

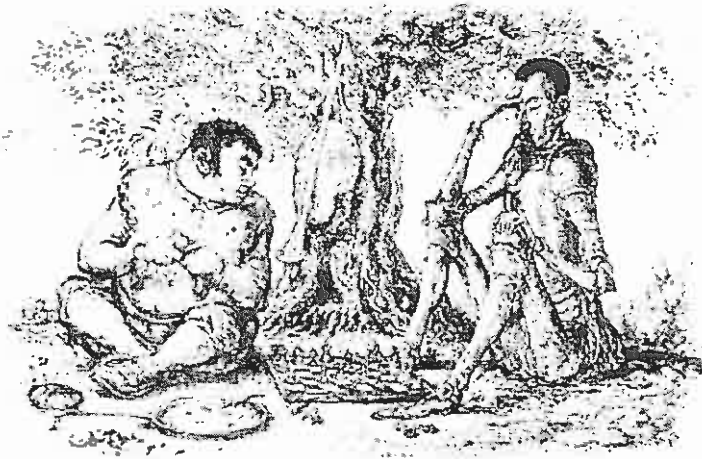
Schachmatt Nr. 21



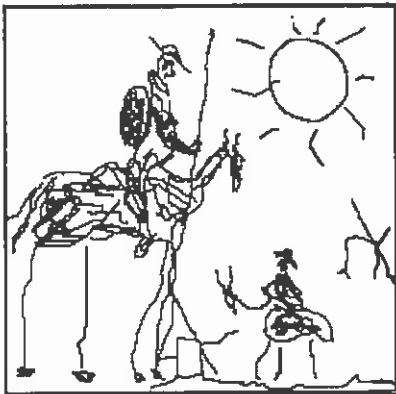
Auf nach
Botnangia!
Schachmatt
allen
Windmühlen

Don Quijote und Sancho Panza

oder die Windmühlen im Schach



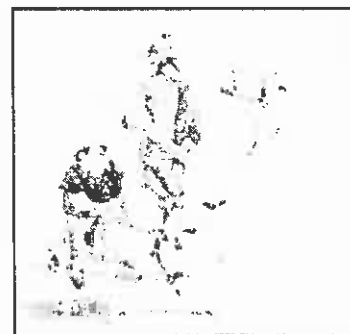
Es war einmal ein gar trauriger Ritter Don Quijote und sein allertreuester Knappe Sancho Panza, die zu Zeiten des spanischen Mittelalters in die Welt zogen, um die erstaunlichsten Abenteuer zu erleben.



Ein knappes halbes Jahrtausend später im kalten Stuttgarter Osten wiedergeboren, sind unser Held Don "Manfredo" Quijote, scheffelpreis - gekrönter Streiter gegen die Unbilden der Stuttgarter Schachszene und sein treuer Vasall "Alf" Sancho Panza, langjähriger Knappe beim Kampf gegen die Windmühlen des Stuttgarter Schachs, vom angenehmen mediterranen Klima verwöhnt, anfällig geworden gegenüber Naturkatastrophen wie negative Celsiusgrade und daraus resultierend plötzlich gefrierendem Regen. In seinem früheren Leben hätte unser Heroe diesen Gewalten noch getrotzt. Heutzutage bevorzugt er es, ganz auf der Höhe des technischen Wandels mittels modernster Kommunikationstechniken und feinfühligster Diplomatie den am Stuttgarter Hauptbahnhof versammelten Mannschaftskollegen einen

freien Sonntag Vormittag im Kiosk Kemmer zu beschern (Hierfür nochmals herzlichsten Dank).

Als dann die Witterungsbedingungen wieder mitspielten, begab es sich, daß unsere Helden zum furchtlosen Kampf gegen die Korntaler Windmühlen aufbrachen. Um nicht unnötig Zeit und vor allem Kraft zu verlieren, beschloß man sich mit dem Taxi auf das Schlachtfeld chauffieren zu lassen. Dieses Vorhaben wurde jedoch von den Korntalern auf infamste Art und Weise torpediert, indem sämtliche Taxifahrer bestochen wurden, um am fraglichen Abend einen weiten Bogen um den Korntaler Bahnhof zu machen.



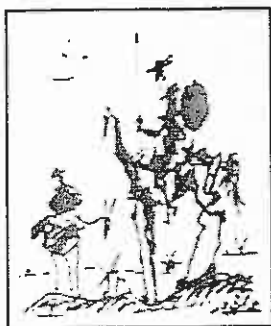
Originalkommentar Don "Manfredo" Quijote:

"Alf !! Des ka doch gar net sei, daß es hier koi Taxi gibt, Daß i jetzt zu Fuß gehe' muß, ischt ein perfider Einfall dieses Theo Schuster."

"Alf" Sancho Panza:

"Da muß i dir zustimma, emma ehemalige' Scheffelpreisträger und eigener Einschätzung"

"Da muß i dir zustimma, emma ehemalige' Scheffelpreisträger und eigener Einschätzung nach bestem Schachspieler des spanischen Mittelalters gehört selbst en Korndal en roder Dehbich ausgrollt!"

