

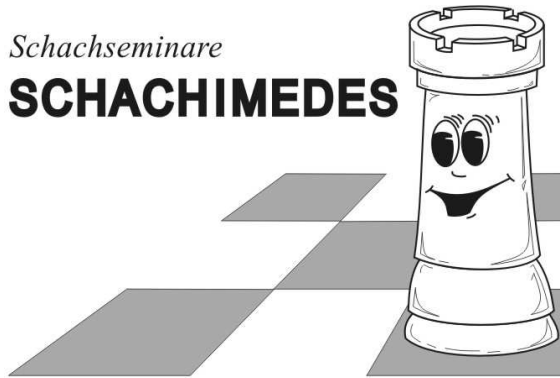
Frühjahr/Sommer 2013

SCHACHIMEDES-JOURNAL

Das Magazin für Hobby- und Genuss-Schachspieler

Schachseminare

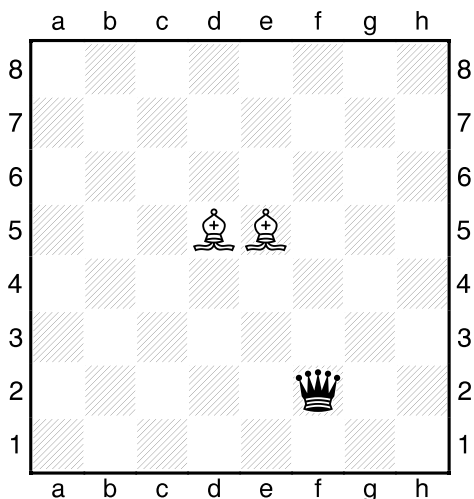
SCHACHIMEDES



Dr. Martin Stichlberger

Internet: www.schachimedes.at Mail: stichl@schachimedes.at

BONUS-SPIEL:



Die Herausforderung für logische Denker!

Aufgabe:

**Die Könige sind momentan unsichtbar.
Schwarz hat soeben gezogen. Nun setzt
Weiß einzügig matt.**

**Machen Sie die Könige sichtbar:
Wo müssen sie stehen, damit Weiß
einzügig mattsetzen kann?**

Bei richtiger Lösung (im ersten Versuch!) verbilligt sich der Preis in der Frühjahrs/Sommer-Saison 2013: bei Schach-Samstagen auf den „Schachbrettpreis“ € 64,- (statt € 69,-)
[Lösung Bonus-Spiel Herbst 2012: Der schwarze Mattzug war g2xTf1T# ; dieser wird zurückgestellt (wTf1, sBg2). Statt Ke4-f5? zieht Weiß 1.Le6-c4 matt]

Liebe Hobby- und Genuss-Schachspieler!

Schach ist immer großartig! In der Frühlings-Ausgabe des „Schachimedes-Journals“ wird hoffentlich jedermann etwas Amüsantes für sich entdecken. Dem einen mag die ausführlich kommentierte, erlebnisintensive **Hobbyspielerpartie** gefallen, dem anderen das geöffnete **Kuriositäten-Kistchen**, dem Dritten das schnelle **Quattro-Training**.

Allen zusammen ☺ gefällt hoffentlich das aktuelle **Seminarprogramm in der Mitte**. Und das **Bonus-Spiel** scheint immerhin machbar: So wenige Figuren ...!

Wenn's Ihnen gefällt (und auch wenn nicht), empfehlen, schicken, mailen Sie's weiter!

Ihr Schachimedes

➔ Sie wollen das Journal per E-Mail bekommen? Bitte Mail an: stichl@schachimedes.at

Inhaltsverzeichnis:

Bonusspiel	1
Vorwort, Inhaltsverzeichnis, Impressum	2
Die Hobbyspielerpartie	3
Seminarausschreibung Frühjahr/Sommer 2013	6
Seminarorte, Preise, Schach nach Wunsch	7
Seminarbeschreibung, Seminarleiter	8
Ferienschachcamp	9
Aus meinem Kuriositätenkistchen	10
Quattro-Training	12

Impressum:

Für den Inhalt verantwortlich, sowie Copyright an sämtlichen Texten:
Dr. Martin Stichlberger, 1160 Wien, Thaliastraße 159/8; Tel. (01) 493-18-04

Lösungen Quattro-Training (Seite 12):

- 1) 1.Ta7+ Sxa7 2.b7#
- 2) 1.Te3+ Lxe3 2.f3#
- 3) 1.Th6 gxh6 2.g7# bzw. 1...L bel. 2.Txh7#
- 4) 1.Th2 gxh2 2.g4#

Lösung ganz lange Rochade (Seite 11):

1.e8T! Kg2 2.0-0-0-0 # (nämlich Ke3 Td2)

Die Hobbyspielerpartie

Die Schachkomödie zum Trainieren und Lernen

Wir begleiten mit ausgiebigen **Schachimedes-Tipps** unseren (anonymisierten) tapferen Hobbyspieler (Weiß) durch eine (garantiert echte) Turnierpartie. Diesmal werden wir uns alle wiedererkennen: Unser Hobbymann erreicht aus der Eröffnung riesigen Vorteil, schafft es aber - auf fast tragikomische Weise - nicht, abzuservieren! Wir fragen uns: Wieso? Und: Wie kann man es besser machen?

