

SC H A C H M A T T

Offizielles Presseorgan des SC Schachmatt Botnang Heft Nr. 4



Inhalt:

- Hintergrundberichte
- Schachtraining mit GM App
- Großer IQ-Test

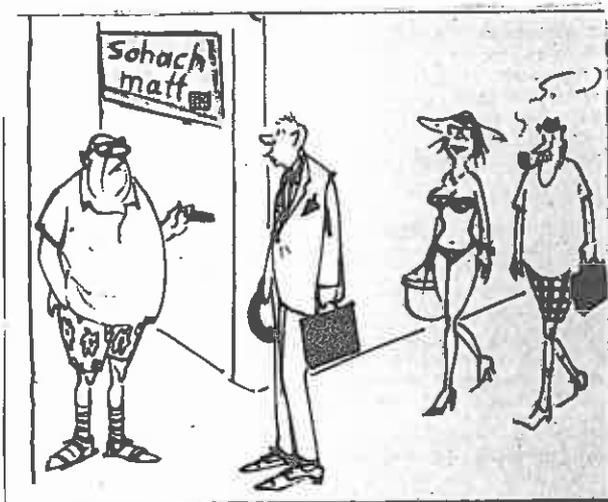
Liebe Schachmattler!

Die Saison ist gelaufen und trotz der Kontroversen um meine Person in letzter Zeit liegt eine neue Nummer von "Schachmatt" vor euch. Erfreulich ist die steigende Beteiligung an der Vereinszeitung: Beiträge von Armin Ginschel und Frank Herrmann füllen beinahe die Hälfte der jetzigen Ausgabe. Doch das ist immer noch zu wenig, wenn von 40 Mitgliedern nur 4 in der Lage sind, mal etwas für "Schachmatt" zu tun!

Bernold Menzel

Der große Vorteil der "Schachmatt" - Redaktion:

Das lockere Betriebsklima



„In dem Aufzug machen Sie mir das Betriebsklima kaputt“

Unser Stammler, Weltmeister Kasparow .
hatte beim Schachmatt.-IQ Test sichtlich
Schwierigkeiten. Erst nach 7 Stunden hatte er
die 10 Fragen beantworten können.....



Uff! Ist das
schwer!

Geschichte der schmutzigen Tricks beim Schachspiel : Von Lucena bis Karpow

Beim Schach beschummeln und manipulieren? Die Geschichte der unfairen Mittel beim Schach ist beinahe so alt wie das königliche Spiel selbst. In Lucenas 1479 erschienenem Lehrbuch des Schachspiels findet der Leser den wohlgemeinten Ratschlag, gegen seinen Widersacher möglichst dann anzutreten, wenn dieser vorher ausgiebig gegessen und getrunken habe. Die eigene Sitzposition beim Spiel habe man so einzunehmen, daß der Gegner von der Sonne geblendet wird. Harmlos muten diese mittelalterlichen Tricks an, wenn man die Begleiterscheinungen des Wettkampfes Harrwitz - Löwenthal 1853 in London näher kennt: Als sich in einer Partie die Waage zugunsten Löwenthals neigte, versuchte das Publikum mit allen Mitteln, Lokalmatador Harrwitz zu "unterstützen", ein Junge wurde damit beauftragt, vor dem Fenster des Spiellokals Drehorgel zu spielen, um den hochgradig nervösen Löwenthal abzulenken. Löwenthals Allergie gegen das Rauchen machten sich die Kiebitze zum Anlaß, möglichst schwere Zigarren in seiner Nähe zu qualmen. Ein Mann entzündete gar sein Rauchinstrument an Löwenthals Kerze und blies ihm den Rauch ins Gesicht.

Exweltmeister Lasker rauchte gewöhnlich billige, schwarze 5 - Cent Zigarren während der Partie. Des Gestankes überdrüssig boten Gegner und andere Personen ihm eilfertig teure Havanna-Zigarren, die Lasker jedoch eiskalt einsteckte und mit dem Genuß der Billig-Glimmstengel fortfuhr.

Lasker hatte noch mehrere Tricks in seinem Repertoire: In einer 1924 gegen den Ungarn Maroczy gespielten Partie pflegte Lasker, wenn der Ungar tief in Gedanken versunken war, plötzlich aufzuspringen und mit lauter Stimme die Zuschauer um Ruhe zu bitten. Das tat er 4 bis 5 Mal hintereinander bis Maroczy sich die Störung verbat.