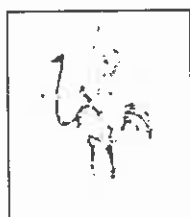
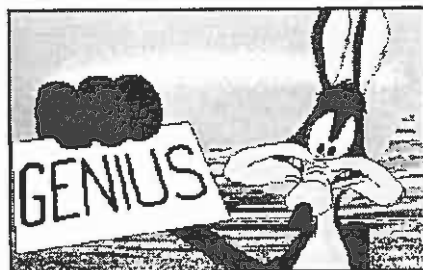


Unter Aufbietung aller Reserven gelang es Don "Manfredo" Quijote dann aber noch den Beginn der Partie zu seinen Gunsten zu entscheiden. (3 Bauern mehr, "... die Partie ischt gewonnen!"). Aber selbst diverse Kraftriegel und isotonische Getränke sowie die bereits vor dem Spiel auf dem Partiefeldformular notierte Warnung "WAS DROHT?!?" konnte das Unheil nicht mehr abwenden, und so nahm das Schicksal seinen Lauf. Als Folge des unvermeidbaren Gewaltmarsches (sein Pferd durfte leider nicht mit in die S-Bahn) vom Korntaler Bahnhof auf das Korntaler Schlachtfeld, schwanden die Kräfte unseres wackeren Kriegers immer mehr. Schließlich sank unser Held kraftlos zu Boden und mußte hilflos in die Punkteteilung einwilligen ("...der falsche Läufer!!!").

Verschwiegen werden darf allerdings bei aller Abenteuerlust nicht, daß alle großen Köpfe der Zeitgeschichte ihre Neider und Feinde hatten und haben werden.

So ist auch die mehr oder weniger plötzliche Flucht dreier altgedienter Kämpen nicht nur purer Zufall. Statt ihre nicht unverdienten Pfründe bei Schachmatt Botnang mutig zu verteidigen, haben sie unverständlicher Weise vor soviel lauterem Heldentum das Hasenpanier ergriffen. Aber auf dem Weg in eine bessere Welt müssen auch Opfer in Kauf genommen werden.

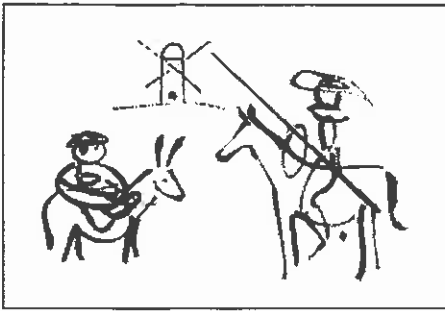
In diesem Zusammenhang muß deshalb die masochistische Leidenfähigkeit der ausharrenden Schachmattler gewürdigt werden. Selbst Harald Schmidt wäre mit dem gewöhnlichen Knappen "Alf" Sancho Panza als Studiogast in seiner Show völlig überfordert und würde wohl sofort seinen Job kündigen. Aber wer wie der kleine Rest von Schachmatt einen leibhaftigen Kardinal und hauptberuflichen Computerexperten (unsere Antwort auf MS Bill Gates) überlebt hat, den bringt so leicht nichts unter die Erde. Selbst stundenlange Monologe unseres Universalgenies "Alf" Sancho Panza (Lebensmotto: "Zu jedem Topf habe ich den Deckel!", und wenn dieser auch nur aus "anerkanntesten Fachzeitschriften" wie z.B. Computer-BILD stammt) hinterließen bisher zumindest keine körperlichen Schäden (über die geistigen Auswirkungen streiten sich bis heute die Gelehrten).



Lebendiges Beispiel der psychischen Folgen dieser unsäglichen und nicht enden wollenden Laberei ist allerdings unser Schachfreund Dieter König: Die Anzahl der Blitzpartien, die Dieter durch dieses Phänomen bereits verloren hat, sind durch herkömmliche Zählinstrumente nicht mehr zu erfassen. (Lieber Dieter, an dieser Stelle wünschen Dir die Verfasser gute Besserung und übersenden Dir auf Wunsch eine Packung Oropax).

Aber zurück zu unserem eigentlichen Helden, der auch ohne die Unterstützung seines treuen Knappen im Kampf gegen Windmühlen seinen Mann steht. Die erste Mannschaft war in numerischer Unterzahl nur zu Fünft zum Bezirkligaspiel in Affalterbach angetreten, z.T. wegen gesundheitlichen Problemen, z.T. wegen Unwägbarkeiten des öffentlichen Personennahverkehrs. Der kleine verbliebene Rest des Teams vergnügte sich bereits beim Après-Schach, nachdem die Niederlage feststand. Nicht so Don "Manfredo". Einen minimalen Vorteil erspäht, nahm er den Fehdehandschuh auf und gewann das Endpiel nach zähem 5.5-stündigem Kampf. "Ich han' bombastisch g'spielt!" begrüßte er mit zum Zeichen des Sieges geballter Faust seine in Ehrfurcht erstarrten Mitspieler am Ort der feucht-fröhlichen Niederlagenfeier.





Leider ist es den Verfassern aber nicht gestattet, von einem Happy End zu berichten. Zum letzten Spieltag mußte unser Held wieder mit Unterstützung seines Knappen "Alf" Sancho Panza und den übrigen Spielern der 1. Mannschaft gegen den hohen Favoriten Leinfeld anreten, zu diesem Zeitpunkt guter Tabellenzweiter. Angesichts der scheinbaren Chancenlosigkeit wurde von Don "Manfredo" die Devise "Jeder spielt kompromißlos auf Angriff!" ausgegeben. Das Motto wurde dann von der Mannschaft zu einem überraschenden Sieg umgesetzt, nur unser Held konnte sich daran nicht beteiligen.