Eignet sich bestens als **Lehrbeispiel** im Schulschach oder am Klubabend!

TIPP: Die Partie samt Kommentaren gibt's auch im pgn-Format zum Herunterladen und **bequemen Nachspielen** am Computer: www.schachimedes.at

Weiß: HOBBYMANN (ca. 1300 Elo)

Schwarz: PAZIFIST (ca. 1500 Elo)

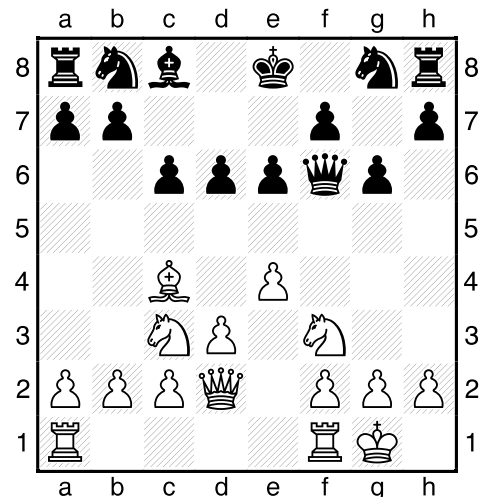
Wien 2012

1.e4 d6 2.Sc3 g6 3.Lc4 e6 Ein ungenauer Zug. Nicht etwa nur, weil er den Lc8 einsperrt, sondern vielmehr, weil er ein Loch auf f6 schafft. **4.Sf3 Lg7 5.d3** Weiß entwickelt sich sehr solide. Es sprach auch nichts gegen das kräftige d2-d4.

SCHACHIMEDES-TIPP: Wenn man das "ideale Zentrum" (e4, d4) geschenkt bekommt, soll man es nehmen!

5...c6 Dieser harmlose Zug hat übrigens eine Tücke: Nun könnte Weiß mit dem natürlichsten Zug am Brett eine Figur verlieren! **6.Lf4** Aber nicht 6.Lc3? d5! 7.Lb3 d4 mit Figurengewinn.

SCHACHIMEDES-TIPP: Bevor man Leichtfiguren in eine "Bauerngabel-Konstellation" stellt (Sc3, Le3), muss die Hand zurückzucken! **6...Lh6?** Das ist schon ein grober strategischer Fehler! Der wichtige Verteidigungsläufer darf nicht freiwillig getauscht werden. Jetzt werden alle schwarzen Felder (d6-e7-f6-g7-h6-g5) schwach. **7.Lxh6! Sxh6 8.0-0 Sg8** Tja. Der Springer hätte auf h6 ohnehin keine Verwendung. **9.Dd2 Df6**



Fast ohne Zutun sind wir zu einer überragenden Stellung gekommen. Die Vorteilsbilanz: 1) Weiß hat enormen Entwicklungsvorsprung: Vier Figuren plus Rochade. 2) Weiß besitzt das Zentrum. 3) Der schwarze König steht noch in der Mitte; rochiert er kurz, hat er die Löcher um sich. 4) Die einzige entwickelte schwarze Figur ist die Dame, die kann gejagt werden. Weiß sollte daher gewinnen! Aber wie? SCHACHIMEDES-TIPP: Bei Entwicklungsvorsprung Stellung gewaltsam aufreißen! Linien und Diagonalen öffnen! Nur so können die entwickelten Figuren ihre volle Wirkung entfalten!

10.e5! Ausgezeichnet – ein Meisterzug!
Der Bauer kann schnell zurückgewonnen werden, die Stellung öffnet sich, das Feld e4 wird ein tolles Sprungbrett für den Springer.

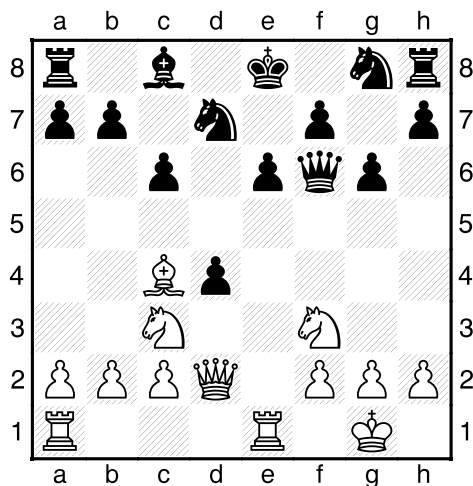
10...dxe5 11.Tfe1! Gut! Die nächste Figur marschiert auf. Möglich war auch 11.Se4!?
De7 und nun

A) 12.Sxe5 Sf6 und Schwarz hält sich.

B) 12.d4!? Gewinnt schon fast, aber:
12...f5! (12...exd4? 13.Dxd4 und aus!)
13.Sc3 e4 14.Se5 Sd7±;

C) 12.Dc3! f6 13.Sxe5! Sd7 14.Sxd7 Lxd7
15.Tfe1 0-0-0!? 16.b4 mit starkem Angriff.