Ebenfalls ein Meister seines Fachs war Exweltmeister Tigran Petrosjan, während des Wettkampfes gegen den Brasilianer Mecking verursachte er durch unruhiges Treten gegen den Spieltisch (wenn Mecking am Zug war, versteht sich!) störende Geräusche. Wenn Mecking mit Gegenterror antwortete, schaltete der eiserne Tigran einfach sein Hörgerät ab!

Unvergessen ist sicherlich die Episode bei der WM in Baguio 1987 zwischen Karpow und Kortschnoi, wo von beiden Seiten Gurus in den Spielsaal geschleppt wurden, um durch hypnotische Blicke den Gegner irritieren sollten.

Etliche Fußtritte unter dem Tisch komplettierten die außerschachliche Auseinandersetzung der beiden Streithähne.

Von Weltmeister Garry Kasparow gibt es leider (noch) keine derartigen Anekdoten zu berichten.....

==Dähne-Pokal_88

Die erste Runde fand bei sommerlichen Temperaturen statt, ein Grund mehr für die spärliche Teilnehmerzahl. Renner und Aidam (beide Rotweiß) spielten ihre 356. Turnierpartie miteinander, Schöffzig war gegen Menzel chancenlos, Zdenek Pech besiegte mit viel Glück Robert Marchand und Günther Häberlein gewann locker gegen Harald Milarch.

Renner (Rotweiß S.) - Aidam (Rotweiß S.) 1-0
Schöffzig (KS Stuttgart) - Menzel (Botnang) 0-1
Häberlein (Botnang) - Milarch (Botnang) 1-0
Marchand (Botnang) - Pech (SSF) 1/2 / 0-1

Enfant terrible Zdenek Pech ("Wie wäärs mit Räämis?") freute sich über das Trauolos Günther Häberlein und währte sich schon im Finale, doch Günther wies den überheblichen Kreisklassespieler in die Schranken. Berndt Menzel hatte gegen Renner eine schwere Aufgabe, erst in einer dramatischen Blitzpartie wurde der Finalteilnehmer entschieden.

Pech (SSF) - Häberlein (Botnang) 0-1
Menzel (Botnang) - Renner (Rotweiß) 1/2 / 1-0

Und so kam es zu einem rein Botnanger Finale, ein Beleg für die steigende Spielstärke von Schachmatt:

Häberlein (Botnang) - Menzel (Botnang) /13.5.88/ Königsindisch

1.Sf3 Sf6 2.c4 g6 3.b4!?! (Ein zweiseitiger Versuch, frühen Raumvorteil am Damenflügel zu bekommen) 3...Lg7 4.Lb2 0-0 5.g3 (oder 5.e3 b6 6.d4!?)
6...c5! 7.dxc5 bxc5 8.b5 a6 9.a4 mit scharfem Spiel/Smyslow-Gufeld, Moskau 1967) 5...d6 6.Lg2 e5 7.d3 a5?! (Der Versuch, die Damenflügelbauern anzugreifen bringt nichts ein) 8.b5! S8d7 9.a4 Sc5 10.d4?! (Gibt das Feld c5 für den Schwarzen und nimmt die Spannung aus dem Spiel) 10...exd4
11.Lxd4 S6e4 12.0-0 Le6 13.Lxg7 Kxg7 14.Ta3? (Er steht hier ungünstig)
14...Df6! (14...Lxc4?? 15.Dd4+) 15.Sfd2 Sg5! 16.Sc3! Sh3+ 17.Kh1? (17.Lxh3!
17...Lxh3 18.Sd5 Db2 19.Da1 Dxa1 20.Tfxa1 c6 21.Sf4 mit unklarem Endspiel)
17...Sxf2+ (17...Dxf2?? 18.Lxh3) 18.Txf2 Dxf2 20.Sde4 De3! (Auch nach
20...Sxe4 Sxe4 21.Df5 bleibt der weiße Angriff Illusion) 20.Da1 Dd4
21.Sxc5 dxc5 22.Lxb7 Tad8 23.Sd5 Dxa1 24.Txa1 Lxd5+ 25.Lxd5 f5 26.Tb1 Tfe8
27.b6 cxb6 28.Txb6 Te2 29.Tb5? Tde8 30.Txa5? Ta2 mit Matt 0-1

Heute wollen wir uns mit der Sokolski-Eröffnung, von Patzern und Zoologen auch Orang-Utan-Eröffnung genannt, beschäftigen.

Diese relativ selten angewandte Eröffnung entsteht nach dem Zug 1.b4. Weiß sucht mit diesem Zug Spiel auf dem Damenflügel zu erhalten.

