

David Smerdon

Schlaues Schwindeln beim Schach

Wie man in verlorenen Stellungen Punkte rettet

New In Chess 2020

Inhalt

Danksagungen	7	
Einführung	9	
Teil I	Was ist ein Schwindel? 17	
Kapitel 1	Wann man in den „Schwindelmodus“ übergehen sollte	31
Teil II	Die Psychologie des Schwindels 37	
Kapitel 2	Ungeduld	40
Kapitel 3	Hybris	44
Kapitel 4	Angst	47
Kapitel 5	Kontrollzwang	52
Kapitel 6	Die Denkweise des Schwindlers	59
Kapitel 7	Mumm	61
Kapitel 8	Optimismus	66
Kapitel 9	Die eigene Psyche schulen	73
Teil III	Der Werkzeugkasten des Schwindlers 85	
Kapitel 10	Danaergeschenke	86
Kapitel 11	Die Lockvogelfalle	93
Kapitel 12	Der Berserkerangriff	100
Kapitel 13	Drahtseilakrobatik	109
Kapitel 14	Spiele den Gegner	118
Teil IV	Kernkompetenzen 131	
Kapitel 15	Endspiele	133
Kapitel 16	Festungen	156
Kapitel 17	Patt	173
Kapitel 18	Dauerschach	182
Kapitel 19	Kreativität	197
Kapitel 20	Schlitzohrigkeit	210
Teil V	Schwindel in der Praxis 223	
Kapitel 21	Meisterschwindel	224
Kapitel 22	Schwindeleien aus Amateurpartien	273
Kapitel 23	Mein Lieblingsschwindel	293

Teil VI	Übungsaufgaben	297
	Test 1	298
	Test 2	309
	Test 3	319
	Lösungen der Übungsaufgaben	329
Epilog		371
Namensregister		375
Zeichenerklärung		380
Bibliografie		381

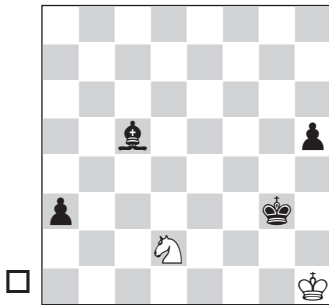
Einführung

Schach ist in letztlich eine Schlacht des Verstandes und keine mathematische Aufgabe. Die Theorie hilft Ihnen, aber Sie müssen kämpfen. Daher rührt unsere Verachtung für das dumme Wort „Schwindel“ im Schach – C. J. S. Purdy

Bei dem starken Turnier von Tallinn 1971 ging die Partie zwischen den Großmeistern Furman und Smejkal auf ihr Ende zu. Weiß hat innerlich bereits aufgegeben und zog nur noch mechanisch, um die Sache zu Ende zu bringen:

Semjon Furman Jan Smejkal

Tallinn 1971 (5)

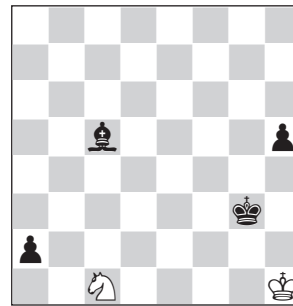


Stellung nach 90...a3

91. ♖e4+ ♔f3 92. ♗xc5 a2, und Furman gab bald auf. Aus Sicht der meisten Zuschauer ein wenig spannendes Finale. Für die meisten Zuschauer, das heißt, für alle bis auf einen: Michail Tal. Der vormalige Weltmeister schaute zu. Wie der britische Autor Leonard Barden erzählt, begab sich Tal nach Partieende auf das Brett zu und fragte Smejkal: „Was hättest Du

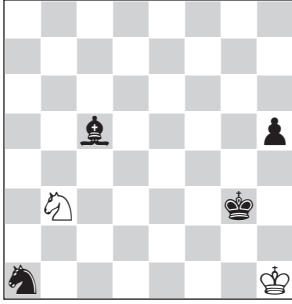
nach 91. ♖b3 gemacht?“ „Was soll die Frage, Bauer nach a2 natürlich!“, lautete dessen Antwort. „Au“, sagte der Magier aus Riga mit einem Zwinkern in den Augen, „dann hättest Du nur remis gemacht.“ Und mit seiner ihm eigenen Nonchalance schob er einige Figuren auf dem Brett herum:

91. ♖b3 a2?? 92. ♗c1!!



Eine fantastische Remisidee offenbart sich, sicherlich zum Schrecken beider Spieler. Die Umwandlung in eine Dame oder einen Turm ergibt ein Patt, während ein neuer Läufer mit dem Randbauern auch nicht hilft, selbst ohne den weißen Springer. Als Tal sich abzuwenden begann, winkte Smejkal ihn zurück und verkündete: „Aha! Ich kann immer noch gewinnen! Bauer nach a1 wird Springer!“ Tal holte unbeeindruckt aus, spielte

92...a1 ♗ 93. ♖b3!!

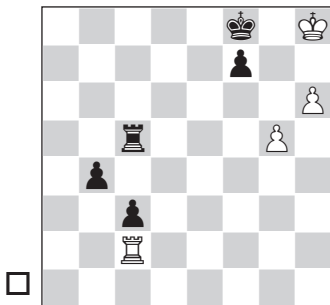


und ließ die Großmeister fassungslos zurück. Ein malerischer Schwindel, der sich freilich nicht auf der Partienotation materialisierte.

Ich werde niemals so spielen können wie Tal. Am nächsten bin ich ihm, wie ich Ihnen gern mitteilen möchte, einmal als Kiebitz gekommen. Spulen wir fast fünfzig Jahre vor zum Jahr 2017 und zu jener Partie, die die Inspiration für dieses Buch geliefert hat – bei einem weniger bedeutenden Turnier mit niedriger bewerteten Spielern und einem sicherlich weniger berühmten Kiebitz:

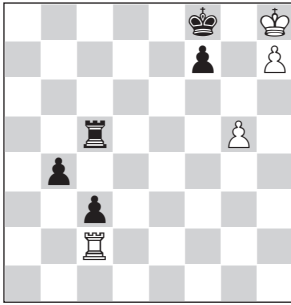
Yi Liu
Aleksandar Wohl

Gold Coast 2017



Wohl, ein legendärer australischer IM, hatte seinen jungen Gegner in diesem Endspiel kontinuierlich überspielt und beherrscht das Geschehen jetzt vollkommen. Für die Schar von Zuschauern, unter ihnen auch Ihr Autor, schien sich das Ergebnis klar auf den Gesichtern der Spieler abzuzeichnen. Der Weiße hielt seinen Kopf in den Händen und wirkte völlig niedergeschlagen, als seine letzten Sekunden auf der Uhr herunterticken. Von der Seitenlinie aus erspähte ich ein nettes Schwindelmotiv. Yi ist ein ziemlich guter Taktiker, und ich dachte für kurze Zeit, dass seine Mimik Teil eines theatralischen Bluffs sei, mit dem er seinen älteren Gegner ködern wollte. Doch leider zeigten seine Gesten echte Ängste. Als ich gerade dabei war, ein kompliziertes Damenendspiel einzuschätzen, ließ Yi Liu seine Zeit ablaufen und gab im selben Moment auf. Die Zuschauer begannen sich zu zerstreuen. Nach einer respektvollen Pause – wie es sicherlich auch Tal getan hat – ging ich auf Aleks zu und fragte, was er gespielt hätte, wenn Yi mit **38.h7!!**

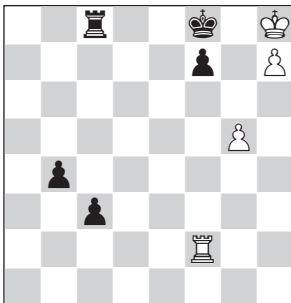
fortgesetzt hätte. Aleks schaute mich an, wie wenn ich meinen würde, der Mond sei aus Käse, und holte mit seiner Hand in Richtung b-Bauer aus. Doch der australische Veteran kannte mich lange genug, um meine Schwindelfertigkeiten zu schätzen, und er hielt inne, um die Stellung eines zweiten Blickes zu würdigen.