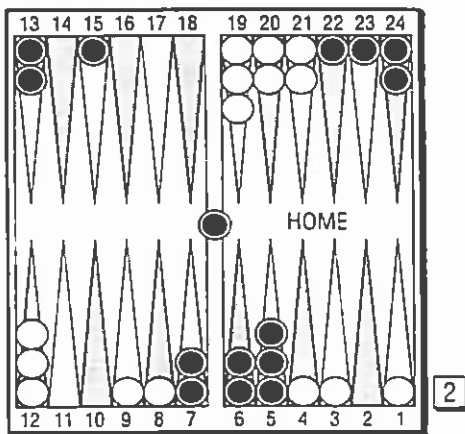
Sein Gegner, der weiße Ritter in Gestalt von K. Brettschneider, befreite sich aus einer brenzligen Situation mittels eines pfiffigen Scheinopfers, wobei er die Qualität eroberte und letztendlich auch die Partie gewinnen konnte. "Hauptsache die Mannschaft hat gewonnen" kommentierte Don "Manfredo" etwas zerknirscht seine unnötige Niederlage und läßt sich bis heute seine im Kampf erlittenen Wunden gesundpflegen.

und als "Seitenfüller:"

last month's position

PROBLEM #226
ANALYZED
by Kit Woolsey

Match to 7-points. Harry Cohn (Black) leads Neil Kazaross (White) 1 to 0.
BLACK TO PLAY 2-2.



You can throw your Jellyfish™ back into the ocean on this problem. It's results simply can't be trusted. Jelly doesn't understand the timing implications and backgame potential well enough to make the proper evaluations. Even it's rollouts are suspect here, since it may not adequately handle the likely complex position which may lead to a backgame. This is the type of position where human experts have the edge, since they can foresee what is likely to happen in the future course of the game.

What is going on here? Black definitely has the worst of it. He has more men back, and White has the stronger board. This argues for establishing the defense. On the other hand, Black has the potential to hit one or two of White's blots and possibly grab a tempo to take the initiative. Which is more important?

The positional play is clearly B/23, 24/22(2), 15/13. This does all the things Black wants to do. The third checker on the midpoint is going to be very valuable in the future, since there will be a time when Black needs a checker to move in order to handle an otherwise awkward number.

While Black is not at present planning to play a backgame, it is quite possible he will wind up in one if he has any more men sent back. If so, the 2-3 backgame is better than the 1-2 or 1-3 backgame because of timing advantages. Getting all the checkers off the enemy ace point in a complex position such as this one is another important theme, and the third checker on the 22-point is Black's springboard into the outfield where he badly needs a presence.

All of the hitting plays have their advantages and disadvantages. B/23, 7/3*, 5/3 gets the spare checker on the 5-point into action and makes a third inner board point, but it loses the bar point and does nothing to help the defense.

B/23, 24/22, 15/13, 5/3* puts White on the bar, but is otherwise relatively ineffective. B/23, 15/9* keeps the structure, but White has a lot of return shots and if White hits, Black loses more of his thin outfield

control. B/23, 13/9*, 5/3* has the advantage of hitting two blots, but Black is short on material for a blitz and the loss of the midpoint will be very serious if the blitz fails (which is probable). B/23, 6/4(2)*, 5/3* keeps the midpoint while hitting two checkers, but the loss of the 6-point is huge.

This position is about outfield control. Right now, White has the presence in the outfield. Black can try to take the initiative by hitting White's blots, but it is White who has the bigger board and Black who doesn't have enough ammo up front. Black needs to have men in the outfield, and he must prepare for the course (a long complex battle) which the game is likely to take.

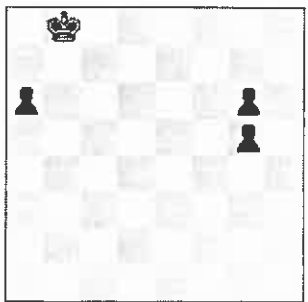
Black simply doesn't figure to win this game quickly—it will be a slow uphill battle. Black must put his pieces where they belong and work on building up his position slowly while keeping his defense and his outfield control intact if he is hit while trying to improve his offense. The positional play of B/23, 24/22(2), 15/13 does all these things, and it is head-and-shoulders above any of the hitting plays.

Lately, we have all been learning about the importance of tempo, hitting, and keeping the opponent off balance. Computer rollouts have shown us that these tactics have been undervalued in the past by experts who concentrated on positional play. However, the importance of playing positionally when necessary must not be neglected. Most experts would instinctively make the non-hitting play just because it feels right, and they would be correct. Δ

David

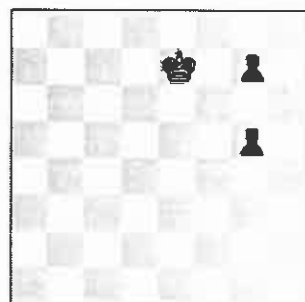
- Pattkompositionen -

Im reinen Bauernendspiel sind Pattkompositionen - zumal am Brettrand - eine Seltenheit. Die folgenden Studien sind deshalb auch für unseren "GM" sehr lehrreich, zeigen sie doch, wie durch ein Patt am Brettrand ein drohender Partieverlust verhindert werden kann. Nur wenn zuvor der technische Ablauf trainiert wurde, sind Pattstrategien in der Praxis analog anwendbar.