Begründer dieser interessanten Eröffnung waren die Russen Sokolsky und Katalymow, der Frankopole Tartakower, und der Deutsche Schiffier. Die Eröffnung verlor in ihrer Beliebtheit aufgrund der sogenannten Abtauschvariante 1.b4 e5 2.Lb2 Lb4: 3.Le5: . In dieser Variante kommt Schwarz zu einer schnellen Entwicklung.

Hier soll eine Variante vorgestellt werden, die in keinem Buch vorkommt.

1.b4 e5 2.Lb2 Le5: 3.f4!?

Ich habe diese Variante Nordsee-Gambit genannt, in Gedenken an unseren legendären Schachausflug. In der Hauptvariante ergibt sich ein heißes Opferspiel.

Getestet wurde die Zugfolge wie üblich an einem bedauernden Schachcomputer. Die Erprobung in der Turnierpraxis steht noch aus.

1.b4 e5 2.Lb2 Lb4: 3.f4!? ef4:!?

Ein Opfer für einen Mattangriff. 4.Lg7: Dh4+ 5.g3 fg3: 6.Lg2 (6.Sf3 g2+ 7.Sh4: gh1:D) 6. ...gh2:+ 7.Kf1 hg1:D+ 8.Kg1: Lc5+ 9.e3 De7 10.Lh8: h6 11.Lg7 Sc6 12.Th5 (12.Lh6:? Sh6: 13.Th6: Le3:+ 14.de3: De3:+ nebst Dh6:;) 12. ...f5 13.Lb2 d6 14.Lc6:+ bc6: 15.Df3 De4 16.De4: fe4: 17.Th4 d5 18.Le5 Ld6 19.Lf4 Lf4: 20.Tf4: Le6 21.Sc3 Weiß hat Endspielvorteil, da Schwarz seine Bauernmehrheit nicht zur Geltung bringen kann. 21. ...0-0-0 22.Se2 Se7 23.Sd4 Tg8+ 24.Kh2 Lg4 25.Tf6 h5 26.Sc6: Sc6: 27.Tc6: h4 28.Th6 Lf3 29.Tg1 Tg1: 30.Kg1: Ld1 31.c3 Lc2 32.Th5! c6 33.Th7 a5 34.Kh2 Lb1 35.a3 Lc2 36.Ta7 a4 37.Kh3 Kb8 38.Tg7 c5 39.Kh4: Ld3 40.Kg5 Lb5 41.Kf4 La6 42.Ke5 Lb7 43.Kd6 c4 44.Tb7:+ (das Rückopfer bringt ein gewonnenes Bauernendspiel) 44. ...Kb7: 45.Kd5: Kb6, 46.Kc4: Kc6 47.Kd4 Kb5 48.c4+ Kc6 49.Ke4: Kc5 50.d3 Kc6 51.Ke5 Kc5 52.Ke6 Kc6 53.d4 Kb6 54.Kd7 Ka6 55.Kc7 Ka5 56.d5 Ka6 57.d6 Ka5 58.d7 Ka6 59.d8T Ka7 60.Tb8, Ka6 61.Ta8 Matt !

Die Umwandlung in einen Turm geschah aus purem Sadismus .

Schachspieler können hinterhältig sein !

Einige der Botnanger Schachfreunde werden es noch nicht wissen, daß mich mein Studium und meine Angst vor der Botnanger Schachmafia ins Berliner Exil getrieben haben. Ich bemühe mich aber auch fern der Heimat schachlich aktiv zu bleiben. Eventuelle Tippfehler und das schlechte Schriftbild meiner Reiseschreibmaschine bitte ich allerdings zu entschuldigen.

In der ersten Ausgabe unseres Schachpamphlets wurde der Leser in die Mysterien des GM - GAMBIT's eingeführt. Die Reaktionen auf das GM - GAMBIT waren unterschiedlich. Einige Schachfreunde meinten, die Skandinavische Verteidigung (1.e4 d5) sei damit widerlegt . Andere Spieler meinten, der Erfinder einer solch krankhaften Spielweise habe sich wohl die letzten Hirnzellen gewaltsam durch Methylalkohol vernichtet. Es zeugt meiner Meinung nach von schachlicher Infantilität, wenn man eine solch geniale Zugfolge nicht zu würdigen weiß.

Ich selbst habe die Eröffnung sogleich an meinem zahlreichen Schachcomputern ausprobiert. Die Wirkung war durchschlagend!