11...Sd7 12.d4! Bravo, aufreißen!
(Normalzug: 12.Se4) **12...exd4**

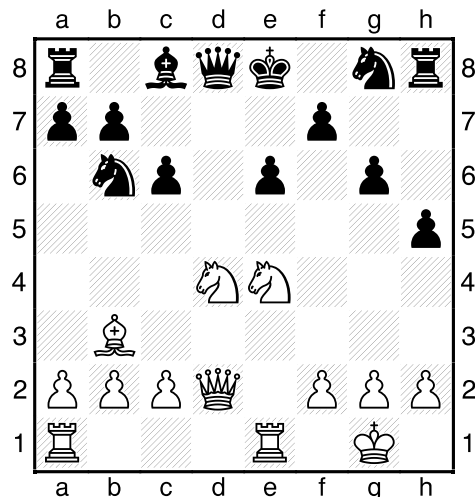


13.Sxd4 SCHACHIMEDES-TIPP:

Niemand zwingt uns zum Zurückschlagen!

Hier hätten wir schon mit einem Angriffswirbel berühmt werden können:

13.Se4!! De7 (13...Dg7 14.Sd6+ Ke7
15.Sxf7!! Dxf7 16.Sg5 Df5 17.Lxe6+-)
14.Dxd4 Sgf6 (14...Sdf6 15.Sd6+ Kf8
16.Sg5 Sh6 17.Sxc8 Txc8 18.Sxe6+!! fxe6
19.Txe6+-) 15.Sd6+ Kf8 16.Sxf7!! Dxf7
17.Sg5 De7 18.Sxe6+ mit beliebigem Gewinn.
13...Sb6 14.Lb3 h5?! Das sieht nach Harakiri aus.
15.Se4 Dd8?! Besser war natürlich De7.

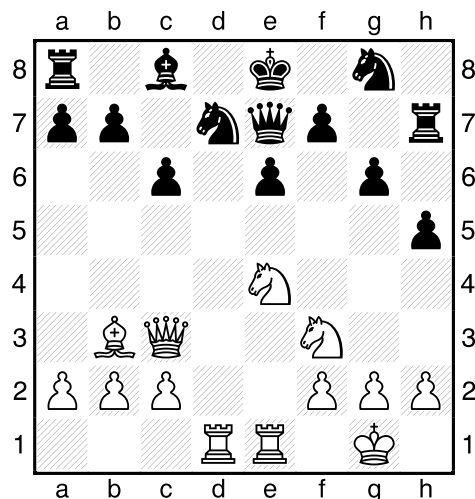


16.Dc3!? Stattdessen hätten wir uns bereits die vielen schwarzen Löcher (d6, f6) zunutze machen können:

16.Df4!! Das drohende Sd6+ ist sehr unangenehm. 16...Th7 (16...Dxd4?

17.Sd6+) 17.Sd6+! Ke7 18.Sxb7!! Lxb7
19.Sxe6!! fxe6 20.Txe6+ Kd7 21.Td6+ Ke8
22.Txd8+ Txd8 23.Lxg8 mit Gewinn. Die Opferorgie ab Zug 18 ist wohl nur für Großmeister zu sehen. Also prosaisch: Auch 18. Dg5+ reicht: (18.Dg5+ Sf6 19.Se4).

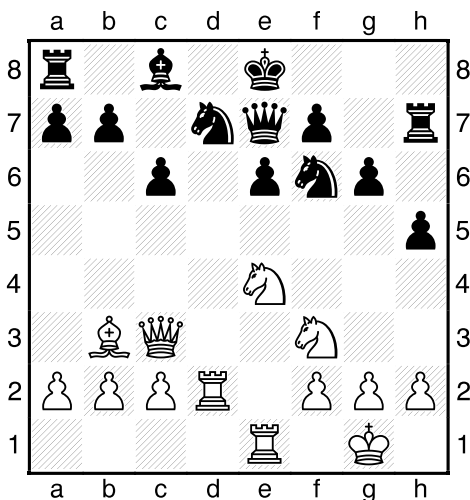
16...Th7 17.Tad1 Alle weißen Figuren spielen mit. Das muss doch zu gewinnen sein! **17...De7 18.Sf3** Ja! Droht Sd6+. Computer finden nach einiger Zeit das fantastische 18.Sf5!! gxf5 19.Sd6+ Kf8
20.Sxf5 De8 21.Dc5+ Se7 22.Sxe7 Sd7
23.Txd7! Lxd7 24.Sd5+ Kg7 25.Dd4+ Kf8
26.Sf6. **18...Sd7?**



Schwarz versucht verzweifelt, auf die Beine zu kommen. **19.Td2?!** Ein braver Zug, aber wir hätten noch viel energischer vorgehen müssen. SCHACHIMEDES-TIPP: Wenn viele Figuren "mitspielen", unbedingt nach einer kombinatorischen Entscheidung, allenfalls unter Opfer, suchen!