„Ahh“, rief er aus. In diesem Moment dämmerte beiden Spielern, dass die Partie noch längst nicht vorbei war und dass Weiß ein paar echte Chancen hat, sich zu halten: 38...b3?? 39.♖xc3! ♜xc3 40.g6! ist beispielsweise ein sofortiges Remis. Eine weitere hübsche Variante ist 38...♞b5? 39.♞xc3 (trotzdem!) 39...bxc3 40.g6! c2 41.gxf7, und das Remis ist immer noch nicht zu vermeiden. Nach ein paar Minuten schlug Wohl das clevere

38...♞c8!

vor, was den einzigen Versuch darstellt, um mit Schwarz Gewinnchancen zu behaupten. Dem Weißen sind damit aber die Tricks noch längst nicht ausgegangen: **39.♞f2!**¹

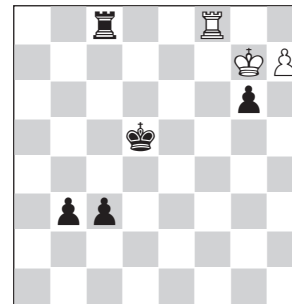


Jetzt ist die Drohung g5-g6 nicht mehr zu verhindern.

39...b3

39...c2 40.♞xc2 ♜xc2 41.g6! führt zum Remis, während 39...♞e7+ 40.♔g7 b3 41.♞xf7+ ♔e6 42.♞f6+! ♔d5 43.♞f8 ♞c7+ 44.♞f7 ♞xf7+ 45.♔xf7 c2 46.h8♚ c1♚ gleichfalls den Punkt teilt.

40.g6 ♔e7+ 41.♔g7 fxg6 42.♞f7+! ♔e6 43.♞f6+! ♔d5 44.♞f8



Mit einem Endspiel, das, wie wir uns einig waren, dem Weißen hervorragende praktische Chancen gibt. In solchen Damenendspielen ist es stets schwieriger, zu berechnen, wie man den Schachgeboten entkommt, als selbst Schach zu bieten; insbesondere in Zeitnot: Tatsächlich zeigt sich mit Hilfe der Tablebases sogar, dass Weiß auch gegen das beste Spiel remis halten kann:

44...♞c7+ 45.♞f7 ♞xf7+ 46.♔xf7 c2 47.h8♚ c1♚ 48.♚d8+!

mit einem theoretischen Unentschieden, wie es aussieht.

Vielleicht hätte Yi diese Stellung remis gehalten, vielleicht auch nicht

1 Damals schlug ich die umgekehrte Zugreihenfolge 39.g6 ♔e7+ 40.♔g7 fxg6 41.♞e2+ ♔d6 42.♞f2 vor, aber der belgische FM Helmut Froeyman, der häufig auf meinem Blog kommentiert und unablässig allen Dingen auf den Grund geht, wies später darauf hin, dass das Endspiel nach 42...g5!! 43.♞f8 ♞xf8 44.♔xf8 c2 45.h8♚ c1♚ zu einem Matt in 57 Zügen führt!

– vielleicht würde sie in neunzig Prozent der Fälle verloren gehen. Aber das ist nicht der Punkt. Die Lektion hier ist, dass Weiß mit ein bisschen mehr Mumm und einer Prise Optimismus eine erstaunlich teuflische Verteidigungsressource hätte anbringen können, die im ungünstigsten Fall den Schwarzen für seinen vollen Punkt hätte schwitzen lassen und im besten Fall ein sofortiges Remis gesichert hätte. Zehn Prozent sind besser als das Nichts, was man durch eine sofortige Aufgabe erreicht.

An diesem Abend hatte ich mich gefragt, ob die energiegeladenen jungen Talente von heute, selbst mit – oder vielleicht gerade wegen – der Nutzung von Computer-Engines und riesiger Online-Materialien irgendwie weniger motiviert sind, nach Schwindeleien Ausschau zu halten, als Spieler früherer Generationen. Nach den umfangreichen Recherchen, die ich für dieses Buch angestellt habe, bin ich überrascht, wie wenig Aufmerksamkeit dem Schwindeln in der modernen Schachausbildung geschenkt wird. Dies ist insbesondere merkwürdig, wenn man bedenkt, dass dies ein Aspekt unseres Spiels ist, in dem sich Verbesserungen sofort auszahlen. Womöglich haben Sie nie etwas davon, wenn Sie beispielsweise 20 Züge einer obskuren Eröffnungsnebenvariante lernen oder sich das Philidor-Manöver im berühmtesten Endspiel Turm und Läufer gegen

Turm einprägen.² Hingegen geraten wir alle oft genug in verlorene Stellungen, so dass es einen bedeutenden Unterschied sowohl im Hinblick auf Ihre Wertungszahl wie auch im Hinblick auf Ihre Turnierergebnisse macht, wenn Sie ab und an einen zusätzlichen halben oder gar ganzen Punkt stehlen können. Es gibt zwei Gründe, warum die Mehrheit der Spieler das Erlernen des Schwindelns ignoriert. Der erste ist, überraschenderweise, der Aufstieg des Computerschachs. Lassen Sie sich nicht täuschen: Computer haben das Schachtraining drastisch verbessert, und die heutigen Spieler kommen schneller voran und entfalten dank der technologischen Hilfsmittel viel eher ihr volles Potenzial. Aber ein unerwarteter Nebeneffekt dieser Fortschritte ist, dass wir die praktische Natur des Kampfes vergessen haben. Wir sind besessen von der Bewertung der Engines und behandeln sie als Heiligtum (was nebenbei auch zum Aufstieg der Lehnstuhl-Kritiker geführt hat – aber das ist eine andere Geschichte). Und dies wiederum beeinflusst unsere eigenen Partien, in denen wir bestrebt sind, stets den „besten“ Zug gemäß der Bewertungen auf dem Bildschirm zu spielen, unter Ausschluss fast aller anderen Faktoren. Ich stimme voll und ganz zu, dass ein Spieler versuchen sollte, stets die besten Züge zu spielen – aber ich denke nicht, dass stets die erste

2 Man sehe freilich das Kapitel zu den Endspielen.

Wahl der Engine „am besten“ ist. Der Computer bewertet die Stellung unter der Annahme, dass Ihr Gegner bei jedem Zug perfekt spielt;³ er zieht aber nicht (und kann es auch gar nicht) die Vielzahl wichtiger menschlicher Faktoren in einer Wettbewerbssituation in Betracht, als da wären Müdigkeit, Zeitdruck, Risikoaversion, Selbstgefälligkeit, Frustration, Impulsivität ... die Liste ließe sich fortsetzen. Der zweite Grund für die Vernachlässigung des Schwindeltrainings ist einfacher: es ist schwierig! Einem Trainer oder einem autodidaktischen Spieler steht eine überwältigende Menge an Material zu anderen Aspekten des Spiels zur Verfügung, seien es Eröffnungen, Endspiele oder Taktik. Aber wie fängt man an, Schwindeln zu trainieren? Man kann nicht einfach in einer Datenbank nach Partien mit Schwindeleien suchen, und selbst wenn – was würde man daraus lernen? Ich kann es nachvollziehen, wenn Trainer, die ihren Schülern mit Blick auf Schwindeln und Schachpsychologie gerne weiterhelfen wollen, hierzu einfach kein passendes Material finden können. Die meisten Ratschläge, die ich gehört oder gelesen habe, waren vage, von der optimis-

tischen Einstellung wie „halten Sie durch, denn Fehler kommen vor“ bis zu dem etwas nützlicheren „trainieren Sie Taktik, damit Sie bereit sind, wenn sich Gelegenheiten ergeben.“ Es ist jedoch ein großer Unterschied, ob man ein Spiel gewinnt, weil der Gegner von sich aus einen Fehler gemacht hat, oder ob man einen Schwindel inszeniert, der aktiv zu einem entscheidenden Fehler animiert. Aber ein Student, der die kostbare Kunst des Schwindelns erlernen will, wird womöglich enttäuscht – die Engines sind ahnungslos, die Datenbanken nutzlos, und seit den 1950er Jahren gab es praktisch keine guten Bücher zu diesem Thema.