Meine Analysen habe ich sofort an unseren geliebten Vorstand "El Bruno" gesandt, mit der Bitte sie zu veröffentlichen. Leider unterschlug er die neu gewonnenen Informationen, um sie bei der Stuttgarter Stadtmeisterschaft anwenden zu können.

Nichtsdestotrotz wollen wir uns einem weiteren Kapitel des GM - GAMBIT's zuwenden.

Das verzögerte GM-GAMBIT : 1.e4 d5 2.e5 f6 3.d4 Lf5 4.e6 !?

Gegenüber dem normalen GM-GAMBIT kann mit dieser Zugfolge ein Tempo gespart werden. An einigen gegen Computer gespielten Partien soll das Gesagte erläutert werden.

1.e4 d5 2.e5 f6 3.d4 Lf5 (Ähnlich wie in der Nimzowitsch-Verteidigung soll der Läufer entwickelt werden, bevor das Zentrum mit e6 geschlossen wird.) 4.e6! Le6: 5.Lb5+ (Mit diesem Schach soll Schwarz zu beengenden Bauernzügen verführt werden.) 5. ...c6 6.Ld3 Sh6 7.De2!

(Im klassischen GM-GAMBIT verstellt dieser Damenzug den Königsäufer.)

7. ...Lf5 8.Lh6: Ld3: 9.cd3:?! (Besser war vielleicht Dd3:)

9. ...gh6: 10.Sf3 Lg7 11.Sh4 Sd7 12.Sf5 Tg8 (12. ...Lf8?? 13.Dh5 Matt)

13.De6 Kf8 14.O-O Sb6 15.Te1 Sc8 16.Sc3 h5 17.Sa4 Tb8 18.Sc5 Sb6

19.De7: +!! De7: 20.Te7: Th8 21.Se6+ Kg8 22.Tg7: Matt !

Diese prächtige Kurzpartie verdeutlicht die Gefahren des verzögerten GM-GAMBIT's.

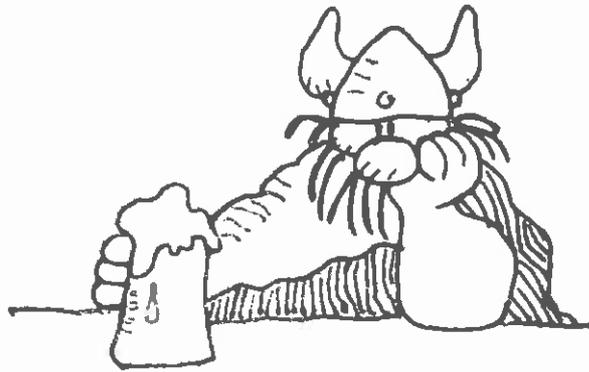
In einer Blitzpartie unterlief dem Computer ein göttlicher Lapsus.
 1.e4 d5 2.e5 f6 3.d4 Lf5 4.e6 Le6: 5.Lb5+ Ld7 6.Ld3 Sc6?? 7.Dh5+
 g6 8.Dg6:+ !! hg6: 9.Lg6: Matt !

Zum Abschluß noch eine Kurzpartie für Schachspieler, die brachiale
 Gewalt lieben. (Bedenkzeit für den Computer ca. 1 min. pro Zug)

1.e4 d5 2.⁸e5 f6 3.d4 Lf5 4.e6 Le6: 5.Lb5+ Ld7 6.Ld3 g6 7.h4! Lg7
 8.h5 g5 9.h6!! (So bringt man Computer zum Kotzen. Die Ähnlichkeit
 mit dem bekannten Wooloomooloo-Gambit ist unverkennbar.) 9. ...Sh6:
 10.Th6:!! Lh6: 11.Dh5+ Kf8: 12.Dh6: Kg8 13.Lg5:!? (Geben ist seliger
 denn nehmen habe ich mal irgendwo gelesen) 13. ...fg5: 14.Dg5:+ Kf8
 15.Dh6+ Kf7? (Der Computer versucht dem Dauerschach auszuweichen)
 16.Lh7: Sc6 17.Sf3 Lg4 18.Dg6+ (Ja,ja sprach der alte Oberförster!)
 18. ...Kf8 19.Sg5 (und alle Tiere des Waldes sagten Du zu ihm.)
 19. ...Se5 (Jetzt gibt er Milch !) 20.de5: Th7: 21.Sh7: Matt !!!

Wir wissen nicht, was der freundliche Alkoholiker empfiehlt.

Wir empfehlen das GM-GAMBIT !