Wo liegen die schwarzen Schwachpunkte?

- 1) Der unrochierte König genau gegenüber dem Te1.
- 2) Die De7 auch noch auf der e-Linie.
- 3) Die schwarzen "Löcher" d6, f6, g5.
- 4) Die Katastrophendiagonale c3-h8.
- 5) Der Sd7 verstellt den Lc8, daher ist das Feld e6 äußerst opferanfällig.
- 6) Die ungedeckten Figuren Th8 und Sg8. Verknüpft man dieses Wissen, ist klar: Der Springer muss verheerend über g5 kommen: **19.Sfg5!!** Th6 **20.Dg7** (oder auch **20.Lxe6!** **fxe6** **21.Sxe6!** Sehr lehrreich! Alles wird gewaltsam weggeräumt! ; oder auch **20.Sd6+ Kf8** **21.Sdxf7**) **19...Sgf6**



20.Sxf6+? Dieser Abtausch entlastet den Schwarzen. SCHACHIMEDES-TIPP: Der Angreifer soll die Figuren am Brett behalten, der Verteidiger tauschen. Wird zu viel getauscht, bleibt nichts mehr zum Spielen! Ergo war richtig entweder A) **20.Seg5!** Th8 und nun geht jedes Opfer auf e6 oder f7, z.B. **21.Sxf7!** (**21.Sxe6!** **fxe6** **22.Txe6**; **21.Lxe6!** **fxe6** **22.Txe6**) **21...Dxf7**

22.Lxe6; oder

B) **20.Sd6+!** **Kf8** **21.Sg5** **Tg7** **22.Sdxf7!** **Txf7** **23.Txe6** **Dc5** **24.Txd7!** **Dxg5** **25.Txf7+** **Kxf7** **26.Txf6+** (**26.Te5+** Wer's einfach will!) **26...Ke8** **27.f4!** **Dh6** **28.De5+** **Kd8** **29.Dd6+** **Ld7** **30.Tf7.**

20...Dxf6 **21.Dxf6??** Um Gottes Willen! Das ist nur mir geistiger Kapitulation nach dem (leider nur) "virtuellen" Angriffswirbel erklärbar. Weiß hat ja einen Bauern weniger, darf also keineswegs freiwillig ins Endspiel! Immer noch Angriff, wenn auch nicht mehr sofort durchschlagend, haben wir nach **21.De3** **Sb6** (**21...Dxb2?** **22.Lxe6** **fxe6** **23.Dxe6+** **Kd8** **24.Dg8+** **Kc7** **25.Dxh7**) **22.Sg5** **Th8** **23.Se4.**

21...Sxf6 **22.Ted1** **Ld7** **23.Se5** Die aktiven weißen Figuren sollten den Minusbauern aufwiegen, aber mehr auch schon nicht.

23...Td8 **24.f3** **Th8** **25.c3** **Ke7** **26.g4?** Mit der lobenswerten Idee g5. Trotzdem ein Angriffsversuch zum schlechtesten Zeitpunkt! So läuft Weiß Gefahr, das Endspiel zu verlieren. Schwarz erhält ja die h-Linie. **26...hxg4** **27.fxg4** **Sd5** **28.c4** **Sb6** **29.c5!?** Lässt dem Gegner das Feld d5. Aber sonst spielt Schwarz selbst c5 und kann den Ld7 befreien. **29...Sd5.** Müde vom langen Verteidigen bietet Schwarz remis – dies kurioserweise in der besten Stellung, die er in der ganzen Partie gehabt hat! Weiß akzeptiert das Remisangebot – seine beste Tat in diesem Endspiel! $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

FAZIT: Dank kräftiger schwarzer Mithilfe eine gigantische weiße Eröffnung mit überragender Angriffsstellung.

SCHACHIMEDES-Tipp: Wenn alle Figuren gut stehen, hat „weiterentwickeln“ keinen Sinn mehr. Intensiv nach dem K.O-Schlag suchen! Entgleitet dennoch der Gewinn, dann zumindest rechtzeitig auf den Notausgang „umschalten“!

Schachsamstage

Positionelles Training

27. April 2013 (Nr. 1317)

Samstag, 27.4.2013, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Schwerpunkt: **geschlossene Stellungen!** Verzahnte, verschachtelte Bauernketten haben ihre eigenen Gesetze. Viele Spieler sind da orientierungslos. Die Hauptfragen lauten: Wo *kann* man öffnen? Wo *soll* man öffnen? Soll man *überhaupt* öffnen? Zwei Trainings-Methoden:

a) „**Analysetraining**“: Stellungsbesprechung - Einzelpartie - gemeinsame Analyse;

b) „**Partie mit Punktwertung**“, wo jeder Zug diskutiert wird - samt wertvollen Tipps!

Das allerbeste Training ist die Analyse der eigenen Züge: Fassen Sie den stellungsgemäßen Plan? Setzen Sie die richtigen Hebel an? Finden Sie die richtigen Felder für Ihre Figuren?