Dieses Buch ist von seinem ursprünglichen Konzept als einer Anthologie der schönsten Schwindeleien beträchtlich angewachsen. Als ich mich auf die Suche nach Beispielen machte, wurde mir klar, warum bisherige Autoren einen Bogen um dieses Thema machten. Es gibt ein paar Sammlungen mit Schachkuriositäten, die akribisch von angesehenen Liebhabern wie Israel Horowitz, Tim Krabbé, Ger van Perlo, Yochanan Afek und Amatzia Avni zusammengetragen wurden. Ich weiß jetzt zu schätzen, was diese Autoren bei ihren Recher-

3 Dies trifft für Engines zu, die den Alpha-Beta-Suchalgorithmus verwenden, wozu die meisten Engines wie Stockfish, Fritz usw. gehören. Nicht ganz exakt so gilt das für die neue Engine-Generation wie z.B. AlphaZero, Leela Chess und ihren kommerziellen Klon Fat Fritz, die die Monte-Carlo-Baumsuche anwenden. Tatsächlich spucken diese Engines Bewertungen in Form von Prozentsätzen aus, die viel ähnlicher dem sind, wie Menschen bei der Stellungsbewertung denken – also nicht dem kalten „0,00“, das wir so oft zu sehen bekommen.

chen durchgemacht haben müssen, und Details zu diesen überaus unterhaltsamen Werken finden sich in der Bibliographie.

Zum Glück, weil ich süchtig danach bin, Schachturniere im Internet zu verfolgen⁴ und weil ich interessante Beispiele sorgfältig auf meinem Computer verwalte,⁵ war meine Datenbank mit modernen Schwindeleien schon recht groß. Aber für dieses Buch wollte ich noch mehr, und so habe ich mich für eine zeitgemäße Herangehensweise entschieden: Crowdsourcing. In sozialen Medien, Blogs und dergleichen rief ich die Schachgemeinde auf, mir ihre besten Schwindeleien zu schicken. Die Resonanz war überwältigend. Bald wurde mein elektronischer Briefkasten mit Geschichten von Partien überflutet, in denen es von schrecklichen Fehlern, unverschämter Schlitzohrigkeit und sogar krassem Mogeln nur so wimmelte. Die Auswahl zu treffen war dann weitaus aufwendiger, als ich erwartet hatte. Wobei, wie Afek mir gegenüber bemerkte, das Problem zum Teil darin besteht, dass es in der Schachterminologie keine durchgängige Definition des Begriffs „Schwindel“ gibt.⁶ Ich habe die Partien akribisch durchforstet, bis ich über 800 reinrassige Diamanten fand. Im Ergebnis ist so, da bin ich mir sicher, die weltweit größte Sammlung von

Schwindeleien am Schachbrett entstanden. Im Laufe dieses Prozesses entdeckte ich einige wundersame Rettungen und köstliche Tricks. Noch wichtiger ist jedoch, dass mir durch die Partien hinweg immer wieder dieselben Muster auffielen. Mir wurde bewusst, dass dieses Buch nicht nur den eklatanten Mangel an Material in der Schachliteratur über reinrassige Schwindeleien beheben, sondern auch ein nützliches Lehrmittel für angehende Schwindler werden würde.

Ich will dieses Buch nicht als göttliches Geschenk zur Füllung dieses Vakuums herausposaunen. Ich würde mich sehr freuen, wenn in Zukunft mehr (und bessere!) Bücher über Schwindeleien geschrieben werden, denn dieses Thema fasziniert mich. Aber bis dahin habe ich mein Bestes getan, um einen möglichst informativen wie unterhaltsamen Leitfaden durch diese wunderbare Welt zusammenzustellen.

Der grundlegende Ablauf des Buches ist wie folgt. Zunächst betrachten wir die häufigsten psychologischen Urteilstrübungen, die einen Schachspieler am Brett beeinflussen. Als nächstes erörtern wir die wichtigsten Eigenschaften und Fähigkeiten, die ein Schwindler benötigt, um diese Urteilstrübungen auszunutzen. Schließlich

4 Keine gute Angewohnheit für einen Forscher.

5 Diese ist hingegen schon wesentlich nützlicher.

6 Jonathan Rogers, der für das Magazin *Kingpin* schreibt, bezeichnet es als das „vielleicht beste Beispiel für einen häufig missbrauchten Schachbegriff“.

fügen wir die Puzzleteile zusammen, um zu sehen, wie man ein besserer Schwindler werden kann. Zu diesem Zweck habe ich am Ende des Buches einige schwindelspezifische Aufgaben hinzugefügt, die Ihnen dabei helfen sollen, Ihre Schwindelfertigkeiten zu trainieren. Sie unterscheiden sich von den meisten Schachaufgaben in dem Sinne, dass Computer Ihnen keine Hilfe sein werden. Tatsächlich wird der gemäß Engine beste Zug oft nicht die richtige Antwort sein, da er häufig nicht die beste Chance für einen Spieler verkörpert, einen Schwindel einzufädeln (andererseits gibt es auch einige Aufgaben, bei denen Sie versuchen sollen, einem Schwindel auszuweichen und eine Gewinnstellung zu gewinnen, und wo der Computer gewöhnlich mit der Lösung übereinstimmt). Vor diesem Hintergrund werden Sie bemerken, dass meine Anmerkungen bei den Hauptpartien oft nicht mit den Bewertungen des Computers übereinstimmen. Ich mag einen Zug als brilliant („!!“) bewerten, der es nicht einmal in die Topliste der Enginezüge schafft, dafür aber einen hinterhältigen Schwindel inszeniert, oder einen Zug als Schnitzer („?“) bezeichnen, der technisch gesehen ein Matt erzwingt, aber die Toleranz für nachfolgende Fehler spürbar einschränkt. Vertreter des Fernschachs mag es vor solch einer Blasphemie in einem Schachbuch schaudern – aber auch diesbezüglich werde ich die Vorteile des Schwindeln-Lernens

demonstrieren, indem ich einige bemerkenswerte Wiederauferstehungen in ihrer geheiligten Welt zeige. Eine kurze Anmerkung zur Struktur. Ich habe versucht, den natürlichen Fluss der Dinge zu folgen und Kongruenz zwischen den einzelnen Abschnitten zu bewahren – zum Beispiel lässt sich jede psychologische Urteilstrübung direkt mit einer bestimmten Art von Falle assoziieren, mit der der Schwindler diese ausnutzen kann. Das Buch besteht aus mehreren Teilen, wobei jeder Teil mehrere „Mini-Kapitel“ enthält. Einige der Kapitel sind recht kurz und enthalten nur ein paar oder sogar nur ein einziges Beispiel. Dies spiegelt meine eigene Vorliebe wider, wenn ich selbst irgendetwas Instruktives lese. Auf den nachfolgenden Seiten werden viele neue und ungewöhnliche Themen besprochen, und ich denke, dass es viel leichter ist, eine Schlüsselidee aufzusaugen, wenn sie sich in einem abgeschlossenen Kapitel präsentiert. Vor allem aber habe ich versucht, niemals zu vergessen, warum mich dieses Projekt überhaupt erst interessiert hat: Schwindeln macht Spaß! Ich hoffe, dass die Beispiele in diesem Buch Sie ebenso inspirieren und unterhalten werden, wie sie mich erfreut haben. Mögen Sie Ihre Gewinnstellungen stets gewinnen, und möge Ihnen Caissa beim Rest zulächeln.

GM David Smerdon, Brisbane,
Januar 2020

TEIL II

Die Psychologie des Schwindels

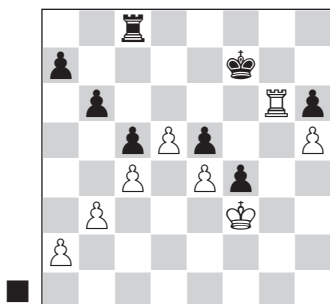
Für den heutigen Kampf am Schachbrett benötigt man eine subtile Kenntnis der menschlichen Natur, ein Verständnis für die Psychologie des Gegners – Alexander Aljechin

Die Psychologie ist einer der am meisten diskutierten, aber am wenigsten verstandenen Aspekte unseres Spiels. Bobby Fischer spottete bekanntlich: „Ich glaube nicht an Psychologie. Ich glaube an starke Züge.“ Doch obgleich dies einer seiner meistzitierten Aussprüche ist, sprach Fischer häufig über die Psychologie im Schach und sagte, dass sein Ziel darin bestünde, die Psyche des Gegners zu vernichten. Judit Polgar hat behauptet, dass Schach zu 30 bis 40 Prozent Psychologie sei; aber Richard Teichmann hat auch gesagt, dass Schach zu 99 Prozent Taktik ist – einer von beiden liegt also falsch.