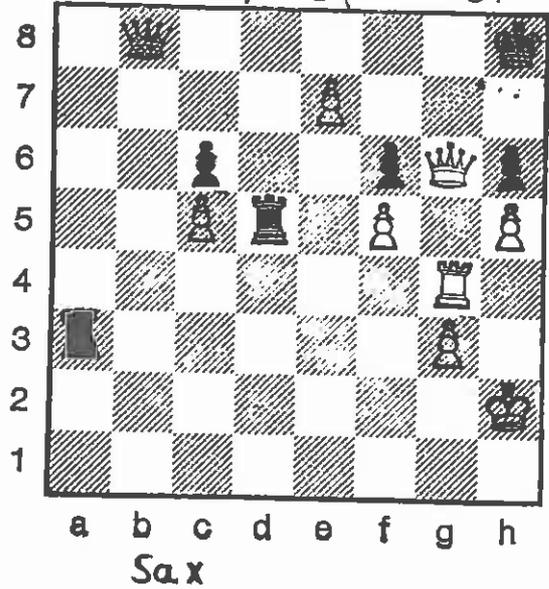
Der Ratten-Clan



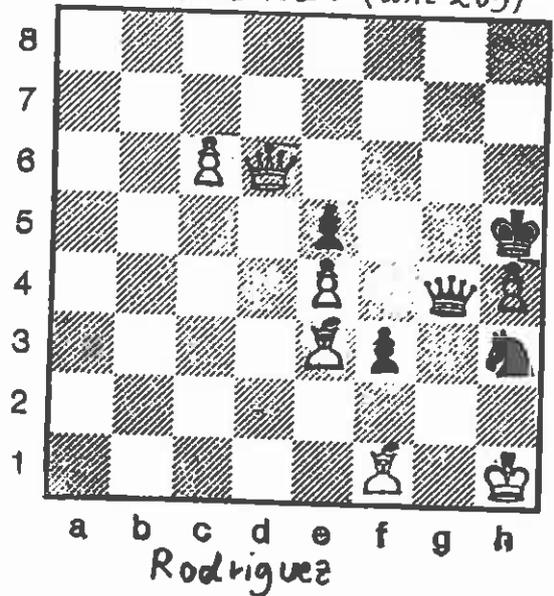
Das Patt - Würdigung an eine außergewöhnliche Spielsituation

In der Hierarchie der Schachabfälle steht hinter dem Matt, dem
 feinsten Remis und der widerwilligen Aufgabe das Patt, welches hinter
 seinen partien schwachen die Rolle des Aschenputtels übernommen hat.
 Um das Patt wenigstens eine Seite lang dieses unwürdigen Daseins zu
 entbinden, hier einige Glanzpunkte :

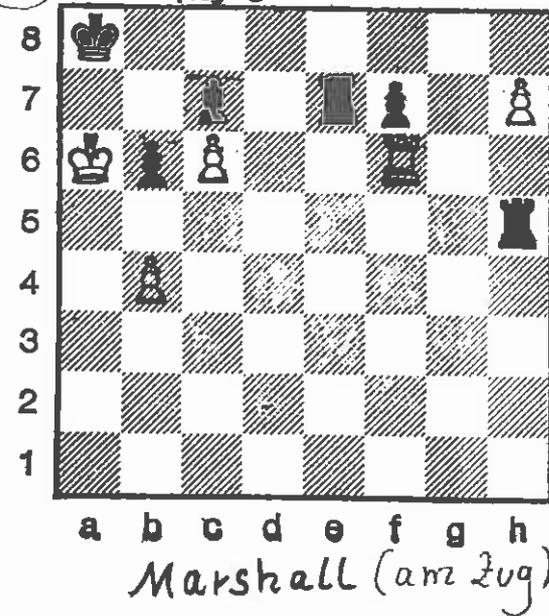
1. Smeykal (am Zug) - Patt!



2. Vaisman (am Zug) - Patt!



3. Kljuca



Man bekommt schnell einen Blick für Patt-
 stellungen - man beseitigt einfach das eigene
 störende Material und der eingekerkerte König
 kann nicht mehr ziehen. Manche Spieler unseres
 Vereins sind wahre Meister in Pattfallen,
 nicht selten werden 40 oder mehr Züge bis
 zum Patt vorausberechnet.....