- Nach diesem Seminar schon! ☺

Tausendundein Matt

18. Mai 2013 (Nr. 1320)

Samstag, 18.5.2013, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Matt ist und bleibt doch der Hauptspaß am Schachspielen! Schärfen Sie Ihren schachlichen Adlerblick mit dem Intensivtraining zum Mattsetzen! Wir trainieren, jedes auch noch so versteckte Matt aufzuspüren! Matt mit Damenopfer, Matt durch Leichtfiguren, ersticktes Matt - sowie ganz ausgefallene Mattbilder. Das Mattbildsuchtraining: Matt-Idee finden und dann die Hindernisse aus dem Weg räumen! Zwischendurch viele Mattgeschichten (*Warum sich Kramnik von Computer Fritz einzülig mattsetzen ließ*), berühmte Matt-Irrtümer, Selbstmatt- und Hilfsmattspäße! Ein höchst vergnügliches Seminar für jede Spielstärke!

Spaß im Froms Gambit (1.f4 e5!)

22. Juni 2013 (Nr. 1325)

Samstag, 22.6.2013, 9:30 bis 18:00 (Gelegenheit zu Mittagessen und Kaffeepause)

Hotel Restaurant Sophienalpe

Gelegentlich passiert es: Der Gegner zieht 1.f2-f4 und man ist ratlos. Dabei wartet genau hier eines der größten Eröffnungsvergnügen: Das Froms Gambit **1...e7-e5!** Schwarz opfert einen Bauern, öffnet blitzartig und bringt alle Figuren ins Spiel. Durchaus logisch: Weiß hat ja durch f4 bereits seinen König geschwächt. Geradezu ein Paradebeispiel für ein Gambit: Genau so fällt man über einen weißen König her! Wir betrachten **aus schwarzer Sicht** die wichtigsten Ideen und Varianten. Viele wertvolle Praxistipps zum Gambitspiel! Mit amüsanten Kurzpartien-Parade und Praxistest mit Punktwertung!

SEMINARPROGRAMM FRÜHJAHR/SOMMER 2013

Seminarpreis, Anmeldung

Schach-Samstage: € 69,- (Bei Bonus-Spiel „Schachbrettpreis“ € 64,- siehe Seite 1!)

Familienermäßigung für jeden weiteren teilnehmenden Familienangehörigen: € 46,-

Anmeldung am liebsten **per E-Mail: → stich@schachimedes.at**

Oder per Post, per Fax oder unbürokratisch **telefonisch** (01/493 18 04).

➔ Die Teilnehmeranzahl ist begrenzt! Reservieren Sie daher bitte Ihren Seminarplatz so bald wie möglich, spätestens bis eine Woche vor Beginn des jeweiligen Seminars!

Seminarort

Hotel-Restaurant Sophienalpe, 1170 Wien

Im Wienerwald, nur wenige Minuten vom Stadtrand entfernt; erreichbar mit PKW (Neuwaldegg/ Exelbergstraße bzw. Mauerbach) und Postautobus (ab Endstation Linie 43). Gemütlicher Seminarraum, gute Küche, bequeme Spazierwege zum Frischlufttanken.

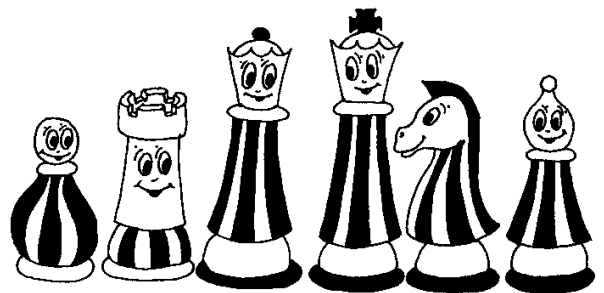
Und zu jeder Zeit ... :

SCHACH NACH WUNSCH

Für alle **Gruppen** (Freundeskreise, Vereine, Betriebe, Trainingsgemeinschaften), die unter sich bleiben wollen, oder für **Spezial-Privattraining**:

Nutzen Sie meine bestens erprobten Unterlagen und stellen Sie Ihr eigenes Seminarprogramm zusammen!

Inhalt, Ort und Dauer nach Vereinbarung, z.B. als Klubabend-Programm oder als ganzer Intensiv-Trainingstag.



Über 50 (!) Themen zur Auswahl auf ➔ www.schachimedes.at

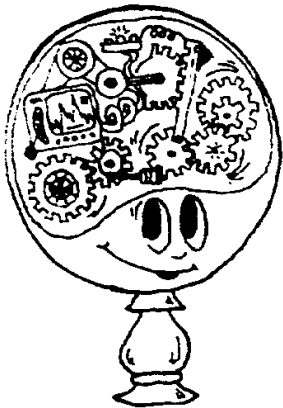
Kosten: € 50,- pro Stunde (bei Mindestbuchung von 3 Stunden)

Beispiel: Thema „Bauernendspiel-Profi“,

15 Personen, ein Abend á 3 Stunden. Kosten pro Person ergo nur: € 10,-.

Warum gerade ein Schachimedes-Seminar?