In ihren Interviews und Werken reden Spitzenspieler häufig über psychologische Faktoren, Magnus Carlsen und Anish Giri sind hierfür zwei prominente Beispiele. Noch bereitwilliger, ihre Gedanken zu diesem Thema mitzuteilen waren, die klassischen Meister. Anhand der folgenden Partie zwischen zwei ganz Großen des Spiels können wir faszinierende Einblicke darüber gewinnen, wie selbst ein Weltmeister beschwindelt werden kann.

Tigran Wartanowitsch Petrosjan Viktor Kortschnoj

Sowjetunion Mannschaftsturnier 1963 (2)



Diese Partie wurde gespielt, kurz nachdem Petrosjan Weltmeister geworden war. Weiß dominiert in diesem Endspiel. Sein Turm kontrolliert von seinem mächtigen Vorposten aus die einzige offene Linie und droht, die schwachen Bauern von Schwarz auf h6 und e5 einzusammeln, während er selbst einen Monsterfreibauern auf d5 hat. Schwarz scheint keinerlei Gegenspiel zu haben.

In Petrosjans eigenen Worten: „Ich hatte meine Stellung schon lange als gewonnen betrachtet. Schon aus

der Eröffnung heraus war es Kortschnoj nicht gelungen, die Probleme zu bewältigen, und somit war ich psychologisch auf einen günstigen Ausgang des Kampfes eingestimmt.“ Und das Endspiel ist tatsächlich günstig – vielleicht sogar zu vorteilhaft, so dass der weltbeste Spieler von seinem Gegner zweifellos die baldige Aufgabe erwartete. Man beachte (in Petrosjans eigener Einschätzung) die Wahrnehmung psychologischer Einflüsse auf das Spiel.

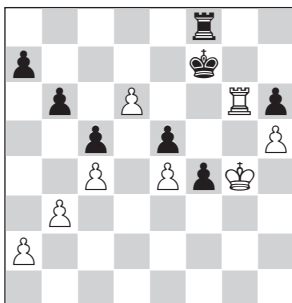
32... ♖f8!

Statt mit 32... ♗h8 passiv seinen h-Bauern zu verteidigen, „droht“ Kortschnoj, nach 33. ♗xh6 ♗g8 etwas Gegenspiel zu erlangen, wengleich bei dieser Aktivität nichts herauskäme. Doch anstatt zu rechnen, geht Petrosjan lieber den bequemen Weg und behält die Kontrolle über die g-Linie.

33.d6

Jetzt droht 34. ♗xh6 ganz gewiss, da 34... ♗g8 mit 35. ♗g6! beantwortet werden würde.

33... ♗h8 34. ♖g4 ♖f8!

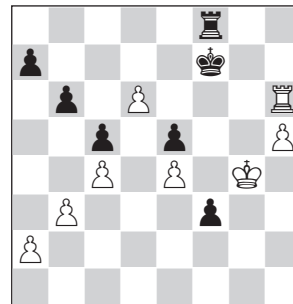


Eine raffinierte Kehrtwendung und zugleich die eigentliche Inszenierung des Schwindels. Kortschnoj

scheint jede Hoffnung aufgegeben zu haben. Vielleicht ist das aber ein verzweifelter Versuch, 35. ♖f5 zu verhindern – dank des hinterlistigen 35...f3! 36. ♗f6+ ♖g7! –, wengleich notwendigerweise freilich auf Kosten des h-Bauern, da, wie erwähnt, 35. ♗xh6 ♗g8+ 36. ♗g6! für Weiß gewinnt.

„Das muss es sein“, denkt sich Petrosjan. Wie wir gleich sehen, ist dies ein schönes Beispiel für eine Lockvogelfalle, bei der ein ahnungsloses Opfer dazu gebracht wird, sein Misstrauen bezüglich des eigentlichen Schwindels zu ignorieren, nachdem es die dünne Oberfläche eines alternativen Tricks entschleiert hat. In der Annahme, diese Falle vermieden zu haben, beschließt Petrosjan, die Sache zum Schluss zu bringen:

35. ♗xh6?? f3!!



Die echte Falle wird aufgedeckt und der Schwindel damit stilvoll vollendet. Petrosjans Kommentare sind entlarvend: „Ich habe die Drohung ...f4-f3 nicht einmal gesehen, vielleicht weil dies zu sehr im Kontrast zur hoffnungslosen Stellung von Schwarz stand. Meiner

Einschätzung nach sieht ein starker Meister eine solche Drohung, wenn er sie nicht sofort erkennt, auch nach zwanzig oder dreißig Minuten Nachdenkens über die Stellung nicht.“

36. Übung 8

Weiß gab auf.

Psychologen haben buchstäblich Hunderte von Voreingenommenheiten ausgemacht, die die meisten von uns haben. Sie sind ein Teil dessen, was uns menschlich macht, und es ist wichtig, sich ins Gedächtnis zu rufen, dass sie nicht immer schlecht sind – tatsächlich sind einige von ihnen nützliche Faustregeln, die uns dabei helfen, rasch Entscheidungen zu treffen, und die meistens auch funktionieren. Doch Voreingenommenheiten können auch ausgenutzt werden, wie jeder aus dem Marketing, aus

der Politik oder aus dem Immobilienhandel bestätigen wird.

Für unsere Belange gibt es vier hauptsächliche Wahrnehmungsverzerrungen, auf die der Mächtigen-Schwindler abzielen kann. Ich habe sie als die „Vier Schwachstellen der Schachpsyche“ bezeichnet, aber nur, weil mir kein eingängigerer Name eingefallen war. Jeder Spieler ist für eine oder mehrere empfänglich, je nach Persönlichkeit, den Umständen der Partie, der Stellung oder auch nur der täglichen Laune. Ihre Aufgabe ist es, sich auf die psychologischen Schwachstellen Ihres Gegners einzustellen und sich der Möglichkeiten bewusst zu werden, diese auszunutzen. Aber zunächst werden wir uns mit den vier Schwachstellen befassen: Ungeduld, Hybris, Angst und Kontrollzwang. Sie werden bald Ihre neuen besten Freunde werden.

KAPITEL 2

Ungeduld

Ich machte also das, was manche als meinen größten Fehler des Turniers bezeichneten. Ich weckte Fischer auf – Arthur Bisguier, als er bemerkte, dass Bobby Fischer während ihrer Partie bei den US-Meisterschaften 1963 eingeschlafen war. Fischer gewann daraufhin sowohl die Partie wie auch das Turnier.

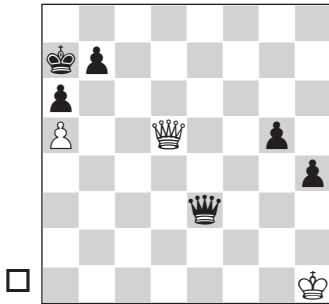
Ein verspäteter Flug, ein trödeliger Kellner, Schlangen vor den Toiletten – solche Dinge können ausreichen, um einen Menschen zum Wahnsinn zu treiben. Ungeduld ist eine der verbreitetsten menschlichen Schwächen, und Schach ist da keine Ausnahme.

Wie oft haben Sie schon vor Ihrer Gewinnstellung gegessen, während Ihr ahnungsloser, einschläfernder Gegner einfach nur dahockt, anstatt aufzugeben? „Mein Gott“, denken Sie sich, „er verschwendet nicht nur meine Zeit, sondern auch seine eigene. Was für ein Idiot!“ Sie starren ihn an, bis er schließlich, mühsam und bedächtig, die Hand bewegt und einen Zug macht. Umgehend hauen Sie Ihren Antwortzug heraus, blicken zurück in sein Gesicht und fordern stillschweigend seine Aufgabe. Leider findet er stattdessen zu seiner bevorzugten Denkerpose zurück, und der Tanz geht weiter ...