- Tisungen
- Bsp. 1 - Weiß verfügt über mehrere Pattdrohungen (Dh6, Dg7 matt) und die
 Drohung e8d+, doch 1..Td2+ Kh3 2..Th2+! Kxh2 3..Ta2+ Kh3 4..Th2+!
 4..Kxh2 5..Dh2+ Kh3 6..Dh2+ Kxh2 führte zum Patt!
 - Bsp. 2 - 1..Sf2+! 2..Lxf2 (2..Kh2?? Dxh4+ nebst Dc3+ und Matt)
 2..Dh3+! Kg1 3..Dg4+ Kg1 4..Dh3+! - Patt oder Davenerschach!
 - Bsp. 3 - 1..Th6! Txb6 2..h8d+ Txb8 3..b5! und Weiß ist Patt!

SCHACH UND INTELLIGENZ

Ein intelligenter Spieler wird nach einigen Runden "Fang den Hut", "Mensch ärgere dich nicht" etc. sicher eher zu Spielen wie Mühle Dame, oder eben Schach tendieren. Intelligenz hat es vom dummen Glück besiegt zu werden. Und was ist denn das für ein Sieg? Kann man auf sein Glück stolz sein?

Im Schach kann kein unbekümmert Dummer daherkommen und mit seinem unverschämten Glück die Gesetze der Wahrscheinlichkeit außerkraftsetzen (Entenbuchleser kennen dieses Phänomen unter dem Namen Gustav Gans).

Hier kann man sich an die eigene Nase fassen, wenn man den Kürzeren gezogen hat, oder mit Recht stolz sein.

Der Name "Königliches Spiel" verleitet zu einem Gefühl intellektueller Überlegenheit. Intelligenz ist jedoch die Fähigkeit allgemeine Problemstellungen zu lösen. Beim Schach handelt es sich um eine sehr spezielle Problemstellung. Daher müssen gute Schachspieler ihre Mitmenschen nicht unbedingt an Intelligenz übertreffen.

Ohne Zweifel braucht es zum Schachspielen Intelligenz - aber ist es auch intelligent schachzuspielen?

Ein "normaler" Mensch meint beim Anblick zweier gedankenversunkener Gestalten in seiner Kneipe vielleicht: "Dees wär mir zu dumm, Holzklötzle aufme Brett rumzschibe. Waas ischn dodran indellegend, hä? Sitzäd minudelang do und deen goarnix. Ond wozu braucht mer zwoa Uhre. Oane reicht au damid mer woas wamer hoam muas."

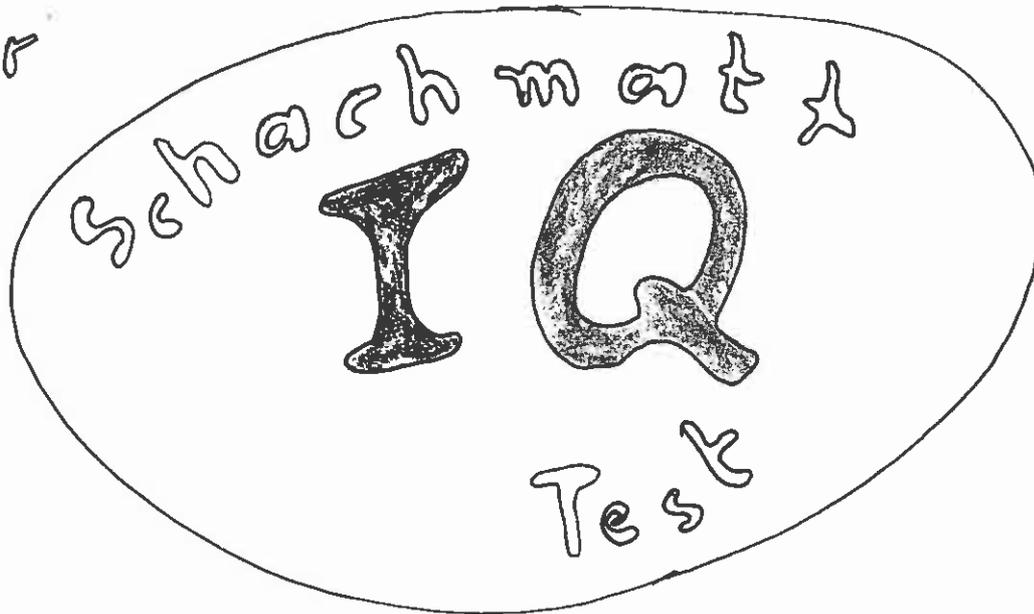
Dann fängt Selbiger an, nette bunte Kärtchen auf den Tisch zu knallen und lächerliche Vocabeln wie: "contra" "re" usw. durch die Wirtschaft zu brüllen.

Oder er geht in den Keller, um dort mit viel zu schweren Kugeln lustig geformte Holzstangen umzuwerfen, und das, obwohl die immer wieder aufgestellt werden.