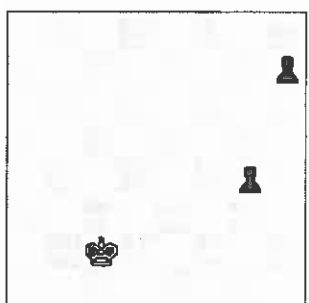
J. Berger, 1889

1. f4! Kc7! 2. fxg5 a5 3. Kg3 a4
4. Kh4 a3 5. g3 Patt.



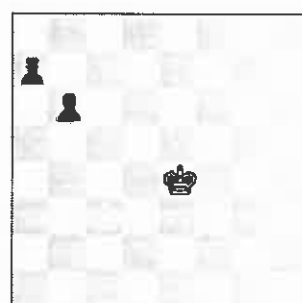
R. Selesniew, 1918

1. Kc6! Kd8 2. Kd5! Kxd7 3. Ke4! Kd6!
4. Kf3 Ke5 5. Kg4 Kf6 6. Kh5 Kxf5 Patt.



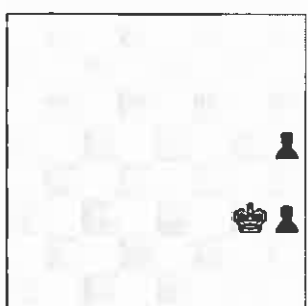
V. Halberstadt, 1929

1. Kd7 Kd3 2. Ke6 Ke3 3. Kf5 g3
4. Kg4! Kf2 5. Kh3! h5 Patt.



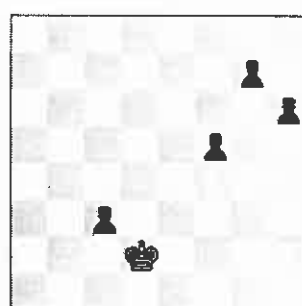
R. Selesniew, 1930

1. a5! b5 2. a6! Kd5 3. Kb4 Kc6
4. Ka5! Kc5 Patt.



H. Fahrni (1874-1939)

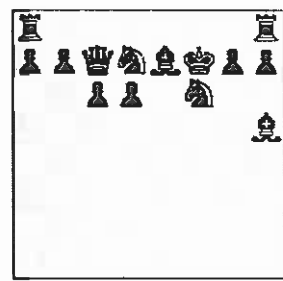
1. ... h2+ 2. Kh1 h4 3. g7 Kh3!
4. g8D(T) Patt.



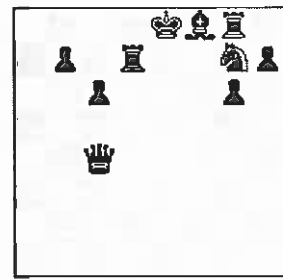
H. Lewitt, 1947

1. Sg3 c2 2. Se2 Kxe2 3. Kh5 beliebig
4. h4 Patt.

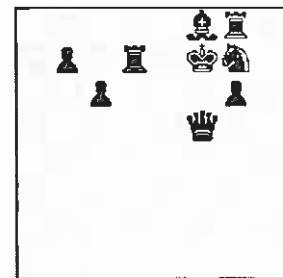
- abgeschmettert
10. Sd2 Sbd7
 11. Sc4 Dc7
 12. Db3 droht nur Sd6:+
...Ke8 sieht auch alles
 13. Lf4 Lf7
 14. Dc2 Sh5
 15. Ld2 Tf8 später fragt man mich, warum nicht Le3
 16. Se3 weil der Springer hier sehr gut steht
...g6
 17. f4 wenn einem nichts einfällt soll man Bauernzüge machen
... Lg8 plant er vielleicht g5 oder will er bloß den Bauern mopsen
 18. Sg4 Sdf6 er will tauschen (außerdem demonstriert er, daß er auch weiß, wie Springer ziehen)
 19. Sh6 ich will auch 'nen Randspringer
... d5? denkt wohl nur an e5 Se4 Le4; de: De4; Ld5 u. Schwarz steht gut, aber
 20. e5 Se4 (... Sd7, Lg6:+!)
 21. Sg8:! Tg8: (... Sd2:, Dd2: Tg8. f5 gf, Dh6 sieht nicht gut aus)
 22. Le4: de:
 23. De4: so langsam siehst doch ganz annehmbar aus.
... Dd7 droht Dd5, Df5, aber ich hab mich ja intensiv vorbereitet, d.h. kein Damentausch, wenn Theo es will
 24. c4 Td8 es stichelt
 25. Le3 Df5 also doch, aber ich will noch nicht
 26. Df3 Sg7 will wohl nach e6 ??
 27. d5 Dd3 er will mir wohl Böses
 28. d6 Lf8
 29. La7 jetzt wär ich bereit zum Tausch der Frauen
...Dc4: nanu, kein Damentausch
 30. Lb6 Td7 drei Computer waren der gleichen Meinung.
So langsam geht mir's wohl, und ich lass mich vom Hafer stechen.
 31. Tac1 (ich denk mir halt auf Da2, Ta1 Db2, Ta8+ darf er sich wohl kaum einlassen.
... Da2 sollte das doch gehen ?
 32. Ta1 Dd5 schon wieder tauschen, nicht mit mir
 33. Ta8+ Kf7
 34. Dh3 De6 (... Se6, f5 gf:, Df5:+ nebst Df6++)
 35. Dh7: Df5 droht Dh5, dagegen gibts ein Gegenmittel
 36. Te1 De6
 37. h3 ? besser Te3 Tg3
... Td6: dafür, daß er so alt ist, sieht er noch einiges
 38. g4 da die Idee schon mal da war
... Td3
 39. Lf2 Tf3 er hat was gegen meine Ideen
 40. Tb8 ich doch auch was. Jetzt fasst er die Dame an und guckt mal, wie sie auf b3 aussehen würde, er stellt sie wieder zurück.
... Dd5 (ziehen sollte er sie wohl oder ?)
 41. e6 Kf6
 42. Lh4+ 1:0