Solche Situationen mögen ärgerlich erscheinen, doch sollten in Ihrem Kopf die Warnleuchten angehen. Dies sind nämlich erstklassige Bedingungen für einen Schwindel. Die Begierde, eine Partie so schnell wie möglich zu beenden, ist vielleicht der häufigste Grund für das Scheitern beim Verwerten einer Gewinnstellung. Eines der berühmtesten Beispiele sieht den großen Samuel Reshevsky bei den US-Meisterschaften 1942. Es ist so bekannt, dass Sie es wahrscheinlich schon einmal in einem Taktikbuch gesehen haben werden:

Carl Pilnick
Samuel Reshevsky

New York US-Meisterschaft 1942 (12)



Unter allen Endspielen sind Damenendspiele wohl die langwierigsten, und damit häufig auch ein Katalysator für Ungeduld (und Schwindeleien!). Es mag so aussehen, als verspräche diese Stellung keinerlei Ressourcen, aber Weiß findet einen Weg, eine letzte Falle zu stellen. Der Schlüssel zum Erfolg ist, dass Damenendspiele mühsam, Bauernendspiele aber natürlich ungleich einfacher sind. Pilnicks Zug offeriert eine Chance, clever zu sein und die Partie auf der Stelle zu beenden.

92. ♖f5!! g4??

Und er fällt auf den Schwindel herein! Er beabsichtigt, 93. ♖xg4 mit 93... ♖e1+ 94. ♔g2 ♖g3+ zu beantworten, wonach der König ein wenig herumstolziert, um den Bauern a5 einzusammeln. Bei dieser Abkürzung des Gewinnwegs gibt es jedoch eine große, klaffende Lücke:

93. ♖f2!! ½:½

Nach 93... ♖xf2 ist es patt.

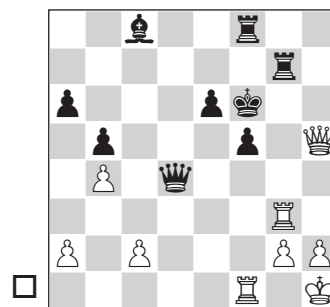
Im weiteren Verlauf des Buches werden uns noch viele weitere Pattsituationen begegnen. Aber es ist das Vorspiel – der Aufbau des Schwindels –, was uns an diesem Beispiel wirklich interessieren sollte. Legen Sie Ihrem Gegner eine trügerische Abkürzung auf dem Weg zum Gewinn nahe, und Sie werden erstaunt sein, wie oft er dann vom Gewinnweg abkommt.

Reshevskys Ungeduld veranlasste ihn, nach einer einfachen Lösung zu suchen. Ironischerweise kann Ungeduld aber auch dazu führen, dass ein Spieler nach Komplikationen sucht, anstatt einfaches Schach zu spielen, solange dies das Ende zu beschleunigen scheint. Hierzu ein aktuelles Beispiel.

Vlastimil Jansa 2451

Eduardo Iturrizaga Bonelli 2652

Benasque 2018 (4)

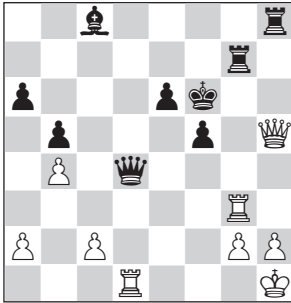


Hoffnungslos verloren, gibt Weiß seinem höher bewerteten Gegner die Möglichkeit, clever anstatt geduldig zu sein:

33. ♜d1!

Jetzt gewinnt fast jeder vernünftige Zug, aber der starke Großmeister meint, er sehe eine nette Zeitersparnis.

33... ♖h8??



Der Turm kann wegen des Grundlinienmatts nicht geschlagen werden, während die Rückzüge 34. ♖f3? ♖xg3! und 34. ♖e2? ♖h4! auf der Stelle verlieren. Nach allen anderen Zügen vereinfacht sich die Stellung zu einem trivialen Gewinn. Nach allen anderen Zügen, d.h., bis auf einen.

34. ♖g6+!!

Anstelle eines überlegenen Sieges findet sich Schwarz nach 34... ♖e7 35. ♖xd4 ♖xh5 36. ♖xg7+ ♖f6 37. ♖c7 mit einem ganzen Turm weniger wieder. Und noch mehr geradeheraus ist 34... ♖xg6?? 35. ♖xh8 mit SCHACH. Der Stoff für Alpträume.

1:0

In diesem Beispiel zeigte der starke, mit Schwarz spielende GM Zeichen der Ungeduld wie auch der Hybris, und in der Tat findet man beides oft zusammen, wenn ein Spieler gegen einen schwächeren Gegner auf Gewinn steht, wie wir

im nächsten Kapitel sehen werden. Ungeduld tritt aber auch auf, wenn man gegen einen stärkeren Gegner spielt. Die Möglichkeit eines denkwürdigen Sieges kann einen Spieler dazu verführen, die Angelegenheit zu forcieren, vielleicht unter der Annahme, „je länger das Spiel andauert, desto mehr Chancen habe ich, etwas falsch zu machen.“ Das mag manchmal sogar zutreffen, aber Ihr gerissener Gegner könnte Ihrer Denkweise erraten und Ihre Erregung ausnutzen.

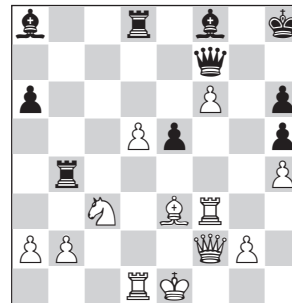
Levon Aronjan

2772

Magnus Carlsen

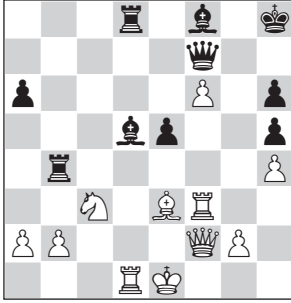
2870

London 2019 (2.2)



Der Weltmeister hat zwei Bauern weniger und dazu eine schreckliche Stellung. Seine Läufer werden von den beherrschenden Bauern auf d5 und f6 hoffnungslos eingeengt, und sein Königsflügel liegt in Trümmern. Da Carlsen weiß, dass er bei einem normalen Gang der Dinge nur minimale Überlebenschancen hat, geht er ein kalkuliertes Risiko ein:

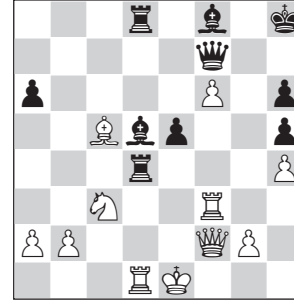
34... ♙xd5!!



Indem er sich die weiße Trumfkarte schnappt, stellt sich Schwarz zugleich in eine scheinbar lähmende Fesselung auf der d-Linie. Die Fesselung ist derart lähmend, dass Weiß mit jedem „normalen“ Zug, wie etwa 35. ♖f5! (was die Bauern auf e5 und h5 anvisiert) oder 35. a3!, was die aktivste Figur von Schwarz herausschmeißt, allmählich gewinnt. Doch Aronjan glaubt, sofort vollstrecken zu können, und stürzt sich nach nur 90 Sekunden Nachdenken kopfüber in die Falle: **35. ♖c5??**

Scheinbar vernichtend. Bei 35... ♗xc5 36. ♖xc5 verliert Schwarz seinen Läufer auf d5. Aber den Turm irgendwohin wegzuziehen erlaubt 36. ♗xf8, was bei jedem Wieder schlagen einen Schlüsselverteidiger des Läufer d5 ablenkt, mit Materialverlust. Sagte ich „irgendwohin“? **35... ♖d4!!**

Die brutale Pointe des schwarzen Spiels. Mit einem schönen Hieb schneidet Carlsen gleichzeitig die Verbindungslinien auf der d-Linie und der Diagonalen g1-a7 ab.



Ganz gleich, was Weiß als nächstes schlägt, ihn erwartet stets ein grausamer Zwischenzug. Bei 36. ♗xf8 ♖xd1+! rettet Schwarz die Figur, während 36. ♖xd4 ♗xc5! den Fessler in einen Gefesselten verwandelt. Auch auf Aronjans Wahl folgt ein Zwischenzug:

36. ♗xd4 ♗xf3! 37. gxf3 exd4

Und obgleich Weiß einen Vorteil behauptet hat, hat sich das Blatt unzweifelhaft gewendet. Die Partie endete schließlich remis. Seine Ungeduld hat Aronjan einen glorreichen Sieg gekostet.