Beliebt ist auch das Argument der völligen Nutzlosigkeit des Schachspielens. "verwende deine Energie lieber für etwas Sinnvolles" usw.

Die Ärmsten werden, wenn sie ihrer Daseinsberechtigung, Nützlich zu tun, oder nützlich zu sein, beraubt sind feststellen, daß ihnen garnichts mehr Spaß macht.

Der



1. WAS HEISST IQ ?

- INFAMER QUATSCH 50 P
- INTELLIGENZ-QUOTIENT 0 P
- INTENSIVE QUAL 100 P

2. WIE LAUTET DIE KORREKTE SCHREIBWEISE ?

- BIATHLON 0 P BIGAMIE 0 P PIRATEN 0 P
- BIERATHLON 10 P BIERGAMIE 10 P BIERATEN 10 P

3. GLAUBEN SIE; DASS SIE MIT DEM KABEL BESSERES BILD UND BESSEREN TON HABEN ?

- JA 0 P
- NEIN 50 P

4. HABEN SIE BEREITS MEHR ALS EINMAL "dallas" GESEHEN ?

- JA 0 P
- NEIN 50 P

5. HABEN SIE ... IHREN MITGLIEDSBEITRAG SCHON BEZAHLT ?

- JA 0 P
- NEIN 50 P
- WEISS NICHT MEHR ?
- GLEICH MORGEN, BESTIMMT! 10 P
- NEIN, WERDE ICH AUCH NICHT! 100 P

6. TRINKEN SIE UM

- BETRUNKEN ZU SEIN 0 P
- NICHT NUECHTERN ZU SEIN 100 P

7. FASZINIEREN SIE COMPUTER ?

- JA 0 P
- NEIN, SIE DENKEN LIEBER SELBER 50 P

8. SIE SITZEN AHNUNGSLOS VOR DEM VIERECK-GOETZEN.
PLOETZLICH ERSCHEINT DR. BRINKMANN.
WAS IST IHRE REAKTION ?

- PLOETZLICH FUEHLEN SIE SICH SELBST GANZ KRANK 10 P
- SOFORTIGES ABSCHALTEN 50 P
- ICH DENKE AN MEINE GLUECKLICHE OMA 100 P

9. SIE GLAUBEN AN

- EIN LEBEN NACH DEM TOD 0 P
- EIN LEBEN VOR DEM TOD 100 P
- EIN LEBEN VOR DER GEBURT ?

10. WAS HEISST "SCHACHMATT" ?

- DIE FIGUREN GLAENZEN NICHT 10 P
- ICH SPIELE LIEBER AUF SPIELMATTEN 0 P
- DIE INTELLIGENZ HAT GESIEGT 0 P

UND HIER DIE AUFLÖSUNG, WIE IMMER OHNE GEWAHR:

0 P - 50 P

HERZLICHEN GLÜECKWUNSCH ! SIE HABENS ERFASST.
VIEL WICHTIGER ALS INTELLIGENZ IST GLUECK.
FUER DAS SEELISCHE GLEICHGEWICHT IST ES BESSER,
WENN MAN NICHT SCHNALLT, WAS UM EINEN VOR SICH GEHT.