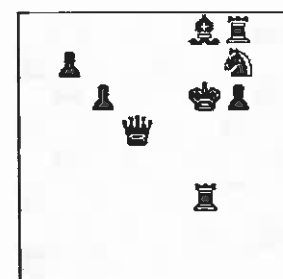
nach 12.) Db3



nach 30.) ... Td7



nach 36.) Te1



nach 42.) Lh4+ 1:0

Vereinsturnier 1997/98 Abschlusstabelle

von Bendt Menzel

	Name	Punkte	Brettpunkte
1.	Berteit	5.5	22.5
2.	Menzel	5.0	31.0
3.	Djakovic	5.0	29.0
4.	Jerratsch	4.5	26.0
5.	Chasdan	4.5	25.5
6.	Häberlein	4.5	24.0
7.	Leyh	4.0	28.5
8.	König, Dieter	4.0	24.5
9.	Bernat	4.0	16.5
10.	Kortmann	3.5	28.0
11.	Renz	3.5	25.5
12.	Brodts	3.0	26.0
13.	Neziri	3.0	23.5
14.	Kästle	3.0	23.0
15.	Böhne	2.5	25.5
16.	Ruge	2.5	23.5
17.	König, Lars	2.0	22.0
18.	Oker	1.5	19.0

Sieger wurde Peter Berteit mit 5.5 Punkten aus 7 Runden und der viertschlechtesten Buchholzzahl, der nach einer Niederlage in der ersten Runde sich wieder aufrappelte und mit einer starken kämpferischen Leistung das Vereinsturnier 97/98 gewinnen konnte. Auf den Plätzen 2 und 3 Berndt Menzel und Goran Djakovic, der von allen Teilnehmern das interessanteste Schach spielte. Ein starkes Turnier spielte Turniersenior Stefan Bernat, der 4 Punkte erreichte.

Trotz (oder wegen) der Bedenkzeit von 1 Stunde pro Spieler wurden beachtliche Partien gespielt.

Dieser Modus ist auch im nächsten Vereinsturnier zu empfehlen.

Die Saison 97/98 der 3. Mannschaft in der C-Klasse

von Bendt Menzel

Nach zwei saudummen Niederlagen und 0:4 Punkten war die Saison für die dritte Mannschaft abgehakt. Doch eine famose Siegesserie (5 Siege in Folge) lehrte die Konkurrenz das Fürchten. In zwei Spielen wurde der Gegner gar mit 6:0 abgeschossen.

Obwohl es am Ende "nur" zum 3. Platz reichte, konnte die von "GM" App geführte Mannschaft trotzdem zufrieden sein:

- Meister Heumaden und der Tabellenzweite Sillenbuch wurden souverän geschlagen
- Da die B-Klasse auf 10 Mannschaften aufgestockt werden soll, wird die Dritte wahrscheinlich aufsteigen.

Garant für den Erfolg war ein starkes erstes Brett (Gert Opitz), ein unbezwingbarer Uli Brodt (100%) und gute Ergebnisse aller Spieler.

Die Dritte spielte zeitweise rotzfrech auf. Johannes Malik eröffnete in einer Partie mit 1.g4(!) - Grobs Angriff, um kurz darauf zu gewinnen, Gert Opitz setzte im Endspiel den heumadener Ex-Bezirksligaspieler Dr. Fröschle matt und Bertil Oker gewann folgende Zerstörungspartie:

Oker (Botnang III) - Eichel (Hemmingen III)



1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 Ld7 4. Sf3 f6 5. Ld3 fe:
6. Se5: Ld6 7. Dh5+ g6 8. Lg6:+ Ke7 9. Lg5+ Sf6 10. Lf6:+ Kf6:
11. Sg4+ Kg7 12. Dh6+ Kg8 13. Lh7:+ Kf7 14. Dg6+ Ke7 15. Df6+ 1:0

Schlußtabelle:

	Name	Brettpunkte	Punkte
1.	Heumaden I	31	12:2
2.	Sillenbuch III	30,5	10:4
3.	Botnang III	28	10:4
4.	Rot-Weiß II	26	10:4
5.	Gerlingen V	19	6:8
6.	Ditzingen V	16,5	4:10
7.	Hemmingen III	10	2:12
8.	Hemmingen II	7	2:12

Rückblick auf die Saison 1997/98 der 2. Mannschaft, A-Klasse

von Thomas Kästle

Die 2.Mannschaft beendete die zurückliegende Saison mit 4 Siegen, 3 Niederlagen und 2 Unentschieden. Federn mußten gegen die beiden Aufsteigermannschaften in die Kreisklasse, Schachfreunde VII und Ditzingen IV, gelassen werden. Wahrscheinlich wäre manche Niederlage bzw. manches Unentschieden vermeidbar gewesen, aber dafür, daß die 2.Mannschaft erst die 2.Saison A-Klasse spielt, kann man mit dem 5.Platz in der Abschlußtable sehr zufrieden sein.