Ungeduld am Brett kann viele Gründe haben: der Versuch, eine Gewinnstellung zu gewinnen, den letzten Zug nach Hause zu erwischen, eine heiße Verabredung ...,¹⁶ doch bei manchen Menschen ist Ungeduld ein fester Bestandteil der Persönlichkeit. Wie wir oben gesehen haben, tritt sie oft gemeinsam mit Hybris auf, was für den fleißigen Betrüger nichts anderes als eine Schwäche ist, die er auszunutzen gedenkt. Blättern Sie bitte um!

16 Siehe das Kapitel zur Schlitzohrigkeit.

KAPITEL 13

Drahtseilakrobatik

Man muss seinen Gegner in einen tiefen, finsternen Wald führen, wo zwei plus zwei gleich fünf ist, und wo der Pfad, der hinausführt, nur für einen breit genug ist –
Michail Tal

Wir haben gesehen, wie ein Danaergeschenk Ungeduld ausnutzt, die Lockvogelfalle Hybris und ein Berserkerangriff die Angst. Und nur mit einer kreativen Namensgebung können wir das Werkzeug zur Ausnutzung von Kontrollzwang beschreiben.

Leider ist mir selbst keiner eingefallen. Doch ein Freund von mir, ein Belletristik-Autor, kam zur Hilfe. In so manch einem Actionfilm-Klassiker klettert der schwächere Schwertkämpfer vom Tode bedroht auf einen schmalen Fenstersims. Für den eigentlich stärkeren Kämpfer ist die Konsequenz klar: entweder er folgt auf ein Terrain, auf dem Risiko, Ungewissheit und tödliche Gefahren für beide lauern, oder er gibt die Verfolgung auf – und damit seinen Vorteil.

Das ist die Idee hinter der im Deutschen besser als Drahtseilakrobatik bezeichneten Kunst, die ich dem Leser in diesem Kapitel nahebringen will. Unser Gegner kontrolliert das Geschehen und steuert auf den Sieg zu. Wir müssen das Umfeld so verändern, dass beide Seiten einen Fehler machen können. Wir brauchen Komplexität, wir brauchen Komplikationen. Wir brauchen Chaos.

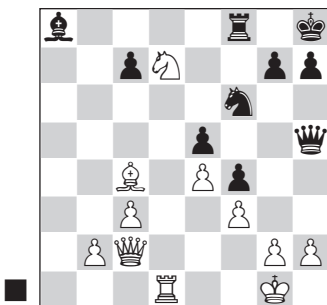
Malcolm Armstrong

2126

Thomas Rendle

2416

Liverpool 2007 (4)



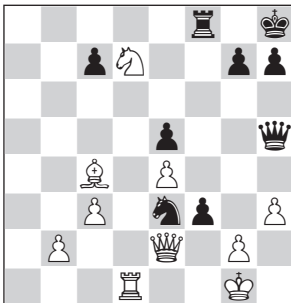
Tom hatte mir später erzählt, dass ihm klar war, dass 25...♖xd7 objektiv erzwungen war, er sich aber nicht zutraute, das gegen seinen niedriger bewerteten Gegner Remis zu halten. Die sich daraus ergebende Stellung ist in der Tat recht düster und, was wichtig ist, ziemlich einfach für Weiß zu spielen, da Schwarz praktisch kein Gegenspiel hat. Stattdessen führt Tom ein Szenario herbei, in dem sich ein niedriger eingestufte Spieler sehr unbehaglich fühlt: Er wird angegriffen!

25... ♖xe4!! 26.fxe4 ♘g4 27.h3 ♘e3



Eine grandiose Gabel. Das Schöne an diesem Betrug ist, dass dem Weißen mit 28. ♖e2 ein so offensichtlicher scheinbarer Gewinnzug präsentiert wird, dass er sich nicht die Mühe macht, nach Alternativen zu suchen. Ohne einen so offensichtlichen Kandidaten hätte er vielleicht das vernichtende 28. ♘xf8!! ♘xc2 29. ♖d8 gefunden, womit ein schöner Sensationssieg perfekt wäre. Stattdessen fällt der schwächere Spieler seinem Instinkt zum Opfer und stürzt sich auf die Gelegenheit, die Damen zu tauschen.

28. ♖e2 f3!!



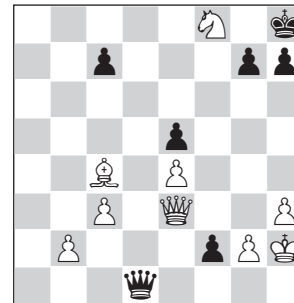
Der weiße Königsflügel, der ein paar Züge zuvor noch so unangreifbar erschien, wird aufgerissen. Fairerweise muss man sagen, dass

Weiß vielleicht diese Möglichkeit gesehen haben mag, doch den späteren Schlag übersehen hatte. Schließlich opfert Schwarz beinahe seine komplette Streitmacht, derweil das Umwandlungsfeld weiterhin vom Läufer kontrolliert wird. Wie schlimm kann es also werden?

29. ♖xe3??

Das schwer zu findende 29. ♖f1!! war der einzige Gewinnzug.

29... f2+ 30. ♘h2 ♖xd1 31. ♘xf8



31... ♖g1+!!

Die Killertaktik, ohne die Schwarz aufgeben könnte.

32. ♘g3 f1 ♘+ 0:1

Der geopfert Springer erhebt sich wie ein Phönix aus der Asche, um zugleich für ein liebliches Finale zu sorgen. Das prosaische 32...f1 ♖ hätte ebenfalls genügt, doch wer könnte schon dieser Unterverwandlung widerstehen? Ein pädagogisch wertvoller Sieg von einem der trickreichsten Meisterspieler Englands.

Wenn Ihr Gegner knapp an Bedenkzeit ist, kann es sich besonders lohnen, aufs Drahtseil zu klettern. Schließlich erfordert jeder Zug ungleich mehr Sorgfalt, wenn man auf einem Seil steht.

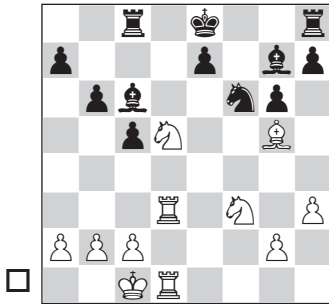
David Smerdon

2521

Jakob Aabling Thomsen

2370

Helsingör 2013 (4)

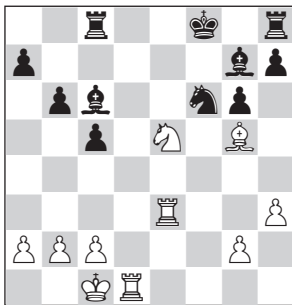


Das Bauernopfer von Weiß ist verpufft, und Schwarz ist nur noch wenige Züge davon entfernt, sich zu konsolidieren.

Materiell und auf der Uhr im Rückstand, traf ich die praktische Entscheidung, das Wasser zu trüben:

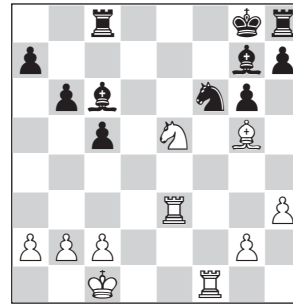
21. ♖xe7!? ♔xe7 22. ♖e3+ ♚f8

23. ♘e5



Stellt Schwarz vor Probleme. Mein talentierter Gegner nahm die Herausforderung an und spielte die nächsten Züge sehr präzise, verbrauchte dafür aber kostspielige Minuten.

23... ♚g8 24. ♖f1!

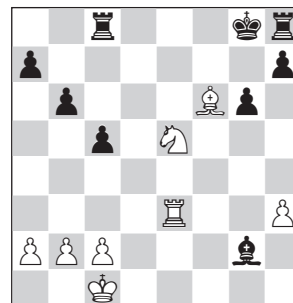


In der Hoffnung auf 24... ♘d5?? 25. ♘xc6!, wonach Schwarz keine der Figuren schlagen könnte, ohne ein Matt zu erlauben.