- Sie sind begeisterter „**Hobbyschachspieler**“? (Freizeit- oder Vereinsspieler bis 1800 Elo)!
- Sie sind **Genuss-Schachspieler**, sehen Schach vor allem als Unterhaltung und Erbauung!
- Sie wollen dennoch Ihre **Spielstärke steigern** und **Tricks dazulernen!**



Die Vorteile

- Exakte Seminarbeschreibung: Jedes einzelne Seminar behandelt einen **speziellen Inhalt**, der genau beschrieben wird. Sie erhalten genau das, was „draufsteht“! **Keine Bindung**, keine Mitgliedschaft.
 - Bestens bewährte, vielfältige **Trainingsmaterialien** sowie kurzweiliger Vortrag mit Computer, Beamer, Videos, Fotos.
 - Persönliche Betreuung. Durch Training in Kleingruppen (8 bis 12 Personen) ist jede Lektion **exakt auf Ihre Spielstärke** zugeschnitten.
 - Gemütliche, **humorvolle Atmosphäre**. Auch wenn viel Wissen vermittelt wird, soll die Unterhaltung nicht zu kurz kommen.
 - **Ausgiebige Tipps** in Bezug auf Ihren eigenen Spielstil.
- **Präzise Organisation**: Sie können sich verlassen - alles klappt!
 - **Sämtliche Utensilien**, wie Turnierschachbretter, Schachuhren, Trainingsunterlagen Computer-Analyseprogramme, Merkzettel, Schachbücher werden Ihnen zur Verfügung gestellt.
 - Ausgewählte Seminarhotels zum **Wohlfühlen** mitten im Grünen. Frischlufttanken als ideale Ergänzung zum geistigen Fitnesstraining.

Viele Fotos im Internet:
www.schachimedes.at

Der Seminarleiter

Dr. Martin Stichlberger, Jahrgang 1960; Jurist

- **Schachlehrer, Schachtrainer und Turnierspieler** (Leitet seit 1977 Schulschachkurse, seit 1991 Schachseminare und Ferien-Schachcamps.)
- **Schachjournalist** (KURIER-Schachkolumnist von 1989-2006; WM-Berichterstattung)
- **Coach**: Betreuer des Damennationalteams: Olympiade Moskau 1994 und Europa-meisterschaft Batumi 1999. Betreuer von Jugendmannschaften bei Turnieren im In- und Ausland. Als Coach 9-facher Österreichischer und 18-facher Wiener Schülerligasieger.

Spezialist für die Gedankengänge von Schachschülern und Hobbyschachspielern:

*„Was für einen Großmeister richtig ist,
kann für einen Hobbyspieler die sichere Niederlage sein!“*



SCHACHIMEDES-FERIENCAMP für 10- bis 18-Jährige

Für jede Spielstärke, vom ANFÄNGER bis zum CHAMPION.

Neben dem Schach bleibt genug Zeit für Sport, Spiele und Abenteuer: Räuberfeldzug, Schatzsuche, Waldspiele, Lagerfeuer, Fußball, Tischtennis, Orientierungslauf
Verlässliche Betreuung rund um die Uhr!

Termin 1: 7. – 12. Juli 2013

Mönichkirchen am Wechsel

Termin 2: 24. – 30. August 2013

Großschönau / Waldviertel

Preis: ≈ 330,- bzw. ≈ 345,- (Vollpension, Schachtraining, Betreuung), Geschwisterermäßigung!

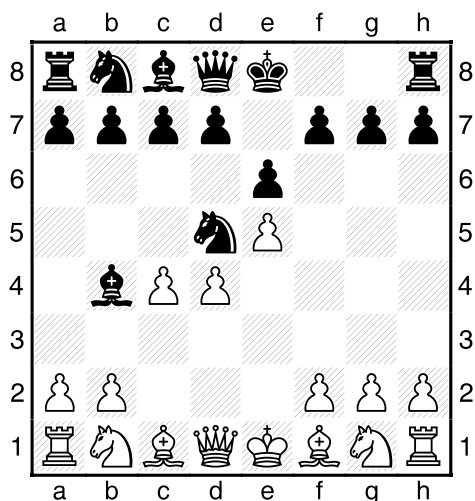
Campleitung: Dr. Martin Stichlberger mit seinem bewährten Schachtrainerteam (inkl. österreichischen Damenstaatsmeisterinnen).

Ausführliche Infos und detaillierte Ausschreibung auf  www.schachimedes.at

Aus meinem Kuriositätenkistchen

Das 5-Züge-Mirakel

Wenn in einer Meisterpartie nach fünf Zügen eine Figur verloren geht, ist das bemerkenswert. Zur Sensation wird das ganze durch die weißen Züge: **vier Bauernzüge**, danach als fünfter Zug der **skurrilste am Brett!**



GM Torre (2565) - Pialan, Manila 1989

Zur scheinbar alltäglichen Diagrammstellung führt:

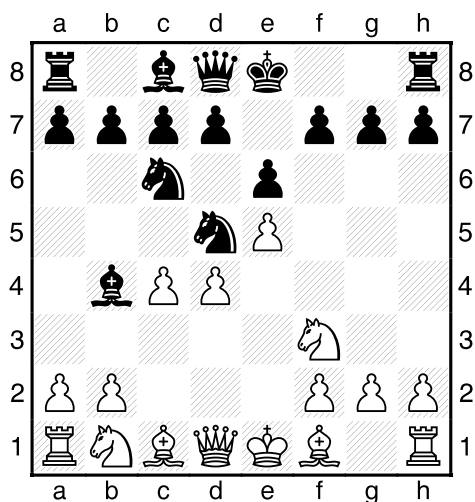
1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.d4 e6 4.c4 Lb4+

Oder:

1.e4 e6 2. d4 Sf6 3. e5 Sd5 4.c4 Lb4+

Der Hammer: Weiß kann nun zwingend eine Figur erobern, so unglaublich das klingt! GM Torre tat es nicht und spielte Sd2. Wer findet den Gewinn? (Lösung ganz unten.)

➡ Schier unglaublich: **34 Partien** mit diesem Gewinnmotiv (auch Computer schlagen dies vor) sind in meinen Datenbanken zu finden. In **33 davon** übersah (?) Weiß den Gewinnzug! Darunter sogar - Garri Kasparow!



Kasparow - Waagen, Simultan 1998

1.e4 Sf6 2.e5 Sd5 3.d4 Sc6 4.Sf3 e6 5.c4 Lb4+. Statt Figurengewinn zog der Meister 6.Ld2?, eroberte aber nach dem Fehler Sf4? erst recht eine Figur (7.Lxb4 Sxb4 8.Dd2!).

Viele Rätsel bleiben: Möglich, dass Kasparow das Motiv nicht kannte. Doch fast unmöglich, dass er es nicht sah! Vermied er es bewusst, weil ihm der exponierte König nicht gefiel?

LÖSUNG: Es gewinnt 5.Ke2!! und nun a) Sb6 6.c5 Sd5 7.a3 La5 8.b4 oder b) Se7 6.a3 La5 7.b4 Lb6 8.c5

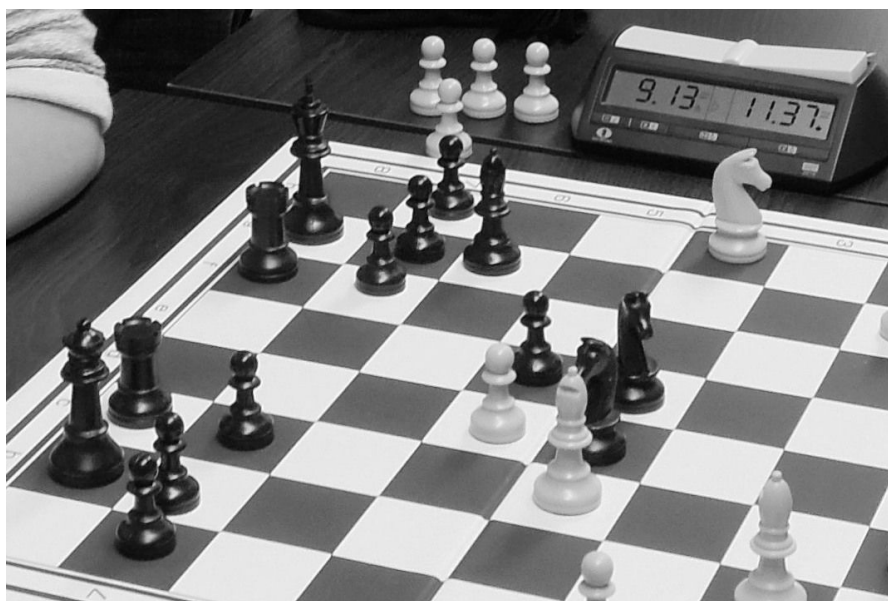
Rochaden-Maximierung: „0-0 0-0“

Die doppelte Rochade (0-0+0-0)

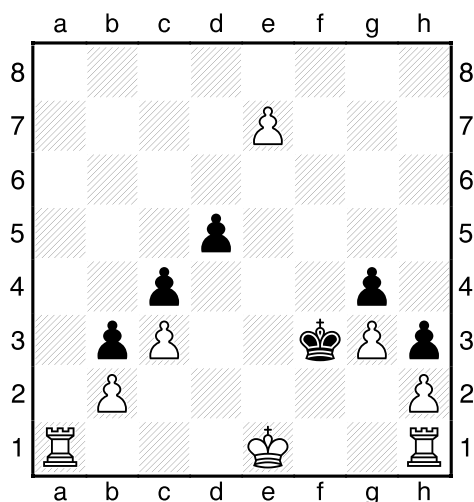
2013 in einer Schülerliga-Partie (Schnellpartie, 15 Minuten) in Wien gespielt!

Schwarz hatte früh in der Partie mit der Dame zum Damenflügel rochiert, was unbemerkt blieb.