Gute Leistungen waren die Siege gegen Korntal (erzielte den 3.Platz), Zuffenhausen II (es war noch eine alte Rechnung aus der vorigen Spielsaison zu begleichen) und Gerlingen II (fühlte sich bereits als Aufsteiger).

Unsere Verstärkungen am 1. und 2.Brett, Dieter König und Bruno Jerratsch, schlugen erbarmungslos zu. Die erfolgreichsten Spieler waren Bato Mladenovic (83,33%) und Bruno Jerratsch (77,77%), die durch viele Siegpatrien glänzten. Immerhin 50% und darüberhinaus erzielten Stefan Bernat, unser Altmeister, sowie Otto Kösler und Thomas Kästle.

Folgende Spieler waren mindestens 6x in dieser Spielsaison sonntags im Einsatz: Dieter König, Bruno Jerratsch, Otto Kösler, Thomas Kästle, Klaus Stütz, Bato Mladenovic, Stefan Bernat und Bernada Bazinski, unsere einzige aktive Schachfrau im Verein. Dank auch den restlichen Mitstreitern wie Harald Milarch und unseren kämpferischen Ersatzspielern Achim Meindorfer, Uli Brodt (1 Einsatz = 1 Sieg!), Bertil Oker und Lars König.

Ein Problem stellte manchmal die Vollzähligkeit der Mannschaft dar, da unsere Personaldecke etwas knapp ist, aber dieses Problem dürften wir bis zur nächsten Spielsaison 1998/99 hoffentlich gelöst haben.

Abschlußtable:

	Name	Punkte	Brettunkte
1.	SSF VII	17:1	47.5
2.	Ditzingen IV	14:4	45.5
3.	Korntal II	11:7	40.5
4.	Gerlingen II	11:7	37.5
5.	Botnang II	10:8	38.0
6.	Zuffenhausen II	8:10	34.0
7.	Gerlingen III	8:10	32.5
8.	Hemmingen I	5:13	29.0
9.	Wolfbusch IV	4:14	31.5
10.	Fasanenhof II	2:16	24.0

Die Saison 1997/98 der 1. Mannschaft, Bezirksliga Staffel 2

von Bruno Jerratsch

Die 1. Mannschaft ...



Abschlußtabelle:

	Name	Punkte	Brettunkte
1.	SC Korntal	16	52.5
2.	SV Rommelshausen	13	40.0
3.	SC Leinfelden	12	45.5
4.	Mönchfelder SV	10	35.0
5.	SK e4 Gerlingen	8	38.0
6.	SM Botnang	8	35.0
7.	Vfl Sindelfingen 3	8	33.5
8.	SC Waiblingen	6	28.5
9.	SV Renningen	5	29.5
10.	SC Affalterbach	4	21.5

Das Müller-Schulze-Gambit (Teil 3)

Grüß Gott, liebe Schachfreunde !

Vor kurzem erhielt ich von einem hochrangigem Botnanger Schachfunktionär einen Brief, in dem er mich um die Veröffentlichung schachspezifischer Artikel über (ich zitiere wörtlich) obskure Gambits mit höchst fraglicher Kompensation bat.

Seine an mich gerichteten Zeilen ließen mich ein wenig verwirrt zurück. Sollte mein literarischer Output bei meinen geschätzten Vereinskameraden den Eindruck mangelnder Korrektheit hinterlassen haben ?

Ich muß gestehen, daß ich meinen Artikel über das GM-Gambit (Ältere Semester erinnern sich bestimmt noch an die Zugfolge 1.e4 d5 2.e5 f6 3.e6 !) mit einem kleinem Augenzwinkern verfaßt habe. Doch meine neueren Ergüsse sah ich in meinen nächtlichen alkoholgeschwängerten Gedankennebeln schon festverankert im Informator prangen.

Doch ich gebe zu, das Müller-Schulze-Gambit ist nichts für den Feld-, Wald- und Wiesenschachspieler, der auf seine alten Tage seinem Eröffnungstiefel entfliehen möchte.

Ein wenig Ausdauer und Starrsinn gehört schon dazu, wenn man dieses obskure (nach Lesermeinung) Gambit im praktischen Spiel anwenden möchte. Vor einigen Zeit nun flatterte mir der neue Randspringer ins Haus. Neben einigen äußerst anregenden Analysen war auch das M.-S.-Gambit ein Thema. Ein Wiener Amateur hat sich ebenso wie ich dieser faszinierenden Zugfolge verschrieben. Dieser Schachspieler (Steffen Jakob) hat seine Analysen in ein Eröffnungsbuch für Schachprogramme verpackt und quält damit per Internet unschuldige Schachspieler.

Sein Programm Brause (Elo ca. 2300) hat unter anderem das Müller-Schulze-Gambit in seinem Repertoire.

Man sollte meinen, daß solcherlei Eröffnungsmüll (im herkömmlichen Sinne) bei stärkeren Spielern auf Ignoranz stößt, doch weit gefehlt. Selbst Großmeister wie Schweschnikow (Elo 2600) fühlten sich zu Anmerkungen genötigt.

Manche Spieler stießen gar üble Beschimpfungen aus. Inzwischen plant Steffen Jakob sogar ein Buch über das Gambit.