24... ♚xg2

Im Lichte des weißen Drahtseilaktes ein natürlicher Zug zwecks Klärung der Stellung. Genauer war aber 24... ♘d7!, was angesichts von 25. ♘xc6 ♖xc6 26. ♖e8+ riskant aussieht. Doch auch wenn er vorübergehend in eine Fesselung gerät, kann Schwarz sich mit 26... ♘f8! (nicht 26... ♘f8?? 27. ♚h6!) verteidigen, wonach die weiße Kompensation sich allmählich verflüchtigen wird.

25. ♖xf6! ♚xf6 26. ♚xf6

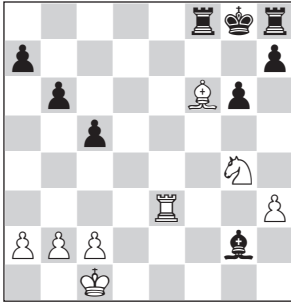


26... ♖f8

In der Hoffnung auf ein vorteilhaftes Endspiel nach 27. ♚xh8 sowie

auf dringend benötigte Luft für seine Figuren.

27. ♖g4!

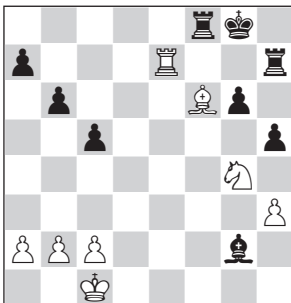


Schnurstracks herausgeblitzt. Das war wichtig, weil ich damit meinem Gegner die Möglichkeit gab, zu schlussfolgern, dass ich einen Fehler gemacht hätte. Nach nur kurzzeitigem Zögern gab er der Versuchung nach.

27...h5??

27... ♖xf6! hätte entscheidenden Vorteil bewahrt.

28. ♖e7! ♖h7



29. ♘h6+!

Ein abruptes Dauerschach.

29... ♖xh6 30. ♖g7+ ♘h8 31. ♖f7+ 1/2:1/2

Es ist nicht sonderlich gemütlich auf einem Drahtseil, insbesondere

wenn man zu der Sorte von Spielern gehört, die gerne alles unter Kontrolle haben. Damit wären freilich so ziemlich alle Schachspieler beschrieben, bis hinauf zum Weltmeister.

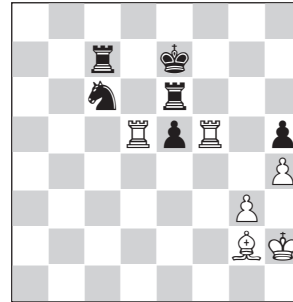
Magnus Carlsen

2840

Anish Giri

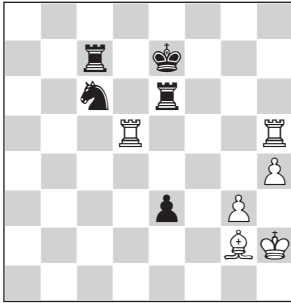
2773

Wijk aan Zee 2017 (7)



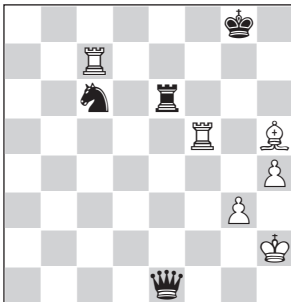
Schwarz wurde sorgfältig ausgespielt und steht nun gegen den weltbesten Spieler vor einem verlorenen Endspiel. Die zähste Verteidigung wäre nun 49... ♖h6, doch dies führt nach 50. ♖b5 mit ziemlicher Sicherheit zu einem Turmendspiel mit zwei Bauern mehr für Weiß, das Magnus in 95 von 100 Fällen gewinnen dürfte. Stattdessen nutzt Giri das Konzept des Drahtseilaktes, um seine Chancen auf einen Schwindel zu erhöhen. Seine nächsten beiden Züge werden vom Computer missbilligt; aber ist das, wenn seine Stellung objektiv ohnehin verloren ist, wirklich von Bedeutung? Wichtiger noch ist, dass damit der Weg zum Sieg, den Magnus beschreiten muss, verengt wird.

49...e4! 50.♖xh5 e3!



Ob Sie es glauben oder nicht, nach diesem Zug kann Weiß ein Matt in höchstens 25 Zügen erzwingen (die Technik, hey?). Aber das Drahtseil gibt wenig Spielraum für Fehler; Magnus muss präzise sein, ansonsten ...

51.♖h7+ ♔e8 52.♖xc7 e2 53.♙f3!
e1 ♚ 54.♙h5+ ♔f8 55.♖f5+ ♔g8

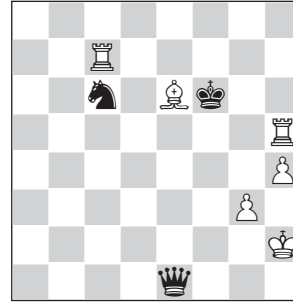


56.♙f7+?

Es ist wahrscheinlich, dass Magnus diese Variante berechnet hatte, als er sich für seinen 50. Zug entschied, weil er das Läufer-schach unmittelbar spielte und dabei ein elementares Matt übersah: 56.♖c8+ ♔g7 57.♖f7+ ♔h6 58.♖h8#. Ich bin mir nicht sicher, ob Giri es ebenfalls übersehen hatte, oder es tatsächlich sah und dann entschied, dass es das

Risiko wert sei. Wenn letzteres der Fall war, verdient sein Schwindel noch mehr Respekt.

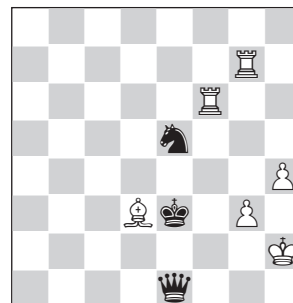
56...♙h8 57.♖h5+ ♔g7 58.♙xe6+ ♔f6



Magnus hatte bis zu diesem Punkt gerechnet und es – korrekterweise – als gewonnen erachtet. Aber ein letzter präziser Zug ist vonnöten, und hier gerät der Champion ins Straucheln:

59.♖h6+??

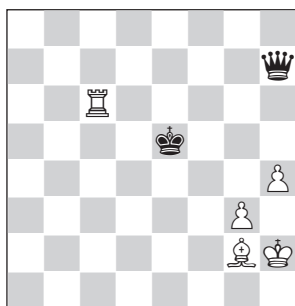
59.♙c4! ist der einzige Gewinnzug – e2 wird gedeckt und die Drohung gegen den schwarzen Springer erneuert. Es gibt keine Verteidigung: 59...♗e5 60.♖h6+ ♔f5 61.♙d3+!! ♔g4 62.♖g7+ ♔f3 63.♖f6+ ♔e3



Analysediagramm

64.♙f1!! mit der hübschen Pointe, dass 64...♗f3+? wegen 65.♖xf3+

♔xf3 66. ♖g2+ verliert, wonach die schwarze Dame verlorengeht. Natürlich war all dies im Voraus schwer zu ergründen, aber der Zweck von Giris Spiel ist klar: Durch die Verschärfung des Spiels steigt die Wahrscheinlichkeit für einen groben Fehler (gleich von welchem Spieler) dramatisch an.
59... ♖e5 60. ♖h3 ♚d2+ 61. ♖g2 ♚xh6 62. ♜xc6 ♚h7



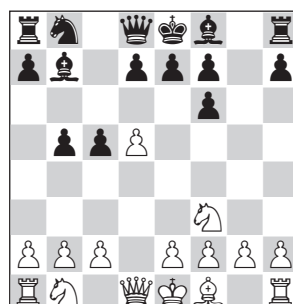
Der Rauch hat sich verzogen, und der Schwindel war erfolgreich. Während Magnus weitere 60 Züge lang drückte, konnte Giri das Endspiel mit nur wenig Mühe halten. Ein phantastisches Beispiel für den Einsatz der Drahtseilakt-Technik zur Maximierung der eigenen Chancen, und das gegen keinen Geringeren als einen Weltmeister.

