh7 3.Th8+ Kxh8 4.De8+ Sf8 5.Dxf8+ Kh7 6.Dg8# 1–0**
- Diagramm 4: **1.Dd6**+ [1.Lc5+ Kg8 2.Dd8+ Kg7 3.Lf8+ Kg8 4.Lh6+ Te8 5.Dxe8#] **1...Ke8 2.Lg7** [droht Df8#. Es bleiben wieder nur Racheschachs. 2.c7 geht auch.] **1–0**
- Diagramm 5: 1.Lxe5+ dxe5 2.Dxe5+ Kg8 3.Tg1+! Lxg1 4.Tg3+ Kf7 5.Tg7# 1-0
- Diagramm 6: 1.Lf6+! [Sofortiges 1.h8D+ dürfte nicht reichen: 1...Kxh8 2.Lf6+ Kg8 3.Lxc3=] 1...Kxf6 2.h8D+ Ke7 3.Dxc3 1-0
- Diagramm 7: 1...Sfg3+ 2.Kg1 Se2+ 3.Kh1 S4g3# 0-1
- Diagramm 8: 1...Th6+ 2.Kg1 Th1+ 3.Kxh1 Dh6+ 4.Kg1 Dh2# 0-1
- Diagramm 9: 1...Kd6 2.h4 Sc4 3.hxg5 Sxa5 4.gxf6 Sc4 5.f7 Ke7 6.d6+ 0-1



Die nächste Ausgabe des **Schachfreund** erscheint zum Herbstanfang im September 2020.

Redaktionsschluss eigentlich eine Woche vorher!