Das Programm Brause testet das M.-S.-Gambit gegen jedes willige Opfer via Internet.

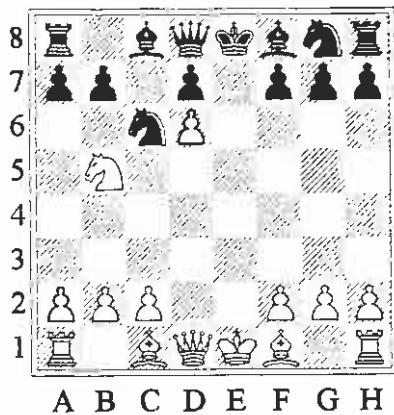
Der Erfolg dabei ist außerordentlich. Dem geneigten Leser wollen wir hier Beispiele vorstellen.

Partie 1:

Brause - NN (GM, ELO 2623 !!!)

Internet Chess Club, 09.01.1997

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Se5: Se5: 5.d4 Sc6 Diese Variante behandelten wir im ersten Teil unserer Serie. 6.d5 Sb8 7.e5 Sg8 8.d6 Sc6 9.Sb5 cd6: 10.ed6:



Das eingeschaltete 8. ...Sc6 gereicht Schwarz nicht gerade zum Vorteil. Weiß droht 9.Sc7+ und 9.De2+. Angezeigt war nun 9. ...Df6. Stattdessen hofft Schwarz durch Rückopfer zu Entlastung zu gelangen.

10. ...Ld6: ? 11.Dd6: (Auch 11.Sd6:+ Kf8 12.Le2 war ausreichend.) 11. ...De7+ 12.Le3 Dd6: 13.Sd6:+ Kf8 14.Lc4 Se5 15.Lb3 Se7 16.0-0-0 f6 17.f4 Sg4 18.The1



1:0 (Weiß droht 19.Lc5 sowie 19.Sc8: nebst Td7:)

Partie 2:

Brause - NN (DWZ 1800)

German Internet Chess Server, 09.08. 1997

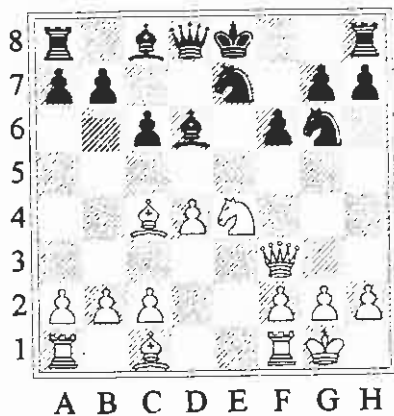
1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Se5: Se5: 5.d4 Sg6 6.e5 Sg8 7.Lc4 c6

Diese Variante ist einer der Knackpunkte im angenommenen Müller-Schulze-Gambit.

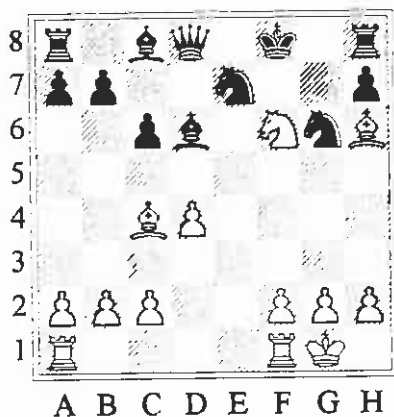
Mit dem etwas bleiernem ...c6 nebst baldigem ...d5 versucht Schwarz den weißen Königsläufer vom Spiel auszuschließen, bzw. Zugstraßen für die eigenen Figuren zu öffnen. 8.Df3 (8.De2, Maurits Wind) 8. ...f6 !? (Besser wahrscheinlich 8. ...Db6 oder 8. ...d5 9.ed6: Sf6/Le6) 9.0-0 d5 10.ed6: Ld6: Schwarz ist fürs erste zufrieden. Die Diagonalen für die eigenen Figuren sind geöffnet und das Matt ist abgewehrt. Jetzt noch mit ...S8e7 die e-Linie verstopft und man kann mit evtl. ...Dc7 nebst ...Lf5 und 0-0-0 loslegen. Doch es kommt anders.

11.Se4 S8e7 ?

Konsequent aber falsch. Richtig an dieser Stelle war der Rückzug 11. ...Le7



12.Df6: ! gf6: ?? Schwarz hätte Lb8 versuchen müssen, doch auch dann steht Weiß klar besser. Zum Beispiel 12. ...Lb8 13.Dg7: Dc7 14.Sg3. Jetzt wird er mattiert. 13.Sf6:+ Kf8 14.Lh6 Matt !



Der theoriefixierte Schachfreund wird auch bei dieser Partie bei so manchem Zug Einwände haben. Fakt allerdings ist, daß im Müller-Schulze-Gambit zahlreiche Fallstricke für Schwarz lauern. Im nächsten Teil unserer Serie werden wir eine weitere vom Computer gewonnene M.-S.-Gambit-Partie betrachten. Außerdem gibt es eine Variantenübersicht.

Viel Spaß und Erfolg mit dem Müller-Schulze-Gambit wünscht Euch
Armin aus dem Exil.