In den Partien der großen Taktiker wie Tal, Kasparow usw. finden sich nicht wenige Beispiele für einen Drahtseilakt. Unser letztes Beispiel stammt indes von einem meiner Lieblingsamateure, dem deutschen FM Olaf Steffens, dessen unerschütterlich optimistische Lebenseinstellung sich in

seinem Schach widerspiegelt. Als eingefleischter Fan von 1.b4 mit den weißen Steinen wie auch ähnlich schrägen Eröffnungen mit Schwarz macht ihn sein übersteigerter Frohsinn in Verbindung mit einem notorisch undurchschaubaren Chaos auf dem Brett zu einem schwierigen Gegner. Olaf ist gleichfalls ein Meister der Drahtseilakrobatik.

Gavin Wall 2265
Olaf Steffens 2330
 Hastings 1995 (8)

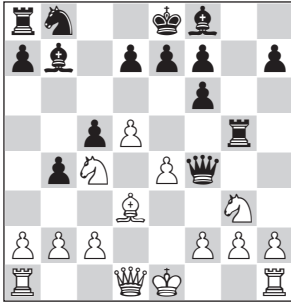
1.d4 ♘f6 2. ♘f3 c5 3.d5 b5 4. ♖g5 ♖b7 5. ♖xf6 gxf6



Näher am Mainstream könnte sich eine Eröffnung von Olaf kaum befinden.

6.e4 ♜g8?! 7. ♘c3 b4 8. ♘e2 ♜g4? 9. ♘g3 ♚c7 10. ♘d2 ♜g5 11. ♘c4 ♚f4 12. ♖d3

Steffens' Eröffnungsbehandlung war wie üblich extravagant (und wie üblich auch schwach). Weiß hat die theatralischen Gesten kühl abgewehrt und blickt nun zuversichtlich auf eine gemütliche Verwertung seines Vorteils.



Ein typischer Zug für Schwarz wäre nun 12...♗g7 oder 12...♖a6, um die eine oder andere Figur zu entwickeln. Steffens zieht jedoch das Chaos vor.

12...h5!

Opfert einen Bauern, um Komplikationen herbeizuführen.

13.♗xh5 ♖h4 14.♗g3 e6 15.♖e2 f5!

Ein weiterer unerwarteter Bauernvorstoß.

16.♖a5 fxe4 17.♗xe4 c4!

Und noch einer! Bauern stehen schließlich nur im Weg rum.

18.♗xc4 ♜xd5



Es wirkt fast, als hätte Schwarz seine Schachlehrbücher verbrannt und deren Asche zusammen mit seinen Figuren über dem Brett verstreut.

19.♖f3 ♖h8

Einer jener „Rückzüge“, über die wir gesprochen haben. Schwarz opfert eine Qualität, um das Spiel kompliziert zu halten.

Erstaunlicherweise hätte 19...♔e7!, was Springerschachs auf d6 wie auch auf f6 vermeidet, dem Schwarzen tatsächlich eine recht ordentliche Stellung gegeben.

20.♗f6+ ♔e7 21.♗xd5+ ♗xd5

22.♖g3 ♗g7 23.♗e3 ♗b7 24.♖g5+ ♗f6 25.♖c5+ ♗d8 26.♖xb4



Die Stellung bleibt scharf, doch aus schwarzer Sicht nicht scharf genug. Weiß droht zu rochieren, was viel Gift aus der Stellung nehmen würde. Doch nun beginnt der eigentliche Drahtseilakt.

26...♗c6!!

Mit Qualität und zwei Bauern im Rückstand und in total verlorener Stellung besteht die einzige Hoffnung von Schwarz darin, totales Chaos zu schaffen und dann seinen Gegner ins Boxhorn zu jagen. Er muss noch mehr Öl ins Feuer gießen, und hierfür muss der Läufer geopfert werden. Es gibt jetzt kein Zurück mehr.

27.♖xb7 ♜b8 28.♖a6 ♗xb2

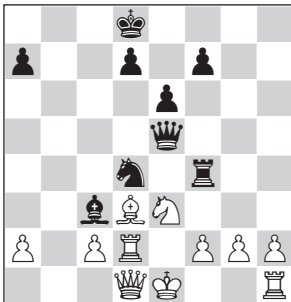
Eine Mini-Falle: 29.♜b1?? ♗c3+!

**29. ♖d1 ♜b6 30. ♚c4 ♜b4 31. ♚c5
♙d4!**

Schwarz darf seinem Gegner keinen Moment der Ruhe gönnen. Die weiße Dame muss drangsaliert werden!



**32. ♚g5+ ♙f6! 33. ♚g3 ♙e5!
34. ♚h3 ♜h4! 35. ♚f3 ♜f4! 36. ♚h3
♜h4 37. ♚f3 ♜f4 38. ♚e2 ♙c3+!
39. ♖d2 ♘d4! 40. ♚d1 ♚e5**



Macht sich weiter an der weißen Stellung zu schaffen. Mit Turm und Bauer mehr ist es Weiß gelungen, allen Drohungen auszuweichen, aber dadurch ist seine Stellung ziemlich passiv geworden. Die ständigen Nachstellungen bringen ihn zur Weißglut.

41. ♙e2

Schwarz hat dem Weißen erfolgreich die Rochade ausgedreht,

obgleich diese objektiv am stärksten war: 41.0-0 ♙xd2 42. ♚xd2 ♜h4 43.f4! mit entscheidendem Vorteil für Weiß.

41... ♚a5! 42.f3 d5!

Zum ersten Mal in dieser Partie stellt Schwarz einen Bauern ins Zentrum ...

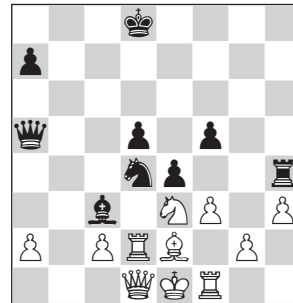
43. ♙d3 e5!

... gefolgt von einem weiteren!

44. ♜f1 ♜h4 45.h3 e4!

Als Philidor schrieb, „die Bauern sind die Seele des Schachspiels“, hatte er bestimmt nicht diese Stellung im Sinn.

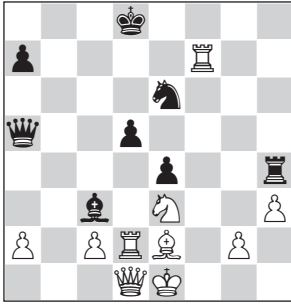
46. ♙e2 f5



Die komplette schwarze Armee beteiligt sich an dieser Scharade. Trotz seines überwältigenden Materialvorteils haben sich die Figuren von Weiß fast von selbst wieder in die Grundstellung gebracht. Nichts ist ärgerlicher bei einer Schachpartie, als zu wissen, dass die Stellung gewonnen ist, dabei aber das Gefühl zu haben, dass man nichts tun kann, um das auch nachzuweisen.

47.fxe4 fxe4 48. ♜f7 ♘e6!

In psychologischer Hinsicht brillant.



Schwarz droht 49...d4. Oder ist es 49...♖f4? Oder vielleicht 49...♗f4? In Wirklichkeit schafft dieser Zug nichts außer Angst und Verwirrung – übrigens zwei sehr mächtige Waffen. Zur Verwirrung von Weiß trägt bei, dass er hier nicht weniger als zwanzig(!) Gewinnzüge hat, doch keiner von ihnen ist so richtig klar.

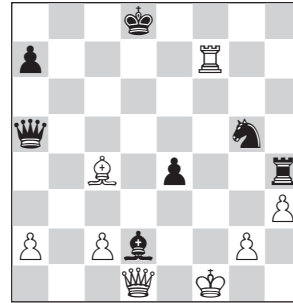
49. ♔f1?!

Weiß kann die Fesselung nicht länger ertragen. Doch obgleich dieser Zug immer noch gewinnt, basiert er auf einer Halluzination.

49... ♗xd2 50. ♘c4?

Weiß gerät in Panik. 50. ♗b1! war der stärkste von diversen Gewinnzügen.

50... dxc4 51. ♗xc4 ♘g5!



Der lästige Springer hat auf Rache geschworen.

Schwindlig durch den Drahtseilakt und vom Wahnsinn seines Gegners völlig traumatisiert, bricht Weiß nun zusammen.

52. ♖xa7 ♗c3 53. ♖a8+ ♔c7 54. ♔g1 ♘h3+!

55. gxh3 ♗g3+ 0:1
Nach 56. ♔f1 ♗f4+ ist es matt.