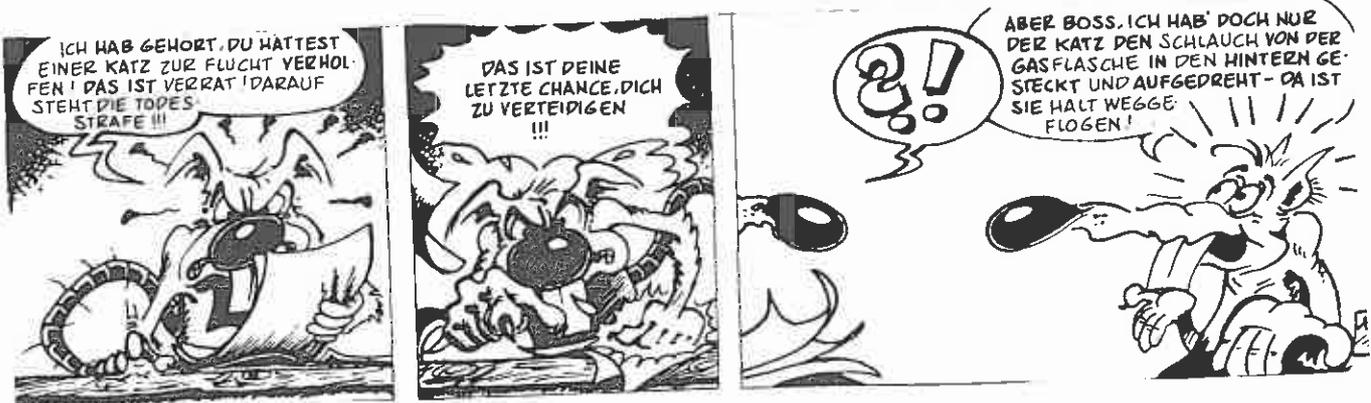
50 P - 1000 P

MANN, HEY ECHT: SIE SIND EIN ECHTES GENIE!
EINE INTELLIGENZBESTIE WIE SIE IST SOGAR IN DER LAGE,
EINEM VVS-AUTOMATEN EINEN GUELTIGEN FAHRAUSWEIS ZU ENTLOCKEN.
(KOENNTEN SIE NICHT EINMAL VORBEIKOMMEN UND MEINEN
VIDEORECORDER PROGRAMMIEREN ?)

1001 P - 4711 P

DAS IST VOLLKOMMEN AUSGESCHLOSSEN!
FUER IHRE MISERABLEN RECHENFAEHIGKEITEN WERDEN IHNEN
SAEMTLICHE PUNKTE ABGEZOGEN!
(ODER WOLLTEN SIE ETWA SCHUMMELN ?)

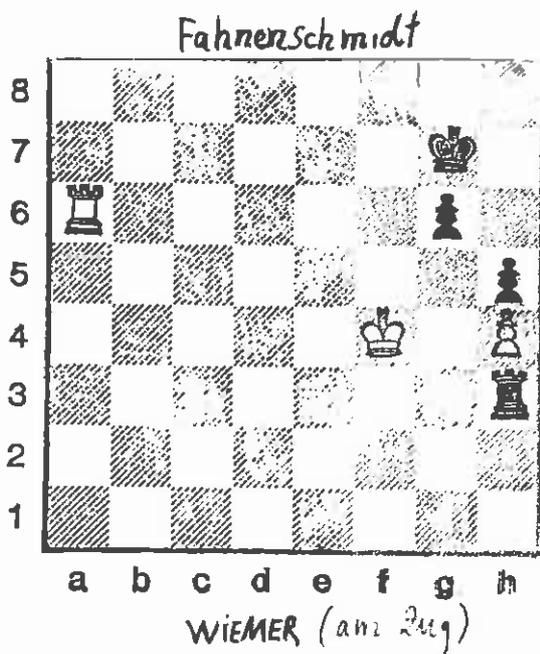
Der Ratten-Clan



Gerüchte - Gerüchte - Gerüchte - Gerüchte - Gerüchte - Gerüchte - Gerüchte

Stimmt es, dass

- Jörg Krauss den diesjährigen Kniggepreis des deutschen Gastronomieverbands für vorbildliches Benehmen bei Tisch entgegennehmen durfte?
- GM App eine Blindsimultanveranstaltung in Oslo gegen 50 (andere) Großmeister mit dem Ergebnis +43/patt 5/-2 abschließen konnte?
- Thomas Kästle und Herr Schneider nach ihrer erfolgreichen Wiederwahl als Kassier bzw. Kassenprüfer erst einmal 3 Wochen auf Hawaii ausspannen wollen?
- nicht etwa Feministinnen und Abtreibungsbefürworter sondern Bruno Jerratsch, Günther Häberlein und Thomas Kästle die Initiative "Mein Rauch gehört mir" ins Leben riefen?
- das Bürgerhaus Botnang vom Brauereiverband mit dem "goldenen Tresen" ausgezeichnet wurde, für die größte Ausstoßmenge an Bier in Baden-Württemberg?
- Berndt Menzel bei Rotweiß-Stuttgart einen Vertrag über 5 Jahre als Vereinsgärtner abgeschlossen hat?



Nach stundenlangem Kampf wählte sich der allseits gefürchtete Dr. Fahnenschmidt am Ziel seiner Bemühungen, der Bauer h4 ist ein Todeskandidat (1.Kg5 Tg3+ nebst 2.Tg4) und die Aussicht, mit 2 verbundenen Freibauern Freibauern das Turmendspiel zu bestreiten ließen seine Laune erheblich steigen. Doch Wiemers Zug (welcher?) schlug im Turniersaal wie eine Bombe ein und Fahnenschmidt brauchte Minuten, um seine Fassung wiederzugewinnen.

Lösung: 1. h4!! KH6 (1. ...)