Nun wollte Schwarz mit dem König zum Königsflügel rochieren, worauf der Schiedsrichter gerufen wurde. Der entschied völlig richtig: Der unmögliche Zug (Damenrochade) war nicht reklamiert worden, daher geht die Partie weiter und nichts spricht gegen die „normale Rochade“. (In einer langen Turnierpartie hingegen hätte ab der Stellung vor der „Damenrochade“ weitergespielt werden müssen.)



Das erinnert an die „ganz lange“ Rochade (Pam-Krabbé-Rochade: 0-0-0-0):



*Tim Krabbé 1972
Matt in zwei Zügen
(nach Rochaderegeln vor 1973)*

In den Regeln heißt es:

Die „Rochade“ ist ein Zug des Königs und eines Turms der gleichen Farbe und auf der ersten Reihe eines Spielers: der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

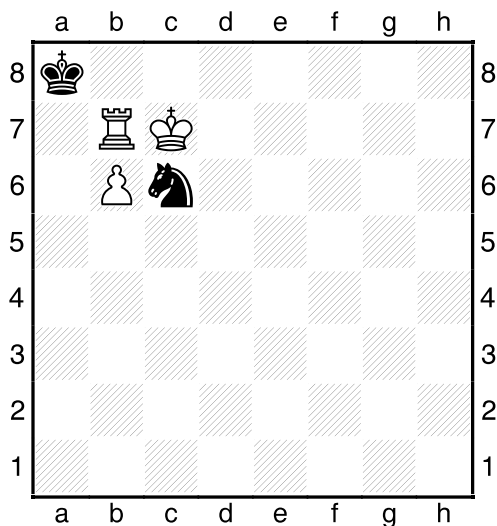
Es folgen diverse Verbote, u.a., dass König und Turm noch nicht gezogen haben dürfen. Früher fehlten die Worte „auf der ersten Reihe“. Ändert das etwas? Ja! Bösewichte entdeckten die Lücke: Sicher ahnt jeder nun gleich, wie Weiß hier in zwei Zügen mattsetzt ...

QUATTRO-TRAINING

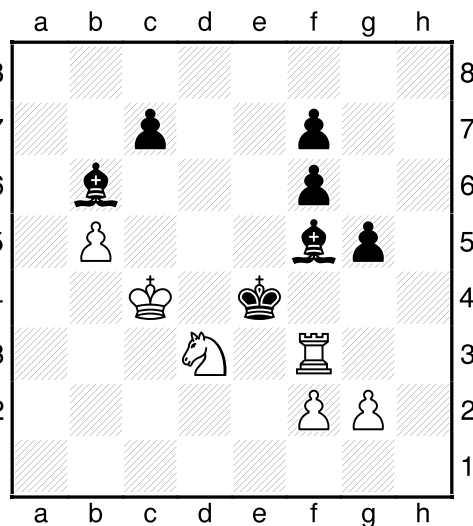
Mini-Matts

Weiß (jeweils am Zug) setzt stets im 2. Zug Matt
(Lösungen Seite 2)

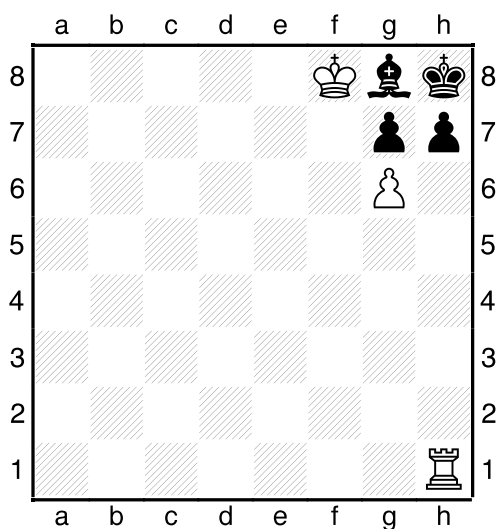
1



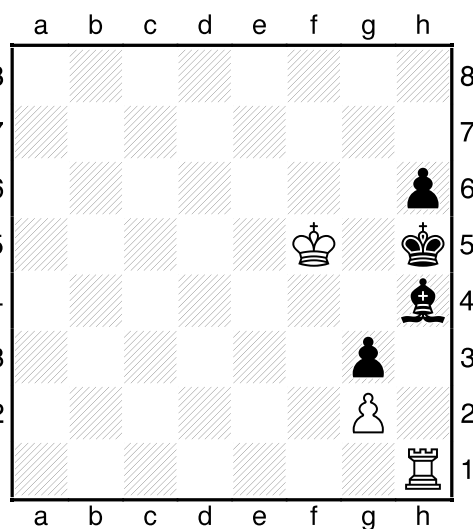
2



3



4



Viele Fotos im Internet: www.schachimedes.at

- Sie sind begeisterter „**Hobbyschachspieler**“? (Freizeit- oder Vereinsspieler bis 1800 Elo)!
- Sie sind **Genuss-Schachspieler**, sehen Schach vor allem als Unterhaltung und Erbauung!
- Sie wollen dennoch Ihre **Spielstärke steigern** und **Tricks dazulernen!**

➔ **Probieren Sie ein SCHACHIMEDES-Seminar!**