The Halloween-Attack in the Four Knight Game
Variantenübersicht
(C)opyright 1996-1997 by Steffen A. Jakob

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Nc3 Nf6 4.Nxe5

Erstes Kapitel: Ng6-System (4... Nxe5 5.d4 Ng6)

6.e5 Ng8 7.Bc4

7... Bb4 8.Qf3

8... Bxc3+ 9.bxc3 Qe7 10.O-O

10... Nh6 11.g3! O-O 12.Qh5

10... d5 (EinsNull-Variante)

10... f6 11.exf6 Qxf6 12.Qh5

11... Nxf6 12.Bg5

10... Rb8 11.Re1 b5 (spear-Variante)

10... a6

10... h5

10... h6

10... c6

10... d6

9... f5! (Fritz4-Variante)

10.h4 N6e7

11.Ba3 g6

11.Bxg8

12.O-O

10... h5

10... N8e7

10... d6

9... f6 (Fritz3-Killer)

10.O-O Qe7 11.exf6 Qxf6 12.Qh5

11... Nxf6 12.Bg5

11... gxf6 12.Bh6!

10... N8e7

10... c6

10... d5

10... d6
 8... f5! (oldtimer-Variante)
 9.h4 d5 10.Qxd5
 10.Bb3
 10.Bxd5
 9... Bxc3+
 9... N8e7
 9... Nxf4
 9... d6
 9... h5
 9.O-O Bxc3 10.bxc3 d5!
 8... Qe7 9.O-O Ba5 10.Nd5 (AARDWOLF-Variante)
 10... Qf8 11.Bd2 Bxd2 12.Nxc7+
 11... Bb6 12.Bb4 N8e7 13.Qa3
 10... Qd8
 10... Qh4
 9... Nh6
 9... Nh4
 9... Qf8
 7... d5 8.Bxd5
 8... Bb4 8.Qf3
 8... c6 (Whitney-Variante)
 9.Bb3 Be6!
 9.Be4 Bb4
 9... Be6
 9... f5!
 9... N8e7
 9... c5
 9.Bf3!?
 8... N8e7 (TLM-Variante)
 8.Nxd5!? (Lonnie-Variante)
 7... d6 8.Qf3 Qd7 9.O-O
 9... Qf5! (Qf5-Keule)
 10.Qe2!?
 10.Nb5?!
 10.Bb5+?!
 9... c6 10.exd6 Bxd6 11.Re1+ Kf8 12.Ne4
 9... dxe5 10.dxe5 Nxe5 11.Re1 Bd6 12.Bf4 f6 13.Bb5!
 10... c6
 10... Bc5
 9.e6!?
 8... Be6 9.Bxe6 fxe6 10.Qxb7
 9.Qxb7!?

8... Qe7 9.Bb5+ Kd8!
9... c6 10.Bxc6+
8... f6 (Struppi-Variante)
9.e6!
9.Qh5
7... c6 8.Qe2?!
8.Qf3
7... Nh4 8.O-O Rb8 9.Re1
7... f6
7... Qe7
7... N8e7
7... Nh6

Zweites Kapitel: Nc6-System (4... Nxe5 5.d4 Nc6)

6.d5

6... Ne5

7.f4

7... Ng6 8.e5

8... Ng8 9.d6 (d6-Pfeil)

9... cxd6 10.exd6

10... Qb6

10... Qf6 11.Nb5

11... Kd8

11... Rb8 (Plasma-Variante)

10... Qh4+ 11.g3 Qf6

10... Qa5

10... Nf6?

10... Bxd6

9... a6

9... Nh6

9... Rb8

9... f6

9... Qh4+

9... c6

8... Bb4! (Oral-Variante)

9.exf6

9.Qd4!?

8... Qe7 (Bill-Gates-Variante)

8... d6

7... Neg4

6... Nb8 7.e5 Ng8 8.d6 (Back-To-The-Roots-Variante)

7... Qe7
6... Bb4
7.dxc6
7.Bg5!?
6... Nb4! (Gorch-Variante)
7.Bc4
7.a3 Na6 8.e5
6... Ne7 7.e5
7... Nfg8 8.d6
7... Nfxd5

Drittes Kapitel : Uhl-Variante (4... Nxe5 5.d4 Bb4)

6.dxe5 Nxe4
7.Qg4 Nxc3 8.Qxb4 Nd5 9.Qg4
7... d5 8.Qxg7 Rf8 9.Qxh7
7... Bxc3+ bxc3

Viertes Kapitel: Sonstiges

4... Nxe5 5.d4 Ng6 6.e5 Qe7 (ramya-Variante)
7.Qe2
7.f4
6... Bb4
6... c6
6... d6
5... Neg4 6.e5 Qe7
6... Nxf2 (JustInTime-Variante)
5... Qe7 6.dxe5 Qxe5 7.f4
5... Nxe4 6.Nxe4 Bb4+
6... d5
6... Ng6

Kombinationen

zusammengestellt von Mirko Kiefer u. aus der Praxis in der Bezirksklasse



Mit 1.- Ld2? 2.Th8: Th8: 3.Kg1 erreichte Schwarz überhaupt nichts. Wie hätte er vielmehr vorgehen müssen ?



Schwarz am Zug hält Remis.



Weiß am Zug gewinnt !



Mit einem schönen Ablenkungsoffer leitet B. Fisher eine funkelnde Kombination ein



Schwarz hat noch 3 min bis zur Zeitkontrolle, also läßt Weiß mit 33.Ta1 Schwarz zu einem "starken" Zug ein.



Schwarz am Zug gewinnt
